

play!

z i n e

REVIEW:

**LIKE A DRAGON GAIDEN:
THE MAN WHO ERASED HIS
NAME**

REVIEW:

**FOOTBALL
MANAGER
2024**

IGRA MESECA:

THE INVINCIBLE

DOMAĆA SCENA:

GAMES.CON 2023

DOMAĆA SCENA:

PLAY!CON 2023

HARDWARE:

**REDRAGON KIDAS
I MOUTHPIECE**



BROJ 174 - DECEMBAR 2023.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

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

ART DIREKTOR/PRELOM:

Milica Cvetić

KONTAKT:

PLAY! magazine
www.play-zine.com | www.play.co.rs
Beograd | redakcija@play-zine.com

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



Stigli smo i do poslednjeg izdanja Play! časopisa za 2023. godinu. Kad pre?

Na stranicama 174. broja vas po običaju čekaju opisi sjajnih, ali i ne toliko sjajnih igara (Modern Warfare III, u tebe gledamo), kao i recenzije najaktuelnijeg hardvera. Kao našu igru meseca izabrali smo spektakularni The Invincible, koji definitivno morate isprobati ako vam se dopao Firewatch.

Sve naše čitaoce pozivamo na dobri stari Games.con festival, koji će se održati u halama 1 i 1A Beogradskog sajma od 8. do 10. decembra. Ako volite igre, filmove, serije, stripove i sve ostalo što spada u domen popularne kulture, zaista bi bila grehota da propustite Games.con!

Na Games.conu vas i ove godine čeka specijalna poslastica. Play! ekipa organizuje šestu Play!Con konferenciju, koja će se održati uživo u Hali 1, 9. i 10. decembra. Tradicionalno, spremili smo vam 12 predavanja i intervju sa domaćim game developerima, od kojih će neki prezentovati i svoje najnovije projekte. Vidimo se za vikend na Games.conu!





42 IGRA MESECA: THE INVINCIBLE



20 REVIEW: ROBOCOP: ROGUE CITY



16 GAMES.CON 2023

FLASH VESTI 6

NAJAVE MESECA: Top igre decembra 12

DOMAĆA SCENA: Games.con 2023 16

DOMAĆA SCENA: Play!Con 2023 18

REVIEW:

RoboCop: Rogue City 20

Naruto x Boruto Ultimate Ninja Storm Connections 22

EFootball 2024 26

Endless Dungeon 30

Football Manager 2024 34

Sword Art Online: Last Recollection 38

The Invincible 42

Call of Duty: Modern Warfare III 46

Ghostrunner 2 48

Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name 52

BESPLATNI KUTAK: Retro Commander 54

U POKRETU: Arena Breakout 55

HARDWARE: Redragon Pollux White 56

HARDWARE: Redragon Kaidas i Mouthpiece 58

ENIGMATIKA 62

NASLOV UBISOFT RAZBESNEO IGRAČE KORISTEĆI AI-GENERISANE OBJAVE ZA NOĆ VEŠTICA

Ubisoft Nederland je na socijalnim mrežama okačio sliku ikoničnog asasina koji stoji na ulici okružen dekoracijama za Noć veštica – ali je odmah bilo očigledno da je ova slika generisana veštačkom inteligencijom. Skromno je reći da su fanovi bili razočarani.

Pre toga, profil Ubisoft LATAM je postavio sliku Ezia Auditorea generisanu veštačkom inteligencijom, koji je verovatno najprepoznatljiviji protagonist u istoriji serijala.

Assassin's Creed Valhalla je 2020. godine predstavljen na vrlo jedinstven način. Na strimu koji je trajao nekoliko sati, umetnik je pažljivo stvarao promotivnu sliku kako bi prikazao protagonistu igre, okruženje i temu, sloj po sloj, liniju po liniju. A sada, 2023. godine, Ubisoft postavlja slike generisane veštačkom inteligencijom sa nekim od najpoznatijih likova iz Assassin's Creed



naslova. Kompanija je ranije ove godine otpustila veliki broj radnika, a ovim suludim potezom je dodatno umanjio značaj posvećenih umetnika.

Reakcije gejming zajednice su, očekivano, isključivo negativne, ali sumnjamo da će imati ikakvog uticaja na ovu problematiku koja je danas sveprisutna u industriji.

IZGLEDA DA SE RADI NA BLOODBORNE FILMU

Sony je još 2019. godine osnovao PlayStation Productions, odeljak fokusiran na adaptaciju brojnih video igara u druge medije. Od tada smo videli uspešna izdanja filma Uncharted, serija The Last of Us, Twisted Metal i Gran Turismo. Kako prenosi Daniel Rihtman, insajder fokusiran na filmsku i TV industriju, u bliskoj budućnosti nas čeka i film baziran na FromSoftware hitu Bloodborne. Producent filma će navodno biti Lorenzo Di Bonaventura, a scenarista Deren Lemke.

Di Bonaventura ima dug staž u filmskoj i TV industriji, uključujući rad na Transformers i G.I. Joe serijalima, dok je takođe učestvovao u stvaranju filmskih franšiza kao što su The Matrix i Harry Potter. Deren Lemke je, s druge strane, najpoznatiji po svom radu na Shrek



Forever After, adaptaciji Goosebumps-a iz 2015, Shazam! iz 2019. i Gemini Man.

Prema Rihtmanu, film će gotovo u potpunosti pratiti priču originalne igre za PlayStation 4. Ovo je prilično uzbudljivo samo po sebi, ali se mnogi nadaju da ćemo, pored filma, dobiti remaster, rimejk, PC port ili čak nastavak igre.

PROJECT SIRIUS IGRA IZ WITCHER FRANŠIZE ĆE VEROVATNO IMATI OTVORENI SVET

CD Projekt Red je u oktobru 2022. godine otkrio ambiciozni roadmap koji predstavlja niz novih Witcher igara, uključujući multiplejer naslov koji razvija The Molasses Flood. Sada se pojavio oglas za posao na LinkedInu, putem koga poljska kompanija traži zaposlene u kancelariji studija The Molasses Flood u Bostonu.

Govorilo se o potrebi za Senior ili Principal Level dizajnerom, kako bi se radilo na "otvorenom svetu u Witcher univerzumu". Ovaj oglas se odnosi na Project Sirius, za koji se priča da će biti "jedna od najinovativnijih igara koje su ikada krasile The Witcher franšizu". O ovom projektu ne znamo gotovo ništa, osim da će biti singlejer igra.

The Witcher 3 je bio prekretnica za žanr igara otvorenog sveta i nadamo se da će nam CDPR sa



Project Sirius pripremiti nešto zaista revolucionarno. U martu 2023. godine, otkriveno je da će ova igra biti rebootovana kako bi se pojednostavio njen razvoj. Navedeno je da je veliki deo sredstava potrošen na projekat do sada, i da trakcija nije bila obezbeđena brzo kao što bi CDPR želeo, tako da ćemo se verovatno načekati.

ASSASSIN'S CREED RED ĆE BITI PRVA IGRA U SERIJALU GDE ĆE PROTAGONISTA BITI STVARNI ISTORIJSKI LIK

Assassin's Creed već godinama kombinuje istorijske ličnosti i događaje sa fiktivnim narativima, stvarajući imerzivna i zanimljiva iskustva. A sa predstojećim izdanjem Assassin's Creed Red, franšiza pravi hrabar korak predstavljajući stvarnog afričkog samuraja, Yasukea, kao svog protagonistu.

Yasuke, istorijska ličnost sa fascinantnom pričom, postaće prvi lik u Assassin's Credu zasnovan na stvarnoj osobi. U igri, Yasukeov put počinje tragično kada postaje rob na brodu. Međutim, sudbina interveniše kada brod biva napadnut i svi bivaju ubijeni, ostavljajući njega kao jedinog preživelog.

Yasuke svoje putovanje nastavlja u Japanu, gde pod mentorstvom legendarnog Ode Nobunage postaje samuraj. Igra prati Yasukeovu potragu



za osvetom i njegovu ulogu u ujedinjenju Japana, što na kraju vodi do partnerstva sa drugim igrivim likom po imenu Naoe Fujibayashi, ćerkom Fujibayashi Nagatoa koja želi da osveti svog oca.

Assassin's Creed Red i dalje nema tačan datum izlaska, ali bi mogao da se pojavi već sledeće godine.

ROCKSTAR ZVANIČNO NAJAVIO GTA 6 TREJLER ZA POČETAK DECEMBRA

Posle više od deset godina čekanja, Rockstar je na Twitteru zvanično najavio da će trejler za GTA šesticu izaći početkom decembra. Mnogi fanovi spekulišu da će trejler biti predstavljen na The Game Awards manifestaciji, 7. decembra.

Ova dugoočekivana najava je oborila rekord za gaming-tweet sa najvećim brojem lajkova. Ovaj tweet je prikupio preko 1,5 miliona lajkova i 182 miliona pregleda.

GTA je jedna od najpoznatijih franšiza u istoriji gejminga, tako da su ove vesti zaista uzbudljive, posebno što je petica izašla pre više od deset godina. Od tada, GTA V je prodat u preko 185 miliona kopija, i dan danas je izuzetno popularan. GTA V je druga najprodavanija igra



svih vremena, posle Minecrafta koji drži rekord od preko 300 miliona.

GTA 6 će biti smešten u fiktivnoj verziji Majamija, i imaće ženskog i muškog protagonistu.

SLEDEĆA MASS EFFECT IGRA NAVODNO IZLAZI TEK 2028. GODINE

Sledeća Mass Effect igra je najavljena još 2020. godine, ali Bioware od tada nije razgovarao na ovu temu - sve do pre nekoliko dana kada je objavljen teaser u čast N7 dana. Međutim, prema izveštajima jednog insajdera, fanovi Mass Effecta će morati debelo da se načekaju kako bi zapravo igrali igru, jer se sledeći nastavak ovog čuvenog serijala neće pojaviti barem do 2028. godine.

Insajder je bio gost Džef Grabovog podcasta, gde je rekao da ćemo pre Mass Effect 5 dobiti Dragon Age Dreadwolf. Najavljen 2018. godine, očekuje se da će Dreadwolf izaći u narednih nekoliko godina, a možda čak i 2024. Kako je razvoj ove igre počeo par godina ranije, sledeći Mass



Effect možemo da očekujemo tek 2028. ili 2029. godine, što znači da petica nije ni blizu gotova.

Ako su ove informacije istinite, Mass Effect 5 će izaći oko 12 godina nakon Andromede, što je prilično šokantno. Ako Bioware dobro i pametno iskoristi ovo "produženo vreme razvoja", sigurno možemo očekivati igru koja će biti bolja od Andromede.

SPIDER-MAN 2 PRODAO 5 MILIONA KOPIJA ZA SAMO 10 DANA

U sveobuhvatnom finansijskom izveštaju koji je nedavno objavio Sony, otkriveno je da je Spider-Man 2 prodao neverovatnih pet miliona kopija za deset dana.

S druge strane, igri Spider-Man iz 2018. godine trebalo je više od 100 dana da dostigne isti cilj, a Sony je potvrdio da je do kraja jula 2019. godine prodato oko 13,2 miliona kopija.



U izveštaju možemo da vidimo potpuni pregled svih naslova first-party ekosistema. Navedeno je da je God of War Ragnarok prodao 11 mil-

iona kopija za 75 dana na tržištu, dok je Ghost of Tsushima za 118 dana prodao 5 miliona kopija. The Last of Us Part II je trebalo samo tri dana da

proda 4 miliona kopija, a do kraja novembra 2021. godine, Horizon Zero Dawn je prodao neverovatnih 20 miliona kopija na PlayStation 4 i PC-u. Spider-Man 2 ostaje dosledan na listama i i dalje se dobro prodaje, a 5 miliona kopija za deset dana

nije mala stvar. Mali broj PlayStation first-party naslova su dostigli ovoliki uspeh u protekloj deceniji.

MODERI ĆE USKORO MOĆI DA KREIRAJU KVESTOVE I SADRŽAJ ZA THE WITCHER 3

Pred izlazak The Witcher 3 2015. godine, CD Projekt Red je obećao alate za modifikaciju kao besplatan DLC nakon lansiranja. Mod kit za igru je na kraju bio prilično minimalan, nudeći korisnicima načine za uređivanje tekstura, ali ne više od toga. Srećom, CD Projekt Red je sada najavio planove za proširenje podrške za modere sa sveobuhvatnijim softverom.

Novi mod editor za The Witcher 3: Wild Hunt biće besplatno objavljen 2024. godine. Novi alati omogućiće kreatorima da kreiraju svoje sopst-



vene kvestove, ili da uređuju postojeći sadržaj. Ovo će, naravno, otvoriti put za ambicioznije modove, slične nekima koje smo videli za naslove poput Skyrima.

Još uvek nemamo tačan datum izlaska, a kreatorima će takođe biti potrebno vremena da nauče alate, tako da ćemo se načekati. Novi mod editor biće dostupan samo na PC-u i ne čini se da postoje planovi za podršku The Witcher 3 moderima na bilo kojoj od konzola.

GTA VICE CITY JE PRVOBITNO BIO PLANIRAN KAO EKSPANZIJA ZA GTA 3

GTA Vice City je lansiran u oktobru 2002. godine, samo godinu dana nakon izlaska revolucionarnog GTA 3. Iako je ostvario veliki uspeh i postao jedna od najpopularnijih igara u serijalu, GTA Vice City nikada nije trebalo da bude naslov za sebe. Prema bivšem tehničkom direktoru u Rockstar North, Obe Vermeiju, studio je planirao da GTA Vice City izda kao paket misija za GTA 3. Vermeij je rekao da "Vice City nije imao značajne promene u kodu" u odnosu na GTA 3. Umesto toga, developeri su se fokusirali na stvaranje pot-



puno novog grada za igrače, kao i novih misija. Iako je GTA Vice City bio veliki hit za Rockstar, Vermeij kaže da je rad na igri bio dosta "stresniji" od onog na GTA 3 zbog prethodnog uspeha igre i visokih očekivanja od fanova. Rekao je da je developere dosta inspirisao uspeh trojke, ali da je tempo razvoja bio prebrz. Dodao je da je "brzo postalo jasno da je studiju bilo potrebno malo više vremena za sledeću igru.

PITANJE MESECA - DA LI JE KOTOR REMAKE PROJEKAT UGAŠEN?

Iako Embracer nije zainteresovan da razgovara o rimejku za Knights of the Old Republic, ima nekih koji jesu. Naime, novinar Džef Grab tvrdi da rimejk uopšte nije u aktivnom razvoju, dok dva izvora koji rade za Saber Interactive tvrde da je igra "i dalje živa". Iako je Grab u prošlosti pokazao da ima pristojne izvore, postoji šansa da ovom prilikom nije u pravu, što su odlične vesti za sve KOTOR fanove.

Na KOTOR rimejku je prvobitno radio Aspyr, studio koji je poznat po svojim različitim portovima originalnih KOTOR naslova, kao i nekoliko drugih remastera klasičnih Star Wars igara. Međutim, Embracer Group je kasnije predao projekat Saber Interactive 2022. godine. Od tada nismo imali nikakav update o igri, a sada CEO



Embracer Group odbija da razgovara o igri tokom poziva za zaradu.

Iako insajderi iz Saber Interactive tvrde da je rad na rimejku i dalje u toku, nisu nam dali čak ni okviran datum izlaska.

CALL OF DUTY 2024 JE BLACK OPS: GULF WAR

Novi izveštaji otkrivaju da će sledeći Call of Duty Black Ops naslov biti smešten u periodu kada se odvijao Zalivski rat.

Prve glasine o postavci igre prvi put su se pojavile 2022. godine nakon izveštaja o Call of Duty Mobile koji je otkrio Lockheed F-117 Nighthawk,



penzionisanog američkog napadačkog aviona predstavljenog u oktobru 1983. godine.

Novi detalji iz WindowsCentral navode da će nova igra biti smeštena u Zalivskom ratu, sa jakim fokusom na CIA. Iako još uvek ništa nije zvanično potvrđeno, WindowsCentral ukazuje na mogućnost da će se sledeća igra zvati "Black Ops: Gulf War". Kako je izvestio Twitter nalog CharlieINTEL, ovo će biti prvi Call of Duty naslov koji će imati četvorogodišnji razvojni ciklus. Pored toga, u izveštaju se navodi da Activision planira da uvede preorder bonuse za igru.

Kao i svi glavni Call of Duty naslovi, sledeći Black Ops će ciljati izdanje u oktobru ili novembru.

NEMA PLANOVA ZA RESIDENT EVIL REMAKE ZA NAREDNU GODINU

Istaknuti Resident Evil insajder tvrdi da Capcom nema planova da izda još jedan rimejk 2024. godine, i da je igra koja će "prodati milione" i koja će biti najavljena do kraja 2023. godine, nešto sasvim drugo. Capcom je do sada rimejkovao Resident Evil (tehnički dva puta), Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis i na kraju Resident Evil 4, koji je preko noći postao prava senzacija.

Ovo su u neku ruku i dobre vesti, pošto je krajnje vreme da se Capcom pozabavi originalnim naslovima i nastavcima, a ne da se dovika "davi u rimejkovima". Nemojte pogrešno da nas



shvatite, rimejkovi su sjajni, ali smatramo da je vreme za promenu.

Spekuliše se da će ovaj novi "monumentalni naslov" biti smešten u Monster Hunter univerzumu, ili da će se Capcom pak vratiti u daleku prošlost, franšizi kao što je Dino Crisis. Ko zna, možda kompanija radi na potpuno novom IP-u.

TOP IGRE

DECEMBRA

STEAMWORLD BUILD

SteamWorld Build nam donosi zanimljivu mešavinu žanrova kombinujući izgradnju gradova i istraživanje "dungeona", u ovom slučaju rudnika. Igrači imaju zadatak da konstruišu i upravljaju rudarskim gradom na vanzemaljskoj planeti, gde moraju da izgrade puteve, infrastrukturu i kuće za njegove žitelje. Kako igrač napreduje, biće u mogućnosti da otključa nove zgrade i tehnologije, kao i da unapredi svoju radnu snagu.

Kada igrač sakupi dovoljno materijala da popravi svoju rudarsku jamu, otključava se drugi deo igre, koji je usko povezan sa prethodnim. Tada možete regrutovati radnike koji će istraživati stari napušteni rudnik u potrazi za drevnom tehnologijom koja će vam pomoći da pobegnute sa planete.



1. DECEMBAR - PC, SWITCH, PS4, PS5, XBOX ONE I XBOX SERIES X/S

Priča igre se odvija paralelno sa onom iz SteamWorld Dig 2 i sadrži nove, ali i stare likove iz prethodnih SteamWorld igara.

DISNEY DREAMLIGHT VALLEY

Sa Dreamlight Valley, Disney nam daje priliku da se družimo sa našim omiljenim crtanim likovima, od Mikija i Vudija, do Else i Moane. Ovu igru slobodno možemo nazvati "simulatorom života iz crtača", koja kombinuje i žanrove kao što su RPG i akcija, nešto kao "Disney Crossing".

Disney Dreamlight Valley ima i posebnu originalnu priču, gde vi kao igrač morate da spasete dolinu od drevnog zla. U igri ćete se susresti sa skoro 30 likova, uključujući Šilju, Scara, Baju Patka i WALL-E-a. To nije sve, jer je najavljeno još 12 novih likova.

Disney Dreamlight Valley je prvo prošao kroz Early Access fazu i sada konačno dobija full release sa svojim prvim Expansion Packom, "A Rift in Time."



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

Međutim, igra je imala tehničke probleme tokom svoje Early Access faze, tako da se nadamo da će svi biti ispravljani do izlaska 5. decembra.

SONIC DREAM TEAM

Par meseci nakon Sonic Superstars stiže nam i Sonic Dream Team, koji će biti dostupan samo za Apple Arcade servis na iOS, Mac i Apple TV uređajima. Kako stvari trenutno stoje, ne postoje planovi za PC ili konzolnu verziju.

Dream Team je platformer sa klasičnom "Sonic pričom". Zli Dr. Eggman je otkrio The Reverie, drevni uređaj sa moći da snove prenese na javu. Iako smo se u prethodnim igrama naslušali njegovih planova za totalnu vladavinu sveta, ovo je prilično interesantna podloga priče koja otvara veliki broj kreativnih mogućnosti, pošto se radi o svetu snova.

Dream Team omogućava igraču da izabere jednog od šest likova - Sonica, Tailsa, Knucklesa, Amy,



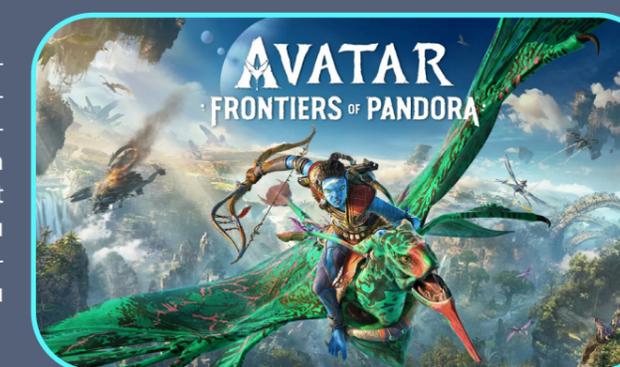
5. DECEMBAR - APPLE ARCADE/IOS

Cream i Rouge. Svaki lik donosi svoj jedinstveni šarm, ali i stil igre. Dream Team na papiru zvuči vrlo zanimljivo, iako verovatno u skorije vreme nećemo moći da ga igramo na PC-u ili konzolama.

AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

Avatar: Frontiers of Pandora, jedan od poslednjih AAA naslova u 2023. godini, je Ubisoftova dugo očekivana akciona avantura inspirisana, pogodili ste, istoimenim filmovima Džejmsa Kameron, koja nam daje priliku da iskusimo svet Pandore iz prve ruke. Igrači preuzimaju ulogu karaktera Na'vi rase i kreću na putovanje kroz Zapadnu granicu, deo Pandore koji nije prikazan u filmovima.

Igra koristi najnoviju verziju Snowdrop endžina, obećavajući zadivljujuću grafiku i imerzivni gejmplaj. Igrači će sresti jedinstvena stvorenja, istražiti nove delove ekosistema Pandore i upoznati neke nove likove. Po svemu što smo do sada videli, očekuje nas pravi vizuelni spektakl.



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

Prvi utisci su bili pozitivni, i čini se da je Ubisoft ovde primenio Far Cry formulu, što zaista zvuči interesantno. Od svih izdanja u decembru, ovo je ono koje najviše iščekujemo. Svet Pandore u Far Cry stilu? Računajte na nas!

THE DAY BEFORE

The Day Before je dugoočekivana open-world MMO survival igra za koju se u jednom momentu čak verovalo da je lažni projekat. Igra izlazi na dan The Game Awards ceremonije, i obećava sa svojim post-pandemijskim settingom, gde igrači moraju da se kreću kroz svet preplavljen zaraženim mesožderima i drugim preživelim, i usput sačuvaju živu glavu.

Prema premisi igre, verovatno već znate kakav nas gejmplej očekuje - survival, sakupljanja resursa i interakcija sa igračima, kako neprijateljskim tako i saveznicima. Igra posebno stavlja akcenat na strateško planiranje, rukovanje resursima i socijalne interakcije, a njena realistična grafika i dinamički sistem vremena dodatno doprinose celokupnom "post-apokaliptičnom iskustvu".



7. DECEMBAR - PC

The Day Before je imao dosta odlaganja i izmena tokom razvoja, uključujući prelazak na Unreal Engine 5. Fanovima se nije dopalo što prvo izlazi u Early Access formatu, ali mi i dalje jedva čekamo da vidimo kako izgleda jedna "zombie survival igra" novije generacije.

GNOSIA

Posle survival avantura, platformera i RPG-ova, dolazimo do jednog žanra o kome retko pričamo u našem voljenom časopisu - visual novel. Međutim ono što izdvaja Gnosiu jesu jedinstveni elementi socijalne dedukcije.

Radnja igre se odvija u svemirskom brodu gde igrači imaju zadatak da otkriju ko je Gnosia, vanzemaljsko biće koje želi da poubija sve ljude na brodu. Igrač saraduje sa NPC-evima kako bi otkrio i nominovao potencijalne osumnjičene i stavio ih u kriogeni san. Igrač takođe može biti Gnosia, u kom slučaju ima obrnuti zadatak. Pored običnih ljudi i Gnosia, postoje i druge uloge koje su uglavnom inspirisane društvenim igrama Mafia i Warewolf.



14. DECEMBAR - PS4, PS5, XBOX ONE I XBOX SERIES X/S

Ovo izdanje igre će biti dostupno za PS4, PS5, Xbox One i Xbox Series X/S. Gnosia je originalno izdata u Japanu za PlayStation Vita 2019. godine, a kasnije i na zapadu za Nintendo Switch (2021) i PC (2022).

WARHAMMER 40K: ROGUE TRADER

Rogue Trader je predstojeći izometrijski cRPG smešten u bogatom i prostranom Warhammer 40K univerzumu, sa složenom i mračnom pričom gde će odluke igrača imati značajan uticaj na celokupni narativ.

Igrači preuzimaju ulogu Rogue Tradera, moćnog čoveka sa ovlašćenjem da slobodno putuje galaksijom. Istražujući beskonačna prostranstva svemira, susrešćemo se sa različitim frakcijama od kojih svaka ima svoj sopstveni lore i istoriju, što dodaje na već raznoliku i bogatu priču. Što se gejmpleja tiče, Rogue Trader kombinuje tradicionalne RPG elemente sa taktičkom borbom.

Reakcije na alfa i beta verziju Warhammer 40,000: Rogue Trader su bile prilično pozitivne, tako da verujemo da će ovo biti prava poslastica ne samo za 40K fanove, već i ljubitelje strategija u globalu.



7 DECEMBAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE I XBOX SERIES X/S

GRANBLUE FANTASY VERSUS: RISING

Sredinom decembra nam konačno stiže nastavak za Granblue Fantasy Versus, u istom 2.5D borilačkom stilu.

Rising uvodi nove mehanike u serijal, uključujući nove Dash napade i poboljšani Auto Combo, sada nazvan Triple Attack, a netcode je takođe ažuriran i uključuje rollback i crossplay, tako da nas očekuje daleko bolje multiplejer iskustvo. Rising takođe nudi zabavne mini igre, kao što su "Rising Royale" i "Gold Brick Hoarder".

Svi likovi iz prve igre se vraćaju uz nekoliko novih, uključujući Anilu, Siegfrieda, Nier i Grimnir. Neki od ovih novih likova su originalno bili pobednici anketa za dodatne likove iz 2022. godine koji su trebali da se pojave u DLC-u za prvu igru.



14. DECEMBAR - PC, PS4, PS5

Moramo da napomenemo i da će Rising imati svedenije kontrole, tako da će biti vrlo pristupačna novajlijama.



GAMES.CON - NAJVEĆI FESTIVAL GEJMINGA I POP KULTURE U REGIONU

NEZABORAVNA ZABAVA ZA LJUBITELJE VIDEO IGARA, FILMOVA, SERIJA, STRIPOVA, ANIMEA I DRUSTVENIH IGARA SVIH UZRATA!

Games.con ekipa se vraća sa osmim izdanjem vašeg voljenog festivala! Posetite Halu 1 i 1A Beogradskog Sajma od 8. do 10. decembra i pripremite se da se zabavite kao nikad u životu!

Games.con je festival posvećen ljubiteljima gejminga i popularne kulture, ali i svima onima koji žele da se igraju i takmiče. Pod parolom "levelovati se mora", festival okuplja kompletnu industriju moderne zabave na jednom mestu, kao i desetine hiljada posetilaca koje čeka izuzetno bogat i raznovrstan sadržaj.

Strastveni fanovi video igara će imati priliku da saznaju sve o novitetima iz globalne i domaće gejming industrije, da isprobaju neke od najnovijih naslova, ali i da pokažu svoje veštine na mnogim esports turnirima. Igre poput Counter-Strike 2, EA Sports FC 24 i Mortal Kombat 1 rezervisane su za one sa takmičarskim duhom, a pobednike očekuju vredne novčane nagrade! Pored toga, na Games.con festivalu ćete pronaći novitete iz sveta moderne tehnologije i najrazličitijih sfera pop kulture, kao što su anime, mange,



knjige i najaktuelnije serije i filmovi. Mnogi štandovi će organizovati giveaway takmičenja, tako da će srećni dobitnici osvojiti sjajne nagrade!

Games.con vam pruža priliku da steknete nova prijateljstva igrajući društvene igre i kvizove, a za one kojima timski rad nije stran, možete da testirate vaše detektivske sposobnosti u Escape room-u. Ne smemo da zaboravimo ni na cosplay takmičenje koje nas svake godine ostavi bez teksta, ali i Market Square, kao i mogućnost da se oprobate u mačevanju. Na festivalu vas čeka još pregršt uzbudljivog sadržaja i zanimljivog programa, tako da će biti ponečeg za svakoga.

Velika vrata Games.con festivala otvaraju se u petak, 8. decembra u 10 sati ujutru. Karte možete kupiti na svim [prodajnim mestima Gigstix-a](#) kao i na blagajni ispred hale sajma.

Uplovimo zajedno u fantastične doživljaje i proslavimo osmi rođendan Games.con festivala! Čekamo vas!

play! con WINTER

09 - 10. DECEMBAR

REGIONALNI SKUP GAMING ZAJEDNICE

NA GAMES.CONU!

BEOGRADSKI SAJAM HALA 1

POWERED BY LEGION by Lenovo

play! con WINTER

LINEUP

POWERED BY LEGION by Lenovo

USKORO JOŠ UČESNIKA!

- DAVID IBROVIĆ, ART BULLY PRODUCTIONS
- DIMITRIJE CVETKOVIĆ, MAD HEAD GAMES
- ĐORĐE I JASMINA MARKOVIĆ, BOHEMIAN PULP
- EKATERINA KHABIBULLINA, SABER INTERACTIVE
- LAZAR SVRKOTA, ART BULLY PRODUCTIONS
- IVAN RISTIĆ, VI GAMEFORGE
- LUKA TILINGER, EDUCONS
- NENAD TEŠOVIĆ, WARGAMING BELGRADE
- VANJA BELIĆ, THREE SWORDS STUDIO
- VLADIMIR PERIĆ, THREE SWORDS STUDIO
- DINO TRNKA, DINO TRNKA

PLAY! CON WINTER 2023

Play!Con je konferencija posvećena game developerima iz Srbije i regiona. Od 2020. godine pa do danas održano je ukupno pet skupova, gde je Play! ekipa ugostila veliki broj predavača iz svih oblasti gejming industrije. Sada nam se bliži šesti Play!Con, koji će se, kao i prošlogodišnji, održati uživo na Games.con festivalu u Hali 1 Beogradskog sajma, 9. i 10. decembra.

Posetioce Play!Cona očekuje niz predavanja, zanimljivih panela i intervju sa developerima sa domaće game dev scene. Veterani game developmenta sa naših prostora razgovaraće o najrazličitijim temama vezanim za razvoj video igara, kao i o projektima na kojima trenutno rade. Posetioci konferencije će takođe imati priliku da vide gejmplej odabranih projekata, kao i da iz prve ruke čuju komentare developera lično.

Na Play!Con Winter 2023 prezentovaće Nenad Tešović iz Wargaming Belgrade, koji će razgovarati od čuvenom klasiku World of Tanks. Na konferenciji će učestvovati i Vanja Belić i Vladimir Perić iz Three Swords studija, zatim Dimitrije Cvetković, glavni dizajner zvuka iz Mad Head Games-a, i mnogi, mnogi drugi predavači. Program događaja će voditi Aleksandar Manja i Stevan Rosić.

Pratite [zvanični sajt](#), kao i Play! [Facebook](#), [Instagram](#) i [Twitter](#) stranice za sve novosti o događaju, kao i listu svih gostiju koji će učestvovati na ovogodišnjem Play!Conu!

Vidimo se na Games.conu 9. i 10. decembra!

play! con WINTER

RASPORED PROGRAMA SUBOTA 09. 12.

13:00	ZNAČAJ I ULOGA DEMOA KOD INDIE IGARA JASMINA I ĐORĐE MARKOVIĆ, ARTIST I GAME DEVELOPER, BOHEMIAN PULP	16:00	NE DIRAJ MRAVA DOK SPAVA! DEJAN POLJVAŠ, CO-OWNER, POKE THE ANT
14:00	DESET GODINA DIZAJNIRANJA ZVUKA NA ISTOM MESTU DIMITRIJE CVETKOVIĆ, HEAD OF AUDIO, MAD HEAD GAMES	17:00	TBA (SOON) TBA
15:00	OPSTANAK INDIE STUDIJA DANAS VANJA BELIĆ I VLADIMIR PERIĆ, GAME DEVELOPERS, THREE SWORDS STUDIO	18:00	TBA (SOON) TBA

POWERED BY LEGION by Lenovo

play! con WINTER

RASPORED PROGRAMA NEDELJA 10. 12.

13:00	ULAZAK STARIH IGARAČA U NOVU ARENU NENAD TEŠOVIĆ, DEVELOPMENT DIRECTOR FOR WORLD OF TANKS, WARGAMING BELGRADE	16:00	I PRODUKCIJA I TRENING - KAKO TO RADE U ART BULLY LAZAR SVRKOTA, CO-FOUNDER @ ART BULLY TRAINING CENTER DAVID IBROVIĆ, QA @ ART BULLY PRODUCTIONS
14:00	OBRAZOVANJE U OBLASTI VIDEO IGARA U 2023. GODINI LUKA TILINGER, GAME DEVELOPMENT EDUCATOR, EDUCONS	17:00	KADA SE SVAROG PROBUDI, ZEMLJE NEĆE VIŠE BITI IVAN RISTIĆ, GAME DEVELOPER, VI GAMEFORGE
15:00	LOVE THY MANAGER! EKATERINA KHABIBULLINA, ASSOCIATE PRODUCER, SABER INTERACTIVE	18:00	O MOTIVACIJI I UPORNOSTI KROZ RAZVOJ IGRE LIGHTSPACE TRAVELER DINO TRNKA, GAME DEVELOPER, DINO TRNKA

POWERED BY LEGION by Lenovo

KAD ROBO PANDUR ZAVEDE RED



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Pravo je osveženje kada developeri zapravo poslušaju fanove (verovali ili ne, i mi znamo ponešto) i naprave igru kako valja. U moru, okeanu, užasnih naslova baziranih na poznatim filmskim franšizama imamo ostrvo spasa po imenu Teyon, studio koji nas je već drugi put zaredom častio fenomenalnom igrom. Ovo je studio kome ćemo sigurno verovati kada je u pitanju bilo koji drugi naslov kog se dograabe. Radnja ove RoboCop priče se odvija po novom scenariju i odvija se između drugog i trećeg filma. Ukratko, napršeni novajlija dolazi u Detroit i odlučuje da ga putem kriminala i osvoji, a na našem metalnom policajcu je da ga zaustavi. No, i njemu "fale koji bitovi" u toj njegovoj čeličnoj glavudži.

Apsolutno je predivno kako je razvojni tim uspeo da dočara kako je to biti RoboCop. Od kretanja i zvuka pa sve do malih UI i vizuelnih dodataka, pa čak i momenata kada mu se ošteti kaciga. Generalni gejملهj više podseća na stare i spore boomer shooter igre, ali na arkadnom spektru. Nema ovde štekanja iza malih zidića, nema prikriivanja i nema bežanja. Samo napred i napucavanje zlikovaca u međunožje. Jedna od novina kod ovog stila, koja kad bolje razmislim i nije toliko nova, jeste mogućnost lečenja životnih poena putem potrošnih predmeta kojih u početku možete nositi maksimum tri. Druga mnogo veća novina jeste konkretan sistem unapređivanja samog RoboCopa. Od pojačanja životnih poena, oklopa, jačine pucanja pa sve do detektivskih i psiholoških sposobnosti koje će vam otključati više opcija tokom razgovora sa ljudima.

Da, dobro ste čuli - ova igra sadrži dijalog opcije. Za razliku od klasičnih boomer shootera i današnjih ratnih pucačina, RoboCop ide više ka liniji pucačkog RPG žanra. Imaćete lokaciju gde će se odvijati glavna misija, ali uporedo ćete imati priliku da rešavate pregršt mini zadataka na koje ćete naleteti usput. Možete sakupiti dokaze o nelegalnim radnjama i tako levelovati i dobiti skill poene koje ćete trošiti na sopstveno unapređivanje. Takođe ćete moći



da unapredite i njegov legendarni Auto-9 pištolj. Ceo ovaj miks gejملهj opcija i mehanika se tako lepo uklapa da vam nijedan neće smetati niti praviti problem. Štaviše, dodatno će vam produbiti imerziju u ovaj svet.

Vizuelno, igra nije najsajnija, kao ni naš robotski protagonist. Animacije ponekad mogu biti malo bangave i nesinhronizovane, ili jednostavno previše proste. Dešavaće se pop-in tekstura i to čak češće tokom sinematika nego tokom igre. Iako su vizuelni efekti solidni i igra većinski radi glatko, kvalitet ponekad toliko opadne da ćete se osećati kao da igrate PS2 naslov. Doduše tu je više nego dovoljno eksplozija i uništenja da prikrije nedostatke.

ROGUE CITY JE SAVRŠENO DOČARAO KAKO JE TO BITI ROBOCOP



Zvučna podloga briljira. Ne samo da su uspeali da doteraju originalnu muziku i naravno dodaju novu, nego su uspeali da unajme Pitera Velera, originalnog RoboCop glumca da ponovo da glas ovom legendarnom liku.

Osim vizuelnih nedostataka, najveća mana igre je sam RoboCop, tačnije koliko se sporo kreće. Čak i sa opcijom za brže hodanje ili kvazi trčanje, i dalje će vam biti potrebno dosta vremena da se vratite na početak nivoa kada rešite misiju. I da, ovo će se dešavati mnogo češće nego što mislite.

Ako ste ljubitelj RoboCop franšize i niste imali priliku da igrate dobru igru iz ovog serijala još od devedesetih, onda Rogue City obavezno morate pazariti. Čak iako nikada niste čuli za ove filmove a volite dobre pucačine koje imaju "malo više mesa na svojim kostima" od običnog "trči tamo, upucaj ono", toplo vam preporučujem da je isprobate.



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-10700K / AMD Ryzen 7 3800XT
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3070 / AMD Radeon RX 6800
RAM: 16 GB
HDD: 51 GB

PLATFORME:
Platforme: PC, PS5,
Xbox Series S/X

RAZVOJNI TIM:
Teyon

IZDAVAČ:
Nacon

TESTIRANO NA:
PS5

CENA:
49,99€

OCENA

9

- ✓ Savršena interpretacija IP-a
- ✓ Zabavan gejملهj
- ✓ Totalni vajb osamdesetih

- ✗ Pomalo klimave performanse
- ✗ Grafički problemi

STORM SERIJAL ZASLUŽUJE BOLJI TRETMAN...



Autor: Milan Živković

Kada sam davne 2008. godine ugledao prvu Ultimate Ninja Storm igru u vidu demoa, pomislio sam da je stigao vrhunac interpretacije nekog anime serijala u obliku video igre. Istina, Ultimate Ninja franšiza istog studija me je i pre Storm serijala oduševljavala svakom od iteracija na PlayStation 2 konzoli, ali kada je stigla "oluja", bio sam potpuno raspamećen.

Igra je toliko dobro izgledala i još bolje prenosila duh i osećaj borbi Naruto univerzuma, da je odmah postala moje omiljeno anime-igračko ostvarenje svih vremena. Koliko sam samo željno iščekivao nastavak koji sam nabavio čim je objavljen i igrao ga sa toliko uživanja da je u potpunosti obrisao sve ono negativno što mi se dešavalo u tom periodu života...

Skoro da isto mogu reći i za preostala dva (prava nastavka), trojku i četvorku, koji su kompletirali celu priču Naruto serijala i zaokružili jedan spektakularni niz video igara u najlepšem mogućem maniru.

Ukoliko niste igrali ove naslove, bukvalno bilo koji od njih je moja večita velika preporuka. Svaki ponaosob ima svoje specifične karakteristike, kao što su recimo način istraživanja sveta u prvom delu ili dugačke sekvence super napada sa "quick time event" momentima gde se takmičite sa protivnikom ko će bolje ispratiti komande. Drugi je pak uveo nezaboravne "boss" borbe a treći i četvrti deo osim što su pojačali ova polja, uveli su i neke male izmene u samim mehanikama.

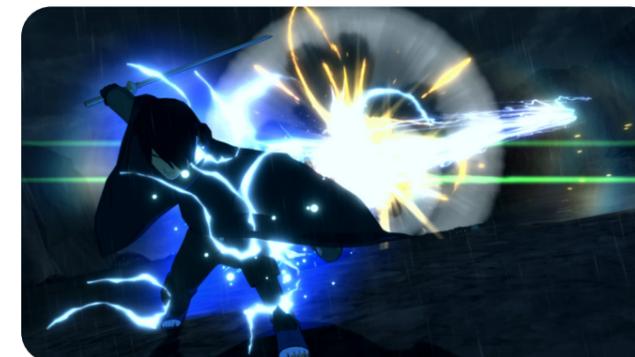


UKOLIKO ŽELITE DA ISKUSITE STORM SERIJAL NA PRAVI NAČIN, NABAVITE LEGACY IZDANJE

Dok su mi se neke izmene novih nastavaka dopadale a neke ne toliko, oduvek sam maštao o igri koja će na neki čaroban način objединiti sva četiri naslova u jedan, donoseći sve ono najbolje od njih u jedinstvenom paketu. I najbliže što smo dobili ovome, jeste "Legacy" kolekcija iz 2017. godine. Ovo izdanje nažalost nije kreativno objединilo sve naslove, već više predstavlja paket u kom možete igrati sve igre pojedinačno.



Zato zamislite moju radost, kada nakon šest godina od poslednjeg izdanja i izgubljene svake nade da će postojati igra koja objединjuje sve u jednu, stiže najava za Connections - naslov koji obećava da uradi upravo to. A zamislite i moje razočarenje kada sam uvideo da je sve to bila samo iluzija. Da li je marketing učinio svoje ili pak moja prevelika želja da se tako nešto ostvari, ne znam. Ali Connections je u ovom smislu - apsolutno razočarenje.



Ukoliko ste stari ljubitelj i samo želite da posedujete kompletnu Ultimate Ninja Storm igru za okršaje u lokalu ili onlajn, priznaću da je Connections ubedljivo najbolji izbor. Osim što je onlajn kod izgleda popravljen u odnosu na prethodnike, s obzirom da mečevi sada imaju daleko manje problema, količina likova koje možete odabrati je potpuno suluda. Preko 130 karaktera sa kojima možete igrati čini ovo tabačinom sa najviše likova koju sam ikada zaigrao.

Istina, nedostaje recimo specijalni Tekken lik koji je gostovao u drugom delu, ali na tako nečemu se ne može zameriti. A putem DLC ažuriranja, broj igrivih karaktera će još rasti. U tom smislu, kao izuzetno lepa, zabavna tabačina sa brojnim likovima, Connections je svakako pravi izbor.

Sa druge strane, ukoliko želite da iskusite priču Storm serijala, uživajte u njenom svetu i doživite sve sjajne pa i najsitnije momente koje on može da ponudi, Legacy izdanje je jedina prava opcija za vas. Connections je na tom polju jedan degradirani i ogoljeni skellet. A evo i zašto.

Igra nudi svega nekoliko opcija za igranje. Osim već pomenutog i klasičnog VS obračunavanja, tu je "History" opcija, koja je trebalo da bude ono čemu smo se





Ostatak priče je prezentovan u vidu sličica (niže rezolucije) i naracije. Neko je zaista mislio da je ovo pametna ideja? Da nam epski, emotivni rolerkoster od anime ostvarenja, od kog su nam svojevremeno išle suze na oči i znojili se dlanovi, predstavi u vidu slajdova i pripovedača? Kakav kiks.

Zar Bandai Namco nije imao hiljadu dolara da uloži u nekog tinejdžera entuzijastu sa TikToka, koji po celu noć pravi prenatrpane edite, i da lepo izmiksuje najbolje scene iz serije i bar na taj način pruži nešto novo i drugačije a opet u duhu onoga na šta smo navikli? Eto ideje rođene u sekundi a koja je milion puta bolje rešenje nego ono što smo dobili. Da, tu su neke sjajne boss borbe... Ali kada naiđete na neku

modifikovanu ili ne daj Bože shvatite da je neka pre-skočena, ukoliko ste ljubitelj serijala - osetićete šta je to prava bol.

Osim velike plejade likova, jedini dodatni razlog za nabavljanje ove igre leži u potpuno originalnoj priči sakrivenoj iza "Special Story" opcije u glavnom meniju. Ovo je nešto do sada neviđeno i u mangi i u anime serijalu, a prati Narutovog sina Boruta u sporednoj avanturi.

Boruto kao i mi voli da igra video igre, a njegova omiljena uključuje nindža borbe sa drugim likovima, gde rekreiraju ili stvaraju potpuno nove momente epskih



okršaja. I dok ova spora uvertira ne vodi nikuda, priča dobija obrt u vidu daleko zlokobnijih dešavanja od onih koja možete da doživite u jednoj video igri unutar video igre. Dešavanja koja takođe ne vode nikuda... Bar ne u smislu izgrađivanja likova i smislene priče, što jeste bio zaštitni znak serijala do sada. Ali ukoliko ste apsolutno željni bilo kakvog novog sadržaja vezanog za Naruto univerzum, ovo je svakako opcija za vas.

Da ne pominjem da neke od scena teraju vodu na usta koliko dobro izgledaju. A isto važi i za nove specijalne napade pa i prezentaciju novih likova. CyberConnect2 su stvarno majstori svog zanata i još jednom su me podsetili zašto sam toliko voleo ovaj studio, i zašto mi je iščekivanje naredne Storm igre bilo u top 3 najvećih "hajpova" u mom životu. Igra izgleda apsolutno sjajno, što je neverovatna činjenica s obzirom da je većina prisutnog materijala samo reciklirani sadržaj star desetak godina.

Da rezimiramo. Ukoliko želite Ultimate Ninja Storm igru u kojoj ćete imati najviše likova za borbe sa drugarima i bar nekakvu novu i originalnu priču, ovo je sigurno igra za vas. U suprotnom, ukoliko ste voleli ove igre ili želite po prvi put da ih iskusite na pravi način, moja najtoplija preporuka je da nabavite Legacy izdanje i odigrate jednu po jednu, onako kako to bogovi gejminga nalažu.

Connections, koliko god sjajan za ono što jeste, toliko i razočarava. Godinama kasnije, za isti novac nudi recikliran, slabo objedinjen sadržaj i tek šaku novotarija ne bi li opravdao svoj povratak. Moralo je ovo biti mnogo bolje. Zaslužili smo to i mi a i legendarni Ultimate Ninja Storm serijal. Neka mu je večna slava.



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11
CPU: Intel Core i7-11700K / AMD Ryzen 5 3600
GPU: Nvidia GeForce GTX 770 / AMD Radeon RX 480
RAM: 8 GB
HDD: 30.36 GB

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

RAZVOJNI TIM:
CyberConnect2

TESTIRANO NA:
PlayStation 5

IZDAVAČ:
Bandai Namco
Entertainment

CENA:
59,99€

OCENA

7

- ✓ Raspamećujuća količina igrivih karaktera
- ✓ I stari a i novi momenti izgledaju predobro
- ✓ Onlajn igranje radi glađe nego ikad
- ✗ Potpuno razočarenje po pitanju prepričavanja priče
- ✗ Velika količina dosadašnjeg sadržaja nedostaje
- ✗ Previsoka cena za igru koja je najvećim delom reciklirana

CONNECTIONS NABAVITE SAMO UKOLIKO ŽELITE STORM IGRU SA KOMPLETNOM LISTOM IGRIVIH KARAKTERA ZA OKRŠAJE SA DRUGARIMA



KAD JE DŽABE I SIRČE JE SLATKO

Godina za godinom prolazi, a naslednici fudbalskih simulacija nastavljaju da se nižu i nadmeću u trci za titulu najbolje. Sa jedne strane Konami a druge EA, koji već decenijama drže rivalski primat u fudbalskom svetu simulacija. A mi vredno radimo i pokušavamo da vam prenesemo naša iskustva pri igranju istih.

Ove godine imamo utisak kao da je godina bila kraća i da su obe simulacije poranile, iako to zapravo nije slučaj. Da li je to zato što poslednjih godina nastavci počinju da liče na svoje prethodnike pa smo ih se zasitili, ili je nešto drugo u pitanju, ni sami više ne znamo. Ali ono što znamo je to da ćemo u nastavku teksta još jednom sesti za naš radni sto i pokušati da kroz "pesničko pero" dokučimo i dočaramo kakve su to sve promene uvedene u novom izdanju eFootball-a i koliko su značajne. Pa da krenemo...

"eFootball 2024" je praktično peto izdanje rebrandirane fudbalske simulacije iz "krojačke radionice" Konami studija. Ono predstavlja duhovnog i telesnog naslednika legendarnog serijala "Pro Evolution Soccer" koji je u svoje vreme žario i palio srca svih ljubitelja fudbalskih simulacija. Naročito na našim prostorima.

Gotovo da je nemoguće zamisliti nekog fudbalskog poklonika dvehiljaditih godina koji nije znao šta je to PES. A veliki broj njih je naravno i pasionirano igrao ovu igru i tvrdio da je najbolji u njoj. Samim tim, u to vreme bilo je i dosta turnira ne bi li se pružila prilika da svi ti "najbolji" pokažu svoje umeće. Češće možda svoje neznanje i razmetanje hvalospjevima o sebi samom bez osnove.

Tada je PES bio neprikosnoveni kralj fudbalske simulacije i ponosno i šeretski, onako malo nakrivo, nosio je svoju krunu sve do sredine druge decenije dvehiljaditih godina kada se poredak malo promenio. Bajku o ova dva diva možemo da pričamo nekom drugom prilikom. Sada je krajnje vreme da počne-



Autor: Miloš Živković

REVIEW



mo da se bavimo onim što smo vam gore u tekstu i obećali, a to su naši utisci o najnovijem - eFootball 2024.

Ono što ćemo odmah prvo istaći je činjenica da je ova igra i dalje besplatna, što je u današnje vreme jako retka pojava i za to svakako treba odati priznanje ljudima iz Konamija. Naročito uzimajući u obzir da mod "my team", koji predstavlja svojevrsni pandan modu



FUT ili UT konkurentnog brenda, ne zahteva ni blizu toliko novčanog ulaganja.

Kako biste došli do kartica vrhunskih igrača, nećete morati da vadite vaše bankovne kartice iz novčanika. Štaviše, u timu ćete moći da imate Mesija, Halanda, Mbapea i ostale svetske asove, bez ikakvih ulaganja. Dobro, možda ne njihove najbolje kartice ali svakako nešto što bi u UT mogli samo da sanjate bez da ne odrešite kesu i ubacite neki dinar u igru. Što je svakako super!

Primitili smo da bi ovo moglo da zasmeta nekim ljudima. Jer igrajući onlajn mečeve, gotovo je nemoguće naleteti na ekipu koja je sastavljena od prosečnih igrača. No nama iskreno ta činjenica nije smetala...

Ali ono što nam jeste smetalo je - koliko razliku svi ti top igrači prave u igri. Reklo bi se ne veliku, jer iz nekog razloga čak i najbolji igrači nemaju dovoljnu agilnost da se brzo okrenu i pretrče defanzivce. Nekako kao da odbrambeni igrači imaju svojevrsni "boost" koji im daje vetar u leđa i omogućava da sustignu napadača. Osim toga, sama okretnost u igri izgleda nekako tromo. Protok lopte je možda malo bolji ali celokupan osećaj u kreiranju akcija je nekako nedorečen i previše jednostavan.

Generalni osećaj je da nemate mnogo načina kako biste mogli da napravite prednost na terenu, osim duplim pasom. Prodori "1 na 1" čak i sa Mesijem ne daju rezultate koje biste očekivali.

Šutevi imaju dobru snagu i izgledaju lepo ali osećaj je kao da nam i tu fali brži odziv u registrovanju zadate komande, a minus u ovom segmentu bi mogao biti što većina šuteva ide jako blizu gola, tako da nema onih velikih promašaja koji se u pravom fudbalu neretko viđaju.



Što se tiče same grafike, ona je malo unapređena i osvetljenje deluje nekako realističnije kao i određene refleksije na terenu, a izgled i animacije publike su nekako bolje sinhronizovani sa onim što se dešava na terenu pa to dodatno upotpunjuje vizuelni doživljaj.

Izbor modova u igri je nepromenjen, pa tako sve ono što ste mogli pronaći u prošloj iteraciji možete i u ovoj. Nekakav celokupan utisak je da je novi eFootball kao bajata jabuka u novoj korpi. Neke stvari su doterane ali suština je ipak ostala nepromenjena. Ali uzimajući u obzir da je ova igra besplatna, nekako osećamo da ni nemamo mnogo prava za pridikovanje.

Na kraju, ostaje samo jedan utisak... Da je "eFootball 2024" dobra fudbalska simulacija, ali da bi napravila neki veći iskorak i eventualno se vratila na staze stare slave kad je bila Bog i batina, trebalo bi uložiti dodatne napore i detaljnije analizirati nedostatke. Čak i da počne da se naplaćuje, u slučaju značajnijih promena verujemo da ne bi nikoga naljutilo. Pogotovo ako bi cena bila prihvatljiva za današnje uslove, a ljudima iz Konamija eventualno pružila dodatna sredstva za ulaganje u značajniji razvoj ove franšize.

Tako da dragi ljubitelji fudbala, kao što i sam naslov kaže, uživajte u ovoj igri dokle god je besplatna i iskoristite sve njene prednosti koje vam pruža, jer kad je džabe - i sirće je slatko!



**IGRA JE I DALJE
BESPLATNA,
JE L' MOŽEŠ
DA VERUJEŠ?!**



**IGRU USTUPIO:
BESPLATNO**

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-7600 / AMD Ryzen 5 1600
GPU: GeForce GTX 1060 / AMD Radeon RX 590
RAM: 8 GB
HDD: 50 GB

PLATFORME:
PC, PS4/5, Xbox One,
Xbox Series X/S, An-
droid, iOS

IZDAVAČ:
Konami

RAZVOJNI TIM:
Konami Digital
Entertainment

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA

6.4

- ✓ Vizuelna unapređenja doprinose celokupnoj atmosferi
- ✓ Ne morate otvarati novčanik da bi zaigrali sa nekim od najboljim igračima sveta
- ✗ Unapređenja su minimalna u odnosu na prethodnika
- ✗ Igra je i dalje dosta tromu u protoku lopte i kretanju igrača

LEGION



**Stylish outside.
Savage inside.**

intel

CORE™

i7

Intel® Core™
i7 Processor

Legion 5i Pro
Gear up at
Lenovo.com/Legion

BESKO NAČNO

DOSADNO



Autor: Igor Totić

Jako volim top-down twin-stick shooter igre. Često su dizajnirane tako da ne oduzimaju mnogo vremena ali pružaju mnogo zabave. Endless Dungeon je trebalo da bude još jedna u nizu ovakvih igara, ali sa odličnim pedigreeom Endless serijala kao spiritualni nastavak na Dungeon of the Endless. Nažalost, Endless Dungeon me je vrlo razočarao svojim previše jednostavnim izvođenjem, dosadnim mehanikama i vrlo strmom težini.

Endless Dungeon nije samo klasičan twin-stick shooter, već ima elemente strategije i tower defense mehanika. Ako igrate solo, birate tri karaktera koja možete da igrate u isto vreme (tako što u datom momentu kontrolišete jednog a izdajete narednja ostalima), i cilj vam je da na svakoj misiji sprovedete robota koji nosi kristal sa jednog dela mape na drugi. Svaka mapa je podeljena na prostorije koje su zatvorene i otvaranjem istih generišete resurse i prolazite dalje kroz proceduralne mape. Zvuči komplikovano, ali je više nego jednostavno.

Pre početka svake misije, birate koju mapu želite da igrate i one se razlikuju po težini, dizajnu a i questovima koje dobijate od lokalnih NPC-eva. Kada izaberete mapu, birate svog glavnog karaktera i krećete na misiju. Kao što rekoh, mapa je podeljena na prostorije i na vama je da istražite skoro svaku jer možete naći izlaz, unapređenja ali i neprijatelje. Otvaranjem vrata se povećava i nivo opasnosti tako da morate da pazite da li je pametno otvoriti neka vrata ili ne. Kada se nivo opasnosti poveća na određeni nivo, kreće talas neprijatelja i vaš cilj je da odbranite kristal.

Odbrani možete pristupiti na više načina. Prvo, vaš heroj ima niz oružja koje može da koristi i koje nalazite tokom misija. Svako oružje ima neki drugačiji način pucanja kao i elementarne osobine koje dodaju štetu u zavisnosti od tipa neprijatelja. Pored oružja imate jednu sposobnost i jednu ultimativnu sposobnost koja ima veliki cooldown. Ono što se meni na-



više dopalo je izgradnja odbrambenih topova koje možete postaviti u svakoj sobi. Postoji velik broj različitih topova koji nisu samo ofanzivni ili defanzivni, nego postoje i strukture koje pojačavaju vaše heroje u vidu veće štete, veće odbrane i slično. Dodatni izazov, a i ono što vas zaustavlja da popunite svaku sobu topovima, jeste menadžment resursa.

U singleplejer modu, u datom momentu možete da igrate jednog heroja i da zadajete vrlo bazične naredbe ostalima. Možete u bilo kom trenutku da preuzmete kontrolu nad drugim herojem, ali tada nastaje ludnica jurnjave po mapi, pogotovo ako horda napada. A.I. nije dovoljno pametan za singleplejer i mislim da uopšte ne treba igrati igru na ovaj način.

U SINGLEPLEJER MODU, U DATOM MOMENTU MOŽETE DA IGRATE JEDNOG HEROJA I DA ZADAJETE VRLO BAZIČNE NAREDBE OSTALIMA

Imate tri resursa, nauku, industriju i hranu (grubo prevedeno). Otvaranjem svake prostorije dobijate malu količinu svakog resursa ali ako pronađete specijalne lokacije, možete da napravate strukture koje vam generišu znatno veći broj resursa. Neprijatelji će napadati ove građevine, tako da je koordinacija bitna da se svaki talas pobedi i odbrani kako biste lakše prešli nivo. Ovo je sve super bajno i krasno ako igrate multiplejer, ali je singleplejer potpuno druga priča.

Generalno, Endless Dungeon ima super ideje na papiru ali je jako repetativan i dosadan. Sve se svodi na „otvori sobu, ubi nekoga ako je tu, unapredi oružje, otvori drugu sobu, čuvaj kristal“. Neprijatelji su u početku vrlo jednostavni i lagani tako da igra već u startu postavlja loš presedan, jer čim pređete jedan nivo, težina skače eksponencijalno. Ovo pravdaju rogue lite elementima gde skupljate posebne predmete po





mapama koji će vam možda otključati novog heroja, ili scrap koji koristite da unapredite heroja, oružja i otključate dodatne mape.

Endless Dungeon u trenutnoj formi meni nije bio zabavan. Igrao sam ga na Steam Deck-u (na kom radi odlično) solo i može da ubije neko vreme. Igra je u multiplejeru mnogo zabavnija, ali već posle sat vremena igranja repetitivnost izlazi na površinu i nagli skokovi težine ne pozivaju na ponovno igranje, bez obzira na rogue lite mehanike. Štaviše, tek po pisanju ove recenzije je izašao patch koji dozvoljava progres igračima koji nisu host. Iako igra nije skupa, preporučujem da sačekate besan popust, kao i da dobije još par zakrpa koji bi je učinili možda malo zabavnijom ili dinamičnijom.



**ENDLESS DUNGEON
IMA SUPER IDEJE
NA PAPIRU ALI JE
JAKO REPETATIVAN I
DOSADAN**



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7 10th G / AMD Ryzen 5000 Series
GPU: NVIDIA GTX 970 / AMD R9 390
RAM: 12 GB
HDD: 11 GB

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S, Nintendo Switch,
Android

RAZVOJNI TIM:
Amplitude
Studios

IZDAVAČ:
Sega, HUBLOTS

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
29,99€

OCENA

6

✓ Tower defense elementi

✓ Različiti zanimljivi heroji

✗ Jako repetativno

✗ Dosadi posle kratkog vremena

✗ Singleplejer je loše dizajniran

pet project
GAMES

RIP OUT

OUT NOW



**PURCHASE
ON STEAM**





Autor: Predrag Ciganović

Svake godine u isto vreme preda mnom je jedan naizgled jednostavan zadatak, koji zapravo ne može biti komplikovaniji – sastaviti recenziju o igri o kojoj smo već pisali prethodnih godina.

Ja sam neko ko aktivno igra gotovo svaki Football Manager još od 2007. godine i malo za koju igru sam izdvojio toliko vremena. Spreman sam da pružim podršku studiju koji na svakih 12 meseci pravi nešto po mom ukusu i nemam nikakav problem sa time, ali je FM24 verovatno nastavak koji je doneo najmanje noviteta u istoriji serijala. Ipak, Sports Interactive je u periodu pre izlaska same igre spremio jednu vest koja je zagolicala maštu svih fanova.

Kako kažu, Football Manager 2024 je "The Last of its Kind" i na neki način oproštajno pismo od igre kakve se sećamo, jer naredna prelazi na Unity endžin, što će biti ogromna promena za gotovo ceo sistem koji poznajemo u igri, a posebno za 3D grafiku, koja je implementirana po prvi put 2009. godine, a poslednji put unapređena 2017. godine. Samim tim, manjak promena koje smo dobili u ovoj igri znatno manje boli, jer su svi nekako fokusirani na ono što sledi.

I pored toga što postoje minimalne razlike između poslednja dva dela, SI je uspeo da iskoristi već provereni sistem i unapredi ga na malo viši nivo. Možda nema previše noviteta, ali sve što su ubacili u igru je bio korak u pravom smeru.

