

# play

NAJAVA GODINE:  
TOP 25 IGARA  
2022. GODINE

HARDWARE:  
**XBOX SERIES S**

REVIEW:  
**CALL OF DUTY  
VANGUARD**

REVIEW:  
**FINAL FANTASY 7  
REMAKE INTERGRADE**

EDITORIJAL:  
**RECAP GEJMERSKE  
2021. GODINE**

IGRA MESECA:

# HALO INFINITE

## BROJ 155 – JANUAR 2022.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

### **UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:**

Božidar Radovanović, Stefan Starović,  
Milan Janković

### **REDAKCIJA:**

Luka Komarovski, Stefan Starović,  
Milan Janković

### **SARADNICI:**

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

### **ART DIREKTOR/PRELOM:**

Dušan Nešović

### **KONTAKT:**

PLAY! magazine  
[www.play-zine.com](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



Došao je kraj i ovoj godini. Pamtićemo je po mnogim događajima, ili se truditi da je zaboravimo. Kao što je slučaj i sa našim životima, gejmerska 2021. bila je dosta turbulentna, puna uspona i padova, odlažanja i niskih ocena.

Ovo izdanje magazina Play! dolazi sa prisećanjima na najbolje i najgore igre godine, recapom godine, ali i pogledom unapred. Tu je lista sa 25 najbitnijih igara koje će se pojaviti u narednih 365 dana, kao i još tekstova.

Igra meseca je Halo Infinite, sasvim zasluženo. Drago nam je da je Majkrosoftu konačno krenulo. Što se ostalih recenzija tiče, za vas imamo skroman broj. Bez brige, ako vam fali sadržaj tu je i novo Play!Retro izdanje u kojem govorimo o velikim počecima gejming industrije.

Zato sada "dropujemo mic" 2021. godini i odlazimo da uživamo u praznicima. Nemojte da nas zaboravite, jer se brzo vraćamo sa novim vestima na našem sajtu i narednim brojem časopisa!

Srećni novogodišnji i božićni praznici!



HALO  
INFINITE



## 54 IGRA MESECA: HALO INFINITE



## 62 REVIEW: SHERLOCK HOLMES CHAPTER ONE



## 48 EDITORIJAL: CYBERPUNK 2077 GODINU DANA KASNIJE

FLASH VESTI .....	6
PATREON STRANA .....	22
NAJAVE GODINE: Top 25 igara 2022. godine .....	24
DOMAĆA SCENA .....	
INTERVIU: Darko Peninger .....	34
EDITORIJAL: RECAP gejmerske 2022. godine .....	38
EDITORIJAL: Video igre u svetu snova .....	40
EDITORIJAL: Igra godine 2021. ....	44
EDITORIJAL: Cyberpunk 2077 - Godinu dana kasnije .....	48
Call Of Duty Vanguard .....	50
Halo Infinite .....	54
Final Fantasy VII Remake Intergrade .....	58
Sherlock Holmes Chapter One .....	62
BESPLATNI KUTAK .....	
U POKRETU .....	66
REINSTALACIJA: Tom Clancy's Splinter Cell - Chaos Theory Versus .....	68
HARDWARE: Lenovo Legion M600 .....	74
HARDWARE: Xbox Series S .....	76



## 34 DOMAĆA SCENA: INTERVIJU DARKO PENINGER



PLAY STUDIOS  
europe

## DEDA MRAZ DOLAZI U BATTLEFIELD 2042 – ILI IPAK NE?



Praznici su pred nama što se ogleda i po raznim dođajima, modovima igranja i skinovima u brojnim igrama širom digitalnog sveta. DICE je planirao da to isto učini sa svojom sveže izdatom pucačinom Battlefield 2042, ali se od te odluke odustalo i pre nego što je zvanično najavljena.

Na internetu je tokom prethodnih par sati osvanuo skin za specijalistu u vidu Deda Mraza, kao i niz drugih skinova sa tematikom Božića koji su trebali biti uskoro dodati u samu igru.

Međutim, fanovi na ovaj prikaz skinova nisu reagovali nimalo blagonaklono, već oprečno, zbog čega je DICE rešio da odustane od dodavanja bilo kakvih skinova. Jedan od komentara na Redditu oštro je kritikovao ovu odluku u vidu logike iza postojanja Deda Mraza koji juri po igri i ubija ljudе u svetu u kojem su milioni ljudi bez krova na glavom, na ivici egzistencije zahvaljujući ratu koji besni.

Ostale kritike se odnose i na samo stanje igre i probleme koji još uvek nisu otklonjeni, a neko se dotalo i toga da EA želi da Battlefield što više liči na Call of Duty, umesto da ide svojim putem.

Battlefield 2042 ima jako težak period za sobom, a ne naslućuje se kada će se situacija nešto poboljšati. DICE radi na poboljšanjima, a danas je naišao najveći apdejt sa ispravkama od izlaska igre.

## FORTNITE SA POČETKOM CHAPTER 3 PRELAZI NA UNREAL ENGINE 5

Na internetu je osvanuo trejler za Fortnite Chapter 3, dajući nam uvid u to kako će izgledati njegova verzija Unreal Engine 5. Ovaj trejler sadrži i bioskopske sekvene i sekvene gejimpleja. Iako je lošeg kvaliteta, mogu se primetiti neka od poboljšanja koja UE5 donosi sa novom fazom.

Fortnite je prva komercijalna igra koja će raditi na Unreal Engine 5. Kao takva, biće zanimljivo videti da li će doneti bilo kakva poboljšanja performansi u odnosu na verziju Unreal Engine 4, koja je do sada bila dostupna.

Pored UE5, Chapter 3 će predstaviti Spajdermena. U ovom trejleru takođe možemo videti neke likove Gears of War igara. Štaviše, igrači mogu očekivati novo ostrvo sa novim vozilima.

Trenutno nema naznake kada će Fortnite Chapter 3 započeti.



Poslednja zakrpa za Cyberpunk 2077 stigla je u septembru, sa ispravkama vezanim za izgled puteva, otkrivanje karaktera od strane neprijatelja i slične sitnije probleme.

## LEAGUE OF LEGENDS ZABELEŽIO GOTOV DUPLO VEĆI BROJ KORISNIKA PROŠLOG MESECA

Ako pratite gejming onda verovatno vam ova vest i nije veliko iznenadenje, a vama ostalima, koji ste uspeli da preživite prošlomesečno League of Legends bombardovanje bez ikakvih posledica, čestitamo. Riot Games je u novembru punom parom krenuo u objavljuvanje novih projekata, ali najveće interesovanje je sigurno privukla animirana Netflix serija Arcane.

Čak je i legendarni Hideo Kodžima na socijalnim mrežama komentarisao koliko mu se svidela Riot-ova animirana serija, tako da možemo da zaključimo da se prva sezona završila veoma uspešno, a fanovi su već znatiželjni da saznaju šta će se dalje dešavati.

Riot Forge izdavački odsek je prošlog meseca lansirao i nekoliko igara koje nose naziv League of Legends story, pa verujemo da je i ovo privuklo određen broj igrača. Najavljeni je i tabaćina Project L, tako da sad shvatate na šta mislimo kada kažemo "novembarsko bombardovanje".



Svi ovi faktori su uticali da League of Legends zabeleži 180 miliona igrača prošlog meseca, što je drastično više u poređenju sa septembrom kada je u igri bilo 125 miliona. Koliko god da smo mislili da je League of Legends popularan, izgleda da MOBA može da privuče još veći broj gejmera. A onda propadanje socijalnog života može da počne.

## BATTLEFIELD 2042 PRODAT U OKO 4,2 MILIONA PRIMERAKA PRVE NEDELJE



Electronic Arts još uvek nije otkrio finansijske rezultate vezane za najnovije izdanje u svojoj franšizi ratnih pucačina – Battlefield 2042 – ali su se zato pojavile prve procene vezane za broj prodatih primeraka tokom prve nedelje.

Prema rečima insajdera bliskog kompaniji, Toma Hendersona, Battlefield 2042 je prodat u oko 4,23 miliona primeraka tokom prve nedelje izlaska u periodu nakon 19. novembra. Ovo je prilično solidna cifra kada se sagleda čitav serijal Battlefield igara, ali je nedovoljno

da bi se nadmašio najbrže prodavani naslov – Battlefield 3 sa 4,68 miliona prodatih kopija za nedelju dana.

Naravno, obzirom na to u kakvom se stanju nalazi Battlefield 2042 mnogi igrači su zatražili povraćaj novca, ali to nije uračunato u ovaj broj.

Battlefield 2042 se susreće sa dosta problema dok DICE naporno radi na ispravkama, ali i pored toga igra tone i gubi igrače do te mere da se Farming Simulator 22 igra više od ove futurističke pucačine.

## OBJAVLJENA GOMILA NOVIH PODATAKA O S.T.A.L.K.E.R 2: HEARTH OF CHERNOBYL



Pojavile su se nove informacije o STALKER 2 igri koju očekujemo 28. aprila 2022. godine. Od prošle igre studija GSC Game World je prošlo više od decenije, a igre S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl i S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat su u međuvremenu postali klasici u gejming zajednici. Novi detalji koji se izašli u zvaničnom Discord kanalu, i na ruskoj verziji PC Gamer magazina, sugerisu da bi i nova igra mogla da bude veoma jedinstveno iskustvo.

U novoj STALKER igri moraćete da obratite pažnju na razne elemente preživljavanja. Vaš karakter će morati da bude pothranjen i naspavan kako bi imali energije da se krećete kroz svet, ili da ne biste ugrozili zdravlje vašeg Slava. Prema developerima, preko trideset kvest dizajnera je radio na priči igre, a procenjuje se da će vam trebati

oko sto sati da pređete igru. Specijalan akcenat je na nelinearnosti.

U Exclusion zoni ćete naići na ekvivalent nezvanične policije, Varta frakciju. Kreatori su nagovestili da će ova frakcija imati bitnu funkciju u priči, a svaka od frakcija u igri sledi neku drugu ideologiju. Moraćemo da otvorimo širom oči da bi primetili i mutirane jelene koji pored toga što mogu da nas fizički ugaze, poseduju i spiritualne (psychic) moći.

STALKER 2 stiže na PC i Xbox Series S/X, a igra bi trebala da dođe i na ostale konzole kada prođe tromesečna ekskluzivnost. Igra bi trebala da bude prva koja će zaista primeniti nove Unreal Engine 5 tehnologije (Fortnajt se ne računa). U nastavku pogledajte nove slike koje su developeri podelili.

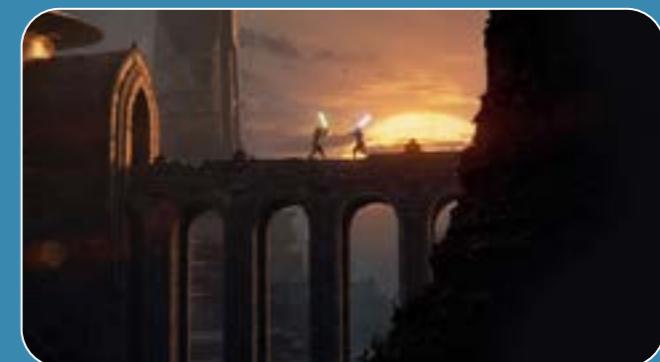
## STAR WARS ECLIPSE IGRA STUDIJA QUANTIC DREAM ZVANIČNO PREDSTAVLJENA

Još otkada je Dizni zvanično istakao da Electronic Arts neće samostalno razvijati igre iz Star Wars franšize počelo se sa glasinama o kakvim projektima je reč i ko na njima radi.

Pre par meseci saznali smo da na jednom naslovu radi renomirani studio Quantic Dream, zaslужan za Heavy Rain igre, a on je sada zvanično predstavljen tokom The Game Awards ceremonije.

Star Wars Eclipse je naziv igre, prve u franšizi koja vodi u region Outer Rim i čija se radnja odvija tokom zlatnog doba džedaja, u takozvanoj High Republic eri.

Igra će biti u stilu ranijih Quantic Dream iskustava, sa dubokim granajućim narativima i ogromnim fo-



kusom na izbore igrača prema čemu će svaka odluka uticati na dalji tok priče i razvoj događaja u igri.

Igra je najavljena impresivnim sinematičnim trejlerom sa dosta lepim vizualima. U trejleru možemo videti Yodu i planetu Naboo.

# SVI DOBITNICI NAGRADA SA THE GAME AWARDS 2021 MANIFESTACIJE

Ovog decembra smo imali priliku da ispratimo The Game Awards 2021 ceremoniju, "dodelu oskara" u svetu gejminga i esporta. Pored najava i trejlera za pregršt novih igara, žiri manifestacije je dodelio nagrade najboljim učesnicima u 30 kategorija, među kojima je naravno i famozna igra godine. Hajde da pogledamo sve dobitnike nagrada na The Game Awards 2021.

## IGRA GODINE

Pobednik: It Takes Two  
Deathloop  
Metroid Dread  
Psychonauts 2  
Ratchet & Clank: Rift Apart  
Resident Evil Village

## NAJIŠČEKIVANJA IGRA

Pobednik: Elden Ring  
God of War Ragnarok  
Horizon Forbidden West  
The Legend of Zelda: Breath of the Wild sequel  
Starfield

## NAJBOLJA VR / AR IGRA

Pobednik: Resident Evil 4  
Hitman 3  
I Expect You to Die 2  
Lone Echo II  
Sniper Elite VR

## NAJBOLJA FIGHTING IGRA

Pobednik: Guilty Gear Strive  
Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - The Hinokami Chronicles  
Melty Blood: Type Lumina  
Nickelodeon All-Star Brawl  
Virtua Fighter 5: Ultimate Showdown

## NAJBOLJA IGRA ZA CELU PORODICU

Pobednik: It Takes Two  
Mario Party Superstars  
New Pokemon Snap  
Super Mario 3D World + Bowser's Fury  
WarioWare: Get It Together!

