

P Z

IGRA MESECA:



STAR WARS

THE SKYWALKER SAGA

REVIEW:
REVITA

REVIEW:

MLB
THE SHOW 22

HARDWARE:
ASUS TUF DASH F15

PREGLED MESECA:
TOP IGRE MAJA



BROJ 159 – MAJ 2022.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

SARADNICI:

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

ART DIREKTOR/PRELOM:

Dušan Nešović

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



April je bio malo oskudniji kada su nove igre u pitanju. Zato smo se oslonili na neka AA ili indie ostvarenja, a imali smo i priliku da izađemo napolje i vidimo kakav je osećaj biti u ril lajfu (spoiler alert, nije nešto!).

Elem, pred Vama, dragi čitaoci, je majski broj časopisa Play! Vešto ispunjen gejming novotarijama iz meseca za nama, intervjuima sa domaćim developerima i hardverom koji smo isprobali.

Igra meseca nam dolazi iz nostalgičnog sveta LEGO kockica. Možda očekivano, možda ne, ali LEGO Star Wars: Skywalker Saga je pokupila pohvale svijuu nas u redakciji, tako da toplo preporučujemo da je zaigrate, pogotovo što je 4. maj (Star Wars dan) pred nama.

Uživajte u lepom vremenu i majskom broju časopisa, i javite nam u kojoj igri ste za života proveli najviše vremena. Inspiraciju možete pronaći na aktuelnim stranicama!



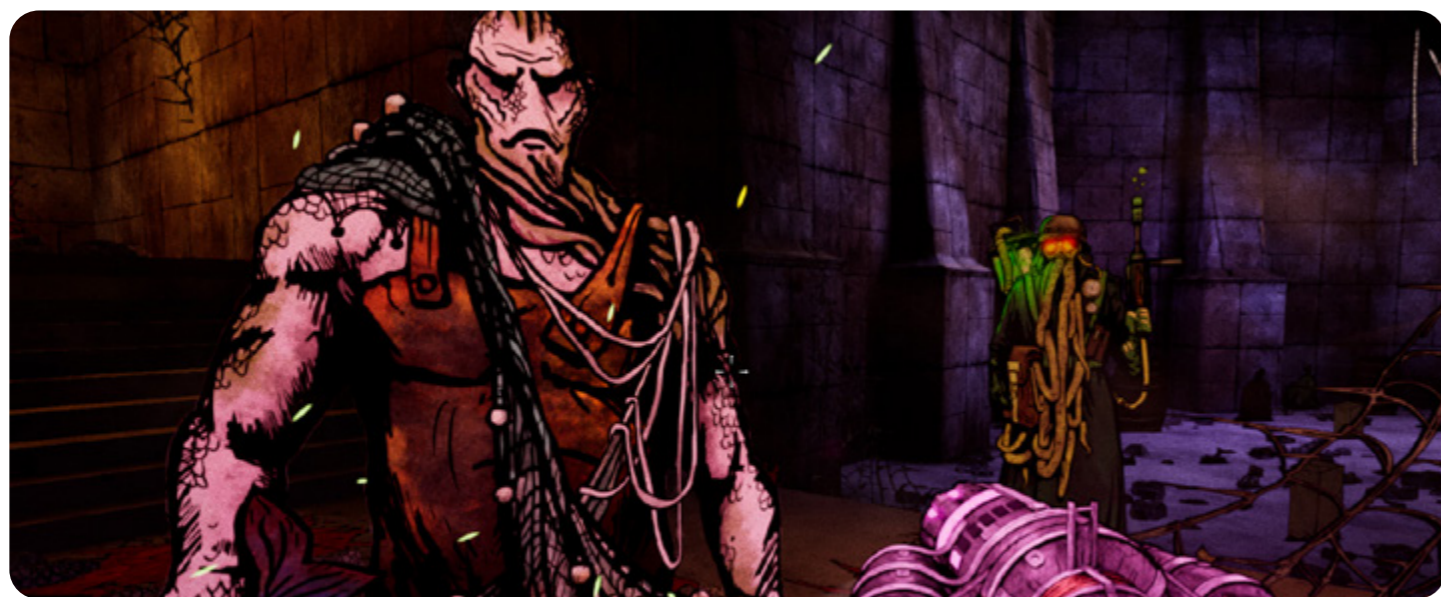
STAR WARS

THE SKYWALKER SAGA



FLASH VESTI	6
NAJAVE MESECA: Top igre maja.....	18
DOMAĆA SCENA	22
INTERVJU: Borislav Vesnić.....	22
INTERVJU: Munzesky studio.....	24
INTERVJU: Nothe - Muzika Podvarka.....	26
EDITORIJAL: Koja igra nam je oduzela najviše vremena?	28
Chrono Cross - The Radical Dreamers Edition.....	32
Crypto Miner Tycoon Simulator.....	36
Forgive me Father.....	38
Lego Star Wars - Skywalker Saga.....	42
Lucky's Tale.....	46
MLB The Show 22.....	48
Revita.....	52
BESPLATNI KUTAK	56
U POKRETU	57
HARDWARE: Asus TUF Dash F15.....	58
HARDWARE: Logitech Streamcam.....	62
HARDWARE: Steelseries Aerox 5 Wireless.....	66

42 IGRA MESECA: LEGO STAR WARS - SKYWALKER SAGA



38 REVIEW: FORGIVE ME FATHER



52 REVIEW: REVITA



62 HARDWARE: LOGITECH STREAMCAM

OTKAZAN E3 2022, NEĆE BITI NI DIGITALNOG DOGAĐAJA

Još ranije smo obavješteni da se ove godine neće održati E3 događaj uživo, a od Razer PR tima smo dobili informaciju da neće biti organizovan ni digitalni deo. To znači da je kompletan E3 2022 otkazan.

Organizatori su za 2022. planirali konferenciju uživo, nakon što je gejming događaj otkazan 2020 zbog Covid-19, a prošlogodišnji je imao samo digitalni format. Od ovog plana se ipak odustalo u januaru, a ESA u tom momentu nije dala javno obavještenje da li će se makar održati digitalni ekvivalent. Prema poslednjim informacijama ESA želi da konferencija ima veliki povratak u 2023.



HYPER LIGHT BREAKER JE 3D NASTAVAK ODLIČNE AVANTURE HYPER LIGHT DRIFTER

Heart Machine i Gearbox Publishing su najavili Hyper Light Breaker, novu avanturu smeštenu u univerzumu indie klasika, Hyper Light Drifter.

Možete se igrati sami ili voditi tim Brejkera kroz Overgrowth svet u onlajn kooperativnom fazonu i suočiti se sa hordama neprijatelja u borbi u trećem licu.

Igra je trenutno u razvoju sa originalnim kreativnim direktorom, Alksom Prestonom, koji vodi tim Heart Machine.

Tokom igranja, otkrićete i otključati arsenal oružja i itema kako biste kreirali savršen build za svaki run, dok ćete učiti o Overgrowth-u i pričama skrivenim u njemu sa svakom smrću i sledećim pokušajem.

Hyper Light Breaker će biti lansiran kroz Steam Early Access na proleće 2023. godine.



UNREAL ENGINE 5 JE ZVANIČNO STIGAO



Epic Games je zvanično objavio Unreal Engine 5. Nakon izdanja sa ranim pristupom prošlog maja, kompletno izdanje je sada dostupno za preuzimanje.

Ključne karakteristike ovog endžina uključuju rešenje za dinamičko globalno osvetljenje Lumen, virtuelizovani sistem geometrije mikropoligona Nanite, virtuelne mape senki i sistem za povećanje uzorkovanja - Temporal Super Resolution.

Unreal 5 je objavljen zajedno sa dva projekta, Lyra Starter Game i City Sample, koji su prikazani u nedavno objavljenom videu.

City Sample nam pokazuje kako je nastala gradska scena iz filma The Matrix Awakens.

„Projekat—koji se sastoji od kompletnog grada sa zgradama, vozilima i gomilom MetaHuman likova—pokazuje kako smo koristili nove i poboljšane sisteme u Unreal Engine-u 5 da bismo stvorili potpunije iskustvo,“ rekao je Epic.

Tokom narednog perioda, Epic je rekao da će kreatori takođe objaviti stotine komada plaćenog i besplatnog sadržaja kompatibilnog sa UE5 na Unreal Marketplace-u.

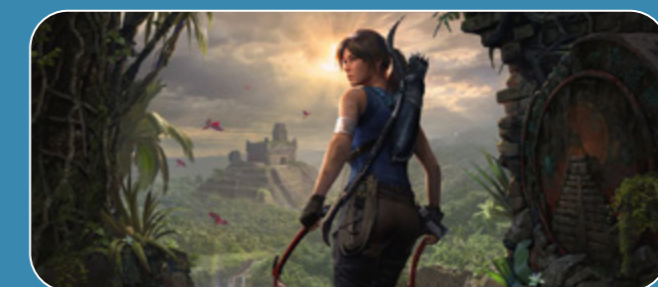
NAJAVLJENA NOVA TOMB RAIDER IGRA U UNREAL 5 ENDŽINU

Crystal Dynamics je objavio da je sledeća Tomb Raider igra ušla u razvoj koristeći Unreal Engine 5.

Dalas Dickinson, generalni menadžer franšize Tomb Raider u studiju Crystal Dynamics, otkrio je vest koja se poklapa sa kompletnim izdanjem najnovijeg Epic-ovog endžina za razvoj igara.

„Ovaj novi endžin prenosi iskustvo igranja na sledeći nivo i zato smo oduševljeni što danas možemo da objavimo da smo upravo započeli razvoj naše sledeće Tomb Raider igre koju pokreće Unreal Engine 5“, rekao je Dickinson.

„Naš cilj je da pružimo visokokvalitetno iskustvo filmske akcije avanture koje obožavaoci zaslužuju



ju i od Crystal Dynamics-a i od Tomb Raider franšize.”

U januarskom video snimku koji opisuje svoje planove za 25. godišnjicu franšize, Crystal Dynamics je otkrio da će sledeća avantura Lare Kroft „objediniti“ vremenske okvire u originalnim igrama Tomb Raider kompanije Core Design i sopstvenoj trilogiji, ali je upozorio fanove da je ne očekuju baš uskoro, što je i logično s obzirom da je razvoj tek započeo.

UBISOFT NAJAVIO BESPLATNI RAINBOW SIX ZA MOBILNE TELEFONE

Ubisoft je otkrio Rainbow Six Mobile, besplatni FPS koji dolazi na iOS i Android uređaje.

Obećavajući „istinsko iskustvo iz Tom Clancy's Rainbow Six Siege, gde taktička igra susreće brzu akciju“, razvoj naslova vodi novi tim u Ubisoft Montreal.

Glavni mod igre, Attack vs. Defense, ima dva tima od pet igrača koji ulaze u međusobni okršaj.

Napadači raspoređuju dronove kako bi pomogli u formulisanju plana pre nego što pokušaju da probiju razorive zidove, podove i plafone, dok branioци mogu da koriste barikade kako bi učvrstili svoju lokaciju i špijunske kamere i zamke kako bi pokušali da steknu prednost u borbi.

Igra će omogućiti igračima da prilagode tim operatera, od kojih svaki ima svoj skup veština, oružja i gadžete.



Sadržaćе popularne mape iz Rainbow Six Siege i PvP režime igre kao što su Secure Area i Bomb.

Iako datum objavljivanja nije najavljen, igrači se mogu registrovati da učestvuju u predstojećim Rainbow Six Mobile testovima.

CD PROJEKT RED I DALJE RADI NA EKSPANZIJAMA ZA CYBERPUNK 2077

Glavni čovek iza kvestova u CD Projekt Red, Pavel Saško, nedavno je rekao da studio još uvek "radi na" proširenjima u vidu DLC-a za Cyberpunk 2077.

Verovatno se svi možemo složiti da Cyberpunk 2077 nije baš dobro počeo, što znači da su ekspanzije i verzije sledeće generacije igre dobile brojna odlaganja. Sada, kada je ažuriranje sledeće generacije ovde, svima je na umu pitanje gde su ekspanzije. Dizajner kvestova Saško uspeo je da baci malo svetla na to u nedavnom Twitch streamu.

Govoreći na svom streamu, Saško je upitan o tome na čemu CD Projekt Red radi nakon najnovije velike zakrpe. „Nažalost, ne mogu da vam kažem ništa o našim budućim planovima“, odgovorio je Saško, ali je nastavio da pruži izvesnu sigurnost. „Uveravam vas, radimo na proširenjima,“ i dodaje „još uvek poboljšavamo igru jer smo svi svesni



da ima posla koji treba da se uradi“.

Pored toga, Saško je rekao da je tim veoma srećan što su fanovi voleli 1.5, a to daje više podstrebka da nastavi sa radom, jer je igra i dalje aktuelna.

Očigledno, ovo ne postavlja tačan datum kada možemo očekivati prvo proširenje. Ali hej, barem igra nije napuštena nakon njenog neverovatno teškog početka, zar ne? Iskreno, posao koji je CD Projekt Red uradio na remontu igre je prilično impresivan.

MAX PAYNE SE VRAĆA! NAJAVLJEN MAX PAYNE 1 & 2 RIMEJK!

Remedy i Rockstar Games zvanično su otkrili da rade na rimejku igara Max Payne i nastavku Max Payne 2: The Fall of Max Payne.

U neočekivanoj objavi na zvaničnoj Remedy Entertainment stranici, saznali smo da Rockstar Games i Remedy zajedničkim snagama rade na rimejku prve dve Max Payne igre za PC, PlayStation 5, Xbox Series X i S. Remedy će se baviti razvojem same igre, dok će se Rockstar pobrinuti za finansije i izdavaštvo.

Oba rimejka će biti odrađena u Remedy Northlight endžinu, koji su koristili i Control i Alan Wake 2.

Ovo nije prvi put da saraduju Remedy i Rockstar Games – i na razvoju originalne dve igre radio je Remedy, dok je Rockstar

Games izdao oba dela. Rockstar je radio na razvoju Max Payne 3 doduše.

Jedva čekamo na povratak ove legendarne franšize, i sigurni smo da je Max Payne u dobrim rukama!



SQUARE ENIX NAJAVIO SLEDEĆI KINGDOM HEARTS



Dosta je bilo spin-off igara iz Kingdom Hearts univerzuma, jer Square Enix konačno radi na četvrtom nastavku Kingdom Hearts franšize. Iako je igra još uvek u veoma ranoj fazi razvoja, kompanija je prethodnih dana potvrdila da ćemo narednih godina sigurno dobiti još jedan mejnlajn RPG.

Kada će se to tačno desiti i na kojim platformama ćemo moći da je igramo, još uvek ne znamo, ali smo do-

bili novi trejler sa sve Šiljom i Paja Patkom. Igra je navodno smeštena u jednom delu Quadratum, a grafika je mnogo spektakularnija i realističnija nego ranije.

Kingdom Hearts 4 je početak nove priče pod nazivom "Lost Master Arc", a izdavač je otkrio i da spremaju igru za mobilne telefone Kingdom Hearts Missing-Link. Beta test za ovu igru će krenuti ove godine, ali samo u određenim regionima.

CALISTO PROTOCOL I DALJE POSTOJI, RAD NAPREDUJE PO PLANU



Striking Distance je saopštio da uskoro planira da podeli više informacija o svojoj predstojećoj horor igri The Callisto Protocol.

Najavljen na dodeli nagrada The Game Awards u decembru 2020. godine, Callisto Protocol je zamisao kreatora Dead Space franšize Glena Schofielda, bivšeg šefa Sledgehammer Games i Visceral Games koji je 2019. imenovan za izvršnog direktora novog razvojnog studija PUBG korporacije – Striking Distance.

Najavljen kao „originalno narativno iskustvo u PUBG univerzumu“, The Callisto Protocol je horor igra vođena pričama koja se odvija u zatorskoj koloniji na Jupiterovom mesecu Kalisto 2320. godine.

Malo se čulo za igru od njene prvobitne najave, kada je bila zakazana za objavljivanje 2022. godine, ali komentari developera ove nedelje sugerišu da će se to uskoro promeniti.

POBOLJŠANI XBOX SERIES X JE U IZRADI

Kako prenose novinari, Microsoft navodno radi na poboljšanom čipu za Xbox Series X.

Govoreći na svom YouTube kanalu, novinar Bred Sams otkrio je da je upoznat sa Microsoftovim razvojnim planovima u vezi sa novim čipom za konzolu Xbox Series X.

„Verujem da je ovo istina... Znam da je Microsoft radio na reviziji čipa.“

Rekao je: „Da li ćemo sada videti poboljšanja performansi? Hoćemo li videti još nešto? Ne verujem, ali Microsoft oduvek radi na konceptu efikasnijih čipova jer to smanjuje cenu proizvodnje.“

Revizije čipa tokom životnog veka konzole su uobičajene. Međutim, trenutno je nejasno da li je ovaj čip u razvoju za „tiho“ uključivanje u Xbox Series



X proizvodnju ili potencijalno osvežavanje sredinom ciklusa.

Xbox One X je objavljen 2017. godine, 5 godina nakon Xbox One, tako da ako je Microsoft bio zainteresovan da održi isti ritam sa svojom trenutnom konzolom, verovatno je da bi trenutno bio u fazi razvoja.

DEAD ISLAND 2 IZLAZI VEĆ OVE GODINE?

Novinar tvrdi da bi Dead Island 2 uskoro mogao biti ponovo otkriven i objavljen kasnije ove godine.

Govoreći u svom podcastu Sacred Symbols, veteran gejming novinarstva Kolin Morijarti je rekao: „Pomenu sam ovo pre nekoliko nedelja u emisiji, ali izgleda kao da će Dead Island 2 biti ponovo prikazan.“

Potom je nastavio: „Verujem da bi igra mogla biti u potpunosti otkrivena ovog leta i objavljena ubrzo nakon toga, možda u septembru ili oktobru najranije.“

Insajder iz industrije Tom Henderson takođe je u februaru tvrdio da je Dead Island 2 još uvek u aktivnom razvoju u studiju Dambuster.

Matična kompanija izdavača Deep Silver Embracer Group takođe je nagovestila tokom prezentacije zarade da



je igra još uvek u razvoju i da bi mogla da bude objavljena tokom sledeće fiskalne godine kompanije, koja se završava 31. marta 2023.

CYBERPUNK 2077 PRODAT U PREKO 18 MILIONA PRIMERAKA!



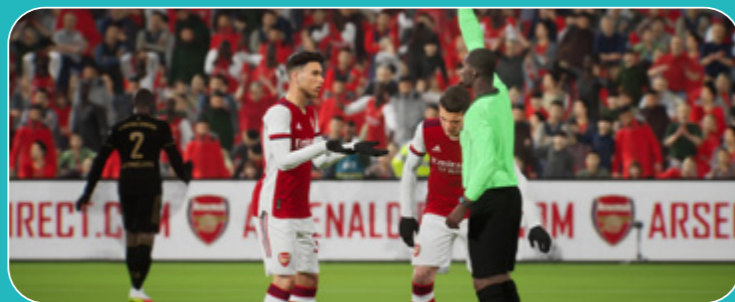
CD Projekt RED je upravo objavio da je Cyberpunk 2077 prodat u preko 18 miliona primeraka širom sveta na svim platformama. Igra je izašla 10. decembra 2020. godine, što u suštini znači da je CD-PR-u trebalo godinu i po da bi postigao ovaj cilj.

U decembru 2020, CD Projekt RED je naveo da je igra prodana u 13 miliona primeraka. Zatim, u aprilu 2021. tim je tvrdio da je prodana u preko 13,7 miliona primeraka.

Od svog objavljivanja, CDPR podržava igru zakrpkama i ažuriranjima. Najnovije ažuriranje, verzija 1.52, popravljala brojne bagove u misijama. Takođe popravljala niz vizuelnih problema, poput bagova sa animacijama.

CD Projekt RED je ponovo potvrdio da radi na nekim proširenjima za Cyberpunk 2077. Međutim, nakon odlaganja The Witcher 3 Next-Gen verzije, nismo sigurni kada ćemo ih dobiti.

BITI ILI NE BITI? EFOOTBALL DOBIO SUDBONOSNI 1.0.0 APDEJT



Dugoočekivana verzija 1.0.0 ažuriranja za Konami-jev eFootball je sada dostupna.

Ažuriranje se smatra prvim „glavnim“ izdanjem igre, nakon ranog lansiranja prošlog septembra, što je rezultiralo katastrofom za Konami nakon široko rasprostranjenih negativnih utisaka i komentara.

U pokušaju da preokrene situaciju, Konami je odložio planirano izdanje za novembar za verziju 1.0.0 sve dok nije osetio da je ažuriranje na nivou koji bi fanovi smatrali prihvatljivim.

Pet meseci nakon što je prvobitno planirano, verzija 1.0.0 je konačno stigla, i uključuje niz novih dodataka na terenu i van njega.

