

play!

z i n e

BROJ 198 | FEBRUAR 2026.

Review

Pathologic 3

Domaća scena

Hideo Kodžima
ponovo u Srbiji!

Retro kutak

Kontroverzne
PlayStation reklame

Hardware

RAMokalipsa
na pomolu

IGRA MESECA

C A I R N



BROJ 198 - FEBRUAR 2026.

Izlazi jednom mesečno ▪ Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stevan Starović

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović, Milan Janković, Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, Igor Totić, Ivan Danojlić, Luka Zlatić, Milan Živković, Miloš Hetlerović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Vladimir Pantelić, Nikola Aksentijević, Nikola Vojnović, Dragana Ličina Danojlić, Miloš Živković, Sanja Gajin, Lazar Drašković, Marko Petrović, Predrag Ciganović, Dejan Stojilović, Nikola Savić, Luka Trifunović

ART DIREKTOR/PRELOM:

Čarna Čobić

KONTAKT:

PLAY! magazine

www.play-zine.com | www.play.co.rs

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana ISSN 1820-6484 + Play! (Online) COBISS.SR-ID 145535756



play!

z i n e

DOBRODOŠLI

Vratismo se i mi sa zimskog raspusta, punih stomaka, spremni da zakoračimo u novu gejmersku godinu. Ako izuzmemo potencijalne shadowdropove, scena za 2026. je već postavljena, te smo izdvojili najveće igre koje nas čekaju u narednim mesecima. Prvi na listi je Requiem, deveti nastavak u glavnom Resident Evil serijalu, a kasnije nam stižu Slay the Spire 2 i Marvel's Wolverine, a ako Bog da i GTA 6.

Sve je ovo lepo i krasno, ali godina pred nama je izuzetno neizvesna za sve koji žele da sastave novi računar. Ove teme smo se dotakli u editorijalu o tekućoj RAMokalipsi, koja najviše pogađa upravo nas koji samo na miru želimo da igramo najnovije igre.

Ipak, verujemo da ćemo prebroditi i ovaj izazov, kao što smo uspeli da osvojimo planinu Kami u našoj igri meseca Cairn. Stigli smo do vrha gladni i iscrpljeni, ali svaki hvat i korak je bio vredan prelepog pogleda na kraju našeg fantastičnog putovanja.

Na domaćoj sceni, Hideo Kodžima je ponovo primećen u Beogradu i Novom Sadu, ali ne zahvaljujući nekim vrhunskim novinarskim sposobnostima, već njegovim aktivnostima na društvenim mrežama. Pretpostavlja se da se kreator Metal Gear serijala vratio u našu zemlju kako bi se sastao sa ekipom iz 3Laterala, sa kojom sarađuje u razvoju njegovog predstojećeg projekta OD.

Za kraj bismo istakli novi intervju sa Milošem Milojevićem, suosnivačem srpskog studija Demagog koji trenutno razvija akcioni soulslike RPG sa upečatljivim vizuelnim identitetom. Bacite pogled, pošto besplatni demo stiže uskoro!



48

IGRA MESECA: CAIRN



20

DOMAĆA SCENA: INTERVJU SA MILOŠEM MILOJEVIĆEM



28

PRVI UTISCI: A.A.U. BLACK SITE

SADRŽAJ

FLASH VESTI 6

PLAY!VREMEPLOV 10

TOP IGRE 12

DOMAĆA SCENA 16

Beskrajna zabava u duhu retro klasika 16

Hideo Kodžima ponovo u Srbiji 18

Intervju sa Milošem Milojevićem 20

KALENDAR 26

Steam rasprodaje 2026 26

PRVI UTISCI 28

A.A.U. Black Site 28

REVIEW 32

Silent Hill F..... 32

Pathologic 3 38

MIO – Memories In Orbit..... 42

CAIRN 48

Kejora 54

UNBEATABLE 58

Don't Stop, Girlypop! 62

RETRO KUTAK 66

Kontroverzne PlayStation reklame..... 66

HARDWARE 68

RAMokalipsa na pomolu 68

PLAY!ENIGMATIKA 72

Fighting Edition..... 72

FABLE

Nema više odlaganja, Fable izlazi ove godine!

Posle brojnih odlaganja, konačno možemo da započnemo odbrojanje za dugoočekivani Fable reboot, koji stiže čak 16 godina nakon Fable III. Pored kratkih isečaka iz igre koja izgleda zaista spektakularno, u novom trejleru je otkriven okvirni datum izlaska – jesen 2026. I dalje nemamo precizan datum, ali Xbox tvrdi da odlaganja više neće biti.

Fable će biti dostupan za PC i Xbox Series X/S, kao i u okviru Ultimate pretplate. Pored toga, potvrđeno je i da Fable stiže na PS5, i to u sličnom periodu kao i na ostalim platformama. Čelnik Xbox Studiosa Krejg Dankan je izjavio da je igra „definitivno vredna čekanja“ i da predstavlja „najlepšu verziju Albiona“ koju ćemo imati priliku da iskusimo.

Ubisoft je objavio saopštenje kojim najavljuje velike interne promene u kompaniji. Nažalost, u ove promene spada otkazivanje dugoočekivanog Prince of Persia: The Sands of Time rimejka i još pet igara, među kojima su tri nova IP-a. Pored toga, potvrđeno je da će sedam igara biti odloženo, a za jednu se veruje da je Assassin's Creed Black Flag rimejk.

Ubisoft navodi da je otkazao ove projekte jer nisu ispunili „nove standarde kvaliteta, kao ni strože kriterijume za prioritizaciju portfolija“. Ubisoft takođe planira podelu na pet „kreativnih kuća“ od kojih je prva, Vantage Studios, već osnovana. Ovaj studio će se baviti Ubisoftovim najvećim franšizama – Assassin's Creed, Far Cry i Rainbow Six.

Prince of Persia: The Sands of Time rimejk zvanično otkazan!



Forza Horizon 6 nas ovog maja vodi u Zemlju izlazećeg sunca



Bilo je dosta hajpa oko prvog trejlера za Forza Horizon 6, a sada kada je konačno prikazan na Xbox Developer Directu, možemo reći da je ispunio sva naša očekivanja.

Forza Horizon 6 nas vodi u Zemlju izlazećeg sunca, a u trejleru su prikazani svi njeni najlepší predeli – od bambusovih šuma do puteva koje nadgleda veličanstvena planina Fudži. Tu je naravno i Tokio, za koji developer Playground Games tvrdi da će biti najveći grad u čitavom serijalu.

Datum izlaska je potvrđen samo nekoliko sati pre početka događaja – 19. maj. Fanovima je laknulo kada su saznali da neće morati još dugo da čekaju, tako da su mogli u potpunosti da se prepuste prelepoj, skoro nestvarnoj vizuelnoj prezentaciji igre.

CD Projekt Red je u decembru 2025. otkrio planove za budućnost Witcher serijala uz najavu nove trilogije, koja bi, ako sve prođe po planu, trebalo da izađe do 2033. godine. Prvi na redu je naravno Witcher 4, koji će navodno biti objavljen u četvrtom kvartalu 2027. godine. Dok čekamo nove informacije i trejlere za četvorku, analitičari su dali procenu celokupnog budžeta za igru.

Procenjuje se da će razvoj Witcher četvorke koštati oko oko 388 miliona dolara, dok bi CDPR mogao da potroši sličan iznos i na marketing, čime bi ukupni troškovi dostigli skoro 800 miliona dolara. Ako su ove procene i makar približno tačne, Witcher 4 će se popeti na vrh liste najskupljih video igara svih vremena.

Analitičar otkrio koliko je CD Projekt uložio u Witcher 4



Blizzard najavio događaj posvećen svojim najvećim franšizama

BLIZZARD 35

Uoči 35. rođendana kompanije, Blizzard je najavio niz prezentacija posvećen svojim najpoznatijim serijalima – World of Warcraft, Overwatch, Hearthstone i Diablo.

Počevši od 29. januara, program otvara WoW, čija prezentacija je zakazana za četvrtak u 18:00 časova. Zatim sledi Overwatch, koji će biti u fokusu 4. februara od 19:00 časova, a potom i Hearthstone 9. februara, sa početkom u 18:30. Na kraju na red dolazi i Diablo, čiji segment je zakazan za 11. februar u 23:00.

Postoji šansa da je Blizzard spremio nešto i za StarCraft i Heroes of the Storm, s obzirom da su ove igre prikazane na glavnoj „Blizzard 35“ grafici. Možda će kompanija objaviti prve detalje o predstojećoj StarCraft FPS igri.

Tokom specijalnog YouTube strima, Deck Nine i Square Enix su najavili Life Is Strange: Reunion, igru koja će staviti tačku na priču o Max i Chloe. Fanovi serijala neće morati dugo da čekaju, pošto Reunion izlazi već 26. marta.

Nakon Life Is Strange: Double Exposure, Chloe se vraća posle više od 11 godina, po prvi put od originalne igre iz 2015. godine. Jedini izuzetak je prequel Before the Storm, gde smo imali priliku da igramo kao Chloe.

Za Reunion, odnos između Max i Chloe će biti u fokusu priče, a na igračima je da odluče kako će se on razvijati tokom igre, bez obzira na njihov izbor na kraju prvog dela. Igru je već sada moguće preorderovati za Xbox, PlayStation 5 i PC (Steam).

Chloe se vraća ovog proleća za Life is Strange: Reunion





The Legend of Zelda film će biti dostupan na Netflixu

U saopštenju za medije, izvršni potpredsednik za globalnu distribuciju u Sony Pictures Television je potvrdio da će filmska adaptacija Legend of Zelda serijala biti dostupna ekskluzivno na Netflixu nakon bioskopske premijere 7. maja 2027. godine.

Snimanje, koje se odvija na Novom Zelandu, počelo je 4. novembra i trajaće sve do 7. aprila. Znamo da će Zeldu igrati Bo Bragason, dok će ulogu Linka preuzeti Bendžamin Evan Ajnsvort. Pored toga, procureo je i snimak koji sugerše da će Impu glumiti Ms. Casey iz serije Severance.

Važno je napomenuti da The Legend of Zelda serijal 21. februara slavi 40. rođendan, pa tada možemo očekivati neku novu najavu vezanu za film. Nadamo se prvom trejleru!



Prve recenzije novog Silent Hill filma su katastrofalne

Posle dugog perioda tišine, Silent Hill serijal je živnuo sa rimejkom drugog dela. Sada je priča o Džejsmu i Meri Sanderland dobila još jednu adaptaciju, ali izgleda da se Return to Silent Hill izgubio u magli.

Trenutno, Return to Silent Hill ima ocenu 18% na sajtu Rotten Tomatoes, baziranu na 50 recenzija. Sigurno će pristići još recenzija, ali film će teško uspeti da se izvuče iz ove situacije – naprotiv, ocena će možda dodatno opasti.

Kritičari su opisali film kao „izuzetno razočaravajuću adaptaciju kultne horor igre sa niskim faktorom straha“. Još jedna recenzija opisuje ovo ostvarenje kao „adaptaciju koja ne uspeva da unapredi izvorni materijal niti da ponudi nešto posebno novo i zanimljivo“.

Prime Video je otkrio prvu fotografiju Sofi Turner u ulozi Lare Kroft, potpuno opremljenu za predstojeću TV adaptaciju Tomb Raider serijala, prvu još od rimejka iz 2018. godine u kojem je glavnu ulogu tumačila Ališa Vikander.

Fotografija stiže direktno sa probe kostima, koji je u velikoj meri ostao veran originalu. Iako se vidi da je Turnerova prošla kroz poseban režim kako bi postigla ovaj izgled, mnogi veruju da glumica ne poseduje harizmu prave Lare Kroft. Neki su istakli „da je teško zamisliti bilo koga u ovoj ulozi osim Anđeline Džoli.“

U prvoj nedelji januara, Amazon je u ekskluzivnoj objavi otkrio 11 novih glumaca koji su se pridružili seriji, uključujući Sigurni Viver i Džejsona Ajzaksa.

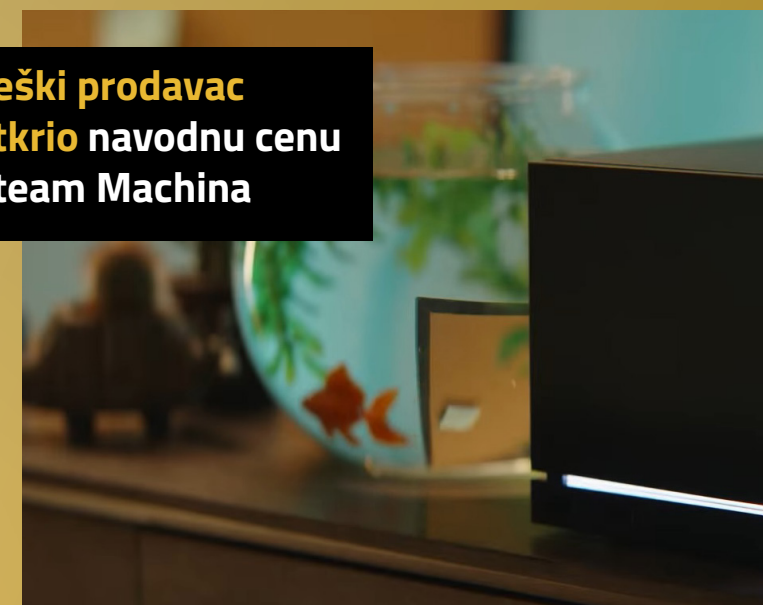
Stigla je prva fotografija nove Lare Kroft



Valve je u novembru 2025. predstavio Steam Machine, hibridnu konzolu koja će, pored svoje primarne namene uređaja za gejming, funkcionisati i kao regularni PC. Iako je poznato da stiže u prvoj polovini 2026. godine, Valve još nije otkrio njegovu cenu.

Oko dva meseca od prve najave, u source kodu prodavnice tehnike Smarty, koja je ujedno i ovlašćeni distributer Valve proizvoda u Češkoj, pojavila se navodna cena Steam Machina. Ako su ove informacije tačne, konzola će se prodavati u dve verzije: Steam Machine sa 512 GB i model sa 2 TB prostora. Za model od 512 GB navodna cena iznosi 19.826 kruna, što je nešto više od 800 evra. Verzija od 2 TB navodno košta 22.305 kruna, što je oko 920 evra.

Češki prodavac otkrio navodnu cenu Steam Machina



Evo ko će glumiti Kratosa u novoj God of War seriji

Amazonova God of War TV serija je trenutno u fazi pretprodukcije. Iako je kasting i dalje u toku, kompanija je zvanično izabrala glumca za glavnog junaka Kratosa.

Duha od Sparte će tumačiti Rajan Herst, glumac najpoznatiji po ulogama u seriji Sons of Anarchy i filmu Remember the Titans. U svetu igara imao je samo jednu ulogu, što najveći fanovi serijala verovatno već znaju – pozajmio je glas Thoru u God of War Ragnarök. Na temu Thora, Olafur Dari Olafson (Severance) je navodno u pregovorima za ovu ulogu.

Radnja će biti fokusirana na nordijsku eru, konkretno na God of War iz 2018. godine, kao i na pomenuti Ragnarök. Druga sezona je već potvrđena, dok nam datum izlaska prve još nije poznat.



Reditelj najvećih hitova studija FromSoftware, Hidetaka Miyazaki, otkrio je omiljenu igru iz svog životnog opusa. Međutim, čak i pored silnih Dark Soulova i čuvenog Elden Ringa, Miyazaki je posebno zagrejan za Bloodborne.

Otac Dark Soulsa otkrio svoju omiljenu FromSoft igru

„Bloodborne je posebna igra za mene. Verovatno je imao najteži razvojni ciklus iz perspektive celog studija. U ovu igru sam uveo mnoštvo sopstvenih ideja, bilo da su u pitanju priča, svet ili gejملهj mehanike. Ovo je igra u kojoj se najjasnije vidi moj lični stil.“

FromSoftware se lagano priprema da otkrije datum izlaska za The Duskbloods, Switch 2 ekskluzivu koja stilski podseća na Bloodborne. Od FromSofta očekujemo i najavu sledeće velike souls igre posle Elden Ringa.



„AKO VOLITE HITMAN SERIJAL, AKO STE KREATIVNA OSOBA I AKO ŽELITE IMERZIVNU SIMULACIJU UBICE, KUPITE HITMAN 3.”

– IGOR TOTIĆ O IGRI HITMAN 3

„AKO JE IGRA TEŠKA I FORSIRA VAS DA UČITAVATE POZICIJU ČEŠĆE NEGO ŠTO BISTE ŽELELI, ALI VI JOJ SE I DALJE VRAĆATE, TO ZNAČI DA JE IGRA USPELA. TO JE SLUČAJ I KOD XCOM 2.”

– BOGDAN DIKLIĆ O IGRI XCOM 2

TOP IGRE 2026. GODINE



RESIDENT EVIL REQUIEM

Na leto 2025. godine, Capcom je najavio dugoočekivani povratak u Raccoon City i avanturu koja će navodno staviti tačku na sagu o Umbrella korporaciji. Tik pred 30. rođendan serijala, na scenu stupa Resident Evil Requiem, deveti nastavak u kojem ćemo igrati kao dva lika – Grace i Leon.

Leonova priča će biti više orijentisana ka akciji, dok će Grejsina biti fokusirana na misteriju i old-school RE horor, sa većim akcentom na istraživanje, backtracking i metodičniji gejملهj. Ipak, ključni elementi serijala su i dalje tu – napeta borba, zagonetke i menadžment resursima, kao i novi stalker neprijatelj u stilu Nemesisa i Mr. X-a.

Resident Evil Requiem izlazi 27. februara za PC, PS5, Xbox Series X/S i Switch 2.



CRIMSON DESERT

Dugo se odlagao Crimson Desert, open-world singleplejer projekat južnokorejskog studija Pearl Abyss, najpoznatijeg po igri Black Desert. Ipak, čini se da se čekanju uskoro bliži kraj.

Crimson Desert prati glavnog junaka Klifa i njegovu misiju da ujedini saveznike u fantastičnom svetu Pywel. Igra baca veliki fokus na priču, uz veliki dijapazon likova i njihovih sudbina koje će oblikovati čitavo kraljevstvo. Razvojni tim je vrlo ambiciozan po pitanju sveta, pošto tvrdi da će mapa biti veća od one iz Red Dead 2 i duplo veća od Skyrima. Ipak, studio garantuje da svet neće biti isprazna pustara, već izuzetno interaktivno okruženje.

Crimson Desert izlazi 19. marta za PC, PS5 i Xbox Series X/S.



SLAY THE SPIRE 2

Igra koja je roguelike deckbuilder žanr vinula u nebese konačno dobija nastavak. Najavljen u sklopu Triple-I showcase prezentacije, potvrđeno je da Slay the Spire 2 (posle jednog odlaganja) ulazi u early access početkom 2026. godine.