## NAJBOLJA SIMULACIJA / STRATEGIJA

Pobednik: Age of Empires IV  
Evil Genius 2: World Domination  
Humankind  
Inscription  
Microsoft Flight Simulator

## NAJBOLJI ESPORT

Pobednik: League of Legends  
Call of Duty  
Counter-Strike: Global Offensive  
Dota 2  
Valorant

## NAJBOLJA REŽIJA

Pobednik: Deathloop  
It Takes Two  
Psychonauts  
Ratchet & Clank: Rift Apart  
Returnal

## NAJVEĆE INOVACIJE U PRISTUPAĆNOSTI

Pobednik: Forza Horizon 5  
Far Cry 6  
Marvel's Guardians of the Galaxy  
Ratchet & Clank: Rift Apart  
The Vale: Shadow of the Crown

## NAJBOLJA SPORTSKA / TRKAČKA IGRA

Pobednik: Forza Horizon 5  
F1 2021  
FIFA 22  
Hot Wheels Unleashed  
Riders Republic

## NAJBOLJA "ONGOING" IGRA

Pobednik: Final Fantasy XIV Online  
Apex Legends  
Call of Duty: Warzone  
Fortnite  
Genshin Impact

## NAJBOLJA PODRŠKA ZAJEDNICI

Pobednik: Final Fantasy XIV Online  
Apex Legends  
Destiny 2: Beyond Light  
Fortnite  
No Man's Sky

## NAJBOLJA AKCIONA AVANTURA

Pobednik: Metroid Dread  
Marvel's Guardians of the Galaxy  
Psychonauts 2  
Ratchet & Clank: Rift Apart  
Resident Evil Village

## NAJBOLJI NARATIV

Pobednik: Marvel's Guardians of the Galaxy  
Deathloop  
It Takes Two  
Life Is Strange: True Colors  
Psychonauts 2

## NAJBOLJA MOBILNA IGRA

Pobednik: Genshin Impact  
Fantasian  
League of Legends: Wild Rift  
Marvel Future Revolution  
Pokemon Unite

## NAJBOLJI CONTENT KREATOR

Pobednik: Dream  
Leslie 'Fuslie' Fu  
Alexandre 'Gaules' Borba  
Ibai Llanos  
David 'TheGrefg' Canovas

## NAJBOLJA MULTIPLEJER IGRA

Pobednik: It Takes Two  
Back 4 Blood  
Knockout City  
Monster Hunter Rise  
New World  
Valheim

## NAJBOLJI RPG

Pobednik: Tales of Arise  
Cyberpunk 2077  
Monster Hunter Rise

Scarlet Nexus  
Shin Megami Tensei V

## NAJBOLJA MUZIKA

Pobednik: Nier Replicant ver 1.22474487139  
- Keiichi Okabe  
Cyberpunk 2077 - Marcin Przybylowicz i Piotr Adamczyk  
Deathloop - Tom Salta  
Marvel's Guardians of the Galaxy - Richard Jacques  
The Artful Escape - Johnny Galvatron i Josh Abrahams

## PLAYERS' VOICE AWARD

Pobednik: Halo Infinite  
Forza Horizon 5  
It Takes Two  
Metroid Dread  
Resident Evil Village

## NAJBOLJA ART DIREKCIJA

Pobednik: Deathloop  
Kena: Bridge of Spirits  
Psychonauts 2  
Ratchet & Clank: Rift Apart  
The Artful Escape

## NAJBOLJA AKCIONA IGRA

Pobednik: Returnal  
Back 4 Blood  
Chivalry II  
Deathloop  
Far Cry 6

## NAJBOLJA GLASOVNA GLUMA

Pobednik: Maggie Robertson - Lady Dimitrescu u Resident Evil Village  
Erika Mori - Alex Chen u Life Is Strange: True Colors  
Giancarlo Esposito - Anton Castillo u Far Cry 6  
Jason Kelley - Colt Vahn u Deathloop  
Ozioama Akagha - Julianne Blake u Deathloop

## NAJBOLJA INDIE IGRA

Pobednik: Kena: Bridge of Spirits  
12 Minutes  
Death's Door  
Inscription  
Loop Hero

**NAJBOLJI DEBI INDIE STUDIJA**

Pobednik: Kena: Bridge of Spirits  
Sable  
The Artful Escape  
The Forgotten City  
Valheim

**NAJBOLJI AUDIO DIZAJN**

Pobednik: Forza Horizon 5  
Deathloop  
Ratchet & Clank: Rift Apart  
Resident Evil Village  
Returnal

**NAJBOLJI ESPORTISTA**

Pobednik: Oleksandr 's1mple' Kostyliev (CS:GO)  
Chris 'Simp' Lehr (Call of Duty)  
Heo 'ShowMaker' Su (League of Legends)  
Magomed 'Collapse' Khalilov (Dota 2)  
Tyson 'TenZ' Ngo (Valorant)

**NAJBOLJA ESPORTS EKIPA**

Pobednik: Natus Vincere (CS:GO)  
DWG KIA (League of Legends)  
Atlanta FaZe (Call of Duty)

Sentinels (Valorant)  
Team Spirit (Dota 2)

**NAJBOLJI ESPORTS TRENER**

Pobednik: Kim 'kkOma' Jeong-gyun (League of Legends)  
Airat 'Silent' Gaziev (Dota 2)  
Andrey 'Engh' Sholokhov (Valorant)  
Andrei 'B1ad3' Horodenskyi (CS:GO)  
James 'Crowder' Crowder (Call of Duty)

**NAJBOLJI ESPORTS TURNIR**

Pobednik: League of Legends 2021 World Championship  
The International 10  
PGL Major Stockholm 2021  
PUBG Mobile Global Championship 2020  
Valorant Masters Iceland (VCT Stage 2 2021)

**NAJUTICAJNIJA IGRA**

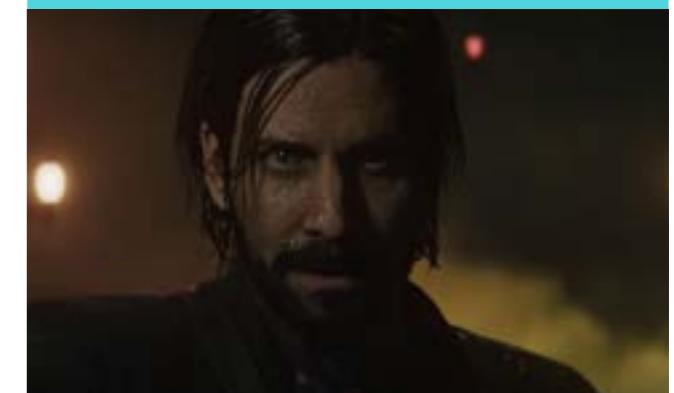
Pobednik: Life Is Strange: True Colors  
Before Your Eyes  
Boyfriend Dungeon  
Chicory: A Colorful Tale  
No Longer Home

**STUDIO IZA SHADOW OF MORDOR I SHADOW OF WAR RADI NA WONDER WOMAN VIDEO IGRI**

Video igre o super herojima su uvek aktuelna stvar, i to pogotovo ovih godina, a sada na The Game Awards ceremoniji za 2021. godinu takvih najava nije manjkalo.

Warner Bros je iskoristio događaj da bi najavio potpuno novu igru, Wonder Woman, na kojoj radi studio Monolith, koji je u prošlosti doneo Middle-Earth: Shadow of Mordor i Shadow of War.

Wonder Woman igra je predstavljena kratkim trejerom koji prikazuje dizajn protagonistkinje, a developeri su otkrili da će igra koristiti odlični Nemesis sistem iz gore navedenih igara. Ovo će biti akciona singlplejer igra sa otvorenim svetom.

**NAJAVLJEN ALAN WAKE 2**

Remedy Entertainment konstantno priprema nešto novo, a ovoga puta je to dugo očekivani Alan Wake 2.

Najavu smo dobili na The Game Awards 2021 ceremoniji i to sa prikazom trejlera u kojem vidimo titулarnog protagonista na raznim lokacijama, kao što se i očekivalo.

Na osnovu prikazanog i na osnovu izjava developera, ne možemo očekivati da se Alan Wake igra pojavi baš uskoro. Sem Lejk, vođa razvoja igre, izjavio je da će proći neko vreme pre nego što dobijemo nove detalje o video igri.

**FINAL FANTASY 7 REMAKE JE PRVA PC IGRA SA CENOM OD 70\$**

Dolazak najnovije generacije konzola, Playstation 5 i Xbox Series X/S, sa sobom je doneo i povećanje cene video igara sa ranijih 60 na 70 dolara, što je dobar deo developera veoma lako prihvatio.

Godinu dana nakon izlaska ovih konzola, povećanje cene dolazi i za potrošače koji se igraju na računarima. Prva igra za PC koja će koštati 70 dolara je Final Fantasy VII Remake, i to Intergrade edicija.

Ova, ne zadugo, Playstation ekskluziva će doći na PC tokom ove nedelje, najavljenja je tokom The Game Awards ceremonije, a sada je Square Enix otkrio i da će koštati 70\$, odnosno 80 evra u našoj regiji. Ovo nije izuzetak, već je izdavač otkrio da će avantura Forspoken ići istim koracima sa višom cenom.

Final Fantasy 7 Remake je izašao 16. decembra.



## PUBG POSTAJE BESPLATAN ZA IGRANJE U JANUARU



Još uvek se bavimo sočnim objavama sa The Game Awards ceremonije koja se odigrala krajem prošle nedelje, a među zanimljivim najavama imamo i tu da PUBG postaje potpuno besplatan za igranje.

Ova Battle Royale igra, koja je popularizovala ovaj žanr, nakon gotovo 5 godina postojanja prelazi na free2play model. Developer Krafton je trejlerom najavio da igra postaje besplatna 12. januara i time odbacuje cenu od trenutnih 30 dolara.

Ova promena ne dolazi kao iznenađenje, već se naslućuje otkako je igra počela da masovno gubi

igrače. Takođe, dobar pokazatelj bilo je i gašenje besplatne Lite, ali ujedno i siromašnije verzije igre.

Ovo će biti odlična prilika da se broj igrača povrati i PUBG ponovo postane relevantna pucačina u Battle Royale žanru. Mnoge igre cvetaju sa f2p modelom, dovoljno je spomenuti Fortnite i tu se svaka priča završava.

Ujedno, dobar potez za proširenje baze pred dolazak drugog dela.

## ROCKET LEAGUE DOŠAO I NA MOBILNE TELEFONE



Ako vam nije bilo dovoljno soccar vratolomija na PC-u i konzolama, sada možete da ponesete automobilsko fudbalsku ludnicu sa sobom. Rocket League Sideswipe je došao na iOS i Android telefone, a kreatori su odlučili da 3D arene prebace u dve dimenzije. I pored ovih izmena, cilj je i dalje isti. Uništiti protivnika po svaku cenu! Ili dati više golova.

U igri možete da menjate izgled svojih kaskaderskih vozila i proslave golova kako bi dodatno išli na živ-

ce protivnicima. Za razliku od igre na kompjuterima i konzolama, Sideswipe mečevi se igraju dva na dva i jedan na jedan. Moguće je povezati vaš Epic Games profil i zaraditi duplo više XP-a u obe igre. Ovo je odlično rešenje za one koji žele da povećaju svoj Rocket Pass.

Igra je besplatna, tako da nema razloga da je ne probate, a videćemo da li će i mobilna verzija postati popularna kao stariji braco.

## DOMAĆA XBOX EKSKLUZIVA SCORN IZLAZI U OKTOBRU NAREDNE GODINE

Čitav svet sa nestpljenjem očekuje biomehanički horor Scorn, na kojem rade developeri iz Srbije, i to kažemo bez imalo preterivanja.

Scorn je već dugi niz godina, ali momci i devojke iz beogradskog studija Ebb Software naporno rade kako bi svoju misiju sproveli u delo do kraja, bez požurivanja.

Igra je prvenstveno bila planirana da se pojavi tokom ove, 2021. godine, ali to zbog velikog broja razloga, ujedno i pandemije korona virusa, nije bilo moguće. Stoga, Scorn je sada odložen za period od još godinu dana, pošto je otkriveno da će se pojaviti krajem naredne godine, odnosno u oktobru.

Oktobarski datum izlaska važi za PC verziju igre i verziju za Xbox konzole, čija je Scorn ekskluziva zahvaljujući partnerstvu domaćeg studija sa Majkrosoftom.



Više o igri Scorn i razvojnog putu možete saznati sa naše PlayCon Winter 2021 konferencije, na kojoj je Ebb Software bio jedan od gostujućih predavača.

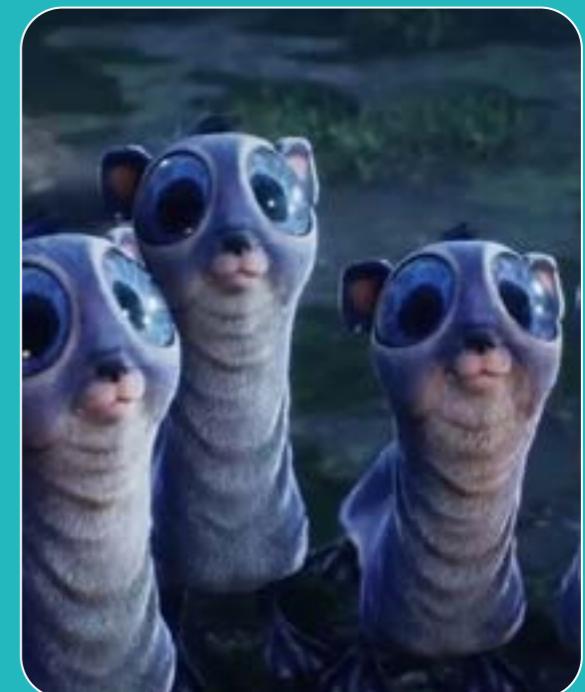
## EA OTKAZAO HARRY POTTER MMO IGRU

MMO zasnovan na serijalu o Hariju Poteru bio je u produkciji u Electronic Artsu, ali je otkašan jer je izdavač sumnjao u dugovečnost franšize, govore najnovije glasine na internetu.

