

play!

z i n e

br. 197 | JANUAR 2026.

DOMAĆA SCENA:
GAMES.CON
INDIE INTERVJUI

REVIEW:
OCTOPATH
TRAVELER 0

PLAY!BIRA:
GOTY 2025

HARDWARE:
LOGITECH
SIGNATURE
SLIM SOLAR+
K980

IGRA MESECA:

 **ARC Raiders®**

BROJ 197 - JANUAR 2026.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stevan Starović,
Milan Janković

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:

Milica Rosić

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

Preživesmo nekako i 2025. Ovu godinu je obeležilo mnoštvo sjajnih igara i značajnih najava, ali i ubrzani razvoj veštačke inteligencije u game devu i solidan broj kontroverzi - od studija koji su morali da se pravdaju fanovima zbog korišćenja AI alata i jezivih Sora 2 kreacija, do previranja i astronomske rasta cena na sceni hardvera koji će se definitivno osetiti i u 2026. godini.

U poslednjem mesecu godine posetili smo novo izdanje Games.con festivala koje se održalo na Novosadskom sajmu. Play! ekipa je tradicionalno posetila Indie Corner, gde smo imali priliku da popričamo sa domaćim gejming studijama koji su nam predstavili svoje autorske projekte. Ove intervjuue smo uključili i u program jubilarne desete konferencije Play!Con, koje možete pogledati u video formatu na [našem YouTube kanalu](#).

U decembru se održala i godišnja dodela nagrada The Game Awards, koja je istakla najbolje i najinovativnije naslove po izboru stručnog žirija. I naši autori su imali da kažu nešto na ovu temu, a uz to su se fokusirali i na najveća razočaranja iz 2025, kao i najiščekivanje naslove iz godine pred nama (nadamo se da je ovo poslednji put da će se GTA VI naći u ovoj kategoriji). Dok treniramo stomake za predstojeće praznike, konačno ćemo imati vremena da zasednemo, očistimo backlog i da se pripremimo za sve što nas čeka u 2026. godini. Play!Zine u junu slavi svoj 20. rođendan i nadamo se da ćete nam pomoći da ga zajedno obeležimo!

Iz sveg srca vam želimo srećne novogodišnje i božićne praznike. Mi se ponovo vidimo u februaru, a do tada, lepo se provedite uz vaše omiljene igre! Play!Zine, over and out!





52 IGRA MESECA: ARC RIDERS



44 REVIEW: METROID PRIME 4: BEYOND



56 HARDWARE: REDRAGON K1NG PRO I K1NG MAX

FLASH VESTI	6
PLAY!VREMEPLOV	10
DOMAĆA SCENA:	
Play!Con Winter 2025	12
Games.con 2025 Indie Corner	14
EDITORIJAL:	
The Game Awards 2025: Najveće najave i dobitnici nagrada	20
Play!bira: Igra godine 2025	24
ARPG Report: Pregled novih zimskih sezona	30
Šta će se desiti sa našim igrama ako se Steam ugasi?	33
PRVI UTISCI: Cleared Hot	34
REVIEW:	
Octopath Traveler 0	36
Chronicles of the Wolf	40
Metroid Prime 4: Beyond	44
Skate Story	48
ARC Raiders	52
HARDWARE:	
Redragon K1NG Pro i K1NG Max	56
Logitech Signature Slim Solar+ K980	58
Lenovo Yoga Book 9i	60
PLAY!ENIGMATIKA: WORLD OF WARCRAFT EDITION	64

LEON SE ZVANIČNO VRAĆA U RACCOON CITY!

Posle beskrajne lavine glasina, konačno je potvrđeno da će se Leon Kenedi pojaviti u Resident Evil Requiem kao jedan od glavnih likova. Novi trejler prikazuje Leona u akciji, kao i par njegovih čuvenih „fora“.

Capcom je pokušao da sakrije činjenicu da će se Leon pojaviti u novom nastavku, ali sada definitivno znamo da ćemo Requiem igrati kao dva lika. Leonova priča će biti više orijentisana ka akciji, dok će Grejsina biti fokusirana na misteriju.

Lepo je videti da se glavni junak iz nekih od najboljih delova RE serijala vraća u Requiemu. Sada kada je probio led, verujemo da će Capcom podeliti više informacija tokom predstojećeg Requiem Showcase-a, koji je planiran za početak 2026. godine.

**DA LI ĆE SE FALLOUT 5 NADOVEZATI NA SERIJU? EVO ŠTA KAŽE BETHESDA**

Tokom promotivne turneje za drugu sezonu Fallout TV serije, Tod Houard je za BBC razgovarao o daljim planovima za franšizu. Na pitanje da li će serija uticati na razvoj Fallout petice, Houard je rekao da će se „radnja odvijati u svetu u kojem su se događaji iz serije već desili, ili se upravo dešavaju“.

To znači da će ljubitelji Fallout franšize morati pažljivo da prate seriju, jer bi ono što se dešava na malim ekranima moglo da nagovesti šta nas očekuje u Fallout 5.

Logično je pretpostaviti da će Fallout 5 biti smešten dalje u budućnost nego bilo koja prethodna igra iz serijala. Trenutno tu titulu nosi Fallout 4, čija se radnja odvija 2287. godine, dok TV serija počinje 2296. godine.

**CDPR POTVRDIO DA WITCHER 4 NE IZLAZI 2026, OTKRIO NOVE PLANOVE**

U novom izveštaju za treći kvartal 2025. godine, CD Projekt Red je definitivno potvrdio da Witcher 4 neće izaći 2026. godine, rekavši da je tempo razvoja u skladu sa internim planovima kompanije.

Ovo je donekle i bilo očekivano, jer je jasno da CDPR ne želi da ponovi greške sa Cyberpunk 2077. Ipak, studio je najopuštenije otkrio roadmap za novu trilogiju, koja bi, ako sve prođe po planu, trebalo da izađe do 2033. godine.

„Verujemo da bi sledeće dve igre trebalo izbacivati u kraćim vremenskim razmacima – cilj nam je da cela trilogija bude izdata u periodu od šest godina. To znači da planiramo kraći razvojni ciklus između Witcher 4 i Witcher 5, a zatim i između Witcher 5 i Witcher 6.“

**REDITELJ TEKKENA NAPUŠTA BANDAI NAMCO POSLE 30 GODINA**

Veteran gejming industrije Kacuhiko Harada je zvanično objavio da napušta Bandai Namco nakon 30 godina rada na Tekken serijalu.

Otkrio je da je doneo ovu odluku nakon teškog perioda na ličnom i profesionalnom planu, rekavši da ga je „gubitak nekoliko bliskih prijatelja i starijih kolega“ naveo da duboko razmisli o „vremenu koje mu je preostalo“. Nakon decenija stvaranja sveta, likova i nasleđa Tekkena, osetio je da je pravi trenutak da se povuče.

Osvrnuo se na svoje početke u Bandai Namcu i ranih dana na lokalnim arkadnim turnirima, kao i globalnog uspona Tekkena. Zahvalio se fanovima na dugogodišnjoj podršci i dodao je da će detalje o svojim budućim planovima podeliti u dogledno vreme.

**007 FIRST LIGHT ODLOŽEN ZA MAJ 2026.**

Tri meseca uoči planiranog datuma izlaska, 27. marta 2026. godine, IO Interactive je odlučio da odloži 007 First Light za tačno dva meseca.

U zvaničnom saopštenju na društvenim mrežama, istaknuto je da je razvojnom timu potrebno još vremena kako bi dodatno ispeglali završnu verziju igre. IO Interactive dodaje da je igra praktično gotova, te će dodatna dva meseca zagarantovati kvalitetnije, utegnutije iskustvo. Ako sve prođe po planu, nova Bondova avantura stiže 27. maja.

Prve reakcije na gejmplej 007 First Lighta bile su pomešane. Problemi sa stabilnošću frejmrejtta i izbagovanim teksturama donekle su pokvarili utisak, tako da se nadamo da će ih razvojni tim ispraviti do maja.

**MANJE OD 0,1% IGRAČA JE USPELO DA POBEGNE IZ TARKOVA**

Studio Battlestate Games je otkrio da je Escape from Tarkov prodat u milion primeraka od izlaska verzije 1.0 15. novembra, povrh nekoliko miliona tokom EA faze. Ipak, samo 500 igrača je uspeo da pređe kompletnu kampanju, što predstavlja zanemarljiv procenat ukupne baze.

Razvojni tim nas je upozorio da će ovo biti težak poduhvat, a sudeći po ovim podacima, ta upozorenja nisu bila za džabe.

Ako se uzme u obzir milion kopija prodatih nakon izlaska verzije 1.0, to znači da je samo 0,5% igrača uspeo da završi igru. Međutim, ukoliko pretpostavimo da je pre zvaničnog izlaska prodato makar pet puta više kopija, procenat igrača koji su kompletirali Escape from Tarkov pada na manje od 0,1%.



REDITELJ SERIJE CHERNOBYL SE PRIDRUŽUJE EKRAIZACIJI ASSASSIN'S CREED-A

Johan Renk, švedski reditelj koji stoji iza HBO hita Chernobyl, preuće ulogu režisera za Netflixovu seriju Assassin's Creed. Renk je takođe režirao epizode popularnih serija poput Breaking Bad, The Walking Dead, Vikings i drugih.

Pored toga, Roberto Patino i Dejvid Viner su potvrdili kao kreatori, showrunneri i izvršni producenti ovog projekta. Ulogu producenta će preuzeti i članovi Ubisoft Film & Television odeljenja.

Što se glumačke postavke tiče, još prošlog meseca je potvrđeno da će Tobi Volas, koji se pridružio seriji Euphoria za njenu treću sezonu, igrati jednu od glavnih uloga. U novembru se takođe pojavio izveštaj koji sugerise da će se radnja serije odvijati u Italiji.



NETFLIX GAMES NAJAVIO NOVU FIFA IGRU



Kao grom iz vedra neba, osvanula je najava potpuno nove fudbalske igre sa FIFA licencom, koja će biti objavljena uoči Svetskog prvenstva 2026.

Već neko vreme se spekuliše o FIFA naslovu koji bi razvijao 2K, ali ispostavilo se da je Netflix taj koji je preuzeo štafetu od EA i stupio u saradnju sa krovnom organizacijom svetskog fudbala.

Igra je opisana kao naslov koji je „uzbudljiv i lak za učenje“, uz dostupne solo i onlajn modove, pri čemu su jedini uslovi Netflix pretplata i mobilni telefon.

Iako nam tačan datum izlaska još uvek nije poznat, očekujemo da će igra izaći pre 11. juna 2026. godine, kada će se održati prva utakmica Svetskog prvenstva između Meksika i Južne Afrike u grupi A.

PREMIJER UJEDINJENOG KRALJEVSTVA ŽELI DA POKRENE ISTRAGU PROTIV ROCKSTARA

Rockstar se našao u centru kontroverze nakon masovnih otpuštanja, zbog čega je Nezavisni Sindikat Radnika (IWGB) pokrenuo tužbu protiv kompanije tvrdeći da je reč o „očiglednom pokušaju razbijanja sindikata“. Situacija je sada postala još gora za Rockstar.

Tokom sednice britanskog parlamenta, jedan poslanik je premijeru Kiru Starmeru postavio pitanje na ovu temu, ističući da „sve kompanije, bez obzira na profit, moraju poštovati zakon o radu u Ujedinjenom Kraljevstvu i da svi radnici imaju pravo da se učlane u sindikat“.

Starmer je odgovorio da je reč o „veoma zabrinjavajućem slučaju“, rekavši da će pokrenuti istragu i redovno obaveštavati parlament o daljem razvoju situacije.



KODŽIMA: „BEZ OVE IGRE NE BIH IMAO KARIJERU U GEJMINGU“

Hideo Kodžima je izjavio da je Super Mario Bros. iz 1985. godine „definitivno“ igra koju je igrao najviše, rekavši da bez Marija i družine verovatno nikada ne bi ušao u gejming industriju.

Istakao je da SMB praktično nema priču, ali da uprkos tome stvara uzbudljiv osećaj avanture kod igrača. Kada je shvatio da je reč o pixel-art igri bez narativa, zaključio je da bi gejming kao medij jednog dana mogao da nadmaši film, a upravo ga je to uverenje i dovelo u industriju igara.

Kodžima se probio sa Konamijevim Metal Gear Solidom iz 1998. godine, koji se suprotstavio pravilima, promenio obrasce dizajna i narativa i odstupio od svega što se nekada smatralo „normalnim“ u razvoju video igara.



INSAJDERI SU UBEĐENI DA ĆE HALF-LIFE 3 BITI LAUNCH TITLE ZA STEAM MACHINE



Uprkos ogromnom hajpu, optimizmu, očekivanjima i nadi da će biti najavljen do kraja 2025. godine, Valve i dalje čuti po pitanju Half-Life 3. Međutim, ubrzo nakon The Game Awards događaja, novinar Majk Stro je objasnio zašto je najava igre odložena.

„Svi sa kojima sam razgovarao su i dalje ubeđeni da će Half-Life 3 biti launch title za Steam Machine. I dalje je sve pomalo neizvesno jer cena uređaja još uvek nije definisana, što praktično koči celu ideju i sprečava Valve da najavi igru.“

Glavni razlog su cene RAM-a. Najkonkretniji datum koji sam saznao je proleće 2026. i važi za Steam Machine i Half-Life 3. Igra postoji, u to nema nikakve sumnje. Sada je samo pitanje vremena kada će izaći.“

KREATOR CALL OF DUTY SERIJALA I BATTLEFIELD ŠESTICE PREMINUO U 55. GODINI

Vins Zampela, osnivač studija Infinity Ward i vođa Battlefield franšize, tragično je izgubio život u saobraćajnoj nesreći na putu Angeles Crest Highway u Kaliforniji krajem decembra 2025.

U seriji objava na društvenim mrežama, Battlefield tim, EA i na hiljade fanova su izjavili saučešće Zampelinoj porodici.

Nakon što je napustio EA 2002. godine, Zampela je osnovao Infinity Ward, studio koji stoji iza originalnog Call of Duty-a. Kasnije je osnovao Respawn Entertainment a potom se vratio u EA kada je kompanija preuzela studio, gde je vodio razvoj igara kao što su Titanfall, Star Wars Jedi: Fallen Order i Apex Legends. Do dana njegove smrti, Zampela je vodio razvoj Battlefield šestice.





PLAY! 144
JANUAR 2021

„CYBERPUNK 2077 POSEDUJE NEKE OD NAJINTERESANTNIJIH LIKOVA U VIDEO IGRAMA UOPŠTE, DOK JE IMERZIVNOST KOJU PRUŽA APSOLUTNO NENADMAŠIVA.”

– NIKOLA AKSENTIJEVIĆ O IGRI CYBERPUNK 2077



PLAY! 91
JANUAR 2016

„EKSPLOZIJE SU TOLIKO ČESTE DA BI I MAJKL BEJ ZAPLAKAO OD SREĆE.”

– BOJAN JOVANOVIĆ O IGRI JUST CAUSE 3

PLAY!CON WINTER 2025



VIKEND PREDAVANJA SA GAME DEVELOPERIMA IZ SRBIJE I REGIONA

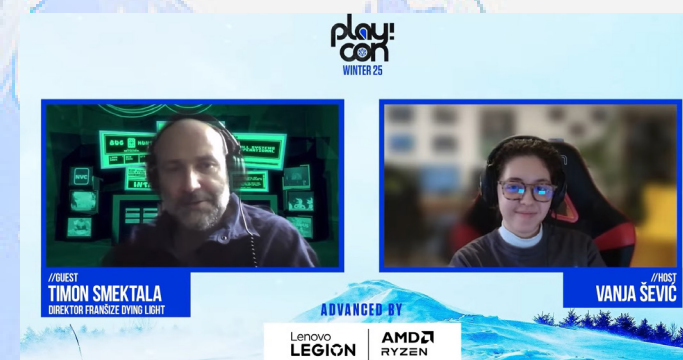
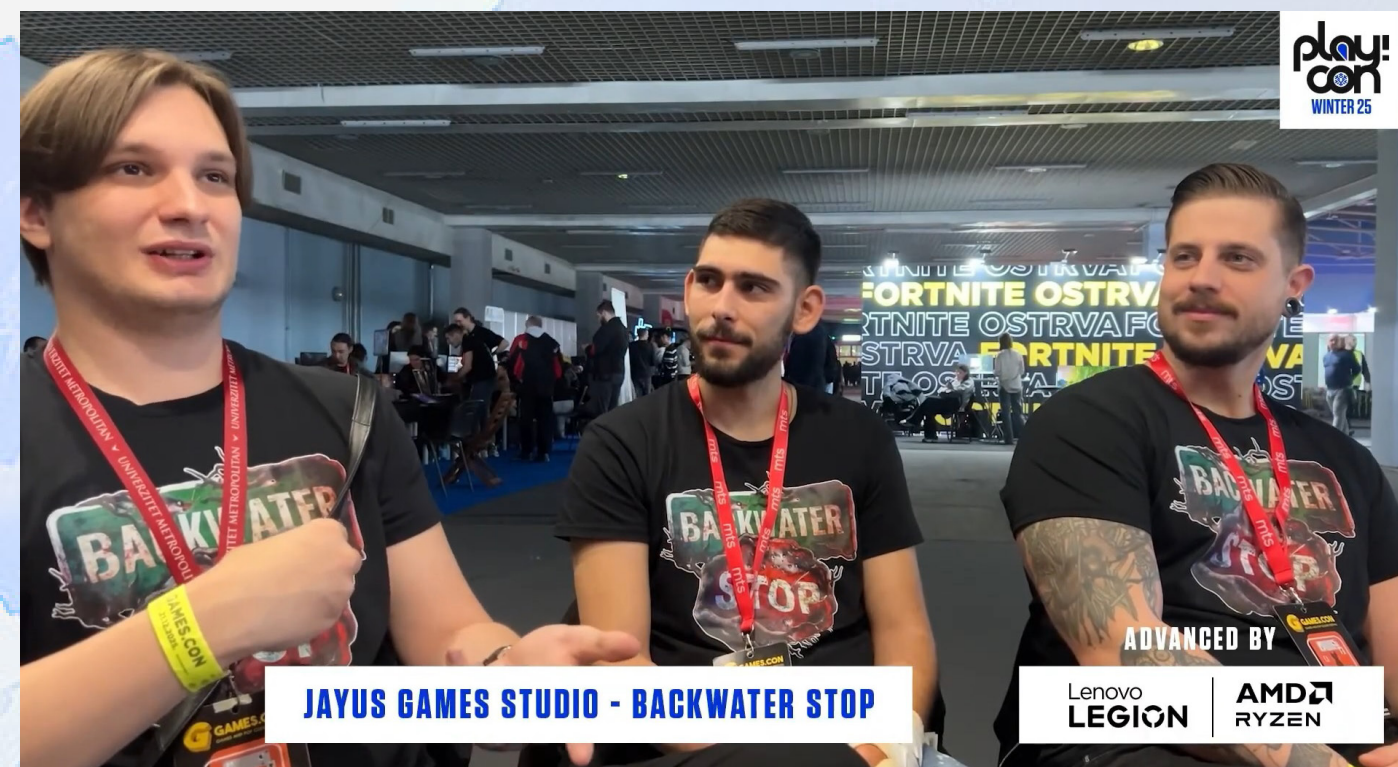
Tokom vikenda 27. i 28. decembra, održalo se jubilarno deseto izdanje Play!Con konferencije advanced by Lenovo Legion | AMD Ryzen, događaja posvećenog gejming industriji u Srbiji i regionu. Novi zimski skup ljubitelja video igara i istaknutih članova regionalne industrije doneo nam ukupno šest predavanja, po tri za oba dana konferencije, sa početkom u 12:00 časova.

