play! zine

br. 164 | Decembar 2022.



REVIEW:
EVIL WEST

REVIEW:
THE DARK PICTURES ANTHOLOGY:
THE DEVIL IN ME

REVIEW:
SONIC FRONTIERS

HARDWARE:
MSI GEFORCE RTX 4090
SUPRIM X

DOMAĆA SCENA:
PLAY!CON WINTER
2022

IGRA MESECA:
GOD OF WAR
RAGNARÖK

play! zine

BROJ 164 - DECEMBAR 2022.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović, Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović, Milan Janković

SARADNICI:

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:

Dušan Nešović, Mladen Radenković

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

DOBRODOŠLI

Stigli smo i do poslednjeg meseca u ovoj 2022. godini. Polako sabiramo utiske i spremamo se za kratki zimski predah, kada nas čeka i malo suvlji period po pitanju igara. Ipak, imaćemo priliku da očistimo backlog, i da opikamo nekoliko igara koje do sada nismo isprobali.

Nemojte pogrešno da nas shvatite, mesec pred nama je i te kako uzbudljiv. Biće tu još odličnih igara i aktuelnog hardvera, a naši autori će takođe sumirati prethodnu gejmersku godinu i imenovati svoju igru godine, kao i najveće iznenađenje i razočaranje. Decembarski broj nosi recenzije AAA kalibra za CoD: MW 2, God of War Ragnarok, Miles Morales PC verziju i brojne druge igre. Takođe, nemojte da propustite naše utiske sa sjajnog Games.con festivala, kao i Play!Con konferencije koja se po prvi put održala uživo.

Uživajte u stranicama 164. broja Play! magazina i vidimo se naredne godine! (znamo, ispratićemo sami sebe).



Sadržaj



FLASH VESTI 6

NAJAVE MESECA: Top igre decembra 22

DOMAĆA SCENA: PLAY!CON REPORTAŽA 26
DOMAĆA SCENA : GAMES.CON 2022 REPORTAŽA 28

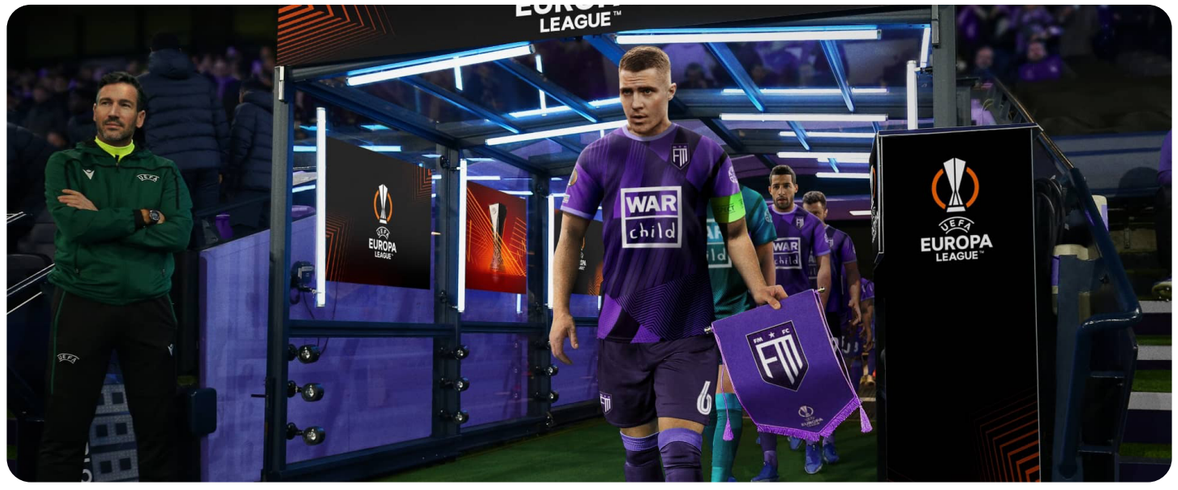
BETA: The first descendant 30

Evil West 32
Call Of Duty : Modern Warfare 2 36
Football Manager 2023 40
New Tales from the Borderlands 42
Persona 5 Royal 44
God of War Ragnarok 48
Sonic Frontiers 52
Bayonetta 3 56
Marvel's Spider Man : Miles Morales 58
The Chant 60
The Dark Pictures Anthology : The Devil In Me 64
Triangle Strategy 68

BESPLATNI KUTAK 72
U POKRETU 73

HARDWARE: MSI GEFORCE RTX 4090 SUPRIM X 74
HARDWARE: REDRAGON POLLUX PRO 78

48 IGRA MESECA: GOD OF WAR RAGNARÖK



40 REVIEW: FOOTBALL MANAGER 2023



60 REVIEW: THE CHANT



78 HARDWARE: REDRAGON POLLUX PRO

CALL OF DUTY: WARZONE 2.0 ZA 5 DANA SAKUPIO PREKO 25 MILIONA IGRAČA



Call of Duty: Modern Warfare 2 je oborio brojne rekorde franšize kada je prvi put predstavljen pre nekoliko nedelja. Sada je taj zamah pomogao pokretanje Warzone 2.0 na nove visine, premašivši 25 miliona igrača za manje od nedelju dana.

Originalni Warzone je bio veliko izdanje za Activision, jer je konačno na tržište doneta ogromna besplatna Call of Duty igra. Originalna verzija Warzone-a dostigla je 30 miliona igrača za deset dana, dok je Warzone 2.0 već premašio 25 miliona igrača za samo pet dana.

Iako se Warzone 2.0 za sada dobro pokazao, i dalje ima probleme. Za početak, korisnički interfejs se zaista ističe kao loš i zbunjujući je za navigaciju, posebno za one koji se vraćaju u Call of Duty nakon duže pauze. Osim toga, postoji još nekoliko grešaka koje takođe treba rešiti, uključujući bag sa nevidljivošću igrača.

Warzone 2.0 je lansiran 16. novembra i takođe je doneo prvu sezonsku propusnicu za Modern Warfare 2. Obe igre su dostupne na konzolama tekuće i poslednje generacije, kao i na PC-u.

PHANTOM LIBERTY ĆE BITI PLAĆENA EKSPANZIJA ZA CYBERPUNK 2077



Globalni PR direktor studija CD Projekt Red Radek Grabovski potvrdio je ovu vest za GamesRadar.

Grabovski nije komentarisao koliko će koštati predstojeća ekspanzija, ali je primetio da su dodaci CDPR-a „tradicionalno jeftinija od igara po punoj ceni“. Dakle, gledamo na cenu ispod 60 dolara.

Ova vest je u skladu sa drugim CDPR izdanjima po tipu ‘ekspanzija’, kao što su bile one za The Witcher 3 – Hearts of Stone i Blood and Wine.

CDPR je ranije potvrdio da je Phantom Liberty jedina planirana ekspanzija za Cyberpunk 2077, i da će Kijanu Rivs ponoviti svoju ulogu Džonija Silverhenda. Održaće se u “potpuno novom okrugu” Najt Sitija, a CDPR opisuje ekspanziju kao “špijunski triler”.

Phantom Liberty će biti dostupan za PC, PlayStation 5 i Xbox Series X/S, ali tačan datum izlaska još uvek nije poznat.

STUDIO IZA GOD OF WAR IGARA RADI NA VIŠE RAZLIČITIH PROJEKATA



Nakon objavljivanja God of War Ragnarok, čini se da studio Santa Monica već radi na novim projektima.

Kreativni direktor studija Kori Barlog, koji je vodio razvoj God of War reboota iz 2018. godine, rekao je za LA Times da ovaj Sonijev studio trenutno „ima pune ruke posla“, ali je odbio da ponudi detalje.

Pored razvoja jedne od vodećih PlayStation franšiza, Santa Monica Studio je ranije radio kao izdavač nezavisnih igara uključujući Thatgamecompany (Journey), Eat Sleep Play (Twisted Metal), Giant Sparrow (The Unfinished Swan) i druge.

Takođe se šuškalo da je studio radio na novoj naučno-fantastičnoj franšizi na čelu sa kreativnim direktorom God of War 3 i budućim rediteljem Star Wars Jedi: Fallen Order, Stigom Asmussenom, pre otkazivanja projekta i velikog broja otkaza 2014. godine. Dok bi Santa Monica mogao da radi na projektima koji se ne odnose na God of War, reditelj iza najnovije igre Ragnarok, Erik Vilijams, rekao je za LA Tajms da bi se rado posvetio GoW serijalu u potpunosti.

RADI SE NA STREETS OF RAGE FILMU

Tokom proteklih nekoliko godina videli smo rast popularnosti filmova i TV serija zasnovanih na video igrama. Najnovija franšiza koja će dobiti filmsku adaptaciju je Streets of Rage – sa Lionsgate-om koji vodi njenu distribuciju.



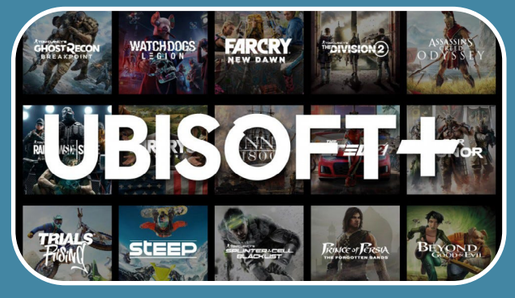
Kako prenosi Deadline, Lionsgate je stekao prava za produkciju filma zasnovanog na popularnoj SEGA tabačini Streets of Rage. Film će napisati i producirati pisac filmova John Wick, Derek Kolstad, dok će ga nadgledati čelnici izdavačke kuće SEGA, Shuji Utsumi i Toru Nakahara.

Toru Nakahara je bio producent veoma uspešnih filmova Sonic the Hedgehog, a u razgovoru o ovoj najnovijoj saradnji rekao je: „Lionsgate je jedan od najdinamičnijih studija u industriji zabave danas. Radujemo se saradnji sa njima, Derekom i našim vrhunskim producentima kako bismo oživeli ovaj čuveni serijal."

Iako će verovatno proći dosta vremena pre nego što budemo videli više informacija o ovom filmu, čini se da na njemu rade pravi fanovi Streets of Rage franšize.

UBISOFT SE I ZVANIČNO VRAĆA NA STEAM

Poslednjih nedelja sve je više dokaza da Ubisoft planira da se vrati u Steam. Ove nedelje, Ubisoft je potvrdio upravo to, najavljujući planove da ponovo postavi igre na vodeću PC platformu za distribuciju igara, počevši od Assassin's Creed Valhalla.



Još 2019. godine, dok je Epic Games gradio sopstvenu prodavnicu i nudio znatno bolje stope podele prihoda developerima i izdavačima, bilo je mnogo diskusija o tome koliko bi Valve trebalo da smanji svoj prihod od prodaja igara na Steam-u. Valve jeste napravio neke promene, dajući bolju podelu prihoda nakon prodaje određene količine kopija, ali to nije bilo dovoljno da vrati Ubisoft u to vreme.

Ubisoft nije tačno objasnio zašto se sada vraća u Steam, ali verovatno ima veze sa dosegom kupaca. Steam je i dalje najveća platforma za PC igre uprkos povećanoj konkurenciji, i dok je Epic Games Store porastao, Steam je i dalje najbolja opcija za većinu.

Assassin's Creed Valhalla će biti prva igra koja će biti lansirana na Steam-u, a stiže 6. decembra. Nakon toga, Ubisoft će takođe doneti nekoliko drugih naslova, poput Anno 1800 i Roller Champions. Predstojeće igre kao što su Assassin's Creed Mirage i Avatar: Frontiers of Pandora bi takođe trebalo da budu objavljene na Steam-u.

BATTLEFIELD 1 UŽIVA OGROMNU POPULARNOST NA STEAMU

Battlefield 1 je objavljen u oktobru 2016. za PlayStation 4, Xbox One i PC. Zajednica je dobro primila igru, a kritičari su pohvalili njen poboljšani dizajn zvuka, multiplejer modove i dobar vizuelni prikaz u odnosu na prethodnika.



Igrači su prešli na nove Battlefield igre kao sledeći glavni ulaz u franšizi; Battlefield 5 je objavljen 2018. godine, a Battlefield 2042 u novembru 2021. Ipak, nakon 6 godina od objavljivanja, Battlefield 1 je doživeo ogroman porast broja igrača na Steam-u. Dostigao je 53.714 istovremenih igrača sa prosečno 4.000 igrača.

To je uglavnom zbog nedostatka ažuriranja i sadržaja u poslednjem glavnom unosu franšize, Battlefield 2042. I povrh toga, Battlefield 1 je bio na sniženju od 88% pre nekoliko dana kada je dostigao svoj novi rekord.

Battlefield 2042 je imao katastrofalan početak - kritikovan je zbog loše mehanike, tehničkih problema i promenjenih sistema u igri. Prošlo je godinu dana od njenog lansiranja, a developer DICE je nedavno najavio da planira da se drži jedne mape po sezoni, što je dodatno razbesnelo fanove.

Dok Battlefield 1 doživljava ponovni porast broja igrača, Battlefield 2042 ide nizbrdo; u vreme pisanja ovog članka, samo 4.404 ljudi igra Battlefield 2042, što je skoro 6 puta manje od trenutnih igrača koji igraju Battlefield 1.

Bez sumnje, Battlefield 1 je bio ogroman uspeh za DICE, koji je uspeo da proda preko 15 miliona primeraka igre do 2018. godine.

NOVA ALIEN HOROR IGRA JE NAVODNO U IZRADI

Konačno smo prvi put probali pristojnu Alien horor igru sa Alien Isolation pre, sada već mnogo godina. Nažalost, nikada nismo dobili nastavak koji je igra i te kako zaslužila. Međutim, priča se da je nova survival horor Alien igra sada u pripremi, a mogla bi da izađe već sledeće godine.



Prema izvorima koji govore za Insider Gaming, nova AAA Alien igra je u razvoju sa planiranim datumom izdavanja za praznike 2023. godine. Igra je planirana kao survival horor igra, inspirisana velikanima kao što su Resident Evil i Dead Space.

Za sada nije mnogo toga procurilo i ne znamo koji studio radi na projektu, ali ako iza njega stoji Creative Assembly, onda ćemo možda konačno dobiti naslednika Alien Isolation.

Ako se da verovati glasinama, trebalo bi da čujemo više o igri negde sledeće godine, osim ako projekat ne bude odložen za 2024. godinu.

WARZONE 2.0 DOVEO DO OGROMNOG PROMETA INTERNET SAOBRAĆAJA

S obzirom na to da video igre evoluiraju tako da zahtevaju sve veću upotrebu internet podataka, to brzo postaje jedan od najvećih faktora koji doprinose saobraćaju kod provajdera internet usluga – kako zbog igranja na mreži, tako i zbog preuzimanja podataka igara. Jedno od najvećih izdanja ove godine – Warzone 2.0 – oborilo je rekorde jer su igrači trošili više od 21 terabita u sekundi.



Kako je izvestio ISPreview, Virgin Media je 16. novembra zabeležila svoj najprometniji dan kada je u pitanju igranje igara, kada je prvi put lansiran Call of Duty Warzone 2.0. U to vreme, korisnici Virgin-a su gurnuli promet ISP-a do maksimuma od 21 terabita u sekundi – što je malo manje od ukupnog rekorda koji je držao Amazon nakon striminga od 5 utakmica Premier lige u isto vreme.

Govoreći ovom prilikom, Jeanie York, CTO u Virgin Media, rekla je: „Gaming nastavlja da podstiče rekordne skokove potrošnje na našoj mreži, dokazujući koliko su onlajn igre popularne među našim klijentima.“

Ukupno, lansiranjem Warzone 2.0 preuzeto je 138 petabajta podataka – iako je prethodno učitavanje bilo dostupno danima ranije.

SLEDEĆA IGRA STUDIJA NETHERREALM JE MORTAL KOMBAT 12 ILI INJUSTICE 3

Odavno je poznato da kreator Mortal Kombata Ed Boon ćaska sa fanovima na internetu, posebno kada su u pitanju spekulacije o budućim naslovima NetherRealm Studios-a. U prilično transparentnom potezu, na pitanje koja će biti sledeća igra studija, Boon je sasvim jasno odgovorio.



Boon je održao AMA sesiju na Twitteru, u kojoj je jedan fan pitao: „Nagoveštaj za sledeću igru?“ na šta je Boon odgovorio jednostavno sa: „I3 ili MK12“ – što znači ili Injustice 3 ili Mortal Kombat 12.

NetherRealm Studios je u suštini radio samo na dve franšize od svog osnivanja 2010. godine – te dve su Mortal Kombat i Injustice. Kao takva, iako nije iznenađujuće videti da će sledeća igra studija pasti u jednu od ove dve franšize, ove vesti mogu razočarati neke koji su se nadali da će NetherRealm krenuti u potpuno novom pravcu.

Naravno, poznato je da je Ed Boon pravi trol i, iako fanove obično ne laže direktno, poznato je da se u prošlosti oslanjao na ‘‘određene taktike’’ radi održavanja faktora iznenađenja.

Bez obzira da li je u pitanju Injustice 3 ili Mortal Kombat 12, NetherRealm je imao dobar odnos sa The Game Awards, pa se fanovi nadaju da bismo tada mogli dobiti saopštenje.

IZGLEDA DA JE NOVA LIFE IS STRANGE IGRA U RAZVOJU

Poznato je da serija Life is Strange pomera granice narativnih igara zasnovanih na izboru, sa naslovima koji pronalaze pravi balans priče, gejmpleja, jedinstvenih koncepata – i naravno slobode izbora. Od objavljivanja LiS: True Colors 2021. godine, malo smo čuli o novom potencijalnom ulasku u seriju. Imajući to u vidu, ako se radi o novim oglasima za posao, onda se već radi na novoj igri.



Kako je otkrila Taha Farrukh iz VeryAliGaming-a, Deck Nine Games je objavio više novih oglasa za posao – studio koji stoji iza svih novijih Life is Strange naslova. Pored ovih različitih naslova poslova, Deck Nine nam je dao neke naznake šta će biti njihova sledeća igra, sa jednim listingom koji ističe „Deck Nine Games želi da unajmi glavnog developera da vodi tim dok razvijamo nenajavljenu singlplejer AAA avanturu.”

Naravno, Life is Strange nije jedina postojeća avanturistička igra za jednog igrača, ali se mogu videti dodatni dokazi da bi to zaista mogao biti LiS, a studio je naveo „da li volite igre za jednog igrača? Da li uživate u stvaranju uskih, ali dubokih iskustava? Možete li da volite igru podjednako zbog njenog gejmpleja i njenih likova, njenih tema i smenjive priče?” – svi su bili od velikog značaja u svim naslovima Life is Strange.

Dalji detalji koji se dele uključuju činjenicu da će ovaj naslov sadržati „nelinearne narativne sisteme i strukture“, kao i „dizajn puzzli... posebno u kontekstu narativnih avantura“, nešto što je poznato da čini Life is Strange.

Iako to sve nije ekskluzivno za Life is Strange, ovaj predstojeći nenajavljeni naslov će raditi na Unreal Engine 4 i podržavaće ray tracing. Life is Strange True Colors je izgrađen na Unreal Engine-u 4 i takođe sadrži RT, što znači da su skoro svi do sada objavljeni opisi usklađeni sa Life is Strange franšizom. Naravno, Deck Nine bi mogao da radi na potpuno nepovezanom naslovu, koji jednostavno deli mnoge tehničke aspekte sa Life is Strange. Ova franšiza je međutim jaka, a True Colors je uspeo da ostvari najveće lansiranje bilo kog naslova u seriji, tako da ćemo jednostavno morati da sačekamo i vidimo.

BIOWARE POTVRDIO DA ĆE MASS EFFECT 5 BITI SINGLPLEJER IGRA



Godinama nakon svoje neuspešne onlajn akcione pucačine Anthem, generalni menadžer BioWare-a ponovo potvrđuje da će nova Mass Effect igra pre svega biti RPG za jednog igrača (singlplejer).

Prošlo je dosta vremena otkako smo dobili poslednji update za Mass Effect 5 (ili kako god će se projekat zvati), a generalni menadžer BioWare-a je dao kratak komentar o predstojećem naučno-fantastičnom eposu. Prema Geriju Mekeju, igra je i dalje singlplejer iskustvo, što nagoveštava da možda nećemo morati da brinemo o tome da li će bilo koja onlajn komponenta monetizacije iz multiplejer igara biti uključena u iskustvo.

„Naravno, Dreadwolf nije jedina stvar koja se dešava ovde u BioWare! Imamo tim koji vredno radi zamišljajući šta budućnost donosi za novu Mass Effect singlplejer igru. Radujemo se što ćemo sa našom zajednicom proslaviti N7 dan ovog meseca“, rekao je generalni menadžer BioWare-a Geri Mekej u nedavnom blog postu.

BioWare je napravio značajan napredak na Dragon Age Dreadwolf, sledećoj velikoj igri u čuvenom RPG serijalu. Dreadvolf je prešao u alfa fazu razvoja i može se igrati od početka do kraja, iako je igra još uvek nedovršena. Prema bivšem producentu BioWare-a Marku Darahu, poslednja igra iz Dragon Age franšize, Inquisition, imala je raspon od oko 6-9 meseci između alfa verzije i zvaničnog lansiranja igre. Moguće je da BioWare prati sličan timeframe sa Dreadwolf, što znači da bi igra mogla biti završena do avgusta 2023. godine.

XBOX KONZOLE BI MOGLE POSKUPETI ZA DO 200 DOLARA

Nedavno smo pisali da je šef brenda Xbox, Fil Spenser, razgovarao o potencijalu da njegovi gejming proizvodi poskupe. Ova izjava je naišla na izvesnu zabrinutost fanova i nakon toga, Spenser je ponudio detalje o tome koliko kompanija navodno subvencioniše za konzole Xbox serije.



U izveštaju CNBC-a, Spenser je naveo da se trenutna generacija Xbox Series X i S sistema kompanije subvencioniše između 100 i 200 dolara po konzoli. To znači da dok kompanija trenutno prodaje Series X i S za 499 i 299 dolara, njihova proizvodnja može koštati Microsoft do 699 dolara za Series X i 499 dolara za Series S.

Nije tajna da proizvođači konzola obično prodaju svoje sisteme sa gubitkom, posebno početnih godina. Međutim, zanimljivo je videti koliki je udarac kompanija spremna da primi na hardveru kako bi zaradila još više od softvera.

EIDOS MONTREAL RADI NA NOVOJ DEUS EX IGRI

Još u maju je objavljeno da će Embracer Group kupiti Crystal Dynamics, Eidos-Monreal, Square Enix Montreal, kao i niz franšiza. Iako je sada otkriveno da se Square Enix Montreal gasi, Eidos Montreal na sreću još uvek radi, a studio navodno radi na više projekata – uključujući potpuno novi Deus Ex.