Glavni novi dodatak je režim Dream Team, koji je ranije bio poznat kao Kreativni tim.

Ovo je eFootball-ov ekvivalent režimu MyClub u PES-u ili Ultimate Team u FIFA igrama i omogućava igračima da naprave sopstveni tim sastavljen od igrača iz različitih klubova, a zatim ih koriste za borbu protiv drugih igrača na mreži.

Ovo će biti praćeno prvom „sezonom“ igre, koja počinje 21. aprila.

Verzija 1.0.0 igre takođe uključuje nove licence iz Japana i Severne Amerike. J1 liga i J2 liga su sada licencirane, a igra sada ima i MLSPA licencu. To znači da „Američka liga“ igre i dalje ima generička imena timova, ali će njihovi spiskovi biti sastavljeni od pravih MLS igrača.

SQUARE ENIX ULAZI U BLOCKCHAIN VODE I PORED NEZADOVOLJSTVA IGRAČA

Na osnovu nedavnog intervjua, čini se da predsednik Square Enix-a Josuke Macuda i dalje želi da napreduje sa razvojem blockchain igara.

U izjavi za Yahoo Japan, Macuda je još jednom govorio o svojoj želji da Square Enix inkorporira blockchain u svoje igre – nešto što je pomenuo na početku godine, uprkos tome što je priznao široko rasprostranjenu negativnu reakciju na sve stvari vezane za blockchain i NFT.

„U budućnosti bismo želeli da se okušamo u pružanju „autonomnog sadržaja igre“, rekao je Macuda u intervjuu. „Do sada smo u većini igara davali sadržaj kao gotov proizvod i igrači su igrali taj sadržaj. Međutim, postoji određen broj igrača u svetu koji žele da doprinesu da igre budu zanimljivije, kreiranjem novih svetova i načina igranja.“



Iz nekog razloga, čini se da je glavna pokretačka tačka blokčejna za Macudu ideja da igre treba da sadrže načine da motivišu igrače da „igraju da bi doprineli“. U svom govoru s početka godine, Macuda je priznao da neki ljudi „igraju da bi se zabavili“, što je zaista čudan način da se kaže da skoro svi igraju igre da bi se zabavili.

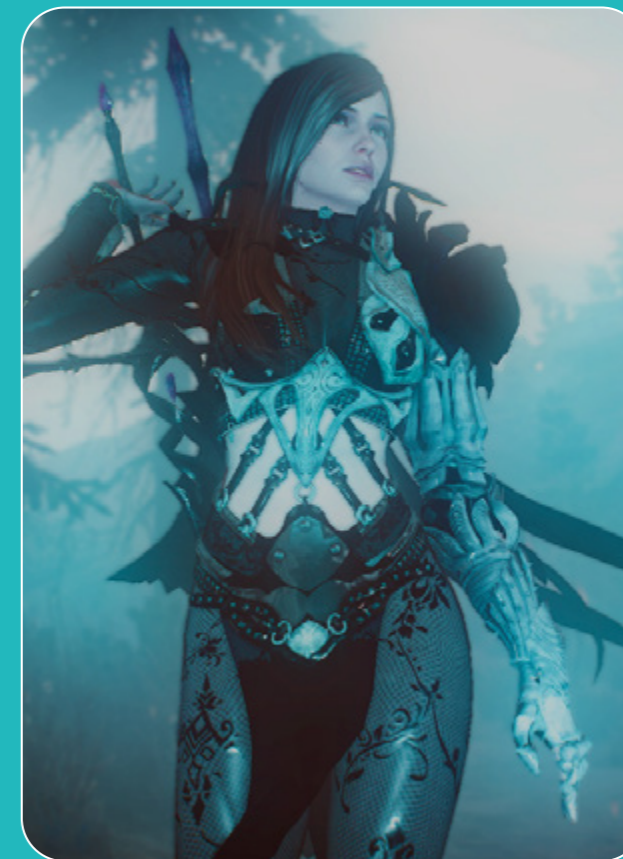
THE WITCHER 3 NEXT- GEN VERZIJA NEMA PROBLEMA U RAZVOJU

CD Projekt je naglasio da razvoj predstojeće nado-gradnje nove generacije za The Witcher 3 nije tako loš kao što neki mediji tvrde.

Izdavač je nedavno izjavio da su verzije nove generacije ponovo odložene i da je razvoj ubrzan kako bi se projekat završio.

Međutim, u pozivu investitora u četvrtak, viši potpredsednik poslovnog razvoja Michal Novakovski je naglasio da igra nije u „razvojnom paklu“.

„Gledao sam naslove koji su se pojavljivali tu i tamo preko interneta, i video sam jedan koji mi je zaista privukao pažnju, a to je „Witcher 3 next-gen verzija odložena na neodređeno vreme“, što zvuči kao da je igra u nekoj vrsti paklenog razvoja. Želim da kažem da to nije istina.“, rekao je Novakovski.



LAST OF US REMAKE IZLAZI OVE GODINE?

Animator iz PlayStation Studios je tizovao nenajavljeni prvu igru za koju predlažu da bi mogla da bude objavljena ove godine.

U seriji tvitova objavljenih tokom prošlog meseca (kao što je primetio @Okami13_), Robert Morison, veteran animator igara koji je nedavno radio na God of War u Sony Santa Monici, tvrdi da PlayStation „ima neke ludosti ove godine“ i aludirao na nenajavljeni projekat na kojem je radio.

Animator tvrdi da ne radi na predstojećem nastavku God of War, Ragnarok.

Prema njegovoj biografiji na LinkedIn-u, Morison trenutno radi za PlayStation Studios Visual Arts, isti studio za koji se pretpostavlja da radi na rimejku The Last of Us za PlayStation 5, prema višim izveštajima.

Ranije je objavljeno da bi nenajavljeni naslov mo-



gao biti objavljen ove godine, a VGC je čuo iz naših izvora da je rimejk pri kraju.

U više tvitova objavljenih u poslednjih nekoliko nedelja, Morison je aludirao na PlayStation hitove koji će biti objavljeni tokom 2022. godine.

Naravno, ovo su samo pretpostavke, ali ćemo obratiti pažnju na dalje tizere i potencijalnu zvaničnu najavu.

CRAZY TAXI DOBIJA VISOKOBUDŽETNI REBOOT

Novo, visokobudžetno ponovno pokretanje Crazy Taxija je već u razvoju više od godinu dana, a očekuje se da će biti lansirano u naredne tri godine. To je otkriće koje je danas objavio Bloomberg, sugerirajući da je ponovo pokrenuti Jet Set Radio takođe trenutno u fazi razvoja sa sličnim vremenskim rokom razvoja. Oba naslova su deo Seginog projekta Super Game, koji je kompanija prvi put predstavila početkom 2021. godine.

Detalji o Super Game projektu su bili tanki. Još u aprilu smo saznali da će projekat uključivati seriju AAA naslova koji će koristiti cloud igre i NFT-eve. Krajem prošle godine, Sega je objavila da se udružuje sa Microsoft-ovom Azure odeljenjem kako bi pomogla u proizvodnji velikih „globalnih igara“.

Kada je Super Game najavljen, Sega se bavila referencama na svoje blokbastere uključujući Crazy Taxi, Jet Set Radio, Panzer Dragoon i Virtua Fighter. Prema Bloombergu, ovi naslovi će biti potpuno besplatni za igranje.



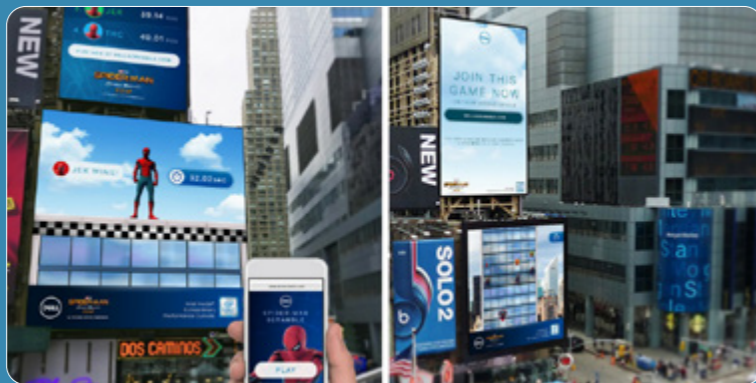
SONY PLANIRA DA UBACI REKLAME U PLAYSTATION IGRE

Sony Interactive Entertainment navodno planira da integriše reklame u besplatne igre.

Prema novom izveštaju Business Insider-a, ovaj potez je osmišljen da podstakne programere da nastave da prave besplatne naslove dajući im način da ih unovče.

Tvrđi se da Sony još nije odlučio da li će uzeti deo prihoda od reklama i da li će partnerima da naplaćuje podatke o ponašanju potrošača u PlayStation igrama.

Rečeno je da nosilac platforme trenutno testira softver koji bi omogućio programerima da kreiraju oglase u igrama, pre njihovog planiranog uvođenja kasnije ove godine.



„Cilj je da se oglasi pojavljuju kao da su deo igre, kao digitalni bilbordi na sportskim stadionima“, navodi se u izveštaju. „Formati mogu da uključuju oglase koji gledaocima daju nagrade za gledanje oglasa i promocije za stavke u igri kao što su ski-novi avatara.“

PRIPREMITE SE ZA JOŠ UNCHARTED IGARA

Novoimenovani regruter u studiju Naughty Dog je naizgled nagovestio da Sony planira buduća izdanja u Uncharted franšizi.

Christina-Marie Drake McBrearty je objavila na LinkedIn-u da se pridružila studiju ovog meseca kao primarni regrut.

U svom postu, McBrearty je rekla da „traži talente na svakom nivou“ i da je „odlično to što je u stanju da gradi buduće timove ne samo za nove naslove već i za nasleđe Uncharted-a“.

Naughty Dog je razvio Uncharted: Drake's Fortune (2007), Uncharted: Among Thieves (2009), Uncharted: Drake's Deception (2011), Uncharted 4: A Thief's End (2016) i njegovu samostalnu ekspanziju Uncharted: The Lost Legacy (2017).

Franšiza takođe uključuje nekoliko spin-off-a, od kojih je najznačajniji Uncharted: Golden Abyss (2011), koji je razvio Sony Bend Studio za PlayStation Vita.



Svi glavni naslovi ovog serijala su takođe remasterizovani. Uncharted: The Nathan Drake Collection (2015), koja je uključivala remastere prve tri igre, razvila je kompanija Bluepoint Games u vlasništvu kompanije Sony.

Kolekcija Uncharted: Legacy of Thieves (remasteri Uncharted 4 i The Lost Legacy) je objavljena ranije ove godine za PS5 i stiže na PC kasnije 2022. preko studija Iron Galaxy.

Broj Uncharted naslova nije mali, ali nas i te kako raduje najava da će biti novih igara u franšizi.

NEMA ODLAGANJA! GOD OF WAR: RAGNAROK IZLAZI OVE GODINE

Ranije ove nedelje bilo je mnogo spekulacija o God of War Ragnarok-u, a mnogi fanovi su očekivali ažuriranje nastavka koji će se poklopiti sa 4. godišnjicom prethodnog naslova. Sony Santa Monica je rešio ovo sa malim ažuriranjem u kojem je tražio strpljenje, ali kako bi izbegli bilo kakve spekulacije o kašnjenju, programeri su takođe potvrdili da igra još uvek dolazi ove godine.

Nakon što je Horizon Forbidden West gurnut u 2022. godinu, spekulisalo se da bi možda i God of War mogao da prođe. Prema rečima direktora animacije God of War Ragnarok, Bruna Velaskeza, igra bi trebalo da izađe ove godine.

Tokom ažuriranja ranije ove nedelje, direktor God of War, Kori Barlog, zamolio je fanove da budu strpljivi



vi dok razvojni tim nastavi sa ovim poslednjim razvojem: „Mi smo perfekcionista. Toliko toga se trenutno dešava da bih samo želeo da to podelimo sa vama, ali jednostavno nije spremno za prikazivanje“, rekao je Barlog.

God of War Ragnarok bi trebalo da bude Sonijeva velika igra za prazničnu sezonu ove godine, i pod pretpostavkom da je sve na pravom putu, trebalo bi da očekujemo State of Play stream fokusiran na igru negde ovog leta.

UBISOFT NAJAVIO PVP PUČAČINU PROJECT Q

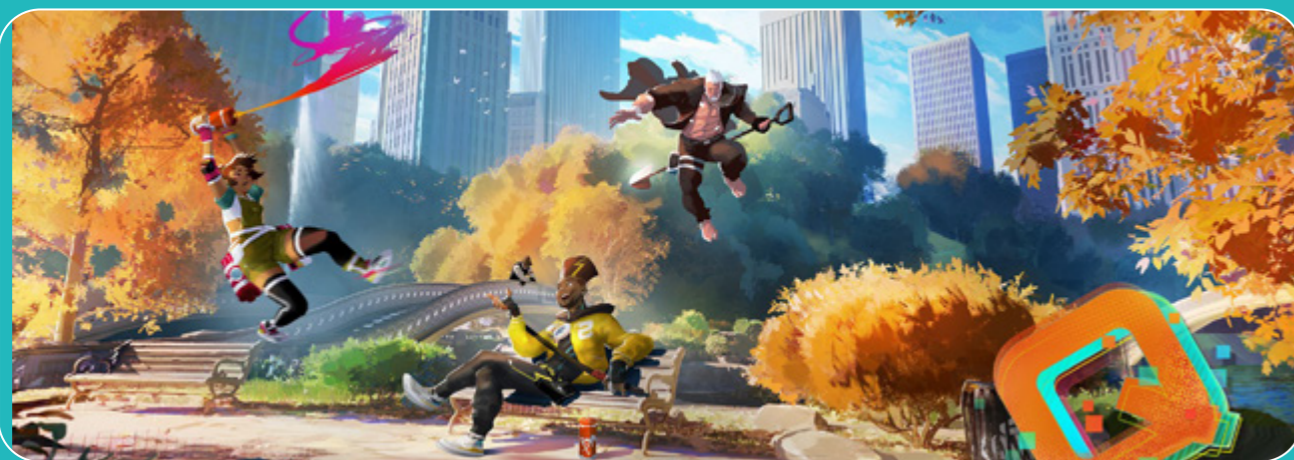
Ubisoft je razigrano potvrdio tokom vikenda da rade na MOBA igri koja je procurila pod nazivom "Project Q", tvitujući: "Pa, čuli smo da ste čuli..." Igra, za koju Ubisoft insistira da nije Battle Royale uprkos njenoj velikoj sličnosti sa drugim battle royale naslovima koji će ostati neimenovani, još uvek je u ranoj fazi razvoja. Ubisoft je ponudio registraciju za testiranje i ažuriranja preko Ubisoft Connect-a.

Project Q će verovatno dobiti bolje ime pre objav-

ljivanja, kao što je NotFite ili tako nešto. Ubisoft je do sada samo Project Q okarakterisao kao „ZABAVAN!“. Opisali su ga kao arenu za timske borbe koja sadrži „različite PvP modove“, i rekli su da ne postoji plan za implementaciju NFT-a.

Igrači Ghost Recon Breakpoint-a nisu bili previše zainteresovani za Ubisoft Quartz, Ubisoftov prvi pokušaj da uvede NFT u svoje igre. Očigledno, Ubisoft misli da ljudi „ne shvataju“ privlačnost blockchaina.

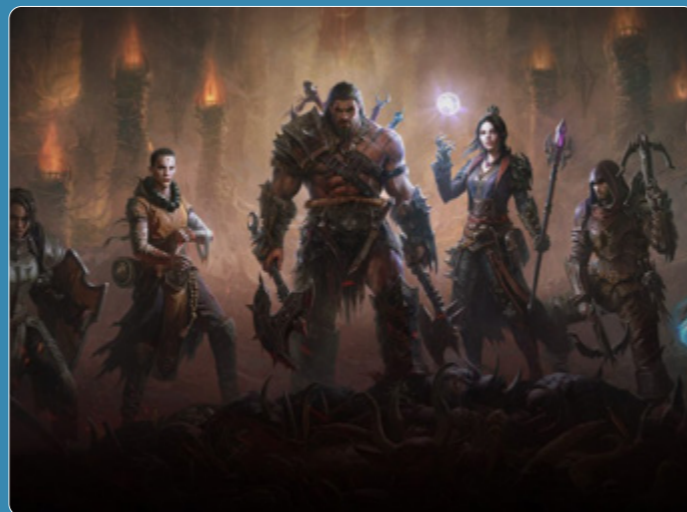
Još u novembru, Project Q je bio jedna sa liste Ubisoft igara kodnog naziva u razvoju koje su proizašle iz velikog curenja GeForce Now.



DIABLO IMMORTAL – PAKAO STIŽE OVOG JUNA

Preko 30 miliona igrača se već registrovalo da brani Sanctuary u najnovijoj igri iz Diablo franšize, a izgleda da je njihovom čekanju došao kraj. Blizzard Entertainment je najavio da će od 2. juna igrači iz većine regiona širom sveta moći da igraju ovaj free to play RPG na iOS, Android i PC (Battle.Net) platformama.

Blizzard Entertainment je najavio igru novim trejlerom. Znam da video otvara čuveni direktor igre Wyatt Cheng, ali makar smo nabavili telefone u međuvremenu pa nema šta da nam zameri. A ako ne možete više da svarite ekipu iz Blizzard-a, onda pročitajte sve o Diablo Immortal na zvaničnom veb-sajtu.



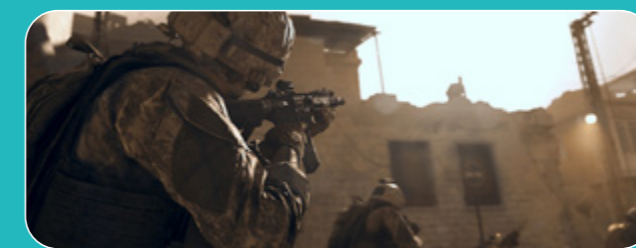
CALL OF DUTY: WARZONE VRTOGLAVO GUBI IGRAČE – ČAK 50 MILIONA OTIŠLO ZA GODINU DANA

Call of Duty: Warzone gubi veliki broj aktivnih korisnika u proteklih dvanaest meseci. Čini se da 2021-2022. nije bila sjajna godina za Call of Duty: Warzone jer je igra izgubila 50 miliona igrača.

Prema Activision-ovom prvom izveštaju investitora za 2022. godinu, Call of Duty: Warzone je doživeo veliki pad broja igrača. Ironično, 2021. je bila godina u kojoj je igra dostigla ukupno 150 miliona aktivnih igrača zbog svoje popularnosti. Očigledno, ovo se brzo promenilo tokom godine jer je Warzone izgubio otprilike 50 miliona igrača.

Srećom, ovi brojevi neće uticati na prodaju Activision Blizzarda, jer je već u toku njegova akvizicija od strane Microsofta. Ovo bi predstavljalo veliki problem za investitore da je ovaj izveštaj objavljen pre Microsoftove kupovine.

U vreme pisanja ovog teksta, Call of Duty: Warzone trenutno ima 100 miliona aktivnih igrača. Samo kada vidite ovu cifru, i dalje možete smatrati da su gotovo svi serveri popunjeni. Međutim, gubitak 50 mi-



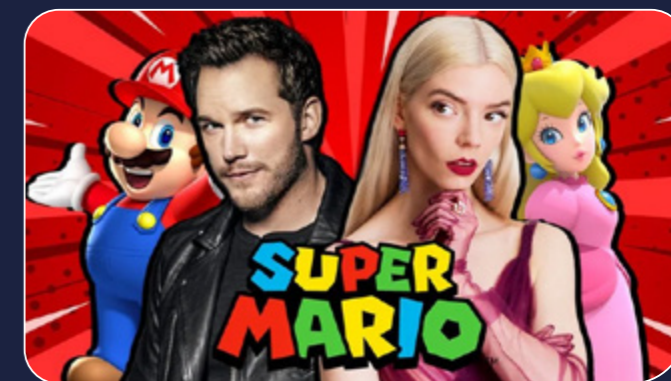
liona igrača za samo godinu dana nije šala. Očigledno je da su nedostaci Activision-a u poboljšanju Warzone pucačine igrali veliku ulogu u padu broja igrača. Imajući dosledne greške i propuste u igri dok se suočavaju sa neprestanim talasom varalica, igrači će se neizbežno zasititi.

Prilično smo sigurni da je Activision svestan situacije i da će imati planove za poboljšanje igre. Na kraju krajeva, Call of Duty je jedna od glavnih franšiza Activision-a. Narocito sada kada planiraju da naprave pauzu od objavljivanja jednog CoD naslova godišnje, imaće više vremena da rade na Warzone-u. Ako se to dogodi, nadamo se da ćemo biti svedoci porasta broja igrača u budućnosti.

SUPER MARIO FILM POMEREN ZA 2023. GODINU

Sa filmovima o video igrama kao što su Sonic the Hedgehog 2 i Uncharted, koji su osvojili bioskopske blagajne 2022. godine, mnogi ljubitelji video igara bili su uzbuđeni što vide povratak Super Maria na veliki ekran kasnije ove godine. Nažalost, predstojeći animirani film Super Mario Bros. je najnovije bioskopsko izdanje koje je odloženo. Kako prenosi Variety, film je upravo pomeren sa 21. decembra 2022. na 7. april 2023. godine u Severnoj Americi. Izdanje u Japanu je takođe odloženo za 28. april 2023. godine.

Kreator Super Maria Šingeru Miyamoto objavio je na Twitter stranici Nintendo of America rekavši: „Nakon konsultacija sa Kris-sanom, [producentom Krisom Meledandrijem] mojim partnerom u Illumination o filmu Super Mario Bros, odlučili smo da pomerimo globalno izdanje na proleće 2023. godine. Završio je svoju izjavu izvinjavanjem rekavši: „Obećavam da će biti vredno čekanja.“



Ovo je definitivno tužna vest za sve ljubitelje ogromnog Super Mario univerzuma i animiranih filmova uopšte. Nakon mnogo godina aktivnog razvoja filma, Nintendo je 2018. objavio da su se udružili sa Universal's Illumination Entertainment za projekat. Nedavno smo saznali i bogatu postavku glumaca koji će pozajmljivati glasove omiljenim junacima.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE MAJA

TREK TO YOMI

Monohromatske (crno-bele) igre su izuzetno retke - u ovom momentu nam na pamet pada samo Ghost of Tsushima Kurosawa mod igranja. Trek to Yomi je tu da ponudi nešto u tom stilu, pogotovu ako volite proslavljenog reditelja i spomenutu Playstation ekskluzivu.

Trek to Yomi je akciona side-scroller igra koja omogućava igračima da se u koži samuraja bore protiv zadruga ratnika i mitoloških stvorenja. Sinematično pripovedanje sa stilskim okršajima, mitskim pripovedanjem i muzikom će sigurno doneti zanimljivo iskustvo.

Smešten u Edo periodu, igrači će moći da istražuju, kao i da se makljaju u predivno osmišljenom svetu kada Trek to Yomi izađe početkom meseca.

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



EVIL DEAD: THE GAME

Evil Dead filmska franšiza je prisutna još od početka 80-ih godina prošlog veka i njen uticaj i uspeh nije nimalo zanemarljiv. Otkaćeni natprirodni horor je doneo originalnu ideju na tadašnja filmska platna, a sada je pred nama i video igra.

Evil Dead: The Game donosi multiplejer iskustvo u PvP formatu sa prepoznatljivim karakterima i Ešom Vilijamsom na čelu. Igra se odvija u timu od 4 preživela sa zadatkom istraživanja i čišćenja sveta od demonskih nemrtvih spodoba. Igra je u potpunosti inspirisana Evil Dead trilogijom filmova, kao i Ash vs Evil Dead serijom.

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



SALT AND SACRIFICE

Nastavak metroidvanije u Souls stilu, poput Salt & Sanctuary, Salt & Sacrifice omogućiće igračima da istražuju mračne i misteriozne lokacije, bore se protiv strašnih boss neprijatelja i usavršavaju svoje veštine dok umiru na putu do majstorstva. Salt & Sacrifice izlazi kao PlayStation konzolna ekskluziva na lansiranju, kao i za PC.

Igra poseduje dosta skroman umetnički stil, ali u istu ruku i dopadljiv, što je karakteristično za metroidvania igre. Salt & Sacrifice će pored singleplejera nuditi i kooperativni multiplejer, uz podršku za kontrolere na PC-u.

10. MAJ - PC, PS4, PS5



VAMPIRE: THE MASQUERADE - SWANSONG

Dok se čeka na naredno veliko izdanje u VtM franšizi - Bloodlines 2 - pred nama je Swansong. Narativni RPG prati priču o 3 glavna lika, čiju će sudbinu iskrojiti sami igrači. To znači da će svaka odluka imati potencijalne posledice, koje će se odraziti na svet na ovaj ili onaj način. Stoga je bitno pomno pratiti situaciju i donositi mudre odluke.

Osvojite poverenje svojih vampirskih vršnjaka u ovoj narativnoj RPG igri, smeštenoj u Vampire: The Masquerade univerzumu. Kao sjajan pit stop dok nastavljamo dugim putem do izdanja Vampire: The Masquerade Bloodlines II, ova igra će zadovoljiti krvožedne fanove koji su željni da se vrate u ovaj vampirski univerzum.

19. MAJ - PC, PS4, XBOX ONE, PS5, XBOX SERIES X/S



DELIVER US THE MOON

Deliver Us the Moon je naučnofantastični triler smešten u apokaliptičnu blisku budućnost u kojoj su Zemljini resursi iscrpljeni. U očajničkom pokušaju da spase svet, Svetska Svemirska Agencija je obezbedila obećavajući novi izvor energije na Mesecu, ali dolazi do užasne katastrofe. Godinama kasnije, budite se kao poslednji živi astronaut, na poslednjoj misiji da saznate šta se dogodilo. Pošto je već objavljena na PC-u, ova verzija Deliver Us the Moon donosi uzbudljivu avanturu na aktuelne konzole, zajedno sa senkama i refleksijama u ray-tracing maniru. Igrači koji imaju igru na konzolama prethodne generacije mogu koristiti besplatnu nadogradnju na next-gen.



19. MAJ - PS5, XBOX SERIES X/S

SNIPER ELITE 5

Peta igra u uspešnoj franšizi Sniper Elite igrače vraća na ratni front. Sniper Elite 5 nudi neuporedivo snajpersko dejstvo, taktičku borbu iz trećeg lica i, naravno, veličanstvene "kill cam" snimke. Kao protagonista serije, Karl Fairburne, morate se boriti protiv Rajha u ogromnim interaktivnim mapama. Koristićete radne stolove kako biste prilagodili i nadogradili praktično svaki aspekt svog oružja na nivou detalja koji nikada ranije nije viđen u seriji. Promenite svoj arsenal tako da odgovara vašem ličnom stilu igre.



26. MAJ - PC, PS4, XBOX ONE, PS5, XBOX SERIES X/S

KAO THE KANGAROO

Ovo je prvo izdanje igre iz serijala od 2005. godine, kada smo imali priliku da zaigramo Kao Kangaroo: Mystery of the Volcano. Kao se vratio za više platformskih akcija, ovoga puta u 3D-u! Boksajte neprijatelje i pronađite skrivene kolekcionarske predmete u novoj iteraciji franšize igre o boksaerskom kenguru.

Kao Kengur je 3D platformer koji karakteriše odvažni, drski, ali slatki, Kao (izgovara se K-O) Kengur. Prvi put debitujući pre više od 20 godina na SEGA Dreamcast-u, srećni torbar kreće na putovanje kako bi pronašao svoju nestalu sestru i rešio misteriju njegovog davno izgubljenog oca.

27. MAJ - PC, PS4, XBOX ONE, PS5, XBOX SERIES X/S



ŠTA NOVI POLAZNICI MOGU OČEKIVATI OD TREĆEG CIKLUSA CRAZYHUBS PROGRAMA U NOVOM SADU?

BORISLAV VESNIĆ OTKRIVA

Izraelski izdavač CrazyLabs je pre nešto više od godinu dana pokrenuo CrazyHubs inicijativu, akceleratori program za razvoj hyper casual mobilnih igara. CrazyHubs poseduje habove širom sveta, a jedan takav je pre oko godinu dana osnovan upravo u Srbiji. CrazyHubs u Novom Sadu uskoro pokreće svoj treći ciklus, a više o samom programu saznali smo od Borislava Vesnića, rukovodioca čitavog projekta u našoj zemlji.

Play!Zine: Pozdrav Borislave! Kao game dizajner i rukovodilac CrazyHubs programa u Srbiji, kako biste nam opisali CrazyHubs?

Borislav: CrazyHubs iz perspektive polaznika bih opisao kao sjajnu priliku za prvo radno iskustvo u gejming industriji. Bilo da je krajnji cilj rad na AAA naslovima, kreiranje sopstvenog studija, osposobljavanje za rad u većim timovima ili lansiranje sopstvene hit igre, CrazyHubs mentorski program i sistem rada na pristupačan i konkretan način uvodi developere i dizajnere u industriju uz podršku jednog od top 3 hyper casual izdavača i developera u svetu – CrazyLabs.

Play!Zine: Koji su glavni ciljevi ovog akceleratori programa?

Borislav: Akcelerator za cilj ima da osposobi ljude za rad po aktuelnim standardima hyper casual industrije. To radimo kroz četvoromesečni plaćeni program, kroz koji učesnici uče kako da analiziraju tržište, dizajniraju svoje ideje i gejmfikuju postojeće trendove kako bi kreirali #1

hit igru. Kroz feedback veterana u industriji, analizu testova i tržišnih podataka, developeri uče kako da provere marketabilnost svoje igre, kada da rade iteraciju, a kada da napuste razvoj ideje i pređu na sledeću. Sam naziv hyper casual aludira na to da je produkcija veoma brza i jednostavna od casual igara, ali samim tim je i cirkulacija ideja i neuspeha koji su potrebni kako bi nastao jedan hit.

Play!Zine: Za koga su sve otvorena vrata CrazyHubs Hub-a u Novom Sadu? Koji su vaši kriterijumi pri odabiru polaznika?

Borislav: Što se godina tiče, jedini kriterijum jeste da polaznici budu 18+. Ukoliko iskusniji developeri ili dizajneri već imaju iskustva u izradi hyper casual igara, postoji opcija da preskoče sam Hub i odmah dobiju PPP (paid per prototype) ugovor sa CrazyLabs-om.

Svi Unity developeri i 3D artisti koji imaju ambiciju da uđu u hyper casual a nemaju predašnjeg iskustva u ovom tipu igara, vrlo brzo se mogu



prilagoditi i početi da testiraju svoje ideje. Idealno, prihvatamo već oformljene dvočlane ili tročlane timove koji iza sebe imaju zajedničke radove ili game jam-ove. Ukoliko ljudi samostalno apliciraju bez tima, pokušaćemo da im dodelimo osobu koja im fali kako bi se tim oformio.

Play!Zine: Šta novi polaznici mogu očekivati od trećeg ciklusa CrazyHubs programa u Novom Sadu?

Borislav: Već preko godinu dana radimo u našem prostoru u samom srcu Novog Sada. Tu dočekujemo polaznike i od njih očekujemo da budu fizički prisutni u habu tokom 4 meseca i da donesu sopstvenu opremu. Fleksibilni smo što se radnog vremena tiče, ali postoji obavezan angažman od 8 sati dnevno, 5 dana u nedelji. Zauzvrat, pored već

pomenutog mentorskog programa nudimo i nadoknadu u iznosu od 900 EUR mesečno, kao i bonuse za završen program Hub-a i uspešne testove igara.

Play!Zine: Na koji način će CrazyLabs podržati najuspešnije timove i developere? Da li ćete objaviti igre koje budu nastale tokom trajanja programa?

Borislav: Timovi koji se dobro pokažu tokom Hub-a po završetku programa dobiće ponudu od CrazyLabs-a da sarađuju sa izdavačem kao nezavisni studio. Mi im pritom pomažemo oko pravnih pitanja, ugovora, registracije sopstvene firme i slično. Igre koje dostignu željene rezultate mogu biti izdate već tokom trajanja programa, a svaki studio čija igra doživi globalno izdanje dobija značajan deo profita igre, dok CrazyLabs preuzima sve troškove dok produkcija traje, kao i marketing, kupovinu korisnika i slično, kako bi developeri mogli da se fokusiraju na ono što rade najbolje, a to je razvoj samih igara.

Play!Zine: Da li imate neki savet za nove polaznike CrazyHubs programa?

Borislav: Svim novim potencijalnim polaznicima savetujemo da ne gube prilike misleći, "nije ovo za mene" ili "nemam ja dovoljno znanja i iskustva za ovo". Postoji već niz primera iz našeg okruženja gde studenti uspevaju da naprave globalnu hit igru i time se u startu ozbiljno kotiraju na mapi svetskih izdavača. Samo je potrebno malo istražiti tržište, videti šta je popularno i uzeti miš i tastaturu u ruke, jer se sva znanja i resursi koji su potrebni za kreiranje uspešnih hyper casual igara nalaze onlajn, a i mi smo tu da pomognemo u tome.

Play!Zine: U kojoj meri su znanja u domenu hyper casual igara stečena



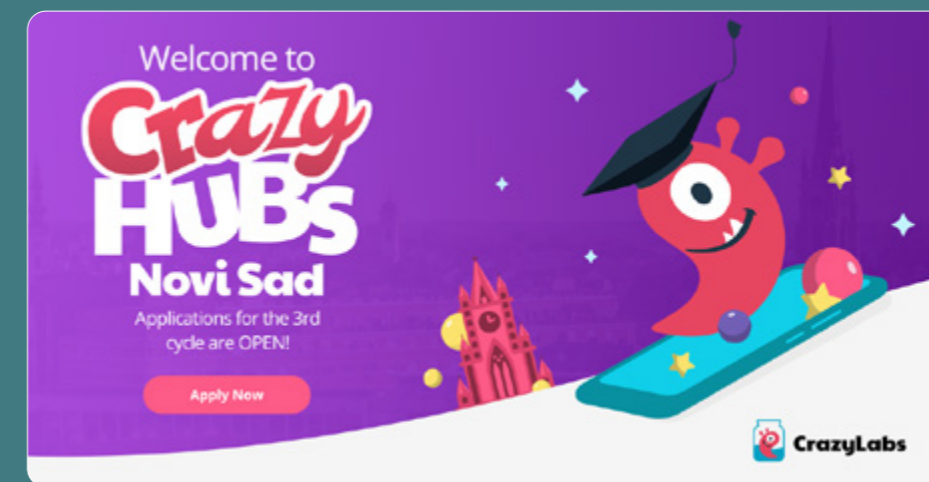
tokom ovog programa primenljiva u široj gejming industriji i drugim žanrovima video igara?

Borislav: Radimo u dvočlanim i tročlanim timovima, što se dosta razlikuje od casual i AAA industrije gde timovi dostižu mnogo veći broj ljudi. Hyper casual je baš zato koristan juniorima jer moraju da se dotaknu svih razvojnih faza igre, od istraživanja, preko ideacije, dizajna igre, vizuelnog stila, mehanika, marketinga i data analize. Kada jednom ljudi prođu kroz sve ove faze i potom pređu da rade na kompleksnijim projektima u većim timovima, onda im je lakše da prepoznaju sve

uloge u timu i više pridaju značaja poslu koji kolege obavljaju. Drugim rečima, dobijaju jasniju perspektivu o tome šta sve čini jednu igru od začeca do njenog globalnog izdanja.

Play!Zine: Hvala vam na odličnom intervjuu!

Prijave za treći ciklus CrazyHubs programa su zvanično otvorene i trajaće do 15. maja 2022. godine, dok će sam ciklus početi u junu. Svi zainteresovani se mogu prijaviti na zvaničnoj CrazyLabs stranici. Na istom linku ćete pronaći sve potrebne informacije o programu i detalje o prijavi.



SOL INVICTUS: NAPREDAK I POTENCIJALNI INVESTITOR

Play!Zine: Za početak, kako ste ekipa?

MGS: Ohoj, pozdrav! Evo nismo loše. Radno i užurbano ;)

Play!Zine: Kako napreduje rad na igri?

MGS: Ide fino zapravo... malo na sve strane, ali u suštini dobro. Radimo na nekim tehničkim problemima i doterujemo neke stvari u igri, ali se zapravo najviše bavimo finansijskim problemima.

Play!Zine: Kolike su razlike između sadašnje verzije igre i one od pre 6 meseci?

MGS: To je dobro pitanje.

Ovako kada radimo retko primetimo neki karakteristični milestone, ali kada pogledamo iza sebe shvatimo da smo dosta toga rešili i ustanovili neke vrlo bitne stvari.

Vecina aspekata igre je rešeno, od price, do što je još bitnije, tehničkih problema.

Naravno ima tu još nekih stvari koje čekaju svoj red, ali nisu trenutno bitne za sklapanje same igre. Uspešili smo da napravimo jedan pipeline za 3D i 2D, i da uklopimo ta dva pristupa.



Spojili smo 2D sprite animacije, sa 3D okruženjima, kombinujući triko-ve vezane za kameru kao sto su forsirana perspektiva i matte painting sa motion trackingom radi uklapanja 3D animacija sa samim sprajtovima, i od toga smo napravili funkcionalni pipeline, koji može da se primeni na bilo koju tehniku i stil, a ne samo na ovaj naš "filmski" pristup.

Play!Zine: Na čemu trenutno radite u Sol Invictus?

MGS: Malo smo u "glupoj" poziciji trenutno.

Radimo na tome da isfinansiramo razvoj igre, odnosno više radimo na pitchevanju projekta, nego na samom projektu, što će reći da je većina stvari koje smo mogli uraditi ova-

ko na "suvo", već urađeno.

Tako da se sada nalazimo u poziciji da imamo manje-više ceo prvi deo igre gotov, ali da nema ko da nam to sklopi. Problem je naći stručnjake koji hoće da rade za džabe. :D

Malo karikiram taj deo situacije, ali to postoji kao konkretan problem.

Nama prosto trebaju ljudi koji su mediori ili seniori u svojim strukama da bismo što efektnije završili projekat, a to podrazumeva određeno iskustvo iza sebe, što potom podrazumeva određeni broj godina. U prevodu tražimo ljude koji znaju svoj posao dobro i nemaju vremena da rade na entuzijazam i za džabe, što će reći da kvalitetne ljude treba kvalitetno platiti.



Tako da smo sada u trci da napravimo finansijsku konstrukciju koja će omogućiti da to uradimo.

Play!Zine: Da li nam možete reći nešto o investitoru?

MGS: Investitor je potencijalno država Srbija, preko Inovacionog Fonda... za sada.

Nekoliko puta godišnje postoji konkurs za dotični fond, tako da ko želi uvek može da konkuriše.

Uslovi za prijavu zavise od programa do programa, ali je generalno dobra stvar i možda jedini način da se kod nas pređe ta "nulta" tačka razvoja projekta, što služi tome da posle imate bolju poziciju u pregovorima sa ozbiljnijim investitorima.

Play!Zine: Kako je protekla prezentacija?

MGS: Iskreno ne baš najbolje, bar po mom mišljenju, ali šta da se radi... Videćemo kako će cela priča dalje ići.

Nisam zadovoljan više zbog nekih tehničkih problema oko same pre-

zentacije (izgleda da koliko god probali uvek će na kraju pred sam event da iskrasne neki problem), tako da smo pred kraj imali frku sa zvukom, ali nadam se da su nas ipak razumeli.

Takođe imam utisak da se nisam snašao oko onih generičkih pitanja kao što su "Zašto mislite da ste baš vi tim kome bi bile potrebne finansije?", što je apsolutno legitimno pitanje koje sa sobom nosi dosta informacija iz kojih dotični ljudi koji ga postavljaju mogu zaključiti o sagovornicima. Tako da savetujem ljudima da razmisle i takvim stvarima kad se prijavljuju na konkurse, fondove ili generalno kada pišu mailove izdavačima i investitorima.

Mi smo se prosto skoncentrisali na samu prezentaciju i možda podbacili na tom naknadnom Q&A delu.

Play!Zine: Da li je prikazan neki novi gejملهj demo za Sol Invictus?

MGS: Nije, prikazan je projekat u celosti, to jest celokupan razvoj igre do sada, u formi promotivnog videa koji je bio napravljen baš za samu prijavu.

Play!Zine: Kakve su bile inicijalne reakcije?

MGS: S obzirom da smo pozvani na live pitch, verovatno dovoljno dobre. Videćemo kako će dalje ići.

Play!Zine: Koliki je potencijalni značaj saradnje sa ovim investitorom?

MGS: To je dobro pitanje.

Nama je zapravo cilj da što pre uradimo MVP (Minimum Viable Product), gde u plan direktno ulaze investitori kao što su Inovacioni Fond, a onda da posle razvoja MVP budemo u mnogo boljoj poziciji za traženje investitora za sledeću fazu razvoja.

U toj prvoj fazi bi se rešili ostali tehnički problemi vezani za specifičan način na koji radimo našu igru, i ustanovio bi se pipeline i alati potrebni za rad na celom projektu, a i imali bi igrivi demo igre, za šta nam, pod uslovom da nađemo finansije, treba četiri meseca.

Ovo bi direktno vodilo ka pronalazenju sledećih investitora, a posle bi naravno išao razvoj nekog tipa MCP (Minimum Commercial Product).

Naravno da bismo, kao i svi koji rade na sopstvenim projektima, bili najsrećniji kada bi se pojavio neko ko bi finansirao Sol Invictus u celosti, ali mora se razmišljati realnije i podeliti razvoj u faze, i biti taktičan i u pregovorima sa izdavačima i investitorima. Tu ne izostavljamo ni Kickstarter naravno, koji će doći na red u nekom narednom periodu.