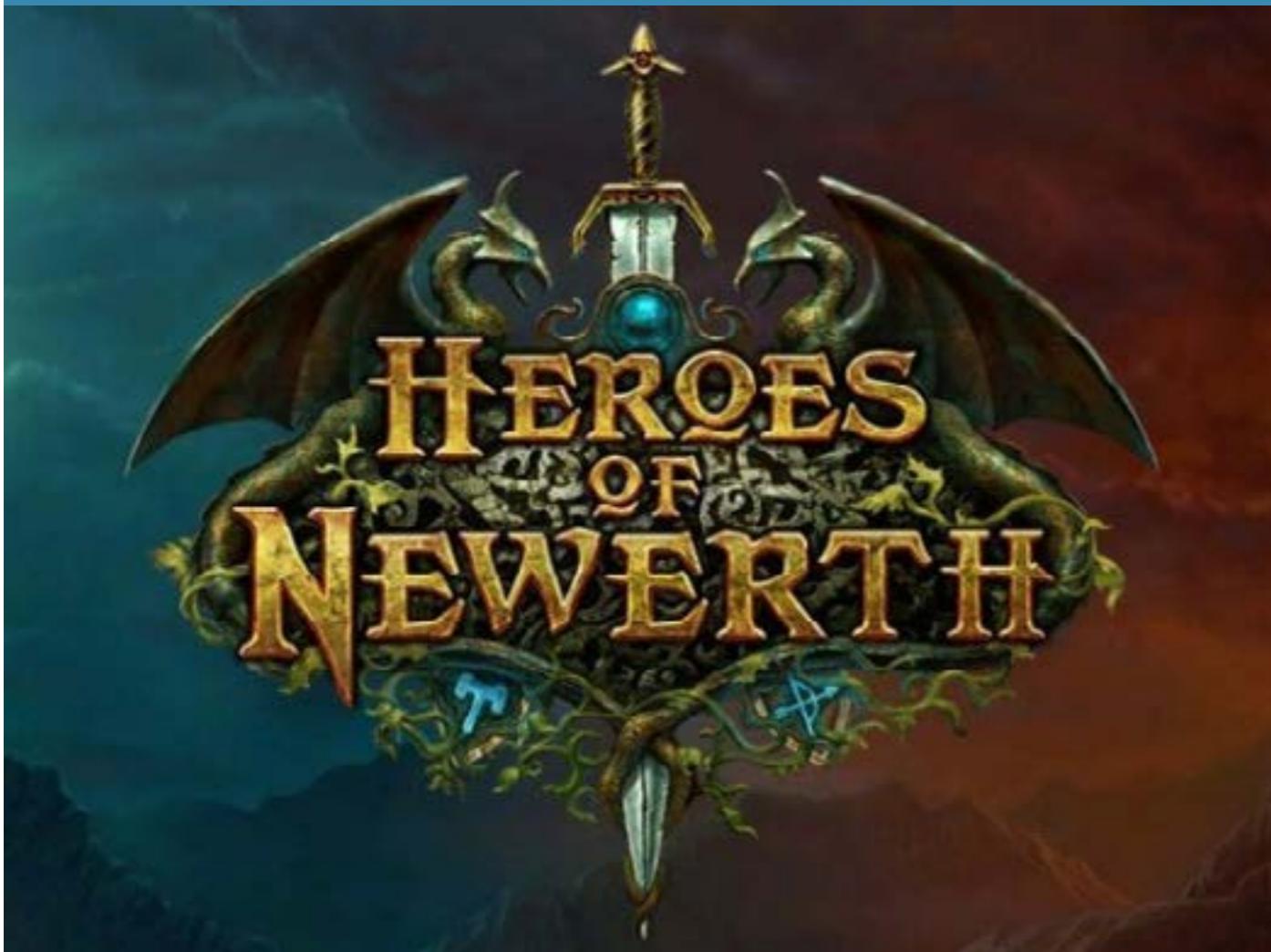
Kim Salzer, koja je bila EA-ov direktor marketinga proizvoda od 2000. do 2003., u vreme kada je izdavač držao prava da pravi igre o Hariju Poteru, otkrila je to tokom Twitch intervjuja sa streamerom The Real Brandorian.

Na pitanje o igri u kojoj je bila uključena i zbog koje je bila uzbudjena, ali koja na kraju nikada nije ugledala svetlost dana, spomenula je Harry Potter MMO.

„Velika za mene, jer sam bio tako lično umešan u to, a to je tako ogromna IP koja je prezivela je onlajn masovna igra za više igrača za Harija Potera“, rekla je Salcerova. Što se tiče igara iz ovog univerzuma uskoro ćemo dobiti Hogwarts Legacy, ali u njoj neće biti Harija i poznati mlađih čarobnjaka.



## HEROES OF NEWERTH SE GASI SLEDEĆEG LETA



studija S2 Games i Frostburn je zainteresovao sve ljubitelje MOBA žanra, koji su videli spiritualnog naslednika Dote u HoN-u.

Veliki broj Dotaša se preselio u možda najdinamičniju MOBU u tom momentu, ali je igra privukla i talentovane gejmere iz drugih igara sličnog tipa. Nije trebalo mnogo da se krene sa profesionalnim turnirima, timovima i HoN je dobio skromnu eSports scenu i pre nego što je ova disciplina postala kul. Preko tri miliona jedinstvenih profila se registrovalo da igraju HoN, a igra je 2011. zvanično postala besplatna za igranje.

HoN je pozajmio dosta ideja iz Dote, od heroja, magije, mape i sličnih stvari, ali je radio u modernijem endžinu i bio igra koja je više privlačila igrače koji žele veće izazove nego što je League of Legends u tom momentu nudio. Zanimljivo je da je tokom 2013.

godine, HoN je postao treća najpopularnija igra u Filipinskim internet kafeima.

Početak kraja HoN-a se ipak desio kada je Valve izbacio Dotu 2. Podrška Valve-a i pokretanje The International turnira, vratio je sve bivše Dota profesionalce, a i dobar deo HoN talenata je prešao da igra Dotu 2. Ispostavilo se da je san o milion dolara ipak previše dobar mamac za profesionalce koji nisu do tada videli sličan nagradni fond.

Iako se od HoN servera oprštamo 20. juna 2022. godine, zahvalni smo što je iz te igre proizašao ogroman broj profesionalnih esportista koji se takmiče u Doti 2, ali i drugim "disciplinama". HoN je bio odlično mesto za sve one koji nisu mogli više da trpe grafička ograničenja Warcraft 3, i za one kojima se nije video pravac u kom je Riot Games odneo MOBA žanr.

Hvala na poznanstvima i zabavi Heroes of Newerth!

## KADA MOGU KORISNICI PS5 DA PRELOAD-UJU ELDEN RING I KOLIKO ĆE PROSTORA ZAUZIMATI?



Ostalo je oko dva meseca do zvaničnog izlaska Elden Ring-a, a mi smo danas uspeli da iskopamo par korisnih informacija za sve korisnike PlayStation 5. Pripremite se 23. februara da preloadujete verovatno jednu od najočekivanijih igara sledeće godine. To je dva dana pre zvaničnog izlaska 25. februara.

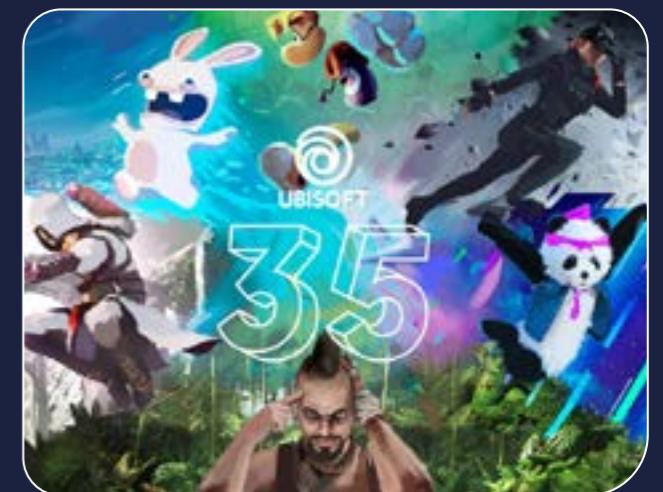
Otkrili smo i da ćete morati da odvojite oko 45GB na hard disku, a u ovu "težinu" ne ulazi patch prvog dana, koji u zadnje vreme kompanije vole da ubace. Ako ste željni još sadržaja vezanog za Elden Ring, Edge časopis je napravio intervju sa direktorom Hitetaka Mijazakijem, a broj možete da ugradite 30. decembra ili da ga već danas preorderujete.

## U TOKU JE MASOVNI EGZODUS ZAPOSLENIH IZ KOMPANIJE UBISOFT

Axios izveštava da odlazak zaposlenih snažno početa izdavača igara i developera Ubisoft u onome što je interno poznato kao „Veliki egzodus“ jer talas za talasom ostavki ometa njegovu sposobnost da funkcioniše.

Talenti sa vrha lanca curi iz kompanije alarmantnom brzinom, pet od 25 najboljih ljudi koji su radili na Far Cry 6 odlazi, kao i 12 od 50 najboljih iz Assassin's Creed Valhalla. Ljudi sa niže lestvice takođe odlaze, a LinkedIn pokazuje da su Ubisoft Toronto i Ubisoft Montreal izgubili po 60 ljudi. Ovo postaje toliki problem da su čitavi projekti zaustavljeni ili odloženi zbog nedostatka osoblja.

Gubitku zaposlenih se verovatno može pripisati nekoliko faktora, pri čemu intervjuji navode niske plate, konkurenčnije pozicije na drugim mestima, kreativnu frustraciju i frustraciju vezano za to kako je rukovodstvo rešilo nedavne tvrdnje o seksizmu i uznenimanju na radnom mestu, značajno je veći od drugih velikih izdavača kao što su EA i Take-Two.



## GLASINE – BULLY 2 JE PONOVO U RAZVOJU

Bully 2 je ponovo u razvoju i čak je bio spremjan za moguće pojavljivanje na dodeli nagrada The Game Awards, tvrdi se.

Insajder iz industrije Tom Henderson, koji otkriva baš dosta detalja ovih dana, izjavio je u ponedeljak na Twiteru da je svestan da je ljudima prikazana verzija igre koja se može igrati.

„Bully 2 se očekivalo kao potencijalno iznenađenje na dodeli nagrada The Game Awards prošle nedelje nakon što je nekim ljudima prikazan materijal koji aludira na uskoro otkrivanje“, objasnio je on.

„Informacije su trenutno malo mutne, i ovde moram da budem prilično neodređen, ali ako čujem



više javiću.“ izjavio je Henderson. O Bully se govorи već duže vreme i o dosta problematičnom razvoju, koji je bio i otkazan, ali izgleda da Rockstar još uvek nije digao ruke već nastavlja rad na nastavku ovog IP-a.

## ZVANIČNO NAJAVLJEN SPLINTER CELL REMAKE!



Dosta glasina je bilo u prošlosti vezano za nadolazeću Splinter Cell igru, sa najavom očekivanom na The Game Awards ceremoniji koja se održala prošle nedelje.

Ubisoft je ipak sačekao par dana i novu igru iz ovog renomiranog serijala predstavio je sada, i to je Splinter Cell Remake. Nakon godina i godina čekanja na novu igru u ovoj franšizi, dosta tizera i spin-off igara, prava, ali poznata, avantura Sema Fišera je tu.

Odmah moramo napomenuti da se radi o punkrnom rimejku, a ne običnom remasteru originalne igre. Splinter Cell Remake je izrađen iz korena, ali

developeri iz francuske kompanije trude da sačuvaju stari šmek igre. Sa tim u vidu, Splinter Cell će ostati linearna igra i neće biti otvorenog sveta, što je odlična stvari izuzetno važna za sve fanove.

Ovo je odlična vest za sve fanove, a još bolja je što je Ubisoft otkrio da sa ovim rimejkom gradi temelje za buduće Splinter Cell igre, što znači da se omiljeni serijal o špijunaži definitivno vraća.

Splinter Cell Remake je trenutno u razvoju i datum izlaska nije otkriven, ali bi se to moglo odigrati negde tokom 2022. godine, kada će biti tačno 20 godina od izlaska prve igre.

## VEROVALI ILI NE, KIJANU RIVS NIJE IGRAO CYBERPUNK 2077

Proslavljeni glumac Kijanu Rive negirao je da je ikada igrao Cyberpunk 2077 u novim izjavama koje su u suprotnosti sa ranijim tvrdnjama izdavača CD Projekt.

Tokom razgovora o zaradama prošlog novembra, neposredno pre odloženog objavljuvanja Cyberpunk 2077, predsednik CD Projekta i zajednički izvršni direktor Adam Kicinjski upitan je šta Rive misli o predstojećem naslovu.

„Igrao je igru“, rekao je Kičinjski. „Ali koliko znam, još nije završio. Dakle – ali definitivno, igrao je igru i voli je.“

Ali to nije slučaj, kaže Rive, koji je u Cyberpunk 2077 glumio legendarnog rokera Džonija Silverhenda. Rive je u intervjuu posvećenom Matrix Awakens demou u Unreal 5 endžinu izjavio da ne igra video igre i da uopšte nije isprobao CP 2077 iako je video prikaze igre.



Veoma je moguće da je CDPR ovo izjavio kako bi se privuklo više igračam, ali pošto je Kijanu otkrio da je situacija drugačija videćemo kakav će ovo efekat imati kod publike. Taman kada je igra počela da dobija pozitivne ocene.

## CD PROJEKT PLAĆA 1,85 MILIONA DOLARA INVESTITORIMA KOJI SU TUŽILI KOMPANIJU ZBOG CYBERPUNK 2077

CD Projekt je dogovorio uslove sa grupom investitora koji su tužili kompaniju zbog katastrofalnog lansiranja Cyberpunk 2077.

U novom saopštenju objavljenom danas se navodi da su pregovori završeni u sredu i da će CD Projekt isplatiti samo 1,85 miliona dolara tužiocima.

„Prema pravilniku, članovi klase (uključujući i tužoce) će se odreći svih potraživanja prema kompaniji i članovima njenog upravnog odbora“, navodi se u saopštenju.

„Zauzvrat, kompanija isplatiti “poravnanje” u iznosu od 1,85 miliona dolara.

Kao što je navedeno u listi dogovora, izvršenje ne podrazumeva priznanje bilo kakve odgovornosti kompanije ili bilo kog od drugih optuženih koji su navedeni u slučaju.



Poređenja radi, CD Projekt je zaradio preko 563 miliona dolara od prodaje igara samo tokom meseča objavljuvanja Cyberpunk-a, što je prošli decembar, i potrošio samo 2,2 miliona dolara na kampanju Help Me Refund koja je osmišljena da obezbedi povraćaj novca igračima koji nisu mogli da za traže jednu od originalnog prodavca.

## BUBREZI NA NIŠANU! SNIPER ELITE 5 IZLAZI SLEDEĆE GODINE

Rebellion će nastaviti da izbacuje avanture Karla Ferburna i sledeće godine sa Sniper Elite 5. Izašao je novi trejler koji najavljuje dolazak nove igre iz Sniper Elite serijala, a igra će od prvog dana biti dostupna na Xbox Game Pass-u i dolazi na Xbox One, Xbox Series X/S, PS4, PS5 i PC. Jedino nije poznato kada će tačno izaći.

Sniper Elite 5 sadrži fotorealistične lokacije koje su kreirane po uzoru na realne lokacije, prepoznatljivu fiziku oružja i mogućnost da se krećete vertikalnije nego ranije. Prilagodite i nadogradite praktično svaki aspekt svog oružja, a ubaćene su i invazijske poput onih iz Dark Souls igara. Uskočite u mapu nekog igrača i saznajte ko je bolji Vasili Zajcev. Poboljšane su i co-op opcije.