Nakon najave da Embracer Group planira da ugasi Square Enix Montreal, insajder iz industrije Džejson Šrijer je na Twitteru ponudio neke detalje o tome na čemu radi njegov sestrinski studio – Eidos Montreal.

Prema Šrijerovim rečima, Eidos Montreal trenutno ima tri projekta u radu. Prvo, studio radi na potpuno novoj franšizi.

Druga igra na kojoj Eidos radi je novi unos u mnogo voljenoj franšizi Deus Ex. Obzirom da je najskorija igra objavljena još 2016. godine, sa sigurnošću se može pretpostaviti da fanovi žude za novim naslovom. S obzirom na to, prema Šrijeru, ova igra je u “veoma ranoj” fazi razvoja, što znači da će fanovi verovatno dugo čekati na bilo kakve detalje o ovom naslovu.

Završna igra na kojoj Eidos radi je nadolazeća igra Fable sa Xbox studijima. Međutim, vredi napomenuti da razvoj ovog naslova vodi Playground Games, a Eidos preuzima ulogu co-developera.

DEAD ISLAND 2 PONOVO ODLOŽEN

Iako su svi znakovi ukazivali da će Dead Island 2 konačno biti objavljen ove godine, razvojnom timu je potrebno još malo vremena da dotera igru. Danas je objavljeno da će Dead Island 2 biti odložen za nekoliko meseci, pomerajući lansiranje na drugi kvartal 2023. godine.

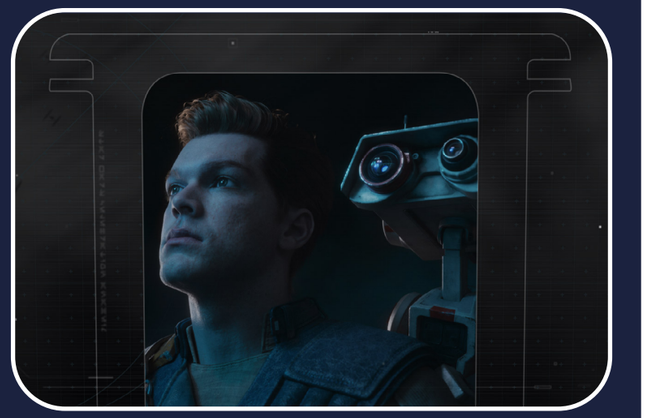


Dead Island 2 više neće izlaziti u decembru. Umesto toga, tim će dobiti dodatnih 12 nedelja za rad na igri, a sada je određen novi datum izlaska – 28. april.

„To nije ono što smo želeli da uradimo. Želeli smo da to uradimo kako treba – najavimo igru sa stilom, stavimo datum izlaska, lansiramo na vreme i proslavimo dobro obavljen posao. Čekali smo dok nismo bili SIGURNI u datum izlaska pre nego što smo objavili Dead Island 2. Tako da ironija nije izgubljena za nas” navodi se u izjavi Dambuster studija.

Iako je žalosno videti ovu igru ponovo odloženu, tim zvuči uvereno da će izaći sledeće godine, tako da nemojte očekivati da će nestati ili se vratiti u ponor. Dok Dead Island 2 neće biti lansiran 6. decembra, Dambuster će tog datuma prikazati novi gejmplej.

EA IZDAJE AAA NASLOV POČETKOM 2023. GODINE, NAJVEROVATNIJE STAR WARS JEDI: SURVIVOR



Prošlo je mesec dana u trećem kvartalu fiskalne godine i kao rezultat toga, mnoge kompanije sada objavljuju svoje izveštaje o zaradi za prethodni kvartal i daju update o predstojećim naslovima. EA nije ništa drugačiji, nagovešta-vajući lansiranje “velike franšize” početkom sledeće godine.

Kao deo nedavnog EA-ovog poziva o zaradi, kompanija je potvrdila investitorima da planira da objavi novu igru pod “glavnom franšizom” pre kraja marta 2023. godine. Nažalost, kompanija nije otkrila na koju se igru tačno misli, ali već imamo prilično dobrog kandidata na umu.

Dugo se pričalo da je predstojeći nastavak studija Respawn, Star Wars Jedi: Survivor, planiran za početak 2023. godine. EA nije mislio na Dead Space Remake sa svojim komentarima, koji izlazi u januaru, a verovatno se nije ni odnosio na Wild Hearts, jer je to potpuno nova franšiza u žanru koji EA zaista nije ranije potencirao.

Šanse su da je, kada je EA rekao „glavna franšiza“, mislio na Star Wars. Tokom razgovora, izvršni direktor, Endru Vilson, takođe je objasnio nešto o promenama koje je kompanija napravila u marketingu, preferirajući da pojača marketing za nove igre bliže datumima njihovog objavljivanja, umesto da ima dugotrajne marketinške cikluse.

Star Wars Jedi: Survivor je najavljen ranije ovog leta sa datumom izlaska planiranim za 2023. godinu, ali još uvek znamo vrlo malo o promenama u igri, priči i naravno, još uvek nemamo konačan datum izlaska. Možda će se to promeniti na The Game Awards u decembru.

JOHN WICK AAA IGRA? MOŽE!



Holivudski gigant Lionsgate otkrio je da će potencijalno uskoro dati zeleno svetlo za „veliku AAA igru“ zasnovanu na John Wick franšizi.

John Wick je trilogija kritički i komercijalno uspešnih akcionih filmova sa Kijanu Rivsom kao penzionisanim ubicom-osvetnikom. Četvrti deo bi trebalo da bude objavljen u martu 2023. godine.

Tokom nedavnog razgovora o zaradi sa investitorima (preko Indiewire), izvršni direktor Lionsgate-a Jon Felthajmer je tvrdio da izvršni direktori žele da prošire filmski uspeh serije velikim projektom kakav je video igra, i tvrdi da su već „dali predloge“.

Pored četvrtog dela, sledeće nedelje bi trebalo da počne produkcija spin-off filma John Wick sa Anom de Armas u glavnoj ulozi. Pored toga, prequel serija „The Continental“ biće dostupna za striming ekskluzivno na Amazon Prime Video-u na međunarodnom nivou.

Jedna video igrica John Wick je već objavljena kao John Wick Hex iz 2020. godine, indie igra dizajnera Majka Bajtela sa igrom u strateškom stilu.

IPAK IZLAZI NOVA CALL OF DUTY IGRA 2023. GODINE?



Ranije ove godine pojavile su se glasine u kojima se spominje kako će Activision preskočiti narednu godinu (2023.) kada je u pitanju premium izdanje u Call of Duty franšizi, što bi bilo prvi put da se preskače godina još od 2005. godine i CoD 2. Pa, Activision je upravo prekinuo tu glasinu, pošto je izdavač potvrdio da će ipak izaći Call of Duty 2023 igra za fanove.

Ovo je otkrio Activision u svom poslednjem kvartalnom finansijskom izveštaju. U njemu je izdavač napomenuo da se raduju što će se momentum koji je doneo Call of Duty: Modern Warfare 2 preneti u 2023. godinu.

S obzirom na to koliko se franšiza dobro prodavala, a Modern Warfare 2 već prelazi granicu od 1 milijarde dolara, nije iznenađujuće što Activision želi da izbaci novu igru Call of Duty sledeće godine. I da se razumemo, to je nešto što obožavaoci franšize ionako očekuju.

Sa druge strane, osoba koja je donela glasine o tome da 2023. godine neće biti premijum Call of Duty igre, Džejson Šrajer, i dalje tvrdi da je tako. On je naveo da se i dalje radi o ekspanziji koju Activision planira za MW2, ali da je ona po sadržaju obimna u toj meri da se može provući kao zasebna igra sa punom cenom od 70 dolara.

Još nisu poznate platforme, zvanični naslov ili drugi detalji, iako bi oni na PS5, Xbox Series X|S i PC-u to trebali očekivati na svojoj platformi.

GTA V DOSTIGAO SKORO 175 MILIONA PRODATIH PRIMERAKA

Zahvaljujući jednom velikom leak-u, znamo da je uvek neuhvatljivi GTA VI zaista u razvoju u Rockstar Games-u. Međutim, ovo je malo usporilo stopu kojom ljudi nastavljaju da kupuju sada skoro 10 godina star GTA V, a Take-Two je potvrdio da je igra danas prodata u skoro 175 miliona primeraka.



Kao deo najnovijih fiskalnih izveštaja kompanije Take-Tvo, otkriveno je (kao što je uporedio korisnik Twittera 'videotech_') da je Grand Theft Auto V prodat u između 170-175 miliona primeraka – nastavljajući svoju vladavinu kao druga najprodavanija igra svih vremena (samo iza Minecrafta sa 238 miliona jedinica).

Skorije objavljeni Red Dead Redemption 2 nastavio je da se odlično prodaje, uz Red Dead Online do sada je prodato ukupno preko 46 miliona jedinica. Zadržavši se kao 10. najprodavanija igra svih vremena, dok je prodala tačno duplo više kopija nego prvi Red Dead Redemption.

Pošto je Grand Theft Auto VI još uvek daleko, biće zanimljivo videti da li će GTA V uspeti da dosegne 200 miliona jedinica do trenutka kada njegov nastavak konačno bude objavljen. Moraćemo da sačekamo i vidimo.

PS5 SLIM PLANIRAN ZA 2023. GODINU

U svakoj generaciji konzola na kraju vidimo manji i tanji redizajn. Sa predstojećom revizijom PS5, mogli bismo da vidimo da se Soni udaljava od diskova i digitalnih verzija PS5 koje smo do sada videli. Umesto toga, Soni bi ponudio odvojivi disk za konzolu, što bi moglo pomoći u smanjenju troškova proizvodnje.



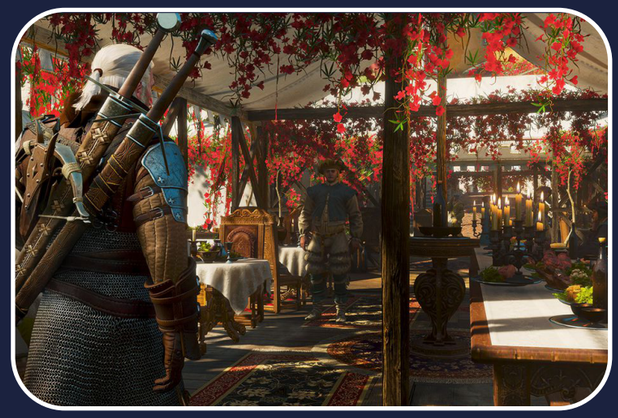
Još u septembru, Insider Gaming je izvestio da Sony planira novu reviziju PS5 sa odvojivim disk drajvom, koji bi „potpuno zamenio" disk i digitalne PS5 konzole koje su lansirane 2020. godine. Umesto prodaje odvojenih disk i digitalne verzije konzole, Sony će moći da napravi samo jednu PS5 "šasiju", a zatim korisnici mogu da odluče da pokupe paket sa disk jedinicom, ili mogu da uštede novac na početnoj kupovini i kupe disk jedinicu kasnije.

Nekoliko meseci kasnije, The Leak je potvrdio ovaj izveštaj, tvrdeći da će novi PS5 stići 2023. godine, a iako će biti tanji model, Sony očigledno ne planira da ga zvanično nazove „PS5 Slim".

Od lansiranja, Sony se borio da održi korak sa potražnjom za svojom konzolom trenutne generacije, a sistem često nije bio na zalihama čak i dve godine kasnije. Nova revizija bi omogućila Soniju da fokusira svoje proizvodne resurse na jedan PS5 SKU, sa zasebnom linijom za snabdevanje odvojivom disk jedinicom. Ovo bi trebalo da omogući Soniju da napravi više jedinica kako bi bolje zadovoljio potražnju u 2023. godini i kasnije.

THE WITCHER 3 NEXT-GEN IZDANJE KONAČNO IZLAZI U DECEMBRU

Iako je u početku CD Projekt Red planirao da objavi update na sledeću generaciju za The Witcher 3 2021. godine, kasnije je pomerena za 2022. Poboljšanu verziju The Witcher 3 razvija Sabre Interactive, ali je CD Projekt Red preuzeo razvoj ranije ove godine, kada je planiran za izdavanje tokom četvrtog kvartala tekuće godine. Sada konačno imamo tačan datum objavljivanja.



The Witcher 3 je ove godine proslavio sedmi rođendan. Novi update će uključivati poboljšanja grafike i performansi za PC, Xbox Series X/S i PS5, uz ray-tracing. CD Projekt Red je takođe ranije nagovestio i „nekoliko iznenađenja", tako da će igri biti dodat i novi sadržaj. Radi se o sadržaju na temu Netflixove serije Witcher, uz nekoliko community modova koji će takođe biti integrisani u igru.

CD Projekt Red je prvobitno zadužio Sabre Interactive da razvije ovu novu verziju igre nakon odličnog rada kompanije na portu za Nintendo Switch. Međutim, ranije ove godine, CD Projekt Red je odlučio da prekine vezu sa studijom.

Next-gen update će stići 14. decembra za PC, Xbox Series X/S i PS5. Na konzolama sledeće generacije moraćete da preuzmete novu verziju igre, dok će PC igrači automatski dobiti update bez potrebe za ponovnom instalacijom.

REMEDY ZVANIČNO NAJAVIO CONTROL 2



Remedy je napravio svoju najbolju igru do sada sa Control još 2019. godine. Studio je od tada prešao na rad na Alan Wake 2, kao i na nekoliko drugih nenajavljenih projekata, stavljajući nastavak Controla na neko vreme u drugi plan. Sada je Remedy postigao novi sporazum sa 505 Games za Control 2.

Remedy je objavio da je još jednom potpisao ugovor sa 505 Games radi zajedničkog razvoja i objavljivanja Control 2. Igra je ranije bila u razvoju pod radnim nazivom 'Heron', koja je bila u fazi koncepta krajem 2021. godine. Prema najavi, igra se i dalje nalazi u ovoj fazi, tako da će proći dosta vremena pre nego što vidimo igru u akciji.

Početni budžet za razvoj Control 2 iznosi 50 miliona evra, a Remedy će zadržati vlasništvo nad intelektualnom svojinom igre. Investicije u razvoj, marketing i period nakon lansiranja, kao i budući neto prihodi generisani igrom biće podjednako podeljeni između 505 Games i Remedy.

Igra će biti dostupna na PC-u, PlayStation 5 i Xbox Series X|S, a biće izgrađena u vlasničkom Northlight endžinu kompanije Remedy.

ELECTRONIC ARTS RADI NA 3 MARVEL IGRE



Tokom leta čuli smo glasine da je kompanija EA potpisala ugovor o licenciranju sa Marvelom koji će omogućiti da izdavač radi na više novih igara u ovoj franšizi. U ovom trenutku, igra Iron Man, studija EA Motive je zvanično najavljena, a šuška se da još jedan EA studio radi na Black Panther naslovu.

Kako se ispostavilo, u pripremi je i nenajavljena treća igra.

Kao deo konferencije za štampu studija Motive za igru Iron Man, EA je potvrdio da radi na „višestrukim" Marvel projektima. Za sada nijedna druga igra nije zvanično najavljena, ali izveštaji tvrde da će Black Panther u nekom trenutku u budućnosti od EA dobiti akcionu-avanturu za jednog igrača.

Sada je, kako je izvestio Bloomberg, izašlo na videlo da EA i Marvel imaju dogovor za ukupno tri igre. Za sada nema reči o tome šta će biti treća igra, tako da bi to mogla biti još jedna singlplejer, ili možda pak multiplejer igra.

EA nema utvrđen raspored za izdavanje ovih igara. EA Motive je trenutno u pretprodukciji za Iron Man, pri čemu se većina kompanije fokusira na predstojeći Dead Space Remake.

PLAYSTATION 6 IZLAZI 2028. GODINE?



Krajem novembra, kao deo istrage o Majkrosoftovoj akviziciji Activision Blizzard-a, nova Sonijeva prijava u kojoj se osporava sporazum je javno objavljena. U dokumentu vidimo da Sony iznosi niz sumnjivih argumenata koje smo već pokrili. U jednom delu dokumenta, čini se da je Sony potvrdio kada ćemo videti sledeću veću PlayStation konzolu.

U dokumentu postoji odeljak u kojem Sony razmatra da se Microsoft obavezao da će Call of Duty zadržati na PlayStation-u samo do 2027. godine. Ovde Sony tvrdi da bi 2028. bila posebno loša godina za kompaniju da izgubi pristup Call of Duty franšizi, jer bi to bilo otprilike u isto vreme kada ćemo videti PlayStation konzolu nove generacije.

Zbog prelaska sa PS5 na PS6 otprilike u to vreme, Sony bi bio skloniji da vidi da korisnici konzole prelaze na Xbox ako Call of Duty nije dostupan na PlayStation-u. Na ovaj deo dokumenta ukazao je analitičar industrije igara, Piers Harding-Rolls.

U ovom trenutku vredi napomenuti da, iako je Sonijeva žalba objavljena ove nedelje, ona je podneta pre nekoliko meseci, zbog čega su neke informacije malo zastarele. Microsoft je navodno ponudio Soniju desetogodišnji ugovor da Call of Duty na PlayStation konzolama zadrži do sredine 2030-ih. Microsoft je takođe javno izjavio da želi da zadrži Call of Duty na PlayStation-u kao multiplatformsku franšizu bez planova da se to promeni. Microsoft je preuzeo slične obaveze kada je kupio Minecraft 2014. godine i sada skoro deset godina kasnije, Microsoft se i dalje drži svog obećanja.

ZA SAMO MESEC DANA, OVERWATCH 2 OKUPIO PREKO 35 MILIONA IGRAČA



Blizzard je nedavno napravio kontroverzan izbor da ugasi originalni Overwatch, potpuno ga zamenivši besplatnim Overwatch 2. Iako su mišljenja o samoj igri i dalje pomešana, Overwatch 2 je imao impresivan prvi mesec komercijalno, sa više od 35 miliona igrača koji su ušli u igru.

Kao deo najnovijeg kvartalnog izveštaja Activision Blizzard-a o zaradi, izdavač je ponudio svoj prvi update o prodajnim performansama Overwatch 2, otkrivajući da je od lansiranja 4. oktobra igra prikupila publiku veću od 35 miliona igrača.

Prema izdavaču, 25 miliona igrača se pridružilo igri tokom prvih 10 dana, a preostalih 10 miliona je dodato u nedeljama nakon toga. Ovo je posebno impresivno kada se uzme u obzir činjenica da je Overwatch 2 patio od nekih prilično značajnih problema.

Activision Blizzard je takođe otkrio da je prilično veliki deo baze igrača Overwatch 2 novi u serijalu – što ukazuje da igra ima dosta potencijala za rast.

Nudeći dodatne komentare, izdavač je tvrdio da je prosečan dnevni broj igrača za Overwatch 2 više nego dvostruko veći u odnosu na prvu igru tokom sličnog vremenskog perioda, pri čemu je izdavač rekao „Ulaganje igrača je takođe dobro počelo, pozicionirajući naslov kao značajan doprinos Blizzard-ovom poslovanju u četvrtom kvartalu."

Koliko god ovaj prvi mesec bio impresivan, Blizzard mora da ispravi mnoge greške u igri kako bi osigurao da Overwatch 2 ima "zdrav život" ispred sebe.

COD: MODERN WARFARE 2 ZARADIO 800 MILIONA DOLARA ZA SAMO 3 DANA



Tokom proteklih nekoliko dana, videli smo brojne detalje o uspehu objavljene za Call of Duty Modern Warfare 2, pri čemu je igra oborila rekorde istovremenih korisnika na Steam-u, kao i da je najbrže prodavana Call of Duty igra u PlayStation Store. Sada, sam Activision otkriva da je Call of Duty Modern Warfare 2 postigao najveći vikend otvaranja u istoriji franšize.

Objavljujući na Tviteru, zvanični Call of Duty nalog je rekao „Našoj zajednici – HVALA što ste #ModernWarfare2 učinili #1 Call of Duty svih vremena! I tek počinjemo."

Kao deo saopštenja za novinare objavljenog za Business Wire, otkriveno je da je igra ostvarila prihod od preko 800 miliona dolara u prva 3 dana dolaska igre na tržište nakon objavljivanja 28. oktobra.

Govoreći o ovom uspehu, generalni menadžer za Call of Duty – Johanna Fries – rekla je „Hvala vam, Call of Duty igrači, što ste lansiranje Modern Warfare 2 učinili jednim za knjigu rekorda, kao i za najzanosnije otvaranje u industriji zabave u godini. Čast nam je i privilegija da obezbedimo tako istorijski vikend za najbolje fanove na svetu."

Kao što je pomenuto, Modern Warfare 2 je uspeo da postane najveći release u godini i to ne samo među video igrama, nadmašivši gigante poput Box Office divova kao što su Top Gun: Maverick i Doctor Strange in the Multiverse of Madness.

Autor : Milan Janković

TOP IGRE

CALLISTO PROTOCOL



2. DECEMBAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

Ako vam se sviđa krvav, ljigav horor koji je pritom smešten u duboki svemir, onda je Callisto Protocol za vas. U ovom survival horor naslovu igrate transportera Džejkoba Lija (čiju ulogu tumači Džoš Duhamel) koji radi na snabdevanju pošiljkama različitim svemirskim stanicama. Kao što možete očekivati, jedna od ovih stanica - Black Iron Prison - prepuna je svih vrsta čudovišta. Na Liju je da se probije kroz horde nalik zombijima dok pokušava da preživi užasno sletanje i da izvuče živu glavu.

Usput, zaraženi zatvorenici će se provlačiti duž Lijevog puta, zahtevajući upotrebu smrtonosnog oružja i mnogo sreće da bi preživeo. Ako posustanete, bićete tretirani jednom od mnogih jezivih animacija smrti dok Li gine okružen neprijateljima. Bez pritiska!

Ovo je posebno dobro za nas s obzirom da su ovu igru kreirali umovi koji su nam doneli originalni Dead Space. Iz trejlera već možemo da vidimo ogromnu razliku u kvalitetu kako je tehnologija evoluirala, kao i napredak posle tog užasnog izgovora za horor igru - Dead Space 3.

DWARF FORTRESS STEAM EDITION



6. DECEMBAR - PC

Dwarf Fortress je prešao dug put od onoga što je nekada bio sredinom 2000-ih. Zamislite naše iznenađenje kada je Steam verzija nedavno najavljena! Sada više ne moramo da gledamo zagonetne simbole koji bi trebalo da predstavljaju patuljke, već klasične patuljke koji rade patuljaste stvari. Možda ne predstavlja najuzbudljiviju najavu ovog meseca, ali igra ima i te kako bogatu istoriju, tako da zaslužuje pomen na našoj listi decembarskih izdanja igara 2022.

