# play! zine

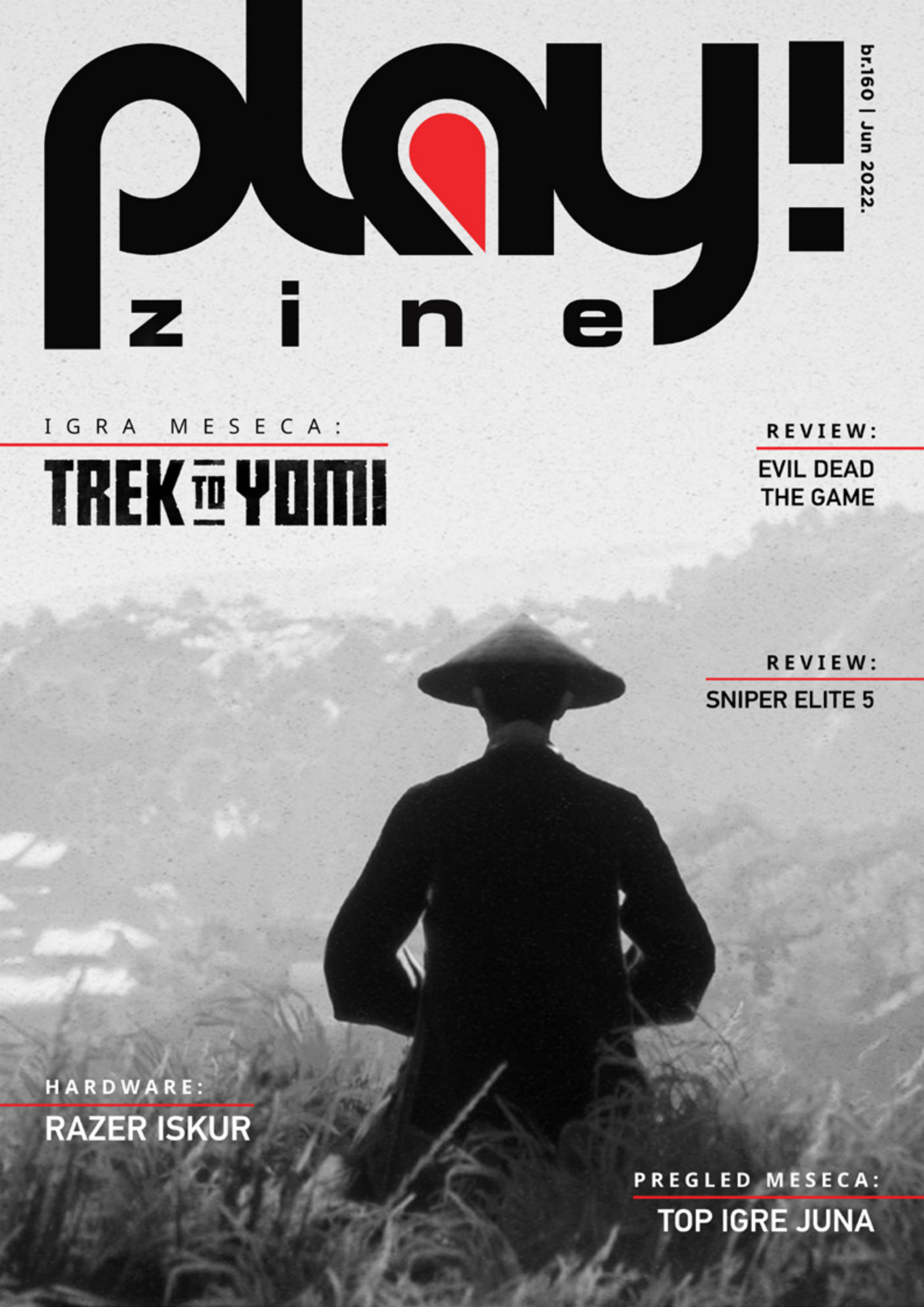
br.160 | Jun 2022.

IGRA MESECA:

## TREK TO YOMI

REVIEW:

EVIL DEAD THE GAME



REVIEW:

SNIPER ELITE 5

HARDWARE:

RAZER ISKUR

PREGLED MESECA:

TOP IGRE JUNA

play! zine

# BROJ 160 – JUN 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



# DOBRODOŠLI

Jun je počeo, dolaze vrućine i sve što ih prati, a sa njima i Morfeus koji nam nudi plavu i crvenu pilulu, odnosno borbu sa vrućinom, ili uživanje u hladu igrajući video igre.

Predlažemo kombinaciju obe pilule - umereno izlaganje suncu kada je ono najbezopasnije, a u momentima visokih vrućina vreme ispred računara ili konzola.

Očekuje nas dosta zanimljivih igara u junu, a po običaju smo se pozabavili i naslovima koji su izašli u mesecu za nama. Tu je Apex Legends Mobile, možda jedan od najboljih portova sa konzola i PC-a na mobilne uređaje koji sa sobom nosi i neke novine.

Igrali smo Trek to Yomi, Sniper Elite 5 i Evil Dead: The Game, na šta obavezno treba obratiti pažnju na stranicama pred vama. Ne propustite ni intervju sa Adamom Mitevićem, jedinstvenim domaćim kreatorom recenzija figura i ostale tekstove koje smo pripremili.

Narednih nedelja kreću velike najave igara koje će izaći krajem leta i tokom jeseni, tako da, kao što bi se reklo, stay tuned naši dragi čitaoci!

Želimo vam sunčan i uzbudljiv gejmerski jun!

TREK TO YOMI

# Sadržaj

FLASH VESTI ..... 6

NAJAVE MESECA: Top igre juna ..... 20

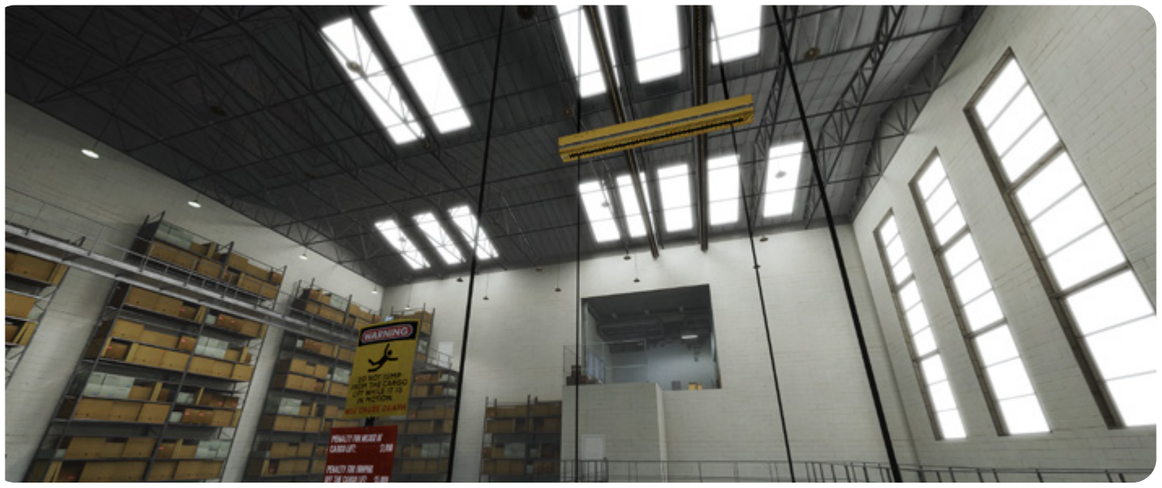
DOMAĆA SCENA ..... 26
INTERVJU: Holivud u malom: Intervju sa Adamom Mitevićem ..... 26
INTERVJU: Nothke o razvojnom procesu Podvarka ..... 30
INTERVJU: Milan Babuškov iz Bigosaur studija ..... 32

Apex Legends Mobile ..... 36
Evil Dead - The Game ..... 38
Nintendo Switch Sports ..... 42
Sniper Elite 5 ..... 46
The Centennial Case - A Shijima Story ..... 50
The Stanley Parable - Ultra Deluxe Edition ..... 54
Trek to Yomi ..... 56
Vampire: The Masquerade Swansong ..... 60
We Were Here Forever ..... 64

BESPLATNI KUTAK ..... 68
U POKRETU ..... 69

HARDWARE: Razer Iskur ..... 70
HARDWARE: Redragon Pollux ..... 72
HARDWARE: ROG Zephyrus Duo 16 ..... 74
HARDWARE: SteelSeries Aerox 9 ..... 78


**56** IGRA MESECA: TREK TO YOMI



**54** REVIEW: THE STANLEY PARABLE ULTRA DELUXE EDITION

**64** REVIEW:WE WERE HERE FOREVER

**78** HARDWARE: ROG ZEPHYRUS DUO 16

## STAR WARS JEDI: SURVIROR JE NASTAVAK NA FALLEN ORDER, NE IZLAZI ZA PS4 I XBOX ONE

Nastavak na Star Wars Jedi: Fallen Order je Star Wars Jedi: Survivor, tvrdi se.

Reporter VentureBeat-a Džef Grub izneo je tvrdnju tokom svoje premium emisije Giant Bomb Grubbsnax.

Grub je tizovao da mu je naslov nastavka poznat, a nakon što je član četa pogodio podnaslov, Grub nije elaborirao dalje od ovoga.

Ovo je najnovija informacija o predstojećoj igri od Grub-a, koji je ranije ove godine tvrdio da igra dolazi samo na konzole trenutne generacije.

„Star Wars Jedi 2 će isprva biti dostupan samo na konzolama nove generacije, dakle PS5, Xbox Series X i S, a kasnije, naravno, i na PC-u“, rekao je Grub.

Dodao je i da igra sigurno neće izaći do 2023. godine.

Drugih detalja trenutno nema, osim potvrde da EA radi na nastavku. Ove godine se očekuje najava sa sve trejlerom i prikazom gejmpleja.

## NINTENDO OČEKUJE SLABIJU PRODAJU SWITCH KONZOLA OVE GODINE

Nintendo navodno očekuje da će prodaja Switch konzola opasti u tekućoj fiskalnoj godini, zbog nestašica i logističkih problema na tržištu.

Nikkei tvrdi da kompanija očekuje da će prodati oko 20 miliona Switch jedinica u svojoj tekućoj finansijskoj godini, što predstavlja pad od 10% u odnosu na prethodnu godinu i 30% pad u odnosu na 2020. godinu.

Broj konzola prodatih u fiskalnoj 2021. procenjen je na 23 miliona jedinica, što je pad od 20% u odnosu na prethodnu godinu kada je konzola dostigla vrhunac sa 28,83 miliona jedinica.

Ranije ove godine, Nintendo je deo tog pada okrivio za globalni nedostatak poluprovodnika, kao i za prošlogodišnji fenomen prodaje Animal Crossing-a.

Prema Nikkei-ju, pad se dogodio uprkos velikoj globalnoj potražnji za Switch-om, a Nintendo bi navodno želeo da poveća proizvodnju ako se problemi sa snabdevanjem mogu rešiti.

U februaru, Nintendo Switch je postao najprodavanija Nintendo kućna konzola svih vremena, sa 103,54 miliona prodatih jedinica do 31. decembra 2021, što je nadmašilo Wii-jevih 101,63 miliona.

## SQUARE ENIX PRODAJE ZAPADNI OGRANAK, SA SVE STUDIJIMA I DEUS EX I TOMB RAIDER FRANŠIZAMA

Embracer Group pristao je da kupi veliki deo zapadnog razvojnog ogranka Square Enixa za 300 miliona dolara.
Ugovorom će Embracer Group kupiti Crystal Dinamics, Eidos Montreal, Square Enix Montreal i katalog IP igara uključujući:

- Tomb Raider
- Deus Ex
- The Thief
- Legacy of Kain

Takođe će uključivati „više od 50 igara iz kataloga“ iz Square Enix. Ovo će takođe potencijalno uključiti Square Enix-ove Marvel igre, The Avengers i Guardians of the Galaxy, u skladu sa ugovorima vlasnika licence.

Ukupna akvizicija uključuje oko 1.100 zaposlenih u tri studija na osam lokacija širom sveta.

Prema Embraceru, ukupna kupoprodajna cena će biti 300 miliona dolara, „bez gotovine i dugova, koja će u potpunosti biti isplaćena pri finalnog sklapanju ugovora“. Očekuje se da će ugovor biti sklopljen u drugom kvartalu ove finansijske godine (između jula i septembra 2022.).

U saopštenju za javnost Square Enix je rekao da sporazum „omogućava pokretanje novih preduzeća napredujući sa investicijama u već započetim oblastima“.

Dodaje se: „U budućnosti, razvojna funkcija kompanije će se sastojati iz njenih studija u Japanu, Square Enix External Studios i Square Enix Collective. Studiji kompanije u inostranstvu će nastaviti da objavljuju franšize kao što su Just Cause, Outriders i Life is Strange.

## BLIZZARD NAJAVIO NOVU MOBILNU IGRU – WARCRAFT ARCLIGHT RUMBLE

Blizzard je najavio Warcraft Arclight Rumble za Android i iOS uređaje.

Free-to-play naslov je otkriven 3. maja tokom prenosa uživo sa Blizzard razvojnim timom.

„Warcraft Arclight Rumble je mobilna strategija brzog tempa koja ima ogromnu PVE kampanju“, rekao je pomoćnik direktora igre Adam Kugler. „U igri ćete imati priliku da se oprobate u dungeon raidovima, a tu su naravno i PvP i co-op modovi – sve što biste očekivali od jedne Warcraft igre iz Blizzarda.”

„Bili smo super inspirisani igrama tower defense žanra“, dodao je on. „Naša igra zapravo nije tower defense, već neka vrsta ”tower attack-a.“

Igra će omogućiti igračima da prikupe preko 60 likova iz celog Warcraft univerzuma, „oživljenih kao minijature na stolu sa ljubavlju izvajanim“.

Zatvorena beta verzija za Warcraft Arclight Rumble stiže u ograničene regione „uskoro“, uoči objavljivanja igre kasnije ove godine na odabranim tržištima.

# NAJIŠČEKIVANIJA PC IGRA ODLOŽENA ZBOG PRELASKA NA UNREAL 5 ENDŽIN

The Day Before, jedna od najiščekivanijih igara za PC, odložena je za otprilike godinu dana. Prvobitno planiran za lansiranje ovog leta, predstojeći survival MMO sada je pomeren za rani deo 2023. I dok je ovo odlaganje ono koje će verovatno uznemiriti mnoge koji su se radovali naslovu, konačni proizvod bi na kraju trebalo da bude mnogo bolji zbog svrhe ovog odlaganja.

Otkriveno preko IGN-a, programer Fntastic je detaljno opisao razlog ovog kašnjenja za The Day Before. Ukratko, studio je rekao da će sada prebaciti igru u Unreal Engine 5, koji je najnoviji endžin za igre iz Epic Games-a. Kao takav, sada The Day Before odlaže na 1. mart 2023. godine.

„Milioni ljudi su dodali The Day Before na svoju listu želja, čineći The Day Before jednom od najiščekivanijih igara na svetu“, navodi Fntastic u novoj izjavi koja prati ovu najavu odlaganja.

Kao što je sam Fntastic pomenuo, The Day Before je bila jedna od najtraženijih igara na svetu tokom dužeg vremenskog perioda. Zapravo se našao na vrhu liste najiščekivanijih igara na Steam-u iznad naslova kao što su Starfield, Hollow Knight: Silksong i Stalker 2. Zbog toga je jasno da je veliki broj ljudi pomno pratio razvoj The Day Before, kao i njegov dolazak. Nažalost, to čekanje će sada morati da bude malo duže nego što se prvobitno očekivalo.

Eh, da smo samo znali koji dan ranije.

# NFT PRODAJA OPALA ZA ČAK 92%

Prodaja nefungibilnih tokena (NFT) opala je za 92% od svog vrhunca prošle godine.

Ove vesti saznajemo putem podataka sa web stranice NonFungible, koje je prikupio Wall Street Journal, a koji pokazuju da je prodaja NFT-a tokom prve nedelje maja pala na dnevni prosek od oko 19.000, u odnosu na 225.000 u septembru.

Broj aktivnih novčanika na NFT tržištu je takođe značajno opao, pokazuju podaci: pad sa 88% na oko 14.000 prošle nedelje sa visokih 119.000 u novembru.

Čini se da je interesovanje za NFT takođe značajno opalo, tvrdi se. Prema Google trendovima, pretrage za termin su dostigle vrhunac u januaru i od tada su pale za oko 80%.

NFT su jedinstvene nezamenljive jedinice podataka uskladištene na blockchainu, koje efektivno omogućavaju korisnicima da poseduju, kupuju i prodaju digitalne predmete kao što su itemi u igri ili umetnička dela.

NFT trend se proširio prošle godine kada su mnoge velike kompanije i poznate ličnosti pokrenule sopstvene inicijative, uključujući Nike i McDonald's.

Brojne kompanije iz industrije igara takođe su počele da prodaju digitalne artikle kao NFT, uključujući Konami i Atari, iako je to izazvalo kritike nekih zbog visokog negativnog uticaja na gejming ekosistem i onoga što mnogi smatraju ciničnom implementacijom.

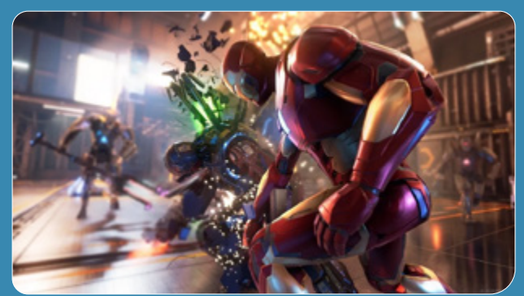
# SQUARE ENIX NAVODNO IZGUBIO 200 MILIONA DOLARA ZBOG MARVEL IGARA

Avengers filmovi objavljeni tokom prošle decenije imali su globalnu popularnost i milijarde dolara profita. Od tada, Marvel se udružio sa brojnim studijima u pokušaju da ponovi ovaj uspeh u obliku video igre. Nažalost, čini se da sve što su Marvel igre ikada donele Square Enix-u jeste gubitak od 200 miliona dolara.

Nakon iznenađujuće objave da Square Enix rasprodaje mnoge svoje zapadne divizije, počeli su da se pojavljuju detalji oko okolnosti prodaje. Jedan od najzanimljivijih detalja dolazi od starijeg analitičara u MST Financial-u, Davida Gibsona, koji je rekao:

„Marvel – to je razlog zašto je Square Enix prodao svoj zapadni tim za 300 miliona dolara. Zato što su za nešto manje od dve godine izgubili 200 miliona dolara na dve Marvel igre.”

Dve igre koje se ovde pominju su naravno Marvels Avengers i Guardians of the Galaxy. O uspehu Marvels Avengers – ili njegovom nedostatku – se naširoko raspravlja još od kada je igra prvi put lansirana 2020. godine, a ambiciozni naslov nikada nije uspeo da dosegne vrhunac. Guardians je bio veliki uspeh, iako je Square Enix javno objavio svoje razočaranje kada je u pitanju prodaja igre (iako je GOTG izašao pre tek nešto više od 6 meseci). Nije iznenađujuće, ali je razočaravajuće otkriće da Marvel ugovor nije ispao kako su se nadali. Nadamo se da sve strane mogu naučiti iz svojih grešaka.

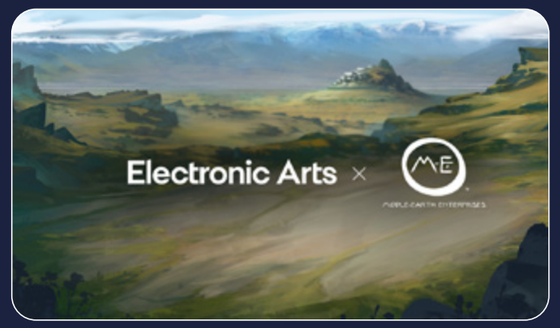


## EA RADI NA POTPUNO NOVOJ LORD OF THE RINGS IGRI!

EA je nekada pravio neke od najboljih igara zasnovanih na franšizi Gospodar prstenova. Izdavač nije imao licencu već duže vreme, ali to se promenilo u drugoj nedelji maja, kada je EA objavio novi ugovor sa Middle-Earth Enterprises.

EA ponovo pravi naslove The Lord of the Rings, iako još ne treba očekivati veliko visokobudžetno izdanje. Prva igra koja će biti objavljena u skladu sa ovim novim ugovorom o licenci biće The Lord of the Rings: Heroes of Middle-Earth, besplatni 'collectible RPG' za mobilne uređaje. Ovo će gotovo sigurno uključivati neki oblik gacha mehanike podržan premium valutom i mikrotransakcijama.

Igra će takođe očigledno sadržati „imerzivno pripovedanje, poteznu borbu i široku postavu likova". Trenutno nema datuma objavljivanja i EA




nije podelio dodatne detalje ili prikazao snimke iz igre.

Iako ovaj početni naslov nije toliko uzbudljiv, on još jednom otvara vrata za buduće LOTR naslove od EA, iako u ovom trenutku nisu objavljeni nikakvi planovi za buduće igre.

## PLAYSTATION 5 PRODAT U 19,3 MILIONA PRIMERAKA DO SADA, ZA 3 MILIONA MANJE OD OČEKIVANOG

Sony je objavio da je isporučio 2 miliona PlayStation 5 konzola tokom četvrtog kvartala svoje fiskalne godine, čime ukupan broj isporučenih konzola iznosi 19,3 miliona.

Sa 11,5 miliona PS5 konzola isporučenih tokom finansijske 2021. godine , to znači da je Sony propustio svoj početni cilj od 14,8 miliona konzola za više od 3 miliona jedinica.

Sony je ciljao da isporuči više PS5 tokom druge fiskalne godine nego što je PS4 od 14,8 miliona uspeo u istom periodu. Međutim, prošle godine je upozorio da će problemi u lancu snabdevanja ovo otežati.

Međutim, kompanija je saopštila da očekuje da će prodati znatno više PS5 konzola tokom tekuće fiskalne godine koja se završava martom 2023, sa oko 18 miliona jedinica.

U međuvremenu, samo 100.000 PS4 konzola je isporučeno prodavcima tokom tri meseca koja se završavaju 31. marta, čime je ukupno isporučeno oko 117 miliona.

Kompanija je takođe otkrila da je do kraja marta 2022. godine 47,4 miliona korisnika bilo pretplaćeno na PlayStation Plus, što je neznatno manje od 47,6 miliona u istom periodu prethodne fiskalne godine. Mesečni aktivni korisnici su takođe smanjeni za 106 miliona (u poređenju sa 109 miliona u fiskalnoj 2020.).

## EA I FIFA OKONČALI PARTNERSTVO, FRANŠIZA MENJA IME U EA SPORTS FC! ŠTA ĆE BITI SA FIFA IGRAMA?

EA i FIFA zvanično prekidaju svoju dugogodišnju saradnju. Kako prenosi EA, čuvena franšiza će posle FIFE 23 biti preimenovana u EA SPORTS FC.

EA je izdao prvu FIFU 1993. godine, započevši tradiciju koja traje već 30 godina, i kreiravši jednu od najpoznatijih fudbalskih simulacija u istoriji video igara. Kako prenosi New York Times, franšiza je u poslednjih nekoliko decenija generisala preko 20 milijardi dolara!

Iako je ovo partnerstvo bilo i te kako unosno, FIFA je navodno zahtevala daleko više novca, primarno zbog prava korišćenja imena fudbalske asocijacije, kao i imena Svetskog Prvenstva (FIFA World Cup), na kome su igrači imali priliku da se takmiče u okviru karijernih režima igre tokom godina. EA je iz ovog razloga krenuo ozbiljno da razmatra prekid partnerstva.

Danas smo saznali da su pregovori između dve kompanije konačno završeni, i da će franšiza od FIFE 23 pa nadalje biti poznata kao EA SPORTS FC. Iako EA više neće biti u mogućnosti da koristi FIFIN brend, i dalje poseduje licencu za mnoge poznate svetske lige, kao što su Premier Liga, LaLiga, Bundesliga, Serie A, MLS, i mnoge druge.

Tradicionalno, FIFA 23 izlazi ove jeseni, a EA je izjavio da će uskoro objaviti dodatne detalje vezane za budućnost franšize.

U sopstvenoj izjavi, FIFA je rekla da će joj odvajanje od EA omogućiti da lansira nove fudbalske video igre razvijene u third party studijima i izdavačima, „pružajući veći izbor za ljubitelje fudbala i igrica", uoči Svetskog prvenstva u fudbalu u Kataru 2022. godine i FIFA Svetskog prvenstva za žene u Australiji i Novom Zelandu 2023.

Kako prenosi FIFA, trenutno su u toku razgovori sa „vodećim izdavačima igara, medijskim kompanijama i investitorima" u vezi sa razvojem nove FIFA simulacione fudbalske igre za 2024. godinu, koja bi se direktno nadmetala sa EA Sports FC.

## JOŠ NISMO ZAVRŠILI SA ODLAGANJIMA – POSLEDNJE ŽRTVE SU STARFIELD I REDFALL

Bethesda je sa jednim kratkom tvitom ubila dve muve. Svemirski RPG Starfield, i ko-op pucačina na kojoj radi Arkane Studios su prebačeni u 2023. godinu. Loše vesti za mnoge koji su verovali Bethesdi da će njihov novi veliki projekat Starfield izaći ove godine. Još uvek nismo videli konkretan gejmplej iz igre, tako da ovo možda i nije neko iznenađenje.

Možda nismo dobili gejmplej, ali prethodnih meseci su izlazili detalji o određenim delovima igre, poput muzike, bez ikakvih značajnih informacija o kakvoj se zapravo igri radi. Odlaganje sigurno neće ubrzati izbacivanje informacija koje nestrpljivo očekujemo, tako da je jedino ostalo da čekamo prvi kvartal 2023.

# MAJSTORI AKCIONIH VOŽNJI SE UDRUŽUJU NA SLEDEĆEM NEED FOR SPEED-U

Need for Speed je nekada bila franšiza koja je dominirala žanrom trka i prodavala sedmocifreni broj kopija, ali taj period je već neko vreme iza nas. Izgleda da EA misli da je došlo vreme za velike promene, jer sledeću Need for Speed igru nisu poverili developeru Ghost Games (koji je radio na franšizi od 2013. godine), već će je razvijati dva jako dobro poznata studija svim ljubiteljima vožnji. Codemasters i Criterion.

Criterion je odgovoran za sjajni Burnout Paradise, a u zadnje vreme su više služili kao pomoćni studio za razvoj Star Wars Battlefield 2 i par Battlefield igara. Codemasters Cheshire je studio koji je nastao iz Evolution Studios (Motorstorm), a EA ih je prošle godine kupio za preko milijardu dolara. Codemasters i dalje izbacuje kvalitetne vožnje u Grid, a pogotovo u F1 serijalu.

Naravno nijedan studio nije imun na pritiske EA-a, tako da ćemo videti koliko će se mešati u njihov kreativan proces, i da li će ova saradnja uopšte funkcionisati, jer smo sa poslednjim Battlefield-om videli šta je proizašlo iz partnerstva različitih developera.

# DEAD SPACE REMAKE DOBIO DATUM IZLASKA, STIŽE POČETKOM 2023.

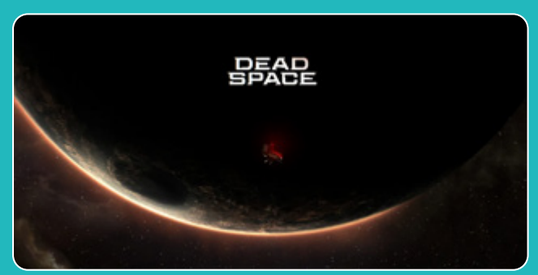
Objavljen je datum izlaska za Dead Space Remake.

Naučno-fantastična horor igra će biti objavljena za PlayStation 5, Xbox Series X/S i PC 27. januara 2023. godine. Dakle, za nešto više od 7 meseci.

U izjavi, Phillippe Ducharme, stariji producent Dead Space-a, rekao je:

„Razvoj ovog rimejka bio je veoma zabavan za nas u Motiveu, jer smo istinski obožavaoci franšize i želimo da se prema njoj odnosimo sa poštovanjem koje zaslužuje."

„Bilo je podjednako uzbudljivo videti reakcije igrača dok ih vodimo na ovo razvojno putovanje sa nama".




Dušarm je takođe rekao da igra „stvara veliki napredak", i da "jedva čeka da igra izađe u january sledeće godine".



# FALL GUYS POSTAJE BESPLATAN ZA IGRANJE, DOLAZI NA SVE KONZOLE

Popularni platformer za više igrača zvanično prelazi na besplatni model, dobija izvornu PS5 verziju i konačno se pokreće na drugim platformama — sve to 21. juna 2022. godine. Ima mnogo toga da se priča, pa hajde da ne gubimo vreme.

Da, Fall Guys će biti besplatan od juna, otvarajući vrata svim igračima. Koristeći Epic-ov sistem naloga, moći ćete da prenosite svoj napredak između platformi, a takođe je potvrđen i krosplej, što vam omogućava da se udružite sa svojim prijateljima na svim sistemima.

Pošto igra postaje besplatna za igranje, opcije potrošnje u igri se razumljivo šire. Sve u igri kakvu poznajete danas će i dalje biti tu. Ono što se dodaje je sezonska propusnica i nova valuta u igri pod nazivom Show-Bucks. Bićete u mogućnosti da kupite Season Pass koristeći Show-Bucks (ili, verovatno, stvarnim novcem), a opisana je kao „Supercharged verzija" fame path-a koji svi poznajemo i volimo.

Igrači koji su već pazarili igru kada je objavljena za PC i PS4 platforme dobijaju specijalnu zahvalnicu od developera u vidu Legacy paketa skinova i besplatni prvi Season Pass.

Dakle, 21. jun. Fall Guys postaje besplatan za sve i stiže na ostale platforme – PS5, Xbox One, Xbox Series X/S i Nintendo Switch.

# SILENT HILL SE VRAĆA NA VELIKA VRATA SA RIMEJKOM, NOVOM IGROM I EPIZODNIM PRIČAMA

Višestruki Silent Hill projekti su trenutno u razvoju u studijima širom sveta i mogli bi da uključuju rimejk, puni nastavak i epizodne serije fokusirane na priču.

U drugoj nedelji maja pojavila se concept art kolekcija koja je praktično potvrdila da je novi Silent Hill u razvoju, ili je bio u razvoju. Ovo je usledilo nakon glasina od prošlog februara, u kojoj smo izvestili da Konami planira da oživi seriju horor igara koja dugo miruje.

Sada se pojavljuju detalji o tome kako bi neki od tih projekata mogli da izgledaju. Kao što su spomenuli influencer NateTheHate i novinar Džef Grub, jedan od naslova u razvoju mogao bi biti rimejk omiljenog serijala Silent Hill 2 iz 2001. godine.

Ovo se poklapa sa ranijim glasinama. Tvrdi se da će rimejk sadržati prerađeni AI, animacije, zagonetke i nekoliko novih endinga.

Studio Medium je povezan sa franšizom Silent Hill tokom proteklih 18 meseci. Prošle godine je poljski programer najavio „sporazum o strateškoj saradnji" sa

Konamijem, nekoliko meseci nakon što je Blooberov izvršni direktor izjavio da radi na postojećem horor IP-u „veoma poznatog izdavača igara".

Ostale glasine uključuju nagoveštaje o epizodnom formatu priča iz Silent Hill sveta, kao i potpuno novi Silent Hill naslov za kojim fanovi već godinama žude. Nažalost ovo su samo glasine i u ovom momentu nema zvanične potvrde od strane developera.

Kompozitor Silent Hill-a Akira Jamaoka čak je radio na Blooberovom naslovu The Medium iz 2021. i tizovao je svoj sledeći projekat igre rekavši da je to „onaj za koji ste se nadali da ćete čuti".

## GTA 5 PRODAT U PREKO 165 MILIONA PRIMERAKA

Uprkos tome što je star skoro deceniju, Grand Theft Auto V nastavlja da se prodaje kao mleko tokom krize 90-ih. Kao deo najnovijeg kvartalnog izveštaja o fiskalnoj zaradi kompanije Take-Two Interactive, objavljeno je da je open world igra iz 2013. godine prodata u 165 miliona primeraka, što je čini skoro jednako velikom kao i cela franšiza Mario Kart.

Take-Two interactive, izdavač odgovoran za GTA, Bioshock i Borderlands, nedavno je objavio svoje kvartalne fiskalne zarade, a analitičar industrije Mike Futter je izvestio da je „Take-Two prodao još 5 miliona primeraka GTA V u poslednjem kvartalu fiskalnog perioda godine", sa „ukupnom prodajom od 165 miliona".

U prethodnom kvartalu GTA V je takođe prodat u 5 miliona primeraka, što sugeriše da se skoro 10 godina stara igra ustalila u doslednom ritmu kontinuirane prodaje. Iako se možda nikada neće prodati u tolikom broju primeraka kao naizgled nepobediv Minecraft (koji je imao 238 miliona jedinica), GTA V je sam po sebi nadmašio čitave franšize uključujući i Sonic the Hedgehog (145 miliona); Madden NFL (130 miliona); Zelda (126 miliona) i NBA 2K (118 miliona). U stvari, velika je verovatnoća da će do sledećeg kvartala 2013. godine GTA V sam nadmašiti franšize Mario Kart i Final Fantasy (koje su prodate u 166 odnosno 168 miliona primeraka, respektivno ).

Sa proširenim i poboljšanim izdanjem GTA V koje je nedavno objavljeno, verovatno ćemo videti da se igra nastavlja prodavati godinama koje dolaze. Biće zanimljivo videti koliko se može približiti ciframa prodaje Minecraft-a.

## SAUDIJSKI KRALJEVSKI FOND KUPIO 5% UDELA U NINTENDU

Japansko Ministarstvo finansija je objavilo da je Saudijska Arabija kupila 5,01% Nintendo akcija. Tačnije, državni investicioni fond kojim upravlja prestolonaslednik Muhamed bin Salam, je izvršio kupovinu i planira dalja ulaganja u budućnosti. Ova akvizicija ih čini petim najvećim Nintendo akcionarom prema Bloomberg-ovim podacima.

Prošlog meseca, preko Electronic Gaming Development kompanije, princ je preuzeo 96% poznatog japanskog developera SNK, i tako preuzeo vlasništvo nad Fatal Fury, Metal Slug, King of Fighters i drugim franšizama. Fond je 2020. godine kupio akcije u vrednosti od 3 milijarde dolara u Activison Blizzard-u, Electronic Arts-u i Take-Two.

## GREEDFALL DOBIJA NASTAVAK, IZLAZI 2024. GODINE

Neobičan, ali zabavan RPG GreedFall developera Spiders dobija nastavak i biće lansiran za PC i neodređene konzole 2024. ili sledeće godine – konferencija za štampu izdavača Nacon i opis na YouTube-u se trenutno ne slažu.

Kada je originalni GreedFall lansiran 2019. godine, njegova kombinacija RPG akcije i gejmpleja u BioWare stilu donekle je bila pun pogodak uprkos svojim neizbežnim manama, brzo podižući svoj profil kroz obilje pozitivnih reakcija – na kraju, sa preko 2 miliona prodatih primeraka igrači su uživali u ambicioznoj istorijskoj fantaziji.

GreedFall 2: The Dying World, kako je nastavak formalno poznat, počinje tri godine pre događaja iz prve igre, a igrači su rođeni u Teer Fradeeu, nasilno odvedeni sa svog ostrva na kontinent Gacane.

GreedFall 2 obećava još jednu avanturu vođenu potragom kroz „misteriozni svet magije", sa igračima koji mogu da dođu do svojih ciljeva na više načina, bilo da se radi o gruboj sili, stealth-u ili više manipulativnim sredstvima. Takođe bi trebalo da sadrži više taktičkih borbi u poređenju sa prethodnikom, pored „većih i raznovrsnijih okruženja".

GreedFall 2 će biti objavljen za PC i konzole negde tokom 2024. godine (verovatno).

## PO PRVI PUT U 8 GODINA, XBOX SE BOLJE PRODAJE U JAPANU OD PLAYSTATION KONZOLA

Prema najnovijim izveštajima, Xbox Series S se u Japanu krajem treće nedelje maja bolje prodao od PlayStation 5.

Prema podacima o prodaji koje je objavio Famitsu, Xbox Series S je samostalno (ne uključujući seriju X) prodao 6.120 jedinica, dok su PS5 i PS5 digitalno izdanje zajedno prodati u iznosu od 2.693 jedinice.

Poređenja radi, PlayStation 5 je nedelju dana ranije prodao 49.798 jedinica, dok je Xbox Series S prodao 10,00, što izgleda sugeriše da je, kao i u mnogim drugim delovima sveta, fluktuacija u prodaji posledica dostupnosti konzola.

Slično, Xbox Series X je nedelju dana ranije prodao 3.508 jedinica, u poređenju sa samo 105 naredne nedelje.

Ova prekretnica je značajna zbog čuvene meke prodaje porodice Xbox kroz generacije u Japanu.

Prema nedavnom izveštaju, od februara, samo 2,3 miliona Xbox jedinica je prodato u Japanu u svim generacijama od kada je originalna konzola stigla u zemlju pre 20 godina.

Ogromna većina njih bila je prodaja Xbox 360, kojih je bilo 1.616.128.

## DEATH STRANDING 2 JE U IZRADI, OTKRIO NORMAN RIDUS

Čini se da je glumac serije The Walking Dead Norman Ridus potvrdio da je započet razvoj Death Stranding 2.

Govoreći u intervjuu za Leo Edit, Ridus je upitan o njegovom radu na Death Stranding na šta je odgovorio: „Upravo smo započeli razvoj nastavka“.

Takođe je ispričao kako je slavno dobio ulogu Sema Portera delimično zahvaljujući Giljermu Del Toru i kako je proveo „dve ili tri godine“ završavajući mo-cap sesije za igru.

Ovo nije prvi put da Ridus govori o nastavku. Još u avgustu 2021, Ridus je navodno rekao da je drugi Death Str anding 2„u fazi pregovora“.

Pre toga, Hideo Kojima je podelio niz tvitova koji su naizgled sugerisali da se razmišlja o nastavku, ali se mislilo da će ono što je on nagovestio verovatno završiti u Death Stranding: Director’s Cut.

## KAKO JE SPIDER-MAN (2018) ZAVRŠIO KAO PS4 EKSKLUZIVA

Šef kompanije Marvel Games otkrio je kako je Xbox odbio priliku da pravi licencirane igre, malo pre nego što je Sony sklopio dogovor da napravi Spiderman na PS4.

U odlomku iz knjige Stivena L Kenta iz 2021. The Ultimate History of Video Games Vol 2 (kao što je primećeno na ResetEra), izvršni potpredsednik i šef Marvel Gamesa, Jay Ong, objašnjava kako je kompanija prekinula svoj raniji ugovor sa Activision-om u potrazi za bolje partnerstvo.

Prema Ongu, Marvel Games nije bio zadovoljan kvalitetom igara Spider-Man koje je objavio Activision, a dve kompanije su se međusobno složile da prerano raskinu ugovor o licenciranju.

Ong je rekao da je Marvel Games zatim otišao na razgovor sa Xbox i PlayStation zvaničnicima, kako bi saznao da li bi neko od njih bio zainteresovan za formiranje ekskluzivnog partnerstva.

Microsoftova strategija, podseća Ong, bila je da se fokusira na sopstvene franšize, i kao takva, odlučila je da prosledi ponudu.

Soni je, međutim, bio prijemčiviji. Kao što već znamo, Sony je prihvatio ponudu i tako je nastao hit naslov Spider-Man, za koji očekujemo nastavak u narednih par godina.

## NASTAVLJEN RAD NA STALKER 2

Izgleda da je studio GSC Game World nastavio razvoj na Stalker 2, nakon ruske invazije na njegovu matičnu državu Ukrajinu.

U martu je GSC Game World objavio da je razvoj igre stavljen na čekanje zbog tekućih sukoba. Kasnije u martu objavljeno je da se razvojni tim seli iz Kijeva u Prag.

Sada, govoreći na zvaničnom Discord kanalu igre (kako je primetio poljski sajt GRYOnline), jedan od developera kompanije je odgovorio na pitanje fanova da li je razvoj i dalje u toku, rekavši: „Nastavlja se“.

Stalker 2 je zvanično trebalo da bude objavljen u decembru, ali je zbog trenutnih dešavanja razvoj projekta razumljivo zastao.

## CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 IZLAZI 28. OKTOBRA

Activision i Infinity Vard objavili su datum izlaska za Call of Duty: Modern Warfare 2 – 28. oktobar.

Zajedno sa vestima o datumu, objavljen je i artwork koji prikazuje neke od Operatera.

U sledećem poglavlju franšize glavnu ulogu igraju vođa tima kapetan Džon Prajs, narednik Kajl „Gaz“ Garik, narednik „Soap“ MekTaviš, vuk samotnjak Sajmon „Ghost“ Rajli i pukovnik Alehandro Vargas iz meksičkih specijalnih snaga.

Pre svoje prvobitne najave u aprilu, nastavak reboot-a Modern Warfare je opisan kao „najnaprednije iskustvo u istoriji franšize“, a povezaće se sa Warzone koji se gradi „iz temelja“ zajedno sa glavnom igrom.

Moguće je da će ovo biti i poslednje vezano godišnje izdanje poznate franšize. Očigledno, “zaposleni na visokom nivou” u Activision-u navodno razmišljaju o izmenama rasporeda izdanja Call of Duty serije, kako bi igre potencijalno ubuduće izlazile svake druge, a ne svake godine.

# POTVRĐEN DATUM IZLASKA ZA NAREDNU THE LORD OF THE RINGS IGRU!

The Lord of the Rings: Gollum dobio je datum izlaska.

Predstojeća stealth igra zasnovana na franšizi Gospodar prstenova biće objavljena za PC, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X, Xbox Series S i PC 1. septembra 2022.

Verzija za Nintendo Switch planirana je kasnije ove godine, iako tačan datum nije otkriven.

Plasiran kao akciona-avanturistička igra zasnovana na priči, Gollum je prvi put najavljen u martu 2019. godine, kada je Daedalic rekao da će „ostati veran viziji izloženoj u Gospodaru prstenova J.R.R. Tolkina i takođe će istražiti nove događaje i detalje vezane za Golumovo putovanje."

Prema Steam listingu igre, igrači će krenuti na opasno putovanje dok Golum bude tražio prsten moći.

U njemu će biti opisani manje poznati aspekti Golumove priče, „od njegovog vremena kao roba ispod Mračne kule do njegovog boravka sa vilenjacima iz Mirkwooda".

# PS5 EKSKLUZIVA RETURNAL USKORO DOLAZI NA PC

Izgleda da PS5 ekskluzivni Returnal dolazi na PC.

Detalji naučno-fantastičnog roguelike naslova studija Housemarque koji je osvojio nagradu BAFTA, primećeni su na SteamDB-u, uključujući reference na njegov Tower of Sisyphus DLC, brod Helios i vanzemaljsku planetu Atropos.

Returnal će pratiti God of War ranije ove godine, kao i Days Gone i Horizon Zero Dawn kao prethodno ekskluzivna konzolna izdanja koja stižu na PC.

Zaista, kao što je navedeno u prezentaciji za investitore od strane izvršnog direktora Džima Rajana, Soni očekuje da zaradi 300 miliona dolara na PC igrama ove godine.

Izgleda da bi Returnal mogao biti sledeći koji će dodati na tu cifru. Na kraju krajeva, Housemarque je sada first-party studio.

Trenutno nema više informacija, niti datuma izlaska.

# GOD OF WAR, GRAN TURISMO I HORIZON TV SERIJE SE TRENUTNO SNIMAJU, OTKRIVA SONY

Sony je otkrio da je u toku razvoj TV serija baziranih na još tri velike PlayStation franšize.

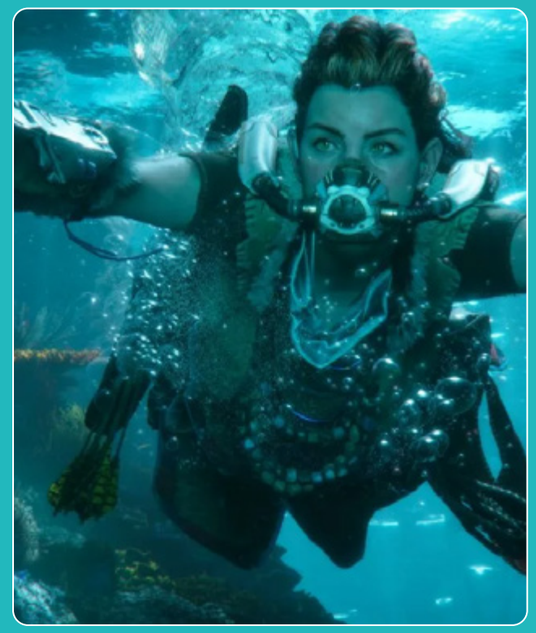
Tokom poslovnog brifinga, izvršni direktor Sony Pictures Entertainment Tony Vinciquerra potvrdio je da kompanija trenutno radi na TV adaptacijama za God of War, Horizon i Gran Turismo franšize.

Amazon je obezbedio prava na striming serije God of War, dok je Netflix preuzeo Horizon.

Deadline je prvi put objavio u martu da Sony Pictures Television i PlayStation Productions rade na TV seriji God of War u live-action formatu.

U njemu se navodi da su kultnu akcionu avanturu za TV adaptirali kreatori i izvršni producenti serije The Expanse i izvršni producent i šouruner koji stoji iza The Wheel of Time.

Takođe se tvrdi da je Amazon u pregovorima sa Sonijem da obezbedi prava na striming za Prime Video.



# CALL OF DUTY MOBILE IMA PREKO 650 MILIONA IGRAČA

Activision je otkrio da je njegova Call of Duty mobilna igra ostvarila jednak uspeh kao i igra za PC i konzole, s tim da je mobilni naslov sada dostigao impresivnih 650 miliona preuzimanja.

U nedavnom godišnjem izveštaju kompanije (preko CharlieIntela), Activision je napisao: „Nastavili smo da demonstriramo potencijal za naše konzole i franšize za PC na mobilnim uređajima. Call of Duty Mobile je uživao u rekordnoj godini nakon lansiranja u Kini, sa godišnjom potrošnjom na igru znatno iznad 1 milijarde dolara."

„Preko 650 miliona ljudi je preuzelo Call of Duty Mobile širom sveta, a broj ljudi koji su svakog meseca iskusili Call of Duty na mobilnom uređaju skoro se poklapao sa onim koji su igrali na konzoli i računaru 2021. Ovo nije loše s obzirom na uspeh besplatnog Warzone iskustva na konzoli i računaru."

Developer je istom prilikom napomenuo svoju nadolazeću mobilnu igru Warzone, za koju je Activision ranije rekao da će biti „potpuno novo AAA iskustvo".

Autor: Milan Janković

# TOP IGRE JUNA

## DIABLO IMMORTAL

Ozloglašeni Diablo Immortal konačno stiže ovog juna, i na sreću, njegov gejmplej je bolje prihvaćen od prvobitne najave tokom BlizzCon-a. Takođe, igra koja će biti objavljena za Android i iOS će takođe doći sa beta verzijom za PC, što će učiniti nepotrebnim čitavu frku koju je ova igra doživela tokom svog razvoja. Blizzard se tvrdoglavo opirao da ovu mobilnu igricu donese na PC do poslednjeg trenutka, i drago nam je da jesu. Čini se da igra zaista dobro prevodi klasično Diablo iskustvo na mobilnom uređaju, a mnogo utisaka pre objavljivanja pokazuje da je ovo igra koju barem vredi isprobati.

Po običaju, boraćete se protiv drevnog zla i otkriti neispričanu priču između Diablo II i Diablo III, u kojoj se pojavljuju novi likovi, stvorenja i misterije.

**2. JUN - PC, MOBILE**

## THE QUARRY

The Quarry je interaktivna horor igra koju je razvio Supermassive Games, a objavio 2K Games. Igra prati grupu tinejdžera iz Haketovog kamenoloma koji imaju kamp za sebe za jednu poslednju noć - bez pravila, odraslih ili dosadne male dece. Međutim, njihovi planovi se raspliću u nepredvidivu noć užasa.

Ova uzbudljiva bioskopska igra će vam dati kontrolu nad sudbinama svih devet savetnika kampa sa odlukama na život ili smrt na svakom koraku. Izbori koje napravite će odrediti kako će se priča odvijati, sa 186 različitih ishoda. U ovim brojnim ishodima, možete sačuvati sve tinejdžere, žrtvovati pojedine ili izgubiti sve.

Pošto se radi o duhovnom nastavku na Until Dawn, imamo prilike da iskusimo izuzetno kvalitetnu interaktivnu igru renomiranog studija Supermassive.

**10. JUN - PC, PS5, PS4, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S**

## MARIO STRIKERS: BATTLE LEAGUE

Mnogo se pričalo o Mario Strikers: Battle League. Ova igra će definitivno biti jedan od sportskih hitova iznenađenja ove godine, uz Switch Sports. Doduše, to nije tradicionalni sportski naslov, ali mnogi fanovi Nintenda će sigurno ceniti arkadni fudbal koji će doneti Mario Strikers. Mario Strikers: Battle League sadrži legendarne Super Mario likove koji se nadmeću na terenu sa jedinstvenim sposobnostima. Igra je sport sličan fudbalu, 5 na 5 formata, praktično bez pravila, osim što morate postići najviše golova da biste pobedili.

Oživljavanje ove stare serije moglo bi značiti da Nintendo uskoro planira da izvadi još knjiga sa svojih prašnjavih polica. Dakle, nadamo se da ova igra zaista može da uspe, tako da bi još više klasičnih Nintendo naslova moglo da doživi preporod.

**10. JUN - SWITCH**

## STARSHIP TROOPERS: TERRAN COMMAND

Baš kao i Dune iz prošlog meseca, Starship Troopers: Terran Command je takođe RTS igra zasnovana na dugotrajnoj naučno-fantastičnoj franšizi koja se bavi ljudima i vanzemaljcima. Terran Command daje igračima kontrolu nad trupom pešadije koja se bori za opstanak protiv pretnje paukolikih stvorenja. Budućnost i bezbednost univerzuma leži u vašim rukama u ovoj igri, a vaše ruke će biti veoma zauzete mikroupravljanjem jedinicama, zgradama i komandama u Terran Command-u.

**16. JUN - PC**

## REDOUT 2

Pošto ne dobijamo nijednu novu Wipeout igru, nastavićemo da dobijamo nove Redout igre. Redout 2 svoju inspiraciju nosi kao načelo, omogućavajući igračima da brzo prelaze trkačke staze u arkadnom stilu kroz okruženja jarkih boja. Igra takođe sadrži opsežan Carrer režim koji će igračima omogućiti da napreduju u ovom naučno-fantastičnom futurističkom trkačkom naslovu. Redout 2 tvrdi da je najbrža igra u univerzumu, a njeni trejleri do sada nisu nimalo razočarali. Nadamo se da će to biti slučaj i sa samom igrom!

**16. JUN - PC, PS5, PS4, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S, SWITCH**

## SONIC ORIGINS

Čak i pre objavljivanja, Sonic Origins je već postao kontroverzan zbog svojih zbunjujućih bonusa za pretprodaju i DLC paketa. Ipak, ova kolekcija klasičnih Sonic igara sigurno će oduševiti ljubitelje plavog ježa širom sveta, omogućavajući dugogodišnjim fanovima da ponovo prožive prve četiri igre koje su učinile Sonika poznatim, a mlađoj publici dajući odličnu priliku za upoznavanje sa čuvenim supersoničnim junakom.

Sa nadogradnjama po strani, ovo je odličan momenat za Sonic kolekciju, pošto je franšiza nikad popularnija zahvaljujući uspehu prvog i drugog filma.

**23. JUN - PC, PS5, PS4, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S, SWITCH**

## CAPCOM FIGHTING COLLECTION

Mislim da ne postoji entitet u industriji video igara sa istaknutijim katalogom arkadnih klasika od kompanije Capcom.

Za sve one koji vole da razmenjuju hadukene, imamo dobre vesti. Capcom ovog leta planira da izbaci kolekciju tuča u kojoj se nalaze neki od najpoznatijih serijala kao što su Street Fighter i Darkstalkers, a na kućnim konzolama će se prvi put pojaviti i Red Earth.

Kolekcija izlazi 24. juna i za nju ćete morati da izdvojite 39,99 evra na Steam-u, u zamenu za sledeće igre:

- Darkstalkers: The Night Warriors
- Night Warriors: Darkstalkers' Revenge
- Vampire Savior: The Lord of Vampire
- Vampire Hunter 2: Darkstalkers' Revenge
- Vampire Savior 2: The Lord of Vampire
- Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition
- Super Puzzle Fighter II Turbo
- Super Gem Fighter Mini Mix
- Cyberbots: Full Metal Madness
- Red Earth

Sve igre se mogu igrati onlajn protiv drugih igrača.

**24. JUN - PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH**

## MADISON

Psihološka horor igra u prvom licu MADiSON će užasnuti igrače i ugroziti fanove koji se usude da je zaigraju. MADiSON ima za cilj da igračima pruži grandiozan osećaj imerzije i atmosfere, tako što će im omogućiti da vide svet kroz sočivo instant kamere. Između rešavanja misterija i zagonetki i traženja načina da prežive noć, MADiSON od igrača zahteva od igrača da koriste svoju instant kameru da povežu svet mrtvih i živih kako bi im pomogli u istragama.

**24. JUN - PC, PS5, PS4, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S, SWITCH**

## DNF DUEL

DNF Duel je najnovija 2.5D borbena igra koja izlazi iz ARC System Works-a (Guilty Gear, Dragon Ball Fighter Z). Pedigre ovog studija kaže da će ovo postati još jedna redovna tabačina na EVO turnirima i šire.

U DNF Duel postavi se nalazi 16 vaših omiljenih likova iz Dungeon and Fighter franšize, gde svaki poseduje jedinstvene veštine i sposobnosti. DNF iskustvo staro 17 godina takođe je predstavljeno u režimu priče u igri, koji radnju Arkadnog moda dovodi u narativni režim, ispunjen zadivljujućom grafikom i scenskim dizajnom.

**28. JUN - PC, PS4, PS5**

## CUPHEAD: THE DELICIOUS LAST COURSE

Većina ljudi će prepoznati indie hit Cuphead iz 2017. kao simpatičnu, crtanu igru koja je varljivo teška na najdemoničniji način koji se može zamisliti. Ako osećate nostalgiju za starim crtanim filmovima i uživate u boss rush modovima, ovo je prava igra za vas.

The Delicious Last Course predstavlja potpuno novog lika, gospođu Chalice, koja može da prati Cupheada i Mugmana u njihovoj odiseji kroz Inkwell Isle. Takođe nudi novo oružje, dodatne boss karaktere i čitav niz drugih dodataka. Kao konačna avantura za ove keramičke ubice, The Delicious Last Course je ona u kojoj vredi uživati.

**30. JUN - PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH**

# HOLIVUD U MALOM

## INTERVJU SA ADAMOM MITEVIĆEM, SUOSNIVAČEM COLLECTORS OF THE UNIVERSE PROJEKTA

Danas smo razgovarali sa Adamom Mitevićem, producentom, fotografom i suosnivačem YouTube kanala "Collectors of the Universe", koji je posvećen recenzijama minijatura iz sveta popularne kulture. Međutim, ono što je specifično kod ovih video klipova jeste da je njihova prezentacija na nivou profesionalne filmske produkcije!

**Play!Zine**: Pozdrav Adame! Za početak nam reci čime se baviš.

**Adam**: Pozdrav svima! Bavim se medijskom produkcijom. Nekada sam kamerman, uvek montažer, a po potrebi i reditelj. Volim da fotografišem portrete životinja, malih i velikih, divljih i domaćih. U slobodno vreme sam sanjar i kolekcionar figura.

**Play!Zine:** Kada si počeo da sakupljaš figure? Da li je odluka bila svesna, ili si posle nekog vremena shvatio, "hej, pa ovo počinje da liči na jako lepu kolekciju!"

**Adam**: Kolekcionarstvom sam počeo da se bavim davne 2006 godine. To je bila spontana odluka koja je definisala današnju kolekciju. Tada zaista nisam bio upoznat sa bilo kojim proizvođačima, niti trendovima. Prva figura koja je sve promenila je bila Frank the Rabbit iz filma Donnie Darko skale 1/6 od firme Neca.

**Play!Zine**: Kakav je sadržaj tvoje kolekcije? Da li se fokusiraš na neki poseban domen popularne kulture (filmovi, serije, video igre), ili je malo šarenija?

**Adam**: Veliki sam zaljubljenik filma, pa samim tim su sve figure u mojoj kolekciji iz sveta filma, sa izuzetkom figure legendarnog i neponovljivog Džimija Hendriksa od firme Blitzway.

**Play!Zine**: Kada želiš da obogatiš kolekciju, da li ciljaš na nekog posebnog proizvođača ili tip figure (dimenzije, materijal i slično)?

**Adam**: Iz godine u godinu, tehnika izrade i umetnika koji rade na figurama je sve bolja i kvalitetnija. Po meni, najvažnije je da figura liči na glumca ili heroja filma. Detalji izrade kao i farba su presudni. Firme kao sto su Hot Toys, Queen Studios i Blitzway imaju izuzetan nivo detalja figura, kvalitet kostima i materijala kao i aksesoara koji su uvek neverovatni.

**Play!Zine**: Koliko je skupo baviti se ovim hobijem?

**Adam**: Tržište figura 1/6 skale je eksplodiralo u poslednjih 5-6 godina. Samim tim se i potražnja povećala kao i njihove cene. Mislim da je bitno da znate šta želite, da li su to figure iz sveta filma, serija ili igara. Važno je biti strpljiv, čekati pravi momenat i priliku da dođete do figure koju zaista želite.

**Play!Zine**: Ako nije tajna, koliko vredi tvoja kolekcija? Koja figura je najskuplja?

**Adam:** Ovo je teško pitanje, pogotovo za novčanik! Ova vrsta kolekcionarstva kao i mnoge druge, nije jeftina. Ali moje odgovor je sledeći, kako staviti cenu na emotivnu vrednost? :)

**Play!Zine:** Da li imaš neku omiljenu figuru? Šta bi sledeće želeo da pridružiš kolekciji?

**Adam**: Sve figure u mojoj kolekciji imaju svoje specifično mesto i zaista je teško odabrati omiljenu. To se takođe i menja, jer kada stigne nova figura, ona dobija možda malo više pažnje. Ali ako moram da izaberem, onda neka ovo budu top 5 figura:

- Terminator 2 Battle Damaged DX13
- Samurai Predator
- Captain Jack Sparrow DX06
- Joker Heath Ledger DX11
- Fight Club Tyler Durden

Figura koju očekujem da stigne do leta je ništa manje od čuvenog "The Dude" iz filma The Big Lebowski!

**Play!Zine:** Poseduješ i YouTube kanal koji tvoju kolekciju prikazuje u najboljem svetlu. Kako je nastao Collectors of the Universe?

**Adam**: Collectors of the Universe sam osnovao zajedno sa kolegom Markom Radomirovićem. Marko i ja smo se upoznali igrom slučaja. Naravno, spojilo nas je to što smo obojica kolekcionari figura, a možda još važnije, veliki ljubitelji filma.

Collectors of the Universe je nastao tako što smo hteli da napravimo nešto što trenutno ne postoji na tržištu figura. Većina videa o figurama su u suštini informativnog karaktera. Naša zamisao je bila da uradimo nešto što je pre svega kreativno i novo. Mislim da još uvek eksperimentišemo sa samim vizuelnim konceptom ali je cilj da svaki video bude jedan zasebni, minijaturni film.

**Play!Zine:** Prezentacija vaših video klipova je gotovo filmska i stvarno je fantastična, od setova, osvetljenja i montaže, pa do muzike i drugih efekata. Kako teče njihova produkcija? Objasni nam proces.

**Adam**: Veliko hvala na tako lepim rečima!

Ideja je da figure u našim klipovima budu ekstenzije samog filma. Atmosfera, osvetljenje i celokupna

produkcija videa mora da odgovara samom stilu i žanru filma. Mislim da je to najvažnije, jer je pri kupovini bilo koje figure, kolekcionar pre svega vezan za glavnog junaka.

Proces snimanja je veoma sličan kao i kod snimanja filma, ili bolje rečeno kratkog filma, što znači da iziskuje dosta vremena, između 6-8 sati.

Pre početka snimanja pravi se diorama, što je u prevodu set. U zavisnosti od toga iz kog filma je figura, zavisi i kompleksnost samog seta. To iziskuje malo proučavanja kako bi se postigao što verodostojniji set, a samim tim i vremena u pravljenju i farbanju istog.

Snimanje izgleda ovako: prvo postavljamo set, osvetljenje, kamere i filmsku opremu, a potom snimamo različite kadrove i poziranje figure. Posle toga dolazi post-produkcija koja traje "malo" duže, ali je podjednako, ako ne i više interesantna od samog snimanja. To je proces gde se spaja cela priča, ton i način na koji želimo da predstavimo završni video. Muzika i sound design su takođe veoma važni jer su ključni deo u kreiranju atmosfere iz filma. Za buduće video radove planiramo da imamo komponovanu muziku za svaku figuru!

Ceo video, baš zbog toga što je kratak, mora da bude upečatljiv i dinamičan, i možda najvažnije, da ostavi gledaoca da želi da vidi još :)

**Play!Zine:** Da li možete da nam date mali preview za sledeći video? Šta trenutno snimate?

**Adam**: Nećemo vam puno otkrivati. Možemo samo da kažemo... I'll be back!

**Play!Zine:** Koji je cilj ovog projekta? Šta vam je u planu na duže staze?

**Adam**: Cilj od samog početka je bio da pre svega uživamo u samom procesu snimanja i kreiranja, kako mi zovemo "Filmic Reviews" figura. Ovo je nešto što volimo da radimo, a samim tim se nadamo da će to prepoznati i naši gledaoci. Plan na duže staze je da pokušamo da publici približimo jedan drugačiji i zanimljiviji pristup kolekcionarstvu. Tek smo na samom početku, očekujte neočekivano!

**Play!Zine**: Da li kolekciju ubuduće planiraš da proširiš sa figurama iz sveta video igara ili si za sada fokusiran samo na filmsku scenu?

**Adam**: To je inače jedna od bitnih stvari, kako se odlučiti šta je u kolekciji? Da li su to figure iz sveta filma, video igara, serija ili nešto sasvim treće. Ako krenete sve da sakupljate, to vrlo brzo postaje rupa bez dna, za prostor a i za novčanik. Za sada se držim samo filmskih figura ali moram priznati da sam skoro našao kompaniju koja pravi figure iz GTA: Franklin, Trevor i Michael! Možda samo njih uzmem i to je to, neću vie!

**Play!Zine:** Šta trenutno igraš? Da li imaš neku omiljenu igru?

**Adam**: Veliki sam fan GTA franšize tako da još uvek igram GTA V i željno iščekujem novo izdanje! Jedna od omiljenih igara mi je takođe The Last of Us, koja je ostavila veliki utisak na mene. Vrhunska priča, grafika i muzika!

**Play!Zine:** Hvala ti na fantastičnom intervjuu!

Obavezno bacite pogled na Collectors of the Universe YouTube kanal i podržite Adama i Marka! Sigurni smo da vas neće ostaviti ravnodušnim.

# NOTHKE

## O RAZVOJNOM PROCESU PODVARKA

Pobednik ovogodišnjeg Play!Con indie takmičenja, Ivan "Nothke" Notaroš, nam je u nedavnom razgovoru dao detaljniji uvid u razvoj Podvarka, njegovog pobedničkog projekta.

**Play!Zine:** Prošli put smo razgovarali o sistemima na čijim temeljima je izgrađen svet Podvarka. Razvoj kojeg sistema ti trenutno oduzima najviše vremena? Koji od sistema ti je bio najzabavniji za implementaciju?

**Nothke**: Trenutno radim na dijalozima između igrača i NPC-eva i oduzima mi neočekivano puno vremena. Nezgodno je jer ne samo što je potrebna sama logika oko razgovora, biranje "choiceva" ili čuvanju podataka o progresu dijaloga, nego je potreban i UI koji bi izgledao i radio dobro u igri tako da je u harmoniji sa ostalim interaktivnim elementima. U stvari, ono što je produžilo rad na ovom sistemu je to što sam ukapirao da ono kako sam ga prvo zamislio nije ispalo baš kao dobro rešenje, pa sam morao da prođem kroz nekoliko iteracija.

Verovatno mi je najzabavniji bio sistem punjenja flaša i kanistara tečnostima. Pošto sam hteo da nivo vode bude vidljiv na samom kanistru, pravio sam specijalne šejdere. Onda je i bilo logično implementirati da voda curi samo kada je otvor ispod nivoa tečnosti, a da se puni samo kada mlaz vode iz česme udara u otvor. Posle toga je bilo logično i implementirati da kada obrneš flašu naopačke u želji da naglo sipaš dobiješ onaj "klo klo klo" efekat. Tako da eto, bilo je zabavno igrati se i implementirati detalje koji su u neku ruku potpuno nebitni, ali koji doprinose užitku igre.

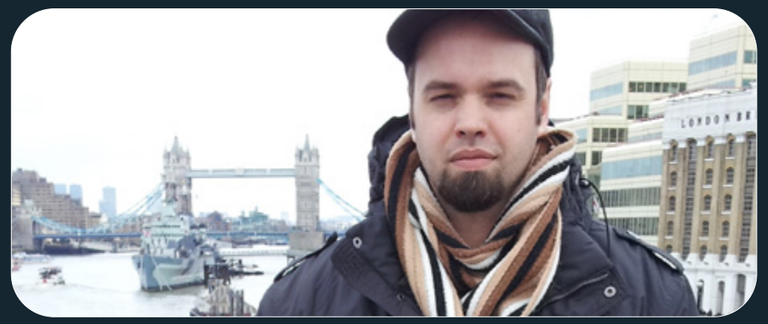
**Play!Zine:** Pošto planiraš da proširiš tim, koliko misliš da će biti teško da pronađeš odgovarajuće ljude za jedan vrlo specifičan projekat kao što je Podvarak?

**Nothke**: Kod nas ima dosta talentovanih programera i 3D modelera tako da verujem da će biti kandidata. Najvažnija je svakako odgovornost, snalažljivost i želja za učenjem, jer jednostavno svaki projekat donosi nešto svoje. U mom slučaju imam gomilu alata koje sam napravio kako bih lakše pravio igru, tako da bi svako ko bi radio na igri morao da nauči da ih koristi, a možda i napravi neke svoje kako bi optimizovao svoj workflow. Naravno bitno je i da je ta osoba zainteresovana i entuzijastična za samu tematiku igre, ali pošto se još nisam upustio u aktivno traženje ljudi, ne mogu da kažem koliko sam realan sa ovim zahtevima, sve zavisi od kandidata.

# MILAN BABUŠKOV IZ BIGOSAUR STUDIJA OTKRIVA

## KAKO JE KONKURENCIJA UTICALA NA DINAMIKU RAZVOJA CRYPTO MINER TYCOON SIMULATORA

Danas smo ponovo dobili priliku da proćaskamo sa Milanom Babuškovom iz domaćeg studija Bigosaur, kreatorom co-op roguelike naslova Son of a Witch. Danas ćemo pričati o njegovom novom projektu, Crypto Miner Tycoon Simulator, sa fokusom na razvojni proces igre i uticaj konkurencije na njen razvoj.



**Play!Zine:** Dobro došao nazad Milane! Nismo se čuli od jula prošle godine, kada smo pričali o Son of a Witch. Čime si se bavio do danas?

**Milan:** Pozdrav celoj ekipi! Nakon više od 3 godine Son of a Witch-a, odlučio sam da je taj projekat gotov i da je vreme da napravim sledeću "veliku" igru, što za mene znači projekat duži od godinu dana. Na kraju je odluka pala na to da napravim simulator biznisa rudarenja kripto valuta. Igra se zove Crypto Miner Tycoon Simulator, i nedavno je izašla na Steamu.

**Play!Zine**: Kako si došao na ideju Crypto Miner Tycoon Simulatora? Zašto baš kriptovalute?

**Milan**: Već duže vremena sam hteo da napravim neku menadžersku simulaciju, ali nisam mogao da nađem neku zanimljivu temu koja nije već pokrivena. Dosta simulatora izlazi koji imaju vrlo plitak gejmplej, pa sam krenuo u potragu za nečim sa više dubine. Čitao sam neki članak u vezi kripto valuta i pomislih kako bi tu bilo baš zanimljivih mehanika igre. Imamo sastavljanje računara i praćenje novih komponenti kada izlaze, pa onda sam odabir crypto valuta za rudarenje i na kraju trgovina na berzi. Kada dodamo još standardne tycoon mehanike kao što su traženje zaposlenih, njihova obuka, zakup poslovnog prostora i njegovo uređenje, dobija se jedna prilično kompleksna igra - što je baš nedostajalo na Steam-u po pitanju ove tematike.

**Play!Zine:** Reci nam nešto o gejmpleju.

**Milan:** Igra je slična klasičnim tycoon simulacijama sa blagom primesom idle igre. Počinje sa sastavljanjem računara za rudarenje i instaliranjem operativnog sistema. U početku imamo jednog zaposlenog, osnivača firme. U zavisnosti od scenarija, on ima različite veštine koje se unapređuju. Na primer, u prvom scenariju znamo samo da koristimo Windows, pa moramo da ga obučimo da koristi Linux koji se češće koristi za rudarenje. Sledeća komponenta je pokretanje samog rudarenja odabirom željenih valuta. Igra počinje u 2010. godini kada imamo samo Bitcoin, ali se vremenom dodaju Litecoin, Ethereum, Monero i druge opcije. Za sve njih sam učitao tačne podatke o cenama i kompleksnosti rudarenja, tako da igrač može da vidi kako bi bilo da se na primer pre 10 godina počeo baviti rudarenjem u stvarnosti.

Nakon ovih prvih koraka, kupujemo nove mašine, radimo overclocking i ubrzo postaje bitno da se brinemo o temperaturi i prašini. Menjamo tepihe, kupujemo klima uređaje i održavamo optimalne uslove za rad. Tada u igru ulazi i buka koja ometa zaposlene u radu, tako da kupujemo nove lokacije kako bismo razdvojili rudarenje od istraživanja novih tehnologija. Igra prati istorijsku progresiju u smislu opreme za rudarenje kao što su FPGA ili ASIC uređaji, ali zarada od rudarenja može da se uloži u stručnjake koji otkrivaju tehnologije pre konkurencije, kako bi se zahvatio veći udeo u raspodeli rudarskih prihoda.

Kada se već rudarenje zauka, dobijamo cilj svakog scenarija, koji je unikatan. Na primer, u Africi treba da napravimo solarne panele i postignemo nultu potrošnju fosilnih goriva, u Aziji treba da lansiramo svoju berzu kripto valuta, u Australiji ulažemo pare u traženje vakcine za virus, u Istočnoj Evropi pokrećemo svoju kripto valutu i treba da ubedimo vladu da se koristi za plaćanje svega, u Zapadnoj Evropi istražujemo kvantne kompjutere, i tako dalje. Cilj u Severnoj Americi je misterija koji ću ostaviti igračima da sami otkriju.

**Play!Zine:** Kako je tekao razvoj igre? Koliko dugo radiš na njoj?

**Milan:** Proveo sam otprilike 6 meseci u istraživanju pre nego što sam počeo da pravim igru. O kripto valutama sam imao samo površno znanje, tako da je trebalo dosta vremena da se izuči kako sve to funkcioniše. Bilo je malo i učenja fizike, u smislu formula za potrošnje struje, distribucije buke i prenosa temperature.

U martu 2021. sam počeo da pišem prototip koda koji simulira rudarenje, dok je pravi razvoj same igre krenuo negde u septembru kada sam već imao sve komponente sistema razrađene. Tada sam počeo da pravim grafički deo igre. Kada sve sumiramo, moglo bi se reći da je razvoj trajao nešto više od godinu dana.

**Play!Zine:** Koliko je developera i artista bilo uključeno u razvoj?

**Milan:** Praktično jedna i po osoba. Kupio sam neki osnovni izometrijski pixel art asset pack koji je radio Japanac Mizuko (artist poznat pod imenom Midaem), i onda sam u tom njegovom stilu nacrtao svu dodatnu grafiku koja mi je nedostajala. Uglavnom mi je bio potreban računarski hardver i druga opremu za rudarenje, mada bilo je tu i custom grafike za neke od specifičnih scenarija u igri, tipa za solarne panele, klima uređaje i mašine za proizvodnju kvantum kompjutera.

**Play!Zine:** Pomenuo si nam da si igru radio u tajnosti. Kolika je bila konkurencija na tržištu? Da li te je pritisnula da igru izbaciš ranije nego što si planirao?

**Milan:** Pre nego što sam krenuo sa razvojem, pregledao sam malo Steam. Bilo je dosta igara na tu temu, ali su uglavnom bile nedovršeni projekti. Svi su imali ono osnovno rudarenje urađeno, ali niko nije imao igru sa scenarijima, dugoročnim ciljevima za igrače, progresijom po pitanju opreme i slično. Bilo je tu i nekoliko igara koje su najavljene pre 4-5 godina, ali su izgledale kao napušteni projekti. Bojao sam se da se neko od njih ne aktivira kada vidi da će izaći kompletna igra.

Pridržavao sam se tajnosti zbog prethodnog iskustva sa Son of a Witch koji sam isto krenuo da razvijam kada nije bilo nijednog "beat'em up roguelike" naslova na Steam-u. Dok sam radio na projektu izašli su Rampage Knights i Lost Castle. Moja igra je bila tek treća na tržištu, tako da se izgubila originalnost te ideje. Par meseci nakon početka razvoja Crypto Minera, na Steam-u je izašla jedna konkurentska igra, urađena u 3D za mnogo lepšom grafikom od mog pixel arta. Kao i drugi neuspešni projekti na Steam-u, igra je imala samo osnovni mining, bez ideja kako napraviti kompletnu igru od toga. Tu mi je bio najveći strah od otkrivanja mojih ideja, jer da su oni napravili sve što ima moja igra, ali sa 3D grafikom, to bi bio hit na nivou PC Building Simulatora, i onda moja igra ne bi imala šta da traži na tržištu. Tada sam bio blizu da odustanem od daljeg razvoja, međutim, ispostavilo se da je taj developer zaključio da tu nema šta dalje da se radi i počeo neki sasvim novi projekat posle toga. Mislim da je razvoj u tajnosti tu imao bitnu ulogu.

Ipak, nije bilo vremena za opuštanje, jer je ubrzo nakon toga još jedna igra sa istom temom najavljena za jun ove godine, tako da sam stvarno bio pod pritiskom da završim projekat što pre. Prvobitno sam zacrtao rok za početak marta, ali to nije bilo moguće postići, tako da sam izlazak pomerio za kraj aprila. Najveći problem ovog brzanja je što nisam stigao da uradim marketing za igru postepeno kako inače radim, nego je sve rađeno na brzinu, tako da je lansiranje prošlo malo lošije nego što sam očekivao.

**Play!Zine:** Crypto Miner Tycoon Simulator je zvanično izašao 21. aprila. Kakvi su bili inicijalni utisci?

**Milan:** Release je prošao ispod očekivanja, naročito kada poredim sa drugim Steam igrama iz žanra, ali utisci su ipak na kraju pozitivni. Ovo mi je najbolji Steam release do sada, 60% više kopija je prodato u prvom mesecu u odnosu na Son of a Witch, i to po punoj ceni, dok je Son of a Witch imao popust. Dakle, što se tiče Steam-a, zadovoljan sam, iako je verovatno moglo sve bolje da prođe da je bilo više vremena za marketing aktivnosti. Ukupno gledano, ne mislim da će ovo biti najuspešniji projekat, jer igra verovatno neće imati release za Nintendo Switch kao što je imao Son of a Witch. U svakom slučaju, mislim da će se uloženo vreme dugoročno isplatiti.

**Play!Zine:** Velikom broju igrača se dopao nivo detalja u igri. Koliki izazov je bio sve to osmisliti i povezati u jedan balansiran sistem?

**Milan:** Jedan od razloga što sam birao ovu vrstu igre je baš u tome što je moja jaka strana programiranje kompleksnih sistema. Što se tiče grafike, nisam baš Rembrant, tako da sam birao igru gde je potrebno malo komplikovanije programiranje i gde to može da se pretvori u konkurentsku prednost. Recimo, za ovu igru sam napisao svoj engine koji omogućava da na hiljade komada opreme za rudarenje računaju izrudarene količine kripto valuta bez ikakvog usporenja računara.

Ne samo to, nego vreme u igri možete da ubrzate do 28800 puta, pri čemu se simulira 1 dan u igri za samo 3 sekunde i sve to radi na 60fps čak i na slabijim računarima. Sistem je baš zakomplikovan zbog tih optimizacija. Često sam morao da nacrtam grafikon sa po 20-30 povezanih delova i onda odštampam na papiru A4 formata da bih mogao da ispratim šta je povezano za čime. Definitivno je bilo dana kada sam samo zurio u takav papir po ceo dan pokušavajući da nađem način da nešto proradi na optimalan način.

**Play!Zine:** Da li će biti nekih proširenja i patcheva za igru?

**Milan:** Za početak će biti par manjih patcheva kako bih dodao i ispravio stvari koje sam planirao, ali nisam stigao da uradim zbog žurbe da igra izađe. Tu je najbitnija stavka da se doda "free play scenario" mod, gde će igrači moći samo da rudare u beskonačnost, bez ciljeva i vremenskih rokova koje diktiraju scenariju. Ovo je inače i feature koji je tražilo najveći broj igrača koji su prešli sve scenarije, za što je obično potrebno oko 20 sati igranja.

Dugoročno, u planu je jedan veliki update do kraja godine koji će dodati modding. Igrači će moći da ubacuju razne dodatne kripto valute, hardver, nameštaj, NPC dijaloge i slično.

**Play!Zine:** Kakvo je tvoje generalno mišljenje o kriptovalutama i NFT-evima?

**Milan:** Mislim da ima puno prodavanja magle, naročito kada je u pitanju NFT. Kripto valute nisu ispunile početno obećanje o brzom, jednostavnom i jeftinom plaćanju. Trenutno kao najveći problem vidim što popularnost svake pojedinačne kripto valute dovodi do prevelikog špekulisanja sa cenom i nerealnog rasta tražnje, tako da transakcije postaju preskupe. Mislim da bi kripto valute bile vrlo korisne ako bi mogle stvarno da se koriste za plaćanje sa jako niskim provizijama, ali trenutno ne vidim nijedan projekat koji će biti dovoljno popularan da ga svi koriste, a opet da cene transakcija budu niske. Trebalo bi da se nađe neki način da se razdvoji visina provizije od vrednosti same kripto valute.

**Play!Zine:** Šta je sledeće za Crypto Miner Tycoon Simulator i generalno Bigosaur studio? Šta su ti sledeći planovi?

**Milan:** Do kraja godine planiram da nastavim razvoj Crypto Minera, uz možda neko eksperimentisanje za manjim igrama. Ništa veliko za sada.

**Play!Zine:** Hvala ti na izdvojenom vremenu! Crypto Miner Tycoon Simulator možete isprobati na Steam-u, a našu recenziju o igri možete pročitati ovde.

Autor: Milan Janković

REVIEW

## BATTLE ROYALE ZA PONETI

Vizije mnogih nekadašnjih velikana IT industrije su se ostvarile. Mobilni telefoni su zaista postali džepni računari sa moćnim hardverom i mogućnošću da sa njima činite šta vam je volja. Sve moćnije specifikacije uz dobru optimizaciju dozvoljavaju da se Android i iOS platformama poniknu grafički impresivne igre.

Znam da ovo govorim kao da sam gejming novinar pred penzijom, ali pošto sam neko ko retko igra na mobilnom telefonu, Apex Legends Mobile mi je bio pravi šamar koliko igra može dobro izgledati na mobilnom, gotovo isto kao verzija za druge platforme. No, grafika nije sve, pa me je tako oduševio ovaj celokupni port proslavljene Battle Royale igre i mogu vam reći da sam prilično uživao igrajući Apex Legends Mobile.

Apex Legends se pojavio početkom 2019. godine, praktično iznenada, i ubrzo stekao na desetine miliona igrača sa velikim brojem pohvala. Moja malenkost je imala priliku da napiše recenziju tadašnje verzije igre za PC, kada smo je proglasili igrom meseca. Kao što verovatno već znate, ovo je Battle Royale naslov koji stotinu igrača, podeljenih u timove ili solo, baca na jednu mapu u borbu do poslednjeg preživelog.

Ovo je poznata formula koja je prisutna u svim drugim Battle Royale igrama, s tim što je u Apex Legends svaki karakter jedinstven i nosi sopstveni set pasivnih i aktivnih sposobnosti, kao i Ultimate moć. Ovo daje dodatnu kompleksnost gejmpleju i čini igru istaknutijom od ostalih, a ujedno verujem da je to razlog što se na mobilni port čekalo pune 3 godine (a najavljen je praktično odmah). Drugi konkurenti - Fortnite, PUBG, CoD Mobile - su već uveliko prisutni na mobilnim platformama, ali oni poseduju pojednostavljeniji set kontrola i na samom početku se vidi koliko se razlikuju od Apex Legends Mobile.

Apex Legends Mobile se ne razlikuje preterano od svog starijeg brata po pitanju samih mehanika. I dalje su tu omiljene legende igrača, ali sa brojnim drugim elementima koji su nekako prenatrpani, što podseća na PUBG Mobile. U pogledu modova igranja tu je sam Battle Royale, Ranked mod i Practice mod. Mobilni port se razlikuje po ponudi heroja, pošto je u ovoj verziji prisutno njih 10 - Bloodhound, Gibraltar, Lifeline, Wraith, Octane, Bangalore, Caustic, Mirage i Pathfinder, kao i novi heroj ekskluzivan za mobilne, dok će ostatak verovatno postepeno biti uvođen. Od 4 mape, koliko ih trenutno ima u ponudi u Apex univerzumu, dve su prisutne u mobilnoj verziji - Kings Canyon, koji je za TDM i Arene, kao i World's Edge koji je za Ranked. Ove dve mape imaju sve iste lokacije i pokazatelje retke opreme kao i u originalu.

Gejmplej. Apex Legends Mobile na početku nudi dve opcije za kontrole (layoute), kao i opciju za odabir u odnosu na način igre, 3 ili 4 prsta. Predefinisane kontrole nisu nešto od velike pomoći, te preporučujem da se poigravate i podesite sve kako vam odgovara i da to isprobate u trening modu. Mehanika igranja kao sama nije mnogo menjana - imaćete osećaj kao da igrate na PC-u, s tim što na raspolaganju imate i aim-assist koji uvek dobro dođe. Ping sistem smo prvi put videli upravo u Apex Legends pre nego što je prešao na ostale igre, a on ne nedostaje ni u mobilnoj verziji. Možete upozoriti saigrače na neprijatelje, oružja, pakete, loot i slično, i to sa glasom heroja sa kojim igrate, kao u originalnoj verziji. Ovo je dosta zgodna stvar kada igrate na nekom javnom mestu ili (pst) na poslu.

Da se odaljimo od poređenja, jer Apex Legends Mobile ima da ponudi i nešto novo. Kao što sam pomenuo ranije, Fade je trenutno ekskluzivan za mobilnu verziju. On sa sobom nosi boostere i daje ubrzanje, dok mu Flashback daje sposobnost da se vrati "nekoliko koraka unazad". Ultimate sposobnost na okolinu baca kavez, koji vam omogućava da igrate dosta agresivno, što čini iskustvo dosta uzbudljivim, a i možete se izvući kada zagusti zahvaljujući osobinama koje nudi. Dalje, kod heroja novitet je progresija Legendi sa opcijom odabira loadouta i prilagođavanja perkova, finišera i sposobnosti. Dodatne moći se otključavaju tokenima i mogu se koristiti u Ranked mečevima.

Mimo problema sa kontrolama i slučajnim aktiviranjem Ultimate-a, drugih muka u igranju Apex Legends Mobile nema. Ako ste početnik spremite se da učite i da se prilagodite obiljem kontrola, a ukoliko ste Apex veteran, ne dajte da vas manjak sadržaja odbije jer ima i nekih noviteta, a i igra je dosta slična verzijama na PC-u i konzolama.

"MOBILE VERZIJA IMA POJEDINE RAZLIČITOSTI U ODNOSU NA ORIGINAL"

IGRA JE:
**BESPLATNA**

PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ:
Electronic Arts

CENA:
Besplatno

RAZVOJNI TIM:
Respawn Entertainment

TESTIRANO NA:
iOS 15.4

OCENA **8**

- ✓ Kvalitet grafike
- ✓ Raspored kontrola
- ✓ Razlikuje se od originalne igre
- ✗ Previše kontrola na prvu ruku
- ✗ Nedostatak sadržaja

Autor: Milan Živković

REVIEW

## SAMO ZA EVIL DEAD ZLADOKUSCE

Postoje filmovi u kojima uživamo jer su dobri, zatim oni u kojima uživamo jer su loši i onda je tu Evil Dead – serijal gde ovo pravilo ne postoji i jednostavno uživate a gotovo da ne znate ni zašto.

Ovo je bar slučaj kada je moje lično iskustvo u pitanju. Od prvog filma i prve igre sa Evil Dead u naslovu, nepovratno sam postao obožavalac Ešovih avantura, kojima je dušu kroz svoj jako čudni ali neosporivi šarm ulio glumac Brus Kembel.

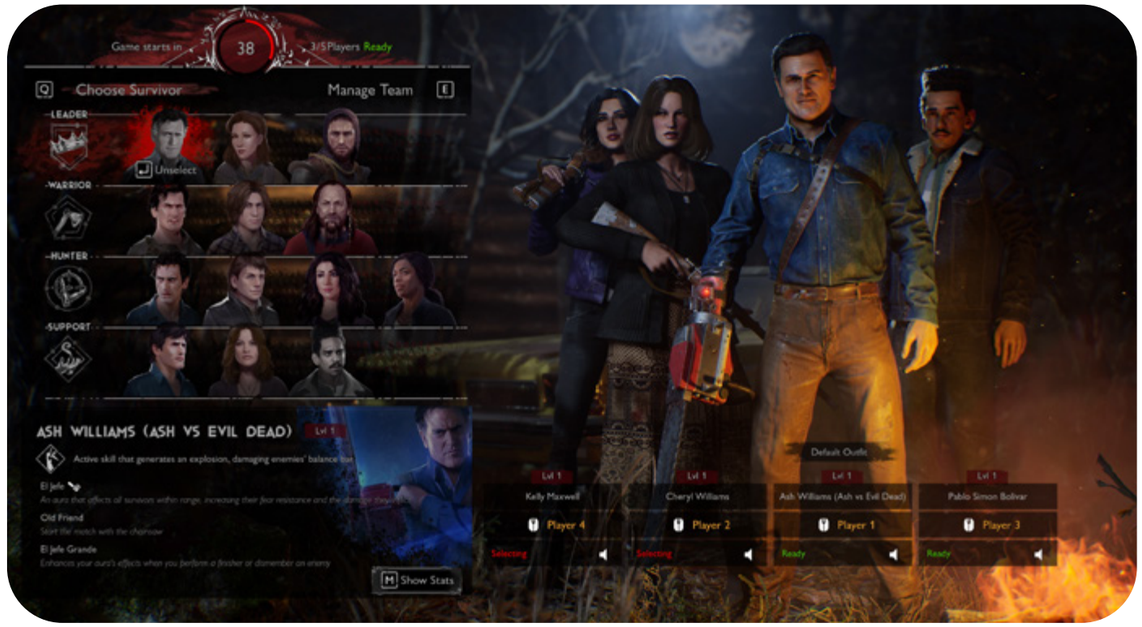
S tim u vidu, rekao bih da Evil Dead naslovi imaju dve strane – realnu i nadrealnu. Prva predstavlja zaključak na osnovu kvaliteta, od strane osobe koja na nju posmatra neutralnim očima. Druga je iskustvo onoga ko se prepustio i samo uživa u vožnji.

Kao recenzent koji sebe smatra za objektivnog procenitelja kvaliteta, dopustite da na trenutak iz ruku ispustim Nekronomikon Eks-Mortis, Knjigu Mrtvih ukoričenu ljudskim mesom i ispisanu krvlju, pa prozborim nekoliko realnih utisaka na konto igre koja je pred nama.

Evil Dead: The Game je fenomenalna igra! Ne, u stvari sačekajte trenutak, Nekronomikon mi je još uvek u ruci.

Šalu na stranu, kao i svaka igra, tako i ova ima određen broj mana i vrlina. A ja bih u ovom slučaju najradije krenuo od kvalitetnije strane najnovije Evil Dead igre.






"EVIL DEAD: THE GAME JE U NAJVEĆOJ MERI MULTIPLEJER ISKUSTVO"

Evil Dead: The Game je u najvećoj meri multiplejer iskustvo. To ne znači da samostalno ne možete uživati u njoj, ali to iskustvo će biti bar tri puta skromnije u odnosu na ono što donosi igranje sa pravim ljudima. I dok gejmplej najviše podseća na ono što je uveo nesrećni Evolve a uobličio Dead by Daylight, slobodno mogu da kažem da je ova igra verovatno najzabavnija od svih ovog tipa koje sam do sada probao.

Izvođenje je uglavnom iz trećeg lica, prezentovano kroz Unreal endžin što s lakoćom iznosi jako kvalitetno vizuelno iskustvo. Igrači će biti smešteni na nekolicinu poznatih lokacija iz Evil Dead franšize, a srž gejmpleja predstavlja okršaj između ljudi i hordi mrtvih odnosno demona.

Dok ljude mogu kontrolisati do četiri ljudska igrača istovremeno, armiju mrtvih kontroliše samo jedan, pa svaka od ovih strana donosi potpuno različit doživljaj. Dok su ljudi mnogo ranjiviji ali i jače udaraju, na raspolaganju imaju sijaset oružja i za cilj da unište zlu knjigu, dok armija mrtvih pokušava da knjigu zaštiti na svaki mogući način, odnosno uništi sve ljudske likove.

Kontrolisanje zlog prisustva predstavljeno je iz prvog lica, gde poput vetra lako prelazite velike razdaljine i prepreke a usput postavljate zamke, podižete vojsku iz mrtvih ili se i sami otelotvorite u obliku jačeg demona. Cela postavka podseća na igru mačke i miša gde jedna strana mora da radi dobro kao tim, dok ih druga sabotira – svojim natprirodnim moćima.

Igranje sa ljudskim timom zasigurno predstavlja autentično Evil Dead iskustvo, ali moram priznati da je igrati kao zloća verovatno najzabavniji segment igre. Uništiti protivnički auto kako bi morali da bauljaju po mraku, razdvajati ih i zastrašivati, možda jeste loše – ali osećaj je dobar!

I dok zabava sa četiri drugara definitivno predstavlja najbolji način igranja kao i apsolutnu poslasticu svakom ljubitelju serijala, ova igra ima i značajno mračniju – pardon, lošiju stranu.

Kao prvo, ukoliko nemate zainteresovano društvo ili baš ne uživate u multiplejeru, igru je moguće igrati i sa botovima. Ali takvo iskustvo je toliko degradirano u odnosu na multiplejer, da je to prosto poražavajuće. Botovi ni u kom scenariju ne mogu da zamene pravog igrača u jednom ovakvom naslovu.

Samostalni igrači na raspolaganju imaju i pet misija za preći, čime se otključavaju novi karakteri i sadržaj, ali ukoliko je igranje sa botovima loš izbor, ovo je nesumnjivo još gori. Linearni sled zadataka u kom izgubiti znači krenuti sve ispočetka, izuzetno je frustrirajuć i gotovo da nema nikakav faktor zabave.

Na vrh ove nevesele družine frustracija, nažalost moram spomenuti i još nekoliko problema tehničke pri-

**“IGRANJE SA LJUDSKIM TIMOM ZASIGURNO PREDSTAVLJA AUTENTIČNO EVIL DEAD ISKUSTVO”**

rode. Igra poseduje zavidan broj neispoliranih gličeva, gde je vrlo lako zaglaviti se u izuzetno neravnom i haotično dizajniranom terenu, a nedostatak skoka u igri sve još dodatno otežava. Videti kuda vozite, kojim putem se provući, kako se okrenuti ka protivniku... sve sugeriše na jako visok nivo neispoliranosti koja često može da vas izludi.

Opcija za invertovanje kamere u Y osi, iako postoji, funkcioniše samo za kontroler ali ne i ukoliko se igrate na mišu i tastaturi. Možda nije u pitanju nešto što će većini igrača smetati, ali svaki igrač stare škole će bezrezervno izustiti poneku kandarijansku kletvu put razvojnog tima, kako bi što pre ovo popravili hitnom zakrpom (koje u trenutku pisanja ovog teksta još uvek nije bilo!).

Konačno, tu je i loša vest za sve one koji se igraju na PC konfiguracijama bliskim minimalnoj za pokretanje ovog naslova. Igra će u najvećoj meri ignorisati vaše grafičke postavke, raditi bolje na višim podešavanjima, lošije na nižim, a definitivno najgore izgledati na maksimalnim. Totalni haos gde teksture prestaju da budu teksture i postaju mrlje kojima nijedan par ljudskih očiju ne bi smeo da posvedoči.

Zapravo, ukoliko želite pravi horor, izazivam vas da igru probate na konfiguraciji starijoj od pet godina. Ali pre toga bar sklonite sve oštre predmete iz vaše neposredne blizine.

Da rezimiramo! Evil Dead: The Game je iskustvo koje će svakom ljubitelju serijala, sa četiri istomišljenika uza se, pružiti desetine nezaboravnih, autentičnih sati legendarnog izvornog materijala u interaktivnom izvođenju. Ljubitelji serijala željni samostalnog igranja, doživeće bar tri puta skromnije iskustvo. Oni koji nisu ljubitelji,verovatno će napraviti popis gličeva i bagova koje samo pravi obožavaoci mogu da oproste. A oni koji se odluče da igru igraju na slabijim PC konfiguracijama... Za vas ću se najviše moliti.

Klaatu berada... Ma kao da je važno! Odoh ja da odigram još koju partiju.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10 64 bit
CPU: I7-7700/ Ryzen 2600X
GPU: GTX 1070 Ti/RX 5600 XT
RAM:16GB
HDD: 40GB

IGRU USTUPIO:
**HONEST PR**

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

IZDAVAČ:
Saber Interactive

CENA:
39,99€

RAZVOJNI TIM:
Saber Interactive

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **7.5**

- ✓ Gotovo usavršen žanr
- ✓ Autentično Evil Dead iskustvo
- ✓ Fenomenalan multiplejer sa ljudskim igračima
- ✗ Očajno iskustvo za samostalnog igrača
- ✗ Gomile bagova i gličeva
- ✗ Generalna neispoliranost

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.

**Prijavite se**

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

## 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 Diplomu
- 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.

Autor: Milan Živković

REVIEW

## TELEVIZORI SU PONOVO U OPASNOSTI!

Nekako kao da se doba osetljivijih TV ekrana, poklopilo sa vremenom popularizacije „motion“ kontrola. Ovom prilikom pozivam na minut ćutanja svim poginulim LCD televizorima, kojima je u žaru pomahnitale borbe, presudio zalutali, greškom bačeni gejmped.

I dok je ovaj „pokret“ (ha-ha?) imao svoje svetle momente kada se tek pojavio, pa i svoje mračnije nekoliko godina kasnije kada su sve igre imale fokus na njemu hteli mi to ili ne, sada kada je prošlo više od petnaest godina od prvog namenskog vitlanja kontrolerima, mislim da je idealno vreme da se osvrnemo na njegove najslavnije dane.

Nintendo Switch Sports se izgleda sa time slaže, i na Switch konzole donosi neke od najpopularnijih sportskih „motion“ igara iz ere Wii konzole. Ovaj put, na raspolaganju imamo 6 probranih sportskih disciplina, dok iščekujemo da se pojavi i sedma – golf, u ne tako dalekoj budućnosti.

Dok je ove igre naravno moguće igrati u solo režimu protiv kompjuterskih igrača, draž naslova je isključivo u multiplejeru odnosno situacijama gde sobu napunite društvom, pa zajedno uz haos i dobro raspoloženje kakvo samo kompetitivni, esports naslovi mogu da iniciraju, demolirate – pardon, zajedno uživate.

Od ovih šest igara, neke su lošije a neke bolje, pa bih s tim na umu krenuo od najslabije discipline ka vrhu. Naravno, redosled zavisi i od vaših ličnih preferencija. Ovo je samo mišljenje prekvalifikovanog, objektivnog, profesionalnog i bolno iskrenog recenzenta.

Šalu na stranu – fudbal! Zamislite dosta tromiju verziju igre Rocket League i sve će vam biti jasno. Maksimalan broj ljudskih igrača je dvoje istovremeno, a mečevi se vode između dva igrača ili četiri na četiri. Kako likovi nisu automobili već imaju samo dve noge, većinu vremena provodićete trčkarajući preko prostranog terena, što i nije tako zabavna stvar. Problem bi rešilo par raketnih patika, ali nažalost Nintendo me nije kontaktirao u potrazi za savetima, tako da za sada na raspolaganju imamo samo ovu verziju.

Nešto prijatnije iskustvo, bilo bi mačevanje. Dva igrača ukrštaju mačeve u nastojanju da probiju blok suparnika i zadaju udarac. Svaki udarac, navodi protivnika bliže ivici kako bi ga izbacio sa terena i doneo vam pobedu. Na raspolaganju imate nekoliko vrsta mačeva uključujući i mo-

gućnost da vitlate sa dva istovremeno. Svaka opcija nosi svoj set prednosti i mana međutim, dok na kraju sve zavisi od vaših refleksa i pronalaska puta kroz suparničko blokiranje.

Odbojka sa druge strane, predstavlja daleko zabavniju disciplinu, kojoj najveća mana leži u uhodavanju. Sistem nije sasvim intuitivan i stvari mogu da postanu haotične kada vaša uloga na terenu počne da se žonglira između onoga ko prima, dodaje ili udara loptu. Ali nakon što pohvatate kako stvari funkcionišu, odbojka je bez sumnje jedna od kvalitetnijih disciplina u ovom paketu.

Tenis je upravo ono što biste mogli i da očekujete i pruža gotovo istovetan osećaj kao i njegova inicijalna verzija na Wii konzoli. Nažalost, na raspolaganju je jedino igranje dublova, ali kontrola nad udarcima „servira“ satisfakciju pri gotovo svakom od njih.

Kuglanje je možda i moj lični favorit, što mi ponovo oživljava davno rođenu sumnju da sam daleki potomak Freda Kremenka. I dok je moja atletska figura daleko veći povod za takvu sumnju, probajte da mi verujete na reč kada kažem da – ukoliko volite kuglanje uživo, nema šanse da u njemu nećete i ovde uživati. Možda kada pohvatate sve cake, postaje nemoguće da ne srušite sve kegle u jednom potezu, ali set dodatnih izazova ipak pomaže da se razbije i ta neizbežna monotonija. Još ukoliko se odlučite na igranje u četvoro istovremeno, nema šanse da će vam kuglanje ubrzo dosaditi.

Konačno i neočekivano, badminton predstavlja verovatno najkvalitetnije iskustvo. Simuliranje fizike udaraca daje mnogo prostora za detaljisanje i iskreno me podseća na davno zaboravljenu simulaciju stonog tenisa za Sonijev „move“ kontroler. Nažalost, broj igrača je ograničen na samo dva istovremeno, ali zato kompletan utisak koji ova disciplina ostavlja jeste apsolutno neprikosnoven – bar kada su igre ovog tipa u pitanju.

Zaključak je ovde isti kao i u uvodnom delu. Ukoliko imate raspoloženo društvo a potrebna vam je igra kojom biste podigli atmosferu u stanu na par sati, pod uslovom da imate tolerantne komšije, dugo nije bilo ovako dinamičnog paketa igara sa kontrolama pokretom. Ako imalo volite ovaj tip interaktivne zabave, posedujete Switch konzolu, nekoliko pari JoyCon kontrolera i odgovarajuće društvo, ne razmišljajte mnogo i nabavite Nintendo Switch Sports za malo nostalgije i puno dobrog provoda.

I da, obavezno vežite kontrolere za ruke! Televizori su sve veći, ali ništa manje otporni na zalutale džojstike.

> “NIKO NE BI OČEKIVAO DA BADMINTON MOŽE DA BUDE TOLIKO ZABAVAN”

IGRU USTUPIO:
**CD MEDIA**

PLATFORMA: Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM: Nintendo

IZDAVAČ: Nintendo EPD

TESTIRANO NA: Nintendo Switch

CENA: 39.99€

OCENA **7.6**

- ✓ Šest odličnih disciplina za društvo
- ✓ Precizne kontrole pokretom
- ✓ Nostalgično i vizuelno prijatno
- ✗ Switch Lite nažalost neupotrebljivi
- ✗ Par igara brže dosade
- ✗ Dodatne discipline biće tek naknadno uključene

pet project GAMES
WE ARE HIRING
Work with us on our horror scifi coop shooter RIPOUT.
www.petprojectgames.com/careers

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

# SNIPER ELITE 5

ELITNI SNAJPERISTA, POŠAST NACISTA

Sniper Elite ove godine puni tričavih 17 godina postojanja serijala. Kroz iteracije, ove AA igre su imale solidnu evoluciju iz linearnog dosadnog šutera iz trećeg lica u punokrvno stealth sandbox iskustvo, što petica dodatno potvrđuje. Vodite Karla Ferburna, koji igrom slučaja nabasa na tajni nacistički projekat tokom 1944. godine u Francuskoj, te ćete kroz ogromnih osam misija pokušati da sputate ovaj poduhvat pre nego što bude prekasno za saveznike. Priča u Sniper Elite 5 se ne odlikuje nekim kvalitetom, mada to nikada nije ni bio fokus SE igara. Ipak, bilo bi lepo da je Rebellion malo poradio na ovom segmentu. Kroz misije, dobijaćete minimalno ekspozicije kako bi priča imala strukturu i neku ideju vodilju ka svom zaključku. Sporedni likovi jesu povremeno intrigantni sa svojim pričama i poprilično tvrdim škotskim, engleskim i francuskim akcentima, ali svakako nemaju dovoljno vremena na ekranu ka-

ko bi vam išta više pružili od daljeg progresa glavnog narativa.

Sniper Elite 5 ima kampanju sa ogromnih osam mapa po kojima ćete u potpuno sandbox fazonu imati priliku da rešite nekoliko većih zadataka u redosledu i maniru u kojem god vi poželite. Ovaj redosled može čak i uticati na pozicioniranje određenih meta, međutim to su retki slučajevi i ovde počinje da se urušava taj sandbox aspekat koji je Rebellion pokušao da ucementira. Primarno, stealth nije bio nikad bolji, što je zapravo i uticalo na ovaj problem, s obzirom da su nivoi nešto lošije dizajnirani nego u prethodniku. Stvara se utisak odvojenih arena po nivou koje su tehnički mini nivoi, pa uprkos različitim načinima pristupa, ovi segmenti mapa

“PUCAČKA MEHANIKA JE DOŽIVELA VELIKO UNAPREĐENJE”

se ponašaju maltene skroz homogeno bez nekog uticaja spoljašnjih dešavanja na ostatak nivoa.

Pucačka mehanika je doživela unapređenje kada ne govorimo o snajperisanju, ali i dalje predstavlja znatno lošiju opciju od šunjanja i snajpera. Nišanjenje i celo iskustvo i dalje deluju nezgrapno, s obzirom da igra nije dizajnirana oko tih segmenata. Karl sada ima i veliki izbor oružja i nadogradnji za iste putem nalaženja radnih stanica po mapama uz otključavanje novih opcija. Ove opcije solidno utiču na ponašanje vašeg oružja, pa je svakako i preporučljivo da se fokusirate na nalaženje nadogradnji, uz to što će vas igra stvarno nagraditi opcijom da se prilagodite svom stilu igre.

Ono što je takođe uneto u ovu iteraciju serijala jeste i rudimentarni parkur koji je preterano ograničavajući i limitra vas maltene na mesta isključivo namenjena za pentranje, dok ćete često nailaziti na male zidiće i zidine koje okružuju nivo koje iz nekog razloga ne možete preskočiti. Protivnici se znatno prirodnije ponašaju, sa nešto organizovanijim kretanjem, kao i znatno boljom i realističnijom linijom vida, pogotovu u vertikalnim situacijama, mada i tu postoji problem gde je AI isprogramiran da se zalepi za zaklon čim pokušate da ih poskidate dok držite dah. Iako ovo ne zvuči toliko problematično, protivnici su sposobni da se maltene teleportuju iza zaklona, te ćete iritantno samo gledati u ekran kako nacisti magično uspevaju da pobegnu od vašeg nišana. Igra je sada ustanovila i konačan broj objekata koje možete koristiti za skretanje pažnje i lomljenje sijalica po nivoima, pa je rezultat ovoga i čest slučaj gde će vaš cilj da se savršeno prošunjate biti uskraćen, što ponovo predstavlja relativno neintuitivno rešenje.

Vizuelno, SE5 vas neće oduvati sa stolice, ali i dalje uspeva da izgleda odlično u većini slučajeva. Dizajn nivoa, ako zanemarimo problem sa gejmplejom, je predivan i sve lokacije su bazirane na istorijskim, i stvarno verno prenose Francusku tokom rata. Glasovna gluma je uglavnom rudimentarna, s obzirom na to da je priča ovde u potpuno drugom planu, dok muzika ne odiše nečime više od klasičnih numera vezanih za žanr i serijal kroz ambijentalne „borbene“ kompozicije.

Ono što SE5 donosi jeste kooperativni režim za kampanju, gde sa drugarom možete prelaziti brojne izazove, pa je ovo jedan od boljih načina da pronađete sve skrivene stvari po nivoima ili se samo uskladiti sa nekim za lakši prolaz kampanje. Nije da će vam to biti preterano izazovno, jer je Rebellion iz nekog razloga dodatno olakšao igru, uvodeći i Very Easy mod, dok Authentic+ mod iz prethodnika nedostaje, pa vam ostaje samo klasičan Authentic koji ponovo deluje nešto lakši nego u prethodniku.

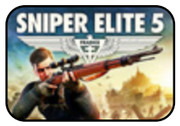
> “PRIČA U SNIPER ELITE 5 SE NE ODLIKUJE NEKIM KVALITETOM, MADA TO NIKADA NIJE NI BIO FOKUS SE IGARA”

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-8400
GPU: DirectX12 GPU sa 6GB VRAM
RAM: 16 GB
HDD: 85 GB

Pored tipičnog co-op režima, najveća inovacija jeste Invasion mod koji dopušta igračima da upadnu drugima u igru kao nacistički snajper i da se love međusobno po nivou. Nažalost, ovo zvuči veoma interesantno samo na papiru, jer će ovi dueli često potrajati predugo, dok je u očiglednoj prednosti onaj koji vrši invaziju na vašu partiju, s obzirom da ima okvirnu lokaciju gde se nalazite. Ako volite ovu igru mačke i miša i konstantan strah da će vas neko skinuti dok provirujete, ovaj mod je pun pogodak, ali ipak malo razbija tempo, posebno za igru koja se bazira na stealth sistemima. Odatle često i dolazi inicijativa da pokušavate da pređete igru šunjajući se, jer ako ste u čistom singlplejeru, čak i da igrate kao Rambo, igra vas neće sprečiti da protrčite maltene kroz sve što ima da ponudi.

Što se tiče optimizacije, Rebellion je ovde znatno bolje odradio posao nego u prethodnicima, makar kada govorimo o konzolnim verzijama. PC verzija je istačkana manjim bagovima koji neće praviti problem, mada antialiasing ume izgledati loše na skoro svim platformama zbog čudnog renderinga koji FSR 1.0 pruža.

Generalno, SE5 je jedno pomešano iskustvo. Ako ste fan serijala i sandbox šunjalica, sigurno ćete uživati u igri, uprkos svim nedostacima. Ako pak tražite nešto sirovije i istančanije iskustvo, ovde verovatno nećete naći užitak.




IGRU USTUPIO:
**IRIS MEGA**

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

RAZVOJNI TIM:
Rebellion Developments

IZDAVAČ:
Rebellion Developments

TESTIRANO NA:
PS5

CENA:
49.99€

OCENA **6.5**

- ✓ Modifikovanje oružja je sasvim solidno
- ✓ Snajperisanje i šunjanje najbolje u serijalu do sada
- ✓ Solidan iskorak u dizajnu
- ✗ Gomila propusta, pogotovu kada su nivoi i interfejs u pitanju
- ✗ Loša implementacija novog Invasion moda
- ✗ Prelaka igra, čak i na najvišim težinama

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

# THE CENTENNIAL CASE
## A SHIJIMA STORY™

## ŠERLOKOVANJE U IGRANOM RUHU

Doba live-action igara je u nekoj čudnoj renesansi poslednjih par godina, s obzirom da je period kasnih 90-ih i ranih 2000-ih godina probudio ovaj, ne toliko zastupljen žanr, kao jedno proširenje tada popularnih klasičnih avantura. Ipak, kako smo u poslednjih par godina videli neke odlične naslove poput Her Story, ne čudi što je Square Enix izbacio nešto kao što je Shijima Story. Ovo iskustvo treba posmatrati kao nešto najsličnije detektivskoj vizuelnoj noveli, osim što ćete umesto statičnih anime panela gledati više nego solidno napisanu detektivsku seriju.

Protagonista je Haruka Kagami, uspešna književnica detektivskih novela, gde prilikom davanja autograma sa svojom urednicom Akari biva-ju upoznate sa Eiđijem, konsultantom za neke više naučne aspekte Harukinih spisa. Eiđi otkriva da želi da njih dve istraže istinu iza ceremonije nasledstva njegove porodice, pod okriljem navodne reportaže. Kroz priču o legendarnom Voću Mladosti i nedavno otkrivenog kostura u dvorištu njegovog imanja, polako počinje da se razvija priča o ubistvu koje evocira misteriju staru par vekova. S obzirom da je poenta Shijima Story isključivo narativni aspekat, otkrivanje bilo čega više od ovoga bi upropastilo iskustvo. Ipak, tvrdim da će svi fanovi misterija i vizuelnih novela biti apsolutno zaljubljeni u odlično kreiranu priču koja je ovde prezentovana. Čeka vas 15 sati odličnog scenarija i sjajnog tempa, uz veoma umerenu dozu ekspozicije, koja je taman dovoljna da ne dobijete osećaj kao da vam se apsolutno sve servira na tanjiru. Ono što je još delimično zaslužno za veoma zadovoljavajuće iskustvo jesu sami likovi, pogotovu Haruka koja svojom paralelno ekscentričnom i ljubaznom prirodom zrači određenim šarmom od početka do kraja. Kroz obične razgovore, tonalne promene ličnosti kod Haruke između detektiva i obične devojke su veoma prirodne i dinamične, što se može odraziti i na jako dobre sporedne likove, pogotovu Eiđija i pojedine članove njegove porodice koji su veoma distinktni sa svojim osobenostima, a ponovo imaju čvrstu karakterizaciju i individualnost.

Gejmplej se odražava kroz dve faze. Dok budete gledali klipove za svaki od slučajeva, postepeno ćete sakupljati tragove koji koreliraju sa ubistvom koje se odigrava ili se odigralo. Iako ćete tokom scena imati par momenata gde uz jednostavne pritiske dugmeta možete pronaći novi trag za slučaj, ovo je malo veštački urađeno jer će vam igra automatski prikupiti većinu dokaza i da ih sami niste uzeli tokom njihovog izvođenja. Nakon svega, dolazi druga faza gde ulazite u Harukin kognitivni prostor gde ćete sve ove tragove i misterije razrešavati na heksagonalnoj tabli. Kao početno polje, nalaziće se uglavnom jednostavno, ali krucijalno pitanje vezano za misteriju koju rešavate, dok povezivanjem tragova na okolna polja

> “ČEKA VAS 15 SATI ODLIČNOG SCENARIJA I SJAJNOG TEMPA”

sa istim simbolom kao na početnom možete dovoditi misteriju do njenog razrešenja. Ova relativno jednostavna mehanika povezivanja različitih oblika između polja dosta pojednostavljuje igru, pa čak i možda daje previše plitkosti ovom procesu razrešavanja misterije, jer će vas često previše navoditi prilikom dedukovanja bez neke veće inicijative gde sami treba da mozgate. Naravno, nije da takvih trenutaka ne postoji, ali s obzirom da u igri ne postoji način da pogrešno dedukujete i „omašite“ slučaj, ovaj aspekat će samo uticati na ocenu koju ćete dobiti za slučaj na kraju, što je pomalo razočaravajuće, s obzirom na to koliko igra insistira na igračevom izboru. Neke od ovih dedukcija će biti ili previše očigledne ili potpuno iracionalne da će vas često iskustvo šetati u oba smera, pa će neki od izbora zavisiti čisto i od puke sreće ili veoma suludog toka misli, u slučaju da ste baš talentovani detektiv.

Glumačka ekipa je odlična, uprkos par preterano ekspresivnih momenata, i generalni utisak je sjajan na svakom koraku. Za ljubitelje engleske sinhronizacije i ona je tu, međutim kako igra baš u srži sadrži celokupnu japansku atmosferu, preporučujem ipak opciju sa titlovima na japanskom jeziku, prvenstveno jer su japanski glumci ovde uradili nešto bolji posao. Uz to, treba pohvaliti i poprilično visokobudžetnu produkciju celokupne scenografije i kostima, kako sa istorijske strane, tako i u modernijim momentima, gde igra diše tradicionalnim i modernim Japanom. Muzička podloga je veoma dinamična, gde je tim dobro izbalansirao da se numere ne ponavljaju previše i vrhunski ih uklapio u specifičnim momentima sa vrlo jakom muzičkom postavom.

Kako je u pitanju više interaktivni film, Shijima Story nije zahtevan, niti sadrži mnogo bagova i problema. Ono što ume malo da upropasti iskustvo jeste činjenica da su snimci u 4K rezoluciji ekskluzivno na PS5, dok će PC igrači biti „počastvovani“ nečime između 720p i 1080p, što je poprilično razočaravajuće. Uz to, iako je interfejs uglavnom čitak i dobro sadrži sve neophodne informacije i podsetnike prethodnih događaja, odluka da se na konzolama sve selektuje i prenosi poprilično sporim kursorom je veoma neintuitivna i iritirajuća. Sve u svemu, Shijima Story je veoma prijatno iskustvo koje sa sobom nosi neke od najboljih narativnih momenata u ovom žanru uopšte. Uprkos pojedinim propustima i nedostatku nešto veće slobode, ovu igru ipak treba posmatrati kao odličnu interaktivnu TV seriju. Sve u svemu, ako ste fan žanra misterija i detektivisanja, teško da ćete biti razočarani.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-6700 / AMD Ryzen 5 1400
GPU: NVIDIA GeForce GTX 750
RAM: 8 GB
HDD: 20 GB

> “GLUMAČKA EKIPA JE ODLIČNA, UPRKOS PAR PRETERANO EKSPRESIVNIH MOMENATA”

IGRU USTUPIO:
**IRIS MEGA**

PLATFORMA:
PC, PS4/5, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Square Enix

TESTIRANO NA:
PS5

## OCENA 8

- ✓ Odlična priča
- ✓ Visokobudžetna gluma i scenografija
- ✓ Povremeni interesantni momenti pri dedukovanju…
- ✗ …ali uz previše ”držanja za ruku” i linearnosti
- ✗ Interfejs ume biti iritantan
- ✗ Nije za svakoga, pogotovu ako tražite neki aktivniji gejmplej

WE ARE HIRING
2D ANIMATOR
VFX ARTIST
ILLUSTRATOR
CONCEPT ARTIST
GRAPHIC DESIGNER
QUBE
www.qube3dstudio.com

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

# THE STANLEY PARABLE ULTRA DELUXE

NAKON 9 GODINA, I DALJE NE POSTOJI NIŠTA SLIČNO KAO STANLEY PARABLE

Stanley Parable iliti Stenli Parabola je jedno veoma specifično, sada gotovo kultno igračko iskustvo staro „tričavih“ 9 godina. I onda, nakon toliko vremena, ovo surealno delo dobija neočekivano proširenje u vidu ovog Ultra Deluxe izdanja. Teško je recenzirati ovu igru, a bilo bi višestruko teže i srednjoškolskom meni koji je igrao original kada je izašao. Čak i tada, ova igra je toliko jednostavno, makar u većini trenutaka, pak dovoljno duboko isticala i objašnjavala određene probleme igračke industrije, njenog sećanja i iluzije izbora koja je bačena pred vas kao igrača.

Za one novije igrače ili stariju populaciju koja se pak tek sada prvi put upušta u ovo – vi ste Stenli. Dobar i vredan radnik u kompaniji, koji svaki dan čita instrukcije na ekranu koje dugme da pritisne na tastaturi, radeći to svakog dana po ceo dan poslednjih dvadesetak godina. Međutim, jednog dana se dešava nešto specifično, s obzirom da Stenli ne dobija nikakve instrukcije na ekranu već sat vremena, dok su sve njegove kolege misteriozno nestale. I tu počinje vaša priča, sa neizbežnim naratorom koji zapravo iznosi srž ove igre u simbiozi sa vama kao Stenlijem.

Gejmpleja u ovoj igri ima jako malo, ali SP je u suštini avantura iz prvog lica sa nekim rudimentarnim interakcijama sa prostorom. Ako očekujete neku veću akciju, ovo nije igra za vas, mada svakako nije ni pravljena oko toga. Naime, Stenli se suočava sa granajućim putevima priče, često se suočavajući sa navodnim izborom. Međutim činjenično je stanje da svaki od tih izbora vodi ka određenom već popločanom putu od strane razvojnog tima, a igra, kao i sam Narator su pretežno veoma svesni toga, to jest svoje strukture. Kako je igra izašla 2013. godine, pojedine teme kojima se igra bavi, kao i same reference su ipak nešto što će, onima koji igraju prvi put, a nisu bili već uronjeni u scenu od pre 9 godina, delovati nepoznato, ili pak zastarelo. S obzirom da je ova tema o memoriji i iluziji izbora relativno dosta razrađena u poslednjoj deceniji, ovakva mogućnost doživljaja je sasvim logična, međutim treba ipak napomenuti da je većina narativa koji originalni sadržaj SP-a nudi jeste i dalje veoma relevantna i aktuelna.

Ono što Stenli doduše pruža svojim novim izdanjem jeste maltene mini-nastavak unutar originalne igre, sa solidnom količinom novog sadržaja i podjednako intrigantnim komentarom na industriju razvoja video igara, koji sada ide u skladu sa modernim tropama, socijalnim normama i praksama u razvoju. SP se sad svakako osvrće i na uticaj publike na razvoj, konstantnu fluktuaciju sadržaja video igara, prilagođavanje tržištu, kao i, ponovno, iluziju izbora koja se prebacila sa žanra na celokupnu gejming industriju. Ne želim ništa više da vam otkrivam, te ću se zadržati ovde kada je u pitanju poenta ove igre, jer je svakako treba iskusiti naslepo bez ikakvih dodatnih informacija.

The Stanley Parable je dobio i vizuelno unapređenje, pa te nešto zastarelije teksture sada deluju svakako oštrije, sa višom rezolucijom i solidno boljim osvetljenjem, ali svakako ne treba očekivati neki fotorealizam, jer je čar SP-a upravo specifičan vizuelni stil kojim samo GMod estetika može disati. Tu su sa novim sadržajem i novi vrhunski monolozi Kevana Brajtinga, koji je davao glas Naratoru i pre devet godina. Pored njegovog, svakako najupečatljivijeg prisustva, Stanley Parable ostaje isti, uz sitne adicije dodatnih lokalizacija, opcija pristupačnosti i slično.

Za novajlije, ovo je jedna od najtoplija preporuka sa moje strane, jer ako ste iole fan umno provokativnih iskustava i narativnih avantura, bićete oduševljeni. Međutim, ako ste ranije već igrali SP, u ovom izdanju možete očekivati još odličnog sadržaja koji će vas nasmejati, uplašiti i ponekad čak i istraumirati. Sve je baš kao što se sećate, a pravo pitanje je da li se Stenli promenio, ili smo se ipak mi promenili?

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 7 64bit
CPU: Intel Core i3 2 GHz
GPU: NVIDIA GeForce 450
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO:
**CROWS CROWS CROWS**

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

IZDAVAČ:
Crows Crows Crows

CENA:
21.99€

RAZVOJNI TIM:
Crows Crows Crows

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **9.3**

- ✓ Nov sadržaj je odličan i opravdava cenu
- ✓ Odlična, provokativna, srceparajuća, komična i jeziva priča
- ✓ Besprekorna prezentacija i glasovna gluma
- ✗ Nije za svakoga

Autor: Milan Živković

REVIEW

# TREK TO YOMI

## PUT KOJIM SE REĐE IDE

Dok je magiju video igara po svemu sudeći, gotovo nemoguće preneti na filmsko platno, čini se da je obrnut slučaj znatno uspešniji proces. Ovo ne bi trebalo da čudi, s obzirom da su video igre kombinacija filma, knjige i koncerta pod upravljačkom palicom igrača, ali povremeno se pojavi i neki naslov koji ovo sprovodi na nivou nadprosečnog kvaliteta.

Pre nekolicinu godina, PlayStation 4 je dobio neverovatan naslov – Ghost of Tsushima, igru koja je kroz prezentaciju epskih razmera simulirala pustolovinu smeštenu u drevni Japan. I dok Trek to Yomi sa tom igrom deli istu tematiku, ne bi ih trebalo preterano mnogo porediti. Ovo je značajno linearnije iskustvo koje nepogrešivo „emulira“ doživljaj po kom su prepoznatljivi filmovi iz vremena Akire Kurosave.

Grafika je u potpunosti predstavljena bez boje, sa opcionim i preporučenim filmskim filterom koji gotovo od svake scene igre stvara autentični prizor crno-belog samurajskog filma. U tom pogledu, igra izgleda spektakularno. Možda modeli likova i animacije po pitanju detalja nisu na nivou nekog naslova čiji se budžet meri milionima dolara, ali usmerenom prezentacijom kroz precizan gejmplej, ovde je postignut apsolutno besprekoran grafički prikaz.

Igra predstavlja kombinaciju kretanja kroz 3D i 2D prostor, koji se neprimetno smenjuju u zavisnosti od toga da li istražujete okolinu ili učestvujete u borbi. I dok je kompletna igra izuzetno linearna, postoji sijaset skrivenih lokacija koje je lako preskočiti ukoliko niste dovoljno pažljivi. Te lokacije su u najveću ruku bitne jer kriju unapređenja za snagu glavnog lika ali i povremen komadić priče ili isečak iz japanske mitologije.

Protagonista je mladi samuraj koji doživljava tragičnu sudbinu pa kreće na put na kom će birati između dužnosti i ljubavi. I dok priča nije nikakvo remek-delo po pitanju obrta i iznenađenja, neviđeno do-

bro se uklapa u kompletnu postavku i duh igre.

Borbe sa hordama protivnika možda nisu naročito kompleksne, ali su stilski izuzetno dobro izvedene i pružaju poprilično lepe doze satisfakcije onima željnim samurajskih borbi. Glavni lik na raspolaganju ima više napadačkih kombinacija koje usput otključava, a akcija se najviše zasniva na dobrom tempiranju blokiranja i brzim kontranapadima.

Tu je i nekolicina pomoćnih alatki kao što su šurikeni ili luk i strele, a ni povremene „boss“ borbe nisu nepoznanica i odlično razbijaju monotoniju celog toka igre. No i pored toga što za prelazak igre nije potrebno više od nekoliko sati, lično bih preporučio igranje u dve odvojene sesije. Ovo naravno zavisi i od toga koliki ste ljubitelj prezentovanog štiva, vaše veštine ali i nivoa odabrane težine.

Kao jedan od interesantnijih režima igranja, izdvojio bih „kensei mode“, odnosno težinu gde svakog protivnika (osim „boss“ karaktera) možete poraziti jednim udarcem. A ovo se odnosi i na vas, kako će samo jedan udarac biti dovoljan da izgubite. Svakako je u pitanju nešto što preporučujem ukoliko želite da doživite realnije iskustvo, ali isključivo ukoliko niste neko ko lako gubi živce igrajući teže igre.

Kao katalizator svemu, igra je preplavljena čekpointima, i osim nekolicine skrivenih ili lošije postavljenih, ukoliko poginete, jako lako ćete se vratiti u akciju baš tamo gde ste stali. Dok ovo na neki način možda i remeti kompletan balans težine igre, ja odluku da se status često čuva oberučke pozdravljam jer za ovakvu igru, očuvanje tempa i toka prelaženja, jako je važna stvar.

Trek to Yomi na nekom generalnom nivou, svojim izvođenjem i snažnom atmosferom, možda najviše podseća na Inside i Limbo naslove. Ali dok ne sadrži takve količine „vau“ momenata koji pomeraju granice, opet uspeva da bude izuzetno dobra igra koju s lakoćom mogu da preporučim svima.

Pomalo simplističko, repetitivno i nešto kraće, ali bez sumnje – izuzetno kvalitetno igračko iskustvo.

“BORBE SA HORDAMA PROTIVNIKA MOŽDA NISU NAROČITO KOMPLEKSNE, ALI SU STILSKI IZUZETNO DOBRO IZVEDENE”

“USMERENOM PREZENTACIJOM KROZ PRECIZAN GEJMPLEJ, OVDE JE POSTIGNUT APSOLUTNO BESPREKORAN GRAFIČKI PRIKAZ”

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-4770S / AMD FX-9590
GPU: adeon R9 390X (8192 VRAM)
RAM: 8GB
HDD:11GB

IGRU USTUPIO:
**DEVOLVER DIGITAL**

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

IZDAVAČ:
Devolver Digital

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Flying Wild Hog

TESTIRANO NA:
PS5

## OCENA 8

- ✓ Izuzetno kvalitetan vizuelni dizajn
- ✓ Fenomenalna atmosfera
- ✓ Interaktivni filmski doživljaj
- ✗ Na momente repetitivno
- ✗ Moglo je biti duže
- ✗ Nije za ljubitelje jednostavnog gejmpleja

Autor: Igor Totić

REVIEW

# VAMPIRE

## THE MASQUERADE

## | SWANSONG |

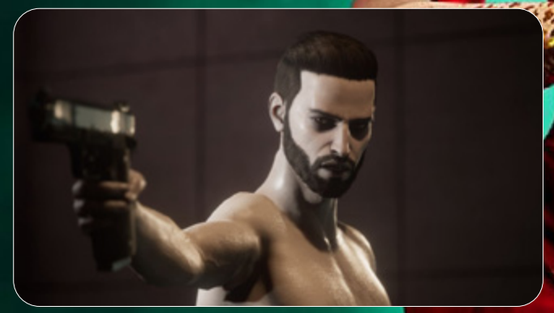
### RULET IDEJA BEZ REALIZACIJE

Stari Vampire the Masquerade Bloodlines od studija Troika je jedna od najboljih RPG igara koje sam igrao do sad. Nisam jedini u ovom mišljenju jer se nastavak željno očekuje iako je trenutno u razvojnom paklu (iskreno ne verujem ni da će iz njega ikada izaći). U međuvremenu smo imali dosta World of Darkness igara, za neke od kojih sam pisao i recenzije, ali nijedna nije uspela da uhvati taj šarm i to shvatanje celog WoD setting-a kao što je uspeo Bloodlines. Po najavi Swansong-a, imao sam visoka očekivanja jer su prvi trailer i prve najave bile obećavajuće, ali sad kada sam zapravo imao prilike da probam igru, i dalje mislim da niko nije ni blizu prezentovanju vampira kao što je bio Bloodlines.

Swansong je RPG avantura koja je pokušava da uklopi WoD pravila sa sve kockicama u sistem igranja koji to ne podržava baš najbolje. Priča počinje sa ekskluzivom žurkom visoke klase vampira koji pokušavaju da naprave pakt sa nižim vampirima kako se bi međusobno pobili. Naravno sve krene po zlu i nije baš najjasnije zašto. Igra ima izuzetno spor početak i dosta joj treba da dođe do poente zašto ste vi tu i šta treba zapravo da uradite. Napokon, vaša tri karaktera koje možete da menjate tokom igre, dobijaju zadatak od Princa vampira Bostona da saznaju šta se zapravo dogodilo.

Sa ova tri lika ulazi i RPG sistem koji podseća na Bloodlines ili Pen and Paper World of Darkness igru. Svaki karakter ima svoje statistike i poene za svaki skill (Retorika, Ubeđivanje, Dedukcija), koji utiču na fizičke, socijalne i mentalne atribute koje koristite tokom igre za razne probleme i razgovore sa drugim karakterima. Takođe, svaki lik ima i svoje discipline koje vam dodaju neke pasivne sposobnosti kao što je, na primer, pasivna percepcija.

Pošto je ovo socijalna igra, skoro svaki razgovor vodite kroz mini igre gde koristite mentalne sposobnosti i mentalni fokus likova naspram sagovornika, pogotovo ako pokušavate da izvučete neku informaciju. Ako recimo treba da savladate Retoriku 3 vašeg protivnika, trošenjem fokusa dobijate dodatne poene na ovaj stat i pokušavate da dovedete šansu uspeha na veći nivo nego protivnik. Ako je nerešeno, baca se kockica da se odredi ko je pobedio. Svaki NPC ima svoj pregled (character sheet) gde možete dobiti sve podatke o tom NPC i videti da li uopšte imate, na primer, šanse da ga ubedite u nešto. Što sam zalazio dalje, to sam imao bolje i detaljnije lokacije, ali jedini razlog zašto sam gurao da završim igru jeste



> “ONO ŠTO IDE DODATNO NA ŠTETU IGRI JE ODVRATNA GLASOVNA GLUMA”

jer sam spremao recenziju. Sam početak je izuzetno dosadan i prazan, tako da sam siguran da bi prosečan igrač odustao misleći da cela igra ima osećaj nedovršenosti.

Tokom igranja, posetićete razne lokacije gde su neke interesantne i pune detalja, dok su druge prazne i dosadne. Istraživanje ovih lokacija je tipično za avanturističke igre, ali dosta podseća na David Cage avanture (Detroit, Heavy Rain). U zavisnosti od vaših izabranih sposobnosti, sa nekim elementima lokacije ćete moći da manipulišete ili da pronalazite stvari koje se ne vide golim okom, ali i konverzacija sa karakterima na lokacijama će vam biti neophodna kako biste izvukli što više informacija.

Ono što je izdvajalo Bloodlines od svih drugih WoD igara su sjajno napisani likovi i fenomenalna prezentacija. Swansong je prepun različitih likova ali većina je zaboravna. Ono što ide dodatno na štetu igri je odvratna glasovna gluma. Svi su plastični, ravni i bezlični, a za jednu avanturu to je izuzetno veliki problem. Svi zvuče kao da čitaju scenario a ne da ga glume. Konverzacije između likova ne zvuče kao razgovor nego kao izgovaranje pisanog teksta. Lošoj glasovnoj glumi ne pomaže ni izuzetno čudan dizajn karaktera. Pored Nosferatu-a koji moraju da budu deformisani, ostali likovi koji bi trebalo da budu oličenje lepote i vampirske harizme izgledaju kao da ih je neko provukao kroz presu i izgledaju pljosnato sa mnogo oštrim ivicama.

Na kraju krajeva, bitno je da li je igra zabavna ili ne. To zavisi iz koje perspektive polazite. Ako tražite neku novu avanturu sličnu Life is Strange izvođenju, onda je Swansong za vas. Ako ste fan World of Darkness a pogotovo Vampira, onda ova igra može da zagolica par referenci i da vas podseti da i dalje čekate Bloodlines 2. Swansong je prosečna avantura sa mnogo mehanika koje se ne uklapaju u izvođenju i gde se na kraju sve svodi na sreću.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-3470, 3.20 GHz
GPU: GeForce GTX 1070
RAM: 8 GB
HDD: 40 GB

IGRU USTUPIO:
**IRIS MEGA**

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

**IZDAVAČ:**
Nacon, BIGBEN INTERACTIVE

**CENA:**
50€

**RAZVOJNI TIM:**
Big Bad Wolf Studio

**TESTIRANO NA:**
PS5

## OCENA 6

- ✓ Svaki karakter u igri ima svoj detaljni prikaz (character sheet)
- ✓ Češka World of Darkness svrab koji imamo već godinama
- ✗ Glasovna gluma
- ✗ Mehanike
- ✗ Užasni modeli likova

TWO DESPERADOS

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

TWODESPERADOS.COM/CAREERS

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

# We Were Here Forever

## SVE JE BOLJE U PARU

Napredak čistokrvnih co-op igara u dvoje je veoma zabavno ispratiti i još više odigrati, ako imate co-op partnera naravno. We Were Here Forever je tip igre koji je definitivno zabavniji sa bliskim drugarima, tako da vam ne preporučujem da se upuštate u celu priču sa nekim nasumičnim ljudima.

Ukoliko niste ispratili plot igre i tek sad stajete u hodnike Castle Rocka, možete pogledati mali serijal videa na zvaničnom YouTube kanalu developera. Za sve ostale, vraćamo se u svet Castle Rocka, i kao zarobljeni pustolovi ponovo moramo da savladamo mnogo teže i kompleksnije zagonetke kako bi se možda ovaj put izvukli iz škripca i spasili živu glavu.

Kao što smo napomenuli na samom početku, ovo je isključivo kooperativna igra. Još od svoje prve iteracije, We Were Here igre niste mogli da pikate u solo režimu, i ukoliko nemate sa kime da igrate možete u startu zaobići ovaj naslov. Za sve one koji su ostali, hajde da nastavimo.

We Were Here serijal je divan set kooperativnih igara koje su vremenom dosta napredovale sa novim mehanikama i idejama. Kao što je već viđeno u prethodnom delu, vi i vaš pajtos ćete i ovde delom biti razdvojeni, a delom na okupu u pokušaju rešavanja raznoraznih zagonetki rasutih po zamku. Same putanje su generalno linearne, ali ćete se vrlo lako ponovo razdvajati (ponekada čak i slučajno), čime se pospešuje korišćenje integralne mehanike koja datira još iz prve igre. Ta mehanika je komunikacija preko vokitokija.

U prvim igrama je to bilo krucijalno pošto se niste videli sa vašim saigračem, i striktno ste putem komunikacije morali da preneste rešenja za razne imaginarne zagonetke. Iako je zadržao ovu mehaniku u svojoj srži, u Forever ćete dosta vremena provesti zajedno, sa fokusom na koordinaciju i saradnju kako biste nešto aktivirali i napredovali. Inventarni si-

“ZAGONETKE SU BOLJE NEGO IKADA”

stem kao i sistem interakcije je fino sređen u odnosu na prethodne delove kao i sama stabilnost igre. Mnoge zagonetke i zadaci će se sada svoditi ne samo na prenos informacija jedno drugom, nego čak i na prenos i zamenu predmeta. Ipak, od samog početka i do samog kraja komunikacija je ključ, bilo da to uključuje dranje, nesporazume i generalnu haotičnost u istoj ili ne. Takođe, iako neke zagonetke vuku osnove ili podsećaju na neke stare, svaka je u svojoj srži potpuno nova i veoma interesantna.

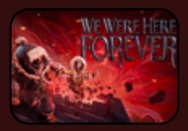
Grafički dizajn igre, likova i zamka odiše duhom neke misteriozne bajke. Animacije su fine i proste bez nekih većih detalja. Ono što će vam definitivno privući pažnju jeste solidna količina raznoraznih regija u kojima ćete se naći - ne brinite, neće biti samo dosadnih zamkova!

Muzika je prijatna i fino će pratiti atmosferu okoline u kojoj se nalazite. Sa većim budžetom i četvrtim delom u serijalu takođe je dodata i velika količina glasovne glume koja je prilično solidna.

Sad, moje žalbe na igru dolaze iz veoma čudnog ugla. Da, provuče se tu koja greška i ima nekih zagonetki koje su malo previše teške, ali dobar deo zamerki će se svoditi na samu kooperativnost. Okej je koristiti vokitoki dok ste odvojeni od vašeg partnera, ali developeri su zaista mogli da implementiraju neki voice chat baziran na blizini igrača. Drugo, ako se ipak upustite u solo igranje, mogu vam odmah reći da će to biti praktično nemoguće, pošto nasumičnih online soba ima malo, a samim tim i malo igrača. Čak iako uspete da uđete u neku od njih bićete brzo izbačeni ili će se drugi igrač drati na vas. Samim tim možemo reći da igri fali par sistema, tako da vas niko neće kriviti ako koristite Discord ili nešto slično pri komunikaciji sa vašim saigračem.

Kooperativnih igara je malo na tržištu. Ako ste fan istih ili redovno obilazite Escape Room sobe, onda je ovo igra apsolutno napravljena za vas. Moram ipak da napomenem da, za razliku od igre kao što je A Way Out, We Were Here Forever morate kupiti i vi i vaš partner ako želite zajedno da ga opikate.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10 64bit
CPU: Intel Core i5 4000 ili bolje
GPU: Nvidia GTX 970 ili bolje
RAM: 8GB
HDD: 25GB




IGRU USTUPIO:
**TOTAL MAYHEM GAMES**

**PLATFORMA:**
PC, Xbox ONE/S/X, PS4/5

**IZDAVAČ:**
Total Mayhem Games

**CENA:**
17.99€

**RAZVOJNI TIM:**
Total Mayhem Games

**TESTIRANO NA:**
PC

OCENA **8**

- ✓ Zabavna avantura
- ✓ Odlične nove co-op zagonetke
- ✗ Optimizacija i dalje nije savršena
- ✗ I dalje nema replayability



TIPS & TRIKS
GAMING KANAL
KLIPOVI SVAKE SREDE SA VAŠIM OMILJENIM YOUTUBERIMA!
/TIPSANDTRIKS
POWERED BY TRIK

Autor: Milan Janković

# MAGIC RAMPAGE

Magic Rampage je uzbudljiv platformer u kombinaciji RPG-a sa brzim akcionim igrama. Igru karakteriše kastomizaciju karaktera i desetine oružja koje možete koristiti, od noževa do magičnih motki. Svaka tamnica upoznaje igrača sa novim preprekama, neprijateljima i tajnim oblastima koje treba istražiti.

Takođe, Magic Rampage ima uzbudljiv takmičarski režim gde se igrači širom sveta nadmeću u nasumično generisanim tamnicama, sa jedinstvenim boss karakterima, ekskluzivnim novim predmetima i sadržajem!

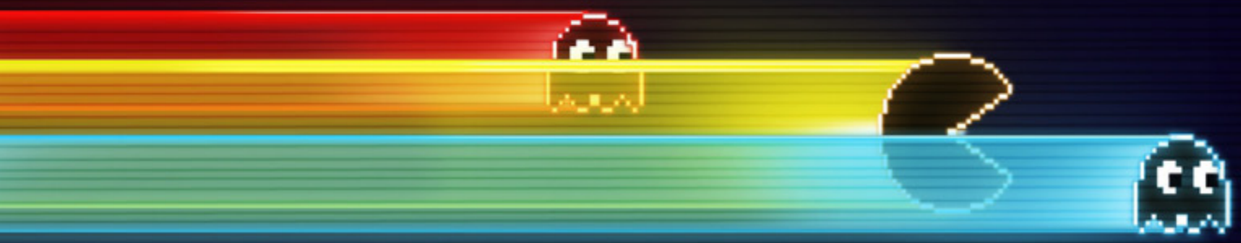
Magic Rampage vraća estetiku i osećaj najboljih klasičnih platformera iz 90-ih, uvodeći osvežene i zanimljive moderne gejmplej mehanike.

Takođe moram napomenuti da ovo nije samo lenji port sa mobilnog telefona na računar jer je grafika dosta bolja, ili se meni barem tako čini.

Zato svima toplo preporučujem Magic Rampage. Zaista pruža pregršt zabave i iskreno, čudi me što je besplatna, ali ne škodi igračima. Ako volite izazov, sakupljanje opreme i "budženje" likova, onda ovu igru zaista ne smete propustiti.

RAZVOJNI TIM:
Asantee Games

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/704920/Magic_Rampage/



# DUNGEONS OF DREADROCK

Dungeons of Dreadrock je avanturistička igra koja uključuje akciju, istraživanje i borbu, ali se uglavnom fokusira na zagonetke. Igra igrače vodi kroz 100 ručno izrađenih nivoa u drevnim dubinama planine Dreadrock.

Grafika i priča su bile zaista nostalgične. Ono što se donekle može očekivati, jeste da će kontrole biti frustrirajuće na nekoliko nivoa. Nivoi su vrlo raznovrsni međutim, što garantuje da vam igra gotovo nikada neće dosaditi.

Dungeons of Dreadrock je dostupan i za PC putem Steam-a, ali se verzija za mobilne uređaje više fokusira na kratke sesije, koje se mogu pretočiti u više sati igranja.

Stvarno mi se dopala ova igra. Posle samo nekoliko nivoa, nastavio sam i platio da uklonim oglase (vredi!).

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS, Steam

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Christoph Minnameier

CENA:
Besplatno / mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:
Apple iPhone 13

OCENA DA

Autor: Miloš Hetlerović

# RAZER ISKUR

## Vrhunska gejming stolica

Gejming je odavno prestao da bude nešto što je isključivo vezano za računar ili konzolu pa su se tako različiti proizvođači dosetili kako da unaprede to iskustvo, između ostalog nudeći i nameštaj specifično za gejmere. I nekoliko relativno nepoznatih kompanija je tu postiglo poprilično zapažen uspeh, priključile su im se i nebrojene iteracije kineskih kopija, ali su u međuvremenu uspeli da podstaknu i etablirane proizvođače gejming periferija da ponude svoja rešenja. Tako je do nas na test stigao jedan od prvih modela gejming stolica koje potpisuje Razer.

**Razer Iskur**

Razer po običaju sve što pravi pravi sa određenim premium karakteristikama koje preovlađuju i koje moraju biti vidljive na svakom koraku, a sve uklopljeno u sada već prepoznatljiv Razer dizajn u kome preovlađuju crna i zelena. Kod Iskur stolice je to odmah vidljivo u pre svega u materijalima od kojih je izrađena – u pitanju je vrlo kvalitetna veštačka koža koja je mekana na dodir, lepo ispunjena sunđerom koji daje dobru podršku i konačno izvezena zelenim štepom po ivicama koji daje zaista lep i vizuelni utisak. Razer logo na vrhu naslona je posebno istaknut dok se na prednjem delu sedalnog dela nalazi Razer moto „For Gamers. By Gamers“ a koji će doprineti da se osećate kao deo celokupne Razer priče. Donji deo stolice je izrađen od brušenog metala i na njemu se nalazi pet točkića, sve to deluje vrlo stabilno i kvalitetno izrađeno pa se može očekivati da stolica bude poprilično dugovečna. Takođe i osnova stolice je kombinacija čelika i drvenih panela pa ni tu ne bi trebalo da se dešavaju bilo kakvi problemi ni na duži rok, naravno uz iole razumno korišćenje.

Interesantan detalj koji se odmah primećuje jeste podrška za lumbalni deo leđa koja se nazali u donjem delu naslona – s tim da je u ovom slučaju ta podrška potpuno podesiva. Naime iza da kažemo jastuka koji služi za lumbalnu podršku se nalazi jedan pneumatski klip koji kontrolišete putem specijalne poluge ispod sedalnog dela kojom određujete količinu lumbalne podrške, tj koliko je ovaj deo izbačen iz naslona. Ispod sedalnog dela se naravno nalaze i ostala podešavanja za visinu, mogućnost naginjanja bilo samo naslona, bilo cele stolice, i slično. Kada iskombinujete zavaljeni stav sa većom lumbalnom podrškom dobijaju se neki baš interesantni rezultati koji vam sigurno mogu pomoći ako imate problema sa leđima tokom dugih sesija sedenja pred računarom. Mogućnosti podešavanja dodatno povećavaju odmorišta za ruke koja se mogu pomerati ne samo gore dole, nego i rotirati oko svoje ose zavisno od toga šta vam najviše odgovara. Bitno je napomenuti da je sedalni deo jako udoban ali da možda može biti malo uži za neke ljude pa se Iskur može potražiti i u takozvanoj XL veličini gde je samo taj deo nešto širi. Inače je stolica sertifikovana za do 136 kg teške korisnike tako da obratite pažnju i na tu činjenicu. Sam naslon je dosta visok, čak i relativno visoki ljudi neće imati problem sa potporom za leđa i glavu, dok vas bočne ivice uredno drže u središnjem položaju poput kadica u trkačkom automobilu.

> “STOLICA IMA JEDINSTVEN SISTEM ZA POTPORU ZA LUMBALNI DEO LEĐA”

Ukupno gledano Razer Iskur je jedna od najudobnijih stolica u kojoj smo imali prilike da sedimo, ne vezano konkretno samo za gejming stolice već i za ostale kancelarijske radne fotelje. Dobra podrška sunđera

i mnoštvo podešavanja u različitim pravcima će omogućiti da lako nađete idealnu poziciju za sedenje. S druge strane materijal od veštačke kože je vrlo prijatan na dodir, pa ne verujem da bi bilo problema čak i u vrelim letnjim mesecima, a sunđeri kojima je ispunjen obezbeđuju i udobnost i dobru potporu tamo gde je potrebna. Konačno dizajn same stolice može nekome biti malo problematičan – za sada dolazi samo u crnoj boji sa naravno Razer zelenim detaljima, ovo jeste svedenije od većine pravih gejming stolica, ali opet odaje jasnu poruku da se tu radi baš o Razer proizvodu, čak i onima koji nisu toliko upoznati sa industrijom će na prvi pogled biti jasno da je nešto bitno u toj zelenoj i tom logotipu sa zmijama. Iskur se trenutno u Americi nudi i u specijalnom izdanju koji je presvučen sivom tkaninom i sa svedenijim crnim logotipom koji bi se verovatno lakše uklopio i u neko strogo poslovno okruženje, ali ostaje da vidimo da li će i kada takva opcija postati dostupna i za naše tržište. Takođe je moguće sa njihovog sajta dodatno poručiti jastuk za glavu posebno, iskreno meni nije delovao da je potreban, ali bi možda neko voleo i taj dodatak.

**Zaključak**

Razer kao premium gejming brend tu svoju politiku odražava i na stolice za igranje pa je i Iskur pravi predstavnik te filozofije – udoban, precizno urađen, dovoljno istaknut i u potpunosti spreman za sve izazove koji ga čekaju u gejming svetu. Nažalost to sa sobom uvek nosi i visoku cenu pa sa nešto preko 500 evra Iskur spada među najskuplje modele na našem tržištu. Pojedine kineske gejming stolice možete kupiti čak i za tri puta nižu cenu ali naravno to je prosto neuporedivo sa jednim ovakvim proizvodom. Ipak činjenica jeste da neke modele što gejming, što ozbiljnih kancelarijskih stolica, možete naći jeftinije ali naravno ne dobijate taj prepoznatljivi Razer šmek koji nije nimalo zanemarljiv.

Autor: Miloš Hetlerović

# REDRAGON POLLUX

## Manja mehanika

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

### Redragon Pollux

Redragon Pollux nekako pokušava da premosti jaz između dve osnovne kategorije mehaničkih gejmerskih tastatura – onih standardne veličine, i TKL, odnosno tastatura bez numeričkog dela. U tom smislu ovo je vrlo interesantan hibrid koji ima za cilj da se dobije fizički što manja tastatura ali da se zadrži deo sa kursorskim strelicama i sa numeričkim delom tastatura. Međutim izbačene su neke stvari kao što su funkcijski tasteri, onaj središnji deo tastera sa PgUp/Down, Insert, Delete i slično i oni se sada svi dobijaju isključivo kombinacijom sa Fn tasterom. To znači da tastatura ima ukupno 78 tastera u odnosu na uobičajenih 104. Ceo uređaj jeste izuzetno mali i kompaktan, ali je solidno dubok zahvaljujući mehaničkim tasterima pa neće zauzimati puno mesta na stolu a sa druge strane ipak imate osećaj sigurnosti i stabilnosti. Tastatura poseduje potpuno RGB osvetljenje i možete ga menjati u različitim obrascima, ali je ostatak dizajna, osim Redragon logotipa sa prednje strane izuzetno sveden, što se meni lično i svidelo.

Ono što može biti malo nezgodno za duže sesije kucanja jeste da su tasteri vrlo zbijeni međusobno i da postoje samo izuzetno tanke ivice uređaja pored tastera što zahteva malo privikavanja. Još jedno interesantno rešenje jeste da se tastatura na računar povezuje preko standardnog USB-C kabla ali se konektor nalazi sa leve strane što je malo drugačije od uobičajenog, pre bih



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

očekivao da bude sa zadnje strane. Sam kabl je od lepog gumiranog materijala i neće vam sigurno smetati, a dodatno lep detalj je i čičak traka da možete da ga odgovarajuće sklonite kako vam odgovara. U paketu se još dobija i alat za skidanje kapica tastera, za skidanje samih tastera i nekoliko rezervnih tastera.

### Crveni tasteri

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

### Zaključak

Redragon Pollux je interesantan koncept koji nije baš ni tastatura pune veličine ali opet zadržava najveći deo funkcionalnosti. S druge strane mogućnost brze promene tastera otvara opcije za lepo eksperimentisanje sa ovim uređajem ukoliko želite time da se bavite. Konačno cena je sasvim prihvatljiva za mehaničku tastaturu ovih mogućnosti pa je treba imati u vidu ukoliko želite neko kompaktnije rešenje za sto.

> “RGB OSVETLJENJE JE IZVEDENO VRLO KOREKTNO”

**Karakteristike:**

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

Autor: Miloš Hetlerović

# STEELSERIES AEROX 9

## Lagan miš sa gomilom tastera

Rupičasti miševi definitivno i dalje nastavljaju trend pa je SteelSeries odlučio da svoju gamu ovih uređaja obogati i verzijom specifično namenjenom za korisnike MOBA i MMO igara kojima treba veliki broj tastera na raspolaganju odmah ispod palca.

### Aerox 9

Aerox 9 je naizgled vrlo sličan ostatku Aerox porodice uređaja i prvi utisak jesu velika „izbušena“ leđa koja mu omogućavaju mnogo manju težinu od sličnih uređaja. Međutim već i letimičan pogled odmah otkriva šumu dugmića koji se nalaze tamo gde vam dolazi palac desne ruke. Iako je u teoriji miš skoro pa simetričan, levorukim igračima ne bi bilo omogućeno korišćenje ovih dodatnih tastera pa samim tim ni ceo uređaj ne bi imao nikakvog smisla. Dodatnih dugmića ima ukupno 12, raspoređeni su u tri reda po četiri komada i jasno su obeleženi brojevima. Svakom od njih naravno možete dodeliti funkcije/makroe kroz SteelSeries Engine softver i na taj način prilagoditi svoju igru. Postoje i predefinisani setovi za najpopularnije igre kao što su League of Legends, World of Warcraft, Dota 2 i slično, ali verujem da bi svaki korisnik ovakvog miša ipak hteo da napravi sopstveni raspored. Pored toga na raspolaganju su i još šest klasičnih dugmića – dva glavna, točkić klik, točkić levo-desno kontrola i dugme za prebacivanje CPI osetljivosti iznad točkića kome takođe možete dodeliti i neku drugu funkciju. Glavna odlika ovakvog rupičastog dizajna je mala težina pa je Aerox 9 težak samo 89 grama uključujući i punjivu bateriju i gomilu dugmića. Kroz taj saćasti dizajn leđa prolazi RGB osvetljenje koje možete podešavati, a točkić nije prosvetljen. Sa donje strane uređaja se nalazi dugme za uključivanje i prebacivanje moda rada, kao i vrlo veliki PTFE beli klizači koji čine da miš zaista lepo klizi po podlozi.

Paket za povezivanje je skoro identičan sa drugim novijim SteelSeries miševima iz Aerox serije pa 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 ceh praćenju najmodernijih standarda u 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 Aerox serije 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 aktivan, a to sve možete podesiti preko SteelSeries Engine softvera.

> “UREĐAJ IMA ČAK 12 DODATNIH TASTERA SA STRANE”

“NAMENJEN JE PRE SVEGA MMO I MOBA IGRAČIMA”

**Performanse i utisci u radu**

Aerox 9 koristi TrueMove Air senzor koji je se nalazi i na drugim Aerox miševima a 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. Dva glavna tastera su urađena u najnovijoj generaciji Golden Mikro mehaničkih switcheva i SteelSeries tvrdi da mogu potrajati 80 miliona klikova, što zaista zvuči jako impresivno.

Ja moram priznati da lično nisam veliki ljubitelj ogromnog broja tastera na miševima jer vrlo često zaboravim šta sam mapirao na koje dugme i na kraju koristim opet samo 4-5 funkcija dok se za ostalo više oslanjam na tastaturu koja mi je nekako logičnija za te stvari. Naravno tu mora da postoji i period privikavanja, plus ja i nisam baš zagriženi igrač ovih tipova igara tako da cenim da bi nekome sasvim moglo da odgovara ovakvo rešenje. Meni lično je veći problem bio da se setim šta sam beše povezao na dugme sa brojem 7 nego da isto nađem pod prstima tokom testiranja i to mislim da je najbitnije.

**Zaključak**

Aerox 9 je miš koji je namenjen određenom, relativno uskom krugu igrača. To ne znači da neće moći da ga koristi i neko ko igra FPS igre na primer jer je njegov senzor zaista izuzetan ali prosto to nije uređaj koji je tome namenjen niti ima smisla ga za to kupovati. Veliki broj dugmića doprinosi i nešto višoj ceni u odnosu na ostale miševe ovog tipa pa na evropskom tržištu on trenutno košta 160 evra. Aerox 9 je takođe i jedini model koji je meni trenutno poznat koji nudi ekstremno malu težinu za svoju klasu u kombinaciji sa velikim brojem tastera pa ukoliko su vam ove dve stavke bitne vrlo je izgledno da je baš ovo uređaj koji tražite.

“SENZOR JE REZOLUCIJE 18.000 CPI”

**Karakteristike:**

| | |
|---|---|
| **Model** | Steelseries Aerox 9 |
| **Tip** | Optički miš |
| **Povezivanje** | 2.4GHz Wireless, Bluetooth 5.0 |
| **Senzor** | 18.000 CPI |
| **Dodatno** | CPI prebacivanje, RGB Osvetljenje, Quantum Wireless 2.0, težina 89 grama, vodootporan, 12 dodatnih tastera |




# PODRŽI PLAY! RETRO

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

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

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

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

Pišite na **redakcija@play-zine.com**
DM na Instagramu - **@play_zine**
ili nas pozovite na **060 - 55 26 787**

play! RETRO

Autor: Miloš Hetlerović

# ROG ZEPHYRUS DUO 16

## Dva ekrana gejming laptopa

Republic of Gamers Zephyrus serija gejming prenosnih uređaja predstavlja zaista sam vrh tehnologije koju ova kompanija može da ponudi ali smo sada imali priliku da se susretnemo sa jednom inovacijom koju nismo viđali do sada – laptop sa dva ekrana.

**ROG Zephyrus Duo 16**

Zephyrus Duo model je već neko vreme na tržištu ali se novi model za 2022. godinu odlikuje još boljim performansama i boljim i većim ekranom (ili u ovom slučaju ekranima) pa je bilo interesantno videti čemu to uopšte služi a i da li radi? Naime kada je zatvoren, Zephyrus Duo liči na bilo koji drugi relativno kompaktan i relativno lagan 16“ laptop, ali kada ga otvorite dešava se nešto zaista nesvakidašnje. Naime pored standardnog ekrana ovaj model ima u delu ispod i još jedan dodatni, duguljasti ekran, praktično na mestu gde se inače nalazi gornji deo tastature. U tom smislu je i tastatura pretrpela određena pomeranja pa se sada nalazi uz samu ivicu sa donje strane laptopa, dok je touchpad pomeren sa strane, praktično tamo gde bi se našao numerički deo tastature kod sličnih uređaja. Osnovna stvar ovog rešenja jeste vrlo inventivna šarka ekrana, koja kada otvarate ekran i ovaj donji ekran podiže tako da biste dobili odgovarajući položaj, praktično kao da su povezani. Ovo i te kako ima smisla kada vam računar stoji na stolu jer otvaranjem u neku normalnu radnu poziciju dobijate praktično skoro pa neprekidni ekran sve do vrha tastature i to je vrlo zanimljivo, a dodatno je unapređeno u odnosu na prošlogodišnji model. Pritom je i sam standardni ekran u proporcijama 16:10, umesto 16:9 pa i na njemu imate dodatno prostora, a postoji opcija sa QHD rezolucijom i osvežavanjem od 165Hz, koju smo i mi imali na testu, ili sa 4K rezolucijom i 120Hz osvežavanjem. Glavni ekran je ono što ROG zove Nebula HDR i sastoji se od mini-LED zona koje obezbeđuju pravi HDR prikaz sa maksimalnom osvetljenošću od čak 1100 nita. Zanimljivo je primetiti da ukoliko se odlučite za 4K panel sa 120Hz osvežavanjem, primenom specijalne tehnologije ukoliko se odlučite za igranje u 1080p rezoluciji možete računati na čak 240Hz osvežavanja, dok je u svim varijantama vreme odziva ekrana 3ms. Dodatni ekran koga ROG zove Screen Pad je rezolucije 3840x1100 piksela, istog tipa kao i glavni u smislu boja i prikaza, ali je i osetljiv na dodir, pa čak podržava i korišćenje specijalne olovke za neke dodatne finese. Iako sam načelno više pobornik ekrana manje rezolucije na laptop uređajima, jer prosto ne možete toliko da primetite razliku između rezolucija a troši više baterije i drugih resursa, moram priznati da bih u slučaju Zephyrus Duo pre preporučio 4K ekran – prvo može se koristiti u igrama i kao 1080p a dobiti veće osvežavanje, a drugo rezolucija je onda ista po širini između osnovnog i dodatnog ekrana što ima prednosti ukoliko ih koristite kao prirodni nastavak.

Ceo koncept je relativno jednostavan, stavite računar na sto, otvorite ga i ispred vas se nalazi da kažemo prošireni desktop koji možete kombinovati po želji, zapravo po samom paljenju se na donjem ekranu nađe neka stilizovana animacija ventilatora iz dubine računara što izgleda dosta interesantno. Ovo je najbitnije za različite vrste multitaskinga, bilo da na gornjem ekranu igrate igru, a dole su vam raspoređeni chat prozori, browser, podešavanje performansi i slično. Neke igre, recimo Dying Light 2, podržavaju čak da na donjem ekranu držite inventar ili mapu, što vam može olakšati i samo igranje. Druge primene podrazumevaju bilo šta zašta vam je bio koristan drugi ekran – na primer ukoliko želite nešto da strimujete, a ovaj računar je i te kako prilagođen tako nečemu po performansama, možete igrati na glavnom ekranu, a na donjem pratiti da li je sve okej sa strimom, chat i slično. Konačno jedna velika primena ovoga će biti kod različitih kreativnih profesionalaca, pa recimo možete u Adobe Premiere da postavite sliku na gornji ekran, a da vam na donjem stoji timeline dok montirate video za slanje na YouTube i slično. Ili recimo u Illustratoru s obzirom da donji ekran čak podržava i olovku da ga koristite kao mini tablu za crtanje, mogućnosti zavise samo od vaše maštovitosti. ROG je i dodatno softverski podržao oba ekrana pa će prilikom prevlačenja prozora sa jednog na drugi izbaciti mogućnosti da ga lakše smestite gde treba, doduše treba imati u vidu da neke funkcionalnosti zahtevaju da oba ekrana budu iste rezolucije, što opet nameće 4K glavni ekran kao bolji izbor.

> “ŠARKA JE REDIZAJNIRANA TAKO DA SADA IMATE UTISAK KAO DA JE SVE JEDAN EKRAN”

Naravno stvari nisu nikada baš crno-bele, dodatni ekran ima i svojih negativnih aspekata, čak i ako izuz-

memo višu cenu i dodatnu težinu. Prvo moj lični utisak je da je laptop nekako komplikovaniji pa da je teže ga šetati onako otvorenog ili držati na krilu, kako bih to inače radio sa standardnim uređajem, prosto mi je utisak da je ovo nekako namenjeno da se koristi na stolu. Iskreno nisam testirao i ROG se vrlo ponosi dizajnom i izdržljivošću šarke, ali je makar na prvu loptu utisak u najmanju ruku drugačiji nego sa standardnim laptopom. Dodatno tastatura je pomerena na samu ivicu pa nemate onaj prirodni podmetač za dlanove koji inače zapravo pravi kućište računara. Naravno ROG je to takođe shvatio pa uz računar dobijate vrlo interesantan gumeni palm rest koji odrađuje svoj posao zaista dobro. Međutim tu se opet vraćamo na prethodnu stavku a to je da i ovaj koncept funkcioniše samo na ravnoj površini, tj stolu. Konačno teško mi je da zamislim nekoga ko bi recimo radio u Adobe Premiere na laptopu a bez da iskoristi i neki dodatni ekran u okviru svog radnog okruženja. Ovo može biti situacija samo ukoliko ste negde na primer na putu u hotelskoj sobi a baš vam je bitno da izmontirate video ili uradite stream. I u tom slučaju sam poprilično siguran da ne postoji bolji uređaj od Zephyrus Duo.

Kada se malo odmaknemo od glavne teme ovog računara, što je dodatni displej naravno, možemo zaključiti da je njegov dizajn poprilično sveden, nema mnogo šljaštećih RGB elemenata, čak recimo ni na poklopcu, već je dobijen neki vrlo interesantan suptilni utisak tako što se logo i drugi elementi dizajna prelivaju u nekim čudnim bojama pod različitim osvetljenjem, iskreno ovo je dizajnerski pravac koji se meni više sviđa. Da bi ipak sve bilo malo više gejmerski tu je dizajn dela koji se vidi kada se drugi ekran pomeri na gore, a koji je urađen u nekom prosvetljenom staklu sa sve Republic of Gamers ili For Those Who Dare i slično, nije da smeta ali je po mom mišljenju moglo i bez toga. Tastatura je vrlo udobna za korišćenje, palmrest definitivno pomaže za neko duže kucanje, a tasteri se mogu osvetljavati pojedinačno u bojama RGB spektra i sinhronizovati sa Aura Sync uređajima od Asus ili ROG. Sa desne strane smo već pomenuli da se nalazi touchpad koji je vrlo prijatan na dodir, a još interesantnije je što se u njegovom ćošku nalazi jedno podešavanje – naime kada prst neki duži period zadržite na obeleženom delu umesto touchpada se pali prosvetljena numerička tastatura koja je baš na idealnoj lokaciji pored fizičke tastature gde bi inače trebalo da se nalazi. Ukoliko koristite miša, a većina ljudi uz ovakav računar to radi, praktično imate celokupnu tastaturu dostupnu uvek i to je jako dobra stvar. Zanimljivo je primetiti da je ROG ovde ipak ugradio web kameru što može biti interesantno pre svega onima koji žele da strimuju sa ovog računara, ali je naravno okej i za video konferencije.

> “KOMPAKTAN I LAGAN ZA 16“ GEJMING LAPTOP ”

Sam uređaj je poprilično malih dimenzija i težine za jedan 16“ model, portovi su razumno raspoređeni sa obe strane, ali i iza ekrana gde imate mogućnost da povežete HDMI, LAN i USB-A kabl bez da vam smetaju po stolu što svakako pozdravljam. Idealno bi bilo da može i okrugli adapter punjača da se poveže sa zadnje strane a ne sa leve, ali verovatno nije bilo moguće a i ne smeta preterano. Inače je punjač snage poprilično impresivnih 280W, ali je zato i dosta glomazan, međutim napuni bateriju na 50% kapaciteta za samo 30 minuta. Ukoliko ne želite da nosite sa sobom veliki punjač, a i nemate nameru da se igrate, tu je i mogućnost punjenja preko USB-C porta do 100W. Baterija nije najbolja u klasi ali je sasvim dovoljna za jedan gejming laptop i trajaće vam verovatno skoro celo radno vreme ukoliko se bavite nekim umerenim poslovima koji ne zahtevaju previše performansi što je poprilično iznenađujuće u smislu da dodatni ekran nije drastično uticao na njeno vreme trajanja.

## Performanse

Kada se pogleda spisak komponenti Zephyrus Duo računara koji smo imali na testu zaista se čovek zapita da li može nešto jače od ovoga – pre svega tu je AMD Ryzen 9 6900HX procesor koji je najjači u AMD ponudi za laptopove, uparen sa GeForce RTX 3080Ti grafičkom karticom sa čak 16GB memorije. Da sve to lepo radi se potrudilo i 32GB DDR5 memorije kao i ultra brzi SSD. Sve to pokreće sada već neminovni Windows 11.

> “RAČUNAR JE MALO ČUDAN ZA NOŠENJE UNAOKOLO ”

Posebno treba naglasiti ono što smo do sada već nekoliko puta iskusili – bez obzira na oznaku grafičkog čipa koji je stavljen u neku laptop konfiguraciju njegove performanse često zavise od termalnih karakteristika, odnosno od toga koliko mu je struje dozvoljeno da „povuče“. U ovom slučaju maksimalno napajanje za RTX 3080Ti iznosi 165W, dok procesor maksimalno može da stigne do 80W. To su zaista impresivne cifre za laptop a mislim da deo toga ima veze i sa time što se drugi ekran podigne pa oslobodi dodatni prostor za hlađenje. Inače u Performance i Turbo modovima ovaj računar ume da postane poprilično glasan, dok je u standardnom modu kada ne radite ništa specijalno praktično nečujan.

## Zaključak

Zephyrus Duo je zaista čudna zverka – s jedne strane imamo praktično jedan od najjačih gejming laptopova sa kojima smo se ikada susreli, dok sa druge strane imamo kombinaciju dva ekrana koja će nekome biti fenomenalna, a neko će se zaista teško na nju navići i naći joj pravu primenu u svom okruženju. Bilo kako bilo dobro je što ROG ima želju da eksperimentiše sa novim konceptima jer će to svakako nekome već sada i te kako koristiti, a ako ništa pomeriće granice kako razmišljamo o dizajnu prenosnih računara.

**Karakteristike:**

| | |
|---|---|
| **Model** | ROG Zephyrus Duo 16 |
| **Procesor** | AMD Ryzen 9 6900HX (8-core/16Threads) |
| **Memorija** | 32GB DDR5-4800 |
| **Grafička kartica** | nVidia GeForce RTX 3080Ti 16GB GDDR6 |
| **SSD** | 1TB M.2 PCIe 4.0 |
| **Hard disk** | Nema |
| **Povezivanje** | 2xUSB 3.2 Gen2 Type-A, 1xUSB 3.2 Gen2 Type-C power delivery/DisplayPort/G-Sync, 1xUSB 3.2 Gen2 Type-C DisplayPort, 1x HDMI 2.1, 3.5mm combo, 1xLAN, WiFi 6e, Bluetooth 5.2, 720P HD IR Camera |
| **Ekran** | 16“ 2560x1600 IPS-level 165Hz ROG Nebula Display HDR |
| **Dodatni ekran** | ScreenPad Plus 14" 3840 x 1100 IPS-level, touchscreen |
| **OS** | Windows 11 |
| **Težina** | 2.55 kg |

**Testiranje:**

| | |
|---|---|
| **Igra Ultra settings** | 2560x1600 (average FPS) |
| **Witcher 3** | 111.5 |
| **Battlefield 2042** | 96.8 |
| **Assassin's Creed Valhalla** | 87.9 |
| **Shadow of the Tomb Raider** | 102.7 |

play
zine