## NAKON SAMO DVA DANA STALKER 2 KREATORI IPAK ODUSTALI OD SVEGA ŠTO IMA VEZE SA NFT

Na gejming sceni se poslednjih dana vodi žustra rasprava o NFT slikama, i da li je ovo uopšte dobra ideja za naplatu kreativnih sadržaja. Mnogi u NFT-ovima vide dosta mogućnosti o zloupotrebi, i smatraju da ova kategorija zapravo nema nikakvog smisla, dok drugi vide ovo kao šansu da konačno naplate svoje radove. Priča o NFT-ovima je dosta komplikovana, i verovatno bi nam trebalo dosta vremena da objasnimo sve detalje, pa vam predlažemo da pročitate o čemu se zapravo radi da bi držali korak sa ovom idejom.

Da li vam je sad malo jasnije? Ni meni. Ovo je sva-kako jedna od čudnijih ideja koja je pogodila internet, a izgleda da se i većinska internet zajednica slaže sa nama. Pre par dana kreatori Stalker 2 igre su najavili da će ubaciti NFT tokene i specijalne NPC karaktere koji će biti kreirani na osnovu izgleda igrača koji su ih kupili. Ovo je bocnulo igrače, koji već dugo vremena čekaju Stalker igru, tamo gde ne treba, i pobrinuli su se da to objasne kreatorima na socijalnim mrežama.

Sa velikim uspehom izgleda, jer je danas zvanični nalog objavio da odustaju od svega što ima veze sa NFT, i da je interes fanova i igrača ispred sve-



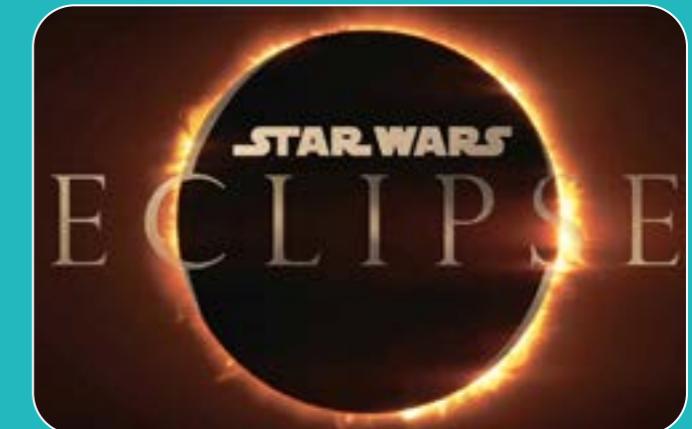
ga. Zaista ekspresna promena planova. Nekada nije uvek idealno pratiti po svaku cenu trendove, ali to ne misli Ubisoft koji je jako brzo uskočio u NFT priču. Poverenje u Ubisoft nam je odavno ozbiljno poljuljano, do te mere da svaka aktivnost kompanije je jedan veliki znak pitanja. Vreme će pokazati ko je u pravu, a čitava ova rasprava podseća na sukob velikih kompanija sa potrošačima. Ne znate vi šta je dobro za vas dok vam Koka-Kola to ne objasni.

## STAR WARS ECLIPSE IZLAZI TEK ZA 3-4 GODINE – NEDOSTATAK RADNE SNAGE JEDAN OD RAZLOGA

Star Wars Eclipse, novonajavljeni naslov iz studija Quantic Dream o kojem se dugo priča, najverovatnije izlazi tek za 3-4 godine, i to u najboljem slučaju.

10. decembra je insajder gejming industrije Tom Henderson potvrdio početne izveštaje o igri ranije ove godine. On je sada otkrio nekoliko stvari o Star Wars Eclipse, poput toga da na pisanju radnje radi QD Paris (Dejvid Kejdž je veoma uključen).

Dalje je tvrdio da se „veruje da je Eclipse udaljen MINIMALNO 3-4 godine“ i da Pariška divizija studija Quantic Dream trenutno ima problema sa zapošljavanjem osoblja. Hendersonov komentar na probleme sa nedostatkom osoblja se verovatno odnosi na optužbe za seksualno zlostavljanje koje su iznete na kompaniju 2019.



Dalje vezano za probleme navedeno da je „Najveći na strani razvojnih programera njihov interni QD motor, koji nije napravljen za igre otvorenog sveta. Trenutno postoji 60+ slobodnih radnih mesta za Quantic Dream Paris i 9 u Montrealu.“

## ASSASSIN'S CREED VALHALLA: DAWN OF RAGNAROK DLC ZVANIČNO PREDSTAVLJEN - STIŽE U MARTU

Nakon niza glasina, Ubisoft se konačno udostojio da predstavi najnovije poglavje u priči o vikingozmu. Francuski izdavač je danas potvrdio da će sledeća ekspanzija za Assassin's Creed Valhalla biti Dawn of Ragnarok, i fokusiraće se na mitičniju stranu života vikinga.

U Dawn of Ragnarok, Eivor mora da prihvati sudbinu kao Odin, nordijski bog, u borbi da spase palo patuljasto kraljevstvo i izbavi Baldra iz kandži vatrene diva. Kao Odin, igrači će imati pristup novim moćima, uključujući mogućnost da preuzmu oblik gavrana i da svoje oružje obogate specijalnim efektima.

Ubisoft je takođe najavio novi „projekat unakrsnih igara“ pod nazivom Assassin's Creed Crossover Stories, koji će istraživati veze između heroja Assassin's Creed Valhalla i Odissey. Svaka igra će dobiti novu „priču“, besplatnu za vlasnike bazičnih igara: A Fed Encounter u Valhalli i Those Who Are Treasured u Odiseji.



„Prvo pitanje na koje smo hteli da odgovorimo bilo je o Kasandrinoj besmrtnosti“, rekla je kreativna režiserka Ubisoft Quebec Klemenca Nogriks. „Onda, možemo sebi dozvoliti da se zapitamo šta se dešava kada se dvoje protagonisti Assassin's Creed-a sretnu... a ne kada je jedan mrtav ili iluzija.“

Assassin's Creed Valhalla – Dawn of Ragnarok dolazi 10. marta za 40 dolara. Crossover Stories će biti dostupan od 14. decembra i biće besplatni za sve.

# 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 NAJVIŠE 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



WE ARE HIRING

**2D ANIMATOR  
VFX ARTIST  
ILLUSTRATOR  
CONCEPT ARTIST  
GRAPHIC DESIGNER**



[www.qube3dstudio.com](http://www.qube3dstudio.com)

Autor: Milan Janković

# TOP 25 IGARA

# 2022. GODINE

## RAINBOW SIX EXTRACTION

Od ranije poznati kao Rainbow Six Quarantine, sada Rainbow Six Extraction sebe pokušava da izgradi na osnovu popularnosti kompetitivne pucačine R6 Siege. Igra donosi multiplejer akciju sličnu originalu, samo u kooperativnom maniru u svetu u kojem se borite protiv vanzemaljaca zvanih Archaeans. Kao što smo već spomenuli, igra dosta vuče iz R6 Siege, ali donosi i neke novitete, pogotovo pošto će fokus biti na PvE formatu, a ne na sukobu između samih igrača.

**20. JANUAR**  
PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S



## POKEMON LEGENDS: ARCEUS

Ne prođe mnogo vremena a da ne dobijemo neku Pokemon igru. U 2022. godini će to biti Pokemon Legends Arceus. Za razliku od dosadašnjih, Arceus će biti sa dodatkom Breath of the Wild elemenata sa otvorenim svetom. Radnja je smeštena u Hisui regiji inspirisanom feudalnim Japanom, sa dosta već poznatih krajeva iz ranijih igara. Pored treninga, lova i borbi Pokemona, fanove očekuju i mehanike kuvanja i kraftovanja.

Igra takođe vuče elemente iz Pokemon GO, što nije oduševilo neke fanove, ali Pokemon kompanija se trudi da što više doprinese evoluciji serijala.

**28. JANUAR - SWITCH**



## DYING LIGHT 2

Nakon gomile odlaganja, mislimo da je konačno došao red na to da se Dying Light 2 pojavi pred publikom. Techland je doneo odličnu zombi igru sa Dying Light iz 2015. godine, a nastavak namerava da prilično dobro proširi sve odlične elemente. Interaktivni svet, granajući narativ, prefinjena borbena mehanika i dosta napredna grafika su neke od jačih strana koje smo do sada videli vezano za Dying Light 2.

I pored toga što nas očekuje još nekoliko zombi avantura u 2022. godini, sve više verujemo da će Dying Light 2 biti jedina zombi igra koja će nam trebati u naredom periodu.

**4. FEBRUAR**  
PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S



## SIFU

Jednostavno nema dovoljno igara koje se bave zanimljivostima borbi rukama na neki svojstven način. Sifu, ostvarenje studija Sloclap, će možda biti baš takva igra. Ona donosi herojsko vojevanje golim rukama, izbegavanje udaraca i zadanje istih, kao i upotrebu okruženja u svoju korist, nešto kao što to Džeki Čen ume. U nedavnom testu igra je imala problema tehničke prirode, ali su nam se osnove baš dopale. Obavezna igra sa svakoga ko voli tabačine vezane za borilačke veštine sa Dalekog istoka i filmove o istima.

**8. FEBRUAR - PC, PS4, PS5**



## HORIZON FORBIDDEN WEST

Jedna od najnovijih franšiza kompanije Sony dobija nastavak u vidu Horizon Forbidden West, koja će razrešiti misterije iz prvog dela. Ova igra nastavlja priču protagonistkinje Aloj na post-apokaliptičnoj zapadnoj obali. Aloj nastavlja da istražuje misterioznu bolest koja uporno ubija lokalnu floru i faunu. U do-sadašnjim trejlerima smo videli izuzetno lepe krajolike i proširene mehanike borbe i istraživanja sa još gigantskih robotskih stvorenja. Horizon Forbidden West će omogućiti i podvodno istraživanje, ljaljanje i glajdovanje po zanimljivom svetu.

Računajte nas kao i te kako zainteresovane, pogotovo pošto igra izlazi i za PS4, ne samo za peticu.

**18. FEBRUAR - PS4, PS5**



## ELDEN RING

Elden Ring je susret zapadne i istočne škole. Radi se o kolaboraciji između kreatora Dark Souls serijala i tvorca knjiga i serije Game of Thrones. Masivna igra otvorenog sveta u Soulslike fazonu je prilično smeо potez, pogotovo pošto From Software do sada nije radio na igri ovih razmera. Skepticizam fanova ublažen je sa nedavnim network testom, koji je primio dosta pozitivnih reakcija. U njemu je bilo moguće videti oduševljavajuće prizore i dosta opcija i smerova kojima se može ići, pa čak i izgubiti. Obzirom na pedigre From Softwarea i Džordža Martina moguće je da ćemo dobiti igru godine još u februaru.

**25. FEBRUAR - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S**



## GRAN TURISMO 7

Trkačke igre prave najveće pomake na polju fotorealistične grafike i doze detalja koju nude. Gran Turismo 7 ne odstupa od toga kao jedna od najnovijih Playstation ekskluziva koja stiže 2022. godine. Sedmica vuče najbolje elemente iz starijih igara, poput staza, ali donosi i dosta noviteta. Imaćemo na stotine vozila različitog tipa na raspaganju, kao i dosta široku kustomizaciju, od običnih boja pa sve do ukrašavanja motora.

I dalje pamtimo glasine od pre par godina da će Gran Turismo raditi u 8K rezoluciji i 120 frejma u sekundi na Playstation 5 konzoli, ali čekamo da vidi-mo da li će to biti oštra realnost koja dolazi.

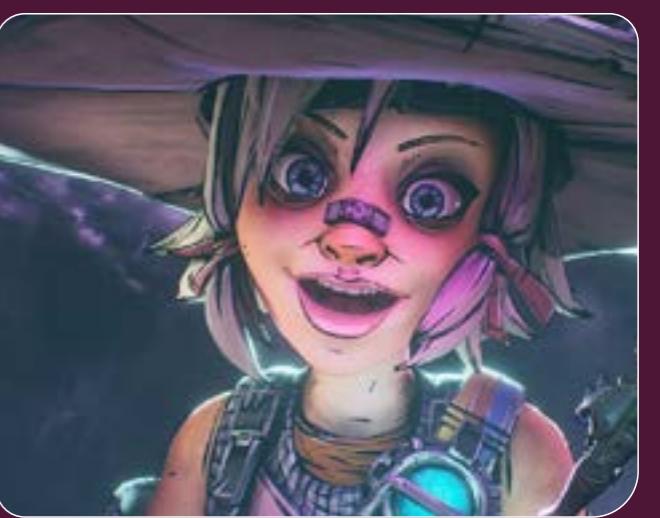
**4. MART - PS4, PS5**



## TINY TINA'S WONDERLANDS

Do naredne Borderlands igre u glavnom serijalu ćemo se načekati, ali to ne znači i čekanje na nove avanture u ovom univerzumu. Gearbox radi na spin-off igri baziranoj na najboljem sporednom kvestu iz drugog dela. Radi se of Tiny Tina's Wonderlands, fantazijskoj igri u kojoj je fokus na Tiny Tina. Ovo je pričom vođena kooperativna avantura sa fantazijskim elementima, pa tako očekujte zmajeve, čudovišta i dosta tamnica sa blagom. Wonderlands dosta vuče iz DnD sveta, tako da će Borderlands formulu u ovom formatu biti dosta zanimljivo videti.

**25. MART - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S**



## STALKER 2

Uh, koliko smo samo čekali na STALKER 2. Ove godine će se dolazak igre konačno ostvariti. Dvojka će biti nastavak na original i doneće ogromnu radioaktivnu zonu u Černobilju. Zona je sada dosta surovi-ja, pogotovo nakon druge eksplozije nuklearnog reaktora. Očekuje vas dosta nasilnih mutanata, smrtonosnih anomalija i udruženih fakcija sa kojima se treba izboriti. Na osnovu prikazanog imamo dosta visoka očekivanja od STALKER 2, samo znajte da igra izlazi za PC i Xbox konzole.

**28. APRIL - PC, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S**



## FORSPOKEN

Luminous Productions je tim sačinjen od velikog broja developera koji su radili na odličnom Final Fantasy 15. Njihova debitantska igra će biti Forspoken. Ovde prati mo priču vezanu za devojku Frey, koja nekim čudom iz Njujorka sebe pronalazi u Atiji. Protagonistkinja će na raspolaganju imati magične moći, parkur trikove kako bi se izborila sa svime što ovaj neprijateljski svet može da joj ponudi.

Očekujemo i odličnu priču, pošto na Forspoken radi tim darovitih pisaca, na čelu sa Ejmi Hening(Uncharted).

