

br.144 | Januar 2021.

# play! zine

REVIEW:

SAM AND MAX  
SAVE THE WORLD  
REMASTERED

PLAY!BIRA:

IGRA GODINE

REPORTAŽA:  
**PLAY!CON**

REVIEW:  
**DOOM  
ETERNAL  
SWITCH**

IGRA MESECA

**Cyberpunk**  
2077

NAJAVE MESECA:  
**TOP 25 IGARA U  
2021. GODINI**

BROJ 144 – JANUAR 2021.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

**UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:**

Božidar Radovanović, Stefan Starović,  
Milan Janković

**REDAKCIJA:**

Luka Komarovski, Stefan Starović,  
Nikola Savić, 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

**ART DIREKTOR/PRELOM:**

Dušan Nešović

**KONTAKT:**

PLAY! magazine

[www.play-zine.com](http://www.play-zine.com) | [www.play.co.rs](http://www.play.co.rs)

Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)

CIP - Katalogizacija 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



Obrnuli smo još jedan krug, a ovaj je doduše bio teži od prethodnih. Čitav svet je zadesila pandemija korona virusa, u nekoj vrsti ločdauna i socijalne izolacije bili smo oko 9 meseci, i nažalost нико nije mogao ostati nepokoleban.

Industrija video igara je nažalost isto pretrpela negativne posledice. Nestašica konzola i gejming hardvera je bila prisutna, dosta igara je odloženo za narednu godinu, i to dugo iščekivanih, a Cyberpunk 2077 se za konzolaše nije pokazao kao igra vredna čekanja.

Ali ovaj uvod nije tu kako bi vas ubedao i pokvario vam praznično raspoloženje. U 2020. godini se igralo više nego ikada, Steam i brojne igre dobili su nove rekorde po broju korisnika/igrača, kupovina igara i hardvera vezanog za igre bila je ogromna, a i mi smo se trudili da budemo još bolji. Pohvaličemo se rekordnom posećenošću našeg sajta, a svakog meseca smo se trudili da Play!Zine bude što bogatiji. Uveli smo neke nove rubrike, sa nekim eksperimentišemo.

Vredno ćemo nastaviti i u 2021. godini. Vaše kritike nam dosta znače i to će biti dobra polazna tačka, a gledaćemo da naš sadržaj proširimo i donesemo više zabave pred vas.

No, to će se polako odvijati u narednih 365 dana. Do tada, čitate nas, budite zdravi i želimo vam pravu gejmersku 2021. godinu!

**CYBERPUNK**  
2 0 7 7



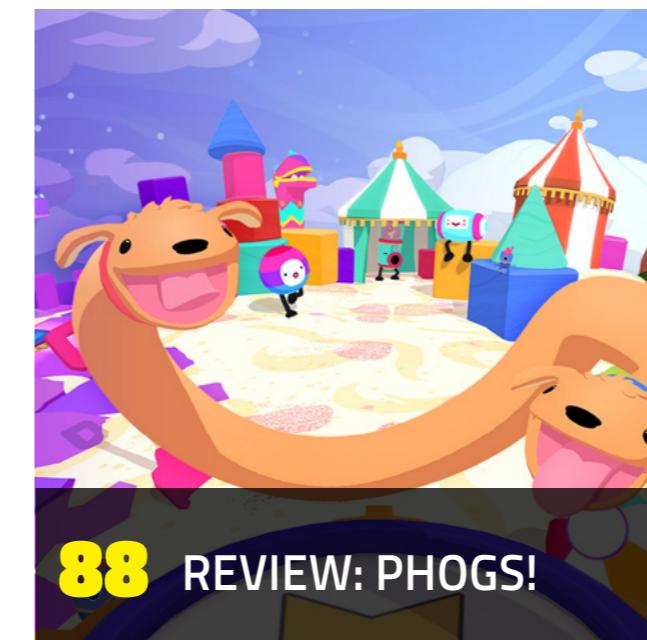
**64** IGRA MESECA: CYBERPUNK 2077



**100** HARDWARE: STEELSERIES  
ARCTIS PRO WIRELESS



**76** REVIEW: HAVEN



**88** REVIEW: PHOGS!



**60** REVIEW: CHRONOS  
BEFORE THE ASHES



Powered by Intel® & Lenovo Legion 5



**102** HARDWARE: TRUST  
GXT 970 MORFIX

FLASH VESTI .....	6
PATREON STRANA .....	18
POZADINE ZA EKRANE .....	20
EARLY ACCESS: Rick Henderson .....	22
EARLY ACCESS: Phantom Brigade .....	24
NAJAVE MESECA: Top 25 igara 2021 .....	26
EDITORIJAL: Recap 2020 .....	36
PLAYCON 2020: Šta je doneo prvi PlayCon .....	38
PLAY!BIRA: Igra godine .....	42
Doom Eternal - Switch .....	54
Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age .....	56
Empire of Sin .....	58
Chronos -Before the Ashes .....	60
Cyberpunk 2077 .....	64
Fitness Boxing 2: Rhythm & Exercise .....	74
Haven .....	76
A Sam and Max Save the World Remastered .....	78
Dirt 5 .....	80
Ride 4 .....	82
Monster Sanctuary .....	84
Oddworld: New 'n' Tasty! .....	86
PHOGS! .....	88
BESPLATNI KUTAK .....	90
U POKRETU .....	92
HARDWARE: Patriot Viper V380 .....	94
HARDWARE: Lenovo Legion 5 .....	96
HARDWARE: SteelSeries Arctis Pro Wireless .....	100
HARDWARE: Trust GXT 970 Morfix .....	102
MODDING SCENA .....	104

## CALL OF DUTY ZA 12 MESECI ZARADIO 3 MILIJARDE DOLARA

Zahvaljujući uspehu još jedne Call of Duty igre, ovoga puta je to Black Ops Cold War, izdavač Activision se pohvalio odličnom zaradom.

Call of Duty franžiza je tokom prethodnih 12 meseci zaradila preko 3 milijarde dolara, što je rekordna cifra za franžizu i povećanje od 40% u odnosu na isti period prošle godine.

U izveštaju je navedeno da je preko 200 miliona igrača igralo Call of Duty ove godine, kao i da je u novembru zabeležen najviši broj igrača ikada, kao i najviše vremena provedenog u igrama.

Black Ops Cold War je svakako doprineo ovoj ogromnoj cifri, ali je kod premium iskustva najveći značaj imao Call of Duty Modern Warfare, koji je nedavno dobio titulu najprodavanije CoD igre za period od godinu dana. U zaradu je potrebno uračunati i remaster Modern Warfare 2 kampanje.

Na osnovu ovoga se može zaključiti da će Activision nastaviti sa praksom godišnjeg izdavanja igara, remastera kampanja, besplatnim CoD iskustvom, gde Warzone ima preko 80 miliona igrača.

Mislimo da bi Activision pogodio zlatnu žilu sa remasterom Call of Duty 2.



## POKRAĐENA MSI FABRIKA – ODNETE RTX 3090 KARTICE VREDNE 340.000 DOLARA

Ne znamo šta se dešava sa svetom trenutno, ali ovo je već drugi put da ove nedelje pišemo o pljačkama vezanim za gejming hardver.

Nedavno smo pisali o pljačkama u stilu onih iz prvih Fast and Furious filmova, gde sada bande preseću kamione koji prevoze Playstation 5 konzole, čija nestaćica još uvek traje, a izgleda da će tako ostati i do naredne godine.

Te filmske pljačke se odvijaju na Zapadu, a sada se selimo u Kinu, gde je nedavno opljačkano skladište proizvođača MSI. Iz skladišta su uzete Nvidia grafičke kartice, sveže objavljene RTX 3000 serije. Pokradeno je 40 kontejnera u kojima su bile RTX 3090 grafičke kartice vredne ukupno 340.000 dolara. Pošto ova grafička kartica košta 1400-1500 dolara, znači da je ukradeno oko 200 grafičkih karti, što nije uopšte mali broj uvezvi u obzir nestaćicu.

Lopovi su znali šta da kradu, pošto RTX 3090 nude odlične performanse u svom rangu, a videli smo ih da pokreću igre u 8K rezoluciji sa 30 sličica u sekundi.

Da sve poprimi epitet GTA pljačke, MSI je ponudio nagradu od 15.000 dolara onome ko pruži informaciju koja će im pomoći u hvatanju kradljivaca.



## MEDAL OF HONOR VR IGRA ZAHTEVA ČAK 340GB SLOBODNOG PROSTORA TOKOM INSTALIRANJA

Veličina instalacije igara je ove godine u nekoliko navrata probila cifru od 100 GB, gde je publiku najviše zabrinuo Call of Duty Modern Warfare koji je u jednom momentu postao "tesan" za SSD of 250GB.

Međutim, izgleda da to nije ni blizu najvećoj instalaciji za igru koja izlazi ove godine, već će tu titulu odneti nadolazeća Medal of Honor VR igra, sa podnaslovom Above and Beyond. Ovaj gigant od igre u zvaničnim sistemskim zahtevima traži čak 340GB slobodnog prostora, dok će nakon završene instalacije to biti svedeno na 170GB.

Pošto je VR igra, i ostatak konfiguracije mora biti prilično jak. Puni sistemski zahtevi glase:

Intel i7 9700K  
16GB DDR4 RAM  
Nvidia GTX 2080  
340GB slobodnog prostora



Medal of Honor donosi singliplejer kampanju u kojoj ćete se boriti u sred neprijateljske teritorije, a za one odvažne tu je i multiplejer mod. Opet ovo nije dovoljno kako bi opravdalo ogromnu glad za prostorom, pošto čak i Microsoft Flight Simulator, koji ima 1:1 verziju planete Zemlje, zauzima manje.

Ako planirate da igrate na Oculus VR ili Steam VR uređaju, spremite dovoljno prostora do 12. decembra, kada Above and Beyond izlazi. I da, preporučen je SSD.

## EFOOTBALL PES 2021 LITE JE BESPLATAN ZA PREUZIMANJE



Ovogodišnje izdanje u eFootball PES franžizi stiglo je kao obični sezonski apdejt, što nas i nije preterano oduševilo, kao što smo istakli u recenziji.

Ne samo nama, već se i većini nije dopala vest da će ovogodišnji PES biti samo blago apdejтована verzija prošlogodišnje igre, iako se prodaje po 30 dolara. To je verovatno bio razlog zašto je Konami odlučio da objavi Lite verziju igre.

eFootball PES 2021 Lite je besplatna igra, sa manje sadržaja od originalne verzije, dok se srž ponude ostala igra. Glavni element u ovoj verziji je myClub, mod igranja u kojem je moguće voditi klub od početka, sa prikupljanjem igrača i gradnjom fudbalske imperije.

Drugi deo će činiti mod namenjen esport takmičenju, takozvani

Matchday. U ovom kompetitivnom PvP modu će se sukobljavati igrači u različitim uslovima, u početku prijateljskim, a potom će verovatno početi i ozbiljnije nadmetanje. Naravno, standardni kick-off mod sa opcijom za kooperativno igranje u lokalnu je tu.

Ono u čemu će igrači imati ograničen pristup jeste broj dostupnih klubova i stadiona u pojedinim modovima. Recimo u Kick-Off modu biće dostupni samo Barselona, Bayern Minhen, Juventus, Manchester Junajted i Arsenal.

PES 2021 Lite je besplatna za PC(Steam), kao i PS4 i Xbox One platforme. Više detalja možete pronaći na ovom linku.

Sledeće godine PES prelazi na Unreal endžin, za kada su obećana značajna unapređenja sadržaja, a u kojoj meri će ona biti, ostaje da vidimo, kao i da li će i tada biti besplatne verzije.

## HALO INFINITE DODATNO ODLOŽEN, IZLAZI NA JESEN 2021. GODINE

Odlaganje naslova Halo Infinite je značajno oslabilo ionako oskudnu startnu ponudu igara na Xbox Series konzolama, a kako vreme odmiče izgleda da se igra neće skoro pojaviti.

Ubrzo nakon što je igra odložena, stigla su uveravanja da će se pojaviti već početkom 2021. godine (bez utemeljenog datuma), što je značilo samo par meseci dodatnog čekanja za fanove. Međutim, nedavna objava na zvaničnom sajtu otkriva da će Halo Infinite pojaviti tek na jesen 2021. godine.

Voda projekta koji se u avgustu pridružio radu na Halo Infinite je izjavio kako je činjenica da treba još raditi na igri, i da su negativne reakcije fanova bile alarm da se nešto treba promeniti. Dobro je što developeri prihvataju kritike fanova, a sada su ujedno priznali da ranije prikazani kvalitet nije bio na nivou.

Podsećamo da je Halo Infinite odložen nakon negativnih reakcija na prikaz gejmpleja, gde su mnogi zamerali na kvalitetu grafike koja nimalo ne izgleda kao next-gen. Ovo dodatno vreme će svakako značiti razvojnog timu iz 343 Industries da poradi na kvalitetu grafike i drugih elemenata.



Nakon tog odlaganja, izrodio se niz drugih problema u razvoju igre, sa napuštanjem developera i niza drugih otežavajućih okolnosti zbog čega se razmatra podela kampanje i multiplejera na dva odvojena projekta. O potencijalnom odlaganju se nije govorilo u nedavnoj objavi.

Ostaje samo da se zapitamo kakav bi Halo Infinite haos bio da se pojavio 10. novembra? Ovako, stiže godinu dana kasnije.

## PLATIO 900 DOLARA ZA PS5 NA EBAY-U A DOBIO BETONSKI BLOK

Dolazak najnovije generacije konzola, pre svega PS5, ispraćen je ekstremnom nestaćicom istih, što nažalost i dalje traje, gde kupci trenutno jedinu šansu za kupovinu imaju od preprodavaca.

To dolazi sa ogromnim povećanjem cene konzola, koje na eBay-u cenu od nekoliko hiljada dolara, ali ni to ne garantuje kupcu da će dobiti konzolu. To je nažalost iskusio jedan nesrećni kupac iz Sjedinjenih Država koji je na eBay-u platio 900 dolara za Playstation 5 konzole. Umesto samog uređaja, čivek je dobio betonski blok u kutiji za Playstation 5.

On je platio dosta više od realne cene za samu konzolu, a dobio je nešto skroz drugo i nije jedini u nizu prevarenih. eBay je izdao upozorenje kupcima da se čuvaju prevaranti, a pogotovo onih koji po enormnim cenama prodaju samo slike Playstation 5 konzole. Zbog pravila na ovoj platformi za preprodaju, osoba koja je dobila betonski blok će verovatno dobiti svoj novac nazad, ali to nije nikakvo dugoročno rešenje.

U drugim vestima vezanim za haos oko nestaćice Playstation 5, bande u Velikoj Britaniji presreću kамионе koji prevoze konzole i u stilu filmskih pljački vrše krađu.



## NAKON 15 GODINA ČEKANJA NAJAVLJEN PERFECT DARK!

Jedan od članova Xbox Game Studios grupe, koji okuplja veliki broj veterana industrije, studio The Initiative, na decembarskom The Game Awards događaju predstavio je najnoviji projekat na kojem radi.

To je dugo očekivana igra u Perfect Dark franšizi. Nije naznačeno da li se radi o rebootu, ali vidimo da se radi o potpuno novoj priči koja vodi u prilično sumornu budućnost.

Radnja se odigrava u budućnosti u kojoj su mega korporacije naizgled spasile čovečanstvo od ekoloških katastrofa i izumiranja. Na prvi pogled sve izgleda kao idealni život, ali te iste korporacije kriju mračne tajne i planove, koje agent Dark ima cilj da otkrije.

Najava dolazi kao prijatno iznenađenje, ali čemo morati da čekamo duže vremena na igru, pošto je projekt tek u ranoj fazi razvoja.

## DISCO ELYSIUM, DOBIJA FINAL CUT SA PUNOM GLASOVNOM GLUMOM I NOVIM KVESTOVIMA, IZLAZI I ZA KONZOLE

Tek nedavno sam završio Disco Elysium, fantastično iskuštevko koje nikog ne ostavlja ravnodušnim, a izgleda da će se igri vratiti ranije nego što sam očekivao.

Momci i devojke studija ZA/UM su na The Game Awards predstavili Final Cut ediciju za Disco Elysium koja će dodatno proširiti kvalitet igre i načiniti je još boljom. Nismo verovali da je to uopšte moguće.

Igra će dobiti punu glasovnu glumu za sve karaktere (!!!) se kojima ćete se sretati tokom igranja, kao i potpuno nove kvestove koji će dati više detalja o atmosferičnom svetu.

Disco Elysium Final Cut izlazi u martu sledeće godine i biće potpuno besplatna nadogradnja za sve koji poseduju originalnu igru (zej!), a ujedno će se pojaviti i verzija za konzole



## LAST OF US 2 JE GOTY

Ovogodišnji The Game Awards šou je završen i sve nagrade su dodeljene igrama koje su obeležile prethodnih 12 meseci, a ujedno je krunisana i igra godine.

Šou je trajao oko 3 časova, sa nekoliko premijernih predstavljanja, odakle ističemo Perfect Dark Reboot

i Mass Effect tizer, ali osim toga, na The Game Awards nije bilo pompeznih najava vezanih za AAA igre, a čak je i Elden Ring izostao. Fani su prilično su ostali sa gorkim ukusom u ustima, što se moglo videti u komentarima na društvenim mrežama.

Glavna ceremonija, ili sporedna ako ste TGA više pratili zbog najave novih igara, obeležena je dodelom priznanja u čak 28 kategorija. Od tog broja kategorija, The Last of Us 2 je izšao kao pobednik čak 7 puta, a ujedno tu spada i osvajanje Game of the Year nagrade. TLoU2 je dobio brojna priznanja u kategoriji za najbolji dizajn, najbolju akcionu igru, najbolju režiju i narativ, i slično.



Among Us je pobedio u dve kategorije, kao multiplejer igra godine, i najbolja mobilna igra, Final Fantasy VII Remake je takođe uzeo dve nagrade, za najbolji RPG i najbolju muziku, Hades za najbolju indie i akcionu igru, Ghost of Tsushima je prošao prilično slabo sa samo jednom nagradom(takođe je GOTY po izboru publike), dok je id Software sa Doom Eternal ostao praznih ruku.



## AMAZONOV LORD OF THE RINGS MMO IZLAZI NAJVEROVATNIJE 2022. GODINE

Amazon već duže vremena radi na razvoju igara, a korisnici gejming industrije još uvek nisu videli prave plodove rada. Ova kompanija je ove godine imala uspeh sa pucačnom Crucible, od koje je i digla ruke.

Ostali trenutno poznati projekti na kojima rade Amazonovi studiji su nekoliko puta odlagani New World MMO i Lord of the Rings MMO.

Novi detalji za LotR igru dolaze putem javno otkrivenih dokumenta kao deo kupovine studija Athlon Games(koji pripomaže na igri) od strane Tencenta. U tim dokumentima je navedeno da će se Lord

of The Rings MMO pojaviti između četvrtog kvartala 2021. i prvog kvartala 2023. godine, što znači da je 2022. najverovatnija opcija.

Ovo je opet ranije nego što smo očekivali kada smo videli da je objavljen niz oglasa za posao.

Još uvek je poznato jako malo detalja o samoj igri, ali je sigurno da će se MMO pojaviti nakon emitovanja nadolazeće LotR serije iz koje takođe stoji Amazon. Rešenje za to ima, pošto je navodno u planu ogromno vizuelno osveženje i dalje aktuelnog MMO-a iz kojeg stoji Daybreak.

## NE PS5, NE XBOX SERIES – NINTENDO SWITCH JE NAJPRODAVANJA KONZOLA U NOVEMBRU



Iznenadenje, iznenadenje ali Switch je već dve godine najprodavanija konzola u Americi. Mušterije su prošlog meseca u Sjedinjenim Državama kupili više Nintendo konzola nego bilo koji drugi hardver za igranje igrica. Japanska kompanija vuče dosta inteligentne biznis poteze, a uspeli ove godine da se probiju i na Kinesko tržište. I u toj regiji kompanija je uspela brže da dođe do kupaca i prodala je više uređaja od konkurenčije.

Prema asocijaciji koja prati prodaju, Nintendo Switch i Lite varijante su dobitile 1.35 miliona novih korisnika samo u Americi ovog novembra. Verovatno su praznične rasprodaje imale udela u ovome ali svakako se ne može reći da je uspeh ove konzole slučajnost, kada je Nintendova mašina drži prvo mesto po prodaji već 24 meseca.

Samo u SAD prodato je 6,92 miliona uređaja za 11 meseci ove godine, a kompanija je već uspela da prebaci brojeve iz prošle godine za 426,000 aparata. Još jedan važan faktor ozbiljno ide u korist kompaniji, a to je naravno ovo pandemijsko stanje. Switch možete igrati u pokretu i u zatvorenom tako da predstavlja skoro idelano rešenje za različite tipove gejmera i uzraste.

Veliki uspeh, male konzole koja je uspela da nadjača u novembru sledeće generacije konzola po prodaji. Ne treba zaboraviti da je Switch ipak dosta pristupačniji i ima bogatu kolekciju igara. Takođe, nove konzole su veoma tražene ali ih slabo ima na stanju, tako da je ovo još jedan faktor koji je dao Nintendu blagu prednost. Nintendo Switch je prodat u 68,3 miliona primeraka, a videćemo kako će izgledati lista kada se stabilizuje snabdevanje PS5 i Xbox Series X/S.

## PS5 EKSKLUZIVA RETURNAL DOBILA DATUM IZLASKA

Jedna od ranije najavljenih Playstation 5 ekskluziva, psihološki horor Returnal, dobila je svojih nekoliko sekundi na The Game Awards događaju, gde smo dobili kratki prikaz gejmplesa, kao i datum izlaska.

Returnal će izaći 19. marta naredne godine, kada će publici doneti mehaniku napucavanja iz trećeg lica sa roguelike elementima, koji su bolje prikazani večeras. Igra će pomenute elemente mešati sa

istraživanjem u stilu platformera za prilično arkadni način istraživanja sveta kao Selen.

Ona je astronaut zarobljen u vremenskoj petlji, koji će se nakon stradanja će se vraćati u izmenjen svet, a vrata element otvaranja vrata deluje kao zanimljiv element, pogotovo zato što je on presudan kao tranzicija tokom brzog učitavanja na PS5 konzoli.

## ARK 2 JE XBOX EKSKLUZIVA, VIN DIZEL NIJE SAMO GLAVNI PROTAGONISTA, VEĆ RADI I KAO PRODUCENT

Na The Game Awards prošle nedelje je bilo prilike videti pravo iznenađenje, najavu nastavka ARK Survival Evolved u vidu ARK II, u kojem glavnu ulogu ima filmska zvezda Vin Diesel.

Sada je stiglo nešto više detalja vezano za ovaj nadolazeći naslov, a to je da se neće istog dana pojaviti na svim konzolama. Microsoft je sklopio poseban ugovor sa studijom Wildcard kojim je ARK 2 postao Xbox konzolna ekskluziva. To znači da će se igra pojaviti istovremeno i za PC platformu, dok će igrači na PlayStation 5 konzolama morati da sačekaju određeni period pre šanse da zaigraju. Uglavnom se radi o periodu od 6 meseci do godinu dana.

Što se tiče datuma izlaska, izgleda da ćemo ARK Survival Evolved igrati još neko vreme, jer ARK 2 izlazi tek 2022. godine. Vin Diesel se na ovim pozicijama nije našao sasvim slučajno, već primarno zato što je ogromni fan prve igre, u kojoj ima preko 1000 sati.

U istoj objavi na sajtu Xbox, otkriveno je da nedavno prikazani trejler nije našminkan, već je sačinjen unutar samog endžina igre,



i moramo priznati da izgleda odlično. Vin Diesel nema samo ulogu protagonistice Santijaga u igri, već će na ARK II radi i kao izvršni producent.

## BLIZZARD PRIPREMA NOVU DIABLO 4 NAJAVU TOKOM PREDSTOJEĆEG BLIZZCONA



Zbog pandemije korona virusa, ove godine smo ostali uskraćeni za BlizzCon 2020. Blizzard je rešio da je bolje ne održati dogadjaj kako bi se očuvala bezbednost fanova i organizatora.

U zamenu za ovaj događaj, osmišljen je BlizzConline, digitalni događaj koji će se održati 19. i 20. februara, i na kojem ćemo čuti brojne nove najave za projekte koji su već u izradi, a možda i neke nove.

Kompanija je nedavno nagovestila fanovima da će dugo očekivani četvrti deo u Diablo franšizi biti prisutan na BlizzConu. "Tizer" dolazi

u najnovijoj objavi vezanoj za samu igru, gde je Blizzard otkrio da će novi detalji za Diablo 4 stići tokom BlizzConline, i najverovatnije ćemo saznati detalje o novoj klasi karaktera.

U samoj objavi na sajtu se govori o umećima, stablu veština, vrsti oružja, kvalitetu predmeta i drugim sličnim aspektima.

Novi trejler za Diablo 4 nismo videli od prošle godine, tako da se namamo da će Blizzard više prikazati u februaru, kao i da ćemo čuti nešto novo o Overwatch 2.

## MORTAL KOMBAT FILM KONAČNOIMA DATUM IZLASKA



Pandemija korona virusa je negativno uticala filmsku industriju, pošto su bioskopi već deo godine bili zatvoreni.

Većina filmova je odložena za 2021. godinu, a neki razmatraju rizičnu odluku da nova ostvarenja istovremeno puste i putem interneta servisa.

Jedan od filmova na koji čekamo prilično dugo jeste onaj po uzoru na Mortal Kombat serijal igara. Film je takođe imao problema zbog pandemije, ali je i pored toga sada konačno dobio datum izlaska.

Ono što je najbolje je da film zapravo izlazi dosta ranije nego što se uopšte očekivalo. Datum dolaska na bioskopska platna je 16. april naredne godine. Zanimljivo je da iako film izlazi za oko 5 meseci, trejlera još uvek nema, već će biti objavljen početkom naredne godine.

Mortal Kombat film spada u onu grupu filmova koji će biti dostupni za strimovanje putem interneta od prvog dana, i to na HBO Max, što znači da neće biti potrebe za odlaskom u bioskop.

## PREPRODAVCI NA EBAY-U ZARADILI PREKO 28 MILIONA DOLARA OD PS5 I XBOX SERIES KONZOLA



Dolazak najnovije generacije konzola praćen je globalnom nestašicom istih, delom zbog pandemije i visoke popularnosti. Kao da sve to nije bilo dovoljno, na scenu su nastupili i preprodavci.

Preprodavci, poznati kao scalperi su pomoću raznih programa "otimali" konzole u onlajn prodaji od običnih kupaca kako bi ih potom preprodali za daleko veći iznos od preporučenog.

Glavno mesto za preprodaju je svakako eBay, na kojem su PlayStation 5 i Xbox Series X dostizali cenu od čak 5.000 dolara. Najgorje u svemu tome jeste ogroman broj konzola koji je otiašao u ruke scalperima, odnosno na preprodaju.

Prema nedavno sprovedenoj analizi, na eBay-u je od preproda-

je next-gen konzola do 1. decembra ostvarena zarada od čak 28 miliona dolara. Izračunato je da se prodalo oko 60.000 konzola putem ove platforme svih konzola nove generacije i to:

Xbox Series S - 6.863 modela

Xbox Series X - 22.932

PS5 Digital - 7.322

PS5 - 25.642

Naravno, cene su bile prenaduvane, sa prosečnom cenom za PS5 digital od oko 937 dolara, a za obično izdanje je bilo potrebno izdvojiti 1.021 dolar. Naravno, ovo su samo rezultati za eBay, a broj preprodatisih konzola je daleko veći od ovog, pošto se i na mnogim drugim platformama vrši isto.

## NAREDNI DLC ZA GTA ONLINE ĆE BITI KREIRAN SA FOKUSOM NA SINGLPLEJER

Za sve vas koji verno iščekujete GTA 6, imamo loše vesti. Rockstar će nastaviti da izdaje novi sadržaj za GTA Online i u 2021. godini. što znači da će petica ostati i dalje aktuelna.

Sa dolaskom Cayo Perico heista pre nekoliko dana. Rockstar je rešio da malo popriča i o budućnosti sadržaja koji nas očekuje. Čelnici studija su u intervjuu za GQ otkrili da su odavno želeli da kreiraju DLC kao što je Cayo Perico, odnosno da ga je moguće preći i u solo fazonu. To je prošlo prilično dobro kod publike koja je to predlagala od ranije, i koja još uvek nije prežalila otkazani GTA 5 DLC.

Plan je da naredni sadržaj za GTA Online bude kreiran za igrače koji vole da igraju solo i da tako izvuku solidno iskustvo, a da pritom ne oštete igrače koji vole co-op. Ovo zvuči kao odlična odluka, pošto se u GTA Online svetu često nalazi na loše saborce i to i te kako kvari iskustvo. Nije poznato kakav je



sadržaj u pripremi za 2021. godinu, ali znamo da će GTA 5 izaći u next-gen izdanju.

Da se vratimo na GTA VI. Igra će prema marketinškim planovima izaći tokom 2023. godine, a nakon ovoga što se desilo sa Cyberpunk 2077, mislimo da je bolje ne požurivati Rockstar.

## NOVA NINTENDO KONZOLA ĆE IZAĆI ZA 3-4 GODINE, PORUČUJE ŠEF KOMPANIJE

Šef kompanije Nintendo, Dag Bauzer, otkrio je kada igrači mogu očekivati naslednika Switch konzole.

On je u intervjuu za Polygon naveo da se Nintendo Switch trenutno nalazi na sredini svog životnog ciklusa, što u suštini znači da bi se naslednik mogao pojavit za 3 do 4 godine (možda i ranije), pošto se sama konzola pojavila početkom 2017. godine.

Nije otkriveno šta bi se moglo tačno očekivati do tada, ali verujemo da će Nintendo održati formulu zahvaljujući kojoj se Switch

prodaje izuzetno dobro, čak i bolje od next-gen konzola objavljenih u novembru.

Naravno, to ne znači da neće biti različitih verzija Switch konzole u budućnosti. Do sada smo videli verziju sa jačom baterijom, pa Lite izdanje, a trenutno kruže glasine da je u pripremi Switch model koji će moći da pokreće igre u 4K rezoluciji. Vođa kompanije Nintendo je izjavio kako trenutno fokus nije na tome, jer aktuelni modeli konzole ostvaruju rekordni profit.



## PROBLEMI SA CYBERPUNK 2077 OŠTETILI CD PROJEKT RED ZA MILIJARDU DOLARA

Problemi za CD Projekt Red se nastavljaju. Cyberpunk 2077 je izašao sa dosta bagova i problema za igrače na PS4 i XOne konzolama zbog kojih većina njih traži povraćaj novca, ali bezuspešno.

Developeri naporno rade na ispravkama kako bi poboljšali iskustvo i uklonili bagove, ali one će se tek pojaviti tokom januara i februara. Ovi problemi doveli su do pada vrednosti kompanije i njenih akcija na tržištu.

Pad je značajan, za čak 34% u odnosu na pre par dana, pošto je vrednost pada sa 3 milijardi, na dve milijarde dolara. Vrednost niža za milijardu dolara nije jedini problem za ovog developera iz

Poljske, pošto analitičari sada predviđaju dosta slabiju prodaju za Cyberpunk 2077 u narednih 12 meseci. Predviđa se da u narednih godinu dana prodaja igre ipak neće premašiti 30 miliona kopija, već će biti oko 25 miliona. Kako igra košta 60 dolara, to će biti još 300 miliona dolara manje za CDPR.

PS4 i Xbox One konzole su svakako razlog slabljenja zarade. Iako je PS5 verzija CP2077 dosta bolja, to ne vredi ništa kada je mali broj ljudi zapravo poseduje konzolu zbog nestasice i preprodavača, a PS4 ima ogromnu bazu igrača, veću od 113 miliona, koji ovoga puta imaju pravo da se žale.



## THE GAME AWARDS 2020 IMAO DVOSTRUKO VEĆU GLEDANOST U ODNOSU NA PROŠLOGODIŠNJI DOGAĐAJ

The Game Awards je održan pre oko nedelju dana, čime je obeležen kraj još jedne gejmerske godine. Nije bilo preterano mnogo velikih najava za igre, što nas je iskreno malo razočaralo, ali je i pored toga zabeležena visoka gledanost događaja.

Ovogodišnju ceremoniju je ukušeno pratilo oko 83 miliona ljudi, što povećanje od čak 83% u odnosu na prošlu godinu. Da sve bude u simbolici, otkriveno je i da je maksimalan broj gledalaca u istom trenutku bio 8,3 miliona.

Broj lajvstrimova se u odnosu na prošlu godinu gotovo duplirao, 83 miliona naspram 42,5 miliona. Prvi The Game Awards je održan 2014. godine kada ga je gledalo samo 1,4 miliona ljudi. Kroz godine je građena reputacija igre, a ovo je događaj godine pošto E3 sajam nije održan zbog pandemije korona virusa.



Rekordna gledanost je zabeležena pre svega zbog velikih očekivanja fanova, koji su sa nestreljenjem čekali da vide Elden Ring ili neke novine za nadolazeće Playstation ekskluzive.