Za početak, jedan od najvećih aduta FM24 jeste mogućnost da prenesemo partiju iz prethodne igre. Toliko puta se svima nama dešavalo da započnemo prelep "sejv" koji prekinemo kad izađe nova igra. Mogućnost da više ne moramo da brinemo oko toga je donelo osmeh na lica mnogih Menadžera.



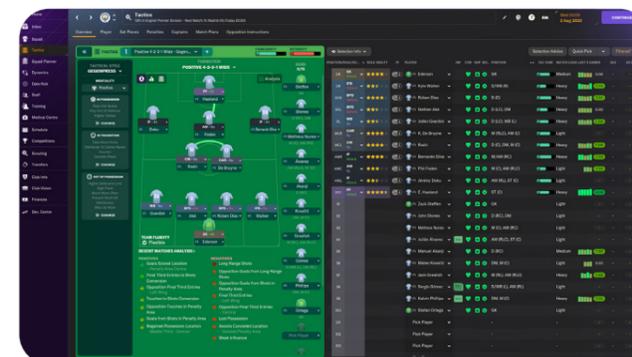
POSLEDNJI POZDRAV PRED SELIDBU NA UNITY

FM24 je takođe dobio nove modove, koji po meni nisu nešto što će biti primamljivo velikom broju igrača. Tu je mod sa Real Life Transferima, koji će igrače menjati iz kluba u klub po datumu kada se to dešava u stvarnom životu. Poslednji mod koji je dodat zaključava sve transfere i daje vam mogućnost da napravite svet i igru onako kako želite. U svakom slučaju, ni prvi, a ni drugi nisam dovoljno isprobao, niti imam želju. Možda mogu biti zabavni za pojedine igrače, ali u suštini nisu ono što većina publike traži. Stvar koja je mene najviše oduševila, jeste brzina same igre. Kao neko ko voli da učita ogromnu bazu igrača i veliki broj zemalja, dešavalo se da vreme između dva meča postane predugo. To više nije

problem, jer se dani nikada nisu učitali brže nego sada. Ovo je po meni odlična promena i nadam se da Unity endžin naredne godine neće usporiti igru.

Kada započnete sa konfiguracijom taktika, primetićete da vam igra od ove godine daje mnogo detaljnije opcije kada je u pitanju priprema Set Piece Taktika, iliti slobodnih udaraca. Ovo je jedan od ključnih elemenata svakog fudbalskog meča, posebno ako ste u tim doveli igrače poput Žigića i Krauča.

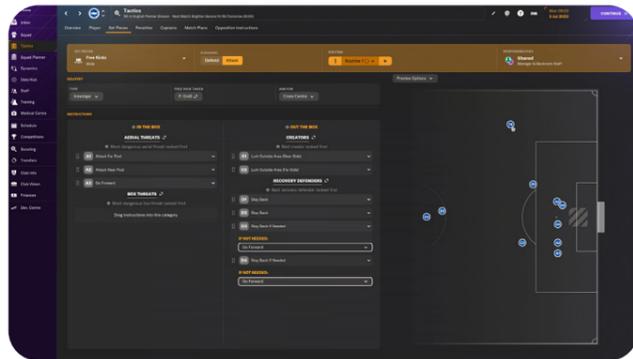
Sećate se onih igrača kojih nikako niste mogli da se otarasite iako su poslednji meč odigrali pre dve godine? Nema ništa gore nego kada vam beskoristan



**SERIJAL NAREDNE GODINE
PRELAZI NA UNITY ENDŽIN**

Kao što rekoh, nekih drastičnih promena nije bilo, tako da je ovo definitivno ona ista igra koju svi već godina-ma volimo. Ništa od pomenutog nije imalo veliki uticaj, ali probao sam da budem manje kritički nastrojen jer verujem da nam developeri spremaju dosta novina u narednoj igri na kojoj već uveliko rade. Za jednu ovako poznatu franšizu vrlo je važno da tranzicija bude odrađena bez previše grešaka, jer se u slučaju lošeg proizvoda rizikuje gubitak velikog broja igrača. Iako u svojim rukama imamo proizvod koji nam daje baš ono što želimo, ne mogu reći da nisam uzbuđen da vidim kako će Football Manager dostići viši nivo, jer definitivno postoji dosta prostora za napredak.

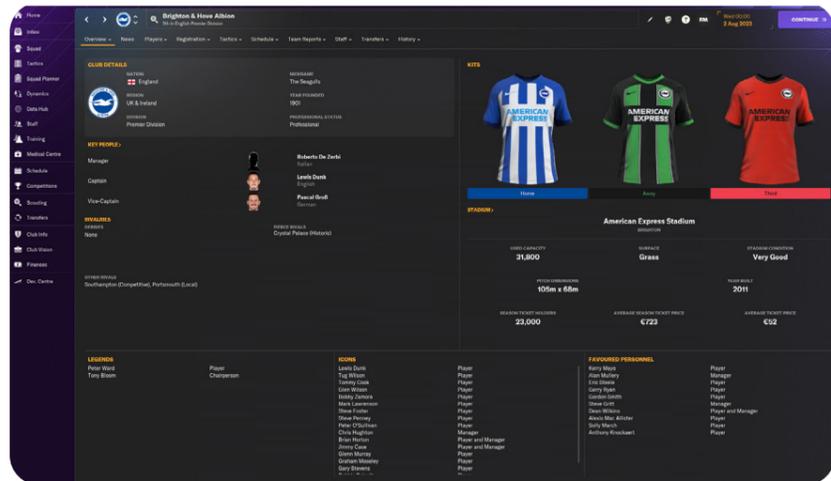
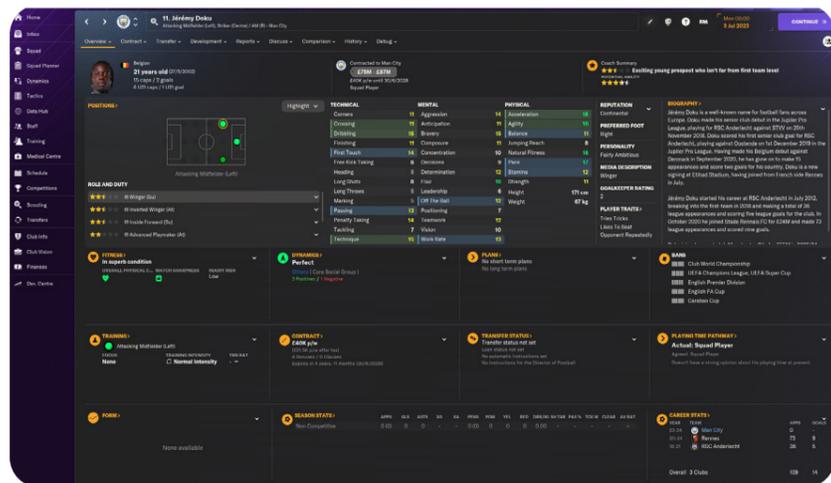
Dugo sam razmišljao koju ocenu da dodelim ovoj igri. Nećkao sam se da li da budem surov i da dodelim nižu ocenu, ne zato što smatram da je igra lošija, već zato što verujem da su verni igrači zaslužili više na godišnjem nivou. Ipak, ne mogu reći da je ovaj proizvod lošiji od prethodnog, jer nije, a developerima pritom mogu da oprostim ako su se zapravo fokusirali na FM25. Zato ćemo se čuti za dvanaest meseci kada ćemo presuditi da li sam bio blag, ili pak ne.



NEMOJTE BRISATI STARU IGRU AKO ŽELITE DA NASTAVITE ISTU PARTIJU



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: Intel Core 2 / AMD Athlon 64 X2
GPU: Intel GMA X4500 / NVIDIA GeForce 9600M GT
RAM: 4 GB
HDD: 7 GB

PLATFORME:
PC, PS5/4, Nintendo Switch, Android, iOS, Xbox Series X/S, Xbox One

RAZVOJNI TIM:
Sports Interactive

TESTIRANO NA:
PC

IZDAVAČ:
SEGA

CENA:
59,99€

OCENA

8

- ✓ Brzina
- ✓ Mogućnost nastavka sejva iz stare igre
- ✓ Konačno je dodata i japanska liga
- ✗ Manjak novina
- ✗ Bagovi tokom mečeva iz prethodnih delova
- ✗ 0 promena u razgovoru sa novinarima i igračima

play! con WINTER

**REGIONALNI SKUP GAMING ZAJEDNICE
NA GAMES.CONU!**

**09 - 10.
DECEMBAR**

**BEOGRADSKI
SAJAM HALA 1**

POWERED BY



ČUVENI KIRITO

PONOVO SPASAVA SVET

SWORD ART ONLINE
ソードアート・オンライン
—LAST RECOLLECTION—



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Vraćamo se serijalu video igara koji je baziran na ekranizaciji anime lajt novela iz sada ko zna koje knjige po redu o najboljem mačevaocu sa najvećim ženskim haremom u JRPG svetu. Neki drugi anime likovi su ga pretekli kada je veličina harema u pitanju, ali sam siguran da nemaju ovoliko igara.

Last Recollection će konačno završiti veliko poglavlje u Sword Art Online svetu koje smo započeli još u Alicization Lycoris naslovu. Za anime fanove, igra pokriva War of Underworld ark u kome će Kirito i cela družina morati da zaustave rat sa mračnim snagama. I naravno zarad produbljivanja sveta i priče dobićemo i novog karaktera po imenu Dorothy, kao i celu kampanju zajedno sa njom.

Ceo serijal je u globalu zadržao isti sistem gejملهja, osim u par navrata kada smo imali malo više pucanja od mlataranja mačevima. Za razliku od skoro svih drugih JRPG naslova, ovde se aktivno, u realnom vremenu borite protiv čudovišta na koja nalećete. Nema onih sekvenci učitavanja borbi i brojanja XP poena

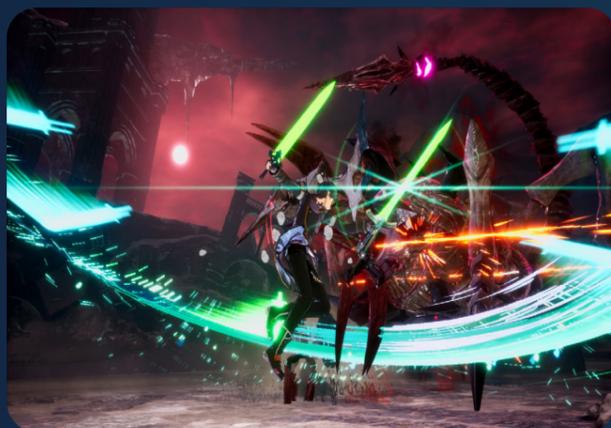


**ZASTARELA
VIZUELNA
PREZENTACIJA
DOSTA KVARI UTISAK**



dok likovi nešto govore ili prave šašave poze. Iako je ovaj sistem zabavan i zanimljiv, ipak dovodi do neprijatnog momenta gde sve postaje previše šareno, eksplozivno i do te mere haotično da nećete znati šta se dešava. A da ne pričamo da ćete ovde imati priliku i da odbijete i vratite protivniku njihov projektil. Kako ćete to uspeti u celom tom rusvaju, nemam pojma. Za razliku od prethodnog naslova koji je pokušao da ubaci otvoreni svet a ne samo otvorene velike zone, ovde se vraćamo na stari, dobri, više puta testirani i potvrđeni linearni sistem dizajna mapa. Otvoreni svet nema šta da traži u ovoj igri, što smo jasno mogli da vidimo i u prethodnoj. Samim tim smo se vratili u manje-više duge koridore koji su generalno otvoreniji i dozvoljavaju malo istraživanja, ali vas pretežno vode kroz neku klisuru ili ruševinu do vašeg krajnjeg cilja. Osim glavne misije, sporedni zadaci se uglavnom svode na „idi tamo i ubi ovo“, što ćete ionako uraditi usput.

Iako smo već spomenuli kako borba može biti previše šarena, ispostavlja se da je baš to najbolji deo ove igre. Sama količina poteza, kombo poteza, specijalnih sposobnosti, timskih i elementalnih napada, pa i pomenutih odbijanja protivnika i njihovih projektila je jedino što će vam držati pažnju u ovoj igri. I da, verovatno ćete koristiti „sve od navedenog“ pošto običan zamah mača neće uraditi praktično ništa čak i najobičnijem protivniku. U početku će ovo biti samo nasumično pritiskanje dugmića i gledanje kako se brojke za štetu povećavaju, ali tokom igre možete



relativno lako skapirati najbolje kombinacije i lako ih spajati sa AI saputnicima, pretežno starim dobro poznatim likovima iz prethodnih SAO priča. Generalno će biti korisni i ne previše "brain dead", ali to će delom zavisiti i od vas, pošto igra podržava dobar sistem za podešavanje AI saputnika i njihovih reakcija na određene situacije. Ostale gejملهj mehanike nisu toliko vredne pomena, pogotovu što se svode na generalne trope sakupljanja opreme čim padne nešto bolje i korišćenja zarađenih skill poena za unapređivanje likova.

Ako sveobuhvatno gledamo SAO serijal, grafika je

POVRATAK NA LINEARNI DIZAJN REGIONA JE BILA ODLIČNA IDEJA

možda najmanje uznapredovala. Dizajn likova je u istom anime stilu koji su imali već godinama, a njihov izgled se minimalno izmenio kako se igrači ne bi zbunili. Zastarela grafika posebno dolazi do izražaja u sekvencama tokom razgovora između likova i bilo kom sinematiku koji nije animiran ili uzet iz same serije. Ne možemo reći ni da su okruženja preterano zanimljiva, pošto ćete pretežno prolaziti kroz planine, klisure i ruševine.

Glasovna gluma je zaključana na japanski i solidna je, ali vam ponekad može pokvariti imerziju pošto nisu sve sekvence odglumljene. Muzika i zvučni efekti su takođe na mestu ali ponekad previše gaze jedni druge. Sa druge strane, u zavisnosti od toga koliko često koristite specijalne napade, naslušaćete se pregršt vrištanja i dranja kako od Kirita tako i od cele ženske postave dok budu aktivirali svoje super poteze.

Moja najveća zamerka za Last Recollection je to što je dobar deo sporednih sistema iz prethodne igre ovde potpuno izbačen. Iako se to može povezati sa izbacivanjem otvorenog sveta i fokusiranjem na linearniji set mapa, to i dalje nije izgovor za uklanjanje nekih od njih.

Ako ste, još uvek, fan ovog sada već matorog serijala ili ste toliko zaglibili da vam nema više spasa, onda je ovo odličan naslov za vas. Taman ćete moći da uživete ne samo u sekvencama koje su prisutne u knjigama i seriji, nego i u novim, do sada neviđenim momentima koji će vam možda malo više produbiti ljubav prema likovima. Ako ste ljubitelji JRPG igara, u širokom krugu možete zaobići Last Recollection, jer zbog minimalne ekspozicije verovatno nećete imati blage veze ko je ko, ni šta se dešava.



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-4770K / AMD Ryzen 5 1400
GPU: Nvidia GeForce GTX 1660 Ti / AMD Radeon Vega 56
RAM: 8 GB
HDD: 20 GB

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

RAZVOJNI TIM:
AQURIA Co.

IZDAVAČ:
Bandai Namco
Entertainment

TESTIRANO NA:
PS4

CENA:
59,99€

6

- ✓ Malo fluidniji sistem borbe
- ✓ Kulminacija dugog serijala i povratak starih likova
- ✓ Fokus na linearnijem toku
- ✗ Već viđeno
- ✗ Izbačeni sistemi iz prethodne igre
- ✗ Zastareli vizuelni i gejملهj dizajn



UREMEPLOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA

play!

RETRO

BESPLATNI GAMING MAGAZIN

PLAY.CO.RS

f facebook/PlayZine

twitter/play_zine

instagram/playzine_

youtube/play_zine



THE INVINCIBLE

Based on S. Lem's iconic novel



Autor: Nikola Savić

REVIEW

Kada pomislimo na zlatnu eru naučne fantastike, barem kada je književnost u pitanju, gotovo po pravilu mislimo na četrdesete i pedesete godine 20. veka. Vreme kad su u najvećem stvaralačkom usponu bile takve legende žanra kao što su Isak Asimov, Artur Klark i Robert Hajnlajn. Njihova dela postavila su temelje žanru čiji se uticaj i dan-danas jasno oslikava u gotovo svakom naučnofantastičnom delu, bilo da je to knjiga, film, video igra ili neki treći vid umetnosti. Iako generacijski blizu „velikoj trojki“ (godinu dana mlađi od Asimova i četiri od Klarka), čuveni poljski pisac naučne fantastike Stanislaw Lem je svoj vrhunac postigao nešto kasnije, tokom takozvanog „novog talasa“ šezdesetih i sedamdesetih godina. Široj javnosti je svakako najpoznatiji po delu „Solaris“, ali i po mnogim kolekcijama filozofskih eseja sa tematikom razvoja tehnologije, veštačke inteligencije, virtualne realnosti i vanzemaljske inteligencije.

Takođe, Lem je 1964. godine napisao i roman „Nepobedivi“, na kome je bazirana igra o kojoj sada čitate.

Iako je u pitanju roman a ne filozofska rasprava, The Invincible se svakako bavi svim ovim gore izlistanim temama. Mnoge od tih tema su danas veoma popularne među futuristima, ljubiteljima istraživanja svemira, diskusija o Fermijevom paradoksu, budućnosti čovečanstva, opasnostima tehnologije i našeg mesta u beskrajnim prostorima univerzuma. Tako da, iako će vam ove teme možda delovati poznato i naivno iz ugla 2023. godine, imajte na umu da je ovaj roman objavljen pre skoro 60 godina, pisan u prvoj polovini šezdesetih dvadesetog veka, i da je tada zapravo bio među pionirima koji su obrađivali ideje koje se provlače kroz roman, a sada i igru.

ŠTA JE

ŽIVOT?

I u okviru tog konteksta „retro futurizma“ treba i razumeti teme kojima se bavi. Iako je zasnovana na istoimenom romanu, ova igra ne prati priču romana. Umesto toga, mogli bismo reći da je igra otprilike neka vrsta prednastavaka, koja prati dešavanja na planeti Regis III u nedeljama pre početka dešavanja iz romana. Premda, priča igre kombinuje elemente iz romana i originalne likove i događaje osmišljene za potrebe igre.

Ukratko, mi smo u ulozi Jasne, astrobiološkinje koja se budi na nepoznatoj planeti sa blagom amnezijom. Naime, ne seća se ni kako je došla tu ni zašto je tu. Jedino čega se seća je da je njen tim uspešno obavio planirane misije i da je trebalo da budu u hibernaciji na putu ka kući. Otkud sada na ovoj nepoznatoj planeti, šta se desilo pre toga i gde su njene kolege članovi posade? Jedina osoba sa kojom uspešno uspostavljamo kontakt odmah u startu je astrogator (neka vrsta svemirskog kapetana) Novik, vođa naše posade koji je jedini ostao na brodu, sa kojim orbitira oko planete. On će nas preko radio veze voditi kroz bespuća Regisa III u pokušaju da spasimo kolege i otkrijemo šta se kog đavola dešava. Ujedno, on će Jasni biti i prijatelj sa kojim će pričati tokom ovog napornog puta, radi motivacije i održavanja razuma. Razgovore između Jasne i Novika će igra koristiti i kao platformu kroz koju će plasirati filozofska pitanja priče. Zbog ove postavke, mnogi su već prozvali The Invincible kao „Firewatch u svemiru“, što je lep kompliment za igru.

Kako njih dvoje budu otkrivali nove elemente priče, tako će se postavljati i nova pitanja. Imaćemo priliku

i da čujemo Novikova viđenja i iznesemo naša. Dijalozi u ovoj igri nisu u potpunosti linearni, i gotovo uvek ćemo imati priliku da izaberemo naš odgovor od nekoliko ponuđenih. Ili da prečutimo, ukoliko je to ono što želimo. Naš izbor će nekad jednostavno doneti drugačiji tok razgovora između Novika i Jasne, a nekad će direktno uticati na dalji razvoj priče. Postoje (po mom saznanju), barem četiri završetka priče. Imajući u vidu da oni zavise od odluka koje donesete pre poslednjeg automatskog čuvanja, možete ih pogledati sve kroz sat-dva (ne morate da igrate iznova). Ovo ne znači da ostale odluke koje donosite tokom igre nemaju uticaja, ali su one pre svega bitne za stvari koje će se dešavati tokom samog putovanja, a ne na samom kraju.

To je otprilike postavka priče na početku igre. Dalje ne bih zalazio da vam ne bih pokvario iznenađenja i misteriju, ali mogu da kažem da je narativni aspekt igre odrađen sasvim korektno. Tempo razvoja priče je odrađen kako treba, tako da me je misterija držala poprilično zainteresovanim da nastavim da igram do kraja. Ni u jednom trenutku nisam osećao da se igra previše razvlači ili da se stvari razvijaju previše brzo. Priča je držala fokus tokom celog putešestvija i svuda smo se zadržali taman koliko treba.

Ono što je važno naglasiti pre nego što pređemo dalje je da je The Invincible takozvani „walking simulator“. Ukoliko niste ljubitelj takvih igara, onda ovaj naslov prosto nije za vas. Dakle, gejملهj elementa u klasičnom smislu praktično ni nema. Interakcije su veoma bazične, „zagonetke“ ne zahtevaju apsolutno nikakvo mozganje (tih par pokušaja realno ne treba ni nazivati zagonetkama), niti će igra u bilo kom trenutku zahtevati od vas mehaničke veštine i brze reflekse. Dakle – minimalistički gejملهj i pun fokus na priču, atmosferu i istraživanje. Ono što kod gejملهja jeste problem jesu užasno zastarele mehanike kretanja, što je veliki minus za igru gde ćete se upravo najviše i kretati. Kretanje u ovoj igri je tromo, na



THE INVINCIBLE JE ZASNOVAN NA ISTOIMENOM ROMANU ČUVENOG PISCA STANISLAVA LEMA IZ 1964. GODINE



porno i ograničeno lošim dizajnom. Postoji veliki broj stvari koje su ovde loše. Za početak, igra ne poseduje bočno trčanje. Ukoliko trčite i pritisnete A ili D, Jasna će odmah početi da šeta sporo. Frustraciju dodatno pojačava to što su developeri rešili da ubace nevidljivi stamina bar u igru, pa će se Jasna zamoriti i krenuti da diše teško nakon svega par sekundi trčanja.

tome da dolazak do zamišljene destinacije možete ostvariti isključivo na tačno zacrtanom mestu ili trasi kako su programeri programirali, iako je očigledno da se to može uraditi i na drugačije načine, ali vam igra ne dozvoljava. Ovo često vodi do frustrirajućeg lova na tu tačku kako biste nastavili dalje. Teško je opisati ovo rečima dok ne probate i sami. Malo je falilo da igri dam i nižu ocenu od ove koju vidite, da nije bilo svih

IGRU NAJBOLJE MOŽEMO OPISATI KAO FIREWATCH U SVEMIRU

Razumem ovde želju za nekim realizmom, ali, nažalost, u ovoj igri je to samo nepotrebna iritacija. I to vam kažem kao neko ko je spor igrač i voli da zas-tane, uživa u pejzažima i upija igru.

Međutim, gorenavedene stvari zapravo nisu najveći problem kretanja. Ono što je gotovo neopros-tivi momenat jeste način na koji se Jasna generalno kreće. Naš lik će se često glaviti, zastajati i pred najmanjom preprekom kao što je malo veći kamen ili malo deblji kabl. Iako igra pokušava da napravi privid otvorenosti, da biste napredovali dalje teraće vas da koristite veoma specifična mesta gde Jasna može da se popne ili siđe. Ovde ne govorim o tome da idete tamo gde dizajneri nisu planirali, to nije nešto što očekujem od ove linearno dizajnirane priče. Nego o

pozitivnih stvari koje ona svakako poseduje. Ovo je verujem, nažalost, problem što je relativno mali studio pokušao da napravi linearnu igru koja se dešava na otvorenoj površini planete, ali nisu imali dovoljno resursa i iskustva da to bolje odrade, što je rezultiralo nevidljivim zidovima i kretanjem na nivou igre iz 2009. godine.

No, da se vratimo na lepe stvari. Pomenuo sam gore da sam spor igrač koji voli da zastane i uživa u pejzažima, a ova igra će vas apsolutno oduševiti u tom pogledu. Sa te strane, moram da čestitam studiju što su uspeli da naprave toliko „vau“ lokacija i autentičnih pejzaža koji vam oduzimaju dah, i pored narativnog ograničenja u smislu da ste na jednoj istoj „pus-toj“ planeti. Pomislio bi čovek da igra smeštena na



prašnjavoj planeti nema mnogo prostora da vas vizuelno oduševi, ali to ovde nije slučaj. Naprotiv, konstantno sam zastajao i divio se pejzažima tuđinske planete koji izazivaju istinski osećaj hodanja na meni nepoznatom, a naučno sasvim realnom svetu, udaljenom ko zna koliko svetlosnih godina od Zemlje. Grafika u tehničkom smislu svakako nije poslednji krik tehnologije, ali je više nego dobra i odlično služi svrsi za potrebe ove igre. Dizajneri su izvukli maksimum iz nje da nam dočaraju lepote planete Regis III i atompunk estetike opreme, astronauta i svemirskih brodova.

Audio aspekt igre je takođe veoma dobar. Glasovni glumci Jasne i Novika su prosto fantastični. Uradili su sjajan posao i nose atmosferu igre. Ne mogu da vam dočaram koliko je ovo važno jer su njih dvoje i njihovi razgovori ono što ćete uglavnom slušati tokom cele igre. Jako mi je drago da je Starward Industries razumeo koliko je ovo bitno, da ovde ne omanu, i da su angažovali kvalitetne glumce. Posebno moram da pohvalim glumca koji je dao glas Noviku, jer perfektno skida taj način govora i intonacije nekog kapetana svemirskog broda iz naučnofantastičnog filma ili serije od pre 50-60 godina. Jednostavno savršeno. Muzika u ovoj igri je isto fenomenalna. Glavna tema pogotovo pogađa tu nit između zlokobno-preteće i mistične teme, bukvalno kao da je stvorena za planetu Regis III. Ne znam ko je bio inspiracija kompozitorima, ali i ovde se oseća retro pristup sa upotrebom sumornih, teških sint zvukova i dramatično-natprirodnim tonom.

Ukoliko volite retro futurizam i klasike naučnofantastičnog žanra, ovo je jednostavno igra koju morate da odigrate. Zanimljive teme, misterija koja će vas držati do kraja, fantastična glasovna gluma i prekrasni pejzaži tuđinskog sveta odnose veliku prevagu u odnosu na zamerke koje sam ovde izneo u pogledu kretanja.



IGRU USTUPIO:
EVOLVE PR

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 3600 / Intel i5-10400F
GPU: Radeon 6600XT / Nvidia GTX 1660 Ti
RAM: 16 GB
HDD: 40 GB

PLATFORME:
PC, PlayStation 5, Xbox
Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Starward
Industries

IZDAVAČ:
11 Bit Studios

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
29,99€

OCENA

7.5

- ✓ Osećaj misterije i izolacije
- ✓ Fantastična glasovna gluma i muzika
- ✓ Vizuelni dizajn tuđinskog sveta i atompunk estetike
- ✗ Užasne kontrole
- ✗ Zastarelo, ograničeno kretanje

LJUŠTURA OD "IGRE"

REVIEW Autor: Nikola Aksentijević



Ah, teško mi je da pišem ovu recenziju ponajviše jer zapravo nemam o čemu da pišem. Uostalom, Call of Duty izlazi svake godine, pa su moja očekivanja poprilično niskih razmera, mada sam se investirao i poprilično zabavio uz ributovanu MW priču iz prve dve igre. Iako je prvi MW uspostavio CoD gejmplaj koji je postulat za franšizu već 5 godina, činjenično stanje je da je ovo što Activision zove MW3 zapravo glorifikovani DLC koji bi trebalo da košta ne više od četvrtine cene igre.

Kao neko ko je pratio narativ, u ovom CoD-u nemate tipičnu kampanju, već Infinity Ward bez ikakvog pardona uzima Verdansk mapu iz prvog Warzone-a, rebrandira je kao kampanju sa otvorenim svetom i baca vas da se tučete protiv botova i rešavate takozvane kvestove koji su jezivo repetitivni. Kampanjske misije su, da napomenem, smeštene na samoj Verdansk mapi, i kroz tričava četiri sata koliko će vam trebati da pređete igru nećete uhvatiti Makarova, a pisanje je nebulozno čak i za CoD standarde i ne vodi apsolutno nikuda. Takođe, ovde se povezuju i niti priče koja se provlačila kroz raznorazne Warzone apdejtove, međutim ako ih niste pratili, odjednom ćete imati likove za koje ste smatrali da su mrtvi i neke sporedne likove koje ni ne poznajete. Iako igra ima par odličnih sinematika, neverovatno je da se uopšte može prodati kao desetina proizvoda, a kamoli po punoj ceni.

Osim bezobrazno kratke i dosadne kampanje koja nema nikakav narativni razvoj i stagnira, ostatak igre vam takođe nudi jedno veliko ništa. U multiplejeru je situacija još gora, jer CoD MW3 nema apsolutno ni jednu jedinu novu mapu! Da, dobro ste pročitali. Mape koje možete pronaći u "novom" CoD-u su isključivo remasterovane mape iz MW1 i MW2, to jest mape koje ste imali priliku da igrate već nekoliko godina. Ovo je prvi put, čak i za pucačku igru da ponudi apsolutnu prazninu od sadržaja. Donosi neke "zavrzlane" kao što su novi skinovi i pokoje oružje, koja su se svakako pojavljivala u prethodnicima. I to je to, sadržaja više nema, i ja ne znam šta bih dalje rekao osim da ovo treba da bude bruka i sramota, i nažalost se uzalud nadam da će ovo biti jedan udarac za franšizu jer se CoD i dalje prodaje u ogromnim količinama bez ikakvih problema. Ovde nema gotovo nikakvih razlika ni na polju gejmplaja, koji je bukvalno identičan kao u MW1 i MW2. Iako je sam gejmplaj meni lično zabavan još od prvog ributovanog MW-a, ovde nema ničega novog što bi vas možda nateralo da kupite MW3.

MAPE KOJE MOŽETE PRONAĆI U "NOVOM" COD-U SU ISKLJUČIVO REMASTEROVANE MAPE IZ MW1 I MW2



Grafička podloga kao i ostatak ovog glorifikovanog DLC-a, koji nije čak ni na nivou ekspanzije već mini singleplejer iskustva, je potpuno ista. Endžin naravno nije menjan, dok i audio prezentacija ne briljira, jer deluje kao da su glasovni glumci potpuno odustali od ovog užasnog projekta. Iako je podloga ista, ne mogu reći da igra nužno loše izgleda, iako koristi multiplejer verziju endžina, to jest onu koja ne podržava ray-tracing. Tako da je CoD: MW1, ironično, igra koja i dalje izgleda najbolje u celokupnoj trilogiji.

Ovo je u svakom mogućem smislu ogromno razočaranje, nemam više šta reći. Najgore je što je delovalo kao da franšiza pravi neke pomake na singleplejer nivou, jer su misije iz prva dva dela trilogije doživele neki dašak kreativnosti, drugačijeg pristupa, kako platformerski i dizajnom, tako i samim stilom igre koji se očekuje od vas. Ovde imate jednu generičnost od početka do kraja, repetitivne misije i multiplejer identičan prethodnom bez ijedne nove mape.

Prosto je greh nazvati MW3 igrom. Ovo je najniže iskustvo koje sam godinama imao u gejmingu, primarno zato što nema doze noviteta, služi da ugrabi novac fanovima, dok deluje kao da je uloženo jedva nedelju dana rada u nešto što treba da vam uzme novac iz džepa. I to sedamdeset evra. Sramota.



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-6600K / AMD Ryzen 5 1400
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 / AMD Radeon RX 580
RAM: 12 GB
HDD: 125 GB

PLATFORME:
PC, PS5/4, Xbox One,
Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Infinity Ward

IZDAVAČ:
Activision

TESTIRANO NA:
PSS

CENA:
€69,99

OCENA

2

✓ Uf... gejmplaj je i dalje zabavan ponekad?

✗ Nebulozna kampanja na preuređenoj Warzone mapi

✗ Nula novih mapa u multiplejeru

✗ Igra ne bi trebalo da košta više od 10 evra

BRŽE,

Autor: Igor Totić



TEŽE



BOLJE,

Ghostrunner 2 je savršen primer kako nastavak treba da se razvija i da unapredi sve što je prethodni deo predstavio. U inicijalnoj recenziji, napisao sam da je akcija fenomenalna, što i dalje stoji, da muzika kida i cepa, što i dalje stoji, da ima originalan sistem unapređivanja, koji je sada još bolji. Pa hajde da uđemo u detalje ovog nastavka.

Ako niste igrali prvi deo, Ghostrunner 2 je akcioni FPS iz prvog lica gde ste u ulozi androida koji je ujedno profesionalni ubica, i na vama je da isečete sve što vam stoji na putu. Ono što izdvaja ovu igru je brza akcija i 1-hit-kill što znači da većinu protivnika ubijate iz jednog udarca ali to isto važi i za vas. Tako da je svaka misija tečni orkestar parkura, ubijanja i planiranja. Ghostrunner 2, kao i prethodnik, ne šteti igrača i svaka greška se kažnjava, ali vam daje ogromnu količinu načina da obojite zidove crvenom bojom. Ono što je ostalo iz prethodnog dela su jasne opcije prilasku svake misije gde možete da lepo isplanirate svoje putanje, bilo da idete direktno na protivnike ili koristite zidove, kanape i razne druge viseće predmete kako bi se što lakše i brže približili protivnicima. Skakanje, klizanje, izbegavanje je i dalje tu, samo je mnogo fluidnije i zabavnije.

Verna katana se vraća u prvi plan, samo ovoga puta ima više smisla. Katanom sada možete da blokirate napade protivnika. Sada imate stamina metar koji

vam pokazuje koliko možete da blokirate pre nego što napad prođe kroz vašu odbranu. Neki neprijatelji dozvoljavaju da ih blokirate samo jednom i instant ubijete posebnim animacijama, dok su neki napadi neodbranjivi pa ćete morati da se oslonite na dobri stari dash.

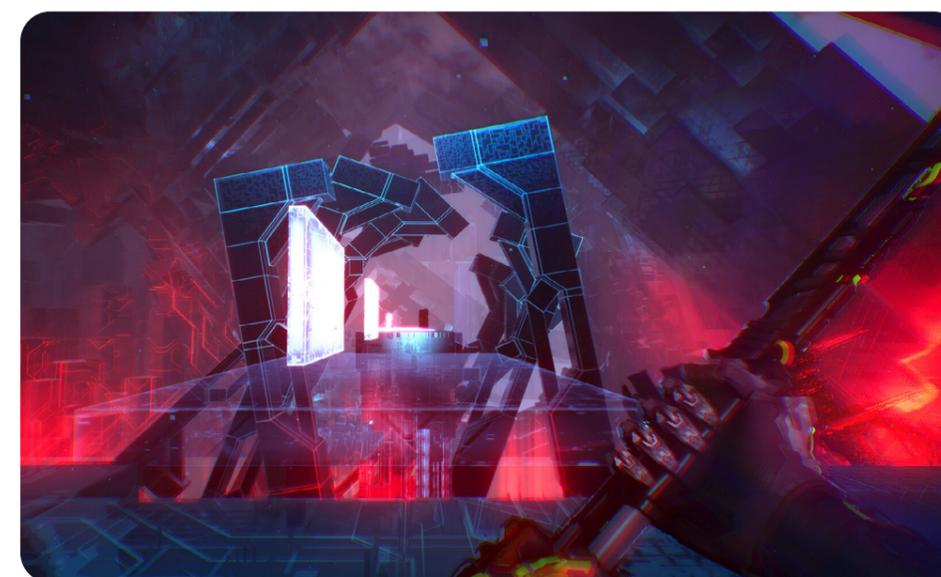
Pored katane, u arsenalu imate razne sposobnosti koje će vam pomoći kako za borbu tako i za parkur. Na primer, šuriken je sada obična sposobnost sa kojom možete da ubijate ali i da koristite za kačenje na određene površine ili aktiviranje puzzle mehanika. Takođe, šurikenom možete da se zakačite i za neke



VERNA KATANA SE VRAĆA U PRVI PLAN, SAMO OVOGA PUTA IMA VIŠE SMISLA

neprijatelje što vam dozvoljava brz i lak pristup istim. Kasnije ćete otključati sposobnost sakrivanja kao i bukvalni ručni laser koji može da poseče pola mape ako ste dovoljno precizni. Alata za zabavu ima dosta a na vama je da iskombinujete sve u crvenu simfoniju smrti.

Misije su podeljene na recimo tri tipa. Prvi je klasična arena gde imate zadatak da istrebite sve na putu i istražite što više (jer su svi materijali za upgrade, kao i kozmetike, sakriveni po mapama). Drugi tip je klasičan parkur sa preprekama gde morate da budete super precizni i brzi. I treći tip je brza vožnja motora



DLC IZ PRVOG DELA JE DOSTA UNAPREĐEN I SADA SE ZOVE ROGUERUNNER

koja kombinuje prethodna dva tipa. Motor je novina u Ghostrunner 2 i sjajno ide uz estetiku igre. Koristićete ga za istraživanje i super brze poteze, pogotovo negde u drugoj polovini igre gde dobijate polu-otvoreni svet. Svaka misija nudi nešto posebno, bilo da li su to drugačiji pristupi parkuru ili novi i teži protivnici. Ni u jednom trenutku nisam imao osećaj repetativnosti, barem što se ovih svedenih misija tiče, što se ne odnosi na otvoreni svet.

Otvoreni svet je bila dobra ideja na papiru, ali mi se čini da nije najbolje realizovana. Iako kroz otvoreni svet imate šta da radite, sam svet je prazan i dosadan. Iako lep, uglavnom ćete imati tačno definisane lokacije gde se nešto dešava, dok je veći ostatak samo ruina i praznina. Nisam imao inicijativu da istražujem sem za neka skrivena unapređenja, i mislim da je otvoreni svet morao mnogo više da ponudi.

Priča u prvom delu je bila minimalna i išla je uz ri



tam igre. U nastavku je priča svedenija gde ćete moći da razgovarate sa NPC-evima u glavnom HUB-u igre. Sada imate svoju bazu gde možete da se unapređujete i planirate taktike za sledeću misiju. Priča nije ništa posebno, standardna žanrovska cyberpunk priča puna izdaje, tajnih planova i korporacija. Nije ni bitno jer ono na šta ćete se konstantno fokusirati je ubijanje na najlepše moguće načine.

O grafici ne moram ništa ni da kažem. Prvi deo je izvukao sve što je mogao iz Unreal Engine 4 i čini mi se da nastavak vuče još više (mislim da nije rađen u UE5). Osvetljenje, refleksije i detalji tekstura su neverovatno dobri i izuzetno opisuju svet u kom se nalazite. Na PS5 u performance modu, igra mi se činila zaključanim na 60 fps-a i nisam osetio opadanje frejmova čak i u većim bitkama ili misijama sa puno detalja (sem u par misija sa motorom, ali je zanemarljivo).

DLC iz prvog dela je dosta unapređen i sad se zove Roguerunner. Ovo je roguelike mod gde su sve mape proceduralno generisane. Krećete sa osnovnom opremom i određenom količinom života i cilj vam je da stignete što dalje. Na kraju svake arene dobijate neko unapređenje ili živote i birate svoju dalju putanju. Ono što je specifično za ovaj mod je to što neka unapređenja postoje samo u Roguerunner tako da nije klasičan dodatak na kampanju, već može da se vodi kao samostalna igra. Kao i većina roguelike igara i Roguerunner je izazovan, ali ćete sa svakim potezom biti sve jači i jači.

Igru sam testirao na PS5 i mogu da vam kažem da ova varijanta nika-ko nije za mene i mnogo sam se mučio. Kontrole su precizne i fluidne ali kontroler ne može da iznese tu neverovatnu preciznost i reakcije koje mogu sa mišem i tastaturom (čast izuzecima), tako da ne preporučujem da se Ghostrunner 2 igra na konzolama. „Pozajmio“ sam kopiju sa interneta čisto testa radi i razlika u izvođenju, reakcijama i preciznosti je zaista ogromna.

Ghostrunner 2 je sjajan nastavak jer donosi dosta novina u odnosu na prethodnika, ali i unapređuje prethodne ideje. Neke novine, kao otvoreni svet, nisu najbolje realizovane ali su sve stare mehanike savršene. Ovo znači da bi Ghostrunner 3 (ako ga bude bilo) trebalo da bude savršena igra.

**OTVORENI SVET
JE BILA DOBRA
IDEJA NA
PAPIRU, ALI MI
SE ČINI DA NIJE
NAJBOLJE
REALIZOVANA**



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i9-9900k / AMD Ryzen 5 5600X
GPU: GeForce RTX 2070 Super / Radeon RX 6800 XT
RAM: 16 GB
HDD: 65 GB

PLATFORME: PC, PS5, Xbox Series X/S
RAZVOJNI TIM: One More Level

IZDAVAČ: 505 Games
TESTIRANO NA: PS5

CENA:
39,99€

OCENA

9

- ✓ Brza akcija
- ✓ Fenomenalna muzika, atmosfera i dizajn
- ✓ Novo dodato, staro unapređeno
- ✗ Otvoreni svet nije najbolji
- ✗ Bolji osećaj igranja na PC u odnosu na konzole

ZK 23
KOLEKCIJA



**REKT
SHOP**

REKT.SHOP

TAJNI AGENT KIRYU

KREĆE U AKCIJU

LIKE A DRAGON GAIDEN

The Man Who Erased His Name™

Yakuza iliti Like a Dragon, jedan je od najboljih, ako ne i najbolji brawler/beat-em-up serijal ikada. Gaiden naslovi se uglavnom fokusiraju na sporedne priče glavnog serijala, ali bez obzira na to, developeri nimalo nisu štedeli na dodavanju interesantnih novina i sveopštem unapređenju cele franšize.

Posle žestokog obračuna sa nekim opasnim facama, Kiryu se očekivano nalazi u velikom problemu. Kako bi spasio ljude do kojih mu je stalo on odlučuje da lažira svoju smrt i sakrije se. Kako bi i dalje mogao da pomaže njegovim najmilijima on preuzima novo ime i radi kao agent za Daidoji frakciju (daj, dođi). No, ovaj poduhvat neće biti nimalo lak.

Sa povratkom Kirya vraćamo se duboko u brawler vode, i to sa stilom. Ako ste mislili da ne postoji nešto novo što developeri mogu da dodaju u njegov zadivljujući repertoar borilačkih poteza onda ste se grdno prevarili. Naime, sa svojim novim poslom naš protagonist dobija pregršt geđzeta, kako za ofanzivne svrhe tako i zarad istraživanja ili rešavanja sporednih zadataka. Kako ih budete otključavali otvaraće vam se nove mogućnosti za adekvatno i brzinsko mlaćenje protivnika. Samim tim ćete imati priliku da koristite dva stile borbe od samog starta - Yakuza stil, koji se fokusira na borbu prsa u prsa, i Agent stil koji se svodi na preciznost i korišćenje spravica, doduše neće sve spravice biti dostupne od samog starta.

Ono što ćete imati na raspolaganju od spravica su Spider, sa kojim možete da obmotate protivnike i da ih razoružate, zatim Hornet, male dronove koji mogu da ošamute neprijatelje, Firefly, cigaretu koja je zapravo mali eksploziv, i Serpent, iliti raketne čizme. Sam sistem unapređivanja istih je uprošćen i svodi se na prosto trošenje para kako biste kupili novi nivo poboljšanja.

REVIEW

Autor: Stefan Mitov Radojičić



Dok se budete šetali kroz Sotembori, nekima već poznatu regiju grada, imaćete prilike da opikate popriličan broj novih kao i starih popularnih mini igara. Same misije će vam uglavnom zadavati Akame, ali ćete često naleteti i na nasumične događaje i zadatke dok se šetate po gradu.

Apsolutno je zadivljujuće koliko dobro ova igra izgleda na PS4 konzoli, od animacija, vizuelnog stila, pa sve do sinematika. Iznenadujuće je koliko dobro radi na ova-ko staroj konzoli. Iako su neke animacije reciklirane iz prethodnih delova, i dalje imamo nove kada je u pitanju Agent stil borbe.

Glasovna gluma je apsolutno nezamenljiva. Prenos emocija i ponašanja likova, pogotovu glavnog, previše je dobro odrađen. U muzici ćete takođe uživati, pošto je razvojni tim napravio odličan izbor sa numerama.

Najveća mana koja će iznenaditi veterane ovog serijala jeste to što je igra izuzetno mala u veličini kao i u dužini. Taman kada se budete maksimalno uživali doći ćete do kraja igre. Drugi problem kod samog gejmplaja se tiče Agent stila borbe, jer će vam biti potrebno dosta vremena da otključate sve geđzete.

Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name je reklamiran kao veza između Yakuza: Like A Dragon i Like A Dragon: Infinite Wealth igara. Ali pretežno je više od toga. Za stare fanove ovo će biti predivna dodatna priča sa Kazuma Kiryu-om u glavnoj ulozi. Za nove fanove, ovo može biti fin uvid u ono što je ovaj serijal nekada bio, pre nego što je krenuo u nove vode. Čak iako vam se ne dopadne, nećete se osećati kao da ste protraćili vreme zbog skromne dužine igre. U svakom slučaju apsolutna preporuka.

MINI IGRE
I SPOREDNE PRIČE
SU I DALJE
NAJZABAVNIJI
DEO IGRE

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-4790 / AMD Ryzen 5 1600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 / AMD
Radeon RX 5700
RAM: 16 GB
HDD: 98 GB

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

RAZVOJNI TIM:
Ryu Ga Gotoku
Studio

IZDAVAČ:
SEGA

TESTIRANO NA:
PS4

CENA:
49.99€

OCENA

9

✓ Geđzeti i Agent stil borbe

✓ Odlična glavna i sporedna priča

✗ Najmanja mapa u serijalu

✗ Igra je prilično kratka

Autor: Milan Janković



RETRO COMMANDER

Retro Commander se najlakše može opisati kao "mešavina između Command & Conquer i Supreme Commander", gde ćete graditi svoju bazu, širiti teritorije, istraživati korisne tehnologije i upravljati svojim resursima kako biste preživeli. Igra budi nostalgiju sa svojom staromodnom vizuelnom prezentacijom, ali donosi i solidan broj novina, najviše po pitanju modernih kontrola.

U ponudi su i singleplejer i multiplejer modovi, sa narativom koji se odvija u više od 25 misija. Igra takođe nudi cross-platform multiplejer mečeve, sa modovima igranja koji uključuju Skirmish, Survival, Capture the Flag i Battle Royale.

Zanimljivo je da ova igra ima prilično jednostavan koncept, ali se gejملهj vrti oko nečega neočekivanog - iskrcavanja trupa na plaži na protivničkom ostrvu, što uopšte nije lak poduhvat. Potrebni su vam transporteri kako biste prevezli trupe, ali i razarači protiv neprijateljskih podmornica koje mogu da potope vaše transportere. Takođe ćete morati da izvidite teren kako biste pronašli najslabiju tačku na plaži. Isto važi i za protivnika koji će morati da odbrani svoju teritoriju, služeći se barikadama, minama, kulama i pomenutim podmornicama. Ovim smo zagreballi samo površinu, jer Retro Commander nudi još mnogo toga.

Podržite developere koji su posvetili pažnju ovom gotovo mrtvom žanru, ili barem odigrajte besplatni deo igre!

RAZVOJNI TIM:
Noble Master LLC

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/338820/Retro_Commander/



ARENA BREAKOUT

Arena Breakout je najnoviji pokušaj giganta Tencent da se probije u žanru mobilnih FPS igara. U pitanju je besplatni battle royale sa velikim fokusom na strategiju, ali za razliku od drugih igara iz ovog žanra, gde je cilj ostati poslednji preživeli, cilj u Arena Breakout je da se dođe do mesta ekstrakcije sa što više loota. Trend pucačina u Escape from Tarkov stilu na mobilnim telefonima počeo je sa Netease, a sada je Tencent došao po "svoj deo kolača".

Ono što je vrlo upečatljivo kod ove igre je to što je prilično autentična. Arena Breakout sadrži niz mehanika koje verno prikazuju život na bojnopolju. Složeni sistem povreda celog tela i detaljni efekti trzaja i animacije oružja su samo neki od načina na koje Arena Breakout gradi to imerzivno vojničko iskustvo. Šteta se nanosi odvojeno svakom delu tela i postoje različiti efekti u zavisnosti od toga koji deo je pogođen. Na primer, prelom noge može smanjiti brzinu kretanja i ograničiti visinu skoka, dok bi trčanje dodatno pogoršalo povredu.

Iz perspektive kratke recenzije, Arena Breakout je zanimljiv FPS sa velikim potencijalom. Tržište mobilnih pucačkih igara postaje sve zasićenije, pa je lepo videti malo drugačiji i interesantniji pristup žanru.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
MoreFun Studios

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
IPHONE 13

OCENA **DA**

Autor: Stefan Starović

Redragon je brend periferija koji je kod nas već dosta dugo prisutan i generalno nudi vrlo solidan odnos uložene i dobijene. Interesantno je ipak da stalno pokušavaju i da inoviraju pa smo na test dobili tastaturu koja je negde ni punih dimenzija a ni baš potpuno skraćena.

Redragon Pollux

Redragon Pollux nekako pokušava da premosti jaz između dve osnovne kategorije mehaničkih gejmerskih tastatura – onih standardne veličine, i TKL, odnosno tastatura bez numeričkog dela. U tom smislu ovo je vrlo interesantan hibrid koji ima za cilj da se dobije fizički što manja tastatura ali da se zadrži deo sa kursorskim strelicama i sa numeričkim delom, koji je doduše malo promenjenog rasporeda pa treba na to obratiti pažnju ukoliko ste navikli da imate recimo Enter taster na njegovom kraju, koga ovde nema. Međutim, izbačene su neke stvari kao što su funkcijski tasteri, onaj središnji deo tastera sa PgUp/Down, Insert, Delete i slično, i oni se sada svi dobijaju isključivo kombinacijom sa Fn tasterom. To



REDRAGON POLLUX WHITE

znači da tastatura ima ukupno 78 tastera u odnosu na uobičajenih 104.

Ceo uređaj jeste izuzetno mali i kompaktna, ali je solidno dubok zahvaljujući mehaničkim tasterima pa neće zauzimati puno mesta na stolu, a sa druge strane ipak imate osećaj sigurnosti i stabilnosti. Tastatura poseduje potpuno RGB osvetljenje i možete ga menjati u različitim obrascima, ali je ostatak dizajna, osim Redragon logotipa sa prednje strane izuzetno sveden, što se meni lično i svidelo. Zanimljivo kod konkretnog modela u beloj boji jeste da proizvođač u kutiji daje ceo dodatni set kapica za tastere u suprotnoj šemi u odnosu na osnovnu varijantu. Naime podrazumevani set kapica je pretežno beli sa tamno sivim numeričkim delom, kursorskim strelicama i drugim pomoćnim tasterima, a drugi set sve to ima u beloj boji dok su sivi osnovni tasteri. Naravno vi to možete kombinovati kako vam je volja pa možete

dobiti i potpuno belu ili potpuno sivu tastaturu kao i sve kombinacije između.

Ono što može biti malo nezgodno za duže sesije kucanja jeste da su tasteri vrlo zbijeni međusobno i da postoje samo izuzetno tanke ivice uređaja pored tastera, što zahteva malo privikavanja. Još jedno interesantno rešenje jeste da se tastatura na računar povezuje preko standardnog USB-C kabla ali se konektor nalazi sa leve strane što je malo drugačije od uobičajenog, jer bih pre očekivao da bude sa zadnje strane. Sam kabl je od lepog gumiranog materijala i sigurno vam neće smetati, a dodatno lep detalj je i čičak traka da možete da ga odgovarajuće sklonite kako vam odgovara. U paketu se još dobija i alat za skidanje kapica tastera, za skidanje samih tastera i nekoliko rezervnih tastera.



Crveni tasteri

Redragon Pollux standardno dolazi sa crvenim mehaničkim tasterima. Oni su linearni i verovatno će odgovarati najvećem broju korisnika za gejming. Međutim ono što ovu tastaturu čini posebnom jeste da tastere možete menjati u hodu, tačnije oni su hot-swappable što znači da ih možete promeniti čak i kada je tastatura priključena na računar, što je dobro ukoliko želite da testirate koje vam kombinacije najviše odgovaraju. Sama štampana ploča je tako dizajnirana da prihvata tastere i sa 3 pina ili sa 5 pinova tako da ne morate tražiti po internetu koji su tačno tasteri kompatibilni sa Pollux jer će ona moći da prihvati praktično sve kombinacije. Ovo je idealna situacija za one koji vole da se igraju sa tipovima tastera na svojim mehaničkim tastaturama ali i da brzo dođu do rešenja koje im najviše odgovara.

Zaključak

Redragon Pollux je interesantan koncept koji nije baš ni tastatura pune veličine ali opet zadržava najveći deo funkcionalnosti. S druge strane mogućnost brze promene tastera otvara opcije za lepo eksperimentisanje sa ovim uređajem ukoliko želite time da se bavite. Dodatna pogodnost je rezervni set kapica za tastere koji nudi poprilične mogućnosti za igranje sa izgledom tastature. Redragon takođe na veliki broj proizvoda, uključujući i ovaj, sada nudi produženu garanciju od čak pet godina, što će mnogi videti kao veliku prednost. Konačno, cena je sasvim prihvatljiva za mehaničku tastaturu ovih mogućnosti pa je treba imati u vidu ukoliko želite neko kompaktnije rešenje za sto.



DVA SETA ZABAVNIH ZVUČNIKA

Autor: Stefan Starović

Zvučnici za računar su nekako ranije bili deo obavezne opreme za računar, ali kako je sve više gejmera koji žele samo slušalice, zvučnici su postali prenosni, povezuju se preko Bluetooth-a i slično. Deluje kao da je ovaj segment zvučnog sistema pao u zapećak, odnosno da ili nemate zvučnike ili imate neke „profesionalne“ od nekoliko stotina evra. Međutim kompanije kao što je Redragon se trude da pruže tržištu i povoljnije alternative koje donose novine i u budžetskom segmentu.

Redragon Kaidas

Kaidas predstavlja vrlo interesantno dizajniran sistem 2.0 zvučnika koji su u nekoj varijanti između malih loptica i delova koji imaju izraženije uglove. U pitanju je vrlo lep dizajn koji će se uklopiti u svako radno ili gejmersko okruženje, a jedina mala zamerka se može uputiti ka tome da zvučnici nekada nisu najstabilniji pa se mogu okrenuti na ono što bi se moglo nazvati bokom, ali to prosto ništa ne smeta niti remeti funkcionalnost. Uređaj se na računar povezuje preko USB-A porta i ne zahteva nikakvo dodatno napajanje što je vrlo praktično. Tu je i RGB osvetljenje sa zadnje strane koje možete promeniti u nekoliko različitih boja i na taj način dati poseban štimung vašem okruženju.



Između dva zvučnika se nalazi kontrolna jedinica na kojoj su uobičajene opcije kao što su kontrola jačine zvuka, taster kojim se menja boja RGB osvetljenja ali i nekoliko drugih priključaka i kontrola koje nismo očekivali. Naime tu je jedan 3.5mm džek na koji možete priključiti vaše slušalice, što je vrlo praktično da ne morate da se savijate ukoliko vam je kućište malo dalje, ali i jedan isti takav AUX priključak. Na AUX možete priključiti bilo koji uređaj koji ima izlaz na „bananicu“, bio to neki mp3 plejer, telefon ili nešto drugo. Konačno, treći mod rada je možda i najzanimljiviji jer

ga do sada nismo sretali na ovakvom tipu uređaja – u pitanju je povezivanje preko Bluetooth konekcije. Na taj način preko ovih zvučnika možete slušati muziku sa vašeg telefona što je verovatno najčešći način kako mladi i slušaju muziku i vrlo je praktičan.

Kada govorimo o kvalitetu zvuka ovog modela, od zvučnika ovako malih dimenzija ne možemo očekivati previše pa je tako deklarirana snaga od dva puta po 3W što verovatno neće biti dovoljno da puštate



muziku na žurci, ali će biti sasvim okej za neki rad u relativno tišem okruženju. S druge strane treba istaći da je zvuk vrlo kvalitetan, pa čak i bas zvuči jako dobro, što je izuzetno pohvalno, bez obzira što se radi o jako malim zvučnicima.

Redragon Mouthpiece

Za one koji žele nešto jači zvuk Redragon je pripremio sličan, ali unapređeni, 2.0 sistem u vidu Mouthpiece modela. Pravi audiofilni zvučnike uopšte i ne priznaju ukoliko se ne nalaze u pravim drvenim kutijama, a ovaj model upravo tu dolazi do izražaja. Dizajn je vrlo minimalistički i klasičan, s tim što ima vrlo ubedljivu šaru drveta na kutijama koja zapravo naglašava njihovu orijentaciju ka kvalitetnom zvuku. S obzirom da se radi o nešto većem i jačem modelu, ovde treba računati da vam je potrebna i jedna utičnica za napajanje, a postoji i poseban prekidač za uključivanje i isključivanje uređaja, s tim da ova svedenija varijanta ne poseduje nikakvo RGB osvetljenje. Međutim posebnu pažnju privlači panel na jednoj strani

MOUTHPIECE IMAJU PRAVE DRVENE KUTIJE



KIDAS SU VRLO MALI ALI IZUZETNO LEPI SA RGB OSVETLJENJEM

zvučnika – pre svega zato što ima tri potencijometra kojima možete podešavati jačinu zvuka, ali i odnos bass ili treble, odnosno niskih i visokih tonova. Iznad ta tri potencijometra se nalazi možda još interesantniji panel na kome se nalazi slot za MicroSD kartice (podržano maksimalno do 64GB) i jedan USB-A port preko koga možete priključiti neki fleš disk i puštati muziku sa njega. Zato se pored njih nalaze i kontrole za puštanje ili preskakanje pesama kako biste to mogli da uradite čak i bez uključivanja računara. Konačno tu je i izbor moda sa koga se pušta muzika, a tu dolazimo i do Bluetooth moda koji najčešće služi za puštanje muzike sa telefona što je opet jako zgodna mogućnost.

Mouthpiece prosto briljira kada je u pitanju kvalitet zvuka s obzirom da se radi o drajverima od tri inča, ukupne snage 20W, što je već malo ozbiljnije ozvučenje, ali opet ne treba očekivati da će se tresti zgrada. Svi zvučni opsezi se čuju vrlo kvalitetno, zapravo značajno bolje nego što bismo očekivali od ovakvog, i dalje dosta malog, seta 2.0 zvučnika.

Zaključak

Redragon je sa Kidas i Mouthpiece zvučnicima pokazao da se i u jednom tradicionalno „dosadnom“ segmentu PC periferija mogu uvesti inovacije koje će ići u korak s vremenom, pre svega povećavan-



jem načina konekcija i uvođenjem Bluetooth modula kao standarda sa čime se do sada nismo susretali. Konačno, ni cena ovih uređaja nije previše visoka i definitivno vrede novca za koji se prodaju na našem tržištu. Kada na to dodamo i aktuelnu produženu garanciju od čak pet godina na ove Redragon uređaje, ukoliko su vam potrebni 2.0 desktop zvučnici svakako treba obratiti pažnju i na ove modele.

BLUETOOTH UNOSI STANDARDNE ZVUČNIKE U MODERNE TRENDOVE



TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI



LUKSI

POWERED BY

TRIK

ENIGMATIKA



Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili Narutu, čuvenom manga i anime serijalu koji je tokom godina dobio i preko 50 video igara, uključujući Naruto: Ultimate Ninja serijal.

Čeka vas 10 Naruto trivia pitanja i 3 rebusa. Pošaljite nam vaše odgovore na pitanja, kao i rešenja rebusa na redakcija@play-zine.com za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!

1) Kom klanu pripada prvi Hokage?

- A. Otsutsuki
- B. Senju
- C. Fuma
- D. Uzumaki

3) Koliko repova ima Gyuki?

- A. 1
- B. 5
- C. 8
- D. 9

5) Šta znači simbol na Gaarinom čelu?

- A. Ljubav
- B. Bes
- C. Mržnja
- D. Pustinja

2) Kako se zove loptasto japansko jelo koje Anko često jede?

- A. Anmitsu
- B. Dango
- C. Wasanbon
- D. Imagawayaki

4) Kako se zove vrsta tehnike koja stvara iluzije?

- A. Senjutsu
- B. Fuijutsu
- C. Genjutsu
- D. Kenjutsu

6) Kako se zove ljubičasta zmija koju prizivaju Kabuto, Orochimaru i Sasuke?

- A. Manda
- B. Garaga
- C. Katsuyu
- D. Fukasaku

7) Koji od navedenih likova ne nosi naočare?

- A. Kabuto
- B. Shino
- C. Sarada
- D. Danzo

9) Ko je Obitu spasao život dok je bio dete?

- A. Rin Nohara
- B. Madara Uchiha
- C. Kakashi Hatake
- D. Minato Namikaze

8) Kako se zove božanstvo kome se moli Hidan?

- A. Shukaku
- B. Jashin
- C. Saiken
- D. Kodaka

10) Kako se zove ćerka od Asume i Kurenai?

- A. Karui
- B. Yugito
- C. Mirai
- D. Asuka

REBUSI

Rešenja iz prošlog broja:

1. B; 2. A; 3. D; 4. B; 5. A; 6. B; 7. D; 8. B; 9. D; 10. A

Rebusi:

1. Škorpion; 2. Lizard; 3. Venom

K=M



K=M





S=T





S=T



play

z i n e