**24. MAJ - PC, PS5**



## SAINTS ROW

Nepisano pravilo za uspavane franžize je da se ne vraćaju kao igre nastavci ranijih priča, već kao potpuno reboot celog serijala. Tim putem ide i Volution koji Saints Row donosi 2022. godine. Ovo će biti ribut u kojem ćete Saints organizaciju graditi od samih početaka igrajući kao Šef. Odluke igrača će imati velikog uticaja na to kako će se kriminalna organizacija rasti nadalje, kao i na sam grad Santo Ileso u zavisnosti od zločina koji se budu činili. A opcija za zločine će biti dosta, poput trgovine oružjem ili drogama.

Podsećamo, radi se o originalnoj Saints Row priči, ali sada imate priliku da je ispričate na svoj način.

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

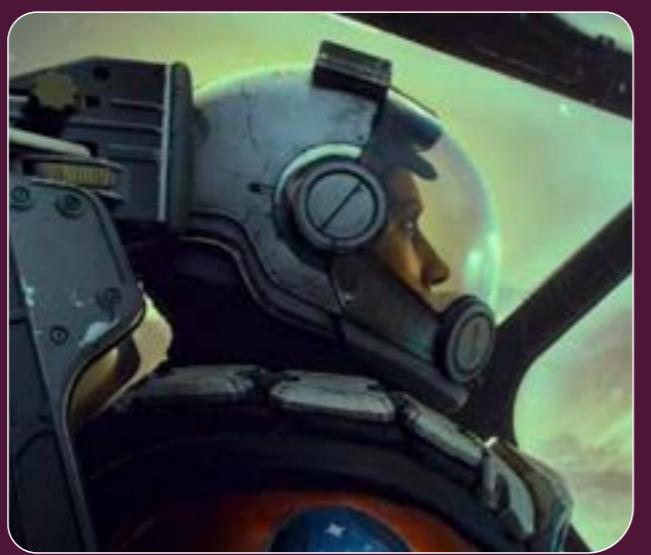


## STARFIELD

Bethesda konačno staje na kraj dužoj pauzi u izdavanju igara. Starfield je nadolazeća naučno-fantastična svemirska igra koja se opisuje kao svojstveni Han Solo simulator, pošto omogućava igračima da svojom letelicom istražuju galaksiju. Biće dosta planeta dostupnih za posećivanje, kustomizacije i donošenje odluka koje će uticati na dalji tok same priče.

Imamo visoka očekivanja od ove igre, ipak se radi o potpuno novoj franžizi kompanije Bethesda nakon celih četvrt veka. I Bethesda se ozbiljno posvetila ovoj igri, opisavši je kao "Skyrim u svemiru".

**11. NOVEMBAR - PC, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S**



## REDFALL

Studio Arkane, zaslužan za jednu od najboljih igara u godini za nama, Deadloop, uskoro donosi vampirsку kooperativnu pučinu iz prvog lica. Igra Redfall dosta podseća na ranija ostvarenja ovog renomiranog studija, kao što su Dishonored i Prey. U sinematičnom trejleru najave na E3 2021 videli smo raznovrsnu postavku lovaca na vamire sa bogatim arsenalom oružja koje je moguće kustomizovati. Obzirom na pedigree studija Arkane i to da je Redfall Xbox ekskluziva opasno smo "naoštirili zube" za ovaj naslov.

**2022 - PC, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S**



## GOD OF WAR RAGNAROK

Ne dolazi kao iznenađenje to da će avanteure Kratosa i Atreusa dobiti nastavak, samo u još jačem formatu. Više nego fantastični God of War iz 2018. godine odveće dobija novo poglavlje priče u svetu nordijske mitologije sa produžetkom starih i stvaranjem novih neprijateljstava.

Jako malo detalja je do sada prikazano za Ragnarok ali verujemo Santa Monica studiju, njihovom umeću i novoj avanturi koja će biti garantovano odlična, iako vodi u Ragnarok.

I da, ovo neće biti trilogija, već je God of War: Ragnarok poslednje poglavlje u priči vezanoj za nordijsku mitologiju.

**2022. - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S**



## A PLAGUE TALE: REQUIEM

Prvi A Plague Tale se izuzetno dopao igračima, što je samo po sebi dovelo do ideje za nastavak. U A Plague Tale: Requiem ponovo pratimo dvoje protagonisti, hrabru Amiku i njenog mlađeg brata Huga, koji nastavljaju svoju bitku za preživljavanje u brutalnom svetu koji igra nudi. Jedinstvena mehanika iz originala je i dalje prisutna. Pacovi će i dalje zadavati probleme igračima, i to takve da će se pojavljivati i čitavo more pacova koji uništavaju sve pred sobom, i to u bukvalnom smislu.

2022 - PC, PS5, XBOX SERIES X/S



## GOTHAM KNIGHTS

WB Games Montreal radi na potpuno novoj Batman igri, ali sa dosta zanimljivom cakom. Betmen je zapravo mrtav. U Gotham Knights, najdramatičnijem i interaktivnijoj prezentaciji Gotham Sitijskog, nalazimo se kao postavka 4 heroja sa svojim jedinstvenim osobinama - Red Hood, Nightwing, Robin i Batgirl. Ovo je kooperativna igra sa otvorenim svetom i šarenolikim avanturističkim gejmplojem. Pošto je Betmen odsutan, pomenute heroe očekuje dosta sukoba sa DC zločama u pokušaju da Gotham stave pod svoju kontrolu. Prikazani gejmploj je dosta obećavajući, pogotovu pošto podseća na onaj iz Batman: Arkham igara.

2022 - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S



## THE CALISTO PROTOCOL

Kada se radi o survival horor igrama smo zainteresovani, pogotovu ako se odigravaju u svemiru. U čekanju na povratak Dead Space serijala imamo Calisto Protocol, baš od samog kreatora navedenog serijala. Radnja ove igre odvija se u izuzetno zaštićenom zatvoru na Jupiterovom mesecu i obećava dosta grozomornih scena na koje nećemo ostati ravnodušni kada se igra pojavi. I da, na neki čudan način, radnja igre je smeštena u PUBG univerzumu.

2022 - PC, PS5, XBOX SERIES X/S



## ARK 2

I ARK: Survival Evolved će dobiti svoj nastavak u 2022. godini. Drugi deo hit igre o lovu na dinosaurus se vraća u još većem stilu i to sa Vin Dizelom na čeku. Da stvar bude još zanimljivija, zvezda Fast and Furious filmova nije tu samo u ulozi karaktera, već i kao izvršni producent pošto je dugogodišnji fan prve igre. Za sada se zna jako malo o ovoj igri, osim da će biti znatno bogatija od prve. Verovatno će dinosauri postati deo porodice, sada za Dizelom na čelu.

2022 - PC, XBOX SERIES X/S



## AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

Avatar brand i dalje postoji, iako je većina skoro zaobravila na ovu tvorevinu Džejmsa Kamerona. U narednom periodu nas očekuje nastavak prvog filma, kao i video igra zvana Avatar: Frontiers of Pandora. Na igri radi Massive Entertainment i ona će imati priču odvojenu od one u nadolazećem filmu, na potpuno novoj lokaciji planete Pandora. Što se tiče gejmploja, radi se o akcionej avanturi iz prvog lica sa živim svetom koji će se menjati i reagovati na dela i odluke igrača.

2022 - PC, PS5, XBOX SERIES X/S



## SPLATOON 3

Sa Nintendo Switch konzolom koja dominira po prodaji, sa gotovo 100 miliona prodatih uređaja, razumljivo je da japanska kompanija marljivo radi na novim igrama za ovo prenosivo parče hardvera. Jedna od njih je i treći Splatoon. Splatoon 3 će igrače povesti na avantuру u novu regiju, izvan Inkopolisa, zvanu Splatlands. U samom centru nove regije, grad Splatville je dom razovornik inklinga sa kojima ćete se boriti. Najnovije izdanje u ovom serijalu doneće nova oružja, kustomizaciju i nova kretanja u već ustaljene multiplejer mečeve.

2022 - SWITCH



## HOGWARTS LEGACY

Igra vezana za film Harry Potter and the Sorcerer's Stone je jedna od prvih koje sam prešao kao klinac, tako da možete verovati mom oduševljenju kada je Hogwarts Legacy najavljen.

Očekuje nas RPG igra otvorenog sveta na kojoj radi studio iza Disney Infinity, Avalanche Software. Teško je bilo šta reći o igri na osnovu jednog sinematika starog godinu dana. Ono što je poznato je da će se radnja zbivati u 1800-tim godinama, daleko pre Harija i ortaka, i doneće opciju za stvaranje napitaka, bacanje čini i učenje nečega što je zvano Ancient Magic.

Nažalost, za igru se vezuje kontroverza vezana za kreiranje transgender karaktera, kao i to da J.K. Rowling nema udela u razvoju igre.

**2022 - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S**



## LORD OF THE RINGS: GOLLUM

2022. godina će biti dosta uzbudljiva za fanove Tolkinovog naširoko poznatog svestra. Pred nas stiže početak prve sezone serije o Srednjoj zemlji koja će pratiti radnju iz Silmariliona. Pored toga, samu priču o Prstenu moći iskusićemo iz perspektive Goluma. Lord of the Rings: Gollum stavlja nas u smeđuranu kožu nesrećnog i dvojičnog Goluma, na početku zatvorenika u Mordorskoj tvrđavi. Igra će voditi kroz ogromna okruženja sa nekoliko različitih linija kvestova. Sam grafički stil igre inspirisan je baš Tolkinovim skicama, a sa gejmpom strane očekuje nas akciona avantura sa fokusom na šunjanje.

**2022 - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S**



## SONIC FRONTIERS

Brzi plavi drugar Sonic se vraća u srca fanova na do sada neviđeni način. Igra Sonic Frontiers je nova avantura koja će biti u formatu otvorenog sveta, prvenac za Sonika. On će se sukobljavati sa brojnim neprijateljima na Starfall ostrvima, sa trčkanjem kroz šume, livade, pustinje i ostale krajeve. Premijerni trejler na The Game Awards ceremoniji dao je uvid u neke od lokacija i zbivanja, ali još uvek se pitamo kako će Sonic funkcionisati u okruženju otvorenog sveta, pošto ga do sada nismo viđali u ovim igrama.

**2022 - PC**

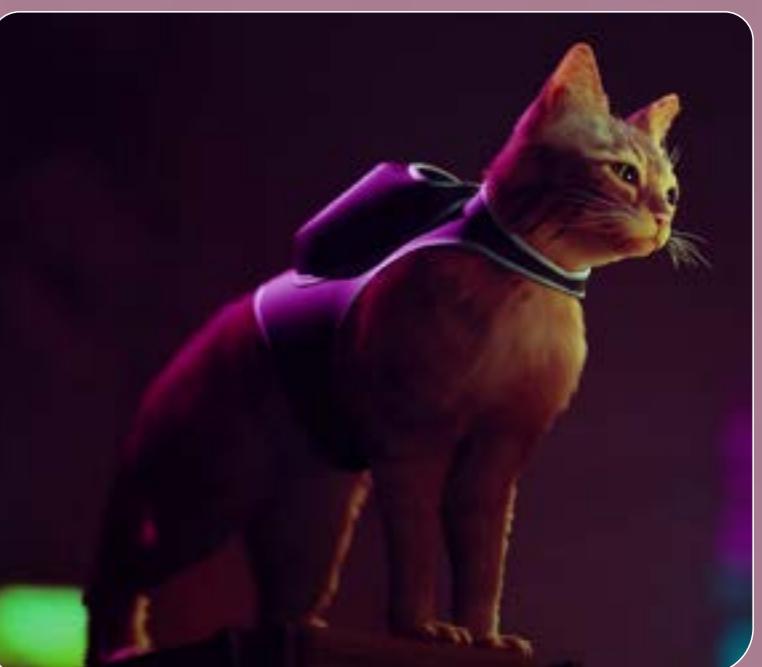


## STRAY

Mislim da nema neobičnije igre od ove na našoj listi.

Da li ste ikada zamišljali da igrate igru u kojoj ste malena ulična mačka? Ako niste ili pak jeste, ovo je prava prilika. Igra Stray donosi priču o uličnoj mački u futurističkom sajberpunk svetu punom robova. U igri možete očekivati da će se mehanike u potpunosti odnositi na biologiju mačke. Samim tim, možete se šinjati ispod vozila, penjati se na krovove. Šta je cilj igre? Razotkriti drevnu misteriju o zaboravljenom gradu u kojem više nema ljudi. Čudno...

**2022 - PC, PS4, PS5**



## GHOSTWIRE TOKYO

Isparavanje ljudi u sred neonskog Tokija je dosta neobična stvar i pokazatelj da nešto stvarno nije u redu. U jeku tih dešavanja, u igri Ghostwire: Tokyo neobične senke počinju da patroliraju ulicama, a tu su i čudovišta zasnovana na japanskom folkloru. Iza igre stoji isti studio koji je doneo strahovito preživljavanje u The Evil Within. Ghostwire: Tokyo deluje dosta obećavajuće, pogotovo sa paranormalnim dešavanjima, natprirodnim zbivanjima, zaverama i okultnim.

**2022 - PC, PS5**



Autor: Božidar Radovanović

# INTERVJU DARKO PENINGER

**D**anas smo razgovarali sa Darkom Peningerom, osnivačem i developerom iz studija Entertainment Forge, koji se bavi razvojem igre Gladiator Guild Manager. Darko otkriva izazove u razvoju igre, a kasnije daje odlične savete mlađim i ambicioznim domaćim indie developerima.



**Play!Zine:** Pozdrav Darko! Reci nam nešto o tvojim počecima u industriji video igara.

**Darko:** Bavim se razvojem igara nekih 9 godina. Krenuo sam od browser igara, i ostao u toj industriji malo duže nego što je trebalo. Zatim sam prešao na PC igre pre 4-5 godina. Do sada sam napravio 15-20 browser igara i sada sa timom radim na trećoj igri za PC.



**Play!Zine:** Kako i kada si odlučio da želiš da se baviš developmentom igara?

**Darko:** Posle srednje škole sam se dvoumio između fakulteta i drugih opcija kako bih naučio da programiram. Istraživao sam dosta po internetu i video da postoji čitavo tržište za browser igre koje mogu da se naprave sa malim timovima, za relativno kratko vreme. Još kao dete sam pravio mape u Warcraft 3 editoru i sitne igre u Game Maker-u, tako da kada sam otkrio da je moguće i živeti od toga, karijera u gejming industriji mi je delovala kao najbolji izbor. Takođe sam veoma kreativna osoba, a pravljenje video igara zainteresira beskonačne opcije.