## AMONG US JE JEDNA OD NAJPOPULARNIJIH IGARA IKADA SA POLA MILIJARDE AKTIVNIH KORISNIKA U NOVEMBRU

Zaraža pod nazivom Among Us nejenjava, a igra socijalne dedukcije je imala oko pola milijarde aktivnih korisnika ovog novembra. Istraživačka firma Nilsen je objavila ove okvirne brojke u svom izveštaju o digitalnom tržištu.

Iako je igra blago rečeno, neverovatno popularna, prihod koji generiše ova igra je relativno skroman. U igri ne postoje nikakvi vidovi moderne monetizacije, tako da je prirodno da igra beleži manju zaradu od konkurenčije. PC verzija igre je zasluzna za 64% prihoda u periodu od avgusta do novembra, iako ova populacija čini samo 3% ukupnog broja igrača. Igra je besplatna na mobilnim platformama iOS i Android od izlaska 2018. godine.

Igra je tek ovog leta doživela svemirski rast jer su strimeri, kreatori sadržaja i mnogi drugi počeli da je igraju na Twitch i YouTube platformama. Neki od dodatnih faktora su nezaobilazna pandemija i dostupnost. Mobilna verzija je skinuta 42 miliona puta u periodu od avgusta do septembra, što čini 70% ukupnih preuzimanja ovog naslova. Igru može da igra vrlo širok spektar ljudi, tako da smo mogli da vidimo i popularne sportiste i političare koji žele da se povežu sa većom ili mlađom publikom.



Iznenadni uspeh inspirisao je studio InnerSloth da izbace igru na različitim platformama, a igra je prošle nedelje izašla i za Nintendo Switch. Naslov je dostupan i na Epic Games prodavnici i Xbox Game Pass-u, a Majkrosoft je potvrdio da igra stiže i na Xbox One, Xbox Series X/S konzole sledeće godine.

## NEKI IGRAČI SU BESNI JER IM CYBERPUNK 2077 NIJE OSTAO U VLASNIŠTVU NAKON POVRAĆAJA NOVCA

Razočarani lošim iskustvom koje je pružio Cyberpunk 2077, pogotovo na konzolama, mnogi igrači su začarali svoj novac nazad.

To je omogućeno na praktično svim platformama, a igra je do daljnog uklonjena sa Playstation Store. Međutim, sada se za pojedine igrače pojavio novi problem, koji pokazuje da je i publika bezobrazna.

Na Twitteru se odredeni igrači bune zašto im je igra oduzeta iz biblioteke nakon što im je ispunjen zahtev za refundaciju. Tom Voren je podelio fotografiju igrača koji je razočaran jer više ne može da igra Cyberpunk 2077 nakon što mu je vraćen novac.



Konfuzije je bilo pre nekoliko dana u pogledu platforme na kojoj će biti moguće ostvariti povraćaj novca, ali je sasvim logično da se sa procesom refundacije igra uklanja iz vlasništva igrača. Igrači koji bi želeli da i dalje igraju Cyberpunk 2077 ne trebaju da traže novac nazad, već da pričekaju da CD Projekt izda zakrpe koje su već u izradi.

U ovom slučaju je potpuno neopravdano usmeravanje mržnje ka kompaniji CD Projekt, i ujedno bez ikakve logike.

Recimo da ste kupili računar i ne sviđaju vam se njegove performanse ili je faličan. Da li bi vam u prodavnici vratili novac, a računar ostaviti da se služite sa njim?



## CYBERPUNK 2077 PRODAT U PREKO 13 MILIONA PRIMERAKA ZA 10 DANA

Najšćekivanija igra godine, Cyberpunk 2077, je delimično razočarala fanove koji su očekivali nešto više, ali izgleda da to ne utiče na početnu prodaju.

CD Projekt je objavio finansijske rezultate nakon 10 dana prodaje, gde imamo prilike da vidimo prodaju od čak 13 miliona primeraka Cyberpunk 2077. Samim tim, ovo je jedna najprodavanijih igra RPG žanra.

Najveći ideo ima PC verzija, koja ne pati od problema kao konzolna, što se ogleda u podatku da je Cyberpunk 2077 na vrhu Steam liste najprodavanijih naslova već dve nedelje.

Zanimljivo je da ovaj finansijski izveštaj zapravo dolazi prinudno. CD Projekt Red je rešio da ove informacije objavi zbog investitora zabrinutih da je kontroverza sa lansiranjem igre uticala na celokupnu prodaju. Izgleda kao da investitori nemaju šta da brinu, ali ne znamo da li će zbog toga odustati od tužbe koja je navodno u pripremi.

U ovu brojku su uračunate i refundirane kopije igre na konzolama. Ali je sigurno da će uklanjanje CP 2077 uticati na dalju prodaju u budućem periodu.

## KREATOR DIRECTX-A PREMINUO U 55. GODINI

Originalni DirectX kreator Erik Engstrom, nas je nažalost napustio ali iza sebe ostavlja karijeru koja je pomogla da se gejming industrija postane ovo što je danas. Engstrom je devedesetih godina radio na DirectX gejming API-ju (Application Programming Interface) zajedno sa kolegama Aleksom Šent Džonom i Kregom Ajzlerom sa željom da pojednostave razvoj igara za Windows sisteme i učine ga idealnom platformom za ove aplikacije kao što je to danas slučaj.

Programi su prvobitno pravljeni za Windows 95 a u to vreme developeri su više voleli da stvaraju u MS-DOS-u zbog niskih troškova smatrajući da je Windows 3.1 pretežak za razvoj igara. Upravo iz ovog razloga rođen je DirectX. Majkrosoftovo rukovodstvo je u jednom momentu za malo odustalo od projekta i otpisalo Windows kao platformu za igre, srećom dobri rezultati Menhetn Projekta (prvobitni naziv) su ih ubedili u suprotno.

Engstrom i njegov timu prvi put predstavili DirectX API na konferenciji programera 1995. godine a septembra te iste godine lansirani su kao Windows Games SDK. Nakon toga, Microsoft je prišao Džonu Karmaku iz id Software-a, i ponudio da besplatno prebací igre Doom i Doom 2 sa DOS-a na Windows 95, a da će studio zadržati sva izdavačka prava. Ponuda koja se teško odbija i 1996.



lansiran je Doom 95 kao prva DirectX igra.

Malo ljudi je imalo ovoliko uticaja na razvoj igara i programa generalno kao Engstrom. DirectX je omogućio i Xbox-u da postane uspešna gejming platforma uprkos žestkoj konkurenčiji. Program nastavlja da se i dalje razvija, i danas je ključna gejming tehnologija uprkos postojanju Vulkan-a i Metal-a. Uprkos smrti, Engstrom je ostavio revolucionarno nasleđe koje je oblikovalo jednu industriju.

# PLAY!ZINE PATRON MOŽEŠ BITI I TI!

PLAY!ZINE ČASOPIS JE ODUVEK BIO BESPLATAN I TAKO ĆE OSTATI U BUDUĆNOSTI. SVAKI VID PODRŠKE NAM ZNAČI DA BUDEMOSMO ŠTO BOLJI I DA UVEK DONESEMO NEŠTO NOVO I BOLJE. ZATO IMAMO PATREON:

POTREBNO JE SAMO DA POSETIŠ NAŠU [PATREON STRANICU](#) I DA ODABEREŠ JEDAN OD 5 TIEROVA KOJI TI NAJVVIŠE ODGOVARA. MOŽETE NAS ČASTITI KAFOM ZA SAMO 1\$, ILI NEČIM ŽEŠĆIM ZA 5\$, A PRITOM DOBIJATE I POVLASTICE.

ŽELELI STE DA POMOGNETE VAŠEM OMILJENOM SAJTU ALI NISTEZNALIKAKO?

ŽELITE DA SE VAŠE IME POJAVLJUJE U ČASOPISU I DA IMATE SVOJE POSEBNO MESTO NA NAŠIM STRANICAMA?

HOĆETE FULL COLOR IZDANJE NA KVALitetnom masnom papiru?

SVE OVO JE SADA MOGUĆE UZ VAŠE MALO UČEŠĆE.

NAŠA DVA PATRONA SU I DALJE TU, DANILO I MARIJAN:

"KAO ŠTO KAŽE GANDALF, NAJVAŽNIJE JE ŠTA RADIMO SA VREMENOM KOJE NAM JE DATO, TE STOGA JA VREME TROŠIM NA IGRANJE IGARA I ČITANJE PLAY MAGAZINA!"

- DANILO KARTALOVIĆ

"A WARRIOR WHO DOESN'T HOPE FOR BATTLE HAS NO HOPE DURING BATTLE."

- MARIJAN MILIĆ

# TIPS & TRIKS

## GAMING KANAL

KLIPOVÌ SVAKE SREDE SA VAŠIM  
OMILJENIM YOUTUBERIMA!

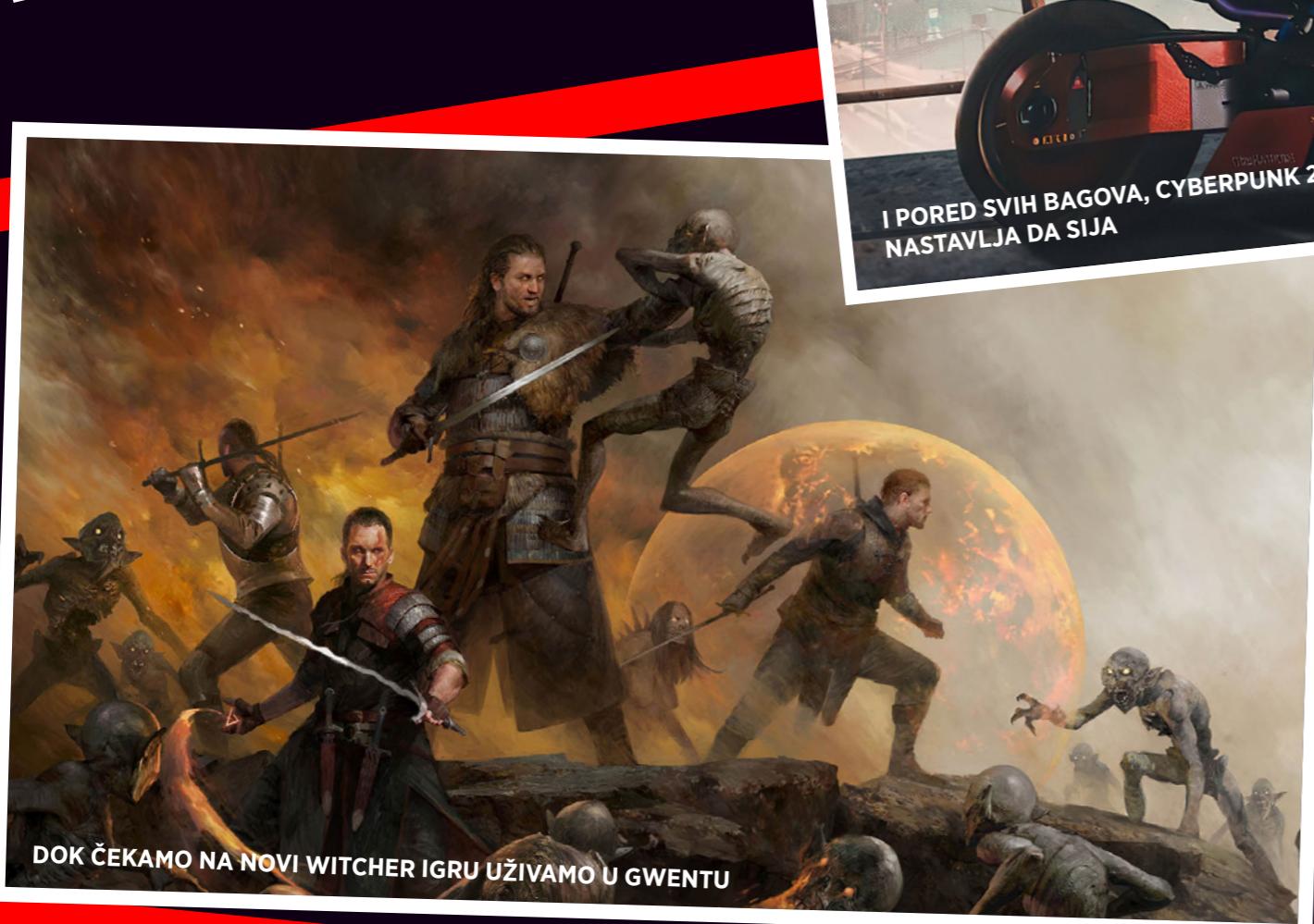


/TIPSANDTRIKS

POWERED BY

Trjk

# Pozadine za ekrane





Autor: Milan Janković



STEAM EARLY ACCESS

# Rick Henderson

IGRAJMO DOMAĆI RETRO

**D**a li se sećate one igre sa Nokia 3310 mobilnih telefona u kojoj se svemirska letelica kreće s leva na desno i pritom uništava nadolazeća čudovišta i asteroide. Mislim da se zvala Space Impact. To je jedna od igara koja je obeležila moje detinjstvo, u vremenima kada je kućni računar bio samo san.

Nostalgično prisećanje na tu eru izazvala je igra domaćeg developera, Uroša Zečevića iz Fat Pug studija, koja je napravljena u sličnom fazonu, ali nudi daleko, daleko više. Rick Henderson nije osoba već horizontalno skrolujuća pučačina koja predstavlja svojevrsni omaž 16-bit igrama žanra sa prigodnom pikselizovanom grafikom. Na samom početku igre vas očekuje odabir tri karaktera i isto toliki broj svemirske letelice, koje se razlikuju po specijalnim sposobnostima. Na samom početku dostupna su dva oružja koja je moguće nadograditi i zameniti jačim kako se napreduje kroz igru, a tu su i pojačanja u vide perkova za bodove koji daju dodatnu snagu. Sa desne strane ekrana dolaze zloče, vanzemaljci i razne kreature koje za cilj imaju samo vašu anihilaciju. Iskreno nisam uspeo da ih sve prebrojam ali ih ima poprilično. Boss karakteri su takođe prisutni i označavaju prelomnu tačku tokom igranja i dolaze sa varijacijama.

Što se tiče opcija za igranje u ponudi, trenutno su na raspolaganju Standard i Hard mod, sa Boss Raidom u pripremi. Između oba moda nema preterane razlike, ali na Hard težini je izazov svakako

primetan. Pogotovo ako pomislite kako je standardni prelak. Kao infinite scroller igra nema neki cilj, već jedino sakupljanje što višeg skora. Skor raste ne samo kroz ubijanje već je ono načinjeno zanimljivijim sa multiplikatorima, rankovima i bonusima.

Gejmlaj je prilično utegnut, kontole su okej, i odaju utisak kao da igrate u nekoj arkadi. Iskreno tako sam se i osećao, s tim što nisam imao gde ubaciti novčić. Grafika je taman u tom stilu, bez prevelikih razlika, a muzika koja se nalazi u pozadini tokom igranja je u synthwave fazonu, za očekivati. Ono što je takođe veoma bitno istaknuti je da se stiče utisak da je sve održano sa pažnjom, nema besmislenog ponavljanja scena samo reda radi. Vidi se da je u igru uložen trud i dosta pažnje.

Sada, bitno je napomenuti da se igra nalazi u Early Access fazi, tako da se na njoj i dalje aktivno radi. Bagova nema i ja nisam našao na neke koji bi značajno omeli iskustvo puštanja po 16-bit svemiru. Neke funkcionalnosti svakako nedostaju, i to je naznaka za kontrole na tastaturi. U meniju стоји da kustomizacija kontrole po ukusu igrača dolazi uskoro, kao i gore spomenuti Boss Raid mod igranja. Očekujemo da igra u budućnosti dobije tabelu sa najvišim brojem poena, leaderboard, gde će igrači moći da se nadmeću za sam vrh.

U finalnoj verziji možemo očekivati još više elemenata, ali je Rick Henderson već sada puni paket i igra koju vredi isprobati, bilo da želite da se prisjeti odlične ere beskonačnih pučačina, ili pripadate mlađoj garnituri i želite da isprobate nešto novo.

IGRU USTUPIO:  
**FAT PUG  
STUDIO****PREPORUČENA KONFIGURACIJA**

OS: Windows 7 pa naviše  
CPU: 2.0 GHz  
GPU: Nvidia GT710/AMD RX550  
RAM: 4 GB  
HDD: 800 MB

**RAZVOJNI TIM**

Fat Pug Studio(Uroš Zečević)

**CENA**

6.59€

**PLANIRANI DATUM IZLASKA**

Prva polovina 2021. godine

**STEAM LINK**

[https://store.steampowered.com/app/1023790/Rick\\_Henderson/](https://store.steampowered.com/app/1023790/Rick_Henderson/)

✓ Oličan umetnički stil

✓ Omaž 16-bit pučačinama

✗ Nedostatak objašnjenja za kontrole





Autor: Stefan Mitov Radojičić



STEAM EARLY ACCESS

# Phantom Brigade

## MECHA GERILA BORBA

**M**ene je vrlo lako zadovoljiti, što se igara bar tiče, dovoljno je ubaciti mecha robote i ja ču to probati ili igrati skroz. U Early Access ove igra sam uleteo samo sa idejom "ovde ima robota", i moram priznati da sam prijatno iznenađen sa Alpha verzijom.

Priča počinje poprilično brzo i sa kliše momentom gde u sred treninga neprijateljska vojska uleće, prekida ga i veoma brzim potezom osvaja celu državu. Sa samo dva preživela mecha robota, nekoliko pilota, i prerađenom pokretnom bazom potrebno je nekako da se organizuje pokret otpora i povrati sloboda.

Osnova igre izvlači dosta iz XCOM serijala, od ogromne mape kojom možete putovati, pa sve do malih mapa gde se odvijaju glavni okršaji. To je samo najosnovniji bazični temelj. Ono što dolazi iznad je toliko prijatno iznenađenje čak i u ovoj alpha verziji, da odaje dobro povjerenje da razvojni tim ne samo da zna šta želi, nego aktivno i kvalitetno radi ka tome. Iako je klasifikovana kao alpha early access verzija, primetićete da igra već ima sasvim dobar broj sistema i opcija sa kojima možete da se igrate i testirate. Od modifikovanja roboata, opremanja, farbanja, preko menjanja pilota i rada na njihovom nivou stresa, pa sve do raznih različitih okršaja i događaja na mapi. Sam tim se fokusira da aktivno radi na dodavanju novih stvari i

već u januaru nas očekuje veći update, kao i još jedan ubrzo posle njega.

Gejmsplej i same bitke su ono što će igru činiti stvarno jedinstvenom. Nai-mje, nećete razvlačiti i pozicionirati vaše mecha robote po predefinisanom gridu na mapi, nego ćete moći drastično slobodnije da ih pokrećete, ali uz obave-zne taktičke bonuse. Celo ovo kretanje i napadi će se dešavati u kombinaciji poteznog i igranja u realnom vremenu.

E sad, kako to funkcioniše? Ukratko, imaćete sposobnost da vidite gde i kojom putanjom će se protivnici kretati u narednom kraćem periodu. Onda je na vama, znajući njihovu kretnju, da isplanirate gde i kako ćete pomeriti vaše jedinice, ali i u isto vreme isplanirati koje je najbolje vreme i pozicija za napad. U donjem delu ekrana ćete imati vremensku liniju po kojoj ćete moći da stavljate vaše akcije, a njeni isplanirano pozicioniranje možete videti na glavnom delu ekrana. Svaka akcija će vas koštati određeno vreme, a neke ćete moći da obavljate u isto vreme dok se krećete, dok će kod drugih biti potrebno da ih uradite jednu za drugom. Onda je samo ostalo da kliknete "play" i da uživate.

Grafički igra izgleda sasvim solidno i opremanja, farbanja, preko menjanja pilota i rada na njihovom nivou stresa, pa sve do raznih različitih okršaja i događaja na mapi. Sam tim se fokusira da aktivno radi na dodavanju novih stvari i

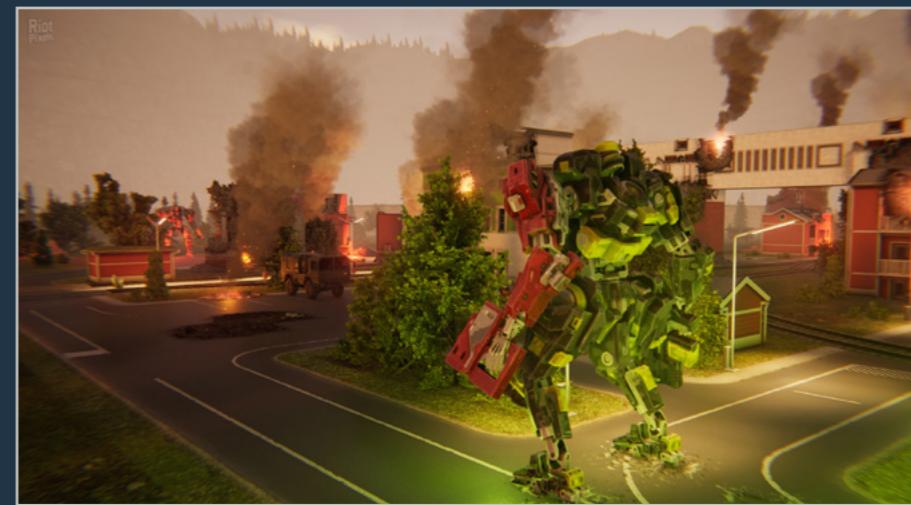
"PREDVIĐANJE KRETANJA PROTIVNIKA"

da daje što više detalja svetu i robotima kao i interakciji između oba. Za sada su svi cinematici održani bez potrebe za nekim ekstra poliranjem.

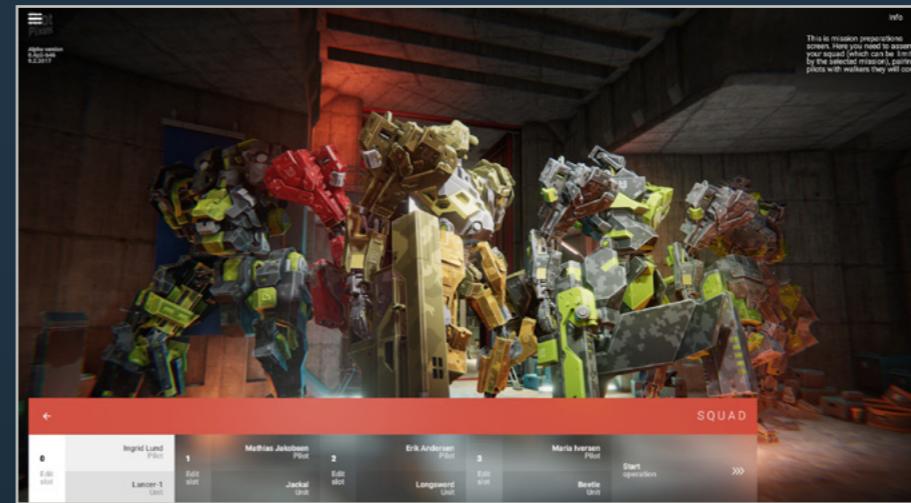
Muzika je tu i za sad je odlično uklopljena, kao i zvučni efekti tokom bitaka. Glasovna gluma je ok, mada ćemo vi-deti kako dalje ide tokom više interakcija likova u samoj priči.

Nedostatke bi za sad sveo na malo ne-prijatan pathfinding kao i nedovoljno objašnjenje nekih sistema. Trebaće vam vreme da skapirate i kako pucanje i ci-ljanje funkcioniše. Ostatak se može sve-sti na balansiranje vas i protivnika koje će se vremenom svakako srediti.

Ako ste fan taktičkih igara a ne zani-maju vas ogromne armije ili pak hoćete da se oprobate sa manjim brojem spe-cijalizovanih jedinica, onda je ovo igra na koju definitivno trebate da bacite pogled. Za sad razvoj teče kako treba i dobrim tempom, tako da kada izđe kompletne verzije možemo očekivati naslov koji stvarno testira i probija granične u tipu strateških igara. Samim time, ukoliko vas više interesuju malo prostije i direktnije igre bez potrebe za mikro menadžmentom, onda možete zaobići ovaj naslov.



IGRU USTUPIO:  
**BRACE YOUR-  
SELF GAMES**



### PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 8/10 64-bit  
CPU: Intel Core i5-4460 GPU: Nvidia GeForce GTX 1060  
RAM: 16GB  
HDD: 10GB

### RAZVOJNI TIM

Brace Yourself Games

### CENA

29,99€

### PLANIRANI DATUM IZLASKA

TBD

### STEAM LINK

<https://www.epicgames.com/store/en-US/product/phantom-brigade/home>

✓ Mehanika predviđanja vremena

✓ Odličan broj sistema

✗ Loš pathfinding

Autor: Milan Janković

# TOP 25 IGARA U 2021. GODINI

SAMO DA IMAMO MANJE ODLAGANJA



## HITMAN 3

Poslednja igra u osveženom serijalu, Hitman 3, obeležiće početnu ponudu AAA igara u 2021. godini. Agent 47 dobija nove zadatke sa kojima će proputovati svet, i to mahom na ekskluzivnim lokacijama. IO Interactive nastoji da obogati postojeće gejmsplej elemente iz drugog dela, a kako stvari stoje još više neobičnih predmeta ćemo moći koristiti za ubistvo. Radi potpune imerzije u cipele naoružanog čelavca postojeće opcija za VR igranje.

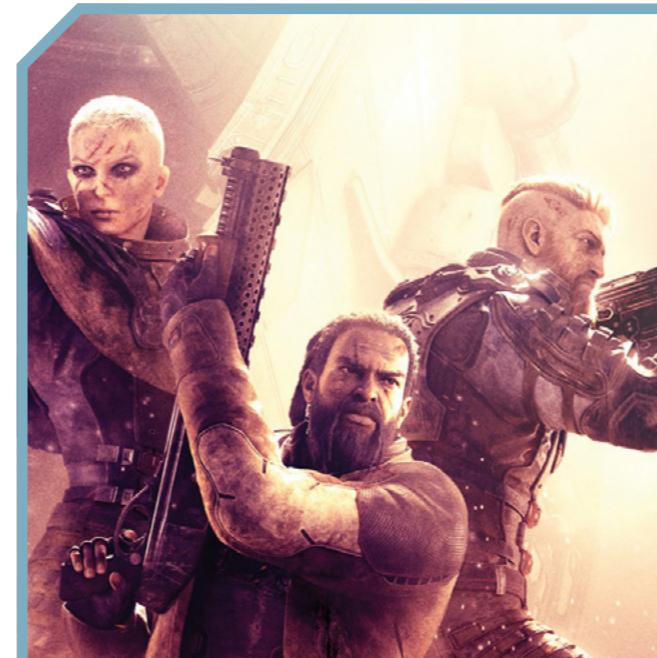
20. JANUAR 2021 - PC, PS4, PS5, XBO, XBOX SERIES X/S



## THE MEDIUM

Ova igra je trebala izaći prošle godine u decembru, ali je spas od Cyberpunk 2077 potražila sa novim datumom. The Medium je psihološki horor koji se od drugih igara žanra ističe sa jedinstvenom mehanikom dualne realnosti i istovremenog igranja na dve lokacije – u stvarnosti i zagrebnom životu. Priča prati medijuma, koji ima mogućnost komunikacije sa onima sa druge strane. Igra pokušava da se predstavi kao duhovni naslednik Silent Hill franšize, o čemu govori i podatak da je isti kompozitor radio na muzici za The Medium.

28. JANUAR 2021 - PC, XBO, XBOX SERIES X/S



## OUTRIDERS

Još jedna kooperativna pucačina dolazi u pravcu igrača početkom godine, i to od studija koji je doneo Painkiller. Outriders je igra za 3 igrača sa sci-fi elementima smeštoj u svemiru na planeti prepuno neprijateljski nastrojenih stvorenja. Borba sa njima se odvija kako bi čovečanstvo moglo pronaći utočište i spas od propasti. Kustomizacija će biti solidan element igre, od prilagođavanja oružja, izgleda i brojnih drugih aspekata.

Ako niste raspoloženi za okupljanje ekipe, onda Outriders možete igrati i sami, sa prilagođenom težinom

2. FEBRUAR - PC, PS4, PS5, XBO, XBOX SERIES X/S



## PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME REMAKE

Jedna od igara koja je obeležila PS2/Gamecube era se враћa kao rimejk verzija. Prince of Persia: The Sands of Time dolazi kao prvi rimejk naslov iz kompanije Ubisoft. Samim tim, očekujemo iznova napravljenu grafiku, osvezene gejmsplej mehanike, ali i očuvan duh originala. Premierno predstavljanje ovog izdanja nije proteklo baš najbolje, pošto su igrači bili razočarani niskim kvalitetom grafike u igri koja će izaći 2021. godine.

18. MART 2021 - PC, PS4, XBOX ONE

## RETURNAL

Najavljenih horora za 2021. godinu ima poprilično, a među njima je i Playstation 5 ekskluziva Returnal. Igra govori o svemirskom istraživaču zarobljenom u vremenskoj petljи iz koje pokušava izaći. Mehanika napucavanja se odigrava u trećem licu, a gejmping je obogaćen roguelike elementima, što znači da pravi završetak igre ne postoji. Ovaj futuristički naslov će pred protagonistkinju Selenu staviti razna čudovišta protiv kojih će morati da se izbori kako bi pronašla izlaz. Pošto se radi o Playstation 5 ekskluzivi, jasno je da će Returnal iskoristiti sav potencijal nove konzole, sa haptičkom podrškom i naprednim audio endžinom, a brzo učitavanje donosi specijalni SSD.

19. MART 2021 - PLAYSTATION 5



## DISCO ELYSIUM FINAL CUT

Ako ste fan klasičnih RPG ostvarenja, onda vam je Disco Elysium i te kako poznat. Jedna od najboljih igara iz 2019. godine u 2021. izlazi i za konzole, i to kao Final Cut verzija. Pred igračima je dosta osveženja, a očekujemo i DLC koji će dodatno proširiti priču. Najveći dodatak u ovoj verziji će definitivno biti puna glasovna gluma za sve dijaloge, što je nešto za čim smo žudili otkako smo je prvi put zaigrali. Pravo vreme da se vratimo sumornom svetu.

MART 2021 - PC, PS4, PS5



## GRAN TURISMO 7

Pomalo smo razočarani što Gran Turismo igra nije izašla zajedno sa Playstation 5 konzolom. Ovaj serijal trkačina obično služi da prikaže novu konzolu u pravom svetlu, ali izgleda da ćemo kao igrači morati da sačekamo još par meseci na tako nešto. Gran Turismo 7 će doneti kvalitet grafike blizak fotorealizmu koji će ugrejati PS5 konzole do maksimuma. Glasine od pre par godina su upućivale na 8K ili 120FPS podršku, što bi moglo

Q1 2021 - PLAYSTATION 5



## NIER REPLICANT

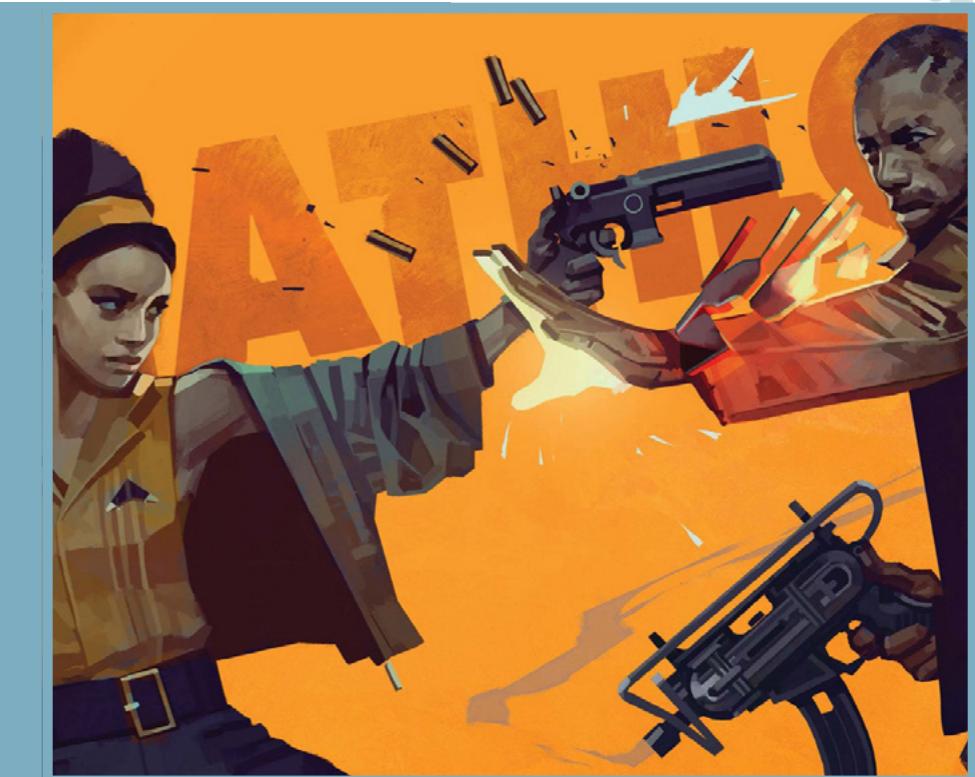
Originalna Nier igra nije dobila mnogo pažnje u odnosu na kasnije objavljenu Automatu, zbog koje mnogi sa nestrupljenjem očekuju nastavak. Square Enix još uvek nije najavio nove avanture Droida 2B, ali je zato za godišnjicu serijala rešio da osveži original. Nier Replicant ver.1.2234744- Remaster prve igre će izaći izvan Japana i sa sobom donosi originalnu priču o mladiću koji želi da spase bolesnu sestru. Od originalne verzije se razlikuje osvežena grafika, poboljšane teksture, više rezolucije, iznova snimljene dijaloge, kao i prilagođene borbene mehanike.

23. APRIL - PC, PS4, XBO

## DEATHLOOP

Deathloop je igra o besmrtnim ubicama. Oni su zarobljeni u vremenskoj petljи iz koje mogu izaći jedino ako uspeju da nadmaše protivnika koji ima isti zadatak. Da se situacija dodatno začini, igrači moraju ubiti i 8 NPC karaktera, a oni se vraćaju u život kada se runda resetuje. Igra ima upečatljivi vizuelni stil, a ostaje da vidimo da li će odlaganje doprineti finalnom kvalitetu. Iza Deathloop stoji renomirani studio Arkane, kreatori Dishonored igara.

21. MAJ 2021 - PC, PS5



## RESIDENT EVIL VILLAGE

Resident Evil Village, 8 deo u zvaničnom Rezi serijalu izgrađen je na korenima RE7, što potvrđuje i prisustvo poznatog dvojca Itana i Krisa Redfilda. Ovoga puta, radnja se neće odvijati u kući moćarne Luizijane, već radnja vodi put zabačenog planinskog seočeta. Lokalnih priča ima na pretek, a ispovadiće se da su one zapravo tačne. Dosta materijala je procurelo prethodnih nedelja, tako da smo već videli neke od neprijatelja koji su prilično velikih razmara i zastrašujuće mutacije. Ovo će biti dobro osveženje u odnosu na dva ranije izdata rimejk izdanja starijih naslova. Procureli detalji otkrivaju da će se Village pojaviti u aprilu, ali i dalje nije poznato da li će se to odigrati i za Xbox One i PS4 konzole, iako glasina ima.

2021 - PC, PS5, XBOX SERIES X/S



## FAR CRY 6

Daleki Plać dobija svoje šesto izdanje. Još uvek smo nostalgični za kulturnim Far Cry 3 i slična očekivanja imamo od šestice. Ovoga puta se selimo u Yaru, fiktivnu državu zamrznutu u vremenu. Tropskim rajem gospodari diktator, a mi ćemo stupiti u čizme gerilskog ratnika koji treba da prekine taj okrutni režim vladavine. Antagonistu će igrati poznati glumac Đankarlo Espozito i garantovano ćemo se lomiti oko toga da li njegova diktatura ima smisla ili ne, kao što to biva u ovim igrama.

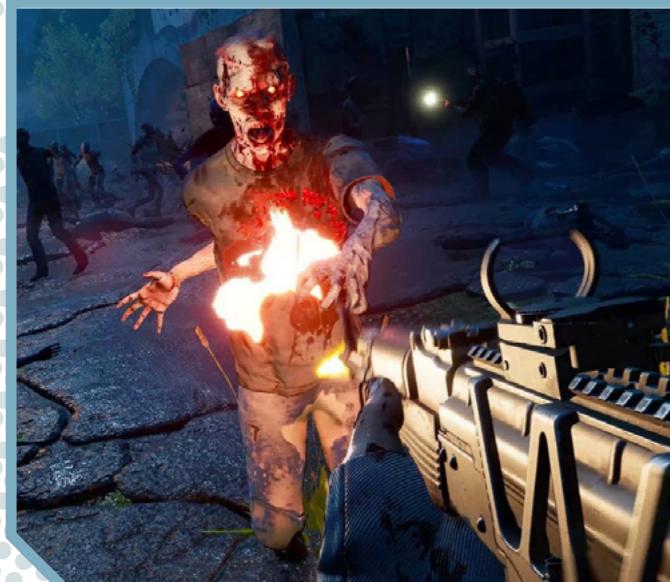
MAJ - PC, PS4, PS5, XBO, XBOX SERIES X/S



## BACK 4 BLOOD

Left 4 Dead 3 možda i nikada ne ugleda svetlost dana, ali zato originalni kreatori prve igre rade na novom naslovu koji zaslужuje da ponese tu titulu. Back 4 Blood je kooperativna zombi pučačina sa kombinacijom melee okršaja i napucavanja. Karatieri u ponudi će nositi svoje osobnosti a novitet za ovaj tip igara jeste sistem karti. Taj sistem donosi pojačanja pasivnih i aktivnih sposobnosti koje karaktera čine moćnijim. Čudovišta će biti raznovrsna, što je u neku dobra naznaka, pogotovu uz brojna najavljenja okruženja.

22. JUN 2021 - PC, PS4, PS5, XONE, XBOX SERIES X/S



## SCORN

Domaći studio Ebb Software već prilično dugo priprema igru koja je privukla pažnju brojnih ljudi svetske gejming industrije. Rad na igri je pomogao i gigant Microsoft, čime je obezbeđena Xbox ekskluzivnost, a igra je dobila prekopotrebni vetr u led. Scorn odiše uvrnutim scenama, užasavajućim okruženjima, pa je tako prerano izvući zaključak. Prvobitno je bilo očekivano da se Scorn pojavi 2020. godine sa novom Xbox konzolom, ali to se nije dogodilo. Dosta detalja o igri je dosta konfuzni, ali znamo da ćemo obilaziti okruženja koja kao da proističu iz košmara.

2021 - PC, XBO, XBOX SERIES X/S

## HORIZON FORBIDDEN WEST

Aloj nastavlja sa avanturama i zanimljivom svetu metalnih kreatura. Mlada ratnica plemena Nora sada mora pronaći izvor bolesti koja polako uništava čitav svet. To će je odvesti na putovanje kroz nove teritorije, neprijateljske regije, i neke do sada nevidjene ekosisteme i smrtonosne mašine. Horizon Zero Dawn je izgledao prelepo na PS4 konzoli, a kako li će tek plaže, snežne planine i doline izgledati u Forbidden West, samo čekamo.

2021 - PLAYSTATION 5



## STARFIELD

Ovo je prilično optimistična pretpostavka, moramo priznati. Bethesda je najavila svemirsku avanturnu Starfield, navodno smeštenu u Fallout svetu samo dosta kasnije, ali od najave nismo dobili nikakve nove detalje. Bilo je par procurelih informacija i potvrde da se na igri radi. Bethesda je nedavno otišla u ruke kompanije Microsoft, koja će garantovano pogurati proizvodnu traku, te verujemo da će među prvim naslovima izaći i Starfield. Igra je bazirana oko ideje svemirskog istraživanja, otkrivanja planeta i manipulacije resursima.

Što se tiče The Elder Scrolls VI, ne očekujemo je u 2021. godini.

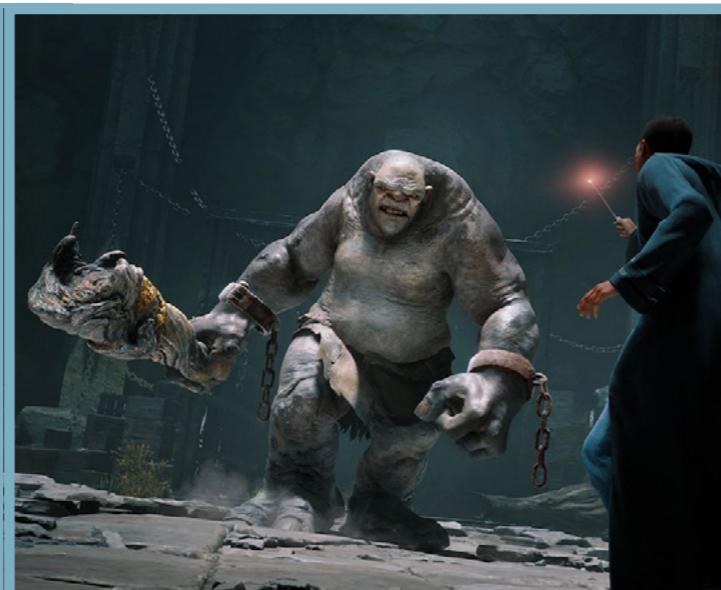
2021 - PC, XBOX SERIES



## HOGWARTS LEGACY

Još uvek se sećam onih Hari Potter igara objavljenih za Playstation 2. Uvek će imati posebno mesto u mom srcu, a nadamo se da će isto biti i sa Hogwarts Legacy. Igra ne govori o Poteru i njegovoj lozi(\*gasp\*), već se radnja odigrava dosta ranije i teži ka tome da prikaže kako izgleda život običnog studenta škole magije u zamku nevidljivom za one neobdarene. Jako malo je poznato o samom gejmspleju, ali će developer Avalanche Software pokušati da dočara sve elemente magijskog seta, poput igranja kvičića, bacanja čini, pripitomljavanja zveri i sličnog.

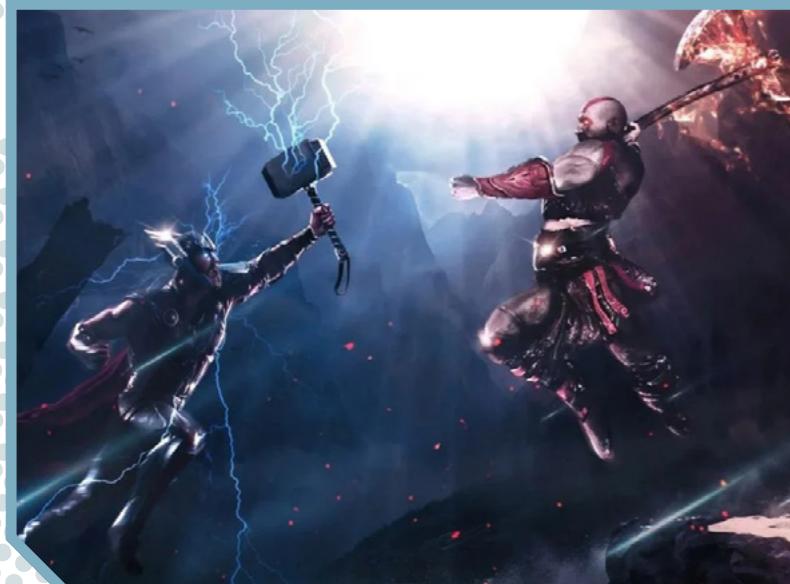
2021 - PC, PS4, PS5, XONE, XBOX SERIES



## GOD OF WAR: RAGNAROK

Kratos još uvek ima nedovršena posla u nordijskoj mitologiji, pa je rešio da se tamo zadrži kroz još jednu igru. God of War: Ragnarok će nastaviti priču na God of War reboot iz 2018. godine. Kratos će verovatno odmeriti snage sa božanstvima i bićima koje nije sreо prošli put. Za Ragnarok još uvek nemamo pošteni trejler, tako da ne znamo šta da očekujemo, sem što samo ime upućuje na spektakl.

2021(FEBRUAR) - PLAYSTATION 5



## 12 MINUTES

Ne očekujemo u 2021. godini samo AAA igre, ima tu i skrivenih dragulja indie scene, ali nismo ih sve mogli uključiti na listi. 12 Minutes je svakako igra koja privlači dosta pažnje. Bogata glumačka postavka koju čine Viljem Dafo, Dejzi Ridli i Džejms MekAvoj će dočarati priču inspirisanu filmovima Memento i Groundhog Day. Igra prati porodicu, tačnije muža kroz događaje koji se odvijaju kroz vremenski period od 12 minuta, sa završetkom svakog ciklusa priča se vraća na startnu poziciju, ali igrač ima prethodno znanje koje mora iskoristiti kako bi spasio svoju porodicu i sačuvao živu glavu.

2021 - PC, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S



## GOTHAM KNIGHTS

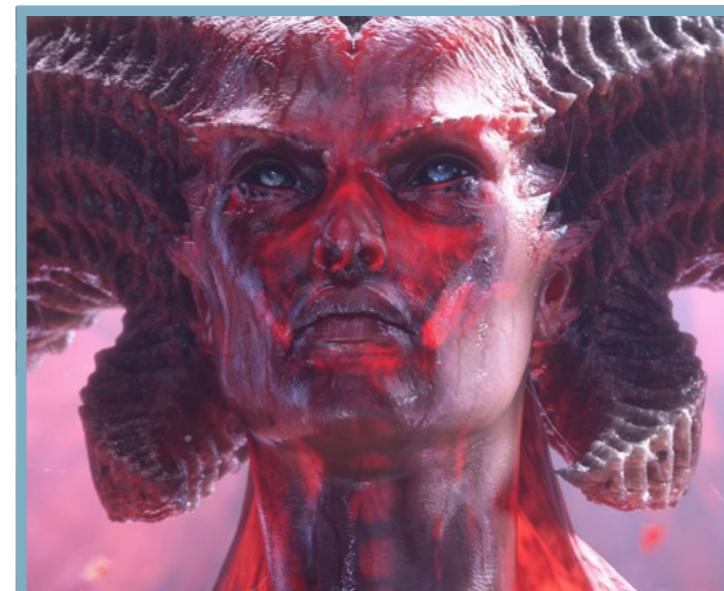
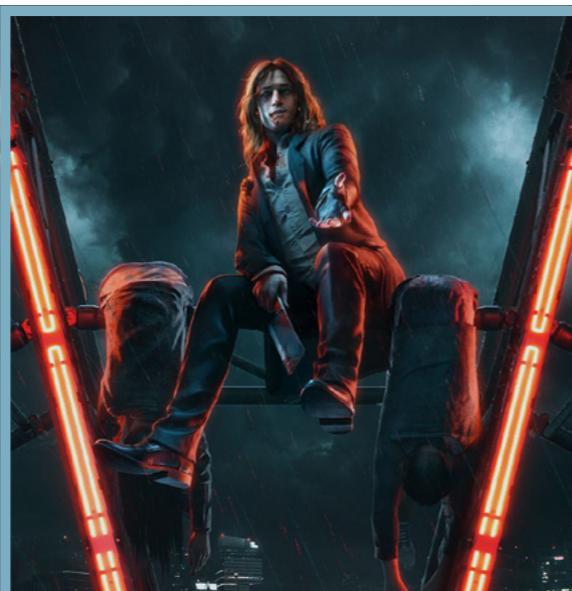
Betmen je mrtav, a četvorka još uvek zelenih superjunaka je na sebe stavila zadatak da razotkrije misteriju smrti svog uzora. U Gotham Sitiju ćemo moći da igramo kao Nightwing, Batgirl, Robin i Red Hood. Svi karakteri će imati jedinstveni stil igranja i sposobnosti koje će se obogaćivati leve-lovanjem. Igrači će se susresti sa brojnim zlikovcima Gotama grada, a među njima će biti i organizacija Court of Owls. Gotham Knights će biti moguće igrati kao singlejer, ali će biti prisutan i multiplejer u kooperativnom maniru.

2021 - PC, PS4, PS5, XONE, XBOX SERIES

## VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES 2

Bloodlines 2 dolazi kao nastavak na kultnu igru iz 2004. godine. Igra počinje pričom o čoveku u alternativnom Sijetu, koji biva ubijen i potom vraćen u svet živih kao vampir. On je na početku slabašan ali napredovanjem kroz kampanju i sporedne aktivnosti stiče veću moć. Pred igračima je obaveza da se hrane krvlju kako bi preživali i to samo ljudske krvi, bilo tople ili one iz donorskih kesa. Pošto očekivanja bazirano po kvalitetu originala, očekujemo veoma kvalitetan naslov sa dosta slobode tokom igranja i jakom pričom.

**DRUGA POLOVINA 2021 - PC, PS4, PS5, XBO, XBOX SERIES X/S**



## DIABLO 4

Od najave u prošloj godini nismo dobili nikakve konkretnе detalje, ali Diablo 4 očekujemo u ovoj godini pred nama. Blizzard garantovano ide obazrivim koracima kako ne bi uprskao, dovoljno je već razočarao mnoge najavom Diablo mobilne igre. Četvrti Diablo će biti prožet inovacijama sa otvorenim svetom, PvP interakcijama, a vraćaju se proceduralno kreirane tamnlice i fokus na loot elementima. Treutno su poznate 3 klase – Barbarian, Sorceress i Druid, dok će ostatak biti otkriven nadalje. Svet igre će se prostirati na 5 svetova, a jedan od njih će biti i pakao, a za više detalja ćemo morati da sačekamo februarski BlizzCon.

**2021 - PC**

## HALO INFINITE

Halo Infinite se trebao pojaviti još pre nekoliko meseci, planirano je bilo da ovo bude hit naslov koji dolazi istog dana kada i Xbox Series konzole, međutim publiku nije bila oduševljena kvalitetom grafike i igre u prikazanom gejmpley snimku, te je 343 Industries odlučio da stvari popravi, ali to zahteva dodatno vreme. Dalji rad se blago zakomplikovao i odužio, tako da sada Halo Infinite očekujemo tek krajem 2021. godine. I dalje je nejasno da li će Infinite izaći za Xbox One, ili će ta verzija biti skroz odbačena kako bi kvalitet igre zasijao pravim next-gen sjajem. Dobra vest je da će multiplejer biti besplatan za sve.

**JESEN 2021 - PC, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S**



## SABLE

Sable je igra o nomadima i životu u ogromnoj pustinji. Grafički stil je izuzetno privlačan i podsetiće mnoge na starije crtače. Sable će na neki način doneti opuštajući gejmpley, pošto će kompletni svet biti moguće istraživati sporim tempom, vožnjom motora ili pešaka. Od trenutno poznatih radnji biće moguće rešavati zagonetke i upoznati nomade koji žive u pustinji, a neki od njih će imati i potrebu da im se pomogne.

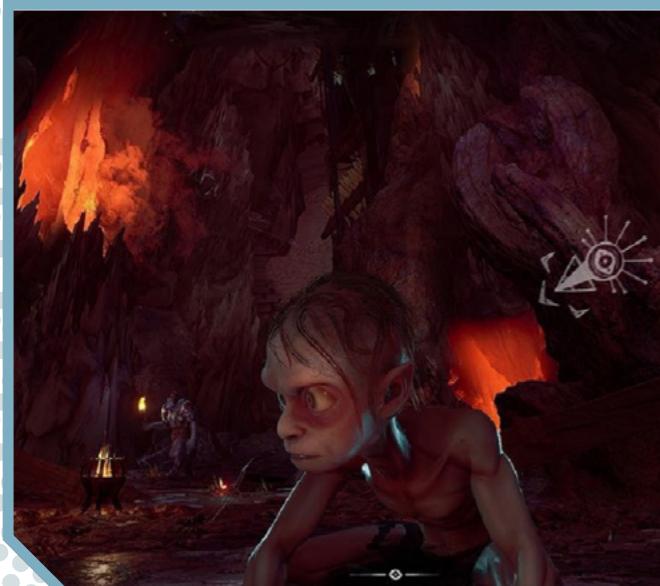
**2021 - PC, XBOX ONE, XBOX SERIES**



## LORD OF THE RINGS: GOLLUM

Nova Lord of the Rings igra donosi neočekivanu priču. Umesto fokusa usmerenom ka rasi ljudi, ili velikim ratovima. Igrači će stupiti u ulogu Goluma, Tolkinovog stvorenja koje je Prsten moći upropastio. Priča počinje u Barad Duru, gde je Golum zarobljenik. Ako vam grafički stil izgleda čudno i neuobičajeno, nemojte se razočarati jer studio Daedalic igru razvija po uzoru na crteže i skice koje je kreirao sam Tolkien. Sa ovim glavnim junakom viđaćemo drugačiju stranu priče, a dupli karakter će izaći na površinu.

**2021 - PC, PS5, XBOX SERIES X/S**



## PLAYSTATION EKSKLUZIVE NA PC-U

Ovo nije igra priznajemo, ali ako sebe smatrate za pripadnika PC Master rase onda ćete nam oprostiti. Pored gomile gore spomenutih naslova želimo da u 2021. godini vidimo još Playstation ekskluziva na PC-u. Horizon Zero Dawn je prošao više nego dobro, i sada čekamo najave drugih. Iako Sony sem potvrde nije prstom uperio u neku igru, moguće je da će God of War, Demon's Souls Remake i (potencijalno) ostale doći baš u narednih 365 dana.

Autor: Milan Janković

# RECAP GEJMERSKE 2020-TE

**O**va godina neće baš ostati u najsvetlijem sećanju, pogotovo zbog pandemije korona virusa, sa kojom nažalost ulazimo i u 2021. Međutim, najsvetlijia tačka u periodu izolacije i socijalnog distanciranja bile su video igre, zasigurno najbolji način da se provede vreme u kući. Mnogi su pribegli video igrarama, što se odrazilo rastućim ciframa kada se gleda igračka publika i utrošak novca na iste. Nećemo se baviti negativnim stvarima, već vam donosimo listu sa momentima i događajima koji su obeležili 2020. godinu.

Uživajte i sve najbolje u 2021! \*cheers\*

Prva polovina godine po običaju i nije bila toliko spektakularna, a i sama pandemija korona virusa je dodatno poremetila gejming scenu. Od marta se svet promenio i počeo da se okreće u nešto drugaćijem ritmu, zbog čega smo ostali uskraćeni dugogodišnjeg E3 sajma, pa su developeri morali da se dovijaju na svoje načine za nove najave. Veliki izdavači su to učinili sa svojim pojedinačnim prezentacijama, a Sony i Microsoft su održali neke veće događaje primarno zbog predstavljanja nove generacije konzola. Gamescon u avgustu nije bio odložen, već je održan u Online formatu i sa njim je završen četvoromesečni Summer Games Festival koji je na svojstven način objedinio sve velike najave. Nažalost, očekivali smo više od toga, i da Game Fest donese više uzbudljivih najava, ali se to nažalost nije desilo.

Gejming je zato cvetao u ovoj godini, jer su igrači zbog socijalne izolacije u igrarama proveli više sati nego prethodnih godi-



na. To je omogućilo da neke igre postanu planetarni hitovi za kratko vreme. Pre svega mislimo na Fall Guys i Among Us. Fall Guys je bez sumnje Battle Royale igra godine koja je osvojila srca mnogih za čudnovatim čovečuljcima, a Among Us je došao kao odlična zamena za druženje uživo, sa intrigantnom mehanikom posade protiv impostora.

Ova 2020. godina bila je i poslednja u kojoj su se pojavile Playstation 4 ekskluzive. Sony se potudio da one budu odlične i tako je i bilo.

The Last of Us 2 i Ghost of Tsushima su dobili brojne pohvale od velikog broja fanova i medija i to zasluzeno. Odlazak ove generacije u penziju obeležen je novom, Playstation 5. Ova konzola je opšte prihvaćena bez problema, ali najveća mana je nedosta-

tak uređaja koji će se nastaviti i u 2021. Ako planirate da kupujete PS5 u skorije vreme, moraćete da budete dosta strpljivi, ali i brzi.

Kada smo već kod next gen konzola, obe strane su dovele nešto novo u ponudu, ali negativno pored same nestasice bili su preprodavci. Oni su i ono malo dostupnih konzola kupili koristeći botove i razna nefer sredstva, pa su iste preprodavali po prenaduvanim cenama koje su dostizale i



po nekoliko hiljada dolara. Nažalost, slično su doživeli i članovi PC zajednice sa nestasicom grafičkih kartica.

Što se next-gen igara tiče za ovu godinu, sve je bilo dosta skromno. Pravu ekskluzivu je imao PS5 u vidu Demon's Souls rimejka koji je pružio puno iskustvo igranja AAA igre i nije omanuo. Od drugih iskustava za PS5, igrači su dobili Spider-Man: Miles Morales ekspanziju i neke sitnije igre, a Xbox korisnici su ostali uskraćeni za bilo kakvu ekspanziju pošto je Halo Infinite odložen za 2021. godinu. Kod Xbox-a je sve veće interesovanje privukao Game Pass servis, koji je u godini za nama doživeo pravu ekspanziju. Xbox Game Pass je narastao na preko 150 igara, a postao je dostupan i na Androidu sa gejmingom iz oblaka.

Konzola koja je stvarno zablistala u ovoj godini je Switch. U prvi nekoliko meseci godine bila je mala nestasica, ali je Nintendo dva puta pojačao proizvodnju, što je doprinelo da se Switch proda bolje nego ikada u ove tri godine otkako je dostupan.

Jedna od naiščekivanijih igara se konačno pojavila. Da, to je Cyberpunk 2077. Utisci su nažalost bili po-mešani, jer su praktično samo igrači na PC-u imali generalno optimalno isku-stvo, dok su se konzolaši, pogotovo oni na PS4 i Xbox One dosta loše pro-veli. Neviđeni bagovi, uža-sne mehanike, pučanje sistema konzole bili su samo neki od problema za ne-srećne igrače kojima je na kraju vraćen novac. Soni je reagovao iznenadujućim potezom tako što je igru u potpunosti uklonio sa Playstation Store. CD Projekt je na mukama sa tužbom u sandučetu, padom vrednosti, ali i pored toga se radi na ispravkama za sve probleme koje dolaze u januaru. Velike su šanse da će Cyberpunk 2077 biti doveden u red, ali šteta je što je ovakva igra uopšte i objavljena.

The Game Awards je priveo kraju gejmersku 2020., gde smo se prisetili najboljih ovogodišnjih igara. Tu je bio od-



ličan kandidat za igru godine, Hades, dok neke igre i nisu osvojile mnogo na-grada. Ipak, čak je i nominacija svakako prestižna za ovako veliki događaj. TGA je trajao nekoliko sati ali bez pretera-nog broja velikih objava, već je sve bilo nekako skromno u skladu sa pandemi-jom. Igre kojima se i te kako radujemo u narednom periodu, a najavljenе su na TGA, jesu Perfect Dark reboot i Calisto Protocol koji dolazi od kreatora Dead Space serijala.

Vreme je da stavimo tačku na 2020. Sve najbolje u narednoj godini i želimo vam puno kvalitetne zabave uz dobre video igre!

# ŠTA JE DONEO PRVI PLAYCON

Digitalna gejming konferencija PlayCon je za nama, a ako ni ste imali priliku da je ispratite, budite bez brige. Sve što se izdešavalo možete videti ovde, ili baciti pogled na reprizu strima na našem YouTube kanalu.

PlayCon su otvorili Miloš Đuračanin iz inicijative Digitalna Srbija, Manojlo Mraović sa Akademije Umetnosti, Aleksandra Jovanić sa Univerziteta umetnosti i Miljana Jovović iz Crater studija. Oni su govorili o temi koja je zainteresovala mnoge mlade, koji tek biraju profesiju. Glavna tema bila je otvaranje smera za edukaciju studenata u sferi video igara,

problemima koje to nosi, poput nedostatka kadra koji bi ih obučavao, ali i o blagodetima koje će to nositi, poput bržeg razvoja scene razvoja video igara na našim prostorima.

Nakon male pauze dočekali su nas Slobodan Stević iz studija Altfuture, kao i voditelj Aleksandar Manja, budući Džef Kitli. Slobodan je govorio o svojim igrama na kojima je radio prethodnih godina kao jedan od prvih developera iz Srbije koji je objavio igru na Steam platformi.

Producenit iz studija Art Bully je prvi dan PlayCona nastavio sa predavanjem na temu "Izgradnje poverenja u ekstre-

mnom game art developmentu". Predavanje se fokusira na saradnju developera i pravila u brojnim svetskim studijima koja su značajna kako bi ideja bila sprovedena u delo. Moramo napomenuti da se radi o predavanju koje pokriva jednu jako bitnu, ali nedovoljno zapaženu temu, tako da je prilično informativno pogledati iako ste već krenuli da se bavite razvojem igara.

Nemanja Divjak iz studija Tummy Games otkrio je kako napraviti igru za milione igrača i to kroz obavezu testiranja i prototipovanja igara. Nemanja je malo govorio o svojim korenima, kako je izdao prvu igru Tummy Slide i kroz stečeno iskustvo

je otkrio kojim koracima treba ići ako želite da se domognete milionske publike.

Naredni stepenik digitalnog PlayCona bio je marketing kod video igara, takođe bitna komponenta, jer je ona presudna za uspeh svake igre. O tome je govorio Danilo Radočin iz Esoter studija. Iz ovog predavanja se moglo saznati zašto su socijalne mreže bitne za indie timove, koje su socijalne mreže najuticajnije, pristupi marketnigu, kao i neke dobre (ali i loše) primere marketinga.

Garantovano ste čuli za Hades, indie osvrtarenje za koje mnogi misle da je igra ove, 2020. godine. PlayCon je verovatno mnoge iznenadio informacijom da je na igri radio Nikola Šobajić i to kao Engine programer studija Supergiant Games. Nikola nas je odveo iza zavese i govorio jo sitnim detaljima koji su Hades načinili tako dobrom igrom od objave Early Access verzije pa sve do punog izlaska.

Milica Todorović iz beogradskog studija Ubisoft je govorila o svojem iskustvu rada za jednog giganta u industriji video igara. Ona je trenutno producent na trkačkoj MMO igri Riders Republic i na Plejkonu je govorila o svojem iskustvu rada na toj poziciji, šta je potrebno kako bi se ostvarili u ulozi producenta, kao i o poziciji žena u game developmentu.

Marko Živanović je potom takođe podelio svoje iskustvo u radu za poznati svetski studio People Can Fly. Mare je pričao kako je zavoleo dizajn zvuka kao profesiju, kako je stigao do toga da radi na Gears igrama, a prikazao nam je i igru na kojoj trenutno radi, kooperativnu pučačinu Outriders.

Duo iz studija Fuchs+Dachs, Dušan i Sanja Čežek govorili su o razvoju video igara kao nezavisni developer i kako to ostati do objavljivanja same igre. Govorili su iz iskustva naravno, pošto su početkom godine samostalno objavili Ministry of Broadcast.

Kraj prvog dana je obeležio kolega, Nikola Aksentijević, čije ste mnogobrojne recenzije imali prilike da pročitate na stranicama Play!Zine časopisa. On je govorio o najvećim događajima i trenovima u 2020. godini, i naravno jedna od tema bio je i Cyberpunk 2077 sa katastrofalnim lansiranjem.

Ako pratite domaću gejming scenu, prvi predavač drugog dana vam je verovatno poznat. U pitanju je Kristina Janković, menadžer SGA (Serbian Gaming Association). Ona je govorila na temu same asocijacije igara, i glavnih studija iz Srbije koji rade na velikim projektima.

**"Prototipovanje i testiranje proizvoda - Kako do hit igre?"**



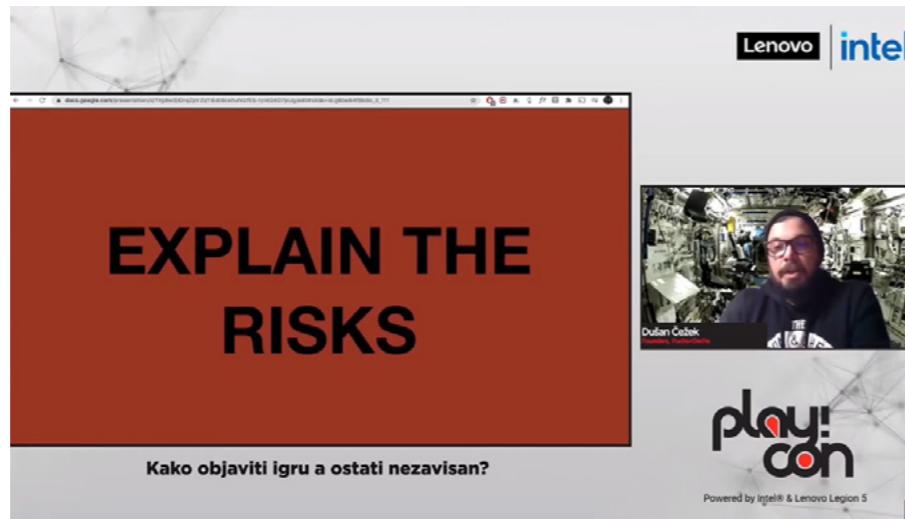
## Sledeći nivo: Gejming obrazovanje u Srbiji

Glavna tema njenog predavanja bilo je pitanje "Kako postati deo domaće gejming industrije?". Vrlo interesantno predavanje ako ste krenuli da rastete na sceni, a čak i da niste počeli sa razvojem igara, tu je i dosta detalja o tome kako početi u radu na igrama.

Aleksandar Manja se vratio na poziciju hosta i prvo je ugostio Filipa Zemljaka, gejmpilej developera koji je radio 3 godinu u Ubisoftu. Trenutno samostalno razvija Lichenvale, projekat inspirisan Quake naslovima i pandemijom korona virusa. On je govorio upravo o projektu na kojem radi i to konkretno o balansiranju gejmpileja.

Zatim je Marijana Nikolić iz studija Peaksel govorila o osnovama plaćene akvizicije korisnika. To je zapravo privlačenje (kupovina) novih korisnika kroz reklamne kampanje, a tokom Marijaninog predavanja je bilo moguće saznati dosta bitnih detalja važnih za uspeh mobilne igre na Play prodavnici.

Novine o domaćoj igri Scorn ste imali priliku da čujete ne iz svetskih medija, već na PlayConu. Vođa razvoja okruženja u igri, Lazar Mesarović govorio je razvojnom putu igre,



od samog Kickstartera pa sve do aktuelnog stanja.

Mirko Stanić je prikazao više onu indie stanu razvoja igara, tačnije kako je razvijati igre u dvočlanom timu. Saznali smo i nešto više o tome kako Bleak Faith Forsaken funkcioniše kao igra. Igra deluje dosta zanimljivo i namenjena je hardcore gejmerima, a imalo smo prilike da vidimo i prvi trejler za igru.

Aleksandar Josić i Radmila Popović su bili tu i drugog dana sa svojom LAUDA

radionicom programiranja igara, gde su rešili neke nedoumice i kroz praktične primere otkrili neke nove informacije. Tu su i utisci korisnika.

Sagovornik u poslednjem intervjuu za ovogodišnji PlayCon bio je Vladimir Prelovac. On je govorio o svojoj dugoj karijeri u industriji video igara, posebno MUD igri na kojoj radi i koju mnogi već sada mogu isprobati.

Dруги, takođe važni deo konferencije je takmičenje indie timove za nagrade



## Play!Zine Recap 2020



## Hades - pogled iza zavesa

u vrednosti od 5000\$ koje je obezbeđio Lenovo. Timovi su predstavili igre na kojima rade, sa dosta ambicioznim idejama koje žele da pretvore u finalni projekat i da ih dovedu publići. Sve indie studije ćemo bolje pokriti u narednim mesecima.

Za odabir pobednika zadužen je bio žiri sačinjen od članova Play redakcije, učesnika PlayCon konferencije, predstavnika kompanija Lenovo i Intel, kao i članova naše game dev komune. Žiri je u proteklih 7 dana razmatrao radove

svih prijavljenih developera/takmičara i kroz proces glasanja dobijen je pobednik - Munzesky Games Studios.

Ovaj studio, koji čine Ivan Stikić i Aleksandar Petrović, trenutno razvija projekat nazvan Sol Invictus. Radi se o 2D point and click avanturi koja vodi u svet koji liči na utopiju, a zapravo se radio o autokratskoj korporaciji koja je u borbi protiv osamostaljene veštačke inteligencije.

Sama priča igre prati člana svemirskog broda Ortana koji igrom sluča-

ja postaje meta zaverenika. Ono po čemu je Sol Invictus privlačan je umetnički stil koji developeri koriste sa vividnim prikazom i retro notom koja će stariju publiku podsetiti na naslove iz "zlatne ere". Iako se radi o point and click mehanici igranja, gejmpilej je prilično dinamičan i pruža interesantno i smenjivo okruženje.

Munzesky Game Studio je osvojio 5000\$ vrednu opremu od strane kompanija Intel i Lenovo, što će im i te kako pomoći u daljem razvoju.

Razvoj Sol Invictus-a ćemo svakog meseca pratiti kroz naš mesečni časopis Play!Zine. Developeri će deliti šta se to novo izdešavalо u prethodnom periodu, i pružiće neki dodatni uvid u samu igru, pored već prikazanog.

To bi bilo to od ovogodišnjeg PlayCona, a mi se već pripremamo za novi sa vašim sugestijama i predlozima. Učesnike indie takmičenja ćemo nastaviti da pratimo u našem mesečnom časopisu.

Autor: Milan Janković

# IGRA GODINE

## VLADIMIR PANTELIĆ


**IGRA GODINE:**

CYBERPUNK 2077

Moram da priznam, bio sam skeptičan po pitanju igre, i nisam podlezao hajpu koji se gradio godinama (verovatno zbog trećeg dela Witchera, koji je sasvim dobra igra, ali ni izbliza ono za šta ga gejming zajednica predstavlja). Ali... Kada jednom zaronite u Night City, teško je izaći iz njega. Grafički izgleda stvarno fantastično i definitivno spada u kategoriju najlepših igara ikada. Zatim, igru prati odlična priča, koja je napisana od početka do kraja sa ogromnom količinom detalja, toliko zanimljivih kvestova i likova. Likova koji su svi svoji, posebni, upečatljivi, odlično odglumljeni, praktično bez izuzetka. Gejimplej ruku na srce ne radi ništa najbolje na tržištu, ali kao miks svega funkcioniše sasvim dobro. Muzika, atmosfera, promene ritma, kadriranje, režija, sve je urađeno na pravom AAA nivou i kamo sreće da više velikih kompanija radi na nekom naslovu sa ovoliko pažnje. CP2077 je odlična igra, na momente stvarno i breathtaking. Vredi se vratiti u njega i nakon ovog kontraverznog launcha, još jednom za par meseci ili godinu dana, da se sve ovo iskus još jednom u svom punom sjaju, kako je CDPR i planirao.

**IZNENAĐENJE GODINE:**

FALL GUYS

Po meni, ne toliko iznenađenje lično, koliko nešto (za razliku od naslova iznad) šta sam iščekivao dugo dugo, još od prve najave na nekom E3 sajmu. Ali pošto imamo tri kategorije, prosto bi bilo nefer prema ovoj igri da je ne spomenem. Fall Guys nas vraća u vreme kada je gejming bio mnogo jednostavniji bez ikakvih dodatnih komponenti. A opet uspeva da bude i toliko zabavan i toliko zarazan da se vraćate igri, samo za još jedan meč, trku ili kako god želite da klasifikujete ovaj naslov. Pogotovo sada, kada vidim da se igra redovno održava, da se izbacuje konstantno novi sadržaj, mogu da garantujem da je ovaj naslov pun pogodak i da ga je apsolutno vredelo čekati i kupiti, jer je u njemu sadržana esencija igara, punokrvna čista zabava.

**RAZOČARANJE GODINE:**

CYBERPUNK 2077 (PS4, Xbox One)

Niko, ali niko drugi osima direktora i upravnog odbora CDPRa nije odgovaran za ono šta se desilo sa konzolnom verzijom igre, sada već stare generacije konzola. Tagline koji je pratio igru, COMING WHEN ITS READY, je nešto čega su stvarno morali da se drže, a ne da odlaze naslov nebrojano puta i da stavljaju i igrače i svoje zaposlene u loše situacije. PC verzija pati od bagova, više smešnih, nego ružnih, pa čak i to ume da zasmeta s vremena na vreme. Ali ono šta su dobili konzolni vlasnici je jako loše. Pucanje igre, bagovi, loša grafika, očajne performanse čine igru praktično neigrivom. Da ne spominjemo skrivanje review verzija pre samog izlaska, što nam govori da su apsolutno bili svesni u kakvom je stanju konzolni CP. Situacija je otišla toliko daleko da je Sony povukao igru iz prodaje. Nadam se da će ljudi koji su je već pazarili uspeti da refundiraju novac, i da je odigraju onako kako stvarno treba, na konzolama nove generacije, jer ovaj naslov to zaista i zaslужuje.

## MILAN ŽIVKOVIĆ

**IGRA GODINE:**

Final Fantasy VII Remake

Verovatno najtraženiji rimejk svih vremena, ugledao je svetlost dana ove godine. I bez obzira na to što nije uspeo da udovolji željama apsolutno svakog fana, nema sumnje da je u pitanju bila jedna sjajna igra. Možda nije kompletan rimejk originala, kako smo očekivali. Ali svakako jeste odlična igra na koju se čekalo jako dugo vremena i koja uopšte nije podbacila. Kao takav, Final Fantasy VII rimejk, obeležio je moju igračku godinu. Možda ne savršena, ali svakako najtoplijia, najemotivnija i najsnažnija bomba interaktivnog softvera koja je eksplodirala ove godine - po skromnom mišljenju vašeg iskrenog autora.

**IZNENAĐENJE GODINE:**

INMOST

Ima li šta lepše nego kada za igru saznate baš na dan njenog izlaska, a ona vas istovremeno raspameti svojom jednostavnom a dubokom prezentacijom? Mnogo je kvalitetnih igara bilo ove godine, ali ni jedna nije uspela iz mene da izvuče neočekivano "vau" kao što je to uradio INMOST. Kombinacija simplističke pikselizovane grafike, odličnih efekata i neverovatnog pripovedanja, stvorili su atmosferu koja ne pušta od početka pa do samog kraja. A muziku koja gradi najmasniju moguću atmosferu da ni ne pominjem. Prosto i efikasno, a više od svega - iznenađujuće dobro.

**RAZOČARANJE GODINE:**

The Last of Us Part II

Kada igra degradira mnoge lepote prethodnika, likove koje ste voleli sroza do neprepoznatljivosti a one koje zamrzite očajnički pokušava da nametne kao nove favorite, nema tog fantastičnog gejimpleja, grafike i prezentacije koje mogu da vas izbave iz kandži okrutnog razočarenja. Serija usiljenih motiva i besmislena priča koja kroz patnju želi da vas nauči lekcijama koje već i vrapci znaju, od The Last of Us Part II načinili su nastavak kakvog sam se najviše plašio. Iako kvalitetna igra na mnogim poljima, ukoliko ste očekivali nastavak bar na nivou originala - nema načina da se ne osetite iznevereno.



## MARKO PETROVIĆ

### IGRA GODINE:

Doom Eternal

Doom Eternal sadrži svu adrenalinsko-brutalnu zabavu koju očekujemo od Doom igre, kao i novine u vidu još bržeg i rizičnijeg kombata od svog prethodnika. Cela atmosfera igre je savršeno uklopljena od dizajna nivoa do heavy metal muzike, pa čak i priče koja, iako je prosta, samo povećava ceo Rip and Tear osećaj igre. Gameplay je bez premca, dugo mi neka video igra nije toliko digla adrenalin, da me je isprovocirala da ponovo počnem da vežbam.

### IZNENAĐENJE GODINE:

Hellpoint

Hellpoint je souls-like igra sa solidnim sci-fi horror elementima od koje nisam imao velika očekivanja, ali me je kao velikog souls fana prijatno iznenadila. Nemilosrdna borba mi se generalno svidela kao i solidan izazov igre. Najviše me je oduševio skoro izumrli lokalni co-op igre. Dugo nisam proveo sate i sate dobre zabave sa mlađim bratom kao uz Hellpoint. Zbog mnoštva bagova, igra deluje kao da je još uvek u beti, ima dosta dobrih ideja i potencijala koji bi se zaista iskazali da je Cradle Games više vremena uložio u razvoj.

### RAZOČARANJE GODINE:

The Last of Us Part II

The Last of Us je definitivno bio remek delo i dosta nam je digao očekivanja za drugi deo. Pored fenomenalne grafike The Last of Us Part II ne nudi ništa toliko novo sa stanovišta gejmpunkta. Što se tiče priče mišljenja su dosta podeljena zbog levičarske propagande u igri, ali je svakako inferiornija u odnosu na prvi deo.



## IGOR TOTIĆ

### IGRA GODINE:

Ghost of Tsushima

Kao što sam već vikao na sav glas, ova igra me je ostavila u potpunom čudu jer nisam očekivao da će me ovoliko oduševiti. Godinama igram Assassin's Creed i nisam propustio ni jedan deo do sad, ali Ghost of Tsushima je najbolja igra u tom žanru, ma najbolja Assassin's Creed igra, tačka. Otvoreni svet, izuzetna priča drevnog Japana, sjajne mehanike borbe i izuzetni vizuelni prikaz su samo deo celog paketa zvan Ghost of Tsushima. Igra će mi dugo ostati u pamćenju zbog toga što je i izuzetno lepo zatvorila prošli Sonijev konzolni vek, što je developeri i dalje podržavaju sa izuzetnim dodatnim sadržajem i što mi je pružila toliko zabave.

### IZNENAĐENJE GODINE:

Immortals Fenyx Rising

Zanemarujući katastrofalno ime i to što je igra relativno nedavno izašla, ja jednostavno ne mogu da prestanem da je igram. Immortals je manje-više Breath of the Wild klon ali toliko dobar da mi se čak i više sviđa od čuvene Zelde. Igra ima duha, sve je sprudnja čak i kad je transfer blama, i ne uzima sebe ozbiljno ni u jednom trenutku. Mehanike borbe su brze i responsivne a skupljanje nove opreme, novih magija i sposobnosti je izuzetno lagano. Otvoreni svet je prelep i non stop vas igra tera da sami istražujete, sami prouvaljujete ogromnu količinu zagonetki koje su na svakom čošku i ne plaši se da vas nagradi. Posle dosadne Valhalle, Immortals Fenyx Rising je igra za koju nisam očekivao da će me oduvati iz cipela i doneti vrlo neophodno osveženje.

### RAZOČARENJE GODINE:

Warcraft 3: Reforged

Bruka i sramota. Ali takav je Blizzard sad svakako. Dugo najavljujivani remake je isečen u koren i posle ogromne količine hajpovnih laži, dobili smo samo skin za fenomenalni Warcraft 3 i debelo ga platili. Reforged je ubrzano po izlasku dobio naziv "Refunded", što je sjajan opis igre i ne zaslужuje ni malo pohvale. Da, izašlo je brdo zakrpa da poprave balans i multiplayer, ali ja sam je bio uzeo samo zbog fenomenalne priče koja je postala ikonična u gaming svetu. Uzeo sam je zbog priče i zadržao samo zbog mount-a u WoW-u. Sram te bilo Blizzarde.



## NIKOLA AKSENTIJEVIĆ

### IGRA GODINE:

Hades

Supergiant svakom sledećom igrom uspeva da nadmaši nenormalno visoke standarde koje postavljaju sami sebi svojim naslovima. Hades je jedno remek-delo, kako na umetničkom nivou, tako i na svim drugim nivoima. Besprekorna roguelite mehanika sa prezabavnim gejmplojem, odličnim sistemima koji ga nadopunjavaju i pre svega, odličnim narativnom i najšarenijom plejadom likova kakvu skorije nisam video. Teško je pronaći mane ovom uspehu indie gejming industrije, koja sa developerom kao što je Supergiant pokazuje da u industriji još uvek postoji strast prema razvoju video igara i video igrama kao umetničkom medijumu uopšte.

### IZNENAĐENJE GODINE:

Crusader Kings III

Razlog zašto sam iznenađen naslednikom jedne od najzabavnijih grand strategy igara ikada jeste što Paradox ovoga puta nije škratio sa sadržajem koji CK3 donosi, već je uspešno proširio i poboljšao skoro sve aspekte koji ovaj simulator srednjovekovnih intriga donosi. Ovoga puta u osnovnom pakovanju ne moram da kupujem milion DLC-eva kako bih učinio CK igrivim, dok su neke mehanike stvarno doživele preko potrebe promene uz odličan vizuelni stil kojem je Paradox hrabro pristupio i uklopio besprekorno u bogato ruho ove predivne igre.

### RAZOČARANJE GODINE:

Godfall

Generično, neintuitivno i dosadno u svakom aspektu. Velika je šteta, s obzirom da je igra imala potencijala da bude zanimljiv looter fajter, koji je na kraju uspeo da podbaci u svim segmentima i ostane zapamćen kao jedna od najlošijih igara koje će krasiti PS5 u daljoj budućnosti sigurno.



## NIKOLA SAVIĆ

### IGRA GODINE:

Half-Life: Alyx

Bilo je i drugih AAA igara koje su imale svoje VR verzije (izdvojio bih RE7 kao fantastičnu VR horor igru), ali Alyx je prva prava punokrvna VR AAA igra, i to fantastična VR igra. Valve je još jednom pokazao kako se pomeraju granice i postavljaju novi standardi u industriji i nadamo se da će uspeh igre utkati put daljem razvoju visokobudžetnih AAA igara i naravno VR tehnologije u narednim godinama. A i pobogu, nova Half-Life igra posle 13 godina, kako pa da ne bude igra godine?

### IZNENAĐENJE GODINE:

Šah

Tokom 2020. godine šah je postao jedna od popularnijih igara među strimerima, i neka od najvećih imena na Twitchu su počela redovno da ga igraju, kao što su Ludwig, xQc, moistcrIktikal, Forsen, i drugi. Popularnost šaha je rezultirala time da su mnoge esports organizacije počele da potpisuju ugovore sa šahistima, pa tako velemajstor Hikaru Nakamura igra za TMS, dok velemajstor Endru Tang predstavlja Cloud9. To bi rekao da će šah da postane esport?

### RAZOČARANJE GODINE:

Summer Game Fest

Najavljen kao epski serijal intervjeta, strimova, najava, podkasta i svega ostalog što bi trebalo da zameni E3 i Gamescom, ispostavio se kao haotično razočarenje koje nije uspelo da stvori hajp i zapravo je samo pokazalo da E3 ne da nije mrtav, već je prekopotreban gejming industriji kao mesto gde će da se dešavaju najveće najave.



## MILOŠ HETLEROVIĆ

**IGRA GODINE:**  
Cyberpunk 2077

Definitivno naslov koji je obeležio ovu godinu, od velikih očekivanja, preko odlaganja, pa do izlaska poprilično bago-vite igre koja na nekim platformama uopšte ne radi kako valja. Međutim Cyberpunk 2077 uprkos svim problemima i dalje uspeva da open world žanr igara zaista digne na neki drugi nivo i da stvori ceo jedan svet za sebe. Kako će taj svet nastaviti dalje da živi ostaje da se vidi, ali veliki broj igrača već sada uživa u čarima Cyberpunka.

**IZNENAĐENJE GODINE:**  
Star Wars: Squadrons

Star Wars franžiza je nešto što Dizni već godinama poprilično muze do krajnjih granica, a Electronic Arts i njihove igre uz ovu licencu su nekako bile sinonim za to propadanje. Zato i kada je najavljen nisam previše očekivao od Star Wars: Squadrons a pogotovu nisam očekivao igru koja je praktično duhovni naslednih X-Wing i Tie Fighter igara koje je svojevremeno radio Lucas Arts. I baš iz razloga što je od tada prošlo nekoliko generacija igrača je fenomenalno što je neko uspeo da izda igru koja je zapravo ono što matori Star Wars fanovi, u koje i sebe ubrajam, baš žele.

**RAZOČARANJE GODINE:**  
Marvel's Avengers

Lično nisam preveliki ljubitelj filmova o superherojima ali mi je ideja da mogu da igram sa Hulkom, Thorom ili Iron Manom bila poprilično primamljiva. Međutim kao što to često biva velika kompanija kao što je Square Enix se više bavila time kako da napravi dobre kozmetičke dodatke na kojima će kasnije zarađivati novac nego kako da napravi zapravo dobru igru. I od mnogo uloženog u licencu i razvoj igre smo dobili osrednjih proizvod u najboljem slučaju, zaista šteta, potencijal je bio veliki.



## STEFAN MITOV RADOJČIĆ

**IGRA GODINE:**  
Hades

Bez mnogo razmišljanja mogu reći da je ovo definitivno igra godine za mene. Čak iako ne volim nogo rogue like žanr apsolutno sam svaki put uživao u ponovnim pokušajima u ovoj igri. Ali ponajviše zbog njene priče, zanimljivih likova, uvek promenljivih opcija pri novom pokušaju i apsolutno predivnom dizajnu. Igra koja je zabavna, interesantna i može uvući i ljude koji ne praktikuju ovaj žanr svojim šarmom i pričom definitivno ispunjava titulu igra godine.

**IZNENAĐENJE GODINE:**  
XCOM Chimera Squad

Ova igra se tako iznenada pojavila, i apsolutno nikad nebi očekivao tako nešto vezano za XCOM serijal. Ali ipak izašla je i onda sam je igrao dok nisam prešao. Moram reći da sam prijatno iznenađen i srećan što sam imao priliku da je odigram i uživam u malo fokusiranoj priči u ovom svetu sa sve zanimljivim likovima, njihovom međusobnom interakcijom i apsolutno brzim i zabavnim okršajima.

**RAZOČARANJE GODINE:**  
The Last of Us Part 2

Zanimljiv izbor zar ne. Ako ćemo porebiti ovu igru sa godinom 2020. onda možemo reći da se igra adekvatno poklapa sa godinom. Iako igra radi neke stvari savršeno. Sistemi za igranje ako ljudi imaju neki disabilitet, animacija, grafika. Ali igra čini kardinalnu i neoprostivu grešku zbog koje je meni razočarenje godine pogotovu posle onakvog prvog dela. A to je da igra apsolutno nije zabavna. Kopiran gejmpilej iz prvog dela, užasno depremirajuća i apsolutno depresivna priča. Ako ću igrati nešto to je da se zabavim i izbegnem realnost a ne da se još više bacim u apsolutnu depresiju.



## DEJAN STOJILOVIĆ

**IGRA GODINE:**

Ghost of Tsushima

Iako je ovaj naslov tipičan predstavnik open world šatro sandbox žanra, fenomenalna grafika, odličan gejmpaj i solidna priča je vade iz mulja ostalih "asasinkridolikih" igara. Sve je dozirano u pravoj meri i igra ne zamara igrača predugačkom pričom i neverending tumaranjem po svetu.

**IZNENAĐENJE GODINE:**

Fall Guys

Niko, ali niko, pa čak ni tvorci ove igre nisu očekivali ovakav prijem i dobrodošlicu kod igrača, jer kao i Ramones, najjednostavnije stvari su najbolje. Ova igra je pravi primer za tako nešto.

**RAZOČARANJE GODINE:**

Marvel Avengers

Iako je ovo trebalo da bude hit i naslov koji će da napuni buđelar Square Enixu, ipak "neće slonče u lonče" i desio se debakl (da, imamo i CP2077 fijasko, ali sva sreća ne može da učestvuje u izboru). Dokaz da nije dovoljno samo platiti pravo na korišćenje nekog imena već da treba ponuditi dovoljno kvalitetan gejmpaj i malo više od nasviranih cena za nove gaće i trikoe vaših heroja kao i atraktivniji izbor kostimiranih momaka i devojaka.



## PREDRAG CIGANOVIĆ

**IGRA GODINE:**

Cyberpunk 2077

Nisam jedan od onih koje privlači naslov samo zato što je nastao veliki hajp u svetu, pre svega zato što godinama tatkve nisam mogao ni da pokrenem. Ipak, ovaj put je slučaj bio malo drugačiji, a čim sam video kako izgleda igra, želeo sam da je isprobam i pored svih žalbi na bagove. Dugo mi nijedna video igra nije privukla pažnju kao što je to uradio Cyberpunk 2077 od početka do kraja. Sa zadovoljstvom sam je odigrao i bilo mi je veoma žao kada sa shvatio da sam prišao kraju iste. Koliko god neko imao bilo kakve predrasude, predlažem da je isprobate sami, jer samo tako možete zapravo da iskusite sve što ona pruža.

**IZNENAĐENJE GODINE:**

WoW Shadowlands

Nekada sam bio veliki fan ove igre, ali me prethodne ekspanzije nisu privukle ni na sekund. Ipak, ovoga puta je slučaj bio malo drugačiji. Blizzard je doneo veliki broj promena koje su osvezila igru, naročito za nekoga ko nije bio tu godinama. Od prvog dana sam uskočio u Shadowlands i stvarno mislim da je ovoga puta Blizzard uradio svoj posao na nivou i siguran sam da ću bar još koji mesec posvetiti ovoj ekspanziji, što iskreno nije bilo nešto što sam očekivao.

**RAZOČARANJE GODINE:**

Warcraft III Reforged

Kratko i jasno - Blizzard!



## MILAN JANKOVIĆ

### IGRA GODINE:

Doom Eternal

Iskreno nisam igrao preterano mnogo igara ove godine, ali među njima mi se najviše dopao Doom Eternal. IdSoftware je odradio brutalno dobar posao sa novom odisejom Doom čike. Lomatanje lobanja demonima je bilo odlično utegnuto, a priključeni su i elementi platformisanja sa veranjem po zidovima i rešavanjem lakših zagonetki, što je odlično u vidu pauze od žustrog napucavanja. Boss karakteri su fino implementirani, pogotovu finalni u kampanji. Prvi dodatak, The Ancient Gods, je samo proširio užitak, a nadam se da će i sa drugi DLC biti isti ili bolji.

### IZNENAĐENJE GODINE:

Cyberpunk 2077

Nisam mogao da ostavim ovu igru u razočaranje godine, jer ne mogu reći da sam potpuno razočaran, ali sam iznenaden stanjem u kakvom se Cyberpunk 2077 pojavio. To nije ona igra o kojoj smo maštali svih ovih godina, pogotovu na konzolama. Verovao sam da CD Projekt Red ne može da omane i da neće, ali sam se prevario. Greske su načinjene iz mnogo razloga, pandemija, požurivanje fanova i slično, ali sve je to izgleda prirodno kada se stvari zbrzaju. Daćemo Cyberpunku još nekoliko meseci dok ne dođu sve bitne zakrpe pa ćemo onda otputovati u Noćni grad.

### RAZOČARANJE GODINE:

Next-gen konzole

Okej, ova godina jeste zaslужila da se brzo zaboravi jer ništa baš nije išlo po loju. Ali ono zbog čega mi je baš bilo krijevo vezano za gejming industriju jesu next-gen konzole i njihova nestaćica. Nisam poklonik ni Sonija a ni Majkrosofta, već gledam da svi igrači imaju benefita. Xbox Series konzole su došle praktično bez igara, tačnije ekskluziva. Halo Infinite je odložen za ko zna kad, a prvu pravu Xbox ekskluzivu nećemo videti još baš skoro. Soni je bio nešto bolji, ali opet tanko, jedina prava ekskluziva je tu Demon's Souls, dok Miles Morales dođe kao neki proširani DLC koji je dosta kratko iskustvo. I u ovom slučaju fanovi će se načekati na nove ekskluzive, pogotovu ako su prešli sa PS4. I naravno, ono što je bacilo senku na nove konzole jeste velika nestaćica koja će se nastaviti u 2021. godini, a preprodavaca ćemo se teško otarasiti nažalost.



# NARUČITE RUR MAJICE

[www.rekt.shop](http://www.rekt.shop)

**REKT**



Autor: Igor Totić

REVIEW



PORTABILNI SLEJER

**B**io sam toliko lud da zapravo ostam budan i gledam ovogodišnju dodelu gaming nagrada i da lično posvedočim zaveru i kradu glasova. Zašto? Jer je Doom Eternal bio nominovan u 5 kategorija i nije osvojio nijednu, dok je jedna druga igra (svi znamo koja) pokupila skoro sve nagrade za koje je bila nominovana. Da, imali smo sreću da u ovoj odvratnoj godini imamo zapravo odlične naslove ali mi je prosto neverovatno da Doom nije pokupio baš nijednu nagradu. To nije zaustavilo id Software, i uz pomoć očigledno eldrič magije kompanije Panic Buton Games, Eternal je sad išao i na Nintendo Switch-u.

Doom Eternal nije preterano zahtevna igra, ali se i dalje koristi kao benčmark za nove grafičke karte, procesore i monitore. Ono što je krasi je brza i fluidna akcija koja bi po svoj logici trebalo da zahteva zver od maštine a zapravo može da se pokrene, kako bi Tech Jesus iz GamersNexus rekao, i na Tamagočiu. Id Tech 7 endžin je očigledno poslat iz nekog drugog univerzuma jer su momci iz Panic Buton uspeli da portuju ovu fenomenalnu igru, i to sjajno.

Switch nije premoćna konzola, ali PB očigledno zna šta radi jer Doom Eternal radi bez štucanja u 30 frejmova u sekundi. Ok, vizualno nije ni približno onome što možete iskusiti na skupom PC-ju ili na novim konzolama, ali pričamo o portabilnom Doom Eternalu koji možete da igrate na WC šolji. Zato volim Switch. Ne zato što mogu da se igram na WC šolji (mislim, da jeste i to) nego što ima toliko veliku biblioteku novih naslova koji su besprekorni i prenosivi. A Doom Eternal, kao što rekoh, nije izuzetak.

Ovaj port je moguć zbog adaptivne rezolucije, što je tehnika aktivne promene rezolucije tokom igranja. Da bi održala stabilan framerate, igra često koristi ovu metodologiju i stvarno se primećuje. Ako pauzirate igru i pogledate statičnu



scenu, igra izgleda muljavo, mutno i sa malo detalja, ali kombinacijom adaptivne rezolucije, blur mehanika i drugih magičnih trikova, Doom Eternal na Switch-u izgleda poprilično dobro kad je sve u pokretu. Nedavno sam radio recenziju za Serious Sam 3 gde sam napomenuo da je poenta da trčite unazad i dalje od neprijatelja, dok je u Doom Eternal potpuna suprotnost. Samim tim, konstantno kretanje maskira musave teksture i niže rezolucije i održava taj Doom šarm koji postoji na PC-ju i konzolama.

Kao što rekoh, poenta Doom Eternal je da trčite ka demonima i da ih kidate i cepate. Ovaj osećaj je fenomenalan na PC-ju gde imate vrlo oštре i precizne kontrole, što ne može da se kaže i za kontrolere koji ponekad mogu da budu neprecizni u neiskusnim rukama. Switch verzija doduše podržava žiroskopsko ništanjenje koje izuzetno pomaže u poravnavanju preciznih pogodaka. Ova opcija je po default-u isključena, ali se izuzetno lako aktivira iz menija i menja noć u dan tokom igranja. Ta mini podešavanja nišana su mi X puta spasili život tokom igranja. Što se konzolnih verzija ove igre tiče, na Switch-u je najružnija, ali ima najbolje kontrole.

Sve mehanike su portovane, pa čak i Battlemode koji je izuzetno zabavan. Nažalost, da biste igrali ovaj mod potreban vam je Nintendo Online servis koji se dodato plaća, ali po mom mišljenju, i dalje nije vredan preplate jer nudi samo



malo. PS+ i Xbox Live funkcionišu na isti način, ali nude izuzetnu dodatnu vrednost potrošaču u vidu besplatnih igara i još nekih mogućnosti, dok Nintendo Online više daje osećaj nekakve barijere nego kao servisa koji nudi uslugu.

Muziku ponovo moram da spomenem jer je Mick Gordon bog. I dalje mi nije jasno kako nisu uzeli nagradu za najbolji soundtrack jer je u poslednje dve Doom igre muzika praktično NPC koji verno prati našeg Slejera i motiviše igrača u kidanju i cepanju. Na Switch-u nije ništa lošije iskustvo.

Doom Eternal za Switch je čudo tehnologije koje ima ogromne kompromise ali stabilan framerate. Ako možete da zanemarite niske rezolucije, manjak detalja i ružnjikav prikaz, Doom Eternal na Switch-u vas neće razočarati pogotovo zbog žiroskopskog nišanjenja. Ja odošad u WC da kidam i cepam.

IGRU USTUPIO:  
CD MEDIA

PLATFORMA:	PC, Xbox ONE, Series S,X, PS4,PS5	RAZVOJNI TIM:	id Software, Panic Button Games
IZDAVAC:	Bethesda		
CENA:	60€		
TESTIRANO NA:	Nintendo Switch		

## OCENA

9

- ✓ Portabilni Doom Eternal
- ✓ Port je neka vrsta demonske magije
- ✗ Ogranjeni tehnički kompromisi



Autor: Milan Živković

REVIEW



IGRA KOJA JOŠ UVEK ODJEKUJE...

**D**ragon Quest XI, kada se pojavio pre dve godine, dostigao je rečko bih vrhunac kom je serijal težio već decenijama. I grafički i na polju RPG mehanika, bilo je to najzrelijje izdanje renomirane franšize, koje svakako nijedan ljubitelj nije smeo da propusti. Pa dabome da je jedna takva igra morala da doživi i svoje "konačno izdanje". Stoga, ukoliko ste ovde da biste od nule čuli šta je to Dragon Quest XI, preporučujem da prelistate naš i vaš časopis dve godine unazad i pročitate prvočitni tekst originalne verzije. Ili još bolje recenziju kolege Stefana koji je podrobnno opisao Switch izdanje iste ove igre, pre oko godinu dana.

Ja sam ovde samo da bih rekao - ukoliko niste igrali ovu igru, ovo je pravi tre-

nutak da to i uradite. Hvala na pažnji.

Dobro, malo se šalim. Ali s obzirom da smo toliko puta govorili o ovoj igri, jedino što mi preostaje jeste da govorim o nekoliko najznačajnijih unapređenja u odnosu na originalnu verziju. A možda i o nekim... unazađenjima?

Apsolutno najluđa stvar koju je ova verzija igre donela, jeste 2D režim igranja. S obzirom da se original izvodi u potpunosti u trodimenzionalnom okruženju, ovo ne znači neki prosti filter ili mađioničarski trik, već činjenica da je kompletna igra dostupna u šesnaestibitnom grafičkom prikazu. Bukvalno, ovo to i jeste. Cela igra rekreirana u retro fazonu. Nešto što je bilo prisutno

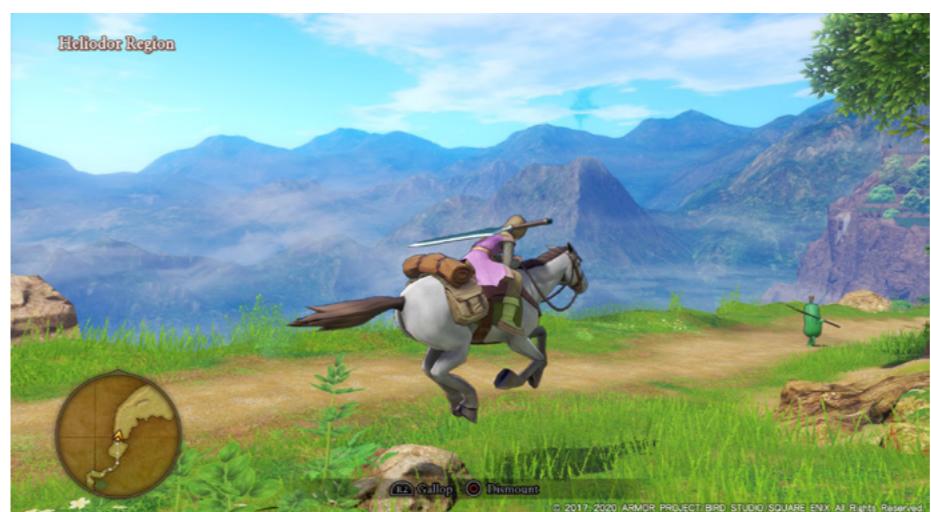
na 3DS verziji igre (gde ste na jednom ekranu igrali normalnu verziju igre, a na drugom sve posmatrali u dve dimenzije), a zatim preneseno na Switch, sada je prisutno i na ostalim modernim platformama.