Ako ste propustili konferenciju, a interesuje vas kako izgleda proces nastanka jedne video igre iz ugla domaćih developera ili ste strastveni zaljubljenici u gejming, snimak svih predavanja možete pogledati [na zvaničnom Play!Zine YouTube kanalu](#).

Play!Con Winter 2025 je otvorio Timon Smektala, direktor Dying Light franšize iz studija Techland, iskusi game dizajner i veliki ljubitelj rakije.

Predavanje se lepo nadovezalo na naš oktobarski intervju sa Timonom, koji se u najvećoj meri fokusirao na najnovije izdanje serijala, Dying Light: The Beast, ali i na budućnost čitave franšize.

Program se nastavio razgovorom sa Danielom Tabori, producentom i dizajnerom studija Gravity Works koji nam je otkrio nešto više o projektu Driving Rogue.



Planirana za 2026. godinu, u pitanju je jedinstvena trkačka igra prožeta nostalgijom atmosferom koju ćete moći da zaigrate i onlajn u co-op režimu. Prvi dan konferencije je objavio solo developer Stefan "Coke", koji trenutno potpuno samostalno radi na igri Depleted.

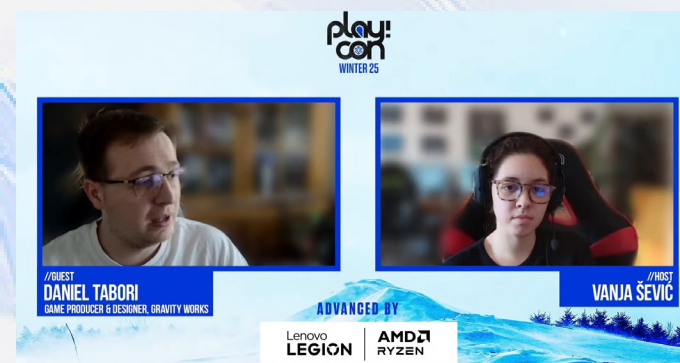
Drugi dan konferencije je počeo intervjuom sa Goranom Rajišićem, kreativnim direktorom studija Pet Project Games koji stoji iza FPS co-op horor ostvarenja Ripout. Goran se već uveliko odomatio na događajima koje organizuje Play! ekipa, a kao i



prethodnih puta, podelio je mnoštvo zanimljivosti sa gledaocima. Nakon razgovora sa Goranom, pridružio nam se i Supreme Nexus, jedan od najpoznatijih content kreatora sa naših prostora u sferi gejminga. Aktivan od 2013. godine, njegov YouTube kanal trenutno broji oko pola miliona subscibera.

Play!Con Winter 2025 se završio maratonom intervjuja koji su snimljeni tokom Games.con festivala u Novom Sadu, koji je u svoju postavku uključio i tradicionalni Indie Corner. Pored razgovora sa developerima, imali smo priliku da vidimo kratke prikaze njihovih predstojećih projekata, uključujući igre Backwater Stop, Sova, Otpisani, The Last Slava Fragments i opuštajući Bonds of the Zodiac. Detaljnije o ovim studijima i projektima možete saznati u našem sledećem članku!

Želeli bismo da se zahvalimo gostima konferencije i svima onima bez kojih Play!Con Winter 2025 ne bi postojao. Vidimo se sledeće godine na još jednom izdanju Play!Con-a!



GAMES.CON 2025 INDIE CORNER



Najveći festival gejminga i pop kulture u regionu, Games.con 2025, ove godine se održao u Novom Sadu od 19. do 21. decembra. Pored hiljada posetilaca, festival je okupio najpoznatije brendove kao što je Logitech, uz bogat program, takmičenja, revije i interaktivne sadržaje za sve generacije.

Kao i prethodnih godina, posetioce su čekale najrazličitije zabavne aktivnosti - od Free Gaming zone, RUR Esports turnira i board game takmičenja, do nagradnih igara, radionica i drugih interaktivnih sadržaja. Organizatori su pripremili dve velike cosplay revije – jednu u znaku gaminga, a drugu posvećenu pop kulturi.

Games.con je oduvek bio odlična prilika za perspektivne domaće gejming studije da prikažu svoje aktivne projekte. Play! ekipa je i ove godine posetila Indie Corner, a u nastavku možete pročitati nekoliko odabranih intervjua sa developerima.



JAYUS GAMES STUDIO - BACKWATER STOP

Marko: Zovem se Marko Krivokapić i bavim se game dizajnom i programiranjem. Kolega Nikola i ja smo oformili ekipu radi učešća na raznim game jamovima, ali vremenom smo počeli da radimo na ozbiljnijim projektima kao Jayus Games Studio. Studirali smo game dizajn četiri godine, a do danas smo kreirali mnoštvo sitnih igara koje nikada nismo predstavili publici, bilo da su 2D, 3D, pixel art, kartične igre i slično (jednu od njih možete pronaći na našoj itch.io stranici). Sada smo se potpuno posvetili projektu Backwater Stop.

Nikola: Kao i Marko, i ja sam programer i game dizajner. Pre par meseci pridružio nam se i Dejan Poljvaš koji nam daje veliku podršku. Iskreno mislimo da ćemo sa njim uspeti da napravimo jednu jako uspešnu igru sa Backwater Stop.

Zdravo Dejane, nismo se videli od Play!Con Winter 2023! Tvoje iskustvo će sigurno dobro doći Marku i Nikoli.

Dejan: Tako je, bavim se game devom oko 12 godina. Najčešće sam zadužen za art i game dizajn, a momcima sam se pridružio pre nekoliko meseci kao neobavezni mentor koji je prepoznao njihov potencijal. Pokazali su tako dobro znanje da sam shvatio da ne mogu da propustim ovakvu priliku.

Recite nam nešto više o Backwater Stop.

Dejan: Backwater Stop je igra koju možemo podeliti na dva dela - sa jedne strane, ona je simulator života jednog saobraćajca u malom američkom gradu, a sa druge... hajde Marko preuzmi, bolje ćeš je definisati.

Marko: Open world simulator horor. Uzeli smo inspir-

aciju od igara kao što su Phasmophobia i Silent Hill i najviše guramo tu ideju atmosferskog, tenzičnog, skoro neprijatnog horora sa velikim akcentom na istraživanje, nasuprot naslovima koji se najviše služe jumpscare momentima. Igrači će se susresti sa bićima iz američkog folklora i urbanih legendi kao što su Mothman i Wendigo.

Zašto horor?

Dejan: Kao i sve dobre igre, i ova se javila kroz razmenu ideja i saradnju. Momci su želeli da naprave traffic cop simulator, a onda smo počeli da razmišljamo kako bismo mogli da proširimo ovaj koncept. Ideja horora se javila zbog želje da noć načinimo zanimljivijom.

Marko: Sve je počelo od nekih osnovnih elemenata kao što su krici, čudna dešavanja i slično, a sada radimo na složenijim sistemima kao što su blessing, exorcism i rituali (možete se prekrstiti u igri) koji igraču pomažu da se izbori sa čudovištima. Svi ovi detalji i mnogi drugi nas već odvajaju od klasičnog traffic cop simulatora.

Koliko dugo već radite na igri?

Nikola: Aktivno razvijamo igru oko dva-tri meseca. Imamo neke osnovne mehanike poput zaustavljanja i provere dokumenata, ubacili smo par monstera, horor mehanika, a tu je i nekoliko interakcija sa NPC likovima. Ipak, nismo sigurni kada će igra izaći niti kada ćemo izbaciti prvi demo. Neki plan je između devet meseci i dve godine.

Više o igri Backwater Stop možete saznati na ovom [linku](#).



DANGLY DANGO STUDIOS - FRAGMENTS

Aleksa: Ja sam Aleksa Manja i zajedno sa Lazarom Varagićem i još jednim kolegom činim Dangly Dango Studios. Predstavljamo puzzle horror igru Fragmenti, gde igrač pronalazi svoja izgubljena sećanja i sastavlja fragmente koji čine celu priču.

Kako ste ušli u game dev?

Lazar: U game devu sam od 2014. godine. Pohađao sam nekoliko kampova za učenje programiranja i pravljenja igara. Moji prvi projekti su bili manjih razmera, najčešće RPG/dungeon crawleri, a od tada sam napravio puno igara.

Aleksa: Ja sam se takođe prvo bavio manjim projektima dok sam studirao game dizajn na Akademiji Umetnosti, tamo je sve krenulo. Posle sam se proširio na horror žanr i puzzle igre, pogotovo escape room puzzle igre. U tom smislu, Fragments je nastavak te priče.

Kako biste opisali gejmplaj?

Lazar: Fragments je horror sa puzzle elementima i akcentom na atmosferu, iako ima jumpscare momenata i sličnih stvari. Igrač se na početku demoa nalazi u šumi sa ciljem da pronađe izlaz, prateći znakove i rešavajući zagonetke. Sa svakom rešenom puzlom dobijate po jedan fragment.

Aleksa: Igra će imati tri nivoa u finalnoj verziji, svaki sa po tri fragmenta ili tri puta koje će igrač moći da odabere. U zavisnosti od izabranog puta, igrač će dobiti drugačiji kraj. Cilj nam je da napravimo iskustvo sa velikim replayability-em, tako da iz nekoliko prelazaka dobijete celu priču igre.

Da li već imate definisan datum izlaska?

Aleksa: Igra je trenutno u demo fazi, a release planiramo u oktobru 2026. godine.

Da li imate neki savet za buduće developere?

Aleksa: Preporučio bih da počnete sa manjim projektima. Mnogi novi developeri misle da mogu da naprave savršenu igru, ali ne uzimaju u obzir da takav proces može da potraje dosta godina. Dakle, što manji projekat sa što jednostavnijim gejmplajom, ali maksimalno kohezivan.

Lazar: Samo naučite Unreal, manite se Unity endžina. Možda je lakši za korišćenje, ali Unreal je mnogo bolji!

Da ste imali priliku da učestvujete u razvoju bilo koje igre i na bilo kojoj poziciji, koja bi to igra bila?

Aleksa: Voleo bih da učestvujem u nekim većim projektima kao game, puzzle ili narativni dizajner. To bi bila ili neka horor igra sa dubokom pričom, ili one co-op igre što su počele da izlaze poslednjih godina, kao što su Phasmophobia i Lethal Company.

Lazar: Definitivno neka metroidvania, to mi je bila želja od malena.

Više o igri Fragments možete saznati na ovom [linku](#).



ANDREJ DRMANOVIĆ - OTPISANI

Andrej: Pozdrav! Zovem se Andrej, a na itch.io me možete pronaći kao pr0pyh. Tu kačim sve svoje manje projekte, a istovremeno radim na prvoj većoj igri, Otpisani. Razvijam je samostalno uz nekoliko drugara koji mi pomažu oko arta. Cilj mi je da je izbacim do prvog kvartala 2026. godine.

Da li je to ono što mislimo da jeste?

Andrej: Tako je, igra je inspirisana istoimenom kultnom domaćom serijom. U pitanju je FPS gde igrate kao članovi Pokreta otpora između 1941. i 1943. godine i učestvujete u raznim akcijama protiv nemačkih trupa.

I sama igra izgleda prilično old-school.

Andrej: To mi je bila ideja od početka. Jako volim Goldeneye, Perfect Dark i takav stil pucačina, pa sam pomislio koliko bi kul bilo da postoji igra o Otpisanima pošto gejmplaj savršeno odgovara atmosferi i priči serije.



Kako si se nadovezao na priču serije?

Andrej: Prvo sam imao ideju da napravim rimejk Otpisanih sa potpuno novim likovima, ali jednostavno sam hteo nekako da se nadovežem na već postojeće likove. Tada sam shvatio da postoji rupa od tri godine između originala i Povratka, gde ne znamo šta se tačno dešava u Beogradu. Zato sam došao na ideju da taj period adaptiram u igru.

Koji ti je omiljeni lik iz serije?

Andrej: Najdraži mi je Cibi koga glumi Aleksandar Berček. A od glavnih, više volim Tihog nego Prleta.

Više o igri Otpisani možete saznati na ovom [linku](#).

DIBIDUS GAMES - THE LAST SLAVA

Prikladno ime igre za drugi dan Svetog Nikole! Recite nam nešto detaljnije o igri.

Dibidus Games: Dečko 20-ih godina dolazi iz Beča na slavu kod svojih rođaka. Tada mu se dešavaju najneobičnije stvari, ali s druge strane najobičnije za nas koji smo sa ovog podneblja. Baka koja te juri s hranom, teča koji je uvek pijan i ostatak ekipe koja je ponekad potpuno suluda.



Tokom razvoja, da li ste više mislili o igračima sa naših prostora ili globalno?

Dibidus Games: The Last Slava je usmerene na obe publike. Prvo nam je bila ideja da predstavimo našu kulturu na nekom, nadamo se svetskom nivou, ali mislimo da će igra biti dosta zanimljiva Balkancima.

Vizuelni stil je vrlo specifičan. Kako ste ga formirali?

Dibidus Games: Tim Barton i Bob Živković su nam bile glavne reference, mislim da se to vidi vrlo jasno. Takođe smo hteli da oprobamo taj kontrast između 2D i 3D stila, jer karakteri su 2D u 3D svetu. A kada je gejmplej u pitanju, inspirisali su nas Monkey Island, Beholder, Neighbours from Hell, Day of the Tentacle i druge slične igre.



U kojoj fazi razvoja je igra?

Dibidus Games: I dalje smo u pre-alpha fazi. Za kraj januara planiramo da pustimo neku mini misiju sa par zagonetki, a nakon toga ciljamo da izbacimo demo.

Više o igri The Last Slava možete saznati na ovom [linku](#).

ENTROPIC ISLAND - SOVA

Lazar: Zdravo svima! Zovem se Lazar, dolazim iz Niša i trenutno u sklopu studija Entropic Island radim na igri Sova. Bavim se programiranjem zajedno sa još jednim kolegom, a pored toga povremeno zalazim u game dizajn.

Opiši nam Sovu.

Lazar: Sova je roguelike, hack and slash narativna igra, smeštena u postapokaliptični svet koji dosta podseća na naš, odnosno na Balkan. Što se mehanika tiče, igra je brza, a borba nemilosrdna. Jako mali broj igrača je uspeo da pređe trenutni build, što vam sve govori :D. Narativno je inspirisana naslovima kao što su Disco Elysium - ima dosta izbora i grananja. Svaki run se trudimo da ne bude samo, e umro si, vrati se nazad, nego da prikažemo na koji način se svet izmenio u zavisnosti od



izbora igrača. Trudimo se da proširimo uticaj ne samo na mehanike, nego i na ceo svet i druge likove.

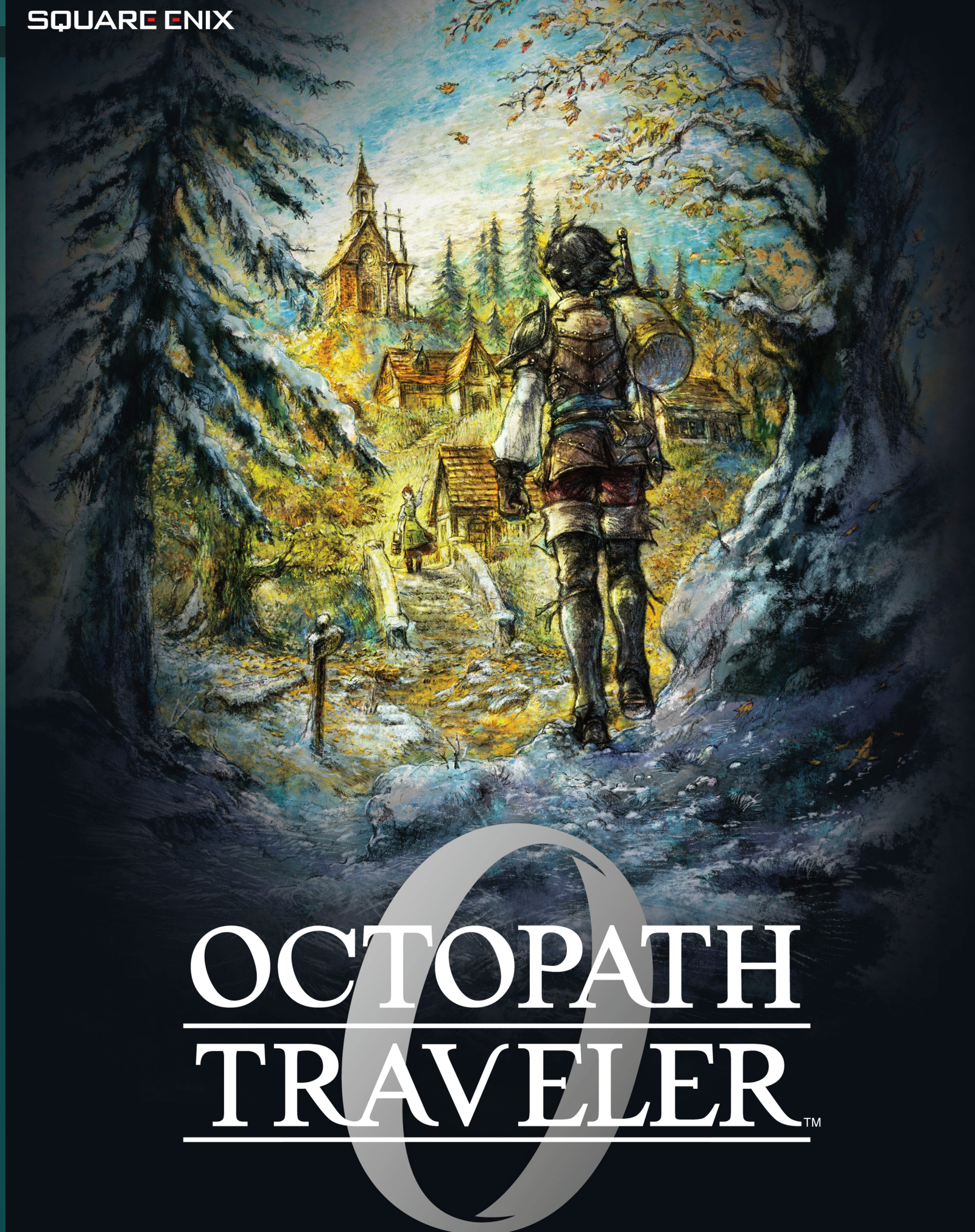
Perspektiva i kombat dosta podsećaju na Hades.

Lazar: To nam je i bila inspiracija. Ali ova igra je mnogi-ma poslužila kao referenca, prosto je remek-delo roguelike/lite žanra. Svi smo je igrali i svi je volimo. Na Steam stranici stoji da Sova izlazi 2026. godine.

Da li ćemo imati priliku da je isprobamo u narednim mesecima?

Lazar: Planiramo duži demo tokom 2026, a nakon toga i early access krajem godine. Neka okvirna ideja za full release je za otprilike dve godine. Imamo i Discord, koji nam dosta znači jer ćemo potencijalno imati neka uža testiranja.

Više o igri Sova možete saznati na ovom [linku](#).



OCTOPATH TRAVELER™



THE GAME AWARDS 2025

NAJVEĆE NAJAVE I DOBITNICI NAGRADA



U petak, 12. decembra ispratili smo jedan od najvećih gejming događaja godine - čuvenu dodelu nagrada The Game Awards. Džef Kili je tradicionalno vodio program prepun spektakularnih najava igara, a u prvom planu je bila sama dodela nagrada gde je stručni žiri izabrao pobednike u preko 20 kategorija, uključujući GOTY.

Ova prestižna nagrada pripala je studiju Sandfall Interactive, koji nam je doneo jedan od najupečatljivijih RPG naslova protekle decenije - Clair Obscur: Expedition 33. Pored GOTY, Clair Obscur je apsolutno izdominirao ovogodišnji The Game Awards, osvojivši još osam nagrada od ukupno 13 nominacija: Best Independent Game, Best Performance (Maelle - Dženifer Inšliš), Best Art Direction, Best Debut Indie Game, Best Score/Music, Best RPG, Best Narrative i

Best Game Direction. Time je čak nadmašio The Last of Us Part 2, koji je 2020. godine osvojio sedam nagrada.

Ovo nije bio kraj večeri za Sandfall, pošto je francuski studio najavio i iznenađni DLC za Clair Obscur. Apdejt donosi novu oblast, muziku, boss borbe, photo mod, dodatnu lokalizaciju, FSR 4 podršku i još pregršt QoL poboljšanja - i potpuno je besplatan!

Iako je sama ceremonija dodele nagrada zanimljiva, posebno jer imamo priliku da se upoznamo sa kreatorima naših omiljenih naslova, mnogi bi se složili da su novi trejleri meso ovog događaja. U to ime, hajde da pogledamo neke od najvećih najava sa The Game Awards 2025.

CONTROL: RESONANT



Control je relativno mlad serijal iza koga stoji Remedy Entertainment (Alan Wake, Max Payne). Prvi deo je objavljen 2019. i prati Jesse Faden dok istražuje misteriozni Oldest House. Igra je ostvarila sjajan uspeh, a serijal je 2025. dobio i spin-off FBC: Firebreak, koji se nije preterano proslavio. Sada je najavljen i nastavak glavnog serijala, Resonant, koji stiže 2026. godine na PC, PlayStation 5 i Xbox Series X/S.

Trejler kombinuje kratke klipove gejملهja i isečke iz sinematika. Na početku možemo videti da se kletva Old House-a proširila do Njujorka i počela da hara gradom, a od tog trenutka nastupa akcija i sumanuti kaos u prepoznatljivom Remedy stilu. Na kraju se pojavljuje i glavni junak, Dylan Faden, mlađi brat Jesse Faden, čiji glas takođe možemo čuti u poslednjih nekoliko sekundi trejlера. Na prvu loptu, deluje nam da će Resonant biti više fokusiran na akciju od originala!

Nakon pomalo bizarnog uvoda (Mephisto izgovara reči „influencers“ i „streamers“), Blizzard je predstavio Lord of Hatred, prvu veliku ekspanziju za Diablo 4. Kako samo ime kaže, ekspanzija će se fokusirati na Mephista, najstarijeg brata Prime Evil trojke i gospodara mržnje lično.

Blizzard je po običaju isporučio fenomenalan trejler u kome, pored Mephista, možemo videti i Paladina, klasu koja će biti poznata svim ljubiteljima Diablo 2. Na kraju trejlера saznali smo i datum izlaska ekspanzije - 28. april 2026. godine.

Paladin je već stigao u osnovnu igru, ali je dostupan isključivo onima koji preorderuju novu ekspanziju. U kasnijem izveštaju o ekspanziji potvrđeno je da u Diablo IV stižu ogromne promene u gejملهju, uključujući kompletnu reviziju endgame sistema, novi max level cap i povratak legendarnog Horadric Cube-a.

DIABLO 4: LORD OF HATRED



DIVINITY



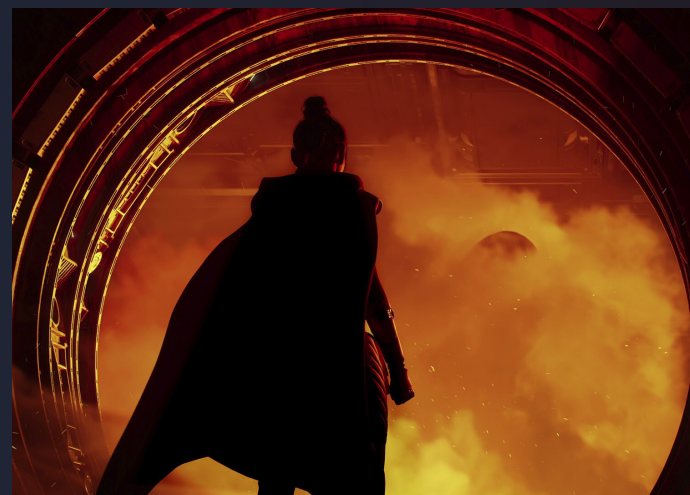
Iako je Larian potvrdio da trenutno nema planove za Original Sin 3, izveštaji insajdera su bili dovoljni ubedljivi da nas uvere da studio na čelu sa Svenom Vinkeom i te kako radi na novoj Divinity igri. Ova misterija je konačno rešena na The Game Awards manifestaciji, gde smo imali priliku da vidimo spektakularan, ali i pomalo jeziv trejler za Divinity!

Larian se zvanično vratio svom najstarijem serijalu, koji je ugledao svetlost dana davne 2002. godine sa Divine Divinity. Pošto je studio uklonio „Original Sin“ iz naziva, neki fanovi su spekulisali da Divinity možda neće imati turn-based combat. Međutim, već je potvrđeno da će igra biti potezni RPG sa co-op modom, a Vinke je dodao da će se Divinity dopasti svima koji su uživali u Baldur's Gate 3. Međutim, pošto Dungeons & Dragons

sistem ispada iz priče, biće zanimljivo videti na koji način će Larian unaprediti gejmplej u odnosu na ranije igre.

Dalje, Vinke je u zasebnom intervjuu govorio i o mogućnosti early access faze. Rekao je da studio i dalje želi da koristi ovaj model jer predstavlja temelj njihovog pristupa u razvoju igara - istakao je da su fanovi igrali ključnu ulogu u razvoju Divinity: Original Sin, Divinity: Original Sin 2 i Baldur's Gate 3. Na pitanje o datumu izlaska, izjavio je da „tri do četiri godine razvoja deluju normalno“, aludirajući na Baldur's Gate 3 čiji razvoj je trajao šest godina zbog pandemije korona virusa i drugih problema.

STAR WARS: FATE OF THE OLD REPUBLIC



Početkom decembra pojavile su se zanimljive vesti o Star Wars: Knights of the Old Republic 2 rimejku, koji je navodno u razvoju još od marta ove godine. Kako su svi bili fokusirani na moderno izdanje ovog legendarnog RPG-a iz 2004. godine, niko nije očekivao najavu potpuno nove KotOR igre.

Arcanaut Studios i Lucasfilm Games su obradovali fanove sa Star Wars: Fate of the Old Republic, duhovnim naslednikom originalnog KotOR serijala. Prvi trejler otkriva da je definitivno u pitanju Star Wars igra, ali nam konkretne informacije poput datuma izlaska nisu poznate. Sve što znamo jeste da će Fate of the Old Republic biti akcioni singlplejer RPG sa velikim fokusom na narativ i da će biti objavljen pre 2030. godine.

Još jedan bitan detalj je činjenica da iza igre stoji Kejsi Hadson, game dizajner koji je igrao ključnu ulogu u razvoju mnogih kultnih naslova, kao što su Mass Effect trilogija, originalni KotOR, Neverwinter Nights, Baldur's Gate II: Shadows of Amn i MDK 2, što znatno podiže očekivanja za Fate of the Old Republic.

Za kraj smo ostavili jednu od naših omiljenih najava sa The Game Awards 2025, koja nam je donela Tomb Raider: Catalyst - novo poglavlje u knjizi Larinih pustolovina, predstavljeno zajedno sa modernim rimejkom originalnog Tomb Raidera iz 1996. godine, koji je dobio novi naslov - Tomb Raider: Legacy of Atlantis. Drugim rečima, ovo je bio san snova za sve ljubitelje Tomb Raider serijala!

U trejleru za Catalyst možemo videti Laru kako se bori protiv misterioznog neprijatelja u Indiji, kao i njene čuvene duple pištolje u akciji. Očekuje se da će igra izaći 2027. godine za PC, PlayStation 5 i Xbox Series X/S. Rimejk vraća igraču u Atlantidu i nudi modernizovani gejmplej i grafiku, a Crystal Dynamics i Amazon planiraju da ga objave 2026. godine povodom 30-godišnjice serijala.

Za sve najave sa The Game Awards 2025 manifestacije posetite [naš zvanični sajt](#), a na narednim stranicama možete pročitati i naše izbore za GOTY!

TOMB RAIDER: CATALYST I LEGACY OF ATLANTIS



Lenovo LEGION



Lenovo Legion Pro 7i
with Lenovo AI Engine+

Gear up at [Lenovo.com/Legion](https://lenovo.com/legion)

 Windows 11

Power Play

REACH YOUR IMPOSSIBLE

Smarter
technology
for all

Lenovo

PLAY!BIRA: IGRA GODINE 2025

NIKOLA AKSENTIJEVIĆ

IGRA GODINE - CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33

Mislim da je poprilično teško šta dodati i reći više u vezi ove igre. Apsolutno remek-delo prepuno strasti i ljubavi prema video igrama, sa maestralnim narativom, inovativnim gejmplerom i jednom od najboljih muzičkih podloga svih vremena. Projekat koji je nastao iz nezavisnih voda, sa budžetom koji je daleko ispod bilo kakvog AAA, pa čak i AA nivoa koji je ponovo prezentovao proizvod koji može predstavljati samo vrhunac u prezentaciji, doživljaju i emociji. Nezaboravno iskustvo u svakom mogućem pogledu i jedva čekam da vidim šta će nam ekipa iz Sandfall-a sledeće spremi.



RAZOČARANJE GODINE - MINDSEYE



MindsEye je smejurija koja je pokušala da se proda ne samo kao završen produkt, već i svojevrsni GTA klon. Tehnički problemi, nezanimljiv gejmpler, priča koja je... uh, teško je naći epitet, otvoreni svet bez ikakve duše i živosti, sve to je doprinelo utisku da je MindsEye možda i najgora igra koju sam igrao u prethodnih par godina. Primer velike ambicije čiji kreator, poričući da je igra loša, je napravio još veći otpor prema ovakvim AAA prevarama koje su sve učestalije.



NAJIŠČEKIVANIJA IGRA 2026. GODINE - GRAND THEFT AUTO VI

Već N godina zaredom, nema potrebe za daljim objašnjavanjem, a nadam se ni pomeranjem, te da je ovo poslednja godina gde će GTA VI stajati kao pobednik ove kategorije!

IGOR TOTIĆ

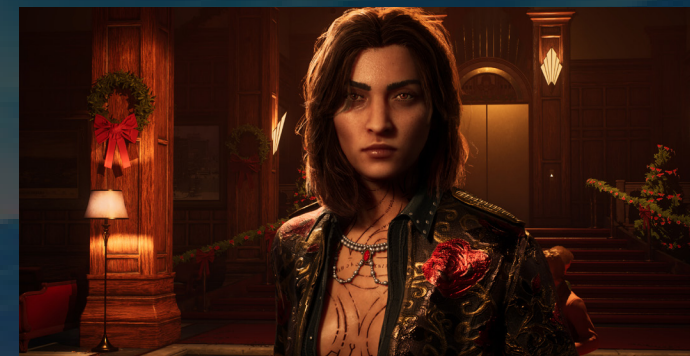
IGRA GODINE - CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33

Bez razmišljanja Clair Obscur: Expedition 33. Ova igra je remek delo i absolute cinema. Od prvog kadra do poslednjeg, nije me puštala iz ruku. Likovi, priča, gejmpler, sve je učinilo savršeno u savršenom momentu mog života. Jako retko puštam suze, ali sam kroz ovu igrao plakao kao mala beba i nije me sramota. Retko kad igra može da uklopi i priču i gejmpler kao i glasovnu glumu u jednu kohezivnu celinu koja održava kvalitet od početka do kraja. Na sve to, ima pristupačnu cenu kao i besplatan DLC koji je nedavno izašao. Ovo je igra koju ne želim da igram ponovo u skorije vreme jer želim što više detalja da zaboravim. Da mogu, izbrisao bih sebi pamćenje da bih mogao samo još jednom da je iskusim ispočetka. Mislio sam da će samo Split Fiction da me iznenadi ove godine, ali ispostavilo se da postoje i bolje stvari, mada ne očekujem da će me išta ovako raspametiti naredne godine.



RAZOČARANJE GODINE - VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

Definitivno Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2. Prvi Bloodlines je kulturna igra koja je imala brdo mana ali je umela veoma dobro da prenese vampirsku modernu atmosferu. Ne samo to, nego je bila i verna svojim tabletop RPG izvorima. Bloodlines 2 je sve samo ne dostojan nastavak. Već godinama slušamo o teškom razvoju ove igre i iskreno sam se nadao da će je samo otkazati kako se ne bismo razočarali. Onda sam posle prvih trejlera dozvolio sebi da se nadam, da bih na kraju proklinjao što sam je uopšte probao. Igra uopšte nije RPG i Bloodlines je samo u imenu. Likovi su uglavnom dosadni i neinteresantni a najveći greh je to što su, što bi klinci rekli, „krindž“. Priča je interesantna samo u momentima ali užasan kombatsistem i nepostojanje interakcije sa svetom idu u uštrb ideji koju je prvi deo postavio. Generalno, ovo je jako zbrzana akciona igra, koja je izbačena samo da bi se održao IP u životu i to je vrlo razočaravajuće.



NAJIŠČEKIVANIJA IGRA 2026. GODINE - WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR IV

Nije GTA 6. Na prvu loptu, to bi bio The Wolverine, na drugu Phantom Blade Zero ali što se mene tiče, postoji samo jedna igra o kojoj razmišljam a to je Warhammer 40k: Dawn of War IV. Prvi deo ovog serijala me je kompletno ubacio u univerzum i zbog ove igre sam počeo da farbam figurice, da vodim 40k FRP-ove a i da igram skoro sve igre iz ovog univerzuma. Trojka je bila veliko razočaranje, ali u poslednje vreme 40k igre stižu sa većim kvalitetom a ne samo kao plaćeni skinovi za male igre. Space Marine 2 je pokazao šta ume, Darktide i dalje vozi jako, Owlcat i dalje izbacuje DLC za Rogue Trader-a a i najavili su Dark Heresy za narednu godinu (naravno da ću raditi recenziju). Na sve to, najavljen je i Total War 40k a možda i najave Space Marine 3 koji je uveliko u razvoju. Generalno, jako se radujem 40k igrama naredne godine, ali na prvom mestu će uvek biti Dawn of War.



STEFAN MITOV RADOJIČIĆ

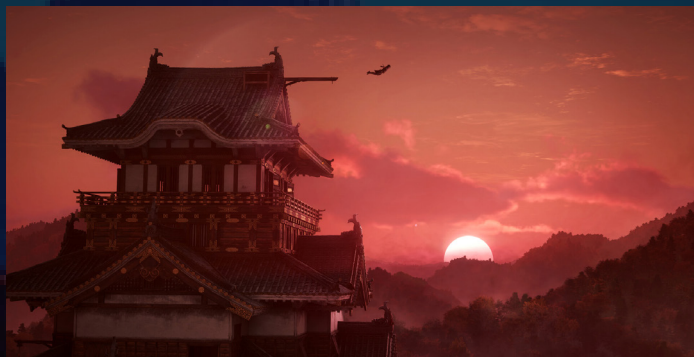
IGRA GODINE - ETERNAL STRANDS

Ova godina je bila izuzetna za gejming i možda jedna od najboljih u skorije vreme. Ali igra koja mi je bila najzabavnija i najprivlačnija od svih je upravo Eternal Strands. Naslov koji nije savršen ali koji je bio ekstremno zanimljiv sa svojim gejmplejom i likovima. Takođe je uspeo da me natera da koristim krafting sistem koji je jedan od najbolje orijentisan ka igračima i ne zahteva preteran grind. Likovi su šarenoliki i unikatni, a njihove drame i problemi vrlo inovativni i raznoliki. Sistem borbe nije savršen, ali zabavni momenti kada nađete kako da ga iskoristite u svoju korist jesu. Plus imamo pentranje po ogromnim protivnicima i jedinstven način da svakog od njih oborite i pobedite. Igra odiše duhom neke D&D kampanje kako u svojim likovima tako i u svetu u kom se nalazite. Ali ono što je čini najinteresantnijom jeste to što imate priliku da istražite misteriozan deo sveta zajedno sa vašom društinom.



RAZOČARANJE GODINE - ASSASSIN'S CREED SHADOWS

Fanovi ovog serijala su dugo čekali da konačno posete regiju sveta najpoznatiju po asasinima iliti nindžama, ali posle Shadows mislim da su svi tu želju žalili. Pogotovu što su druge igre to radile mnogo bolje pre nego što je ovaj naslov uopšte izašao. Nebrojana odlaganja, konverze i apsolutno nepotrebne i začuđujuće odluke su čak i okorele fanove odbile od najnovijeg nastavka ove već duge franšize. Iako i dalje možemo tehnički da igramo kao nindža veći deo priče, i dalje ćemo morati da igramo i kao Jasuke. Istorijske promene su apsolutno loše odrađene i potpuno nepotrebne. Okej je zadržati neki mitski deo i povezati ga sa starom civilizacijom, ali ono što je bilo u istoriji stvarno nisu morali toliko da modifikuju. Ne znam šta će biti dalje sa Assassin's Creed serijalom ali mora doći do ozbiljnih promena da bi i dalje bio podržavan od strane fanova.



NAJIŠČEKIVANIJA IGRA 2026. GODINE - RESIDENT EVIL REQUIEM

Serijal koji se vraća svojim korenima na više nivoa. Imaćemo novog interesantnog glavnog karaktera koji će zapasti u nevolje survival horror žanra, ali ćemo takođe imati povratak Leona koji je ovoga puta mnogo stariji, ozbiljniji i iskusniji. A pre svega toga imamo i povratak na mesto odakle je cela zombi avantura i počela u grad Raccoon. Samo na nostalgiju me pucaju dovoljno da jedva čekam da uđem i istražim misterije koje je Capcom ovom prilikom zakuvao. A povrhu svega mi je drago što se vraćaju tipu gejmpleja koji je ovaj serijal ponovo oživeo kada je izašao rimejk drugog dela. Horror iz prvog lica je dobar, ali stari dobri pogled iz trećeg lica je bolji. Da ne pominjemo da se šuška još par rimejkova među kojima je i Code Veronica. Biće ovo dobra godina za fanove survival horrorra.



MILOŠ HETLEROVIĆ

IGRA GODINE - BATTLEFIELD 6

Konkurencija za igru godine je i ovaj put bila dosta žestoka, ali moj glas ipak ide jednom, mogli bismo reći klasiku – Battlefield 6. Iako je teško opravdati da nešto što ima broj šest u nazivu donosi nešto dobro i inovativno, u ovom slučaju je to zaista izuzetak koji potvrđuje pravilo! Stari osećaj sa samih početaka Battlefield serijala ali iskombinovan sa modernim tehnologijama kao što su dronovi ili mogućnost da se uništavaju delovi okoline su zaista dali vetar u leđa serijalu koji postoji već više od dvadeset godina. I zaista je retko da u današnjoj industriji video igara gde se sadržaji i ideje često recikliraju iz godine u godinu, za šta je i sam Battlefield bio kriv u nekoliko izdanja, dobijete nešto što deluje poznato a opet je novo i uzbudljivo. O tome svedoči i ogroman broj igrača koji su u igri iz dana u dan konstantni, a čak i rastu shodno sezonskim događajima koji su opet vrlo korektni i dobro osmišljeni, što je takođe retkost za live service igre danas.



RAZOČARANJE GODINE - FOOTBALL MANAGER 26

Igra koja je mnogima ove godine prošla ispod radara, ispostaviće se sa dobrim razlogom, a meni je ogromno razočarenje jeste Football Manager 26. Sega je za prošlu godinu najavila veliku promenu u smislu da će serijal koji sada puni 20 godina preći na Unity engine, što će značiti mnogo realističnije prizore sa utakmica. Međutim negde u februaru '25, posle nekoliko odlaganja, najavili su da verzija za 2025. godinu uopšte neće izaći jer nije zadovoljila interne standarde i da fanovi sačekaju verziju 26. I onda je došao novembar, nova verzija, Unity, sve je tu ali je sve katastrofa. Igra je užasno urađena, loše optimizovana, užasan korisnički interfejs, jedino što utakmice sada izgledaju lepše. A sve ono što ljudi vole kod Football Managera je značajno lošije nego iz bilo koje prethodne sezone i igra ima Mostly negative ocene na Steamu. Verovatno je to upravo opomena svim developerima da se ne treba fokusirati na lepu grafiku već na to da osnova igre radi bar isto, ako ne već i bolje od prethodnih izdanja.



NAJIŠČEKIVANIJA IGRA 2026. GODINE - GRAND THEFT AUTO VI

Prošle godine sam u ovoj rubrici pisao kako se nadam da će GTA VI zapravo izaći 2025. godine i očigledno se to nije obistinilo, pa se isti princip mora primeniti i na 2026. godinu. Iako nismo videli previše novih stvari vezano za samu igru već uglavnom odlaganja, s obzirom da je sada planirana za čak novembar 2026. godine ostaje samo da se nadamo da će se taj datum ispoštovati i da ćemo dobiti jedno zaokruženo i lepo ispolirano ostvarenje koje će biti još jedan od klasika industrije video igara kao što su to bili i prethodnici. Ono što možda zabrinjava jeste podatak da je budžet za GTA VI već sada veći nego što je koštalo da se napravi najveća zgrada na svetu ili Tesline gigafabrike, ali ostaje da se nadamo da će to zapravo značiti izuzetno gejming iskustvo i da je ekipa iz Rockstara potpuno svesna šta radi i baš zato ne mora previše da žuri sa lansiranjem igre koja ne zadovoljava najviše standarde.



NIKOLA SAVIĆ

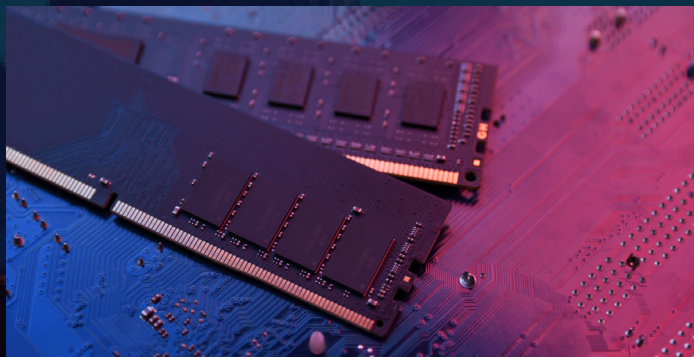
IGRA GODINE - ARC RAIDERS

Za mene, igra godine je ARC Raiders. Nisam ni sanjao da će doći dan kada ću da se navučem na jedan extraction shooter, ali je ARC promenio moje mišljenje. U pitanju je igra koja je jednostavno sve uradila kako treba. Vizuelno je prelepa, a neverovatno dobro optimizovana, tako da radi kao podmazana. Gejmplej je do te mere zarazan da, ako ne igram igru, onda razmišljam o njoj, a audio-dizajn je jedan od najboljih koje sam čuo u igrama poslednjih desetak godina. Bukvalno svaki zvuk u igri (od oružja, preko neprijatelja, do same sredine) urađen je tako da vas direktno prebaci u svet igre. A isto važi i za worldbuilding. Embark je doveo „ne reci – pokaži“ pristup izgradnji sveta do savršenstva, pa je tako svaka od nekoliko ogromnih mapa igre neverovatno bogata detaljima koji govore više od hiljadu reči o svetu igre i onome što se tu desilo. Igra je postala savršena „partiju-dve“ razonoda za mene, nešto na šta mogu da potrošim sat vremena dnevno posle posla i znam da će biti zabavno.



RAZOČARANJE GODINE - GEJMING HARDVER

Najveće razočarenje godine za mene nije igra, već ono što se dešava sa gejming hardverom. Kraj godine završavamo sa nerealnim poskupljenjem DDR5 RAM štapova, koji sada već odlaze u suludo astronomske cene, pa tako imamo slučaj da će vas 32 GB DDR5 RAM-a već sada koštati 500 i više dolara. A isto se dešava i sa skladišnom memorijom, te i NVMe SSD-ovi postaju sve skuplji i skuplji. Kao da nije bilo dovoljno za nas PC gejmere što smo propatili kroz nenormalna poskupljenja grafičkih karti tokom kripto ludila i prvih dana AI-ja, sada će nas ludilo oko data-centara dodatno udariti po džepu (i to ako uopšte neko i ostane u biznisu komercijalnih memorija, jer svi jure da usluže AI igrače pre običnih korisnika). PC gejming sve više postaje hobi za ekstremno bogate. Nadam se da će se nešto desiti u skorije vreme da sredi ove promene na tržištu, jer će u suprotnom i sam PC postati stvar prošlosti – pošto naši korpo gospodari žele da sve radimo u oblaku i uz pretplatu.



NAJIŠČEKIVANIJA IGRA 2026. GODINE - GRAND THEFT AUTO VI

Mogu da budem hipster i kažem neku indie igru koju ja lično jedva čekam da igram, ali budimo realni – svaki odgovor osim Grand Theft Auto VI bio bi laž. Ja čak ni nisam GTA fan, ali jednostavno, striktno iz ugla globalnog fenomena i kulturološkog uticaja, jedva čekam da GTA šestica konačno izađe, čisto da vidimo „šta će da se desi“, jer je ovo bez premca najiščekivanije umetničko delo 21. veka, oko kojeg je hajp veći nego oko bilo kog filma ili albuma u dosadašnjoj istoriji 21. stoleća. Tako da, čisto iz tog istorijskog aspekta i trenutka „pre i nakon“ što se GTA 6 pojavio, jedva čekam da sledeći Rockstar naslov konačno dođe u ruke igrača jer će imati ogroman uticaj na razvoj sledeće generacije igara, ali i na meme i internet kulturu, kao i na čitavu jednu novu generaciju igrača kojima će ovo biti prva GTA igra.



MILAN ŽIVKOVIĆ

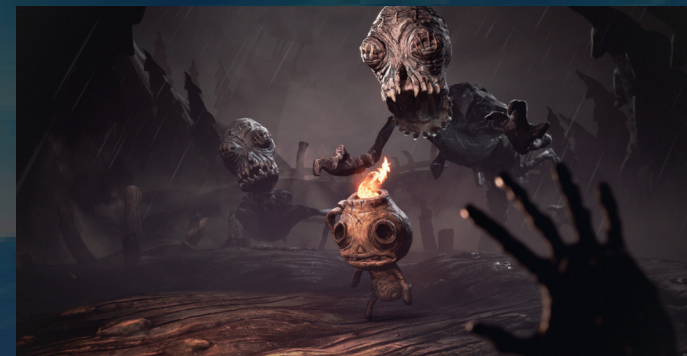
IGRA GODINE - DEATH STRANDING 2: ON THE BEACH

Godina za nama je „prštala“ dobrim naslovima i dok su neki odjekivali toliko glasno da su pokupili sve značajne nagrade na polju najbolje igre, ovaj put ne mogu da se vodim samo čistom popularnošću. Da, Clair Obscur je definitivno osvojio simpatije igrača širom sveta i nesumnjivo je odlična igra, ali nije onaj naslov od kog mi je srce zaigralo već pri prvim kadrovima. Najveće ushićenje i nespustano uzbuđenje, ove godine sam nesumnjivo osetio uz igru tvorca kod kog ne postoji sredina. Dok ga jedni dižu u nebesa, ostali uživaju da ga ismevaju. Rekao bih da je mnogo lakše reći da je Hideo Kodžima nabeđen a njegove igre čudne i slabe, nego prihvatiti činjenicu da je u pitanju sam vrhunac igračke industrije. A Death Stranding 2 je upravo to. Ispunio je sva moja iščekivanja i obeležio ovu godinu na način koji verovatno nikada neću zaboraviti.



RAZOČARANJE GODINE - THE MIDNIGHT WALK

Najveća očekivanja jesu ona zasnovana na maštarenju. Jeste, ovde sam ih zasnovao dobar deo na iskustvu. Prethodna igra studija, Lost in Random, bila je jedan od najoriginalnijih naslova koji sam odigrao poslednjih godina. A trejler za novu je vizuelnim stilom obećavao baš sve ono što obožavam – grotesknu, mračnu i superatmosferičnu avanturu kakva se retko sreće. No nažalost, i to ovaj termin jako nerado koristim, ispostavilo se da je u pitanju jako nezanimljiv „walking simulator“. Prikladnog imena, The Midnight Walk je imao potencijal i neolicinu dobrih momenata, ali je kao sveukupno iskustvo na mene ostavilo više traga razočaranja nego bilo šta drugo. Ne nužno loša igra i sigurno naslov koji bi se mnogima mogao i propisno dopasti. Ali za ono što sam lično očekivao od ove šetnjice u ponoć, susreo sam se isključivo sa orkestrom razočaranja. Baš šteta...



NAJIŠČEKIVANIJA IGRA 2026. GODINE - CRIMSON DESERT

Kada sam prvi put video trejler za Crimson Desert, kroz šalu sam prokomentarisao: „Šta je sad ovo tačno, najbolja igra svih vremena?“ A i kako ne bih, kada ovaj naslov deluje kao da je uzeo sve što valja iz svih ostalih igara ikada i sve to ubacio u jedan paket. Ne, moja očekivanja su zauzdana. Ne želim razočarenje takvih razmera u 2026. godini. Ali lagao bih kada bih rekao da me od svih naslova koji nas čekaju, ne zanima najviše upravo kakav će Half-Life 3 biti. Pardon, Crimson Desert! Za Half-Life 3 već znam da će biti remek-delo. Ali za ovu avanturu korejskog studija koja izlazi (nadamo se bez daljih odlaganja) u martu, prosto ne znam šta da očekujem. Ili će biti totalni prosek ili igra godine. Da, tu je potencijalno GTA 6 i „jedna druga igra“ koju sam malopre pomenuo. Ali sve deluje kao da će Crimson Desert poput potpunog novajlije na tržištu, biti potpuno nesvakidašnje iskustvo. Kako bilo, očekuje nas izgleda još jedna neverovatna godina!



ARPG REPORT

Autor: Igor Totić

PREGLED NOVIH ZIMSKIH SEZONA

Ala smo imali besnih iznenađenja u ovoj jesen-zima kolekciji ARPG igara, i to pogotovo sa Path of Exile 2 i Diablo 4. Last Epoch je takođe imao iznenađenje, ali ne toliko bajno i krasno. EHG je nedavno najavio da su stupili u saradnju sa Krafton-om u vidu izdavaštva, ali svi znamo šta to zapravo znači. Krafton se nije proslavio sa situacijom koja se dešava sa Subnautica 2, pa se igrači generalno plaše šta će da urade sa Last Epoch. Trenutno očekujemo ekspanziju negde tokom 2026, koja je obećana kao besplatna za sve trenutne igrače.

Nove, modifikovane, Paradox klase očekujemo sa izlaskom nove ekspanzije ali su najavili da će ove klase biti naplaćene što je razbesnelo igrače. Prvobitna obećanja EHG su bila da neće nikada naplaćivati sadržaj, već će se održavati kroz prodaju igre i skinove (koji su poprilično loši). Izgleda da im to ne ide za rukom, ali saznaćemo više sledeće godine. Do tada imamo Diablo 4 i Path of Exile 2.

Path of Exile 2: Last of the Druids

Da krenemo sa POE2 – krenula je nova sezona i dobili smo novu klasu, Druida. Druid je trebalo da izađe sa prošlom sezonom ali su rekli da im je potrebno više vremena da se lepo skuva, i moram da priznam da se isplatilo. Inicijalno kad sam probao klasu, nije mi bila mnogo različita od Druida iz Diabla 4, ali samo po osećaju. Možete da se transformišete u Vukodlaka ili Medveda (a kasnije i Viverna). Vukodlak se fokusira na brzinu i

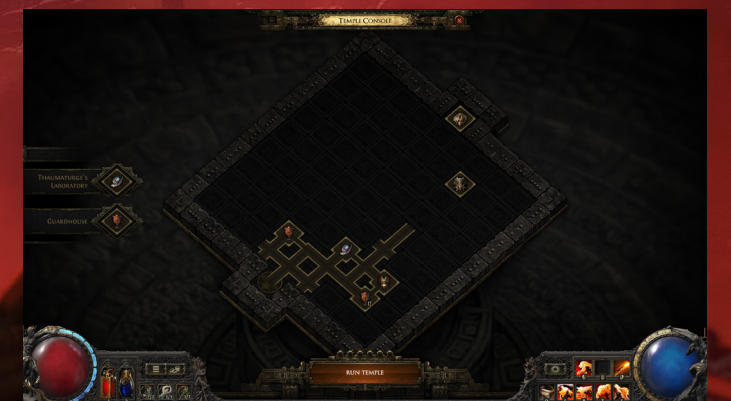
na strateško postavljanje i otključavanje dodatnih pasivnih nodova, dok je Shaman stvoren za tabanje i forme kao i to što se dosta oslanja na Rage mehaniku. Svakako, Druid je svestrana klasa u kojoj svako može da nađe svoj stil igranja bilo da je tenk, dps ili mag.

Pored Druida, došla je i nova sezona (liga), Fate of the Vaal. Ova liga donosi Vaal hramove koje otključavate tokom igranja kampanje (a i kasnije u mapama). Svaki put kad uspete da uđete u hram, imate opciju da „napravite“ svoj dungeon i postavite sobe, putanje i nagrade kako god želite (u odnosu na sobe koje imate u raspoloženju). Nagrade tokom kampanje su



ledene napade dok je Meda tenk ili hodajuća meteor apokalipsa a kasnije može da bude i... pa Balrog? Vivern se, naravno, fokusira na vatrene i leteće napade i dosta je zanimljiviji ali i sporiji od druge dve forme.

Ono što se meni najviše dopalo je to što Druid može da bude i cvećar, goran, hortikulturista. Iako je ovo po definiciji mag, ovaj Druid build se fokusira na sađenju cveća, zalivanju istog i topljenje svih neprijatelja na ekranu. Trenutno igram build koji koristi samo jednu (1) magiju i proc-uje sve ostalo na crit. Neverovatno jednostavno, glupo i zabavno. Od Ascendancy-a za Druida imamo Oracle i Shaman gde se prvi fokusira



neverovatno dobre jer dobijate besplatna Exalted unapređenja, gemove za proširenje skilova, dodavanje soketa i razna druga unapređenja koja će vam mnogo olakšati prolaz kroz kampanju. Kasnije, sve ove resurse možete da „izvučete“ iz soba da vam budu stalni resursi da koristite kad god želite. Na sve to dodati su novi bossovi i novi izazovi u endgame. Endgame doduše nije preterano drugačiji, iako je obećano da će doći do potpune promene i poboljšanja. GGG developeri su rekli da nisu stigli za ovu ligu da spremе endgame, tako da pored nove klase i nove liga mehanike u krajnjem slučaju nema ničega novog, ali to ne znači da igra nije zabavna, naprotiv.

Diablo 4: Divine Intervention

Sada ću dati jako kontraverznu izjavu, ali mislim da je ovu sezonu pobedio Diablo 4.

Blizzard je jako iznervirao igrače jer je pomerio početak sezone sa utorka na četvrtak i to u kasne jutarnje sate za nas iz Evrope. Želeli su iz nekog razloga, koji u tom momentu nismo znali, da sezona počne tokom The Game Awards, na kojoj je i najavljena ekspanzija Lord of Hatred. Blizzard nije razočarao sa sinematikom i imali smo priliku da vidimo Paladina u akciji. Paladin je dugo iščekivana i priželjkivana klasa u Diablu 4 pa je Blizzard rešio da nas časti i da pusti ovu klasu u igru odmah nakon završetka sinematika.

Paladin je mešavina Paladin klase iz Diabla 2 i Crusader klase iz Diabla 3 i mislim da su uradili dobar posao. Iako



je vrlo zabavna klasa, dosta je pasivna i većina build-ova se vrti oko mehanika koje nemaju mnogo inputa od igrača – magije se automatski aktiviraju. Kao i Spiritborn kad je izašao, čini mi se da je Paladin poprilično jači od ostalih ali sam stigao samo da ga uporedim sa Varvarinom. Vratile su se aure, vratili su se leteći čekići i bacanje štita što je vrlo zabavno ali i poprilično se lagano bori protiv svih izazova koje D4 nudi. Nažalost, Tower je odložen za drugu polovinu januara tako da je endgame i dalje netaknut.

Pored Paladina, dobili smo i potpunu promenu crafting sistema koji je sada dosta jednostavniji i manje se oslanja na RNG. Možete da uradite Temper koji god želite na opremu i da rolate dok ne dobijete najbolje statistike (sa pretpostavkom da imate skrolove za reroll). Masterworking je takođe promenjen tako da dogurate opremu

do 25. nivoa i onda možete da reroll-ujete dok ne dobijete najbolje statistike. Kad unapredite opremu do kraja, možete da iskoristite novu mehaniku, Sanctification koja ima šansu da na postojeće oružje doda novu Legendarnu moć, poboljša afiks, doda novi afiks, promeni afiks ili dodatno unapredi ceo deo opreme.

Igra je malo teža i opremanje ide malo sporije, ali to je dobro jer niste toliko zasuti opremom koja je ranije bila većinom krš. Pored ovoga, ima dosta promena u talentima kao i u sezonskom istraživanju i otključavanju mapa koje je dosta poboljšano. Pored toga, dobili smo promene u defanzivnim mehanikama (armora više nema, sad je toughness), kao i što je smanjena količina potova na 4. Sezonske promene ovog puta nisu moći kao što su bile



do sada - Season of Divine Intervention se fokusira na promene i poboljšanje eventova kao što su Helldive, Lair bossovi i drugo. Kako uradite neki od ovih eventova, možete da dobijete mod koji će poboljšati ali i otežati sve naredne i tako sebi podižete izazov ali i nagrade. Opet se sezone prepliću i opet se nema dovoljno vremena za sve. Where Winds Meet je izbacio roadmap i za sada se poprilično dobro drži istog, ali nisam stigao dovoljno da igram kako bih mogao da ubacim u ovaj tekst. Jako bih voleo da se Last Epoch progura i bude pravi konkurent za D4 i PoE2 jer ćemo samo tako imati zdravu i raznovrsnu ARPG zajednicu koja će samo motivisati developere da rade na inovaciji i slušaju publiku. Svakako, sa novom ekspanzijom kako LE i D4, PoE2 se nada da će izaći iz Early Access ove godine, tako da ćemo imati tri jake ARPG igre i premalo vremena. Slatke muke!



ŠTA ĆE SE DESITI SA NAŠIM IGRAMA AKO STEAM NESTANE?



Otkako je stupio na scenu 2003. godine, Steam je postao centralna digitalna platforma modernog gejminga. Preko 120 miliona aktivnih korisnika (oko 1,5% svetske populacije) oslanja se na Valve-ov servis, u koji su mnogi uložili nekoliko hiljada evra, bilo da se radi o igrama ili itemima.

Iako nema nikakvih naznaka da će Valve ugasiti Steam u skorije vreme, igrače i dalje muči jedno pitanje – da li ćemo u tom slučaju ostati bez svih igara koje smo kupili?

U zajednici uglavnom vlada mišljenje da bismo u toj situaciji jednostavno izgubili pristup igrama. Osnovni argument je da na Steamu ne kupujemo igre u klasičnom smislu, već plaćamo licencu za njihovu upotrebu. Sledeći tu logiku, gašenjem platforme bismo izgubili sve osnovne usluge koje pruža, prvenstveno igranje igara, što bi verovatno dovelo do talasa tužbi ili naglog porasta piraterije, koja je već doživela nagli uspon poslednjih godina zbog rastućih cena igara. Isto bi važilo i za druge digitalne prodavnice, poput PlayStation i Microsoft Store-a, a neki se pozivaju i na primer Google Stadia, čiji korisnici su izgubili pristup igrama koje su već platili, nakon što je

servis ugašen 2023. godine. Neki se trude da kupuju isključivo fizičke kopije igara, ali s obzirom da ovaj medij polako umire, to više neće biti opcija.

Međutim, bilo bi pomalo naivno pretpostaviti da Valve nema rešenje za takav scenario. Gejb i ekipa su još ranije naveli da bi pristup igrama bio omogućen čak i u slučaju gašenja kompanije, putem Steam klijenta u offline modu. Tu dolazi jedan vrlo praktičan problem, jer većina korisnika ima preko stotinu igara u svojoj kolekciji, a neki i više od 40.000. Čak iako planirate da zadržite samo najomiljenije naslove, biće veoma izazovno sačuvati sve te igre u lokalnu.

Neki smatraju da je Steam toliko masivan da nikada neće nestati, a da će ga u najgorem slučaju preuzeti neka druga kompanija. S druge strane, ovaj scenario bi verovatno ozbiljno uzdrmao industriju.

Iako vlada mišljenje da bi izdavači i developeri trebalo da pomognu igračima i obezbede pristup kupljenim igrama, ovo nažalost nije slučaj. Teško je poverovati da će Steam nestati u narednih nekoliko decenija, ali ako se to zaista dogodi, Valve će imati poslednju reč.

Autor: Igor Totić



ZA LJUBITELJE DESERT STRIKE-A

Odavno nije bilo arkadnih helikopter igara kao što su Desert, Jungle, Urban i Nuclear Strike. Sećam se da sam trošio mnogo vremena u Comanche 3, ali od tada, ponuda je bila jako slaba. Onda se Cleared Hot pojavio niotkuda na Steam Next Fest i navukao sam se instant. U vremenu kada dominiraju realistični simulatori i kompleksni sistemi, Cleared Hot dolazi kao pravo osveženje – čista, brza i nepretenciozna akcija koja bez stida crpi inspiraciju iz legendarnih Desert Strike igara. Rezultat je moderan helikopterski shooter koji razume šta znači “zabava na prvom mestu”. Momci i devojke iz Not Knowing Corporation savršeno kapiraju šta je bila srž Strike igara i jako verno su uspeli sve da prenesu u 2025.

Igra vas stavlja u ulogu pilota borbenog helikoptera angažovanog u nizu opasnih misija širom različitih bioma – od pustinja i džungli do snežnih predela. Perspektiva je izometrijska (top-down), ali sa punim 3D okruženjem

i fizikom koja često postaje glavni izvor haosa i smeha.

Upravljanje je odmah razumljivo i vrlo responzivno, ali igra brzo pokazuje da iza jednostavne kontrole stoji prilična dubina. Moguće je podizati vozila, objekte, pa čak i neprijatelje, koristiti ih kao improvizovano oružje ili ih bacati u druge mete, što često dovodi do haotičnih, ali izuzetno zabavnih situacija. Svaka misija je brza i glasna ali vrlo fluidna, arkadna i intuitivna. Upravo ta arkadna filozofija – „brzo, opasno i zabavno“ – čini da svaka misija deluje napeto i dinamično. Iako postoji određena priča koja povezuje događaje i daje kontekst sukobima, ona je u drugom planu i služi pre svega kao okvir za akciju, a ne kao snažan narativni motiv.

Jedan od važnih elemenata koji Cleared Hot čine dugoročno zanimljivim jeste sistem napredovanja, koji



se oslanja na unapređenje oružja, otključavanje novih helikoptera i susrete sa upečatljivim likovima. Iako igra ostaje verna arkadnom duhu, ovi sistemi joj daju osećaj razvoja i motivišu igrača da nastavi dalje. Unapređenje oružja predstavlja srž progresije. Tokom misija igrač zarađuje resurse i novac koji se mogu ulagati u poboljšavanje postojećeg arsenala. Oružja se ne menjaju samo bročano, već i funkcionalno – povećava se brzina paljbe, jačina štete, domet ili stabilnost, što direktno utiče na stil igranja. Kako napredak odmiče, borbe postaju intenzivnije, a razlika između osnovne i maksimalno unapređene opreme postaje jasno uočljiva. Sistem je dovoljno jednostavan da ne opterećuje, ali dovoljno dubok da pruži osećaj stvarnog rasta moći.

Kupovina novih helikoptera dodatno proširuje taktičke mogućnosti. Svaki model dolazi sa sopstvenim karakteristikama – neki su brži i okretniji, ali slabije oklopljeni, dok su drugi teži, sporiji i namenjeni direktnim sukobima i većoj vatrenoj moći. Izbor letelice nije samo kozmetički, već značajno utiče na pristup misijama i stil igre. Promena helikoptera često potpuno menja dinamiku borbe i tera igrača da prilagodi taktiku, što doprinosi raznovrsnosti i sprečava monotoniju.

Poseban šarm igri daju likovi koji se pojavljuju tokom kampanje. Oni služe kao poslodavci, saveznici ili kontakt-tačke za nove zadatke i opremu, često obogaćeni dozom humora i karikiranog vojničkog šarma. Njihovi dijalozi i kratke scene daju svetu igre kontekst i atmosferu, bez da usporavaju tempo ili preuzimaju fokus sa akcije. Mislim, jedan od sporednih likova se zove Desert Mike – čist omaž.

Najveći problem u trenutnom stanju igre ipak ostaje ograničena količina sadržaja. Broj misija, varijacija ciljeva i dostupnih aktivnosti relativno brzo se iscrpi, naročito za igrače koji provedu više vremena u igri tokom kratkog perioda. Iako su same misije zabavne i dobro dizajnirane, ponavljanje se vremenom oseća, a nedostatak većih sistemskih razlika između zadataka postaje očigledan. Upravo zbog

NAJVEĆI PROBLEM U TRENUTNOM STANJU IGRE IPAK OSTAJE OGRAĐENA KOLIČINA SADRŽAJA



toga Cleared Hot trenutno više deluje kao vrlo obećavajuća osnova nego kao potpuno zaokružen proizvod. Doduše, developeri su već izbacili roadmap koji mnogo obećava u kratkom vremenskom periodu. Videćemo kako će to da ide.

Cleared Hot je iskren omaž klasičnim arkadnim helikopterskim igrama, ali sa dovoljno modernih ideja da se ne oseća zastarelo. Ne pokušava da bude simulacija niti da ispriča duboku priču – njegov cilj je čista, adrenalinska zabava, i u tome uglavnom uspeva. Za ljubitelje brzih akcija, eksplozija i nostalgije, ovo je naslov koji već sada pruža mnogo, a sa daljim razvojem ima potencijal da postane pravi mali klasik svog žanra.



RAZVOJNI TIM:
NOT KNOWING CORPORATION

CENA: 14,79€

STEAM LINK:
https://store.steampowered.com/app/1710820/Cleared_Hot/

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
2026

PREPORUČENA PC
KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-2500K / AMD FX-6300
GPU: Nvidia GeForce GTX 960 2GB / AMD Radeon R9 280 3GB
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 2 GB

- ✓ Sjajan neoficijalni Desert Strike nastavak
- ✓ Arkadna zabava na prvom mestu
- ✓ Sjajan osećaj kontrole leta koji dozvoljava urnebesne momente
- ✗ Vrlo oskudan sadržaj u early access fazi

**CLEARED HOT JE MODERAN
HELIKOPTERSKI SHOOTER
KOJI RAZUME ŠTA ZNAČI
“ZABAVA NA PRVOM MESTU”**



Autor: Milan Živković

OCTOPATH TRAVELER

POZITIVNA NULA!

Kada čujemo termin "HD-2D", kako Square Enix naziva tip igara sa retro 2D elementima i 3D okruženjem, to može da zvuči smešno. Ali s obzirom na to kakve igre je ovaj stil izrodio, bukvalno podržavam ovaj naziv! Ono što je prva Octopath Traveler igra stvorila, stvarno se opravdano može nazvati podžanrom JRPG igara.

Čudo je i koliko je kvalitetan nastavak bio, kako nije neobično da slične ideje postanu izlaze vremenom. A pojavljivanje trećeg dela sa nulom u nazivu, iskreno mi nije ulivao previše nade u kvalitet. Što bi rekli – treća nesreća? Nema šansi da Octopath Traveler 0 bude odličan kao prethodnici, zar ne? Ne?

E pa nova Octopath Traveler igra je nekako postigla da bude pravo iznenađenje. Jedno od onih koje ne možeš da pustiš iz ruku, nakon što ga prvi put pokreneš. Ne zato što je na prvu loptu nekakvo igracko savršenstvo, već zato što predstavlja jedno slojevito iskustvo, koje se postepeno otkriva i raste u nešto mnogo veće nego što prvobitno očekuješ.

Igra zapravo inicijalno potiče sa, verovali ili ne, mobilnih telefona. Ali je za ovo izdanje doživela potpun preobražaj po pitanju priče i sistema. Svakako ne informaci-

ja koja obećava, ali verujte mi da nema razloga za strah. Počnimo redom...

Priča Octopath Traveler 0 pokazuje jasnu ambiciju da se uradi nešto drugačije u odnosu na prva dva dela. Umesto osam potpuno odvojenih narativa, ovde imamo centralnu priču sa protagonistom kog sami kreirate. Da, deluje pomalo generički, ali verovali ili ne, vremenom postaje jasno da igra teži ozbiljnijem i mračnijem tonu nego ranije.

Zaplet o gubitku doma, obnovi grada i borbi protiv nasilnih moćnika koji predstavljaju sve ono loše što se u čoveku može roditi, daje odličnu emocionalnu težinu narativu. To je do sada bilo rasuto na više individualnih priča, a sada predstavlja neku vrstu celine.

No moram priznati da je najveći deo priče nekako - skroman. Zloća koji je tek tako zao, dobro koje mora pobediti zlo i slični motivi, previše su jednostavni da bih ih naročito mogao pohvaliti. Ali ovde bih napomenuo i da koliko god vam priča bude delovala jednostavno, verujte u nju jer predstavlja uvertiru u nešto zaista posebno. Kreće sporije i jednostavnije a eksplodira u sjajnu za-

VIZUELNO, OCTOPATH TRAVELER 0 OSTAJE VERAN DOSADAŠNJOJ ESTETICI

vršnicu koja spaja sve elemente koje ste do tada mogli potceniti, u jednu odličnu celinu.

Gejملهj je oblast gde Octopath Traveler 0 uspeva da dalje izgradi svoj prepoznatljivi identitet. Tu je sistem koji smo imali i ranije, gde kroz „break“ i „boost“ možete da kontrolišete tempo borbi. Ali sada imate i osam likova u timu, podeljenih na prve i zadnje redove, što dalje produbljuje taktički momenat. To nije puko proširenje ekipe, već potpuna promena pravca igranja. Sistem koji te tera da razmišljaš o svakom potezu mnogo kompleksnije. Skoro kao šah!



Mada u pitanju je mač sa dve oštrice. Postoji dobra šansa da vam se borba neće dopasti ukoliko ste obožavali način okršaja u prethodne dve igre. Ali više mogućnosti bi generalno trebalo da otvara i veću šansu da pronađete sopstveni stil pri igranju. Zato smatram da je ovo korak u dobrom pravcu, kako bi se serijal dodatno osvežio. I potpuno pozdravljam tu promenu!

Kad smo kod inovacija, prisutan je i sistem izgradnje grada. Na papiru, ideja renoviranja gradića „Wishvale“, možda zvuči kao neka sporedna, kozmetička aktivnost. Ali kroz duže igranje, lako ćete uvideti da ova mehanika ima uticaj na osećaj napretka i ponašanje likova u svetu.



Odlična komponenta koja se organski uklapa u priču o obnovi i otporu. Zapravo, automatski me je podsetila na „Suikoden II“, jedan od mojih najdražih JRPG naslova svih vremena.

Vizuelno, Octopath Traveler 0 ostaje veran dosadašnjoj estetici. Pixel-art likovi na predivno dizajniranim pozadinama, i dalje deluju fenomenalno. Ali realno, nema više onog „vau“ efekta koji smo doživeli kada smo se prvi put susreli sa HD-2D igrama. No to ne umanjuje lepotu sveta koji je ovde prezentovan. Sve deluje izuzetno detaljno i atmosferično, a svetlosni efekti su i dalje na jako visokom nivou. Ukoliko volite ovaj stil, ovo je bez sumnje jedan od najlepših primera istog.

E sad i moj omiljeni element kada su Octopath Travel igre u pitanju – muzika. Možda je ona iz prvog dela i dalje moj favorit, ali ne mogu reći da je ovde prisutna išta manje no besprekorna audio pozadina. Već danima preslušavam fenomenalne teme, koje ne samo da su iskomponovane sa neviđenom dubinom, već i besprekorno izvedene. Malčice reciklirane, ali i legendarni Hans Zimmer je pozajmljivao od samog sebe, zašto ne bi i Jasunori Nišiki? Svaka nota sa lakoćom dočarava lokacije kao i osećanja likova. Možda su dvodimenzionalni, ali zahvaljujući muzici – i jako živopisni!

Ovo je definitivno jedan od onih naslova gde ne želim mnogo da se bavim mehanikama i konkretnim detaljima, jer smatram da je izuzetno važno da ih sami doživite. Plejada je tu starih elemenata ali i dovoljno visok broj novih, da se može reći da je u pitanju smeo i kvalitetan korak u nepoznatom smeru. I kao takav, da se isplatio!

MUZIKA, IAKO DONEKLE SLIČNA PRETHODNIM DELOVIMA, PONOVO JE U SVAKOM SMISLU BOŽANSTVENA

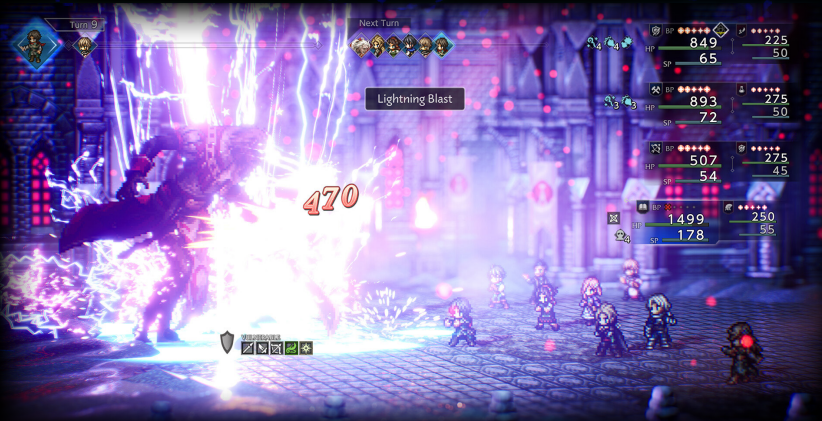


Kod drugog dela sam žalio što Square Enix nije više rizikovao. Sada na to nikako ne mogu da se požalim. U poređenju sa prethodnim naslovima, Octopath Traveler 0 je najambiciozniji pokušaj Square Enix-a da serijal podigne na viši nivo.

Original je bio fascinantan zbog svoje estetike, hrabre strukture i priče, dok je drugi deo poboljšao tehničke aspekte i likove. „Nulta“ verzija sada ide par koraka dalje. Ona spaja elemente koji su se ranije samo nazirali u potencijalu i pretvara ih u nešto što se oseća smisleno, ozbiljnije i povezano u celinu. Kao da invertuje razlog naslova, a zadržava mu smisao. Osam podeljenih priča, sada su jedna sa osam krakova. Suptilnije i konačno, mnogo efikasnije. Mislim da je u pitanju nešto što će zaista umeti da cene samo ljubitelji prethodnih delova, kada sagledaju šta je njihov dragi serijal postao.

Octopath Traveler 0 uspeva da zadrži ono najbolje iz serijala, ali se i ne plaši da proba nove stvari. Čak i ako to znači da ponekad mora da rizikuje očekivanja svojih fanova. Ovo je naslov vredan pažnje svakog ljubitelja JRPG žanra. I istovremeno jedna od najboljih igara ovog tipa, trenutne generacije. Ako ste voleli dosadašnje igre, nemojte propustiti ni ovu, u svakom smislu - pozitivnu nulu.

**PRIČA POKAZUJE JASNU
AMBICIJU DA URADI NEŠTO
DRUGAČIJE U ODNOSU NA
PRVA DVA DELA**



RAZVOJNI TIM:
Square Enix,
DokiDoki Groove
Works

IZDAVAČ:
Square Enix

PLATFORME:
PC, PS4/5, Xbox
Series X/S, Nintendo
Switch 1/2

CENA:
59,99€

OCENA

9,1

- ✓ I dalje izuzetno lep vizuelni stil
- ✓ Odlične stare i smeke nove mehanike
- ✓ Muzika na najvišem nivou
- ✗ Inicijalno spora i jednostavna priča
- ✗ Razvodnjenost identiteta zbog broja likova
- ✗ Borbe povremeno neizbalansirane. Čekamo zakrpu!

**Igru ustupio:
Iris Mega**

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit
GPU: AMD Radeon RX 5600XT / NVIDIA GeForce GTX 1070
CPU: AMD Ryzen 5 2600 / Intel Core i5-8400
RAM: 16 GB RAM
HDD/SSD: 10 GB

PLAY CAST

BI WEEKLY PODCAST ZA LJUBITELJE GAMINGA

YOUTUBE/PLAY_ZINE



Autor: Božidar Radovanović

PAKT SA VUKOVIMA

Moj prvi susret sa metroidvanijama bio je Castlevania: Symphony of the Night, odnosno ilustracija Alukarda od ultra talentovane umetnice Ajami Kodžime. Tematika i stil su me odmah privukli, a kada sam saznao da je Alukard ustvari Drakulino ime otpozadi (što sam u tom trenutku mislio da je jedna od najkul stvari ikada), znao sam da moram da isprobam ovu igru. U to vreme (sredinom 2000-ih), bilo mi je prilično mučno da je nateram da radi na emulatoru za PlayStation, ali kada mi je to pošlo za rukom, odmah sam se zaljubio u Castlevania serijal i metroidvania žanr u globalu.

Znate ono kada vam se neka pesma toliko dopadne da počnete da slušate diskografiju izvođača? Tako sam i ja krenuo da ređam Castlevania igre, uključujući Aria

of Sorrow, Portrait of Ruin i Order of Ecclesia, gde mi se Šanoia avantura posebno svidela jer je predstavila daleko bogatiji svet izvan Drakulinog zamka. Ispostavilo se da mi se koncept backtrackovanja jako dopao. Kasnijih godina, srž žanra i tradiciju serijala nastavili su mnogi studiji sa svojim autorskim, većinski fantastičnim projektima (3D Castlevania igre mi se nisu preterano svidеле), ali i dalje mi je falio taj originalni duh Castlevanijske. Tu na scenu stupa Migami Games. Migami Games je postao poznat među ljubiteljima metroidvanija sa svojim fan-made Castlevania igrama, The Lecarde Chronicles 1 i 2, koje su, pogotovo dvojka, bile u rangu najboljih ostvarenja Ige i Konamija. Skoro osam godina kasnije, stigao je i prvi originalni projekat studija - Chronicles of the Wolf.

PORED OGROMNOG ZAMKA, IMAĆETE PRILIKU DA ISTRAŽUJETE OBLASTI KOJE SU BAZIRANE NA PRAVIM FRANCUSKIM REGIJAMA



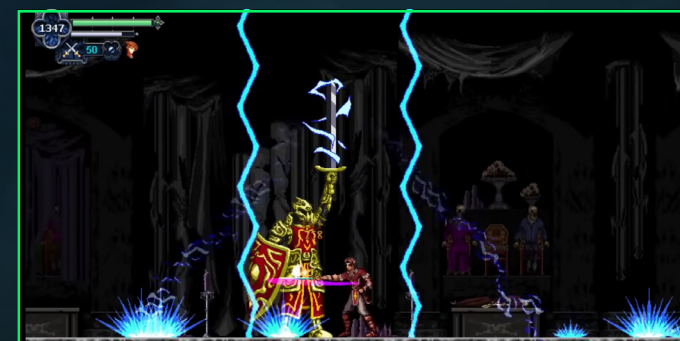
Chronicles of the Wolf prati mladog viteza Matea Lombarda i temelji se na legendi o zveri iz Ževodana, čudovištu nalik na vuka koje je terorizalo žitelje Francuske sredinom 18. veka (ovo je ujedno tematika filma Pakt sa Vukovima iz 2001). Posle mnogih neuspelih pokušaja da se zver ulovi, Mateo, koji suštinski igra ulogu Belmonta u priči, kreće u potragu zajedno sa grupom vitezova. Kako to obično biva, sve polazi po

CHRONICLES OF THE WOLF JE SJAJAN OMAŽ KLASIČNIM 2D CASTLEVANIJAMA

zlu i Mateo ostaje sam nakon što zver desetkuje njegovu družinu. Sada je na njemu da je ulovi i suoči se sa daleko opasnijom pretnjom koja hara kraljevstvom (nije Drakula).

Prva sličnost sa Castlevania serijalom se ogleda u vizuelnom stilu, koji je možda najbliži naslovima iz sredine devedesetih poput Dracula X i Symphony of the Night. Svaki sprajt, oblast i kutak mape pršte od detalja i poseduju sopstveni identitet, a ujedno odišu tim retro šmekom. Ipak, ne znam da li bih izvalio da je Chronicles of the Wolf napravljen 2025, a ne devedesetih - mnoge new retro igre su često toliko ispeglane da postaje očigledno da nisu izašle u periodu svojih uzora, dok je Chronicles of the Wolf prilično nesavršen, te se nalazi u nekoj sivoj zoni.

Što se gejmplja tiče, suština žanra je tu - ogroman



svet isprepletan tajnama, zagonetkama, opasnostima i krvoločnim karakondžulama, povezan u jedinstvenu celinu putem klasične metroidvania mape. Backtrackovanje je dosta izraženo, ali je manje lokalizovano u odnosu na ranije Castlevania igre - Vučje Hronike će vam dati priliku da istražite ogroman zamak, ali i nekoliko povećih oblasti koje su bazirane na pravim francuskim regijama. Tu će vam pomoći dobro poznate save sobe, kao i portali za fast travel po mapi.

Borba se takođe poziva na drevne avanture porodice Belmont. Iako u igri postoji dosta tipova opreme i oružja, RPG elementi su prilično rudimentarni, dok su okršaji relativno jednostavni i nešto laganijeg tempa (ne postoje mehanike kao što su pariranje i slično). Osim drugačijih statistika, jedini način na koji obična oružja menjaju gejملهj je njihov tip napada - horizontalni, koji je brži i ima veći domet, i vertikalni, koji pokriva veći AoE u luku ispred vas, tako da je koristan



BORBE SU BAZIČNE I NIVO IZAZOVA JE NIZAK U GLOBALU

protiv recimo letećih neprijatelja. Tu su i ranged oružja poput pušaka, ali ona nisu preterano korisna.

Kombat dodatno začinjavaju magije i pomoćna oružja koja troše resurse (bukvalno subweapons i srca iz Castlevanijske), od kojih svako poseduje svoje specijalne napade. Balans nije najsajniji, stoga neka pomoćna oružja nećete pokupiti ni jedan jedini put. U igri takođe postoje posebni buff-ovi koji igraju ključnu ulogu u borbi sa svojim bonusima, od dodatne štete i lečenja do neuništivosti. Ova pojačanja stičete pronalaskom duša žrtava zveri koje su rasute po svetu. Ako vam je raznovrsnost neprijatelja važan element u metroidvanijama, nećete biti razočarani. Ima ih preko 150 i svaki je opisan u kodeksu sa detaljima poput statistika i dropova. Bossovi su upečatljivi, ali više u



pogledu dizajna - opet, same borbe su prilično jednostavne i nivo izazova je nizak u globalu, osim par izuzetaka.

Ako govorimo o ekstremima, ja lično volim kada metroidvanije nisu fer (što često proizilazi iz lošeg game dizajna). Ne uvek naravno, ali osećaj kada pređete nemoguću deonicu može biti veoma moćan. Znači, kada Meduze lete na sve strane, a plafon i pod su prekriveni insta kill bodljama. Ovi momenti manjkaju u Chronicles of the Wolf, što će verovatno biti plus za većinu igrača.

Chronicles of the Wolf predstavlja nostalgično putovanje u stare dane 2D Castlevanija koje su u dubokoj hibernaciji još od 2008. godine (kasnija mobilna izdanja i rimejkove ne računam). Topla preporuka za sve ljubitelje serijala, ali ako su moderni naslovi poput Hollow Knighta bili vaš prvi susret sa žanrom i ako vam je brza akcija jako bitan faktor, gejملهј će vam vrlo verovatno biti meh.

PRIČA SE TEMELJI NA LEGENDI O ZVERI IZ ŽEVODANA



RAZVOJNI TIM:
Migami Games

IZDAVAČ:
PQube, PixelHeart

CENA:
19,99€

PLATFORME:
PC, PS4/5, Xbox One/
Series X/S, Nintendo
Switch

OCENA

7,8

✓ Poslastica za ljubitelje 2D
Castlevanija

✓ Bogat svet

✓ Fenomenalna muzika

✗ Nizak nivo izazova

✗ Manjak inovacija u odnosu na
novije metroidvanije

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7+
CPU: Dual Core 1.8 Ghz
GPU: Intel HD
RAM: 1 GB
HDD: 50 MB

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.

Nаша 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.

Nаша 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 neviđeni 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 nostalgično 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.

Autor: Milan Živković



KAD NEMA REVOLUCIJE, DOBRA JE I EVOLUCIJA!

Zamislite da čekate na nastavak vaše omiljene igre oko 15 godina. Neka je to recimo neka zabavna pucačina iz prvog lica u stilu Doom igara, pa od nastavka očekujete još luđe iskustvo verno originalu. Kad ono međutim - umesto toga, dočeka vas simulacija fudbala. Apsolutno savršena, vizuelno i u svakom smislu realistična i fantastična simulacija fudbala koja je od svog prethodnika zadržala samo ime. Naravno, primer je apsurdan i nerealno dramatičan, ali imam utisak da su se najtvrdokorniji fanovi Metroid Prime serijala upravo tako osećali kada su zaronili u Metroid Prime 4.

Da se razumemo, Beyond je odlična igra. Od svih Prime igara koje sam do sada zaigrao, upravo u ovoj sam najviše i uživao! Istovremeno smatram da zaslužuje najmanju ocenu od sve četiri Prime igre. Ovo sigurno nije ni blizu onakav nastavak kakav su ljudi očekivali nakon gotovo 18 godina čekanja.

Ukoliko niste igrali i voleli ranije delove, ovo je možda i idealna igra za ulazak u serijal. Moderna i utegnuta, bez da ste svesni šta nedostaje. Zato dopustite meni

da ukažem na snage, slabosti, ali pre svega razlike u odnosu na dosadašnje igre.

Metroid Prime 4 je uspeo da sačuva osećaj prethodnih igara po pitanju gejmplaja. Zapravo, u tom pogledu je ovo bukvalno savremena verzija stare formule. Pogled iz prvog lica, fokus na skeniranje okoline, ciljanje uz taktičko kretanje i elementi „metroidvanja“ napretka sticanjem novih sposobnosti. No Beyond uvodi i neke veće, moderne promene.



Kao prvo, tu je sređeniji kontrolni sistem sa više opcija – osim klasičnog upravljanja palicama i pokretima, sada je tu i kontrola mišem na Switch 2 konzoli. Iskreno preporučujem i dalje klasične kontrole, no više opcija je uvek dobrodošlo. JoyCon u ulozi miša je bar zanimljiv „gimmick“ za pokazati drugarima, šta sve nova Switch konzola može.

Tu su i nove sposobnosti koje Samus može da koristi, kao što su psihičke moći koje utiču na okruženje i neke borbene segmente, kao i motor za prelazak većih razdaljina. Što me odmah navodi da objasnim

BEYOND JE ODLIČNA IGRA, ALI SMATRAM DA ZASLUŽUJE NAJMANJU OCENU OD SVE ČETIRI IGRE PRIME SERIJALA

strukturu sveta i dizajn nivoa. Do sada je serijal bio prezentovan linearno, sa isprepletanim putanjama gde svaka nova sposobnost otvara put unutar jedne mape. Prime 4, međutim, uvodi veliko „hub“ područje kroz koje se prolazi na putu do različitih zona. Pustinja pod nazivom „Sol Valley“ je neka vrsta pokušaja stvaranja otvorenijeg sveta. Ipak, moram da priznam da ne radi ništa revolucionarno.

Da li je motor tu da opravda veliku pustinju ili pustinja da opravda motor, ne znam. Ali vizuelno lepo prostranstvo koje pruža lažni osećaj slobode, u praksi nema puno stvarnih nagrada ili onih momenata kada se kockice poslože pa vas oduva oduševljenje. Meni je lično prijala količina sadržaja skrivenog u pesku, mada potpuno je jasno da nije u pitanju duboka mehanika istraživanja na koju su fanovi navikli. Linearni prolazak, retko otkrivanje skrivenih puteva i neujednačena integracija motora deluju kao veštačko produžavanje trajanja igre, bez zadovoljavajućeg osećaja dostignuća.



Tradicionalno, Metroid Prime igre su imale minimalističku naraciju. Tu je bio fokus na atmosferu, izolaciju i sam istraživački duh Samus Aran, legendarne protagonistkinje. Nasuprot tome, u Prime 4 postoji dosta interakcije sa sporednim likovima. Članovi galaktičke federacije na koje nailazite, često komentarišu situaciju i šire narativnu komponentu. Ovo donosi više konteksta ali nesumnjivo slabi osećaj samotne, misteriozne avanture kakvu je bilo realno očekivati od ovog nastavka.

Vizuelno, Prime 4 je jedna od najlepših igara na Switch-u. Bogati detalji, raznoliki biomi i impresivna tehnička stabilnost na Switch 2 konzoli, gde sam igru testirao, predstavljaju veliki korak napred. 4K u 60 frejmova u sekundi, ili čak 120 FPS-a u nižoj rezoluciji, milina su za doživeti danas u igrama iz Nintendove kuhinje.

Borbe su jako zabavne i verovatno najbolje u serijalu. Fluidne, sa sjajnim odzivom kontrola, omogućavaju

INTERAKCIJA SA SPOREDNIM LIKOVIMA DONOSI VIŠE KONTEKSTA, ALI SLABI OSEĆAJ SAMOTNE, MISTERIOZNE AVANTURE





najpreciznije i sigurno najzabavnije okršaje sa protivnicima do sada. Posebno bih pohvalio borbe protiv „kraljica“, koje su osim očekivano dramatične, lepo osmišljene kako bi vas naterale na razmišljanje.

Ono što je ostalo isto kao do sada, jeste mapa. Kažu da ukoliko vas ne prevari optička iluzija dok gledate u mapu, sigurno ne igrate Metroid Prime. E pa ovaj put me je mapa potpuno izludela. Više od pola vremena sam mislio da gledam na sve naopako. Voleo bih da je ovo bolje urađeno, a kakav je to nivo uvrnutosti morate sami da doživite da biste uvideli o čemu govorim.

Suštinski, najveća snaga nove igre jeste sam povratak u Prime univerzum. Izbrušeni tehnički elementi, sjajna grafika i zabavan akcioni segment – odličan su plus. Da je igra izašla pre barem deset godina, verujem da bi naišla i na topliji prijem među obožavaocima. Ovako, sve ono što je drugačije pa

štrči, kvari celokupno iskustvo igračima koji su, opravdano, imali daleko viša očekivanja. Otvorena struktura sveta je više linearna nego što se čini. Ponekad možda i dosadna u odnosu na dosadašnje igre, naročito ako uzmemo u obzir pomenutu pustinju koja je tu više „da se preveze preko nje“ nego zaista uživa u istoj i istražuje. A „backtracking“, iako uvek zadovoljava novim otkrićima, previše se razvlači preko raštrkanih lokacija i prostranstava.

Sporednim likovima je ovde posvećeno više vremena nego ikad, što naročito ume da boli u momentima kada postanu dosadni ili nezanimljivi. Ovo je direktno u konfliktu sa svim onim što je Metroid Prime bio do sada – tiha, misteriozna i samostalna avantura.

Ali više od svega, rekao bih da boli manjak prave inovacije. Posle 18 godina čekanja, sve izmene su više evolucija nego prava revolucija. Bilo je potpuno realistično očekivati nekakav veliki obrt na glavnu formulu. Da novi sistemi, pravila i dizajn iznova oduševi domišljatim rešenjima i mehanikama. Umesto toga, dobili smo igru na koju se previše čekalo da bi donela samo ono što je donela.

Sa druge strane, ovo je samo moje profesionalno mišljenje. Ponoviću, u igri sam i te kako uživao! Možda nošen samim oduševljenjem na tehničko dostignuće i priliku da zaigram najnovije

**SAMUŠ POSEDUJE
PSIHIČKE MOĆI
KOJE UTIČU NA
OKRUŽENJE I NEKE
BORBENE SEGMENTE**



Metroid Prime ostvarenje na novoj Nintendovoj konzoli. Ali za mene, sve kockice su se složile. S tim na umu, ne sumnjam da će ova igra podeliti publiku na dva tabora. Jedni će maksimalno uživati dok će drugi biti razočarani.

No kako god da se uzme, u pitanju je ipak odlična igra. Možda ne nastavak dostojan slave svojih prethodnika, pak nesumnjivo dobar naslov koji vredi odigrati. Ipak je teško naslediti velikane i ostati veran onome što su predstavljali. Metroid Prime 4 je možda korak u neutralnom, pa čak i pogrešnom smeru — ali je ipak korak. A to je ono što je ovoj franšizi bilo najviše potrebno.

Ako učini da na peti deo ne čekamo još 18 godina nego znatno manje, onda je ovo bez sumnje jedan od najboljih nastavaka svih vremena. Šta reći osim da ponovim – ja sam istinski uživao u skoro svakom trenutku. Ukoliko ne očekujete revoluciju i osamljeni duh serijala vam nije bio najbitnija stvar, siguran sam da ćete uživati i vi.



**POSLE 18 GODINA ČEKANJA, SVE IZMENE SU
VIŠE EVOLUCIJA NEGO PRAVA REVOLUCIJA**

RAZVOJNI TIM:
Retro Studios
IZDAVAČ:
Nintendo

PLATFORME:
Nintendo Switch 1/2
CENA:
59,99€

OCENA

8,2

- ✓ Najutegnutije borbe u Prime serijalu
- ✓ Tehnički impresivna prezentacija
- ✓ Zadržana osnovna formula
- ✗ Manjak prave inovacije
- ✗ Razbijena atmosfera izolovanosti
- ✗ Linearan dizajn pod maskom "otvorenog sveta"





Autor: Nikola Aksentijević

SKEJTOM PROTIV DEMONA

Možda se pitate kako se priča o demonu koji sklapa pakt sa Đavolom pretvara u igru o skejtbordingu. I nakon igranja Skate Story-ja, ni ja ne mogu u potpunosti da odgovorim na to pitanje. Ono što mogu da kažem jeste da je Skate Story prelepo, nadrealno i poetsko putovanje kroz podzemni svet, obasjano neonom, kristalima i paklenom vatrom. To je iskustvo kakvo niste igrali ove godine, i nešto što je verovatno najdalje moguće od Tony Hawk's Pro Skater serijala, iako deli iste osnovne mehanike. I nekim čudom sve

funkcioniše. Možda je i sam developer, Sam Eng, sklopio neki pakt.

Igrate kao Skejter, demon koji pokušava da povrati svoju dušu od Đavola tako što će pojesti Mesec. Za taj težak zadatak dobija skejtbord, jer je Mesec, ipak, prilično daleko. Kako to obično biva sa đavoljim paktovima, sve ima svoju cenu: Đavo mu „pozajmljuje“ dušu, ali ga istovremeno pretvara u staklo, što, da se ne lažemo, nije baš idealan materijal za skejtera.

Ipak, Skejter se ispostavlja kao mnogo veći problem nego što je Đavo očekivao. Na svom skejtbordu, on se spušta kroz sedam krugova pakla, oslobađa duše, prekopava kese sa đubretom i nudi filozofima gazirane sokove, dok u isto vreme izvodi kickflipove, ollieje i grindove. Na sve nadrealne prizore i zvuke reaguje potpuno smireno, a upravo taj osećaj normalnosti u totalno nenormalnom okruženju daje Skate Story-ju snažan, poremećen vajb.



GLAVNI LIK JE SAČINJEN OD STAKLA, ŠTO I NIJE BAŠ IDEALAN MATERIJAL ZA JEDNOG SKEJTERA

Vizuelno, igra je apsolutno očaravajuća. Senoviti, poluotvoreni prostori izranjaju iz tame, ivice, nagibi i ivičnjaci mame vas da ih vozite, dok oko vas svetlucaju neonske varnice i zvezde, a vatreno crveni zidovi pakla zatvaraju prostor sa obe strane. Stakleno telo Skejtera prelama svetlost i sija ispod paklenog ugovora koji nosi kao šal, dok su stanovnici podzemlja istovremeno monstruozni, zavodljivi i jedinstveni. I pored opasnosti i krhkosti vaše situacije, ovo su prostori koji vas pozivaju da vozite po svakoj mogućoj površini i pomognete svima kojima možete.

U osnovi, ovo je i dalje skejt igra. Postepeno otključavate poteze koje biste i očekivali: od jednostavnog ollieja, preko kickflipova i manuala, pa sve do 360 Pop Shuvit-a. Nekad jurite kroz podzemni svet, izbegavajući paklene prepreke pri velikim brzinama; drugi put koristite trikove da biste gradili combo i napadali natprirodne neprijatelje. U tim trenucima igra može da podseti na Session ili Skate, a onda vam se obrati svetleći zec ili se razbijete u hiljadu komadića pri sudaru sa ivicom. Uprkos neobičnom okruženju, Skate Story nudi iznenađujuće temeljnu i „realnu“ viziju



skejtbordinga, što stvara jedinstven i fascinantn kontrast.

Narativ i pisanje su često namerno nejasni i enigmatični, ali nikada nisu

d o s a d n i .

Dijalozi su čudno prizemni, u suprotnosti sa likovima koji ih izgovaraju, dok se delovi priče pojavljuju kao stihovi poezije. Kao metafora za istrajnost, kaznu i ponovno

**BEZ DILEME, OVO JE
KASNI, ALI OZBILJAN
KANDIDAT ZA
SOUNDTRACK GODINE**





sastavljanje sebe iz delova, Skate Story funkcioniše savršeno. Mnoge igre bi ovde priču koristile samo kao okvir za impresivne vizuale, ali je Sam Eng stvorio nešto zaista jedinstveno na svim nivoima. Rezultat je upečatljiva atmosfera kojoj ćete se rado vraćati, iznova i iznova.

Sve odiše estetikom osamdesetih i VHS sci-fi horora, a izvanredan soundtrack grupe Blood Cultures donosi mračnu mešavinu synth-popa, elektronike, hip-hopa i džeza, a eterični tonovi i snažni ritmovi dodatno pojačavaju atmosferu. Bez dileme, ovo je kasni, ali ozbiljan kandidat za soundtrack godine - savršen spoj skejtbordinga i underground muzike.

RAZVOJNI TIM:
Sam Eng
IZDAVAČ:
Devolver Digital

PLATFORME:
PC, PS5, Nintendo
Switch 2
CENA:
19,99€

OCENA

9

- ✓ Maestralni vizuali
- ✓ Odlična muzika
- ✓ Veoma zabavan gejmplej
- ✗ Ponekad repetitivno

**UPRKOS NEOBIČNOM
OKRUŽENJU, SKATE STORY
NUDI IZNENAĐUJUĆE
TEMELJNU I „REALNU“ VIZIJU
SKEJTBORDINGA**



TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel i5-1070 / AMD Ryzen 7 2700
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2070 / AMD RX
5700
RAM: 16 GB
HDD: 12 GB



GIRL GAMING
SHOW

SVAKOG DRUGOG
PONEDELJKA

NA YOUTUBE KANALU:
@GIRLGAMINGASSOCIATION



ARC Raiders

Autor: Predrag Ciganović

EAT SLEEP RAID REPEAT

Ne znam kada je tačno taj trend počeo, ali već neko vreme je veoma teško prepoznati da li je hajp oko neke igre stvaran ili veštački naduvan od strane strimera i influensera koji su plaćeni da je igraju. Koliko puta smo videli scenario u kom stotine hiljada ljudi uskoči u igru samo zato što je "ta i ta" trenutno popularna na Twitchu ili YouTubeu. Uglavnom se sve završi na isti način. Ubrzo 90% igrača nestane, serveri se isprazne, a igra tiho ode u zaborav.

Upravo zbog toga Arc Raiders u startu nisam shvatao previše ozbiljno. Delovao mi je kao još jedan naslov koji će na kratko bljesnuti i isto tako brzo se ugasi. Uf, koliko sam prevario.

Arc Raiders je extraction looter shooter, žanr koji nije za svakoga. Najpoznatiji predstavnik tog pravca

je dobro poznati Escape From Tarkov, koji je tek nedavno zvanično izašao nakon čitave decenije u beti. Osnovna ideja je slična - ulazite na mapu, skupljate loot, rizikujete koliko ste spremni i pokušavate da se bezbedno izvučete pre nego što se sve kapije zatvore. Ako iz bilo kog razloga u tome ne uspete, sve što ste pokupili ostaje iza vas, bez milosti.

Igra vas stavlja u ulogu Raidera, ljudi koji su prinuđeni da povremeno izlaze na površinu kako bi došli do oružja, hrane, lekova i svega onoga bez čega život u podzemlju ne bi bio moguć. Razlog zbog kog je svet završio u ovom stanju prilično je neoriginalan, ali za ove svrhe radi posao - roboti koje je čovečanstvo stvorilo godinama su evoluirali, stekli svest i na kraju odlučili da se pobune. Površina je postala

neprijateljsko okruženje, a preživeli su se povukli u podzemni grad Speranzu, odakle kroz tzv. raidove pokušavaju da prežive i, korak po korak, povrate izgubljenu kontrolu. Priča ovde ima zadatak da stvori atmosferu. Ona postoji da objasni svet i kontekst, ali ne pokušava da se gura u prvi plan. Arc Raiders je čisto multiplejer iskustvo u kom je svaka partija priča za sebe.

Pre svakog ulaska u raid opremate svog lika onako kako vi smatrate da je najbolje. Oprema i itemi mogu se kratevati ili kupovati od različitih vendara, a zatim birate jednu od trenutno pet dostupnih mapa. Svaka ekspedicija traje do 30 minuta, ali na vama je kako

slučaju, bila na vrlo visokom nivou. Zvuk je možda i najveći adut igre. Svaki korak, pucanj, aktivacija robota ili borba u daljini ima svoju težinu, tako da su dobre slušalice neophodne za maksimalno iskustvo. Proximity chat dodatno podiže tenziju, ali i otvara prostor za neočekivane interakcije jer nikada ne znate da li je igrač sa druge strane agresivan, neutralan ili samo jednako uplašen kao i vi. Ponekad vam samo

SVAKI ROBOT IMA SVOJE SLABE TAČKE



AKO STE LJUBITELJI PVP AKCIJE, ONDA JE STELLA MONTIS MAPA ZA VAS

ćete to vreme iskoristiti. Možete igrati oprezno, držati se ivica mape i skupljati safe loot, ili ćete rizikovati i zaputiti se ka centralnim, bogatijim lokacijama. Naravno, što je loot vredniji, tako je opasnost veća. Na tim mestima vas ne čekaju samo najopasniji roboti, već i drugi igrači koji strpljivo vrebaju svoju priliku.

Jedna od stvari koja me je posebno iznenadila jeste koliko Arc Raiders tehnički dobro funkcioniše. Grafika je prelepa, a optimizacija je, barem u mom



par reči može spasiti ceo raid.

Još jedna stvar koju Arc Raiders radi izuzetno dobro jeste tempo igre. Ovo nije klasičan shooter u kojem ste konstantno u pokretu i pod pritiskom da stalno pucate. Naprotiv, veliki deo jednog raida provodi se u tišini, osluškujući okolinu i pokušavajući da shvatite šta se dešava oko vas. Ta konstantna napetost i osećaj da vas stalno neko posmatra čini Arc Raiders mentalno zahtevnijom od većine igara u ovom žanru, ali upravo to je i njen najveći adut.

Arsenal oružja je raznovrstan i pametno izbalansiran. Ono što mi se posebno dopada jeste činjenica da i najčešća, "starter" oružja nisu beskorisna. Naravno da postoji razlika u odnosu na ređe i jače puške, ali igra ne kažnjava nove igrače toliko brutalno koliko to zna da





bude slučaj u ovom žanru. Sa dobrim pozicioniranjem i malo sreće, svako ima šansu.

Roboti su, ipak, ono što Arc Raiders izdvaja od konkurencije. Ne sećam se kada je neka igra ovako dobro spojila PvE i PvP. Na mapama se nalaze ogromne pretnje poput Matriarch ili Queen robota, koje ćete u ogromnoj većini slučajeva želeti da izbegnete. Njihovo prisustvo potpuno menja dinamiku mape. Pored njih, tu je i čitav niz manjih neprijatelja koji možda ne deluju strašno na prvi pogled, ali u pogrešnom trenutku mogu vam uništiti ceo plan. Svaki robot ima svoje slabe tačke, što vam neću otkrivati, jer je to najbolje iskusiti iz prve ruke.

DON'T SHOOT DUGME VAM MOŽE SPASITI ŽIVOT

Iskustvo igranja se dodatno menja u zavisnosti od toga da li u raid ulazite sami ili sa ekipom. Solo igranje je znatno sporije i opreznije, a često je pametnije povući se nego rizikovati sve. S druge strane, igranje u paru ili timu donosi osećaj sigurnosti, ali uglavnom samo na kratko. Dok u solo modu često susrećete pasivne igrače, timska igra je gotovo uvek sa Shoot on Sight mentalitetom, tako da budite spremni da ovde PvP



akcije nećete moći da izbegnete. Kada se svi ovi elementi spoje, Arc Raiders postaje izuzetno napeto i nezaboravno iskustvo. Da, biće trenutaka kada ćete izgubiti sav loot zbog igrača koji je strpljivo čekao u mraku, ali upravo taj osećaj neizvesnosti je srž ove igre. Ono što me je dodatno iznenadilo jeste koliko sam često nailazio na prijateljski nastrojene igrače, čak češće nego na one agresivne. Ipak, nikada ne možete biti sigurni i baš ta stalna dilema, da li da verujete ili povučete okidač, čini Arc Raiders toliko uzbudljivim.

NE USTRUČAVAJTE SE DA KORISTITE FREE LOUDOUT



RAZVOJNI TIM:
Embark Studios

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S

IZDAVAČ:
Embark Studios

CENA:
39,99€

OCENA

9,5

- ✓ Inovativan i zabavan gejmplej
- ✓ Zvučni efekti su besprekorni
- ✓ Nezaboravni susreti sa drugim igračima
- ✗ Questovi su deo igre na kojem bi moglo još dosta da se poradi
- ✗ Kastomizacija likova je mogla biti bogatija

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-9600K / AMD Ryzen 5
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2070 / AMD
Radeon RX 5700 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 33 GB



Autor: Stevan Starović

REDRAGON KING PRO I KING MAX

LAKŠE ZA MANJE

Redragon nam je na test poslao dva ultra lagana bežična gejming miša i s obzirom da se model iz ove serije u žičnoj varijanti već bio odlično pokazao, očekivanja su bila na visokom nivou. Tako smo došli do KING Pro i KING Max modela (svaka sličnost u nomenklaturi sa uređajima određene kompanije koja se bavi jabukama je naravno potpuno slučajna).

REDRAGON KING PRO

KING Pro je miš koji je na prvi pogled potpuno identičan sa KING modelom koji se bazira na povezivanju kablom, s tim da donosi ključnu razliku da ga je moguće povezati na računar i preko 2.4GHz wireless veze za koju dobijate i USB dongle, kao i preko Bluetooth konekcije. S obzirom da se unutra nalazi i punjiva baterija, to je prouzrokovalo nešto veću težinu koja je skočila sa 42 na 49 grama, ali u domenu bežičnih miševa ovo je i dalje fenomenalan rezultat. Ako uzmemo za primer mnogo skuplji Logitech G Pro X Superlight 2 koji teži 60 grama, a Razer Viper V3 Pro 54 grama, jasno je da je KING pro zapravo u vrlo probranom društvu, uz možda ogradu da je Corsair Sabre v2 Pro Ultralight težak samo 36 grama. Ali svakako treba imati u vidu da su sve ovo uređaji koji su najmanje duplo skuplji od našeg junaka ovde i zaista je impresivno da je jedan proizvođač kao što je Redragon, koji se uglavnom bavi budžetskim uređajima, uspeo da napravi tako lagan gejmerski bežični miš.

U pogledu oblika radi se o vrlo klasičnom modelu dosta svedenog dizajna koji će odgovarati najvećem broju korisnika, iako moramo da primetimo da su dodatni dugmići samo sa jedne strane pa će objektivno moći da ih koriste samo dešnjaci. Još jedna stvar koja se meni lično ne dopada jeste da je dugme za promenu DPI osetljivosti sa donje strane miša što je neki trend koji se sada pojavljuje.

Lično bih pre voleo da je negde na gornjoj strani, ali realno ne menjaju svi osetljivost uvek u toku partije već je češće to vezano za recimo heroja, stil ili uopšte igru koju igrate u tom trenutku. Zanimljivo je recimo da ne postoji neko mesto na mišu gde biste mogli da pohranite USB risiver što bih voleo da vidim, ali s druge strane postoji



SENZOR NA OBA MIŠA POSEDUJE 26.000 DPI OSETLJIVOSTI

jedan lep mali dongle koji se dobija a koji može da vam stoji na stolu ukoliko volite da vam je wireless predajnik blizu.

Druga bitna i jako unapređena karakteristika KING Pro miša u odnosu na običnu KING varijantu jeste senzor – on sada ima osetljivost koja ide čak do 26.000 DPI čime se ponovo svrstava u sam vrh ponude gejmerskih miševa. Moje mišljenje je i dalje da su te cifre malo prenaduvane, da ih niko realno ne koristi i da je i nekih 10-12.000 DPI sasvim u redu, ali je lepo znati da na raspolaganju imate i mnogo veću osetljivost. Postoje predefinisani koraci u kojima menjate osetljivost senzora, ali sve to, kao i raspored i akcije koje rade tasteri možete podešavati i kroz softver.

Redragon ne navodi tačnu vrednost trajanja baterije, ali možemo reći da je to svakako više do dve nedelje aktivnog igranja, između ostalog i zato što miš nema nikakvo RGB osvetljenje koje bi je dodatno trošilo. S druge strane, USB-C kabl koji dobijate za punjenje je toliko



lagan da ga realno nećete ni primetiti ukoliko ga koristite u ovoj žičnoj formi.

KING Max je jedini model iz ove da kažemo porodice miševa koji odstupa od nekog dizajna koji je obeležio prethodna dva modela, tako da je nešto veći i masivniji. Ako bi ga poredili sa drugim miševima, možda je po obliku najbliži sa Logitech G Pro varijantom i više će odgovarati nekome sa većim šakama. S druge strane, nešto veće dimenzije su prouzrokovale i nešto veću težinu – 57 grama, što ni u kom slučaju nije previše, ali je ipak desetak grama više od drugih modela.

REDRAGON AK1L

Ono što je meni najviše zasmatalo na KING Max je zapravo dizajn, tačnije slika koja je stavljena na celu zadnju stranu leđa – u pitanju je neka poprilično generička anime devojkica koju smo već mogli da vidimo na jednoj Redragon podlozi za miša, a koja deluje dosta nepotrebno. Povrh svega sa jedne strane se nalazi i natpis „gaming mouse“, čisto ako niste bili upoznati s time šta zapravo držite u ruci. Zanimljivo je i da sam pretražujući Redragon sajt shvatio da i KING Pro postoji



u verzijama sa grafikom, iz mog ugla sva sreća pa je na naše tržište došla samo svedenija verzija.

KING Max koristi identičan senzor od 26.000 DPI kao i Pro model i sa te strane stvarno zaslužuje sve pohvale. Takođe nema nikakvog RGB osvetljenja što doprinosi dužem trajanju baterije. Na kraju treba primetiti i da Max model zapravo ima mogućnost da USB risiver ubacite u miša, ali se ne dobija dodatni dongle. Zašto i kako, nemamo pojma iskreno.



ZAKLJUČAK

Pre svega treba naglasiti da oba ova uređaja donose izvanrednu vrednost i kvalitet u domenu laganih bežičnih miševa. Posebno iznenađujuće je da oba koštaju praktično isto, oko 50 stranih novčanih jedinica, kada ne računamo neke akcije, promocije i slično, jer „max“ je naravno skuplji od „pro“. Kada na to dodamo i čak pet godina garancije koje imaju Redragon uređaji, zaista je teško zamisliti nešto isplativije na tržištu ukoliko ne pitate od toga da morate da imate neki bitan brend.

E sad, ukoliko biste uporedili ova dva miša direktno, KING Pro je po mom mišljenju ubedljivi pobednik – lakši je, svedenijeg je dizajna, sveukupno je nekako baš po mom ukusu. S druge strane i KING Max može biti zaista odličan izbor pogotovu za nekoga ko ima malo veću šaku a nije mu težina bitna baš u svaki gram. Jedino što bih voleo je da nisu stavljali generičku anime ilustraciju na njega.

PRO MODEL JE TEŽAK 49, A MAX 57 GRAMA



Autor: Miloš Hetlerović

LOGITECH SIGNATURE SLIM SOLAR+ K980 PERPETUUM MOBILE TASTATURA

Svi možemo da se složimo da je lepo na stolu imati bežičnu tastaturu jer nema kablova koji vire oko i ceo desktop izgleda značajno čistije. Međutim uvek ostaje problem da se na bežičnoj tastaturi nekada moraju zameniti ili dopuniti baterije, ali koliko god to bilo retko ipak će se desiti u najnezgodnijem mogućem trenutku. Ali šta sa bežičnom tastaturom koja nikada ne mora da se puni?

Zanimljivo je da ovo nije prva solarno napajana tastatura koju je Logitech napravio - pre desetak godina sam kod poznanika video tanku, elegantnu za ono vreme K750 tastaturu koja se napajala solarnom energijom. U određenim krugovima je imala zaista veliki broj pobornika ali su nažalost tasteri bili nekako previše mekani za moj ukus, dok je solarno punjenje zahtevalo da dosta često bude izložena pravoj sunčevoj svetlosti. Sve to



OČEKIVANI RADNI VEK K980 JE 10 GODINA BEZ IKAKVOG PUNJENJA

se sada menja sa modelom K980 koji donosi najnoviju LightCharge tehnologiju koja bateriju tastature praktično puni ne samo na dnevnoj svetlosti nego iz bilo koje svetlosti koja do nje dopire.

Iako nisu poznati tačni parametri koliko se puni prilikom koje količine osvetljenosti, Logitech navodi da ovaj model može u potpunom mraku provesti čak do četiri meseca. Upravo tu leži glavna prednost - ovu tastaturu nikada nećete koristiti u potpunom mraku jer je dovoljno da je makar upaljen monitor ispred vas i ona će već krenuti da se puni - praktično je dovoljno samo 200 luksa. I okej, samo monitor u potpuno mračnoj sobi neće baš proizvesti efekat punjenja, ali realno niko baš neće da sedi u mraku sa samo upaljenim monitorom da se tastatura ne bi mogla puniti. Neko obično kancelarijsko ili sobno osvetljenje će biti i više nego dovoljno da pokrene punjenje a da ne pričamo tek o pravom, dnevnom svetlu koje zapravo dolazi od Sunca. U tom smislu to je ogroman napredak u odnosu na ranije modele i zaista omogućava da uređaj praktično nikada ne morate puniti. Logitech predviđa da baterija u samoj tastaturi traje oko 10 godina pouzdano, što znači da ćete nakon tog perioda ili morati da zamenite bateriju ili da zamenite celu tastaturu, ali opet pričamo o jednom zaista dugačkom periodu gde uopšte nećete morati da se bavite ovim uređajem.

Sam dizajn K980 tastature zapravo vrlo podseća na aktuelne MX Keys modele. Možda nije baš tako ekstravagantno, ali je definitivno vrlo blizu i za razliku od ranijih modela solarni paneli nisu ni približno tako upadljivi. Tastatura se kao i MX modeli može povezati na do tri uređaja istovremeno, bilo to PC računar, Mac, tableti, telefoni i slično, i prvenstveno se povezuje preko Bluetooth veze. Moguće je povezati i preko Logi Bolt 2.4GHz wireless adaptera, ali on nije uključen u paket i mora se posebno dokupiti. Tastatura podržava i Logitech Flow tehnologiju koju koriste MX miševi tako da možete preko nje prebacivati i fajlove sa jednog uređaja na drugi što je izuzetno korisno.

OSEĆAJ JE VRLO SLIČAN TASTATURI NA LAPTOP RAČUNARU

Tasteri su dosta plitki i najviše podsećaju na kucanje na laptopu, a dobra stvar za kancelarijske uslove jeste što je uključen pun raspored tastera sa sve numeričkim delom. Iz objektivnih razloga ne postoji pozadinsko osvetljenje tastera tako da je to nešto na šta definitivno treba obratiti pažnju ukoliko vas to pogađa. Takođe slično kao i kod MX modela, tastatura je samo malo izdignuta, praktično za debljinu nekakve baterije pa nije moguće fino podesiti nagib nožicama i slično. Zanimljivo je kako je AI sada ušao u sve pore informacionih tehnologija pa tako i ova tastatura ima poseban „AI“ taster, ali na svu sreću možete mu dodeliti bilo koju funkciju kroz Logi Options softver, niste zakucani samo za to. Naravno možete kastomizovati i druge tastere i dodeliti im određene akcije, kao i na drugim Logitech modelima.



Logitech Signature Slim Solar+ K980 odlično ispunjava ono što je inicijalno obećanje - bežična tastatura bez potrebe za dopunom baterije zahvaljujući korišćenju najnovijih tehnologija. S druge strane, dizajn i funkcionalnosti je dovode u rang sa većinom modernih Logitech tastatura i čine je idealnom za neke prosečne kancelarijske uslove. Zanimljivo je i da se cena ovog uređaja kreće negde u rangu sa MX Keys S modelom, što znači da praktično možete da se odlučite da li vam je veći prioritet da ne morate da puniti bateriju ili da imate recimo pozadinsko osvetljenje, možda malo bolju ergonomiju i slično.

K980 NUDI LAKO PREBACIVANJE NA DO 3 RAZLIČITA UREĐAJA





Autor: Miloš Hetlerović

LENOVO YOGA BOOK 9I

DVA EKRANA, JEDAN LAPTOP

Lenovo je definitivno jedna od kompanija koja najviše pokušava da promeni standardni oblik laptop računara i to pre svega svojom linijom Yoga modela koji se presavijaju, okreću i na razne načine uvode nove funkcionalnosti. Međutim u ovom najnovijem slučaju otišli su korak dalje – napravili su laptop koji ima dva ekrana, jedan tamo gde bismo ga i očekivali i drugi tamo gde bismo očekivali da vidimo tastaturu i miša!

Pakovanje ovog uređaja izgleda izuzetno luksuzno i na prvi pogled tu je laptop, zatim punjač, ali onda i nekoliko dodatnih kutija koje mi u prvom momentu uopšte nisu

bile jasne dok nisam polako krenuo da otvaram jednu po jednu. U jednoj se nalazi neka vrsta futrole, koja zapravo to i nije (više je kombinacija futrole i postolja), u sledećoj je olovka za pisanje po ekranu osetljivom na dodir, a u poslednjoj jedna lepa i tanka bluetooth tastatura. Naravno sve ovo postaje mnogo logičnije kada zapravo otvorite računar – i gore i dole je ekran!

Da stvar bude još zanimljivija, zapravo su oba ekrana identična dijagonale 13.3" i rezolucije 2.8K u odnosu stranica 16:10 i to u sjajnoj OLED tehnologiji. OLED ekrani su na laptopove već doneli izuzetan kvalitet slike i boja, ali kada ih



vidite ovako u paru deluju još impresivnije. U tom smislu Lenovo zaslužuje pohvale jer nisu „štedeli“ na drugom ekranu već su oba jednako osvetljena i kvalitetna što otvara mnogo više mogućnosti za njihovo korišćenje. Osim toga ovo je jedan poprilično standardan Yoga laptop – kvalitet izrade je na vrlo zavidnom nivou što pokazuju i upotrebljeni materijali, a jedino što se primećuje jeste da je „donji“ deo, gde su i komponente računara, nešto deblji od „gornjeg“ gde se nalazi samo ekran. Takođe treba imati u vidu da su zbog uštede prostora portovi za proširenje stavljeni samo USB-C, jedan sa leve i dva sa desne strane, ali da su svi oni po Thunderbolt 4 standardu koji omogućava znatno veće brzine prenosa podataka. Takođe sa težinom koja kreće od 1.34kg zavisno od konfiguracije, ovo opet spada u klasu vrlo lako portabilnih računara.

Glavna prednost Yoga Book 9i modela je način upotrebe,

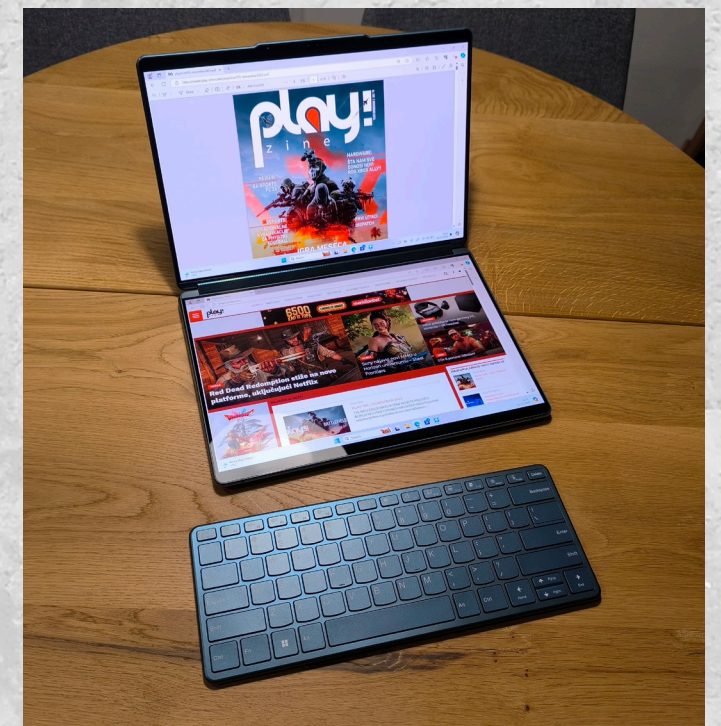
DVA IDENTIČNA 13.3" OLED EKRANA SU OSNOVA RAČUNARA

ali moram priznati da sam isprva bio poprilično skeptičan za šta će služiti drugi ekran i kako će sve to funkcionisati. Kako je ovo test uređaj, dodatni problem mi je napravilo to što je neko pre mene samo resetovao Windows, što znači da uređaj nije došao sa preinstaliranim softverom koji mu je praktično neophodan za funkcionisanje. I onda se setite kako radi Windows i njegovo touchscreen okruženje i prosto vam dođe da sebi nekako prekratite muke... Međutim sreća pa je Lenovo dosta dobro napravio sistem podrške na sajtu koji odmah prepoznaje i o kom uređaju se radi i koji softver mu je potreban, pa sam nakon par minuta bio u normalnom okruženju. A to je nešto potpuno drugačije od svega na šta sam do sada navikao.

Pre svega, „donji“ ekran je osetljiv na gestove, što znači da će se javiti virtuelni touchpad ako povučem tri prsta

po njemu. A ukoliko stavim osam prstiju na njega, automatski se pojavljuje virtuelna tastatura. I naravno nisam baš preterani ljubitelj tastatura koje su skroz virtuelne i ne daju nikakav povratni osećaj na prstima, ali moram priznati da me je ovo iskustvo baš dosta razuverilo u tom razmišljanju – prvo sam sebe uhvatio kako malo malo izigravam nekog zanesenog muzičkog kompozitora koji odsečno stavlja prste na ekran (iako za tim nema nikakve potrebe, ali mi se jako svidelo), a onda sam shvatio da kucanje na virtuelnoj tastaturi u globalu i nije toliko

FIZIČKA BLUETOOTH TASTATURA JE ODLIČNOG KVALITETA



loše - zapravo je vrlo intuitivno. Možda ne bih kucao ceo ovaj tekst na njoj, ali za neko lagano slanje mejlova ili pretrage po internetu, i više nego može da posluži.

Naravno tu je i dodatak fizičke Bluetooth tastature na koju računar opet reaguje. Dovoljno je da je samo stavite u donji deo, a ona će se magnetno pričvrstiti za stranice kako se ne bi šetala, a uređaj će je odmah prepoznati i prilagoditi interfejs. Možete čak podesiti i da se automatski iznad ili ispod nje postavi virtuelni touchpad pa time dobijate skoro pa normalno laptop iskustvo. Pritom osećaj koji ona nudi je sasvim uporediv sa većinom tastatura na laptopovima tako da svakako možete završiti sve sa njom. Ono što je takođe interesantno jeste da je možete staviti i ispred ili sa strane laptopa, ili njega čak postaviti na postolje koje napravite od futrole, pa dobijate skoro pa desktop iskustvo u samo par jednostavnih

koraka. Mana je što ne možete zaklopiti računar kada je tastatura na donjem ekranu, tačnije laptop i tastaturu sa sobom morate nositi odvojeno pa je lako zamisliti da često vadite samo laptop i koristite virtuelnu tastaturu, dok ovu „pravu“ vadite samo ukoliko baš znate da ćete nešto dosta kucati.

Softver vam omogućava baš dosta podešavanja kako funkcionišu oba ekrana – od toga da jednostavno prebacite sadržaj sa jednog na drugi, da koristite oba kao jedan veliki ekran i slično, pa do nekih interesantnih opcija da recimo na donjem ekranu vodite beleške sa priloženom olovkom dok na gornjem ide neki YouTube video, Teams



sastanak ili nešto treće. Donji ekran možete prilagođavati i tako da se na njemu pojave kalkulator, kalendar ili neka peta aplikacija, mogućnosti su zaista šarolike. Lenovo prikazuje i jednu primenu u gejmingu, a to je kada igrate nešto poput Asphalt Legends gde se na donjem ekranu prikazuje na primer mapa. Ova mogućnost mi se iskreno najmanje svidela – nit je ovo realno gejming računar, nit vidim baš previše smisla da imate još jedan ekran pune veličine za mapu. Prosto je više kao „vidite da može i ovo“, a zapravo je poprilično beskorisno.

Tehnički gledano, Yoga Book 9i koji smo mi imali na testu zapravo je trenutno malo i zastareo, pošto je baziran na Intel Core i7-1355U procesoru sa integrisanom Intel Iris Xe grafičkom karticom, ukupno 16 GB radne memorije i 1 TB prostora na SSD-u. Naravno za neku multimedijalnu i kancelarijsku primenu ovo je i više nego dovoljno i radi izuzetno zadovoljavajuće, ali prosto ne očekujte da ćete igrati neke igre na njemu. Zanimljivo je i da su ugrađeni Bowers & Wilkins zvučnici koji podržavaju čak i Dolby Atmos, što nije nešto što bih očekivao od ovako malog računara. S druge pohvalio bih ugrađenu 5Mpix webkameru koja daje stvarno jako dobru sliku, a sa strane se nalazi

i privacy dugme koje omogućava da je prekrijete u trenutku kada je ne koristite kako vas ne bi slučajno neko hakovao i neovlašćeno snimao. Dobro je i što je strujni adapter dosta mali i lagan za nošenje i putovanja, a zanimljivo je kako Lenovo definiše vreme trajanja baterije – ona traje 14 sati ako je video plejbek na samo jednom ekranu ili 10 sati ukoliko se za to koriste oba ekrana.

Moram priznati da mi se u prvom momentu koncept laptop računara sa dva ekrana činio poprilično besmislenim i delovalo mi je kao da je samo jedna inovacija u stilu „vidite šta sve možemo“. Međutim kako sam proveo neko vreme sa Lenovo Yoga Book 9i, taj utisak se

POSEBAN SOFTVER JE KLJUČAN KAKO BI SISTEM FUNKCIONISAO OPTIMALNO

potpuno promenio i poprilično su me oduševile neke funkcionalnost za koje nisam ni pretpostavljao da mogu biti tako izvedene, pre svega u softverskom smislu. Takođe činjenica da su oba ekrana potpuno identična je za mene veliki plus za ovaj uređaj.

S druge strane, ovo definitivno nije računar za svako-ga i trebalo bi dobro da razmislite zašta i kako ćete ga koristiti ukoliko planirate da ga nabavite. Iznenadilo me je i što cena jednog ovako ekstravagantnog uređaja zapravo nije toliko dramatično viša - jasno je da je oko 50-60% skuplji u odnosu na standardni Yoga 2in1 slične konfiguracije i tipa ekrana, ali opet ne govorimo o nekim astronomskim i nedostižnim ciframa, ako vam nešto ovako stvarno treba.



**LAPTOP RADI IZUZETNO ZADOVOLJAVAJUĆE, ALI NE
OČEKUJTE DA ĆETE IGRATI NEKE IGRE NA NJEMU**

TIPS & TRICKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA

BEKI

LUKSI

POWERED BY

TRIK

PLAY!ENIGMATIKA: WORLD OF WARCRAFT EDITION

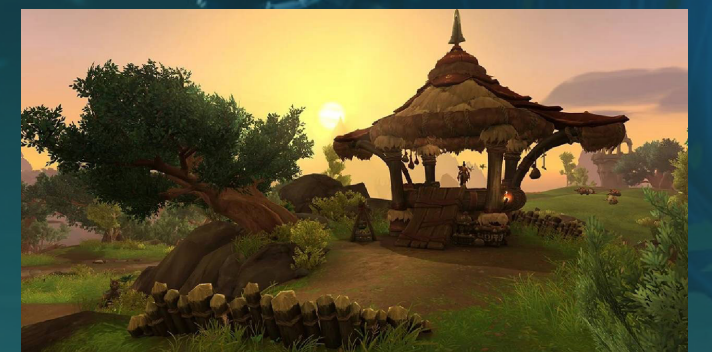
Pre više od dve decenije, World of Warcraft je postavio standarde za MMORPG žanr i milionima predstavio veličanstveni svet koji je nastavio da se razvija iz godine u godinu. Od prvih koraka kroz Elwynn Forest i Durotar, pa sve do epskih raidova i okršaja sa drevnim bogovima, demonima i zmajevima, WoW i dalje zauzima počasno mesto u istoriji video igara.

Do danas, svet WoW-a je obogaćen sa 10 ekspanzija. Svaka je uvela nove izazove, likove i predele, kao i poglavlja priče koja prati ovaj masivan univerzum. U martu 2026. godine stiže 11. po redu ekspanzija po imenu Midnight, koja će nas vratiti u Quel'Thalas i Silvermoon.

Svet WoW-a je zaista fascinantna za istraživanje, zbog čega smo odlučili da ovo izdanje Play!Enigmatike posvetimo upravo Blizzard-ovom najpoznatijem ostvarenju. Pred vama je 10 slika koje prikazuju različite zone, a u klasičnoj igri rebusa potrebno je da pronađete imena tri poznata lika!

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

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!



REBUSI



Rešenja iz prošlog izdanja Play!Enigmatike možete pogledati [ovde](#).

play!

z i n e