**Play!Zine:** Reci nam nešto o Entertainment Forge studiju i njegovim počecima.

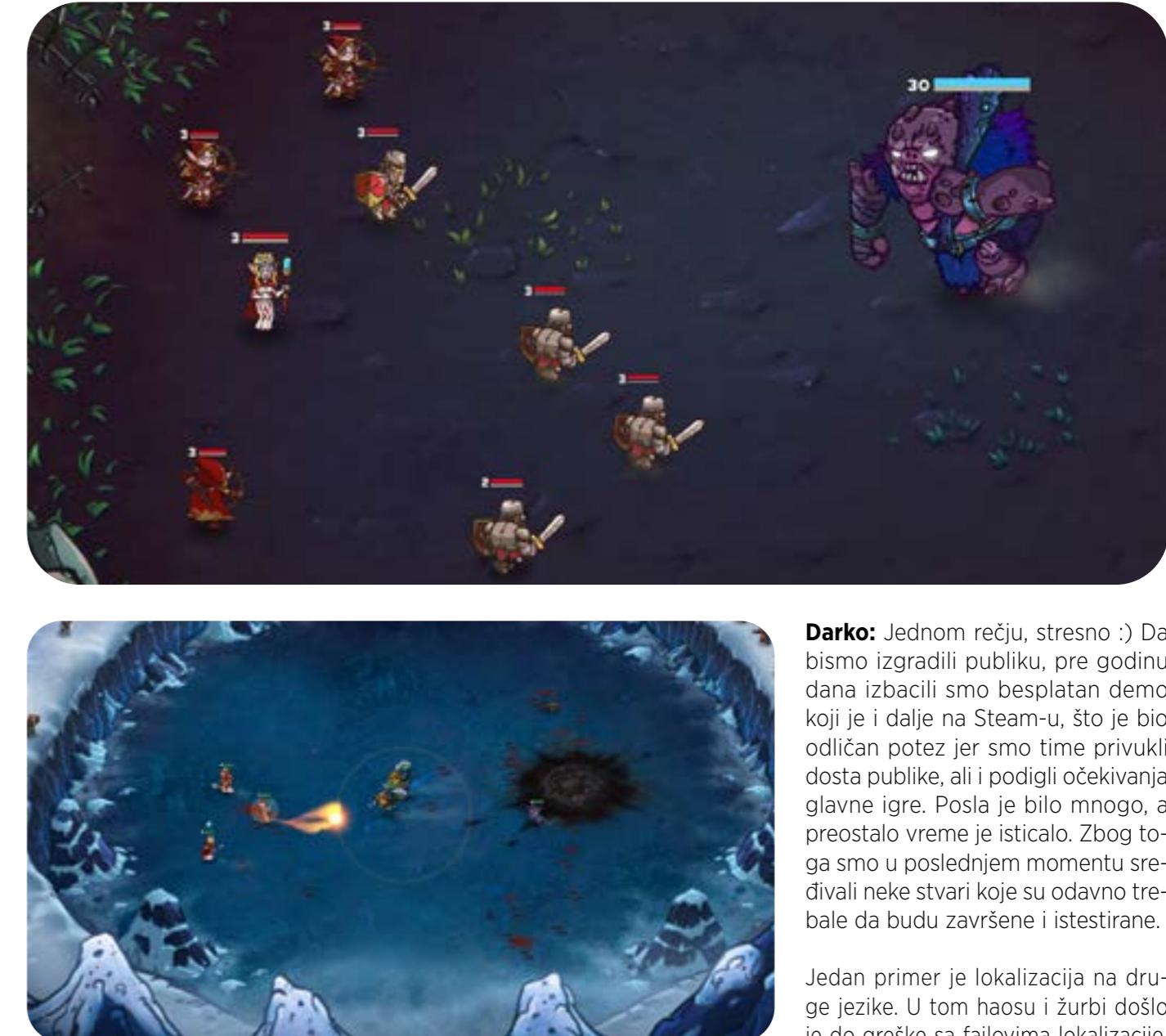
**Darko:** Kao sto sam rekao, krenuo sam od browser igara. Trebalо mi je godinu i po dana da naučim da programiram, crtam, animiram i napravim prvu igru koju sam uspeo da prodam. Za to vreme sam napravio dve igre za koje nisam mogao da nađem izdavače (to jest u to vreme, sponzore koji bi platili da se ubaci njihov logo i linkovi ka njihovom sajtu u igru).

Srećom, treća igra je imala solidan uspeh. Tu sam naučio da ne treba da se fokusiram na stvari za koje nemam talenta, to jest crtanje i animiranje, pa sam počeo da saradujem sa kolegom sa Filipina koji bi preuzeo taj deo posla, dok sam

ja smisljao šta će igre biti i programirao ih. Tada sam bolje razumeo šta je potrebno da bi igra bila uspešna i za svaku sledeću je bilo lakše naći sponzore, sve dok industrija browser igara polako nije propala. Tada je uveliko bilo vreme za promenu.

**Play!Zine:** Koliko vas ima u timu? Da li radite iz kancelarije?

**Darko:** Gladiator Guild Manager sam počeo da pravim sa Danijelom Damčevskim. Tim smo osnovali nas dvojica, dok nisam sklopio ugovor sa izdavačem. Zatim smo počeli da saradujemo sa freelance ilustratorom Goranom Pešićem, sa kojim



sam već radio i na prethodnoj Steam igri. Takođe smo našli i freelance animatora, a sarađujemo sa još ljudi sa vremena na vreme, koji su zaduženi za muziku, proveru gramatike, kao i glasovnu glumu (voice acting). Trenutno radimo svi od kuće.

**Play!Zine:** Kako bi ti kao developer opisao Gladiator Guild Manager? Reci nam nešto o glavnim gejmsplej mehanikama igre.

**Darko:** Igrač gradi tim gladijatora, kupuje im opremu i polako ih unapređuje. Bitke su automatske ali sve

pre i posle bitke je na igraču. Pre bitke treba da izabere gladijatore koji su idealni za tu bitku, zatim može da im da instrukcije koje neprijatelje da prioritizuju. Cilj igre je da pobedite u arenama, ali imamo i priču sa tri različite frakcije koje traže razne usluge van gladijatorske arene. Tu igrač može da nabavi dodatnu opremu i resurse kako bi ojačao tim pred sledeću arenu.

**Play!Zine:** Gladiator Guild Manager je prošlog meseca izšao u Early Access na Steam-u. Kako je prošao release?

**Darko:** Jednom rečju, stresno :) Da bismo izgradili publiku, pre godinu dana izbacili smo besplatan demo koji je i dalje na Steam-u, što je bio odličan potez jer smo time privukli dosta publike, ali i podigli očekivanja glavne igre. Posla je bilo mnogo, a preostalo vreme je isticalo. Zbog toga smo u poslednjem momentu sređivali neke stvari koje su odavno trebale da budu završene i istestirane.

Jedan primer je lokalizacija na druge jezike. U tom haosu i žurbi došlo je do greške sa fajlovima lokalizacije, i svi zadaci (questovi) su ostali na engleskom jeziku. Srećom, igrači su nam pružili ogromnu podršku i nismo završili zatrpani lošim ocenama iako je igra prvih nekoliko dana imala dosta problema. Gladiator Guild Manager je izdat u Early Access formatu, što znači da je igra nedovršena, ali igriva. To je sigurno dosta pomoglo da ljudi budu blaži sa ocenjivanjem. Bar na početku.

**Play!Zine:** Reci nam nešto o sa-mom razvoju igre. Koji su vam bili najveći izazovi?

**Darko:** Prvi izazov je bio smislitи kod za ponašanje gladijatora, sa ciljem



da prave "pametne" odluke u bici, iako su svi razliciti i svaki ima druge sposobnosti. Sećam se da smo u početku Danijel i ja izneli tablu u moje dvorište, popili bezbroj kafa, lupajući glavu i planirajući kako bi bilo najbolje napraviti ceo taj sistem, ali kada smo konačno imali prve gladijatore koji se kreću i bore jedni protiv drugih, bio je neopisiv osećaj videti ih žive na ekranu :)

Posle toga bilo je još programerskih problema. Danijel je imao veliki izazov sa inventory sistemom gladija-

tora i itema koji se većito menjao sa novim odlukama o dizajnu.

Ovo nas dovodi do poslednjeg izazova, a to je: Kako napraviti ovu igru zabavnom? Problem je bio što ne postoji mnogo igara na čiji provenen dizajn možemo da se oslonimo. Postoje auto-battle igre, ali ovo što smo mi pravili je ipak bilo dosta drugačije, tako da je bilo mnogo "izmišljanja tople vode".

Kada zamišljamo igru u glavi ona je uvek savršena i sve se perfektno

uklapa. Međutim kada se to zapravo napravi onda se tek vide sve mane, stvari koje ne funkcionišu ili koje bi mogle biti bolje, tako da smo imali nekoliko ogromnih izmena gde bi mnoge završene delove igre jednostavno obrisali ili pravili drugačije ispočetka. Čak i kada smo izbacili besplatan demo, videli smo šta igrači misle o igri i opet promenili mnogo toga.

**Play!Zine: GGM zaista nudi mnogo opcija i stavlja veliki akcenat na strategiju, što je zaista fantastično. Kao takva, koliko je igra pristupačna više casual igračima?**

**Darko:** Verujemo da je pristupačna i casual igračima. Ciljali smo da igrači mogu lako da krenu da igraju, ali da ima dovoljno kompleksnosti za one koji žele da se udube još više. Na početku može da se izabere težina igre, sto omogućava da se igra bez previse strategije ili razumevanja svih sistema, dok veća težina pruža solidan izazov.

Da biste dobili prednost treba pažljivo da birate gladijatore koje ku-



pujete i pazite kakve osobine imaju, da kombinujete gladijatore koji dobro funkcionišu jedni sa drugima, dobro isplanirate bitke i podesite prioritet neprijatelja svojim gladijatorima.

**Play!Zine: Kakvo je tvoje iskustvo sa razvojem igara u Srbiji i generalno sa ovom scenom u našoj zemlji?**

**Darko:** Uživao sam u svim gejming konferencijama koje su bile organizovane. Uvek je lepo upoznati druge developerе, razmeniti ideje i iskustva, kao i igrače koji su zainteresovani za to što pravimo. Mnogo toga smo naučili o igri samo gledajući kako je ljudi igraju na tim konferencijama. Nikada nisam bio vezan za to da sarađujem samo sa developerima iz Srbije, ali definitivno imamo talentovanih ljudi.

**Play!Zine: Koji je tvoj savet za mlađe i ambiciozne developerе u Srbiji?**

**Darko:** Specifično za one koji žele da rade na svojim projektima: Nadite ono u čemu ste dobri, a za ono u čemu niste prepustite kolegama. Istražite tržište na kome želite da izdate igru kako biste razumeli šta igrači žele. Dakle ključno je da pronađete šta želite da napravite, šta

tek u Early Access fazi. Verujemo da će nam trebati barem još godinu, možda i godinu i po da završimo ovu igru. To nam je za sada glavni prioritet.

**Play!Zine: Da li imаш vremena zaigranje igara? Koja ti je omiljena igra/žanr?**

**Darko:** Manje nego pre, ali odigram po neku igru sa vremenom na vreme. Ponekad League of Legends ili Teamfight Tactics. Sto se tiče singliplejer igara, polako prelazim Disco Elysium. Neverovatna igra. Većina igre se svodi na razgovore i istraživanje, ali je odradena na mnogo interesantan način. Samo građenje karaktera na početku već pokazuje da je nešto novo kada možete da stavite poene na osobinu kao sto je "Jeza" (Shivers).

Zatim svi ti statovi, zajedno sa mismskim karakterima interaguju u toku igre. Tako da u sred konverzacije sa nekim, može da se desi da odlutate u svoje misli, imate raspravu sa samim sobom i na kraju još izgubite argument, što je poprilično inovativan način za storytelling. Developeri često pokušavaju da naprave igre koje liče na filmove ubacivanjem cut-scena i slično, dok su u ovoj igri uradili obrnutu stvari i napravili storytelling mehaniku koja može da funkcioniše samo u video igrama.

**Play!Zine: Hvala ti mnogo na odličnom intervjuu! Play!Zine ekipa ti želi mnogo sreće u daljoj karijeri!**

Bacite pogled na Gladiator Guild Manager ovde! Više o Entertainment Forge možete saznati na zvaničnom sajtu.

Za još intervjuja sa domaće scene posetite ovaj link. Ako ste domaći game developer i želite biste da malo popričamo o vašim projektima, pišite nam na: redakcija@play-zine.com

Autor: Milan Janković

# RECAP GEJMERSKE 2022. GODINE

**U**gejmerskom pogledu odmah na početku mogu reći da imamo i te kako čudnu godinu za nama, u opštem pogledu tek ali se nećemo baviti time.

Ova godina za nama je imala dosta mlak i slab start, u početnim meseцима gotovo da nismo imali nikakva značajna odlaganja, primarno zato što je sve bilo prožeto odlaganjima, trendom koji se nastavio i kasnijih meseci. Gotovo sve AAA igre planirane za februar i mart su otkazane. Najjača i najbolja igra iz tog perioda jeste Hitman 3, a za njim sledi Disco Elysium Final Cut, igre u kojima i sada uživam.

U drugoj polovini godine je sa igrama situacija bila dosta povoljnija iako sa odlaganjima. 2021. godina je ta kada se Microsoft konačn o probudio i doneo je nekoliko odličnih igara. Forza Horizon 5 je po mom mišljenju definitivno igra godine, a Halo Infinite tu nimalo ne zastajuje. Microsoft se kao gigantska kompanija i treba fokusirati na ovakve naslove, no to ćemo dosta više viđati u godini pred nama, što dosta raduje i mene i publiku. Konkurenca sa Sonijem je uvek dobra stvar. Marvelove igre su i dalje popularne u slučaju da niste čuli. Ove godine je to GUardians of the Galaxy, igra koja je još jednom potvrdila da je singplejer naslovima poštено dozvoljeno da opstanu u daju sve što treba.

U 2021. godini smo imali ovi, mali bum MMO igara. Final Fantasy 14 je življi nego ikad, i igrači imaju proble-

ma u vidu višesatnog čekanja u redu na serverima samo kako bi zaigrali. Amazon je konačno doneo igru koja nešto valja, to je New World MMO koji je došao sa dobrim reakcijama ali i manjim turbulencijama.

Left 4 Dead 3 je dobio duhovni nastavaka kakav mi, fanovi zombie igara zaslužujemo. To je Back4Blood igra na kojoj su radili sami developeri iz L4D naslova.

