

PCG  
zine

IGRA MESECA:

# DEAD SPACE

REVIEW:

KNIGHTS OF HONOR II: SOVEREIGN

DOMAĆA SCENA:

INTERVJU SA MARTINOM PERUŠIĆEM

REPORTAŽA:

UTISCI SA PREMIJERE  
THE LAST OF US SERIJE

REVIEW:

FORSPOKEN

HARDWARE:

STEELSERIES RIVAL 5

## BROJ 166 - FEBRUAR 2023.

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:

Dunja Galić

### KONTAKT:

PLAY! magazine  
[www.play-zine.com](http://www.play-zine.com) | [www.play.co.rs](http://www.play.co.rs)  
Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)

CIP-Katalogizacija upublikaciji, 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. ekranom  
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)  
COBISS.SR-ID 145535756



Sada kada smo sabrali utiske iz 2022. godine, dočekali novu, pozdravili prvi sneg, zavili stotu sarmu i nabacili koji kilogram, vreme je da se vratimo našem dragom časopisu.

U fokusu novog broja Play!Zine magazina je rimejk 15 godina stare horor igre, koja nas je ponovo odvela u najmračnije i najjezivije dubine svemira. Naravno govorimo o Dead Space, i blago rečeno, jako nam se dopao - taman je došao kao melem na ranu po imenu The Callisto Protocol.

Na temu razočaravajućih igara, moramo da pomenemo i Forsaken, najnoviji naslov izdavača Square Enix. Ako nemate nameru da ga odigrate ali vas zanima zašto je toliko loše prošao kod kritičara i igrača, obavezno pročitajte našu recenziju, u kojoj smo do najsitnijih detalja opisali sve njegove mane.

Pored recenzija igara i aktuelnog hardvera, na stranicama 166. broja Play!Zine časopisa ćete takođe pronaći intervju sa Martinom Perušićem, sa kojim smo razgovarali o gejming sceni u Hrvatskoj i Srbiji. Pored toga možete pročitati i naše utiske sa premijere prve epizode The Last of Us serije, bez spojlera!

Kako se vama dopada The Last of Us serija?

**DEAD  
SPACE™**



## 34 IGRA MESECA: DEAD SPACE



## 48 REVIEW: ONE PIECE ODYSSEY



## 58 REVIEW: FIRE EMBLEM ENGAGE

FLASH VESTI .....	6
NAJAVE MESECA: Top Igre Februara .....	20
REPORTAŽA: Utisci sa premijere The Last of Us serije .....	26
DOMAĆA SCENA : Intervju sa Martinom Perušićem .....	28
Blacktail .....	32
Dead Space .....	34
Dragon Ball Z .....	38
Knights of Honor 2 Sovereign .....	42
Monster Hunter Rise .....	44
One Piece Odyssey .....	48
Prodeus .....	52
Forspoken .....	54
Fire Emblem Engage .....	58
BESPLATNI KUTAK .....	62
U POKRETU .....	63
HARDWARE: SteelSeries Apex Pro Mini Wireless .....	64
HARDWARE: SteelSeries Rival 5 .....	68

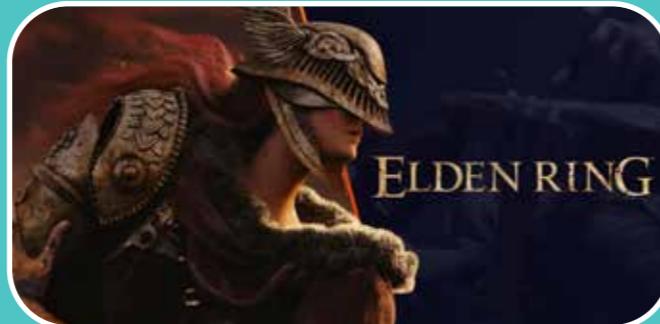


## 64 HARDWARE: STEELSERIES APEX PRO MINI WIRELESS

## ELDEN RING PREMAŠIO THE WITCHER 3 I LAST OF US 2 KAO IGRA SA NAJVIŠE GOTY NAGRADA

Elden Ring je zvanično nadmašio The Last of Us 2 i postao igra sa najviše GOTY nagrada u istoriji. From-Softwareov epski otvoreni svet objavljen prošle godine do skoro opštег priznanja kritike, pozdravljen kao jedna od najboljih video igara ikada napravljenih. Čak i uz žestoku konkureniju poput PlayStation ekskluzive God of War Ragnarok, Elden Ring je uspeo da odnese kući više nagrada za igru godine nego bilo koji drugi naslov koji je objavljen 2022. godine.

Lopta se zakotrljala na pobedu Elden Ringa za Igru godine kada je osvojila GOTY na The Game Awards 2022. Nakon pobjede Elden Ringa na The Game Awards, razni drugi mediji su je takođe proglašili svojom igrom godine. Pod pretpostavkom da je matematika tačna, Elden Ring je osvojio GOTY nagradu neverovatnih 324 puta, nadmašivši prethodni rekord koji je postavio The Last of Us 2 2020. godine, a pre toga The Witcher 3 2015.



The Last of Us 2 je postavio svetski rekord za većinu GOTY titula kada je osvojio 322 nagrade u 2020. godini. To znači da je Elden Ring za dlaku pobedio hvaljenu igru Naughty Dog-a za dve GOTY nagrade.

Vredi istaći da ove statistike ipak treba uzeti sa rezervom. Iako je tačno da su oboje tehnički imali više nagrada za igru godine nego bilo koja druga igra u istoriji u vreme kada su bili objavljeni, takođe su imali više prilika da dobiju više GOTY nagrada nego prethodne igre. Sada postoji mnogo više publikacija za video igre nego što ih je bilo 2000-ih ili 90-ih, tako da te starije igre zaista nisu imale "fer šansu" da zarade ovaj rekord ili da ga održe.

## SYSTEM SHOCK REMAKE DOBIO DATUM IZLASKA, DOLAZI OVE GODINE

System Shock Remake od Nightdive Studios imao je izuzetno turbulentan razvoj, a naslov je prvi put stigao na Kickstarter pre skoro 7 godina. Ipak, čini se da je igra konačno spremna za puštanje u prodaju, a studio najavljuje da će fanovi moći da se dočepaju ovog dugoočekivanog naslova za samo nekoliko kratkih meseci.

Nightdive Studios je najavio finalni datum za izdavanje System Shock-a, rekavši "Nakon povratka sa Gamescom-a, oklevali smo da podelimo bilo šta kako ne bismo pokvarili preostala iznenađenja koja imamo u planu. Međutim, izabrali smo nekoliko iznenađenja koje ćemo podeliti sa vama pre izlaska igre u martu 2023. godine".

Mnogi fanovi su ipak skeptični, jer je razvojni tim u više navrata odlagao konačni datum izlaska.

"Kao što su neki od vas već istakli, ovo nije prvi put da najavljujemo okvirni datum izlaska, ali u proteklih nekoliko godina mnogo toga se promenilo – obim



projekta je dramatično evoluiralo i sa pridruživanjem izdavača Prime Matter projektu omogućeno je da se fokusiramo na poboljšanja kvaliteta, ispravljanje grešaka i podršku za lokalizaciju – poslednji veliki koraci ka izdavanju igre na koju smo svi neverovatno ponosni. Ovo nam je takođe dalo vremena da se vratimo i ispoliramo različite aspekte igre".

Kao što je pomenuto, System Shock Remake je najavljen još 2016. godine i prvobitno je planirano da bude objavljen 2018. godine. Ovaj datum je potom pomeren na 2020. godinu, a sada konačno na mart 2023. godine.

## NOVA IGRA STUDIJA IZA UNTIL DAWN ĆE IMATI NEPRIJATELJE KOJI ĆE PRATITI TREPTANJE IGRAČA

PlayStation VR2 headset će uskoro izaći u prodaju, i iako cena od 550 dolara možda zvuči suludo, tu je sa dobrim razlogom jer slušalice imaju mnoge napredne tehnologije, uključujući praćenje očiju. Sada znamo jedan od načina na koji će se ova tehnologija koristiti za poboljšanje imerzije u igre, sa predstojećim VR naslovom Supermassive Games koji uključuje neprijatelje koji reaguju na vaše treptanje.

Kako je izvestio Edge Magazine (i podelio MP1ST), jedan od uvodnih naslova za PlayStation VR2 – The Dark Pictures: Switchback VR – odlično će iskoristiti hardver slušalica, a tim deli samo jednu od mnogih jedinstvenih interakcija dostupnih u igrama, govoreći:

"Vrata oslikana uputstvom "ne trepći" otvaraju se u prostoriju krvavih lutaka u maskama, čija su tela "uvijena" u neprirodne poze. Ako jednom trepnete, lutke će biti preuređene. Još jedan treptaj, i jedna od lutaka će oživeti. Dok ponavljamo ovaj proces, učimo da "taktički koristimo oči", trepući tek kada nam oružje bude spremno".

Dok za neke ovo može izgledati kao trik koji bi mogao da oduzme sveukupno iskustvo, tim u Supermassive Games objasnio je svoj mentalitet koji stoji iza pristupa razvoju na Switchback-u, rekavši: "U suštini smo kreirali dizajn samog nivoa, a zatim se zapitali: kako da to sve učinimo stvarnjim, koristeći sve što imamo na raspolaganju?"

Iako VR i dalje predstavlja svoju nišu u igrama, uzbudljivo je videti kako se nove tehnologije ugrađene u PSVR2 zapravo koriste da bi se stvorilo impresivnije i realnije iskustvo. Nadamo se da će više developera slediti ovaj primer.



## RESIDENT EVIL 4 REMAKE ĆE DODATNO PROŠIRITI JEDNU OD LOKACIJA

Jedan od najiščekivanijih naslova za 2023. je predstojeći rimejk klasika survival horor ostvarenja Resident Evil 4. Prvobitno objavljen 2005. godine, rimejk igre bi trebalo da bude lansiran za samo nekoliko meseci, 24. marta. Uoči ovog datuma, tim je potvrdio da će svi glavni elementi iz originalne igre ostati u rimejku.

Capcom-ovi rimejkovi Resident Evila su u prošlosti uzimali kreativne slobode sa pričom i gejimplejom ovih naslova. U nekim slučajevima ovo je naišlo na pozitivan prijem, ali u slučaju drugih (kao što je Resident Evil 3) isečeni sadržaj nije prijao fanovima.

Iako smo već znali da će RE4 Remake trajati otprilike koliko i originalna igra, tim je sada potvrdio da će kontroverzni deo ostrva biti zadržan, i da će rimejk biti podeljen na tri glavna segmenta: Selo, Zamak i Ostrvo.



Štaviše, odeljak ostrva će navodno imati "mnogo više sadržaja" nego u originalnom RE4 – iako tim to nije dalje elaborirao. S obzirom na prilično kontroverznu prirodu dela ostrva u originalnoj igri, zanimljivo je videti da ga tim ne samo zadržava, već ga i dodatno razvija. Biće zanimljivo videti koliko je RE4 Remake drugačiji (ili sličan) u odnosu na original iz 2005. godine.

## STEAM NASTAVLJA SA POSTAVLJANJEM NOVIH REKORDA PO BROJU KORISNIKA

Tokom proteklih nekoliko godina, videli smo da Steam platforma raste velikom brzinom, nadmašujući sopstveni broj istovremenih korisnika na gotovo redovnoj osnovi. Sada je platforma dostigla novu veliku prekretnicu, sa više od 33 miliona korisnika u isto vreme – i to sa preko 10 miliona koji igra istovremeno.

Kako smo mogli da vidimo na SteamDB-u, u vikendu za nama je Valveova platforma oborila sopstveni rekord istovremenih korisnika sa više od 33 miliona Steam igrača – tačnije 33.078.963. U poslednje tri godine – uz pomoć COVID-19 – Steamov broj istovremenih korisnika je u stalnom porastu, a platforma je prvi put dospila do 20 miliona istovremenih korisnika još u martu 2020. godine.

Štaviše, pored ovog oborenog rekorda, postignut je još jedan, sa više od 10 miliona igrača istovremeno u igri (tačnije 10.284.568). Naravno, istovremeni korisnici rastu i opadaju, a od dostizanja rekorda, broj istovremenih korisnika je sada pao na 22 miliona sa 5,6 miliona u igri.



Ipak, 33 miliona istovremenih korisnika čak i na trenutak je veliki podvig, a s obzirom na putanju rasta platforme, biće samo pitanje vremena kada će takva brojka biti više norma nego izuzetak.

Iako nije jedina gejming platforma na PC-u, Steam je svakako najveća. Međutim, pošto drugi klijenti kao što su GOG i Epic Games Store nastavljaju da dobiju publiku, biće zanimljivo videti da li će Valveova zvezda predvodnicu zauvek vladati, ili je trenutno na svom maksimumu, ili barem blizu njega.

## PRODATO PREKO 30 MILIONA PLAYSTATION 5 UREĐAJA!

PlayStation 5 je prvi put objavljen krajem 2020. godine, sa velikom potražnjom ali i nestaćicom. Međutim, dve godine kasnije, PlayStation 5 je zvanično prodat u preko 30 miliona jedinica.

Kako prenosi CES, Sony je otkrio da je od svog objavljuvanja krajem 2020. godine PlayStation 5 zvanično prodat u preko 30 miliona jedinica širom sveta – što je impresivno dostignuće s obzirom na relativni nedostatak zaliha konzole.

Zanimljivo je videti da je za samo dve kratke godine PS5 uspeo da nadmaši doživotnu prodaju veoma popularnih retro konzola, uključujući originalni Xbox (24 miliona), GameCube (21,74 miliona) i čak se bliži SEGA Mega Drive i Nintendo 64 (30,75 miliona odnosno 32,93 miliona).

Sony je krajem maja prošle godine najavio da je PlayStation 5 prodat u 20 miliona jedinica, što znači da je



proizvođač konzole uspeo da prebaci dodatnih 10 miliona jedinica za samo 7 meseci – što ukazuje da su problemi sa snabdevanjem konačno isčezli.

Životni vek PlayStation 5 je tek počeo, pa će biti zanimljivo pratiti njegovu prodaju u narednih nekoliko godina.

## UBISOFT U PROBLEMU? OTKAZAO 3 IGRE I PONOVO ODLOŽIO SKULL & BONES

Ubisoft je otkazao tri nenajavljene igre i ponovo odložio svoju dugoočekivanu piratsku avanturu Skull & Bones, za koju se tek sada čini da nikada neće izaći. Objavljivajući ove vesti, kompanija je rekla da se "suočava sa velikim izazovima".

Ubisoft je rekao da je proveo poslednje četiri godine pokušavajući da prilagodi svoje najveće brendove (Assassin's Creed, Far Cry, Ghost Recon, Rainbow Six i The Division) novim konvergentnim trendovima:

"Međutim, igre iz ove investicione faze tek treba da budu puštene u prodaju, dok naša nedavna izdanja nažalost nisu ispunila očekivanja".

Kompanija je saopštila da je prodaja tokom ključne praznične sezone bila "izrazito i iznenadjuće sporija nego što se očekivalo", a među igrama su Mario + Rabbids: Sparks of Hope i Just Dance 2023 koje nisu ispunile očekivanja.

Skull and Bones — koji je posle niza prethodnih odlaganja trebalo da bude objavljen u martu — sada



će stići „početkom“ Ubisoftove sledeće fiskalne godine (2023-24), koja traje od aprila ove godine pa sve do marta 2024. godine.

Kompanija je navela da se "dodatno vreme već isplatio i donelo impresivna poboljšanja kvaliteta igre, što je potvrđeno nedavnim testiranjem", i da očekuje da će "igrači biti pozitivno iznenadjeni njenom evolucijom".

## NASLOV ASSASSIN'S CREED MIRAGE ĆE BITI MANJEG OBIMA JER UBISOFT SHVATA DA OGROMNI SVETOVI ZAMARAJU IGRAČE

Assassin's Creed igre su postale zaista ogromne sa nedavnim ostvarenjima u franšizi, zbog čega su doatile oštре kritike od strane igrača, ali će Mirage navodno rešiti taj problem. Nedavno je kreativni direktor za Assassin's Creed Mirage Stefan Boudon govorio u intervjuu o osnovnim temeljima igre, a jedan od njih je smanjenje obima uobičajene formule Assassin's Creed serijala kako bi se predstavilo manje, intimnije iskustvo koje je vođeno glavnim likom u Mirage-u.

Boudon je podelio neke detalje o manjem dizajnu Assassin's Creed Mirage u razgovoru za GamesRadar. Prema Boudonu, iako tim nije u potpunosti zaboravio igre kao što su Assassin's Creed Odyssey ili Valhalla, tim je uzeo u obzir komentare fanova koji su tražili manju i fokusiraniju igru.

Boudon je objasnio kako će se novije AC igre odraziti na dizajn Mirage-a, uglavnom u smislu njihove RPG mehanike i lootovanja.



U prethodnim recenzijama za Assassin's Creed Odyssey i Assassin's Creed Valhalla uživali smo u prelepim svetovima za istraživanje, ali je sama količina kvestova i repetativnog sadržaja otežala gejmping. Sa fokusom na sažetiji narativ i avanturu, Mirage izgleda kao da je na pravom putu.

## UBISOFT TVRDI DA BEYOND GOOD & EVIL 2 NIJE MEĐU NEDAVNO OTKAZANIM IGRAMA

Nedavno smo izvestili da je Ubisoft odložio Skull & Bones po šesti put dok je otkazao tri nenajavljenе igre. Još jedan naslov koji je dugo bio u razvoju je Beyond Good & Evil 2, koji je naveo neke fanove da pomisle da nikada neće izaći. Na sreću, Ubisoft je ponovo potvrdio da je igra još uvek u razvoju.

Kako je izvestio PCGamesN, nakon objave da je Skull & Bones ponovo odložen sa tri druga naslova koja su potpuno otkazana, Ubisoft je da izjavu za publikaciju kako bi "utešio" Beyond Good & Evil fanove, rekavši:

"Razvoj Beyond Good and Evil 2 je u toku i tim naporno radi da ispuni svoje ambiciozno obećanje."



Iako smo videli malo zvaničnih vesti u vezi sa Beyond Good & Evil 2 prošle godine, čuli smo mnoge glasine koje tvrde da je igra još "godinama daleko od izlaska" i da je i dalje u ranoj fazi razvoja, uprkos tome što je postavila svetski rekord za najduži period razvoja igre, sa oko 5.234 dana.

Nadamo se da će nam 2023. dati bolji uvid u trenutni status BG&E2.

## STARFIELD VEROVATNO ODLOŽEN ZA DRUGU POLOVINU 2023. GODINE

Dugoočekivani Sci-Fi RPG developera Bethesda Game Studios, Starfield, prvobitno je trebalo da bude objavljen 11. novembra 2022. pre nego što je pomeren za prvu polovinu 2023. godine. Čini se kao da je naslov od tada dodatno odložen, a izvori tvrde da će Starfield sada izaći u drugoj polovini godine.

YouTuber MrMattyPlays, fokusiran na Bethesdu, nedavno je izjavio u najnovijoj epizodi podkasta Defining Duke:

"Starfield će verovatno biti pomeren za drugu polovinu godine. Možda će izaći na letu, ali su velike šanse da ćemo ga zaigrati tek na jesen".

Iako sam MrMattyPlays nije nužno insajder iz industrije, kaže da informacije potiču iz pouzdanog izvora, a YouTuber dodaje "Ovaj izvor je neko kome prilično verujem i do sada je bio veoma tačan... ništa iz tog izvora nije bilo pogrešno."



Microsoft je morao da odloži mnogo svojih najvećih ekskluziva i Starfield nije izuzetak. Iako se čini da kašnjenje neće biti značajno, s obzirom na to koliko dugo je Starfield bio u razvoju, tim bi trebalo da odvoji dovoljno vremena kako bi igra izašla u što boljem izdanju.

## THE LAST OF US HBO SERIJA – REKORDNA GLEDANOST I 99% NA ROTTEN TOMATOES

Posle višemesečnog iščekivanja, premijerno je prikazana prva epizoda HBO-ovog The Last of Us, dovodeći svetski poznatu video igru u drugačiji format za staru i novu publiku. Čini se da će serija biti velika i za HBO i za Sony, pošto je premijera oborila rekorde po gledanosti.

Kako je izvestio Deadline, sa 4,7 miliona gledalaca tokom premijernog emitovanja, The Last of Us je bio drugi najveći debi za HBO od 2010. godine, sa samo House of the Dragon koji ga je nadmašio (iako je potonji naravno direktno povezan sa najpopularnijom emisijom HBO-a svih vreme-na, "Igra prestola").

Za neka dalja poređenja, još jedna popularna HBO produkcija – Euphoria – predstavila je svoju drugu seziju pred 2,4 miliona gledalaca. Ta emisija je na kraju prikupila nešto manje od 20 miliona gledalaca za svaku epizodu, što znači da će gledanost The Last of Us serije nesumnjivo rasti tokom vremena.

Govoreći o uspehu njenog debija, kreatori emisije Kreg Mazin i Nil Drukman rekli su: "Naš fokus je bio jednostavno da napravimo najbolju moguću adaptaciju ove voljene priče za što veću publiku. Presrećni smo što vidimo koliko je fanova, starih i novih, dočekalo The Last of Us."

Otkako je embargo na recenzije prvi put ukinut, The Last of Us



je uživao u zaista impresivnom kritičkom prijemu, a emisija trenutno ima 99% na Rotten Tomatoes i 9,5 na IMDB-u.

Play! je prisustvovao premjeri Last of Us serije, koja je bila održana u Cineplex bioskopu u TC Galeriji i moramo priznati da smo oduševljeni. Naravno, ostaje da sačekamo i ostale epizode.

## MASOVNI OTKAZI! MICROSOFT OTPUSTIO PREKO 10.000 ZAPOSLENIH, BETHESDA I XBOX NISU POŠTEĐENI

Kriza u svetu nije zaobišla ni gejming ni tech industriju, pa su se tako glasine o masovnim otkazima u Microsoftu pokazale kao tačne. Takođe, potvrđeno je da su masovna otpuštanja Microsofta uticala na njegova odeljenja za video igre u Xbox-u, kao i na Bethesda.

Microsoft je potvrdio planove za otpuštanje oko 4,5% radne snage američkog tehnološkog giganta od 220.000 ljudi (oko 10.000 ljudi).

Smanjenje dolazi godinu dana nakon što je Microsoft najavio akviziciju Activision Blizzarda za oko 69 milijardi dolara.

Prema Bloombergu, pogodeni su Bethesda Game Studios, kao i 343 Industries, kompanija koja stoji iza Halo Infinite iz 2021. godine. Pored toga, Microsoft HoloLens i neke inženjerske divizije takođe su navodno deo ovih "rezova".

Drugi izveštaj od strane Lords of Gaming tvrdi da je 343 pretrpeo "značajan" broj otkaza širom studija. Novinar Džeјson Šrajer je potvrdio ovu tvrdnju, navodeći da je nekoliko zaposlenih izjavilo da je studio "primio težak udarac".



Kotaku takođe tvrdi da su otpušteni brojni developeri u The Coalition, kanadskom studiju iz Vankuvera koji je formirao Microsoft za razvoj Gears of War serijala.

Neki bivši zaposleni su već potvrdili svoje otkaze na društvenim mrežama.

Ovo je zaista masovno otpuštanje, iako je radi o svega 4-5% radne snage giganta iz Redmonta. 10 hiljada zaposlenih odjednom je veliki udarac, kako za njih, tako i za one koji su bili pošteđeni otkaza.

## GOOGLE STADIA ZVANIČNO UGAŠENA

Guglov cloud servis za striming video igara zvanično je ugašen, nešto više od tri godine nakon lansiranja.

Google Stadia pokrenuta je 19. novembra 2019. godine, ali nije uspela da ispunи očekivanja, što je dovelo do toga da je Google u septembru 2022. objavio da će usluga biti ukinuta do daljnog.

To vreme je sada došlo – Stadia serveri su ugašeni 19. januara u 9 časova ujutru.

Kompanija je okačila oproštajnu poruku na Google Stadia Twitter nalogu, zahvaljujući se igračima i razvojnom timu:

"Našim igračima i partnerima, našem timu, zajednici i fanovima – hvala vam na svemu".



## I RIOT GAMES SPROVEO TALAS OTPUŠTANJA U SVOJIM STUDIJIMA

Mnoge kompanije u oblasti gejming industrije su u poslednjih godinu dana bile primorane da uruče otak velikom broju zaposlenih. Izgleda da ni Riot Games nije imun na trenutnu ekonomsku krizu.

Kako prenosi novinar Džejkob Vulf, Riot aktivno otpušta zaposlene, primarno u sektorima za obuku novih zaposlenih, podršku, HR i esports. Masovni otkazi su u poslednje vreme postali veliki "trend" u industriji, tako da nije iznenađujuće što je Riot odlučio da napravi ovaj potez.

"Riot je uvek bio poznat po tome što nikada nije davao masovne otkaze svojim zaposlenima, ali ako uzmemo u obzir rast cena na globalnom nivou i trenutno stanje industrije,



ovo je sasvim logičan potez", izjavio je Vulf.

Ove vesti saznajemo nakon što je Microsoft javno otkrio da do 31. marta 2023. godine planira da otpusti čak 10.000 zaposlenih. U sličnoj situaciji su i druge kompanije u tech industriji, kao što su Amazon, Alphabet i Salesforce.

## MARVEL'S AVENGERS OSTAJE BEZ PODRŠKE DEVELOPERA 30. SEPTEMBRA OVE GODINE

Square Enix je upravo najavio da će prekinuti podršku za Marvel's Avengers 30. septembra 2023. godine. Štaviše, prema rečima izdavača, igra će poslednji update dobiti 31. marta.

Square Enix je jasno stavio do znanja da će igra biti dostupna za igru čak i nakon što zvanična podrška bude bila ukinuta 30. septembra.

31. marta, Square Enix će ukloniti sve mikrotransakcije iz igre. Drugim rečima, učiniće sav kozmetički sadržaj igre - Marketplace, Challenge Card i Shipment - dostupnim svim igračima besplatno. Svaki pojedinačni skin, emotivi i druga kozmetika sa Marketplace-a biće besplatni za sve igrače od ovog datuma pa nadalje ako posedujete kopiju igre.

Ovo je još jedna live service igra koja nije uspela da ispunji svoj početni cilj. EIDOS Montreal, Crystal Dynamics i svi drugi studiji koji su radili na njemu zaista su se borili da obezbede novi sadržaj za njega.



Igra međutim nikada nije ispunila očekivanja fanova, pogotovo u smislu gejmpinga.

U svakom slučaju, biće zanimljivo videti da li će svi veliki izdavači dalje ulagati u live service igre. EA, Ubisoft, Microsoft i Square Enix videli su da su brojne takve igre propale. Jedina kompanija koja je ostvarila dobit je Activision Blizzard (sviđalo se to vama ili ne, Diablo Immortal je zaradio mnogo novca)!

## NINTENDO SE PRIPREMA ZA PROIZVODNJU SWITCH NASLEDNIKA

Nintendo Switch je bila jedna od najuspešnijih konzola kompanije svih vremena, sa prenosivim hibridom koji je prodat u preko 120 miliona jedinica – a očekuje se da će ovaj broj dodatno porasti do lansiranja njegovog naslednika. Govoreći o tome, Nintendo je navodno počeo da pregovara sa dobavljačima u vezi sa proizvodnjom svoje konzole sledeće generacije – što sugerise da bismo uskoro mogli da očekujemo veliku najavu.

U novom izveštaju kompanije Nikkei, objavljeni su detalji o Nintendovim planovima za naredne godine, otkrivajući da proizvođač konzola očekuje da će prodati još 20 miliona Switch konzola samo u 2023. godini.

Međutim, prema izveštaju, Nintendo je već počeo da radi na razvoju sistema sledeće generacije, kao i da



pregovara sa kompanijama i potencijalnim partnerima. Sa tim na umu, nova Nintendo konzola će navodno biti dostupna već u drugoj polovini 2024. godine.

Ako je ovo tačno, onda će Switch nadmašiti NES i postati Nintendova najdugotrajnija generacija konzola – ali ima vremena do tada.

## CYBERPUNK 2077: PHANTOM LIBERTY JE "NAJOBIMNIJI" DLC IZA KOJEG STOJI CD PROJEKT RED

U razgovoru sa poljskim portalom Parkiet, CD Projekt Red menadžer za odnose sa investitorima, Marek Bugdol, otkrio je da je Phantom Liberty "najveća ekspanzija kompanije do sada". Ovaj citat je brzo dospeo na naslovne strane i o kome su izveštavali mnogi. PR menadžer CD Projekta Reda, Radek Grabowski, javio se na Twitteru da bi pojasnio da je Bugdol mislio na budžet, a ne na sadržaj.

CD Projekt Red nas je sve impresionirao sa svoja dva fantastična proširenja za The Witcher 3. Dok je Hearts of Stone doneo otprilike 10 sati novog sadržaja, Blood and Wine je delovao kao potpuno nova igra, sa dugačkom glavnom zapletom, novim sporednim misijama i oblastima za istraživanje.

Sa Phantom Liberty, znamo da će se odigrati u



novom delu Night Sitija, tako da će postojati nova područja mape za istraživanje i novi glavni quest line, koji se odvija pre kraja glavne igre. Ekspanzija je trenutno "na pravom putu" i trebalo bi da bude objavljena kasnije ove godine, ali za sada nema zvaničnog datuma izlaska.

## CRYSTAL DYNAMICS SE PRIPREMA ZA NAJAVU NOVE TOMB RAIDER IGRE

Crystal Dynamics već neko vreme planira novu Tomb Raider igru. Još 2021. godine, studio je izjavio da želi da spoji više elemenata klasičnog Tomb Raidera u svoju sledeću igru, a do kraja prošle godine je objavljeno da je Amazon potpisao ugovor za objavljivanje nove igre. Čini se da će sledeća avantura Lare Kroft biti zvanično najavljena ove godine.

U izveštaju exputera koji otkriva da će Crystal Dynamics odustati od daljeg razvoja Marvel's Avengers, takođe se tvrdilo da se studio sprema da objavi sledeću Tomb Raider igru kasnije ove godine. Kako su Avengersi ispali iz priče, Crystal Dynamics će prebaciti fokus na završetak sledećeg Tomb Raider naslova. Pored Tomb Raider, studio takođe razmišlja o



oživljavanju Legacy of Kain franšize, na osnovu potražnje obožavatelja u anketi krajem 2022. godine.

S obzirom da je ovaj deo izveštaja bio tačan, čini se da će sledeća Tomb Raider igra zaista biti najavljena ove godine. Ostaje da se vidi da li će ovo biti neka veća prezentacija, ili samo najava logotipa sa ciljem da se regrutuju developeri da rade na projektu.

## UKRADEN IZVORNI KOD ZA LEAGUE OF LEGENDS, HAKERI TRAŽE NOVAC

Riot Games je prošle nedelje otkrio da je doživeo "sajber napad" koji je ugrozio bezbednost kompanije i njihovih podataka. U nedavnom izveštaju saznali smo o kakvom napadu se radi i na koji način će uticati na budućnost kompanije.

Riot je potvrdio da su uljezi uspešno ukrali source code za League of Legends i Teamfight Tactics, kao i za raniju verziju njihovog anti-cheat softvera. Hakeri su poslali zahtev i uslove za otkup ukradenih podataka u vidu emaila, ali Riot odbija da plati predloženu sumu.

Iako bi ova situacija mogla da izazove probleme u budućnosti, Riot uverava igrače da njihovi lici podaci nisu ugroženi. S druge strane, ovaj gubitak podataka je potencijalno otvorio vrata za nove cheating softvere. Riot developeri trenutno procenjuju kako će ovaj napad uticati na trenutni anti-cheat



igre, kako bi mogli da odgovore na nove cheating softvere što je brže moguće.

Developeri veruju da će svi kompromitovani sistemi biti popravljeni, ali da će novi patch i predstojeći sadržaj biti odloženi.

## SUOSNIVAČ STUDIJA OBSIDIAN ŽELI POVRATAK FALLOUT SERIJALA

U nekoliko navrata poslednjih meseci, čuli smo od generalnog direktora Obsidiana, Fergusa Urkuharta, kako bi voleo da ponovo radi na Fallout igrama. Za početak 2023. godine, Urkuhart je to još jednom izrazio u intervjuu za Game Pressure, rekavši "Voleo bih da napravim još jedan Fallout pre nego što se penzionisem".

Iako su ove sjajne vesti za Fallout fanove, studio je trenutno fokusiran na svoja sledeća dva glavna RPG-a – Avowed i The Outer Worlds 2. Zanimljivo je da je The Outer Worlds inspirisan Fallout naslovima, iako na kraju ove dve franšize imaju veoma različit svet.

Bethesda Game Studios već ima neke ideje za Fallout 5. Međutim, studio trenutno ima pun raspored sa Starfield, koji bi trebalo da bude objavljen ove godine, i The Elder Scrolls 6, koji je najavljen još 2018. godine i koji će izaći pre Fallout 5. Ipak je to Bethesda, tako da ćemo Fallout 5 možda videti tek 2030-ih.



Čini se da je to užasno dugo vremena da jedna od najpopularnijih RPG franšiza ostane po strani.

Deluje kao da Obsidian trenutno ne planira sopstvenu Fallout igru. Međutim, Urkuhart je u intervjuu dodao da bi studio konačno mogao da počne da priča o novim projektima krajem 2023. godine, što bi takođe moglo da ukaže na to da je jedan od gore pomenutih RPG naslova pri kraju razvoja.

## PRODAJA ZA THE LAST OF US PART 1 SKOČILA ZA 250% ZAHVALJUJUĆI HBO SERIJI

Nakon lansiranja Netflixove The Witcher serije, videli smo da su prodaje za The Witcher 3: Wild Hunt u razvoju CDPR-a značajno porasle. Sada smo svedoci sličnog fenomena sa HBO-ovim The Last of Us, pošto je prodaja igara sada porasla za preko 300%.

Kako izveštava Gamesindustry.biz, GfK je objavio svoju listu prodaje igara u Velikoj Britaniji za nedelju koja se završava 21. januara, otkrivajući da je prodaja PS5 ekskluzivnog The Last of Us Part I porasla za impresivnih 238% nakon premijere serije 15. januara.

Možda je još interesantnija činjenica da je PlayStation 4 izdanje The Last of Us Remastered takođe zabeležilo porast prodaje, pri čemu je prodaja ovog naslova iz 2014. porasla za ogromnih 322%.

Ovaj obnovljeni uspeh zasnovan je isključivo na premijeri prve epizode serije, pa će biti zanimljivo videti kako će igre nastaviti da se razvijaju u narednih nekoliko nedelja i meseci



– posebno pošto sve više ljudi gleda seriju. Pored toga, biće zanimljivo videti da li će serija pomoći lansiranju TLOU Part 1 na računarima 3. marta. Kako je kvalitet serije na visokom nivou sa prve 2 epizode, ubeđeni smo da hoće.

## REDFALL KONAČNO DOBIO DATUM IZLASKA

Arkane Studios je objavio da Redfall konačno izlazi 2. maja 2023. godine. Datum izlaska je potvrđen tokom Xbox i Bethesda Developer Direct događaja. Na događaju je takođe predstavljeno više od 10 minuta novog gejmpela iz Redfall.

Redfall je FPS otvorenog sveta koji se može igrati solo ili sa timom od najviše četiri igrača u co-op-u. Igrači će se boriti sa legijom vampira na čudnom ostrvskom gradu Redfall u Masačusetsu, koji je potpuno odsečen od spoljašnjeg sveta.

Igra će biti objavljena za Xbox Series X/S i PC i biće dostupna na Game Pass-u pri lansiranju.



## FORZA MOTORSPORT ĆE BITI “TEHNIČKI NAJNAPREDNIJA TRKAČKA IGRA IKADA”

Sledeći naslov u trkačkoj franšizi Forza Motorsport otkriven je u video snimku koji je prikazan tokom Xbox & Bethesda Developer Direct prezentacije. Tom prilikom je developer Turn 10 izjavio da će ovo biti „tehnički najnaprednija trkačka igra ikada“.

Novo izdanje će biti prva glavna igra u Forza Motorsport franšizi na trenutnoj generaciji konzola, nakon Forza Horizon 5 iz 2021. godine. Kako prenosi razvojni studio, Forza Motorsport će na izlasku predstaviti preko 500 automobila iz stvarnog sveta, uključujući „najsvremenije trkačke automobile“.

Turn 10 je rekao da će igra nuditi preko 800 jedinstvenih nadogradnji i prilagođenih modifikacija.

Forza Motorsport će biti lansiran sa 20 regija sa višestrukim rasporedom staza. Pored favorita fanova, pet lokacija koje su potpuno nove za Motorsport će se pojaviti u igri, uključujući prvu u Južnoj



Afriči - Kjalami.

„Staze će imati deset puta realističnije detalje nego ranije, uključujući veoma detaljan reljef i vegetaciju, kao i desetine hiljada potpuno animiranih 3D gledalaca“.

Takođe, biće tu i ray-tracing detalja, proceduralno generisanih oblaka i fotorealizma.

## NEMA VIŠE ODLAGANJA! ATOMIC HEART SE POZLATIO

Atomic Heart intrigira igrače već godinama, otako je prvi put najavljen još 2018. godine. Od tada su vesti o igri prilično sporadične, iako je krajem prošle godine objavljeno da igra dolazi u februaru. Skoro mesec dana pre lansiranja, Atomic Heart se pozlatio.

Objavljajući na Twitteru, razvojni studio za Atomic Heart – Mundfish – rekao je: „Sa zadovoljstvom želimo da najavimo da je Atomic Heart “postao zlatan”. Hvala našim partnerima i svima koji su uključeni u ovaj uzbudljiv projekat, i, pre svega, hvala vama što ste ostali sa nama i podržali Atomic Heart. Vidimo se 21. februara!“

“Going Gold“ znači da je Atomic Heart Gold Master disk poslat izdavaču igre Focus Entertainment. Nakon podnošenja zlatnog mastera, diskovi se mogu štampati sa finalizovanim softverom. To je proces kroz koji prolazi svaka igra u razvoju, što znači da je



(osim nekoliko pečeva na izlasku) Atomic Heart kompletan i spreman za igranje. Odnosno, nema više odlaganja.

Naravno, iz iskustva znamo da ovo ne znači da igra neće imati mane na izlasku. Imajući to u vidu, ovo je još uvek dobar pokazatelj da „sve ide po planu“ uoči lansiranja Atomic Heart-a 21. februara.

## DEAD SPACE REMAKE JE NAJBOLJE OCENJENA IGRA OVE GODINE

EA nas je sve iznenadio prošle godine najavom Dead Space Remake. S obzirom na istoriju kompanije, postojala je određena zabrinutost da će „modernizovana“ verzija igre doneti neželjene promene, slično onome što se desilo sa Dead Space 3. Na sreću, recenzije su sada dostupne i izgleda da je tim u EA Motive isporučio izuzetno verno adaptaciju originala.

Objavljeno je otprilike 50 recenzija pre izlaska Dead Space Remake, a mnogi hvale igru zbog njenog grafičkog remonta i podešavanja gejmpela kako bi se osvežilo iskustvo. Po većini recenzija, ovo je skoro savršeni rimejk kulturnog klasičnika, tako da ako ste se nadali da ćete videti povratak Dead Space-a ili nikada niste imali priliku da igrate originalnu igru, čini se da je sada odličan trenutak da uskočite u njegov bogat univerzum.



Na Metacritic-u, Dead Space Remake trenutno ima ukupnu ocenu 89, baš kao i na Open Critic-u, što ga čini jednim od najbolje ocenjenih izdanja godine do sada, nadmašujući druge velike naslove poput Fire Emblem Engage i Forspoken (lol).

Dead Space Remake je izašao 27. januara za PC, Xbox Series X/S i PlayStation 5.

# TOP IGRE FEBRUARA

## HOGWARTS LEGACY

Hogwarts Legacy izgleda kao Harry Potter igra o kojoj su fanovi maštali. Godinama smo vapili za potpunim RPG-om smeštenim u čarobnjačkom svetu Harija Potera, a sada kada smo zašli u 2023, ne moramo još dugo da čekamo.

Hogwarts Legacy je RPG smešten u impresivan open world. Vodeći vas u čarobnjački svet 1800-ih, Hogwarts Legacy stvara određenu distancu između sebe i knjiga i filmova, ali su obožavatelji uvereni da će igra biti „čvrsto ukorenjena u univerzumu Harija Potera“.

Hogwarts Legacy je u potpunosti singlplejer iskustvo bez kooperativnih i multiplejer režima. Sa tim fokusom na iskustvo za jednog igrača, čini se da je igra usmerena na kreiranje sopstvene lične avanture. Naravno, sa strane gejmpela očekuju vas razne čarobnjačke dogodovštine.



10. FEBRUAR - PC, PS5, XBOX SERIES X/S

## WILD HEARTS

Wild Hearts će biti potpuno nova i uzbudljiva avantura studija Omega Force, koji je godinama proveo radeći na serijalu Dynasty Warriors. Ali, sa EA iza sebe i njihovim EA Originals programom, čini se da nas čeka jedna nova i vrlo interesantna franšiza.

Igra je znatno drugačija od onoga što je studio radio ranije i čini se da nudi mnogo više mobilnosti i akcije od Monster Huntera, sa novim alatima i zamkama, kao i živahnijim okruženjem. Gejmpelj će se odvijati u zonama, a ne u otvorenom svetu.

U Wild Hearts ćete loviti fantazijska stvorenja u doba Feudalnog Japana. Koristite magiju i oružje na daljinu ili blizinu, zajedno sa mnoštvom alata i zamki. Naslov će takođe imati co-op opciju za do 3 igrača.



17. FEBRUAR - PC, PS5, XBOX SERIES X/S

## ATOMIC HEART

Atomic Heart bi trebalo da bude jedno od najjedinstvenijih FPS izdanja za 2023. godinu. Smešten u nekada utopijski Sovjetski Savez, možete očekivati pregršt iznenađenja dok istražujete ovaj retrofuturistički svet. Prvi put najavljeni pre 4 godine, igra je dugo bila u razvoju, a nakon solidnog broja odlaganja, sada konačno imamo potvrđen datum izlaska.

Atomic Heart je, u najmanju ruku, jedinstven obrt na žanr pucačina iz prvog lica, i na sreću, gejmpelj koji je Munfish prikazao do sada nije razočarao. U trejleru ima dosta toga za videti, prvenstveno u smislu borbe.

Igra bi takođe mogla da bude izdata za Xbox Game Pass još od prvog dana. Ostaje samo pitanje da li će igra doći na PlayStation Plus ili ne.



21. FEBRUAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

## LIKE A DRAGON: ISHIN!

Like a Dragon: Ishin! je rimejk studija Ryu Ga Gotoku (RGG). Igra se slično kao Yakuza, ali se dešava u Japanu 1860-ih kada se era samuraja približava svom kraju. Iako je najavljena tokom PlayStation State of Play, igra će biti dostupna i za Xbox konzole i PC.

Originalna igra Riu Ga Gotoku Ishin! je prvo bitno objavljena na PS3 i PS4 2014. godine kao spin-off serije Yakuza, ali nikada nije lokalizovana i objavljena na Zapadu. Ovaj rimejk će biti prvi put da će igra biti dostupna van Japana, potpuno prepravljena u Dragon Engine-u, koji je RGG Studios koristio za svoje nedavne igre, Yakuza: Like a Dragon i Judgment.

Like a Dragon: Ishin! je akcioni brawler sličan većini Yakuza igara, koji nema poteznu borbu uvedenu u Yakuza: Like a Dragon. Iako većina fanova zna šta mogu da očekuju, postoji nekoliko novina koje čine Like a Dragon: Ishin! jedinstvenim.



**ISHIN! - 21. FEBRUAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S**

## SONS OF THE FOREST

Sons of the Forest je jedna od naiščekivanijih igara 2023. godine. Developer Endnight Games je već spreman da isporuči The Forest 2, masivno prošireno survival iskustvo koje će nam dati potpuno novi svet za istraživanje, prepun novih opasnosti i užasa.

Ova survival igra je prvo bitno bila planirana za 2022. godinu – prvo u maju, a zatim u oktobru – iako je developer Endnight najavio treće odlaganje Sons of the Forest 31. avgusta. Studio je objasnio da mu je "potrebno vreme za dodatno poliranje igre".

Gejmsplej igre Sons of the Forest je izgrađen na temeljima koji su The Forest vinuli u nebesa. U pitanju je survival horror u otvorenom svetu gde morate da koristite oružja, alate i svoje okruženje kako biste se izborili sa kanibalskim mutantima i preživeli. I u Sons of the Forest ćete moći da igrate solo ili u kooperativnim sesijama za više igrača, iako Endnight tek treba da potvrdi da li će ovaj nastavak podržavati grupe od osam igrača poput svog prethodnika.

## HORIZON CALL OF THE MOUNTAIN

Svi smo se nadali novom Horizon sadržaju, ali je otkrivanje Horizon Call of the Mountain, punokrvne VR igre smeštene u Horizon univerzumu, bilo pravo iznenađenje.

Ovo nije priča o Aloj, što nije loša odluka jer je svet Horizonta toliko bogat da biste mogli da napišete kreativni narativ sa fokusom na bilo kog lika. Ova avantura je trenutno u razvoju u Guerrilla i Firesprite-u za PlayStation VR2.

Pa, ako se ne radi o Aloj, o kome je onda reč? Preuzimamo ulogu novog lika, Rijasa, osramoćenog, bivšeg ratnika koji traži iskupljenje. Putovaćemo kroz zadivljujuće predele širom Carje i Nore kako bismo se izborili sa novom ozbiljnom pretnjom.

Penjaćemo se na planine, loviti mašine, i baviti se craftingom. Za razliku od nekih drugih VR igara, čini se da Horizon Call of the Mountain nije linearan, jer se Sony hvali da ćete moći da istražujete svet u čitavih 360 stepeni i da komunicirate sa svojim okruženjem pomoću dva PSVR 2 kontrolera.



**22. FEBRUAR - PSVR2**



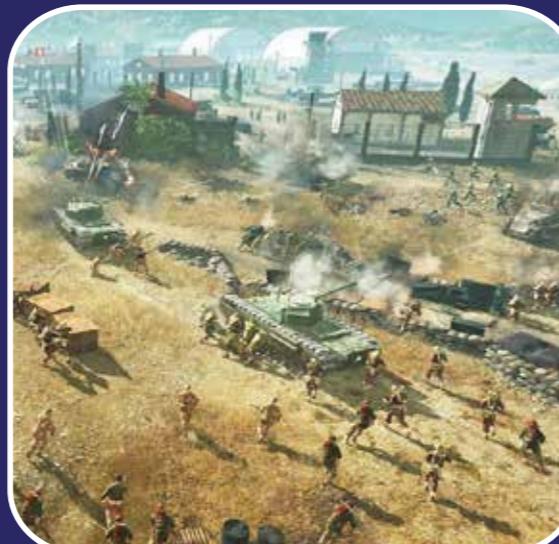
**23. FEBRUAR - PC**

## COMPANY OF HEROES 3

Nakon dugogodišnje pauze, Relic Entertainment je konačno vratio Company of Heroes, serijal strategija u realnom vremenu koja korene vuče još iz 2006. godine. Studio je poznat i po drugim RTS franžizama, uključujući Homeworld, Warhammer 40K i Age of Empires.

Prema developeru, Company of Heroes 3 će se odigravati u Italiji i severnoj Africi. Igrači mogu da očekuju dve velike kampanje, od kojih će obe doneti izvanrednu RTS akciju i sjajno sinematično iskustvo. U kampanjama, konkretno, imaćete slobodu da ispunite navedene ciljeve na bilo koji način koji smatrate prikladnim, i imaćete mogućnost da osvajate italijanske i severnoafričke regije na osnovu vaše lične strategije.

Company of Heroes 3 neće biti igra zasnovana na nekoj dubokoj priči, već isključivo na kolekciji uzbudljivih bitaka.



23. FEBRUAR - PC

## SCARS ABOVE

Ako uzmete ono najbolje iz Returnal, Shadow of the Colossus, Death Stranding i Remnant: From the Ashes, a zatim sve to lepo pomešate, prepostavljam da bi krajnji proizvod izgledao nešto poput ostvarenja domaćeg studija Mad Head Games - Scars Above.

Scars Above je predstojeća naučno-fantastična akciono-aventurička igra iz trećeg lica od strane Mad Head Games, nagrađivanog nezavisnog developera sa sedištem u Srbiji. Projekat, koji će odvesti igrače na daleke ivice misteriozne planete, kombinovaće brzi i zahtevni gejmping sa solidnom dozom istraživanja i rešavanja zagonetki. Ljubitelji naučne fantastike mogu da očekuju mnogo međugalaktičkih saznanja i susreta sa neprijateljskim vanzemaljskim stvorovima.

Scars Above nas stavlja u ulogu Dr. Kejt Vard, naučnice koja radi za specijalnu jedinicu SCAR, koja je poslata da istraži misteriozni objekat koji se pojavio u Zemljinoj orbiti. Misija ne teče po planu, i cela posada broda biva transportovana na nepoznatu planetu. Upravo je na Kejt da pronađe ostatak posade i otkrije šta se zapravo dogodilo, a da se usput odbrani od vanzemaljskih čudovišta i spasi živu glavu.



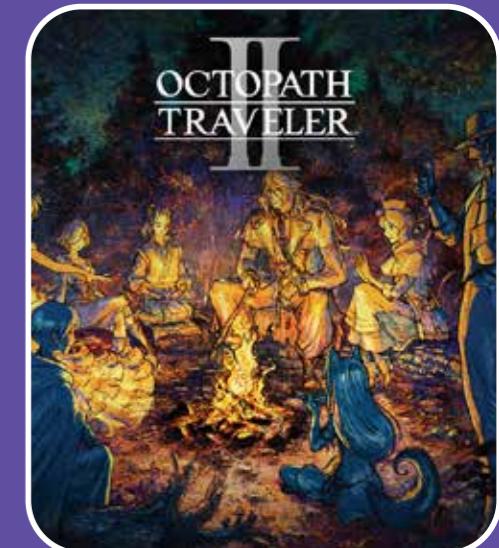
28. FEBRUAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S - DOMAĆE

## OCTOPATH TRAVELER II

Square Enixova ponuda HD-2D igara i dalje nastavlja da korača putem uspeha, a Octopath Traveler danas nadmašuje 3 miliona prodatih kopija. Sada nam uskoro stiže Octopath Traveler 2, novi JRPG koji ponovo okuplja osam različitih likova i priča. Iako novi Octopath izgleda izuzetno slično originalu, priča i okruženje izgledaju veličanstvenije nego ikada ranije, a na putu je i nekoliko malih promena u gejmpingu.

Octopath Traveler 2 se odvija u novom svetu zvanom Solistia, okruženju koje izgleda dosta drugačije od prethodne igre. Čini se da se Solistia nalazi usred industrijske revolucije, a trejler otkriva gradove koje krasiti klasični steampunk stil.

Dok je prvi Octopath Traveler počeo kao ekskluziva za Nintendo Switch, to neće biti slučaj sa nastavkom. Igra će od prvog dana biti dostupna za PS4, PS5, PC i Nintendo Switch. Zanimljivo je napomenuti da prvi Octopath trenutno nije dostupan na PlayStation sistemima, već samo za Nintendo Switch i PC.



24. FEBRUAR - PC, PS4, PS5, SWITCH

## DESTINY 2 LIGHTFALL

Lightfall je velika ekspanzija za čuveni MMORPG Destiny 2, koji vodi igrače na potpuno novu avanturu.

Sa ekspanzijom stiže i nova sezona, prva od četiri nove sezone za 2023. godinu, kao što je bio slučaj sa Witch Queen i njenom propratnom 16. sezonom, Season of the Risen.

Promene u gejmpingu u Destiny 2 Lightfall uključuju dodatak pete podklase pod nazivom Strand. Ova podklasa vlada mračnim silama koje se vrte oko preoblikovanja niti stvarnosti da bi se formirala moćna oruđa, kao što je grappling hook.



28. FEBRUAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S



Autor: Milan Janković

## UTISCI SA PREMIJERE THE LAST OF US SERIJE



**U**moru adaptacija video igara, bilo za bioskopska platna ili za male ekrane, uvek je bilo nekih problema. I na kraju, prosto rečeno, gotovo sve su bile izuzetno loše. Kreatori ovih adaptacija kao da su mislili da će ljubav fanova biti dovoljna da donese uspeh njihovim projektima, a ne kvalitet i sruština koja je krasila originalnu igru. Iz godine u godinu smo počeli da gubimo nadu da će ikada izaći nešto dobro ovog formata.

Tu na scenu stupaju Sony i PlayStation. Japanski gigant već duže vremena gleda kako da se proširi u

druge sfere kreativne industrije, kako bi široj publici pružio fantastične svetove i iskustva koji su ranije bili dostupni samo igračima na PlayStation konzolama. Otuda imamo prelazak silnih ekskluziva koje nismo ni sanjali na PC-u, kao i snimanje serija i filmova po uzoru na neke od najpopularnijih gejming franšiza.

Sony je u saradnji sa producijskom kućom HBO proteklih godina radio na adaptaciji video igre The Last of Us, što je izrođilo fantastičnu priču za male ekrane koja je privlačna svima, bez obzira da li ste igrali prvi

The Last of Us ili do sada niste znali da tako nešto postoji (u šta sumnjam).

Ogranak kompanije HBO je sredinom januara održao specijalnu premijeru serije u Cineplexx bioskopu u TC Galerija u Beogradu, na koju smo i mi bili pozvani. Pilot epizoda je trajala oko 80 minuta, što ju je učinilo savršenom za gledanje na velikom platnu. Ukratko, doživljaj je bio fenomenalan. HBO je odlično preneo duh igre, a u nekoliko navrata smo ostali bez daha dok smo gledali verno rekreirane scene iz igre, koje su se sjajno uklopile u seriju.



U prvoj epizodi se može videti uvodna priča i jezivi intro iz 80-ih godina, koji nas potom vodi do dana pred početak apokalipse, kada su inficirani počeli da preuzimaju svet, gde pratimo Džoela (Pedro Paskal) i njegovu čerku. Nakon uvoda koji je bio jako verodostojan i upečatljiv, idemo u postapokaliptično okruženje 20 godina kasnije, gde Džoel, u pokušaju da izade iz zone karantina, dobija zadatak da prokriju mladu devojku Eli (Bela Remzi).

U zavisnosti od toga kada čitate ovaj tekst, trenutno su dostupne 3 ili 4 epizode, i moram reći (bez spajlera naravno) da se PlayStation i HBO nisu u potpunosti držali izvornog materijala, te The Last of Us serija nije 1:1 rekreacija video igre, već donosi i nešto drugačije. I to je dobra stvar. Likovi koje smo upoznali u igri imaju drugačije sudsbine i potpuniju priču, tako da će fanovi igre dobiti novi uvid u teskobu i nesreću koju postapokaliptični svet nosi sa sobom.



Grandioznost detalja i posvećenost očuvanju izvornog materijala ne manja. Ruševine grada kojim vladaju zombiji su neverovatno verne i odlično prikazane, kao u samoj video igri. Čak su se i glumci koji tumače uloge zombija inficiranih gljivama u potpunosti posvetili svojim ulogama. Na čelo produkcije postavljeni su Krejg Mazin (Chernobyl) i Nil Drukman, što se samo po sebi pokazalo kao jako dobar potez. Iz epizode u epizodu beleži se sve veća gledanost, što najbolje govori o kvalitetu serije.

Naravno, ostaje još da odgledamo ostatak od ukupno 9 epizoda, koliko ih je planirano za prvu sezonu. Da stvar bude još bolja, druga sezona The Last of Us serije je već najavljena.



Autor: Božidar Radovanović

## KAMEN TEMELJAC GAMING ZAJEDNICE U HRVATSKOJ: INTERVJU SA MARTINOM PERUŠIĆEM

**U**današnjem intervjuu ćemo razgovarati sa Martinom Perušićem, osnivačem i rukovodiocem velike Facebook grupe PlayStation 5 Hrvatska, koja danas broji skoro 5000 članova. Ako vas interesuje kako izgleda gaming scena u Hrvatskoj i kako je Martinu pošlo za rukom da ujedini toliki broj ljubitelja video igara, došli ste na pravo mesto!

**Play!Zine:** Pozdrav Martine! Za početak nam reci nešto o sebi - čime se baviš i kako si ušao u svet video igara? Za koju igru vezuješ najlepše sećanje iz detinjstva?

**Martin:** Vodim neslužbenu PlayStation 5 Hrvatska Facebook zajednicu i urednik sam web portala GameHub.hr. U prošlosti sam radio kao suradnik na domaćim gaming portalima (Lock'n'Load, GoodGame.hr i FFA.hr). Videoigre su me oduvijek zanimali. PlayStation igratim od kraja 1990-tih, a dnevne vijeti, odnosno dnevna zbivanja iz svijeta videoigara pratim ozbiljnije od 2008. Angažman na višoj razini krenuo je od lipnja 2020. godine pokretanjem Facebook grupe.

Najljepše sjećanje iz djetinjstva vežem uz otkriće čudnovate japanske videoigre zvane Tombi! Radi se o 2.5D avanturi s RPG elementima simpatičnog grafičkog stila koju sam otkrio slučajno na PlayStation demo disku. Toliko mi se svidjela, da je uslijedila potraga za „prženim“ CD-om. Bilo je teško pronaći lokalnog pirata koji je imao Tombiju u nikada.

katalogu. Osjećaj sreće kada sam konačno nabavilo igru je bio nevjerojatan. Nikada neću zaboraviti igranje u kasne noćne sate, borbu s praščićima, rješavanja zagonetki i istraživanje prekrasno organsko dizajniranih lokacija. Radi se o rijetkom naslovu koji je i dan danas teško nabaviti po pristupačnoj cijeni. Da živimo u idealnom svijetu, voleo bih da za PlayStation 5 izđe Tombi remaster ili remake.

**Play!Zine:** Kada i kako si došao na ideju da osnuješ Facebook grupu PlayStation 5 Hrvatska? Da li je postajao neki poseban inspirativni trenutak koji ti je dao taj "final push"?

**Martin:** Razlog osnivanja je jednostavan – nezadovoljstvo postojećim PlayStation grupama na ovim prostorima. Ideja je došla spontano, sama grupa pokrenuta je nekoliko minuta nakon ponoći 11. lipnja 2020. godine. Trenutak inspiracije je nastupio nakon odgledanog predstavljanja PlayStation 5 konzole i igara. Kao da mi je neki glas u glavi rekao osnujniku u video igre?



**Play!Zine:** Tvoja grupa danas broji preko impresivnih 4500 članova. Kako ti je pošlo za rukom da „ujediniš“ toliki broj zaljubljenika u video igre?

**Martin:** Više stvari je utjecalo. Uz

faktor sreće, autentičnost i konzistentnost smatram da je kvalitet u odnosu na slične domaće Facebook zajednice najveći razlog svakodnevnog priljeva novih članova. Ujedno netoksična atmosfera privlači ljude da nam se pridruže.

Brojka od gotovo 5000 članova još je impresivnija uzimajući u obzir da je sve ostvareno bez finansijskog troška promocije. Članovi koji ulaze u grupu stvarno žele biti dio naše zajednice. Najčešće dolaze na temelju preporuke (priatelja ili poznanička), odnosno pozitivnih objava o grupi na društvenim mrežama i forumima.

Lijep je osjećaj vidjeti ostvaren napredak od lipnja 2020. godine do danas (31.12.2022.). Kao da se gradi dvorac i širi kraljevstvo – ako ovo zvuči poznato, izgleda da sam previše igrao igre iz Suikoden serijala.

**Play!Zine:** Reci nam nešto o članovima. Da li ti neko pomaže oko vođenja grupe?

**Martin:** Grupa okuplja članove različitih profila. Primjerice od radnika u tvornicama, do stručnjaka iz različitih područja. Svima njima zajednička je ljubav prema igranju videoigara i PlayStationu.

Prema posljednjim analitičkim podacima 95% članova grupe su muškarci, dok je 5% žena. Zanimljivo, navedeni omjer je uvijek isti otkako je pokrenuta grupa. Najveći broj članova ima između 25 – 34 godine, nakon toga slijedi 35 – 44, i 18 – 24. Starijih obožavatelja PlayStationa i videoigara ima, ali ih je manje. Što se tiče mlađih generacija čini se kako im naša zajednica nije zanimljiva.

Najvjerojatnije imaju neke druge digitalne kanale informiranja i druženja.

Vođenje grupe je složen „posao“. U svakodnevnim aktivnostima u radu grupe sudjeluje dvadeset osoba. Uz moderatore, tu su i suradnici koji kreiraju zanimljiv sadržaj i potiču rasprave. Broj ljudi koji su aktivni članovi tima varira. Naime, u protekle dvije godine fluktuacija (dolazaka i odlazaka) je bilo. Obično zbog privatnih ili poslovnih obveza pojedini članovi tima prestaju biti aktivni u grupi. Srećom, kako zajednica napreduje lakše je pronaći zamjenu u obliku „kvalitetne svježe krvi“.



PlayStation  
spaja ljudе od 1995.

**Play!Zine:** Grupa je posvećena video igrama, ali ima malo veći fokus na PlayStation 5 konzolu. Da li je to bila neka inicijalna ideja sa tvoje strane jer si više „konzolaški tip“, ili su konzole popularnije od PC-a u Hrvatskoj kada je gaming u pitanju? Na tu temu, koje igre su najigranije u Hrvatskoj?

**Martin:** Uvijek sam igrao na konzolama, počevši od Famiclonova nadalje. U startu je grupa zamišljena kao PlayStation zajednica. U početku smo se igrali s objavama vezanima uz PC i druge platforme. Interna anketa i dobiveni feedback je pokazao da se u

Hrvatskoj videoigre najviše povezuju uz PlayStation. Ujedno su članovi počeli prigovarati zbog objava koje nisu tematske. Jednostavno, odlučili smo se u potpunosti fokusirati na stvaranje najveće i najkvalitetnije PlayStation zajednice na ovim prostorima.

Rekao bih da se u posljednjih nekoliko godina sve više u Hrvatskoj igra na konzolama iz razloga jednostavnosti („plug and play“), a i nostalgija čini svoje. Ljudi koji su sredinom 1990-tih i početkom 2000-tih odrasli na originalnom PlayStationu 2 došli su u godine kada si mogu bez razmišljanja priuštiti

novu konzolu i videoigre. Postoji određeni broj članova grupe koji su izvan svijeta videoigara bili nekoliko godina, ili čak cijele desetljeće, ali kada je izašao PlayStation 5 odlučili su ga nabaviti.

Prema našoj procijeni najigranije aktualne igre u Hrvatskoj u 2022. godini za PlayStation su bile God of War Ragnarok, Elden Ring, Horizon Forbidden West, Gran Turismo 7, FIFA 23 i Call of Duty Modern Warfare II. Domaći igrači najviše vole igrati dobro poznate naslove. Sve što je novo, nepoznato ili čudnovato slabije prolazi na tržištu. Primjerice, broj ljudi koji igraju japanske RPG-ove

koji nisu Dragon Quest, Final Fantasy i Persona je malen. S druge strane open world, pucačine i sportske igre imaju značajan broj fanova u Hrvatskoj.

**Play!Zine:** Šta novi članovi tačno mogu da očekuju od tvoje grupe? Pored vesti sa globalne gaming scene, kakav je sadržaj grupe?

**Martin:** Sadržaj grupe je raznolik. Nabrojat ću ukratko dio što je moguće pronaći u PlayStation 5 Hrvatska neslužbenoj Facebook zajednici. Uz prenošenje svakodnevnih aktualnosti iz svijeta videoigara, najveći dio otpada na pitanja članova, originalne objave, ankete, zanimljive rasprave, slike kolekcija, i slično. Kao poseban bonus valja izdvojiti kako povremeno organiziramo nagradne natječaje u kojima je moguće osvojiti atraktivne nagrade.

Imamo posebne tipove objava koje su nam izuzetno drage (predstavljanje članova grupe, intervjuji, istraživačke objave). Povremeno dobivamo anonimne insajderske informacije koje se pokažu točnima. U grupi je ujedno moguće pronaći prve dojmove i osvrte na aktualne videoigre, slike i trailere iz nadolazećih videoigara, originalni video sadržaj suradnika koji uključuje recenzije i najave. Posljednje aktivnosti uključuju humanitarnu akciju i organizaciju velikog nagradnog natječaja.

koje ih zanimaju, a ujedno i nama koji vodimo dobro dođe prilikom izrade analitike, izvještaja i kreiranja novih objava.

**Play!Zine:** Reci nam nešto o dodatnim aktivnostima u okviru grupe. Da li organizujete neke meetup-e i takmičenja?

**Martin:** Dodatne aktivnosti grupe uključuju neformalne susrete i druženja na raznim lokacijama diljem Republike Hrvatske, organiziranje nagradnih natječaja s atraktivnim nagradama i humanitarne akcije. Natjecanja (bilo online, bilo uživo) do sada nismo organizirali, ali to ne znači da nećemo pokušati ako se pojavi prava prilika.



ispravi ako grešim, ali na razini država bivše Jugoslavije jedina smo zajednica koja je ostvarila kontakte s izdavačima i razvojnim studijima. Na press listama smo nekoliko većih i manjih izdavača, te redovno dobivamo PR emaile s trailerima i slikama. U praksi to znači da u grupi neku važnu vijest objavimo u isto vrijeme kao portal, ili čak i ranije. Ujedno od pojedinih izdavača nam pristižu review kodovi. Primer posljednje igre koje smo tako „dobili“ je na sljedećem linku.

S obzirom na to kako preko 14 godina svakog mjeseca izdajete profesionalni gaming časopis, jasno vam je koliko je uloženog truda potrebno da bi se uopće došlo do kontakata, odnosno ostvarila neka razina komunikacije s izdavačima. Za divno čudo, svaki puta kad smo aplicirali za prijavu na press listu, u većini slučaja bude pozitivan odgovor. Unatoč tome što nam sadržaj nije na engleskom jeziku, strane kompanije očigledno znaju prepoznati kvalitetu, te nas svojim pristupom poneki puta ugodno iznade.

**Play!Zine:** Možeš li da nam kažeš šta je Press X digizine?

**Martin:** Press X digizin je digitalni magazin za PlayStation kulturu rađen u kasne noćne sate krajem 2020. godine. Unatoč neiskustvu, stvorili smo nešto što izgledom podsjeća na časopise za videoigre koje su se mogli sredinom 1990-tih i početkom 2000-tih kupiti na kioscima. Pustili smo van nulti pilot broj. U nekoliko navrata pokušali smo izraditi broj 1, ali smo iz raznih razloga odustali. Nadamo se kako ćemo u bliskoj budućnosti nastaviti s izradom.

**Play!Zine:** Da li pronalaziš dovoljno vremena da se u potpunosti posvetiš grupi? Da li bi jednog dana voleo da ovo postane nešto više od hobija?

**Martin:** Vremena se nekako uvijek pronađe. Bilo to rano ujutro ili kasno u noć. Sreća što je vođenje grupe preko mobilnog uređaja prilično jednostavno. Od malena mi je želja raditi profesionalno u industriji videoigara, nadam se kako će mi se pružiti prilika u bliskoj budućnosti.

**Play!Zine:** Kakvi su planovi grupe za narednu godinu? Da li imate neki konkretan projekat u pripremi?

**Martin:** Plan je nastaviti raditi kvalitetno kao i tijekom prethodne dvije godine te stvarati mesta za napredak. Ideja u kojem smjeru bi se grupa mogla razvijati imamo, ali nigdje nam se ne žuri. Postepeno ćemo uvoditi nove stvari. Nadamo se kako će sve što budemo radili tijekom 2023. utjecati na značajno povećanje broja članova.

**Play!Zine:** Reci nam koje su neke od tvojih omiljenih video igara i zašto?

**Martin:** Izdvojiti ću nekoliko naslova za razne generacije PlayStation konzola.

Na originalnom PlayStationu najviše su mi se dojmile Metal Gear Solid (nevjerljivna razina detalja na ograničenom hardveru) i Tombi (2.5D avantura s RPG elementima simpatičnog grafičkog stila).

Kod PlayStation 2 konzole najviše sam uživao u igranju Sly Racoona (prvi dio koji podsjeća na Crash

Bandicoot 3: Warped). PlayStation 4 me je oduševio s Uncharted: The Nathan Drake Collection (najbolja avanturistička igra u stilu Indiana Jonesa i Lare Croft).

Što se PlayStation 5 tiče, Assassin's Creed Valhalla mi je bila prva igra u životu koju sam igrao preko 100 sati i jedna od rijetkih igara gdje sam kupio sav dodatni sadržaj. Druga igra koja me oduševila je Yakuza JRPG, odnosno Yakuza: Like a Dragon. Zanimljivo gameplay iskustvo prožeto najboljim elementima žanra i bogato mini igrama i crnim humorom. Posljednja igra koja me je oduševila je God of War Ragnarok.

**Play!Zine:** U osvrtu na 2022. godinu, reci nam koje igre su po tvom mišljenju igra godine, iznenadjenje godine i razočaranje godine.

**Igra godine - God of War Ragnarok - najbolja igra izdana na PlayStationu u 2022. godini**

God of War Ragnarok mi se dopao jer se radi o linearnom naslovu nabijenom akcijom koji u pokretu izgleda kao da se gleda holivudski blockbuster. Posebno mi je zanimljivo što tijekom igranja ne postoji prazan hod. Radi se ujedno o najprodavanijoj PlayStation ekskluzivi u 2022. godini. Ako je moguće ovako dobar

naslov izdati na PlayStationu 5, što li će tek biti moguće na PlayStationu 6!

### Iznenadjenje godine - Forsaken demo

Prema traileru igra mi se nije činila dobrom. Isprobao sam demo verziju koja me je totalno oduševila, toliko da sam odmah po završetku izvršio prednarudžbu. I onda neka istraživanja kažu da izdavanje demo verzija u većini slučaja utječe na slabiju prodaju finalne verzije igara.

### Razočaranje godine

Osobno nisam naletio na igru koja me je razočarala. Ako ćemo govoriti općenito, od svih izdanih PlayStation 5 igara, Zorro The Chronicles djeluje kao nešto što je trebalo biti izdano davnih dana početkom 2000-tih godina. Prema Metacriticu radi se u drugoj najgore ocijenjenoj PlayStation 5 igri izdanoj 2022. godine.

**Play!Zine:** Hvala ti Martine na sjajnom intervjuu! Play! ekipa ti želi puno sreće i uspeha u 2023. godini, i nadamo se da će PlayStation 5 Hrvatska Facebook zajednica još više porasti!

Ne zaboravite da podržite Martina i njegovu grupu!





# BLACKTAIL



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

## BABA JAGA SRCU DRAGA

U poslednjih nekoliko godina, broj igara koje koriste slovensku mitologiju kao inspiraciju je značajno porastao, ali se i dalje može reći da u moru raznoraznih nordijsko-grčkih izdataka, ona i dalje predstavlja pravo osveženje. Blacktail je upravo takva igra - prezanimljiva akcionalna avantura. Može se reći i da je skriveni dragulj, s obzirom da je prošla ispod radara poprilično neprimećena.

Vi ste Jaga, devojčica koja notabilno treba da postane poznata veštica Baba Jaga, koja biva odbačena od svih koje poznaje zbog veštičarenja. Poslednje čega se devojčica seća jeste da je bila sa svojim prijateljima i sestrom i kreće na pohod da iste pronađe i spase. Premisa je jako jednostavna, međutim uvodi se doza tog slovenskog misticizma koja će provući Jagu kroz brojne mitove i priče, ali sa originalnim

pečatom razvojnog tima. Igra vas često otvoreno pita da li želite ići putem tame ili svetla, iako ovaj izbor ne utiče preterano na grananje priče. Na ovo utiču vaše akcije, na primer koga ćete poštedeti ili koji ćete izbor napraviti kako biste dobili jedan od dva kraja.

Devojčica i takozvani Glas koji čuje nakon svoje epizode amnezije će vam praviti društvo kroz veći deo igre, uz povremene simpatične i ne tako simpatične karaktere koji doprinose celokupnom „Alisa u zemlji čuda“ stilu igre i samom nartivu. Iako priča ne predstavlja ništa revolucionarno, ipak nosi jednu jaku poruku. Dijalozi su dosta dobro napisani, mada umeju biti nekonzistentni od lika do lika sa blagim padovima u kvalitetu, ali ništa što će vas odvratiti da vidite ovo putešestvije Jage do kraja.

Jaga poseduje luk i strele kao glavno oružje u igri, koji inicijalno dolazi sa jednim tipom strela, dok se ostale mogu otkriti do kraja igre. Takođe postoji tri načina na koje Jaga može ispaliti strelu – brzo, na razdaljinu i jako. Ovo doduše nije jedino oružje koje Jaga ima na raspolaganju, već je tu i rukavica koja može ispaljivati vradžbine koje mogu odgurnuti ili zalediti protivnike. Ovi napadi će vam trošiti manu, ali su jako korisni kada imate veliki broj neprijatelja na ekranu, pa morate implementirati neku vrstu crowd control efekata. Igra nudi više različitih nivoa težine, međutim što se tiče same borbe, ona je uvek u najgorem slučaju funkcionalna i ne predstavlja veći problem, mada ćete se pomučiti u određenim okrušajima ako igrate na kontroleru. Boss neprijatelji su dinamični i jedinstveni, i svakako mogu predstavljati izazov na višim nivoima težine.

Kako budete prelazili igru, pred Jagu će biti postavljane uglavnom jednostavne opcije koje će je odvesti putem dobra ili zla, mada ćete tokom borbe često nailaziti i na nevina stvorenja iz prirode koja možete slučajno zakačiti jednom od svojih magija, menjajući vaš afinitet ka svetlu ili tamni. Ovde postoji i rudimentarni sistem pravljenja unapređenja za vaš luk, novih mana sposobnosti, ali ništa preterano što će vam promeniti stil igranja. Borbi se pak može zameriti što ne unosi previše raznovrsnosti za vaš arsenal kako igra odmiče, pa ume postati repetativna, ali dizajn neprijatelja i sveta tu kompenzuje kako biste ostali uvučeni do samog kraja.

Svet je velelepni, mada možda preveliki za ovakav tip igre, iako drži do svoje raznovrsnosti u najboljem mogućem smislu. Ovo kažem najviše zbog nedostatka konvencionalnog fast travel sistema, te će veoma često morati da tabate kroz regione u kojima ste već bili, dok se neprijatelji oživljavaju zajedno sa skrivenim kovčezima i ostalim lootom, pa igra ume biti malo dezorientišuća kada krenete da se pitate da li ste već očistili taj deo mape.

Ostatak audio-vizuelnog iskustva je generalno predivan, i savršeno postavlja atmosferu već pomenute „Alise u zemlji čuda“ na slovenski način. Glasovna gluma je bukvalno u svakom smislu odlična, za gotovo sve likove. Glavni problem sa Blacktailom jesu čudni bagovi koji mogu uticati na vašu percepciju igre, pa će brojni predmeti često ispadati van vašeg domaćaja, iako su neophodni za unapređenje opreme, dok pojedine narativne sekvenце mogu iskusiti dobar pad u frejmrejtu. I uz te povremene probleme, kao što su i nestasna kamera i generalno nezgodna kontrolna šema na kontroleru, Blacktail vredi iskusiti. Iako je kraj priče pomalo predvidljiv, svaki od likova je jako duboko razrađen, a svet veoma imenzivan. Generalno je lepo videti originalnu zavržlamu koju je Parasight smislio za klasične slovenske mitove.



**“SVET JE VELELEPAN, MADA MOŽDA PREVELIKI ZA OVAKAV TIP IGRE, IAKO DRŽI DO SVOJE RAZNOVRSNOSTI U NAJBOLJEM MOGUĆEM SMISLU”**



**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**  
OS: Windows 10 64-bit  
CPU: Intel Core i5-6600K / AMD Ryzen 5 1500X  
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1660 SUPER / Radeon RX 590  
RAM: 16 GB  
HDD: 20 GB



**IGRU USTUPIO:**  
**IRIS MEGA**

**PLATFORMA:**  
PC, PS5,  
Xbox Series X/S  
**IZDAVAČ:**  
Focus Entertainment  
**CENA:**  
€29,99

**RAZVOJNI TIM:**  
The Parasight S.A.  
**TESTIRANO NA:**  
PS5

**OCENA**

**8,5**

- ✓ Odlični likovi i zanimljiva priča
- ✓ Predivan mističan svet
- ✓ Zabavni boss protivnici
- ✗ Nedostatak fast travela
- ✗ Pomalo repetativno pri kraju igre
- ✗ Bagovi

# DEAD SPACE

Autor: Milan Živković

REVIEW

MRTVI SVEMIR PONOVO ŽIVI!



Dobro, da vidimo sa kakvim čovekom ovde imate posla.

Prva Dead Space igra, bila mi je dobra. Pomalo dosadna na momente, tek toliko da sam morao da je igram u više navrata kako mi ne bi sasvim dojadila. Na kraju sam je „prešao“ na Jutjubu. Dobra igra ali za mene u pogrešnom momentu.

Dvojka me je zato oduvala. Mislim da sam je prešao dva puta zaredom. Znatno osveženija u odnosu na prvu, sa atraktivnijim lokacijama, oružjem i scenama od kojih zastaje dah. Da sam u to vreme pisao za neki časopis, ocenio bih je najvišom ocenom koju mogu da dam.

Treći deo, taj ozloglašeni krivac za propast franšize, svakako mi je bio najslabiji od svih. Previše razgradnje u širinu razvodnilo je celo iskustvo. Pa umesto četvrtog nastavka, drago mi je što je pred nama ipak samo rimejk prve igre u tom kratkom nizu.

Dead Space je u ovom novom ruhu pretrpeo nekolicinu izmena. Neke su naravno evidentne - poput grafike, a neke znatno suptilnije da ih samo oni koji imaju dobro oko, a i pamćenje, mogu primetiti. Ostale promene, samo su placebo, jer je igra u suštini, onoj glavnoj i najsvetijoj - ostala ista. No, da krenemo redom.

Nova generacija konzola, izrodila je do sada već lepu biblioteku naslova koji su se jasno otisnuli od prethodnog pokolenja. Sa druge strane, iako izgleda zaista sjajno, Dead Space rimejk nekako kao da ne ispunjava baš sva očekivanja na vizuelnom planu. Ovo ne bi trebalo da obeshrabi one koji su mnogo očekivali u grafičkom smislu, jer je u pitanju kritika nekoga ko baš oštro gleda na te stvari. Igri kao da nedostaje vrlo malo da zađe u vode koje raspamećuju atraktivnom grafikom.

Ali bez obzira na oštru kritiku, Dead Space rimejk neće imati nikakvih

problema da vas vizuelno uvuče u svoj univerzum. Mračni hodnici, efekti baterijske lampe, iskre i bljesak oružja dok meci sekut u dove nemrtvim spodobama, ne mogu ostaviti ravnodušnim ni ovog teškog kritičara. A od svega, možda najimpresivniji jesu modeli kako ljudskih tako i neljudskih likova, koji su zaista na vrhunskom nivou.

Dok je svemirski brod Išimura odlično oživljen u vizuelnom smislu, audio ne zaostaje naročito ukoliko koristite slušalice. Možda je igra preplavljena jeftinim trikovima gde prigušeni krici i muzika sugerisu da samo što vas nešto nije zaskočilo sa leđa, ali sve to u kompletu odlično funkcioniše. Ljubiteljima strave i užasa, biće ovo i te kako zadovoljavajuće iskustvo kada se sve kockice poklope.

Po pitanju gejmpajla, iako se ne sećam prve igre baš kao da je juče bila, rekao bih da su izmene takoreći nepostojec. Oružja i način na koji

se ponašaju, isti su kao i ranije. A ovo uključuje i mogućnost korišćenja „stasis“ mehanike gde usporavate vreme onome što pogodite kao i podizanje i bacanje predmeta korišćenjem „džedajske sile“. U tom pogledu, iskustvo je isto kao pre 15 godina. A s obzirom da je u pitanju vrlo bazična akciona mehanika, ne može se reći da je preterano dobro ostarila.



“PORED TOGA ŠTO IZGLEDA SJAJNO, DEAD SPACE RIMEJK NEKAKO KAO DA NE ISPUNJAVA BAŠ SVA OČEKIVANJA NA VIZUELNU PLANU”



No, ovaj rimejk nije samo vizuelna restauracija originala već sadrži i neke nove elemente od kojih neke pozdravljam a neke ne razumem zašto su ubačeni. Tako recimo, svakako je dobrodošao dodatak sporednih misija koje nešto malo više produbljuju priču, ali pružaju i mogućnost da se pozabavite opcionim zadacima koji mogu i masno da vas nagrade.

U tom smislu, igra sadrži i skriveni kraj koji nije lako otključati i koji sam i ovaj put „prešao“ na Jutjubu jer nisam imao živaca da uradim ono što je igra od mene tražila. Ali svaki pravi obožavalac će sigurno sa uživanjem prihvatići izazov, tako da je i ovo bonus za koji mi je drago da je pronašao svoj put u rimejk izdanju.

Promena koja me jeste začudila, jeste izmena nekih likova i dijaloga. Tako recimo, deo posade je zamenjen potpuno novim likovima koji imaju svoje pozadinske priče i karakteristike koje naposletku ničemu ne doprinose. Uz to, ne znam da li se sećate ali, protagonist igre Ajzak Klark je kroz celu originalnu igru čutao i krio se pod kacigom da bi tek na kraju otkrio svoje lice.

Uzevši u obzir činjenicu da se u nastavcima rasprćao kao da se trudio da nadoknadi propušteno, u rimejku sada od starta učestvuje u dijalozima i ne krije svoj lik. Interesantna izmena ali valjda nekako i logična.

Ostatak igre, sastoji se naravno iz velike količine bauljanja kroz koridore svemirskog broda lišenog života i još veće količina kasapljenja živčanih karakondžula koje bi da vas zagrle na svaki samo ne na priјatan način. Matematika je ovde veoma jasna – odmah znate da li je igra za vas ili ne.

Za svakog ljubitelja originala ili nekoga ko bi želeo da se upusti u serijal, ova igra je paket idealnih karakteristika i trebalo bi je obavezno nabaviti. Za mene ostaje rezultat osvežene nostalгије i šake propuštenih prilika. Bilo je tu dosta prostora za modernizovanje gde bi igra bila atraktivnija ne samo na vizuelnom planu. Ovako, ostaje naslov podjednako dobar kao original u svoje vreme, sa jednom izmenom – ovaj put sam igru i lično prešao.

Čekam rimejk dvojke.

“ISKUSTVO ISTO KAO PRE 15 GODINA, NIJE NAJBOLJE OSTARILO, ALI PRAVI OBOŽAVAOCI, TEŠKO DA ĆE SE BUNITI”



#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
CPU: Ryzen 5 5600X, Core i5 11600K  
RAM: 16 GB  
GPU: Radeon RX 6700 XT, GeForce RTX 2070  
HDD: 50 GB



IGRU USTUPIO:  
**IRIS MEGA**

PLATFORMA:  
PS5, Xbox Series X/S  
Microsoft Windows

IZDAVAČ:  
Electronic Arts

CENA:  
€79,99

RAZVOJNI TIM:  
Motive Studio

TESTIRANO NA:  
PS5

#### OCENA

8

- ✓ Odlično unapređeno bez menjanja suštine
- ✓ Dodatne misije i bonusi
- ✓ Audio i vizuelno, na trenutke neverovatno
- ✗ Akciona mehanika nije sjajno ostarila
- ✗ Osećaj propuštenih prilika za sušinskim osveženjem

# LEGION



**Stylish outside.  
Savage inside.**



intel.  
**CORE**  
i7

Intel® Core™  
i7 Processor

**Legion 5i Pro**  
Gear up at  
[Lenovo.com/Legion](http://Lenovo.com/Legion)



# DRAGON BALL Z KAKAROT

REVIEW



Autor: Milan Živković

## SAJONCI SE UVEK VRAĆAJU JAČI

Znate one YouTube snimke o restauraciji, gde dečko u blatu pronađe 20 godina staru konzolu a onda je iskopa i kod kuće restaurira da bude kao nova? Iako je 90% tih videoa nažalost prevara, totalno mogu da zamislim video o restauraciji tri godina stare video igre zaboravljene u blatu. Znam, nema smisla... Ali Dragon Ball Z: Kakarot koji je objavljen pre tri godine, upravo je doživeo visoko ispolirano, kompletno izdanje za trenutno aktuelnu generaciju konzola i PC. A ako ste ljubitelj Zmajeve kugle kao ja, imate i te kako čemu da se radujete.

Ukratko govoreći, u pitanju je paket koji sadrži osnovnu igru i sav do sada objavljen DLC sadržaj, dodatno grafički ispoliran. Što se svega ostalog tiče, u pitanju je identična igra kakvu sam pre tri godine opisao u našem i vašem časopisu, tako da preporučujem da se osvrnete na taj tekst ukoliko želite da saznate više o suštini naslova. Ja ću ovde govoriti samo o razlikama i u kratkim crtama o osnovnoj igri.

Prvi i najprimetniji pomak jeste na grafičkom planu i osim evidentno

podignute rezolucije, donosi i bolje tekture, specijalne efekte pa čak i više detalja u okruženju. Igra nudi dva režima rada, gde u 4K rezoluciji možete da očekujete izvođenje u 30 sličica u sekundi ili sniženu rezoluciju sa duplo bržim izvođenjem. Pomalo mi je misteriozno postojanje ovih režima i zašto igra ne izgleda i ne radi u svom maksimumu na PS5 konzoli, no dobro, da ne kvarimo trendove.

Ukoliko vam je glatko izvođenje jako važno, preporučujem da igrate igru u „performance“ režimu. Naročito što u grafičkom, frejmrejt ume da se spusti i na jednociрен broj. Ovo su jako retke instance i traju svega po nekoliko sekundi, ali ukoliko ne podnosite sporo izvođenje kada su igre u pitanju, pa čak ni na trenutak, slobodno žrtvujte oštiri prikaz 4K rezolucije za mnogo stabilniji i veći frejmrejt.

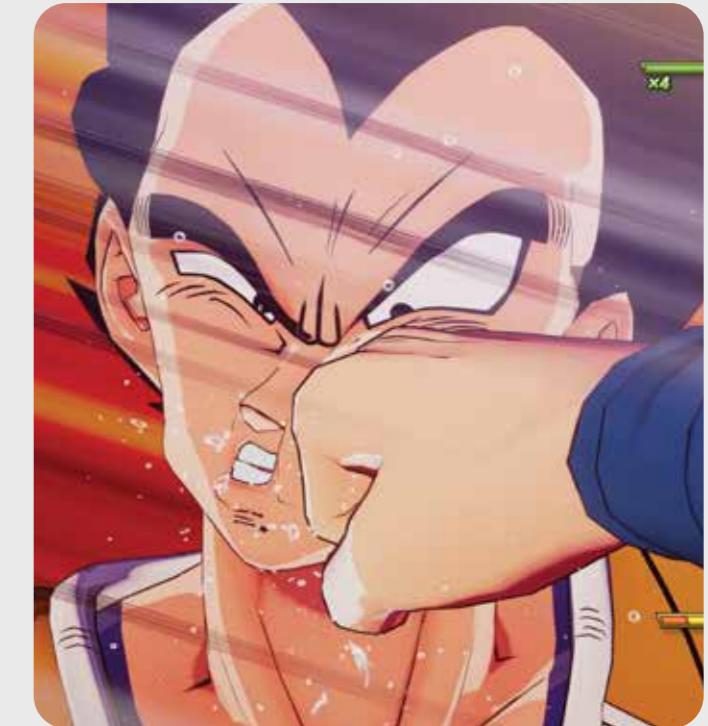
Ali koji god režim da odaberete, jasno je prisustvo kompleksnijih senki, pa ceo svet sada poseduje znatno živopisnije okruženje, a neki od efekata su u potpunosti promenjeni. Tako na primer sada vodene površine izgledaju daleko bolje,

kako je sama voda prozirna i poseduje efekte refleksije, naspram znatno skromnijoj varijanti iz originala.

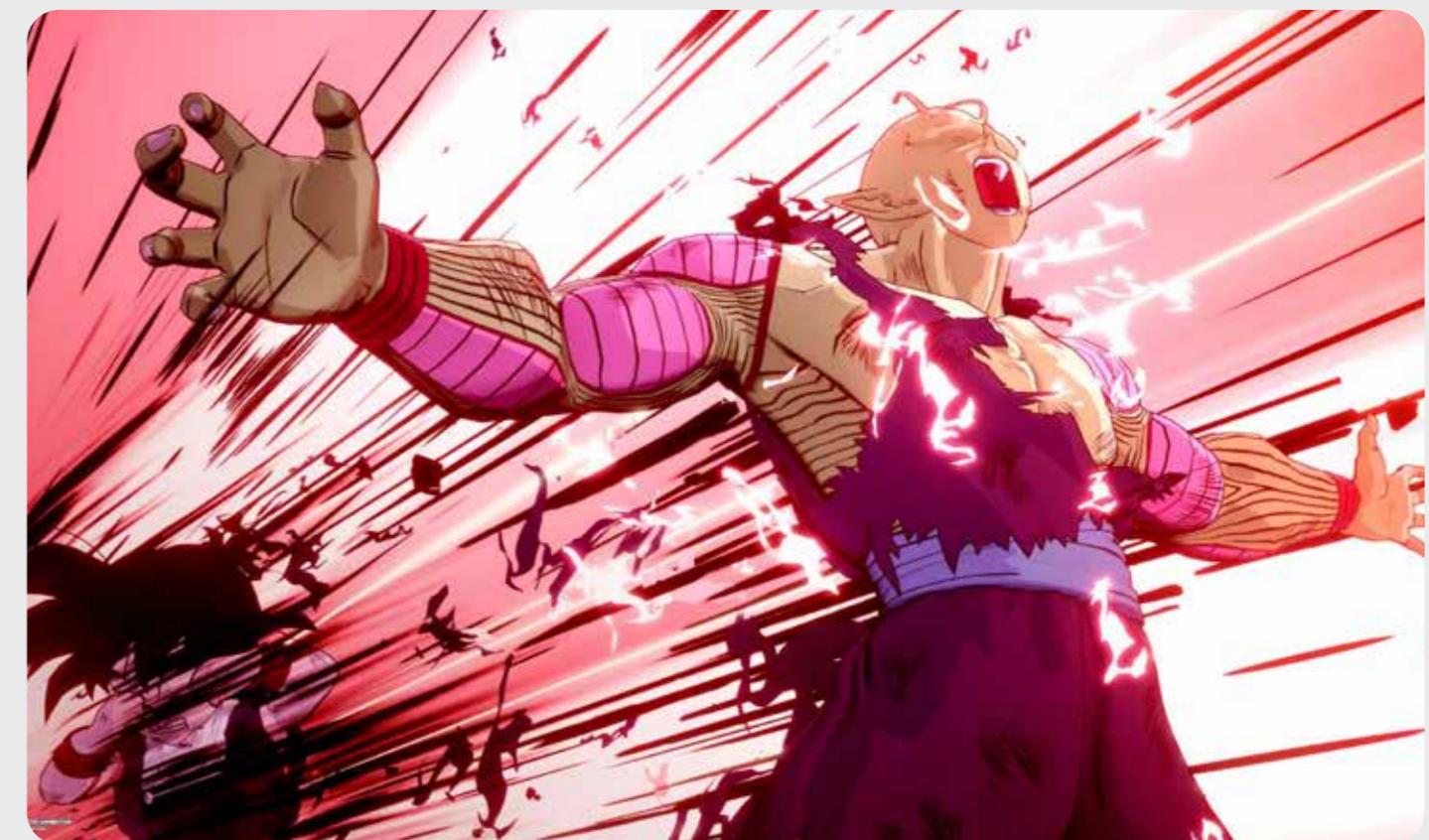
U svet je uneta i veća količina zelenila i kamenja a možda i najsimpatičniji primer jesu povremene cvetne poljane koje možete pronaći širom sveta. Zvuči smešno kada kažemo da je remasterizacija igre u nju unela više cveća, ali upalilo je jer svet svakako deluje znatno živo pisnije.

Prisustvo svih DLC dodataka igru čine mnogo bogatijom u odnosu na prvobitno izdanje, a još dva komada koji su najavljeni za „skoriju budućnost“ svakako predstavljaju lepe vesti za sve obožavaoce. Ovakav naslov i zaslužuje da što bolje kompletira Dragon Ball sagu, i kako je krenulo čini se da će u najvećoj meri to i uspeti da postigne.

Gejmping je suštinski ostao isti i istraživanje sveta letenjem od događaja i borbe do drugog događaja i borbe, još uvek je tu. Ali tek sada, tri godine kasnije, uviđam koliko je igra ležerna po pitanju



**“NAJPRIMETNIJI POMAK JESTE NA GRAFIČKOM PLANU I OSIM EVIDENTNO PODIGNUTEREZOLUCIJE, DONOSI I BOLJE TEKSTURE, SPECIJALNE EFEKTE PA ČAK I VIŠE DETALJA U OKRUŽENJU”**



"NA MOMENTE, FREJMREJT UME DA SE SPUTI I NA JEDNOCIFREN BROJ, PA SE PREPORUČUJE IGRANJE U REŽIMU ZA PERFORMANSE, NAROČITO UKOLIKO STE „ALERGIČNI“ NA TAKVE POJAVE"

izvođenja odnosno narativa. Posetići sve lokacije, pokrenuti svaku sporednu misiju i kupiti sve što se skrije u divljini, jedno je od najsporijih iskustava koje sam u životu video. Čak i da se nameračite samo na glavnu priču, dijalozi i aktivnosti kroz koje morate da prođete, razvučeni su u toj meri da je samo jedna stvar jasna – ovo je igra za prave zaljubljenike u serijal i to najviše one koji imaju mnogo slobodnog vremena.

Borbe su još uvek uzbudljive iako im je mehanika poprilično repetitivna, pa liče jedna na drugu. Ali kada se postigne dobra kombinacija udaraca i specijalnih napada pa nadoveže na animaciju perfektno prenetu iz same serije, ne možete a da ne budete zahvalni što je baš CyberConnect2 radio na igri. U pitanju su pravi majstori svog zanata i kada je u pitanju vizuelno prenošenje anime ostvarenja u video igru, nijedan studio koji može bolje da odradi posao mi ne pada na pamet.



#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
Processor: Intel Core i5-3470 / AMD Ryzen 3 1200  
Memory: 8 GB RAM  
Graphics: GeForce GTX 960 / Radeon R9 280X  
DirectX: Version 11  
Network: Broadband Internet connection  
Storage: 40 GB

"DRAGON BALL Z:  
KAKAROT JE LEPŠE I  
KOMPLETNije  
IZDANJE TRI GODINE  
STAROG ORIGINALA"



IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

PLATFORMA:  
PC, PS5,  
Xbox Series X/S

IZDAVAČ:  
Bandai Namco  
Entertainment

CENA:  
€69,99

OCENA

8,5

- ✓ Osetno lepše od originala
- ✓ Sav DLC sadržaj
- ✓ I dalje najkompletnije interaktivno Dragon Ball iskustvo
- ✗ Frejmrejt ume neobjašnjivo da opadne
- ✗ Borbe i dalje često jednostavne i repetitivne
- ✗ Nedostatak VS režima i dalje boli



WE ARE HIRING

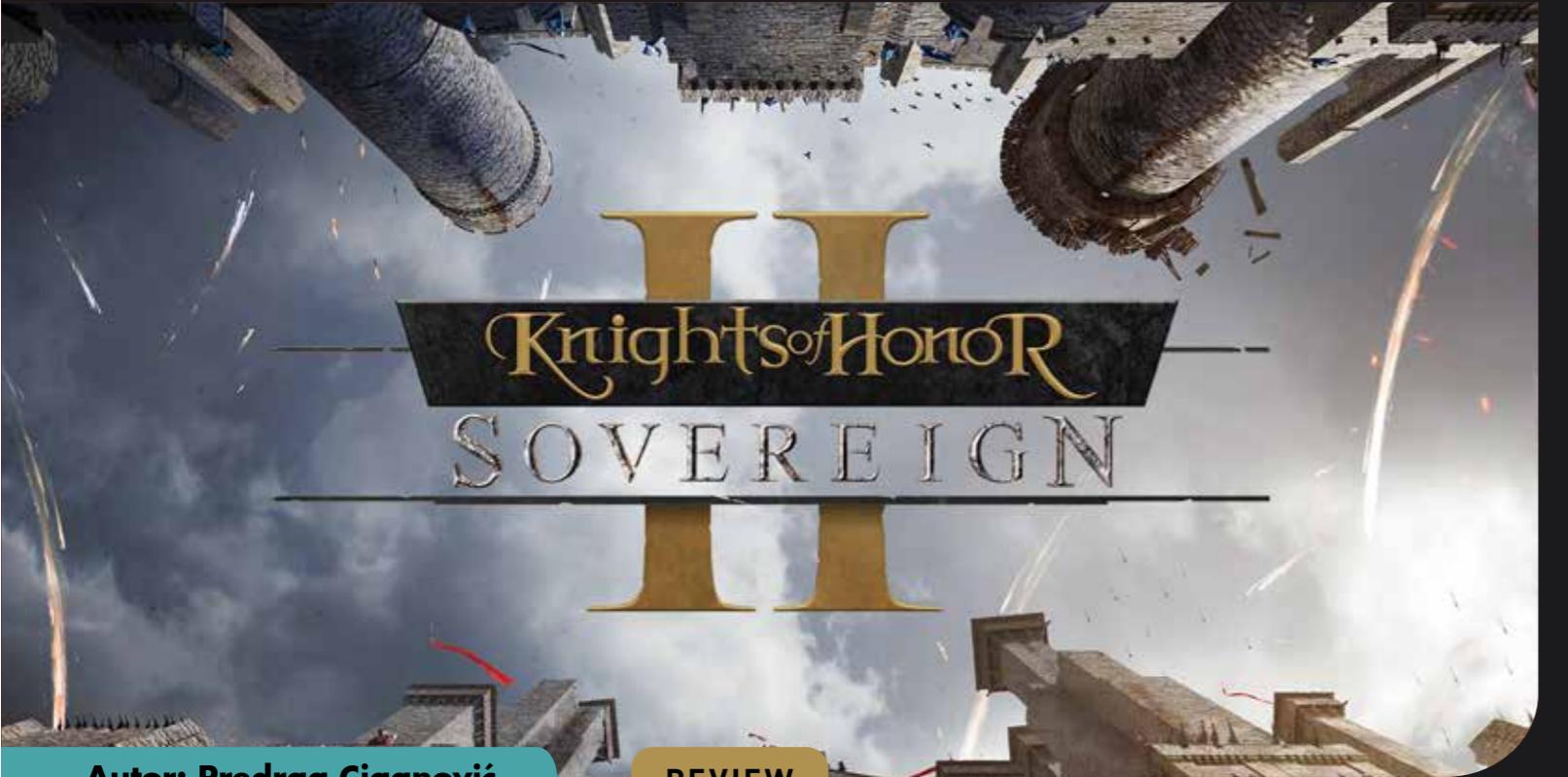
2D ANIMATOR  
VFX ARTIST

ILLUSTRATOR  
CONCEPT ARTIST

GRAPHIC DESIGNER



[www.qube3dstudio.com](http://www.qube3dstudio.com)



Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

## DVE DECENIJE KASNIJE, STIGAO JE PEĆ

Nikada neću zaboraviti kada sam kao klinac svratio kod komšije na selu i na ekranu ugleđao prelepnu kartu Evrope u igri koja je izgledala neverovatno zanimljivo. Iako sam ga pitao kako se zove, kada sam stigao kući, imena se nisam najbolje sećao, ali sam ipak nekako uspeo da nabavim Knights of Honor. Delovalo je kao da sam konačno pronašao ono što sam tražio, ali nikako nisam uspevao da dođem do karte Evrope koju sam prvi put video kod komšije. Ne zamerite, bilo je to sada već davne 2005. godine, kada su mi bili potrebni meseci da provalim da sam zapravo sve vreme igrao pogrešan game mod. Konačno sam pronašao ono što sam tražio i to je bio trenutak kada se rodila moja ljubav prema igri zvanoj Knights of Honor.

Brat i ja smo je igrali danima i godinama, ali kao neko ko je uvek više bio zapepljen za računar, mogu da kažem da sam je odigrao znatno više. KoH mi je oduvek pružao ono što sam tražio od jedne igre, jer je napravio savršen spoj više žanrova. Možete da upravljate državom, selima, carstvima, kraljevskom

porodicom, a da pritom odigrate i strategiju nalik AoE-u. Igra je takođe bila istorijski tačna, bar na početku igre, te ste na čelu zemalja mogli da vidite mnoga poznata lica, kao što su Nemanjići.

Iako možda za nove igrače nije bila najjednostavnija igra, kada shvatite suštinu, postaje mnogo lakša. Zbog toga mogu da se pohvalim da sam sa mnogim zemljama postajao svetska sila, pa čak i sa malenom i siromašnom Srbijom.

Igra je imala mogućnost ubacivanja modova, koji su doneli dosta toga novog, ali za nekoga ko je stvarno naučio igru uzduž i popreko, modovi nisu predstavljali dovoljan izazov. Zbog toga sam oduvek želeo taj Knights of Honor 2. Dugo je to delovao kao nemoguća misija, ali se sve promenilo kada sam jednog dana naleteo na trejler za drugi deo. Načekao sam se, ali je početkom decembra KoH 2 konačno stigao.

Nadao sam se da će igra zadržati svoj prepoznatljiv stil, ali da će biti unapredena novim sadržajem i idejama koje bi mogle dodatno da poboljšaju iskustvo. Očekivao sam

nova doba, pa čak i možda malo savremenije vreme, ali ispada da smo 20 godina čekali da Black Sea Games objavi rimejk originala.

Odmah ču se ogradići. Daleko od toga da je igra loša i da nije zabavna, ali kada je čekate toliko dugo, nadate se da će biti više promena.

Prva stvar koja me je razočarala jesu doba koja možete izabrati na početku partije. Ona su gotovo identična kao u prvom delu, što znači da su same zemlje koje birate gotovo iste kao u prvom delu. Sa druge strane, karta jeste malo veća nego što je bila, tako da ima veći malo veći izbor, posebno u Africi.

Razmišljao sam da li da krenem sa Srbijom, ali sam se predomislio jer sam je igrao previše puta. Izabrao sam Navaru, današnju Baskiju. Nažalost, ubrzo nakon početka igre pojavila se poruka da je Srbija nestala. Pokorili su nas Bugari.

Sve u svemu, želim da napomenem da KoH 2 funkcioniše na isti način kao i prvi deo. Sa jedne strane, to je pozitivna stvar, jer zašto bi iko

menjao sistem koji funkcioniše, ali sa druge strane, nadao sam se većem broju noviteta.

Igrajući neko vreme, primetio sam jednu važnu promenu, koja mi se iskreno baš dopala. Čini mi se da je igra sporija, ali i teža nego što je bila. Nije više dovoljno da napravite samo Marshale i Merchante kako biste osvojili ceo svet, već svaku svoju klasu morate iskoristiti do maksimuma. Odnos sa drugim carstvima, pa i njihove reakcije su mnogo kvalitetnije i realnije nego što su bile, zbog čega KoH 2 ipak donosi neke nove stvari.

Kao što sam već pomenuo, originalni Knights of Honor je imao problem što je posle nekog vremena postao previše jednostavan. Što se tiče novog dela, Normal je poprilično izazovan, znatno više nego

ranije, što je po meni veliko osveženje. Još uvek nisam dovoljno vremena uložio u igru, ali siguran sam da će moj utisak ubuduće biti još pozitivniji.

Još jedan veliki plus, jeste modovanje. Naravno, u ovom trenutku nećete pronaći dobre modove, ali siguran sam da će za koji mesec proraditi mašta igrača.

Smatram da je igra dobra, ali sam se nadao da će razlike biti mnogo veće u odnosu na prvi deo. Zbog toga, ovaj tekst želim da završim jednom mojom željom, a to je Knights of Honor 3, gde će developeri skupiti malo više hrabrosti i rizikovati, kako bi igračima doneli daleko inovativniji sadržaj. Dosta je bilo 13. i 14. veka, hoću nešto savremenije, ali ne previše. Karađorđe bio bi idealan!

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11  
CPU: AMD Ryzen 3 3100 or Intel Core i5-6600k  
GPU: Radeon RX 580 / GeForce GTX 1660  
RAM: 16 GB  
HDD: 14 GB



**"NE SKLAPAJTE DOBRE ODNOSE SA ZEMLJAMA KOJE PLANIRATE DA NAPADNETE"**



**"MERCHANTI SU I DALJE NEOPHODNI NA POČETKU IGRE"**



PLATFORMA:  
PC

IZDAVAČ:  
THQ Nordic

CENA:  
€44,99

**OCENA**

**7**

- ✓ Sjajan RTS
- ✓ Sačuvan prepoznatljiv stil
- ✓ Uzbudljive i izazovne borbe
- ✗ Manjak promena u odnosu na prvi deo
- ✗ Nedovoljna hrabrost studija da implementira nove mehanike
- ✗ Al čije je poteze lako pročitati



# MONSTER HUNTER RISE



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

## LOV NA ČUDOVIŠTA SADA I U DNEVNOJ SOBI

Nakon okruglo godinu dana od izlaska MH Rise, dolaze nam portovi za konzole prethodne i trenutne generacije. Rise je još jedno izdanje kultne franšize, koja je verovatno kroz čuveni World iz 2018. godine doživela najveće unapređenje. Naime, ovde ću govoriti o portu na PS5, sa blagim oslanjanjem na to kakav je Rise kao igra za PS5, jer ovde postoji jedan problem. Naime, World je bio u potpunosti multiplatform igra za najbolji dostupan hardver u vreme kada je izšao, dok je Rise, iako nastavak, primarno pravljen za Nintendo Switch, gde je tek kasnije portovan na PC, a sada i na ostale platforme. Ovo nažalost znači da je Capcom neminovno bio limitiran, ne samo grafički zbog hardvera koji je dosta slab za današnje standarde, nego i dizajnerski, pa ako biste uporedili Rise i World, verovatno bi vam laik rekao da je World znatno novija igra.

Ipak, ovi problemi se rešavaju kroz pametne Capcomove odluke, primarno na polju gejmpinga i kooperativnog iskustva. Ovde se osnovni igrački tok svodi na pripremu za lov, odlazak u isti i korišćenje prikupljenog loota za poboljšanje opreme, i tako iznova. Igra vas instancira u relativno otvorene zone, dosta manje nego u Worldu, u kojima ćete loviti razne zverke, od kojih svaka ima svoje slabosti i poteze. MH je uvek zahtevao od igrača da dosta vode računa o svojoj opremi i njenoj neophodnoj kompatibilnosti sa čudovištem koje se lovi. Nažalost, deluje da je zbog prelaza na Nintendo Switch uvedena određena limitacija i na ovom polju, primarno na nivou težine igre, gde sam ovoga puta veoma jednostavno prolazio ne samo kroz glavnu kampanju, već i kroz sadržaj nakon nje, dok nisam postao sposoban da soliram najteže grupne izazove. Svakako, iako je Rise znatno lakši od Worlda, ovde je fokus

ipak na kooperativnoj igri, za koju bez problema mogu da kažem da funkcioniše sjajno, kako preko mreže, tako i u lokalnu. Sa svim dodatnim opcijama za interakciju i zabavu, ovo je iskustvo koje definitivno treba doživeti sa prijateljem. Sada na raspolaženju imate i kuku za hvatanje, koja može biti ozbiljno jako oruđe u kombinaciji sa vašim oružjem, ukoliko naučite pravilno da je koristite. Gubljenje snage je izbačeno za dupli skok i trčanje, tako da sada možete jahati vašeg lovačkog psa drugara.

**“ZA SVAKU POHVALU SU I SAMA ČUDOVIŠTA I DIZAJN NJIHOVIH POTEZA, ČIME SE ZNAČAJNO MENJA PRISTUP BORBI”**

MH: Rise ima dosta takvih sitnih promena, ali igra je većinski veoma slična Worldu. Osim što sada sa još par dodatnih sistema i čak tri životinjska pratioca koja posedujete, igra postaje pomalo naduveni haos sa previše kompleksnosti i mehanika koje nisu uvek međusobno komplementarne. Stoji pitanje da li će Capcom nastaviti franšizu povećanjem kvantiteta igračkih sistema, ili će se fokusirati na preradivanje starih mehanika, što smatram da veći procenat igrača preferira. Svoj lika možete menjati kako god poželite sa više nego dovoljno kozmetičkih i konkretnih promena, dok je broj oružja impresivan i na najboljem nivou do sada u franšizi. Ono što prvo moram da pohvalim, UPRKOS svim limitacijama koje Switch nudi, jeste

dizajn nivoa. Nažalost, moram ih nazivati nivoima, i svakako sam svestan ograničenja koje Rise donosi sa svojim manjim zonama, instanciranim kvestovima i slično, ali ono što je ovde na raspolažanju je iskorisćeno do maksimuma. Iako nema te živosti i glomanosti koju je World umeo da oda svojim zonama lova, ovde Rise pravi osećaj vertikalnosti, pogotovu sa dodatkom kuke za hvatanje, proširuje taj aspekt i kombinuje ga sa vašim znatno agresivnijim gejmpingom, gde kondicija znatno manje opada za određene akcije kretanja i specijalne poteze oružja u vazduhu. Za svaku pohvalu su i sama čudovišta i dizajn njihovih poteza, čime se značajno menja pristup borbi.



**“OVDE SE OSNOVNI IGRAČKI TOK SVODI NA PRIPREMU ZA LOV, ODLAZAK U ISTI I KORIŠĆENJE PRIKUPLJENOG LOOTA ZA POBOLJŠANJE OPREME, I TAKO IZNOVA.”**



MH: Rise odlično radi na PS5, što se i očekuje, ali svakako se ne može pohvaliti njegova grafika, ponajviše jer je port sa prenosne Nintendo konzole. Ipak, to svakako ne znači da ne može dobiti prolaznu ocenu na ovom planu, jer veoma često briljira sa vizuelnom prezentacijom okruženja, dok je zvučna podloga standardno odlična sa veoma interesantnim i ambijentalnim numerama, ukrašenim odličnim simfonijskim i bubenjarskim deonicama. Što se tiče bagova, nešto starija grafika ne eliminiše ove probleme, ali srećom Capcom je imao solidnih godinu dana da ispegla Rise, te su bagovi uglavnom vizuelne prirode i generalno su

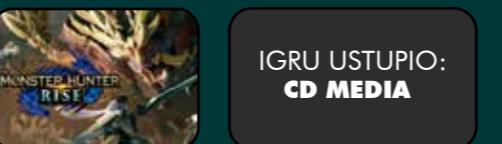
retki, ali mogu nekad zasmetati pri prolazu vašeg lika kroz zemljište, kamenje i određene zidove.

Sve u svemu, MH: Rise je sjajna igra koja unosi neke odlične novotarije u franšizu, i koristi punu moć onoga što Switch ima da ponudi, ali je ipak nepobitno da ako se igrate novim konzolama ili PC-ju, World i dalje znatno više ispunjava zahteve igrača za te platforme. Treba napomenuti i da Rise nije igra koja se prodaje po punoj ceni, kao i to da daje nadu da će sve odlične inovacije koje je Capcom ovde uveo iskoristiti za sledeći next-gen Monster Hunter koji neće biti inicijalno pravljen za prenosnu konzolu.



#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
CPU: Intel Core i5-4460 / AMD FX 8300  
GPU: NVIDIA GeForce RTX 1060 / Radeon RX 570  
RAM: 8 GB  
HDD: 36 GB



IGRU USTUPIO:  
**CD MEDIA**

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

IZDAVAČ:  
Capcom

CENA:  
€39,99

#### OCENA

8

- ✓ Odlično kooperativno iskustvo
- ✓ Zabavni vertikalni nivoi
- ✓ Odlična muzika
- ✗ Prelaka u odnosu na prethodnike
- ✗ Zastarela grafika i prezentacija
- ✗ I dalje kaska za prethodnikom u određenim segmentima

# ARE YOU OUR NEXT TETRIS PRODUCT OWNER?



PLAYSTUDIOS  
EUROPE

playstudios.eu

TETRIS<sup>®</sup>



Autor: Milan Živković

REVIEW

## IGRA KOJA VRAĆA VERU U "ODISEJE"

Kada su moje recenzije u pitaju, nikako ne volim da se bavim subjektivnim mišljenjem. Na svu sreću, reći da je One Piece jedan od najboljih anime/manga serijala svih vremena, iako zvuči subjektivno, podržano je jakim činjenicama. Retko koji zaljubljenik u japanske animirane serije i filmove, može da počne da gleda One Piece i da se u potpunosti ne izgubi u fenomenalnom svetu, priči i likovima ovog kultnog serijala.

No, kako to obično biva, proizvod jednog medija teško se prenosi na drugi. A sjajni One Piece bez obzira na svoju veličinu u anime svetu, skoro da nikada nije doživeo neko kvalitetno izdanje u svetu video igara. Lično sam probao većinu igara zasnovanih na pustolovinama Lufija i njegove posade i ne bih mogao da nabrojam ni pet naslova koji su bili iznad proseka i očekivanja. A najnovija u nizu, One Piece Odyssey, jedna je od najboljih koje sam ikada zaigrao.

Da, u smislu tako slabe konkurenциje, titula najbolje One Piece igre možda i nije neko dostignuće. Ali prema mom skromnom mišljenju i te kako je velik korak u pravom

smeru kojim će nadam se svaki naredni One Piece igrački naslov nastaviti da korača. Ali da kažemo i nešto konkretno.

One Piece Odyssey je neočekivano - potezni RPG naslov, što oberučke pozdravljam. Jeste, mogli biste da pomislite da bi se „super power“ borilačko-avanturistički anime serijal, najbolje preneo u potpuno akcionu igru. Ali iskustvo je pokazalo da i nije baš tako, naročito ako kao primer uzmemos naslov World Seeker od pre neku godinu – lepo ispoliran po pitanju grafike i mehanika ali užasno repetitivan, siromašan i dosadan neuspeh koji bih još lakše zaboravio da je bio samo malo bolji.

Zato se ova igra u potpunosti odlučuje za potezni RPG gejmpojej koji bih mogao da opišem koristeći svega dva epiteta – jednostavno i lako. Pa dok ovo zvuči kao ništa osim komplimenta, to nije sasvim slučaj. Mehanike nisu ni blizu nekim modernijim JRPG ostvarenjima, pa dok sadrže poneki osvežavajući obrt na žanr, svode se na veoma bazično iskustvo sa pre malo izazova.

Ne postoji pravilo kojim redosledom likovi učestvuju u borbi, tako da ih

mozete koristiti kako vam odgovara, a zameniti lika nekim drugim iz rezerve, ne čini da izgubite pravo na potez niti dodeljuje bilo kakve penale. Ovo u startu omogućava nadmoć nad protivnicima, koji čak i da su jači od vas, uz malo bolju strategiju nemaju nikakvih šansi.

Igra vas takođe obasipa iskustvenim poenima ukoliko ispunite krajnje jednostavan izazov u borbi, tako da u pogledu kompletne težine igre, ovo je jedna od najlakših igara žanra koje sam zaigrao poslednjih godina. Sve nekako podseća na renomirani Dragon Quest, ukoliko biste ga iskuvali, obrnuli centrifugom od 2000 obrtaja u minuti a zatim dobro izlopatali motikama. Funkcionalno, ali dosta bledo.

Na svu sreću, igru je milina gledati i za vreme borbi kao i van njih. Grafički, ovde je postignut dosta visok nivo, naročito kada su u pitanju dizajn sveta, duh specijalnih napada kao i količina detalja po pitanju lokacija. Ukoliko ste zaljubljenik u anime serijal i želite da istražite svaki čošak i pređete svaku sporednu misiju, očekujte bar pedesetak sati igranja. A kako je narativ ubedljivo najveća zvezda



“PRIČA JE PREDVIDIVA I POPRILIČNO JEDNOSTAVNA, ŠTO JE PRAVAŠTETA ZA IGRIU ZASNOVANU NA ANIME SERIJALU OVAKVOG KALIBRA”



kada je One Piece u pitanju, evo par reči i o tome koliko se dobro pronašao u ovoj igri.

Priča je smeštena u periodu neposredno nakon „Dressrosa“ poglavila i prati prepoznatljive likove nakon što sticajem neobičnih okolnosti završe na legendarnom i velom tajni obavijenom ostrvu Vafordu. Ovde ih podjednako misteriozna devojka Lim stavlja u neugodnu situaciju oduzvši im sve sposobnosti koje su do tada sticali a kako bi ih povratili, moraju ponovo da prožive neke od najlegendarnijih priča One Piece serije, odnosno svojih avantura.

Ali ni to nisu jednostavni podsetnici na pređašnje događaje, kako ove priče sada dobijaju alternativni oblik, verovatno u nameri da budu malo i osvežene. A Lim koja nije upoznata se njihovim prethodnim pustolovinama, stoji kao ispomoć igračima koji nisu gledali seriju kako bi kroz njeno iskustvo što lakše povezali šta se sve ranije dešavalо.

No, kada se sve sabere, priča dostiže sličan nivo kvaliteta kao i akcioni segment igre. Sve odaje utisak nešto kvalitetnijeg anime filera i osim što je dosta predvidivo, ne nudi neki osećaj satisfakcije pri prelaženju. Ovo su ujedno i dve najveće mane igre. Prelake borbe i predvidiva priča koja nije u rangu sa legendarnim pustolovinama posade „slamnatog šešira“, zajedno predstavljaju propuštenu priliku. Moglo je to dosta bolje...

Uz to, igra od igrača prečesto zahteva da se vrati na već posećene lokacije, dodatno usporavajući tempo priče koja se i ovako jedva odvija. No, na svu sreću, na gotovo svakom preostalom polju, igra je zaista odlična. Izgleda i zvuči sjajno, većina dijaloga je oživljena glasovnom glumom originalne postave anime serije, a detaljnih lokacija je stvarno pregršt. One Piece duh je takođe odlično prenesen u vidu prepoznatljivih karaktera glavnih likova kao i njihovim međusobnim interakcijama. I tu je prisutan

zavidan broj detalja koji odlično drže harizmatičnu celinu, kojoj ni jedan One Piece zaljubljenik (sa viškom vremena) neće moći da odoli.

U celosti, tek nešto iznad proseka ali u dugoj istoriji lošijih naslova – veliki uspeh za One Piece u svetu interaktivne zabave. Ovo je jedna odiseja koju nikako ne bi trebalo da propustite ukoliko volite One Piece. A ukoliko ste samo JRPG igrač, ne bi ni tada bila loša ideja da zaigrate ovu igru. Poseduje sasvim dovoljno šarma za kvalitetnu tačku ulaska u neverovatni One Piece svet.



“ONE PIECE ODYSSEY JE POTEZNI JRPG... I TO JE DOBRO!”



IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA



PLATFORMA: PS4/5, Microsoft Windows, Xbox Series X/S  
IZDAVAČ: Bandai Namco Entertainment  
CENA: €69,99

OCENA **7,5**

- ✓ One Piece duh
- ✓ Igra odlično izgleda, naročito kad kreće akcija
- ✓ Bogat dizajn sveta
- ✗ Predvidiva i jednostavna priča
- ✗ Mnogo tumaranja unaokolo
- ✗ Težina igre je ispod svakog standarda

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**  
OS: Windows 10 64-bit  
Processor: Intel Core i5-8400 / AMD Ryzen 3 3100  
Memory: 8 GB RAM  
Graphics: GeForce GTX 1060 / Radeon RX 590  
DirectX: Version 11  
Storage: 35 GB

“GRAFIČKI I DUHOM,  
ONE PIECE DUH JE  
ODLIČNO  
PRESLIKAN IZ  
ANIME SERIJALA”

An advertisement for Two Desperados careers. It features two stylized characters in cowboy hats and coats standing in front of a large circular graphic. The text reads: "JOIN THE JOURNEY OF A GAME-CHANGER, DESPERADO STYLE." Below the characters is the website "TWODESPERADOS.COM/CAREERS". The logo for Two Desperados is at the top right.

# PRODEUS



Autor: Milan Živković

REVIEW

RETRO-MODERNIZAM + DOOM

Pričnjem, u mom srcu ima mesta za mnogo igara, a posebno mesto rezervisano je za retro naslove. Nevezano za žanr i činjenicu da li je stvarno u pitanju stara igra ili samo napravljena da tako izgleda, čim ugledam nešto slično – poželjam da je zaigram.

Tu kao posebnu kategoriju svrstavam FPS žanr. Sve ono što podseća na klasični Doom ili nešto moderniji Hexen, kod mene odmah dobija šansu. A ako vas podrobnije zanima kako to izgleda, pogledajte samo godinu dana unazad, na moju recenziju reizdanja legendarne igre Exhumed i sve će vam biti jasno.

Naravno, Prodeus je jedna takva igra ali spada u kategoriju novijih naslova koji su napravljeni da izgledaju kao mešavina moderne tehnologije i stare grafike. Šta to znači? Pa recimo da biste na osnovu slike igre rekli da je u pitanju starija igra, ali kada sve vidite u pokretu dok efekti pršte i simulacija fizike divlja, bude vam jasno da tako nešto ipak nije bilo moguće izvesti na starijim platformama.

Ova igra vas u Doom fazonu stavlja u ulogu vojnika koji se bori protiv demonskih sila, ali da budem iskren priču nisam najbolje ukačio jer mi je u paketu brze i zabavne akcije, bila apsolutno najmanje bitan faktor. Dovoljno je znati da ste u čizmama jako brzog i veštog komandosa koji neće stati dok sve sablasne, paklene kreature ne budu nepomično ukrašavale put kojim je prošao.

Na raspolaganju imate širok dijapazon naoružanja koje

dobrim delom ima i dva režima pucanja, a prolaziti kroz horde monstruma koji pod olujom vašeg olova obavezno eksplodiraju u crveni vatromet, zadovoljiće i najzahtevnije ljubitelje interaktivnog krvoprolaća. Naravno ovo podrazumeva isključivo sve one prepoznatljive brze elemente starijih FPS naslova – igrač ili trči ili trči još brže, često skakanje je poželjno a čučanje nepostojeće.

Nivoi su ispunjeni ne samo protivnicima već i tajnama za čije pronađenje često morate u nivou provesti bar duplo više vremena nego kada biste ga jednostavno, bez razmišljanja prelazili. A kako sam veliki ljubitelj skrivenih lokacija u video igrama, ovo smatram odličnim bonusom.

Vizuelno, igra predstavlja najveći rebus. Na Switch platformi nudi nekolicinu opcija koje se tiču izražajnosti piksela ali i efekata senki. Mada kako god da naštetejete podešavanja, igra će biti izuzetno kockasta, kao da se igrate na monitoru iz 1994. godine. Ovo je najviše čudno kada se igra upoređi sa izdanjima za snažnije platforme gde sve izgleda neuporedivo oštire, kao da je sasvim drugi naslov u pitanju.

Tako recimo Switch varijanta protivnike prezentuje na takav način da izgledaju kao sprajtovi načinjeni od 3D modela kojima je spuštena rezolucija, a zatim su uslikani iz nekolicine uglova koji se menjaju u zavisnosti od perspektive igrača. Vrlo konfuzan detalj koji nikako ne bi postojao u prošlosti, što ponovo celo iskustvo evidentno izdvaja kao mešavinu moderne tehnologije i stare grafike.



“NA RASPOLAGANJU IMATE ŠIROK DIJAPAZON NAORUŽANJA KOJIM JE KRČENJE PUTA KROZ HORDE DEMONSKIH PROTIVNIKA, PRAVA MILINA”



Ukratko, gejmpoj je poprilično zabavan. Brza akcija i pregršt protivnika za tamaniti kontrolama koje su mogle biti za njansu bolje ali opet sasvim zadovoljavaju. A osim singlplejer kampanje, igra poseduje i nekoliko multiplejer režima. Osim okršaja protiv drugih igrača, prisutna je i kooperativna komponenta koju u trenutku pisanja ovog teksta nisam mogao da isprobam, ali na papiru deluje zabavno. No, multiplejer nije moguće iskusiti na jednoj konzoli, tako da računajte da će vam za društvo trebati više sistema i onlajn preplata.

Sigurno najzanimljiviji element multiplejera, bila mi je mogućnost dizajniranja mapa. Budite spremni da naletite i na mnogobrojne replike nivoa iz drugih igara, koje talentovana igračka zajednica vazda nesebično deli sa drugim igračima.

Kada se sve uzme u obzir, Prodeus na Switch platformi predstavlja solidno iskustvo za ljubitelje retro-modernih igara. Mutniji prikaz u odnosu na snažnije platforme kao i pad frejmrejta u zavisnosti od situacije i podešavanja, nisu retro iskustvo za kakvim se obično traga. Ali ukoliko želite da zaigrate nešto u prepoznatljivom fazonu koji su decenijama ranije izgradile kultne franšize, Prodeus je bez sumnje vrlo dobar izbor.

## PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
Processor: Intel Core i5-3470 / AMD Ryzen 3 1200  
Memory: 8 GB RAM  
Graphics: GeForce GTX 960 / Radeon R9 280X  
DirectX: Version 11  
Network: Broadband Internet connection  
Storage: 40 GB



IGRU USTUPIO:  
**FORTYSEVEN PR**

PLATFORMA: PS4/5,  
Microsoft Windows,  
Xbox One/Series X/S,  
Nintendo Switch  
IZDAVAČ:  
Humble Games  
CENA:  
€24,99

RAZVOJNI TIM:  
Bounding Box  
Software  
TESTIRANO NA:  
Nintendo Switch

OCENA

7

- ✓ Brza, eksplozivna akcija
- ✓ Pregršt oružja i tajni za otkriti
- ✓ Multiplejer komponenta
- ✗ Switch izdanje daleko „kockastije“ od konkurenčije
- ✗ Kontrole su mogle biti za njansu bolje
- ✗ A protivnici za koju vrstu raznovrsniji

“PRODEUS JE JEDAN OD ONIH NASLOVA KOJI IZGLEDAJU KAO MEŠAVINA MODERNE TEHNOLOGIJE I STARE GRAFIKE”



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

## VIŠE KAO FORGOTTEN ISTOG TRENUTKA KADA JE IZAŠAO

Kao jedna od prvih igara koje će u potpunosti iskoristiti moć Unreal Engine-a 5, Forspoken je pri prvim najavama bio jako ishajpovan, pogotovo prilikom prikaza prvih borbenih sekvenci. Iza ove igre stoji Luminous Productions, najpoznatiji po jako prosečnom FFXV i njegovom dosta zanimljivom, ali repetativnom borbenom sistemu. Ono što ćete ovde iskusiti svakako ima elemenata tog borbenog sistema, ali iako same mehanike nisu nimalo repetativne, problem ove igre ne leži u samom combatu, već u njenim protivnicima, mada nešto kasnije o tome.

Forspoken je još jedan akcioni RPG iz trećeg lica sa otvorenim svetom, pa u već preplavljenom žanru svakako nije lako izdvojiti se od prosekova. Vi ste Frej Holand, Njujorško siroče koja jedva krpi kraj sa krajem, koja biva gonjena od strane jedne ulične bande i slučajno nalazi narukvicu (da, narukvicu stvarno) koja govori i koja je prebacuje u potpuno drugi fantastični svet.

Frej, njen drug narukvica i skoro svi ostali likovi napisani su kao da ih je osmislio neko dete od 10 godina ili potpuni početnik. Ono malo karakterizacije što ima, nikada ne kapitalizuje na nekom višem nivou. Frej je iritantna, apsolutno antipatična i odnosi se kao potpuni kreten prema svima koje sretne. Ovo bi bilo okej da Frej ne ostaje potpuno ista do kraja igre, bez ikakvog karakternog razvoja u bilo kakvom pravcu, ostavljajući vas da se zapitate koja je uopšte bila poenta ovog iskustva. Sama priča je jako predvidljiva - imate velikog zloču koji korumpira svet, koji baš vi morate da spasete svojim magijskim moćima, istovremeno se noseći sa odbojnošću samog sveta i njegovih likova prema vama. Pozadinska priča i sam misticizam koji igra prezentuje u dašcima kako priča bude odmicala jesu intrigantni, ali ti segmenti se dostavljaju igraču iz ugla Frej koju apsolutno ne zanima da li će svi oko nje da prežive ili umru, sve dok ne uspe da pobegne nazad na Zemlju. Ovo čak sama Frej izražava više puta kroz igru, notabilno bez nekih većih posledica, s obzirom

na to da je ona jedina imuna na mračne moći koje korumpiraju svet. Sve ovo vodi ka nekoj relativno predvidljivoj konkluziji sa pregršt jako loše napisanih dijaloga, modernog slenga i "komičnih" trenutaka koji će vas veoma često terati da prevrčete očima.

Svet u kojem se nalazite generalno je isprazan i veoma mrtav, iako se može pohvaliti dizajnom u određenim regionima i generalnim misticizmom koji se provlači kroz segmente, ali nažalost Luminous je iskoristio mehaniku korupcije sveta da ga isprazni i preplavi generičnim protivnicima koji su uglavnom bezumni zombiji i povremene zveri. Jedinu živost možete iskusiti u naseljima i uglavnom gradu, gde ćete ponovo sresti jako isprazne likove koji samo šetaju levo-desno i ne ostavljaju neki atmosferični utisak glavnog grada kraljevstva. Sporedni kvestovi se svode na dosadne šablone pronalaženja određenih predmeta, ubijanje boss protivnika i slično, bez nekog većeg konteksta ili karakterisanja sporednih likova.



Borbeni sistem obuhvata pomoćne i glavne magije koje možete kombinovati i bacati gotovo istovremeno, gde svaka magija ima određeni tajmer dok ne postane ponovo dostupna za korišćenje. Same magije su jako zabavne, daju dosta prostora za eksperimentisanje i generalno izgledaju maestralno. Međutim sve to pada u vodu zbog apsolutno užasnog AI-a protivnika koji je pasivan, repetativan i ne zahteva mnogo kreativnosti od igrača ni na najvišoj

težini, gde će vas jednostavno izbegavanje u stranu i upotreba magičnog parkura spašavati svih opasnijih napada. Boss protivnici imaju uglavnom samo 2 ili 3 napada koji se rotiraju i jako su predvidljivi, uprkos dobrom dizajnu njihovih poteza i generalnih mehanika. Kada na to sve dodate izuzetno malo raznovrsnosti među protivnicima, borba jako brzo postaje repetativni smor, čak i kada proširite arsenal magija i nabudžite Frej pri kasnijim sekvencama igre.



**"BOSS PROTIVNICI IMAJU UGLAVNOM SAMO 2 ILI 3 NAPADA KOJI SE ROTIRAJU I JAKO SU PREDVIDLJIVI, UPRKOS DOBROM DIZAJNU NJIHOVIH POTEZA I GENERALNIH MEHANIKA"**

Ono što takođe donosi još irritacije jeste samo kretanje po mapi. Frej na raspolaganju ima magični parkur gde ćete solidnom brzinom pretrčavati mapu. Možete se odbacivati od vertikalnih površina, a kasnije ćete otključati i surfovanje na ledu i glajdovanje. Sve ovo jeste interesantno prvi par sati, međutim problem ovde jeste sama veličina sveta. Svet ima ogromne predele koji su veoma isprazni između ključnih tačaka interesa, pa ćete solidno vreme provesti u putu trčkarajući i skačući po tim praznim sekvencama, bez ičega za raditi, osim ako niste raspoloženi da po stoti put prođete istu borbu sa mobovima usput.

Postoji i crafting sistem koji je jako uskogrud, sa svega par slotova za opremu koja se svodi na bezazlena inkrementalna povećanja vaših moći, bez nekog uticaja na stil igre. Svaki od ovih segmenata, ako ne računamo sistem magija, kreiran je da ispunjava sadržaj jedne tipične avanture sa otvorenim svetom na minimalnom nivou, eto čisto da bude tu i da se može reći da Forspoken poseduje i crafting sistem.

Audio-vizuelna prezentacija je solidna, u zavisnosti od toga na šta se fokusirate. Svet i likovi izgledaju veoma dobro, iako imaju malo mrtve, a la Skyrim, facialne animacije

prilikom razgovora koji nisu deo prerenderovanih sekvenci, ali generalno, vizuelni utisak je pozitivan. Jedina zamerka ovde jeste prejak kontrast boja koji će vas često dezorientisati ako želite da zapravo vidite šta se dešava na ekranu pri većim borbama, što je nekako česta pojava u istočnim hack 'n' slash igram, pa je taj fazon ovde verno prenet, ali ne baš najslavnije. Što se tiče glasovne glume, rekao bih da glumci ne rade toliko loš posao, ako ne računate neke sporedne likove koji umeju zvučati veoma isprazno. Međutim glavni problem ovde jeste što, ma koliko da su glumci dobri, njihov performans ne zvuči dobro, prvenstveno zbog jako slabo napisanih dijaloga od kojih ćete redovno imati transfer blama.



“FREJ JE IRITANTNA, APSOLUTNO ANTIPATIČNA I ODNOŠI SE KAO POTPUNI KRETEM PREMA SVIMA KOJE SRETNE”



Kao poslednji ekser na ovaj kovčeg mediokriteta koji polako prerasata u nešto ipak ispod nekog nižeg proseka jeste jezivo loša optimizacija, pogotovo na PC-ju gde je Forspoken skoro pa neigriv ako nemate apsolutno najbolji hardver koji je trenutno dostupan. Pad frejmrejta, vizuelni artefakti i gličevi su česta pojava i na konzolama, pa čak i na performans modu (koji navodno ima 120 FPS-a), gde igra u borbama ume da padne na 30 FPS-a, pa čak i niže. Ovo je poprilično neoprostivo, pogotovo što se Forspoken, iako ume da izgleda impresivno, i dalje ne može svrstati u sam vrh vizualne realizacije.

Kada se sve sabere, Forspoken je igra sa više rupa nego švajcarski sir, posedujući par jakih kvaliteta koji uprkos svemu toliko bivaju sputavani nedostatkom pažnje na gotovo svim ostalim nivoima da je ovo teško preporučiti bilo kome, u bilo kom trenutku. Celokupna igra deluje kao da štiklira stavke na listi obaveznih mehanika za igru otvorenog tipa, što je na kraju pretvara u iskustvo bez duše i suštine.



#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11  
CPU: Intel Core i7-8700K / AMD Ryzen 5 3600  
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 / AMD Radeon RX 580  
RAM: 24 GB  
HDD: 150 GB

“FORSPOKEN JE SKORO PA NEIGRIV NA PC-JU AKO NEMATE APSOLUTNO NAJBOLJI HARDVER KOJI JE TRENUTNO DOSTUPAN”



IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

PLATFORMA:  
PC, PS5

RAZVOJNI TIM:  
Luminous Productions

IZDAVAČ:  
Square Enix

TESTIRANO NA:  
PS5

CENA:  
€69,99

OCENA

3,5

- ✓ Borbene mehanike su kreativne i zabavne za eksperimentisati...
- ✗ ...ali je AI protivnika užasan
- ✗ Veoma loša priča bez svrhe i karakterizacije
- ✗ Ogromni problemi na skoro svim poljima optimizacije i dizajna



Autor: Milan Živković

REVIEW

## PLAMEN GORI JAČE NEGO IKAD

Kada bi Bog mogao da zaustavi Mesec, da ova noć i tvoja lepota traju zauvek.", reče jednom prilikom Hit Ledžer u filmu „Priča o vitezu“, pokušavajući da osvoji svoju dragu. Iskorističu njegovu rečenicu... „O Bože, zaustavi februar, da vremena imam u miru preći sve Fire Emblem igre.“ Pedeset i više sati po igri u preko petnaest naslova?! Ja bih dragi čitaoci rekao da slobodno vreme u vidu ptice dodo – polako izumire.

Na stranu duge igre, ali dobrih naslova je tako mnogo da kad „naleti“ jedan kvalitetnog kalibra Fire Emblem serijala, bukvalno čoveku dođe da spava otkriven, ne bi li otvorio dovoljno dugo bolovanje da se ljudski i kako dolikuje posveti igri. Dobro, dosta kuknjave.

Sa Fire Emblem igrama se nismo sretali gotovo četiri godine, od poslednjeg „Three Houses“ izdanja. Bila je to izuzetno kvalitetna igra, što nije ni bilo iznenadenje s obzirom da lično nikad nisam zaigrao lošu Fire Emblem igru. Pa tako i ova koja je pred nama, odmah znajte da je očekivano odlična.

Ako uporedim ovu igru sa prethodnom, rekao bih i da je bolja i da je lošija, pa sve zajedno – podjednako dobra. Ukoliko ste voleli prethodnu, sve su šanse da ćete jednako uživati. Ali kako je igra u odnosu na prethodnika, na nekim poljima napredovala a na nekim pojednostavljena, postoji sansa i da ćete imati znatno drugačiji iskustvo.

Fire Emblem Engage se na neki način vraća korenima franžize, pa više baca fokus na kvalitetne

strateške okršaje pune mogućnosti. Tako se ovde ponovo srećemo sa mehanikom gde svaka vrsta oružja ima prednost nad nekim drugim, što produbljuje način na koji ćete igru igrati. Korišćenjem pažljivog planiranja, ne samo da je moguće steći bonus već i potpuno ošamutiti protivnika, kako ovaj ne bi ni imao priliku za kontranapad.

Čini se da su i nivoi doživeli nekolici unapređenja po pitanju korišćenja pejzaža u korist strateške prednosti, ali kako je prošlo mnogo vremena od tog poslednjeg Fire Emblem iskustva, ovo je možda i moja čista uobrazilja. No, kao i da je važno kako je bilo, ako je sada zaista odlično.

Zaštitni znak igre, predstavlja „Engage“ mehanika iz podnaslova igre i tiče se udruživanja snaga sa

nekim od najpoznatijih heroja iz prethodnih igara. Ovo i jeste trenutak kada mi se rodila silna želja da imam više vremena i pređem sve prethodne naslove, ali uvezši u obzir da je prezentacija svih ovih karaktera održena na izuzetnom nivou, mogu slobodno reći da igrači koji nisu preterano dobro upoznati sa istorijom serijala, neće mnogo propuštati.

Protagonista igre Alear, božanski je zmaj koji koristeći magično prstenje može u pomoć da pozove heroje ranijih naslova. Ovo ne znači samo da će statistike doživeti ojačanje, već ćete dobiti i pristup snažnim veštinama koje lako mogu da promene tok borbe. A kroz duboki sistem personalizovanja i štelovanja karakteristika, ove bonusne ćete moći da menjate i unapređujete.

Vizuelno, igra u tehničkom smislu

Istraživanje centralne oblasti iz trećeg lica, zadržano je iz prethodne igre ali na nešto manjem nivou. Ovo podrazumeva i nešto manje aktivnosti sa drugim karakterima, ali budite sigurni da vam ničega neće manjkati. Čak mi deluje i da se stvari odvijaju mnogo brže nego inače, kada su u pitanju dešavanja između misija i razvijanja odnosa između likova.

A kada uzmem u obzir činjenicu da je naspram mnogih prethodnih naslova, priča ovde spuštena na onaj jednostavan a zabavan nivo, meni lično ova igra godi više nego većina ranijih. Drevni junak koji se budi iz hiljadugodišnjeg sna kako bi ujedinio narod u borbi protiv iskonskog zla – pa da li ovako bazični epski recept ikako može da omane?

predstavlja dobar pomak u odnosu na Three Houses. Boje su živopisnije, detalji brojniji, modeli jasniji a animacije bombastičnije. Sve nekako i više deluje kao da pripada jednom anime univerzumu, što je nešto što ja uvek pozdravljam.

Jedino što mi se nikako ne dopada, jeste generalni stil po pitanju dizajna. Kao najsnažniji primer, na čelu stoji izgled protagonisti. I pored toga što bih rekao da bi mu poslužilo da promeni stilistu, odabir boja koje ga karakterišu je za mene potpuni promašaj. Crveno-plava kosa u pramenovima, kao hrpa Nintendo Switch Joy-konova na gomili? Razumeo bih da je ovaj lik krenuo u lov na detliće, pa dao sve od sebe da se tako kamuflira, ali... Ne, nikako nisam mogao da se naviknem na ovaj smeli odabir u dizajnu.

“FIRE EMBLEM ENGAGE SE NA NEKI NAČIN VRAĆA KORENIMA FRANŽIZE, PA VIŠE BACA FOKUS NA KVALITETNE STRATEŠKE OKRŠAJE PUNE MOGUĆNOSTI”



“FIRE EMBLEM ENGAGE POSEDUJE I MULTIPLEJER KOMPONENTU, KOJA SE ODLIČNO SLAŽE UZ KONCEPT IGRE – GOTOVО KAO DA IGRATE ONLAJN ŠAH”

Na svu sreću i protagonista kao i svi ostali likovi, imaju mnogo karaktera i duha i lako se pamte. A svemu doprinosi činjenica da igra obiluje glasovnom glumom što bi, ako mene pitate, trebalo uvek ceniti.

Za prelazak igre je potrebno oko pedeset dragocenih, teškom mukom izdvojenih sati i to ukoliko se striktno držite priče i igrate na nešto nižoj težini. A mogućnost da se isključi trajni gubitak u borbi palih likova, bez obzira na odabranu težinu, nešto je na čemu sam uvek zahvalan kada su novije Fire Emblem igre u pitanju. Restartovanje borbi samo jer vam je poginuo neki od omiljenih likova, više je postalo demode. Naravno, šalim se. To je već apsolutno stvar ukusa.



Možda me sećanje ne služi uvek najbolje, ali ne sećam se baš da je neka Fire Emblem igra imala multiplejer komponentu. I za divno čudo, Engage poseduje veoma interesantan režim za onlajn igranje. Ovde ćete mačeve ukrstiti sa drugim igračima kroz nekoliko multiplejer varijanti od kojih jedna uključuje kreiranje nivoa na svojoj polovini mape kako biste stekli stratešku prednost protiv tima protivničkog igrača, nad kojim kontrolu ima kompjuter.

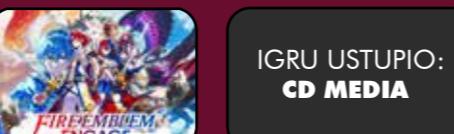
Prisutna je i svojevrsna kooperativna varijanta, gde igrači na smenu po dva poteza kontrolisu armiju. S obzirom da nije u pitanju „aktivna“ vrsta gejmpileja koja zahteva istovremeno učešće dva igrača, mislim da se Fire

Emblem receptura odlično pronalazi na polju multiplejera. Gotovo kao onlajn šah.

Važno je napomenuti i da igra obiluje kvalitetnom muzikom i mnogim prepoznatljivim temama iz prethodnih igara koje sa sobom donose junaci iz svake od njih. A zahvaljujući celoj audio podlozi, neki momenti zaista dolaze do izražaja pa se čak i razvijaju do epskih razmara.

Fire Emblem Engage jeste očekivano odlična igra. Pa iako donosi dosta izmena u odnosu na prethodne naslove, za svaki korak koji možda ne ide u smeru koji vam se dopada, sigurno pravi jedan baš u onom koji priželjkujete. Kao i svaki naslov serijala do sada, igra je koju moram srdačno da preporučim, naročito ukoliko ste ljubitelj strateških RPG igara, želite to da postanete, ili ste prosto blagosloveni tom najplemenitijom valutom ljudskog života - vremenom za sebe.

Na ovakve igre i vredi ga malo odvojiti.



PLATFORMA:  
Nintendo Switch

IZDAVAČ:  
Nintendo

CENA:  
€59,99

RAZVOJNI TIM:  
Intelligent Systems

TESTIRANO NA:  
Nintendo Switch

## OCENA

9

- ✓ Jedna od najlepših Fire Emblem igara
- ✓ Kombinacija proverenih i novih strateških elemenata
- ✓ Jednostavna a moćna priča koju je lako pratiti
- ✗ Stilski, par stvari bode oči
- ✗ Podizanje statistika likova je previše nasumično
- ✗ Meniji i sistemi su mogli biti malo jednostavniji

An advertisement for the YouTube channel "Tips &amp; Triks". The top half features the channel's logo "TiPS &amp; TRiKS" in large, stylized letters. Below it is the text "GAMING KANAL". The middle section contains the slogan "KLIPOVİ SVAKE SREDE SA VAŠIM OMILJENIM YOUTUBERIMA!". Below this, four male YouTubers are shown from the chest up, each with a white outline around their head and shoulders. They are all wearing headphones and have different expressions. The bottom part of the ad includes the YouTube logo and the channel name "/TIPSANDTRIKS". At the very bottom, it says "POWERED BY" followed by the "TriK" logo.

Autor: Milan Janković

## SHATTERLINE



RAZVOJNI TIM:  
Frag Lab LLC

GDE PREUZETI:  
<https://store.steampowered.com/app/2087030/Shatterline/>

Reperoar FPS igara konstantno raste. Međutim, velika većina njih baca fokus isključivo na PvP, i to u njegovom najgeneričnijem, najfrustrirajućem i najdosadnjem izdanju. Na scenu zato stupa Shatterline - odlična igra sa fantastičnim balansom PvP i PvE sadržaja. PvE sadržaj je jedinstven u poređenju sa većinom modernih naslova, jer se radi o roguelike kooperativnom iskustvu gde nijedno igranje (run) nije isto, u smislu opreme koju dobijate. Pored toga, sistem napredovanja je solidan i svakog operativca možete da podignite na viši nivo i učinite ga jačim za PvE režim, što otvara vrata za gomilu zanimljivih kombinacija itema koje zaradite tokom svake sesije.

Sve u svemu, borbe su dosta solidne. Jedina zamerka koju imam jeste da i dalje često nalećem na bagove, ali nažalost, to je nešto što se očekuje kada je reč o early access naslovima. Da stvar bude još gora, serveri mogu biti veoma nepouzdani (hvala Amazonu). Dizajn karaktera u Shatterline je super otrcan, ali srećom možete nabaviti skinove za svoje likove da biste ih učinili manje, ili više otrcanim ako to želite.

U zaključku, ova igra bi mogla da procveta u nešto zaista posebno uz dovoljno ljubavi i truda. Imam samo jedan jednostavan zahtev - da developer ovu igru pretvori u savršeno PvE iskustvo. Samo dodajte opciju VS AI u PvP režime i imaće hit. Definitivna preporuka.



## The Past Within

Zbog toga što pripadaju veoma uskoj niši igara, fanovi su uvek u potrazi za nekom dobrom puzzle igrom koja je pritom kooperativnog tipa. Ta potraga može biti duga, zbog čega je na mobilnom bilo pravo otkrovenje pronaći The Past Within. Otkrili smo ovaj prilično jeftin i veoma dobro ocenjen naslov, pa smo odlučili da ga isprobamo.

Priča je izvanredna. Bez jumpscares, atmosfera je definitivno bila jeziva i u nekim trenucima je dovela do toga da se naježimo, što nam se dopalo. Zagonetke su bile apsolutno 10/10 neverovatne za co-op, nikada nisu bile frustrirajuće, a funkcionalne su zaista dobro, baš onako kako je sve postavljeno i dizajnirano.

Ako želite neku vrstu poređenja, Past Within MALO podseća na pojednostavljenu verziju Keep Talking and Nobody Explodes, ali bez vremenskog ograničenja i inherentne opasnosti. Postoji jedna "slagalica" sa vremenskim ograničenjima, ali nije toliko teška i ako ne uspete da je rešite, samo možete da počnите iznova. Koliko smo mogli da zaključimo, ništa ne može trajno zaustaviti vaš napredak. Bilo je super zabavno i zanimljivo komunicirati i imati dvostrukе "eureka! trenutke".

The Past Within je relativno kratak (traje oko dva sata), ali to ga čini savršenim za jedno veče. Oba igrača će morati da kupe po kopiju igre, ali ima cross-play opciju, tako da možete da igrate na iOS-u i Androidu, ali i na računarama.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:  
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:  
Rusty Lake

CENA:  
5\$

IGRA DOSTUPNA NA:  
Android, iOS

TEST UREĐAJ:  
iPhone 13

**OCENA DA**



Autor: Miloš Hetlerović



## STEELSERIES APEX PRO MINI WIRELESS

### Mala da manja ne može biti

**S**teelSeries Apex Pro tastature na tržište donose jedinstvenu mogućnost promene brzine i nivoa aktuacije svakog pojedinačnog tastera, a sada smo pod prstima dobili jedan zaista minijaturni primerak koji će zauzeti izuzetno malo prostora na stolu.

#### Apex Pro Mini Wireless

Prvo što se primeti kod Apex Pro Mini tastature jeste koliko je mala – pri čemu smo mi već navikli na TKL, to jest tenkeyless, što podrazumeva tastatuру kojoj je „odsečen“ deo sa numeričkim tasterima ali joj je i dalje ostao deo sa kursorskim strelicama i pratećim tasterima iznad njih. Međutim Mini verzija kod SteelSeries označava 60% veličine - praktično je na raspaganju samo ono što imate do Enter tastera, nema ničega sa desne strane a ne postoji ni gornji red funkcionalnih tastera. Zapravo je ceo dizajn toliko minimalistički sa tako tankim ivicama da su neke funkcije do kojih možete doći kombinacijom tastera odštampane sa strane jer nije bilo mesta na kućištu. Inače je samo kućište izrađeno od vrlo kvalitetnog aluminijuma, pa osim kompaktnih dimenzija ovaj

proizvod odiše i dozom robustnosti koja uliva sigurnost da ćete moći kako dugo da ga koristite.

Tasteri su zaista prelepo prosvjetljeni RGB osvetljenjem koje se može podešavati na sve moguće načine, a nogice sa donje strane omogućavaju da tastaturu podešite u nešto viši položaj bez kompromisa u pogledu stabilnosti. Prosto i na prvi i na drugi i na treći pogled ovo je uređaj vrlo jednostavnih linija i minimalističkog dizajna, ali odiše luksuzom i prestižom.

Naravno na to treba dodati mogućnost bežičnog povezivanja, bilo preko 2.4GHz Quantum wireless 2.0 wifi konekcije preko USB adaptera koja omogućava potpuno identične performanse kao i preko kabla, bilo preko Bluetooth konekcije koja omogućava lako povezivanje sa velikim brojem različitih uređaja. Konačno, kada vam zatreba da napunite bateriju tu je i USB-C kabl preko koga se uređaj i puni. Trajanje baterije je osrednje i iznosi oko 30 sati kada se koristi Quantum Wireless ili 40 sati kada se koristi Bluetooth, naravno sa uključenim RGB osvetljenjem.

### Tasteri

Glavna karakteristika Apex Pro modela tastatura su ipak njihovi fenomenalni OmniPoint mehanički tasteri koji omogućavaju veliku dozu podešavanja. Naime, oni ne funkcionišu kao klasični mehanički tasteri već se njihov hod reguliše magnetnim poljem, pa tako iz SteelSeries GG softvera možete podešavati hod tastera, koji može ići od toga da se klik registruje na praktično blagi dodir u vidu hoda od 0.1mm, pa do toga da morate potpuno da ga pritisnete sa hodom od 3.8mm. Još je interesantnije što to podešavanje možete vršiti za svaki taster pojedinačno, pa tako recimo možete da budete laganiji sa WASD tasterima, a da razmak morate baš da pritisnete da biste skočili. Možete da podesite bilo koju drugu kombinaciju koja vama odgovara, mogućnosti su skoro pa neograničene. Zanimljiva je i činjenica da jednom tasteru možete dodeliti dve funkcije zavisno od toga koliko ga duboko pritisnete, pa recimo tako na običan pritisak na W možete da hodate, dok ako ga baš jako, to jest duboko pritisnete, vaš karakter u igri će potrcati, što opet otvara gomilu kombinacija i mogućnosti prilagođavanja. Osim toga, SteelSeries tvrdi da OmniPoint tasteri imaju 11 puta brži odziv i 10 puta bržu aktuaciju u odnosu na standardne mehaničke tasteri, što će sigurno značiti onima koji rade puno akcija u minutu. Uz to su još i oko dva puta dugotrajniji s obzirom na manje pokretnih delova.

“TASTATURA IMA UKUPNO 78 TASTERA”



## Zaključak

SteelSeries Apex Pro Mini Wireless je praktično sam vrh mehaničkih tastatura u bežičnom i malom izdanju. Ukoliko je to nešto što tražite za svoje gejming iskustvo, praktično ne postoji nešto bolji izbor. Međutim, kao što je uvek slučaj sa najnovijim i najboljim tehnologijama, one su izuzetno skupe. Preporučena cena ovog uređaja je 259.99 evra, dok se kod nas u prodaji nekada nalazi i po ceni koja se približava cifri od skoro 300 evra, što je cena nekih gejming konzola novije generacije.



“POSEDUJE MOGUĆNOST HOT-SWAP TASTERA I KOMPATIBILNOST SA RAZLIČITIM SVIČEVIMA”

### Karakteristike:

<b>Model</b>	Apex Pro Mini Wireless
<b>Tip</b>	Mehanička bežična tastatura
<b>Tasteri</b>	OmniPoint 2.0 podesivi
<b>Dodatno</b>	RGB osvetljenje



“RGB OSVETLJENJE JE IZVEDENO VRLO KOREKTNO”



“RED LINEARNI TASTERI ĆE ODGOVARATI VEĆINI KORISNIKA”



Autor: Miloš Hetlerović



## STEELSERIES RIVAL 5

### Miš za svaku priliku

Rival serija miševa je kod proizvođača SteelSeries ono što bi se reklo main stream izbor – za one koji nisu fascinirani prelakim rupičastim modelima već žele miš koji može da se snađe sa svakim tipom igre a da pri tome doneše solidne karakteristike i ne previšku cenu. U tom smislu smo bacili pogled na srednji model u ovoj liniji – Rival 5.

#### Rival 5

Rival 5 je dolazi u sada već standardnoj SteelSeries kutiji koja je dosta minimalistička, ali stalno pokušava da istakne kako je SteelSeries oprema zaslužna za najviše eSports uspeha na takmičenjima. Sam uređaj je vrlo klasičnog oblika, skoro pa simetričan, odnosno u

potpunosti je simetričan, ali i dalje ima problem da se dva dodatna tastera i „klackalica“ nalaze ispod palca desne ruke, a ako vam to ne smeta mogu ga lako koristiti i levoruki igrači. Sa obe strane se nalaze RGB LED trake kojima možete podešavati osvetljenje kroz softver i podržavaju Prism sistem koji je SteelSeries razvio, a isto se odnosi i na prosvetljeni točkići i SS logo na zadnjoj strani miša. Pored dva standardna dugmića tu je i točkić koji je vrlo prijatan, a iznad njega se nalazi taster za promenu CPI osetljivosti senzora. Najinteresantniji dugmići se ipak nalaze ispod palca desne ruke i tu su standardna dva back/forward tastera, jedan veliki srebrni koji može služiti za neki privremeni zum ili tako nešto, kao i jedan „klackalica“ taster iznad njih, koji može ići gore-dole i služiti kao neka vrsta prekidača. Ukupno je to

čak 9 programabilnih tastera na mišu koji važi za generalni gejming miš, što je solidno veliki broj. U tom smislu SteelSeries ovaj uređaj preporučuje za praktično sve vrste igara – od FPS, preko MOBA, MMO i drugih igara sa brzim pokretima. Na računar se povezuje preko USB kabla koji je urađen u SuperMesh tehnologiji i kako je lagan i fleksibilan. Čak i sam miš teži samo 85 grama, što nije baš u rangu najlakših modela, ali spada među lakše miševe opšte namene.

Sama plastika na mišu je, da kažemo vrlo standardna – nema nekih gumiranih detalja, ali je u korišćenju prijatan i bez nekih iznenadenja. SteelSeries navodi da se ovaj uređaj može koristiti i za claw i za finger grip i za to deluje nekako idealno, dok bih rekao da je za palm grip ipak malo premalih dimenzija. Jedina zamerka je što su standardni klizači od običnog materijala, iako rade sasvim dobro, dok bolje, PTFE klizače, morate poručiti kao dodatnu opremu sa SteelSeries sajta.



“SUPERMESH KABL JE IZUZETNO LAGAN I FLEKSIBILAN”



## Performanse i utisci u radu

Rival 5 koristi TrueMove Air senzor koji je Pixart razvio ekskluzivno za SteelSeries i on podržava rezoluciju od 18.000 CPI, pri čemu nema nikakve hardverske akceleracije a može ispratiti pokrete do brzine od 40G. Sve u svemu ovo je odličan senzor koji valja upariti sa mogućnostima više tastera za sve vrste FPS, MOBA, Battle Royale i ostalih brzih igara za maksimalni užitak. U korišćenju ti dodatni tasteri zaista mogu da naprave razliku, ali samo ako ste navikli da koristite tako nešto, to jest možete da mu nađete primenu u igrama koje volite.

Kada pogledamo dugovečnost, dva osnovna tastera su urađena u najnovijoj generaciji Golden Mikro IP54



## Zaključak

Rival 5 je miš koji zaista može ispuniti svaki zadatak koji se pred njega stavi, a u poslednje vreme se preporučena cena od 69.99 evra često može naći i na značajnjem sniženju, pa je to dobra prilika da se ulovi vrlo solidan miš renomiranog proizvođača sa svim vrhunskim karakteristikama za vrlo razumnu svotu novca.

## Karakteristike:

Model	SteelSeries Rival 5
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	18.000 CPI
Dodatno	CPI prebacivanje, RGB Osvetljenje, težina 85 grama

“RELATIVNO  
LAGAN  
ZA STANDARDNI  
TIP MIŠA”

An advertisement for Pet Project Games. At the top, the company logo is shown, featuring a stylized eye icon above the text "pet project" and "G A M E S". Below this, the words "WE ARE HIRING" are written in large, bold, yellow capital letters. Underneath, the text "Work with us on our horror sci-fi coop shooter RIPOUT." is displayed in a smaller, yellow font. The background of the ad is dark and textured, suggesting a game environment.

[www.petprojectgames.com/careers](http://www.petprojectgames.com/careers)

**play!**  
z i n e