Naspram originala i muzika je doživela promenu. Sve teme i melodije sada su orkestralno prerađene, odnosno imate opciju da ih slušate u originalu ili unapređeno. 3D svet sa orkestralnom muzikom i 2D uz retro muziku - apsolutno prirodna kombinacija koju Oberučke pozdravljam.

Likovi su dobili i sporedne misije kojima se i ovako duga priča još više produbljuje, a prisutan je i kompletno novi gradić.



"APSOLUTNO NAJLUĐA STVAR KOJU JE OVA VERZIJA IGRE DONELA, JESTE 2D REŽIM IGRANJA KOJI JE BIO PRISUTAN NA 3DS I SWITCH VERZIJI IGRE."



## PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
GPU: AMD Radeon R7 370  
CPU: Intel Core i5-6500  
RAM: 8GB  
HDD: 40GB

IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

PLATFORMA:  
PC, Xbox ONE, PS4,  
Nintendo Switch

IZDAVAC:  
Square Enix

CENA:  
39.99€

RAZVOJNI TIM:  
Square EnixTESTIRANO NA:  
PS4

## OCENA

8.6

- ✓ 2D režim igranja
- ✓ Još dodatnog sadržaja
- ✓ Orkestralna muzika
- ✗ Neznatno grafički slabije
- ✗ Priča još uvek nije najsjajnija
- ✗ Kao ni glasovna gluma



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW



## GREH LOŠEG RAZVOJA JEDNE VIDEO IGRE

**D**žon Romero je, najblaže rečeno, kulturna figura u gejmingu. Samim time, kada je odjeknula vest da će njegov tim razvijati nesvakidašnju stratešku igru smeštenu u doba prohibicije, naravno da je Empire of Sin povukao jednu fascinantu famu oko sebe. Međutim, to izgleda nimalo nije pomoglo ovoj igri, koja je u nekom tipičnom Paradox fazonu izašla kao relativno nedovršen produkt, i to ne samo na tehničkom polju, već i u svim ostalim segmentima.

Primarno, Empire of Sin kupi nekoliko veoma zanimljivih mehanika iz različitih strateških igara, kombinujući elemente menadžerisanja u realnom vremenu, sa poteznom borbom koja u velikoj meri podseća na uprošćeni XCOM borbeni sistem. Na početku birate vođu svoje mafijaške organizacije, gde se nalaze neke istorijske ličnosti kao čuveni Al Kapone, pa sve do nekih drugih koji su inspirisani svojim pandanima iz stvarnog života. Svaki lider ima svoje specifične sposobnosti, kako u borbi, tako i van nje, radi diktiranja određenih stilova igre kojima se možete voditi. Čikago, kao mesto u kojem treba da proširite svoju kriminalnu imperiju, je izdelen na veće kvartove koji će se širiti kako igra bude odmicala.

U istim tim kvartovima treba da vodite računa o raznim svojim biznisima koji mogu obuhvatati razne rekete, pivare, kazina i slično. Ovo sve zvuči solidno na papiru, međutim u ovoj igri postoji jedno veliko „ali“. Svaki od pomenutih sistema je bolno površan, neintuitivno implementiran ili jednostavno deluje nedovršeno ili netestirano za izlazak na tržište.

Počevši od samog menadžerskog aspekta, brojno upravljanje vašim biznjima postaje ubrzo naporan posao koji ne daje nikakvu opciju automatizacije. Svaki od pomenutih se može unaprediti na nekoliko različitih nivoa, ali ako ste iole iskusniji igrač čak i ležernijih strateških ostvarenja, brzo ćete uvideti koliko su ta unapređenja nebitna. Svaki od biznisa takođe morate skrivati od policije koja je lako podmitljiva i veoma često ne predstavlja nikakav veći problem osim sporedne smetnje minijaturnih razmera. Čak i van celokupne menadžerske strane, većini igrača bi nada ostala u diplomatskim sistemima koji su još gore implementirani nego gore pomenuti elementi. Naime, postoji samo jedan jedini uslov za pobedu u partiji – apsolutna dominacija i eliminacija svih većih frakcija (ne računajući manje frakcije u

stilu Civilization serijala). Sama ova činjenica donekle apsurdizuje kreiranje aliansi unutar igre, s obzirom da ćete eventualno morati protiv svakoga da proglašite rat. Pored toga, opcije koje diplomacija pruža jesu veoma površne (primetićete da se ova reč ponavlja veoma često u ovom tekstu), pošto se trgovina svodi na neke nerealne ponude koje će vam AI slati, dok su ostali ugovori beznačajni procentualni bonusi koji ne doprinose skoro ni u kakvom smislu.

Borba, kao poslednji trzaj ove igre bi trebala da bude interesantna – i jeste u nekoj razmeri, dok se ne uoče bolno veliki problemi u celokupnom balansu između glavnih lidera, kao i rupe u regresaciji novih članova. Potezna borba koja najviše podseća na XCOM serijal je ovde uprošćena na nekoliko nivoa, što ne bi predstavljalo problem da ne postoji nešto što bih nazvao „bolji način igranja“. Sva oružja koja nisu pištolji i automatske puške su apsolutno inferiorna, dok su pojedini lideri nerealno jači, kao što je to npr. lider Irske frakcije. Pored toga, postoji fascinantno loša ideja gde pri napadu na glavni štab protivničkih frakcija, u slučaju ubistva protivničkog lidera, preuzimate apsolutno sve što ta frakcija poseduje. Ovo potpuno ubija

većinu ostalih mehanika u igri, s obzirom da možete doći sa vašom ekipom ispred štaba protivničke frakcije, proglašiti rat, uleteti i poubijati ih sve u najkraćem roku kako biste dobili masivan skok od duplo više biznisa na samom početku igre. AI je veoma često banalno glup, čak i na najvišem nivou težine, dok postoji solidan broj momenata koji razbijaju imerziju u potpunosti kao što je sumanuto trčkanje po ulicama Čikaga sa liderom vaše mafije. Ako mene pitate, čisto sumnjam da je Al Capone pola svoje vladavine proveo šetajući se po Čikagu od mesta do mesta, a svemu tome imamo da zahvalimo nedostatku fast travel-a u igri u potpunosti.

Sa tehničke strane, Empire of Sin takođe krasi brojni bagovi, od kojih će neki u potpunosti zamrznuti igru i naterati na restart, a to u kombinaciji sa prilično ne-

konstantnim autosave-om umeđu da bude prilično iritantno. Pored toga, postoji solidan broj vizuelnih bagova, pogotovo tokom borbe, dok neki umeju i da utiču na gejmping – kao što je potpuno nasumično nestajanje vaših saveznika iz party-ja. Ove saveznike nakon toga ne možete nikako povratiti, pa je sav loot i sve što ste uložili u njih nestalo kao rukom odneseno od same igre. Što se tiče performansa, Empire of Sin radi solidno i na starijim konfiguracijama, što ga ipak ne sprečava da ima povremene padove u frejmrejtu, uprkos svojoj poprilično prosečnoj grafičkoj podlozi.

Sa svime na talonu, neizbežno je uočiti i nadolazeće sezonske propusnice sa DLC-evima koje ni Romerov tim izgleda nije izbegao kada je potpisao ugovor sa Paradoxom kao izdavačem, pa sve deluje kao da će Empire of Sin dobiti sličan

tretman kao brojne Paradox-ove grand strategy igre koje su postale igreve tek nakon nekoliko većih zakrpa i ekspanzija. Iako je ta praksa prilično tužna, uprkos svim problemima koji krase Empire of Sin, igra je prilično fino na momente preneta tu gangstersku atmosferu, a i u prvih 5 do 10 sati sigurno ćete se zabaviti, makar dok ne iskusite koliko su pojedini sistemi ove igre pokvareni i repetitivni. Podloga za jedno pristojno iskustvo u budućnosti je više nego prisutna, međutim i uz sve ekspanzije, Empire of Sin zahteva basnoslovnu cenu od više od 90 dolara ako budete želeli da ga odigrate sa svim ekspanzijama kada one budu izашle. Na vama je da li ste spremi da iskeširate toliko za nešto što se sada može jedva nazvati kosturom potencijalno solidne gangsterske strategije.



### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 Home 64-bit

CPU: Intel Core i7-4460

AMD Ryzen 5 3400G

GPU: NVIDIA GeForce GTX 770 (2GB)

RAM: 8 GB

HDD: 10 GB



IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

PLATFORMA:  
PC, Xbox ONE, PS4,  
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:  
Romero Games Ltd.

IZDAVAČ:  
Paradox Interactive

TESTIRANO NA:  
PC

CENA:

39.99€

### OCENA

4

- ✓ Solidna ideja
- ✓ Dobra atmosfera i dizajn
- ✓ Pristojan borbeni i loot sistem (dok ne provolite probleme sa balansom)
- ✗ Nedostatak sadržaja
- ✗ Problemi sa balansom i bagovima
- ✗ Neke mehanike su nefunkcionalne u potpunosti



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



**B**efore the Ashes. Čekaj, to zvuči nekako poznato. Aktiviraj google-fu! Aha, pa ovo je prequel za Remnant: From the Ashes. Ne čekaj malo, ovo je zapravo souls-like. Nema pušaka, nema preteranih super moći, već samo mač i štit. Znači developer je zapravo napravio ono što su mnogi mislili da će Remnant biti.

Na samom početku igre ćete dobiti predstavu sa senkama i figurama koju vam predstavlja jako fina bakica. Odbarani ste da odete do tvrdave od betona i metala i zaustavite zmaja koji se tamо krije, kako biste ga sprečili da uništi ceo svet. Pošto otkrijete stare ostatke neke laboratorije aktiviraćete kamen svetova i kročiti u potpuno novo mesto gde će i početi vaša avantura.

Nije jednostavno reći da je ovo Dark Souls klon ili da je souls-like, već bi se moglo reći da je ovo souls-lite, ili ti simplistički souls-like. Iako bi neko ovo uezio igri za zub, ovakav fokus može doneti sasvim fin i stabilan gejmsplej. Prvobitno zamišljena kao VR igra ali prebačena u full third person sistem, i dalje može da se vidi par grešaka tu i tamo. Prvo i prvo, ovo je jedna od retkih, vrlo retkih souls like igara koje imaju hrabrosti da stave različite nivoje težine kako bi ljudi koji nisu toliko spretni ili dokoni sa vremenom mogli u njoj da uživaju. Za to im slede pohvale. A sada prelazimo na glavno jelo i šta sve možete očekivati.

Oklop? Zaboravite na to, trčite u istoj zelenoj opremi sa kojom se iskrcaće na obalu. Oružje i štit? To ćete već moći i da nađete, ključna reč ovde je nađete. Nešto od osnovnog naoružanja ćete pokupiti usput, ali ona najbolja se krije iza nekih zagonetki. Ostale predmete će se svoditi na unapređenja za oružje i iteme i naravno obavezni estus, ovaj zmajevo srce koje vas leči. Ček, ček, ček to nije sve, nemojte otići još, čeka vas glavna caka igre. Naime svi znamo da kada zaginiete u souls like igri vraćate se na početak neke zone i svi protivnici se ponovo pojavljuju. Ovde će te stvari funkcionišati drastično drugačije.

Prvo, svaki world stone (bonfire) možete da aktivirate kad god hoćete bez brijeza protivnike. Protivnici kao i zmajevo srce koje koristite za lečenje se svi

obnavljaju tek kada poginete. Ali to nije sve, kako bakica na početku objasni, ako poginete bićete izbačeni iz tog labyrintha svetova i možete se vratiti tek godinu dana kasnije, što znači da svaki put kada poginete, ne samo da se svet resetuje, nego i vi ostarite za godinu dana. Ova mehanika će imati veoma bitnih posledica po vas i vašu igru.

Poene koje dobijete kada postignete novi nivo možete veoma jeftino utrošiti na vašu snagu, brzinu ili izdržljivost, ali ne i na magiju koja će vas skupo koštati. Kako starite tako će jačina i ostale fizičke sposobnosti da vam budu skuplje a magija koja dolazi sa godinama i mudrošću će biti jeftinija. Takođe kad udarite 20 godina, i onda na svakih sledećih 10 ćete dobiti neki drastičan pasivni bonus koji birate. Pa sad, hoćete li no death prelaz ili ćete neki prelaz pred konačnu smrt lika?

Kako pobedite određen broj protivnika, tako se desi level up i čak vas zaleći, što je sasvim ok. Sistem borbe je klasičan souls like, udri jednom, rol, rol, rol, udri opet. Imate i opciju za kompletan blok štitom, za parry, ili jednostavno dodge i kontra napad. Najveći problem i najgora stvar ovde dolazi kod momenta kada igra krene da ubacuje nekoliko protivnika na vas. Neki će biti laci za odstraniti

ali će kasnije doći oni koji će vas brzo baciti u stun lock fazu i jednostavnim kontinualnim napadima uništiti. Tu je i najveća mana igre što je baš loše optimizovana za borbu sa više protivnika, ali kada uzvatite, o kako će to tek boleti.

Pošto vaši napadi ne troše nikakav tip energije apsolutno možete krenuti da mlatite bez prestanka ili dok protivnik ne blokira napad. S druge strane, magiju ćete aktivirati kroz specifična unapređenja koja ćete naći tokom avantuра. Sa istim ćete dobiti specijalni potez kad se isti napuni, ili tip elementarnog napada za vaše oružje. Same zagonetke nisu teške, ali su zabavne, i osim par, gde ćete predmet za rešavanje naći na početku i iskoristi pri kraju igre, većina predmeta se nalazi vrlo blizu i u generalnoj zoni u kojoj se nalazite.

Dizajner nivoa se apsolutno potrudio da prenese stil Dark Souls igra, ali šteta je što ima nekoliko različitih svetova od kojih je jedan previše otvoren i bez mogućnosti backtrack-ovanja. Igra je i dalje previše linearna u svojoj izvedbi.

Kada smo kod polja grafičke i samog izgleda igre, odmah možemo zapaziti da je razvojni tim definitivno koristio gomilu objekata koje su već napravili za njihov prethodni naslov ili njihov na-

**“OVO JE ZAPRAVO VR IGRA KOJA JE SADA FULL AKCIONA IGRA”**



PRE PEPALA PLAMEN



"DOBRA GRAFIKA, ZABORAVNA MUZIKA  
I BEZ MNOGO GREŠAKA"



redni naslov, Chronos je zapravo prvo bio VR igra, pa onda Remnant nastavak, pa onda Chronos ne-VR igra koja koristi modele iz obe iteracije. Grafika samim tim može izgledati malo zastarelo ili bez mnogo detalja, ali stil kojim je rađen i dalje odlično upotpunjuje užitak i doživljaj igre.

Osim par likova koji će vam se obratiti, igra je poprilično tiha. Čak ni muziku često nećete primetiti ili joj davati pažnju.

Sama igra je prilično stabilna i nećete naletati na previše grešaka. Može da se desi da se negde zaglavite ili da protivnik ne registruje vaš zamah, ali ništa strašno. Ono što će vam zapravo zada-

vati muke je kamera, pogotovo kad vas naguraju u tesan čošak.

Mnogi hardkor souls-like fanovi će ovo prozvati užasnom igrom koju ne treba ni pogledati, ali ja za to kažem NE, treba je pogledati, treba je odigrati, i to pogotovo od strane ljudi koji nikada nisu uspeli da uđu u teže igre Dark Souls tipa, a ipak hoće da iskuse istu. Uvek možete probati na lakšoj težini pa se prebaciti na veću kada vam ova postane prelaka, i tako trenirati za sve teži nivo igranja, nego se stalno samo stresirati i nervirati kao kod drugih souls igara, dok za one previše iskusne u ovom žanru ovo može biti kratka i zabavna ekskurzija u neki novi svet.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**  
OS: Windows 7 / 8 / 10 64 bit  
CPU: AMD FX-8320 / Intel i5-4690K  
GPU: AMD Radeon RX 480 / NVIDIA GeForce GTX 970  
RAM: 8GB  
HDD: 8GB



IGRU USTUPIO:  
**IRIS MEGA**

**PLATFORMA:**  
PC, Xbox ONE, PS4,  
Nintendo Switch  
**IZDAVAČ:**  
THQ Nordic  
**CENA:**  
29.99€

**OCENA**

**7.5**

- ✓ Easy mod
- ✓ Zabavan prost gejplej
- ✓ Mehanika stareњa
- ✗ Loše kad ima više protivnika
- ✗ Kamera
- ✗ Kratko

**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.

ZAUZVAT 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: Nikola Aksentijević

REVIEW

# Cyberpunk 2077

## SAMURAJI, VEŠTERI I HAKOVANJE

Sam godina je prošlo od inicijalne najave verovatno trenutno najščekivanijeg naslova poslednje dekade. Imao sam priliku da iskusim Night City u celovitosti, dok sam uspešno ubio svaku dozu hajpa pred samo igranje. Pričati o CP2077 je poprilično teško na više različitih nivoa, jer se najveći deo celokupnog iskustva bazira na ličnom doživljaju. Iako se sama igra prezentuje kao RPG, što definitivno i jeste, dosta punokrvnije od većine modernih konkurenata akcionog žanra, u pitanju je više imerzivni simulator distopiskske budućnosti.

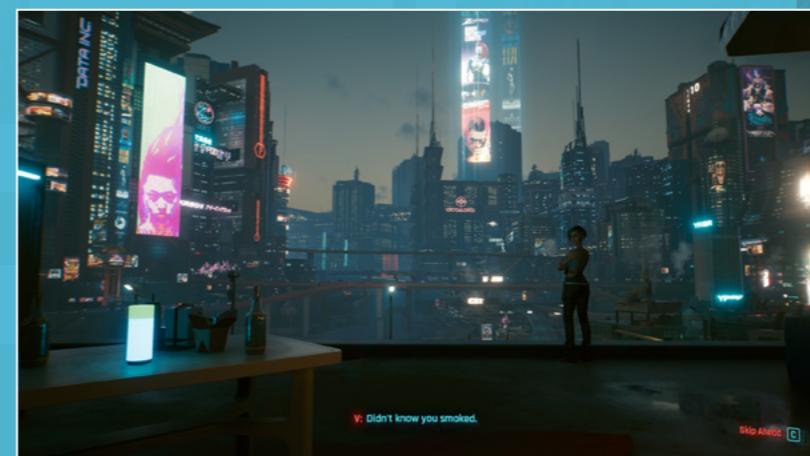
Očekivanja su bila definitivno visoka. Međutim, mesto gde će neki naći utočište i nešto maestralno, će takođe ugostiti i druge koji će biti ophrvari razočarenjem i indiferentnošću. Ovime želim reći da je očigledna neminovnost

podeljenosti publike i da je veoma bitno što Vl tražite u igri, a ne da vam u ovom slučaju moja ili nečija recenzija u potpunosti promeni perspektivu. No, više o tome kasnije.

Vi ste tzv. V, plaćenik sa određenom pozadinom. Bilo da ste korporativni šljam, uličar ili nomad, nakon par sati, priča će se svesti na manje više isti put koji svakako može biti izmenjen u zavisnosti od vaše prošlosti ili kritičnih odluka. Narativ je, očigledno, razgranat, i uprkos mom inicijalnom prelasku igre, vidim još makar tri moguća različita kraja pored ovog koji sam ja dobio. Dijalozi su veoma čvrsto i uverljivo napisani, dok ovo CDPR-ovo čeljade poseduje neke od najinteresantijih likova u video igrama uopšte. Glavna priča i njene misije su pažljivo konstruisani, dok tempo zanimljivosti i udice kojom vas narativ uvlači ne opada ni u jednom trenutku. Teško

je opisati potencijalne mehanike koje je razvojni tim uključio u pozadini bez konkretnog spojlovanja delova priče, ali potpuna nepoznanica kojom ulazite u хаос koji snalazi vašeg glavnog lika je dovoljna da vas drži pod tenzijom od početka do kraja.

Ono što će mnoge iznenaditi jeste koliko je glavna priča kraća od očekivanih dužina od 30 časova i više. Uprkos mojoj jarkoj želji da radim što više sporednog sadržaja i zapostavim glavni narativ, i dalje mi je nakon nešto više od ukupno 30 časova bilo potrebno da dođem do kraja glavne priče. Međutim, uzrok je mahom moja nezasita radoznalost da nastavim i saznam šta se dalje dešava sa V i Džonijem, pa je moja želja za sporednim sadržajem usput završila suzbijena. Ovo je sve uprkos činjenici da su sporedni kvestovi zapravo među najzanimljivijim momentima koje će vam ova



**"ATMOSFERA SVAKOG ČOŠKA I NPC-EVA OKO VAS JE NA APSURDNUM NIVOU, DOK JE KOLIČINA SITNIH DETALJA I, NA MOMENTE, FANATIČKE POSVEĆENOSTI ISTIMA OČIGLEDNI KRIVAC ZA OVAKAV ISHOD."**



igra ponuditi. Velika većina ovih puteševi ume potrajati i po dva ili više sata, sa odlično napisanim likovima, granajućim pričicama koje ostavljaju snažan utisak i često predstavljaju znatno bolje iskustvo od onog koje neke AAA igre mogu ponuditi svojim glavnim narativom. Kijanu Riva se ovde nalazi kao fokalna tačka cele igre, tj. njegov karakter - Džoni Silverhend, i ukratko - mrzeće ga do bola (jer je nezaobilazno kreten), dok je meni vremenom odnos između V-a i Džonija prirastao za srce, što umebiti rekurentna tema sa drugim sporednim likovima koje neću spojovati. Kijanuov performans u nekim momentima

ipak ume malo da oduzme na iskustvu zbog nedostatka emocija, ali generalno - Džoni će mnogima ostaviti utisak veoma specifične osobe sa kojom možete biti potpuni drugar ili najveći neprijatelj... to istovremeno.

S obzirom koliko je teško išta govoriti o priči, koju definitivno treba da doživite sa potpunim neznanjem, možda je najbitnije da predem na najveće dostignuće koje je CDPR postigao sa ovim naslovom - svet. Perspektiva iz prvog lica je učinila čuda za ovu igru, gde se do sada nikada nisam osećao ovoliko ubaćenim u drugi svet. Atmosfera svakog čoška i

NPC-eva oko vas je na apsurdnom nivou, dok je količina sitnih detalja i, na momente, fanatičke posvećenosti istima očigledni krivac za ovakav ishod. Od surrealno detaljnih grafita na zgradama, preko reklama, oružja, rutina NPC-eva koji se smenjuju u različitom dobu dana, pa sve do ambijentalnih razgovora i internih afera, prehrambenih i konzumberskih proizvoda. Apsolutno sve ima sopstveni pečat ovog potencijalno realnog budućeg sveta.

Šetanje po ulicama je doživljaj kojeg se nisam zasitio ni nakon nepunih četrdeset sati igranja, dok fast travel sistem

nisam koristio nijednom, jer je prosto šteta izgubiti iskustvo vozikanja u ovako živopisnom svetu. Na ovaj nivo detalja i posvećenosti sam nailazio na absolutno svakom koraku, i mislim da i dalje nisam video sve što Night City ima da mi ponudi, jer uprkos kraćoj glavnoj priči, već vidim lako izvodljivih 100+ sati uz prelazjenje dostupnog sadržaja, a da ne govorim o istraživanju. Ovo naravno jeste subjektivno mišljenje, mada ja sam uvek bio onaj tip koji gotovo nikad ne hodi ni se uživljjava preduboko u video igrama, ali sam pred Cp2077 ipak poklekao.

Danas je teško razaznati šta je stvarno

RPG, a šta je „nešto sa RPG fazonima nalepljenim na njega“ (Da Ubisoft, vas posmatram). Međutim, Cp2077 uspeva da se odmakne od tipičnog FPS-a sa pucanjem solidno baziranim na RPG sistemima, koliko i na samoj veštini igrača ili snazi oružja. Kroz 5 generalnih atributa - Body, Reflexes, Tech, Intelligence i Cool, raspoređeno je impresivnih 12 stabala veština, od kojih svako ima sopstveni nivo koji će se povećavati kako budete koristili sposobnosti vezane za specifično stablo. Unutar tih stabala nalaze se razni perkovi koji direktno utiču na brojne aspekte igre.

Ovo jeste tipična RPG progresija sa iskustvenim sistemom, međutim, atributi i perkovi su u velikoj meri u potpunosti odvojeni i određene vrednosti atributa će vam otključati pristup raznim opcijama prilikom razgovora u svetu. Ovde ne postoji tipična harizma koja bi uticala na vaše retoričke sposobnosti, već jednostavno činjenica koliko je vaš karakter dobar u nečemu i to se direktno odražava kroz distribuciju vaših atributa. Treba napomenuti da su određeni stilovi igre znatno teži u početku i da ćete, naložlost, biti skoro pa primorani da inicijalno koristite vatrenu moć ukoliko želite da budete netrunner ili da se šunjate.

Ovo je posledica ogromnih cena augmentacija i quickhack modula koji su vam neophodni da biste imali dovoljno opcija i šansi prilikom vaših poduhvata. Međutim, kada ipak konačno dođete do pomenutih, dobićete onu savršenu dozu Deus Ex-a za kojom ste vapili, a sam broj opcija i pristupa pri većini misija je impresivan. Same augmentacije su prezabavne, pa su tu pored pomenutih Mantis oštrica i Gorila ruku, razna ojačanja koje donose dupli ili jači skok, brže trčanje i brojna poboljšanja prilikom borbe oružjem.

Svaku augmentaciju i odevni predmet možete modovati raznim modulima, od kojih neki mogu dosta promeniti iskustvo. Većina njih se i vizuelno odražava na vašeg lika, pogotovo ako u obzir uzmemu odeću, koje ima nenormalno mnogo i koja će pored nekih bonusa doneti i veoma bitan imidž koji želite da vaš lik gruva. Radi poređenja, moj lik je prešao kroz razne faze, od bajkera i rokera, preko degeneričnog gangstera u leopard bojama sa japanskim šeširom i maskom, pa sve do korporativne ulizice u odelu (gde sam i dalje imao drepavu crveno-plavu čirokanu).

Što se tiče same pucačke mehanike, ona je iznenađujuće dobra, a oružje ima finu dozu trzaja i osećaja sile prilikom pucaanja. Raznorazni tipovi oružja donose svakojake pristupe i stilove igranja, od kojih su verovatno najzanimljivija pametna oružja nalik onima iz Titanfall-a, doduše malo kompleksnija za korišćenje.

**“DIJALOZI SU VEOMA ČVRSTO I UVERLJIVO NAPISANI, DOK OVO CDPR-ovo ČELJADE POSEDUJE NEKE OD NAJINTERESANTNIJIH LIKOVA U VIDEO IGRAMA UOPŠTE.”**

Ovdje AI nažalost ume ponekad da razočara, jer iako je igra solidno teška na Hard nivou težine na kom sam igrao, protivnici će često brlaviti i sedeti u zaklonu ili bezumno jurišati na vas iako nemaju neko oružje za blisku borbu. Ne-trunneri će svakako većini pomrsiti konce, jer sam imao solidnih problema sa jačim netrunnerima koji poseduju i brojne fizičke augmentacije, koji bi brzo dočarali do mene i iseckali me u dva udarca. Borba izbliza je takođe sasvim solidna,

pogotovo sa mačevima, gde je osećaj prilikom sečenja veoma satisfaktoran i specifičan. Ipak, i ovde ima problema sa bagovima u animacijama i AI-u, gde je blokiranje i pariranje malo teže izvesti, dok je borba pesnicama veoma zabavna, iako jednostavna. Razni statusi i tipovi štete su prisutni kao prilično bitan faktor, dok neka od legendarnih oružja imaju dosta potentne efekte uz veoma zanimljiv i dobro dizajniran izgled.

Nažalost, sunjanje ovde ne briljira, pogotovo ako niste ulagali u Cool atribut. Ili će vam biti preteško da predriblate 25 Arasakinih ratnika, ili ćete toliko lako prolaziti kroz sužene vidokruge protivnika. Kada dođete do nekih sposobnosti kao što je usporavanje vremena prilikom klizanja, lako ćete uspeti da poskide većinu pre nego što ćete stigne da vas primeti. Međutim, ovo nije uvek slučaj, a kad se ovo ukombinuje sa nekim drugim sistemima, kao što su Mantis

oštrice i neka druga oružja, potencijal za mnoge impresivne serije poteza je neograničen. Tu je i skeniranje objekata u okolini, kao i hakovanje drugih računara uz jednostavan, mada interesantan mini-game, gde bih ipak voleo da vidim nešto nešto više diverziteta i opcija prilikom upadanja u raznorazne sigurnosne i informacione sisteme.

Pored jedne stvarčice o kojoj ću govoriti kasnije, vozikanje je možda nešto što mi je najviše zasmetalo, uglavnom zbog čudnog fizičkog sistema gde se stiče osećaj kao da su sva vozila na ledu. Nedostatak trenja je u početku veoma primetan, pogotovo sa automobilima,

dok sa nekim kasnijim sportskim modelima iskustvo postaje znatno bolje. Ipak, neretko se dešava da i pri najmanjem skretanju, ako ukočite, auto proklizava. U slučaju zločina ipak, policija (koja se služi sistemom zvezdica iz GTA), je jezivo pasivna i lako se gubi već posle nekoliko blokova vožnje.

Već sam dosta istaćeno govorio o posvećenosti detaljima u Cp2077, ali ni ostatak vizuelnog doživljaja nije ništa slabiji. Dizajn Night City-ja je apsolutno remek-delen i na grafičkom i audio polju. Modeli svakog NPC-ja izgledaju neverovatno, dok je broj različitih pešaka i ljudi oko vas do te mere ogroman da ćete

tek nakon nekog dužeg vremena početi da srećete pokojeg duplikata. Facialne animacije nisu najbolje kada se govori o prenosu određenih emocija i izraza lica, ali su dosta bolje nego što su početni utisci pokazivali. Među najzanimljivijim dokazima o specifičnosti ovog sveta jeste broj različitih jezika koje ćete konstantno slušati i koje će vaš čip automatски prevoditi. Ulice centra grada i brojnih market distrikta su gusto popunjene, pa neretko oko vas ume da se skupi čak i više od stotinu ljudi. Često ćete neliteći na raznorazne prodavnice koje su tu samo radi atmosfere i koje često ne poseduju neku izazovniju interakciju, ali prostro je uživanje zavirivati i zagledati





svaki čošak ove distopiskske metropole, da mi nedostatak istih nije smetao ni u jednom momentu.

Muzička i generalno zvučna podloga ovde prolaze sa najvišim mogućim ocenama, sa više od 150 postojećih numerica, kao i brojnim dodatnim originalnim pesmama koje čine podjednako dobru selekciju kao bilo koje druge. Bilo da su to tihe vožnje po predgrađima Night City-ja uz Telonijus Monka ili pak brzo napakovana jurnjava motorom uz Samurai, muzika me je u potpunosti uvukla u ceo svet.

Nivo vertikalnosti koji postoji u igri, kao i činjenica da igrate iz prvog lica okruženi neboderima samo pokazuje ogromnu skalu ovog grada i njegove okoline. Samim tim, Cp2077 ne poseduje preterano veliku mapu koja je na nivou nekih drugih igara u otvorenom svetu, mada ču uvek pre izabrati čvrsto popakovani oblast različitim sadržajima i zanimljivim likovima nego isprazan otvoreni svet koji deluje veštački.

Ipak, ima jedan faktor koji sav ovaj sjaj sputava i vuče na dole – bagovi. Cp2077 je ipak bio osam godina u razvoju, pa bi se očekivale znatno bolje performanse, a festival glicheva je realna sintagma kojom se može opisati trenutno stanje igre. Iako nisam iskusio nijedno izbacivanje iz igre osim jednog na samom početku, vizuelni glichevi se mogu uočiti



ti otprilike po jedan na svakih desetak minuta. Iako je velika većina istih dosta zabavna i bizarna, sve to doprinosi na narušavanju jednog potencijalno besprekornog imerzivnog iskustva, što je velika šteta.

Pored vizuelnih glicheva, tu su i povremeni tehnički problemi sa korisničkim interfejsom, kao i audio bagovi, koji se doduše malo rede javljaju. Sve ovo treba uzeti sa rezervom, jer je update na ogroman peč od 45 GB najavljen za dan izlaska, pa je neki nagoveštaj boljeg tehničkog stanja igre već tu. Srećom, zasad nisam iskusio bagove koji bi mi upropastili save fajl ili koji bi me zaustavili prilikom progresije priče.