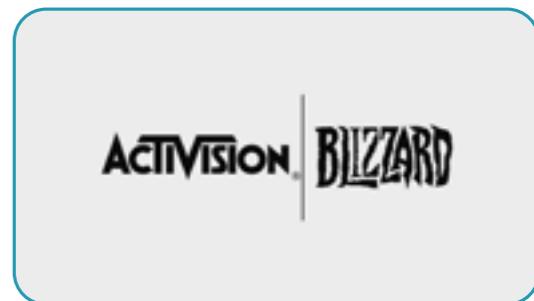
Oh, dosta toga se izdešavalо, ali opet je 2021. godina nekako bila tiha, kao neki uvodnik za dalja dešavanja. E3 se vratio, The Game Awards je bio u životu formatu i oba događaja su pljuštala od nава. Dosta franšiza se vraća na velika vrata. Alan Wake, Splinter Cell, Dead Space i još dosta dosta noviteta što iz starijih, što iz novih franšiza najavlјeno je na ovim događajima, dovoljno za suzu radosnicu u mom gejmerskom oku. Svetlu budućnost grafike u igrama iskusili smo sa prvom verzijom Unreal 5 endžina u Fortnite Battle Royale, kao i Matrix iskustvom za next gen konzole, koje je donelo stvarno impresivno grafičko iskustvo.

Nažalost, ova godina biće zapamćena i po dosta lošim stvarima. Odlaganja sam već pomenuo, i to je stvarno glupa i nesrećna stvar, pogotovu ako se radi o igri koju dugo čekate. Ali od čekanja postoji još gora stvar igra koja se pojavi a nije završena. Battlefield 2042 me je stvarno razočarao i reprezent je požurivanja izdavača radi poštovanja termina puštanja u prodaju. Igra je

došla sa nizom problema, bagova, nedraženih i neispoliranih stvari, pa je zbog toga umesto prave prekretnice u budućnosti serijala ova igra Battlefield ime samo pokopala dublje. Novi CoD nije bio ništa bolji, o tome više u stranicama ovog časopisa.

Definitivno najgora stvar jesu skandali velikih imena industrije i uništanje brojnih života ne reagovanjem na te skandale. Activision je na stuštu srama i to potpuno zaslужeno. Ova kompanija je godinama gajila praksu seksualnog zlostavljanja i diskriminacije unutar svojih zatvorenih vrata sa dopuštanjem čelnika. Ljudi na direkторskim pozicijama su otvoreno dopuštali ovakva dešavanja koja su se iznova dešavala i time su životi velikog broja developera, koji su srećom napustili Activision, uništeni. Oštete su isplaćene, Activision je dobio niz tužbi i kazni i moglo bi se reći da je pravda zadovoljena, ali da li je zapravo? Novac ne može izbrisati ono što se pogođenim ljudima dogodilo, jedini put napred je rešiti i stati na put ovom. Nažalost, Activision nije jedini, krajem godine je stigla reč da je u Ubisoftu slična situacija i da se dešava masovni egzodus zaposlenih zbog istih stvari koje se događaju u Activisionu. Prljav veš će nastaviti da se iznosi i narednih meseci.

Osećam da su velike prekretnice na vidiku, kako po dobrim tako i po lošim stvarima. Idemo punom parom napred u što bolju i gejmersku 2022. godinu.



# VIDEO IGRE U SVETU SNOVA

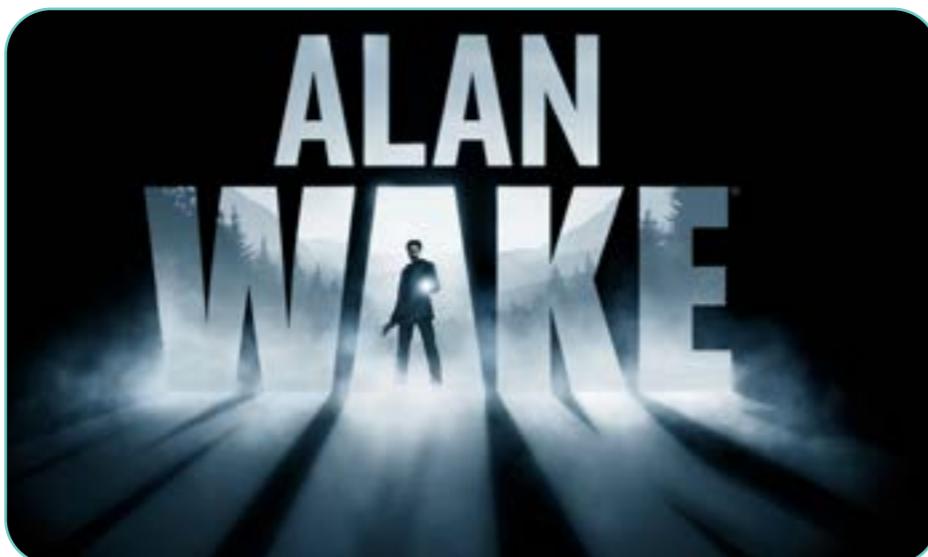
**S**igurno vas je bar jednom u životu neka igra toliko omađijala da je uspela da se uvuče i u skrivenu dolinu vaših snova. U novogodišnjem izdanju Play!-a odlučili smo da malo "pročačkamo mozgove" naših autora, koji su ovom prilikom podelili nekoliko svojih "gejmerskih snova".

## Milan Živković

Sanjati igru koju igrate već danima, nije ništa neobično. I to ne samo sanjati, već se delovi gejmpleja mogu preneti i na realnost. Zvuči kao loš zaplet horora iz osamdesetih godina prošlog veka, ali kada sam nakon preteranog igranja izvesne slagalice u glavi počeo da slažem uši, oči i nos sagovornika, nije mi bilo ni najmanje smešno!

No pak tužniju varijantu iskustva, imao sam pre desetak godina. Malo pre nego što je ekskluzivno za Xbox 360 objavljena prva verzija igre Alan Wake, pod uticajem bansomovnih trejlera i nавја, usnio sam čudan san. U mojim rukama, kontroler Majkrosoftove konzole a na ekranu - igra. I to ne bilo kakva! Podsvest je pod uticajem i utiskom brojnih trejlera koji su najavljuvali „open world“ horor iskustvo, iskonstruisala posebnu verziju igre - samo za mene.

Ljudi kada sanjaju strašne stvari, obično se probude u znoju. A ja sam uživao! Bežao pod najezdom mračnih sila, prizivao Sunce i snimao svoj lični, filmski spektakl. Sanjati igru u koju toneš dok je igraš, pa se u ulo-



zi protagonisti pitaš šta je java a šta san, najteži je slučaj „gejmsepšna“ koji sam ikada imao. Da je kojim slučajem u pitanju bio lucidan san, verovatno se ne bih budio tri dana i tri noći.

Poimanje i teško prihvatanje realnosti nakon buđenja, svakako je bilo nešto sa čime sam morao da se suočim. Igru nisam imao, a nije još bila ni objavljena. Da stvar bude gora, Xbox 360 niti sam imao niti planirao da posedujem u skorijoj budućnosti! A kao šlag na torti, uništavala me je činjenica - Alan Vejka kog sam ja igrao, niko nikada i neće zaigrati.

I kako takvog jednog jutra, nekome objasniti zašto ne doručkuješ? Zašto pogledom juriš senke po zidu, a viljuškom više bodeš u mustru na stolnjaku nego u tanjur. Igrači često umeju da beže od stvarnosti u video igre, a opet se čini da je obrnuti slučaj mnogo češći - pa video igre beže u igrače. I tako ih sa sobom nosimo svuda. Od njih ne spavamo, a i kada spavamo, sanjamo ih.

Izgleda da sam previše razmotrio ovu temu. Ko zna šta će večeras sanjati. I već možete prepostaviti - jedva čekam! Laku noć, draga braćo po džojsiku. Vidimo se s druge strane.

## Nikola Aksentijević

Obično se ne sećam većine svojih snova ako ih ne zapisem, pa brzo ispare posle buđenja. Međutim, bio je jedan čudan period dok sam igrao Dark Souls pre par godina kada sam imao dosta lucidnih snova, od kojih je jedan definitivno bio pod uticajem DaS igara.

Sanjao sam kako se borim protiv Havela iz DaS keca, sa ni manje, ni više, velikim usisivačem. S obzirom da Havel nosi ogromnu metalnu toljagu, a ja drljadi, iako gigantski plastični usisivač, Havelu nije bilo potrebno dugo da razbije zvučni zid jednim od svojih zamaha i stopi moje telo u jedno sa podom, uprkos ogromnoj usisnoj snazi mog usisivača.

Noć nakon toga, pojavio sam se u Sen's Fortress-u, kao invader nekom igraču. Tehnički sam bio u nekoj zo-



ni koja nije postojala u igri, ali sam nekako bio "upoznat" sa terenom. Moj verni gigantski usisivač je bio sa mnom, pa kako sam se približio uskom hodniku sa usponima i padovima gde je bila jedna od onih gigantskih kotrljajućih stena koje idu ka vama, uspešno sam je celu usisao pre nego što je stigla do mene.

Nažalost, ne sećam se kako je san išao dalje, ali poslednje što sam video jeste kako sam bio gankovan od strane igrača i par reptila koji su skočili sa platforme iznad mene sa ciljem da mi otkinu glavu, pa sam verovatno zakasnio sa "usisavanjem". Kapiram da dugo nisam usisavao kuću, pa je to bio neki znak...

## Milan Janković

Mogu imati poprilično lude snove, a kada se radi o snovima vezanim za video igre, tu slučaj nije ništa drugaćiji, tako da sam izdvojio najluđi i najčudniji od svih. Ovog leta sam slobodno vreme provodio igrajući maleno indie čudo zvano Grindstone. Igra nije ništa posebno u pogledu gejmpleja jer je potrebno samo povezati što duži niz čudovišta koja ćete ubijati na tabli i ništa više. Verovatno me je to toliko ponelo jer sam igrao Grindstone opsesivno do te mere da sam sanjao kako da povežem što duži niz čudovišta. San je bio toliko realan da sam se čak probudio isfrustriran što nisam uspeo da završim niz. Prestao sam da igram Grindstone nakon tog sna.



## Božidar Radovanović

Mnoge igre su se provukle kroz moje snove, ali danas sam odlučio da pričam o Splinter Cell: Chaos Theory, njegovom Versus modu da budem precizniji. Čitav tekst o ovom modu možete pročitati u Reinstalacija rubrici pred kraj broja. Da se vratimo na san.

Kako sam ranije provodio sate i dane u ovoj igri, bilo je samo pitanje vremena kada će se pojaviti u mojim snovima. Chaos Theory je u ovom slučaju igrao ulogu misli zbog kojih ne možete da zaspite, a koje vas kasnije uhode i u svetu snova. Sam san zapravo nije nimalo zanimljiv, osim možda ukupno troma osobama iz Srbije koji su igrali Versus mod. Ovaj tekst je samo izgovor da pričam o igri koja je praktično mrtva!

Čitav san se vrteo oko mape Clubhouse, koja je predstavljena kao lukturzni smeštaj u orientalnom stilu



na dva sprata. U samom snu se nije dogodilo ništa spektakularno, osim što se praktično pojavio čitav treći sprat, koga sam mogao da vizualizujem prilično jasno. Novoformljena prostorija je za razliku od ostalih bila poveća, ali je pratila dizajn ostat-

ka kuće. Jedino što se isticalo bila je fontana koja se nalazila nasred sobe. Da li me je ovaj san inspirisao da aktivno smišljam nove mape za igru? Jeste. A da ih zapravo napravim? Pa...ne.



## Stefan Mitov Radojičić

Freelancer. Ovu legendarnu svemirsку simulaciju igrao sam od svog detinjstva, toliko da sam je prešao već nebrojeno puta i istražio skoro svaki kutak i wormhole koji sam mogao da pronađem. Jedne večeri, ako me sećanje dobro služi, među snove mi je došao mogući nastavak. Nove avanture i priče u koje bi se Trent uvalio, kako sa ostacima vojske sa davno napuštene Zemlje, tako i sa novoprorađenim vanzemaljcima. Ne, ovo nije Star Citizen, već pravi nastavak na misterije koje su nam ostale u originalnoj igri. Mislim da sam razradio svašta nešto oko samog početka nove avanture pre nego što sam se probudio.

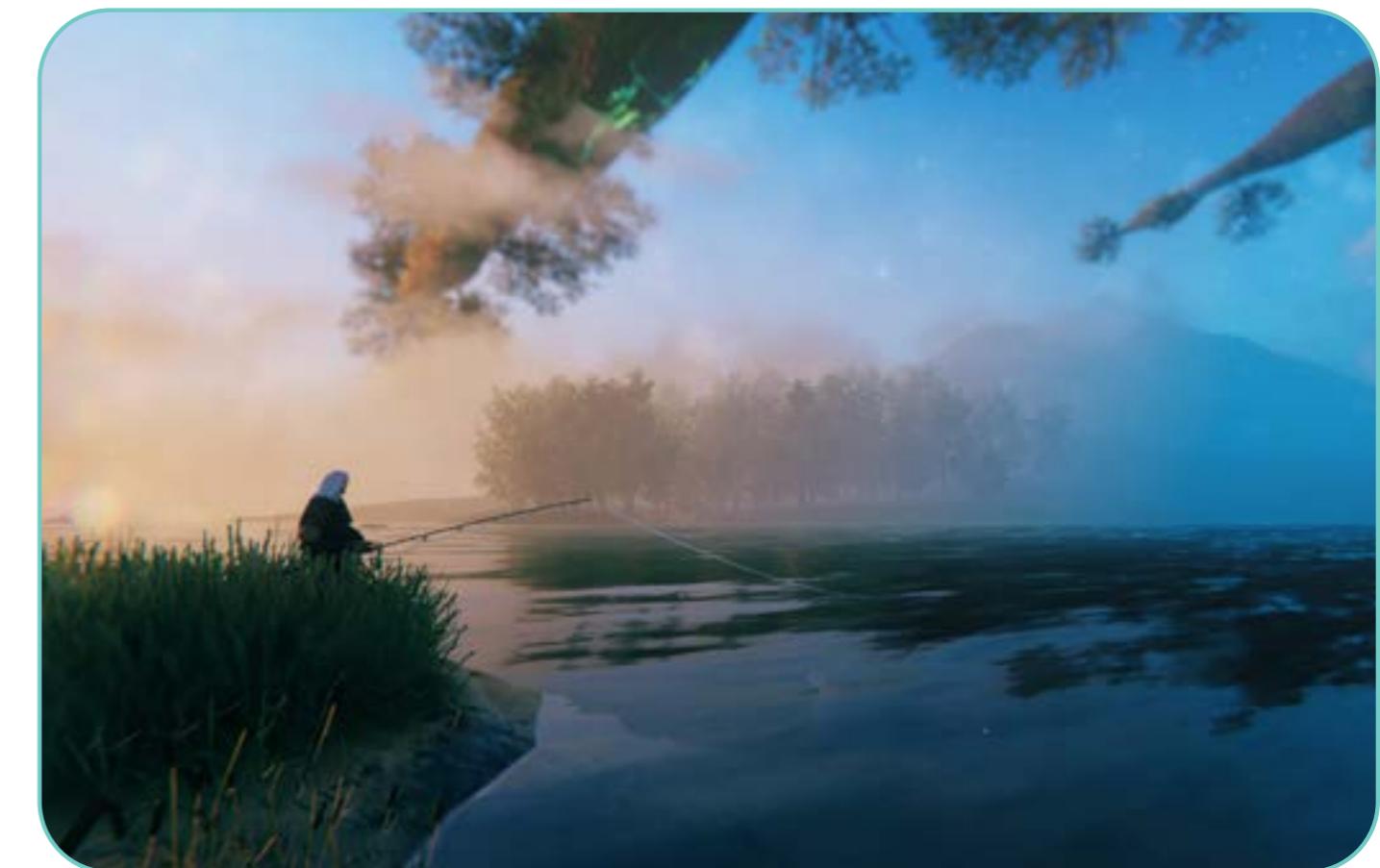
## Igor Totić

Drugarima je bilo potrebno par dana da me ubede da kupim Valheim jer i nisam neki ljubitelj survival igara. Ubeđivali su me da u pitanju nije klasičan survival i da će mi se izuzetno dopasti ako je samo probam. Pa, bili su u pravu i posle 150 sati igranja u prvih par nedelja, živeo sam, disao sam i sanjao sam Valhe-

im. Svaki dan smo sebi pravili nove izazove. Istraži ovu planinu, skupi ovoliko srebra, napravi ovu kuću, ubij ovog bosa, toliko da sam počeo da sanjam igru.

Sanjao sam kako smo moje društvo i ja završili u Valheim-u gde se dogovaramo kako ćemo preživeti. Svakog je dobio svoju ulogu - jedan drugar je sakupljao drva, drugi je zidao,

a ja sam bio zadužen za rudarenje i lov. Na kraju, probudio sam se kad me je slučajno napao džinovski jeleni bog (ko je igrao, zna) i jedino što mi je ostalo da se odmah vratim u igru i osvetim mu se. Valheim se i dalje igra, imamo svoj privatni server koji hostujem, ali snovi više ne dolaze, jer se ispunjavaju ingame.



# IGRA GODINE 2021

## MILAN ŽIVKOVIĆ

### Igra godine - Ratchet & Clank: Rift Apart

Ratchet & Clank serijal se možda nikada nije isticao nečim, osim činjenicom da je svaka od njegovih igara oduvek bila zabavna. Bilo da je u pitanju jednostavan gejmping koji "pršti", zabavni likovi koje je lako zavoleti ili priča koja ležerno ume da zagolica i najjednostavnijim zapletima, svaka od igara je u najmanju ruku bila dobra zabava. Međutim, izdanje iz 2021. godine, zauvek će biti upamćeno (barem u ovoj staroj tikvi) kao prva "prava" igra nove generacije konzola. Iskustvo toliko lepo, da sam samo o atmosferičnom vizuelnom utisku govorio nedeljama. A o potpuno drugaćijem audio iskustvu, kontrolama koje vas upijaju u igru i plejadi drugih modernih tehničkih dostignuća da ne govorim. Ova igra je neverovatan paket tradicije u održavanju zabavnog kvaliteta i nove generacije koja pomera granice.

Neka optuženi ustane. Proglašavam te krivom za to što si igra godine! Neka se Bog smiluje vašoj duši, Rečete i Klenče. I vratite nam se uskoro!

### Iznenadnje godine - Super Mario 3D world & Bowser's Fury

Ne mogu da kažem da je ovo baš i bilo neko iznenadnje za mene, jer proročanstvo je davno proreklo da će se Mario nakon (mog ličnog, iskrenog, sirovog razočaranja) vratiti lepsi i brkatiji nego ikad. Pa čak iako ovde govorim samo o Bowser's Fury polovini paketa, bilo je prosto nemoguće a da ova igra ne zauzme kategoriju iznenadnje godine. No bez obzira što Bowser's Fury možda ne iznenadjuje očekivanim kvalitetom, opet uspeva da iznenadi smerom u kom će, nadam se, povesti franšizu na dalje. Otvoren svet u kom je sloboda u odabiru narednog cilja ograničena jedino vašom sposobnošću da donosite odluke, možda je i najlepše Super Mario iskustvo koje sam ikada imao. Ukoliko imate decu ili ste sami još uvek igrački novajlja, slobodno nastavite da igrate "Odiseju" koja uvek predstavlja onaj sigurni pogodak na prazničnoj trpezi. Ali ako želite da iskusite ponovo raspaljenu esenciju renomiranog oca žanra, moliću podite za mnom u gastronomski kutak. Bauzerova srdžba je danas naročito dobra.

### Razočaranje godine - Bravely Default II

Nekako se osećam kao da mi je tradicija razočaranje dobriim naslovima. Ali kako razočarenje ne definiše loše iskustvo, već ono od kog se mnogo više očekivalo, mislim da je moja tradicija sasvim opravdana. Bravely Default bila je apsolutno neverovatna JRPG igra koju ću pamtiti dok živim ovaj igrački život. A i njen svojevrsni nastavak Bravely Second bio je izuzetno dobra igra. Zato nije ni čudo što Bravely Default II, bez obzira na kvalitet, razočarava u poređenju sa svojim prethodnicima. Svaki dobar aspekt igre, nekada je bio mnogo bolji. I tako jedna igra, koju bih iskreno mogao i da preporučim da probate, mene ostaje da razočarava. I pored toga što sam uživao u njoj, opet ne mogu a da je ne poredim sa igrama koje su joj prethodile. Iver izgleda nekada i pada daleko od klade. Sve zavisi koliko se dugo čeka i koji razvojni tim naredni put uzme da trese to igračko deblo.

U svakom slučaju, ovoj igri bih se iskreno mogao zahvaliti što se probila na vrh kategorije razočaranja i sprečila me da govorim o jednom drugom razočaranju. Sasvim ličnom, subjektivnom i srceparajućem. Igri o kojoj ove godine nisam imao priliku da napišem recenziju i sa vama podelim svoje utiske, što se završilo kao idealan scenario. Neka razočaranja bi ipak trebalo zadržati za sebe... U to ime, živelii!



## NIKOLA AKSENTIJEVIĆ

### Igra godine - Psychonauts 2

Psychonauts 2 je još jedan dokaz da Tim Šejfer i njegova ekipa iz Double Fine-a znaju da prave vrhunske akcione avanture. Dvojka nije dobra samo jer je čekana 16 godina nakon prvog dela, već poboljšava skoro sve u čemu je prvi deo podbacio. Preparametno napisana i dizajnirana, ispeglana, i ono što je najbitnije za video igru – prezabavna od početka do kraja. Jedna od najboljih avantura u poslednjih par godina, ako ne i svih vremena.

### Iznenadnje godine – It Takes Two

Taman kada mislite da vas It Takes Two ne može više iznenaditi, igra vas odvede u novi svet prepun iznenadnja. Različiti stilovi gejmpinga i dizajna nivoa koji su ovde prisutni i predstavljaju nešto što nisam video ni u jednoj igri do sada. Jedna od najboljih kooperativnih igara svih vremena, sa akcentom na "kooperativni" aspekt, nego većina igara u žanru. Apsolutno najpriyatnije iznenadnje i iskustvo koje nam je mogla pružiti ova 2021. godina.

### Razočaranje godine – Battlefield 2042

Battlefield 2042 možda nije najgora igra ove godine (mada nije daleko od te kategorije), ali je prosto stanje u kojem je igra izašla toliko razočaravajuće da definitivno sa razlogom nosi ovu "nagradu". Nakon 3 godine pauze i još više razočaravajućeg Battlefielda 5, BF2042 je predstavljao novu nadu za serijal i fanove koji vape za pristojnom BF igrom još od četvorke, da bi na kraju iskusili jedva funkcionalno bagovito čudo koje je nazadovalo veliki broj elemenata koji čine Battlefield zabavnim, uprkos nekim inovativnim i zanimljivim idejama.



## MILAN JANKOVIĆ

### Igra godine - Forza Horizon 5

Uspavani džin se konačno probudio. Microsoft je rešio da ne ide istim koracima kao sa Xbox One generacijom, već za Xbox Series zapravo izdaje igre. Forza Horizon 5 je jedna od tih, i najbolja je igra u ovoj 2021. godini, bar po mom uredničkom mišljenju. Radi se o fantastičnoj arkadnoj trkačini, odličnoj evoluciji na izuzetno dobru četvorku. Meksiko je predivno prenesen u digitalni svet, sa prejakom grafikom i ogromnom ponudom vozila. Odlična igra i preporuka da je čim pre zaigrate.



### Iznenadnje godine – It Takes Two

Jako prijatno iznenadnje, koje sam iskusio tek u decembru ove godine. It Takes Two nisam ni uzimao kao favorita za igru godine, ali je upravo ovaj naslov tu titulu uzeo na The Game Awards. Džozef Fares je sa svojim studijom ponovo kreirao hit igru namenjenu kooperativnom igranju, sa odličnom pričom i zabavnim gejmpingom. Praznike ću definitivno provesti uživajući u ovom naslovu.

### Razočaranje godine – Gejming industrija

Nemam singularno razočaranje koje bih vezao za ovu 2021. godinu. Više sam razočaran u gejming industriji u celini. Prvenstveno zbog niza skandala vezanih za neka od najvećih imena ovog sveta. Activision Blizzard i Ubisoft, u vas gledam! Serija seksualnog zlostavljanja i diskriminacija na radnom mestu je izašla na videlo i još uvek se ne radi ništa po tom pitanju, a prljavi veš se i dalje iznosi. Dalje, tu su mnogobrojna, ali baš mnogobrojna odlaganja igara, gde i pored toga dobijamo poluzavršene proizvode, zašta ću kao primer navesti Battlefield 2042.

# MILOŠ HETLEROVIĆ

## Igra godine - Halo Infinite

Igra koja je svoju najavu prošle godine krenula tako što je umesto top naslova za Xbox konzole postala meme sa grafikom koja deluje kao da je nekoliko generacija unazad, za godinu dana pomeranja je uspela da prevali ogroman put i postane top naslov ove godine. Vraća se na stare staze slave za Halo - dobra kampanja, solidan multiplejer, solidan gejmsplej, sve je tu što bi obožavaoci mogli da očekuju. Međutim Halo Infinite, uz Forza Horizon 5, najavljuje i još jednu bitnu stvar kada su konzole u pitanju - više izgleda nećemo gledati tako jednostranu borbu za ekskluzivne naslove kao što smo videli od strane Sony u prethodnoj generaciji. A više konkurenčije donosi i više kvaliteta što sve nas gejmere raduje, pogotovo što je očigledno trend da velike konzolne ekskluzive izlaze i za PC koji ne doživljaju kao konkurenčiju, što mene kao PC igrača i te kako raduje.

## Iznenađenje godine - Marvel's Guardians of the Galaxy

Kao što je slučaj i sa filmovima, Guardians of the Galaxy nudi poprilično jednostavnu i pitku zabavu, ali u odnosu na prethodne Marvel igre (gledamo u Avengers) je to zapravo vrlo osvežavajuće. Singlplejer only igra koja fura neki svoj fazon i koja je odlična za igranje i uopšte za zabavu sama za sebe. Samo kada bi tu lekciju naučili i drugi koji rade video igre po velikim franšizama mislim da bismo svi mnogo više uživali.

## Razočaranje godine - Battlefield 2042

Od prvog trejlera mi je tu nešto bilo čudno kada onaj moderni marinac juriša na vojnike iz Drugog svetskog rata sa elektrodama za oživljavanje ali prosti kao da nisam želeo da prihvatom da je Battlefield serijal krenuo u potpuno nekom suludom pravcu. Međutim činjenica da je jedan od najjačih naslova godine izašao u stanju u kom jeste, na čisto tehničkom nivou, je prosti zaprepašćujuće. Ovo bih očekivao od nekog indie tima koji nema budžet ili resurse ali ne i od ogromnog razvojnog tima kao što je DICE i izdavača kao što je EA. Izgleda da je prikazivanje dobrih rezultata pred investitorima ipak stiglo u prvi plan ispred izbacivanje zapravo dobre (i završene) video igre.

# NIKOLA SAVIĆ

## Igra godine - Halo Infinite

Ne mislim da je nužno najbolja igra, ali svakako najvažnija igra koja je izašla ove godine, i koja je vratila Halo franšizu u sam vrh industrije. Bilo je biti ili ne biti šta će da bude sa Halo nakon godinu dana odlaganja i onih loših trejlera u 2020. godini, ali na kraju se ispostavilo da su i multiplejer i kampanja pun pogodak, uz male ali rešive probleme kao što su monetizacija u MP, te kašnjenje co-op kampagne i Forge moda.

## Iznenađenje godine - Guardians of the Galaxy

Nekako su baš tiho radili na GotG valjda zato što je Square Enix skontao da je njihova poslednja Marvel igra bila težak promašaj. Toliko tiho da je marketing bio skoro nepostojeći, a na kraju smo dobili jednu kvalitetnu čistokrvnu singlplejer igru sa dobro napisanom linearnom pričom, pitkim humorom i zabavnim gejmsplejom.

## Razočaranje godine - Biomutant

Od ove igre sam iz nekog razloga jako puno očekivao. Nekako je delovalo kao da će da postane instant klasik o kome će da se priča godinama, a ispostavilo se da smo dobili prosečnu igru sa površnom pričom, zanimljivim ali neiskorišćenim svetom, i poprilično nerazrađenim gejmsplejem mehanikama. Nije da je loša, ali je baš meh.



# STEFAN MITOV RADOJIČIĆ

## Igra godine - Valheim

Može se reći da pored toga što je vrlo verovatno dobra opcija za igru godine, takođe je i veoma prijatno iznenadenje godine. Survival igra sa vinkzima koja ima toliko dobar kooperativni sistem da je mnoge uvukao u ovaj žanr i skupio mnoga društva da igraju zajedno i love trolove, ili beže od istih. Trenutno je Early Access fazi, i ima veliki potencijal da napreduje.

## Iznenađenje godine - Tormented Souls

Jedno od najprijetnijih iznenadenja je definitivno povratak Resident Evil survival horror igara u veoma finim talasima. Jedna od najboljih je upravo Tormented Souls. