

play in the edge

HARDWARE:

MSI FORCE GC30

INTERVJU:

BOHEMIAN PULP

IGRA MESECA:

Redout II

REVIEW:
THE QUARRY

REVIEW:
SONIC ORIGINS

PREGLED MESECA:
TOP IGRE LETA

BROJ 161 – JUL/AVGUST 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. ekranu
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756



DOBRODOŠLI

Leto je stiglo i sunce već uveliko prži, o čemu najbolje govori znoj na tastaturi vašeg urednika.

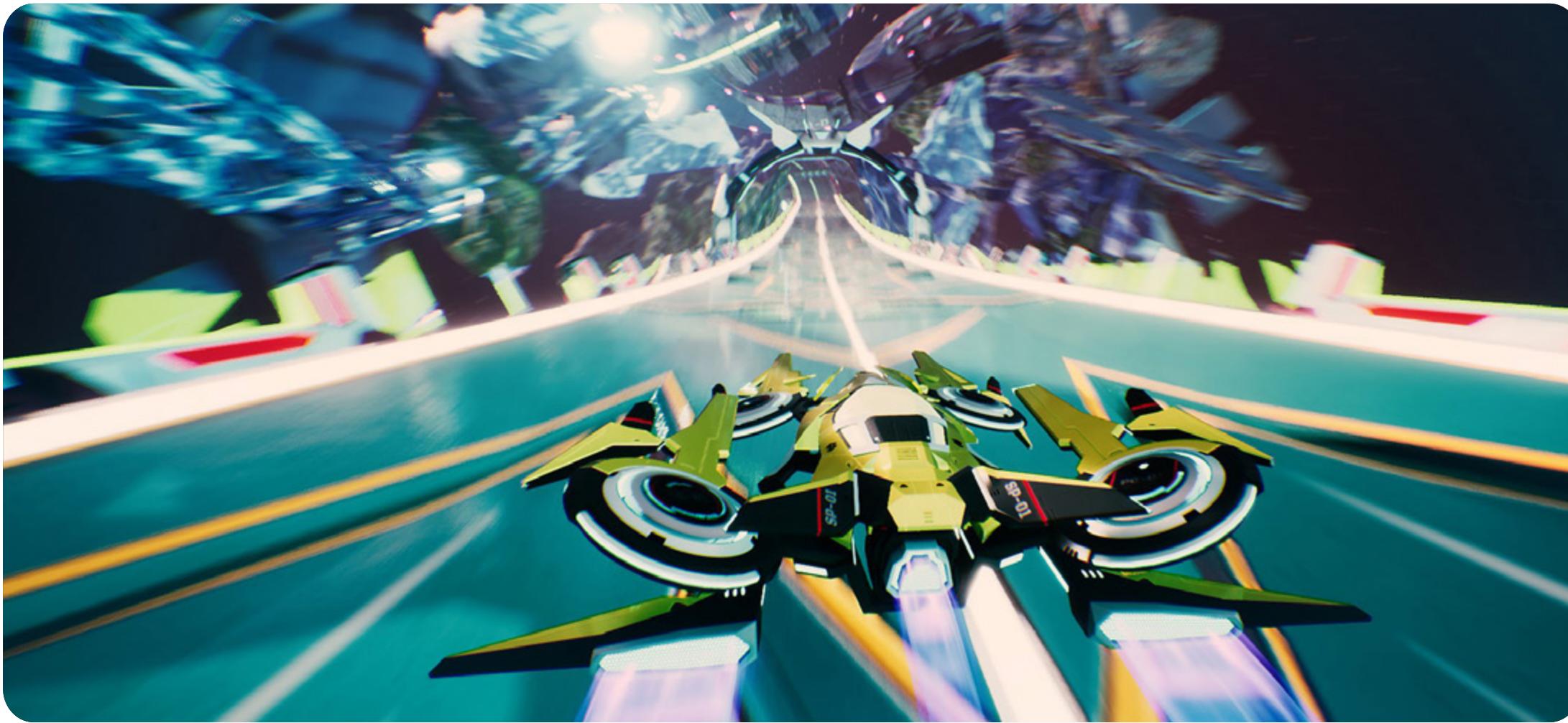
Elem, letnji dvobroj je pred vama, a mi polako idemo na zaslужenu pauzu, barem što se glavnog izdanja časopisa tiče. Ne stajemo, nemojte ni pomišljati na to! Bićemo i te kako aktivni na sajtu i društvenim mrežama, a uveliko spremamo i novo izdanje Play!Retro specijala. Pre toga, iščitajte sve aktualnosti i novosti koje donosi 161. broj časopisa Play!

Od najboljih igara koje izlaze u naredna 2 meseca, preko reportaža domaćih događaja, pa do recenzija za Sonic Origins, The Quarry, Redout 2 i mnogih drugih igara, kao i neizostavnog hardvera.

Uživajte u letu i pronađite neku zgodnu hladovinu za uživanje dok čitate Play!



Redout II



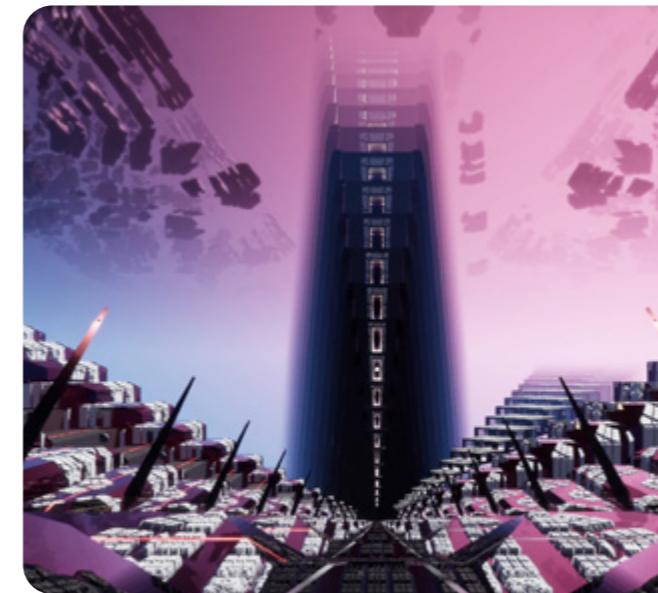
50

IGRA MESECA: REDOUT 2



36

REVIEW: CITIZEN SLEEPER



46

REVIEW:
RECURSIVE RUIN

FLASH VESTI	6
NAJAVE MESECA: Top igre leta	22
DOMAĆA SCENA	26
INTERVJU: Bohemian Pulp Studio	26
REPORTAŽA: Play!Con Summer 2022	30
REPORTAŽA: Treći Skroz Kežual utisci	32
STAM EARLY ACCESS: Summum Aeterna	34
Citizen Sleeper	36
Dorfromantik	40
Mario Strikers Battle League	44
Recursive Ruin	46
REDOUT 2	50
Sonic Origins	52
Starship Troopers: Terran Command	56
The Elder Scrolls Online: High Isle	60
The Quarry	64
Wonder Boy Collection	68
BESPLATNI KUTAK	70
U POKRETU	71
HARDWARE: MSI Force GC30	72
HARDWARE: Razer DeathAdder X Hyperspeed i Pro Glide	74
HARDWARE: Redragon Pandora 2	78



74

HARDWARE: RAZER
DEATHADDER X HYPERSPEED

STAR WARS JEDI: SURVIVOR ĆE BITI MRAČNIJI OD SVOG PRETHODNIKA

Tokom Star Wars proslave, Respawn i EA su zvanično otkrili Star Wars Jedi: Survivor, dugoočekivani nastavak Fallen Order-a. Nova igra je na putu da bude objavljena 2023. godine, za konzole i računar trenutne generacije. Početni trejler ne odaje mnogo, ali direktor igre, Stig Asmusen, tizovao je neke dodatne detalje tokom intervjua.

Stig Asmusen, režiser koji stoji iza Fallen Order i njegovog nastavka, razgovarao je na sajtu Ratova zvezda o novoj igri, potvrđujući da će se radnja odvijati pet godina nakon događaja iz originalne igre, a da je galaksija postala samo surovo mesto za život za džedaja u bekstvu.

„U igri je sve o preživljavanju. Zato se zove Jedi: Survivor.“

Intervju takođe otkriva da će Star Wars Jedi:



Survivor podržavati funkcije konzola sledeće generacije, uključujući ray-tracing u realnom vremenu. Asmusen kaže da je zahvaljujući povećanoj snazi Xbox Series X/S i PS5, kao i njihovim mogućnostima ray-tracinga, Respawn uspeo da proizvede vizuelne slike „daleko bolje“ od svega što je studio postigao ranije.

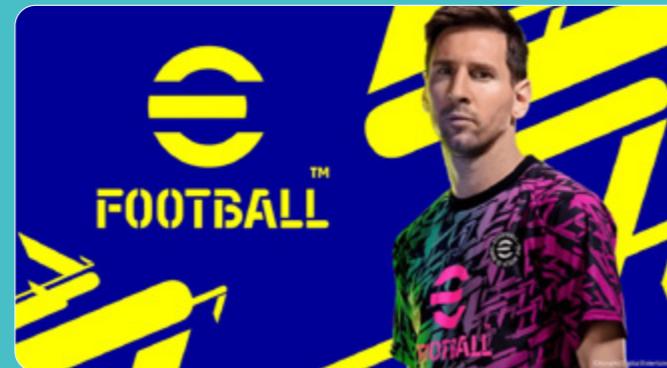
MASTER LEAGUE U EFOOTBALL (PES) STIŽE TEK 2023. GODINE

Konami je potvrdio da eFootball neće dobiti mod Master League do 2023. godine.

Mod, koji je bio popularan među fanovima kada je serijal ranije bio poznat kao Pro Evolution Soccer, u suštini je karijerni režim gde igrači preuzimaju kontrolu nad timom i poboljšavaju ga kupovinom i prodajom igrača dok pokušavaju da osvoje lige i kupove.

Međutim, prema poruci na zvaničnom eFootball Twitter nalogu, Master League neće izaći na „teren“ do sledeće godine, i „biće dostupan kao dodatni plaćeni sadržaj tokom 2023. godine“.

U pomalo zbumujućoj poruci, tvit takođe navodi: „Broj timova koji se mogu koristiti u liga-



ma i timovima biće proširen i distribuiran kao dodatni plaćeni sadržaj do kraja 2022. godine“.

Nije jasno da li će to značiti da će postojeći režim „Match“, koji igračima daje pristup samo devet licenciranih timova za oflajn i CPU prijateljske mečeve, dobijati dodatne timove kao plaćeni sadržaj, ili dolazi kao poseban režim lige.

CYBERPUNK 2077 IMA 600% VIŠU PRODAJU ZAHVALJUJUĆI NEXT-GEN NADOGRADNJI

Izgleda da Cyberpunk još nije sasvim mrtav i nestao, dobrom delom zahvaljujući besplatnim PS5 i Xbox Series X/S nadogradnjama koje je igra dobila ranije ove godine. Ova informacija dolazi putem video snimka sa konferencije u kojem predsednik Adam Kičinski govorio o performansama svih CD Projekt Red naslova.

Konferencija prikazuje ponovo pojavljivanje popularnosti Cyberpunk 2077 među onima koji poseduju hardware sledeće generacije. Ova prezentacija pokazuje zapanjujućih 600% povećanja prodaje u Q1 2022. u poređenju sa prethodnim periodima.

Ono što je posebno interesantno jeste da možete videti podelu prodaje PC, PS5 i Xbox Series X/S, i izgle-



da kao da je prilično izbalansirana između dve platforme. Dok su pre zakrepe PC igrači držali rekord za većinu prodaje – verovatno zato što je bila jedina platforma sa relativno stabilnim performansama – postoji jasan rast prodaje i PS5 i Xbox Series X/S nakon ažuriranja.

DIREKTOR IZDAVAČKE KUĆE TAKE-TWO NE VERUJE U BUDUĆNOST „METAVERZUMA“

Generalni direktor kompanije Take-Two Interactive Strauss Zelnick izrazio je skepticizam prema terminu „metaverzum“, upozoravajući da bi se to moglo loše završiti za kompanije koje pokušavaju da ga iskoriste.

Iako ne postoji univerzalno prihvaćena definicija, „metaverzum“ je široko definisan kao mreža 3D virtuelnih prostora u kojima korisnici mogu da se druže, igraju i rade, a neki ga zamišljaju kao naslednika interneta.

Kompanije kao što su Sony, Epic, Lego, Meta (Facebook), Krafton, Bandai Namco i Microsoft već planiraju svoje ideje kada je ovaj koncept u pitanju.

Na pitanje o konceptu u novom video intervjuu za GamesIndustry.biz, Zelnick iz Take-Two-a je rekao da je skeptičan prema bilo kome ko „ulaže u metaverzum“ i tvrdio je da njegova kompanija već ima svoje metaverzume u igrama kao što



je GTA Online.

Zelnik je istakao da je posebno sumnjičav prema metaverzima baziranim na blokčejnu, dodajući: „Troškovi su veliki, potrebno je mnogo vremena i postoji ogroman rizik.“

Obzirom na trenutno stanje kripto i NFT tržišta ništa nije baš najsigurnije. Šta vi mislite?

PRODATO 20 MILIONA PLAYSTATION 5 KONZOLA

Soni je objavio da je PlayStation 5 prodat u 20 miliona primeraka širom sveta.

Ova cifra je objavljena sa GI.biz, a Sony je izjavio da planira da poveća proizvodnju kako bi više ljudi moglo da se dočepa konzole.

„Sa zadovoljstvom možemo da kažemo da je Sony Interactive Entertainment prodao više od 20 miliona PlayStation 5 konzola širom sveta“, rekla je Veronika Rodžers, šef globalne prodaje i poslovnih operacija za GI.biz.

„Onim fanovima koji tek treba da se domognu konzole, imajte na umu da planiramo značajno povećanje proizvodnje PS5 ove godine i beskrajno radimo na tome da obezbedimo da PlayStation 5 bude dostupan svima.“

Broj od 20 miliona je veći od maja 2022. kada je Soni prijavio 19,3 miliona prodatih PS5 jedinica.

Tokom fiskalne godine koja se završila 31. marta 2022., kompanija je rekla da prodaja PlayStation 5 nije ispunila očekivanja kompanije. Očekivalo se da će konzola prodati 14,8 miliona PS5 jedinica za godinu, umesto toga, prodala je samo 11,5 miliona jedinica. Padajući za 3,3 miliona manje od svog cilja, kompanija je pripisala nižu cifru globalnom nedostatku čipova koji je ometao proizvodnju.

U narednoj godini, Soni očekuje da će prodaja PS5 dostići broj PS4 za isti period i nadmašiti ponudu poslednje generacije.



UBISOFT NEĆE ODRŽATI SVOJU "E3" PREZENTACIJU DO KRAJA LETA

Dok su prethodni izveštaji tvrdili da će Ubisoft održati sopstvenu konferenciju u E3 stilu u junu, ispostavilo se da to možda nije slučaj. Međutim, novi Ubisoft Forward će se verovatno održati ove godine.

U razgovoru za Axios, portparol Ubisoft-a je potvrdio da kompanija ne planira novu prezentaciju igara do „kasnije ove godine“, tako da možda negde u trećem kvartalu, a ne tokom leta.

Ubisoft nam spremi nekoliko igara za koje već znamo, uključujući Skull & Bones, novi spin-off naslov Assassin's Creed, Avatar: Frontiers of Pandora i Mario + Rabbids: Sparks of Hope.

Ova promena plana je verovatno usledila nakon otkazivanja E3 krajem marta. Umesto E3, Geoff Keighley je organizovao Summer Game Fest, koji je uključio najave izdavača iz cele industrije. Sony je takođe bio domaćin State of Play prezentacije, a Microsoft je održao Xbox i Bethesda Showcase 12. juna.



Osim igara za koje znamo da će se pojaviti relativno brzo, Ubisoft takođe ima gomilu drugih igara u pripremi, uključujući novi Splinter-Cell, Prince of Persia: The Sands of Time Remake, Beyond Good and Evil 2 i Assassin's Creed Infinity, ali sve ove igre su još uvek prilično daleko.

THE CALLISTO PROTOCOL, NEKADA PUBG IGRA, SADA IMA DATUM IZLASKA

Naučno-fantastični horor kreatora Dead Space, Glena Schofielda, konačno je dobio datum izlaska. The Callisto Protocol stiže na PS4, PS5, Xbox i PC 2. decembra ove godine.

Callisto Protocol, koji je zvanično predstavljen u decembru 2020. godine, je horor igra iz trećeg lica smeštena u 2320. godini. Njena radnja se odvija u granicama zatvorske kolonije na Jupiterovom mesecu Kalistu, i – suvišno je reći – teror i „zastrašujuće tajne“ slede.

Videli smo samo jedan trejler o The Callisto Protocolu od njegovog intrigantnog otkrića za 2020. godinu, tako da je lepo konačno videti stvar u akciji zahvaljujući njegovom potpuno novom trejleru, koji uključuje mali deo gejmpela. Izgleda da nas čeka atmosferično i vrlo zastrašujuće iskustvo – i da, nije sasvim drugačije od Dead Space-a.



Jedna stvar koju znamo, međutim, zahvaljujući nedavnoj potvrdi od Schofielda, jeste da The Callisto Protocol, koji razvija Striking Distance Studios za PUBG izdavača Krafton, više neće pokušavati da se ugura u PUBG univerzum. Pomalo nam je lagnulo, s obzirom da je ideja bila prilično bizarna.

HIDEO KOJIMA NAVODNO RADI NA NOVOJ HOROR IGRI – OVERDOSE

Kojima Productions je bio prilično tih kada je reč o njegovom narednom projektu. Osim što je Norman Ridus tizovao da je Death Standing 2 u razvoju, ne zna se mnogo o sledećem projektu studija. To bi se, međutim, moglo uskoro promeniti. Nove glasine sugerisu da bi najnoviji naslov Hideo Kojime mogao biti horor igra pod nazivom Overdose.

Tom Henderson izveštava za Try Hard Guides da mu je snimak igre poslat anonimno. U njemu se pojavljuje glumica Margaret Qualley, koja je igrala Mamu u Death Strandingu. U klipu navodno korača zastrašujućim hodnikom noseći baterijsku lampu u trećem licu, a na njegovom kraju se pojavljuje i jump-scare i najava „Igre Hideo Kojime“ i „Overdose“. Govori se da će naslov imati i perspektivu iz prvog lica.



Bilo bi zanimljivo videti da li će Overdose biti Xbox ekskluziva, što bi se složilo sa nekim nedavnim izveštajima. Sony bi imao prava na Death Stranding IP, a Xbox bi hipotetički imao Overdose. Ako želite svoju dnevnu dozu Margaret Qualley, moraćete da posedujete obe konzole.

DOMAĆA XBOX EKSKLUZIVA SCORN IZLAZI U OKTOBRU!

Scorn je konačno dobio datum izlaska, nakon što je prethodno procureo putem Steam Database. Domaći horor spektakl zvanično stiže u oktobru ove godine!

Prikazan na Xbox + Bethesda Games Showcase-u, Scorn će stići 21. oktobra – baš na vreme za Noć veštice.

Scorn će biti ekskluzivna igra za konzole Xbox Series X i S i dostupna na Game Pass-u od prvog dana. Takođe izlazi za PC.

Ako niste upoznati sa Scorn, igrom domaćeg developer-a Ebb Software, ona vas "baca usred pustog i raspadnutog pakla, u ruševine misteriozne drevne civilizacije". Okruženi košmarnim, biomehaničkim spravama, morate istražiti svoje okruženje kako biste napredovali."

Scorn je dugo bio u izradi – prvi put je najavljen 2016. godine, a Kickstarter je prvo bitno imao za cilj da bude objavljen u oktobru 2018.



ESA OBEĆAVA DA ĆE SE E3 ODRŽATI 2023. GODINE

Vlasnik E3 Entertainment Software Association-a (ESA) ponovo je da planira da vrati dugotrajni događaj za igre 2023. godine.

Ove godine, drugi put u tri godine, E3 je u potpunosti otkazan, a ESA je okrivila „stalne zdravstvene rizike oko Covid-19 pandemije i njen potencijalni uticaj na bezbednost izlagачa i posetilaca“.

ESA je potvrđila da planira da vrati događaj 2023. godine, u onlajn i formatu uživo.

Pošto je E3 2022 otkazan, Geoff Keighley's Summer Game Fest 2022 je popunio prazninu „događajima, aktivnostima i najavama igara za fanove uz više od 30 partnera“.



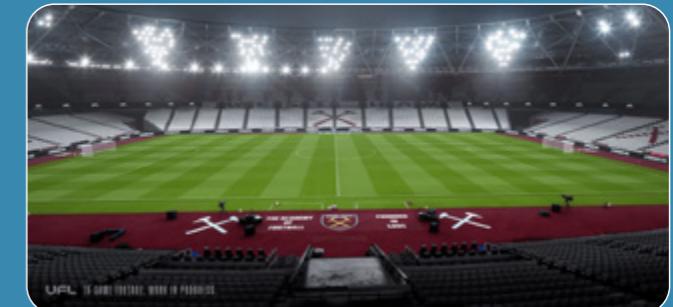
NOVI RIVAL FIFI I PES-U: KADA IZLAZI UFL?

FIFA i PES (sada poznat kao eFootball) već godinama dominiraju scenom fudbalskih simulacija. Sada je konačno došao trenutak da na teren izđe novi rival – UFL!

UFL od developer-a Strikerz Inc. je prvi put najavljen na Gamescomu 2021. godine. Međutim, datum izlaska nam još uvek nije poznat – sve što znamo jeste da će igra navodno izaći do kraja 2022. godine.

Početkom ove godine developeri su otkrili prvi trejler i vrlo kratak prikaz dejstva. Opisali su igru kao "besplatnu i izuzetno pristupačnu fudbalsku simulaciju". Razvojni tim je dodao da će igra posedovati "revolucionarnu globalnu onlajn fudbalsku ligu" sa "vrlo balansiranim ranked matchmakingom sistemom".

Kada je menadžment u pitanju, UFL na prvu loptu (hehe) dosta liči na FIFA Ultimate Team. I ovde ćete imati priliku da osnujete vaš klub, kupujete igrače, smišljate mnogo toga drugog.



UFL će svoje licence dobijati od FIFPro, iste organizacije koja sarađuje sa EA Sports, i koja zastupa preko 65.000 igrača širom sveta.