U prvim trejlerima smo videli gejملهj koji prati formulu originala, ali sa novim načinima poput karata, likova i modova. Developeri su objasnili da nastavak donosi znatno više sadržaja od keca i da žele da ispuni interne standarde i očekivanja fanova. Kao primer naveli su da će svaki act nuditi dve putanje sa potpuno različitim okruženjima, neprijateljima i eventovima, čime će svaki run biti raznovrsniji i zanimljiviji.

Slay the Spire 2 ulazi u Steam early access u martu.

SAROS

Nakon uspeha Returnala, studio Housemarque se bacio na razvoj Sarosa, atmosferskog šutera iz trećeg lica koji stiže ekskluzivno na PS5.

Igraćemo kao Arjun Devraj, moćni Soltari Enforcer koji istražuje misterioznu koloniju na planeti Karkosa nad kojom se nadvilo zlokobno pomračenje. Saros će imati trajni sistem progresije u kojem svaka smrt menja svet i nudi unapređenja, što dosta podseća na Returnal.

Gejملهj donosi intenzivni bullet hell kombat koji zahteva konstantno kretanje i prilagođavanje. Vizuelni stil se slaže sa prepoznatljivom estetikom studija Housemarque, a tu je čak i upečatljiva muzika koja je opisana kao „mešavina dark elektronike i drone-metala“.

Saros izlazi 30. aprila za PS5.



007 FIRST LIGHT

Od izlaska Hitman 3 2021. godine, IO Interactive je bio prilično neaktivan – već dugo nije radio ni na čemu van Hitman serijala još od Kane & Lynch 2 iz 2010. godine. Najpoznatiji po agentu 47, studio trenutno razvija svoj prvi projekat o Džejsu Bondu.

007 First Light je akciona igra iz trećeg lica sa originalnim Bondom koji nije povezan sa starijim filmovima i glumcima. Razvojni tim je naglasio da ovaj naslov nije samo „reskinovani Hitman“, već potpuno novi projekat sa sopstvenim identitetom, rekavši da će igrače očekivati potpuna sloboda u svakoj misiji – od otvorenog obračuna do tihog i taktičkog pristupa.

007 First Light izlazi 27. maja za PC, PS5, Xbox Series X/S i Switch 2.



PHANTOM BLADE ZERO

Najavljen 2023. godine, Phantom Blade Zero je novi AAA naslov koji kombinuje soulslike gejملهj i klasične RPG elemente. Čim je predstavljen, zainteresirao je fanove sa svojim složenim i stilizovanim borbenim sistemom.

Inspirisana kineskom kulturom i wuxia žanrom, igra izgleda zaista prelepo, dok je akcija jednako spektakularna. Ako bude u rang hitova poput Black Myth: Wukong, označiće još jedan veliki korak napred za kinesku game dev scenu.

Pored klasične kampanje, igra će imati i Repeat Boss Challenge, opciju koja omogućava ponovne borbe sa već poraženim bosovima. Otkriveno je i da će igra trajati oko 30 sati, uz čak četiri različita nivoa težine.

Phantom Blade Zero izlazi 9. septembra za PC i PS5.





GRAND THEFT AUTO 6

Ah, GTA 6. Novi magnum opus studija Rockstar Games je uveliko stekao status najiščekivanije igre 21. veka, te je uzbuđenje među fanovima na neopisivom nivou.

Iako znamo da će održati tradiciju prethodnika iz 2013. godine, Rockstar i dalje drži gejmplej u tajnosti. Do sada smo dobili story trejlere (samo na YouTube-u zajedno imaju preko 400 miliona pregleda) koji prikazuju živopisni Vice City u punom sjaju i upoznaju nas sa glavnim likovima, Džejsenom i Lucijom.

GTA 6 je već odložen dva puta, pri čemu je Take-Two istakao da je novi datum „definitivno konačan“. Držaćemo ih za reč, ali ako pregaze obećanje, biće svašta!

GTA 6 izlazi 19. novembra za PS5 i Xbox Series X/S.



MARVEL'S WOLVERINE

Dok su Spider-Man igre popularne zbog svoje zabavne i avanturističke prirode, čini se da će Marvel's Wolverine zauzeti drugačiji pristup, pružajući zreli i brutalnu perspektivu iskusnijeg Marvelovog superheroja.

Poslednji trejler za Marvel's Wolverine je osvanuo tokom septembarskog State of Play događaja. Video je pun uzbudljive akcije, a na kraju smo saznali i okvirni datum izlaska, uz napomenu da će novi detalji biti otkriveni na proleće.

Marvel's Wolverine je prvi put predstavljen u septembru 2021. godine. Ipak, Insomniac je dve godine kasnije zadesio veliki sajber napad, tokom kojeg je procurelo više od 1,67 terabajta podataka.

Marvel's Wolverine izlazi na jesen 2026. godine za PS5.



THE BLOOD OF DAWNWALKER

Rebel Wolves, studio koji čine bivši CD Projekt Red developeri, 2025. su predstavili svoju debitantsku igru, narativni RPG po imenu The Blood of Dawnwalker.

Radnja je smeštena u srednjovekovnu Evropu kojom hara epidemija kuge. Vampiri koriste priliku za napad, a tu na scenu stupa Coen, mladić kojeg pretvaraju u Dawnwalkera, biće osuđeno na večni život na ivici svetla i tame. Na igraču je da odluči da li će zadržati svoju ljudsku prirodu, ili će se prepustiti zlim silama kako bi spasio porodicu, uz ograničenje od 30 dana i 30 noći. Studio tvrdi da igra ruši ustaljenu formulu klasičnih RPG-ova i da igračima pruža do sada neviđenu slobodu.

The Blood of Dawnwalker izlazi 2026. godine za PC, PS5 i Xbox Series X/S.

THE DUSKBLOODS

Tokom prošlogodišnjeg Nintendo Directa, FromSoftware je najavio The Duskbloods, misterioznu ekskluzivu za Switch 2 sa Bloodborne estetikom i prvi souls naslov nakon Elden Ringa i njegovih dodataka.

Igra će biti dostupna za do osam igrača, a gejmplej predstavlja kombinaciju PvP i PvE elemenata, što je prava novina za FromSoft. Bačeni u mračni viktorijansko-gotički setting, igrači će na raspolaganju imati preko deset likova, svaki sa jedinstvenim stilom igre i sposobnostima.

Sitna crevca gejmplera nam još nisu poznata, ali ako se da verovati izveštajima insajdera, The Duskbloods će doneti niz inovativnih mehanika koje nismo videli u ranijim souls igrama.

The Duskbloods izlazi 2026. godine za Switch 2.



FABLE

Fable je jedna od najomiljenijih Xbox franšiza, te fanovi željno iščekuju sledeći nastavak u glavnom serijalu koji je u hibernaciji još od 2012. godine. Ako sve prođe po planu, ove želje će nam se ostvariti upravo ove godine.

Razvijen u kuhinji Playground Games studija, novi Fable predstavlja akcioni RPG smešten u svet Albiona. Zamišljen kao reboot, cilja da zadrži prepoznatljivi duh originala, ali uz modernu grafiku i unapređene gejmplej mehanike.

Najnovije vesti o igri stigle su tokom prvog Xbox Developer Directa za 2026. godinu. Tada je potvrđeno da Fable stiže na jesen, a pored toga smo dobili i spektakularan trejler.

Fable izlazi na jesen 2026. godine za PC i Xbox Series X/S.



FORZA HORIZON 6

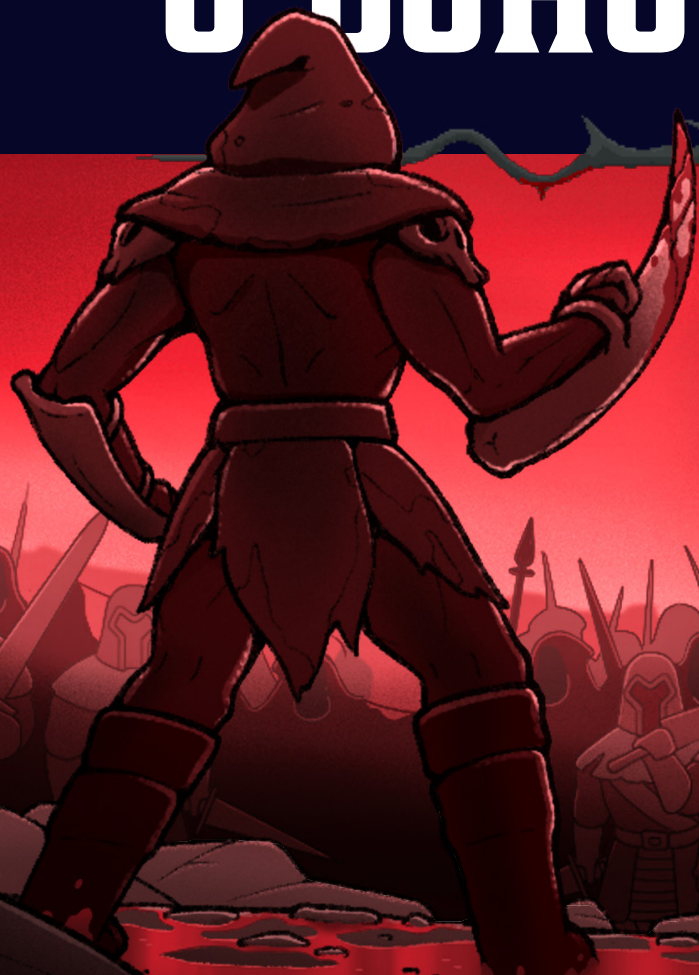
Pet godina nakon uzbudljivog putovanja po Meksiku, Forza Horizon 6 nas vodi u Japan gde ćemo istraživati pejzaže zemlje izlazećeg sunca. Japan ima jedinstvenu kulturu, od automobila i muzike, do kulture i prelepe prirode, te razvojni tim ističe da će ovo biti savršena destinacija. Od dostupnih lokacija za sada su potvrđeni planina Fudži, Hokaido i Tokio.

Najavljen tokom sajma Tokyo Game Show 2025, potvrđeno je da će šestica naknadno izaći i za PS5 u saradnji sa studiom Turn 10. Poslednji trejler je predstavljen na nedavnom Xbox Developer Directu, gde je otkriveno da igra izlazi u maju.

Forza Horizon 6 izlazi 19. maja za PC, PS5 i Xbox Series X/S.



BESKRAJNA ZABAVA U DUHU RETRO KLASIKA



U septembru 2024. godine razgovarali smo sa Mirkom Topalskim, jednim od najuticajnijih članova game dev industrije u Srbiji. Tom prilikom smo se fokusirali na njegovu karijeru, kao i na njegov predstojeći co-op tower defense naslov, Bots-4-Defense. Sada, skoro dve godine kasnije, Mirkov studio Retromagine je najavio novu igru – **IGNOBLE**.

Kako navodi Retromagine, **IGNOBLE** je nastao kao spoj roguelite žanra sa incremental sistemima.

U pitanju je akciona 2D igra fokusirana na munjevito brzu borbu, kompleksnu progresiju i bogat replayability, upakovana u prelep retro pixel-art stil. Igrači će morati da se izbore sa neprijateljima koji postaju jači iz talasa u talas, služeći se mnoštvom sposobnosti, unapređenja i jedinstvenim kombinacijama istih.

Iako su osmišljene da budu kratke i intenzivne, partije nude beskrajnu zabavu i prostora za eksperimentisanje.

Cilj razvojnog tima je da pronađe balans između akcije i strategije. Gejmplej je brz, konstantno uzbudljiv i retko vam daje trenutak predaha, dok dugoročna progresija postepeno pretvara igrača u biće dovoljno moćno da se suprotstavi svim izazovima koje mu igra nameće. Ne postoji jedan „ispravan“ stil igre — sve zavisi od snalažljivosti igrača i njegove sposobnosti da se prilagodi datoj situaciji.

Što se tiče datuma izlaska, za sada je planiran demo koji će postati dostupan tokom Steam Next Festa od 23. februara. Podržite Retromagine i dodajte **IGNOBLE** [na vašu Steam wish listu!](#) ☒

Tyrant coming
Get ready to fight
the tyrant

IGNOBLE



Pick a card





HIDEO KODŽIMA PONOVO U SRBIJI: RAZVOJ OD-A SE NASTAVLJA!

Voleli ga vi ili ne, Kodžima je već odavno ušao u istoriju gejminga kao jedan od najznačajnijih vizionara, inovatora i dizajnera. Njegov status u industriji video igara je ravan holivudskim rediteljima koji vuku svoje korene iz malih, nezavisnih studija, puni ideja, elana i želje da stvore nešto novo i neviđeno.

Njegovom opusu nije potreban poseban uvod, ali svakako bismo izdvojili Metal Gear Solid iz 1998. godine, naslovu koji se suprotstavio pravilima, promenio obrasce dizajna i narativa i odstupio od svega što se nekada smatralo „normalnim“ u razvoju video igara.

Nakon odlaska iz Konamija, novu eru njegove karijere obeležio je Death Stranding, još jedan serijal koji je podelio publiku, pogotovo po pitanju gejملهja. Avanture Sema Bridžisa privukle su dosta pažnje i iz tehničkog aspekta, zahvaljujući hiperrealističnoj grafici koja briše granice između igre i stvarnosti. Tehnologija je toliko uznapredovala da možemo da vidimo svaki individualni brk Normana Ridusa i svaku nijansu emocije na licu El Faning, a za to možemo zahvaliti jednom timu iz Srbije.



▲ Hideo Kodžima u Novom Sadu



▲ Hideo Kodžima u Beogradu

3Lateral je studio sa sedištem u Novom Sadu, svetski poznat po razvoju vodećih tehnologija u industriji za kreiranje fotorealističnih digitalnih karaktera u realnom vremenu, kao i za napredne facijalne animacije.

Uz Death Stranding, njihov rad obuhvata širok spektar AAA naslova, uključujući Until Dawn, Hellblade i Horizon serijale, God of War, Marvel's Spider-Man, Resident Evil Village i mnoge druge.

Pored rada na najpoznatijim AAA igrama, dali su značajan doprinos u svetu animacije, filma i VFX industriji.

Kao dugogodišnji partner 3Laterala, Kodžima je nebrojano puta posetio Srbiju kako bi iz prve ruke ispratio rođenje vizije Death Strandinga. Ako ga pratite na društvenim mrežama, ovo ste verovatno već i

sami uočili pošto je izuzetno aktivan. Poznati prizori poput Hrama Svetog Save i Petrovaradinske tvrđave ponovo su osvanuli na njegovim profilima, što znači da se Kodžima vratio u Srbiju!

Ako hronološki pratimo njegove objave (ne uhodimo ga!), čuveni reditelj je prvo posetio nekoliko znamenitosti Beograda, da bi se kasnije uputio u Novi Sad, verovatno sa ciljem da se pridruži kolegama u 3Lateralu. Zašto? Zbog njegovog novog ostvarenja, misterioznog OD-a!

OD, poznat i kao Overdose, prvi put je predstavljen 2022. godine tokom Xbox Developer Direct prezentacije, kao ekskluziva za Microsoftovu konzolu.

Tri godine kasnije, tokom Beyond the Strand događaja, konačno smo saznali nešto više o projektu, za koji Kodžima tvrdi da će predstavljati „novi oblik medija“. Pored karakterističnog stila ekipe iz 3Laterala i atmosfere koja aludira na horor, Kodžima je bio vrlo kriptičan - potvrđeno je da će OD obuhvatiti nekoliko različitih projekata, da je režiser Džordan Pil uključen, ali osim toga možemo samo da nagađamo. Razvojni tim navodno želi da iz temelja promeni čitav koncept jedne video igre, tako da gejملهj, kao i datum izlaska, nažalost ostaju misterija.

Ipak, konstanta koja ostaje su magovi iz 3Laterala. Ako je poslednji trejler bio predjelo, onda ćemo se dobrano najesti kada igra (?) konačno izađe! ☒





VAŽNO NAM JE DA IZBORI IGRAČA OBLIKUJU NJIHOVU LIČNOST, SLIČNO KAO KOD SHEPARDA

Miloš Milojević o razvoju Orkena

demagog stud!o.

Demagog Studio, srpski razvojni tim poznat po vizuelno spektakularnim igrama i atmosferičnim svetovima, zvanično je predstavio akcioni soulslike RPG Orken u saradnji sa studiom SIXMOREVODKA. U susret besplatnog demoa koji će postati dostupan putem Steama za nekoliko nedelja, sastali smo se sa suosnivačem Milošem Milojevićem koji nas je uveo u surov, ali živopisan univerzum Orkena.



ZA ONE KOJI SU PRATILI VAŠ RANIJI RAD, ORKEN NA PRVI POGLED DELUJE KAO JEDAN VELIKI 180° U ODNOSU NA GOLF CLUB NOSTALGIA, HIGHWATER I THE CUB, KAKO U SMISLU GEJMPLEJA, TAKO I U POGLEDU VIZUELNOG STILA I CELOKUPNOG TONA. KAKO JE IZGLEDA LA OVA TRANZICIJA NA NIVOU CELOG STUDIJA I KAKO STE STUPILI U KONTAKT SA EKIPOM IZ SIXMOREVODKA?

Miloš: SIXMOREVODKA je stupila u kontakt sa nama. Orken je njihov IP i u Srbiji su tražili partnere za rad na igri kao deo Orken univerzuma. Zbog toga se Orken toliko razlikuje od svih ostalih naših igara jer smo prvi put radili na tuđem IP-ju i bili zaduženi za produkciju video igre u zadatim okvirima. Ovo ne znači da neće biti novih igara u našem univerzumu, ali o tome uskoro.



ORKEN NIJE SAMO VIDEO IGRA. ŠTA ZAPRAVO PREDSTAVLJA OVAJ PROJEKAT? KO JE COLTEC I KOJA JE NJEGOVA PRIČA?

vremenom izgradi univerzum u kome svaka priča može da funkcioniše samostalno, ali i kao deo veće celine. Orken je priča o velikom sukobu dva carstva, na vrhuncu svoje moći koja se susreću po prvi put, a njihove postupke pokreće strah od propasti, strah od poniženja, strah od nepoznatog...

Što se tiče konkretno Colteca, njegova priča je da kreće na putovanje ka istoku kako bi spasao svog najboljeg prijatelja, koga su oteali "stranci". Usput otkriva da su zemlje njegovog naroda u potpunosti napadnute i pod invazijom.

IGRU STE OPISALI KAO AKCIONI SOULSLIKE RPG. ŠTA OVO ZNAČI ZA ORKEN? DA LI ĆEMO VIDETI METODIČAN KOMBAT, SPEKTAKULARNE BOSS BORBE I KLASIČNE MEHANIKE POPUT PARIRANJA I FLASKOVA?

Miloš: Kad kažemo "soulslike", pre svega mislimo na osećaj težine iza akcija, kao i prizemnosti u kombatu. U Orkenu svaki udarac mora da bude nameran i svaka akcija ima posledicu. Od mehanika, za sada, naš glavni karakter Coltec se najviše oslanja na dodge i brzo kretanje. Njegova rasa je poznata po neumornosti i to se ogleda u njegovoj stamini. On nije vitez sa teškim oklopom, već napada kao hijena, zaletanjem sa većih distanci, i nakon nekoliko vezanih udaraca, brzo se povlači van domašaja protivnika i čeka da se stamina regeneriše. Njegovo kretanje karakteriše i dupli dodge pokret, ekskluzivan za Jakhar rasu, slično onome iz Bloodborne ili Nioh igara.