Dok je originalna igra uvek bila besplatna, ovo ažurirano Steam izdanje će vas koštati 30 dolara.

NEED FOR SPEED UNBOUND



2. DECEMBAR - PC, PS5, XBOX SERIES X/S

Need for Speed je prošao dalek put i dosta promena kroz svoj vek postojanja. Sada, kao na trkačkoj stazi, franšiza je prošla pun krug.

Pre nešto više od mesec dana, spekulisali smo o tome šta će biti sledeća Need for Speed igra. Na naše iznenađenje, franšiza je odlučila da u potpunosti prihvati pojam reboota koji je imala pre nekoliko iteracija, a sada Need for Speed Unbound izgleda da ima onaj poznati arkadni osećaj sa novim vizuelnim stilom. Prošlo je samo nekoliko godina čekanja od NFS Heat i nismo imali pojma da želimo više NFS-a kao nikada ranije, pogotovu nešto što toliko podseća na čuveni NFS Underground. Ne sumnjamo da će ova igra proći dobro.

MARVEL'S MIDNIGHT SUNS



2. DECEMBAR - PC, PS5, XBOX SERIES X/S

Marvel's Midnight Suns je igra za koju smo u početku mislili da će biti katastrofa. Postoje neki taktički RPG-ovi koji izgledaju kao najbolja prokleta stvar ikada, a postoje i oni koje samo čine da dosadne igre izgledaju stvarno loše.

Marvel's Midnight Suns bi trebalo da stigne na računare i konzole u decembru 2022. godine, kao jedno od najvećih izdanja igara u mesecu. Ne samo da je ovo još jedna adaptacija Marvel univerzuma, već dolazi i od Firaxisa, voljenih kreatora ponovo pokrenutog XCOM serijala. Sa brzom borbom, glumačkom postavom simpatičnih likova i mnoštvom natprirodnih ludorija, Midnight Suns će verovatno biti dominantna igra decembra.

I dalje ćemo pomno posmatrati kako igra napreduje i šta nam developeri spremaju, ali priznajemo da je ovo veoma kul ideja. Ostaje samo da se utvrdi da li će ostati zabavna do kraja.

HELLO NEIGHBOR 2

Prvi Hello Neighbor je stekao ogromnu popularnost zahvaljujući konceptu koji je doneo pred igrače, ali moramo pomenuti i strimere koji su igru načinili interesantnom za gledanje.

Hello Neighbor 2 je direktan nastavak originalne igre. Sve što znamo jeste da igramo kao novinari koji preuzimaju ulogu morbidno radoznalog protagoniste iz prve igre, prateći misterioznog komšiju i druge osobe od interesa. Budite pažljivi i otkrićete mnogo tajni... ali ako ne uspete, pozdravite se sa svojim životom (u igri). U Hello Neighbor 2, susedi su pametniji nego ranije, a pobeda će biti teško izvojevana.



6. DECEMBAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

THE WITCHER 3 NEXT-GEN IZDANJE

Ovaj decembar bi mogao biti savršeno vreme da ponovo posetite The Witcher 3 svet, jer među nizom briljantnih izdanja igara, takođe dobijamo sjajni remaster „sledeće generacije“ ove nagrađivane avanture. Novi sadržaj će stići za postojeće vlasnike igara, u obliku novog update-a koje osvežava teksture, dodaje novi sadržaj zasnovan na Netflix seriji i obogaćuje svet igre. Trava je zelenija, nebo plavlje, a Geralt je izdefinisaniji nego ikada.

Next-gen izdanje će vas možda dovesti u iskušenje da ponovo uletite u ovaj bogati svet – a trebalo bi. Iako je The Witcher 3 sada star 7 godina (da, 2 puta sam proverio), ostaje briljantna fantastična avantura koju ponovo vredi igrati. Tada je već bila jedna od najlepših igara u eri PlayStation 4 i Xbox One konzola, a trebalo bi da bude dvostruko lepša na konzolama sledeće generacije.



14. DECEMBAR - PC, PS5, XBOX SERIES X

HIGH ON LIFE

High on Life je mogla biti vaša tipična stereotipna svemirska avantura sa nagoveštajem moralne dileme. Ali kada imate pištolj koji vam neprestano nabacuje krivicu, jasno vam je da se pred nama nalazi jedan nesvakidašnji naslov. Sada imate izgovor da kanališete svog unutrašnjeg Rika Sančeza iz inata, a kada jednom budete puni Rika Sančeza, nema povratka.

Zašto spominjemo Rick & Morty? Pa ova “pucačina” dolazi baš od kreatora ove serije i prepuna je njenog prepoznatljivog humora, tako da šmek sa TV ekrana prosto odiše u igri. Fanovima će se High on Life definitivno svideti.



13. DECEMBAR - PC, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII REUNION

Crisis Core Final Fantasy VII Reunion bila je igra za koju su fanovi FFVII znali da će se na kraju obistiniti, samo što nismo znali da li će biti objavljen pre ili posle završetka FFVII Remake-a. Isto važi i za Advent Children, zapravo. Ali sada kada znamo da je FFVII Remake trilogija, Advent Children više ne izgleda tako neverovatno. Pitamo se da li će se Aerith i Zack pojaviti na više od samo nekoliko sekundi.

U svakom slučaju, radujemo se što ćemo se vratiti u vreme sa nekim od najboljih igara koje je PSP mogao da ponudi. Što se tiče decembarskih izdanja igara 2022. godine, ovo je više od jednostavnog remastera.



13. DECEMBAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

CHOO-CHOO CHARLES

Ne znamo kako i zašto ova igra postoji, ali ovu ideju volimo koliko je i mrzimo. Choo-Choo Charles je survival igra iz prvog lica u kojoj pokušavate da pobegnete od čudovišnog negativca, očiglednu parodiju vozića Tomasa. Moraćete da se oslonite na lokalno stanovništvo, komade otpada koji su raštrkani unaokolo, kao i malo sreće kako biste pokorili ovaj jezivi gmižući voz.

Ako vam je ikada kroz glavu prošla misao o tome kako bi crtani o voziću Tomasu i drugarima mogla izgledati sa horor obrtom, onda je ovo ostvarenje koje će vam ponuditi pravi uvid u to. Ako ne, pa svakako bi trebalo da ga isprobate.



9. DECEMBAR - PC, PS4, XBOX ONE



Autor: Milan Janković

U poslednjem vikendu novembra održan je Games.Con festival koji se vratio na velika vrata Beogradskog Sajma nakon pauze zbog korona virusa. Trodnevni događaj je bio i te kako posećen, a članovi Play! ekipe su prisustvovali ne samo kao fanovi igara već kao i učesnici. U okviru Games.Con-a održali smo našu petu po redu konvenciju – Play!Con Winter 2022.

Za razliku od prethodnih događaja koji su se zbog pandemije održavali isključivo onlajn, sada smo na Games.Con sajmu bili uživo sa gostima iz domaće i regionalne gejming industrije koji su govorili o svojim igrama, koje smo ujedno mogli isprobati na samom sajmu, kao i o iskustvima u radu na igrama iz više uglova.

Play!Con Winter 2022 uopšte nije manjkao po sadržaju jer je sa nama bilo ukupno 16 predavača. Program su vodili Aleksandar Manja i urednici magazina Play, Janko i Božа. Manja je vodio veći deo programa, u stilu koji nam se dopao na prethodnim iteracijama Play!Con-a, a Janko i Božа su sa svojim gostima komentarisali gejmplej njihovih igara i zagrebali malo više ispod površine o tome šta je sledeće za domaću gejming industriju i kakve igre možemo očekivati narednih godina. Spojler – sve su to naslovi koji ciljaju svetsku slavu i po našem mišljenju imaju dosta potencijala za to.

Teško je izdvojiti neko predavanje kao posebno zanimljivo, ali je svako ispraćeno publikom koju su činili naši gosti kao i posetioci Games.Con sajma, koji su navratili do našeg štanda kako bi iskusili delić avanture sa domaće game dev scene. Studio Remote Human iz Niša nam je predstavio Code Alkonost, vrlo zanimljivu kombinaciju igara Hellblade i Amnesia, i to sa punim fokusom na slovensku mitologiju. Konačno ćemo dobiti igru koja će biti bolje bazirana na mitologiji sa ovih prostora, a ne samo na nordijskoj ili grčkoj. Imali smo i goste iz Hrvatske - Dino Čović iz studija Frozen Pixel nam je predstavio igru Joe Wander and the Enigmatic Adventures, neodoljivi platformer sa podjednako izazovnim zagonetkama.

Ako niste bili u prilici da dođete na Play!Con, bez brige, sav materijal je snimljen i biće uskoro ovekovečen na zvaničnom Play!Zine YouTube kanalu, tako da predavanje svakog gosta možete zasebno pogledati i tako potencijalno izvući korisne savete ako planirate da se upustite u pravljenje igara.









ZAVRŠEN **GAMES.CON 2022**! NEZABORAVNA GEJMING ZABAVA ZA DESETINE HILJADA POSETILACA UZRASTA OD 3 DO 103!

Beogradski sajam je proteklog vikenda bio "svet u malom" bar kada je sektor gejminga u pitanju. Nakon dvogodišnje pauze zbog Covid pandemije, Games.Con, najveći i najpoznatiji gejming događaj u regionu ugostio je, razmrdao i oduševio desetine hiljada posetilaca različitih uzrasta koji su ushićeno šetali od štanda do štanda i uživali u mnoštvu najkvalitetnijeg sadržaja koji su organizatori marljivo pripremali mesecima unazad.

Turniri, takmičenja, giveaway, novosti, gejming, anime, pop kultura, đuskanje i tehnologija spojili su se u Hali 1 i Hali 2 i učinili da ovogodišnji Games.Con bude jedan od najuspešnijih ovogodišnjih manifestacija, na radost i oduševljenje svih.

Najveće interesovanje je kao i uvek bilo za esports i boardgame turnire za koje se prijavilo preko 3.000 takmičara, ali ništa manje pažnje publike nisu dobili ni Cosplay revija, Airsoft, trka dronova, mačevanje, laser tag, virtuelna realnost, Stress Out soba i mnoge druge.







> "Organizovanje ovakvih manifestacija iziskuje puno truda, energije i strpljenja. Međutim pop kultura i igre, baš kao i kultura predstavljaju suštinsku potrebu čoveka, i nakon svake manifestacije, kada se dese brojne interakcije posetilaca, proizvođača, content makera, izdavača igara i mnogih drugih, osećamo da je jedna misija ispunjena, kao i da su posetioci proveli jedan nezaboravan dan sa nama. I tako bude svaki put."

rekao je **Boško Đorđević**, programski direktor i idejni tvorac ove manifestacije.



Takođe je dodao da, kada je pre 8 godina, još kao pozorišni reditelj došao na ideju ovog festivala, nije mogao ni da sanja da će biti ovoliko masivan.

Games.Con je i ove godine ugostio gejmere, youtubere, tiktokere, malce, tinejdžere a i one malo starije, i svako od njih će se složiti u jednom – za nama je neponovljiv događaj kojem se radujemo i sledeće godine!







Autor: Milan Janković

BETA

OBEĆAVAJUĆI PLOD MEĐU TRULIM JABUKAMA

Tržište besplatnih, tačnije free-to-play igara je prepuno i konstantno raste. Zajedno sa tim, sve primetniji je kvalitet produkcije ovih igara zbog isplativosti na duže staze i raznovrsne monetizacije. Pa čak je i Overwatch 2 izašao kao takva igra, što mnogo govori o tome.

Elem, sada ćemo vam predstaviti još jednu obećavajuća igra koja je u razvoju za Steam platformu i koja je planirana kao F2P naslov. Radi se o The First Descendant, igri čiju smo betu nedavno isprobali. Sa tim u vidu, The First Descendant izlazi u prepuno more kooperativnih pucačina, ali svakako se trudi da se istakne čak i u svojim najranijim danima.

Ova besplatna RPG pucačina iz trećeg lica od studija Nexon Games će imati probnu beta verziju kasnije ovog meseca, ali smo mi već imali priliku da iskusimo mali delić onoga što nudi. Iako nismo videli ništa spektakularno po pitanju sadržaja, sa sigurnošću možemo da kažemo da obećava.

U The First Descendant, igrači mogu da biraju između supermoćnih heroja poznatih kao Descendants kako bi zaštitili čovečanstvo od neprijateljske invazije, služeći se raznovrsnim arsenalom jedinstvenih sposobnost i oružja.

Ovo je postavka koja će biti dobro poznata svakome ko je igrao igre u poslednjih 10 godina i zaista su potrebni pravi noviteti u žanru kako bi se privukli novi igrači. Gejming industrija je porasla zastrašujućom brzinom poslednjih godina, a određeni delovi tržišta su, pa... već su u problemu.

Opšti napredak kroz igru podrazumeva putovanje u jedan od sedam različitih regiona (samo tri su bila dostupna u beta verziji) kako biste završili sve story misije u toj oblasti, što zauzvrat otključava uzastopne misije i bitke za Void Intercept. Otključavanje te dve stvari otvara endgame kakav je sada, iako je vredno napomenuti da ćete morati da pređete sve regione da biste otključali sve misije. Gore pomenuti endgame ide napred-nazad između dva tipa misija kako bi se dobili delovi potrebni za otključavanje dodatnih likova ili određenih predmeta koji povećavaju koliko Runa možete opremiti na svom liku/oružju.

Misije se dele na survival (klasičan hero defense) ili odbranu (base defense). Void Intercept su boss borbe u stilu napada u kojima ćete se boriti protiv ogromnih Kolosa koji imaju određene slabe tačke i jedinstvene mehanike. Ove bitke su najzabavnije između dve opcije za endgame, jer ne samo da je dizajn boss karaktera sjajan, već je potrebna i koordinacija između saigrača, a pobeda rezultira eksplozijom loota u stilu Borderlands igara. Nažalost, većinu svog vremena ćete provoditi radeći sporedne misije i to zaista naglašava najveću manu koju The First Descendant nosi: ulaganje vremena igrača.

Pretpostavljam da će glavna privlačna strana za The First Descendant biti kooperativna igra sa drugarima. Tokom godine, sve vrste prosečnih do užasnih igara su ipak spasile sebe time što su u ponudi imali co-op mod, a The First Descendant je bar malo iznad proseka kao igra prema trenutnim utiscima.

Datum izlaska za The First Descendant trenutno nije poznat.

> “NAŽALOST, VEĆINU SVOG VREMENA ĆETE PROVODITI RADEĆI SPOREDNE MISIJE”







RAZVOJNI TIM: NEXON GAMES CO., LTD.
IZDAVA : NEXON KOREA CORPORATION
PLATFORME: PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
TEST PLATFORMA: PC





Autor: Igor Totić

REVIEW

ZLATNO DOBA GAMINGA - REMAKE

Nisam bio dete retro generacije. Odrastao sam uz 486, Pentium, Cyrix mII procesore ali nikada nisam imao Segu, SNES, pa cak ni onu fake Terminator 2 Segu sa milion Super Maria u različitim bojama. Moje konzolno gaming iskustvo kreće sa sedmom generacijom (PS3, XBOX 360). Da igrao sam se po igraonicama i na PS1 i PS2, kao i kod ponekog retkog drugara koji je posedovao ove konzole, ali svoju nisam imao do Nintendo Wii i Xbox 360. Iako je u Srbiji PS3 bio znatno popularniji, Xbox je u tom periodu imao serijal Gears of War koji je mene opredelio za ovu konzolu (a i dostupnost „čipovanja“ konzole je bila veća za Xbox u tom periodu). Pored Gears imali smo i Uncharted serijal na Sonijevoj strani, Dead Space, Red Faction, Max Payne 3 pa i čuveni Warhammer 40k Space Marine. Blesava akcija je bila u prvom planu sa vrlo sivim i braon Unreal Engine 3. Ali to je bilo vreme kada su DLC tek krenuli da guraju svoje zle namere (on disc DLC i slično), ali nismo imali predatorne momente kao što su današnje battle pass sezone, milion skinova, live service i kripto/NFT gluposti koje će biti samo gore. Tada je bila premisa da se uzme kontroler u ruke i pobije sve što može na ekranu. Iako je retko koja od ovih igara bila revolucija gaminga ili igra koja će ući u neki top 10 izbor, poenta ovih igara je bila da vas zabavi – Evil West radi isto.





Evil West je u srži akciona igra iz trećeg lica i ne stidi se toga. Igrate ulogu Džesija Rentiera, agenta tajne organizacije koja se bori protiv natprirodnih bića kao što su Sanguin... sanguinsugu... sanguinsudž...vampiri. Vampiri su zapravo jako interesantni jer imaju svoj kabal (sličan kao u Vampire the Masquarade) gde jedan deo želi da živi u status quo dok drugi znaju da ljudi tehnološki napreduju i žele da reaguju pre nego što ih ljudi kompletno istrebe. Ljudi doduše žele da se vampiri kompletno istrebe, a Džesi je jedan od najboljih za taj posao. Priča je sama po sebi dosta šuplja i vrlo predvidiva, ali se non stop trudi da bude baš onakva kao što smo ih ranije imali sa prethodno navedem igrama. Malo prepotentno, malo ozbiljno, ali ipak malo više vuče na humor i zabavu.

Dizajn same igre je vrlo nostalgičan. Evil West je dosta linearan, toliko da ćete propuštati delove sa skrivenim kovčezima i tajnim dokumentima pa nećete moći da se vratite po njih sem ako ne igrate igru ispočetka. Klasičan dizajn ovakvih igara iz sedme generacije kada nije bilo toliko otvorenog sveta. Braon i crvena boja dominiraju u svim nivoima, dok plava i bela od munja koje glavni lik proizvodi jako lepo lupaju kontrast svemu i samim tim se akcioni delovi dosta ističu. Jedino mi je žao što su zadržali i arena dizajn, što znači da ćete se provlačiti kroz rupe ili koristiti kuku sa kanapom da pređete neku rupu i onda direktno u arenu sa neprijateljima. Puzli ima, ali su vrlo jednostavne i samo su tu da ispune igru a ne da vam izazovu moždane vijuge na duel.

Pa hajde da pričamo o gejmplej elementima. Igra vam vrlo polako otvara mogućnosti i izuzetno se trudi da vam dopusti da se naviknete na inicijalne kontrole i osećaj za igru. Većinu početnih nivoa ćete provesti tabajući golim rukama zombi vampire i druge slabe neprijatelje. Onda će se pojaviti brute koji je mnogo veći i izdržljiviji gde ćete naučiti mehaniku šutiranja gde možete da zaustavite veće neprijatelje. Onda ćete učiti o zamkama koje su postavljene po arenama i kako da lansirate neprijatelje u njih. Kada se taman naviknete na inicijalne kontrole i način ponašanja igre, Evil West kreće da otključava arsenal počevši od revolvera i puške, pa sve do rukavice koja proizvodi munje. To naravno nije sve, jer će vas igra redovno častiti novim naoružanjem koje ćete koristiti da smanjite populaciju pijavica ili vampira kako ih popular-

no zovu. Naravno, imate i perk sistem u kom možete da pravite svoj build, to jest mogućnost da se fokusirate ili na borbu „prsa u prsa“ ili borba na daljinu. Ono što je meni najbolje leglo je kombinacija oba. Naravno da možete da se fokusirate na jedno ili drugo jer neprijatelji imaju stagger momenat, gde se na kratko pojavi meta na njima koja, ako uspete da je upucate, staggeruje neprijatelje, što vam dozvoljava da ih ili dokrajčite ili nastavite da bijete golim rukama. Kombinacijom ove mehanike i mehanike šuta možete vrlo inovativno da kontrolišete ogromne količine neprijatelja koje će vas napadati.

Ako bih morao combat da poredim sa nekom drugom igrom, onda bi to bili Doom Eternal i God of War. Teško je objasniti tekstualno zašto baš te dve igre, ali svako ko je igrao Evil West mi je rekao da ih poredi sa te dve igre i skroz se slažem. Naravno, ovo nije ispolirana igra kao što su prethodno dve navedene, ali je jako lepo videti taj uticaj.

Bagovi su doduše veliki problem ove igre. Često mi se desilo da tokom finišer animacija propadnem kroz teksture, sinhronizacija zvuka nije konzistentna i nevidljivi zidovi ne reaguju baš lepo kada pokušam da prođem kroz njih (zovu me, šta ću).

Evil West će podeliti igrače jer je objektivno zastarela igra sa prevaziđenim mehanikama i tehnologijom koja je ostala zaboravljena u sedmoj genraciji. Ali se meni čini da je Flying Wild Hog studio baš išao u tom smeru i nostalgičarima, kao što sam ja, ovo je više plus nego minus. Ni u jednom momentu mi nije bilo dosadno dok sam igrao Evil West i to je ono što je najbitnije – igra je ekstremno zabavna.





PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 (64 bits)
CPU: Intel Core i5-10505 (3.2 GHz) / AMD Ryzen 5 1600 (3.2 GHz)
GPU: GeForce GTX 1060 / Radeon RX 590
RAM: 16 GB RAM
HDD: 40 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox One, Xbox Series X and Series S, Microsoft

IZDAVAČ:
Focus Entertainment

CENA:
€59.99

RAZVOJNI TIM:
Flying Wild Hog

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **8.5**

- ✓ Combat je sjajan
- ✓ Izuzetna zabava
- ✓ Dizajn same igre je vrlo nostalgičan
- ✗ Igra je dosta linearna
- ✗ Bagovi predstavljaju veliki problem

“EVIL WEST JE U SRŽI AKCIONA IGRA IZ TREĆEG LICA I NE STIDI SE TOGA”

LEGION
Lenovo
Stylish outside.
Savage inside.
intel. CORE i7
Intel® Core™ i7 Processor
Legion 5i Pro
Gear up at Lenovo.com/Legion



CALL OF DUTY® MW MODERN WARFARE® II



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW



GHOST IS BACK!

Još jedna godina, još jedan CoD. Prilično sam siguran da ću svaku CoD recenziju počinjati ovom rečenicom, iako je potpuno nepotrebna, s obzirom da je ovo postalo prirodno stanje gejming sveta, pa zašto onda svaki put isto? Jer je ovo još jedno igranje na sigurno, uprkos tome što MW2 ima da ponudi ponešto originalno i inovativno za franšizu.

Kampanja, koja kod većine ljudi verovatno pada u drugi plan pri kupovini, ove godine predstavlja zapravo najbolji segment igre, sa konačno nekim svežim daškom vazduha i evolucijom onih ideja iz prvog MW-a iz 2019. godine. Naime, priča se ovde nadovezuje na pomenutog prethodnika, sa očiglednim isključenjem dodatnog narativa koji je pružio Warzone kroz sinematične sekvence tokom svog životnog veka. Kapetan Prajs i Gaz se vraćaju kao jedni od glavnih aktera, međutim fokus je prebačen na neka stara-nova lica kao što su Ghost i Soap, članovi Prajsovog TF 141, kao i General Šepard, koji ima drugačiji izgled znatno približniji tipičnom američkom generalu.

Priča prati klasičan konflikt na Bliskom Istoku gde američkim trupama bivaju ukradene interkontinentalne balističke rakete od strane terorističke organizacije i njenog vođe, iranskog majora Hasan Zjanija. Iako je ovaj haotični konflikt pokretač radnje, MW2 neguje svoje karaktere i znatno ih bolje oslikava nego gotovo bilo koji prethodnik CoD franšize. Kako je ovo blagi ribut starog serijala, sa lakoćom mogu izraziti da su Ghost, Soap i njihov novi pajtos Alehandro potpuno dopadljivi, uz određenu hemiju i dosta (nekad i previše) komičnih momenata i opaski. Interakcija između likova je znatno bolje odrađena, ponajviše zbog nešto kvalitetnijeg pisanja, koje na momente i dalje ima svoje padove sa nekim glupavim rečenicama i generičnim motivacionim govorima.

Ovo ipak nije najveće unapređenje, već sam dizajn misija koji je Infinity Ward podigao na jedan viši i interaktivniji nivo. Često ćete imati poluotvorene zone sa blago nelinearnim načinom prelaska, gde vas igra neće voditi za ručicu kroz pregršt nevidljivih zidova i predviđenih puteljaka. Često se javljaju i omaži starim delovima kroz ove misije, pa ponovo imate snajpersku šunjalicu sa kapetanom Prajsom kroz visoku travu, ovaj put po znatno otvorenijim pejzažima i poljanama gde je čak i način pristupa kako ćete očistiti protivnike ostavljen u potpunosti na vama. Dosta misija prati ovaj trend, među kojima je upleten čak i rudimentaran sistem kraftovanja predmeta, pošto ćete biti u par nezavidnih situacija i bez oružja. Iako sama priča ne predstavlja ništa novo za igrače, njeni likovi će vam sigurno prirasti srcu, čak možda i više nego oni iz originalne trilogije.

Što se tiče multiplejer komponente, ono što ovde možete očekivati jeste još jedno klasično, brzo i veoma dinamično Call of Duty iskustvo.



> "KAPETAN PRAJS I GAZ SE VRAĆAJU KAO JEDNI OD GLAVNIH AKTERA, MEĐUTIM FOKUS JE PREBAČEN NA NEKA STARA-NOVA LICA KAO ŠTO SU GHOST I SOAP"

Kada govorimo o gejmpleju, pucačka mehanika je u velikoj meri ostala ista kao u prethodnih par CoD-ova, sa možda za nijansu manjim vremenom potrebnim za ubijanje protivnika nego u MW 2019. Sva oružja su tu, od kojih nažalost dosta nema prava imena, već predstavljaju samo reprezentacije i replike određenih iz stvarnog sveta. Iako sa pucačke strane nema većih promena, mape i dinamika modova već poslednjih par godina predstavljaju razliku u CoD igrama. Na početku teksta sam rekao da je ovo još jedno igranje na sigurno, primarno zbog dizajna mapa u ovoj igri, koje predstavljaju jednu mešavinu veoma sigurnih poteza sa daškom neke kreativnosti, kako u pozitivnom, tako i negativnom smislu. Dosta mapa ima čvrstu strukturu u vidu svoje prostornosti, često pružajući prilike za dosta dinamičnih sukoba, i ostavljajući mesta da pozicioniranje igra solidnu ulogu u meču. Međutim, ovde je problem nekonzistentnog dizajna koji šeta između dva ekstrema - preterano otvorenih i preterano restriktivnih mapa. Kod pretežno otvorenih mapa, ne samo da imate opcija na pretek, nego se pojačava efekat „kampovanja" kod igrača, kao i činjenice da vas konstantno mogu uočiti iz minimum 3-4 različita pravca, pa ćete često zaginuti zato što vas je neko napao sa strane u koju niste gledali u tom trenutku.

Što se tiče novih modova, pored tipičnih tu je i Invasion, koji je sličan Ground War modu sa vozilima, osim što dodaje i po 20 kompjuterskih igrača na svaki tim. Nažalost, Invasion mi nije uzeo previše pažnje, kao i Ground War, s obzirom da su mape jako loše balansirane i vidi se da momci iz IW nisu dostigli nivo dizajna Battlefield franšize na otvorenim prostorima sa vozilima. Tu su i kooperativni modovi, takozvani Spec Ops, koji je relativno rudimentarni PvE hordaški mod gde ćete napucavati tonu neprijatelja sa društvom, pa za multiplejer generalno ostaju standardni modovi koji pružaju ono CoD iskustvo na koje je publika navikla. Sada postoji i nesvakidašnji mod iz trećeg lica u multiplejeru koji ostavlja prilično neutralan utisak, s obzirom da je veoma čudan i nov za Infinity Ward, mada generalno ne pruža podjednako zabave kao

standardna perspektiva iz prvog. Igra je imala dosta problema na samom izlasku sa ovim modom, ali srećom ti bagovi su do trenutka kad budete čitali ovaj tekst popravljeni.

CoD tokom kampanje izgleda maestralno, iako je IW doneo neobičnu odluku da isključi bilo kakav ray-tracing iz svih komponenti igre. To nije preterano uticalo na vizuelni spektakl koji kampanja nudi, pogotovu u nekim dramatičnijim momentima i filmski odrađenim scenama i facijalnim animacijama koje sa veoma solidnom glasovnom glumom doprinose likovima i celokupnom doživljaju. Međutim, u multiplejeru se vidi solidan korak unazad kada govorimo o vizuelnoj prezentaciji, pa iako svakako izgleda solidno na momente, često će mape i teksture delovati isprano i oduzimati on nekog zanimljivijeg iskustva na nivou efekata. Što se tiče zvuka i muzike, za ovaj deo je teško ne nahvaliti svakog mogućeg audio inženjera kojeg Infinity Ward poseduje. CoD MW 2 obiluje verovatno najboljim dizajnom zvuka koji je franšiza posedovala, od zvuka oružja, punjenja istog, bacanja bombi, eksplozija, vozila, pa sve do ambijentalnih zvukova. MW2 zvuči kao veoma realistično iskustvo, uz sijaset žanrovski klasičnih, ali monumentalnih numera u pozadini.

Nažalost, najveći problem CoD-a nije njegov kopirani multiplejer ili nedostatak kreativnosti na tom planu, već apsolutno užasna bagovitost cele igre. Izbacivanja su konstantna, kako u singlplejeru, tako i u multiplejeru. Često nećete moći da sačuvate igru, server će vas izbacivati, zamrznuća pri učitavanju su konstantna, dok je tu i užasna činjenica da ako želite da uđete u kampanju, morate da restartujete igru pošto je pokrenete. To čak neće biti ni jedini slučaj, jer i nakon svake zakrpe koju IW izbaci moraćete takođe da restartujete igru kada je pokrenete. Frustracije će se gomilati kako budete sve duže i duže igrali i stvarno je teško izboriti se sa nezgrapnim iskustvom koje nimalo ne dolikuje jednoj završenoj igri.

Sve u svemu, MW 2 stvarno nije loše iskustvo, a kampanja se lako može svrstati u neke od najboljih koje je CoD imao. Ovo je pre svega bila jedna velika sigurica za Infinity Ward, međutim s obzirom na ogromne performansne probleme koje igra ima, i ako baš niste fan bezumne kežual pucačine, onda ćete je verovatno zaobići. Ako IW uspe da sredi tehničke probleme, možda i uspete da doživite još jedan CoD, ne tako drugačiji od prethodnih, ali svakako i dalje zabavan.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 / 11
CPU: Intel Core i5-6600K / AMD Ryzen 5 1400
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 / AMD Raden RX 580
RAM: 12 GB
HDD: 125 GB







IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox Series X/S, Xbox One, PS4, PS5

IZDAVAČ:
Activision

CENA:
€69.99

RAZVOJNI TIM:
Infinity Ward, Raven Software

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **7**

- ✓ Dizajn muzike i zvuka
- ✓ Jedna od boljih CoD kampanji
- ✓ Pucanje je i dalje jako zabavno
- ✗ Veliki bagovi i performansni problemi
- ✗ Prosečne mape i zanemarljivi novi modovi u MP

WE ARE HIRING

2D ANIMATOR
VFX ARTIST
ILLUSTRATOR
CONCEPT ARTIST
GRAPHIC DESIGNER

QUBE

www.qube3dstudio.com

FOOTBALL MANAGER 2023



Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

AKO NIJE POKVARENO, NEMOJ GA POPRAVLJATI

Po peti put zaredom u novembru, kao poručeni, tačno na vreme, srećemo se ja i novi Football Manager. Izašli smo na kafu da popričamo o svemu što se promenilo u poslednjih 12 meseci. Gleda on mene, gledam ja njega, sve isto, kao da ni dan nije prošao, osim što sam ja uspeo da nabacim par kilograma.

Kao i svaka sportska igra, tako i Football Manager svake godine izbaci novi "unapređeni" deo. Kao veliki ljubitelj ovog serijala, ne bunim se, niti imam nameru da kritikujem taj sistem. Generalno, ovaj trend neće previše uticati na moj finalni sud, ali ipak je vreme da se neke stvari malo brže unaprede, jer par nedelja od njenog izlaska, nemam utisak da sam instalirao novu igru, niti isprobao nešto drugačije od onoga što se pikalo poslednjih godinu dana.

Sports Interactive se obično potrudi da promeni nekoliko stvari, donese nešto sveže, što će bar malo unaprediti naše iskustvo, ali mislim da ovoga puta stvarno gotovo ništa novo nisu uradili. Znate ono kada dobijete projekat na poslu koji traje na primer dve nedelje, a vi odlučite da prvih nedelju i po dana nećete ništa raditi, pa poslednjih par dana skarabudžite nešto, čisto da kažete da ste završili posao.

Ako ste igrali prethodnika, apsolutno ne postoji ništa što će vas iznenaditi u nastavku, ništa novo što će vam privući pažnju. Ubačen je takozvani Squad Planner, koji vam omogućava da napravite listu igrača koje smatrate da će biti budućnost vašeg kluba i oko kojih možete da gradite tim. Daje vam neku ideju budućnosti, ali gotovo da ništa zapravo ne dodaje samom iskustvu.

Skauting igrača je dobio par unapređenja, ali ponovo nešto što je krajnje neprimetno, niti dovoljno da bi se opravdala nova igra. Jedina stvar vredna pomena ovde jeste nova opcija razgovara sa agentima. Preko ovoga možete i pre početka razgovora saznati šta su vam očekivanja i kakve su vam šanse da prođete kod određenih igrača. Doduše, čak iako vam agent kaže da igrač nije zainteresovan, predlažem vam da svakako probate, jer nemate šta da izgubite.

Ono što jeste lepa promena, jeste dodatak licenci za evropska takmičenja poput Lige Šampiona, Evrope i Konferencija. Ovo donosi neki novi šarm evropskim utakmicama, posebno kada čujete zvaničnu muziku.

Ne želim da ispadne kao da nemam šta lepo reći o FM23. Iskreno smatram da napreduje iz godine u godinu i nisam jedan od onih koji je preterano vezan za FM08 i FM12, čak iako sam i sam lično najviše vremena proveo igrajući dva pomenuta dela. Verujem da je Manager najbolja igra ovakvog formata na tržištu i siguran sam da se to neće skoro promeniti, ali ako su već taj deo samog menadžerisanja doveli do nekog maksimuma, zašto se ne okrenu onome što je i dalje slaba karika, a to je grafika i sam meč endžin.

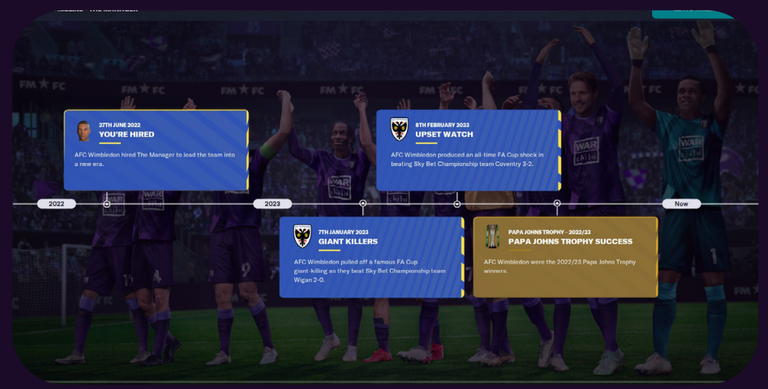
Nadao sam se da će nova iteracija u serijalu biti mnogo bolja od prethodne, ali dobismo isto đavo kao i prošle godine. Nije meni problem da pređem preko loše grafike jer ona nikada nije bila najjači adut ove igre, ali dokle ćemo više da trpimo užasne bagove koji konstantno kvare iskustvo? Igrači i dalje ponekada odbijaju da potrče za loptom, golmani neretko primaju golove jer odbijaju da se pokrenu, a postoji tu još mnogo primera. Nije problem izgubiti, ali kada mečeve gubite zbog greške u igri, nikako nije zabavno.

Nadam se da za godinu dana neću voditi istu priči, te da ćemo uživati u gomili novog sadržaja koji će nam spremiti Majl Džejkobson, ali ove godine ne mogu da kažem da sam oduševljen. Uvek sam bio pristrasan kada pišem ovu recenziju, ali ću se sada potruditi da to ne bude baš tako.

Daleko od toga da se meni ova igra ne dopada. Bio sam i te kako uzbuđen kada je stigao kod u redakciju i uživam u svom sejvu sa Čukaričkim, ali isto tako joj ne mogu dati najbolju ocenu jer je igra, ponavljam, gotovo identična kao i prethodna. Da li je ovo po meni najbolji FM, nema sumnje, kao što verujem da će biti i naredni, ali jednostavno smatram da je vreme da se podigne na viši nivo, bar kada je reč o osnovnim stvarima koje iz godine u godine ostaju netaknute. To je neki standard koji moramo da očekujemo i nadamo se da će nas Sports Interactive konačno poslušati.

"VAR RADI ČAK I U SRPSKOJ LIGI"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core 2 or AMD Athlon 64 X2
GPU: NVIDIA GeForce 9600M GT,
RAM: 4 GB RAM
HDD: 7 GB







IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, PS5, Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X/S, iOS, Android

IZDAVAČ:
SEGA

CENA:
€59.99

RAZVOJNI TIM:
Sports Interactive

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **7**

- ✓ Nove licence
- ✓ Himna Lige Šampiona
- ✓ I dalje bez premca kada je u pitanju menadžersko iskustvo
- ✗ Premalo noviteta
- ✗ Dosadne pres konferencije
- ✗ Isti stari bagovi sa meč endžinom





Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

NOVO ALI NE I SVEŽE

Komedija je mnogo teža profesija nego što mislite. Nije samo bitno reći smešnu foru, već je i osećaj za tajming od izuzetne važnosti. Nažalost, u New Tales from the Borderlands ćemo ovo saznati na teži način.

Po nekom kolektivnom tajmlajnu Borderlands univerzuma, priča počinje negde godinu dana posle kraja treće igre. Ovom prilikom ćemo takođe pratiti tri karaktera: Anuradha Dhar, naučnicu sa čudnim moralnim kodeksom, njenog brata pustolova Octavio Wallace-Dhar, kao i gospođu Francine Miscowicz koja samo hoće da vodi svoj kafe sa smrznutim jogurtom. Njihove sudbine će se ujediniti kada korporacija Tediore odluči da izvrši invaziju na njihovu planetu u potrazi za još jednim od Vault ključeva. E pa upravo je na ovoj otkačenoj grupi da spase svet i sačuva svoju budućnost.

Generalni gejmplej koji je u ovim igrama uspostavio Telltale se pretežno svodi na gledanje interaktivnog filma sa minimalnim igranjem u konvencionalnom smislu i velikim fokusom na vaše izbore. Mnoge ove stvari ova igra radi okej, dok mnoge druge radi relativno loše. Ceo sistem istraživanja lokacija je odlično odrađen i neće vam biti teško da bilo šta pronađete ili sakupite. Ali tokom svih sinematika i interakcija sa drugim likovima, što je bukvalno veći deo igre, bićete zatrpani gomilom quick time eventova ili lošim forama. Igra doduše izlazi u susret igračima i daje im dovoljno opcija za podešavanja, pa možete čak i isključiti tajmer za biranje odgovora tokom razgovora sa likovima. Suštinski, ceo užitak igre će se oslanjati na to kakav je vaš smisao za humor i koliko volite quick time eventove i većinski neinteraktivno slušanje priče.

Kao što sam pomenuo ranije, ovaj tip igara je izuzetno baziran na odlukama, i iako ćete naravno menjati situaciju tokom neke scene, generalno ćete veoma malo uticati na tok glavne priče. Često će se sve to svoditi na trenutnu scenu, dok će se ostatak priče nekako uvek odvijati baš onako kako je glavni pisac zamislio. Za razliku od drugih Telltale igara gde je to teže primetiti, ovde je to malo očiglednije. Ako išta, bar na kraju igre možete da otključate opciju da se vratite na bilo koje poglavlje u epizodi i probate neki drugi izbor.



Druga velika (čitaj sporedna) novina jeste Vaultlanders mini igra u kojoj skupljate minijature, a potom se i borite sa njima u mini quick time događajima. Iako je Vaultlanders prelak, pruža prilično solidno iskustvo.

Grafički, igra i dalje prati taj dobar stari Borderlands stil, samo sa mnogo preciznijom motion capture prezentacijom. Animacije su veoma dobre i fluidne, možda čak i previše dobre, pošto u nekim situacijama likovi postaji previše spaztični i samo se razmahuju unaokolo, nepotrebno kreću ili prave čudne grimase. Glasovna gluma je takođe apsolutno na mestu i svi glumci su sjajni, pa čak i oni koji tumače sporedne i nebitne likove. Ovo je naravno za veliku pohvalu pošto ćete provesti sate i sate slušajući ih kako blebleću i komentarišu.

Sa tehničke strane igra je solidna i radi kako treba bez grešaka i mana. Problem je više u samoj realizaciji priče i humora koji stoji iza nje. Nekako se odaje utisak kao da je developerima ovo bila jedina prilika da naprave igru, pa su odlučili da u nju ubace sve, uključujući i kuhinjsku sudoperu. Nemojte pogrešno da me shvatite, nije cela igra prepuna lošeg humora - zapravo ima dobrih fora i zabavnih likova. Problem je što su to uglavnom sporedni likovi, za razliku od glavnih koji bi trebalo da budu u centru pažnje.

Ukoliko ste veliki fan Borderlands igara, ovaj naslov biste mogli da opikate čisto zato što će se dobar deo likova iz franšize pojaviti ili barem biti spomenut. Ukoliko pak niste, ali biste želeli malo tog izgubljenog Telltale šarma, New Tales from the Borderlands će vam se verovatno dopasti, ali imajte na umu da igra ni u kojoj meri nije savršena.

> "VAULTLANDERS ĆE NEGDE SIGURNO PRODAVATI MINIJATURE, MORA!"





PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-4770 ili AMD Ryzen 5 2600
GPU: Nvidia GTX 1060 ili AMD Radeon RX 590
RAM: 8GB
HDD: 30GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
2K Games

CENA:
€39.99

RAZVOJNI TIM:
Gearbox Software

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **6**

- ✓ Gejmplej je solidan
- ✓ Dobri sporedni karakteri
- ✗ Previše loših fora
- ✗ Spaztična animacija





Autor: Milan Živković

REVIEW

DOSTUPNA SVIMA – NIJE ZA SVAKOGA

Prošlo je više od 6 godina otkako je objavljena Persona 5, jedan od najcenjenijih JRPG naslova svih vremena. Igra koju mnogi smatraju besprekornom i u svakom smislu savršenom, pojavila se na samom zalasku PlayStation 3 generacije na dotičnoj konzoli, a do sada je prema tvrdnjama brojnih obožavalaca, ostarila kao dobro vino. Pa dok ja lično, na iznenađenje svih mi poznanika, nisam veliki fan Persona serijala, moram da priznam da se ovde krije neviđen kvalitet. A reizdanja koja ovu igru „razvlače“ na čak tri generacije konzola, od Persone 5 čine nešto što bih najradije uporedio sa tortom na tri sprata.

Zašto je tako voljena, zašto ne sa moje strane i zašto, pobogu zašto tortom na tri sprata – pročitajte u nastavku recenzije.

Ako bi se ukratko morala opisati, Persona 5 bi bila izuzetno pažljivo izbrušena igra, neverovatno preciznih borbenih mehanika i sistema interakcije sa likovima, a ujedno i remek-delo po pitanju sirovog vizuelnog stila i audio podloge. Gotovo da svaki element ove igre, savršeno prianja uz onaj do njega, čineći nesvakidašnji paket interaktivne zabave.

Kako je u pitanju igra koja se igra oko stotinu sati, što je na neki način idealno trajanje za jedan JRPG, to je već odličan osnov za svakog ljubitelja žanra. Ovo naravno podrazumeva i ogromne količine sadržaja, izvrstan narativ i sjajno napisane karaktere kao i pregršt aktivnosti i širok dijapazon lokacija.

Osnova priče se vrti oko protagoniste koji zbog krivičnog dela koje (ni)je počinio, biva prebačen u totalno drugo okruženje gde mu je data prilika za iskupljenjem odnosno novim životom. U novom mestu i novoj školi, on upoznaje i novo društvo, a spletom paranormalnih okolnosti, sa njima osniva udruženje koje rešava probleme ljudi iz okoline ali i celog grada, i to opet na istom paranormalnom nivou. A sve ovo je zapravo ispričano iz ugla uhapšenog i osumnjičenog karaktera, koji svojim iskazima uz pomoć igrača kroji priču i otkriva kako se sve zapravo odigralo.

Ovo možda jeste grub opis postavki Persone 5, ali o igri staroj pet godina, malo toga može da se kaže a da već nije poznato. Sve ono na čemu je zasnovana pre 6 godina, još uvek je prisutno i retko bi neko ko je igru prelazio, u celom iskustvu mogao prstom da uperi na neke njene negativne aspekte. Persona 5 je opšte voljena igra, ali kao što sam rekao – ja ne spadam baš u tu kategoriju zaljubljenika ovog naslova, pa ni serijala.