Performans, takođe, nije na najidealni-

jem nivou, iako se nakon puštanja optimizovane Cp2077 beta verzije grafičkog drafvera za Nvidia kartice situacija solidno poboljšala. Na najvišim detaljima sa uključenim DLSS podešavanjima i ray tracing opcijama, RTX 3080 je na 2K rezoluciji lako vukao 60 slika po sekundi, sa povremenim padovima na 35-40 u nekim zahtevnijim momentima. Uz žrtovanje ray tracinga, igra i dalje izgleda veoma impresivno i lako dostiže veoma visoke performanse i na slabijim konfiguracijama.

Teško je oceniti Cyberpunk 2077, pogotovo što sam se, za razliku od brojnih kolega, trudio da ne otkrijem niti jedno ime, niti jedan detalj o bilo kom kvestu, jer smatram da je celu priču najbolje iskusiti u potpunom narativnom mraku.

Igra poseduje ozbiljne tehničke probleme koji ipak deluju kao da se mogu popraviti kroz par zakrpa koje CDPR sigurno već sprema. Ovde od početka nije ni trebalo očekivati revoluciju na polju RPG-a ili gejmpela, ali na kraju dana, uz sve bagove i glicheve – uživao sam i ne nameravam da stanem sa putovanjem kroz ovu distopiju.

Sistem ocenjivanja zavisi od recenzenta do recenzenta, i iako sam uspevao da održim profesionalnu objektivnost kroz sve svoje tekstove, i dalje su se zasnivali na mom ličnom mišljenju. Mislim da ovoga puta ne treba ni da pogledate tuđe ocene kako biste razvili mišljenje i prisvojili ih kao svoje, jer nijedna igra u skorijoj budućnosti ne iziskuje da je iskusite na svoj način kao Cp2077. Bilo da završite sa nekim prosečnim doživ-

ljajem, ili da vam se uopšte ne dopadne, ili da ipak proživite nešto jedinstveno i maestralno, potpuno je razumljivo da se nekome ovo ostvarenje dopadne ili ne. Zato Cyberpunk 2077 i jeste jedan od velikih uspeha modernog RPG-a, jer je imerzivnost koju pruža apsolutno nenadmašiva, pogotovu ako podrška za VR bude dostupna u budućnosti. Uprkos svim problemima, samouvereno mogu da dam najvišu ocenu koju sam dao otkad se bavim ovim poslom. Svakih 10 minuta besprekornog igranja između svakog baga mi je pružilo dozu uživanja i satisfakcije koju ne bi uspele da mi pruže brojne igre sličnog ili različitog karaktera.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit

CPU: AMD Ryzen 3 3200

GPU: AMD Radeon RX 590 / NVIDIA GeForce GTX 1060 6 GB

RAM: 12 GB

HDD: 70 GB



IGRU USTUPIO:  
CD MEDIA

PLATFORMA:  
PC, PS4, PS5, Xbox One,  
Xbox Series X/S, Stadia

RAZVOJNI TIM:  
CD Projekt RED

TESTIRANO NA:  
PC

CENA:  
59,99€

OCENA

- ✓ Celokupna prezentacija
- ✓ Priče i likovi (sporedne i glavna)
- ✓ Solidni RPG elementi
- ✗ Veliki broj bagova i glicheva
- ✗ Neke opcije postaju dostupne previše kasno

10



## DODATAK

**O**gromna prašina se digla prilikom izlaska ove igre. Nije ni čudo koliko je bila nahajpovana i koliko se ulagalo u marketinšku kampanju. Bio sam jedan od onih koji je uzimao, pa odlagao odmore kako bih mogao na miru da igram ovu igru jer sam očekivao da bude dobra, sveža i ispolirana. Cyberpunk 2077 ispunjava samo jedan od ova tri uslova, ali to radi savršeno.

Cyberpunk 2077 je RPG zasnovan na roleplaying igri iz kasnih 80tih i može se reći da je osnivač žanra. Distopija, neonska svetla, sintisajzer muzika, bande su samo delovi koji su opisivali ovaj žanr koji je postao izuzetno popularan. Cyberpunk 2077 ide korak dalje i prikazuje nam tehnološku i korporativnu revoluciju (ili manjak iste) u periodu 50 godina posle originalne priče koju nam je Majk Pondsmit doneo.

Igru sam igrao na PC-ju, što je bila očigledno dobra odluka s obzirom na trenutne kontraverze koje se dešavaju vezane za ovaj naslov, i mogu slobodno da kažem da sam se izuzetno zabavio. Priča me nije ostavila ravnodušnim, facialne animacije su me oduvale i imerzija je bila beskonačna. Night City je bio moj saigrač tokom cele kampanje i uživao sam u svakom momentu igre, pa čak i kad mi je motor propadao kroz asfalt.

Kreiranje lika, RPG elementi, raznovrsna oružja i načini pristupa misijama su izvanredni, ali nisu revolucionarno novi kao što su neki igrači očekivali. Ono što sam očekivao je dobar RPG sa sjajnom i jakom pričom, i to sam i dobio. Verovatno sam zato i izuzetno zadovoljan svojim iskustvom i verovatno sam zato i utrošio 70 sati u igri. Svaki side quest me je interesovao i čak se i dalje trudim da očistim celu mapu i uzmem sve aktivmente dok paralelno igram na dva različita karaktera. Jedna zamerka koju imam tokom kreiranje lika je to da je nebitno koju prošlost izaberete jer se Street kid, Corpo i Nomad razlikuju samo po uvodnoj misiji i par dialog opcija tokom igre, dok je sve ostalo isto za svaki izbor i nema nikakvih posledica niti benefita.

Da, igra je tehnički pokvarena na više mesta i trebalo joj je još vremena da se krčka, ali ono što zameram kako publici, tako i developerima je to što su svi podlegli pritisku. Publika je krivila CDPR što su odlagali igru, a onda kada je izašla krivili su ih što se raspada na konzolama i što je prepuna bagova. „Damned if you do, damned if you do not“ je bilo moje mišljenje kroz celu ovu kontraverzu. CDPR je napravio grešku što je uopšte najavio datum izlaska ako su znali da im treba još vremena, a trebalo im je.

Cyberpunk 2077 nije revolucija žanra niti video igara upšte, ali je prokleto zabavna igra koja će vremenom biti još bolja. Witcher 3 je postavio mnogo visoke standarde koje Cyberpunk nije dostigao, ali je svakako igra vredna pažnje i nadam se da će CDPR uspeti da povrati poverenje publike, i da će publika zauzvrat biti manje ciničnija u budućnosti (na primer, da se ne bune što im igra nije ostala kad su tražili povraćaj novca).



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



**M**alo ćemo razbiti standardnu formu tokom opisa ove igre. Pre svega ovde nema nikakve priče osim možda one o vašoj ličnoj patnji i muci dok pokušavate da preživite neku od sesija, dok se gejplej svodi na generalno, i ne baš precizno pesničenje. Od negde se mora krenuti međutim, i pretpostavljam da je bio dobar izbor dati ovu igru nekome ko nema kondiciju, nekome kao što sam ja. Pošto sam malo ponosna budala odlučih da posle veoma lošeg starta u tutorijalu odmah krenem na regularnu težinu sesije.

Na početku svake dnevne vežbe imate izbor između Lite, Regular i Heavy opcije, pri čemu se menja dužina kao i set vežbi koje ćete dobiti. I tako sam krenuo sa Regular, i očekivano, posle tog pokušaja sam jedva imao dah i narednih par dana su me bolele ruke. Ali uspeo sam, i onda sam odlučio da izguram i ostatak nedelje, sa dve pauze.

Igra se trudi da vam prilikom svakog novog poteza koji otključate ili dobijete pokaže kako se taj isti radi. Zapravo za sve možete videti vizuelni prikaz kao i čuti uputstva o pravilnom izvođenju udaraca. Ovo je i te kako pohvalno, pogotovo za nekoga ko nema pojma kako da zapravo pravilno udara. No čak i to kom sesija ćete redovno dobijati uputstva i komentare kako pravilno da se držite i izvodite poteze. Tako prođe jedna

nedelja mog kvazi treniranja uz igru, i osim što sam možda konačno razradio ruke i progurao kroz bol, mogu reći da igra uopšte neće da vas štedi, pogotovu ako nemate kondiciju.

Pored lepih davanja instrukcija, igra radi još nekoliko bitnih stvari kako treba. Naime, prvo što ćete primetiti je da će na ekranu biti virtualni instruktor koji će vam pokazivati i davati sve instrukcije. Instruktor dosta pomaže, jer ne samo da imate vizuelnu pomoć za kopiranje poteza, već ćete čak dobijati podršku i pohvale. Postoji veliki izbor različitih instruktora, a kako budete trenirali tako ćete otključavati dodatnu opremu koju ćete moći davati instrukturima i menjati im izgled još više. Ali da se vratimo na samo treniranje.

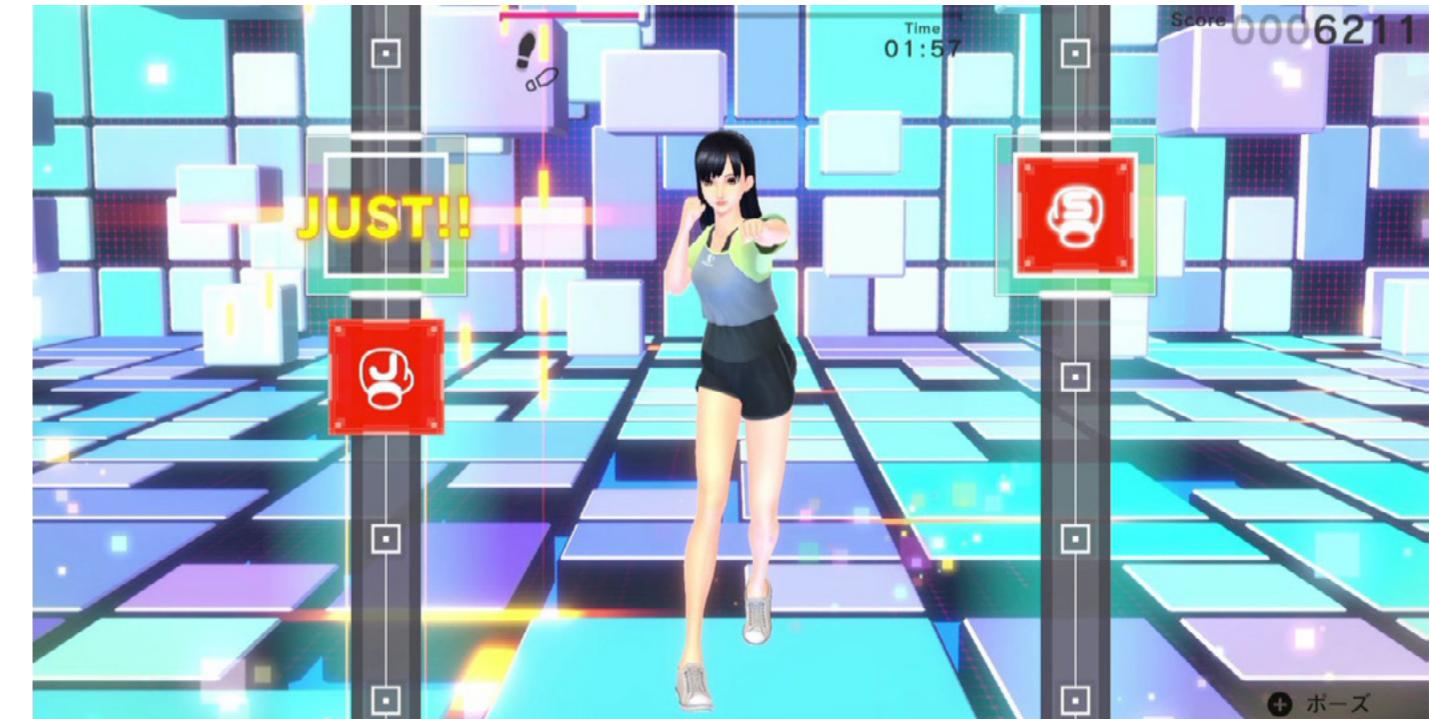
Pre početka sesije i čak samog prvog treninga imate opciju da unesete podatke kako bi se igra što bolje fokusirala na deo tela koji najviše hoćete da trenirate i kako bi pratila vaš generalni napredak i trošenje energije. Pošto sve to unesete i odaberete za težinu, prelazite u meni gde možete videti šta vam igra predlaže od vežbi, uz dodatno podešavanje muzike ili pozadine. Neke od dodatnih stvari koje ćete takođe otključavati su naravno setovi vežbi kao i muzika, i to sve samim igranjem i vežbanjem. Poene koje dobijate za trošenje i kupovinu opreme za instruktore dobijate kroz achievement-e koji non stop iskaču. Pe-

sama nažalost nema mnogo, samo 20, i to su uglavnom instrumentalni nekih modernijih popularnih pesama.

Drugu bitnu stvar koju igra radi jeste veoma dobra povratna informacija kada uradite nešto kako treba. Pošto ovo nije VR ili ti full motion control igra nego koristi par fora koje se nalaze u Nintendo Switch Joy Con kontrolerima, ona neće biti savršena. Lako se može desiti da odradite potez kako treba a da igra to ne oceni dobro ili čak ne registruje, ili pak da odradite potpuno drugi a da ga igra registruje kao savršeno izveden. Kada se desi da se lepo sinhronizujete sa igrom i muzikom, pošto bi neko lako rekao da je ovo i ritmička igra, i kad krenete da savršeno ubadate udarce, imaćete potpuno uživanje i zadovoljstvo.

Pored glavnih dnevnih vežbi možete odabrati i Free mod u kom sami birate vežbe ili možete raditi lakše ili ekstenzivnije rastezanje i zagrevanje. Svaki od setova vežbi kombinuje nekoliko poteza u ritmu muzike i u raznim miksovima, i naravno kreće od sporijeg tempa ka sve bržem i intenzivnjem. Imaćete pristup velikom nivou opcija uz koje možete posetiti svoje iskustvo ili ga namestiti tako da vam neke vežbe budu lakše ukoliko ih fizički ne možete izvesti. Multiplayer je takođe moguć, bilo sa dva seta joy con kontrolera ili sa jednim.

Ne bih mogao nešto mnogo da spome-

IGRU USTUPIO:  
CD MEDIA

PLATFORMA:  
Nintendo Switch  
IZDVAĆAĆ:  
Nintendo  
CENA:  
49,99€

RAZVOJNI TIM:  
Imagineer  
TESTIRANO NA:  
Nintendo Switch

## OCENA

7

✓ Dobra za početnike

✓ Lepo obučava

✗ Ne hvata poteze baš kako treba

nem vezano za grafiku, pošto ćete kroz znoj i suze jedva videti ali bar imate izbor između zgodnih likuša ili nabildovanih likova koji će uzeti ulogu vaših instruktora, što je apsolutno veliki plus u mojoj knjizi.

Instrumentalni miksovi koji su odabrali su dobri, mada bih iskreno želeo da ih ima mnogo više. Glasovna gluma je naravno tu u obliku instruktora koji će konstantno pričati i voditi vas. Takođe može biti prebačena sa engleskog na japski jezik ako vas to interesuje.

Osim toga što igra naravno neće savršeno registrirati vaše poteze, može se desiti da u lancu uzastopnih ona pokupi dva zaredom, iako niste stigli da ih izvez-



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



## LJUBAV U MISTERIOZNOM SVEMIRU

Priče i likovi koji su ovde prisutni odgovaraju nekakvoj Visual Novel Walking Simulator igri, i iako Haven ima premise ova, ovde ćete naći i akciju, istraživanje i mnoštvo drugog da vam dodatno zaokupira vreme. Ovo je definitivno igra na koju sam bacio oko još od prve verzije koju sam imao da probam.

Priča prati mladi par istraživača, Yu i Kai, koji uspevaju da pobegnu iz naizgled savršeno organizovanog sveta i pronađu svoju slobodu među zvezdama. Na njihovu žalost ili sreću uspevaju da slete na raspalu planetu punu letećih ostrva pod nazivom Source, i tu otpočnu svoj novi život. No otkrića koja će pronaći na ovim plutajućim ostrvima i nesreća koja će ih zadesiti će ih naterati da porazmisle i možda promene svoj plan. Ovo je pre svega i povrh svega priča o dvoje mladih, koji su se našli van svake predefinisane logičke podele i odlučili da kroz avanturu i obostrano upoznavanje ispišu sopstvenu sudbinu među zvezdama.

Reći da je ovo raznovrstan mišljenje žanrova je ogromna greška. Kao prvo, ovo će verovatno biti prvi ili bar redak primer visual novel stil igre koja zapravo u pozadini ima kompletno animirane likove, pored standardnog prikaza ova lika na obe strane ekrana. Moglo bi se reći da je ovo zapravo i glavni deo igre, kao i interakcija i komunikacija između glavnih likova i vaš izbor koji će

odličiti njihove reakcije u određenim situacijama. Kroz iste ćete i dobijati najviše XP poena za napredovanje likova. Sa svime ovim vidi se da se razvojni tim najviše fokusirao na to da ispriča priču. Ostatak mehanika je tu kako bi vam dao šta da radite i pre svega kako da istražite ovaj misteriozni svet.

Tu nastupa onaj deo koji se svodi na kretanje po svetu. Naime, možete sporo hodati gde god, veoma sporo, veoma bolno sporo, ili da aktivirate čizme i levitatore, skoro letite, malo iznad zemlje. Ovo kretanje definitivno jeste brže, ali nažalost ponekad je teško da se iskontroliše i dešavaće vam se da udarite u nevidljive zidove ili odletete u pravcu u kom ne želite. Samim tim interakcija i kretanje su glavni delovi, ali igra se trudi da vam da još gomilu drugih stvari da radite.

Tako da možete skupljati plodove i razne materijale kako bi pravili stvari, među kojima su hrana, lekovi i pojaćanja u borbi. Sad mislite da je hrana tu čisto radi povećanja životnih poena i da nije toliko bitna, ali ćete zapravo morati da budete sigurni da vaši likovi jedu bar jednom dnevno kako bi mogli da funkcionišu kako treba. Ostale stvari nisu toliko važne, ali definitivno mogu biti korisne. Tu se priključuje i najveći cilj igre, a to je da se sakupe delovi i popravi brod kako biste mogli da nastavite svoju avanturističku slobodu.

Sistem borbe ostavljamo za kraj, jer iako je sasvim fino održan, nije najvažniji za progres likova. Oba lika će biti uključena u borbu i pred vama će biti opcija da ih napadate udarcima ili projektilima, ili da se štitite od napada ili pročistite protivnika koji je pobeden. Svaki od dva lika može raditi bilo koju od akcija istovremeno i nezavisno, ili da se spoje u zajednički i mnogo jači napad, što će biti potrebno za teže protivnike. Kada jedan aktivira štit, može da zaštitи sebe ili drugog lika. Dodaci da u igri tehnički nema ubijanja, već takozvanog "pročišćenja" pobeđenih protivnika.

Najčudniji komentar koji ću reći jeste da, kako zbog sistema borbe, tako i lakšeg kretanja likova, kontroler je apsolutno obavezan za igranje, čak iako igru prelazite na PC-u. Postoji i opcija za multiplayer ili ti igranje u dvoje, ali se celo iskustvo uglavnom svodi na poneki izbor opcija tokom razgovora i izdavanje komandi tokom bitke. Dok istražujete i krećete se kroz svet to uvek radite zajedno.

Pored veoma lepo nacrtanih likova tokom njihove međusobne interakcije, ostatak grafike je poprilično prost. Čak i za cell shaded anime grafiku ovde se neće naći previse detalja. Ima ih taman dovoljno da mogu da prikažu interakciju likova i dovoljno da razdvoje delove planete tako da ne bude previše sličnih okruženja. Animacija je sasvim ok i ima

"IAKO PRISUTAN, SISTEM BORBE I NAGRADE NISU MNOGO BITNE"



"DA LI JE WALKING SIMULATOR, VISUAL NOVEL ILI AKCIONA AVANTURA?"

## PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7, 8, 10

CPU: Intel Core i3 / AMD Phenom II X4

GPU: GeForce GTX 650 / AMD R7 250

RAM: 4GB

HDD: 5GB



IGRU USTUPIO:  
THE GAME  
BAKERS

PLATFORMA:  
PC, PS4, PS5, Nintendo  
Switch, Xbox Series X,  
Xbox One

RAZVOJNI TIM:  
The Game Bakers

TESTIRANO NA:  
PC

IZDAVAČ:  
The Game Bakers

CENA:  
24.99€

**OCENA**

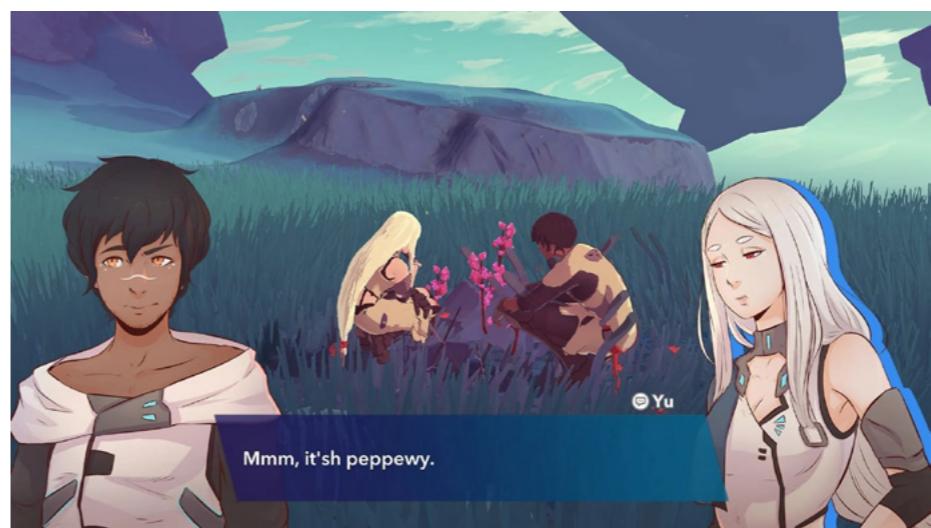
8

✓ Dobra priča

✓ Zanimljiv svet i karakteri

✗ Borba je osrednja

✗ Kontrole ponekad frustriraju





Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



## REMASTER + MALO CENZURE

**S**kunkape games razvojni tim, koji čine par ljudi koji su radili na originalnoj igri, se izgleda dobavio licence za neke TellTale avanture i bacio na posao da ih ispolira i dotera za malo modernije vreme. Na površini možemo reći da su odradili sasvim fin posao. Sam & Max serijal je davno počeo kao strip, pa onda prešao u vode animacije i na kraju obrađen kao tri sezone avanturističkih point-and-click igara.

Dva titularna lika iz samog imena igre su frilens policajci koji rade na poslovima koji su isuviše čudni za normalne policajce i samim tim donose svoj otkačeni oblik pravde. Pošto razrešće slučaj nestalog telefona u njihovoj kancelariji baciće se na posao otkrivanja što se dešava sa ostarelim glumcima iz dečijih serija koji su počeli da haraju i prave probleme po njihovom kraju. Dalje kroz šest epizoda će se razotkriti masovna zavera koja će ih odvesti na raznorazna nepredviđena mesta.

Kao i kod svake point-and-click igre, gejmping će biti praktično isti. Među-

tim, treba imati na umu da je ova igra iz perioda kada ovaj žanr nije radio na dovanju nekih čudnih ili nepotrebnih sistema već se fokusirao na zabavnu priču i zagonetke.

Osnovne kontrole su kliktanje kako biste izvršili neku interakciju sa objektima ili ih pokupili i onda dodatno kako biste jedan predmet spojili sa drugim. Remaster je malo poradio na tome i dao vam punu kontrolu nad likovima sa prostim WASD sistemom, ali i dalje sve možete raditi samo sa mišem. Razlog za dodavanje ovih kontrola je što remaster ima i Nintendo Switch verziju, iako konzola ima touch screen, baratanje kontrolerom je jednostavnije.

Imaćete pristup prostom inventaru i ponekad će se pojavit neka manja mini igra, kao recimo vožnja policijskih kola po gradu. Glavni fokus igre je definitivno na priči i humoru u istom. Iako su iz nekog razloga cenzurisali par fora, većina igre je ostala ista i naići ćete na mnogo smešnih i otkačenih situacija. Drugi glavni fokus je definitivno na za-

gonetkama, za koje ćete često morati da razmišljate veoma "out side of the box", što se kaže. Slobodno se prepustite mašti, improvizaciji i generalnom ludilu igre kako bi ih rešili. Naravno, vremenom može doći do nekih prekomplikovanih gde ćete se zaglaviti, ali generalno nećete imati previše predmeta u inventaru pa ćete prostim pokušajima i ponavljanjima vremenom ubesti rešenje. Bar ćete u remasteru imati opciju da vam igra prikaže sve objekte sa kojima možete imati interakciju i nećete morati da ih jurite po ekranu.

Igra je ponajviše pretrpela vizuelnu pregradu. Nove HD teksture, sređena paleta boja i mnogo prijatnija animacija. Sve to je lepo spakovano i sređeno za najnoviju generaciju.

Ni zvuk ne kasni što se tiče remastera. Ne samo da je originalna muzika pregrađena, nego su ubaćene i nove pesme koje ćete moći da čujete dok igrate. Jedina promena što se tiče glasovne glume je glumac koji daje glas Bosku, jednom od sporednih likova.

Koristeći noviji TellTale engine, razvojni tim je uspeo da odstrani bilo kakve greške i nedostatke. Neka od lica likova će biti malo čudna ili će vam se možda desiti da igra malo duže učitava, ali to je sve.

Čak iako imate original, ovaj remaster zaslужuje da bude u vašoj kolekciji. Ono što možemo da se nadamo jeste da će

razvojni studio ostati uz ovaj serijal i odraditi remaster i za preostale dve sezone, a možda čak posle toga napraviti i nekoliko novih. Dodatne preporuke idu svima onima koji vole point-and-click igre kao i ljubiteljima dobrog humora. Za cenu po kojoj igra ide, ovde ćete naći pregršt avanture i komedije koja će vas satima držati zapepljene za ekrane.



“LJUDI KOJI SU RADILI ORIGINAL SU RADILI I REMASTER”



“NEMA MNOGO NOVINA KOJE REMASTER POKUŠAVA DA UBACI”

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**  
OS: Windows 7 64bit i bolje  
CPU: Intel Core 2 Duo 2.4GHz+  
GPU: Nvidia GTS 450+ sa 1024MB+  
VRAM  
RAM: 2GB  
HDD: 2GB



**IGRU USTUPIO:**  
**SKUNKAPE GAMES**

**PLATFORMA:**  
PC, Nintendo Switch  
**IZDAVAČ:**  
Skunkape Games  
**CENA:**  
16.79€

**RAZVOJNI TIM:**  
Skunkape Games  
**TESTIRANO NA:**  
PC

**OCENA**

8

- ✓ Vizuelni remaster je dobro održan
- ✓ Kontroler kao opcija za igranje
- ✗ Cenzura
- ✗ Nedostatak nekih specifičnih remaster dodataka



Autor: Dušan Nešović

REVIEW

# DIRT 5

JEDAN UZBUDLJIVI MEH

**M**ogu slobodno da kažem da je Dirt serijal jedan od glavnih razloga moje velike zainteresovanosti za svet simulativnih trka. Codemasters je od prvog dela skockao elegantnu formulu zabavne i izazovne trkačine. Napravili su serijal koji igraču pruža mogućnost doziranja realne kontrole vozila dok se kolje sa ostalim protivnicima po svim mogućim terenima. Neverovatna zabava za bilo kog zaljubljenika u kola.

E sad, dolazimo do najnovijeg dela u serijalu. Znate ono kad vam neko započne priču, sve super, strava, a u pozadini se oseća kako nadolazi jedno veliko ALI. Veoma slično je ispričana priča pete iteracije Dirt serijala. Od početnog menija se može videti količina energije kojom ova igra odiše. Kolorit i umetnički stil su veoma privlačni i glavni faktor ovolikog naboja energije, muzika. Način na koji je inkorporirana u same trke je stvarno fenomenaln. S obzirom da je narativ Dirt petice vezan za reli festival, muzika je pozicionirana preko zvučnika na samo nekim delovima staza koje vozite. Definitivno preporučujem da preko nekih boljih slušalica uživate u efek-

tim prolazne muzike dok se borite za poziciju kroz hrpe metalala i guma.

Sad sledi ono veliko ALI.

Ali sva ova luda energija ne može da nadomesti nekim osnovama koje nedostaju u Dirt5. Za početak, mod karijere, koga sam se prvog dohvatio, je veoma linearan i posle nekog vremena postaje monoton. Progres je tup, igra me ne drži više od par trka jer su sve veoma slične. Postoje neke varijacije u vidu trkanja po ledu, koje može biti izazovno, ali sve ostale vrste se nekako stapaaju u jednu. Glavna atrakcija nije izazov već sama atrakcija. Staze i teren izgledaju super, grafika iako nije na vrhunskom nivou je odlično odrđena. Dinamika vremenskih (ne)prilika dočarava doživljaj i dodatno ističe kvalitetan grafički prikaz. ALI kada razumete da se skoro svaka trka svodi na efikasno izguravanje protivnika i da krivine možete komotno da savladate tako što ćete se bočno skucati u gomilu kola ispred vas onda se polako oseća repetativnost. Ovo govorim kao malo iskusniji vozač simulacija, a kad se vratim u moja iskušta sa Dirt 2 ili Dirt 3, mogu reći da i

ovaj deo serijala ima sličan duh, iako nije izazovno do kraja, trkanje je zabavno i brzo, nešto što je i poenta arkadnih trkačkih igara.

Nešto što uopšte nije novitet, a što mi se baš svidelo je kreativnost koja može da se ispolji pri farbanju svojih automobila, isto kao i pri kreiranju ličnih voznih parkova u Plazgrounds modu.

Na kraju dolazim do onoga što me je i privuklo za ovaj serijal, a to je veći izbor i zapravo varijacija u trkama. Igra je previše uprošćena, podešavanja koja postoje skoro pa se ni ne osećaju, varijacija kontrole u odnosu na teren je prisutna ali ne predstavlja toliko izazovnu prepreku. Jednostavno nije na nivou simulacije, ali ona to ni ne treba da bude, jer hteo to ja da prihvatom ili ne, Dirt 5 je u osnovi arkadna vožnja. S obzirom da sam duboko zažao u vode volana, pedala i realne vožnje, manjak izazova me je pogodio, ALI igra će za novavajlige, kao što sam i sam nekad bio, biti veoma zabavna. Držim se ja svojih simulacija dok ne dođe nešto novo, nešto divlje.



## PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Ryzen 3600 / i5 9600K

GPU: Radeon 5700XT / GTX 1070

RAM: 16 GB

HDD: 60 GB

IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

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

RAZVOJNI TIM:  
Codemasters

IZDAVAČ:  
Codemasters

CENA:  
60€

TESTIRANO NA:  
PS4

## OCENA

7.5

- ✓ Muzika.
- ✓ Zabavna i brza vožnja.
- ✓ Staze i pejzaž.
- ✗ Monotona progresija.
- ✗ Manjak podešavanja stila vožnje.
- ✗ Ništa preterano novo.



Autor: Nikola Jordanoski

REVIEW



## SAVRŠENA SIMULACIJA ZA STRASTVENE BAJKERE, ALI NE I POČETNIKE

Davno beše ta 2011. kada je Milestone izbacio svoju poslednju SBK11™ igru (SBK Generations™ ne bih ni neprijatelju preporučio), opaku trkačku simulaciju koje je u ono vreme bila totalni hit, od fizike, grafike pa i do sitnih vizuelnih detalja. Ove godine dobili smo još jednu trkačku igru, a to je kako i sam naslov kaže – RIDE 4.

Kako sam i sam fan trkačkih igara, što na dva točka tako i na četiri, moram udariti jedan hard disklejmer, a to je da RIDE 4 nije ono što sam očekivao da će biti. Pa da počnemo.

RIDE 4 vas vodi u svet 176 licenciranih motocikala koji stvarno deluju prezbiljno, kako na papiru tako i na stazi. Karijera je standardna za igre RIDE-a kao i MotoGP-a, tu nema šta mnogo da se priča. Počećete tako što ćete odabratи regionalnu ligu u kojoj ćete učestvovati, pre nego što se probijete u svetsku ligu. Usput ćete morati da nabavite licence za napredak i zaradite novac za kupovinu motocikala potrebnih za takmičenje u raznim događajima.

Frustracija će se verovatno pojaviti i tokom prvih koraka karijere. Ovde se u po-

četku uglavnom morate takmičiti u Time Trial ili Track Test događajima. U vremenskim ispitivanjima treba da završite određeni deo staze određeno vreme dok prolazite kroz više kapija minimalnom brzinom. Ovi događaji su izazovni ako ne znate stazu, ali i prilično zabavni.

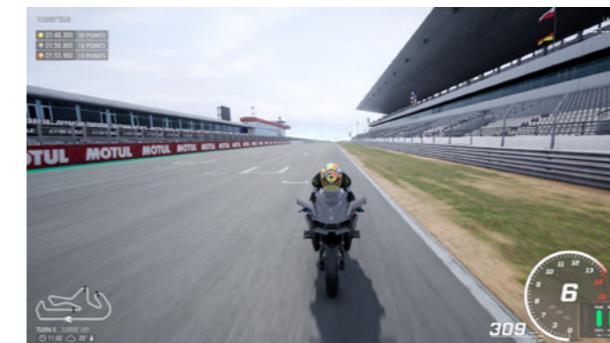
Ove godine je tu poboljšani, Endurance mod igre. Uparen sa vremenski sistemom, odnosno opcijom promene uslova tokom pojedinačnog događaja, ovaj režim uklanja deo fokusa beskrajne potrage za savršenim krugovima i primorava vozače da upravljaju gorivom, habanjem guma i zaustavljanjima. Tako nešto je uglavnom vezano za trke četvorotočkaša, sa aluzijom na Formulu.

Kako pravi fanovi trkačkih igara znaju dosta o vozilima i da je potrebna jako dobra zadnjica da bi se osetio trap i vešanje na kolima, ovde moramo spomenuti da dosta utiče raspodela težine vozača i način interakcije guma sa asfaltom. Ovo je opet ne baš dobra vest za novajlike koji žele da uplivaju u motosvet. Bilo bi poštено reći da promene u simulaciji vešanja, raspodeli težine vozača i načinu interakcije guma sa asfaltom čine RIDE 4 težom igrom za novajlike nego što je to ranije bio slučaj

u seriji. Iako nudi niz asistencija za vožnju, uključujući automatske kočnice i vođenje trkačkih linija, celo iskustvo je ipak veoma teško. Međutim, RIDE 4 je na duže staze ipak prava uživancija za one koji žele realnije iskustvo.

Što se tiče same vožnje iz subjektivnog utiska, prvo što možete primetiti jeste upravljanje bajkom. Videćete da je odziv jako čudan u odnosu na ono na što smo navikli predašnjih godina. Interesantno je da sam trku probao da vozim i sa volanom sa smanjenim force feedback-om i pojačanim sensitivity-em, ali je i dalje bilo relativno teško. Ako niste upoznati sa igrama trkačkih zjalica, očekujte da ćete videti kako vaš vozač pada mnogo puta pre nego što se upuste u secanje krivina i pogađanje idealnog apeksa. Ipak postoji funkcija premotavanja unazad koja odlično pomaže da zaboravite na sve to i nastavite tamo gde ste stali.

Menjanje kamere iz prvog lica predstavlja jedno unikatno iskustvo koje mogu da uporedim sa vožnjom pravog motocikla, ali mi je ta kamera opet donela nešto malo slabije vreme na stazama kojih ima 30 u ovom delu. Za sve ljubitelja Isle of Man trka, prava je šteta ako ne proba-



“LAG FREE MULTIPLEJER KOJI NIJE PREPUNJEN IGRAČIMA”



## PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core i5-2500K

GPU: GeForce GTX 960 /

GeForce GTX 1050

RAM: 8GB

HDD: 43GB



IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

PLATFORMA:  
PC, Xbox ONE, PS4  
IZDAVAČ:  
Milestone  
CENA:  
49.99€

RAZVOJNI TIM:  
Milestone  
TESTIRANO NA:  
PS4

## OCENA

7

- ✓ Vizuelni orgazam vožnje iz prvog lica
- ✓ Veliki izbor kustomizacije kacige i bajka
- ✓ Neverovatan osećaj vožnje po različitim elementarnim uslovima
- ✗ Karijera je prilično monotona i dosadna
- ✗ Igra je predodređena iskusnijim vozačima ovog žanra



Autor: Lazar Drašković

REVIEW

# Monster Sanctuary

## POKEVANIA

Nikada nisam bio fan "monster taming" igara od kojih su Pokemoni najpopularnija i najpoznatija franžiza. Uglavnom su mi takve igre bile nedopadljive jer se oslanjaju na besomučan i repetativni grind. Kada sam čuo da se na kickstarteru pojavila igra koja će biti nekakav spoj metrodvanje, žanr koji sam oduvek obožavao, ali i pokemona, blago zaintrigirani kombinacijom odlučio sam da ipak u potpunosti izignorišem naslov. Dve godine kasnije igra je pred nama, i na moje iznenadenje izuzetno je zabavna.

Kao što sam naslov igre kaže, vaša avantura se odigrava u posebnom "utočištu" za raznorazne kreature koje je odvojeno od ostatka sveta. Vaša uloga kao jednog od četvoro naslednika prvobitnih osnivača ovog kutka je da postanete uspešni trener kreatura i otkrijete zašto su mnoge od njih u poslednje vreme postale agresivnije. Na samom početku birate jednog od četiri ponuđena ljubimca koji će vas služiti u borbi ali i kao glavni savetnik van nje. Prva zona predstavlja veoma fin i nenapadan tutorijal koji vas upoznaje sa glavnim mehanikama igre.

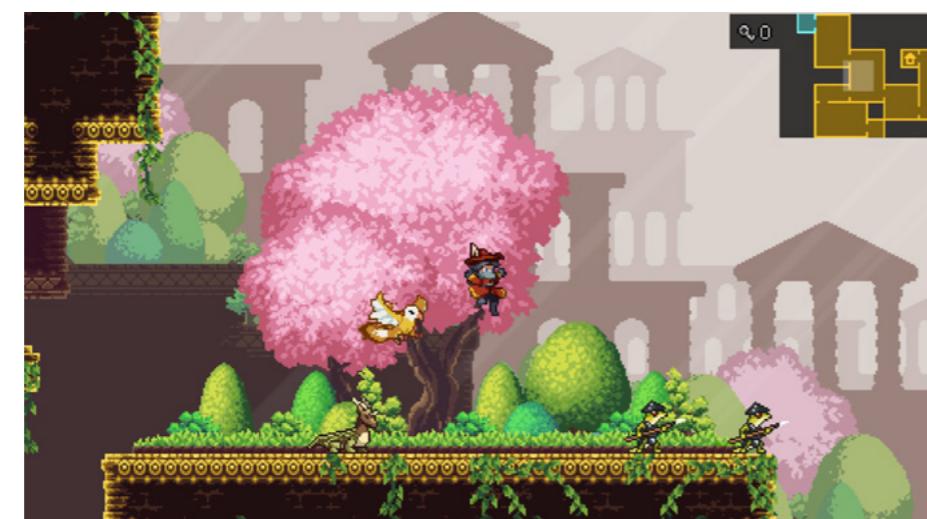
Gejmsplej se zasniva na dva izuzetno kompletna dela, istraživanje/platfoming i potezne rpg borbe. Kako biste došli do novih lokacija neophodne su vam kreature sa različitim sposobnostima. Jedna od pozitivnih stvari je da u igri ne postoje random encounteri već su svi neprijatelji vidljivi u pozadini i mogu se po želji izbeći.

Kao što je tipično za metrodvanje, u igri ćete skakati, istraživati i rešavati logične zagonetke u raznovrsnim biomima od kojih svaki ima svoju temu. Postoji i mapa koja se polako sama iscrtava i pokazuje lokacije koje će postati dostupne kasnije, nakon što dobijete neophodne sposobnosti za napredak. U samom središtu se nalazi i main hub u kome se može kupovati ili unapređivati oprema, hrana i napici za kreature ili učestvovati u raznim borbenim izazovima. Ne mogu da kažem da je ovaj aspekt igre najdublja metrodvanja koju sam ikada igrao, ali je veoma solidan i služi kao neverovatna relaksacija posle borbi, te samim tim ubija klasičnu monotoniju koje potezne rpg borbe ovog tipa umeju da imaju.

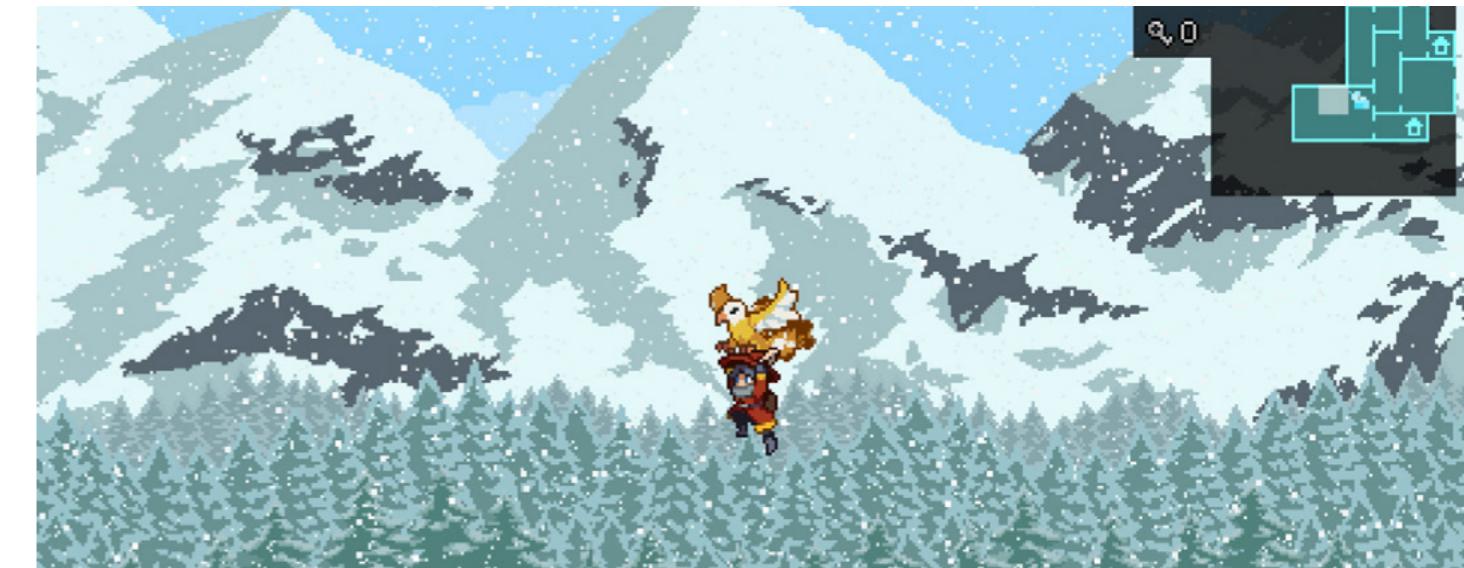
Najveća pažnja je posvećena borbama i osvajanjem novih kreatura, od kojih u finalnoj verziji igre ima čak nešto više

od 100! Vaš tim se sastoji od šest aktivnih čudovišta od kojih kada počne borba možete da izaberete troje koji će u njoj učestvovati. Svaki član ima svoje posebne elementalne napade i slabosti, te je veoma bitno izabrati najkorisnije za predstojeću borbu.

Sve kreature u igri imaju po tri ili četiri posebna skill stabla od kojih je jedan uvek support. Na samoj polovini igre počće da se pojavljuju tamne ili svetle vrste standardnih kreatura koje imaju jače statistike i jedan veoma jak pasivan skill. Ovaj sistem je tu umesto standardne evolucije u ovakvim igramama kako bi napravio što veću raznovrsnost. S obzirom na tako velik broj kombinacija neke kreature nažalost bivaju znatno jače ili korisnije od drugih, posebno one koje imaju više od jednog elementalnog napada. Međutim, broj kombinacija je skoro pa



"NAJVEĆA PAŽNJA JE POSVEĆENA BORBAMA I OSVAJANJEM NOVIH KREATURA, OD KOJIH U FINALNOJ VERZIJI IGRE IMA ČAK NEŠTO VIŠE OD 100!"



beskonačan te će svako uspeti da pronađe taktiku koja mu leži. Kada broj vaših kreatura poraste postoji mogućnost snimanja pojedinačnih timova. Ovaj proces u potpunosti rešava problem potrebe za konstantno menjanje opreme među aktivnim i neaktivnim kreaturama.

Nakon borbi iskustvene poene dobijaju samo kreature koje se nalaze u trenutno aktivnom timu, te će biti neophodno da koristite i izlevelujete nekoliko različitih timova kako biste se izborili sa svakom mogućom preprekom. To dovodi do blagog porasta za grindom ali nije zaista toliko strašno, posebno jer postoji opcija da se animacije tokom borbi znatno ubrzaju.

Sve borbe imaju svoj rejting sistem koji odlučuje da li će se nakon nije dobiti osvojene kreature ili retke komponente i oprema. U zavisnosti od njene dužine, eksploracije elementalnih slabosti i količine štete koju su kreature primile, dobija se ocena od 1 do 5 zvezdica. Ovaj sistem je veoma zanimljiv način da se organski odredi težina igre, ali glavna mana je u tome što je penal za gubitak bitke samo oduzimanje trivijalne sume para. S jedne strane mi se sviđa činjenica da igra zahteva da razmišljate i isprobavate kombinacije kako bi došli do najboljeg mogućeg rezultata, što često nije toliko jednostavno, ali vas igra ne kažnjava dovoljno ako napravite veliki kiks.

Ne mogu reći da me je igra u potpunosti oduvala, ali bih vas lagao kada bih vam rekao da nisam zaista uživao u njoj. Za samu igru je potrebno oko dvadesetak sati, a ta cifra se može duplirati u potpunosti ako rešite da igrate postgame i istražite sve. Razvojni tim takođe već navajljuje neke dodatke poput New game+.

Sve u svemu, ako volite potezne rpg-ove ili monster taming naslove sa ovom cennom i količinom kontenta u igri, definitivno se nećete razočarati.

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10-64bit  
CPU: Dual Core 3.0 GHz  
GPU: GeForce 450 or Equivalent  
RAM: 4 GB RAM  
HDD: 2 GB



IGRU USTUPIO:  
**TEAM 17**

PLATFORMA:  
PC, Xbox, PS,  
Nintendo Switch

IZDAVAC:  
Team 17

CENA:  
19.99€

RAZVOJNI TIM:  
Moi Rai Games

TESTIRANO NA:  
PC

### OCENA

**7**

- ✓ Količina kustomizacije kreatura
- ✓ Potpuno odsustvo bagova
- ✓ Neočekivano dobar spoj metrodvanje i poteznog rpg-a

- ✗ Relativno neinspirativan narativ
- ✗ Iako je uglavnom odsutan, još uvek postoji mala potreba za grind



Autor: Milan Živković

REVIEW



NOVIJI UKUS ZA NOVIJE GENERACIJE

ako nisam apsolutno raspamećeni ljubitelj serijala, Oddworld u mom srcu ima posebno mesto. Sredinom devedesetih godina, na Bog će ga znati kom TV kanalu u Bog će ga znati kojoj emisiji o kompjuterskim igrama, ugledao sam reklamu za prvu Oddworld igru - nešto što sam kasnije prepričavao društvo mnogo puta. Kompjuterski prerenderovane animacije, za mene su tada još uvek bile pojam. Koncept kompjuterske animacije u video igri bacao me je u tako duboka razmišljanja, da je pored mene Diogen iz bureta izgledao kao blagi zanesenjak.

Ali ne samo animacija, već i priča, glasovna gluma i životpisni, vanzemaljski svet, bili su za mene nešto toliko značajno da euforično vrtim palčevima i dan danas, kada me nostalgijom ponese pomen na Oddworld. I svakako da nisam bio jedini čovek na planeti koji je tako razmišljaо, jer ovaj serijal je uspeo da izrodi nekoalicinu igarу, od kojih je ova pred nama kompletan rimejk prvog dela. Da, upravo onog dela koji me je pre dve i po decenije hipnotisao za sva vremena.

Kako je u pitanju od nule kreiran original u modernom ruhu, možete ga bez problema smatrati odličnom polaznom tačkom ukoliko se prvi put srećete sa serijalom. Prvobitna igra možda i ne služi samo da evocira uspomene tvrdokornim ljubiteljima, ali ma koliko odličnu (čak i bolju?) atmosferu imala, opet je u pitanju tehnički zastarelo ostvarenje. A kako je u izradi rimejk drugog dela, ovo

je i odličan momenat da se oprobate u New 'n' Tasty pre nego što Soulstorm ugleda svetlost dana.

Priča igre prati Ejba, vanzemaljca rase Mudoken koji je verovatno najzahvalniji radnik u univerzumu. Koliko god mu težak posao bio, on i dalje vredno i zadovoljno radi u fabrici hrane halapljivih Glakona. Dobro, vredno i zadovoljno bar do momenta kada Glakoni dolaze na sjajnu ideju za novi proizvod - da Ejba i njegove sunarodnike pretvore u kobasicе. Ili bar nešto podjednako primamljivo i ukusno...

Priča se odlično uklapa u gejmpoj koji bi se mogao opisati kao platformska mozgalica, gde će Ejb u bekstvu i pokušajima da spasi što više Mudokena, kročiti korak bliže neočekivanoj epskoj sudbini. A kako je u pitanju vrlo krhk protagonist, na vama će biti da se do-

vjate kako da prevaziđete brojne smrtonosne prepreke.

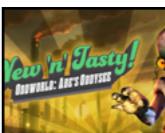
U zavisnosti od odabira težine, što je novitet u odnosu na original, Ejb će ginuti brzo ili nešto sporije. Ali bez obzira koliko često ginete, sistem čestih čekpointa će vas vrlo brzo vratiti u akciju. A koliko god se dobro šunjali, postavljali zamke, mamili protivnike u sigurnu smrt ili ih kontrolisali svojim mističnim moćima - ginućete. I to jako mnogo puta.

Lepota igre jeste u prevazilaženju prepreka ali i u pronalaženju i spašavanju svih Mudokena, od čega će zavisiti i kakav kraj igre ćete dobiti. A Mudokena je dosta... Gotovo tri stotine raštrkanih, na sve strane skrivenih i ranjivih sunarodnika kojima možete pomoći samo vi.

Ovo jeste interesantan recept ali meni



“PRIČA SE ODLIČNO UKLAPA U GEJMPLEY KOJI BI SE MOGAO OPISATI KAO PLATFORMSKA MOZGALICA, GDE ĆE EJB U BEKSTVU I POKUŠAJIMA DA SPASI ŠTO VIŠE MUDOKENA, KROČITI KORAK BLIŽE NEOČEKIVANOJ EPSKOJ SUDBINI.”

IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

<b>PLATFORMA:</b> PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch	<b>RAZVOJNI TIM:</b> Just Add Water
<b>IZDAVAC:</b> Oddworld Inhabitants	<b>TESTIRANO NA:</b> Nintendo Switch
<b>CENA:</b> 19.99€	

**OCENA**

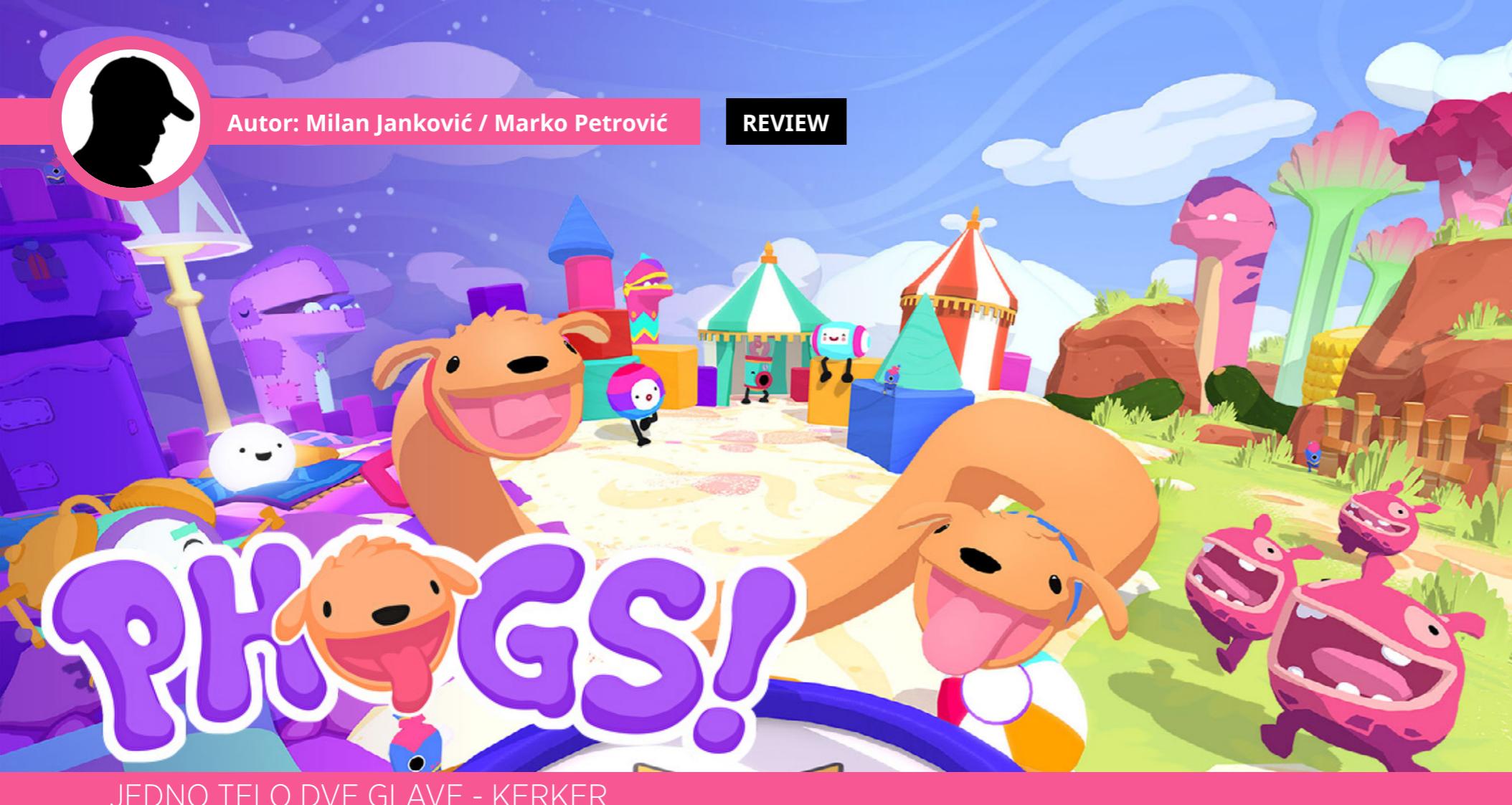
7.7

- ✓ Uvek fascinanti Oddworld svet
- ✓ Odličan port originalnog rimejka
- ✓ Portabilno igranje je uvek u modu
- ✗ Gejmpley nije za svakoga
- ✗ Preosetljive kontrole
- ✗ Neće zadovoljiti baš sve fanove



Autor: Milan Janković / Marko Petrović

REVIEW



## JEDNO TELO DVE GLAVE - KERKER

**P**ošto ova recenzija nastaje krajem 2020. godine, moram odmah napomenuti da PHOGS! Predstavlja očajanje perioda koji je za nama. Ovaj naslov pokazuje koliko je saradnja važna, a ujedno podseća da se sve može prevazići i na daljinu, isto kao što ovaj naslov mogu igrati dva igrača koji su daleko jedan od drugog, jer poštjuju pravila društvene izolacije naravno(!).

PHOGS!, studija BitLoom, je igra koja se i ne može igrati drugaćije. Dva igrača su minimum, jedan se nalazi sa jedne strane, a drugi sa druge i preuzima se uloga psa koji koriste isto telo. Podseti me na „mačkera“ crtani.

Svaki igrač sa svoje strane bira smer u kojem se kreće i ima opciju za lavež, skakanje i izduživanje što je od velike pomoći tokom rešavanja zagonetki i kada treba doći do teško dostižnih predmeta. Gejmping je baziran na fizici, što ume dovesti do prilično smešnih zbivanja tokom igranja, ali ne utiče negativno na iskustvo, već čini igru zabavnjom.



Nivoi u ovom predivno dizajniranom naslovu su podeljeni na različite svetove u kojima se nalazi još svetova (PHOGSception). Ele, to je odlično osmišljeno kako dvojac igrača ne bi tumarao po velikoj mapi, već je sve podeljeno na smislene delove i nakon njihovog prelaska se igrači vraćaju nazad na matično

mesto. PHOGS! je podeljen na tri glavna sveta, i svaki predstavlja jedan važan element u životu ovog čovekovog najboljeg prijatelja. To je svet posvećen spavanju, ishrani i, naravno, igri. Dizajn tu blista i donosi tematske zagonetke koje zahtevaju saradnju između igrača i funkcionisanje kao pravi dlakavi tan-

dem. Karakteri koji će se sretati tokom igranja su veoma prijatno kreirani i svaki ima svoje upečatljive karakteristike i svrhu u svome svetu.

Igra je napravljena za opuštanje, što se može zaključiti na prvi sluh, zahvaljujući chill muzici. Ona nije okrenuta ka destrukciji prijateljstva kao Among Us i njemu slične. Svaka greška se lako ispravi. Ako padnete sa neke platforme lako ćete se vratiti na pravi put, a i kad nešto pogrešite prave kazne nema. Naravno prisutna je i opcija za solo igranje, gde jedan igrač može kontrolisati obe polovine, ali iskreno to je malo bezveze, jer je igra dizajnirana za dva igrača i tako se i treba igrati.

ostatak prepuštam kolegi Marku Petroviću, koji je bio moja druga i samomisleća polovina. Mare izvoli

Kao druga samomisleća polovina mogu dodati da PHOGS! takođe nudi podešavanje izgleda svoje polovine psa u vidu mnoštva različitih kapa koje mu daju još blesaviji izraz iskeženog lica. Kape otključavamo u zamenu za zlatne ko-



“PC VERZIJA PODRŽAVA UPOTREBU PS4 KONTROLERA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:  
OS: Windows 10  
CPU: Core i5  
GPU: Nvidia GTX 970  
RAM: 4 GB  
HDD: 6 GB



IGRU USTUPIO:  
**COATSINK**

PLATFORMA:  
PC, Xbox ONE, PS4,  
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:  
Bit Loom Games  
TESTIRANO NA:  
PC

IZDAVAČ:  
Coatsink  
CENA:  
25€

Autor: Milan Janković

## RUBBER BANDITS: CHRISTMAS PROLOGUE

Zimsko je vreme pred nama, pa zašto onda ne bismo pisali o igrama sa zimskom tematikom. Tumaranje Steamom u potrazi za besplatnim naslovima odvelo nas je od igre Rubber Bandits: Christmas Prologue.

Ovo je samo deo igre tematski okičen za praznike, ali ujedno prikazuje kako će izgledati puna igra kada se pojavi. Ovo je multiplejer brawler sa fokusom na pljačkanje i namenjen je grupi do 4 igrača. Cilj svakog meča je ukrasti što više poklopa od Deda Mraza i pobeći sankama. Kako bi sve bilo zanimljivije, potrebno je odbraniti ukradene

poklone od ostalih bandita. Teren u ovoj igri je unuštiv a oružja su improvizovana, zvući kao nedeljnja poseta megamarketu.

Fokus je na lokalnoj zabavi, ali postoji i online mod igranja sa modovima 2v2 ili „svako-za-sebe“ fazom. Moram priznati da je igra zanimljiva i kada igrate sami, ali sam najviše zabave imao igrajući sa ortakom, a isto preporučujem i vama. Igra nema tehničkih problema, tako da je veoma glatko iskustvo igranja.



RAZVOJNI TIM:  
Flashbulb

GDE PREUZETI:  
[https://store.steampowered.com/app/1469250/Rubber\\_Bandits\\_Christmas\\_Prologue/](https://store.steampowered.com/app/1469250/Rubber_Bandits_Christmas_Prologue/)



## SLAPSHOT: REBOUND

NHL 2021 je malo izvan budžeta većine igrača koji traže hokej zanimljivac samo tokom zimskih meseci. Slapshot: Rebound je multiplejer naslov u tom maniru i potpuno je besplatan. Najveća zanimljivost koju moram istaći na početku je da se radi o igri koja je do srži bazirana na fizici, tako da od nje zavisi gde će pak završiti. To znači da morate kontrolisati svaki aspekt igrača, od kreiranja do držanja štapa, što Slapshot čini jedinstvenom igrom.

Igra poseduje opciju za 3v3 igranje sa nepoznatim igračima, sa prijateljima, a tu je i mod za

treniranje hokej veština, uz nekolicinu mini igara. Kozmetike za kupovinu kroz mikrotransakcije ima, ali se sve to može zaraditi igranjem, što je osvežavajuća novina.

Igrajući sa ozbiljnijim igračima shvatio sam koliko je ovo dobar naslov i koliko vremena trebate provesti da bi se mogli nazvati dobrim. Ja sam i dalje užasan inače xD

U svakom slučaju, imate veliku preporuku od nas za Slapshot. I ne zaboravite da se radi o Early Access naslovu.



RAZVOJNI TIM:  
OddShot Games

GDE PREUZETI:  
[https://store.steampowered.com/app/1173370/Slapshot\\_Rebound/](https://store.steampowered.com/app/1173370/Slapshot_Rebound/)

**Autor:** Milan Janković  
**PLATFORME:** Android  
**RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:** Aspyr Media  
**CENA:** 15\$  
**TEST UREĐAJ:** Samsung Galaxy A50

**OCENA DA**

## STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC - THE SITH LORDS

Dok je Kris Avelon bio na čelu studija Obsidian, fanovima Star Wars je podaren Knights of the Old Republic 2.

Ova RPG igra je po izlasku 2004. godine osvojila srca mase fanova, prvenstveno zbog odlične priče, kao i zbog mračnijih tema u igri i solidne borbene mehanike. Ove igre se ne prisećamo bez razloga, već zato što je ona 16 godina kasnije ponovo postala aktuelna, ali na mobilnim telefonima.

Iza mobilnog porta stoji kompanija Aspyr, koja je u prošlosti radila na portovanju igara za mobilne telefone i Switch konzole. Knights of the Old Republic - The Sith Lords je izašao na Android i iOS platformama sa cenom od 15 dolara.

Priča se odvija 5 godina nakon događaja iz prve KotOR igre, gde su Sith gospodari doveli Džedaje do istrebljenja, a usamljeni borac je na teškom zadatku da odbrani Republiku, uz konstantno iskušenje za prelazak na tamnu stranu. Odabiri koji se načine će uticati na tok priče i ostale članove.

Igra nema nikakvih novih dodataka, ali je implementirana podrška za igranje na ekranu na dodir, što je naravno dobro videti, i funkcioniše prilično solidno, bez većih problema dok manipulišete silom.

Da zaključim, ista igra druga platforma.

**Autor:** Milan Janković  
**PLATFORME:** Android, iOS  
**RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:** Halfbrick  
**CENA:** Besplatno  
**TEST UREĐAJ:** Samsung Galaxy A50

**OCENA DA**

## FRUIT NINJA 2

Sećam se kada sam kupio prvi Android telefon. Prva igra koju sam instalirao bio je Fruit Ninja. Iako sada kad razmislim deluje kao obično traćenje vremena, sećam se da sam ogromnu dozu vremena utopio seckajući voće na ekranu, izgleda da mi je ideja ekrana na dodir bila prilično oduševljavajuća.

Sada, 10 godina kasnije, original je dobio nastavak u vidu drugog dela. Fruit Ninja 2 ide istim stopama sa me-

hanikom seckanja voćki, ali poboljšanom grafikom, dodatkom multiplejer moda. Kustomizacija je takođe prisutna u ogromnim količinama, što i nije oduševljavajući faktor. Postoji još par problema sa kojima ćete se sresti i za koje ćete reći da su korak nazad za Fruit ninžu, ali svakako trebate dati šansu i isprobati ovu novu verziju virtualne seckalice.

**AKO STE IKADA ŽELELI DA OSETITE KAKO JE TO BITI ROK ZVEZDA, SADA TO I MOŽETE UZ GUITAR HERO I ROCKBAND KOMPLETE.**

**BILO DA ŽELITE DA SE ZABAVITE U KUĆNOJ ATMOSFERI, ROĐENDANU ILI ŽURCI, GUITAR HERO ILI ROCKBAND SU PRAVI KOMPLETI ZA VAS.**

**IZNAJMITE GUITAR HERO, ROCKBAND, PS3, XBOX 360, NINTENDO WII**

**rent@guitarhero.rs**  
**www.guitarhero.rs**  
**060/55-26-787**



Autor: Stefan Starović



# PATRIOT VIPER V380

Možda previše budžetski headset

Patriot je rešio da pored memorija i SSD-ova uđe ozbiljno i na tržiste gejming periferija pa nam je tako na test stigao njihov 7.1 surround headset namenjen igračima.

## Patriot Viper V380

V380 je već treći ili četvrti model u nizu Viper slušalice koje stižu od Patriota a mi se tek sada prvi put susrećemo sa ovim brendom u ovoj ulozi. Slušalice imaju relativno klasičan dizajn – headband je urađen od metala presvučenog eko kožom i njegova veličina se podešava preko klasičnih podeoka. Same naušnice su izuzetno velike što Patriot opravdava činjenicom da pružaju izuzetnu izolaciju spoljnih zvukova što zaista jeste slučaj. Interesantno je i da su sami drajveri zvučnika prečnika celih 53mm što je mislim najveće od svih koje smo do sada testirali. Naušnice su takođe i jako duroke tako da vam uši, čak i ako su većih dimenzija, potpuno upadnu u njih. Ono na šta lično imam veliku zamerku jeste eko koža od koje su izrađene naušnice – previše je tvrda i previše lako dovodi do znojenja, čak i u ovim zimskim mese-



cima, pa je duže igranje poprilično nezgodno ako se znojite. Slične probleme smo viđali i kod slušalica drugih većih proizvođača pa mi je na neki način i nejasno kako to ne istestiraju dovoljno pre nego što se proizvod nađe u prodavnica jer je po mom mišljenju to solidno veliki propust za gejmerske slušalice. U

levu slušalicu ulazi kabl i tu se nalaze i kontrole jačine zvuka, mogućnost mutiranja mikrofona kao i taster za promenu režima rada LED osvetljenja (može se definisati i iz softvera). Opet je zamerka na volume točki koji je poprilično tanak i nezgodan na dodir, neki ti detalji baš mogu biti bitni za opšti ugodaj korišće-

“VEŠTAČKA KOŽA  
NA NAUŠNICAMA JE  
GRUBLJA NEGO ŠTO  
BISMO VOLELI”



“7.1 SURROUND ZVUK SA 53MM DRAJVERA  
JE DOBAR ALI NIŠTA VIŠE OD TOGA”

## Zvuk i utisci u radu

Veliki drajveri zvučnika u slušalicama daju solidan zvuk ali ništa specijalno, čak ni za jedan gejming headset. Čak bih pre rekao da je po kvalitetu zvuka ovaj model negde u proseku ako ne i ispod proseka za celokupnu gejming klase. Sa druge strane naušnice iako nisu toliko udobne za duže korišćenje daju odličnu izolaciju spoljnih zvukova pa je to bar jedan plus ako želite da se prosti isključite iz svakodnevice dok se igrate. Mikrofon je takođe korekstan ali ništa više od toga – ne bih ga preporučio za neko kreiranje videa ili strimovanje iga-ra, ima dosta boljih rešenja.

## Zaključak

Patriot Viper V380 je jedan vrlo solidan gejmerski headset, ali je problem što na tržiste dolazi dosta kasno kada je pred kupcima izbor od nekog relativno no-name kineskog brenda za smešne

novce pa sve do nekog užasno high-end kompleta koji košta kao solidna računarska konfiguracija. I neki brendovi sličnog porekla kao što su HyperX, Corsair ili CoolerMaster su se u toj konkurenčiji sasvim lepo snašli nudeći odličan kvalitet po vrlo agresivnim cenama. Međutim sa preporučenom cennom od oko 90 evra Viper V380 vrlo zalaže u ono što bismo sada već mogli nazvati ozbiljnom gejming kategorijom gde brendovi kao što su Logitech, Razer ili SteelSeries već imaju svoje, izuzetno dobre, predstavnike. Dodajte na to tu i tamo neku sitnu zamerku i jasno je da V380 ima smisla kao kupovina samo ako ga nađete na nekom zaista većem popustu.

Model	Patriot Viper V380
Tip	7.1 surround slušalice
Dodatakno	RGB osvetljenje, odvojni mikrofon, pasivna zvučna izolacija



Autor: Stefan Starović



# LENOVO LEGION 5

## Odličan i pristupačan gaming laptop

Gaming laptop računari su u nekom smislu sada već postali opšte mesto – više se ne radi o mašinama za koje morate izdvojiti nenormalne količine novca i dobiti performanse koje su daleko ispod desktop parnjaka. I upravo nam je takav jedan stigao na test, računar koji ni po čemu ne odaskače, ali je vrlo korektno izrađen, balansiran i sasvim pristojan u cenovnom domenu, Lenovo Legion 5.

### Lenovo Legion 5

Lenovo Legion serija u poslednjih nekoliko iteracija slovi za jako izbalansirane računare – nema tu ničega ekstravagantnog ali je sasvim primereno namenjena, pre svega gejmingu, a pri tome ima odličan odnos cene i performansi. I Legion 5 u tom smislu nije nikakav izuzetak, ponovo imamo primenjen princip smaknutog ekrana, gde dobijamo nešto više gabarite u odnosu na ono što bi mogao biti 15" laptop sa ovako malim ivicama oko ekrana, ali sa druge strane ima i mnogo prednosti. Na primer ekran bez problema možete otvoriti do 180 stepeni, da bude potpuno ravan sa podlogom, što nije loše kad nekome nešto objašnjava-

te, a sa druge strane je dobijen dodatni prostor za hlađenje u zadnjem delu računara. Legion 5 je većinski izrađen od plastične materijale, ali ona deluje dosta kvalitetno, tako da na nivou jedne prosečne gejming mašine zaista nema nikakvih zamerki. Čak bih rekao da je dizajn dosta sveden, sa gornje strane postoji samo urezan Legion logo i vrlo mala lenovo značka u ugлу, nikakve RGB lutorije, što meni savršeno odgovara ali neko će možda željeti malo više šarenila u dizajnu.

I sa unutrašnje strane je sve dosta svedeno i klasika – na gornjem delu ekrana je web kamera (ima i poklopac za zaštitu privatnosti koji se samo prevuče), u sredini je veliko Power dugme i potpuno klasičan raspored tastera sa sve numeričkim delom. Posebno pohvalno iz gejming perspektive su kurorske strelice punе veličine što je zaista lep detalj koji se u današnje vreme retko vidi. I inače je tastatura iznad prostate svakako za gejming klasu računara, a može da stane rame uz rame i sa nekim naprednim poslovnim laptopovima tako da je vrlo prijatna za korišćenje. Model koji smo mi imali na testu ima četvorozonsko RGB osvetljenje tastera, ali treba obratiti pažnju i na

to da postoji model koji ima i samo belo osvetljenje. Inače način promene kako tastatura svetli i nije baš najjednostavniji, videli smo bolja rešenja, ali je realno tu u pitanju samo kozmetika, možda će čak biti i poboljšano novim ažuriranjem softvera. Trackpad ispod nje je solidno veliki ali su dugmići integrirani što mi nije baš idealno rešenje mada završava posao. Moram primetiti da sam prilikom iganja par puta slučajno aktivirao trackpad rukom koja mi стоји на WASD tasterima, tako da je ipak bolje da ga isključite kada koristite miša. I kad smo kod korišćenja miša specifičan dizajn Lenovo Legion 5 laptopa dolazi do izražaja – većina portova se nalazi na zadnjoj strani, dok se sa jedne i sad druge strane nalaze samo po jedan USB A port (logično za miša) i 3.5mm džek za slušalice, opet vrlo logično. Sa zadnje strane onda prikopčavate mrežu, strujni adapter USB-C, HDMI i još standardnih USB periferija tako da vam uopšte ne smetaju tokom igranja, zaista dizajn vredan hvale.

### Utisci u radu

Konfiguraciju koju smo mi dobili na test predvodi AMD Ryzen 7 4800H procesor

**“VEĆINA  
PORTOVA SE  
NALAZI SA  
ZADNJE STRANE  
TAKO DA VAM  
KABLOVI NEĆE  
SMETATI”**

sa 8 jezgara i 16 threadova koji trenutno stvarno predstavlja izuzetno jak procesor kada su u pitanju laptopovi i pogodovaće kako onima koji vole da igraju igre tako i onima koji se bave obradom videa i multimedije. Tu je još 16GB radne memorije i brzi m.2 SSD kapaciteta 512GB, rekao bih sasvim adekvatno današnjim zahtevima. U krajnjem slučaju SSD je moguće i nadograditi s obzirom da postoji još jedan slobodan m.2 slot unutar računara. Ako može da se nađe neka zamerka to je GeForce GTX 1650Ti grafička kartica sa 4GB radne memorije – radi ona sasvim dobro, ali je realno u današnjim naslovima negde na granici svojih performansi i ostavlja malo prostora za ozbiljan gejming u budućnosti bez kompromisa. Naište većina AAA naslova radi u nekih 45-60 fps u proseku u Full HD rezoluciji, ali su oni na tržištu već nekoliko godina. Sa druge strane sa Cyberpunk 2077 možete očekivati oko 30 fps u proseku uz kompromise u kvalitetu grafike, jedini razlog zašto ovu igru nismo uvrstili u zvanične rezultate testova jeste što smatram da je još uvek dosta bagovita i da je očekuju značajna ažuriranja da bi mogla da bude ozbiljan alat za poređenje. Međutim to je prosto neki nagoveštaj budućih vremena, 1650Ti prosto nikada nije bila kartica čak ni srednjeg ranga, da ne kažemo više, ako govorimo o ozbilnjom gejmingu. Sa druge strane ako ste neki casual gejmer to može da bude i sasvim ok, esports naslovi kao što su Fortnite, World of Tanks, LoL, CS:GO (posebno zbog jakog procesora) će raditi i više nego dobro i nećete imati nikakvih problema. Međutim prosto ne mogu da se otmem

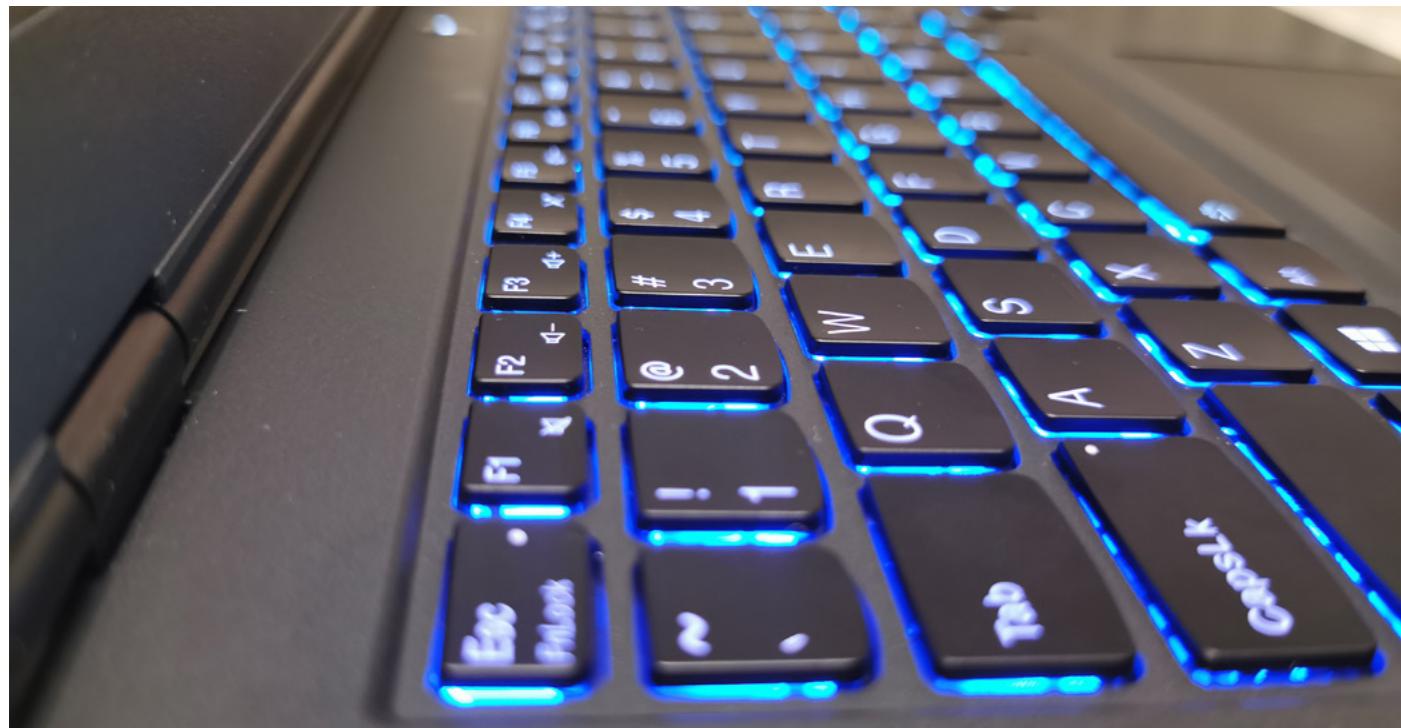
utisku da bih pre uzeo Legion 5 u konfiguraciji sa slabijim Ryzen 5 procesorom ali jačom RTX 2060 grafikom kakva se isto nudi na tržištu. Prosto ova konfiguracija je možda za nijansu više okrenuta obradi multimedijalnih sadržaja a malo manje samom gejmingu, gde bih ja voleo da je to obrnuto.

Ekran dijagonale 15.6" je naravno Full HD rezolucije i ima 60Hz osvežavanje što je sasvim u redu u kontekstu grafičke kartice, ali je moguće opredeliti se i za konfiguraciju sa 144Hz osvežavanjem. Panel je IPS što garantuje dobre boje, 100% sRGB pokrivenost i vrlo prijatan rad, posebno u programima za obradu fotografija i



videa, zaista nikakvih zamerki ovde bez obzira što se radi o budžetski orientisanom modelu.

Bitno je primetiti da su AMD Ryzen procesori iz serije 4000 jako štedljivi što se tiče baterije pa proizvođač navodi trajanje baterije do 8 sati, iako smo mi u realnom radu nekog surfovanja i prosečnog korišćenja više bili bliži realnih oko sat vremena manje, što je i dalje vrlo impresivan rezultat za jedan gejming računar. U tom smislu treba obratiti pažnju da iako sam laptop nije preterano težak za 15.6" model sa oko 2.3 kg, adapter za struju je nešto gabaritniji pa to treba imati u vidu ako planirate često da ga nosite sa sobom.



## “ZA GEJMING JE GEFROCE GTX 1650 TI NA DONJOJ GRANICI PERFORMANSI”

U radu je Lenovo Legion 5 poprilično tih, čak i kada ga opteretite ozbiljnim igranjem, a i vazduh koji izlazi sa strane nije preterano topao, verovatno i zato što je jako dobro rešeno hlađenje sa donje strane. Kada ga stavite u potpuno silent mod rada performanse malo opadnu, ali ni u bučnjem režimu to svakako nije nešto što bi vam smetalo tokom igranja, naročito ako imate slušalice. Zvuk računara proizvode Harman zvučnici i na vrlo je visokom nivou kada se uzmu u obzir dimenzije uređaja.

### Da li preći na mobilnu platformu pitanje je sada?

Gejming laptopovi zaista jesu napredovali u poslednje vreme, pre svega na nivou performansi koje su zaista zavidne, ali i što se tiče pada cena čega je Legion 5 najbolji svedok. Njegove konfiguracije se kreću negde između 1.000 i 1.3000 evropskih novčanih jedinica na našem tržištu što jeste nešto malo više nego desktop računar, ali se ta granica itekako spustila. Na primer pokušao sličnu konfiguraciju da sastavim u domaćim

radrnjama prema približno istim komponentama što se tiče performansi, uključujući i 22" IPS monitor, i cifra koju sam dobio je recimo oko 200 evra niža od laptopa. I sad neko će reći „pa naravno, ali su veći monitor i tastatura/miš mnogo udobniji za rad“ i sa time ne mogu da se ne složim, ali ne mogu da se ne složim ni da laptop ima mnogih svojih prednosti, prenosivost i dugo trajanje baterije kod ovog modela su svakako ključne. Konačno i njega uvek možete povezati na eksterni monitor, a sa druge strane ga uvek po potrebi lako možete prebaciti na drugo mesto za razliku od desktopa. Čak dizajn Legion 5 računara koji je poprilično sveden ga čini da vam ovo može biti i „ozbiljan“ računar za posao,

#### Karakteristike:

<b>Model</b>	Lenovo Legion 5
<b>Procesor</b>	AMD Ryzen 7 4800 H (8-core/16 Threads)
<b>Memorija</b>	16GB DDR4 3200 MHz
<b>Grafička kartica</b>	nVidia GeForce GTX 1650Ti 4GB GDDR6
<b>SSD</b>	512 GB SSD
<b>Povezivanje</b>	4xUSB 3.1 Gen1 (1x always-on), USB 3.1 Type-C with DisplayPort, Gbit LAN, 1xHDMI 2.0, 3.5mm combo, WiFi, Bluetooth
<b>Ecran</b>	15.6" 1920x1080 IPS 60Hz, 3ms, 100% sRGB
<b>Težina</b>	2.29 kg

#### Testiranje:

Igra (average FPS) max/ultra settings	1920x1080 (average FPS)
Witcher 3	48.5
Battlefield V	59.1
Assassin's Creed Odyssey	55.7
Shadow of the Tomb Raider	48.4

# KONZOLA.RS

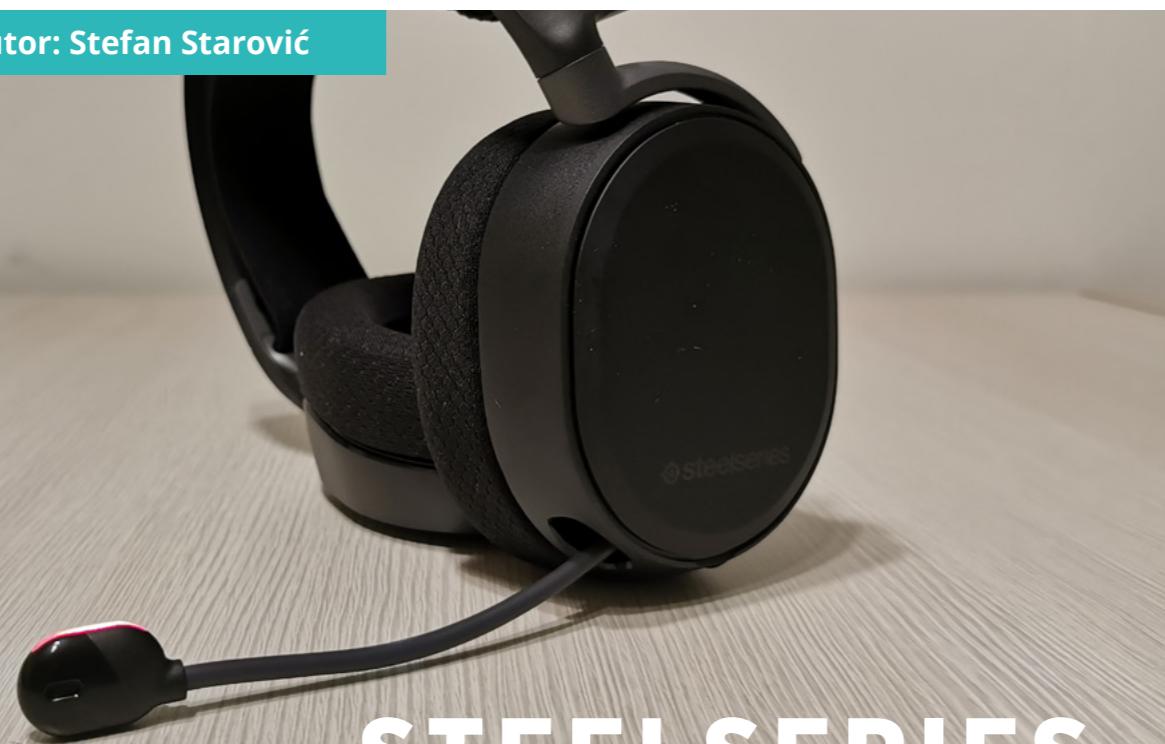
## RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE!

ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA





Autor: Stefan Starović



## STEELSERIES ARCTIS PRO WIRELESS

Nema dalje!

U prošlom broju smo opisivali Steelseries Arctis 9 slušalice koje zaista imaju neverovatne mogućnosti ali šta kada neko želi još više? Ukratko kada želi slušalice koje imaju sve to ali i pravi hi-fi zvuk kao i neke dodatne karakteristike? Onda se okrenete ka modelu na kome piše Pro!

### Arctis Pro Wireless

Sam izgled i osećaj kada ih uzmete u ruku slušalice je vrlo sličan onome što smo videli na Arctis 7 i Arctis 9 modelima i to je jako dobra stvar – u pitanju su lagane i izuzetno udobne slušalice. Tu je headband koji ima fleksibilnu skijašku traku kojom podešavate jačinu stezanja na glavi zavisno od veličine i to je zaista jedan od najboljih sistema koje smo do sada videli na slušalicama. Tu su takođe i jastučići za uši od tkanine punjene memorijskom penom koje omogućavaju neverovatno dobru zvučnu izolaciju a ujedno i neverovatnu udobnost tokom dugotrajnih gejming sesija. Zaista što se udobnosti tiče kada govorimo o Arctis 7,

Arctis 9 i Pro Wireless modelima teško da bilo ko može da im parira na tržištu. A najbolje je što to zapravo nije ni jedna od prvih par najbitnijih karakteristika ovog modela!

Daljim pregledom kutije Pro Wireless modela uviđamo najveću razliku – u paketu se nalazi takozvani transmiter koji je sada jedna poveća kutija a koja u sebi ne samo da ima predajnik za 2.4GHz wi-fi povezivanja preko transmittera imaju mogućnost i Bluetooth konekcije namenjene telefonima i drugim uređajima i to jeste jedan od detalja koji nam se zapravo najviše svideo. Jer možete istovremeno igrati najnoviju igru ali isto tako i pričati telefonom i to je zapravo potpuno fenomenalan osećaj. Ono što je donekle čudno jeste što je Steelseries sa samih slušalica izbacio chat-mix točkić koji se nalazi na Arctis 9 i tu funkcionalnost prebacio na transmiter i njegov ekran sa kontrolom jačine zvuka. Dok se recimo sama jačina zvuka može istovremeno podešavati i na slušalicama i na transmiteru. U tom smislu mi je ovaj sistem komplikovaniji nego na slabijem modelu pa bih tu dao zamerku ali cemin da je to nešto našta se čovek prostо navikne.

Konačno dolazimo i do načina povezivanja za Arcits Pro Wireless, a broj portova na zadnjoj strani transmittera je donekle zastrašujući. Jedan je standardni USB na koji povezujete PC, to je jasno. Drugi je port gde ubacujete AC adapter radi punjenja baterije (nije neophodan da bi se sam transmiter i slušalice koristile), s tim da AC adapter ponovo

ju planirano trajanje baterije od 20 sati, dok su Pro Wireless deklarisane na samo 10 sati (što je doduše posledica i nešto boljeg zvuka koji daju), ali onda shvatite da imate dve baterije, jednu koja je u samim slušalicama i drugu koja se dobija u kompletu. I onda konačno shvatite zašto se poklopci na slušalicama zapravo odvajaju, ali je taj dizajn korišćen i na svim ostalim modelima koji nemaju tu opciju.

Dakle dok vi koristite jednu bateriju drugu ubacite u transmiter da se puni i na taj način bukvalno ni u jednom trenutku nećete ostati bez baterije. Naravno ako se to baš desi jer ste zaboravili da drugu bateriju napunite uvek možete povezati slušalice i kablon.

Način povezivanja za Arctis Pro Wireless je standardno, a točkićem i priloženim dugmetom se krećete kroz menije i podešavate parametre koji vas interesuju. Sa strane kutije se nalazi prorez koji me u prvo momentu zbumio ali nakon daljeg kopanja po kutiji shvatite o čemu se radi – naime dobijate još jednu bateriju. Lako je pomisliti kako Arctis 9 ima

### “VRHUNSKA UDOBNOST”

ide u USB port na računaru, tako da će vam teoretski ove slušalice zauzeti dva porta. Druga dva su 3.5mm line-in i line-out analogni ulaz i izlaz, to je takođe jasno. Međutim poslednja dva porta su optički ulaz i izlaz. Optički izlaz služi da prosledite signal dalje na neki hi-fi uređaj, međutim optički ulaz može služiti za takođe signal od hi-fi uređaja, ali i jednog nama mnogo bližeg – Playstation 4 konzole. Naime Playstation 4 se ne povezuje preko USB konekcije već upravo preko optičke koja daje veći kvalitet zvuka, a u paketu slušalica se nalazi i optički kabl koji verujem da skoro nikao od nas ne poseduje. S jedne strane je ovo zaista super rešenje ali ima i svojih negativnih osobina – Playstation 5 nema optički izlaz tako da ove slušalice nećete u punom kapacitetu moći da koristite sa najnovijom konzolom.

Bitno je napomenuti da kao i Arctis 9 i Arctis Pro Wireless osim 2.4GHz wi-fi povezivanja preko transmittera imaju mogućnost i Bluetooth konekcije namenjene telefonima i drugim uređajima i to jeste jedan od detalja koji nam se zapravo najviše svideo. Jer možete istovremeno igrati najnoviju igru ali isto tako i pričati telefonom i to je zapravo potpuno fenomenalan osećaj. Ono što je donekle čudno jeste što je Steelseries sa samih slušalica izbacio chat-mix točkić koji se nalazi na Arctis 9 i tu funkcionalnost prebacio na transmiter i njegov ekran sa kontrolom jačine zvuka. Dok se recimo sama jačina zvuka može istovremeno podešavati i na slušalicama i na transmiteru. U tom smislu mi je ovaj sistem komplikovaniji nego na slabijem modelu pa bih tu dao zamerku ali cemin da je to nešto našta se čovek prostо navikne.

### HI-FI ZVUK

Arctis Pro serija slušalice ne samo da ima odličan zvuk, kao i ostali modeli, već ima i zvučnike visoke rezolucije koji mogućavaju veći frekventni spektar u



### “DVE BATERIJE SE NAIZMENIČNO PUNE”

rasponu od 10Hz do 40kHz, dok većina „običnih“ modela nude raspon od samo 20Hz do 24kHz. Ja iskren da budem nisam toliko baš dobar sluhista da bih primetio te tanane razlike, ali mogu reći samo da meni slušalice zvuče fenomenalno, mada da budem iskren meni su u oni slabiji modeli zvučali odlično tako da je ovaj model verovatno izvan domena moje percepcije zvuka. Svakako ako ste hi-fi zaljubljenik ovaj model bi valjalo razmotriti, ukoliko ste samo gejmer verovatno će vam i neki od slabijih sasvim dobro raditi posao. Bitno je naglasiti da bežična konekcija ništa ne umanjuje kvalitet zvuka – u pitanju je potpuno lossless povezivanje bez bilo kakve latencije – dakle isto kao i na kablu.

Tu je naravno i Clearcast mikrofon koji je sertifikovan od strane Discorda i koji se uvlači u levu slušalicu tako da što se toga tiče je iskustvo uporedivo sa Arctis 7 i Arctis 9 modelima. Interesantno je da se u pakovanju dobija i mali „čupavac“ za mikrofon, tj navlaka koja neutrališe uticaj spoljašnjih zvukova, vetra i slično,



Autor: Stefan Starović



## TRUST GXT 970 MORFIX

Miš koji menja oblik

**P**roizvođači se često trude da ponude gejming periferije koje mogu da se prilagode različitim korisnicima koji uz to igraju i različite tipove igara. Upravo jedan takav proizvod dolazi od kompanije Trust i u pitanju je gejming miš koji teži da pomeri granice prilagođavanja ugođaju korisnika.

Trust GXT 970 Morfix

Ovaj model dolazi u relativno klasičnom pakovanju za gejming miša u kome se nalaze sam uređaj, kabl koji je končanog tipa i ima velkro vezicu za lakše upravljanje njime, nešto malo pisanih uputstava, Trust nalepnica kojom možete okititi kućište i još dva dodatna dela. A ta dva dodatna dela su zapravo i suština ovog miša. Naime do sada smo viđali miševe koji mogu da prebacе tastere sa jedne na druge strane da bi mogli da ih koriste levoruki i desnoruki igrači podjednako, ali to nije ideja kod Morfix modela. Njegova osnovna namena jeste da mogu da ga koriste i FPS i MMO i MOBA igrači, pa da ga prilagođavaju prema svojim potrebama, a i veličini šake. Zato i sa jedne i sa druge



strane postoje posebni plastični delovi koji se na telo uređaja kače putem magneta i to je jako dobro izvedeno, a koji se zapravo mogu zameniti. Ako gledamo desni deo miša odozgo tu se radi o tome da li hoćete da imate uži ili širi miš, praktično se ceo oblik menja. Moram priznati da kako ja držim miš i shodno veličini moje šake dodatak koji proširuje miš mi nikako nije odgovarao i uvek sam

koristio užu opciju, ali je to naravno sve stvar ličnih preferencija. Sa leve strane je pak promena dosta izraženija – tu se tradicionalno nalazi tri tastera ispod kažiprsta desne ruke koji su jako zgodni za FPS igre za neke akcije kao što su izbor oružja ili u samom windows okruženju kao forward/back tasteri i slično. Međutim zamenom te pločice dobija se panel sa čak devet dodatnih tastera

“IZMENJIVI PANELI  
SU SA OBE STRANE  
UREĐAJA”



“RGB OSVETLJENJE JE VRLO  
INTERESANTNO URAĐENO”



koji su idealni za MMO/MOBA okruženje jer na njih možete vezati razne funkcije. Zapravo kad skinete pločicu shvatite da su svih 9 prekidača stalno tu, samo kada koristite onu sa manje tastera praktično nemate pristup ovim dodatnim dirkama. Kroz softver koji dolazi uz miša naravno možete odrediti funkciju za svaki taster i grafički će vam biti lepo prikazano koji se odnosi na koji tako da nema šanse da se zbunite oko toga. Moram priznati da sam bio izuzetno zadovoljan činjenicom da izmenjivi delovi miša kada se postege stoje vrlo čvrsto i na mestu i nema никакvih pomeranja niti škripanja, tako da zapravo imate utisak kao da ste u ruku uzeli potpuno novog miša.

Kada pogledamo malo dalje od samih modula za prilagođavanje miša GXT 970 je relativno standardan gejming miš – presvučen je plastikom koja je savsim prijatna na dodir, sa prednje strane je RGB osvetljenje na točkiću, sa zadnje na logotipu, a sa zadnje donje strane se nalazi neki vid RGB LED trake koji daje dosta lep efekat prilikom korišćenja. Iza točkića se nalaze dva tastera kojim podešavate DPI osetljivost, najmanja vred-

nost je 200 a najveća čak 10.000 DPI. Možete čak odrediti i da se boja osvetljenja uskladije sa izabranim DPI podešavanjem. Dva glavna klika deluju zavodljavajuće i relativno izdržljivo tako da bih rekao da je ovo model koji uz normalno korišćenje može da vas služi duži vremenski period. Mala zamerka ide na samu teksturu točkića – mogla bi biti malčice bolja, ali ništa našta se ne naviknete s vremenom. Ukupna težina uređaja je 167 grama pa definitivno ne spada u red lakših miševa kakvi su trenutno dosta aktuelni, ali je meni lično sasvim lepo legao za sve tipove igara koje inače igram.

Zaključak

Trust GXT 970 Morfix je zaista specifičan miš na tržištu – nema praktično drugih modela koji vam nude tako širok izbor između broja tastera i oblika koji koristi-

Model	Trust GXT 970 Morfix
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	10.000 DPI
Dodatak	DPI prebacivanje, RGB Osvetljenje, promena oblika i broja tastera

# MODDING

## SCENA

Autor: Milan Janković

### Ovaj 13GB teški mod donosi preko 150 oružja, nove neprijatelje, animacije i regije za istraživanje.

Gotovo da je neverovatno koliko zajednica modera ume da doprinese očuvanju ranije objavljenih igara. Naslovi koji bi inače odavno hvatali prašinu na policama fanova, i dalje su izuzetno popularni i to sve zahvaljujući nezvaničnim dodacima u vidu modova.

U ovom slučaju pišemo o ogromnom dodatu za Dark Souls 3, koji su doneli upravo moderi. Mod nazvan Blood Souls Judgement of Ash teži preko 13 GB i sa sobom nosi potpune novitete. On spada u grupu overhaul modova i prilično je veran originalnoj igri, tako da očekujte kvalitetnu dozu izazova.

Tu je preko 150 oružja, nove magije, poboljšane animacije karaktera, ali i potpuno nove regije za istraživanje u svetu konstantne smrti, kao i susreti sa do sada neviđenim boss karakterima.

Kako bi instalirali ovaj mod potrebno je da posedujete DLC dodatke, a sam proces instalacije nije komplikovan. Blood Souls mod možete preuzeti putem Nexus Mods platforme.

Sasvim solidan dodatak dok čekamo da FromSoftware konačno prikaže nešto više o nadolazećem Elden Ring.



### Cyberpunk 2077 dobio prvi mod koji omogućava prikaz iz trećeg lica

Verujem da smo se svi zapitali kako bi Cyberpunk 2077 izgledao iz iste perspektive koja je korišćena za prethodni CD Projekt RED naslov Witcher. Jednom jutjuberu je pošlo za rukom da napravi prezentaciju kako bi to odprilike izgledalo.

Iako se njegov mod ne može skinuti na internetu, video nam daje ideju šta možemo da očekujemo.

Kreator Cineagle je prokomentarisao da kamera u modu i dalje ne funkcioniše kako je zamislio i da će on i njegov tim morati još da rade na animacijama karaktera. Moderi će verovatno prestići studio i ubaciti u igru prve projekte iz trećeg lica koje zajednica može da testira a kreatori mogu da vide kako mogu da poboljšaju sadržaj.

Razume se da ćemo vas obavestiti čim izđe nešto što zvanično radi u igri, jer i nas zanima da iskusimo Cyberpunk iz nove perspektive. U međuvremenu, pogledajmo kako izgleda projekat jutubera Cineagle.