Kasnije u igri, taj kombat može izgledati i drugačije, ako se igrač opredeli za skill-ove iz neke druge klase (Totema) - dupli dodge, kao defanzivna opcija, može biti zamenjen pariranjem, ili tenkovanjem udaraca u posebnom stance-u i uzvraćanjem primljenog damage-a.

Ono što se definitivno razlikuje od pristupa u klasičnim soulslike igrama je naš ability sistem, koji više podseća na Dragon's Dogma. Igrači će moći da grade svog karaktera tako što će otključavati ability-je kroz Totem sistem (o kojem ćemo dosta pričati tek kasnije), i onda equip-ovati u jedan od 4 slotova na karakteru. To dosta pomaže pri ritmu kombata, jer postoji period prizemnosti, u stilu Dark Souls-a, i period kada igrač oslobađa pun potencijal svog karaktera i radi neki maksimalni damage kombo na ošamućenom protivniku.

Flaskovi u Orkenu su zamenjeni lekovitim biljkama koje igrač nalazi u prirodi, tako da je pristup, opet, sličniji Bloodborne-u, gde se svaki healing item mora naći u svetu, umesto da bude automatski dodeljen prilikom odmora za vatrom. Što je definitivno imerzivnije i više odgovara Orkenu.

Miloš: ORKEN se razvija kao "transmedia" projekat koji obuhvata knjige, grafičke novele, video igru... Svaki format je nova priča i drugačiji ugao gledanja na isti svet. Cilj je da se

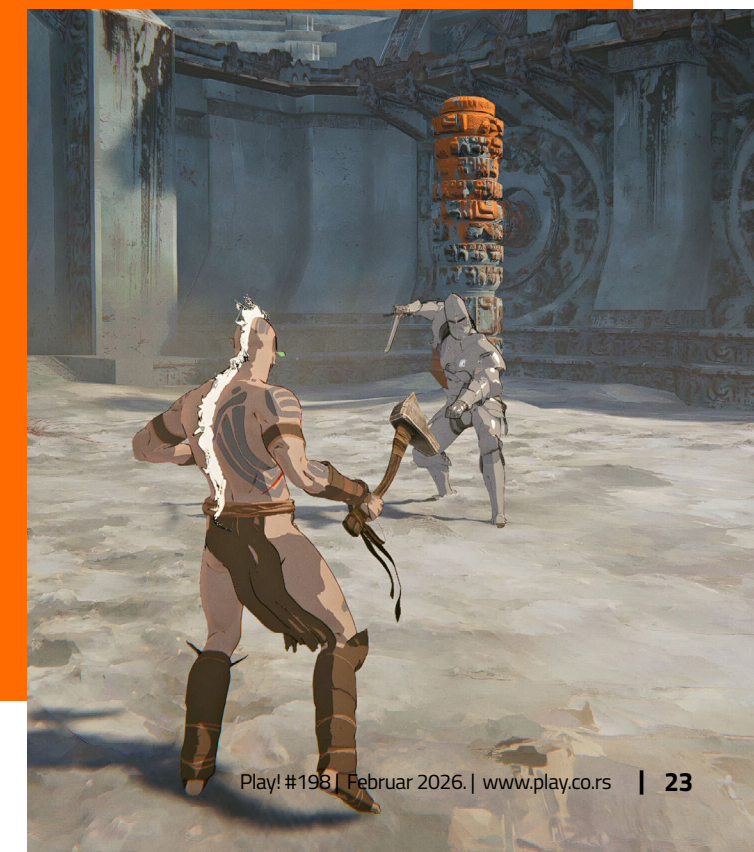
DA LI ĆE NIVO IZAZOVA OSTATI NA VISOKOM NIVOU KAO PRAVILO ŽANRA? KOLIKO JE BILO TEŠKO DIZAJNIRATI I IMPLEMENTIRATI KOMBAT SISTEM KOJI JE IZAZOVAN I ZABAVAN, A OPET FER?

Miloš: Naš osnovni princip je da Orken treba da bude izazovan, ali pristupačan. Želimo igru koju svako može da uzme u ruke i da razume, čak i ako ranije nije igrao soulslike naslove. Izazov uvek dolazi iz toga da igrač mora da razmišlja i da se prilagodi.

Dizajniranje takvog kombata sistema je bio jedan od težih delova razvoja, jer zahteva balans između slobode i kontrole. Igrač mora da se oseti odgovorno za svoje odluke, ako pogreši treba da razume zašto se to desilo i šta sledeći put može da uradi drugačije.

Zbog toga, između ostalog, stavljamo veći fokus i na progresiju koja igraču daje alate da se prilagodi svom stilu igre i da mu kombat opcije samim tim dođu prirodnije (gore spomenuti ability sistem). Neko će, na kraju krajeva, moći da koristi ability bacanja čekića, koji se uvek vraća u ruku, i da sporo ali sigurno oduzima health poene protivniku sa distance, ako je to playstyle koji želi da izvede. A na nama je kasnije da dizajniramo neprijatelja koji zahteva određeno prilagođavanje tog stila njemu.

Kustomizacija glavnog karaktera i njegovog stila igre je jedan od ključnih stubova Orkena, jer verujemo da je izazov najzanimljiviji kada igrač može da eksperimentiše, da se "igra" sa svojim likom i rešava situacije na način koji odgovara njegovom stilu, što Orken i čini pravim RPG-om, kroz sistem progresije koji je pravi mali sandbox.



DARK SOULS JE IGRA U KOJOJ NAJVEĆI DEO PRIČE DOBIJAMO KROZ INTERAKCIJU SA SVETOM, ŠTO JE PRISTUP KA KOJEM STE, REKAO BIH, I VI NAGINJALI U VAŠIM RANIJIM IGRAMA. U PRVOM TREJLERU ORKENA MOŽEMO DA VIDIMO FOKUS NA DIJALOGE SA DRUGIM LIKOVIMA I ZNAČAJ IZBORA IGRAČA, ŠTO GA VEĆ IZDVAJA OD DRUGIH SOUL-SLIKE NASLOVA. RECITE NAM NEŠTO O PROCESU FORMIRANJA GLAVNOG NARATIVA.

Miloš: Prvi trejler je najava za besplatni demo koji će biti dostupan na Steamu. Konkretno, taj narativ je deo prve knjige iz Orken univerzuma koji smo prilagodili za igru.



NA KOJI NAČIN VAS JE INSPIRISAO MASS EFFECT U OVOM SEGMENTU RAZVOJA?

Miloš: Mass Effect, kao i druge klasične BioWare igre poput KOTOR-a i Dragon Age Origins, najviše su uticale na način na koji pristupamo storytelling-u i likovima u Orkenu.

Od samog početka smo znali da će igrači preuzeti ulogu lika koji već ima svoje mesto u svetu i koji nije "prazan" protagonista, ali njegov moral, stavovi i odnosi sa drugim karakterima su otvoreni da se oblikuju kroz igru. Taj osećaj da svojim izborima definišeš ko si, slično kao kod Sheparda, bio nam je jako važan.

Za nas je Mass Effect primer kako narativ i sistemi igre mogu da rade zajedno, da odluke nisu samo dijaloški izbori već nešto što se oseća u svetu i u reakcijama drugih likova. To je smer u kojem i Orken ide. Igrač je bačen u ogroman i kompleksan svet pun sukoba, pitanja i odluka, pa mu je potreban sistem kroz koji može da pita, sumnja, bira svoj put. Može da ostane na strani moralnog dobra i okruži se istomišljenicima, da padne pod uticaj zmije Baku i pokuša da širi korupciju na druge, ili da završi negde između, sa posledicama koje se osećaju kroz celu igru i odnose sa drugim likovima.



SIXMOREVODKA

KAKO BISTE OPISALI VIZUELNI IDENTITET ORKENA? KOLIKO JE EKIPA IZ SIXMOREVODKA BILA UKLJUČENA U FORMIRANJE ISTOG?

Miloš: Orken je IP u potpunosti kreiran od strane Marka Đurđevića i njegove kompanije SIXMOREVODKA, koji unazad 15 godina rade na najvećim naslovima u industriji video igara, a najprepoznatljiviji su po svom radu za Riot Games. Izazov je bio preslikati concept art u igru i mislim da smo uspeali u tome. Ako bih uporedio vizuelni stil sa nekom drugom igrom to bi bio stilizovani Hi-Fi RUSH.

U NAŠEM PROŠLOM INTERVJU ISTAKLI STE DA JE MUZIKA UVEK BILA BITAN FAKTOR ZA DEMAGOG STUDIO. ŠTA MOŽEMO DA OČEKUJEMO OD MUZIKE U ORKENU?

Miloš: Muziku za igru komponuje Ana Krstajić. U Orkenu ne postoji radio program kao u ostalim našim igrama, tako da u tom smislu muzika neće imati takav značaj u igri.

KAKO BISTE UPOREDILI CELOKUPAN RAZVOJNI PROCES ORKENA SA VAŠIM PRETHODNIM PROJEKTIMA?

Miloš: Prvi put smo radili na IP-ju koji nije naš. U samoj produkciji i funkcionisanju tima nije bilo velike razlike, osim što nam je u ovom slučaju fokus bio na mehanikama i na tome da concept art koji smo dobili od SIXMOREVODKA što bolje preslikamo u samu igru. Sve ostalo, od worldbuildinga, priče i karaktera, već je bilo definisano od strane SIXMOREVODKA.

ORKEN JOŠ NEMA DEFINISAN DATUM IZLASKA. DA LI OVE GODINE PLANIRATE DEMO ILI EARLY ACCESS?

Miloš: Besplatni demo izlazi na Steamu 26. februara kao deo promocije Kickstarter kampanje za Orken univerzum.

PODRŽITE DEMAGOG STUDIO I SIXMOREVODKA I DODAJTE ORKEN NA VAŠU STEAM WISH LISTU.



STEAM®

RASPRODAJE 2026. GODINE

JANUAR

Detective Fest	12 – 19. jan
Board Game Fest	26. jan – 2. feb

FEBRUAR

Typing Fest	5 – 9. februar
PvP Fest	9 – 16. februar
Horse Fest	19 – 23. februar
Steam Next Fest	23. februar – 2. mart
February 2026 Edition	

MART

Tower Defense Fest	9 – 16. mart
Steam Spring Sale 2026	19 – 26. mart
House & Home Fest:	30. mart – 6. april

APRIL

Hidden Object Fest:	9 – 13. april
Medieval Fest:	20 – 27. april

MAJ

Deckbuilders Fest	4 – 11. maj
Ocean Fest	8 – 25. maj

JUN

Bullet Fest	8 – 15. jun
Next Fest: June	5 – 22. jun
Steam Summer Sale 2026	25. jun – 9. jul

JUL

Social Deduction Fest	13 – 16. jul
Train Fest	20 – 27. jul

AVGUST

Cyberpunk Fest	3 – 10. avgust
Pins & Pegs Fest	17 – 20. avgust
PvE Survival Crafting Fest	31. avgust – 7. septembar

SEPTEMBAR

Programming Fest	10 – 14. septembar
Party-Based RPG Fest	14 – 21. septembar

OKTOBAR

Steam Autumn Sale 2026	1 – 8. oktobar
Cooking Fest	12 – 19. oktobar
Next Fest: October 2026	19 – 26. oktobar
Steam Scream V Fest	26. oktobar – 2. novembar

NOVEMBAR

Auto-Battler RPG Fest	16 – 23. novembar
Black Friday rasprodaja	više informacija kasnije u toku 2026

DECEMBAR

Steam Winter Sale 2026	17. decembar – 4. januar 2027.
------------------------	--------------------------------

SQUARE ENIX



OCTOPATH TRAVELER™



PS5

PS4



XBOX SERIES X|S



STEAM



Windows

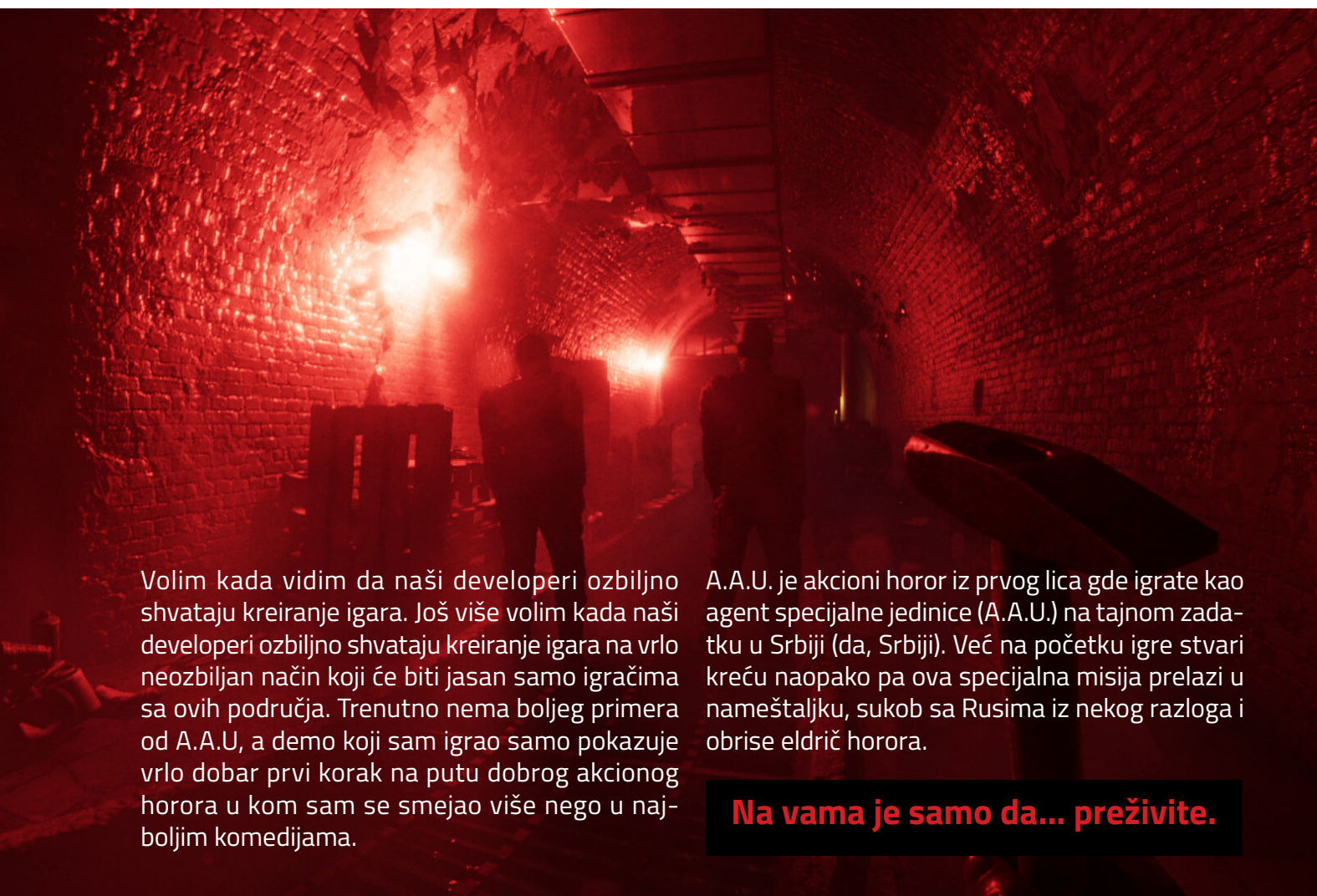


© SQUARE ENIX. "PlayStation" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. "STEAM" is a registered trademark of Valve Corporation. XBOX, XBOX Series X|S, are registered trademarks or trademarks of the Microsoft group of companies.

SVE'CIKO, A NAŠE



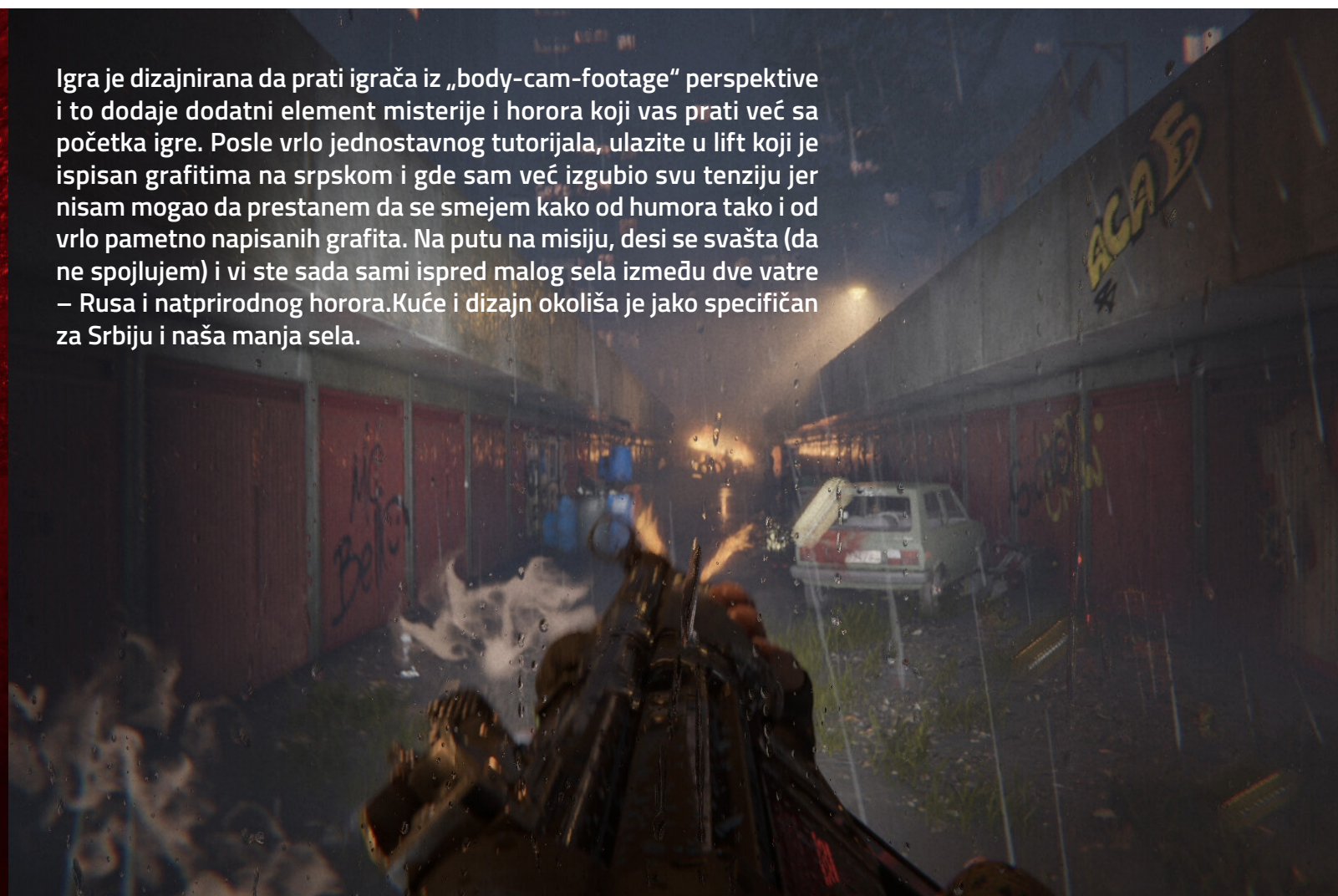
**A.A.U. JE
AKCIONI HOROR
GDE IGRATE
KAO AGENT
SPECIJALNE
JEDINICE
NA TAJNOM
ZADATKU U
SRBIJI**



Volim kada vidim da naši developeri ozbiljno shvataju kreiranje igara. Još više volim kada naši developeri ozbiljno shvataju kreiranje igara na vrlo neozbiljan način koji će biti jasan samo igračima sa ovih područja. Trenutno nema boljeg primera od A.A.U, a demo koji sam igrao samo pokazuje vrlo dobar prvi korak na putu dobrog akcionog horora u kom sam se smejao više nego u naj-boljim komedijama.