Play!Zine: Nadamo se da će Inovacioni Fond prepoznati potencijal Sol Invictus-a!

NOTHKE

MUZIKA PODVARKA

Ponovo smo imali priliku da proćaskamo sa pobednikom ovogodišnjeg Play!Con Indie takmičenja, Ivanom "Nothke" Notarošem, a ova puta smo se fokusirali na muziku i audio dizajn njegovog projekta - Podvarak.



Play!Zine: Hajde da malo popričamo o audio dizajnu Podvarka. Kako si došao do zvukova koje možemo čuti u igri? Da li si ih snimao?

Nothke: Mislim da mi je audio dizajn jedan od delova razvoja igara u kojem najviše uživam, i da je baš onako "zanatski" posao gde moraš dosta da isprobavaš i montiraš dok ne budeš zadovoljan. Uz pronalaženje ili snimanje zvukova, implementacija je isto jako bitna, a uz to je i prepuna trikova kojima možeš da sakriješ da nešto zvuči mnogo bolje nego što bi pomislio slušajući same snimke. Nažalost, kao solo developer, to je samo još jedna od stvari kojoj moraš da posvetiš vreme i pažnju.

Što se tiče samih snimaka, kada mi treba neki zvuk naravno prvo imam neku zamisao kako bi tačno on trebalo da zvuči. Zависи od zvuka do zvuka, ali prvo mesto na koje odem u potragu za snimcima je

najčešće Freesound, gde se mogu pronaći besplatni zvučni efekti. To međutim podrazumeva i preslušavanje ogromne baze podataka u potrazi za onime što tražim, sa što kvalitetnijim snimkom, i onim koji ima licencu za slobodno korišćenje u komercijalne svrhe. Naravno, ako su mi potrebni kućni zvuci - vrata, prekidači, udarci praznih kutija, i slično, onda je lakše samo snimiti ih. Kada mi trebaju neki ulični zvuci, izađem u šetnju pa ponesem Zoom (snimač zvuka), a kada sam negde gde ga nemam onda je tu telefon kao backup. Nije najkvalitetniji snimak sa telefona naravno, ali se ponekad baš zadesi da naletim na neki zvuk koji mi baš treba.

Najteža stvar kod snimanja i montaže zvukova je zapravo izolovati zvuke koji su ti potrebni, jer nije uvek moguće snimiti zvuk u izolaciji. Recimo da mi treba zvuk kotrljanja točkova po putu - kako to sni-

miti a da se ne čuje motor ili drndanje ostalih delova automobila u pozadini? Ponekad se to može uraditi filtriranjem u montaži, ali najčešće je neophodno naći zamene, zvuke koji su najslušaniji onome što očekujem da čujem, i to je vrlo subjektivan proces.

Interesantna stvar je da je zvuk u igrama prilično podložan "navikavanju", mnogo više od grafike i svega ostalog. Hoću da kažem da kada nađeš ili snimiš neki novi, bolji zvuk koji je objektivnije kvalitetniji od starog zvuka i zameniš ga, mnogo će ti smetati jer si navikao na onaj stari i mislićeš da je ovaj novi lošiji neko vreme dok taj osećaj ne prođe. Ponekad to shvatim tek kada se vratim na neke stare verzije igara i vidim koliko je sve ranije loše zvučalo.

Play!Zine: Muzika je takođe izuzetno važan deo igre. Kako si birao numere?



Nothke: Numere koje možete čuti u nekoliko videa koje sam okačio na Twitteru i Instagramu sam zapravo našao na Free Music Archive, koje sam mislio da će dobro doći uz period i melanholijske igre. Voleo bih da imam neke stare popularne jugoslovenske pesme u igri ali to zavisi od licenciranja, o čemu ne mogu još da pričam. Imam mesta i za originalnu muziku, ukoliko isto fituje periodu i vajbu igre. Svakako planiram da sva muzika u igri bude dijegetska, to jest da do-

lazi iz pravih izvora unutar same igre kao što su radio ili ploče i kasetofone i kasetofone.

Play!Zine: Kakva je dinamika tvog rada na Podvarku? Da li imaš neku stabilnu rutinu ili više radiš u "naletima inspiracije"?

Nothke: "Stabilna rutina" zvuči kao nešto što sam nekada davno sanjao, haha. Jedina rutina mi je da mi je neophodno da se u toku jed-

nog dana posvetim jednoj stvari, to jest na početku dana odlučim šta ću raditi, i onda se potpuno fokusiram na to, jer bi mi bilo šta drugo razbilo fokus. Kada znam da moram da radim nešto drugo u toku dana, po kući, po gradu, sa familijom, taj dan je najčešće "piši propalo" što se tiče rada na igri. Teško je ubaciti se u mod razmišljanja o igri, a i teško je izbaciti se, tako da ponekad spojim nekoliko dana da ne radim baš ništa drugo nego razmišljam i programiram jedan sistem unutar igre.

Na početku tih radnih dana odlučim da li će taj dan biti art dan, kada samo radim na 3D modelima i teksturama, da li će biti dan implementacije novih sistema, ili, bar jednom nedeljno to bude bug fixing day, kada idem redom po listi svih bagova (koja neprekidno raste) pa ih sređujem. Ponekad imam i experimental day kada samo pokušavam neke ludosti koje na kraju možda neće ni biti u igri ali je bitno da ih probam jer će možda ipak rezultati biti mnogo bolji nego očekivani.

VREME LETI KAD SE LEPO ZABAVLJAŠ...

Legenda kaže da vreme leti kad se lepo zabavljaš. Nekada ume da proleti kao od šale, pogotovo kada smo zaokupirani nekom dobrom igrom. U to ime, pitali smo naše autore u kojoj igri su proveli najviše vremena tokom svog gejming staža.

Igor Totić

U gejming svetu sam još od ranih 90ih - mnogo igara je prošlo kroz moje ruke a time je i mnogo vremena otišlo na njih. Glavni krivci su standardni, World of Warcraft, League of Legends, Diablo serijal, Warcraft 3 a sa njim i Dota. Od nedavnih igara to je sigurno Elden Ring i mnogo Lost Ark-a, ali igra koja uvek živi na mom kompu bez plaćanja stanarine jeste Warframe.



Warframe igram od bete kada je igra bila, realno, totalni krš. Mislim, kako da se ne navučem na igru koja ima premisu „Nindže u Svemiru“ i zapravo je i ispuni? Warframe je imao izuzetno dug razvojni period od bete jer nije ispunjavala baš sve što je obećala na početku, ali su česte zakrpe i ogromne promene držali igrače. Tako je Warframe postala jedna od retkih F2P igara koja je preživela silne gejming tranzicije.

Warframe nudi razne stilove pristupa igri, što je jedan od njegovih glavnih aduta. Možete da se fokusirate na jednog Warframe-a i da ga nabudžite na najveći nivo i optimalni build, da sakupite sve što se u igri može skupiti, da skupljate reputacije sa

frakcijama u otvorenom svetu, ili možete da se bavite modom (da, FashionFrame je izuzetno popularan). Ono što je bitno kod Warframe jeste da nema predatorski vid monetizacije i sve možete da nabavite u igri sem nekih specijalnih skinova, a čak i većina plaćenih stvari se može trgovati između igrača. Warframe je jedna od retkih igara koja vam ni u jednom trenutku ne nabija pritisak da morate da je igrate, a donosi vam neverovatnu slobodnu i ogromnu količinu zabave.

Warframe nije baš dobro optimizovan za početnike, jer ima do-

sta komplikovanih i loše objašnjenih mehanika, ali su developeri svesni toga i sa skoro svakim novim patch-om unapređuju igru za nove igrače. Moje zadovoljstvo je uvek bilo da uvedem nekog drugara u Warframe i da lagano objasnim sve čari ove igre.

Warframe će uvek biti instaliran na mom kompu, a od nedavno i na Switch-u, i mislim da će biti jedina igra na kojoj sam kumulativno potrošio najviše vremena, jer sve ostalo je za sada prolazno.



Milan Živković

Gazeći uveliko u stotinu i trideseti sat avanturisanja u Elden Ring-u, nisam mogao da se ne zapitam – da li sam bilo koju igru u životu duže prelazio? Dok je potraga za odgovorom jedna vrsta diskutabilnog krčenja puta kroz šumu gejmerske demencije, ovako mizeran broj sati ne bi mogao ni da se poredi sa bro-

jem onih provedenih uz igru koja se ne prelazi. Već uz onu koja se iznova i iznova igra samo zato što veća zabava ne postoji.

Mnogo je takvih naslova u mom životu bilo, ali jedan se nameće kao naoštrena baba u javnom prevozu pred praznim sedištem. Mortal Kombat 3 na Sega Mega Drjavu 2. Ljudi moji, koliko bi mi samo žeto-

na ta igra pojela, da sam morao da je plaćam.

Ne znam šta je na mene uticalo da toliko neumorno igram borbu za borbom u toj, za svoje vreme izuzetno drugačijoj igri... Da li večito rivalstvo sa mlađim bratom ili besomučni pokušaji da se prokljuvi jedna tajna više, ali ako Mortal Kombat 3 nije bio uključen bar 3.000 časova na mojoj konzoli, računajte kao da ga nikada nisam ni zaigrao.

Danas, kada se osvrnem na neverovatno zarazne igre, gacha naslove na telefonima, Monster Hantere ili „kraftovanje majnova“, opet se okrenem ka MK trojci, namignem i oboje se grohotom nasmejemo.

Zaključak je jednostavan. Kada i vi nekoj igri namignete a ona vam uzvрати, znajte da je krajnje vreme došlo, da malo odmorite oči od igranja.

Ali ni sa time ne preterujte!



Nikola Savić

Morao bih da izdvojim dve igre koje su me definisale. Kao tinejdžer sam ubedljivo najviše vremena proveo igrajući Warcraft 3. Bili su to ogromni računi za telefon zato što sam noću krišom igrao ladder preko dialup-a. Kao klinac sam se rano zaljubio u strategije i onda je WC3 savršeno spojio moju ljubav prema fantaziji i strateškim igrama.

A onda je na scenu stupio Hearthstone. Tako je, još jedna igra u Warcraft svetu. Osam godina sam praktično svaki dan igrao Hearthstone, dok nisam prestao u decembru 2021. godine. Izuzetno zabavan gejملهj, vizuelni i audio kvalitet, velika zajednica u Srbiji, gomila turnira i ljudi koje sam upoznao...



Nikola Aksentijević

Igrao sam previše igara u svom životu da bi se mogla lako izdvojiti jedna koja mi je oduzela toliko vremena da sam zaboravio šta je realnost, a šta ne. Ma da, uprkos svemu tome, kao i meni koji nisam preterano veliki MMO fan, siguran sam da je Star Wars The Old Republic igra koja definitivno prednjači u toj statistici. Zapravo, SWTOR je veoma specifično iskustvo, koje kao da je pravljeno za ljude koji nisu fanovi tog MMO makljanja i grajnada, s obzirom na to koliko je se Bioware fokusirao na singleplejer aspekte ove igre, notabilno priču i njen progres.

Iako SWTOR ne briljira svojim pisanjem, pojedine ekspanzije, kao i os-

novna verzija igre pršte kvalitetom, koji je čak i dostavljen u onom tipičnom točku dijaloga gde možete na skoro svaku rečenicu odabrati par opcija kao odgovor. Tipičan light/dark sistem i ovde postoji, već ustanovljen u KotOR igrama, a celokupnoj situaciji pomaže i činjenica da svaka klasa ima odvojen glavni narativ, koji takođe varira u kvalitetu od klase do klase.

Ipak, u MMO igrama priča često nije fokus, pa iako je SWTOR jedan od veoma retkih izuzetaka, kako sam ja uspešno uložio više hiljada časova u igru? Prevedeno, gejmplaj je zastareo za neke modernije standarde, gde se koristi tipičan TAB target borbeni sistem, najslič-

niji onom u WoW-u. Ipak različitosti postoje, svaka klasa ima dve podklase, dok je igra dobijala postepene ekspanzije i proširila međusobne kombinacije klasa i iskustvenih drva za svaku. Kako sam i RP tip igrača, stvari kao što su housing sistemi, borbe u svemiru i companion sistemi svakako su doprineli mojoj istrajnosti.

Kroz sve ekspanzije, igra sada poseduje najveći otvoreni Star Wars svet u igrama uopšte, sa više od 20 planeta, apsurdnim brojem dungeona, i nešto manjim brojem operacija, to jest raidova. PvP zajednica je takođe veoma aktivna, dok su PvP modovi preinteresantni i obuhvataju solidan broj različitih režima igre u kojima i veliki deo nešto više casual publike kao što sam ja može da uživa. Prevedeno, ipak se uvek vraćam SWTOR-u sa svakom dopunom glavnog narativa, koji se kao i u većini MMO-ova preterano odužio, ali činjenica da su sve scene odlično glasovno odglumljene i da dizajn odoleva pesku vremena, mi pomaže da prevaziđem neke slabije momente, pogotovu u poslednjih par ekspanzija.

Milan Janković

Za razliku od ostalih kolega koji su vreme u igri provodili iz zabave, ja sam u Oblivionu bio ne bih li konačno naučio kako se zapravo igra i o čemu se radi. Pre nego što krenete sa "aaa game journalist bad", ovo je bilo vreme kada sam dobio prvi računar, sa svojih 14 godina. Nakon jedno 100 sati igranja, shvatio sam da je igra zapravo super, a mislim da sam polovinu proveo vrteći se u krug i pokušavajući da shvatim šta treba da radim dalje. Ujedno, u to vreme nisam imao internet, tako da sam bio primoran na igranje Obliviona do besvesti. Sa nostalgijom gledam na taj period, a pamtim ga i po tome koliko sam se tada nervirao.





Autor: Milan Živković

REVIEW

CHRONO CROSS

THE RADICAL DREAMERS EDITION



LOŠIJI ODJEK SAVRŠENE SIMFONIJE

Ukoliko već neko vreme čitate moje recenzije, upoznati ste sa činjenicom da i pored svoje velike ljubavi prema žanru, ja se nisam rodio kao JRPG fanatik. Čak naprotiv, pre više od dvadeset godina, ovaj žanr čak toliko nisam kapirao, da sam ga u svom neznanju povremeno nazivao i glupim. Onako kako sada nazivam sebe iz tog perioda.

I kako se moja ljubav prema japanskim RPG igrama budila, kroz mnoge kvalitetne naslove, tek je jedan uspeo da je zaista ustoliči i nepo-

vratno me ubeleži kao doživotnog zaljubljenika. Pogađate, u pitanju je Chrono Cross.

Kao nastavak apsolutno legendarnog i kultnog naslova Chrono Trigger, Chrono Cross je bio na udaru neviđeno visokih očekivanja. Pa iako veoma različita od svog prethodnika, igra je ipak uspela da ispuni svako od njih. I danas se igrači možda ne osvrću za njom kao za Trigger-om, ali Cross je svakako jedan od najboljih JRPG naslova svih vremena.

Remaster koji je pred nama, zapravo predstavlja jednu od slabijih „restauracija“ iz Square Enix kuhinje. Po količini uloženog truda, najviše asocira na remasterizovano izdanje Final Fantasy osmice, kome sam u vreme njegovog izlaska dosta progledao kroz prste, uprkos lenjosti razvojnog tima. Ovoga puta, iako je u pitanju jedan od meni najdražih naslova ikada, moram biti nešto stroži.

U tom maniru, odmah bih želeo da istaknem da ukoliko želite da odigrate Chrono Cross a niste obave-



“NAJVEĆE RAZOČARENJE TIČE SE FREJMREJTA KOJI ZA VREME BORBI DOSTIŽE UŽASNO NISKE CIFRE”

zno vezani za moderne platforme, igru odigrajte u prvobitnom izdanju. Ne zato što je strogo govoreći u pitanju bolja verzija, već razlika između originala i remastera ne opravdava podržavanje ovako površne prakse remasterizovanja.

Kada govorimo o nekom remasteru, prvo što se od igre očekuje jeste unapređena vizuelna prezentacija. Ovde na tom polju imamo nekoliko poboljšanja. Odnos stranica, sada je prilagođen modernim ekranima. Modeli likova znatno su unapređeni, a rezolucija prikaza slike dolazi u očekivanoj HD varijanti.

Manje lep aspekt tiče se prerenderovanih pozadina na kojima je evidentno primenjen „upscale“ nekim kompjuterskim softverom, koji zbilja pruža oštrije ali istovremeno i ružnije iskustvo. Na kraju kao da se nameće zaključak da su pikselizovani pejzaži originala lepši u odnosu na zamrljane pozadine remastera koje ističu i na videlo iznose sve mane originala.

Najveće razočarenje tiče se frejmrejtta koji za vreme borbi dostiže



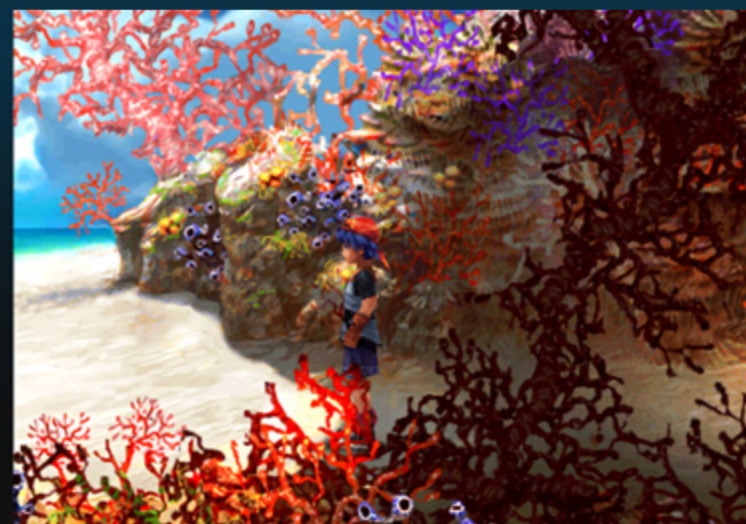
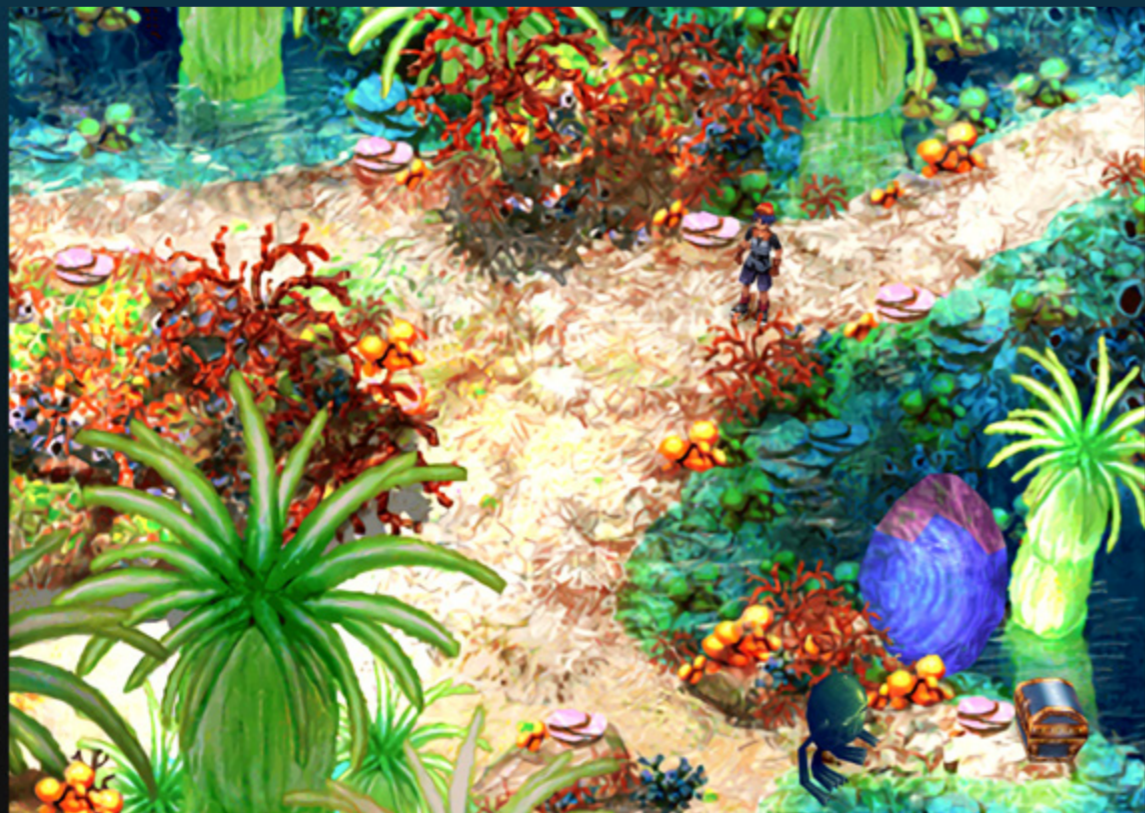
užasno niske cifre. Nisam se poslušio nekim pomagalom za merenje, ali bi moje istančano čulo matorog igrača odokativno procenilo da se ovde suočavamo i sa do petnaestak sličica u sekundi. Znao one nostalgicne vibracije za kojima tragate kada uključite neku staru igru? Petnaest frejmova u sekundi nisu deo tog iskustva.

Naravno, tu je i šačica unapređenja koja igru čine daleko „prihvatljivijom“ za današnje standarde i ona uključuju povećanje i usporavanje (?) brzine izvođenja kao i isključiva-

nje protivnika koji vas u tom slučaju neće opsedati sve dok sami ne odlučite da im se suprotstavite, ili dok ne naletite na nezaobilaznog „boss“ karaktera.

Gotovo kompletan ostatak mojih utisaka, sada ću evocirati iz originala, a nakon što sam se u remasteru uverio da na tom polju ništa nije promenjeno.

Chrono Cross krasi jedna od najfascinantnijih brojki po pitanju igrivih likova i načina na koje možete izvršiti igru. U tom smislu, kroz igru



možete zaigrati sa čak četrdeset i pet unikatnih karaktera i doživeti jedanaest različitih završetaka. Ta sama činjenica nepobitno govori o tome koliko su priča i njeni akteri važni za celo iskustvo.

Igra obiluje predmetima koje možete pronaći a koji su skriveni na nešto radikalniji način. Umesto potrage za kovčegom ili protivnikom koji čuva oklop ili oružje, stvari su sakrivene direktno pred vama. Ovo znači da je neophodno da istražite svaki ćošak i pritisnete dugme za akciju u nadi da će se baš tu nalaziti neka skrivena nagrada. Otprilike kao igra „vruće-hladno“ samo bez da vas neko u njoj navodi.

Borbeni sistem, osim što je tradicionalno potezne prirode, predstavlja jedan od najinteresantnijih sa kojim sam se susretao u žanru. Protivnike napadate sa jednom od tri ponuđene snage udaraca, gde svaka ima različitu šansu da pogodi neprijatelja ali troši i različite količine energije za napadanje. Interesantno je to da iako ovaj sistem u početku deluje konfuzno, vremenom se neverovatno lako nastani u korelaciji izme-

đu vaših prstiju i načina razmišljanja. Začinimo ovo i sistemom elemenata i magija koji sa sobom nosi više rizika ali i veće nagrade po pitanju nanesene štete i... Ma verujte mi, borbeni sistem je odličan.

Pored sjajnih likova i priče, odličnog borbenog sistema i prelepog sveta, jedan je aspekt igre koji mi je u sećanju ostao urezan živopisnije nego bilo koji drugi. Oni koji su igru barem probali, odmah će znati o čemu je reč. Chrono Cross obiluje muzikom koja kao celina, predstavlja jedan od najkvalitetnije napisanih i izvedenih muzičkih albuma jedne video igre – ikada.

Još u povelju „dial-up“ interneta, uspeo sam da nabavim kompletnu muzičku podlogu i preslušam je nebrojeno mnogo puta. Jedna od najmoćnijih tema pod naslovom „Time of the Dreamwatch“ (postoji i nekoliko alternativnih naslova), za mene i dan danas predstavlja svojevrstnu sanjarsku himnu i podiže mi raspoloženje svakim ponovnim preslušavanjem.

Uvodna tema, prožeta zvcucima aku-

stične gitare a nošena tekstem koji dobija smisao tek nakon što duboko zagazite u igru, u startu obećava nesevakidašnji kvalitet na ovom polju. A to obećanje, verujte mi, u potpunosti ispunjava.

Remasterizovano izdanje na žalost ili sreću, ne donosi ponovo aranžirane verzije dobro poznatih tema. Umesto toga, sve pesme su samo restaurirane u smislu podizanja čistoće zvuka. I ovo je po mom skromnom mišljenju, sasvim dovoljno.

Jedan jako interesantan dodatak u ovom paketu, predstavlja i bonus igra pod nazivom Radical Dreamers. Do sada dostupna samo na japanskom jeziku, ova tekstualna novela predstavlja sponu između Trigger i Cross naslova i nešto je u čemu će najviše uživati pravi zaljubljenici u ove igre, željni da saznaju što više o njihovom svetu i karakterima.

Kao original pa čak i u remasterovanom izdanju, Chrono Cross je igra za sva vremena. Apsolutno fenomenalan, vanvremenski naslov koji nijedan ljubitelj žanra ne bi trebalo sebi da dopusti da preskoči.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows® 10 64-bit
 CPU: AMD A8-7600 / Intel® Core™ i3-3210
 GPU: NVIDIA® GeForce® GTX 1050
 RAM: 8GB
 HDD: 4GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
 PC, Xbox ONE,
 PS4, Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
 Square Enix

IZDAVAČ:
 Square Enix

TESTIRANO NA:
 PS4

CENA:
 19.99€

OCENA

7.5

- ✓ Osnovna igra i dalje fenomenalna
- ✓ Nekoliko modernizovanih izmena
- ✓ Muzika nepromenjena – baš kako treba
- ✗ Frejmrejt često kriminalno nizak
- ✗ Neke stvari izgledaju čak i lošije
- ✗ Propuštene prilike za vizuelno unapređenje

dan od najboljih JRPG naslova svih vremena. Pa čak kada se i nalazi u jednom, s minimalno truda skrpljenom paketu.

Konačna ocena ne oslikava kvalitet suštine igre, već i njenu vrednost kao remastera za koji se traži da igrači ponovo izdvoje novac kako bi naslov iskusili u daleko boljem svetlu. To svetlo, nažalost, i dalje isijava u najvećoj meri samo iz originalnog materijala. Sledeći put, nadamo se, razvojni tim će biti mnogo vredniji kada kultne i voljene naslove vraća na moderne platforme.

U smislu remastera, ovo je jedno dosta šturo odrađeno izdanje, što je prava sramota za jedan milijarderski studio kao što je Square Enix. Apsolutno je nedopustivo da ljubitelji igara potpuno besplatno, kvalitetnije restauriraju voljene igre (recimo Moguri Mod za Final Fantasy IX) od njihovih tvoraca i vlasnika.

S tim na umu, radije bih preporučio original nego da nabavljate remaster i time podržite dalje „lenčarenje“ studija koji misli da ovako nešto sme da ima prođu kod igračke publike. Ali ukoliko je ovo jedini način da igru iskusite, ne bih vas smeo odvratiti od toga. U pitanju je ipak je-



Autor: Milan Janković

REVIEW

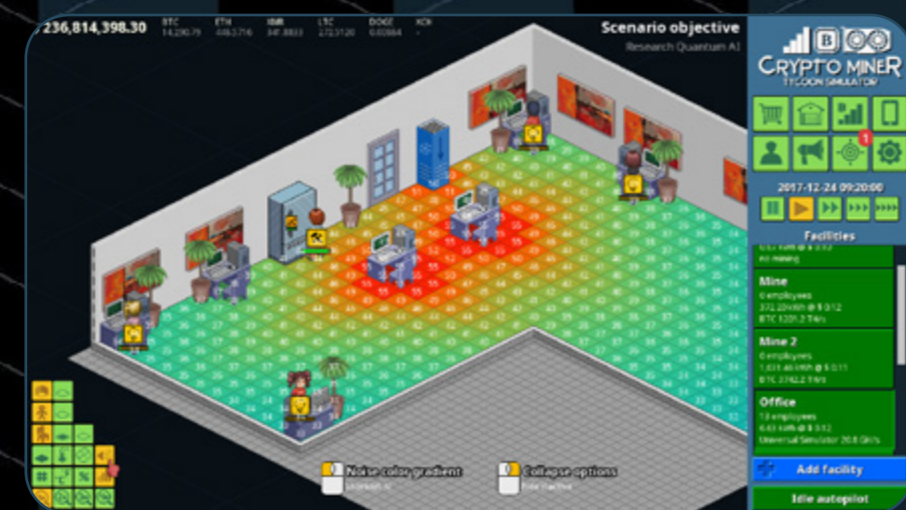
CRYPTO MINER™ TYCOON SIMULATOR

MAJNOVANJE U MODERNOM IZDANJU

Kao konstantno rastući trend u svetu, kriptovalute nas u skorije vreme neće napustiti, ma koliko to očekivali ili priželjkivali - jedino što se menja jeste broj ljudi koji ih prihvata kao metod kupovine. Ideja kriptovaluta nastala je još krajem 20. veka, ali sa sigurnošću možemo reći da je Bitcoin prva prava kriptovaluta.

Kada ove faktore uzmemo u obzir, zajedno sa činjenicom da igre-simulacije koje nastoje da prikažu svaki aspekt naših života postaju sve popularnije, dobijamo igru Crypto Miner Tycoon Simulator od maćeg studija Bigosaur. Crypto Miner Tycoon Simulator je ultimativna simulacija rudarenja koja pokriva svaki aspekt ovakvog poslovanja, od sastavljanja RIG-ova za rudarenje, odabira komponenti, softvera i praćenja zagrevanja računara, pa do samog vođenja biznisa sa zapošljavanjem ljudi.

Igra nas prvo vraća u 2010. godinu, praktično na sam početak "kriptopomame" sa Bitcoinom. Pred igračima je odabir nekoliko scenarija podeljenih na kontinente. Svaka regija nudi određene benefite i poteškoće za sam početak biznisa, gde je u Severnoj Americi recimo sve "lakše", jer su plate i standard veći, dok je situacija u Africi teža ali ipak nudi neke olakšice.

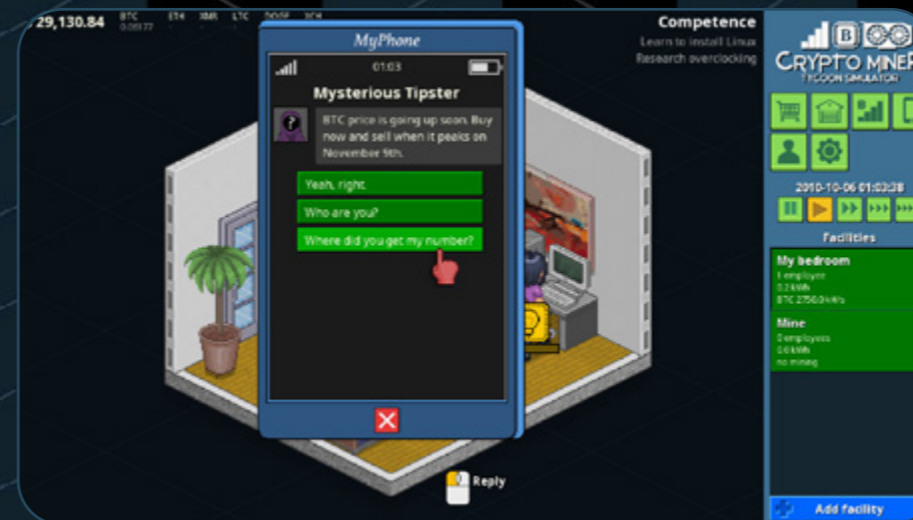


Isprva je dostupan samo scenario Severne Amerike, gde priču počinjete kao neiskusni klinac, sin bogataša kome se dopada ideja kriptovaluta, koji vam daje veliku količinu novca kako biste započeli biznis. Već na samom početku se vidi pažnja koja je posvećena najsitnijim detaljima u Crypto Miner Tycoon Simulatoru, gde je potrebno odabrati RIG i odgovarajuće komponente, dići sistem na računaru i krenuti sa rudarenjem.

Moram ponovo da istaknem da sam jako impresioniran posvećenošću detaljima u igri, gde možemo videti istorijski tačne cene kriptovaluta i pojavljivanje istih. Naravno, ovo ne znači da će sve ići istim putem, već igrač u jednom momentu slobodno može preokrenuti tok istorije, to jest kroz manipulaciju cene na društve-

nim mrežama i hajpovanjem određenih valuta. U tom smislu, igra poseduje izuzetnu dubinu.

Likove u igri možete obučavati kako bi naučili dodatne veštine i time lakše profitirali od svog biznisa. Recimo, moguće je naučiti Linux i time obezbediti besplatni OS za računare, potom overclocking i softverske veštine, a kasnije kroz igru treba savladati i menadžment, jer će u jednom momentu porasti potreba za više zaposlenih. Međutim, potrebno je pronaći dobar balans, jer ako vam je okruženje previše bučno zbog rudarenja, nećete moći da se fokusirate na učenje. Dubina igre vremenom raste i potrebno je pratiti vesti i poruke igrača kako biste mudro napredovali i ispratili trendove, jer ubrzo nakon Bitcoina do-



laze i druge kriptovalute za rudarenje. U nekoliko navrata ćete biti u iskušenju da prodate stečenu kriptovalutu za male novce, ili će vam misteriozni tipster iz budućnosti reći da kupite što višu sumu.

Scenario u Severnoj Americi je prilično lak za igranje, ali pravi izazov nude regije iz država trećeg sveta.

Milina je pratiti svoj napredak kao i rast cena kriptovaluta. U kasnijim fazama imaćete ogroman broj opcija, poput prelaska na struju dobijenu od solarne energije, pa proširenje farmovanja na ogromne rigove u halama. Sa porastom kompleksnosti rastu i rizici, te pažljivo morate razmatrati svoje sledeće korake.

Grafički, igra je prosta i podseća na klasične 16-bit igre, što je dobar iz-

bor, a i sam developer je poznat po ovom stilu.

Što se tiče zamerki imam ih vrlo malo - postoji nekoliko bagova i možda bi bilo bolje da je UI malčice prostiji. Voleo bih kada bi ovaj Crypto Miner Tycoon omogućio kupovinu nekih trofeja, kako bi se u igri stvarno prikazalo koliko je para prikupljeno, recimo kupovinom luksuznih vila, skupih automobila i sličnog.

Ako ste propustili uzbuđenje oko kriptovaluta kada su bile u samom pivoju, Crypto Miner Tycoon Simulator je prava igra sa prilikom da to iskusite, i to na krajnje realističan način. Čak i da vas ne zanimaju kriptovalute, Bigosaur je napravio krajnje kvalitetan Tycoon Simulator kojem vredi posvetiti pažnju, pogotovo ako ste fan žanra.

“PREVELIKA
BUKA U
PROSTORIJI
ONEMOGUĆIĆE
UČENJE NOVIH
VEŠTINA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: i3 ili ekvivalent
GPU: 512MB
RAM: 2 GB
HDD: 1 GB



IGRU USTUPIO:
BIGOSAUR

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/S/X,
PS4/5, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Bigosaur

CENA:
15€

RAZVOJNI TIM:
Bigosaur

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

✓ Istorijske trend cena

✓ Realistični elementi rudarenja kriptovaluta

✓ Mogućnost započinjanja sa različitim kontinenta

✗ UI je mogao biti bolji



Autor: Stefan Mitov Radojčić

REVIEW

FORGIVE ME FATHER

OČE BLAGOSLOVI OVO OLOVO KOJE ISPALJUJEM

Brzih retro šutera u skorije vreme ima sve više i više, gde svaki dolazi sa nekom svojom ludom i otkačenom varijacijom. Bilo da je to istočnoevropsko sivilo i ludilo u HROTU, RPG elementi i brutalna priča u HEDONU, ili jednostavno noir gangsterisanje u Fallen Aces. Tema koju pokrivamo danas su Lovecraft čudovišta i apsolutno nemoguće ludilo.

Priča počinje pošto jedan od naša dva lika stignu u krčmu u mračnom lučkom gradu Pestisville u potrazi za njihovim nestalim rođakom. Bilo da krenete kao sveštenik ili kao mlada novinarka svakako ćete biti zaglavljani u istom sosu natprirodnog ludila koje ćete morati da razotkriju i preživite. Pored par sinematika, ostatak priče je veoma opcionalan ali vidljiv dok igrate. Samim tim možete samo pucati ili se udubiti u misteriju i ludilo.

Prva stvar koju ćete primetiti kod gejmplera, pored veoma čudnog stila, jeste da igra leti. Tačnije, praktično ćete "kliziti" po mapi brzinom svetlosti. Međutim kada se navikne-



te na brzinu i kretanje, čitavo iskustvo postaje izuzetno zabavno.

Stil kojim se igra vodi je definitivno baziran na retro naslovima sa početka samog životnog veka pucačina. Jedan od nedostataka je slab skok koji vam igra daje, tako da nećete baš preskakati protivnike i leteti unaokolo. Drugi se tiče malih arena u kojima ćete biti okruženi poprilično brzim protivnicima. No ovo su vrlo sitni nedostaci, jer ono što igra pruža i dodaje na staru formulu je

mного zanimljivije i isplativije.

Pre svega, Forgive me Father pokušava da ubaci solidan broj RPG elemenata u formulu retro pucačina, što nije strano ovom žanru, ali će to ovde ipak biti malo prominentnije. Svaki protivnik će imati HP bar koji ćete moći da vidite pošto krenete da pucate na njih. Sakupljaćete XP kako biste na svaki Level Up trošili poene za unapređenje ne samo svojih specijalnih sposobnosti, već i kako biste otključali nova oruž-



"KROZ NIVOE
ČETE PROLAZITI
NEMILOSRDNOM
BRZINOM"

ja. Na primer, ako se opredelite za osnovnu pumparicu, imaćete priliku da je unapredite u neku od dve moguće varijacije - ovaj sistem važi za sva oružja. Ovo vam pruža šansu ne samo da ponovite igru radi testiranja drugog naoružanja nego i da ne brinete da li ćete skupiti taj upgrade ili ne.

Specijalne sposobnosti će biti vezane za lika kog odaberete na početku - reporterku ili sveštenika. Korišćenje istih se dešava pošto popunite nivo ludila tokom borbe. Sama količina i raznovrsnost naoružanja i sposobnosti će vam dati mnogo opcija pri odabiru vašeg ličnog stila tokom igre. Bilo da proterujete zom-

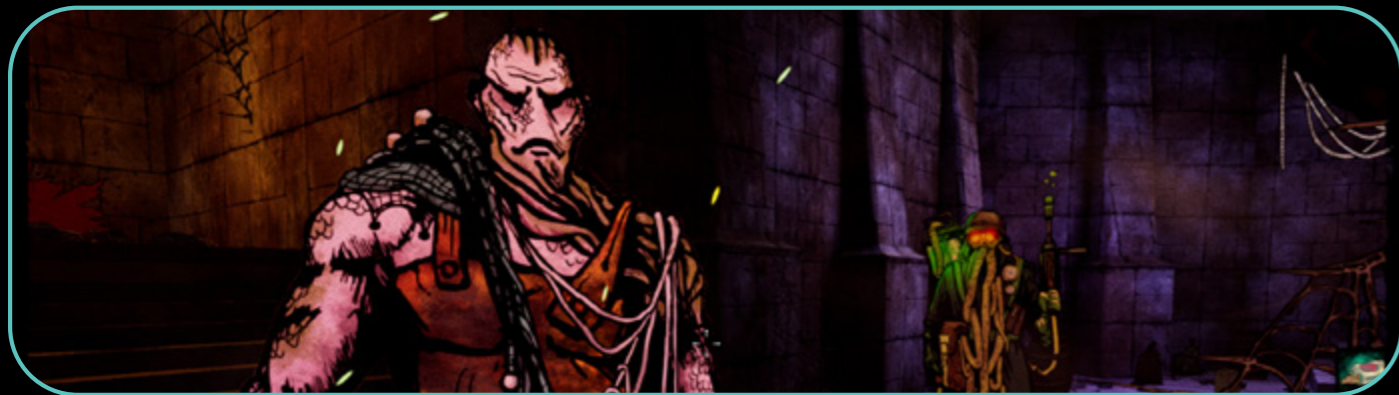


bije i razne karakondžule sa svetim krstom ili ih sečete na komade sa plamtećim mačem, zabava je zagarantovana.

Ovime dolazimo do još jedne veoma zanimljive mehanike, a to je preciznost. U zavisnosti od toga gde pogodite protivnika, bila to glava ili neki drugi deo tela, možete ili naneti ogromnu količinu štete ili kompletno promeniti kako se protivnik ponaša. Svaki protivnik ima svoju posebnu "caku", a svima je zajedničko

da će biti rasparčani u ogromne količine sastavnih delova ukoliko ih razvalite sa dovoljnom količinom olova. Ako ne budete pazili lako možete ostati bez municije doduše.

Lokacije su zanimljive ne samo na stilskom nivou već i zbog njihove progresije, gde ćete putovati od prilično bazičnog grada pa do apsolutno nepojmljivih mesta. No na svakoj lokaciji ćete vreme provoditi u potrazi za ključevima različitih boja kako biste napredovali u sledeću zonu



ili nivo. Sakupljanje ključeva ne traje dugo i većina nivoa se prelazi za oko 10 minuta ili manje.

Grafički stil je veoma zanimljiv pošto pokušava da kombinuje staro i novo. Kretaćete se kroz potpuno 3D okolinu, ali će sve protivnike kao i nekoliko predmeta predstavljati 2D sprajtovi. Mešanjem stripskog seta boja za aktivne predmete sa veoma tupim i pomalo realističnim setom za pozadine, dobija se veoma čudna i otkaćena atmosfera. Poneki protivnici će prečesto izgledati kao nabacana količina boja i predmeta, ali će vam ipak biti prepoznatljivi po svojoj silueti. Sve ovo sasvim fino donosi taj Lovecraftski misteriozni užitak i strah.

Osim nekoliko uzrečica i komentara koje će glavni likovi izgovarati, glasovne glume i nema previše, gde kvalitet iste nije baš najbolji. Ono

što će gurati igru na nivou zvuka jeste heavy metal muzika koja će vas pratiti tokom masakra natprirodnih čudovišta i mutanata, gde numere odlično prikazuju svaki nivo i okršaj. Naravno ne smem da zaboravim da napomenem sjajne zvučne efekte oružja i protivnika.

Najveće mane se svode na balans i ponašanje protivnika. Neki će previše jako udarati, drugi će se pak kretati previše brzo ili agresivno, dok će drugi biti izuzetno slabi ili će ih njihove putanje dovesti da budu smešno zaglavljeni. Najgore što može da vam se desi jeste da dođe do problema sa save fajlom. No razvojni tim već aktivno radi na ovom problemu.

Ako ste fan retro pucačina, Forgive me Father je savršen izbor za vas, ili bilo koga drugog koga bar malo interesuje Lovecraft mitos.

“PAZITE DA NE OSTANETE BEZ MUNICIJE”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8/8.1/10
CPU: Intel i5, AMD Ryzen
GPU: Nvidia GeForce GTX 1050ti
RAM: 16GB
HDD: 4 GB



IGRU USTUPIO:
1C PUBLISHING EU

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
1C Entertainment

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Byte Barrel

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Brza akcija
- ✓ Lovecraft setting
- ✓ Pregršt sposobnosti i zanimljivog oružja

- ✗ Balans protivnika
- ✗ Repetitivnost



WE ARE HIRING

**2D ANIMATOR
VFX ARTIST**

**ILLUSTRATOR
CONCEPT ARTIST**

GRAPHIC DESIGNER



QUBE

www.qube3dstudio.com



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW



STAR WARS

THE SKYWALKER SAGA



SAGA U MOŽDA NAJIDEALNIJEM RUHU DO SADA

Skywalker Saga je odlagana više nego bilo koja druga Lego igra, ali definitivno mogu reći da se čekanje isplatilo. Posle jako dugo vremena konačno vidimo neku istančaniju evoluciju formule Lego igara i šta bi one mogle biti.

Lego Star Wars: Skywalker Saga je ogromna igra koja, ne samo da pokriva svih devet filmova ove kulturne franšize, već i menja strukturu igre i sveta na nešto slično otvorenom univerzumu. Imaćete opciju da putujete širom galaksije, posećujući pregršt planeta koje ne moraju uvek biti nužne za dalji napredak. Sloboda igrača je ovde veća nego ikad, dok je veličina i atmosfera ovog univerzuma možda ono što ova igra najbolje prenosi. Priča će pratiti svih devet filmova od kojih svaki ima tri čina sa veoma filmski

odrađenim sekvencama, ponajviše zbog promena u samom gejmplju.

U Skywalker Sagi ćete imati više od 380 likova raspoređenih u nekoliko različitih kategorija, konkretno deset. Prvo što se da primetiti jeste promena perspektive, prvenstveno kod likova koji koriste blaster, gde se kamera prebacuje iza vašeg ramena, što je tipično za akcijske igre iz trećeg lica. Ovaj zum kamere koji vas dovodi do neposredne akcije izbliza predstavlja znatno veću promenu i na nivou dizajna i na nivou gejmplja. Pored toga što ćete zapravo nišani dok budete rokali neprijatelje, imate i, relativno rudimentarne, kombo udarce za svaku od kategorija likova, dok neki specijalni likovi imaju i specifične poteze kojima se mogu dičiti. Borba ne predstavlja neki veliki izazov ali je osvežena, s obzirom da se sada po-

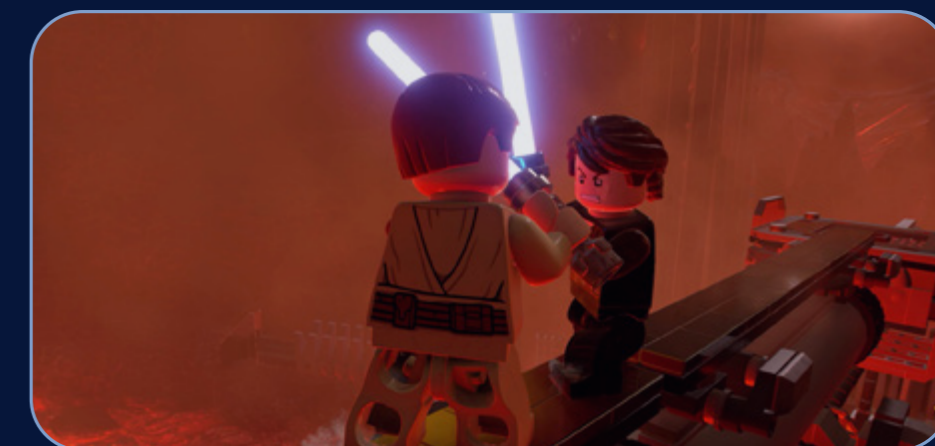
smatra da li ste pogodili glavu ili noge protivnika, time mu nanoseći više štete ili ga onesposobljavajući za kretanje. Pogotovu u glavnim misijama (kroz koje ćete i otključavati najveći broj karaktera), ova perspektiva dovodi do izražaja najbitnije i najbolje momente filmske sage, s obzirom da su određene promene dijaloga ili tajminga samih događaja odlično izmiksovane i uklopljene u prepoznatljivi Lego humor koji će ponovo biti zabavan svim uzrastima.

Sakupljanjem "novčića" i specijalnih kajber kocki, otključaćete nove sposobnosti za svaku kategoriju likova, dodajući im nove razarajuće kombo udarce, specijalne poteze i skillove koje mogu čak i uticati na rešavanje nekih zagonetki ili potencijalno gustih situacija. Iako je borba i dalje poprilično jednostav-

ne prirode uz sve ove poteze, ovo osveženje je bilo preko potrebno u Lego igrama, s obzirom da je jedan od najdosadnijih segmenata u igrama upravo bila bazična borba. Dosta kajber kocki i drugih bitnih predmeta se krije iza apsurdno velikog broja zagonetki koje možete naći u skoro svim segmentima igre, ali njihova upotreba koja se ovde ogleda u nadogradnji vaših likova im dodaje poseban značaj i znatno satisfakorniji osećaj napredovanja.

Zagonetke su slične prethodnicima, zahtevajući određene tipove liko-

va kako biste pristupili određenim zonama, dok su ovde ukombinovane i sa njihovim inherentnim sposobnostima kao što je prevođenje teksta kod protokola droida i slično, uvodeći još više te SW atmosfere u celokupno iskustvo. Univerzum je prepun sadržaja, uz svemirske bitke sa preko sto različitih brodova na raspolaganju. Česti će biti i nasumični susreti sa protivnicima u vidu lovaca na ucenjene glave ili imperijalnim lovcima. Nažalost ove svemirske mape nekada umeju biti premale, to jest tesne za pojedine bitke sa nešto više borbenih bro-



“SAKUPLJANJEM “NOVČIČA” I SPECIJALNIH KAJBER KOCKI, OTKLJUČAĆETE NOVE SPOSOBNOSTI ZA SVAKU KATEGORIJU LIKOVA”





“SLOBODA IGRAČA JE OVDE VEĆA NEGO IKAD, DOK JE VELIČINA I ATMOSFERA OVOG UNIVERZUMA MOŽDA ONO ŠTO OVA IGRA NAJBOLJE PRENOŠI”

dova, što naravno ne znači da je to uvek slučaj, pogotovu kada govorimo o Zvezdi Smrti i bitkama u nivoima gde se ona pojavljuje.

Što se tiče samog sveta i univerzuma, on je prelepo prenesen u Lego okruženje, gde se sada senke, osvetljenje i teksture stvarno mogu uočiti na jednom dosta višem nivou nego u prethodnicima. Pored samog izgleda, Skywalker Saga savršeno kreira i atmosferu, gde su glavna mesta na planetama jako živopisna, puna NPC likova i naravno velikog broja različitih lokacija do kojih ćete neretko putovati u nekim od kopnenih vozila. Zvuk je više nego solidan, čiji efekti jedino popuštaju kod raznoraznih tipova blastera koje koristite, dok je blago izmenjena muzika Džona Viliijamsa tu svakako maestralna. Glasovna gluma je jako dobra, uz neka kulturna imena koja daju glasove svojim i pojedinim drugim likovima u serijalu, čak i u ovom izmešanom izdanju priče, koje se, ponovo, odlično uklapa u ovaj Lego svet.

Igra će raditi i na dosta zastarelim konfiguracijama, te performans ne treba predstavljati nikakvu brigu, što je za svaku pohvalu jer igra stvarno ume impresivno izgledati bez obzira na to što je u pitanju Lego. Konzole imaju dva moda, performansni

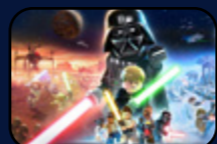
za 60 FPS-a i onaj koji se više fokusira na kvalitet sa 30 FPS-a. Međutim, postojanje ovog 30 FPS moda mi nikako nije jasno, jer poboljšava kvalitet slike, dok zauzvrat daje čudne tajminge frejmrejtja, pa će osećaj usporenosti biti sveprisutan dok budete igrali. Na performansnom modu ovih problema nema.

Multiplejer i dalje dolazi jedino u obliku lokalnog, online kooperativni multiplejer i dalje nije fokus TT Games-a, te jedini način da igrate sa nekim jeste da upalite split screen. Isprobao sam ovu opciju, koja čitavo iskustvo čini još zabavnijim, mada ume malo pomučiti hardver u nekim prenatrpanim momentima koji iziskuju više resursa u duplom prikazu.

Lego Star Wars: Skywalker Saga i dalje nije igra bez mana, ali predstavlja jednu fascinantnu evoluciju potencijala ovog „žanra“ ka onome čemu su se mnogi fanovi nadali. Iako su pojedine svemirske zone premale, i side questovi i dalje ne briljiraju pričama i dušom, celokupno iskustvo je toliko dobro ukombinovano sa filmskim serijalom i znatno zabavnijom borbom u ogromnom univerzumu, da je nemoguće ne preporučiti ga svim fanovima, bilo Lego igara, Star Warsa ili dobre combat/puzzle zabave.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-6600 /
AMD Ryzen 3 3100
GPU: NVIDIA GeForce GTX 780
RAM: 8 GB
HDD: 40 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/S/X,
PS4/5, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Warner Bros. Interactive

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
TT Games

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA

8.5

- ✓ Znatno bolji i zabavniji borbeni sistem
- ✓ Solidno uklopljene filmske priče svih devet delova
- ✓ Ogroman svet, količina sadržaja i istraživanja
- ✗ Pojedini elementi gejmplaja su i dalje previše prosti
- ✗ Mala svemirska okruženja
- ✗ Povremeni bagovi



WE ARE HIRING

Work with us on our
horror sci-fi coop
shooter RIPOUT.

www.petprojectgames.com/careers



Autor: Milan Živković

REVIEW

LUCKY'S TALE



KRATKA PRIČA ZA SREĆU

Iako je napravila veliku bum pre nekih šest godina, VR tehnologija u video igrama je trenutno u nekoj vrsti stagnacije sa tek povremenim hitom, pa nema sumnje da je u pitanju sfera visokog potencijala kada je interaktivna zabava u pitanju. I ne samo to, već bi 3D platforme u virtuelnoj realnosti mogle da dožive neku vrstu renesanse.

Treća dimenzija i procena dubine, neprocenjiva je stvar kod ovih igara, što sam definitivno utvrdio pre desetak godina, igrajući Super Mariovu avanturu na 3DS konzoli. A nakon što sam probao Astro Bot i Moss, bio sam ubeden da će poput lavine uslediti desetina sličnih naslova na PlayStation setu za virtuelnu realnost.

Nažalost, to nije bio slučaj i dolazak igre Lucky's Tale na PSVR, iako već šest godina postoji na računarima, i te kako je dobrodošao.

Kada bismo je posmatrali na standardnom ekranu dvodimenzionalnog prikaza, lako bi mogla proći is-

pod svih radara kao prosečna, ili čak igra siromašnijeg izgleda. U VR-u, to je sasvim druga priča. Kao da sve postaje mnogo „prisnije“ sa igračem. Osećaj je kao da se kompletan jedan svet uklopio u minijaturu koja se razvija direktno pred vama.

Prijatna paleta boja, simpatičan dizajn likova i šarmantne animacije dok karakteri vrše interakciju između sebe ili sa igračem, predstavljaju srž dopadljivosti ovog naslova. Platformisanje nije naročito inovativno, priča ne grabi pažnju i težina igre je prvenstveno usmerena na mlađu igračku publiku, a opet – nije lako odvojiti se od igre, jednom kad uroinite u nju. Dobro, bol u očima nakon sat vremena VR igranja, uglavnom se postaraju oko toga...

Laki će kroz igru proći desetinom nivoa, od kojih je svaki solidne dužine. Mada kao celina, igra nije naročito duga i moguće je preći je za par sati, a na raspolaganju imate i dodatne izazove u vidu trke s vremenom, koje su mnogo teže od standardnog prelaženja. Zapravo, toliko

su teške da ne vidim način da ih neko dete, ciljna publika običnih nivoa, uopšte i pređe pre bar svog petnaestog rođendana. Mada šta ja znam, današnja deca su čudo...

Celo iskustvo odnosno pozitivnu atmosferu upotpunjuju vesela muzika i plejada zabavnih zvučnih efekata. Mada moram da priznam da me je manjak vibracije džojstika iznenadio. Možda nisam dovoljno čačkao po opcijama, ali VR igra bez podrške za vibraciju, nije nešto sa čime sam se često susretao.

U 3D platformama, naročito ukoliko se igraju u VR-u, kamera ume da predstavlja najvećeg od svih neprijatelja. Na svu sreću, ovde funkcioniše jako lepo. Sve je pregledno, lako je resetovati je u bilo kom trenutku, a način na koji prati igrača bilo da napreduje kroz nivo, ili se kroz njega vraća, dosta je prijatan. Iznenađujuće dobro iskustvo na tom polju.

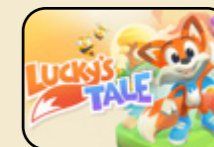
Jedine stvari koje bih mogao da iznesem kao zamerke za ovaj naslov, jeste par već pomenutih činje-

“IGRANJE OVAKVE IGRE U VR-U ČINI DA VAŠ ODNOS SA NJOM BUDE DALEKO PRISNIJI”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-4590 / AMD FX 8350
GPU: NVIDIA GTX 970
RAM: 16GB
HDD: 7GB



IGRU USTUPIO:
PLAYFUL STUDIOS

PLATFORMA:
PC, PS4/5,
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Playful Studios

IZDAVAČ:
Playful Studios

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

CENA:
17.99€

OCENA

6.6

✓ Solidna kamera za ovakav tip igara

✓ Simpatičan dizajn i veseo duh

✓ Vesela muzika i zvučni efekti

✗ Igra je često ili prelaka ili preteška

✗ Slabo iskorišćen VR potencijal po pitanju interakcija

✗ Prekratko

nica. Igra je dosta laka i brzo se prelazi, dok za produžetak iskustva preostaju samo izuzetno teški, dodatni izazovi. Uz to, igra ne koristi pun potencijal virtuelne realnosti, pa je interakcija sa objektima oko vas minimalna. Ovo se tiče i činjenice da u igri možete pomeranjem glave zaviriti u bilo koji ćošak, a u njemu nažalost, nećete pronaći aman baš ništa.

Kao kratku avanturu u kojoj možete uživati zajedno sa nekim mlađim,

Lakijeva Avantura je za svaku preporuku. Dok mlađi uživa u prelaženju, vi se znojite uz dodatne izazove i eto zabave za celo jedno poslepodne. Na duže staze, PlayStation VR-u će biti potrebni ipak neki novi, kvalitetniji naslovi.

Kao što rekoh, ova platforma je jako plodno tle za takve igre, a čekanje na njih slobodno prekratite uz Lakija. Siguran sam da nećete nimalo zažaliti.



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW



THE SHOW 22

MLB PLAYERS



INKREMENTALNO UNAPREĐENJE ILI NEŠTO POTPUNO NOVO?

The Show je godinama jedina simulacija bejzbola koju možete igrati, još otkako je 2K izgubio MLB licencu. Međutim, uprkos nedostatku konkurencije, San Diego studio je ubedljivo poboljšao igru kroz prethodnih par iteracija, sa nekoliko novina koje doduše mogu ukazivati na oprez. MLB The Show 22 je najnovije izdanje ovog serijala koji tradicionalno izlazi početkom proleća kada ujedno počinje i nova sezona najveće bejzbol lige na svetu. Ove godine, SDS kao da se fokusirao na onu staru izreku, „ne popravljaj ono što je već dobro“, te fanovi koji su očekivali neke radikalnije promene u modovima igre verovatno neće biti oduševljeni onime što The Show 22 ima da ponudi u tom smislu, ali svakako nije kao da je igra ostala na istom tlu gde je se nalazila i prošle godine.

Kada su sportske igre u pitanju, moja lična procena da li igra vredi zavisi i od količine promena (i njihove srazmerne vrednosti) koju je razvojni tim uveo od prethodne iteracije, s obzirom da sportske igre često pate od boljke veoma sporog razvoja i premalih promena na suštinskim elementima igre. The Show 22, koji kao jedan takav produkt ove godine ponovo dolazi sa svim poznatim multiplejer i singleplejer modovima, nažalost se ponovo pretežno fokusira na multiplejer režime igre u vidu kartičnog moda Diamond Dynasty, najsličnijeg onima iz NBA i FIFA igara. Iako ovo može upozoravati na oprez, ipak je bitno istaknuti da DD svojim obiljem pretežno zabavnih singleplejer izazova daje igraču dosta opcija kako može unapređivati svoj tim, i to za znatno manje vremena nego u konkurentskim igrama.

Na popularne Team Affinity izazove i bejzbol momente dodati su novi koji ih grupišu u nedeljno reklamirane izazove koji mogu doneti nove nagrade. Igrači će moći da odigraju mini sezone u ovom modu, gde će imati priliku da opikaju skraćenu sezonu od 28 utakmica protiv kompjutera pre samog plejofa. Conquest se takođe vraća sa par sitnih unapređenja, u vidu bržeg simuliranja utakmica i generalno responzivnijeg interfejsa i bržeg iskustva. Ovo je bilo preko potrebno, jer je procesuiranje i simuliranje utakmica umelo brzo da dosadi s obzirom na dužinu trajanja, pošto biste neretko morali da simulirate i više od 50 do 100 puta po izazovu.

Ono čemu će se multiplejer publika obradovati jeste online kooperativni mod gde ćete moći da igrate meče-

ve 2 na 2 i 3 na 3 gde će svaki igrač u rotaciji menjati bitne uloge u timu između bacanja, odbrane i udaranja. Tu je i drugi notabilni mod, Road to the Show, koji je već godinama glavni karijerni režim gde kreirate svog igrača. Iako je ovaj mod doživeo neke loše i dobre promene prethodne godine, ovde to nije slučaj, s obzirom da je RTTS jedino dobio nekoliko novih linija dijaloga između utakmica, uz opciju da kreirate više različitih igrača.

Singleplejer publika ove godine nažalost nije dobila veća unapređenja, uz pomalo zabrinjavajući fokus SDS-a isključivo na multiplejer modove i njihov potencijal za monetizovanje. Franšiza je ostala ista, uz obećanja da je logika razmene igrača poboljšana, što je bilo jedno od „unapređenja“ i prošle godine, iako je AI i dalje



“SINGLEPLEJER PUBLIKA OVE GODINE NAŽALOST NIJE DOBILA VEĆA UNAPREĐENJA, UZ POMALO ZABRINJAVAJUĆI FOKUS SDS-A ISKLJUČIVO NA MULTIPLEJER MODOVE I NJIHOV POTENCIJAL ZA MONETIZOVANJE”

“VIZUELNO, IGRA IZGLEDA GOTOVO IDENTIČNO KAO PRETHODNIK, SA IZUZETKOM ZNATNO BOLJE PREZENTACIJE UTAKMICA”

pravo solidne greške na tom planu. Ove godine to jeste poboljšano, ali franšiza i dalje ostaje ista već godinama, što je šteta s obzirom da pruža stvarno veliki potencijal vođenja cele jedne MLB organizacije.

Pored toga, tu je i pretežno zabavni March to October koji ima nekoliko noviteta u vidu aktivnosti koje možete raditi van sezone. Međutim, i to se svodi pretežno na free agency i par nekih sitnica, dok neke stvari koje već postoje u franšizi, kao što je rule 5 draft i slično, nećete moći da iskusite. Ako bi March to October mogao da malo ubrza progres kroz sezonu, bilo bi svakako zabavnije. Uz sve te dodatne novine koje franšiza nosi sa sobom, šteta je što MtO i dalje nije dostigao nivo detalja kojim bi konačno mogao da zameni serijal kao novi naslednik menadžerskog moda u The Show serijalu.

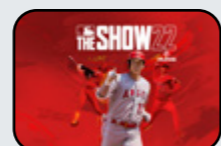
Vizuelno, igra izgleda gotovo identično kao prethodnik, sa izuzetkom znatno bolje prezentacije utakmica, koja još bolje daje osećaj televizijskog prenosa, sa novim komentatorima i skorbordovima.

Što se tiče gejملهja, on jeste jedan od faktora koji je doživeo značajni-

je promene. Sada će vam se zonalno udaranje otežavati kako budete udarali lopte koje lete van zone za strajkove. Uz to, možete se fokusirati i na određeni mali deo zone za strajk kako biste dobili veliki plus na udarac, kao i srazmerno negativan bonus ako ste omašili pri predikciji gde će bacač baciti loptu. Pored toga, kontrolni sistem je blago izmenjen za dosta akcija u igri, dozvoljavajući nešto veću kontrolu, a tu je i savršeno bacanje loptice u odbrani koje je bilo rezervisano isključivo za spoljni deo terena, dok je ove godine to deo i igre sa kraćim loptama. Bacanje je takođe doživelo pretežno veoma bitnu promenu, gde će određeni tipovi bacanja biti teži u zavisnosti od lokacije, pa su strategije prilikom bacanja sada izraženije nego ikad i bliže onima iz stvarnosti.

Bagova i dalje ima, pogotovu u nekim odbrambenim situacijama gde će vaš igrač automatski potrčati u pogrešnom smeru nakon udarca, pa vam time otežati već tešku akciju. Pored toga, The Show serijal već godinama ima poprilično loš netkod, a ni ove godine nije izuzeto pucanje konekcije pri online mečevima.

Kada se sve ovako sroči, promene su relativno inkrementalne i suštinski ne menjaju iskustvo koje The Show pruža. Ono što ipak treba napomenuti jeste da su opcije za težinu i gejملهj koje ova franšiza pruža neprikosnovene u celokupnom sportskom žanru video igara, kao i to da The Show ipak predstavlja jednu odličnu simulaciju bejzbola, uz opciju da se ležerniji fanovi mogu lako prebaciti na arkadniju varijantu igre. Ipak, očigledno je da SDS traži punu cenu na godišnjem nivou za svaku iteraciju serijala, a ove godine inkrementalna unapređenja i par korisnih promena u gejملهju je teško opravdati cenom od 70 dolara. Ako ste pak novopridošli igrač, čeka vas svakako jedno odlično bejzbol iskustvo sa pregršt sadržaja i mnogo dobre zabave.



IGRU USTUPIO:
**PLAY
STATION**

PLATFORMA:
Xbox ONE/S/X,
PS4/5, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA:
69.99€

RAZVOJNI TIM:
San Diego Studio
TESTIRANO NA:
PS5

OCENA

7.5

- ✓ Pregršt sadržaja
- ✓ Par odličnih gejملهj promena i unapređenja
- ✓ Odlična prezentacija i novi komentatori
- ✗ Grafičkih promena gotovo da nema
- ✗ Singleplejer modovi gotovo da nisu dobili nikakvu pažnju
- ✗ Blago zabrinjavajući fokus na Diamond Dynasty koji nagoveštava pojačanje monetizacije ovog moda



Dobro došli u CrazyHubs Novi Sad

PRIJAVE ZA TREĆI CIKLUS CRAZYHUBS NOVI SAD SU OTVORENE. Sledeći ciklus počinje u Junu 2022.

Ako želite da napravite uspešnu hyper-casual igru, CrazyHubs Novi Sad je pravo mesto za vas. Pridružite nam se i naučite sve o hyper-casual mobilnim igrama i industriji.

Šta su CrazyHubs?

- ★ CrazyHubs je akcelerator za pravljenje igara koji nudi profesionalnu praksu na polju hyper-casual igrica za mobilne telefone. Naš plan i program je krojen za game development studije, indie game developere, ili čak diplomce gaming škola.
- ★ Zabavno i inspirativno radno okruženje sa adekvatnim kancelarijskim prostorm.
- ★ Snažan partner - vodeći developer i izdavač mobilnih igara, sa više od 5 milijardi download-ova i decenijom iskustva.
- ★ Naš program obuke podrazumeva direktno vođenje od strane senior rukovodilaca i mentorske sesije sa ekspretima iz industrije.
- ★ Svi učesnici koji završe program dobijaju sertifikat - CrazyHubs Diplomom
- ★ Mesečna plata za svakog člana tima za vreme trajanja programa.
- ★ Plan raspodele profita za najuspešnije igre razvijene u vreme programa: igre koje ispunjavaju određene kriterijume biće kvalifikovane za raspodelu profita nakon izdavanja za globalno tržište.



Prijavite se

www.crazylabs.com/crazyhubs/serbia/novi-sad



Autor: Milan Živković

REVIEW



DOBRA IGRA I ZLE KONTROLE

Šta je to u ljudskoj prirodi, zbog čega su „rogue like“ i „lite“ igre tako privlačne? Valjda ima nešto u tom osećaju postepenog napretka usled upornosti. Satisfakcija savladavanja prepreke koja se nekad činila nedostižnom. Šta god da je u pitanju, izgleda da popularnost žanra ne jenjava a verovatno nikada i neće.

U duhu te izjave, pred nama je igra Revita u svom izdanju za Nintendo Switch konzolu. Igra koja je pre više od godinu dana prvobitno objavljena na računarima, dostupna

je široj publici u svom najkompletnijem izdanju do sada. Da li bi trebalo da obratite pažnju na nju? Ukoliko ste ljubitelj žanra – i te kako.

Revita nas stavlja u ulogu dečaka koji pati od amnezije. U potrazi za odgovorima o svom poreklu, kreće na put kroz toranj na kom će mu se isprečiti mnoštvo raznoraznih protivnika. Dovoljan zaplet da zagolica maštu i navede na igranje? Kada je ovaj tip igara u pitanju, ovakav zaplet je sasvim dovoljan.

Igra je prezentovana u maniru dvodimenzionalne, pikselizovane grafi-

ke. Svet je oslikan minimalistički ali ima dosta duha, pa jednostavnost ovakvog grafičkog prikaza tu dolazi do izražaja. Grubo govoreći, igra izgleda dosta kvalitetno, bez obzira na retro stil kojim se koristi.

Revita je u srži akciona, 2D platforma, sa povremeno haotičnom akcijom koja od igrača iziskuje brze reflekske i razmišljanje. U ovom smislu, kretanje protagonistice je tečno i odziv kontrola je odličan. Međutim, bez obzira na svoje dugogodišnje iskustvo u igranju ovakvih igara, opet moram da iznesem jedan element kao manu.



“SKAKANJE I IZBEGAVANJE NAPADA KORIŠĆENJEM TASTERA SA STRANE DŽOJSTIKA, UME DA BUDE JAKO KONFUZNO”

Sećate li se „twin shooter“ igara? U pitanju su naslovi koji koriste obe palice džojstika istovremeno, levu uglavnom za kretanje u jednoj ravni u prostoru i desnu za konstantno nišanje oko igrača. Revita koristi ovakav kontrolni sistem, što znači da su kontrole malo „pomešane“ u odnosu na jednu prosečnu 2D platformu.

Skakanje i izbegavanje napada korišćenjem tastera sa strane džojstika, ume da bude jako konfužno. S tim na umu, pred igračem su dve opcije. Ili da uporno istrenira mozak da se navikne na ovakav kontrolni sistem, ili da promeni kontrole na ne-

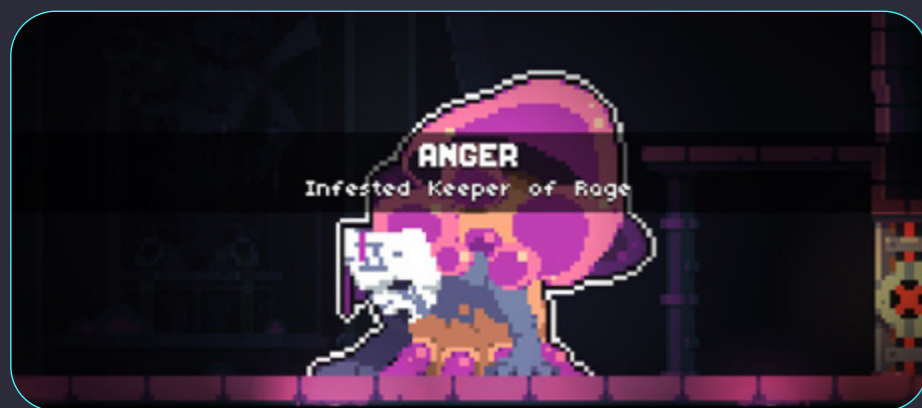
ku od jednostavnijih varijanti čime se gube neke od mogućnosti koje je razvojni tim pokušao da plasira kao esencijalne.

Ovo se naročito oseća u pogledu naprednih opcija kretanja, gde skok i pucanje u zemlju istovremeno, omogućavaju da doprete do viših platformi. Takođe, dugme za brzo kretanje i izbegavanje protivničkih napada, u svakoj drugoj varijanti osim podrazumevane, kao da više komplikuje stvar umesto da je uprošćava.

Moj savet vam je da se naviknete na podrazumevane kontrole, ali samo

pod uslovom da ozbiljno namerate da zaigrate igru, jer i to može imati svoju cenu kad se vratite na neki „normalniji“ naslov nakon toga.

Prelaženje nivoa, osim što traži da budete vešti u akcionom delu, nudi i mogućnost da se ojačate nekim od unapređenja koja plaćate sopstvenom energijom. Kako je u pitanju najvredniji resurs koji imate na raspolaganju, jako je važno dobro promisliti pre nego što se odlučite da kupite neko poboljšanje od usputnih trgovaca ili platite otvaranje pro-nađenog kovčega sa blagom.



“SAMO PAŽLJIVIM EKSPERIMENTISANJEM SA UNAPREĐENJIMA I ORUŽJEM MOŽETE DALJE NAPREDOVATI!”

Uz sve to, igra je ispunjena tajnim prolazima kao i onim koje otvarate ključevima stečenim usput. A kao najbitniji ključ od svih, stoji razumevanje sistema napretka i statistika. Samo pažljivim eksperimentisanjem sa unapređenjima i oružjem možete dalje napredovati.

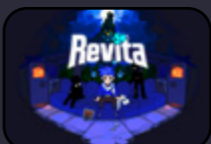
Ali povremeno izgubljena partija, neminovno će se događati. U tom slučaju, bićete nagrađeni u zavisnosti od toga koliko daleko ste dogurali, valutom koju možete trošiti u centralnoj oblasti, pa otključavati trajna i najkorisnija unapređenja.

Konačno, igra obiluje interesantnim muzičkim temama, koje u retro maniru pozivaju da se što više udubite u akciju, ali i misteriozni svet koji ipak poseduje nekoliko interesantnih priča za ispričati...

Revita je naslov koji bi svako željan dobre „rogue lite“ akcije trebalo da isproba. Kao jedina prava mana, ponovo se nameće nezgrapni kontrolni sistem. A svaka ostala, najviše je obojena vašom odlučnošću i pitanjem – koliko daleko imate strpljenja da dogurate.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: 64bit 1.5 GHz CPU
GPU: DirectX® 10 podrživa kartica
RAM: 2048MB
HDD: 250MB



IGRU USTUPIO:
PLAN OF ATTACK

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Dear Villagers / Plug in Digital

CENA:
16.99€

RAZVOJNI TIM:
BenStar

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

8

- ✓ Motivirajuće teško
- ✓ Dopadljiv vizuelni stil
- ✓ Brza i zabavna akcija
- ✗ Kontrole zahtevaju mnogo navikavanja
- ✗ Dizajn nivoa i protivnika je mogao biti inovativniji

ARE YOU OUR NEXT TETRIS PRODUCT OWNER?



PLAYSTUDIOS
europe

playstudios.eu

TETRIS

Autor: Milan Janković

COOL KID CODY

U traganju za nekim raznovrsnijim naslovima našli smo na Cool Kid Cody, vizuelnu avanturu point&click fazona u kojoj je kul biti kul. Igra je ležernog tipa i od mehanika nosi sakupljanje predmeta, donošenje odluka i skejtovanje. Ali tu je i priča, pošto mali Cody želi da postane najkul lik.

Cody je deo društva koje ima tri frakcije: Gubitnike, Kul klince i Bogove. Gubitnici su dno društva i čine ih ljudi koji su socijalno nesposobni. Cool Kids su cenjeni građani koji rade kul stvari kao što je vožnja skejtom. Bogovi su apsolutni vrh jer imaju magične „kulijana“ moći koje im omogućavaju da vladaju sopstvenom frakcijom/domenom/stvarima. Vi ste Cool Kid Cody koji ima potencijal da postane apsolutni Bog, ali prvo morate da transformišete apsolutnog gubitnika u kul klinca.

Sam stil me je naterao da isprobam igru i moram da kažem da sam prilično impresioniran. Igra pruža finu promena tempa u odnosu na uobičajeno „kliktanje za više dijaloga“, što praktikuju mnogi vizuelni romani. Jasno je da se radi o trendu kul dece i bilo čega radikalnog i modernog iz 80-ih do 90-ih. Ako bih pio svaki put kada bi neko rekao „kul“, moja bešika bi eksplodirala, ali igra to balansira sa drugim šalama kao što je zloglasni 80085.

Ne mogu reći mnogo više jer su do sada objavljene samo dve epizode. Premisa priče je pristojna, a dodatnu čar joj daju likovi koji predstavljaju baš ono što biste očekivali od tipičnog Cool Kid klinca koji je došao iz 80-ih ili 90-ih.



RAZVOJNI TIM:
Denny Truong, Andy Schneider

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/1877710/Cool_Kid_Cody/



SNAKE RIVALS

Pre doba pametnih telefona, čuvena igra „Zmijice“ (i stotine spin-off-a koji su proizašli iz nje) bila je ultimativni način da se ubije vreme u pokretu. Definitivno je bilo nečega u toj prostoj kontroli pikselizovanog gmizavca na monohromatskom ekranu. Svi koji su proživeli 2000-te iskusili su, na ovaj ili onaj način, ludilo sa zmijama.

Supersolid, jedan od vodećih studija za mobilne igre u Velikoj Britaniji, još jednom je nadmašio sebe stvarivši preko potrebnu Android verziju ozloglašene igre Snake. Ovoga puta se zove Snake Rivals.

Jedna od karakteristika Snake Rivals je to što vam omogućava da prilagodite svoj avatar. Jedno je sigurno: daleko smo od jednostavnih vremena monohromatskih piksela. Možete biti Orkobra, Kaubra, Klovnbamba i mnogo, mnogo više. Ne samo da možete da prilagodite ukupan izgled vaše zmije, već i njihovu boju i pojedinačne delove. Što ih veće uzgajate, više možete pokazati svoj stil.

Na raspolaganju vam stoje i razna pojačanja. Pazite međutim da ih je vrlo lako potrošiti i teško nabaviti. Dodaju još jedan sloj zabave igri, ali mogu biti prilično skupa.

Snake Rivals je brza, laka i izuzetno zabavna igra koju možete da igrate u bilo kom trenutku, koliko god želite. Da budemo iskreni, pokušavamo da je isključimo već dobrih sat vremena!

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Orangenose Studios

CENA:
Besplatno / mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:
Apple iPhone 13

OCENA **DA**



Autor: Miloš Hetlerović

ASUS TUF DASH F15

Kompaktan a solidno moćan

Kada smo prvi put krenuli sa opisima gejming laptopova tu su bile ogromne zveri koje su teško bile prenosne a performanse su im bile užasne u odnosu na one kod desktop računara. U međuvremenu su postali mnogo brži i bolji, ali i manji. Nažalost, smanjenje dimenzija i poboljšanje performansi obično je, koliko god bilo nama interesantno za opis, nosilo veliki penal u ceni pa je teško ko mogao da očekuje da će sebi moći da priušti jednu ovakvu mašinu. Međutim, da li smo sada došli u situaciju da laptop može biti i dobrih gejming performansi, i relativno kompaktan i ne toliko skup. Izgleda da jesmo, uglavnom.

Asus TUF Dash F15

Asus TUF Gaming serija uređaja se nalazi tržišno orijentisano ispod njihovih Republic of Gamers modela, koji su sada zapravo poseban i brend, i to se donekle može videti čim se susretnete čak i sa kutijom – dok je

kod ROG modela kutija dizajnirana do besvesti, TUF dolazi u „običnoj“ kutiji od recikliranog kartona. Naravno daleko od toga da ona ne izgleda lepo, čak je i raspored elemenata unutra sličan, ali je jasna razlika. Kada se izvadi sam uređaj primećuje se odmah poprilično svedenija estetika – model na testu je tamno sivi, neko bi rekao i skoro pa crni, dok postoji i opcija belog, a jedino što se sa gornje strane primećuje jeste mali TUF logo i sličan ispis u tankim linijama preko skoro pa celog uređaja. Jeste i dalje donekle gejmerski, ali daleko od „svetla Las Vegasa“ stila koji nalazimo na nekim ROG modelima. I inače je ceo oblik laptopa vrlo kvadratast, bez bilo kakvih naglašenih izduva i slično, a ukupna debljina je manja od 2cm i konstantna je sa svih strana, a portabilnosti doprinosi i težina od okruglo 2kg. Kada se otvori primećuje se ekran sa jako tankim ivicama, osim donje na kojoj je i ASUS logo, ka i nadalje svedena estetika uređaja koji jedino razbijaju WASD tasteri koji su u beloj bo-

ji u odnosu na skoro pa potpuno crnu unutrašnjost. Iznad tastature se nalaze posebni taster za regulisanje zvuka kao i pozivanje Armoury Crate softvera za upravljanje karakteristikama računara, dok nema numeričkog dela tastature, a kursorske strelice su nešto manjih dimenzija ali i dobrog rasporeda. I inače je kucanje na tastaturi jako prijatno, a opet ovde nema RGB osvetljenja već su tasteri prosvetljeni samo nekom zelenkastom bojom čiji intenzitet možete podešavati ali ne i nijansu, niti određivati osvetljenje po pojedinačnom tasteru ili grupi. Touchpad je dosta veliki i vrlo prijatan za korišćenje, sa integrisanim tasterima u donjem delu. Ono što je meni u prvom trenutku bilo malo čudno jeste da je touchpad bukvalno malo pomeren udesno u odnosu na centralnu osu simetrije uređaja, što je na primer jako dobro kada levom rukom kontrolišete WASD tastere jer ga ne možete dlanom slučajno dotaći i aktivirati. Međutim to je zahtevalo malo vremena da to moj mozak shvati, pa kad god sam

“ASUS TUF DASH F15 JE TREKUTNO VRLO RETKA ZVERKA NA TRŽIŠTU”

hteo da krenem da kucam na slepo bih omašio jedan red tastera, prosto je dovoljno malo pomeren da sam podsvesno računao da je na sredini. Tek sam posle detaljnije analize situacije shvatio gde grešim i onda je sve bilo u redu.

Svi portovi na uređaju se nalaze sa leve i desne strane, pri čemu se sa desne strane nalaze samo dva USB Type-A porta za priključivanje miša ili nekih drugih periferije. Sa leve strane su tu port za punjenje, mrežni ulaz, HDMI, jedan standardni USB, audio konektor i Thunderbolt 4 port koji je ujedno i USB-C. Osim toga se i sa strane i pozadi, kao i iznad i ispod tastature, nalaze ventilacioni otvori koji služe da se komponente dobro ohlade u ovako maloj šasiji i iz njih često izlazi poprilično topao vazduh, s tim da korisniku to praktično ni najmanje ne smeta jer vazduh ne ide na delove računara s kojim ste u kontaktu.

Uz uređaj stiže poprilično glomazan punjač snage 200W koji omogućava da sve performanse računara iskoristite u punom kapacitetu. Međutim ono što je interesantno jeste da on podržava i punjenje preko USB-C porta do 100W jačine, pa na taj način možete puniti računar i mobilni telefon istim punjačem koji može biti i znatno manjih dimenzija. Naravno ne treba u tom slučaju računa-



ti da ćete igrati najzahtevnije igre, ali za neko surfovanje i kancelarijske poslove će sigurno biti sasvim dovoljan. U tom smislu bitna stavka ovog računara jeste da mu baterija traje preko 16.6 sati po tvrdnjama iz ASUS-a, ali realno može se izvući 10 sati normalnog korišćenja bez ikakvih problema. Pritom kroz softver možete definisati na primer da se baterija puni samo do 80% kapaciteta što je super ako vam je računar stalno na punjaču jer će to produžiti njen životni vek. Opet, činjenica da njegov klasični punjač 50% kapaciteta baterije napuni za samo 30 minuta je izuzetno postignuće, pogotovu ako računamo da je u pitanju gejming laptop jer će vam u praksi to kratko punjenje doneti 4-5 korišćenja bez problema.

Dolazimo i do ekrana koji je dijagonalne 15.6“ i ima sasvim adekvatnu 1920x1080 rezoluciju dok Asus kao tip panela navodi „IPS-level“. U praksi to nije IPS već TN ekran, ali moram priznati još jednom da su njihovi ovako označeni ekrani zaista izuzetno kvalitetni i prosto ne mogu napraviti razliku u odnosu na neki IPS ekran iz poslovnih laptopova srednje klase. Ekran ima brzinu osvežavanja od 144Hz i Adaptive Sync mo-

gućnost usaglašavanja frejmova sa grafičkom karticom. Ispod Asus logotipa na dnu ekrana se nalaze i dva otvora za noise cancelling mikrofona koji uz pomoć softvera radi zaista dobro, a i zvuk koji dolazi iz ugrađenih zvučnika je solidan. Ono što bi mogla biti zamerka ovom laptopu jeste da se opet nekako nije našlo mesta za web kameru koja je u današnje vreme rada od kuće i sa udaljenih lokacija skoro pa obavezna, ali opet verovatno većini gejmera neće biti baš neophodna.

Performanse

Asus TUF Dafs F15 je malo čudna mešavina komponenti koje bi nekome na prvi pogled delovale vrhunski i ograničenja koja donosi njegova vrlo kompaktna šasija. Naime kada pogledate specifikacije sa i7-11370H procesorom, RTX 3070 grafičkom karticom, 16GB memorije deluje kao da je ovo računar za sve, pa i najteže zadatke. Međutim to treba gledati i u kontekstu termalnih karakteristika u ovako maloj šasiji koje su poprilično ograničavajući faktor za većinu komponenti, tj pre svega za proce-



sor i grafičku karticu. Tako ovo jeste u pitanju i7 11. generacije ali model sa „samo“ četiri jezgra i čiji je maksimalni TDP ograničen na 35W dok je recimo standardniji i7-11800H koji se nalazi u čistokrvnim gejmerskim laptopovima opremljen sa 8 jezgara i do 45W. S druge strane je još veće ograničenje na RTX 3070 čipu koji je zakucan na samo 85W snage, dok se u većim modelima laptopova on razmaše i do celih 125W. U praksi znači da će ovaj, ovako konfigurisan laptop verovatno pre da razmenjuje udarce sa nekim čistokrvnim gejming mašinama koje su opremljene nekim jakim i5 i u nekim slučajevima čak i RTX 3060 grafikom nego što će biti bliži onima sa baš i7 i 3070, ali u svakom slučaju i iz njega možete izvući vrlo respektabilne performanse, pogotovu za 1080p igranje u 144Hz. Takođe manji broj jezgara procesora neće biti baš idealan ukoliko se bavite video-montažom na primer, ali će i taj posao moći da odradi, samo nešto sporije od konkurencije.

Bitno je naglasiti da dosta karakteristika ovog modela možete podeti iz Armoury crate softvera, pa je tako po defaultu stavljen na silent mod gde zaista i jeste nečujan. Još jedan interesantan mod je Windows koji zapravo podrazumeva da se ne igrate već samo radite nešto uobičajeno na računaru. Za igranje su tu Performance i Turbo modovi, u oba ventilatori postanu poprilično glasni pa se preporučuje igranje sa slušalicama na glavi ali se dobijaju značaj-

no bolje performanse. Treba imati u vidu da će biti vrelog vazduha praktično svuda oko laptopa, a interesantna je i vrelna koja izlazi iznad tastature ali sve to ne smeta. Primenjen je i trapezoidni dizajn ekrana pa su tako otvori sa zadnje strane uvek slobodni. U priloženom softveru možete menjati i mnoge druge stvari, od korišćenja trackpada ili windows tastera, optimizovanja korišćenja interne ili Nvidia grafike i slično, smanjiti brzinu osvežavanja ekrana radi uštede baterije, ali i prosto samo pratiti parametre sistema u smislu temperatura, frekvencija i slično.

Zaključak

Asus TUF Dash F15 je trenutno vrlo retka zverka na tržištu – performanse su solidne, dimenzije su relativno kompaktne kada je gejming laptop u pitanju, a cena nije previsoka. Pogotovu treba imati u vidu da je nama na testu bio „odlazeći“ model za 2021. godinu koji sada verovatno možete uhvatiti na nekim sniženjima i slično što njegovu vrednost dodatno poboljšava. Rekao bih da je ovo pravi gejming laptop za mase, naravno ako ste spremni da napravite neke kompromise. Međutim u današnjoj klimi gde je teško sastaviti i desktop PC zbog situacije na tržištu grafičkih kartica modeli kao što je Dash F15 i te kako imaju smisla za prosečnog gejmera, ali i za one koji bi ovaj računar koristili kao mašinu za učenje, pa čak i za poslovne primene.

“PERFORMANSE SU SOLIDNE, DIMENZIJE SU RELATIVNO KOMPAKTNE KADA JE GEJMING LAPTOP U PITANJU, A CENA NIJE PREVISOKA”

Karakteristike:

Model	Asus TUF Dash F15
Procesor	Intel Core i7-11370H (4-core/8 Threads)
Memorija	16GB DDR4 3200MHz
Grafička kartica	GeForce RTX 3070 8GB GDDR6
SSD	512GB M.2 NVMe
Hard disk	Nema
Povezivanje	3xUSB 3.2 Gen1 Type-A, 1xThunderbolt 4 Type-C Power delivery, 1xHDMI 2.0, 1xGbit LAN, 3.5mm combo, WiFi 6, Bluetooth 5.2
Ekran	15.6" 1920x1080 144Hz IPS-Level Adaptive Sync
Težina	2.00 kg

Testiranje:

Igra Ultra settings	1920x1080 (average FPS)
Witcher 3	76.7
Battlefield 5 (RTX OFF)	94.5
Assassin's Creed Valhalla	56.4
Shadow of the Tomb Raider	82.1

TIPS & TRIKS

GAMING KANAL

KLIPOVI SVAKE SREDE SA VAŠIM OMILJENIM YOUTUBERIMA!



 /TIPSANDTRIKS

POWERED BY

TRIK



Autor: Miloš Hetlerović



LOGITECH STREAMCAM

San svakog strimera

Web kamere su nešto što je u poslednjih dve godine postalo praktično nezobilazan deo svakoga ko učestvuje na webinarima, online konferencijama, sastancima i slično. Međutim u isto vreme vidimo i veliki uzlet društvenih mreža i pogotovu gledanja strimova i samog strimovanja igranja, bez obzira da li se radi o novoj igri, o nekom esports profesionalcu ili prosto nekoj ličnosti koja je sama po sebi zanimljiva na društvenim mrežama pa nije ni bitno toliko šta tačno strimuje. Sve to je podsta-

klo proizvođače da sve češće izbacuju proizvode koji su prilagođeni baš ovim korisnicima.

Logitech Streamcam

Streamcam je kao što mu i sam naziv govori web kamera koja je prilagođena specifično strimovanju različitih gejmerskih sesija, što naravno ne znači da se ne može koristiti i za bilo šta drugo za šta inače koristite kameru. U tom smislu je i prvo iznenađenje kada se otvori pakovanje – u prilogu se dobija standardni nosač za vrh ekrana, ali dru-

gi konektor koji služi da uređaj postavite na bilo koji tripod ili bilo šta drugo što ima standardni šraf za foto-aparat ili kameru. Ovo vam nudi mnogo više fleksibilnosti u smislu rasporeda elemenata i kadriranja za vaš strim čime se možete odvojiti od ostatka ekipe koja radi to isto. Sama instalacija je vrlo jednostavna s tim da treba napomenuti da se kamera povezuje preko novog USB-C standarda pa treba proveriti da li imate taj port na računaru za strimovanje, ali ukoliko i nemate to se može rešiti jednostavnim adapterom na standardni USB-A. Sam

dizajn kamere je vrlo interesantan, mi smo je dobili u beloj boji koja ima neku kariranu tkaninu na prednjoj strani tako da izgleda vrlo simpatično, ali je zanimljivo i da je Logi natpis zapravo rotiran za 90 stepeni pa sam ja prvo potpuno pogrešio orijentaciju kamere jer ona nije zapravo potpuno kvadratna već je pravougaona. Još jedna bitna stvar jeste da postoji bela LED dioda koja vam govori kada kamera snima što je vrlo korisno ukoliko radite uživo uključnja da ne bi bilo nedoumica da li nešto radi ili ne. Već i na prvi pogled kamera odaje utisak premium pro-



“VRLO INTERESANTAN DIZAJN”

izvoda ali se to i te kako dokazuje tek kada je uključite.

Fenomenalan kvalitet za strim

Možda će nekoga za početak iznenaditi da je rezolucija strim kamere „samo“ 1920x1080 piksela ali treba imati u vidu da je ona pre svega namenjena za strimovanje – dakle ukoliko je kombinujete sa igranjem neke igre verovatno će najveći deo ekrana okupirati sama igra dok ukoliko se bavite neki drugim sadržajem poput vlogova i slično platforme na koje se to kači obično ne daju prioritet višoj rezoluciji. S druge strane snimanje je moguće u do 60fps tako da ćete uz dobru internet konekciju imati zaista jako glatku sliku bez obzira šta radili na ekranu. Vrlo bitna stvar je i stakleno sočivo koje ima mogućnost smart auto-focus što u praksi znači da ukoliko se značajno pomerite u kadru, odaljite od kamere i slično (što do-

sta strimera radi kada se desi nešto neočekivano ili interesantno u igri) fokus će i dalje ostati čvrsto na vama i nećete imati zamućenje usled promene udaljenosti subjekta od kamere. To je takođe i mogućnost auto-kadriranja koja će praviti male promene u kadru kako bi uvek onaj koji strimuje bio u sredini kadra. Dodatna pogodnost je i auto ekspozicija koja će snimak brzo prilagoditi promenama u svetlu koje se mogu desiti, na primer ako vam neko upali svetlo u inače tamnoj prostoriji i slično, to će zaista minimalno uticati na sam snimak što sa ranijim web kamerama nije bio slučaj. Automatsko podešavanje ekspozicije će proizvesti i vrlo prirodne tonove vaše kože shodno podešavanjima koje ste odabrali, a to smo često videli kod strimera kao problem gde se dešava da neko izgleda previše bledo i slično. Kamera poseduje i ugrađen mikrofoni sa noise-cancelling funkcijom koji radi solidno,

“FULL HD REZOLUCIJA
U 60FPS”



ali bih za strimovanje ipak preporučio neki odvojeni odgovarajući mikrofون.

Koliko je sam hardver bitan za dobar strim toliko je bitan i softver koji koristite a Logitech je Streamcam dodatno optimizovao za rad sa najpopularnijim programima za ovu svrhu kao što su Streamlabs ili Open Broadcaster Software (OBS), dok uz uređaj dobijate i 3 meseca besplatne premium pretplate za XSplit. Sve ostalo se dodatno podešava i kroz G Hub softver i tu postoji gomila efekata koje možete dodati, od onih komičnih do onih koji će zaista dati specifičan pečat slici. Treba ipak imati u vidu da Logitech za sve ovo, ali i za samo strimovanje u 1080p 60fps predlaže da imate računar sa najmanje sedmom generacijom Intel i5 procesora (ili noviji ili AMD ekvivalent), kao i bar 8GB

RAM memorije – a to je sve pre nego što uopšte uključite i bilo koju igru, tako da treba znati da live striming u dobrom kvalitetu zahteva dosta jaku mašinu, kao i naravno dobru internet konekciju.

Zaključak

Sa cenom od preko 20 hiljada dinara u domaćim radnjama Logitech Streamcam spada u definitivno jednu od skupljih kamera na tržištu ali deluje da njene mogućnosti opravdavaju cenu. Bez obzira da li hoćete da imate svoj gejming strim na Twitch-u, da li želite da budete influencer na TikToku ili Youtube-u sa bilo kojom temom od šminke do nekih životnih pitanja, sa ovom kamerom možete biti sigurni da ćete izgledati dobro što je u današnje vreme gde je konkurencija za gledaoce na ovoj sceni vrlo žestoka praktično jedan

“SOFTVER
PRAVI DODATNU
RAZLIKU U
KVALITETU SLIKE
U ODNOSU NA
KONKURENCIJU”

od preduslova za uspeh. Naravno ne treba se osloniti ni samo na kameru, već treba obezbediti i moćan računar, dobar mikrofون i svetlo i druge uslove, a pre svega interesantan i informativan sadržaj, ali sa Streamcam-om će sve u startu izgledati dosta bolje nego sa nekom obično web kamerom.

PODRŽI PLAY! RETRO



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

Play! Retro je naš dugoročni projekat u kojem ćemo pokrivati put nastanka i razvoja industrije video igara od samih početaka pa dodanašnjice. Kao deo ovog projekta mi ćemo na kvartalnom i polugodišnjem nivou izdavati nove brojeve Play! Retro časopisa u kojem ćemo pokriti određenu eru industrije video igara.

Play Retro će biti potpuno besplatan za preuzimanje u digitalnom formatu, baš kao i Play!Zine svih ovih godina, ali ćemo ujedno imati i štampano izdanje koje ćemo davati našim pretplatnicima na Patreonu, partnerima i prijateljima.

Ukoliko Vi želite da podržite razvoj ovog projekta, ili želite da obezbedite štampano izdanje Play! Retro časopisa za sebe ili svoju kompaniju, koje ćemo slati na Vašu adresu, javite nam se.

Pišite na redakcija@play-zine.com

DM na Instagramu - [@play_zine](https://www.instagram.com/play_zine)

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



play!

RETRO



Autor: Miloš Hetlerović



STEELSERIES AEROX 5 WIRELESS

Profesionalan i lagan bežični miš

Trend rupičastih laganih miševa se nastavlja pa je SteelSeries odlučio da obogati svoju ponudu sa modelima namenjenim malo profesionalnijem tržištem sa malo zahtevnijim karakteristikama a nama je prvi od njih na test stigao Aerox 5 Wireless.

Aerox 5 Wireless

Aerox 5 serija sledi istu filozofiju koju imaju i Aerox 3 modeli, s tim da su Aerox 3 više nekako „i za svaki dan i za gejming“, dok se Aerox 5 pozicioniraju baš isključivo kao ozbiljni gejming miševi za one koji žele ekstremno lagane uređaje. I po obliku su dosta slični i Aerox 5 je miš nekih srednjih dimenzija gde dominira

rupičasta leđa a koja mu omogućavaju da u wireless varijanti ima težinu od samo 74 grama sa sve baterijom. Kroz rupičastu ljušturu prolazi RGB osvetljenje koje možete podešavati, a interesantno je primetiti da točkić nije prosvetljen. Miš je načelno simetričnog oblika ali opet dolazimo do situacije da su dodatni tasteri pozicionirani pod palcem desne ruke. A kod ovog modela to ima još više značaja jer su ti tasteri baš nešto što može napraviti razliku u igri. Prvo što upada u oči na inače crnom mišu jeste srebrni taster koji je malo napred i izbačen pa ćete ga vrlo lako naći pod palcem za neko aktiviranje snajpovanja ili tako nešto. Zatim su tu dva skoro pa standardna dodatna tastera, forward i back

po defaultu u Windowsu, ali se iznad njih nalazi jedan interesantan taster koji je iste dužine kao oba ova, a koji zapravo radi gore dole i na taj način vrši dve funkcije. U prvom momentu mi je ovo rešenje bilo čudno ali sam se kasnije navikao i mislim da može poslužiti za neke funkcije, na primer imalo bi smisla da na njega menjate oružje u FPS igri pod uslovom da točkić koristite za nešto drugo, zoom na primer. Sa gornje strane su dva standardna tastera, točkić koji se naravno može i pritisnuti i jedan mali taster iznad njega koji služi za promenu CPI osetljivosti. Ukupno je na raspolaganju 9 dugmića kojima možete dodeliti različite funkcije. Sa donje strane uređaja se nalazi dugme za uključivanje i prebaciva-



nje moda rada, kao i vrlo veliki PTFE beli klizači koji čine da miš zaista lepo leti po podlozi.

U paketu se dobija jedan USB-C kabl preko koga se miš povezuje na računar i naravno i puni, USB-C Wireless adapter kao i još jedan adapter za taj adapter! Naime wireless adapter je izveden sa USB-C konektorom što može napraviti malo problema ljudima koji imaju nešto starija desktop kućišta koja nemaju ovaj konektor. Zato se dobija još jedan adapter koji sa obe strane ima USB-C i onda miša priključite praktično tako što USB-A kraj kabla za punjenje stavite u računar, a sa obe strane adaptera stavite USB-C. Rekao bih da je samo rešenje malo komplikovano imajući u vidu da svi računari nemaju još uvek USB-C ali je to verovatno cepraćenju najmodernijih standarda u

“TEŽINA MIŠA JE SAMO 74 GRAMA”

industriji. Druga mala zamerka jeste što je wireless adapter poprilično glomazan pa možete zaboraviti ideju da ga na primer stalno držite u laptopu koji nosite sa sobom jer prosto nije moguće. Ono što je dobro kod ovog miša pak je što se može birati konekcija – s jedne strane je Quantum 2.0 wireless koji omogućava potpuno identične performanse kao da miša povezujete preko kabla, i za njega vam treba priloženi adapter, a sa druge strane ga možete povezati preko Bluetooth 5.0 konekcije sa laptopom i na taj način vam onda adapter nije ni neophodan ali su i performanse nešto slabije. To se

najviše odnosi na pooling rate koji je preko Quantum wireless 1000 Hz, dok je preko Bluetooth veze biti samo 125 Hz. Baterija će svakako duže trajati ukoliko koristite Bluetooth i u tom režim može izdržati do 180 sati rada, a bitno je napomenuti i da će vam samo 15 minuta punjenja obezbediti dodatnih 40 sati igranja. Naravno možete uređaj koristiti normalno i dok je povezan preko kabla. S obzirom da je kabl od ekstra mekanog Super Mesh materijala realno ni igranje sa njime ne predstavlja preveliki problem. Trajanje baterije zavisi i od toga koliko je upaljeno RGB osvetljenje kao i koliko je miš akti-



“PODRŽAVA
I QUANTUM
WIRELESS I
BLUETOOTH
KONEKCIJE”



“SENZOR JE
REZOLUCIJE
18.000 CPI”

van, a to sve možete podesiti preko SteelSeries Engine softvera.

Performanse i utisci u radu

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

Kada pogledamo dugovečnost dva osnovna tastera su urađena u najnovijoj generaciji Golden Mikro mehaničkih switcheva i SteelSeries tvrdi da mogu potrajati 80 miliona klikova, što zaista zvuči jako impresivno.

Zaključak

Aerox 5 Wireless nastavlja trend koji je postavljen sa Aerox 3 serijom ali ga podiže na jedan viši nivo funkcionalnosti. Nažalost to donosi i nešto veću cenu koja bi trebalo da bude oko 150 evra na našem tržištu, ali se za taj novac zaista dobija jedan vrhunski proizvod. Sve u svemu ukoliko ste u potrazi za laganim bežičnim mišem za igranje Aerox 5 predstavlja jedan od najboljih izbora trenutno.

Karakteristike:

Model	Steelseries Aerox 5 Wireless
Tip	Optički miš
Povezivanje	2.4GHz Wireless, Bluetooth 5.0
Senzor	18.000 CPI
Dodatno	CPI prebacivanje, RGB Osvetljenje, Quantum Wireless 2.0, težina 74 grama, vodootporan

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

ŽELELI STE DA POMOGETE VAŠEM OMILJENOM SAJTU I BESPLATNOM ČASOPISU ALI NISTE ZNALI KAKO?

POTREBNO JE SAMO DA POSETIŠ NAŠU PATREON STRANICU I DA ODABEREŠ JEDAN OD 5 TIEROVA KOJI TI NAJVIŠE ODGOVARA.

ZA UZVRAT MI TEBI POKLANJAMO VIDEO IGRE, FIZIČKE POKLONE, POTPIS U ČASOPISU I MOGUĆNOST DA DAŠ MIŠLJENJE O IGRAMA KOJE ĆEMO UVRSTITI U ČASOPISU!

● BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

play

z i n e