Strikerz studio je sklopio i saradnju sa brojnim evropskim fudbalskim klubovima, a do sada su najavljeni sledeći partneri: AS Monaco, Besiktas JK, Borussia Mönchengladbach, Celtic, Rangers, Shakhtar Donetsk, Sporting CP i West Ham United.

Što se tiče platformi, igrači na PC-u i Switch-u su izvukli deblji kraj – UFL će biti dostupan samo za PlayStation i Xbox korisnike, barem u početku.

HIDEO KOJIMA POTVRDIO DA RADI NA XBOX IGRI!



Hideo Kojima je potvrdio da radi na projektu zasnovanom na cloud tehnologiji u saradnju sa Xbox-om.

Kojima se pojavio na Xbox & Bethesda Games Showcase-u, gde je otkrio da se udružuje sa Xbox Game Studios kako bi napravio igru koju je želeo da napravi vć neko vreme, ali ranije nije mogao zbog tehnoloških ograničenja.

„Postoji igra koju sam oduvek želeo da napravim“, objasnio je Kojima.

„To je potpuno nova igra, ona koju niko nikada ranije nije iskusio ili video. Dugo sam čekao ovaj dan.“

„Možda će potrajati, ali radujem se partnerstvu sa Xbox Game Studios i nadam se da će vam doneti neke uzbudljive vesti u budućnosti.“

Nisu potvrđene dodatne informacije o igri, niči je bilo naznake kada će Kojimin projekat biti završen.

DIABLO 4 POTVRĐEN ZA 2023. GODINU, IMAĆE CROSS-PLAY

Activision Blizzard je potvrdio planove za izdavanje Diablo 4 2023. godine.

Igra, koja će moći da se igra samo onlajn, prvično je najavljena 2019. za PC, Xbox One i PS4.

Sada znamo da dolazi i na PS5 i Xbox Series X/S, sa krosplej funkcijom i unakrsnim napredovanjem za sve platforme. Igra će takođe podržavati couch-co-op na konzolama.

„Jedva čekamo da otvorimo kapije pakla sledeće godine“, rekao je predsednik Blizzard-a Majk Ibara.



„Ovaj prostrani svet duboko crpi iz mračnog izvora 25-godišnje istorije franšize i dizajniran je oko filozofije izbora igrača, nudeći avanturu za razliku od bilo čega što su Diablo igrači ranije iskusili.“

Blizzard je takođe otvorio registraciju za Diablo 4 beta verziju, ali nam nije poznato kada će izaći.

THE LAST OF US REMAKE ĆE NAJVEROVATNIJE IZAĆI U ISTO VРЕME ZA PS5 I PC

Poznati gejming novinar Jeff Grubb je u svojoj emisiji GrubbSnax otkrio da će dugoočekivani rimejk izgleda stići na PS5 i PC ovog septembra. Prošlog meseca je i Twitter korisnik pod imenom The Snitch izbacio šta će se naći na Sony-evom State of Play-u, a i obavestio nas o postojanju novog horor projekta Hideo Kojima-e, Overdose.

Najinteresantnija je ipak misteriozna objava koju je nalog objavio juče. U objavi samo stoji „PART1 – 02.09.2022“ i dva emodžija. Jedan kontroler i jedan PC. S obzirom na to da je najnovije izdanje Naughty Dog-a bilo The Last of Us: Part 2, kruži teorija da se Part 1 odnosi na Last of Us rimejk. Grubb je gotovo siguran da igra izlazi ove godine, a dodao je i da septembar zvuči realno u skladu sa onime što je do sada čuo.



RESIDENT EVIL VILLAGE DOBIJA NOVI DLC I DOSTA DRUGOG SADRŽAJA

Resident Evil Village će dobiti tri glavne novine u predstojećem dodatku pod nazivom Winters' Expansion.

DLC će takođe biti dostupan kao deo Resident Evil Village: Gold Edition, koji uključuje osnovnu igru i Winters' Expansion u jednom paketu.

Winters' Expansion će uključiti režim igranja u trećem licu, omogućavajući igračima da vide protagonistu Itanu.

Takođe će uključiti dodatak Mercenaries moda pod nazivom Additional Orders, koje dovodi nove likove za igru, uključujući Krisa Redfilda, Hajzenberga i Lady Dimitrescu (!!!).

Ekspanzija će takođe uključiti novi story DLC pod nazivom Shadows of Rose, koji se takođe može igrati samo u režimu trećeg lica.



U Shadows of Rose igrači kontrolišu Itanovu čerku Rose, koja je sada starija. Priča je svojevrsni nastavak Village-a i omogućava igračima da „iskuse Rouzinu borbu sa zastrašujućim moćima sa kojima je rođena“.

Očekuje se da će novi DLC i Village: Gold Edition biti objavljeni 28. oktobra.

STALKER 2 ZVANIČNO PONOVO ODLOŽEN



GSC Game World deli zastrašujući pogled na život tokom ruske invazije, i potvrđuje da je STALKER 2: Heart of Chernobyl odložen za 2023. godinu.

STALKER 2 studio GSC Game World je u srcu ruske invazije na Ukrajinu. Studio je nedavno podeonio vesti o aktuelnim događajima, otkrivajući otporan duh programera koji nastavljaju da rade u strašnim uslovima u kojima se sirene za napad

aktiviraju ispred njihovih prozora. Neki developeri rade u toaletima, drugi u hodnicima.

Glavni AI dizajner Dimitri Jasenjev pridružio se ukrajinskim oružanim snagama: „Nikad nisam zamišljao rat u Evropi u 21. veku“, rekao je on.

STALKER 2 je odložen za 2023. zbog rata u Ukrajini koji je i dalje u toku.

OVERWATCH 2 IZLAZI U OKTOBRU – BIĆE BESPLATAN ZA IGRANJE

Overwatch 2 izlazi kao early access naslov 4. oktobra i biće free2play forma, najavio je Blizzard.

Nastavak, koji uključuje nove heroje, maps, 5v5 gejmplej sa krosplejom i još mnogo toga, biće objavljen za PC, Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 i Nintendo Switch.

Prilikom lansiranja, igrači će imati priliku da isprobaju najnovijeg heroja tenk klase koji će se pridružiti Overwatch svetu, nemilosrdnu



kraljicu Junkertauna - Junker Queen.

Više detalja o Junker Queen, live service modelu za Overwatch 2 i sezonskom planu sadržaja, kao i zatvorenoj beti saznali smo tokom Overwatch 2 Reveal eventa u četvrtak, 16. juna.

ZALIHE KONZOLA ĆE BITI NESTABILNE TOKOM ČITAVE GODINE, PORUČUJE XBOX

Izvršni finansijski direktor Xbox brenda, Tim Stjuart, izjavio je da se problemi u lancu snabdevanja koji utiču na tržište konzola mogu nastaviti tokom 2022. godine.

U nedavnom pozivu za investitore koji je organizovala kompanija za finansijske usluge, Stjuart je tvrdio „da bi okruženje u lancu snabdevanja moglo da ostane nestabilno do kraja 2022. godine i sezone praznika“.

Dok su Xbox Series X i PS5 dostupni skoro 18 meseči, obe konzole i dalje pate od problema sa zalihami, kao rezultat globalne nostašice čipova. Microsoft-ova konzola nove generacije manje snage, Xbox Series S, bila je daleko dostupnija.

Microsoft je u aprilu tvrdio da je zahvaljujući snažnoj prodaji Xbox serije X/S kompanija osvojila tržišni ideo dva uzastopna kvartala.



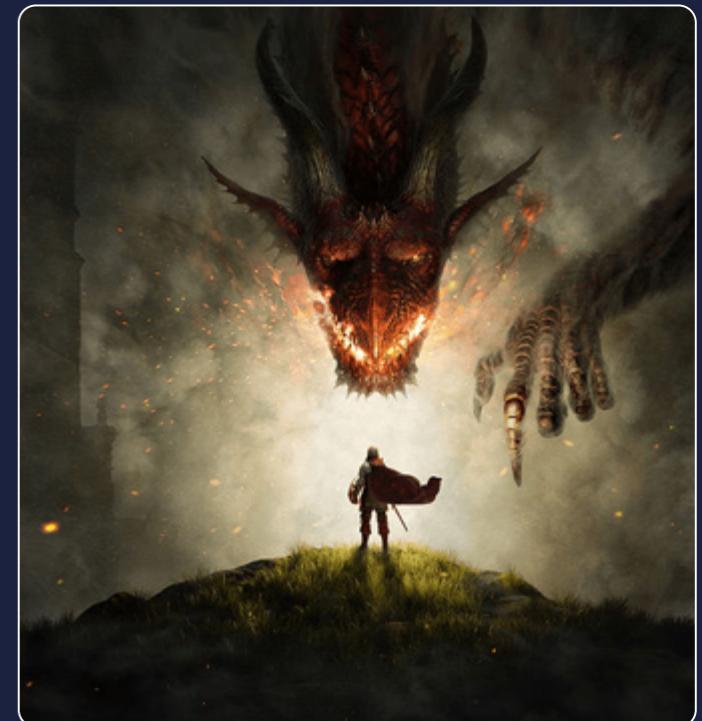
CAPCOM NAJAVIO DRAGON'S DOGMA 2!

Capcom je zvanično najavio Dragon's Dogma 2. Tokom strima povodom desetogodišnjice, izdavač je potvrdio da je nastavak trenutno u razvoju.

„Izvinite što ste čekali“, rekao je reditelj Hideaki Itsuno, koji je takođe rukovodio originalnom igrom, tokom prenosa uživo. „Dragon's Dogma 2 je trenutno u razvoju!“

Tokom strima nisu otkriveni detalji igre, osim logotipa. U naknadnoj izjavi, Capcom je rekao da će Dragon's Dogma 2 „početi ciklus iznova“ i potvrdio da se nastavak razvija pomoću njegovog RE Engine-a.

Pored Itsuna, koji je takođe režirao Power Stone i unose u seriji Devil May Cry, umetnički direktor Dragon's Dogme Daigo Ikeno i dizajner nivoa Kenichi Suzuki takođe su se pojavili tokom najave nastavka, sugerijući da rade na projektu.



WORLD OF WARCRAFT DRAGONFLIGHT EKSPANZIJA IZLAZI DO KRAJA OVE GODINE



Blizzard je potvrdio da će sledeća ekspanzija za World of Warcraft, Dragonflight, izaći do kraja 2022. godine!

Naredna World of Warcraft ekspanzija, Dragonflight, trebala bi da bude lansirana kasnije ove godine. Iako još uvek sam datum nije egzaktan, ekspanzija koja će nas odvesti na davanio zaboravljeni Dragon-Isles će izaći ranije nego što su mnogi očekivali.

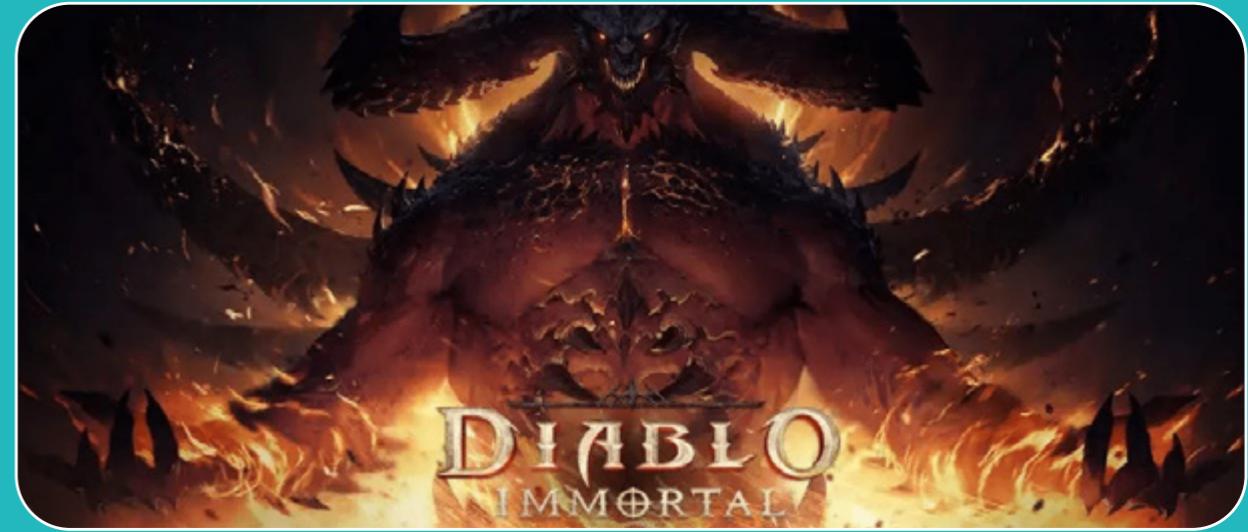
Zajedno sa ovom potvrdom, Blizzard je takođe podelio tri različita načina na koje će igrači moći da pazare novi WoW. Najjeftinija i osnovna opcija će biti the Base edition, koja će koštati \$50, a za one veće fanove, postojaće The Heroic edition (\$69.99) i The Epic edition

(\$89.99), koje će vam pored same igre doneti i nekoliko dodatnih poklona!

Dragonflight će igrače konačno naterati da napuste Shadowlands i da se vrate u Azeroth, gde će dobiti priliku da se upoznaju sa domovinom prvih zmajeva. Dobićemo četiri potpuno nove zone, maksimalni level će ponovo biti 70 i upoznacemo se sa novom rasom, Dracthyr, koja će imati posebnu klasu, Evoker!

Ostalo je još mnogo toga da se nauči o Dragonflight-u, uključujući antagoniste ekspanzije, kao i glavne neprijatelje. Za sada ćemo morati da se strpimo, a verujem da će Blizzard već u narednih nekoliko nedelja podeliti mnogo više informacija!

DIABLO IMMORTAL ZARADIO 24 MILIONA DOLARA U PRVE DVE NEDELJE



Uprkos nekim kontroverzama oko mikrotransakcija prisutnih u igri, čini se da je Diablo Immortal novčani hit za Activision Blizzard.

Prema podacima AppMagic-a koje je dobio Pocket Gamer, od objavljivanja na mobilnim uređajima 2. juna, igra je preuzeta skoro 8,5 miliona puta, a igrači su potrošili 24 miliona dolara na transakcije u igri.

Prihod je podeljen skoro podjednako između Apple-

ovog App Store i Android Play Store, sa 13 miliona dolara i 11,3 miliona dolara zarađenim u odgovarajućim prodavnicama.

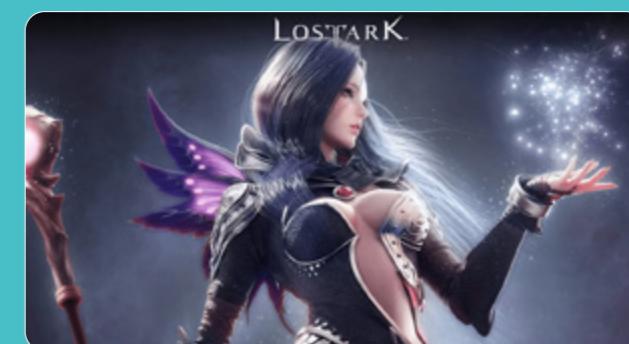
Posmatrano po regionima, Japan je imao 8% ukupne potrošnje, Nemačka 6%, a Kanada 3%, dok su SAD (43%) i Koreja (23%) činile većinu zarađene sume. Igra trenutno nije dostupna u Belgiji ili Holandiji zbog upotrebe loot kutija.

LOST ARK OSTAO BEZ 300.000 IGRAČA ZAHVALJUJUĆI MASOVNOM BANU

Prema statistikama sa Steamcharts i SteamDB, Lost Ark je izgubio preko 300.000 igrača tokom protekle nedelje. Do dramatičnog pada u broju igrača je došlo zbog nedavnog talasa banova.

Za one koji nisu upoznati sa ovim fenomenom, tim u Amazon Game Studios-u se već neko vreme bori sa tekućim problemom botovanja. Kroz više objava na njihovom zvaničnom blogu, tema botova je bila skoro konstantno prisutna.

Lost Ark, koji je već postojao u Koreji i Rusiji neko vreme pre zapadnog izdanja, praktično je pokrenut sa već postojećim ekosistemom botova koji su oštrili svoje kandže na gore pomenu-



tim verzijama naslova. Ovaj problem sa botovanjem je takođe rezultirao nekim frustrirajućim nuspojavama, kao što je razvoj tržišta za trgovinu pravim novcem u okviru igre.

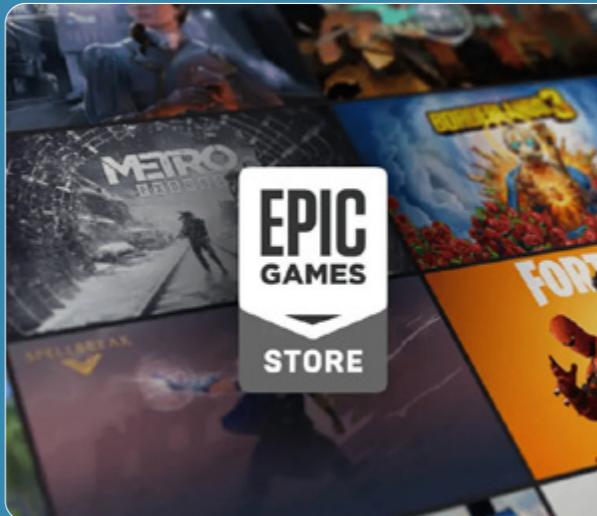
EPIC GAMES STORE KONAČNO DOBIJA FUNKCIJU OCENJIVANJA IGARA

Od trenutka osnivanja Epic Games Store, Epic Games je imao poseban stav o recenzijama korisnika i forumima specifičnim za igru. To su neke od najčešće korišćenih i često korisnih funkcija na Steam-u, tako da nije imalo smisla da Epic odluči da ih ne implementira u svojoj prodavnici.

Kompanija je uvek govorila da EGS neće sadržati forme jer oni donose samo toksičnost i nisu popularni među developerima. Takođe neće uključivati recenzije korisnika zbog njihovog potencijala za bombardovanje recenzija.

Ove nedelje, godinama nakon što je Epic Games Store prvi put lansiran, stigle su dve nove funkcije koje imaju za cilj da repliciraju verziju korisničkih recenzija.

Ocene igara su kao recenzije, osim što korisnici zapravo ne mogu ništa da napišu – postoji samo ocena u zvezdicama na skali od pet tačaka. Oni koji su igrali igru duže od dva sata mogu da ostave ocenu, ali postoji jedna dodatna caka: samo nasumični igrači će imati priliku da ocene igru od interesa.



Ove ankete će se pojaviti nakon što završite sa igrajnjem igre. Kako sve više igrača ostavlja sopstvenu ocenu, stranice prodavnice igara će prikazati ukupnu ocenu. Epic je rekao da neće „spamovati igrače“ i ne treba očekivati da će se od vas tražiti da ocenite svaku igru koju igrate.

OVERWATCH SE GASI ZAUVEK KADA OVERWATCH 2 POSTANE DOSTUPAN ZA IGRU

Čini se da su dani originalnog Overwatch-a odbrojani kao samostalnog naslova jer će se integrisati sa Overwatch 2.

Govoreći u nedavnom AMA na Redditu, direktor igre Aaron Keller potvrdio je ono što je Blizzard ranije izjavio kada je rekao da će se klijenti Overwatch i Overwatch 2 spojiti kako bi se izbjeglo fragmentisanje baze igrača.

„Kada Overwatch 2 bude lansiran 4. oktobra, biće zamena za trenutnu live service igru“, rekao je Keller.

Blizzard je to potvrdio čak i kada je prvi put napisao Overwatch 2 na BlizzCon-u 2019, navodeći da će cilj tima da svi igrači budu „up to date“, kao što



je bivši direktor igre Džef Kaplan rekao tokom događaja.

Ovo takođe ponavlja prethodni komentar koji je Blizzard dao na BlizzCon-u 2019 kada je rekao da će se sva Overwatch kozmetika, loot kutije i napredak preneti u Overwatch 2.

FALL GUYS POSTAO BESPLATAN ZA IGRANJE NA SVIM PLATFORMAMA

Prošlog meseca smo pisali da će Fall Guys 21. juna postati besplatan, a sada vas podsećamo da je čekanje skoro došao kraj. Popularni „Battle royale“ zvanično prelazi na besplatni model, ali dolazi i na sve ostale konzole, zajedno sa implementiranim crossplay-em.

Zajedno sa F2P modelom, Mediatnoic je najavio specijalni event po imenu Spartan Showdown, koji će se održati od 30. juna do 4. jula. Ovo će biti prvi događaj ovakve veličine koji će se naći u igri po prelasku F2P format, što će desiti već 21. juna.

Pošto igra postaje besplatna za igranje, opcije potrošnje u igri se razumljivo šire. Sve u igri kakvu poznajete danas će i dalje biti tu — pohvale, krune, prodavnica predmeta i besplatni put slave ne vode nikuda. 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“ puta slave koju 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, Fall Guys 21. juna postaje besplatan za sve i stiže na ostale platforme – PS5, Xbox One, Xbox Series X/S i Nintendo.

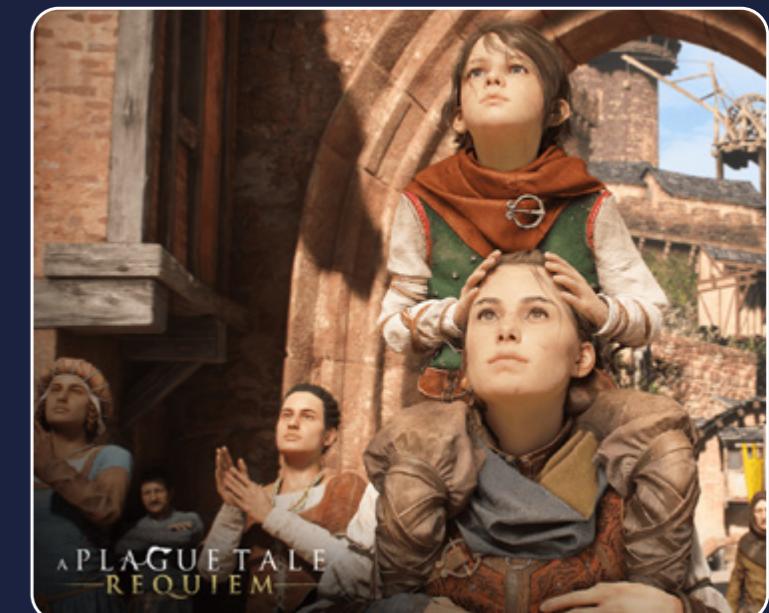
Iako igra nema ni približno veliki broj igrača kao što je to bio u prvih par meseci, prelazak na F2P format bi mogao da doneše mnogo novih korisnika. Da li ćete pružiti novu šansu Fall Guysima?

A PLAGUE TALE: REQUIEM IZLAZI U OKTOBRU

Focus Home Interactive je najavio da će A Plague Tale: Requiem biti objavljen 18. oktobra. Pored toga, NVIDIA je otkrila da će igra podržavati ray-tracing efekte, kao i sopstvenu upscaling tehniku, DLSS.

A Plague Tale: Requiem je direktni nastavak na A Plague Tale: Innocence. Igra će pratiti Amiciju i njenog brata Hugo u novoj opasnoj potrazi, radeći sve što je potrebno da prežive ovaj brutalni svet.

Prema opisu, igrači će otkriti cenu spašavanja onih koje vole u očajničkoj borbi za opstanak. Igrači će moći da napadnu iz potaje, direktno, kao i da se služe natprirodnim moćima.



GLASINE – SKULL AND BONES ĆE KONAČNO BITI PREDSTAVLJEN POČETKOM JULIA

Ubisoft je spreman da pokaže kako napreduje njegova piratska igra Skull and Bones, i to će učiniti početkom jula.

Ove vesti saznajemo iz razgovora sa Tomom Hendersonom iz Try Hard-a, navodeći da će stream biti pun trejlera, gjejmpleja i komentara developera. Takođe smo saznali da će datum izlaska igre biti otkriven 4. jula.

Ako su glasine istinite, Skull and Bones će biti dostupan za PC, PS5, Stadia i Xbox Series X/S.



Ubisoft je navodno pokrenuo insajderski program za igru koji bi omogućio učesnicima da igraju trenutne verzije, istovremeno pružajući stvarne podatke i povratne informacije.

Predviđena da bude objavljena 2018. godine pre nego što je odložena u 2019, igra je odložena drugi put u Ubisoftovoj fiskalnoj godini 2020/2021. Od objave,

pored kašnjenja, otkriveno je da je razvoj igre započet iznova.

Ranije ove godine, Ubisoft je rekao investitorima da razvoj Skull and Bones-a ide dobro i sugerisao da bi igra mogla da bude objavljena između aprila 2022. i marta 2023.

ODLOŽEN UNCHARTED: LEGACY OF THIEVES ZA PC

PC verzija UNCHARTED: Legacy of Thieves pravobitno je najavljena u septembru 2021. Od tada, međutim, nismo čuli ništa o tome. I dok je bilo nekih glasina o datumu njegovog objavljivanja, čini se da ga PC igrači neće igrati do oktobra 2022. godine.

Zvanična SteamDB stranica za UNCHARTED: Legacy of Thieves je dobila novi datum objavljivanja. Prema Steam-u, igra će sada biti objavljena 19. oktobra. SteamDB je ranije nagovestio datum objavljivanja 15. jula (a Epic Games Store je nagovestio datum objavljivanja 20. juna). Dakle, ne očekujte da ćete ovog leta igrati ove Uncharted igre na računaru.

Ovo nas baš i ne iznenađuje. Na kraju krajeva, u poslednje vreme gotovo ništa nismo čuli o UNCHARTED: Legacy of Thieves za PC. Ne znamo da li



ćete imati neke ekskluzivne funkcije za računar, a ne znamo čak ni sistemske zahteve.

Koliko vidimo, Marvel's Spider-Man Remastered će se pojaviti na PC-u 12. avgusta. Pored toga, i najverovatnije sledeće godine, Sony će izdati The Last of Us Part I za PC.

ARE YOU OUR NEXT TETRIS PRODUCT OWNER?



PLAY STUDIOS
europe

playstudios.eu

TETRIS®

Autor: Milan Janković

TOP IGRE LETA

F1 22

Prva i jedina trkačka igra na ovoj listi, F1 22 pred sobom ima veliki izazov nakon uspeha Forza Horizon 5 i Gran Turismo 7.

Srećom, F1 je u interesantnoj poziciji po tome što ima priliku da implementira promene koje su se dogodile u Formuli 1 u stvarnom životu. Studio Codemasters je preuzeo na sebe da dizajnira najimpresivniju moguću trkačku igru - da li će uspeti u tom zadatku, uverićemo se uskoro.

Codemasters je već prikazao neke novine koje nas čekaju u nastavku, koje impliciraju da će biti i mikrotransakcija. Dakle, trenutno ne znamo da li je igra impresivno čudo ili samo modna pista za štampanje novca.



1. JUL - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

MADISON

MADiSON je imerzivna psihološka horor igra iz prvog лица, puna jezivih scena koje ćete posmatrati kroz sočiva kamere. Gejmlanj deluje slično igrama kao što je Fatal Frame, gde takođe koristite kameru. U MADiSON-u ćete slikati zastrašujuće prizore i ručno razvijati filmove kako biste otkrili tajne koje se kriju iza svake senke.

U MADiSON igrate kao Luca, koji se na početku budi u mračnoj sobi, sam, sa rukama oblichenim krvlju. Naoružani samo kamerom, da li biste bili u stanju da pobegnete sa ovog misterioznog mesta i izbegnete demonski duh poznat kao MADiSON? Ili ćete podleći MADiSON-ovom uticaju i na kraju biti primorani da sprovodite krvave rituale i činite odvratna dela? Sažnjate sami, mi vas pomno pratimo. Iza vas smo, verujte nam.



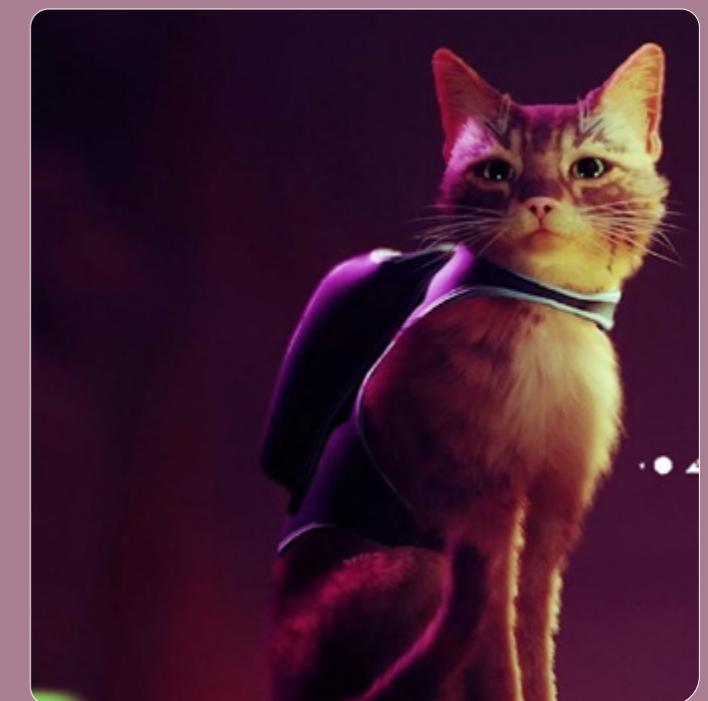
8. JUL - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

STRAY

Da li ste ikada želeli igru u kojoj igrate kao mala ulična mačka? Pa, sada je vaša prilika. Ovo je Stray, i kao što naslov sugerisce, igrate kao latalica koja istražuje sajberpunk svet pun robova. Zbog svog stasa, moći ćete da se šunjate ispod automobila, da se penjete preko krovova, pa čak i da budete pomalo podmukli. Vaš zadatak je da raspetljate drevnu misteriju i da pobegnete iz ovog davno zaboravljenog grada, angažujući pomoć malog drona, poznatog samo kao Bl2.

Stray konceptualno deluje dosta zanimljivo jer daje skroz drugačiju perspektivu, a igrajući kao mačka na dohvata Šape imate razne druge mogućnosti nego neko drugo stvorene. Nadamo se da će igra opravdati očekivanja, pogotovo nakon toliko odlaganja.

19. JUL - PC, PS4, PS5



AS DUSK FALLS

Leto je generalno period prepun avantura i boravka u prirodi, ali ova lista nije tu tek onako. Ovde je jedna od igara koja za cilj ima da malo udari na emocije igrača. As Dusk Falls je interaktivna drama sa neobičnim vizuelnim prikazima, u kojoj istražujete živote dve porodice u periodu od 30 godina. Sve počinje davne 1998. godine kada pljačka krene naopako u malom gradu u Arizoni. Vi ćete imati kontrolu nad njihovim životima i odnosima u dve „intenzivne knjige“, prema developeru INTERIOR/NIGHT.



19. JUL - PC, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

DIGIMON SURVIVE

Pokemon igara ima na pretek, a Digimonima se posvećuje dosta malo pažnje i to nezasluženo, ali Digimon Survive je tu da ispravi stvari.

Digimon Survive će se u velikoj meri fokusirati na priču o likovima i njihovim odnosima sa njihovim Digimonom. Igra će koristiti hardver nove generacije što je više moguće u mešavini 2D ilustracije sa 3D okružnjima. Što se borbi tiče, njihov tok će biti što tečniji, uz zadržavanje strateške mehanike iskorištavanja prednosti neprijateljskih slabosti. Tokom bitaka, Digimoni će moći da Digivolvuju direktno na mapama.

Digimon Survive će sadržati i dramatične delove priče u kojima će igrači saznati više o likovima i svetu, slično vizuelnom romanu.

29. JUL - PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH



XENOBLADE CHRONICLES 3

Prošlo je skoro pet godina od lansiranja Xenoblade Chronicles 2, tako da je sasvim prirodno da su fanovi Nintenda postali prilično nestrpljivi.

Ovo je dodatno otežano time koliko bizarno Xenoblade Chronicles 3 izgleda. Njegovo okruženje je direktno povezano ne samo sa onim u Xenoblade Chronicles 2, već i sa lokacijom prve igre serijala — istovremeno prikazuje budućnost obe, što, kada uzmete u obzir reputaciju jednog Xenoblade naslova, nije nimalo iznenadjuće. Franšiza je luda.

Priča se odvija na Aionisu, gde dve nacije ratuju jedna protiv druge. Vi kao igrač ćete igrati kao trio iz obe zemlje i moći ćete da imate do sedam članova u partiju.

Uprkos tome što je prvobitno trebalo da se pojavi septembru, Nintendo je nedavno otkrio da će Xenoblade Chronicles 3 zapravo izaći 29. jula. Odlaganje, ali na obrnuti način.

29. JUL - NINTENDO SWITCH



TWO POINT CAMPUS

Nakon povratka Two Point franžize sa Two Point Hospital, gde ste bili u obavezi da pod Hipokratovom zakletvom vodite zdravstvenu ustanovu i sve u vezi nje, sada je pred vama nešto drugačije.

Vreme je da dizajnirate i vodite svoj sopstveni koledž, zajedno sa čitavim kurikulumom nastave. Kreirajte svoj savršeni kampus, oblikujte živote svojih učenika na više ličnom nivou nego sa Two Point Hospital i upravljajte njihovim ukupnim uspehom.

9. AVGUST - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S



ROLLERDROME

Ranije smo igrali mnogo skejterskih igara, ali nikada nismo videli ovakvu. RollerDrome će biti lansiran kasnije ove godine od strane Roll7 i Private Division – tima koji stoji iza odličnog OlliOlli World. RollerDrome je hibridni shooter-skater, užurbana pucačina iz trećeg lica na rollerima koja omogućava tečno kretanje i mehanike trikova među svim krvoprolicom i primamljivim cel-shaded stilom grafike, retko viđenim u video igrama. RollerDrome je nesumnjivo jedna od iščekivanijih igara leta 2022. godine.

16. AVGUST - PC, PS4, PS5



SAINTS ROW

Trenutno u razvoju Volition-a, Saints Row će biti prvi nastavak u serijalu nakon dugo vremena. Ako uključite Gat Out of Hell — što mnogi ljudi ne čine — proći će sedam godina od prethodne igre. Međutim, ako izadete iz Saints Row 4, proći će devet. Skoro deceniju!

Detalja o tome šta tačno možemo da očekujemo od Saints Row-a nema na pretek, ali znamo da ćete preuzeti kontrolu nad likom po imenu „The Boss“, koji ostavlja jednu od tri lokalne bande kako bi formirao sopstvenu.

Kao i kod prethodnih Saints Row igara, akcenat će biti na vožnji i borbi, dok ćete takođe moći da prikrijete svoje ilegalne poslove kao legitimne. Saints Row je prvobitno trebalo da bude objavljen 25. februara, ali je odložen za kraj avgusta u novembru prošle godine.

23. AVGUST - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S



BOHEMIAN PULP STUDIO

Najnoviji intervju sa domaće scene govorio o jako zanimljivom projektu Let Bions be Bygones studija Bohemian Pulp, koji nas je odmah kupio svojim fantastičnim vizuelnim stilom. Kada smo saznali da je Steam stranica igre aktivna i da se datum izlaska bliži, iskoristili smo priliku da popričamo sa čovekom zaslužnim za nastanak ove igre.

Play!Zine: Zdravo Đorđe, hvala za intervju! Za početak nam reci čime se baviš.

Đorđe: Zdravo, ja sam Đorđe iz Novog Sada! Moja supruga Jasmina i ja smo osnivači malog nezavisnog studija koji smo nazvali Bohemian Pulp. Trenutno smo mali tim okupljen oko projekta pod nazivom Let Bions Be Bygones. Tim čine veoma entuzijastični i inspirisani ljudi sa namerom da svojom kreativnošću doprinesu gejming sceni.

Play!Zine: Koje je tvoje prethodno iskustvo?

Đorđe: Svoju karijeru sam započeo kao freelance ilustrator i grafički dizajner, a vremenom sam se preorientisao u generalistu za video igre, i na kraju u nezavisnog developera.

Play!Zine: Šta je Let Bions be Bygones?

Đorđe: Let Bions Be Bygones ili krće LBBB je naša prva i trenutno jedina igra na kojoj radimo. To je point-and-click, narativna, detektivska



avantura u "Blade Runnerskom", distopijskom svetu, u kojoj igrač užima ulogu propalog detektiva i pokušava da reši naizgled bezazlen slučaj nestale devojke u jednom od ozloglašenih slum-ova prenaseljene planete Terrahive.

Play!Zine: Da li možeš da nam kažeš koliko će trajati kampanja igre, odnosno koliko dugo ćemo uživati

u ovom neonskom pikselizovanom svetu?

Đorđe: Trenutna gruba procena je 10-ak sati za jedno igranje. To će svakako zavisiti i od pristupa igri, jer ćemo omogućiti različite načine igranja. Jednu istu stvar će biti moguće uraditi na mnoštvo različitih načina, biće posledica vaših akcija, kao i neobaveznih zadataka koje



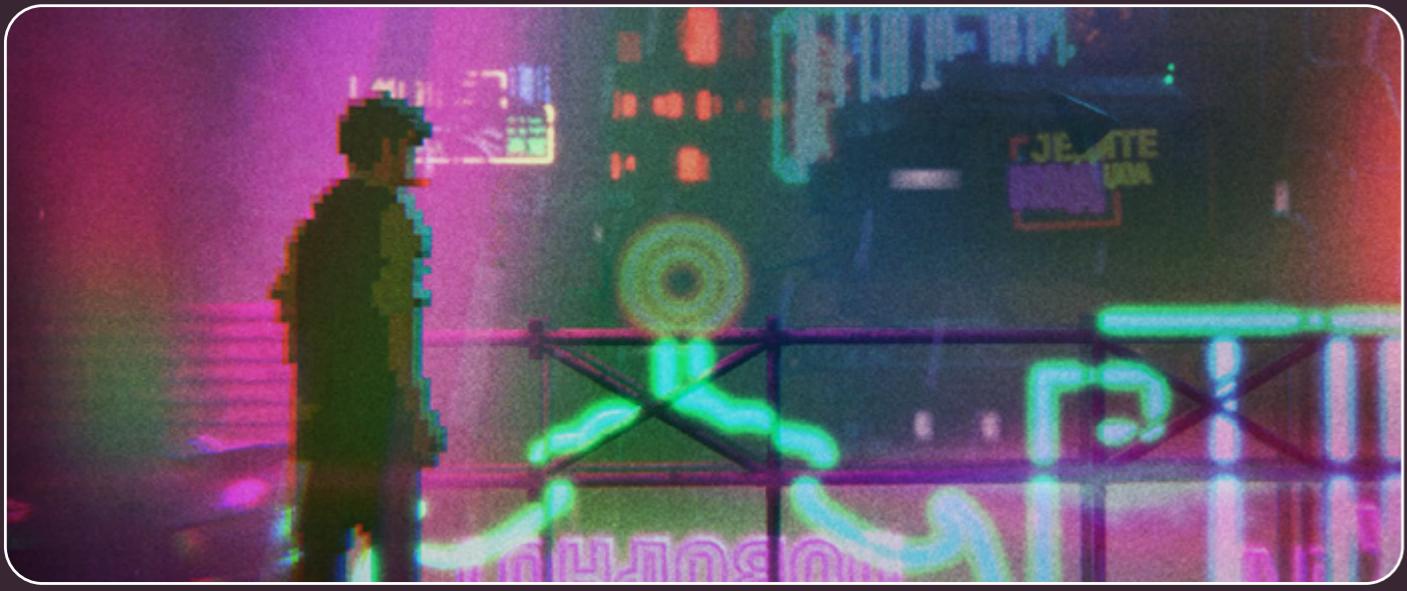
nećete morati a ni biti u mogućnosti sve da rešite u jednom igranju. Svet je kompleksan i mnogo toga nećemo eksplicitno objasniti, već ćete morati da ga upoznate kroz igru. Kada na sve to dodamo četiri ličnosti koje se bore unutar igrčevog karaktera, detektiva Coopera, mislimo i ciljamo da će biti nagrađujuće iskustvo igrati igru više puta.

Play!Zine: Koliko ljudi radi na projektu?

Đorđe: Osnovni tim trenutno čini pet ljudi. Jasmina, koja je takođe Game Designer, ispratila je projekt od samog početka, a prethodnih godinu i po dana je posvetila izgradnji mehanike, definisanju priče i vizuelnom stilu. Takođe, zadužena je za cinematic scene, osvjetljenje i još mnogo toga. Sava Božić je fantastičan eksperimentalni



muzičar koji radi na muzici i efektim. Oskar Kogut, talentovani programer iz Poljske pomagao je od samog početka i po dana je posvetila izgradnji mehanike, definisanju priče i vizuelnom stilu. Takođe, zadužena je za cinematic scene, osvjetljenje i još mnogo toga. Sava Božić je fantastičan eksperimentalni



šće većeg broja ljudi, ali verujemo da kvalitet neće ispaštati zbog toga. Strast nam je velika i mislimo da ćemo izneti nešto dobro na scenu, a to nam je svima trenutno najbitnije.

Play!Zine: Kako je došlo do saradnje sa renomiranim izdavačem Microprose?

Dorđe: Iskreno, vrlo nasumično. David Lagettie, trenutni CEO Microprose-a, lično me je kontaktirao kada je video neke od ranih objava koje sam postavljao na Facebook, i ubrzo smo napravili dogovor. Meni je to tada delovalo odlično i izvodljivo, ali vremenom je projekat više struko porastao, tako da smo u situaciji da kontinuirano pravimo kompromise i tražimo dodatnu pomoć.

Play!Zine: Koji je glavni način obezbeđivanja sredstava za razvoj igre?

Dorđe: Originalna ideja za finansiranje Bohemian Pulp-a je bila Patreon, ali to nažalost još uvek nije zaživelo. Imamo nekoliko vernih pobornika ali ni blizu dovoljno da se išta time finansira. Srećom, MicroProse je uskočio i zbog toga je projekat opstao. I dalje želimo da verujemo da će Patreon i uopšte crowdfunding

zaživeti kada šira javnost sazna za našu igru, i zato planiramo ozbiljno učešće zajednice u njenom formiranju.

Play!Zine: Koji filmovi, serije i igre su ti bile glavna inspiracija za kreiranje Let Bions Be Bygones?

Dorđe: Teško da ću uspeti sve da ih nabrojam, jer je to sve neko iskustvo izblendano u našim mozgovima, ali recimo da su najveći uticaji Blade-Runner, The Expanse (knjige možda više nego serija), Altered Carbon, Pulp (Bukovski), i tako dalje.

Play!Zine: Raduje nas da vidimo Steam stranicu i Wishlist opciju. Kada možemo očekivati da igra izade?

Dorđe: Još nemamo predstavu koliko će nam biti potrebno vremena da zaista napravimo igru koja je spremna za širu publiku, jer iza svakog čoška može da nas sačeka brdo problema, ali nadamo se da ćemo se izboriti sa svime do prve polovine 2023. godine, a možda i pre, ali najbolje je ne obećavati ništa unapred, da ne ispadne da može biti i posle :D

Play!Zine: Koliko je teško biti game developer u Srbiji?

Dorđe: Iskreno, ne mogu previše da sudim, jer tu nemam puno iskušta. Ono što znam jeste da je podrška zajednice fantastična. Događaji u organizaciji SGA su nam izuzetno pomogli da stupimo u kontakt sa veoma kvalitetnim ljudima koji su nam dali pregršt saveta. Tu su i predavanja i iskustva drugih koji nas sve guraju napred.

Play!Zine: Kakva je tvoja procena po pitanju budućnosti ove industrije u Srbiji, pošto vidimo sve veću svetsku zainteresovanost za firme i studije sa ovih prostora?

Dorđe: Mislim da postoji ogroman potencijal i mnogo talentovanih ljudi koji se polako uobičaju u timove i kompanije. Znam i puno ljudi koji prelaze iz svojih struka u gaming, što mi je drago, jer mislim da kroz igre kao tip umetnosti trenutno imamo najveću slobodu stvaranja i izražavanja, kao i sve veću publiku i niše za sve vrste ideja. Gaming industrija generalno raste i postaje sve ozbiljnija, a ne sumnjam da će i Srbija to ispratiti.

Play!Zine: Hvala ti na odličnom intervjuu! Želimo ti puno sreće u razvoju Let Bions be Bygones!



Dobro došli u CrazyHubs Novi Sad

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

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

Šta su CrazyHubs?



Prijavite se

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

- ★ 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 prostorom.
- ★ 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 ekspretimama 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.

PLAY!CON SUMMER 2022

Stiglo je leto, a sa njim i Play!Con Summer 2022. Održan 25. juna kao jednodnevni događaj, imali smo priliku da ispratimo niz predavanja i intervjua sa developerima sa domaće gejming scene.

Prvi Play!Con se održao u decembru 2020. godine. Od tada smo organizovali još dve iteracije ovog eventa, kao i dva Indie takmičenja, gde smo nagradili najtalentovanije domaće developerke.

Format konferencije je bio isti kao i prethodnih godina, sa predavačima koji su razgovarali o svojim projektima, ali i generalnim temama vezanim za gejming industriju. Hajde da vidimo šta nam je doneo Play!Con Summer 2022.

Program je otvorio Frederik Schreiber, izvršni direktor 3D Realms studija, doma poznatih naslova kao što su Rise of the Triad, Ion Fury, WRATH: Aeon of Ruin, i mnogih drugih. Ono što je interesantno za domaću publiku, jeste što je 3D Realms zapravo izdavač igre Ripout, koju trenutno razvija srpski dev tim Pet Project Games. Fred je razgovarao o evoluciji 3D Realms-a, od davne 1987. godine, pa do danas, i o njegovojo ulozi u timu.

Potom smo imali priliku da se upoznamo sa Milanom Babuškovom. Milan iz Bigosaur studija je već domaći kod Play! ekipe. Do sada smo dva puta razgovarali sa Milanom, primarno o njegovim projektima, ali i njegovim generalnim iskustvom sa domaćom i globalnom gejming industrijom i tržistem. Ovo je upravo bila tema njegove prezentacije – ceo "biznis aspekt" gejminga.

U nastavku programa slušali smo Ivana Koroknaija, i Andreu Aleksić iz domaćeg Phobos Games Studija. Phobos ekipa danas ima 12 članova koji rade na PC igri Cloudburst, koja je zamišljena kao spoj battle royale i survival žanrova. Realizaciju projekta podržao je i Fond za inovacionu delatnost, što su zaista odlične vesti. Jedva čekamo da isprobamo Cloudburst!

Naš sledeći predavač bio je Dejan Radišić, osnivač Stygian Software studija. Kao ljubitelj RPG žanra, posebno klasičnih naslova, bio je više nego spreman da se upusti u razvoj Underrail-a – ljubavnog pisma klasičnom RPG žanru. Tokom njegovog predavanja saznali smo nešto više o Underrail-u, njegovom razvoju, uticaju, ali i sceni nezavisnih developeru uopšte.

Play!Con Summer 2022 je zatvorio Goran Rajšić. Goran je na srpskoj game development sceni poznat kao jedan od veterana developmenta. Iako sam priznaje da je u razvoju igara ušao slučajno, iza njega su radovi ključni za razumevanje napretka game developmenta u Srbiji, posebno sa svemirskom strategijom Genesis Rising iz 2007. godine. Kao creative director Pet Project Games studija, Goran je razgovarao o igri Ripout, čiji se demo nedavno pojavio na Steam-u. Ako ste ljubitelji igara kao što su Dead Space, Quake i Left 4 Dead, nikako ne smete da propustite Ripout kada se pojavi na virtualnim policama!

Domačini događaja bili su fantastični Gajbotron i Aleksandar Manja, koji su nas proveli kroz sva predavanja na Play!Con Summer. Snimak čitave konferencije možete pogledati na zvaničnom Play! YouTube kanalu.

Play! ekipa bi ovom prilikom želela da se zahvali svim predavačima na sjajnom događaju. Game dev scena u Srbiji bez vas ne bi bila ista!

Vidimo se na sledećoj Play!Con konferenciji!



SUBOTA 25.06.



**SEDI, ĆUTI I RADI
KAKO JE UNDERRAIL POSTAO TO ŠTO JESTE?**



**BATTLE ROYALE SURVIVAL IGRA ZA
CASUAL IGRAČE - SPOJ NESPOJIVOG**

SKROZ KEŽUAL

TECHNICALLY, AN ARTIST: CRTAČ, KUCAČ ILI ČAROBNJAK?

Domaća gejming industrija korača ozbilnjim koracima. Domaći studiji su sve zapoženiji u globalnoj industriji igara sa svojim naslovima, ali i po pitanju pokretačke snage - developera. Jedan od jakih pokazatelja kretanja domaće game dev zajednice u pravom smeru jeste i održavanje raznih događaja u kojima svako može učestvovati ili prisustvovati. Tako je nastao Skroz Kežual, serija događaja gde je svaki posvećen nekoj sferi zanimanja u industriji razvoja video igara.

Treći skroz kežual meetup održan je u organizaciji domaćih studija PlayStudios Europe, Playrix RS i Two Desperados na Dorćol Platzu 21. juna na temu, "Technically, an artist: crtač, kucač ili čarobnjak?"

Cilj ovog događaja bio je da se fokus zajednice usmeri ka jednoj manje zapaženoj ulozi - Tech Artist. Moderator događaja bio je Bojan Miro-

savljević koji je objasnio kako izgleda uloga tech artista i šta su njegovi zadaci, a potom su prezentovali i učesnici panela, Tech Artisti sa različitim vremenom provedenim na toj poziciji. Milena Tasić iz Playstudios Europe, Tanita Hodak iz Playrix RS i Aleksandar Petrović Coki iz studija Two Desperados podelili su svoja raznovrsna iskustva i perspektive u radu sa ostalim segmentima game developmenta. Uloga tech artista se razlikuje u svakom od ova tri studija, tako da je bilo jako zanimljivo slušati svoj troje. Panelisti su pružili jako lepa objašnjenja svojih angažovanja, komunikacije sa ostalima, ranijih iskustava uz jako lepe primere. Publika je takođe bila slobodna da u bilo kojem momentu postavi pitanje moderatoru i učesnicima panela, na šta je uvek dat odgovor, čime je iskustvo svakog učesnika dodatno obogaćeno.

Kako bi sve stvarno bilo u "skroz kežual" maniru, pored samog preda-

vanja i podeljenih iskustava trije developeri zajedno sa voditeljem programa, bilo je prilike učestvovati u kvizu na samu temu, gde su najbolji osvojili nagrade. Takođe, na kraju je uz piće i posluženje održan networking. Bedževi su pri ulazu podeljeni svim posetiocima koji su se na kraju grupisali prema bedžu kako bi se stekla neka nova poznanstva, a ko je bio najbrži i okupio oko sebe najviše ljudi osvojio je priliku da poseti sva tri studija-organizatora.

Izuzetno prijatan događaj koji je pružio uvid u jednu slabije zapaženu ulogu tokom samog procesa razvoja igara i to iz tri perspektive, što je bila fantastična prilika za one koji žele da uskoče u ovu sferu ili žele da malo zađu iza kulisa omiljenih igara.

Skroz Kežual postaje sve zanimljiviji iz događaja u događaj, tako da verujemo da će organizatori nastaviti u istom pravcu i u narednom periodu!





Autor: Nikola Aksentijević



STEAM EARLY ACCESS

Summum Aeterna

AETERNA SE VRAĆA U JOŠ INTERESANTNIJEM RUHU

Summum Aeterna je roguelite iskustvo koje je direktni nastavak (bolje rečeno prequel) Aeterna Noctis igre, od strane istog studija. Naime, i ovoga puta igrate kao Kralj Tame, koji u beskonačnom ciklusu borbe ostaje bez moći i ima cilj da se ponovno vrati na svoj presto. Ono što ovoga puta razlikuje Summum Aeternu jeste efektivni roguelite pečat na ovoj igri, gde ćete pri svakoj smrti zadržavati deo stvari koje posedujete, kako bi vam sledeći pokušaj prošao bolje.

Što se tiče borbe i gejmpinga, generalni utisak jeste veoma sličnom onome iz Aeterna Noctis, mada je zabrinjavajuća količina recikliranog materijala iz te igre. Iako je ovo do nekle za očekivati, s obzirom da je esencija igre i borbe veoma slična, ipak preslikani predeli u vidu tekstura i mehanika jesu malo neintuitivni. Srećom, činjenično stanje govori da razvojni tim planira duboko da proširi igru do izlaska završne verzije, sudeći po roadmap-i koja garantuje mesečne dodatke u vidu novih nivoa, oružja, protivnika i mehanika, pa ovo već sve zvuči dosta ambicioznije u odnosu na prethodnika. Naravno, Summum zadržava i visoki nivo težine koji je krasio Noctis, uz dosta teškog platformisanja, kao i teških protivnika koji već produžavaju trajanje igre u pokušajima da dođete do viših nivoa.

Sami nivoi su poprilično dugački, dok se igra diči i svojim RPG elementima, uvodeći finu opciju da doradujete sopstvena oružja sa raznim dra-

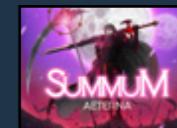


guljima koji menjaju njihove atributе i dodaju par unapređenja koja mogu dosta promeniti vaš stil pristupa borbenim situacijama kroz pasivne efekte. Određene razlike u odnosu na Noctis jesu i to što sada udarac o smrtonosne segmente ne resetuje poziciju vašeg lika, već samo primate određenu količinu štete, dok je dash mehanika sada izmenjena da kroz ove opasne segmente možete prolaziti pomoću nje. Ovo ne olakšava igru preterano, koliko je samo čini intuitivnijom, bržom i zabavnijom, eliminujući neke iritantne segmente.

Igra ima blažih problema sa balansom između oružja, gde su kosa i pištolj ubedljivo bolje opcije u odnosu na mač, mada će se ovo sigurno kroz zakrpe vremenom srediti. Svakako su sve opcije veoma zabavne i pružaju dovoljno raznovrsnosti da vam igra ne dosadi prebrzo, dok i činjenica da odmah počinjete igru sa otključanim duplim skokom znatno drži te uvodne časove dinamičnijim. Za razliku od Noctis prethodnika, Summum Aeterna definitivno

predstavlja pravedniju igru, uprkos svojoj težini, gde je taj faktor ipak ovde prebačen više na ljudski faktor, a ne na faktor sreće, mada će pojedinu publiku oterati svojom visokom težinom za igru koja nema toliko sadržaja, i čiji će prvi boss protivnik da pomuči i one najiskusnije igrače.

Što se tiče vizuelnog stila, Summum Aeterna zadržava i proširuje već specifičan i jako prijemčiv dizajn iz svog prethodnika, sa blagim balansom između animea i zapadnog crtačkog stila. Animacije su jako dobre i satisfaktorne uz solidnu količinu povratnih informacija pri udarcu, te borba svakako dobija na zabavi i od ovog faktora. Muzike nema u nekoj većoj količini u trenutnom stanju igre, ali ovih par numera što postoje su međusobno dinamične i solidno se uklapaju u okruženja u igri. Ako ste uživali u metroidvania iskuštu kakvo je Aeterna Noctis, onda će vam se i Summum Aeterna svakako dopasti, iako je igra u veoma ranoj Early Access fazi i treba da izđe tek kroz godinu i po dana.



IGRU USTUPIO:
**AETERNUM
GAME STUDIOS**

PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 10
CPU: AMD Ryzen 7 1700X
GPU: Nvidia GeForce GTX 1070
RAM: 8 GB RAM
HDD: 10 GB

RAZVOJNI TIM

Aeternum Game Studios S.L.

CENA

15.99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA

2024.

STEAM LINK

https://store.steampowered.com/app/1815230/Summum_Aeterna/

- ✓ Poboljšanje u odnosu na prethodnika
- ✓ Težak i zabavan gejmping
- ✓ Solidan dizajn

- ✗ Ne radi ništa inovativno za žanr
- ✗ Dosta stvari reciklirano iz Aeterna Noctis



Autor: Stefan Mitov Radojčić

REVIEW

play!

CITIZEN SLEEPER

VРЕМЕ ЈЕ ЗА БУДЕНJE

Pored svih drugih niša i žanrova u svetu indie igara, Table Top RPG je jedan od možda najmanje zastupljenih, ali ne-kako kad god se pojavi uvek briljira, i to kroz veoma minimalistički gejmplej i dizajn. Igre kao Disco Elysium, Inscryption kriju priče koje će ostati uz vas i neće morati da plaćaju kiriju da bi boravile u vašem umu.

U svetu i svemiru prepunom podivljalog korporativnog kapitalizma koji je na granici da se sruši, vi treba da nađete svoj put i mesto kom pripadate. Preuzimate ulogu Sleeper-a, biomehaničke humano-ide maštine napravljene za čist fizički rad za vladajuću korporaciju. Vi niste čovek, niste ni AI program, već ste nešto između - kopija nekoga ko negde daleko spava u kriogenom snu. Ali takođe vi ste i dalje vi, kopija, zalutala duša, ili podivljali program. Nakon što se probudite u hangaru svemirske stanice, na vama je da odlučite ko ste kao Sleeper

i kako će vas drugi videti. Stanica na kojoj se nalazite je davno napuštena od strane propale mega korporacije, a njeni jedini stanovnici su latalice, izbeglice i svakojake propalice - svaki od njih u potrazi za novim životom ili načinom da preživi. Vi se nalazite u istoj situaciji - juriće vas, odbijati, ali takođe ćete imati i priliku da nađete prijatelje, pomoćnike, ili možda pomognete drugima da nađu bolji život.

Glavni adut cele igre je njena priča. Gejmplej kao takav je minimalistički i oslanja se na veoma dobro odrađen ali i dalje prost TTRPG ili FRP sistem. Naime kako biste odradili neke akcije, bilo to posao u baru, doku za svemirske brodove, ili hakovanje određenih lokacija, za sve ovo će vam biti potrebne kockice. Na početku svakog ciklusa iliti dana dobicećete određen broj kockica sa rezultatima u odnosu na to koliko dobro stoji vaš HP bar, koji se svakog dana spušta. Te iste kocke vam daju

određeni procenat uspešnosti kada ih postavite na neki posao. Na ovo dodatno može uticati i koliko je taj posao težak ili opasan.

Druga strana "gejmplej novčića" jeste pažljivo korišćenje i potrošnja resursa koje možete skupiti u toku igre. U zavisnosti od toga koji zadatak uralidite uvek ćete dobiti neki resurs. Svaki od njih će vam u početku biti jako važan - njegovo parametno sortiranje i korišćenje će vas dovesti do spaša ili u suprotnom, do propasti. Ako ste ikada igrali bilo koju strategiju ili survival horror igru ovo će vam biti prost sistem za savladati. Pošto je ovo i dalje RPG, iako na prvi pogled liči na visual novel ili čak interaktivni roman, i dalje ćete imati quest-ove iliti misije koje treba da rešite. Neki od njih će biti zasnovani na obavljanju određenih zadataka nekoliko puta, neki na sakupljanju itema, dok će drugi od vas zahtevati fokus i brzinu ne bi li ste spasili sebe i druge od sigurne pro-

"ПРИЧА ПОКРИВА ВЕОМА ДУБОКЕ И ОЗБИЛЈНЕ ТЕМЕ"

pasti. Sve ovo se vrlo lako prenosi kroz brz tutorijal na početku igre.

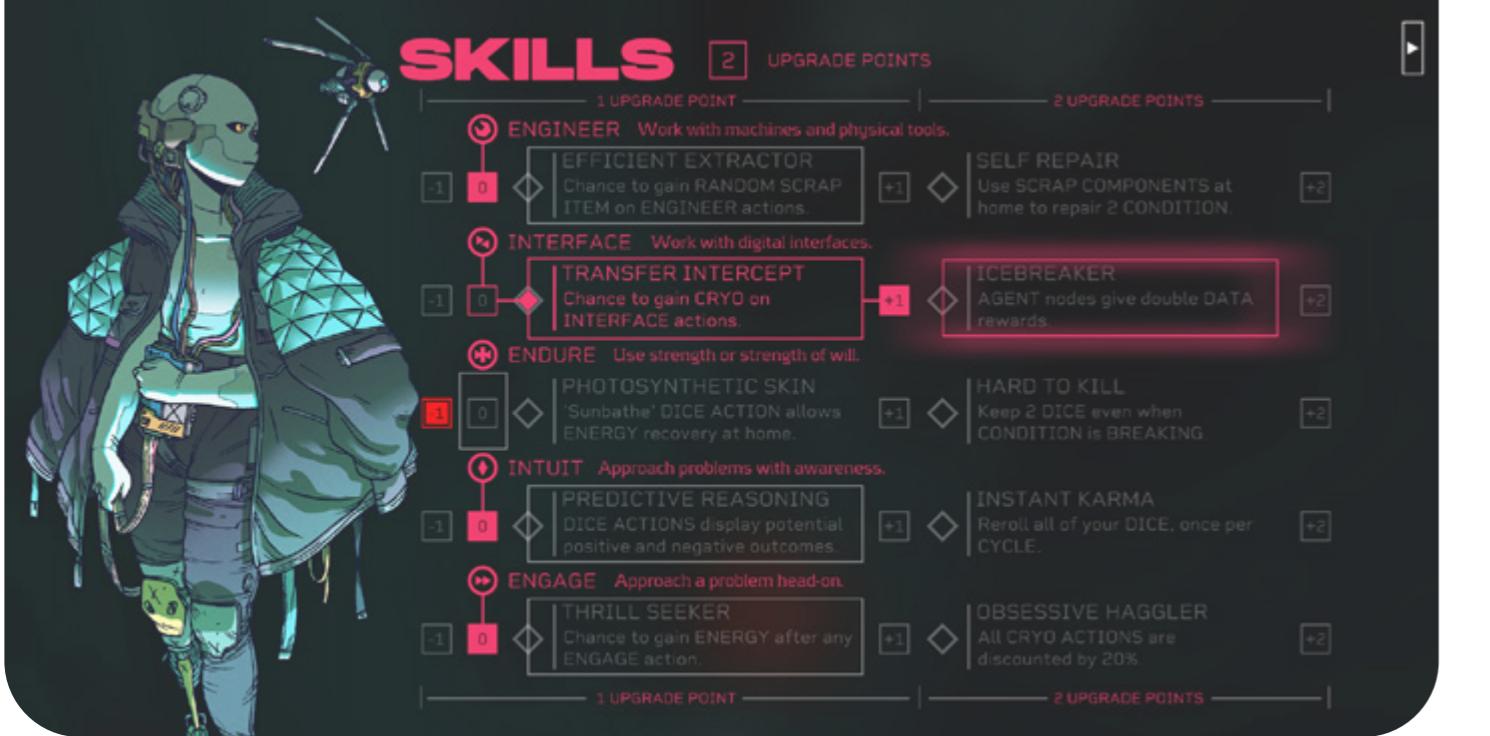
Međutim na kraju krajeva glavna mehanika je interakcija sa svetom i ljudima u njemu. Tokom vašeg boravka na svemirskoj stanici naletećete na pregršt veoma šarenolikih likova, od kojih svaki ima neku svoju agendu i život za koji se bori. Od prostog uličnog kuvara sa kojim ćete deliti priče uz topao obrok, preko uzbudjenog sistem administratora, pa sve do zalutalih korporativnih agenata. Svaki od likova će otkriti jednu od mnogih strana stanice na kojoj se nalazi, nešto o njenoj istoriji, i još mnogo toga. Svaki lik će vas uvući u te-

njihove priče bez mnogo ubedivanja - želeteći da saznate šta rade, kako preživljavaju, kako možete da im pomognete i na kraju kako će sve to vas promeniti. Naravno, kao igra koja se najviše oslanja na priču i pisanje, u tome apsolutno uspeva i bez premca će vas uvući u teme transhumanizma, eksploracije, kapitalizma, izdaje, porodice, ljubavi, prijateljstva, humanosti, preživljavanja i na kraju na šta ste sve spremni da uralidite kako biste dostigli neki svoj cilj. I pazite, svaki vaš odgovor, sva-

ki vaš komentar i izbor može dovesti do drastično različitih rezultata koji će vas lako dovesti do suza.

Grafički, igra nije ništa o čemu ćete puno pričati. Dizajn stanice i svih njenih sekcija je dobro odraćen i dovoljno detaljisan. Dizajneri su definitivno uspeli da dočaraju taj osećaj samoće i praznine koju samo svemir može da donese. Naravno ima nešto o čemu možete rado pričati a to je apsolutno prelep ručno crtani dizajn svih likova sa kojima ćete priča-





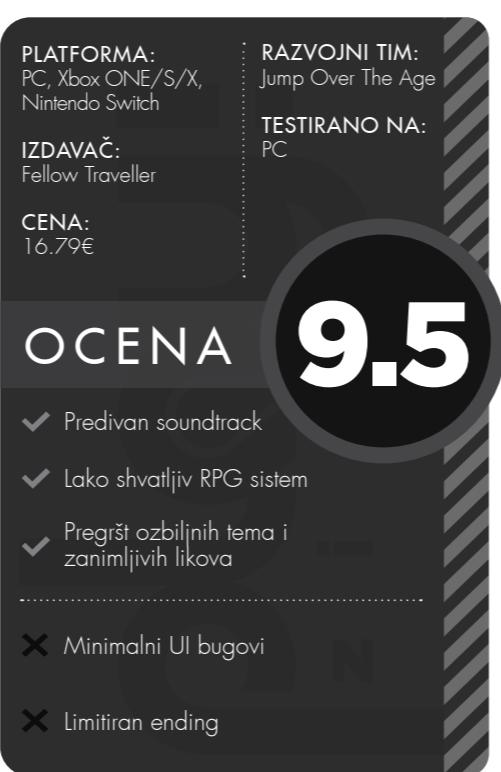
ti. Ilustracije koje je Guillaume Sin-gelin kreirao će vas držati zapepljene za ekran sve dok ne pregledate svaki mali detalj na svakom od likova.

Iako igra nema ni momenta glasovne glume, a mogla bi da ima, ima šta nadoknađuje tu tišinu, a to je zadivljujući soundtrack. Muzika u ovoj igri nikada neće biti bombastična niti super akciona - čak i mala količina zvučnih efekata je veoma suptilna. Ali zato će svaki ton, svaka pesma, svaki efekat preneti i obeležiti život na ovoj polu-raspaloj stanici. Ako će nešto da vam se uvuče pod kožu toliko duboko i prikaže kako je to živeti i preživljavati na ovakvom mestu, to je muzika u igri.

Par grešaka malo sputava igru u njenom putu ka savršenom izda-

nju. Greške vas neće totalno zau-staviti u igranju ali mogu dovesti do par iritacija. Najveće među njima su UI greške gde će neki delovi nestati ili prikazati pogrešnog li-ka u datom delu teksta. Naravno tu su i neke tekstualne gramatičke greške ali to se lako može srediti, što je i pokazano pošto je develo-per već objavio besplatne DLC pri-če i dalji rad na sređivanju igre i re-balansiranju.

Ako ste ljubitelj naučno fantastičnih priča, avantura, a pogotovo kombinaciju istih, gde vaš izbor jako zna-či i može okrenuti ceo tok priče na-glavačke, onda je ovo definitivno naslov za vas. Ovako duboku i in-teresantnu Cyberpunk priču čete teško naći.



WE ARE HIRING
2D ANIMATOR
VFX ARTIST
ILLUSTRATOR
CONCEPT ARTIST
GRAPHIC DESIGNER



www.qube3dstudio.com



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW



DORF ROMANTIK

ROMANTIZOVANA SELENDRA

Dorf fromantik je simpatičan mali naslov koji donosi neobičan umirujući efekat i predstavlja jedno veoma specifično iskustvo. „Dorf“ na nemačkom znači selo, što ćete upravo i graditi ovde. Nakon dužeg Early Access perioda, ova igra je konačno dočekala 1.0 verziju, mada treba biti oprezan jer iako je u pitanju jedno odlično iskustvo, za neke će ovo biti mač sa dve oštice, a evo objašnjenja i zašto.

Dorf fromantik je igra postavljanja heksagonalnih pločica okičenih segmentima pejzaža koji ćete upravo vi dizajnirati i sklapati. Ova seoska sredina sastavljena od šestouglova sadrži par različitih tipova, takozvanih „bioma“, u vidu šuma,

kuća, livada, žitnih polja, kao i vodenih površina. Na vama je da sa ograničenim brojem tih polja dostignete što veći broj poena, vezujući raznorazne kombinacije i usput kreirajući opuštajući krajobraz koji stvarno ume biti raj za oči. Naravno, ove kombinacije podrazumevaju spajanje istih podloga na krajevima šestougaonih polja, dobijajući em estetski lepsi pejzaž, uz dodatne poene.

Na sve ovo se dodaju i zadaci koje će vam igra zadavati u vidu pozivivanja određenog broja drveća, kuća i polja, sa varijacijama u vidu tačno određenog broja, pa sve do minimalnog broja istog bioma koji treba prebaciti. Ovo unosi određenu varijaciju u raznorazne prelaze-

koje ćete igrati, jureći taj viši skor, međutim kroz prelaze ćete otklučavati i nove skinove za već postojeća polja, dobijajući na raznoraznosti i varijacijama vašeg seoskog kraja. Nažalost, otklučavajući ova polja ne menja ni u kakvom smislu gejmpaj u vidu novih tipova bioma i slično, već služi samo kao motivator za više raznovrsnosti.

Pored klasičnog, Dorf fromantik posebuje i nekoliko različitih modova igre, u vidu hard moda, koji će vam davati manje zadataka i zahtevajući bolje planiranje, brzi mod za kraću igru, kao i kreativni gde možete menjati trenutno polje koje vam je zadato za bilo koje drugo. Ovde se sastoje i ono što sam pomenuo na početku teksta, jer je Dorf fromantik upravo

“RAZNOVRSNOST POLJA SE POVEĆAVA NOVIM SKINOVIMA KAKO BUDETE IGRALI, I STVARNO TREBA POHVALITI DIZAJNERSKI TIM ZA ŽIVAHNOST ISTIH”





“NA VAMA JE DA SA OGRANIČENIM BROJEM POLJA DOSTIGNETE ŠTO VEĆI BROJ POENA, VEZUJUĆI RAZNORAZNE KOMBINACIJE I USPUT KREIRAJUĆI OPUŠTAJUĆI KRAJOLIK KOJI STVARNO UME BITI RAJ ZA OČI”

ono što očekujete od njega i ni mrvu više od toga, pa ako niste jedan od onih igrača koji voli da juri najveći skor ili neke od dužih izazova u vidu achievement-a, nećete biti oduševljeni ovom igrom na duže staze.

Ipak, relaksirajuća atmosfera Dorfromantika se sastoji u njegovom audio-vizuelnom dizajnu. Kroz pastelna okruženja sa opuštajućom muzikom, ova igra predstavlja pravi odmor za sva čula, ne zatevajući previše od igrača u vidu strategije, ali savršeno pogodajući taj balans gde je dovoljno interaktivna da bude zanimljiva. Raznovrsnost polja se povećava novim skinovima kako budete igrali, i stvarno treba pohvaliti dizajnerski tim za živahnost istih, gde na svakom ima dovoljno pokreta da vaš seoski kraj izgleda kao место u kojem postoji život. Animacije svih polja su veoma satisfaktorne, dok su zvučni efekti pukanja

nja i prirode tu ponovo da obrazuju čulo sluha na neobično umirujući način.

Što se tiče bagova i optimizacije, grafičkih glicheva gotovo i da nema, dok su oni retki koji se umeju javiti u veoma specifičnim scenarijima gotovo i neprimetni. S obzirom na tip igre i njen specifičan vizuelni dizajn, Dorfromantik će veoma lako raditi i na dosta starijim konfiguracijama.

Sa svime time na „talolu“, Toukana Interactive je stvarno uspeo nešto neverovatno, uprkos prostoj jednostavnosti celokupnog koncepta. Iako vam Dorfromantik možda neće oduzeti neki veliki broj sati ako niste pasionirani jurišnik najvišeg skora, u ovom vremenu nakon iscrpljujućeg dana na poslu ili u školi, potrebno je ponekad pustiti mozak na ispašu po vašem malom nemačkom seocetu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: 2.5 GHz Dual Core (Intel / AMD)
GPU: NVIDIA GeForce GTX 740M / AMD Radeon R8 / Intel HD 630
RAM: 4 GB
HDD: 650 MB



IGRU USTUPIO:
**TOUKANA
INTERACTIVE**

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Toukana Interactive

CENA:
12.99€

RAZVOJNI TIM:
Toukana Interactive

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

- ✓ Umirujući efekat
- ✓ Prelep audio-vizuelni dizajn
- ✓ Jednostavnost gejmpinga realizovana na najbolji način
- ✗ Nova polja ne doprinose nikakvoj raznovrsnosti gejmpingu osim vizuelnoj
- ✗ Nije za svakoga

pet project
GAMES

WE ARE HIRING

Work with us on our horror scifi coop shooter RIPOUT.

www.petprojectgames.com/careers



Autor: Milan Živković

REVIEW



FUDBAL NA NINTENDO NAČIN

Mislim da konačno razumem šta su čelnici Nintendo mislili da kažu izjavom da Mario više nije vodoinstalater. Kad pogledamo samo na bogatu istoriju ovog brke, reklo bi se da je Super Mario bio apsolutno sve – samo ne čika koji popravlja vodoinstalacije.

Osim golfa, tenisa, jahanja i 777 drugih aktivnosti u kojima se maestralno snaži, naravno da se oprobao i u najpopуларнијем sportu na svetu – fudbalu, kroz dve Strikers igre i nekolicinu drugih sportsko orijentisanih simulacija. I dok su prve dve igre serijala, izuzetno slične jedna drugoj, ova treća nam konačno donosi – apsolutno ništa novo.

Dobro, malo grubo i brzopletno skaćem u zaključke već pri početku testa, ali Mario Strikers serijal kao i noviji Mario Strikers: Battle League, kao da se sastoje iz dve bolno evidentne sfere osobina. Prva je neverovatno kvalitetna a druga iznenadujuće slaba. Svakako dozvolite da kažem na šta tačno ciljam.

Čini se kao da je jako teško učiniti neku Super Mario igru dosadnom.

Gotovo da nemam sumnje da ukoliko bi Nintendo imao zadatka da Mario uposli u biznis ljuštenja jabuka, opet bi nekako „tomsojerovski“ uspeli da nam prodaju ideju kako je sve to izuzetno zabavno. A kada je reč o ovakvoj zabavnom sportu, ovde imamo slučaj kada je igra ipak sama po sebi izuzetno zabavna.

Prva sfera naslova, jeste izuzetno raznica suština – odličan gejmpley u koji je lako uploviti, teško ga je savršeno naučiti i može vam pružiti stotine sati zabave sa društvom. Fudbal u kom nema faulova, ispunjen oružjem i specijalnim udarcima, a koji mnogo ne komplikuje već se najviše zasniva na sirovim reakcijama i kontranapadima – to je svaka Mario Strikers igra.

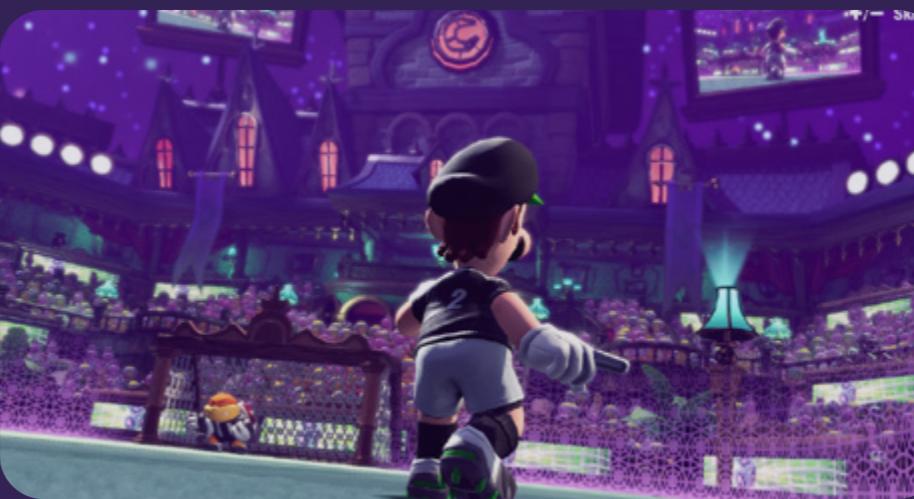
Pa iako su sve jako slične, najnovije izdanje ipak uspeva da bude još malo zabavnije nego ikada.

Razvojni tim koji je radio na igri, isti je koji je zaslužan i za možda najlepšu Switch igru – Luigi's Mansion 3, tako da budite sigurni da vas očekuje fenomenalna grafika u skladu sa mogućnostima 5 godina stare konzole. Modeli likova, okruženje i ani-

macije specijalnih poteza, teško da će vam u skorije vreme „zaškripati“ pred očima. Jednom rečju, vizuelna ali i audio prezentacija igre je sjajna.

Ovo nas dovodi do druge sfere igre, a to je činjenica da bez obzira na sjajnu suštinu – ova igra pati od manjka sadržaja i nekih veoma čudnih rešenja. Osim obične utakmice, turnira protiv kompjutera i onlajn igranja, Mario Strikers: Battle League ne nudi baš nikakav dodatni režim igranja. Igra na raspolažanje pruža deset igrih karaktera što je izuzetno malo, čak i pod pretpostavkom da ćemo kroz DLC dobiti još likova u budućnosti.

Iako je na jednoj konzoli u lokalnom režimu moguće „ukrstiti“ čak impresivnih 8 kontrolera za multiplejer sa društvom, onlajn situacija je znatno čudnija. Moguće je upariti samo dva ljudska igrača po konzoli tako da je za osam igrača potrebno da na raspolažanju imate čak četiri Switch sistema. Ne znam kakve je kalkulacije Nintendo izvodio kada je izvukao ovaku čudnu formulu za onlajn multiplejer, ali prosta zabava sigurno nije bila rezultat jednačine.



“GEJMPLEY JE ODLIČAN, ZABAVAN I LAKO JE U NJEGA UPLOVITI”



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Next Level Games

IZDAVAČ:
Nintendo

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

CENA:
59,99€

Kada se svi utisci pomešaju i konačno slegnu, dolazi se do zaključka da je Mario Strikers: Battle League jačko zabavna igra koju možete igrati iznova i iznova satima, bez da vam dosadi. Ali ovo i dalje deluje kao samo delić potencijala koji ostaje neiskorišćen dodavanjem više mogućnosti pri igranju.

Nakon što odaberete omiljene karaktere, ukoliko vam se ne dopadaju njihove statistike od kojih zavisi koliko se dobro snalaze sa loptom, na scenu stupa blagi oblik štelovanja koji se vrši dodatnom opremom. Igranjem skupljate valutu koju možete koristiti da kupite odevne predmete koji, osim što će značajno promeniti izgled lika koji ih nosi, utiču na njihove generalne sposobnosti. Tako je

recimo moguće napraviti brzog Bauzera ili neočekivano snažnog Touda. Na ovaj način ćete moći da koristite svog miljenika čak iako njegova fizička spremna ne odgovara stilu igranja koji preferirate.

Nema mnogo toga što se može reći o ovoj igri a da nije nešto pozitivno što ste i ovako mogli da očekujete.

Šteta jeste što nedostatak sadržaja i okrnjene onlajn mogućnosti kvare celokupno iskustvo, ali ukoliko imate društvo željno „Mario fudbalice“, i to bar trojicu a idealno sedam drugara – verujte da sa ovom igrom ne možete da omašite.

Sjajan parti naslov koji vremenom može postati samo još bolji.

OCENA

7.5

- ✓ Vizuelno odlično
- ✓ Gejmpley koji teško dosadi
- ✓ Multiplejer sa 8 igrača istovremeno
- ✗ Premalo sadržaja
- ✗ Onlajn komponenta čudno ograničena



Autor: Milan Janković

REVIEW

play!

RECURSIVE RUIN



BESKRAJNI SVET ZAGONETKI

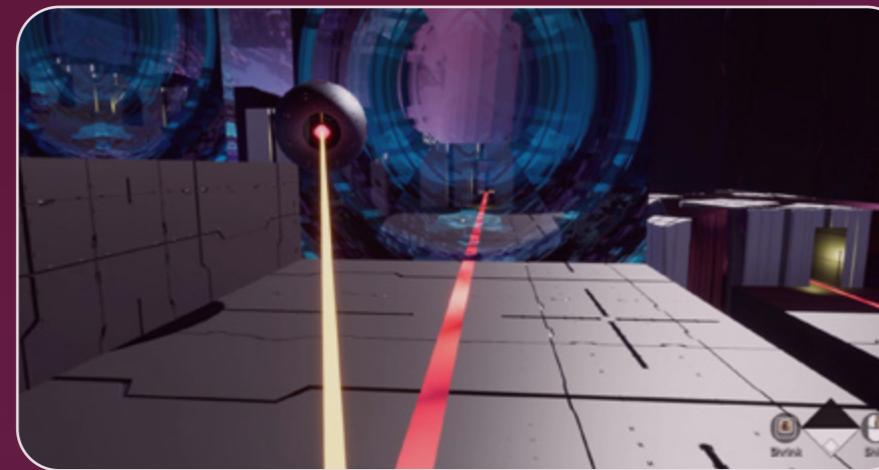
Poстоје razni tipovi igara, od onih koje ćete preći u jednom dahu, preko onih koje ćete zaboraviti posle 2 sata i do onih koje će vas misteriozno privući a da tek kasnije shvatite koji razlog stoji iza toga. Ukratko, to bi bilo moje početno iskustvo sa Recursive Ruin.

Studio Bit Rot donosi ovu narativnu, tripoznu, kaleidoskopsku mozgalicu koja vam može stvoriti i utisak egzistencijalne krize, ali malko samo. Uskačete u ulogu umetnika koji je sebe "izgubio" i spiralnim putešestvijima kroz depresiju ne nazire svetlo na kraju tunela. Sve počinje u futurističkom apartmanu sa spomenutim umetnikom koji dobija igru u čiji svet on ulazi. Takoreći igra unutar igre, koja vas vodi u određeno okruženje, a izvodi iz njega po kompletiranom nivou i zagonetkama.

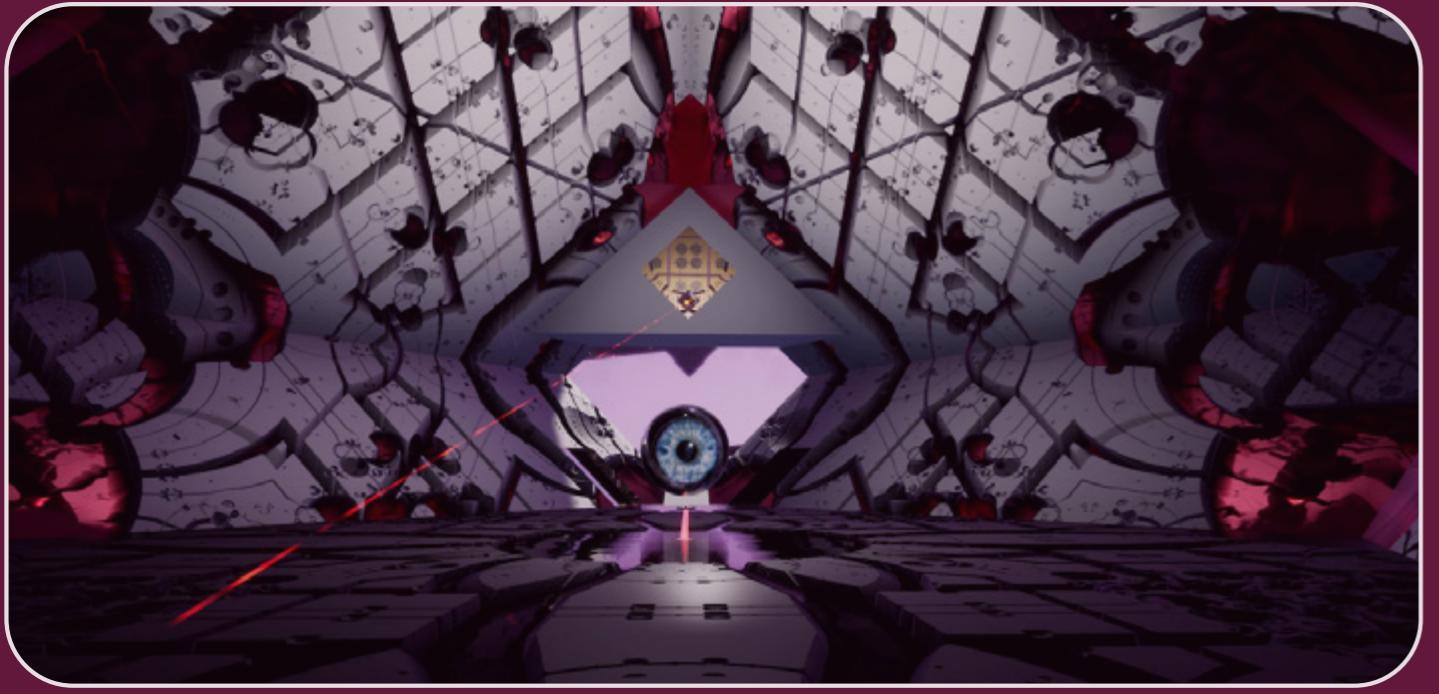
Igra nas vodi na putovanje po naizgled beskrajnom svetu u kojem ste okruženi refleksivnim kristalima.

Sve što se može videti se ponavlja bezbroj puta, tako da imate osećaj da hodate negde, a zapravo ste na istom mestu. Ovakvo okruženje samo po sebi predstavlja svojevrsnu metaforu i komentar na mentalno

stanje karaktera. To je jedan umirući svet, a opet prelep, kao nostalgijski.



"DOSTUPAN JE BESPLATNI DEMO IGRE"



"ZAGONETKE ODLIČNO ODGOVARAJU VIZUELНОM STILU IGRE"

Zagonetke su same po sebi dosta vezane za priču, tako da neću ulaziti u sуштинu kako vam ne bih pokvario iskustvo.

Ono što je stvarno genijalno oko zagonetki jeste da morate razmišljati izvan tradicionalnih okvira zahvaljujući ponavljajućem svetu. Potrebno je uvek biti svestan okruženja i manipulisati njime kada je to neophodno za rešavanje zagonetki. Nije uvek pametno samo ići napred u igri, a ni u životu, što može biti jedna od poruka ovog naslova.

U suštini, zagonetke u Recursive Ruin su savršene za ljubitelje žanra, ali nisu nimalo lake. Ima onih koje ćete rešiti brzo, a i onih za koje je potrebno više razmišljanja. Težina zagonetki je jednaka satisfakciji koju dobijate kada predete nivo, pogotovo ako ste pre toga osetili da izlaska nema.

Kao narativno vođena zagonetalica, priču nije preterano teško ispratiti i

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5-4690K ili AMD FX-9370
GPU: NVIDIA GeForce GTX 980 ili AMD Radeon R9 390
RAM: 8 GB
HDD: 3GB



**IGRU USTUPIO:
ICEBERG
INTERACTIVE**

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Iceberg Interactive

CENA:
14€

RAZVOJNI TIM:
Bit Rot

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8.5

- ✓ Beskrajni svet
- ✓ Vizuelni stil
- ✓ "Uvezane" zagonetke
- ✗ Priča ume biti zbumujuća na trenutke
- ✗ Nema replay value



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

TWODESPERADOS.COM/CAREERS





Autor: Milan Janković

REVIEW



BOLI GLAVA

Video igre žanra trkačina se mahom dele na tri različite vrste. Prvo imamo igre arkadnog tipa gde pripada Need for Speed, pa simulacije poput Gran Turismo, dok je treći tip igre mešavina ova dva tipa, gde je za primer zgodno uzeti Forza Horizon serijal. Svaka vrsta ima svoju publiku. Arkadne trkačine su za igrače koji ne vole mnogo realizma, već prostu zabavu. A kada kreirate igru arkadnog tipa za fanove trkačkih simulacija, dobijate Redout 2.

Redout 2 je futuristička trkačina koja zahteva perfekcionizam. Ako ste nekada igrali Wipeout jasno vam je o čemu se radi, samo sa višom skalom težine i malo čudnovatim dizajnom kontrola. Ovo predstavlja hardkor nivo "antigravitacionih trkačina" i izazov dobro dođe, jer je igra kao stvorena

da vas dovede do same ivice. Sam početak igre vas sprovodi kroz tutorijal koji nije dovoljan da biste se skontrolama, ali daje osnove. Samim tim, očekujte da prva trka prođe katastrofalno, ali ne dajte da vas to omete.

Iako igrači mogu da podešavaju pogone, stabilizatore i slično, morate da shvatite da je ovo naslov koji se ponosi veštinom nad statistikom.

Redout 2 je pravi test umeća, bilo da ste novajlija ili veteran žanra. Čeka vas 36 jedinstvenih trkačkih staza koje vas vode na planinu Fudži, do Starog Kaira, Marijanskog rova, rudnika Tartarus i drugih živahnih mesta. Svaka varira u zavisnosti od gravitacije, atmosfere i temperature, a postoje i opasnosti kao što su led, vrela magma i slaba vidljivost sa kojima se takođe treba izboriti.

Redout 2 ima nekoliko opcija za igranje, uključujući arkadni režim, career i sveprisutni multiplejer. Tamo gde će vam arkadni režim omogućiti da uskočite pravo u igru i da brzo napredujete za nekoliko trenutaka, režim karijere će vam olakšati niz izazova pre nego što krenete da prolazite kroz 'B', 'A' i 'S' lige, kulminirajući u SRRL Invitational. „Olakšati“ nije baš pravi termin, jer ima više problema da se prođe test brzine. U početku su Speed eventi bili zabavan izazov, ali čim uđete u A ligu, počinju da postaju zaista strašni.

Vizuelni stil je vrlo impresivan, a kroz trke će vas pratiti i uzbudljive numeri i vrlo napeta i živahnata atmosfera. Nažalost, taj početni utisak nije potrajao - posle nekoliko sati neke pesme zaista dosade!



IGRU USTUPIO:
Sandbox Strategies

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i7-3770 | AMD Ryzen 5 1600
GPU: GeForce RTX 2060 6 GB | AMD Radeon RX 5700 XT
RAM: 8 GB
HDD: 25 MB

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

RAZVOJNI TIM:
34BigThings srl

IZDAVAČ:
Saber Interactive

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
30€

OCENA

8

✓ Uzbudljivi gejmpaj
✓ Izgled mapa

✓ Muzika
✗ Kontrole
✗ Teški "Speed" eventi
✗ Bagovi



Autor: Milan Živković

REVIEW

play!



"SONIC ORIGINS JE KOLEKCIJA SAČINJENA OD ČETIRI IGRE SA SEGINIH ŠESNAESTOBITNIH PLATFORMI – SONIC 1, 2 I 3, KAO I SONIC CD"

PLAVI KORENI

Kakve su šanse da igrate igre duže od dve decenije, a da nikada niste zaigrali neku od originalnih Sonic igara? Pa recimo bar dva puta bolje nego da dobijete sedmicu na Lotou. Dakle – nikakve.

Ukoliko nekako ipak uspevate da budete izuzetak, znajte da se bezrezervno divim činjenici da postojite. U ovom slučaju, ne morate mnogo ni da čitate ono što je napisano u narednim redovima ove recenzije, već se sa plejadom mlađih igrača uputite do najbliže virtualne prošavnice i pazarite ovaj paket. Pred nama je komadić legendarne igračke istorije, ukusno našminkane tek toliko da što lepše uplovi u more modernih platformi.

Sonic Origins je kolekcija sačinjena od četiri igre sa Seginih šesnaestobitnih platformi – Sonic 1, 2 i 3, kao i Sonic CD. Ali osim što pruža mogućnost da igre odigrate u njihovom izvornom i u potpunosti neizmenjenom obliku, nudi i sijaset izmena koje su, rekao bih, generalno pozitivne i dobrodošle.

Kao prvo, sve igre su prezentovane u 16:9 formatu, što je i te kako lepa promena. U skladu sa ovim, prilagođeni su neki elementi gejmplesa, naročito kada su u pitanju „boss“ borbe koje su zavisile od 4:3 veličine ekrana. Ali proširenje slike i fluidno izvođenje, apsolutno pozdravljam.

Na polju grafike se nije mnogo radio. Igra izgleda identično originalu, za razliku od naslova Sonic Mania, gde su neki elementi modernizovani. I dok ovo nije nikakav problem, činjenica da igra ima nekakav filter

za omekšanje ivica, bez mogućnosti da ga isključite, nažalost pomalo kvari celokupno iskustvo. Ovakvim izdanjima, set grafičkih opcija kojima možete da primenite neki retro ili moderni filter, uobičajena je stvar. Ovde to nažalost nedostaje, pa ovakav mutniji grafički prikaz nije nešto što je moralo biti prisutno.

Igra je osvežena animiranim sekvencama pre i nakon svakog od pojedinačnih naslova, što daleko obogaćuje narativ koji je ranije dobrim delom bio prepušten maštiji igrača. Međutim, ove sekвенце često nije moguće preskočiti, što usporava ceo tempo naslova koji je oduvek bio sinonim za brzinu u video igrama. Na svu sreću, intro za Sonic CD ima toliko zaraznu pesmu, da nikada nisam ni dobio želju da ga preskočim.





Kolekcija takođe poseduje i muzej u kom možete otključavati bonus audio i video materijal, koristeći izvesne novčiće koji su ključni za novi „anniversary“ režim igranja. Naime, kada zagnete, više nećete gubiti živote već imate neograničen broj pokušaja, a umesto života sakupljate ponuđene novčiće. Ovu valutu možete recimo koristiti ukoliko ne uspete da pređete bonus nivo, kako biste pokušali još jednom. Iako je na ovaj način kompletan težina igre u potpunosti zaljuljana ka modernom tržištu, programu pozdravljam jer sam bonus nivo oduvek voleo koliko i vruć jastuk u letnjoj noći. Dakle, ni najmanje.

Činjenica da igra automatski čuva status svaki put kada je ugasite, tako-

đe je moderni detalj koji stavlja tačku na preokret u težini nekada izazovnih naslova, ali još jednom nešto što obećuće pozdravljam jer kako se tržište i život igrača promenio, tako bi i igre trebalo prilagoditi novim uslovima. U krajnjoj liniji, tu je još uvek opcija za iganje igara na klasičan način.

Vredi pomenuti i opciju da sve četiri igre odigrate u cugu kao celinu kao i lančani okršaj sa svim „boss“ karakterima. Ukoliko želite malo dodatnog izazova ili drugačiji način da iskusite klasične, ovo nije tako loša novina.

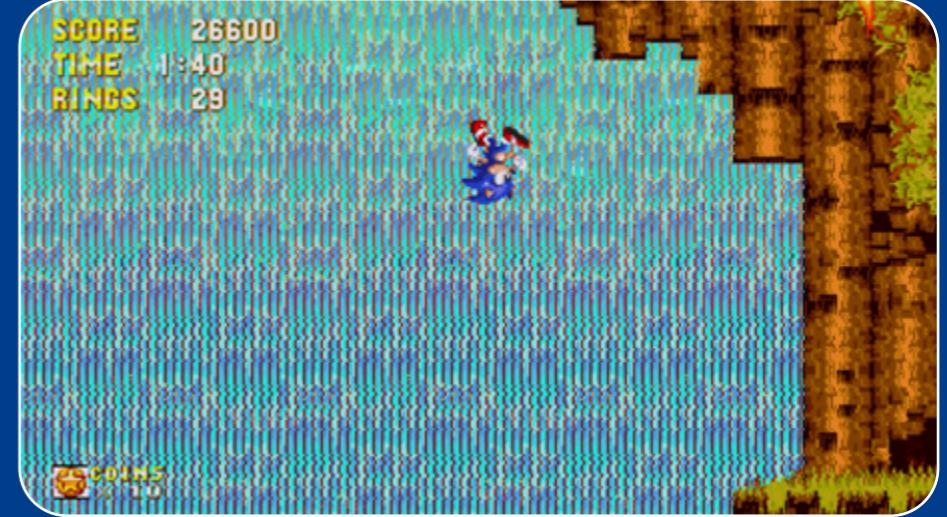
Jedna od najlepših novotarija, jeste mogućnost da svaki od naslova zagnate i sa likovima sa kojima to ranije nije bilo moguće. Tako recimo

Tejls može da učestvuje u prvom a Nakls u drugom delu, što ujedno otvara pristup i nekim do sada nepristupačnim lokacijama koje su tom prilikom implementirane u klasične igre. Konačno mogu da pristupim jednoj od lokacija u prvoj igri, koja me je kao malog dovodila do ludila. Soniku je falilo svega par milimetara da doskoči do ivice, ali Tejls sada bez problema može da prelete sve prepreke, i zamislite – nešto se ipak krije na tom, nekada nepristupačnom mestu. Okoreli nostalgik u meni je u više navrata implodirao.

Ukoliko ste stariji igrač kao ja, verovatno ćete primetiti i da nekolicina melodija iz treće Sonik igre u ovoj kolekciji nedostaje. Razlog je gto-

vo sigurno „urbana činjenica“ da je Majkl Džekson radio na muzici za ovaj naslov, da bi kasnije, nezadovoljan sposobnostima Segine konzole da reproducuje audio, povukao svoje učešće iz projekta. Sada Sega očito nije mogla da dođe do prava da ove melodije ostavi u najnovijem izdanju, pa su one zamenjene stariim prototip audio podlogama, koje nisu nimalo loše – ali to ipak nije to.

Kada sagledam ovu kolekciju iz svakog mogućeg ugla – kao ljubitelj originala ali i kao neko ko duboko roni u modernom tržištu video igara, mogu da kažem da je Sonic Origins odlična kolekcija koje je trebalo da буде još bolja. Nekolicina sitnica na polju grafike moguće su daleko da pogu-



“IGRA JE OSVEŽENA ANIMIRANIM SEKVENCAMA PRE I NAKON SVAKOG OD POJEDINAČNIH NASLOVA, ŠTO DALEKO OBogaćuje narativ koji je ranije dobrim delom bio prepušten maštiji igrača”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-4570, 3.2 GHz
GPU: AMD Radeon R9 280, 3 GB
RAM: 8GB
HDD: 3.6GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

RAZVOJNI TIM:
Sonic Team

IZDAVAC:
Sega

TESTIRANO NA:
PS5

OCEНА

8

- ✓ Još uvek izuzetno zabavni klasični
- ✓ Fino uokvirena prezentacija
- ✓ Par novih načina zaigrati
- ✗ Premalo novog sadržaja
- ✗ Previsoka cena i DLC koji se plaća



Autor: Nikola Savić

REVIEW



BUGS, BUGS EVERYWHERE!

Kao neko ko je odrastao igrajući strategije u realnom vremenu, uvek sam srećan kada vidim da se ovaj umirući žanr koliko-toliko drži čak evo i u 2022. godini. Štaviše, vidimo i mali povratak žanra poslednjih godina, sa igrama kao što su Age of Empires IV i Stronghold: Warlords, ali i najavama brojnih strategija baziranih na poznatim franšizama, poput Terminator: Dark Fate Defiance i igre o kojoj danas pričamo - Starship Troopers: Terran Command.

Za oba gorepomenuta naslova zadužen je britanski Slitherine, studio i izdavač dobro poznat ljubiteljima RTS igara kao perjanice žanra poslednjih godina. Doduše, za Starship Troopers: Terran Command se bave izdavačkim delom posla, dok je igru razvio studio The Artistocrats, kojima je ovo druga

igra, nakon potezne strategije Order of Battle: World War II iz 2015.

Starship Troopers: Terran Command je, nažalost, isključivo igra za jednog igrača. Tako da, ukoliko ste se nadali epskim bitkama sa drugim igračima, ili makar prelasku kampanje u co-op, to ovde nećete dobiti. Iako nesrećno, moramo reći i da je potpuno razumljivo, jer je u pitanju budžetski naslov i developeri su jednostavno rešili da sve resurse posvete što boljom izradi singlejer komponente. Prosto, balansiranje jedinica za multiplejer, izrada mape, infrastrukture za onlajn igranje, i sve ostalo što ide uz multiplejer zahteva zнатно više resursa. Shodno tome, i cena za ovu igru je sasvim korektna.

No, da vidimo šta to ova igra zapravo nudi za tu cenu. Od trenutka kada

upalite igru oseća se taj „budžet naslov“ momenat koji smo ranije pomenuli, ali koji nije ništa nužno loše, na-protiv. Igra je, prema našem iskustvu, jako dobro ispolirana i ispeglana, bez ikakvih ozbiljnih bagova ili loše optimizacije. Korisnički interfejs i generalni dizajn HUD-a i menija izgleda donekle zastarelo, kao da je izašao negde iz 90-ih ili prvih godina 21. veka, ali zapravo na taj način daje izvesni autentični retro šmek igri, što je, čini nam se, ono što su autori i želeli da postignu ovde.

Srž Starship Troopers: Terran Command je u singlejer kampanji, mada postoji i „scenariji“ mod, gde su zasađa dostupne samo misije iz kampanje. Celokupna priča igre je smeštena na pustinjskoj planeti Kwalasha, koloniji čovečanstva koja je primarno indu-

strijsko-rudarska planeta. Resursi planete su vitalni za neometani razvoj u tom sektoru, i zato kada je došlo do iznenadne invazije „buba“ (Arachnid) vaš elitni odred mobilne pešadije je poslat da očisti planetu od nepozvanih gostiju.

Priča je suštinski zanemarljiv aspekt ove igre, jer je veoma bazična, ali kao takva savršeno odgovara duhu Starship Troopers univerzuma. Svaka misija se manje-više svodi na to da je određena oblast planete Kwalasha napadnuta i na nama je da očistimo taj region od buba i ispunimo glavne zadatke. Iako su misije donekle povezane tom temom odbrane planete od invazije Arachnid-a, u narativnom smislu to im je jedina veza i nema osećaja progresije priče kroz misije.

Činjenica da je cela kampanja smeštena na istoj pustinjskoj planeti takođe je uticala na umanjenu vizuelnu raznolikost mapa kroz kampanju. Manje-više sve misije se odigravaju na mapama koje su estetski veoma slične – pustinje sa kanjonima i različitim postrojenjima ljudi, kao što su naselja, elektrane, rudarska postrojenja, zatvor, vojne baze, i slično. Nije da nema odre-

dene raznolikosti, ali to je jako daleko od onoga što možemo videti u drugim RTS igrama.

Same misije u gejmplesmu nude klasičan spektar ciljeva koji će igračima RTS igara biti dobro poznat. To su tipovi misija gde su nam glavni zadaci da osvojimo i držimo određene tačke, sakupimo neke stvari na mapi, branimo poziciju od najeze buba, čistimo podzemne oblasti, pobrinemo se da nam važne jedinice ostanu žive, i tako dalje. Misije nisu baš najoriginalnije, ali su dobro dizajnirane i zanimljive. Na višim nivoima težine će svakako predstavljati izazov i osećate se ispunjeno kada ih pređete, posebno ako uspete da ispunite i sve opcione zadatke koji daju ekstra izazov i bonus u toku same misije.

Starship Troopers: Terran Command je RTS zasnovan na odredima (squad), a ne na individualnim jedinicama. Odnosno, jedinice su ovde odredi, poput Dawn of War igara, a ne individue kao u recimo StarCraftu. Postoji veliki broj raznolikih jedinica i kod mobilne pešadije (ljudi) i kod Arachnid-a. Nažalost, Arachnid nisu igriva frakcija, već će samo predstavljati neprijate-





"MISIJE NUDE KLASIČAN SPEKTAR CILJEVA KOJI ĆE IGRAČIMA RTS IGARA BITI DOBRO POZNAT"

Ije u kampanji. Igra će nas postepeno upoznati sa naprednjijim jedinicama i ljudi i buba kako se kampanja bude razvijala. Terran Command poseduje odličan in-game indeks gde možemo saznati sve detalje o jedinicama mobilne pešadije i buba. Ono što mi je ovde bilo malo problematično jeste što postoje određene statistike koje su prosti date bez nekih dubljih objašnjenja kako funkcionišu, ali nije preterano strašno i vremenom se kroz igru nauči. Igra ne poseduje klasičan sistem izgrade baze već na mapama zauzimamo unapred postavljene radio stanice i na unapred određenim mestima biramo koje objekte želimo da postavimo radi pravljenja jedinica koje taj objekat omogućava. U suštini, base-building aspekt igre je veoma rudimentaran i zaista nije nešto na šta ćete po-

trošiti više vremena da razumete niči da mozgate oko toga u samoj igri.

Najbitniji element je da dobro razumete koja kombinacija jedinica vam je potrebna za svaku misiju i da napravite balansiran miks kojim ćete uspeti da kontrirate buba. Kao što rekli, postoji zaista veliki broj raznolikih jedinica koje ispunjavaju određene niše, tako da strategija ne manjka u tom pogledu. Svaka jedinica ima početne pasivne i aktivne osobine, plus nakon što postane level 3, jedina dobija mogućnost da izabere još jednu osobinu od tri ponuđene. Zato je veoma važno održavati odrede u životu i gledati da ne izgubite iskusne jedinice, jer vam daju preko potrebne dodatne opcije za istrebljivanje buba. Dobra stvar je da postoji i sistem regrupisanja, koji vam omogućava da dopunite postojeći odred novim jedinicama i tako sačuvate levelovan odred od smrti.

I sa strane Arachnida postoji veliki broj zanimljivih jedinica koji će vam praviti probleme na različite načine, te ćete morati dobro da naučite sve mane i prednosti svake jedinice buba da biste znali šta je najbolji lek za njih i kako da ga primenite. Ukoliko nemate adekvatne jedinice da odgovorite pret-

nji, gledaćete potpuni pokolj vaše naizgled brojnije armije, ili što bi naš narod rekao - Gde ćeš kašikom na bager!

U pogledu mikromenadžmenta (upravljanja vojskom) igra nije preterano zahtevna, ali daleko od toga da je laka. Neretko ćete morati da multitaskujete na više lokacija, individualno raspoređujete jedinice kako se ne bi gomilale i smetale jedne drugima, određivali koje jedinice da pucaju na koje protivnike radi maksimalne efikasnosti, i slično. Veoma važan aspekt mikromenadžmenta je to što igra veliki akcenat stavlja na linije vidika jedinica. Nameće, mnoge jedinice neće moći da pucaju na neprijatelje ukoliko se ispred njih nalaze vojnici vaših drugih odreda. Ovo je naznačeno crvenim, žutim i zelenim krugovima iznad vaših jedinica u borbi, gde crveno znači da ne mogu da pucaju, žuto da im je delimično ometena linija vidika i zeleno da pucaju u punom kapacitetu bez smetnji.

Ovo je na papiru veoma zanimljiva mehanika koja otvara prostora i za dizajn mapa i jedinica, ali je u praksi meni lično bila veoma problematična, ponajviše zbog ponašanja samih jedinica koje se ponekad veoma čudno poнашаju prilikom kretanja. Neretko mo-



**"IGRA POSEDUJE ODLIČAN IN-GAME INDEKS
GDE MOŽEMO SAZNATI SVE DETALJE O
JEDINICAMA MOBILNE PEŠADIJE I BUBAMA"**

gu da se zbune i čak pogube i počnu da se vrte u krug, ili stanu u mesto kada im se izda komanda da idu do negde za gde nisu sigurni kako da dođu. Sve ovo, što se jednom rečju naziva pathfinding, mi je verovatno i najveća mana igre, jer mi je donekle otežalo kontrolisanje jedinica, iako je generalno i taj aspekt igre bio zabavan i više sam uživao nego što sam se nervirao. Samo je potrebno malo više strpljenja prilikom kontrole jedinica, pogotovo u toku borbi, inače ćete lako uči u situaciju da jedinice blokiraju jedna drugu i ute u pokolj od strane buba.

Vizuelno igra izgleda sasvim pristojno za jedan RTS, i osim već pomenu-tog manjka raznolikosti u pogledu lokacija mapa, sam kvalitet grafike je zadovoljavajući. Posebno treba pohvaliti animacije jedinica unutar odreda kojih uvek ima nekoliko i za kretanje, i za borbu, i za smrt, što ostavlja utisak stvarnih individua unutar tih odreda. Sa audio aspekta igra je apsolutno pogodila pravo u centar. Glumci koji su davali glasove likova iz igre su savršeno pogodili način glume iz Stars-

hip Troopers filmova i u tom pogledu se osećate kao da gledate prvi film iz serijala iz davne 1997 godine. Isto važi i za glasove jedinica, koji su odrađeni fenomenalno, i pogotovo u toku borbi kada vam individue umiru unutar odreda, osetiće taj momenat da ste preplavljeni naletom buba dok vaši vojnici vrište u užasu i bolovima. I svi ostali zvučni efekti su odrađeni sjajno i na tome treba skinuti kapu developerima. Naravno, ne treba zaboraviti ni muziku, koja ima taj „upbeat“ patriotski prizvuk akciono-komičnih vojnih filmova 90-ih, savršeno se uklapajući u atmosferu Starship Troopers sveta.

Starship Troopers: Terran Command je relativno kratka, ali jako zabavna igra koja ne donosi ništa previše novo, ali ono što radi, radi sasvim sjajno. Ako ste fan filmova, ovu igru nikako ne biste smeli da propustite, a isto važi i za ljubitelje strategija u realnom vremenu. Dobre RTS igre su, nažalost, danas veoma retke, a Starship Troopers: Terran Command donosi sasvim zadovoljavajući kvalitet i verujemo da ćete uživati u kampanji.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7
GPU: Geforce GTX 1070
RAM: 16 GB
HDD: 10 GB



**IGRU USTUPIO:
SLITHERINE**

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Slitherine Ltd.
TESTIRANO NA:
PC
CENA:
24.99€

OCENA

7.5

- ✓ Glasovna gluma
- ✓ Izazovne misije
- ✓ Uhvaćena atmosfera filma
- ✗ Pathfinding
- ✗ Raznolikost misija
- ✗ Arachnid nije igriva rasa



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW



VISOKO OSTRVO, NISKA OČEKIVANJA

High Isle je šesta „velika“ ekspanzija za TESO, nakon punih osam godina od izlaska ove igre. Od tada, bilo je znatno više uspona nego padova, s obzirom da je osnova igra patila od velikog broja problema, mada je nakon nekoliko godina TESO konačno pronašao svoj identitet i postao jedan od najboljih MMO-va koje možete sebi priuštiti. Ipak, to ne važi za sve njegove ekspanzije, a The High Isle nastavlja neprijatan trend koji ZeniMax Online praktikuje još od Greymoor ekspanzije, a to je postepen pad u količini sadržaja koji vam donose.

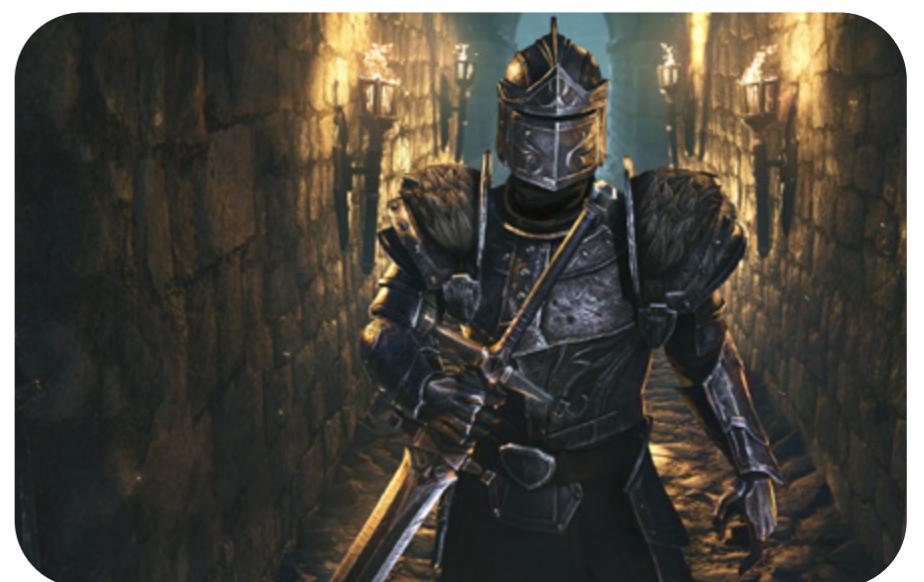
Kao što joj ime govori, ova ekspanzija vas vodi u High Isle, koja označava avanturu koja će trajati sledećih godinu dana sa postepenim pečevima koji će proširivati narativ. High Isle je do sada neviđeni region u TES igrama, odakle dolaze Bretonci, pa će fanovima serijala sigurno biti intrigantno uleteti u ovu oblast. Kroz priču punu političkih intriga i časti, Sistres Arhipelag predstavlja više nego solidnu pozornicu za ovo narativno poglavljje. Pisanje kao i u prethodnim ekspanzijama ostaje sasvim solidno, i sva-kako, ovaj PvE aspekt je glavne priče i jeste glavni motivator za većinu

igrača koji se vraćaju ili počinju TESO. Pojavljuju se i pojedini voljeni karakteri iz prethodnih segmenata priče, koji samo doprinose iskustvu, koje ponovo pruža solidnu količinu sadržaja za one koji TESO tretiraju više kao singlejer igru sa optionalnim multiplejerom.

Nažalost, tu se većina dobrih priča o ekspanziji završava. Dodato je pet novih mitičnih delova opreme, kao i novi raid sa par novih dungeon-a. Novi raid je veoma zabavan, iako donekle prelak na normalnoj težini, dok na veteran težini predstavlja solidan izazov čak i

sa najboljom opremom. Što se tiče mitične opreme, očekuje vas jeziva količina grajdovanja, s obzirom da morate raditi daily quest koji vam u svakom slučaju ne daje putokaz ka kovčegu u kojem se možda nalazi jedno od parčića ove opreme. Pored toga, The High Isle je preplavljen igračima koji grinduju istu opremu, pa ćete ih videti kako čekaju pored kovčega da im se posreći da ga prvi otvore kako se respawnuje.

Pored ovih relativno dosadnjikavih dodataka, osim raida, The High Isle dolazi i sa potpuno novom kartič-





"HIGH ISLE JE DO SADA NEVIĐENI REGION U TES IGRAMA"

nom igrom, reklamiranom kao jednom od glavnih dodataka. Nažalost, kartična igra dolazi sa ogromnom količinom grajnda za nove špilove, presporim ranking sistemom, slabim ranked partijama (s obzirom da ćete igrati sa veoma ograničenim brojem karata i špilova), kao i prevelikim faktorom sreće. S obzirom da ovo nije collectible igra kartama, već deckbuilder, u velikoj meri ćete zavisiti od sreće i, nažalost, ako vam se ne posreći, partie mogu potrajati predugo za ono što donose u vidu novca, motiva za opremu ili ranking poena.

Što se tiče dizajna nove zone, The High Isle izgleda odlično, prikupljući određene uticaje od Summer-

set ostrva, ali dajući mu određeni Bretonski pečat i srednjovekovnu atmosferu, sa vulkanom, ostrvima, džunglom i vansijskom plejadom starih i novih likova, kao i kompanjona. Nažalost, ovi saborci su ponovo beskorisni ako imate opremu višeg nivoa, s obzirom da će prebrzo ginuti, ali svakako će vam lepo praviti društvo dok budete tumarali novom zonom. Grafički, TESO se naravno nije promenio, mada igra i dalje odoleva pesku vremena i ume i danas da izgleda lepo. Muzika je veoma slična prethodnim ekspanzijama, predstavljajući neku varijaciju na prethodne numere, u tipičnom TES maniru.

TESO je relativno dobro optimi-

zovan, s obzirom da je ipak u pitanju igra stara osam godina, mada pri većem broju igrača i apsolutnom haosu i dalje ume da zaštuca. Bagovi su i dalje tu - uglavnom su smešnijeg karaktera, vizuelno ili ponosašanju, mada ZeniMax je dovoljno rafinisao igru da im se određeni problemi više ne ponavljaju. Nažalost, kada govorim o većem broju igrača, govorim uglavnom u PvE situacijama, s obzirom da je igra dosta skrenula sa puta što se tiče PvP-a koji je u početku igre veoma obećavao, pa ostaje samo nadu da će buduće ekspanzije proširiti iskustvo i za tu publiku.

Tu i dolazimo do glavnog problema THI, a to je količina sadržaja, koja je



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel Core i5-2300 / AMD FX4350
GPU: NVIDIA GeForce GTX 750 / AMD Radeon HD 7850
RAM: 8 GB
HDD: 85 GB



**IGRU USTUPIO:
CD MEDIA**

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

RAZVOJNI TIM:
ZeniMax Online
Studios

IZDAVAČ:
Bethesda Softworks

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
39.99€

OCENA

6

"NOVI RAID JE VEOMA ZABAVAN, IAKO DONEKLE PRELAK NA NORMALNOJ TEŽINI, DOK NA VETERAN TEŽINI PREDSTAVLJA SOLIDAN IZAZOV ČAK I SA NAJBOLJOM OPREMOM"

- ✓ Solidna priča
- ✓ Novi region je zanimljiv i dobro dizajniran
- ✗ Premalo sadržaja
- ✗ Nikakav fokus na PvP
- ✗ Nova kartička igra je previše zasnovana na sreći



Autor: Milan Živković

REVIEW

play!

THE QUARRY



HOĆETE DA GLEDAMO HOROR IGRI?

D a igre mogu da dobijaju dobre ocene na lepe oči, ova recenzija bi se završila desetkom nakon samo jednog pasusa. Neverovatno realistične oči čoveče...

Šalu na stranu, ukoliko su igre Supermassive Games studija po nečemu prepoznatljive (na stranu lepe oči svih karaktera), to je odličan način građenja likova i priče, koja iako uglavnom otrcana, poseduje i dozu neobjašnjivog šarma. The Quarry nije izuzetak.

I ovde se susrećemo sa intrigantnom horor postavkom, karakterima koje postepeno upoznajemo a koje igra zatim baca u sijaset nezavidnih situacija kroz koje ih sprovodimo našim izborima. Ne znam da li se neko od vas seća Mikijevih almanaha i priča sa više završetaka koje su tu često bile prisutne, ali Supermassive Games je ovu decenijama staru ideju gotovo usavršio. Postoji

tako mnogo načina da se iskusи i završi priča ove igre, da je gotovo sigurno da je nećete preći samo jednom, već bar dva puta.

Narativ se vrti oko studentskog utočišta usred šume, gde dobar deo leta provodi grupa tinejdžera. Silom prilika i serijom sjajnih odluka kakve samo pozni pubertetlja pod naletom hormona može da načini, ovo društvo biva prisiljeno da provede još jednu noć u kampu, ne znajući da su bezbrižni letnji dani prošli i da se to isto veće otvara „sezona lova“.

Prvo bih morao da pohvalim grafiku. Dok likovi uglavnom deluju čudno (verovatno jer su na granici fotorealizma, ali ne sasvim tu), okruženje je apsolutno fenomenalno. I to ne zbog snage grafičkog endžina i broja poligona, već dobro pečenog zanata. Ako se ovaj studio u nečemu uvežbao, to je izgrađivanje izuzetno atmosferičnih lokacija i još

boljom režijom kojom se te lokacije prezentuju igraču.

Da stvar bude bolja, za razliku od ranijih Supermassive Games igara, ovdje je prisutna velika količina motiva osamdesetih godina. Od glumaca koji tumače likove, preko popularnih referenci poznatih horor ostvarenja pa sve do humora i vrste horora kojim se igra bavi – sve odiše „retro hororistikom“ koja, čini se ovih dana baš nedostaje u industriji. Da ne pominjem retro „80s“ filter koji daje onaj dobro poznati VHS doživljaj. Bar nama starijim igračima...

Možda baš u tom istom VHS maniru, igra deluje dosta tromo. Animirane sekvenце je nemoguće preskočiti ili ubrzati pa ponovo igranje može da bude naporno, a likovi gotovo da nikada ne trče već bauljaju unapokolo. Rekao bih da je ovako razvучen tempo igru načinio nepotrebno dugom i da je desetak sati potrebnih da se pređe, moglo bez proble-



ma da stane u koji sat manje. Ili je sve to samo pametan podsetnik da danas prebrzo živimo i da bi trebalo malo da se opustimo? Možda ipak previše razmišljam na tu temu.

No, sporiji tempo igre mi ne bi toliko ni smetao da je ona barem malo više to – igra. Umesto toga, za razliku od svih prethodnih ostvarenja ovog

„quick time“ momenti maksimalno „razblaženi“ pa skoro da uopšte neće uticati na dalji tok priče. Kontrole su izuzetno jednostavne ali čak i ukoliko promašite neko dugme u presudnom trenutku, kazna neće biti velika ili čak bilo kakva. Jedinu pravu razliku u ishodu priče, praviće vaši namerni izbori za koje imate neograničeno vremena da razmislite i načinite ih.

Ovo u neku ruku i pozdravljam. Jeste da je tenzija mnogo manja jer greške skoro da i ne postoje, ali da izgubite nekog karaktera ili promenite u celosti tok priče samo zato što ste zakasnili da pritisnete dugme, užasno je frustrirajuće. Pa ako vam je i to malo, možete uključiti pomagala koja olakšavaju ili čak u potpunosti eliminišu ove akcione momente. Iako to ne preporučujem, sigurno će nekome biti od koristi.

Svi smo bar par puta u životu bili iznervirani zbog glupih odluka ko-



Mad secluded, right?

je likovi u filmovima strave i užasa imaju snažnu tendenciju da donose. „Ne idi tam!“ je verovatno nešto što smo svi bar jednom povikali, gledajući neki loš horor. E pa da budem iskren, to mi se nikada nije desilo za vreme igranja neke igre – dok nisam zaigrao The Quarry. Video igra u kojoj držim gejmped u nastojanjima da kontrolišem ponašanje karaktera i dešavanja na ekranu, a koja opet u meni izaziva potrebu da urliknem u ekran nešto na račun inteligencije majke mog trenutnog lika.

Koliko god uverljivo, duboko i živopisno bili napisani, likovi koji se suočavaju sa smrću u ovoj igri su bez sumnje najbezbrižnija grupa lobotomiziranih mapetovaca koje sam ikada imao privilegiju da pokušam i spasim sigurne smrti. Da li je to deo šarma igre? Ne znam, to ćete morati sami da prosudite.

Jedna interesantna izmena u odnosu na ranije naslove, pronašla se u vidu predskazanja koja su sada mnogo jače kontrolisana. Do sada smo uglavnom mogli da naletimo na predmete koji nam daju nekakav nagoveštaj u momentu pronalaženja, a koji se tiče naredne, za priču značajne situacije. Ovde je to zamenjeno tarot kartama koje vam mo-

že očitati misteriozna i pomalo jeziva starica, i koja se pojavljuje samo povremeno. Nešto nalik pripovedaćima iz ranijih igara, ali ovde objedinjeno u liku koji služi naraciji ali i kao pomoć.

Kao otrcani, „old shool“ interaktivni film koji za zadatak ima da vas zaintrigira i nasmeje koliko i uplaši, The Quarry vrši dobar posao duhovnog naslednika igre koju nikada nisam naročito voleo – Until Dawn. Ma koliko spora, brže uvlači u suštinu, a koliko god likovi bili antipatični, napisani su verovatno bolje nego ikada.

Ukoliko želite da se dobro zabavite a nije vam primarno da imate kontrolu nad akcijom, kako smo to naveli u širem smislu kada su video igre u pitanju, The Quarry je odličan izbor. Naročito ukoliko želite da igru doživate zajedno sa društvom. Daleko od toga da će svima prijati manjak interakcije, istraživanja i inteligencije. Ali za onu probranu publiku koja zna šta traži, nema sumnje da vas čeka odličan provod ukoliko se odlučite da zaigrate ovaj naslov.

Samo, sačekajte ipak na neki popust. Novac koji se trenutno traži za ovu igru, ono je gde se krije pravi horor.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i9-10900K
GPU: Radeon RX 5700
RAM: 16GB
HDD: 50GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

RAZVOJNI TIM:
Supermassive
Games

IZDAVAČ:
2K Games

TESTIRANO NA:
PS5

CENA:
69.99€

OCENA

7.5

- ✓ Živopisni likovi
- ✓ Odlična režija i horor atmosfera
- ✓ Sijaset prekretnica u priči
- ✗ Gomila glupih odluka nad kojima nemate kontrolu
- ✗ Više film nego igra
- ✗ Moglo je biti strašnije – a ne samo skupo

TIPS & TRIKS

GAMING KANAL

**KLIPOVİ SVAKE SREDE SA VAŠIM
OMILJENIM YOUTUBERIMA!**



 /TIPSANDTRIKS

POWERED BY

Trjk



Autor: Milan Živković

REVIEW

WONDER BOY COLLECTION



PAKETIĆ IGRAČKE ISTORIJE

Ako ste ljubitelj retro naslova, naročito iz generacija 8 i 16 bita igračkih konzola, onda ste sigurno čuli za Wonder Boy franšizu. Serijal koji je potekao sa arkadnih mašina ali brzo pronašao trajno „utočište“ na Seginim platformama, vremenom je evoluirao ali i oblikovao žanr 2D avantura sa RPG elementima. I dok je jedan od poslednjih naslova, Monster Boy and the Cursed Kingdom jedna od najboljih igara ovog tipa koje sam ikada odigrao, kolekcija koja je pred nama pruža priliku da se još jednom na osvrnemo na najstarije igre Wonder Boy sage.

Već na prvi pogled, uvideo sam da kolekciji nedostaju dva veoma važna naslova, čime je prekinut niz odnosno što kolekciju čini nekomplet-

nom. Monster Lair i Dragon's Trap, treći i četvrti naslov serijala, bez jasnog razloga su sasvim izostavljeni. Da stvar bude još čudnija, u isto vreme kada i ova, objavljena je još jedna kolekcija pod nazivom „Wonder Boy anniversary collection“ koja zapravo sadrži i ova dva naslova. Tako da, u startu preporna - ukoliko možete da nabavite ovo prošireno izdanje, ne razmišljajte mnogo i nabavite upravo njega.

Prva igra ove kolekcije jeste i prva igra serijala - Wonder Boy. Interesantno je ponovo iskusiti igru jako starog dizajna koji je vremenom s lakoćom evoluirao. Gejmping predstavlja skrolujuću 2D avanturu gde se karakter konstantno kreće s leve na desnou stranu odnosno ne može da pomeri ekran u suprotnom smjeru.

Protagonista je praistorijski dečak koji neprijatelje savladava koristeći kamene sekire, verni skejtboard (?) i moć anđela čuvara koji ga na kratko vreme čini nepobedivim. A na kraju svakog nivoa, očekuje ga „boss“ karakter kog mora poraziti da bi napredovao, što je vrlo zanimljiv detalj za igru ovako vremesnog dizajna.

Druga igra je Wonder Boy in Monster Land i predstavlja značajan skok u odnosu na prvi naslov. Ovo je bio momenat kada su u igru implementirani RPG elementi pa se tako igre ogledala u opremi koju ste nabavili odnosno koliko ste pažljivo skupljali sredstva za naoružanje i zaštitu. Iako podeljena na dvanest različitih nivoa, igra je linearna ali istovremeno sadrži i značajan



broj tajni koje će zadovoljiti ljubitelje ovog tipa istraživanja.

Treća igra kolekcija jeste peti naslov Wonder Boy sage - Wonder Boy in Monster World, i po mom skromnom mišljenju predstavlja najbolji deo paketa. Suštinski, igra je najslicnija onoj o kojoj smo malopre govorili, ali umesto linearne povezane nivoa, igraču pruža mogućnost da svet istražuje po sopstvenom načinu. Razgovor sa drugim likovima, pronalaženje ključnih predmeta i vraćanje na već posećene lokacije, znatno je moderniji način izvođenja. A samom modernom utisku doprinosi i činjenica da je igra prvobitno rađena za Seginu Mega Drive konzolu i izgleda mnogo lepše od svojih prethodnika.

Poslednja igra u paketu, Monster World IV, naslov je koji smo prošle godine imali priliku da zaigramo u vidu rimejka. I dok je igranje novog naslova sa nepromjenjenom mehanikom



nikom, a lepšom grafikom, bilo zainteresujuće je da je daleko kompletnejši naslov. Ali prave ljubitelje serijala, kao i one željne da ga iskuse po prvi put, ne bi trebalo da odbije odsustvo nekih naslova, već privuče prisustvo onih koji su tu. Wonder Boy Collection je lep paketić igara od kojih nisu sve najsajnije ostarile, ali čak i u današnje vreme predstavljaju impresivan pokazatelj razvojnog toka jednog renomiranog serijala u kome se još uvek može i te kako pošteno uživati.

“OVA KOLEKCIJA, NASPRAM „ANNIVERSARY EDITION“ IZDANJA, U POTPUNOSTI PRESKAČE TREĆU I ČETVRTU IGRI SERIJALA BEZ NEKOG SMISLENOG OBJAŠNJENJA”

Ovaj paket preporučujem samo ukoliko ne možete da se domognete „anniversary“ kolekcije koja je daleko kompletnejši naslov. Ali prave ljubitelje serijala, kao i one željne da ga iskuse po prvi put, ne bi trebalo da odbije odsustvo nekih naslova, već privuče prisustvo onih koji su tu. Wonder Boy Collection je lep paketić igara od kojih nisu sve najsajnije ostarile, ali čak i u današnje vreme predstavljaju impresivan pokazatelj razvojnog toka jednog renomiranog serijala u kome se još uvek može i te kako pošteno uživati.



IGRU USTUPIO:
PR HOUND

PLATFORMA:
PS4, Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Westone Bit Entertainment, Bliss Brain

IZDAVAČ:
ININ Games

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

CENA:
29.99€

OCENA

7.7

- ✓ Četiri odlične igre renomiranog serijala
- ✓ Dobre retro grafičke opcije
- ✓ Premotavanje igre u napred ili nazad – izuzetno korisno
- ✗ Bez ikakvih poboljšanja originala
- ✗ Na Switch-u izvođenje nije uvek fluidno

Autor: Milan Janković

THE LOOKER

Kada tragam za igrama iz ove rubrike, Steam sekcija uvek uspe da me iznenadi. Ovoga puta sam našao na naizgled prostu igru zvanu The Looker. Na početku sebe pronalazite na pustom ostrvu, prožetim gomilom zagonetki spremnih za rešavanje.

Radnja igre se proteže na nekoliko lokacija sa ukupno 55 zagonetki koje donose oko 2 sata igranja. Očekujte razne izazove, a i nekoliko zanimljivih šala. Sa svojim sadržajem igra poštuje vaše vreme, odnosno koliko je to izvodljivo po-

što se radi o puzzle igri.

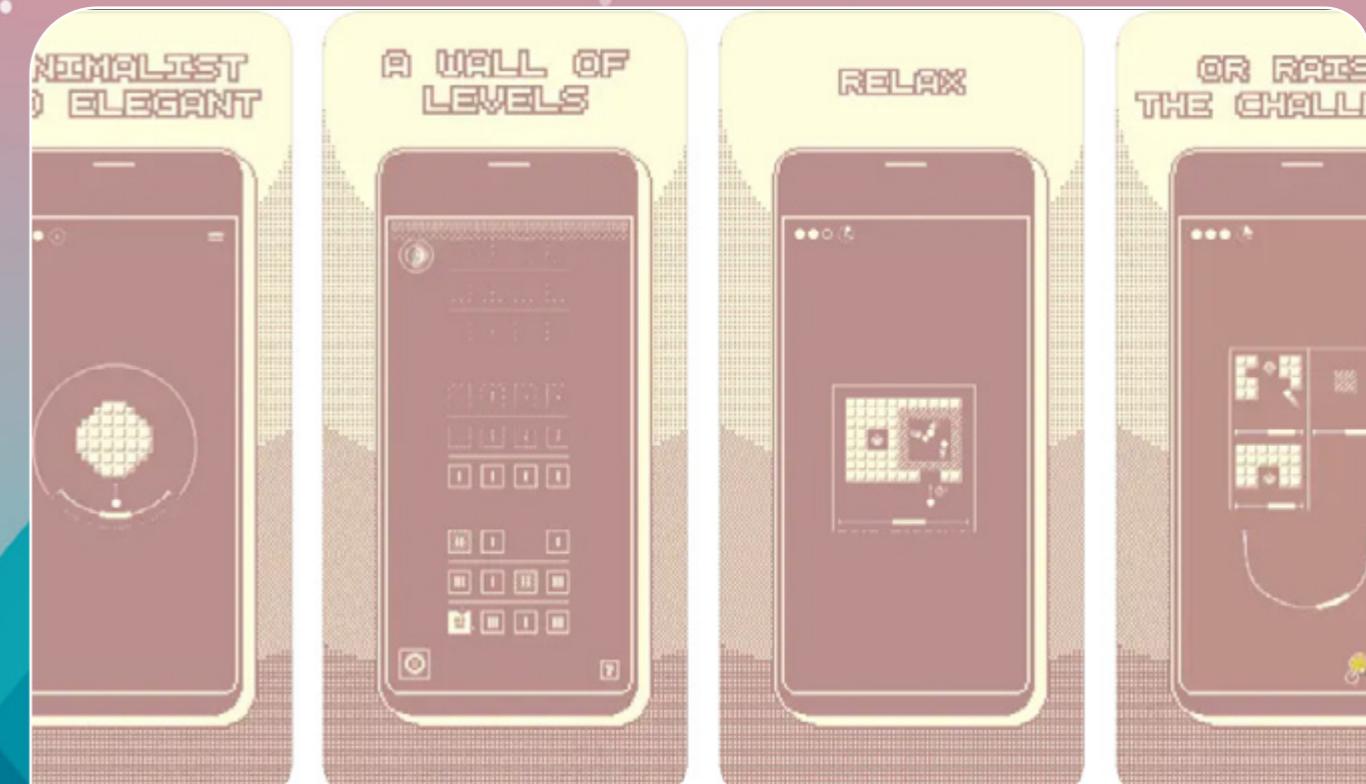
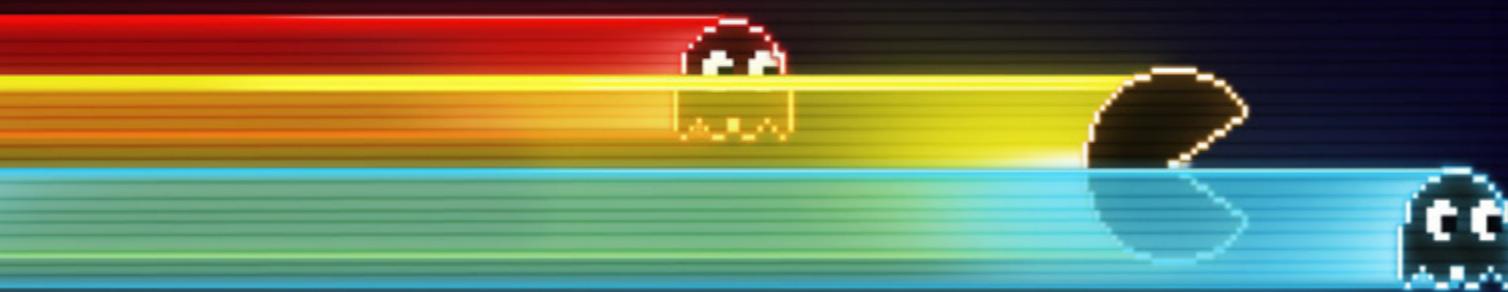
The Looker uzima sve ono što volite kod The Witness (rešavanje zagonetki, razmišljanje, vizuelna dopadljivost) i uklanja sve stvari koje ne volite. Odličan humor, ništa previše grubo ili zaobiljivo, samo zaista lepa parodija na The Witness u kratkom paketu.

Da li ste ikada čuli za igru koja je čista parodija neke druge? E pa sada garantovano jeste.



RAZVOJNI TIM:
Subcreation Studio

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/1985690/The_Looker/



NEWTRO

Kao varijanta klasične igre Breakout, u Newtro imate zadatku da manevrišete lopticama i da uništite cigle na vrhu ekrana.

Za razliku od svog drevnog prethodnika, ovoga puta ćete imati posla sa više loptica, kao i sa inovacijama u rasporedu cigli.

Postoje neke ideje za koje ćete odmah shvatiti da su loše – minuti koje provedete gledajući kako zalutala lopta odskače oko kružnog nivoa, marljivo izbegavajući svoju palicu koja se nalazi u centru, su minuti koji se nikada nećete vratiti – dok ne bude kasno i bum! Izgubili ste. U prevodu, ako tražite dobar izazov, došli ste na pravo mesto.

Ako volite Breakout, i Newtro definitivno vredi isprobati, pogotovo što ga možete igrati za džabe.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Robin Moretti

CENA:
Besplatno / mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:
Apple iPhone 13

OCENA DA



Autor: Miloš Hetlerović



MSI FORCE GC30

Solidan bežični kontroler

MSi se sve više prebacuje iz kategorije isključivo proizvođača matičnih ploča i grafičkih kartica ka svim ostalim komponentama i dodacima za PC računara a jedno od glavnih polja na koje žele da dođu jesu i periferije. Sada smo pak imali prilike da se upoznamo sa jednom malo drugaćijom opcijom koja nije baš u srcu svakog PC igrača – gamepad kontrolerom.

MSI Force GC30

Već na prvi pogled ovaj kontroler deluje kako bi se i očekivalo – svedeno a funkcionalno pakovanje u kome se nalazi uređaj koji na prvi pogled deluje kvalitetno i izdržljivo. Plastika od koje je izrađena ne deluje previše mekano ali to uliva povjerenje u njenu dugotrajnost a treba naglasiti da se sa strane nalaze posebni hrapavi delovi koji omogućavaju preciznije držanje i smanjuju šanse da vam uređaj isklizne iz ruku.

Raspored tastera i palica je identičan onome što očekujemo od Xbox kontrolera, tačnije asimetričan je što je negde i u skladu sa trenutno prihvaćenim industrijskim standardom. Analoge palice su vrlo dobro izrađene i lepo leže pod rukom tako da je kontrola precizna i brzo odgovara na zahteve igrača. Sa leve strane se nalazi D-Pad i tu dolazimo

do prve interesantne karakteristike ovog uređaja – sam oblik D-Pad dela kontrolera je moguće promeniti! Naime u paketu dobijate i standardni u četiri smere, ali i osmougaoni, sličan onom kakav se nalazi na novijim i Elite Xbox kontrolera. Promena istog je vrlo jednostavna jer je za kontroler zakačen magnetima i bukvalno možete menjati raspo-



“DUGMIĆI SU SERTIFIKOVANI NA 2 MILIONA KLIKLOVA”

red u nekoliko sekundi, a sa druge strane je dovoljno čvrsto zakačen da nema problema prilikom korišćenja. Triggeri na ramenima kontrolera su vrlo lepo rebrasto teksturisani pa ćete imati dobru kontrolu a MSI u svojim materijalima navodi da postoji čak 256 nivoa pritiska istih pa možete vrlo suptilno definisati jačinu što je izuzetno značajno za neke tipove igara, na primer simulacije vožnje ako vam je tu gas. Ostали dugmići su uglavnom standardni s tim da MSI navodi da oni mogu izdržati čak 2 miliona klikova što je duplo više od većine sličnih uređaja. Na sredini se nalazi MSI logo kojim palite gamepad a ispod njega se nalaze četiri jednostavne LED diode koje vam govore u kom je režimu rada uređaj trenutno. Treba napomenuti i da uređaj poseduje force feedback motore koji obezbeđuju vibraciju i bolji osećaj korišćenja u dobrom delu igara.

Najbitniji aspekt ovog gamepada je zapravo mogućnost povezivanja na računar ili Android uređaje i preko kabla i bežičnim putem preko USB dongle. Priloženi kabl je dosta dugачak i fleksibilan, tako da će povezivanje na PC i preko njega biti sasvim okej, a u paketu se dobija i poseban USB OTG kraći kabl za Android telefon ili tablet. Treba naglasiti da dosta Android igara zapravo ciljano ne podržava gamepadove, pogotovo one koji su povezani preko Bluetooth konekcije iz razloga što većina proizvođača igara za ove uređaje to smatra formom varanja, odnosno



“IZRAĐEN JE OD ČVRSTE PLASTIKE SA DOBRIM DODACIMA ZA BOLJE DRŽANJE”

sati igranja u bežičnom režimu rada ali ga možete koristiti i dok je povezan na kabl i dok se puni.

Zaključak

Mnogi PC igrači i dalje dosta negativno gledaju na korišćenje gamepad uređaja na računaru ali treba imati u vidu da se sve češće igre prave i sa konzolama i sa PC računarima u vidu i da su kontrole nekad i nisu baš idealne na miš i tastatura kombinaciji. Ovo pre svega najviše uticaja ima na third-person igre poput God of War ili Jedi: Fallen Order koje prosti deluju kao da su dizajnirane tako da se igraju na kontroleru. MSI Force GC30 je vrlo solidan bežični gamepad koji sa cenom od nekih 40-ak evra ne bi trebalo da vam previše ošteti kućni budžet a donosi vrlo dobre karakteristike pa bi trebalo razmisliti o nečemu takvom za proširenje igračkog iskustva.



Autor: Miloš Hetlerović



REDRAGON PANDORA 2

Pristupačne stereo slušalice

Često na test dobijamo hardware periferije velikih svetskih proizvođača koji se hvale najboljim kvalitetom i najvećim izborom funkcija ali to obično dolazi po paprenoj ceni. S druge strane manje poznati proizvođači sve češće uspevaju da naprave nešto što je u najmanju ruku dovoljno dobro, a da je ipak značajno jeftinije. Jedan od takvih primera je i Redragon pa da vidimo šta se

dobija sa njihovim standardnim stereo slušalicama.

Pandora 2

Sam naziv već sugerira da je ovo drugo izdanje ovih slušalica, ali do sada niste iskustvo sa Redragon proizvodima obično govori kako se tu radi samo o nekim poboljšanjima postojećih modela pre nego nekim generacijskim razlikama. Pandora 2

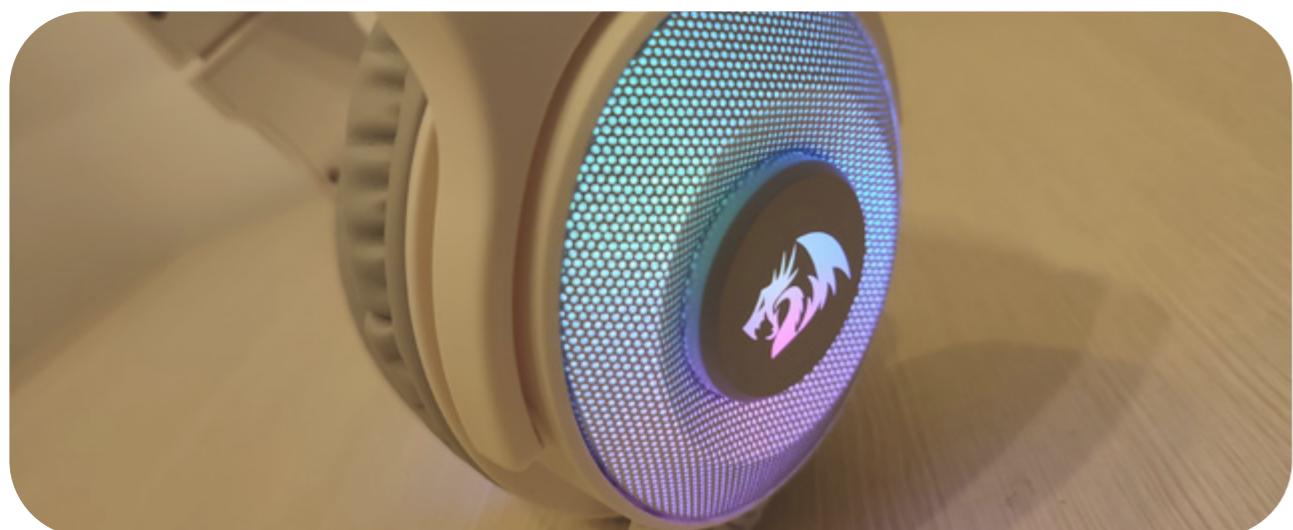
slušalice koje su nama došle na test su u poprilično „drečavoj“ beloj boji, ali ovaj model postoji i u crnoj pa ko šta više voli. Kažem drečavoj beloj boji zato što uklopljena sa potpunim RGB osvetljenjem koje je na naušnicama daje zaista impresivan utisak i teško da bi bilo ko ostao ravnodušan na ovu pojavu. Meni lično je to možda malo i previše gejmerski izgled, i to definitivno treba imati u vidu ukoliko želite da ih koristite

“PRISTUPAČNE STEREO SLUŠALICE”

i u nekom poslovnom okruženju, ali verujem da će se on mlađoj populaciji izuzetno dopasti. Još jedna mala zamerka u ovom kontekstu jeste da su ovo stereo slušalice, ali da imaju dodatni USB konektor koji zapravo samo služi za napajanje RGB osvetljenja. Ukoliko ga isključite nećete ništa izgubiti što se zvuka tiče a na ovo treba posebno обратити pažnju ukoliko i inače kuburite sa brojem slobodnih USB portova na računaru.

Kvalitet izrade je zaista impresivan, i jastučići naušnica i headband su presvučeni izuzetno mekanom eko kožom, koja čak ni u ovim toplim danima ne pravi preveliki problem što se znojenja tiče. Headband je inače klasični sa izvlačenjem na potrebnu veličinu, kroz njega prolazi aluminijumska konstrukcija tako da deluje vrlo robusno i izdržljivo. Tu je i mikrofon koji možete odvojiti i tako trajno skloniti a na njegovom vrhu se nalazi i sunđerasta obloga koja služi da se ublaže neprijatni šumovi s obzirom da ne postoji neka digitalna obrada buke naknadno. Slušalice se na računar povezuju preko kabla koji je končanog tipa, na njegovom kraju se nalazi jedan 3.5mm konektor pa ih možete koristiti u novijim računarima, telefonima ili na konzolama, dok se u pakovanju dobija i dodatni spliter ukoliko imate standardni desktop računar na kom su razdvojeni konektori za slušalice i mikrofon. Na sredini kabla se nalazi i kontroler kojim definiše-





te jačinu zvuka, mutirate mikrofon ili menjate mod RGB osvetljenja ili ga isključujete što može biti korisno.

Same slušalice u sebi imaju drajvere prečnika 50mm koje daju poprilično dobar zvuk, kako što se tiče visokih tonova tako i što se tiče baseva. Generalno za ovu klasu uređaja bih rekao da je zvuk i više nego zadovoljavajući. Takođe i mikrofon zahvaljujući sunđerastom nastavku obezbeđuje poprilično čistu glasovnu komunikaciju sa saigračima.

Zaključak

Nekada je postojao jasan izbor kod periferija između velikih proizvođača koji garantuju kvalitet i manjih koji nude dosta nižu cenu ali i per-

formanse koje su ispod svakog nivoa. Proizvođači kao što je Redragon, između ostalog i uređajima kao što su Pandora 2 slušalice, pokazuju da je moguće pomiriti ova dva naizgled ekstrema uređajem koji sa cenom od nekih 45 evra nudi performanse koje su sasvim zadovoljavajuće. Čak bih se usudio da kažem i da bi dosta iskusnijih igrača vrlo teško našlo neke ozbiljne zamerke ovim slušalicama ako bismo izuzeli činjenicu da se ne radi o brendu s kojim se poistovećuju. I na kraju dolazimo do ultimativne dileme današnjeg potrošačkog društva – koliko vam je bitan brend i zašto? Ukoliko vam nije bitno koji logo nose ja bih rekao da ovakve slušalice mogu zadovoljiti apsolutnu većinu svacićih igračkih potreba.

“EKO KOŽA
KOJIM SU
PRESVUČENE
JE VRLO
FINA”

Karakteristike:

Model	Redragon Pandora 2
Tip	Stereo slušalice
Dodatno	Mekani kožni jastučići, RGB osvetljenje

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

ŽELELI STE DA POMOGNETE VAŠEM OMILJENOM SAJTU I BESPLATNOM ČASOPISU ALI NISTEZNALIKAKO?

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE



Autor: Miloš Hetlerović



RAZER DEATHADDER X HYPERSPEED I PRO GLIDE

Povoljan bežični miš i ogromna podloga

Razer već dugo drži jednu od najboljih pozicija kada su gejming periferije, a miševi pogotovo, u pitanju. Model DeathAdder se na tržištu pojavio sada već davne 2006. godine, što znači da je već više od deceniju ipo imao da sazri, a njegova poslednja iteracija koja nam je palala šaka donosi bežično povezivanje i odličnu ergonomiju. U paru s njime smo probali i Razer gigantsku podlogu iz profesionalne serije kako bismo videli da li je zapravo moguće pomiriti gejming i profesionalnu primenu!

Razer DeathAdder X Hyperspeed

Kada se prvi put pojавio na tržištu DeathAdder je doneo jednu revolucionarnu stvar koju do sada nijedna njegova kopija nije uspela verno da prenese – neverovatno dobar oblik uređaja! Namenjen je dešnjacima, dakle nije u pitanju simetrični miš, ali za sve svoje godine testiranja slobodno mogu reći stotina i stotina gejming periferija nikada nisam našao na oblik koji mi je tako dobro legao kao DeathAdder. Mnogi su pokušali da ga kopiraju, što od neimenovanih kineskih proizvođača,

što i od strane nekih relativno respektabilnih igrača koji su se nadali da se tako mogu probiti na tržište. Njegove oblike su skoro pa zavodljive za svakog gejmera, a nekako prsti tačno kako treba nalegnuti na dva glavna tastera, dok je točkić u sredini opet nekako idealno pozicioniran. Tokom vremena je dobio i dva tastera ispod palca desne ruke koji su veliki i vrlo dobro pogoditi, a jedan kuriozitet su dva tastera za promenu DPI osetljivosti koje mislim da po prvi put vidim na ovoj verziji Deathaddera – nalaze se na samom čošku glavnog, levog, tastera. Prvo

sam mislio kako je to dosta nelogično mesto, obično se nalaze negde iznad točkića, i da će ih često u korišćenju slučajno pritisnati, ali za moje potpuno iznenadenje to mi se nijednom nije dogodilo! Doduše ukoliko želim da promenim DPI osetljivost moram malo da „istegnem“ kažiprst da bih dohvatio, ali isto tako moram i neprirodno da ga savijem da bih dohvatio rešenja koja su iznad točkića. Ovo jeste dosta neobična postavka i interesantno je da je Razer odlučio da malo eksperimentiše sa svojim mišem koji je najpoznatiji po obliku, ali samo će vreme pokazati kako će ovu izmenu prihvatiti tržište – meni je tokom testiranja pozicija bila sasvim u redu. Između glavnih tastera se nalazi relativno standardni točkić koji zadovoljavajuće vrši svoju funkciju. Interesantno je primetiti i da uređaj ne poseduje nikakvo RGB osvetljenje, što može biti minus kod nekih igrača, meni je svedeni dizajn sasvim odgovarao, a dobro se uklopi i u neko malo poslovničke okruženje. Inače miš sa svojih 83 do 103 grama težine (zavisno od baterija) ne spada ni u najlakše ni u najteže, ali je po mom mišljenju nekako taman. Kada ga okrenete na leđa otkrivaju se beli PTFE klizači koji svoj posao rade izuzetno dobro i u skladu sa odličnom reputacijom proizvođača. Sa donje strane se još nalazi i senzor, kao i du-



“CENA JE
IZUZETNO
PRIMAMLJIVA
ZA OVAJ TIP
UREĐAJA”

tim i trajanje baterije značajno duže. U praksi ta razlika se verovatno i ne oseti toliko, ali ako se ozbiljno bavite kompetitivnim igranjem to vam može biti bitna karakteristika. Treba primetiti i da su dva glavna tastera izvedena u Mechanical Gen-2 Mouse Switches za koje Razer tvrdi da mogu da izdrže 60 miliona klikova što je zaista impresivno.

Konačno dolazimo i do samog srca, tj. senzora miša, i ovde se radi o nešto slabijem optičkom senzoru od 14.000 DPI. Naravno bez obzira što neki miševi imaju i značajno veću osetljivost ovo DPI podešavanje je i više nego dovoljno za ogromnu većinu igrača, čak i onih koji igraju vrlo kompetitivno. Naravno sve podeoke u podešavanjima možete regulisati kroz Razer Synapse softver a dobra stvar je što miš skladišti profil u samom uređaju, pa će vaša podešavanja biti tu i ako ga prebacite na drugi računar bez obzira da li je sam softver instaliran.

Razer Pro Glide XXL

Razer se pored striktno gejming stvari sada počeo baviti i takozvanim „productivity“ periferijama, odnosno onima koje su navodno namenjene za posao. Suštinski gledano oprema je vrlo slična gejmerskim modelima ali su se uglavnom ume-



Zaključak

sto standardne crno-zelene kombinacije odlučili za mnogo svedenje bele i belo-sive tonove. U tom smislu i Pro Glide XXL podloga koja je u sivkasta sa vrlo diskretnim Razer natpisom na jednom čošku. Potpuno je jednobojava i izrađena od zaista finog platna po kome miš, bilo da je za produktivnost bilo da je za igranje zaista odlično klizi. Debele je 3mm i sa donje strane se nalazi pena od gume koja je izuzetno gusta tako da zaista imate jako kvalitetan osećaj prilikom korišćenja. S obzirom da je kod nas na test došao XXL model ogromnih dimenzija - 940x410 mm on će pokriti zaista najveći deo stola i naravno je logika da na njega idu i miš i tastatura i potencijalno i slušalice sa strane, praktično nema potrebe da imate bilo kakvog kontakta sa gornjom pločom. Već pomenući gumeni sloj pruža zaista odličan efekat pod rukama i izuzetno je prijatno raditi na njoj čak i duže vremenske periode. S druge strane moram priznati da dosta nežna siva boja po celoj površini stola poprilično upija različite prljavštine koje se mogu naći na vašim rukama pa je dosta teže da ova podloga bude uvek čista u odnosu na recimo neki crni model. Naravno više održavanja je i danak tome da imate zaista odlično koncipirane boje na stolu pa je samo pitanje da li vam je bitniji imidž ili manje primetne nečistoće.

**“TASTERI ZA DPI
PREBACIVANJE
SU NA MALO
ČUDNOM MESTU”**

Karakteristike:

Model	Razer DeathAdder X Hyper-speed
Tip	Bežični Optički miš
Povezivanje	Wireless, Bluetooth
Senzor	14.000 DPI
Dodatako	DPI prebacivanje, HyperSpeed Wireless, 235 trajanje baterije

Karakteristike:

Model	Razer Pro Glide XXL
Tip	Tkanina sa gumom sa donje strane
Dimenzije	940 x 410 x 3 mm

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 poklanjamamo 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