A.A.U. je akcioni horor iz prvog lica gde igrate kao agent specijalne jedinice (A.A.U.) na tajnom zadatku u Srbiji (da, Srbiji). Već na početku igre stvari kreću naopako pa ova specijalna misija prelazi u nameštaljku, sukob sa Rusima iz nekog razloga i obrise eldrič horora.

Na vama je samo da... preživite.



Igra je dizajnirana da prati igrača iz „body-cam-footage” perspektive i to dodaje dodatni element misterije i horora koji vas prati već sa početka igre. Posle vrlo jednostavnog tutorijala, ulazite u lift koji je ispisan grafitima na srpskom i gde sam već izgubio svu tenziju jer nisam mogao da prestanem da se smejem kako od humora tako i od vrlo pametno napisanih grafita. Na putu na misiju, desi se svašta (da ne spojlujem) i vi ste sada sami ispred malog sela između dve vatre – Rusa i natprirodnog horora. Kuće i dizajn okoliša je jako specifičan za Srbiju i naša manja sela.

Ono što nisu morali da urade, a jesu, jeste pravljenje tekstura i objekata koji su jako specifični za Srbiju. Pronaći ćete ajvar, sarmu, stare telefone, jako smešne cigarete i pića koje će vas poprilično nasmejati ako ste iz ovih krajeva, dok će drugim igračima biti samo obični objekti u igri. Svakako sam završio demo sa osmehom na licu koji je pomešan sa terorom.

Na prvi pogled, A.A.U. ima sve što jedna horor igra treba da ima

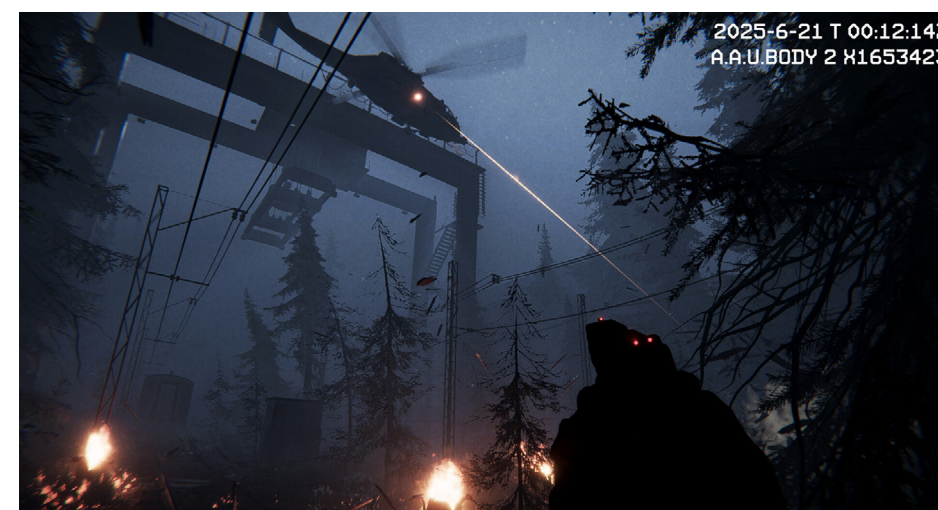
Na prvi pogled, A.A.U. ima sve što jedna horor igra treba da ima. Grafika je solidno dobra, estetika prati kako narativ tako i okruženje, oružja su moderna ali nisu dosadna i UI je minimalan i ne smeta imerziji. Svako ko je ljubitelj ovih igara će biti impresioniran prvim momentima igre gde tenzija postoji i ne oslanja se na jeftine momente straha (jump scares), barem ne do jednog specifičnog momenta (ko je igrao zna tačno koji je).

Ono što mi je bilo jako čudno je to što vas igra zasipa raznim naoružanjem i municijom, ali sam ja za ceo demo ispalio jedan metak na neprijatelja (jer je bio samo jedan neprijatelj) a onda još dva na katance da bih prošao kroz kapije. Čak sam mislio i da je bug što se neprijatelji ne pojavljuju, ali sam gledao druge ljude kako igraju i imali su identično iskustvo. Pošto u demo verziji imamo samo prvi nivo, verovatno je akcija ostavljena za kasnije nivoe, ili su namerno ostavili tolika naoružanja kao crvene haringe da daju igračima lažan osećaj sigurnosti.



Demo je vrlo kratak i ne mogu puno da pišem a da ne opišem sva interesantna dešavanja u istom. Mislim da je napetost poenta i otkrivanjem detalja se kvari, a plašim se da ponovno igranje gubi to što su developeri hteli da postignu.

Ja sam, što bi klinci rekli, baš hajp za punom igrom i mislim da ima potencijal da bude jedna od najboljih igara iz ovog područja ali i sjajan konkurent u ovom žanru globalno. Raspberry Studio, navijam za vas i jedva čekam da vidim konačni proizvod. Do tada, svi na Steam i probajte demo.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 / 11
CPU: Ryzen 5 1600x / Intel Core i7-7700k
GPU: AMD Radeon RX 5600 XT 6GB / NVIDIA GeForce RTX 2060 6GB
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 20 GB

**PLANIRANI
DATUM IZLASKA:**
2026

RAZVOJNI TIM:
Raspberry Studio

- ✓ Odličan osećaj tenzije
- ✓ Skriveni humor za ljude sa našeg područja
- ✓ Estetika
- ✗ Tone oružja koja nemaju poentu u demou

SILENT HILL *f*

JAPAN O KOM VAM NE PRIČAJU...

Pre samo dvadesetak godina, Konami je bio moja omiljena kompanija kada su video igre u pitanju. S tim u vidu, momenat kada su prestali da rade na velikim igrama i ujedno prestali da sarađuju sa Hideo Kodžimom, za mene je nesumnjivo bio prilično tužan.

I jeste, postojali su oni protekle deceniji, usputno koristeći starije brendove, ali to nije bilo to. Ali sada, uz tri projekta koji posle dugo vremena izgledaju kao ozbiljan, planski povratak Konamija u "prave" AAA vode, daju tako mnogo razloga za radovanjem.

Rimejkovi Silent Hill dvojke kao i trećeg dela Metal Gear Solid serijala, možda jesu bili igranje na sigurno, ali su istovremeno i odlično izvedeni. A sada, kada je preda mnom i potpuno novi nastavak Silent Hill franšize, koji pokušava da proba nešto drugačije, mogu slobodno da kažem da mi se javlja iskra nade u budućnost ove stare, japanske kompanije.

Ako neki serijal smatram najboljim, ili još bolje rečeno pravim osnivačem "survival horror" žanra, to je Silent Hill. I dan danas da pokrenem prvi deo na PlayStation kecu, uspeo bi da me razdrma i kroz onu jednostavnu grafiku. Čak ni nizak broj poligona ne može da umanjí dozu strave i užasa kakav ovaj serijal nosi sa sobom. Zamislite samo sve to uz sjajnu grafiku... U stvari, ne morate ni da zamišljate. Imate Silent Hill 2 rimejk, a sada i F koji po mom skromnom mišljenju, izgleda lepše čak i od te igre.

**F NAS VODI U MALENI
JAPANSKI GRADIĆ
TOKOM ŠEZDESETIH
GODINA PROŠLOG
VEKA**

Ovo momentalno iskače iz šina serijala gde se radnja igara obično odvijala u gradu Silent Hill. Ali ne brinite, ovo ne znači da horor i atmosfera jenjavaju. Naprotiv, ovo je samo pokazatelj da bilo koja lokacija može zadržati prepoznatljivu atmosferu kojom je serijal i stekao svoj renome.

Teška magla, opasnost koja vreba na svakom ćošku, spor prolazak kroz napuštene lokacije i velika doza psihološkog horora, obradovaće svakog zaljubljenika u serijal i žanr.

Kao prvo, ne samo sirovom grafikom već i dizajnom, Silent Hill F oduševljava. Način na koji je dočaran japanski gradić, izvanredan je. Lokacije prepune detalja, prosto zrače karakterom. Iako gotovo sasvim opustošeno, imate utisak da je u pitanju stvarno mesto gde su mnogi ljudi živeli. Dizajn zvuka, osvetljenje i tradicionalno poigravanje sa maglom kako bi se pojačao utisak nelagodnosti, čine ovo pravim tehničkim spektaklom. Nije teško da vas igra "proguta" kada sve izgleda ovako dobro.

Priča prati devojkú Hinako koja naravno biva uvučena u izuzetno živopisno bolestan svet, koji se praktično raspada oko nje u svakom smislu te reči. Vizuelno dočarani motivi društvenog pritiska, osećaja krivice i straha od osude zajednice, grade izuzetno interesantnu priču koja vam naravno ne otkriva sve na brzaka, ali nagrađuje pričom kroz istraživanje. Čitanje usputnih tekstova, poruka i tragova, nije bilo dosadno čak ni meni kom ovakva vrsta naracije, priznajem nije najbliškija.

**PRIČA PRATI DEVOJKU
HINAKO KOJA
BIVA UVUČENA U
IZUZETNO ŽIVOPISNO
BOLESTAN SVET**

Kako je u pitanju igra preživljavanja u okruženju potpune strave i užasa, suočićete se sa mnogim nakazama u vidu protivnika. U maniru ovih igara, skoro uvek je isplativije izbegavati okršaje. Ali kada to nije moguće, očekuje vas interesantan borbeni sistem. Hinako koristi hladna oružja, od kojih svako može da se polomi ukoliko ga predugo koristite. Srećom, moguće ga je opravití...

Svako od naoružanja ima svoje prednosti i mane, ali ne zavisi ni sve od oruđa. Hinako vremenom može da poveća svoju izdržljivost, fizičku i mentalnu snagu, što nosi sa sobom i osvežavajuć RPG element u igru.

Postoje instance gde će vas borbe nervirati ukoliko ih se previše zareda ili budu delovale naročito nefer, ali tu su i situacije gde ćete biti superiorni u odnosu na protivnika. Generalno bih rekao da igra uopšte nije teška na standardnom podešavanju težine, a na vama je da pronađete gde vas čeka najzdravija doza izazova. No ukoliko ste tu samo zbog priče, i sama atmosfera će predstavljati dovoljan izazov za vas. Tako da ne preterujete ni sa odabirom težine.

UKOLIKO PATITE OD TRIPOFOBIJE, BUDITE OBAZRIVI!

Skrenuo bih pažnju i pojedincima koji pate od tri-pofobije – fobije kod koje je izražen strah, anksioznost ili gađenje od grupe sitnih rupa, šupljina ili ponavljajućih nepravilnih obrazaca. Ja sam jedan od njih i verujte mi, igra je na momente gadna da gadnija ne može biti. Moram priznati da sam se junački nosio sa ovim trenucima, a kako igra ne nudi opciju da se ovi motivi ublaže ili isključe, budite pažljivi. Možda da igrate sa nekim ko ne pati od ovoga, pa da može da vam prepriča momente gde ste žmurili?

Kao celina, Silent Hill F ima jako dobru, zrelu i interesantnu priču. Odličnog protagonista, likove i krajnje grozan dizajn protivnika – što se u ovakvim igrama i traži. Jaku atmosferu, audio režiju i vizuelnu prezentaciju. Legendarni kompozitor Akira Jamaoka je potpuno neprepoznatljiv a podjednako sjajan kao i uvek. A tu je i zabavan borbeni sistem i mehanike napredovanja. Ono što kvari konačnu ocenu, jeste sijaset neizbrušenih stvari koje direktno utiču na neke od ovih sjajnih elemenata.

IAKO SMATRAM DA SU ODLIČNE, BORBE PONEKAD MOGU BITI JAKO NAPORNE

Prvo bih se osvrnuo na same borbe. Iako smatram da su odlične, mogu da dosade ili budu naporene, naročito iz razloga što nemaju zanimljiviji arsenal naoružanja na koji smo do sada možda navikli.

Sistemi koji se tiču mentalnog zdravlja na koje morate konstantno da pazite, kao i izdržljivosti koja vas usporava u borbi, umeju da iznerviraju, naročito ukoliko se udruže sa nekoliciom jako iritantnih bagova. Protivnike je nekad prosto nemoguće izbeći, a ti trenuci kada osećate da nije bilo pošteno kako ste primili udarac, ili još gore poginuli, jesu nešto u čemu ni jedan igrač ne može da uživa.

Tokom narativa, postoje brojni momenti gde se likovi ne ponašaju najprirodnije. Znae ono kao kada gledate horor film, a karakteri rade sve suprotno od onoga što bi normalan čovek učinio u istoj situaciji? E pa nešto dosta slično, ali se ovde više tiče reakcija i preispitivanja nego direktnog delovanja. Na momente, likovi deluju čudno ili veštački. A da li je to nešto što će vam samo pojačati nelagodu i atmosferu čitavog okruženja, ili naprotiv narušiti isto, individualna je stvar.

Kada se osvrnem, ipak nema tako mnogo stvari koje mogu da zamerim ovoj igri. Mogla je biti bolja, upeglanija, utegnutija, ali to je daleko od razloga za stvarnim negodovanjem. Ono što je ovde postignuto, istinski proslavlja ovaj kulturni serijal na način kakav još od četvrtog nastavka nisam doživeo.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel Core i7-9700 / AMD Ryzen 5 5500
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2080 / AMD Radeon RX 6800XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 50 GB

PLATFORME:

PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:

NeoBards Entertainment

IZDAVAČ:

Konami Digital Entertainment

TEST PLATFORMA:

PC

CENA:

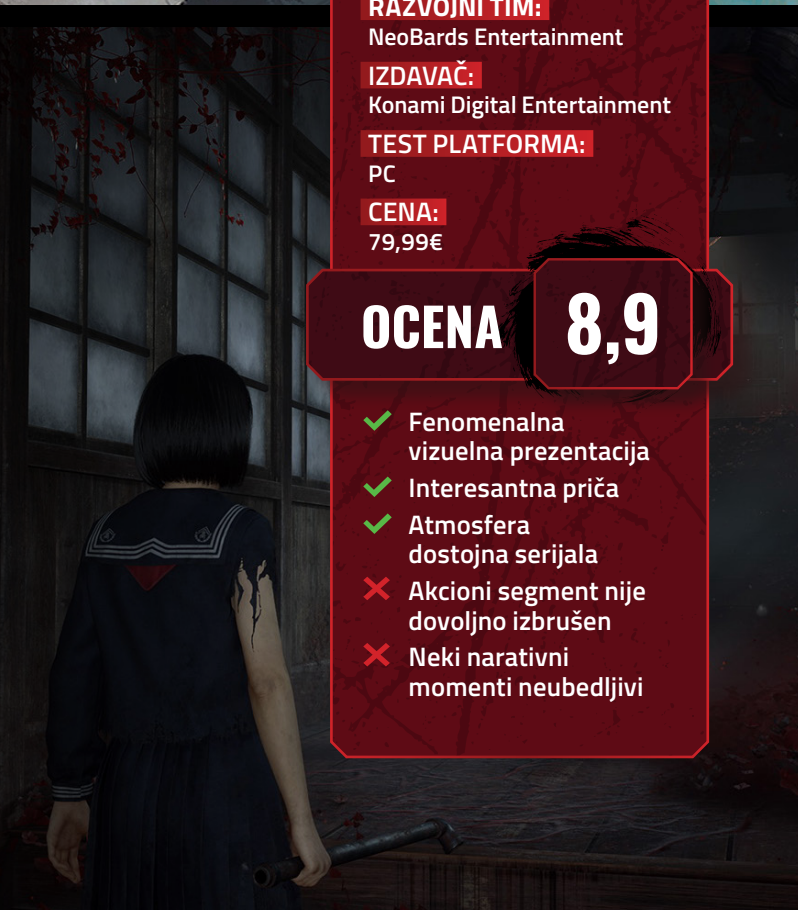
79,99€

OCENA **8,9**

- ✓ Fenomenalna vizuelna prezentacija
- ✓ Interesantna priča
- ✓ Atmosfera dostojna serijala
- ✗ Akcioni segment nije dovoljno izbrušen
- ✗ Neki narativni momenti neubedljivi

Ovo je drugačiji i smeo pokušaj da franšiza doživi osveženje i smatram da ga u svakom pogledu treba veličati i nagraditi. Ukoliko ste voleli Silent Hill, ovde ćete pronaći još mnogo toga da ljubav proširite još više. No ako ste samo ljubitelj žanra, znajte da su ovako dobri naslovi danas retkost. A kako stvari stoje, nadam se da će ih u budućnosti biti samo sve više.

Konami, dobro došao natrag! Ali ne zaboravi, držimo te na oku. ☒



PLAY CAST

BI WEEKLY PODCAST ZA LJUBITELJE GAMINGA

YOUTUBE/PLAY_ZINE

RUSKI ROMAN U RUHU VIDEO IGRE Pathologic 3

Grad u centru serijala Pathologic, poznat samo kao Town-on-the-Gorkhon, jedno je od najvećih gejming okruženja ikada napravljenih. Izgrađen na industriji klanja bikova koja eksploatiše domorodačko stanovništvo, ovaj ruski gradić prepun je simbolike i živopisnih ličnosti koje se bore za moć. Njegove isprepletane ulice ispunjene su nemogućom arhitekturom, spomenicima ambicijama i ekscesima vladajućih porodica. Grad je bure baruta ljudske ambicije i okrutnosti koje eksplodira dolaskom razorne kuge.



Od tri iscelitelja iz kulturnog originala iz 2004. godine, druga igra se fokusirala samo na Haruspeksa, koji prolazi kroz sablasno i nadrealno putovanje suočavanja sa kulturom koju je napustio. Najnovija igra prebacuje fokus na drugog iz trojke: doktora medicine, Danila Dankovskog (Bachelor), univerzitetskog istraživača i potpunog autsajdera, čija je glavna briga (barem u početku) sopstveno istraživanje, a ne katastrofa koja se odvija pred njegovim očima.

Kao protagonista iz prvog lica, Dankovski je sve samo ne prazna tabla. Njegovi dijalozi sa stanovnicima grada znatno su duži čak i nego u Pathologic 2, jer poznati tanatolog obožava da sluša sopstveni glas. A u igri koja funkcioniše po principu neumoljivog protoka vremena, to znači da možete potrošiti dragocene minute lutajući po dijaloškim granama samo da biste ubacili neku zajedljivu primedbu ili demonstrirali intelektualnu superiornost mrmljanjem nečega nepristojnog na latinskom.

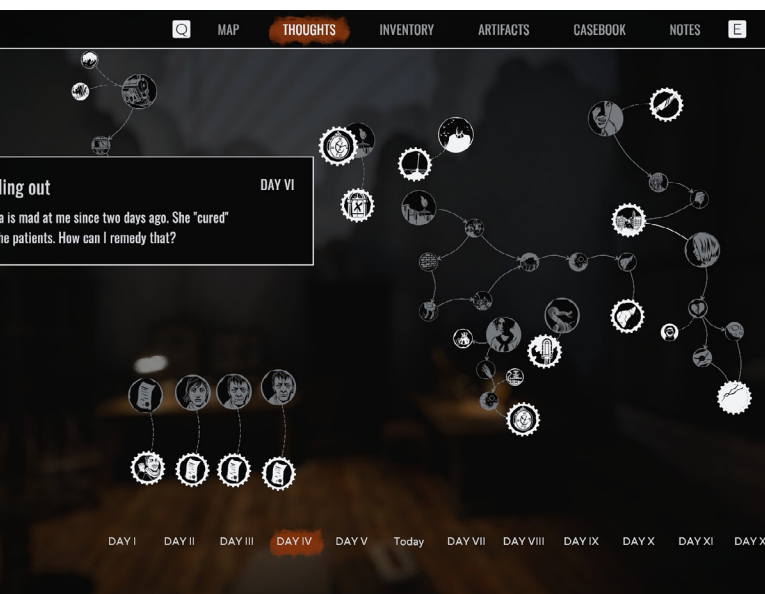


**GRAD JE BURE BARUTA
LJUDSKE AMBICIJE I
OKRUTNOSTI KOJE EKSPLODIRA
DOLASKOM RAZORNE KUGE**

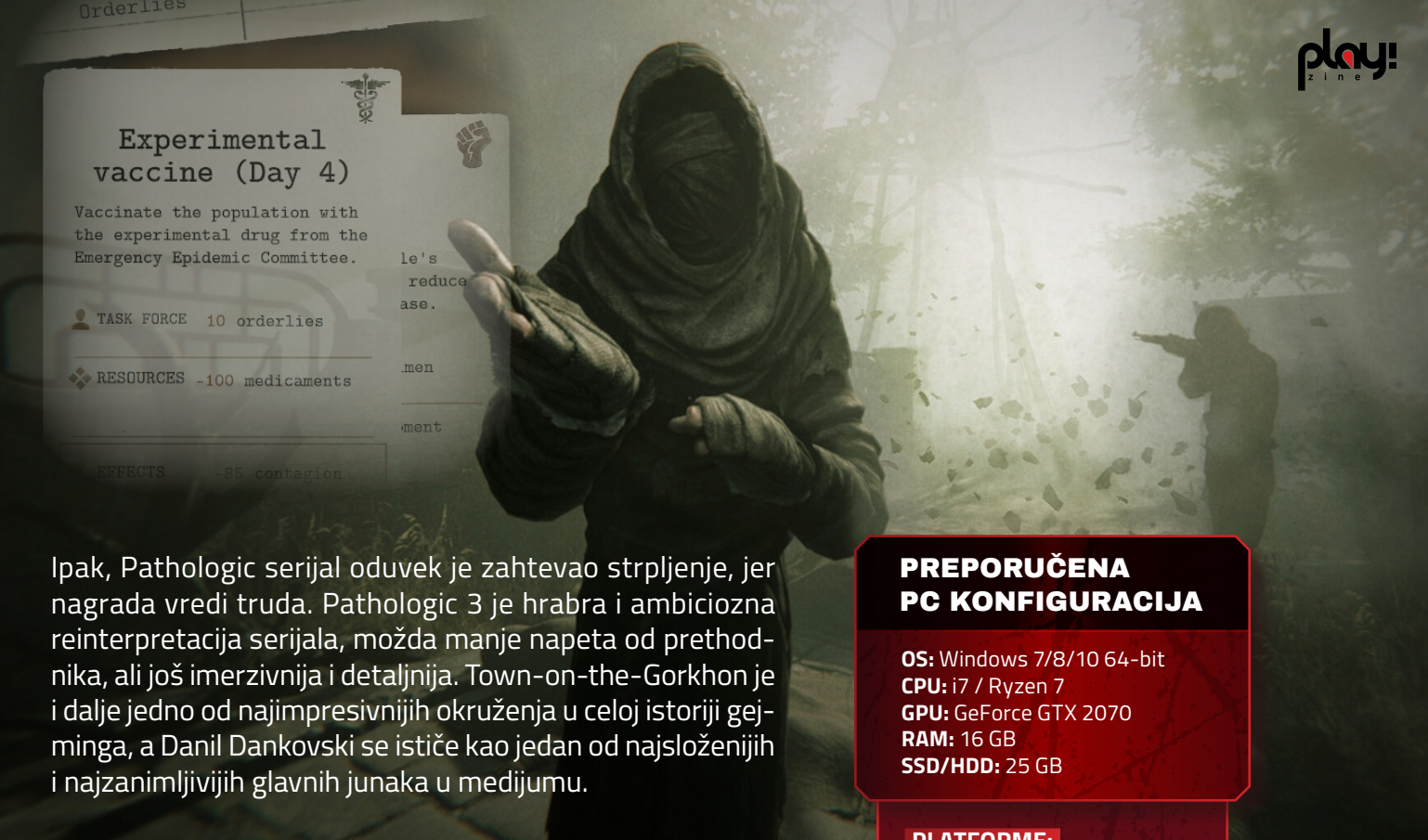
Ipak, ima koristi od toga da se dijalozi ne preskaču. Ne samo da ćete saznati više o gradu i njegovim moćnicima, već mnogi odgovori utiču na Danilovu „skalu raspoloženja“, koja zamenjuje klasične pokazatelje poput gladi, žeđi i izdržljivosti iz prethodnih igara. Na jednom kraju spektra je manija – Dankovski se kreće toliko brzo da praktično klizi kroz grad, ali mu zdravlje opada zbog naprezanja srca. Na drugom je apatija, koja ga usporava do te mere da, na vrhuncu beznađa, pokušava da izvrši samoubistvo. Zbog toga je često pametnije potrošiti vreme vređajući nevaspitanu decu kako biste podigli energiju, ili prekinuti introspektivni razgovor pre nego što vas gurne u parališuću letargiju.

Pojednostavljenje survival mehanika ne znači da je Pathologic postao lakši – naprotiv, savršeno se uklapa u novu perspektivu. Dankovski je postavljen na poziciju moći, privilegovani i fokusiran. Dok se Haruspeks u drugoj igri krio i borio za svaki obrok, Bachelor ima resurse i može da se posveti upravljanju improvizovanom bolnicom i kriznim štabom koji donosi dekrete u borbi protiv kuge.

Za razliku od prethodnika, Dankovski nije zarobljen linearnim vremenom. On može da se vraća na početak dana i resetuje zadatke, pokušavajući da izvuče bolji ishod. Međutim, ovo zahteva resurs zvan amalgam, koji se najčešće dobija razbijanjem ogledala po gradu. Kako vreme odmiče, ovaj sistem postaje sve zagušujući - ogledala ostaju polomljena, resursi potrošeni, a vi shvatate da ste u klopki mehanike koja vas polako steže.



Upravljanje gradom i putovanje kroz vreme ponekad deluju haotično. Dijagnostikovanje pacijenata je izuzetno zanimljivo i složeno, dok su drugi sistemi, poput borbe protiv personifikacije kuge, Šabnaka, prilično površni. Mogućnost resetovanja dana umanjuje tenziju, a tehnički problemi dodatno kvare iskustvo, naročito u kasnijim fazama.



Ipak, Pathologic serijal oduvek je zahtevao strpljenje, jer nagrada vredi truda. Pathologic 3 je hrabra i ambiciozna reinterpretacija serijala, možda manje napeta od prethodnika, ali još imerzivnija i detaljnija. Town-on-the-Gorkhon je i dalje jedno od najimpresivnijih okruženja u celoj istoriji gejminga, a Danil Dankovski se ističe kao jedan od najsloženijih i najzanimljivijih glavnih junaka u medijumu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 7/8/10 64-bit
CPU: i7 / Ryzen 7
GPU: GeForce GTX 2070
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 25 GB

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Ice-Pick Lodge

IZDAVAČ:
HypeTrain Digital

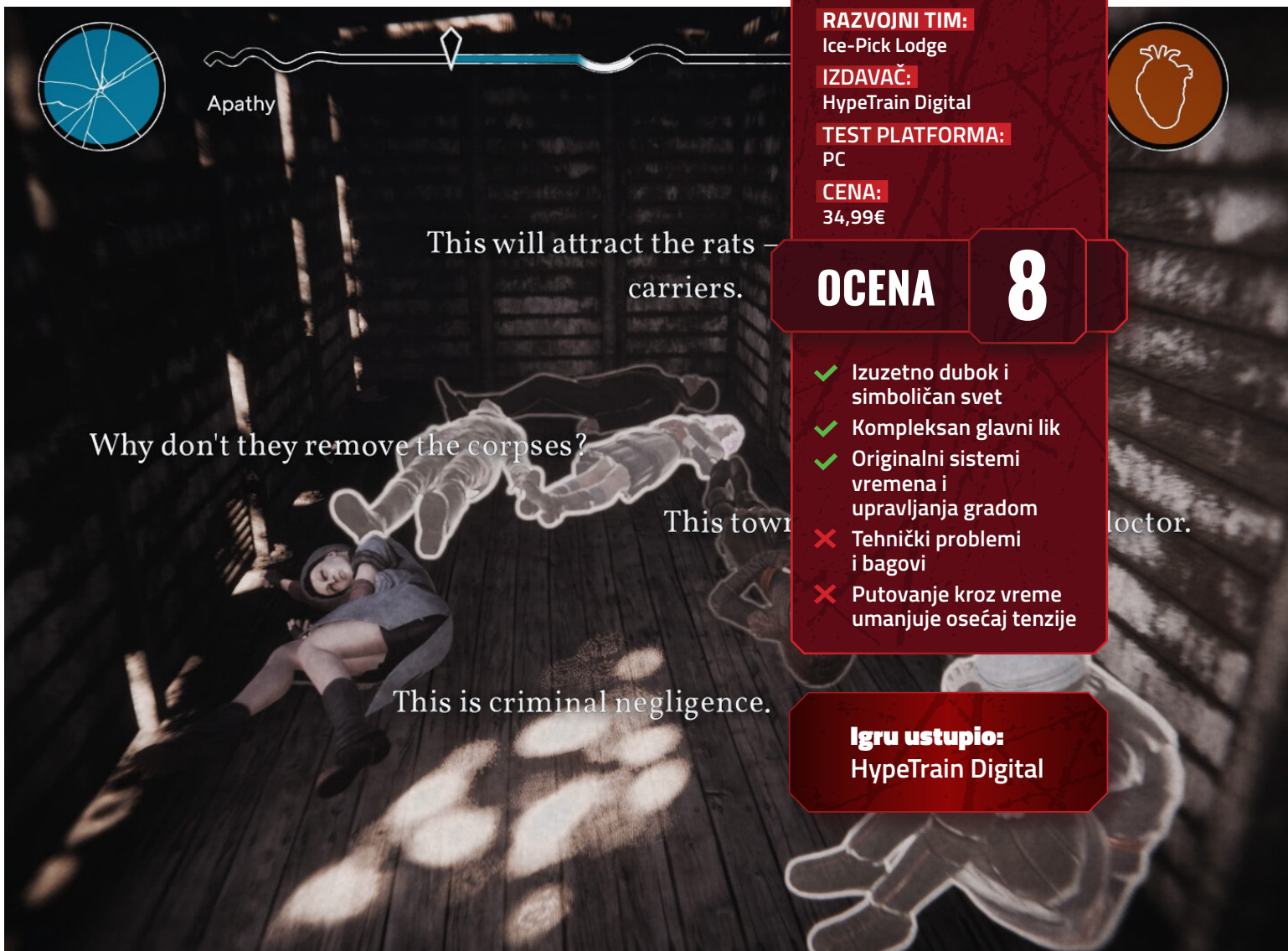
TEST PLATFORMA:
PC

CENA:
34,99€

OCENA 8

- ✓ Izuzetno dubok i simboličan svet
- ✓ Kompleksan glavni lik
- ✓ Originalni sistemi vremena i upravljanja gradom
- ✗ Tehnički problemi i bagovi
- ✗ Putovanje kroz vreme umanjuje osećaj tenzije

Igru ustupio:
HypeTrain Digital



MIO

MEMORIES IN ORBIT

**MIO bogato
nagrađuje igrače
koji vole da
istražuju i pronalaze
skrивene lokacije**

Vaš robotić ima mali broj health poena, a ako kojim slučajem poginete (a hoćete), moraćete da se vratite na startnu lokaciju. Tada gubite sve resurse ukoliko ih niste pretvorili u drugi tip, a usput ćete naravno naleći na gomilu boss protivnika, kao i na raznorazne apgrejde za napad, kretanje i slično.

Ovo su sve standardne metroidvanija trope, ali prilično brzo ćete primetiti suštinske razlike u odnosu na druge igre iz žanra.

Prvo, contact damage ne postoji. Protivnici mogu da vas povrede samo ako vas zakače svojim napadom (inače možete protrčati kroz njih), dok neke projekte možete uništiti. Dodge opcija na početku nije dostupna, ali kada je dobijete, postaće vaš primarni metod izbegavanja napada, umesto prostog skakanja i sklanjanja u stranu. Čak će i sistemi kretanja biti drugačiji od onih na koje ste navikli, a primer jednog apgrejda je paukoliko kretanje koje će vam biti neophodno za veliki broj površina.

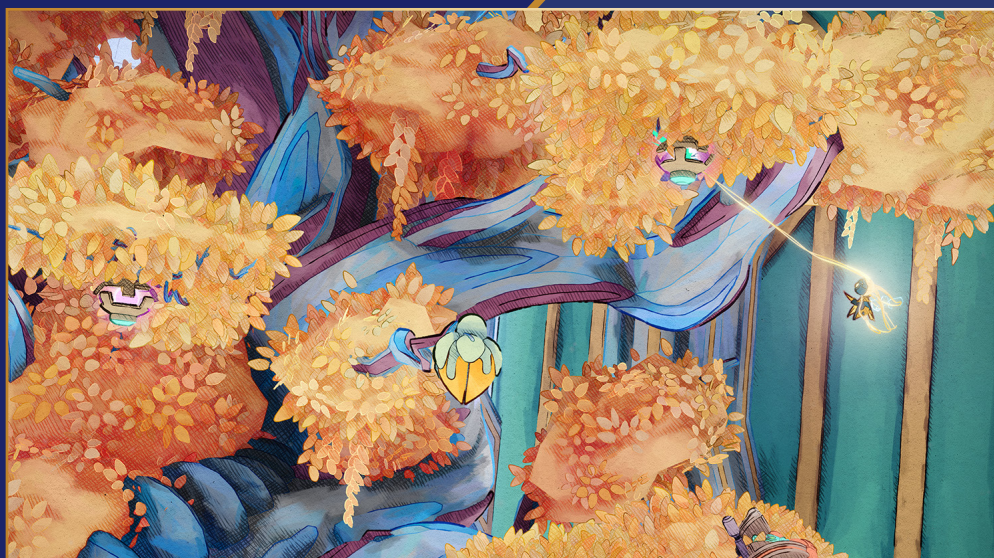
Unapređivanje sopstvenog tela sa modovima možete vršiti samo na lokaciji gde se ponovo spawnujete i to ukoliko imate poena da platite, ali uvek možete da skinete stari i stavite novi. Modovi vam daju da imate HUD, da vidite HP protivnika, da povećate svoj, da pojačate kombo napade i tako dalje i tako bliže. Sistem lečenja nije nimalo sličan Hollow Knight igrama - ovde možete da se zalećite isključivo na određenim lokacijama i to za poene koji su vam potrebni za kupovinu opreme, a ove lokacije nisu mesta gde možete da se ponovo pojavite kada poginete.

MIO bogato nagrađuje igrače koji vole da istražuju i pronalaze skrivene lokacije na mapi, kako sa detaljima priče, tako i sa korisnim bonusima i modovima.

SEĆANJA U OKOVIMA ČELIKA

Čini se da svakog meseca makar jedna metroidvanija uspeva da ispliva iz mora sličnih igara. Pošto je sam žanr veoma prost u osnovi, svaki novi naslov mora da uradi nešto zanimljivo i inovativno, ako išta samo da bi se takmičio sa titanima kao što su Hollow Knight i njegov nastavak. Ovog meseca, za oko nam je zapao MIO – Memories In Orbit.

Na početku priče budite se u telu malog robota na milenijumima starom svemirskom brodu.



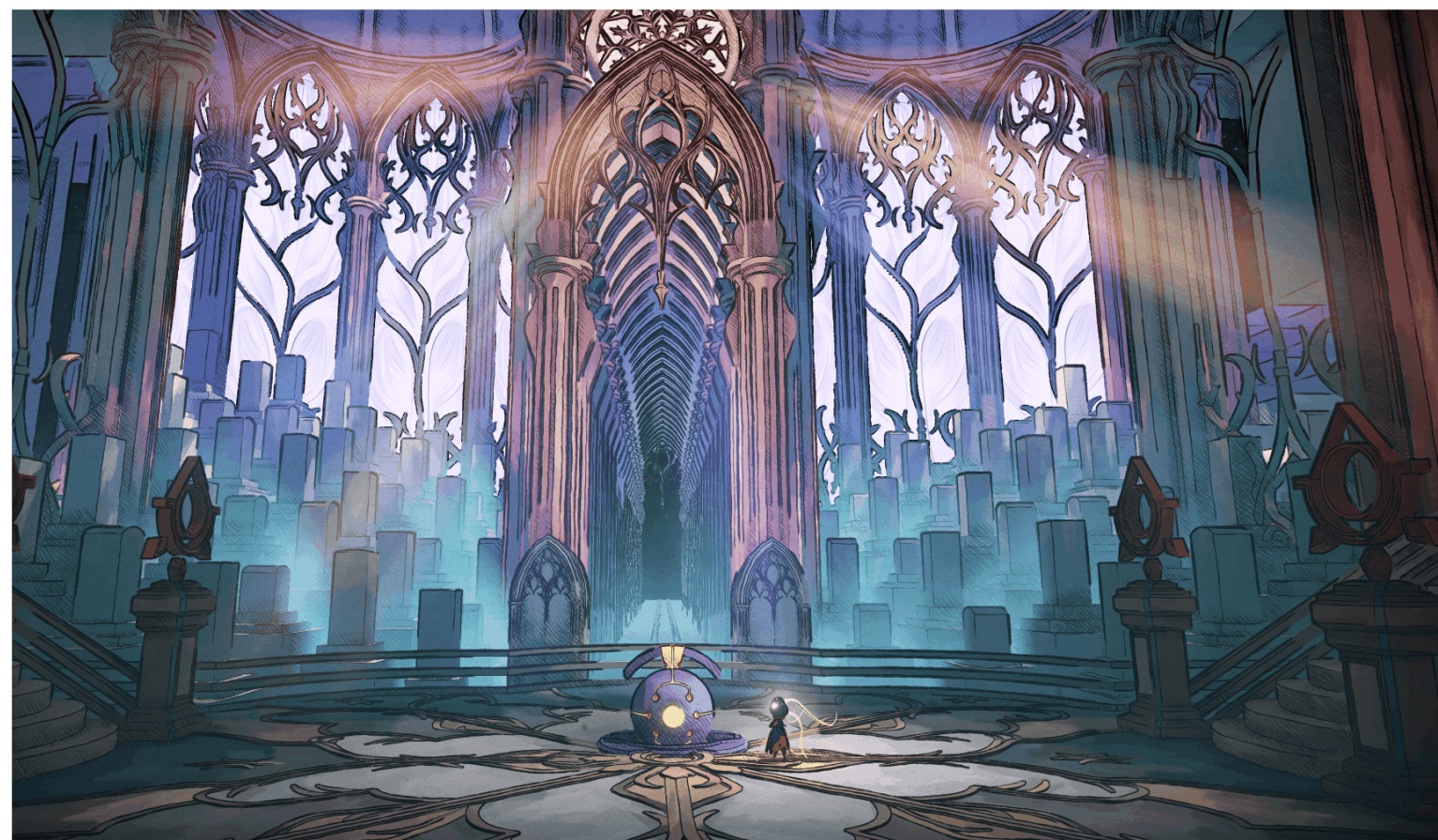
Zub vremena je učinio svoje, te letelica prestaje da funkcioniše. Zato je na vama da saznate šta se dogodilo sa posadom, otkrijete ko ste i koja je vaša svrha. Na putu ćete naići na podivljale robote, ali i na one koji će vam pomoći i uputiti vas dalje u utrobu broda.

Prva stvar koja nas je prijatno iznenadila je to što vam igra odmah na početku daje dupli skok, apgrejd koji u drugim metroidvanijama pronalazite posle bar nekoliko sati. Naravno, postoji još dosta različitih sposobnosti koje možete otključati. U tom smislu, u startu možemo videti da MIO prati mnoštvo elemenata ovog žanra, što je i očekivano, ali svaki od njih je izmenjen na vrlo zanimljiv i ponekad neočekivan način.



Ako pak želite da igru učinite malo lakšom ili manje stresnom, možete uključiti ili isključiti nekoliko pomoćnih opcija u bilo kom momentu. Verujte mi, ovo će vam spasiti živce.

Vizuelni stil je apsolutno predivan i često ćete zastati kako biste uživali u ambijentu. Cela igra liči na kombinaciju cell shaded stila sa rotoskopijom, dok su animacije solidne i čiste, uključujući napade protivnika koji će biti veoma prepoznatljivi. Muzičke numere se savršeno uklapaju sa okruženjem i prenose melanholičnu atmosferu drevnog broda koji prolazi kroz muke i jedva pokušava da ostane u jednom komadu, a kada dođe red na borbu, OST će vas držati fokusirane na ritam okršaja.



MIO ponekad pati od veoma čudnih i pomalo nerazumnih dizajnerskih odluka

MIO ne pati od previše gadnih bagova ili debalansa, već od veoma čudnih i pomalo nerazumnih dizajnerskih odluka. Pre svega mislim na način na koji lečenje radi, kako funkcioniše dodge mehanika, pa čak i na respawn sobe. Ipak, čak i pored svega toga, najviše će vas iznervirati to što uvek morate da trčite nazad do lokacije gde se bijete sa bossom. Ovo može biti veoma iritantno ako niste našli neku prečicu, ali čak i sa njom postoji šansa da ćete potrošiti nekoliko minuta da dotrčite nazad, i to kroz nekolicinu protivnika.

Borba je izazovna ali sasvim fer

Ako ste iskusni igrač metroidvanija i želite nešto malo drugačije i izazovnije, onda je MIO definitivno naslov kojim morate nastaviti svoje putovanje kroz ovaj žanr. Ali ako vas je Silksong izmučio i želite nešto lakše, onda MIO možda nije dobar izbor ukoliko ne uključite neke od pomoćnih opcija. ☒



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 3 1300X / Intel Core i3-8100
GPU: AMD Radeon RX 570 / Nvidia GeForce GTX 1650
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 4 GB

PLATFORME:

PC, PS5, Xbox Series X/S, Switch 1/2

IZDAVAČ:

Focus Entertainment

RAZVOJNI TIM:

Douze Dixiemes

TEST

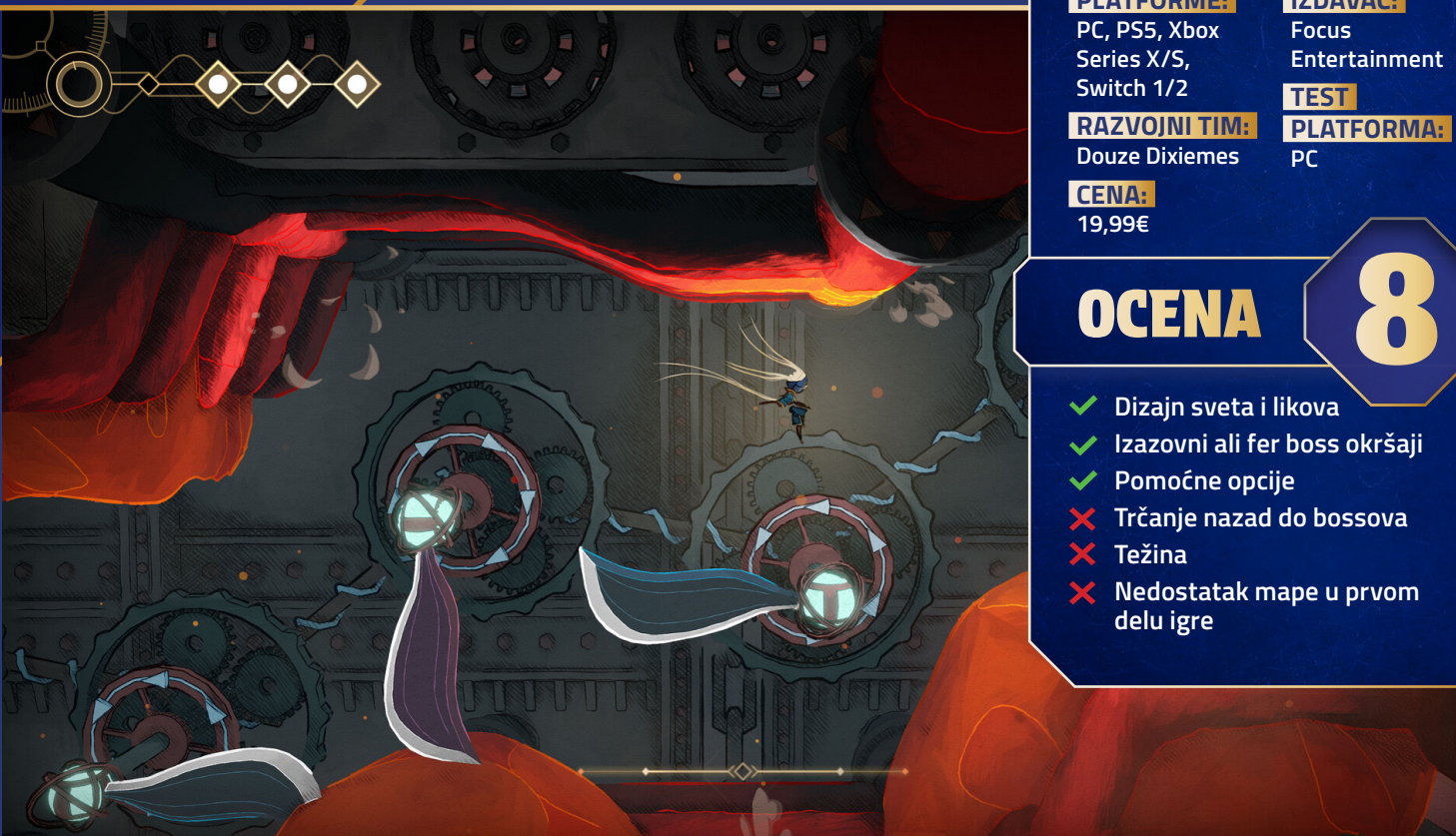
PLATFORMA: PC

CENA:
19,99€

OCENA

8

- ✓ Dizajn sveta i likova
- ✓ Izazovni ali fer boss okršaji
- ✓ Pomoćne opcije
- ✗ Trčanje nazad do bossova
- ✗ Težina
- ✗ Nedostatak mape u prvom delu igre



GIRL GAMING show

SVAKOG DRUGOG PONEDELJKA

NA YOUTUBE KANALU:
@GIRLGAMINGASSOCIATION



REVIEW

AUTOR
Nikola Aksentijević

CAIRN

VIDITE ONU PLANINU TAMO?
MOŽETE SE POPETI NA NJU!

Cairn nam stiže krajem prvog meseca 2026. godine kao najnovije ostvarenje studija koji nam je doneo hitove kao što su Furi i Haven.

TOPLO VAM
PREPORUČUJEM
DA SE UPUSTITE
U OVU AVANTURU
SA KONTROLEROM

Igrate kao Aava, devojka koja je sama sebi postavila cilj da postane prva osoba koja će osvojiti vrh planine Kami. Takav poduhvat nije nimalo lak s obzirom na to da je uspon već odneo više od 150 života, ali uz strpljenje, trud i možda malo magnezijuma za penjanje, ona bi konačno mogla da dodirne večnost na jedan kratak trenutak. Ovo je priča puna opasnosti i tuge, ali i trenutaka topline

i mira – osećaj je neverovatan kada stignete do neke kinematografske scene, jer predstavlja predah od borbe sa planinom Kami, a ponekad vam i dopuni glad i žeđ.

Uprkos početnom osećaju usamljenosti, na svom putu upoznate dosta likova, kao i saznati više o ljudima koji su nekada živeli na planini. Iskreno, sve je prilično zanimljivo, a traganje za lorom može

vas odvesti do prelepih prizora koji će vas podsetiti koliko je svet zapravo veličanstven... ili do užasnih scena koje vas mogu učiniti paranoičnim... ili do simpatičnih unapređenja poput veće flaše za vodu. Usput, malo upozorenje za osetljivije igrače – ako vam smeta prizor unakaženih prstiju, možda bi trebalo da preskočite Cairn. Mogu izgledati poprilično gadno.

U svakom slučaju, hajde da počnemo uspon i avanturu koja vas možda, a možda i neće ubiti. Važno je napomenuti da Cairn treba igrati sa kontrolerom – ako probate na neki drugi način... pa, srećno vam bilo. Da biste se penjali, morate pažljivo pomerati

svaki pojedinačni ud. Morate koristiti ispuste, pukotine i poneki kamen koji štrči. Međutim, tokom puta morate voditi računa o tome da budete siti, hidrirani, ugrejani i puni energije, jer u suprotnom lako možete završiti u nesrećnom padu niz liticu. A da stvari budu teže, Cairn po podrazumevanim podešavanjima nema auto save – možete snimati i učitavati samo u kampovima (koji su ponekad retki), a igra vas rado podseća koliko je vremena prošlo od poslednjeg sejva. I to je... zapravo prilično kul, neću ni da lažem. Svaka odluka postaje mnogo važnija, a greške zaista bolne, ali ne i nepravedne.

Ključno je da razmišljate kao pravi penjač i da planirate rutu pre nego što napravite potez koji će vas odvesti u smrt. Proverite gde možete da se uhvatite rukama, gde da se odmorite, gde je idealno postaviti pitone (metalne kuke koje vas spašavaju od pada u smrt) i uvek vizualizujte sledeći potez. Žurba će vas samo naterati da ponavljate greške, dok će vas upornost nagraditi mnogo više nego odustajanje.

Ako su vam udovi u čudnoj poziciji i počnu da drhte, pritisnite Y/Triangle/gornje dugme da povratite izdržljivost i blago korigujete хват. Bukvalno vam može spasiti život. I, naravno, koristite pitone u redovnim razmacima. Oni će vas sprečiti da udarite o tlo, ali mogu i da vam slome kičmu. Dao bih vam još upozorenja, ali mislim da je zabavnije da to doživite sami.



Ako se i dalje mučite, postoje pomoćne opcije koje možete uključiti kako biste olakšali penjanje, poput automatskog sejva ili čak vraćanja vremena unazad nakon pada. Ipak, kreatori igre preporučuju da nastavite da pokušavate jer imate sve alate koji su vam potrebni - samo ih treba pametno koristiti. Ako želite da se zaista osećate kao pravi alpinista, možete zameniti Automatic Limb Selection (koji je podrazumevano uključen) sa Manual Limb Selection, što će vas naterati da razmišljate o položaju ruku i nogu pri svakom koraku. A ako ste baš hrabri ili ljudi, možete uključiti Free Solo težinu. Ona isključuje

svaku pomoć, uključujući mogućnost snimanja (osim privremenog sejva pri izlasku iz igre). Ako umrete u bilo kom trenutku, moraćete da krenete od samog dna. Ne postoji nikakvo dostignuće za ovakav prelazak igre, tako da ovo radite samo ako vam treba još stresa u životu.

Što se tiče problema, Cairn ume da štucne na momente, ali nisam iskusio nijedan ozbiljan bug. Bilo je povremenih padova sa 60 FPS, prolaska kroz geometriju ili završavanja na pogrešnom mestu, ali igra generalno radi veoma glatko.



ŽURBA ĆE VAS SAMO NATERATI DA PONAVLJATE GREŠKE, DOK ĆE VAS UPORNOST BOGATO NAGRADITI





UPRKOS OZBILJNOJ TEŽINI, CAIRN JE NA NEKI ČUDAN NAČIN TERAPEUTSKA IGRA

Da, morate da se borite sa žeđu, glađu, hladnoćom i opasnim padovima, ali sam proces penjanja može biti izuzetno smirujući. Traženje oslonaca, pažljivo nameštanje ruku i nogu, kratki predasi da se saberete i pogledate unapred. Posle nekog vremena potpuno sam se izgubio u igri i prebacio sav svoj fokus samo na nju, što je u današnje vreme zaista magičan osećaj. Prepustio sam se planini dok sam se pažljivo penjao, proživljavajući emotivnu priču i uživajući u velelepnom pejzažima. Ruku na srce, mučio sam se, ali sam na kraju savladao sve prepreke pred sobom. Ako ne odustanete i nastavite da pokušavate, to i vama može poći za rukom!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel Core i7-10700 / AMD Ryzen 7 3700X
GPU: GeForce RTX 2060 Super / Radeon RX 5700
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 10 GB

PLATFORME:

PC, PS5

RAZVOJNI TIM:

The Game Bakers

IZDAVAČ:

The Game Bakers

TEST PLATFORMA:

PC

CENA:

29,99€

OCENA 9

- ✓ Izuzetno originalna i taktilna mehanika penjanja
- ✓ Atmosfera i dizajn sveta
- ✓ Terapeutski gejملهj koji nagrađuje strpljenje i fokus
- ✗ Visok nivo težine može odbiti manje strpljive igrače

Igru ustupio:
Popagenda

Ascend Rope

VODIČ KROZ ISTORIJU VIDEO IGARA

Redakcija Play!Zine magazina vam ponosno predstavlja *Vodič kroz istoriju video igara*, zbirku prva četiri izdanja Play!Retro specijala. Pridružite nam se na ovom uzbudljivom putovanju dok istražujemo korene gejminga, uspon industrije video igara i njen uticaj na razvoj tehnologije i kulture.

Vodič kroz istoriju video igara pokriva četiri jedinstvena razdoblja. Prvo ćemo posetiti Staro doba (1940–1976), period kada su računari tek bili u povoju, a koncept video igara i dalje neistražen. Upoznaćemo se prvom komercijalnom kućnom konzolom i mnogim arkadama, uključujući Atarijev Pong.

Naša sledeća stanica je Zlatna era (1977–1983), važna prekretnica za industriju video igara i epoha koja je iznedrila neke od najvećih velikana gejminga, kao što su Space Invaders, Pac-Man, Atari 2600, Commodore 64 i mnogi drugi. Nakon sumraka Zlatne ere i velikog kraha koji je doveo gejming do ivice propasti, industrija je doživela potpuni oporavak u periodu koji je usledio – Gejming renesansi (1984–1989). Za ovaj oporavak je dobrim delom zaslužna kompanija Nintendo, njena nova konzola i naravno Super Mario, koji su osvojili srca gejmera širom sveta.

Naša pustolovina se završava sredinom devedesetih godina u Eri inovacija (1990–1995), kada su video igre prelazile iz 2D u 3D svetove, otvarajući vrata za potpuno nove avanture. Zahvaljujući razvoju revolucionarnih tehnologija, u ovom periodu su nastali novi, do tada nevideni žanrovi u svetu gejminga, dok su mnoge legendarne franšize ugledale svetlost dana, uključujući Doom, Sonic the Hedgehog, WarCraft i druge. Ne smemo da zaboravimo na kompanije koje su nastale u ovo vreme, zahvaljujući kojima su video igre postale jedan od najpopularnijih, ali i najprofitabilnijih medija na celom svetu.

Ovaj vodič nije obično nostalglično putovanje u prošlost, već podsetnik na to koliko su video igre uticale na svet oko nas.

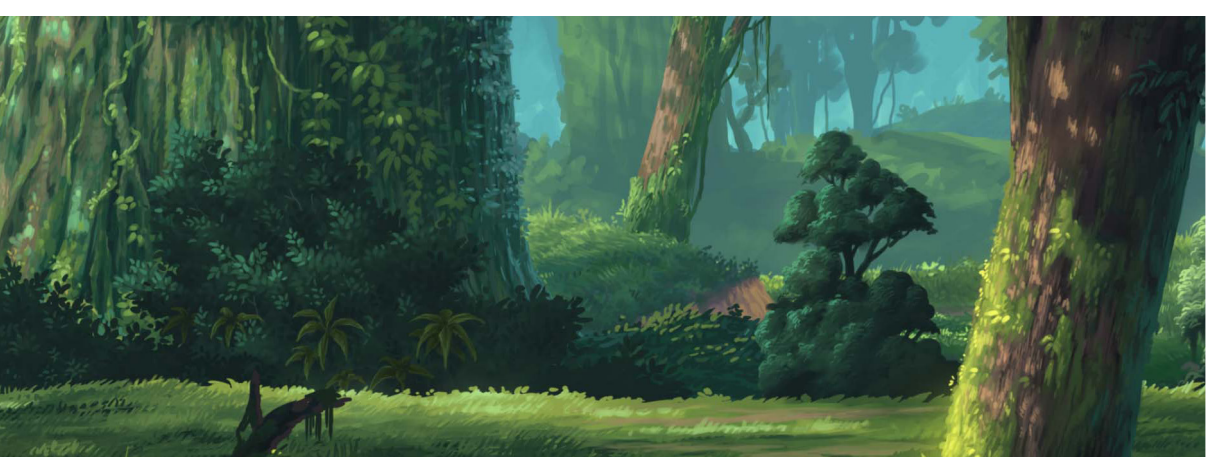
Knjiga „Vodič kroz istoriju video igara“ je dostupna u knjižarama Delfi i Vulkan, kao i onlajn putem delfi.rs, knjizare-vulkan.rs i rekt.shop prodavnice.



REVIEW

AUTOR
Milan ŽivkovićLEPA,
INTERAKTIVNA
PRIČICA....

Kejora



**vizuelna prezentacija je,
bez preterivanja,
najjača strana igre.**

Pozadine su bogate detaljima, animacije likova imaju toplinu i karakter a način na koji su scene uklopljene često govori više nego sam dijalog. Međutim, upravo zbog tog vizuelnog bogatstva, audio aspekt dolazi do izražaja kao više problematična strana.

Ovoj igri sam pristupio prilično otvorenog uma. Ne zato što sam ranije imao određen odnos prema ovom studiju (nikad čuo za Baranging Creative), već zato što sam tokom godina odigrao dovoljno indie avantura da znam koliko često dobre namere i jaka estetika mogu da odvedu igru i dalje od njenih realnih mehaničkih mogućnosti. To mi nije strano niti nužno problematično, ali uvek pokušavam da razdvojim ono što me emotivno privlači od onoga što objektivno funkcioniše u interaktivnom smislu.

Na prvi pogled, Kejora vrlo jasno zna šta želi da bude. To je 2D puzzle avantura koja se bez ustručavanja oslanja na estetiku velikih anime studija, do te mere da svet izgleda kao da je izvučen direktno iz ilustrativnog priručnika entuzijasta Ghibli studija. Ručno crtana grafika i animacije nisu tu samo da impresioniraju, već da uspostave ton. Blag, melanholičan, pomalo bajkovit, pa u tom smislu igra vrlo brzo ostavlja snažan prvi utisak. Ambicija je očigledna – Kejora želi da vas uvuče u svoj svet kroz atmosferu i priču, a ne kroz kompleksne sisteme ili izazov.

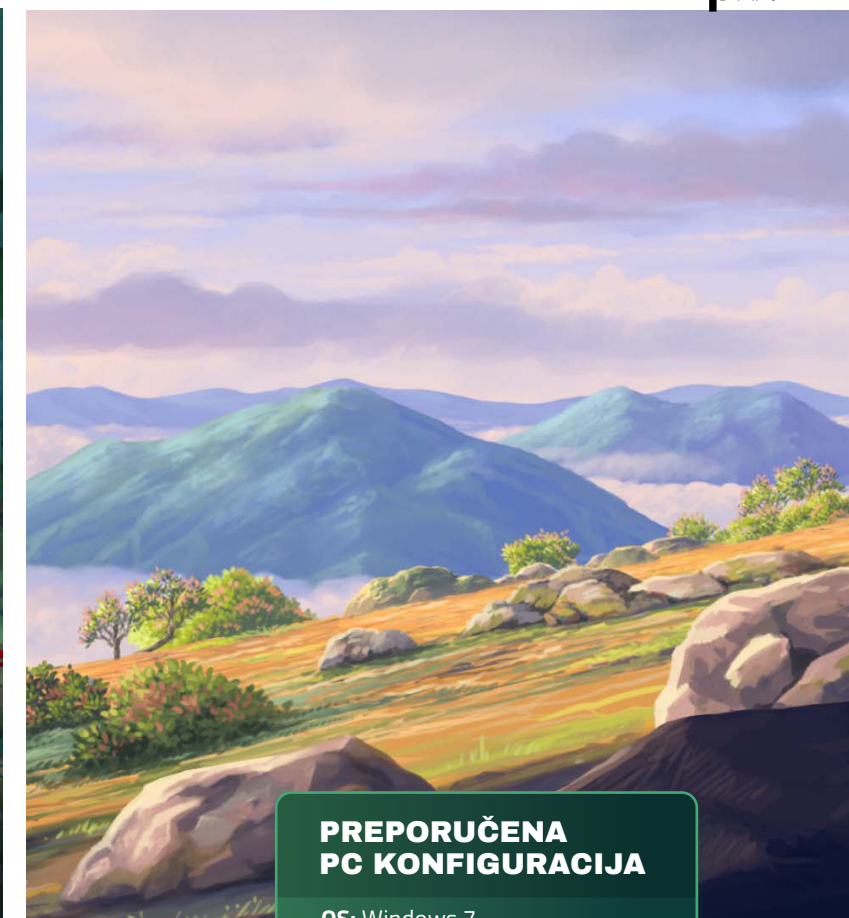


Po mom mišljenju, svet igre je previše tih.

Nedostatak ambijentalnih zvukova, ptica, vetra i šuškanja šume, čini da okruženje ponekad deluje praznije nego što bi trebalo. Ta tišina nije uvek namerna niti drastična, ali u ključnim narativnim momentima gde bi zvuk mogao da pojača emociju, ona je često potkopana odsustvom bilo kakvog audio sloja koji bi podržao scenu.

Što se samog igranja tiče, Kejora je prilično jednostavna. Zagonetke su intuitivne i retko zahtevaju ozbiljnije razmišljanje, a sekvence sa šunjanjem su više formalnost nego stvarni test pažnje ili planiranja. To samo po sebi nije nužno mana, jer ne traže svi od ovakvih igara izazov. Ali za mene je problem nastao u načinu na koji su pojedini sistemi implementirani.

Prebacivanje između likova, koje bi trebalo da bude centralni mehanički element, često deluje nespretno. Umesto prirodnog preuzimanja kontrole, likove praktično „teleportujete“ na željenu poziciju. I nije retko da se radnja ne aktivira iz prvog pokušaja. To narušava ritam i podseća vas da komunicirate sa jednim sistemom, umesto sa samim svetom.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 7
CPU: Intel core i5 2557M
GPU: GeForce GT440 / HD5570
RAM: 4 GB
SSD/HDD: 2 GB

PLATFORME:

PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:

Berangin Creative

IZDAVAČ:

Soft Source Pte Ltd

TEST PLATFORMA:

PC

CENA:

17,49€

OCENA 6

- ✓ Jako fina vizuelna prezentacija
- ✓ Interesantna priča koja drži pažnju
- ✓ Živopisni likovi
- ✗ Vrlo bazične mehanike
- ✗ Atmosfera je mogla biti punija
- ✗ Sistem čuvanja i ponavljanje sporijih scena

Narativ ima dovoljno suptilnosti da vas natera na razmišljanje, čak i kada mehanika ne uspeva da drži isti nivo angažovanosti. Tako da bi se jednom frazom ova igra mogla opisati kao „lepa priča“, sa potencijalnim korišćenjem deminutiva na obe reči. Kako ćete je doživeti, naravno je dosta subjektivna stvar.

Kao zaključak mogu reći sledeće. Kejora je igra koju bih preporučio pre svega igračima koji cene umetnički izraz i narativ više od samog igranja. Ako tražite inovativne sisteme, tehničku uglađenost ili izazov, siguran sam da ćete ostati razočarani. Za mene, Kejora je iskustvo koje ću pamtiti po svetu i emociji, ali i po osećaju da je mogla da bude više, da su samo pojedini aspekti dobili istu pažnju kao i vizuelna prezentacija.

Ovo je igra sa jasnom dušom, ali i sa ograničenjima koja je teško ignorisati.

Objective
Adventure with your friends.



Dodatni sistem čuvanja igre je blago rečeno ograničavajuć. Ne postoji ručno snimanje niti jasno definisane tačke gde igra automatski čuva napredak. Umesto toga, u potpunosti se prepuštenu na milost i nemilost mehanici automatskih checkpointa. U praksi to znači da svaka greška ili prekid igranja može dovesti do ponavljanja delova ili razgovora koji nisu nužno zanimljivi drugi put, što dodatno naglašava mehaničku jednostavnost igre.

Ipak, ono što me je zadržalo do kraja jeste priča. Kroz putovanje Kejore (Kedžore?) i njenih saputnika, igra se bavi magičnom šumom, neobičnim bićima i, ispod tog sloja, prilično mračnim temama koje se tiču ljudske prirode. Ta kombinacija nežne spoljašnjosti i uznemirujuće suštine, dodatno tematski podseća na ostvarenja Ghibli studija i njemu sličnih.

MUZIKA JE ZABRANJENA, VREME JE DA SVIRAMO!

UNBEATABLE

Toplo mi je oko srca kada razvojni timovi osmisle nešto novo i oplemene žanr koji nije toliko zastupljen i prenatran novim naslovima i nastavcima. UNBEATABLE upravo to želi da prikaže kroz ritmičku igru sa odličnom muzikom, ali i zanimljivom pričom i svetom koji možete istraživati između ritmičkih okršaja.

Nalazite se u ulozi mlade devojke po imenu Beat, koja spletom okolnosti završava u gradu u kome je muzika zabranjena. Uprkos tome, Beat sa svojom novom prijateljicom osniva bend sa ciljem da apsolutno razroka ceo grad, a usput možda i otkrije zašto se pojavljuju čudovišta poznata kao Silence, koja upravo privlači muzika. Sa tom postavkom, tematika priče se fokusira na odrastanje mladih u veoma represivnom okruženju i na njihovu borbu za slobodu izražaja.

UNBEATABLE možemo podeliti na dva glavna segmenta. Prvi je generalno istraživanje sveta i pričanje sa drugim likovima, kojih ima na pretek. Sve ovo je praktično u nekom JRPG stilu samo bez komplikovanih brojeva, žongliranja opreme i napredovanja, ali generalno, i te kako ćete imati šta da pronađete, istražite i iskusite, što će vam dodatno produbiti čitav svet igre. Naravno, tu je i pregršt sporednih zadataka koje možete rešavati, gde ćete uglavnom morati da pomognete nekom liku.

MUZIKA JE NAJBITNIJI
DEO SVAKE RITMIČKE
IGRE I OVDE NIMALO
NE POSUSTAJE

Kada se bacite na zadatak ovog tipa, tada u suštini prelazite na drugi segment igre, na onaj ritmični. No pre nego što krenete da „svirate“ cele pesme, imaćete priliku da iskusite i solidan broj mini-igara koje će takođe biti bazirane na ritmu, ali će praktično svaka biti drastično drugačija. Naravno ovo nisu samo igre za zezanje ili traćenje vašeg vremena - svaka od njih će progresivno postajati teža, ali će ujedno ponuditi vrednu nagradu kada je uspešno pređete.

GEJMPLEJ
DOSTA PODSEĆA
NA UPROŠĆENI
ONE FINGER
DEATH PUNCH

Kada mini-igra ili borba počne, prelazite u full ritmični mod koji zastupa ovaj žanr. Na raspolaganju zapravo imate samo dva dugmeta, tako da gejmplej više podseća na uprošćeni One Finger Death Punch (ako ste igrali ovo svaka čast), nego na klasični sistem koji vidamo u većini ritmičkih igara, sa nekoliko linija i nota koje idu ka vama. Protivnici će vam prilaziti sa leve i desne strane i u dve linije, u vazduhu i na zemlji. Međutim to neće biti samo prosti neprijatelji koje uklonite jednim udarcem kada odsvirate notu - neki će zahtevati više napada ili kombinaciju gornje i donje note.



OD ŽANROVA ĆETE
PRETEŽNO ĆUTI
PUNK I POP, ALI
BIĆE I SPORIJIH I
EMOTIVNIJIH NUMERA

Što se tiče likova i sinematika, grafika je urađena u potpuno anime/manga stilu koji izgleda predivno. Mnoštvo jarkih i šarenih boja ne samo da lepo karakterišu glavne likove, nego ih i odlično odvajaju od drugih. Drugi deo je 3D okruženje koje, iako prati paletu boja za neku cell shaded anime igru, i dalje ima dosta tamnijih i blažih boja. Animacija je na solidnom nivou ali sve je generalno odrađeno sa 2D sprajtovima koji se kreću po 3D okolini. Sve u svemu, kada krene neki sinematik ili akciona sekvenca, definitivno nećete biti razočarani.

Muzika je najbitniji deo svake ritmičke igre i ovde nimalo ne posustaje. Osnovna igra, bez DLC dodatka, sadrži 76 numera koje ćete imati priliku da odsvirate tokom priče ili u arkadnom modu.



OSNOVNA IGRA SADRŽI
76 PESAMA KOJE ĆETE
SVIRATI TOKOM PRIČE ILI
U ARKADNOM MODU

Ali pre svega, ovaj naslov čini ono što očekujemo od svake dobre ritmičke igre, a to je da prikazuje i otkriva brda novih bendova i čak originalne muzike koja je praviljena specifično za igru. Od žanrova ćete pretežno čuti punk i pop, ali biće i onih sporijih i emotivnijih numera. Glasovna gluma tokom nartivnog dela igre je solidno urađena.



Što se tiče optimizacije i bagova, UNBEATABLE ima par problema. Međutim ono što će verovatno najviše iritirati igrače jeste to koliko dugo je igri potrebno da dođe do glavnog ritmičkog dela, kao i sam tok i tempo priče.

Ukoliko niste sigurni da li će vam se igra sviđeti, možete skinuti besplatnu verziju po imenu UNBEATABLE [white label] koja će vam dati uvid u njenu suštinu i osnovne mehanike. Ako ste ljubitelj ritmičkih igara ali želite nešto dodatno uz sviranje numera, onda je ovo odličan naslov za vas. Ako vas pak interesuje samo ritmički deo, uvek se možete baciti na arkadni mod. ❌

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i5-7500
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 35 GB

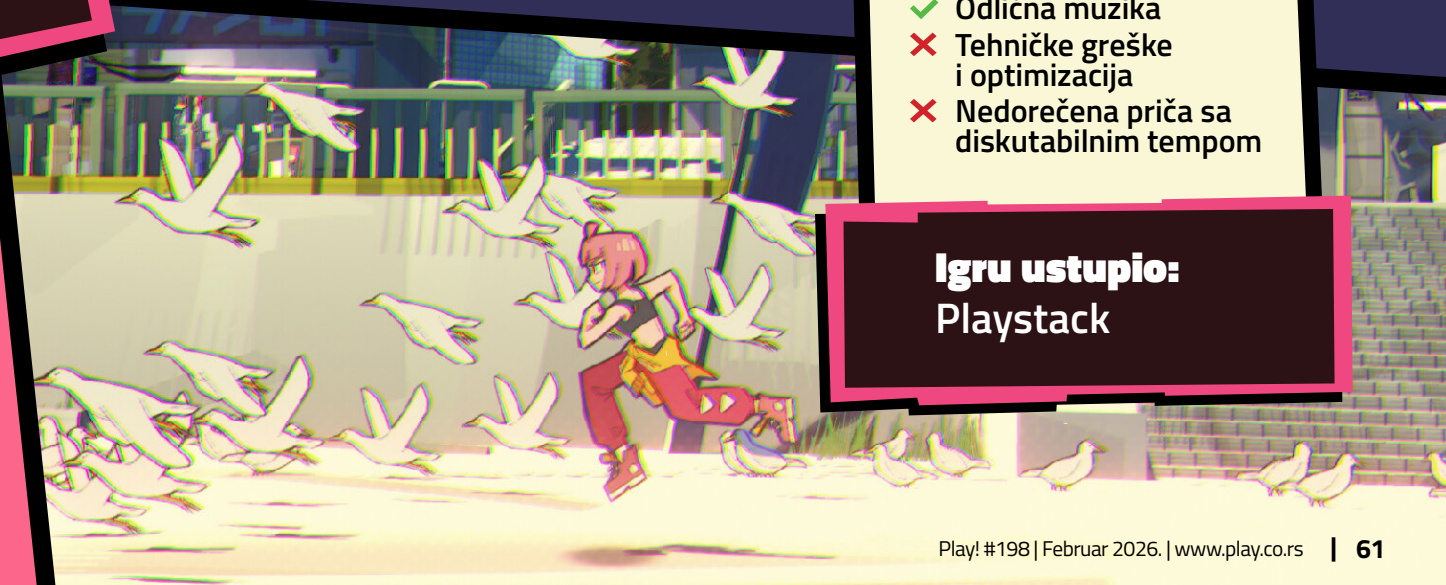
Platforme:	Cena:
PC, PS5, Xbox Series X/S	27,99€
Razvojni tim:	Test platforma:
D-CELL GAMES	PC
Izdavač:	
Playstack	

OCENA

8

- ✓ Unapređenje žanra
- ✓ Zanimljive mehanike i solidan broj mini igara
- ✓ Odlična muzika
- ✗ Tehničke greške i optimizacija
- ✗ Nedorečena priča sa diskutabilnim tempom

Igru ustupio:
Playstack



REVIEW

AUTOR
Igor Totić

OSLEPJO SAM

Dopada mi se kada su igre inovativne kako u gejmplej tako i u dizajn aspektima. Ogromno tržište zahteva od svakog developera da dobro razmisli kako će njihova igra da se izdvoji iz mora ostalih. Don't Stop, Girlpop! je izabrao da to bude vizuelni stil više nego gejmplej, ali meni lično nimalo nije prijao. Naime, igra koristi Y2K estetiku koja referencira kasne devedesete i rane dvehiljadite, samo su to navili na 11 i pripadne mi muka samo kada razmišljam o igri, a kamoli da je igram.

DSGP je arena shooter koji se ne izvinjava zbog svog stila, buke i tempa – naprotiv, sve to stavlja u prvi plan. Od prvih minuta jasno je da je reč o igri koja traži da joj se potpuno prepustite ili da odustanete. Sredina gotovo da ne postoji. Momentalno će vas ošamariti svim nijansama roze boje i

blentave tehno/hyper/pop muzike iz kasnih devedesetih i na igraču je da suzdrži epileptični napad koliko god može i da nastavi sa igrom.

Srce igre leži u kretanju. Dash, grapple, skokovi, klizanje i konstantan momentum nisu samo dodatak borbi – oni jesu borba. DSGP vas aktivno kažnjava ako stojite u mestu ili pokušavate da igrate „sigurno“. Svaki okršaj je ples po ivici haosa, gde se refleksi, prostorna svest i hrabre odluke stapaju u jednu celinu. Kada sve klikne, osećaj je fantastičan: prelazite mapu u sekundi, izbegavate projekte u letu i uzvraćate vatru dok se sve oko vas raspada u eksploziji boja. Meni, doduše, nije često kliknalo jer sam se često uhvatio da „odmaram“ oči gledajući u drugi monitor.

don't stop,
girlpop!



Likovi i dijalozi imaju dozu šarma, ali i neujednačen kvalitet glasovne glume. Ovo nije igra koju ćete pamtititi po zapletu ili emotivnim momentima – fokus je isključivo na akciji.

Oružja su raznovrsna i dizajnirana da podrže agresivan stil igre. Neka su namenjena kontroli prostora, druga brzom eliminisanju meta, ali nijedno ne deluje suvišno. Ipak, balans nije uvek savršen – određene kombinacije oružja i kretanja deluju znatno moćnije od drugih. Srećom, igra podstiče eksperimentisanje, pa se pravi potencijal arsenala otkriva tek nakon nekoliko sati igranja. Ono što je meni lično smetalo je preterana količina mehanika koje moraju da se isprate tokom svake borbe. Prvo kretanje koje je najneophodnije, onda kombinacija oružja u zavisnosti od neprijatelja, onda stun + melee napad, pa odbijanje projektila pa još na sve to verzija Gravity Gun iz Half-Life 2 sa kojim možete da podižete objekte i gađate neprijatelje. Sve ovo na eksploziju neonske roze boje, jako apstraktnih geometrijskih neprijatelja i vrlo uzanih arena meni lično nije prijalo.



DSGP je eksplozija Y2K estetike. Neonske boje, prenatrpan UI, efekti koji konstantno iskaču na ekranu – sve deluje kao svesno prenaplaćena stilizacija. Ovo neće prijati svima, meni sigurno nije. U najintenzivnijim borbama dešava se da ekran postane previše „bučan“, što može otežati praćenje akcije. Ipak, upravo ta prenaplaćenost daje igri identitet i čini je odmah prepoznatljivom. Ovo je naslov koji se ne boji da bude glasan, šaren i pomalo bezobrazan.

Tehno i hyper-pop ritmovi savršeno prate tempo igre i dodatno pojačavaju osećaj adrenalina. Muzika nije samo pozadina – ona diktira ritam kretanja i borbe, podstičući igrača da igra agresiv-

nije i brže. U kombinaciji sa vizuelnim stilom, audio dizajn uspeva da stvori skoro hipnotičko iskustvo ili potpuno novi vid tripa na esidu.

Igra ima priču, verovatno. Ja uspeo da je ispratim nisam. Koliko sam mogao da pokupim, dok sam vraćao mozak i svoj vid na mesto, jeste da se gomila vila bori protiv vanzemaljske korporacije koja je došla da ih uništi/oduzme resurse/pokvari prirodu. Priča se dešava u skoro isto vreme kao i akcija i pored svega što se odvija na ekranu, nisam imao dovoljno fokusa još i da ispratim šta mi neka žena preko telefona na preklapanje (opet, devedesete) priča. Priča postoji, ali služi više kao okvir nego kao centralni motiv.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA

OS: Windows 11
CPU: CPU: Intel(R) Core(TM) i5-11600K / ekvivalent
GPU: GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 6GB
RAM: 32 GB
SSD/HDD: 6 GB

PLATFORME:

PC

RAZVOJNI TIM:

Funny Fintan Softworks

IZDAVAČ:

Kwalee

TEST PLATFORMA:

PC

CENA:

19,99€

OCENA 7

- ✓ Brzi arena shooter
- ✓ Kretanje je ključno
- ✓ Y2k estetika...
- ✗ ...koja nije za svakoga
- ✗ Prenatrpan UI
- ✗ Lično mi je bilo mučno za igranje

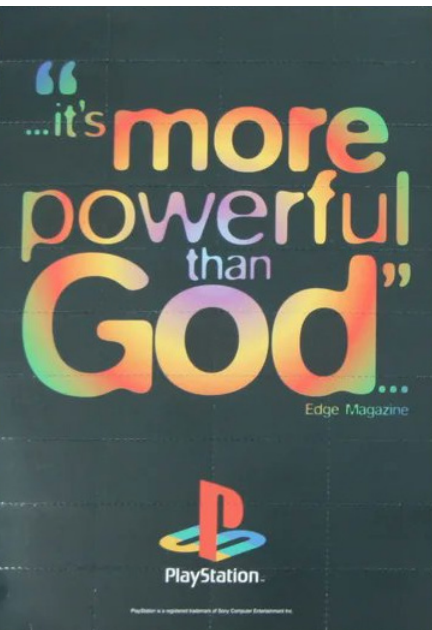
Igru ustupio:
Kwalee



Don't Stop, Girlypop! je smela, energična i izrazito stilizovana pucačina koja tačno zna kojoj publici se obraća – a ta publika ja nisam. Nije za svakoga, ali za ljubitelje brzih arena shootera, izraženog vizuelnog identiteta i igara koje nagrađuju veštinu kretanja, predstavlja pravo osveženje. Ovo je naslov koji možda ima svoje mane, ali ih nadoknađuje stavom, energijom i osećajem slobode koji pruža kada jednom savladate njegov kaos.

RETRO KUTAK

AUTOR
Bogdan Karadarević



Kontroverzne PlayStation reklame



PlayStation je **1996. godine proizveo flajer za festival u Glastonberiju** (koji se te godine na kraju nije ni održao) kako bi promovisao svoju prvu gejming konzolu. Reklama je bila prosta, sa logom PlayStationa, crnom pozadinom i jednim provokativnim citatom koji je glasio: „**Moćniji od Boga**“, ili u originalu: „**...it's more powerful than God...**“. Očekivano, ovaj jednostavni promotivni materijal je izazvao mnoštvo kontroverzi i nagovestio usvajanje subverzivnih i čudnih reklama po kojima će PlayStation biti poznat decenijama.

Uz inovacije interaktivne 3D tehnologije koja se probila sa dolaskom PlayStationa na tržište, pojavile su se i igre namenjene zrelijoj publici, poput Max Payne, GTA III i Metal Gear serijala.

Ovi naslovi su pomogli da se uvede niz dizajnerskih pristupa koji su opravdavali oslanjanje na klupsku kulturu kasnih devedesetih, korporativni grunge i Gen X Soft-Club kao vodeći etos.

Štampane i video reklame za PlayStation su podsećale na filmove poput Train-spotting, Matrix ili Hackers. Čak je i čuveni Dejvid Linč režirao nekoliko promotivnih spotova za PS2, od kojih jedan prikazuje košutu koja potpuno uništava automobil kada je rasejani vozač udari. Na ekranu se pojavljuje čuveni tagline: „**Different Place. Different Rules**“ pre nego što vidimo slupani crveni kamion, dok mali Bambi lagano skakuće daleko od olupine.

Fraza „Different Place. Different Rules“ je nešto što povezuje skoro sav promotivni materijal za PlayStation s kraja devedesetih i početka dvehiljaditih. Ideja je bila jednostavna - da se banalni prizori iz svakodnevnog života spoje sa najneobičnijim i najnadrealnijim apstrakcijama.

Korišćenjem motiva iz punk i industrial muzike, kao i vizuala iz filmova poput Blade i Fight Club, PlayStation je svojim reklamama uspevao da uhvati osećaj straha i nelagode, ali i radoznalosti. Ove slike bile su usmerene starijoj publici i poručivale su gejmerima da, bez obzira na godine, igranje može biti deo svakodnevnice.

Zamislite to ovako. U filmu Matrix Neo vodi dosadan život kancelarijskog bumbara. Međutim, ta rutina biva potpuno preokrenuta kada se nađe na ispitivanju kod Agenta Smita. Ova jukstapozicija monotonog rada u kancelariji i susreta sa Agentom Smitom je upravo ono što je Sony imitirao. Time su uneli osećaj opasnosti, morbidnosti i uzbuđenja u ono što se smatralo „normalnim“.

Tokom ranih dvehiljaditih korporativna kultura je postajala sve zagušljivija. Sve više su se gradile kancelarije i kjobikli, zanati su postajali sve manje i manje traženi. Kako su računari, a kasnije i internet, postajali deo svakodnevnice, tako se radala korporativna politika, a sa njom i strah od monotonije, stagniranja i zarobljenosti. Dodajte tome nedostatak lične motivacije i strah od šefove pasivne agresije i dobijate savršenu smešu za Sonijevu kampanju koja je snažno odjeknula na evropskom i američkom tržištu.

Čak i danas možemo da vidimo kako savremena gejming estetika vuče inspiraciju i korene iz nasleđa PlayStationa. Pre nego što je postao kućni brend, PlayStationov marketinški tim je vodio kampanju koja je do tada kršila svako pravilo.



RAMOKALIPSA NA POMOLU

HARDWARE

AUTOR
MILOŠ HETLEROVIĆ

Veliki broj igrača sa naših prostora prosto najviše voli da se igra na PC računaru, često na onom koji su sami odabrali ili čak i sastavili. Međutim, svedoci smo toga da se poremećaji na tržištu, koji inače nemaju nikakve veze sa gejmingom, vrlo često negativno odražavaju na prosečnog PC igrača.

Pre nekoliko godina imali smo situaciju gde su svi pokupovali grafičke kartice da bi rudarili kriptovalute. Nedavno su ponovo poskupele zbog mogućnosti da obavljaju AI zadatke, ali izgleda da ništa do sada nije bilo tako ozbiljno kao što je nestašica, a samim tim i ekstremni skok cena memorije za računare, kako RAM, tako i one za SSD, a verovatno u perspektivi i opet za grafičke kartice.

Kako je do ovoga došlo?

Za svaki scenario mora da se poklopi više različitih faktora, ali za ovaj konkretan slučaj vrlo lako je okriviti bum u veštačkoj inteligenciji. Naravno nije u pitanju sam razvoj veštačke inteligencije, nego pre svega tržišni balon koji se napravio oko toga. Naime, očekivanje mnogih ozbiljnih ljudi iz biznisa je da će razvoj veštačke inteligencije dovesti do masivnih ušteda u praktično svim oblastima proizvodnje i usluga koje su potrebne čovečanstvu, time što će se smanjiti potreba za ljudskim, manuelnim, radom. Ako zanemarimo etičke i moralne posledice ove strategije i fokusiramo se samo na praktične, to znači da je mnogo ljudi investiralo ogromne količine novca u razvoj AI u ovom trenutku.

Kompanije kao što su Open AI (kreatori ChatGPT) doživljavaju pravi procvat u cenama akcija, a Nvidia, kao glavni proizvođač hardvera za AI, trenutno je najvrednija kompanija na svetu sa

tržišnom kapitalizacijom od 4 i nešto trilion dolara. Naravno i ostali veliki igrači iz IT industrije kao što su Google, Microsoft, Meta, Apple i drugi takođe ozbiljno investiraju u AI, pa i njihove cene akcija rastu u nebasa. Sve to dovodi do toga da se u AI ulažu neke cifre novca koje prosečan čovek teško da ume uopšte i da zapiše, što može biti i dobro i loše, zavisno kako na to gledate. Međutim nas ovde najviše muči pitanje: „Zašto je skočila cena memorije?“

Očekuje se da će morati da se izgrade mnogo-brojni data centri koji će obrađivati sav taj AI materijal (dodatno je pitanje da li ćemo uopšte imati struje za tako nešto?!) i njima će biti potrebni ti silni Nvidia čipovi ali i memorija za iste. Pošto AI industrija trenutno ima, rekli bismo neograničene novčane resurse, njeni predstavnici su došli kod bukvalno svih proizvođača memorije i kešom unapred krenuli da bukiraju

proizvodnju za narednih par godina, zapravo i ne znamo tačno koliko. Ne možemo da krivimo proizvođače memorije – njima je neko došao na vrata i istovario bukvalno kamione pune novca, gde bi na istim čipovima zaradili nekoliko puta više i gde bi imali garantovanu uposlenost kapaciteta u nekom narednom periodu. Ko bi odbio takvu ponudu?

I onda imamo recimo vest iz decembra da Micron kao vlasnik brenda Crucial, koji je dugo bio dosta popularan na tržištu RAM memorije, objavi kako se potpuno povlače iz dela poslovanja za krajnje potrošače, dakle fokusiraju se samo na biznis korisnike, to jest u prevodu na AI. Slična je priča i sa Samsungom, Hynix i drugim proizvođačima. U suštini AI akceleratori ne koriste isti tip memorije kao i obična RAM memorija, ali ti pogoni su u praksi interoperabilni i proizvođači se odlučuju da

veći deo svojih fabrika prilagode da rade na ovom novom i vrlo unosnom poslu.

Paralelno sa time se dešava slična stvar i sa SSD uređajima – opet, AI ne koristi baš iste NAND flash module kao i SSD-ovi namenjeni krajnjim potrošačima. Njima su zapravo potrebni kvalitetniji moduli, ali pošto njih očigledno nema dovoljno, AI će se u krajnjem slučaju zadovoljiti kvalitetom za nas obične smrtnike ako zagusti.

Tu dolazimo i do grafičkih kartica jer i one koriste određene tipove memorija, sve do nivoa da su AMD i Nvidia najavili da će možda izbaciti slabije kartice iz ponude jer na cenu grafike previše utiče cena memorije. S druge strane, nešto posle Nove godine se pojavila i glasina da Nvidia razmišlja da ponovo na tržište izbac i verziju RTX 3060 grafike od pre pet godina, što nije potvrđeno, ali je jasno na koju stranu vetar duva.



**Da li je moguće
sastaviti gejming
PC u 2026. godini?**

Kako to izgleda za prosečnog korisnika?

Da bismo prikazali kako to direktno utiče na prosečnog korisnika koji želi da sastavi svoj gejming PC, najlakše je ilustrovati na primeru cena RAM memorija. Konkretni primer koji imam je memorija koju sam kupio sredinom septembra 2025. u vidu kita od 2x32GB Kingston Fury Beast Black (KF560C30B-BEK2-64) i platio je 27.710 dinara. Pregledom ponude domaćih prodavaca, taj isti kit je sredinom januara 2026. koštao oko 100.000 dinara, dok se u trenutku pitanja ovog teksta, krajem januara, nudi za oko 108 do 110 hiljada dinara! Pritom na osnovu nekih informacija koje sam dobio od uvoznika i ljudi iz branše, oni očekuju da cene u narednim isporukama početkom 2026. godine porastu za još 20-40%, a kasnije ni sami ne znaju šta će biti.

Naravno, nije svakome za gejming PC potrebno 64 GB memorije, ali trend je i više nego jasan - povećanje cene od četiri puta, ako ne i više u par meseci! Čak su i cene DDR4, kao odlazeće generacije, ozbiljno skočile zbog male ponude, ali i činjenice da se neki ljudi odlučuju da se vrate na stariji standard zbog ipak nešto niže cene.

Sa SSD-ovima je donekle bolja situacija, pa su njihove cene porasle „samo“ dva do tri puta, zavisno od modela i performansi. Grafičke kartice se još uvek koliko-toliko drže sa povećanjem koje se vidi u desetinama procenata, a ne stotinama, ali je pitanje kada će i taj brod da isplovi zbog visokih cena memorije.



Da li će se to odraziti i na ostale delove gejming industrije?

Ovo je pitanje na koje niko nema konkretan odgovor, ali smo svi svesni da RAM memorija ne ide samo u PC računare, ide naravno i u konzole. Da li će to podići njihove cene, odložiti smenu generacija ili nešto treće, u ovom momentu možemo samo da spekuliramo. Čak i Valve-ov Steam Machine, koje bi trebalo da se pojavi u „proleće 2026.“, može

biti ekstremno pogođen ovom situacijom, jer čak i da su bukirali memoriju za određeni period unapred, svakako će u cenu morati da ukalkulišu i to da će i njihovim memorijama cene značajno skočiti. Na kraju će ostati otprilike samo opcija da igre strimujemo sa tih istih data centara koje su nam memoriju i pojeli, što se zaista nadam da se neće desiti.



Šta jedan običan PC igrač može da uradi po ovom pitanju? Ukoliko niste kupili PC prošle godine, a potreban vam je, savetujem vam da sačekate bar nekoliko meseci da se vidi kako se dalje razvija situacija. Nisam siguran da cene mogu ići mnogo na gore jer prosto to niko više neće kupovati a možda situacija bude nešto jasnija. S druge strane, ukoliko vam je baš baš neophodan računar, možda razmisliti o nekom laptopu – njihove cene su trenutno i dalje relativno pristojne jer se uglavnom radi o zalihama koje su proizvedene i stigle pre par meseci, pa nisu stigle da isprate povećanje cena RAM-a i SSD-a. Imajte u vidu da će to stanje trajati još najviše par meseci dok i njima ne skoče cene, jer oni samo kasne za pojedinačnim komponentama pa nema previše vremena za razmišljanje.

Sve u svemu, za PC master race ekipu stvari trenutno ne deluju previše blistavo, ali tu i tamo se pojavi neki tračak nade. Na primer neki proizvođači su najavili otvaranje novih velikih fabrika memorije do 2027. godine pa se stvari možda stabilizuju. S druge strane, uvek možemo da se nadamo da će AI „balon“ da pukne i da će svi umešani ostati bez svih svojih para, ali čak i da se to sutra desi, mislim da će se pozitivni efekti na oporavak tržišta u najboljem slučaju osetiti za nekoliko meseci. Nažalost, nema nikakvih indicija da će se to desiti.

Kada sledeći put vidite nekoga kako gleda video klipove za italijanskim brainrotovima, znate koga treba da krivite što ne možete da priuštite dobar računar!

PLAY!ENIGMATIKA

Pošaljite nam vaše odgovore na redakcija@play-zine.com za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

FIGHTING EDITION

Sredinom sedamdesetih godina prošlog veka, tokom ranih arkadnih dana, Sega je gejmerima predstavila Heavyweight Champ, igru koja je postavila temelje za ceo žanr borilačkih igara i legendarne serijale kao što su Street Fighter, Tekken i Mortal Kombat. Igrači su po prvi put imali priliku da odmere snage u digitalnom ringu i testiraju svoje reflekse u ulozi moćnih, upečatljivih likova, svaki sa sopstvenim stilom, potezima i filozofijom borbe.

Tokom decenija, žanr je postao definicija izazova koji zahteva najviši nivo veštine, brzine, snalažljivosti, taktike i poznavanja protivnika. Ispostavilo se da tabačine poseduju sve karakteristike elektronskih sportova, što je postalo evidentno početkom devedesetih sa Street Fighter II. Do danas, žanr je privukao milione igrača širom sveta, kao i mnogobrojne navijače na najvećim međunarodnim turnirima.

U to ime, ovo izdanje Play!Enigmatike posvetili smo upravo borilačkim igrama. Pred vama je deset slika koje prikazuju različite tuče, a u klasičnoj igri rebusa potrebno je da pronađete imena tri prave borilačke veštine, odnosno sporta!



REBUSI

- 1

H=U

P
- 2

DŽ=T

A=O
- 3

play!

z i n e