Kao neko ko je do sada odigrao više hiljada igara, sebe i dalje smatram za ležernog igrača. Zvuči neobično, ali pojam ležernog odnosno „kežual“ igranja, za mene predstavlja uživanje u igri prema sopstvenim pravilima i nahođenju. Igrač je onaj koji diktira tempo i način kako u igri uživa i to je nešto što se može reći da je primenjivo u većini video igara danas.

Sa druge strane, Persona serijal spada u naslove koji pružaju tonu kvaliteta, ali zauzvrat traže da igrate po njihovim pravilima. Ovo u startu demolira onaj ležerni aspekt igre, a evo i kako je to ovde implementirano.

Igra ima pravolinijski tok i nije moguće vratiti nešto što ste jednom propustili. Dani se smenjuju jedan za drugim, a u svakom možete uraditi samo određen broj akcija. Na igraču je da odabere čemu će posvetiti dan, a kada on prođe, prošla je i prilika da se uradi nešto što ste samo tada mogli. Baš kao i u stvarnom životu.

Neke radnje su dostupne gotovo svakodnevno, ali najzanimljivije i one koje kroje priču, traže vašu nepodeljenu pažnju. Igra vas tera da odaberete šta ćete raditi neki određeni dan, kome ćete se posvetiti i na koji način ćete utrošiti vreme, a kada ga utrošite – nema natrag. Baš kao u šahu, što je upravo i razlog zašto uopšte ne igram tu igru iako mislim da je jedna od najboljih društvenih igara svih vremena!

Ukoliko niste neko kome je važno da igru kompletira u prvom prelasku i pritisak izbora vama ne predstavlja problem, onda mislim





> “IGRA IMA PRAVOLINIJSKI TOK I NIJE MOGUĆE VRATITI NEŠTO ŠTO STE JEDNOM PROPUSTILI”

da je Persona 5 idealan naslov za vas. Pa čak i ako ste neko ko igre igra ispočetka, nakon što ih pređe jednom, Persona 5 opet može biti odličan izbor jer višestrukim prelascima možete nadoknaditi sve što ste propustili prvi put. Kod mene ovo nažalost nije slučaj, pa ovu igru igram isključivo zbog njenih basnoslovnih kvaliteta na svim ostalim poljima. Ali eto, sada znate i zašto bez straha ljudima izjavljujem da Persona nije baš tako voljena s moje strane.

Ostaje mi samo još da objasnim zašto je posmatram kao tortu na tri sprata...

Persona 5 jeste šest godina stara igra, ali 2020. godine je objavljena i njena „Royal“ verzija za PlayStation 4. Ono što je ona donela, osim vizuelno boljeg iskustva u odnosu na prvobitno PS3 izdanje, jeste velika količina dodatnog sadržaja koji uključuje bolje izbalansirane borbe, nove poteze i mehanike, karaktere, kompletan DLC sadržaj ali i celu novu priču koja se nastavlja na original. U pitanju je svakako veliko osveženje renomiranog naslova i nešto što su ljubitelji originala do sada sigurno iskusili.

Kao konačni sloj ove trospratne torte, Persona 5 Royal je konačno objavljena i za ostale konzole, uključujući i PlayStation 5 na kom sam ovaj put imao priliku da igru testiram. PS5 verzija donosi 4K rezoluciju i tečan frejmrejt od 60 sličica u sekundi, što je jedino poboljšanje u odnosu na PS4 verziju. Uzevši to u obzir, ukoliko imate verziju za prošlu generaciju konzola, kupovina novog izdanja nije preporučljiva niti isplativa, s obzirom da dolazi u punoj ceni umesto samo uz doplatak za nadogradnju.

Ali ako je neko novije izdanje Royal verzije preporučljivo, to je Switch verzija koja sa sobom naravno donosi mogućnost portabilnog igranja. A kako je Persona serijal praktično i popularizovan na zapadu u svom prenosivom obliku, Switch verzija ima nekako i najviše smisla. Sa druge strane, ukoliko niste nikada igrali Personu 5, Royal verzija za bilo koju platformu biće odličan izbor.

Kada se sagleda, Persona 5 i dalje ostavlja utisak PlayStation 3 igre. Ali neverovatan stil koji je krasi, vešto sakriva sve njene tehničke nedostatke. Zapravo, svako pa i najmanje unapređenje u odnosu na original, dovoljno je da igru osveži u toj meri da slobodno mogu da kažem da i dalje izgleda fenomenalno. A njen potezni gejmplej ispraćen dijapazonom inovacija i unapređenja, uopšte ne odaje utisak 30+ godina starih mehanika.

Muzika, priča, likovi, stilska perfekcija, interakcije sa likovima, atmosfera i pregršt sadržaja, jeste set nekih od najvećih preporuka koje igra sama sebi može da ispiše. Jedino što preostaje jeste da procenite da li je sve to za vas, ili ste malo više leženi, poput vašeg skromnog autora. A s obzirom da kroz ovu recenziju nismo govorili o detaljima po pitanju samog gejmpleja, ako do sada niste zaigrali Personu 5, eto i jedne od poslednjih prilika da sve otkrivate i u svemu uživate iz prve ruke.

Šta god da je slučaj, Persona 5 Royal ostaje sjajna igra. Ne za svakoga, ali bez pogovora sjajna igra i uvek dobra preporuka.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

Requires a 64-bit processor and operating system
OS: Windows 10
Processor: Intel Core i7-4790, 3.4 GHz | AMD Ryzen 5 1500X 3.5 Ghz
Memory: 8 GB RAM
Graphics: Nvidia GeForce GTX 760, 2 GB | AMD Radeon HD 7870, 2 GB
DirectX: Version 11
Storage: 41 GB available space
Additional Notes: High 1080p @ 60 FPS



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PlayStation 4/5, Nintendo Switch, Microsoft Windows, Xbox One/Series X/S

IZDAVAČ:
SEGA

CENA:
€59.99

RAZVOJNI TIM:
P-Studio

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

OCENA **9**

- ✓ Neverovatan vizuelni utisak
- ✓ Jedan od najizbrušenijih JRPG naslova svih vremena
- ✓ Nezaboravni likovi i nov sadržaj u odnosu na original
- ✗ Tempo i izbori ne dopuštaju ležerno igranje
- ✗ Igra nije za svakoga, naročito ako ne volite mnogo čitanja i spore uvode

ARE YOU OUR NEXT
TETRIS PRODUCT OWNER?
PLAYSTUDIOS europe
playstudios.eu
TETRIS®





Autor: Milan Živković

REVIEW

DRUGI PUT S OCEM NA JUTRENJE

Neki od naših starijih čitalaca će se možda setiti kako sam u januarskom broju časopisa 2019. godine izjavio da je God of War za mene najveće razočarenje 2018. godine. I pre no što flaše polete što je neko sa tako bogohulnim izjavama uopšte imenovan za recenzenta nastavka ove širom sveta cenjene igre, posvetite trenutak da pojasnim svoj ugao posmatranja.

Kao što znate, 2018. godine, God of War je doživeo „reboot“ franšize. Ne samo da je radnja premeštena iz antičke grčke u skandinavsku mitologiju, već je i kompletan gejmplej doživeo potpuni preporod. Karakter protagoniste se neočekivano uobličio, a način pripovedanja pretrpeo tako drastične promene, da su jedino ime igre i protagoniste još sugerisali da se radi o nastavku. Sve ostalo, bilo je gotovo u celosti izgubljeno.

Zameniti staro superiornim, da – uvek zvuči kao fenomenalna ideja. Ali nasleđe koje je za sobom ostavila originalna trilogija, a naročito njen prenaglašeni, eksplozivni i koncentrisani epilog, ostalo je samo stvar prošlosti. God of War je istovremeno i nastavio i prestao da postoji. Iako fenomenalna igra kao samostalni entitet, za one željne nasleđa originalne trilogije, morala je biti i razočarenje.

S tim na umu, u igri iz 2018. godine sam svojski uživao. Falila mi je ta spontana eksplozivnost na svakom koraku, ali tu je sada bila avantura. Nedostajala mi je bombastičnost karaktera, ali na njeno mesto stigli su neverovatna režija i način pripovedanja. Nestao je onaj grlati, pepelom prekriveni živac od Spartanca, a tu je sada bio mudriji i u svom nespretnom temperamentu, zanimljiviji lik.

Na svu sreću franšize, mnogi su ovo prihvatili oberučke. U igri su uživali milioni, momentalno željni nastavka. A on je sada konačno tu i prve reči koje mogu da vam konkretno kažem na njegov račun su – ovo je ista igra kao ona koju smo dobili 2018. godine, samo veća, lepša, detaljnija, otvorenija, kompletnija i intenzivnija. Obratite pažnju na totalno pogrešnu upotrebu reči „samo“. Bilo je i te kako namerno!

Od momenta kada sam kročio u igru, bilo je jasno da sam se ponovo vratio u isti svet. Da se pustolovina nastavlja nošena istom, promišljenom emocijom koja prvo najavljuje svoju veličinu, a onda vas u nju apsolutno no postepeno upija. Ukoliko stavite slušalice i prepustite se, na momente postaje nejasno da li vas igra natapa sobom ili vi natapate igru svojom nepodeljenom pažnjom.

Ali kako je ovo „samo“ video igra a vi čitate igrački časopis a ne zbirku najlepših ljubavnih pesama 21. veka, dozvolite da se ovde i profesionalno osvrnem na aspekte igre i pojedinačno ih analiziram kako biste što lakše uvideli da li bi trebalo da zaigrate ovu igru. Ma, pokvariću vam odmah iznenađenje – da, trebalo bi. A evo i zašto.



PlayStation 4 igra je izgledala sjajno. Ragnarok, koji je objavljen i za prethodnu kao i trenutnu generaciju konzola, izgleda po slobodnoj proceni, oko 20% bolje nego ranije po pitanju sirovog kvaliteta. Možda razočaravajuće u smislu da smo sada u potpuno novoj generaciji interaktivne zabave, ali uzevši u obzir koliko je prethodnik dobro izgledao, ovo se nikako ne može uzeti u obzir kao ozbiljan minus.



I dalje smo ograničeni istim umetničkim stilom kao i činjenicom da igra mora da radi i na starijem hardveru, bez da izgleda neuporedivo lošije. Ali kada se podignu magle i otvore vidici ka ogromnom, s ljubavlju izgrađenom svetu, mislim da nema tog igrača koji neće biti zaista impresioniran. Do sada sam tvrdio da „Ratchet & Clank“ naslov na PlayStation petici ima najbolje „next-gen“ okruženje, ali konačno je stigao i taj naslov da mu u vrhu pravi društvo.

Za razliku od prethodne igre, sada možemo posetiti više svetova, što automatski znači veliku različitost u dizajnu nivoa. Ali da stvar bude još bolja, ovo se sada odnosi i na protivnike. Dok ste ranije gotovo na svakom koraku mogli da sretnete istu vrstu neprijatelja, što je brzo razvijalo monotoniju na tom planu, sada svaki svet ima i svoj poseban set „degustatora“ za Kratosovu sekiru. Nešto što svim srcem pozdravljam.
Zapravo, diverzitet se kao pojam prenosi i na ostatak igre. U tom smislu, poteza odnosno načina za igranje je više. Osim očekivanih novih udaraca, Kratos sada može i da skoči sa visine i tako napadne protivnika ili oružju dodeli karakteristike leda ili vatre pre nego što krene u okršaj. Da ne pominjem da su i načini da dokrajčite protivnika sada mnogo, mnogo raznovrsniji i zavise od trenutnog oružja, pa se čak ni tada ne ponavljaju iznova i iznova već ih ima sasvim dovoljno da vam ne dojade za vreme trajanja cele igre.

I štit je doživeo značajnu promenu u smislu da niste više ograničeni samo na jedan, već možete birati i druge, čime prvenstveno oblikujete način

> “ZA RAZLIKU OD STARE TRILOGIJE, OVDE JE ODLUČENO DA DOBIJEMO SAMO DVE IGRE U SAGI SKANDINAVSKE MITOLOGIJE”



igranja koji, ili favorizuje solidnu i lakšu odbranu, ili kontra-napade koje je teže izvesti ali više i nagrađuju. Ali tu su i određeni potezi zbog kojih je štit ovaj put znatno korisniji i u ofanzivi.



Kada lepo sagledam, borba koja je jedna od nekoliko najvažnijih stavki za God of War serijal, unapređena je u odnosu na prethodnu igru tek toliko da joj ne možemo zameriti skoro ništa. Odaje sličan utisak kao u prethodniku ali opet dovoljno osveženo da se oseća mnogo veća sloboda i raznovrsnost u akcionom delu. Kratos doseže mnogo dalje i dublje nego ranije a to je po mojim merilima, znak odličnog napretka.

Kako je prošlo nekoliko godina od prethodnog dela, verni Kratosov sin – pardon, pratilac Atreus, sada je vidno stariji tinejdžer očekivanih tinejdžerskih karakteristika. U potrazi za svojom istinom i vođen manjkom iskustva, budite sigurni da pruža pune ruke posla tati Kratosu. Na svu sreću, u borbenom delu igre, koristan je kao i uvek i nad njime ćete imati čak i veću kontrolu nego ranije.



Sa druge strane, po pitanju rešavanja zagonetki kojima je igra očekivano preplavljena, Atreus deluje neprirodno beskorisno. Znam, na Kratosu odnosno igraču jeste da sve glavolomke samostalno prokljuvi, ali kada je rešenje jasno kao dan beli a Atreus poviče „hm, kako li rešiti ovu bezizlaznu situaciju u kojoj smo se obreli“, ne može a da vam ne razbije atmosferu i uživljenost bar malo. Da stvar bude gora, kada vam je potrebno malo više vremena za zagonetku, dešava se da Atreus prerano izgovori kako da je rešite što iskustvo kvari na potpuno drugi način.

Korak dalje u odnosu na prethodnika, dobijamo i po pitanju karaktera. Možda je u pitanju samo subjektivan osećaj, ali deluje da je svet sada obogaćen mnogo većim brojem sporednih likova, što je meni u prethodnoj igri takođe mnogo nedostajalo. Pustolovina jeste jedno, ali put oca i sina kroz svet u kom srećete samo šačicu likova, više pruža nekakav postapokaliptični doživljaj nego onaj koji priliči jednoj epskoj priči.

Ono što me posebno raduje, jesu i učestaliji okršaji sa jačim likovima. Sada ne morate čekati na glavne momente u strukturi priče, da biste odmerili snage sa nekim dostojnim Kratosovog vremena. „Mini boss“ likovi su mnogo češći, a nekako kao da se na to nadovezuje i kompletna težina igre. Ragnarok je, bar subjektivno, osetno teža igra od svog prethodnika. Tako da se spremite i za poprilično visok izazov, naročito ukoliko odaberete neku od težina iznad srednjeg stepena.

Za razliku od stare trilogije, ovde je odlučeno da dobijemo samo dve igre u sagi skandinavske mitologije, što takođe oberučke pozdravljam. Čekati više od deset godina da bi se jedna priča završila, trebalo bi zauvek da postane stvar prošlosti. Nama igračima nikad dovoljno vremena i takve stvari su nedopustive. Aplauz za ljude koji su doneli ovu odluku, zaista su ga zaslužili.

Što se performansi tiče, igra je odlično optimizovana i stiže sa dva grafička režima. Onaj koji favorizuje rezoluciju, cilja na 40 sličica u sekundi, dok je uz režim za performanse moguće dostići i 120 FPS-a, ukoliko vaš displej naravno to podržava. A uzevši u obzir celokupni vizuelni kvalitet igre, ovo je zaista impresivno dostignuće.

Ukratko, ovoj igri je jako teško naći manu a da se ne tiče poređenja sa onim što je God of War nekada bio. Osim nekih momenata koji razbijaju „imerziju“ i činjenice da igra nije ispunjena akcijom u toj meri koliko bi stari obožavalac serijala to želeo, igra praktično dostiže maksimum potencijala za naslove ovog tipa.

E sad, setite se svih epiteta sa početka teksta koje sam upotrebio. Igra je veća, lepša, detaljnija, otvorenija, kompletnija i intenzivnija i to sve stoji, ali jedan epitet namerno nije upotrebljen. Nisam rekao da je igra bolja.

Da li to znači da je ista ili lošija od prethodne? Tako nešto jedino sami možete zaključiti jer God of War Ragnarok nesumnjivo ostavlja različit utisak na svakog igrača. Ali bez obzira na sve gore upotrebljene prideve, ja lično smatram da u odnosu na igru iz 2018. godine, Ragnarok ima nedostatak direktno vezan za činjenicu da je igra znatno veća. A veće ne znači uvek i bolje.

Ovaj nedostatak jeste fokus priče. U prethodnoj igri, otac i sin su imali zajednički cilj kom su stremili kroz celu igru i usput ostvarivali povezanost kakvu do tada nikada nisu imali. Ovde, fokus je razbacan na desetinu strana, pa priča poprima oblik svojevrsne sapunice. Ko je gde otišao, ko je na koga ljut, ko se miri a ko čuva tajne – gomila pitanja i komešanja u kakvim lično ne mogu da uživam kako bih voleo. Za mene, jednostavna priča čiju je glavnu nit lako pratiti, uvek je najbolji izbor.

A ovome neizbežno moram da dodam još jednu zamerku koja se možda nepravedno opet nadovezuje na starije igre serijala a tiče se okršaja sa „boss“ karakterima. Nekada, te borbe su bile grandiozne i prenaglašene u svakom smislu. Niste znali gde Kratos u borbenom zanosu može završiti i kako se može suprotstaviti neprijatelju, dok nesputano širi granice borbene arene u uvek nepredvidivom smeru.

Novi God of War granice borbe skoro uvek jasno ocrtava. Na momente, osećam se kao da igram Tekken, jer se nalazim u ograničenom prostoru gde snage odmeravam sa protivnikom kao u bokserskom meču. Za mene, i dalje najbolja borba novih igara, jeste prva protiv Baldura u prethodnoj igri. U njoj, još su varničile one iskre nepredvidive slobode i haosa po kom je serijal postao poznat. Ali u novom serijalu, naročito u Ragnaroku, to je skoro sasvim izgubljeno. Osim nekolicine momenata, „boss“ borbe su za mene nažalost izgubile tu draž i prečesto ostavljaju ukus razočarenja u ustima.

Na kraju, sve je stvar ličnih preferencija. A kao celina, ova igra je apsolutno neverovatno dostignuće. Možemo žaliti za onim što joj nedostaje, ali ono što poseduje, nesumnjivo je pregršt nesvakidašnjeg kvaliteta i apsolutno zapanjujući poduhvat moderne industrije interaktivne zabave.

God of War Ragnarok je iskustvo o kom možemo dosta govoriti, ali je nepogrešivo ono koje je najbolje iskusiti iz prve ruke. Moglo je tu biti više akcije karakteristične za stari serijal, mogli su se ta napetost i naleti adrenalina češće implementirati. Ali za ono što je renomirana franšiza postala, ovo je idealan nastavak. A voleli vi prethodnu igru ili sad nekim čudom prvi put uopšte i čuli za God of War, Ragnarok je nešto što ne biste smeli sebi da dopustite da vas mimoiđe.

Kao ljubitelj serijala u kom je Kratos samo želeo da pobije sve bogove Olimpa, u najprostijem mogućem zapletu, ali i kao neko kome je igra iz 2018. godine bila razočarenje – ja ipak najiskrenije preporučujem ovu igru. A to bi valjda samo po sebi, trebalo dosta da govori o njoj. Dragi čitaoče – uživaćeš.

> “OVO JE ISTA IGRA KAO ONA KOJU SMO DOBILI 2018. GODINE, SAMO VEĆA, LEPŠA, DETALJNIJA, OTVORENIJA, KOMPLETNIJA I INTENZIVNIJA”



IGRU USTUPIO:
PLAYSTATION

PLATFORMA:
PlayStation 4/5

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA:
€79.99

RAZVOJNI TIM:
Santa Monica Studio

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

OCENA **8.5**

- ✓ Odličan i intuitivan dizajn nivoa
- ✓ Lepše, veće, otvorenije od prethodnika
- ✓ Mnogo više varijacija po pitanju akcije, likova i lokacija
- ✗ Svaki pad „imerzije“ previše se oseti
- ✗ I dalje deo serijala koji je nekad bio mnogo bombastičniji





Autor: Milan Živković

REVIEW

EKSPERIMENT GODINE

Dugo nisam igrao Sonic igru koja bi na pravi način mogla da rasplamsa tu staru ljubav prema Seginom plavom ježu. Kako je u pitanju jako star serijal, proteklih decenija smo mogli da se susretnemo sa velikim brojem naslova, gde je Sonik iznova pokušavao da nas ponovo pridobije. Ovo naravno nije primenljivo na stare obožavaoce, jer ko je jednom zavoleo Sonika, sigurno nikad nije ni prestajao. Ali ono što svi kolektivno uvek jesu priželjkivali, jeste kvalitet. Jer tako nešto sa punim pravom i možemo očekivati od ove kultne franšize.



Iako su neki naslovi bili odlični, neki manje dobri a neki ni toliko, istorijat Sonic igara se može najgrublje podeliti na 2D i 3D igre. I dok su sve Sonikove 2D avanture manje ili više držale standard, one koje su se odvijale u tri dimenzije povremeno bi bile zaista zabrinjavajućeg kvaliteta.

S tim na umu, bez obzira na priželjkivanje nečeg sjajnog, poučen iskustvom, ovu najnoviju 3D igru sam skeptično dočekao držeći palčeve – em zbog uroka, em odlažući igranje pod strepnjom. Da stvar bude još grđa, Sonic Frontiers je prva „open world“ Sonic igra, i kao takav, eksperimentalni proizvod, dodatno mi je sugerisala zabrinutost. A moj prvi utisak, bio je upravo ono što sam i očekivao.

Igra vas sa postavkom svog univerzuma upoznaje kroz animaciju takve produkcije, da ostavlja utisak ravan glumi i režiji koju biste očekivali od filma „B“ kategorije. Misteriozni zaplet i uvertira koja Sonika i njegove prijatelje uvlači u celu zavrzlamu, ukočila mi je desnu obrvu u podignutom položaju skeptičnog čuđenja. A kada je automatski krenuo prvi nivo, za čije prelaženje je potrebno oko 40 sekundi, samom sam sebi u bradu razočarano čestitao na sumnjičavosti.

Odmah potom vas očekuje i „glavno jelo“ i „zvezda“ Sonic Frontiers-a – otvoreni svet. A kretanje kroz njega koje je isprva predstavljeno kroz jako linearne deonice i generalno dizajn koji deluje jako klimavo, dodatno me je ubedilo da je Sonic Frontiers nažalost upravo naslov kakav nisam želeo da bude. Otrcani, neinspirisani, nezgrapni haos od eksperimenta koji će samo još dublje srozati ime legendarnog ježa.

Dragi čitaoci, da sam samo znao šta me čeka, još bih više bio u neverici.

Znate kako Sonik obično počinje sa sporijim kretanjem a onda polako postiže brzinu kojom probija zvučni zid? Ova igra je otelotvorenje Sonika kao lika. Ne sećam se kada sam poslednji put doživeo jednako loš početak igre, koja bi me zatim sve više i više u sebe uvlačila. Ukratko govoreći, celo moje iskustvo je počelo razočarenjem a završilo se oduševljenjem. Nakon trideset sati igranja i osvojenog platinastog trofeja, mogu slobodno da kažem – ja obožavam Sonic Frontiers!

Kako je cela ova uvertira za cilj imala da opiše moj lični utisak po pitanju igre kao celine, mislim da bi u nastavku teksta bilo najbolje govoriti o konkretnim pozitivnim i negativnim aspektima igre.

Za početak, inspiracija koju ova igra vuče iz drugih medija je toliko evidentna, da je nemoguće ne primetiti je. Za mene su to konkretno najviše dve stvari, s akcentom na očigledniju – Breath of the Wild.

Ne samo da je otvoren svet dizajniran sa vizuelnim akcentom na drevnu a naprednu tehnologiju, već je i koncept nivoa koje otključavate i u koje se teleportujete, totalno poput hramova iz Zelda naslova. Tu su i malena stvorenja Kokoi (eng. Koco) kao pandan Korocima (eng. Korok) koji su toliko iskopirani da ih praktično i u imenu deli samo jedno slovo. Da ne pominjem da ih je na stotine razbacano po svetu i na vama da ih pronađete.

Ovo su samo par od mnogih sličnosti sa Zelda naslovom. Zapravo, teško je pobrojati sve sličnosti sa igrom Breath of the Wild, a kamoli sa ostalim ostvarenjima, ali druga jasna inspiracija za mene jeste dizajn dobrog dela protivnika, koji podsećaju na antagoniste anime serijala „Neon Genesis Evangelion“, odnosno koncipirani su po principu „biblijskih anđela“.

Od vizuelnih i zvučnih detalja pa sve do mehanika pri igranju, mnogo je toga „pozajmljenog“ sa svih strana, što nekako ujedno i celo iskustvo čini jako teško održivim ali istovremeno i nesvakidašnje zabavnim. Tako recimo implementacija Sonikovog brzog kretanja kroz otvoren svet, jako je teško izvodljiva bez „orkestriranih“ putanja. Ovo dovodi do jako velikog broja nepredviđenih i iritantnih okolnosti gde je lako zaglaviti se u neki objekat, pasti u provaliju ili odleteti na totalno pogrešnu stranu. Ali kada se kockice poklope i sve proradi, veličanstveno je i ushićujuće, poput pravilno postavljenih domina koje precizno padaju jedna za drugom.

Mogu slobodno da kažem da je igra, ma koliko se ona trudila da stvari drži pod kontrolom, u najvećem delu na potpuno haotičan način prepuštena samom igraču. Ovo jeste otvoren



> “S OBZIROM DA JE U PITANJU EKSPERIMENT, IGRA JE VEOMA HAOTIČNA I NEDOSTAJE JOJ BAR NEKOLIKO MESECI RAZVOJNOG POLIRANJA”

> “IGRA POČINJE IZUZETNO SPORO I RAZOČARAVAJUĆE A KAKO TEČE DALJE, TOTALNO MENJA SVAKI UTISAK U POZITIVNU STRANU”

svet ali je u pravom smislu reči i „sand box“ igra, gde se sa mehanikama i načinom igranja prosto poigravate po sopstvenom nahođenju. Postoji krajnji cilj, postoje određeni koraci koje morate preduzeti da mu se približite, ali većina svega toga je gotovo potpuno opciona. A evo ukratko i kako to funkcioniše.

Da biste napredovali, potrebno je da skupljate određene predmete koji vam otvaraju mogućnost da aktivirate delić priče. Ove instance su rasute svuda po svetu i svaka zahteva da imate određen broj skupljenih predmeta. Ujedno, morate pronaći i poraziti takozvane „guardian“ likove, od kojih dobijate zupčanike kojima otključavate nivoe. Ovi nivoi su prezentovani u tradicionalnom Sonic okruženju i njihov prelazak u zavisnosti od performansi, nagrađuje igrača ključevima. A ovi ključevi, nakon što skupite određen broj, otključavaju „Chaos Emerald“ negde na mapi. Kada skupite skoro sve ove smaragde i aktivirate priču do izvesnog dela, možete se suprotstaviti glavnom protivniku tog sveta.

Kažem tog sveta, jer Sonic Frontiers ne poseduje samo jedan ili dva, već 5 (tehnički 4) svetova za istraživanje. Ovo je nešto što me je više obradovalo nego oduševilo, jer igra je svakim narednim korakom bivala sve bolja. I po pitanju otvorenih svetova i po pitanju pojedinačnih nivoa i po pitanju priče i likova, apsolutno svaki aspekt igre je sve bolji, što je više igrate.

Zapravo, za igru koja vas isprva totalno bombarduje najbanalnijim „tutorijalima“, gotovo da vas ničemu neće ni naučiti na taj način. Skoro sve se zasniva na „provali sam“ principu i baš iz tog razloga, igrač počinje u stanju izgubljenosti a završava potpunom dominacijom nad svim sistemima. Sistemima koje je sam otkrio kako funkcionišu.

Sa druge strane, za igru koja bi po prirodi trebalo da bude brza, kretanje kroz menije i preskakanje animiranih sekvenci koje se ponavljaju, neverovatno je tromo i usporeno. Promeniti samo par opcija, zahteva veliku dozu strpljenja a preskakanje filmova koje se izvršava držanjem dugmeta, greškom može preskočiti i narednu animaciju ukoliko se zanesete, što dodatno frustrira. Kao šlag na torti, tu je povećanje Sonikove brzine i kapaciteta prstenova, gde svaku od statistika možete povećati do 99. nivoa, ali nivo po nivo, prolaskom kroz tekst koji se ponavlja. Za svaki nivo, potrebno je oko 10 sekundi vašeg vremena, pa sami izračunajte koliko je to ukupno minuta na najbanalniju, dosadnu stvar.

Dok se ja trudim da smisleno i organizovano govorim o haotičnoj igri, jasno je da tako nešto i nije sasvim izvodljivo. Ali mislim da bismo sve negativne strane ovog naslova mogli da pobrojimo na sledeći način. Igra je prepuna „gliča“ gde Sonik u haosu i brzini može da završi tamo gde niste planirali. Ili gde vas neki dosadni protivnici stalno pokušavaju da uvuku u borbu, fokusirajući vašu kameru na sebe. Isto važi i za predefinisana okruženja sa kontrolisanim uglom posmatranja.

Sve stvari koje možete da sakupljate, totalno su haotično raspoređene po svetu, što znači da je gotovo nemoguća misija ići nekim redosledom. To je rešeno tako što su ovi resursi dati u izobilju, i možete ih skupiti mnogo više nego što vam je potrebno. Ukoliko ste perfekcionista, ovakve stvari vas mogu nervirati. Naročito kada otkrijete da skoro svaki predmet, Sonik može da nasumično stvori tako što u trku nacrta zatvoren krug tragom koji ostavlja iza sebe. Bez obzira na veličinu kruga koji može biti i prečnika pola metra, iz njega će poleteti nasumičan broj nasumičnih predmeta. A činjenica da ove krugove možete praviti i po jedan u sekundi kada se malo izvežbate, skoro da u potpunosti ubijaju celu poentu igranja bilo čega.





Na svu sreću, igrati Sonic Frontiers je toliko zabavno, da ćete svaki sistem zloupotrebljavati više iz čiste zabave, nego namere da igru zbrzate. Praktično svaki naredni svet, nivo i protivnik, sve su zabavniji. A mehanike koje se nekim čudom kroz uvek sveže zagonetke nižu jedna za drugom, ne dopuštaju da se dosađujete.

Zapravo od svih poređenja sa drugim naslovima, zaboravio sam da pomenem za mene lično možda i najveći. Sonic Frontiers izgleda kao Super Mario Odyssey, kada bi mu se kroz prezentaciju igre Bowsers's Fury, sakupljanje predmeta i rešavanje zagonetki učinilo zabavnijim. Ovde, bez obzira koliko je jednostavna zagonetka ili način da dođete do nagrade, osećaj satisfakcije je zagarantovan.

Što se performansi tiče, a one su za jednu ovako brzu igru zaista važne, PlayStation 5 nudi dve opcije i to 4K igranje u 30 sličica po sekundi, ili nižu rezoluciju a mnogo bolji frejmrejt. Druga opcija je nešto što oberučke preporučujem, naročito iz razloga što grafika sa tehničke strane nije ništa spektakularno. Nešto mutniji prikaz slike za bolje izvođenje, dobitna je kombinacija u svakom smislu.

Jedino što me čudi jeste nemogućnost razvojnog tima da igru sa ovakvom grafikom dovede na izvođenje u 60 frejmova po sekundi i 4K rezoluciji. Predmeti koji se učitavaju na jako velikoj blizini, detalji koji se gube već na nekoliko koraka kao i slični, iznenađujući momenti, stvarno teraju da se zapitate kako sve nije moglo mnogo bolje. Na svu sreću, umetnički dizajn sveta toliko lako priraste k srcu, da već posle nekoliko smena dana i noći (što je takođe prisutno u igri), već počinjete da uživate u svakom izlasku sunca, kao da igra izgleda daleko bolje nego što to zaista jeste slučaj.

Morao bih da pomenem i muziku koja zbilja ide pod ruku sa tradicionalnim temama iz 3D Sonik naslova, ali meni lično nije skoro uopšte prijala. Da, tu je povremena pesma koja je podizala atmosferu, ali generalno bih morao da zaključim da je muzička podloga dosta otrcana, neprikladna i povremeno blamirajuće neprijatna. Naročito kada se setim kvalitetnih numera iz nekih od prvih Sonic naslova, na kojima je privremeno radio čak i Majkl Džekson. Ali ovaj aspekt opet ostavljam na sud vama, jer o ukusima, naročito muzičkim – ne vredi raspravljati.

O ovoj igri bih mogao da govorim satima, iako kroz ovu malo dužu recenziju već imam utisak da nisam skoro ništa od značaja rekao. Ali pretpostavljam da tako mora biti, kada su u pitanju izuzetno haotični ali apsolutno zabavni naslovi! Sonic Frontiers je za mene savršen primer sukoba kvaliteta i zabavnog faktora. A kako lično smatram da zabavni faktor igre jeste njen najznačajniji aspekt, on sa lakoćom anulira većinu nedostataka koje je haos u igru tako bezrezervno ulio.

Na polici mojih ličnih favorita, ova igra se nalazi mnogo više od osmice, kojom je upravo vama krajnje kritički i objektivno „brendiram“. Igra koja pati od tako otrcanog narativa i takvih tehničkih poteškoća, ne može dobiti najviši rejting. Ali koja ima tako neporeciv zabavni faktor, ne može imati nisku ocenu pa da je i dva puta lošije sklepana. Zato u duhu ovog haotičnog teksta o haotičnoj igri, naglo stajemo sa preporukom – pružite igri priliku i zaigrajte je bar sat vremena. Dalje će vas voziti sama.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

Requires a 64-bit processor and operating system
OS: Windows 10
Processor: Intel Core i5-6600 or AMD Ryzen 5 2600
Memory: 12 GB RAM
Graphics: NVIDIA GeForce GTX 1070, 8 GB or AMD Radeon RX Vega 56, 8 GB
DirectX: Version 11
Storage: 30 GB available space
Additional Notes: 1080p High @ 60 FPS. Requires a CPU which supports the AVX and SSE4 instruction set.



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PlayStation 4/5, Microsoft Windows, Nintendo Switch, Xbox One/Series X/S

IZDAVAČ:
Sega

CENA:
€59.99

RAZVOJNI TIM:
Sonic Team

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

OCENA **8**

- ✓ Nesvakidašnje zabavna igra
- ✓ Sadržaj i „sand box“ sloboda
- ✓ Savršenstvo linearnog, brzog platformisanja
- ✗ Muzika je mogla biti mnogo bolja
- ✗ Jako haotično iskustvo kom fali dosta poliranja
- ✗ S obzirom na grafiku, igra je morala raditi dosta brže u svakom režimu





Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

PLES SA VEŠTICOM

Opasna seksi veštica se vraća na gejming scenu, ponovo ekskluzivno za Nintendo Switch. No, kao i sve što je danas popularno a ima iole magije ili napredne tehnologije u sebi, i ovaj serijal će istraživati priču multiverzuma! Za sve ove multiverzum priče, koje sve moguće igre, serije, filmovi, anime i crtaći eksploatišu, definitivno možemo kriviti Spajderverzum. Priča se vrlo brzo otvara sa postavkom da jedna veoma opasna frakcija odlučuje da baš svi univerzumi u multiverzumu moraju biti uništeni, a preduslov tome jeste da u svakom od njih naša draga Bajoneta mora biti uklonjena.

Igra se ne ustručava da vas odmah baci u borbu, gde igrače vrlo brzo tera da se upoznaju sa kontrolama. Kao spektakularna akciona igra, kao što je to recimo Devil May Cry, Bayonetta takođe ima pregršt poteza, komboa, i raznovrsnih napada i kombinacija koji će svaku bitku učiniti, pa, spektakularnom. Ali ukoliko ne odlučite da možda bar malo pogledate kontrole i kombo liste, dosta toga ćete propustiti. Doduše, igra vam zapravo pruža opciju za lakše i automatske komboe ako aktivirate mali trinket koji dobijete na samom početku, tako da u igri mogu da uživaju i novajlije.

Novina uz standardni udarac, pucanj i random magičan kombo jeste prizivanje demona, koji se u potpunosti nalaze pod Bajonetinom kontrolom. Ti demoni će imati svoje poteze koji su znatno prostiji pošto ne ostaju dugo na bojištu, ali zato ćete moći da birate između tri unikatna demona. Sami protivnici variraju od malih koji će vas generalno smarati, kao i velikih koje ćete sređivati u tandemu sa prizvanim demonima.

Drugi sistemi vezani za gejmplej su minimalni. Naravno, pored promena demona imaćete i promenu oružja, uz mogućnost unapređivanja, što dodatno utiče i na način kretanja kroz mape. Imaćete i opciju da ne samo kupujete napitke nego i da ih sami pravite od materijala koje ćete sakupljati tokom avanture. No sve je to veoma sporedno pored okršaja i borbi sa protivnicima i bossovima. Mape su i dalje veoma linearne sa pokojom otvorenijom zonom, gde imate šansu da se malo više bavite istraživanjem i da uradite pokoji dodatni izazov, ali ništa spektakularno van toga.

Najveća promena u odnosu na prethodne igre jeste to što se nećemo igrati samo sa Bajonetom. Tu je Jeanne čije će misije uglavnom biti samo bazirane na skrivanju i šunjanju, dok je Viola tu već kao aktivniji karakter koji će imati cela poglavlja za sebe. Za razliku od Bajonete, ona će imati mnogo agresivniji i ograničeniji pristup borbi sa protivnicima i najviše će se oslanjati na njenu katanu - čak i kada prizovete sopstvenog demona on neće biti pod vašom kontrolom. Ono što vas možda može izbaciti iz nekog generalnog konteksta i gejmplej kolotečine jeste pozamašan broj mini deonica, od surfovanja na ogromnom demonu do trčanja sa zapaljenim dupetom.

Ako ignorišemo celu dramu oko glasovnih glumaca i promene glumice koja daje glas Bajoneti, i dalje možemo reći da je Dženifer Hale odradila više nego dobar posao. Spektakularna muzika je i dalje tu i uživaćete u njoj tokom svakog okršaja.

Igra sa grafičke strane izgleda veoma mešovito. Likovi i akcione sekvence su prelepe za gledati, bez obzira da li se dešavaju tokom igre ili tokom sinematika. Ali ako stanete na trenutak i odlučite da polako prošetate kroz neke zone, videćete da su detalji veoma prosti i traljavo odrađeni. Vidi se da su developeri morali malo da ''utišaju'' neke stvari kako bi sve dobro radilo na Switch konzoli.

Pored problema oko količine ogromnih protivnika koji su više ogromni health barovi nego što su opasni protivnici, drugi najveći problem će vam definitivno biti kamera, pogotovu tokom deonica sa prizivanjem demona, gde u nekim trenucima nećete imati pojma gde se nalazite. Iako je ovo treća igra u serijalu, lagano u nju možete uleteti čak iako niste igrali nijednu od prethodnih. Pored svih benefita koji se odnose na sam tok i težinu igre, možete je podesiti da bude super laka ili ekstremno izazovna, čak i za ljude koji godinama igraju igre iz ovog ćoška gejming sveta. Velika preporuka za ljubitelje žanra, ali imajte na umu da Bayonetta 3 možda ipak nije za svakoga.

> “MULTIVERZUM, DOKLE VIŠE MULTIVERZUM?!”









IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
€ 59.99

RAZVOJNI TIM:
PlatinumGames

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **8**

- ✓ Prizivanje demona
- ✓ Novi likovi za igranje
- ✗ Kamera
- ✗ Protivnici sa prevelikim health barom





Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

MILES AND MILES AWAY, PONOVO

Miles Morales je jedno kratko i veoma lepo zaokruženo iskustvo, pa je konačno, nakon originalnog Spajdija, bilo i vreme da PC igrači dožive Majlsa u odelu poznatog čovekolikog pauka. Piter je otišao na kratak odmor, pa nakon rekapitulacije događaja iz prethodne igre, ova samostalna ekspanzija će vam pružiti gotovo isto ono što je i prvi Spajdi pružio. Međutim, to je ovde upakovano u još ispoliranije ruho, s obzirom da je već fascinantno kretanje i letenje mrežom još više poboljšano dodatnim animacijama i responzivnijim pentranjem po zidovima.

Majls se nalazi u središtu sukoba dveju novih frakcija unutar Njujorka, notabilno Rokson Korporacije i Podzemlja, od kojih svako ima svoju agendu. Prvi deo je patio od malo napornih sporednih aktivnosti u kasnijim predelima koje su produžile igru, dok ovde to već nije slučaj. Tempo priče je znatno bolji, s obzirom da je ona kraća i da svaka glavna misija doprinosi glavnom narativu, ponajviše Majlsovom liku. Kroz svega 8 sati možete preći priču, dok će vam nešto sporedni kvestovi dodati još par sati na to.

Borbeni sistem je takođe u velikoj meri ostao isti, sa dodatnim Venom udarcima koje Majls poseduje. Oni vam omogućavaju da ošamutite neprijatelje i unosi element elektriciteta u celu jednačinu. Ostatak poteza je gotovo identičan, uključujući i njihove animacije, ali sa par dobrodošlih promena. Sve u svemu, combat svakako deluje kao jedna lepa evolucija Arkham borbenog sistema. Kretanje po gradu nikada nije bolje bilo, dok je sam Njujork dobio preporod u vidu snežnog pokrivača, te će ovo zimsko vreme svakako baciti nešto drugačiji ambijent od onog u prvom delu. Sporedni kvestovi su tamo relativno nepromenjeni, uz neke kreativnije nove izazove. Ono što je doduše prešlo iz prve igre u još većoj meri jesu iritantne, repetitivne i dosadne šunjalačke deonice gde ćete iznova i iznova morati da skenirate svakog neprijatelja kako biste ga potom tiho uklonili. Ovde nema previše mozganja i interaktivnosti, pa je ovo samo naporna petlja između skeniranja i skidanja protivnika.

Što se tiče samog porta na PC, možete očekivati sličan slučaj kao kod originalnog Spajdija. Performansni problemi postoje, pogotovu sa ray-tracingom uključenim. Međutim to nije glavni problem, već izbacivanja iz igre. Ovo je učestali slučaj, dok frejmrejt takođe ima povremene padove i nekonzistentne visine, ali ovo je sve podložno popravci i zakrpama. Automatsko čuvanje igre je srećom dovoljno dobro da vas igra nikada neće vratiti predaleko unazad, mada svakako ne eliminiše iritaciju višestrukog lansiranja igre. Srećom ovo se ne javlja konstantno, samo povremeno, dok je performans same igre relativno dobar i ne zahteva neke od najjačih konfiguracija na tržištu.

Iako je ovo znatno manja igra, pa se u tom aspektu može argumentovati njena solidno visoka cena od 50 evra, Majls je savršen paket i svakako predstavlja jedno još bolje iskustvo od već odličnog Spajdermena iz 2018.

> “ONO ŠTO JE DODUŠE PREŠLO IZ PRVE IGRE U JOŠ VEĆOJ MERI JESU IRITANTNE, REPETITIVNE I DOSADNE ŠUNJALAČKE DEONICE”







PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-4670 / AMD Ryzen 5 1600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 6GB / AMD RX 580 8GB
RAM: 16 GB
HDD: 75 GB



IGRU USTUPIO: **PLAYSTATION**

PLATFORMA: PC, PS5, PS4
IZDAVAČ: PlayStation PC LLC
CENA: €49.99
RAZVOJNI TIM: Insomniac Games
TESTIRANO NA: PC

OCENA **8.3**

- ✓ Još bolje kretanje
- ✓ Dodatni potezi u borbi
- ✓ Kondenzovanija i bolje plasirana priča od prethodnika
- ✗ Tehnički problemi
- ✗ Dosadne stealth misije





Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

ISTRAŽITE STRAHOVE I FRUSTRACIJE

Za ljubitelje horor žanra, The Chant dolazi poprilično ispod radara. U pitanju je akcioni horor iz trećeg lica, koji vas stavlja u ulogu Džes, koju muči nesrećna smrt svoje sestre, te je njeni prijatelji zovu na duhovno putovanje na izolovano ostrvo, gde bi lokalni „duhovni prosvetitelj“ Tajler trebalo da im pomogne sa njihovim unutrašnjim nemirima. Ostrvo samo po sebi izgleda dovoljno sumnjivo na samom početku, sa par natakarenih šatora, gde se Tajler prethodno nije potrudio da očisti razrušene zgrade pune kostura i sličnih jeza. I naravno, Tajler, bradati hipik vama i društvu sipa neke pečurkice u piće i kači vam kristal oko vrata. Uz pojanje, otvarate portal za takozvani The Gloom, dok svaki kristal poprima boju simboličnu onim emocijama koje muče svakog od likova. Tako Kim na primer ima izlive besa pa je njen kristal crven, i onda ulaskom u Gloom, Džes mora sve da ih pronađe, prolazeći očigledno kroz jezive konstrukcije sopstvenog uma i njenih internih horora. Priča je poprilično mršava a ne odiše nekim jezivim osećajem koji biste očekivali od jedne horor igre, niti će uneti iole dovoljno straha u vas. Pisanje ima problem sa detaljisanjem likova i preteranom ekspozicijom neposredno pre nego što postanu relevantni, i to je rekurentno za svakog lika, dok ceo tok narativa ima neki predvidljivi karakter u smislu da možete pretpostaviti kuda celokupna priča vodi.

The Chant je veoma atmosferičan, i vizuelno je sjajan za jedan indie naslov, mada je dizajn protivnika (iako donekle dobar u pojedinim slučajevima) nedovoljno „slobodan“, u smislu da previše podseća-ju na nešto već viđeno, što je šteta s obzirom da bi trebalo da budu konstrukti ljudskog uma i negativnih emocija kao uzroka. Borba je čist prosek, jednostavno vam ostavlja taj „meh“ osećaj, gde su određeni protivnici previše sunđerasti, upijaju previše štete koju im nanosite, dok je igra sama po sebi prelaka i ne zahteva nikakvu strategiju od vas. Pored tri repetitivna oružja koje možete





“THE CHANT JE VEOMA ATMOSFERIČAN, I VIZUELNO UME IZGLEDATI JAKO DOBRO ZA INDIE NASLOV, MADA JE DIZAJN PROTIVNIKA NEDOVOLJNO „SLOBODAN“ U SMISLU DA PREVIŠE PODSEĆAJU NA NEŠTO VEĆ VIĐENO”





koristiti, imate i zamke i stvari koje možete bacati na neprijatelje. Sve se svodi na povremeno izbegavanje jakih napada, i onda besomučno udaranje dok monstrum ne rikne. Takođe, kamera ume prilično da iritira s obzirom da se uvek orijentiše na najbližeg protivnika, pa ćete pri borbama sa više čudovišta imati problem da se orijentišete kako vama odgovara. Igra nema previše boss protivnika, mada njihov dizajn ovde moram pohvaliti jer se dosta razlikuju i imaju zanimljive poteze koji koriste vaše okruženje tokom borbi, makar svi osim poslednjeg koji je još jedan sunđer za vaša oružja.

Muzika i generalno dizajn zvuka ne može da se pohvali nekim numerama i originalnim i udarnim efektima. Kod zvučne podloge problem je što previše pokušava da bude nešto slično muzici iz Silent Hill igara, samo na jako loš način, uz čudne vibracione zvučne efekte koji zvuče kao kada vam vibrira telefon. Svakako, sve numere su veoma zaboravne, što i komplementira generalno zaboravnu prirodu igre u njenoj celokupnoj audio-vizuelnoj prezentaciji. Jedini izuzetak jesu neobično dobre animacije, opšti visoki kvalitet tekstura i poluotvorena struktura omanjeg ostrva koje istražujete. S obzirom da je ovo indie igra, facijalne animacije i glasovna gluma su jedina svetla tačka narativa i zaboravnih likova koje The Chant stavlja pred vas, gde je kvalitet ovih aspekata na nivou nekih veoma visokobudžetnih igara.

The Chant je generalno pružio sasvim pristojan performans, mada su se na PS5 dešavali solidni padovi u FPS-u kasnije u igri, pogotovo prilikom ulaska u Gloom svet. Što se tiče bagova, oni postoje kao i svuda, međutim nisu ništa što će vam preterano narušiti iskustvo, pa generalno većih tehničkih problema nema, dok performans deluje potpuno popravljiv sa par zakrpa.

Na kraju, The Chant ostavlja dosta bled utisak, čak i sa dobrom glasovnom glumom, zabavnim boss protivnicima i solidnom grafikom, jer mu se pridružuju površni likovi i priča i veoma, veoma mediokritetan gejmplej u kombinaciji sa jako slabom muzikom. Imajući u vidu da ova igra traje oko 5 sati, njena cena je apsurdna, ali mogu da zamislim da će se dopasti ljubiteljima horora, s obzirom da neke stvari radi malo drugačije, pa ne bi bilo loše ugrabiti je na nekom popustu u budućnosti ako spadate u ovu ciljnu grupu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-9700K / AMD Ryzen 5 3600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 Super, 8GB / Radeon RX 5700 8GB
RAM: 16 GB
HDD: 35 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, PS5, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
Prime Matter

CENA:
€39.99

RAZVOJNI TIM:
Brass Token

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **6**

- ✓ Zabavni boss protivnici
- ✓ Odlična glasovna gluma
- ✓ Solidno vizuelno iskustvo za indie igru
- ✗ Loša muzička podloga
- ✗ Dosadna i zaboravna priča
- ✗ Površan i prosečan borbeni sistem

pet project GAMES

WE ARE HIRING

Work with us on our horror scifi coop shooter RIPOUT.



www.petprojectgames.com/careers





Autor: Miloš Živković

REVIEW

ŠEJTAN U MENI

Stiglo je i novo izdanje Dark Pictures antologije - The Devil in Me. Priča prati filmsku ekipu koja dobija misteriozni poziv – ponudu da poseti repliku hotela poznatog H. H. Holmsa, prvog američkog serijskog ubice i tamo snimi svoj novi dokumentarac.

Međutim u duhu imena ovog naslova, a što bi naš narod rekao “Ne lezi Vraže”, stvari će se, kako to obično biva, prilično zakomplikovati. Ekipa će primetiti da ih neko posmatra i da je ulog mnogo veći nego puko snimanje dokumentarnog filma.

Tumarajući hodnicima jezivog zamka, koji ujedno predstavlja kuću straha kao i repliku hotela poznatog serijskog ubice, vi ćete upravljajući nekim od 5 likova pokušavati da otkrijete u kakve ste se to mračne klopke upleli i kakve se to opskurne tajne kriju u beskrajnim hodnicima i prostorijama koje krije ovo fascinantno zdanje.

U celom ovom procesu nailazićete na informacija koje će vam pomoći da sklopite mozaik i saznate ko se krije iza cele priče, a ujedno i da izađete sa što manje “štete” (čitaj – žive glave).

Vrhunska grafika na krilima najnovije iteracije Unreal endžina dodatno naglašava horor atmosferu, u čemu joj pomaže i kristalno isproduciran dizajn zvuka, na šta smo se već navikli igrajući prethodne igre iz ovog serijala.

Međutim nije loše napomenuti da se taj kvalitet audio produkcije u pojedinim scenama diže na visine koje do sada nismo imali prilike da vidimo, dok se pak u drugim situacijama usled bagovitosti spušta na nivo ispod zadovoljavajućeg. Naime, u određenim delovima igre glasovi karaktera zvuče kao da se oglašavaju iz neke poluotvorene bačve.

Uz fantastične grafičke i audio momente treba spomenuti da različiti izvori svetla u igri izgledaju sjajno, a posebno želimo da naglasimo da svetiljke koje će vaši likovi koristiti na mračnim mestima, poput upaljača, blica i lampice iz fokusnog mikrofona izgledaju veoma zanimljivo i inovativno. Načini na koji osvetljavaju mračne prostorije i predele, doneće određenu umetničku notu u celokupan vizuelni doživljaj.

Još jedan novitet u ovom izdanju predstavlja i mogućnost korišćenja određenih predmeta u različite svrhe. Na primer korišćenje vizit kartice za otključavanja fioka, kasa ili kovčega, skidanje određenih predmeta sa visoke police uz pomoć monopoda, i tome slično. Sve su to

“UTISAK JE KAO DA JE RAZVOJNOM TIMU PONESTALO I VREMENA I UPUTSTAVA OD NADREĐENIH, PA JE IGRA NEKAKO I ZAVRŠENA U TAKVOM MANIRU”





nesumnjivo poželjni noviteti i doprineće celokupnom utisku, iako ruku na srce neke od tih stvari verovatno nećete ni iskoristiti, ali dobar je osećaj da znate da postoji i ta dimenzija mogućnosti.

Ono što svakako moramo spomenuti jeste negativan trend koji se u poslednje vreme ustalio u industriji video igara, pri kome naslovi izlaze sa pregršt bagova i nedostataka. Taj “trend” nije zaobišao ni ovaj, četvrti nastavak Dark Pictures serijala.

Najgora situacija, čini nam se, dešava se u Shared story režimu igranja u kome preko internet konekcije možete podeliti iskustvo bežanja od pomahnitalog ubice sa prijateljem, odnosno istovremeno zajedno učestvovati u prelaženju ovog naslova.

Specijalne animacije pravljene za likove kao što su balansiranje preko položenog debla ili penjanje uz stepenice će biti vidljive samo vama, dok ce vaš saigrač gledajući istu scenu na svom ekranu imati utisak da “levitirate” ili klizite dok obavljate gore pomenute akcije.

Naročito loša situacija je ako odlučite da igru prelazite na računaru uz pomoć tastature i miša. Već pomenuto održavanje ravnoteže prilikom prelaska preko debla, kao i rešavanje pojedinih zagonetki (tipa, prespojiti ovu stvar sa onom), pravi je pakao kontrolisati mišem.

Tako da, za konkretno ove dve situacije savetujemo korišćenje strelica na tastaturi ili još bolje, generalno korišćenje

kontrolera. Čisto da ne biste stalno morali da vagate ili gledate u pasulj da li će određeni taster raditi ono što bi trebalo da radi.

The Devil in Me odlikuje odlična atmosfera i sjajna grafika, ali ono što ovoj igri fali su kvalitetni zapleti i realniji izbori pri odlukama koje direktno utiču na ishod preživljavanja vaših karaktera. Iskreni da budemo, u prvoj polovini igre to je još i bilo na određenom nivou ali kako smo se bližili kraju, nekako su te odluke gubile smisao i cela priča je degradirala.

Utisak je kao da je razvojnom timu ponestalo i vremena i uputstava od nadređenih, pa je igra nekako i završena u takvom maniru. Kako bismo vam bolje približili ovu situaciju pokušaćemo da je uporedimo sa serijom "Igre prestola". Ko je gledao zna kako se sve to završilo. A ko nije, reći ćemo samo da završetak nije bio baš bajan...

Generalno, celokupan utisak je da kreatori ni ovoga puta nisu podbacili, ali nam ipak ostaje gorak ukus što neki momenti u igri nisu bili uverljiviji i što priča nije završena u maniru nekih prethodnih nastavaka.

Da li vredi igrati? Definitivno. Ali najbolje je ući u celu priču sa minimumom očekivanja, jer u tom slučaju igra bi mogla da ima i pozitivno iznenađenje ili dva za vas. Mi kao fanovi Dark Pictures serijala naravno nismo preskočili ni ovaj naslov i svakako podržavamo kreatore da nastave u istom ritmu.

Možda jedini savet koji bismo imali za iste jeste da se ne opuštaju, jer ko zna kakve zamke modernog gejming sveta bi mogle da vrebaju u mraku i pokvare sve planove koje su imali u pokušaju da kreiraju nešto o čemu bi buduće generacije sa ushićenjem pričale.

Zato samo hrabro Supermassive Games, i napravite pravi izbor baš onako kao što smo i mi, vaši verni fanovi to uradili onda kada je to bilo najpotrebnije.





PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-8400 / AMD Ryzen 5 1600
GPU: Nvidia GeForce 2060 6 GB / AMD Radeon RX Vega 56 8 GB
RAM: 12 GB
HDD: 65 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
Bandai Namco Entertainment

CENA:
€39.99

RAZVOJNI TIM:
Supermassive Games

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **7**

- ✓ Privlačna atmosfera
- ✓ Grafika na zavidnom nivou
- ✗ Odluke koje utiču na konačan ishod gube smisao kako se bliži kraj igre
- ✗ Igra nije do kraja ispeglana i bagovi su u određenoj meri i dalje prisutni

TWO DESPERADOS

JOIN THE JOURNEY OF A GAME-CHANGER, DESPERADO STYLE.

TWODESPERADOS.COM/CAREERS





Autor: Lazar Drašković

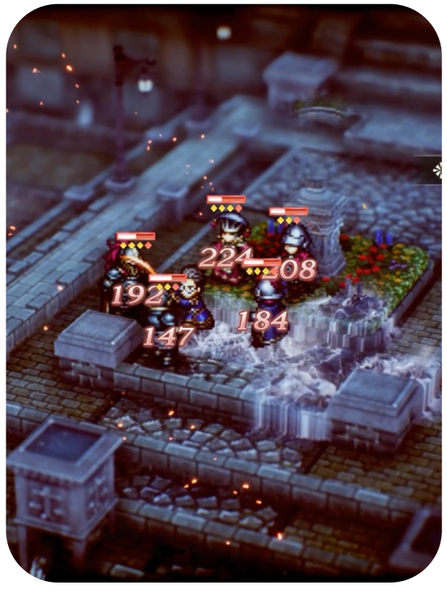
REVIEW

KO JE TRAŽIO FFT I TACTICS OGRE KLONA, OVDE GA NEĆE PRONAĆI

Triangle Strategy je izašao za Nintendo Switch početkom ove godine, a u oktobru se pojavio i za PC. Taktičke JRPG igre obično ostanu Nintendove ekskluzive, te je osvežavajuća mogućnost zaigrati igru iza koje je bila velika uzbuđenost pre njenog izlaska. Jedan od glavnih razloga za to je bilo očekivanje da će igra obnoviti slavu koju je Final Fantasy Tactics doživeo pre više od 25 godina. Nažalost mnogih to se nije desilo, jer igra nije bila ono što su mnogi očekivali. Na moju veliku sreću ta činjenica je apsolutno ono što meni predstavlja veliki plus u odnosu na precenjenost FFT-a.

Triangle Strategy počinje u zemlji po imenu Norzelija u kojoj koegzistiraju tri nacije, Aesfrost okružen ledenim planinama i prekriven večitim snegom, Glenbrook sa svojim zelenim poljanama i ravnicama i Hyzante čije se kraljevstvo nalazi u velikoj i neprohodnoj pustinji. Kao što to obično biva, sve tri nacije su dugo bile u borbi oko resursa svojih protivnika, ali poslednjih trideset godina među njima vlada mir uspostavljen pomoću kralja Glenbrooka. U Glenbrooku je pronađen veliki rudnik za koji je određeno da bude simbol ujedinjenja koji će uz pomoć sve tri nacije svima doneti prosperitet i ojačati savezničke veze između sva tri kraljevstva. Naravno ne vide svi to isto, a stare rane i ubeđenja još uvek nisu zaceljena u potpunosti, zbog kojih će Norzelija ponovo biti obuhvaćena u plamenu rata. U centru svega nalazi se Serenoa, sin jedne od tri uticajne kuće Glenbrooka, koji će na svojim leđima zajedno sa svojim vernim saveznicima morati da se upusti u rat i pokuša da ga okonča.

Sa strane gejmpleja, Triangle Strategy nije izmislio toplu vodu, tako da će se od samog početka lako snaći svako ko je nekada igrao taktičke RPG igre, posebno na konzoli. Doduše igra ima par inovacija sa kojima se razlikuje od većine. Prvobitno, svaki lik ima svoju ulogu i svoje posebne sposobnosti. Sa te strane, iako se jedinice mogu svrstati u klasu ratnika, maga, tenka i slične uobičajene uloge, svako od njih ima svoje sposobnosti koje dobija tokom levelovanja i unapređivanjem svog oružja. Dva strelca na primer mogu imati potpuno dve različite uloge - dok se jedan fokusira na nanošenje velike štete sa velike udaljenosti, drugi se recimo fokusira na debuffovanje i privremeno zaustavljanje neprijatelja. S obzirom da svi likovi imaju pregršt sposobnosti, umesto mane igra koristi takozvani TP resurs. Svaki lik počinje sa 3 TP-a koji se mogu iskoristiti za bacanje magija i specijalnih sposobnosti. Nakon što na istog lika ponovo dođe red, njegov TP se obnovi za jedan. Na ovakvu vrstu sistema sam dugo čekao, i na moju sreću sve veći broj taktičkih igara u poslednjih pet godina totalno zamenjuje manu sa mnogo boljim sistemima poput ovoga. Više se neće desiti da vaš mag postane potpuno beskoristan u borbi nakon što potroši svu manu. Naravno menadžment TP-a je krucijalan, jer sposobnosti uglavnom koštaju vise od jednog, što onemogućava spamovanje najjačih poteza do besvesti.



“ODSUSTVO GRINDA JE VELIKI PLUS”

Što se težine tiče, igra ima četiri opcije - Very Easy, Easy, Normal i Hard, koje možete menjati kada god poželite. Lično sam igrao na Hard težini a uz to sam isprobao i Normal, i mogu reći da je razlika prilično velika. Dok je na Normalu moguće biti prilično agresivan, na Hardu se gejmplej potpuno menja. Neki od likova koji su prilično “slabi” postaju krucijalni zbog svojih sposobnosti koje često ne nanose štetu već pružaju preko potreban CC. Korišćenje mape, dobre taktike i planiranja poteza unapred postaju izuzetno bitni jer većina likova može da umre posle otprilike tri udarca. Iako ne mogu reći da je igra sama po sebi preteška, bilo je slučajeva kada sam morao da ponavljam borbu nekoliko puta dok nisam pronašao pravu strategiju. Iako postoje načini za grind, levelovanje likova posle nekog vremena stane, tako da vam igra ne dozvoljava da kasnije pobeđujete borbe za tri sekunde jer ste potrošili pet sati na grind sa strane.

Jedan aspekat koji se nekima neće svideti jeste skoro potpuno odsustvo opreme - ne postoje oklopi i slično. Postoje dva slota za prstenje a sve ostale statistike se pojačavaju unapređivanjem, to jest kraftovanjem oružja i unapređivanjem klase lika. Svaki lik ima tri nivoa oružja koja otključavaju različita unapređenja za taj nivo. Za to su vam potrebni resursi koji se mogu osvojiti od neprijatelja ili kupiti od prodavca, i to za priličnu količinu para. Tokom prvog prelaženja pare i resursi će uvek predstavljati problem, tako da je veoma bitno dobro razmisliti koje sposobnosti i statistike želite da poboljšate i u kog lika želite da uložite resurse. Isto tako unapređivanje klase zavisi od medalja koje se dobijaju na fiksnim mestima, a unapređivanje klase pored malog povećanja statistika, otključava nove poteze i magije.

Mali spoiler alert za ovaj pasus! Igra ima četiri različita kraja u zavisnosti od konvikcije glavnog lika. U suštini, postoje specifični delovi igre gde se kroz biranje određenih odgovora generišu prvobitno nevidljivi poeni koji se dele na Morality, Utility i Freedom. Konvikcije određuju koji od likova se slaže sa donetom odlukom, s obzirom da glavni članovi družine takođe učestvuju u donošenju odluka. Pre svake bitne odluke moguće je diskutovati sa likovima, gde možete da pokušate da ih ubedite ka željenom putu, ali to je izuzetno teško tokom prvog prelaženja, s obzirom da su statistike konvikcija prvi put nevidljive. Nakon što se igra pređe otključava se New Game +, i pored likova i svega što je prvobitno otključano, konvikcije postaju vidljive i njima je moguće upravljati slobodnije. S obzirom da postoji račvanje u igri, gde pritom otključavaju nove likove, borbe i tok priče, Triangle Strategy ima veliki “replay value”. Iako je ovaj sistem zanimljiv, pitanje je koliko će igrača želeti da ponovo igra igru i otključa najbolji kraj, koji je skoro pa gotovo nemoguće otključati prilikom prvog prelaženja.

Jedna od prvih stvari koje se mogu uočiti je količina dijaloga i scena koje vode celokupnu priču ove igre. Čak i pre nego što vas ona baci u prvu borbu, proći će najmanje trideset minuta ako ne i više. Ovo je bila jedna od velikih zamerki mnogih igrača nakon što je igra prvobitno izašla za Switch. Da budem iskren, s obzirom da JRPG-ovi, pogotovo taktički, uglavnom imaju užasavajuće loše i u potpunosti kliše narative, koje ova igra donekle zaobilazi, ova kritika mi nije bila jasna. Pre nego što sam započeo igru, po onome što sam čuo, očekivao sam još jedan naslov sa jednobojnim zlikovcima koji uvrću svoje iz satelita vidljive brkove dok šutiraju male mačiće, dok pritom raznorazni monstrumi haraju svetom zbog toga što je nekakva magična čarapa svetog Vasilija ili nekog takvog heroja prošlosti počela da gubi moć jer zli bog, koji se naravno pojavljuje tek na kraju, vuče konce iz senke. U potpunosti suprotno tome, cela priča je prilično "ljudska", sa negativcima koji su često više sivi nego crni sa par izuzetaka. Oni koji su na vrhu služe sebi, ali pored toga njihova ubeđenja i reforme koje žele da donesu su diskutabilno bolje od trenutnog stanja svojih protivnika. Doduše ne mogu reći da je priča bez svojih mana, jer još uvek pati od nekih karakteristika JRPG narativa gde se neka logična pitanja ni ne postave u ključnim trenucima, ali svakako je ogroman korak napred za ovakvu vrstu igara. Jedan od ranih primera je kada određenog lika protivnička nacija likvidira jer je pronašao nešto neočekivano u rudniku. I dok je iz dijaloga očigledno da je nešto sakrio od drugih, nikome iz družine ne pada na pamet da proveri o čemu je reč. Ovakvih primera ima nekoliko, ali kao što sam spomenuo toga je mnogo manje nego u drugim igrama ovog tipa.

Što se samog zvuka i muzike tiče, nema ničega što će ikoga previše oduševiti. Mogu na prste jedne ruke navesti broj numeri koje po kvalitetu odskaču od generičnog i zapravo dodaju uzbuđenju tokom borbi. Posebnu pažnju moram posvetiti glasovnoj glumi u igri, koja je po kvalitetu najnekonzistentnija koju sam ikada video. Na primer glavni lik Serenoa zvuči apsolutno užasno i drveno, dok recimo Benedikt, njegova desna ruka, zvuči izuzetno dobro. S obzirom da postoji velika količina glasovnog dijalekta taj "krivudavi" kvalitet se može primetiti na više mesta. Doduše moguće je prebaciti glasove na japanski gde je kvalitet glume po običaju na mnogo višem nivou, ali to ipak nije opravdanje.

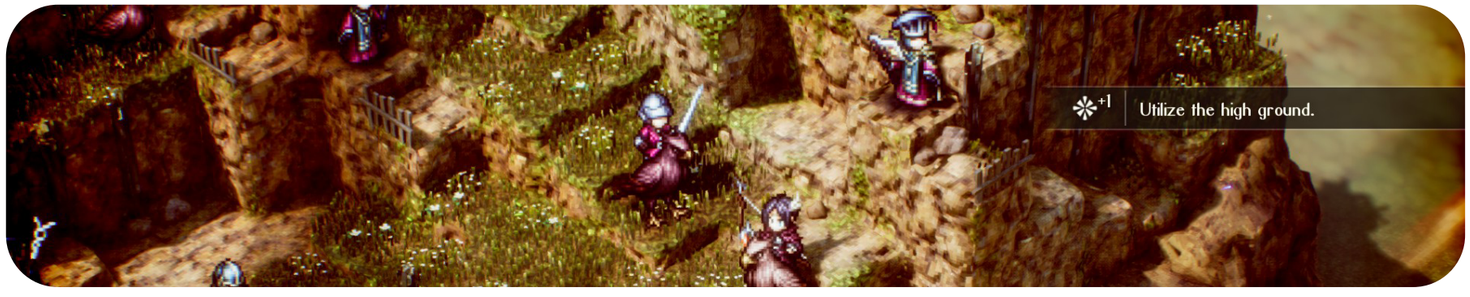
Kao sam port igra nije preterano zahtevna, ali naravno nešto od čega veliki broj ovakvih igara oboljeva jeste odsustvo grafičkih opcija. Pored rezolucije i još par efekata nije moguće promeniti neke detalje koji bi danas trebalo da budu standard. Jeste da je igra 2.5D i da su sprajtovi likova kvalitetni, ali to ni u ovom aspektu nije opravdanje. Ako ništa drugo, kontrole su veoma dobre, a ako ne posedujete gamepad sve dugmiće je moguće remapovati i prilagoditi. Iako bih lično voleo da je miš malo bolje prilagođen, njegovo odsustvo najčešće nije preterano uticajno.

Izuzetno sam uživao u igri i uložio više od osamdeset sati u nju, i još uvek nisam otključao sve. Odsustvo grinda, farmovanja opreme, levelovanja nepotrebnih likova i dobar balans su u mojoj knjizi mnogo više nego nešto outdated poput FFT-a ili novog remastera Tactics Ogrea. Iako ima donekle zanemarljive mane, postoji jedna preko koje je vrlo teško preći, a to je njena cena - 60 eura za ovakvu igru je iskreno previše, posebno kada se na to doda da je igra port koji je izašao više od šest meseci nakon originala. Koliko god ja želeo da preporučim igru za naš standard (a definitivno je preporučujem), savetujem vam da sačekate popust.

"SA STRANE GEJMPLEJA, TRIANGLE STRATEGY NIJE IZMISLIO TOPLU VODU, TAKO DA ĆE SE OD SAMOG POČETKA LAKO SNAĆI SVAKO KO JE NEKADA IGRAO TAKTIČKE RPG IGRE, POSEBNO NA KONZOLI"







PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 8 / 10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 3 1200 / Intel Core i5-6400
GPU: AMD Radeon RX 470 / NVIDIA GeForce GTX 1600 (3GB)
RAM: 8 GB
HDD: 10 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
Nintendo Switch, PC

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
€59.99

RAZVOJNI TIM:
Square Enix, Artdink

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Visok replayability
- ✓ Prilično dobra priča
- ✓ Manjak grinda koji je obilno karakterističan za ovaj žanr
- ✗ Loša gluma i odsustvo mnogih grafičkih opcija
- ✗ Ko je očekivao FFT naslednika će biti razočaran
- ✗ Realna ocena za ovako visoku cenu je zapravo 6, ako ne i manje

Autor: Milan Janković

TOWER OF FANTASY

Hotta Studio donosi akcioni RPG Tower of Fantasy koji igrače šalje na misiju da istraže živopisnu postapokaliptičnu planetu Aidu. Igrači će u hack 'n' slash stilu sretati razna čudovišta i mutante tokom istraživanja zajedničkog otvorenog sveta.

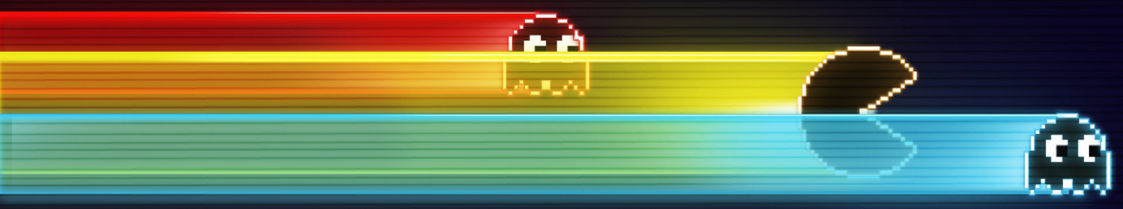
Stilski, Tower of Fantasy odaje utisak „anime Borderlandsa", sa vrlo živopisnom postapokaliptičnom atmosferom. Za razliku od Genshina koji se igra zbog priče, muzike, dizajna i grafike, Tower of Fantasy nudi znatno više izazova. Jednom kada se upoznate sa svetom ToF-a i naučite pravilno da koristite grappling hook i jetpack zajedno sa opcijama za brzo kretanje, istraživanje u Genshinu počinje da deluje prilično dosadno.

Količina bagova sa svakom zakrpom je toliko velika da zaista sprečava ovu igru da dostigne svoj pun potencijal. Uprkos tome, moramo reći da je ToF fenomenalan. Nemojte da vas zavara početna lakoća, jer igra vrlo brzo počinje da liči na pravi, punokrvni PC MMORPG, gde boss karakteri mogu da vas srede iz 1-2 udarca ako niste adekvatno pripremljeni.



RAZVOJNI TIM:
Hotta Studio/Level Infinite

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/2064650/Tower_of_Fantasy/





BATTLEFIELD MOBILE

Prošle godine uoči lansiranja Battlefield 2042, EA je objavio planove za razvoj nove Battlefield mobilne igre koja će se nadmetati sa Call of Duty: Mobile, PUBG, Fortnite i drugim poznatim pucačinama. Nažalost, Battlefield 2042 je, skromno rečeno, završio katastrofalno, tako da već neko vreme nismo čuli ništa o Battlefield Mobile. Ove nedelje se to konačno promenilo.

EA je uveo otvorenu beta verziju za Battlefield Mobile u nekoliko zemalja. Beta verzija je dostupna samo na Android uređajima na Tajlandu, Maleziji, Singapuru, Indoneziji i Filipinima, pošto razvojni tim i dalje testira igru i mrežnu infrastrukturu.

Igra će biti besplatna za preuzimanje i imaće monetizaciju u vidu premium Battle Pass-a za sezonsku kozmetiku. Ako ste igrali moderne šutere, onda ovo ne bi trebalo da vas čudi, jer je Battle Pass sistem sada izgleda obavezan za bilo koju multiplejer igru.

Battlefield Mobile razvija Industrial Toys, koji se pridružio EA još 2018. godine. Kako je izvestio VGC, ova otvorena beta verzija uključuje klasične mape iz Battlefield 3 ere, kao i omiljene režime igre kao što su Conquest i Rush.

EA planira da lansira Battlefield Mobile početkom 2023. godine, tako da očekujte još vesti na ovu temu u narednim mesecima.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
EA

CENA:
Besplatno

IGRA DOSTUPNA NA:
Android, iOS

OCENA DA



Autor: Miloš Hetlerović

MSI GEFORCE RTX 4090 SUPRIM X

Najjača grafička kartica današnjice

Prethodnih nekoliko godina se praktično svaki naš review grafičkih kartica svodio na – lep je ovo model, ali ćete morati mnogo da ga platite i pitanje je da li ćete uopšte i moći da ga nađete, naravno prouzrokovano rudarenjem bitkoina i globalnom nestašicom čipova. Sada se konačno stvari vraćaju u normalu, mada deluje da se cene neće baš tako lako vratiti na nivoe pre pandemije, ali sa druge strane tu su novi pozitivni pomaci kao što je lansiranje nove generacije Nvidia grafičkih kartica. Podsetimo, prethodna generacija je lansirana pre više od dve godine. I na našu veliku sreću prvo smo imali prilike da testiramo najjači model – RTX 4090!

MSI GeForce RTX 4090 SUPRIM X

Kao i kod ranijih generacija, Nvidia se odlučila da ponudi referentni dizajn dok su partneri slobodni da daju svoja rešenja onako kako vide shodno, a što obično dolazi i uz nešto veću cenu. Treba naglasiti da je i referentni dizajn RTX 4090 grafike zaista ogromna kartica – zauzima 3 slota u kućištu, koristi novi 12-pin konektor za napajanje i zaista nije za one koji žele da uštede na računu za struju. Naravno, proizvođači kao što je MSI se trude da svoj flagship model dodatno unaprede, a sada smo dobili karticu u takozvanom SUPRIM X izdanju, gde i samo ime govori da se radi o najboljem kvalitetu izrade. Interesantno je primetiti i da smo u Play!Zine iz novembra 2020. godine takođe imali RTX 3090 Gaming X grafičku karticu koju je takođe potpisao MSI. Suprim X je ipak kartica na jednom potpuno novom nivou i to se vidi na prvu loptu – pre svega je sam dizajn izuzetno interesantan sa kombinacijom osmougaonika oko tri ventilatora i naizmeničnim brušenim i glatkim delovima metala. Onda tu dolazi izuzetno veliki heat sink koji kombinuje nekoliko najnovijih MSI rešenja, a koji zapravo omogućava da kartica u dobrom broju slučajeva radi potpuno bešumno ukoliko odaberete Silent mod. I sami ventilatori su dodatno unapređeni u pogledu dizajna krilaca tako da ostvaruju značajno bolji protok vazduha čak i pri nižem broju obrtaja. Na kraju tu je i veliki metalni backplate koji služi da učvrsti karticu a koji je i jako lepo dizajniran i prosto odiše kvalitetom izrade.

Međutim kada sve to saberemo dolazimo do kartice koja je teška 2.4kg, što je više od nekih ozbiljnih 15“ gejming laptopova, pa ukoliko ste pomislili da vaša ploča i kućište možda neće moći da izdrže tu težinu MSI je i taj problem rešio – u pakovanju dobijate nešto što nazivaju „support stand“ koji drži drugi kraj kartice, praktično kao jedna mala štaka za pomoć da se kartica ovih dimenzija i težine prosto ne iskrivi. Sve to izgleda jako kvalitetno i dobro, ali se ne možemo oteti utisku da se možda otišlo malo predaleko... Na to treba dodati i potrebe za napajanjem ovog čuda – kartica u kontinuitetu može trošiti između 430 i 450W, sa pikovima koji mogu biti i značajno veći, pa je preporuka da minimum minimuma za ovaj model bude ozbiljno napajanje od 850W, ali da su ipak napajanja jačine između 1000 i 1200W nešto što bi bilo optimalno. Pritom kartica koristi i novi 12-pin konektor za dodatno napajanje pa ili morate kombinovati dva komada 6-pin sa adapterom ili nabaviti novo napajanje koje ima baš ovakav priključak kao idealnu opciju. Sve u svemu, jasno je da je Suprim X RTX 4090 grafička kartica apsolutno nešto najbolje i najveće što trenutno možete staviti u svoj računar što se grafike tiče, ali to dolazi uz velike kompromise što se tiče prostora i potrošnje struje. Ono što ipak moramo primetiti jeste da je kartica izuzetno tiha, gde postoje dva default setovanja BIOS-a koji se mogu fizički promeniti na samoj kartici: Silent i Gaming. Silent je zaista nečujan, čak i pod opterećenjem u slučaju da je kućište zatvoreno, dok je Gaming nešto boljih performansi i malo bučniji, ali opet daleko od nečega što bismo smatrali problematičnim. Stvarno svaka čast kako je izvedeno rešenje hlađenja ovako jake grafičke kartice.

Performanse

Nvidia je za novi RTX 4090 grafički čip predvidela da ima čak 16.384 CUDA jezgara, u poređenju sa RTX 3090 koji je imao „samo“ 10.406 (a 3090Ti tek nešto malo više sa 10.752), dok je boost clock nove kartice čak 2520MHz u poređenju sa 1695MHz kod 3090. Kod MSI SUPRIM X kartice taj boost clock može da ide čak do 2640MHz što daje još bolje performanse, otprilike oko 3% u odnosu na referentni model. A praktično to sve znači da ukoliko uspete da obezbedite dovoljno veliko kućište i napajanje, kao i dovoljno jak procesor koji neće gušiti ovu grafičku karticu, možete očekivati da u svim današnjim igrama u 4K rezoluciji imate dobrano preko 60fps čak i kada su uključene napredne Ray Tracing funkcije. Dakle konačno imamo karticu za koju možemo bez problema reći da je u potpunosti namenjena igranju u 4K, a u najvećem broju naslova to može postići i u broju frejmova koji odgovara monitorima sa većom frekvencijom osvežavanja, iako takvi i dalje nisu baš česti u 4K svetu. Prak-

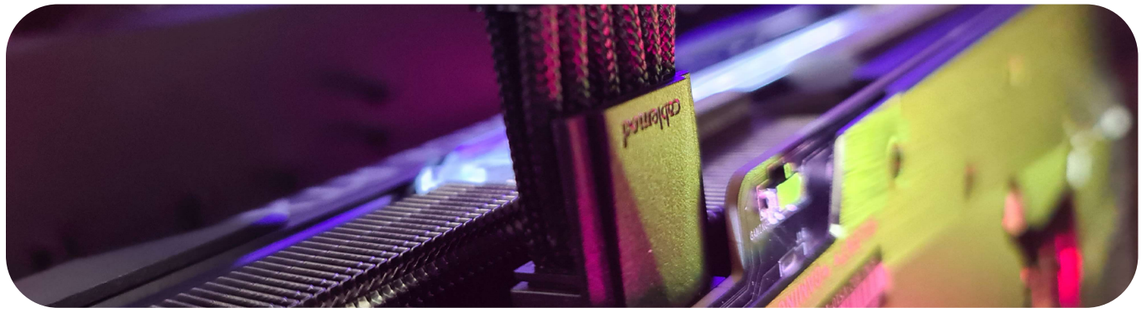




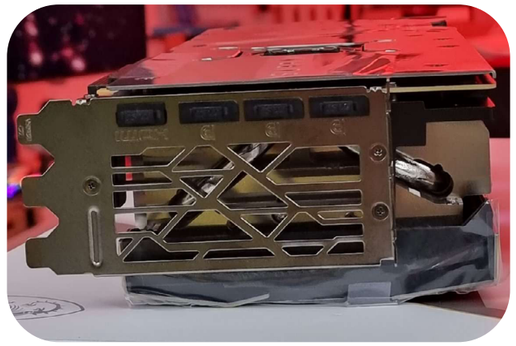
tično ovaj nivo performansi znači da bi neke naslove verovatno mogli da pokrenemo na primer i u 8K rezoluciji, ali je pitanje da li to ima smisla, a i nemamo ekran na kome bismo tako nešto isprobali.

Zaključak

Nvidia je sa GeForce RTX 4090 modelom ponovo podigla lestvicu kada su performanse u pitanju, ali nažalost to dolazi uz višu cenu kako same grafičke kartice, tako i velike potrošnje energije koja sada već postaje ozbiljan faktor. MSI sa druge strane svojim Suprim X modelom te performanse dodatno podiže, ali donosi i nešto što nismo verovali da je moguće – grafičku karticu koja troši enormne količine električne energije a sa druge strane radi vrlo tiho i relativno hladno, zaista impresivno dostignuće. Konačno kada su cene u pitanju, referentni Nvidia model je 1599 dolara/evra na svetskom tržištu, dok MSI svoj Suprim X ceni na 100 dolara/evra više, i ja bih lično rekao da ukoliko već želite da date toliki novac za grafičku karticu ima smisla opredeliti se za jedno ovakvo custom rešenje koje radi zaista izuzetno dobro. Naravno treba imati u vidu da zbog svoje retkosti i ekskluzivnosti ovakve grafičke kartice na našem tržištu često koštaju znatno, znatno, više.







“KONAČNO IMAMO KARTICU ZA KOJU MOŽEMO BEZ PROBLEMA REĆI DA JE U POTPUNOSTI NAMENJENA IGRANJU U 4K”

Testiranje:

Igra Ultra settings	3840x2160 (average FPS)
Cyberpunk 2077 (RTX ON)	71
Battlefield V (RTX ON)	194
Assassin’s Creed Valhalla	118
Shadow of the Tomb Raider (RTX ON)	162





Autor: Miloš Hetlerović

REDRAGON POLLUX PRO

Mala bežična mehanička tastatura

Već smo imali prilike da se susretnemo sa manjim Redragon mehaničkim gejmerskim tastaturama a sada nam je na test stigao Pollux Pro model koji pored nešto ekstravagantnijeg dizajna donosi i mogućnost bežičnog povezivanja koja je često rezervisana za mnogo skuplje modele.

Redragon Pollux Pro

Trend manjih mehaničkih tastatura je svakako tu da ostane, a Redragon nam je sada ponudio nešto što nazivaju 75% tastaturom: naime Pollux Pro ima čak i numerički deo, ali mu fali onaj deo tastera između, dok su kursorske strelice uglavljene između standardnog i numeričkog dela. Ivice tastature su skoro nepostojeće pa dobijate utisak da na stolu zauzima manje prostora nego što je to zapravo slučaj. I ovo rešenje ima svojih velikih prednosti – neki ljudi su prosto navikli na numerički deo tastature (koje standardne TKL nemaju) koji im je potreban na primer za posao, a opet nemaju dovoljno prostora za tastaturu pune veličine. Pollux Pro tu dodaje i još bolju opciju kada uzmemo u obzir načine korišćenja – mogućnost izbora povezivanja.

Naime ona nudi standardno povezivanje preko USB kabla, povezivanje preko 2.4GHz wireless adaptera ili povezivanje preko Bluetooth konekcije. Sve ovo znači da možete tastaturu u jednom trenutku koristiti na primer na desktop računaru, u sledećem na laptopu a u trećem možda čak i na igračkoj konzoli ukoliko vam zatreba, sve samo prebacivanjem jednog malog prekidača sa zadnje strane. Čak i standardnu opciju povezivanja preko kabla je Redragon na neki način učinio zanimljivijom – naime na onom kraju kabla koji ide u računar se nalazi USB-C konektor koji ima zakačen i USB-A adapter, pa lako možete odabrati šta vam u tom trenutku najviše odgovara u zavisnosti od toga gde je priključujete. S obzirom da veliki broj laptopova danas prosto više nema veliki USB-A port, zaista se mislilo na dosta detalja. Tastatura ima i ugrađenu bateriju koja će vam omogućiti vrlo dugačak period igranja, a najbolje od svega je što ne morate da razmišljate o zameni baterija - samo je priključite kablom na računar i ona će se napuniti. Malo je nezgodno što nigde nije definisano tačno koliko baterija traje, a sam softver koji dolazi uz uređaj je dosta škrt sa informacijama po tom pitanju, ali za oko nedelju dana testiranja nismo imali potrebu za punjenjem baterije. Tastatura ima i RGB osvetljenje koje možete podešavati iz softvera a novina je i novi music sync mod koji će od vaše tastature napraviti disko osvetljenje ukoliko to poželite.

Konačno dolazimo i do tastera koji su srž svake mehaničke gejming tastature. Redragon navodi da se koriste crveni linearni tasteri koji su u ovom slučaju otporni na prašinu, a potpisuje ih sada već poznati proizvođač iz ove klase – Outemu. Interesantno je da se u pakovanju dobija i nekoliko rezervnih tastera kao i alati za njihovu zamenu. Ali ono što je još bitnije jeste da Redragon navodi da je tastatura kompatibilna sa bilo kojim svičevima bez obzira da li koriste povezivanje na 3 ili 5 pinova i da su svih hot-swap, to jest možete ih zameniti i dok je uređaj uključen. Ovo znači da možete zameniti sve tastere po potrebi ukoliko vam odgovara raspored ili mogućnosti povezivanja. S druge strane možda i ne morate menjati sve tastere već samo one koje najčešće koristite – na primer WASD, razmak i slično. Moram priznati da je boja kapica na tasterima malo neuobičajena, kao što može-





“MOŽE SE POVEZATI KABLOM, PREKO WIFI ADAPTERA ILI PREKO BLUETOOTH KONEKCIJE”

te da vidite na slikama, pa je u pitanju kombinacija crnih, belih i crvenih kapica, ali to definitivno daje jedan poseban vizuelni utisak. Interesantno je primetiti i da uz Fn taster možete koristiti funkcijske tastere, ali i dobiti multimedijalnu funkcionalnost u donjem redu tastera, što je rešenje sa kojim se do sada nismo susretali, a može biti i te kako korisno.

Zaključak

Redragon Pollux Pro kombinuje jaku gejmersku orijentaciju sa solidnim mehaničkim tasterima, kompaktne dimenzije i mogućnosti povezivanje bežičnim putem pri čemu je cena izuzetno povoljna, u rangu sa standardnim mehaničkim tastaturama poznatijih proizvođača.



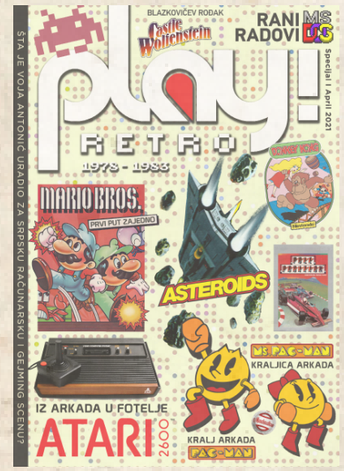


Karakteristike:

Model	Redragon Pollux Pro
Tip	Mehanička tastatura
Tasteri	Outemu Linear Red
Dodatno	RGB osvetljenje, hot-swap tastera

PODRŽI PLAY! RETRO





Već više od 15 godina izdajemo Play!Zine, mesečni časopis u kojem možete pronaći svašta na temu video igara, hardvera i najaktuelnijih dešavanja iz sveta gejminga. 2021. godine smo rešili da se dodatno aktiviramo sa Play!Retro izdanjem časopisa.

Play!Retro je naš dugoročni projekat koji prati nastanak i razvoj industrije video igara od samih početaka pa do današnjice. Na kvartalnom i polugodišnjem nivou ćemo izdavati nove brojeve Play!Retro časopisa u kojima ćemo pokriti određenu eru industrije video igara.

Play!Retro je potpuno besplatan za preuzimanje u digitalnom formatu baš kao i Play!Zine svih ovih godina, ali tu je i štampano izdanje koje poklanjamo našim pretplatnicima na Patreonu, partnerima i prijateljima.

Ukoliko Vi želite da podržite razvoj ovog projekta i obezbedite štampano izdanje Play!Retro časopisa za sebe ili svoju kompaniju, javite nam se.

Pišite na **redakcija@play-zine.com**

DM na Instagramu - **@play_zine**

ili nas pozovite na **060 - 55 26 787**

play!
RETRO

play
zine

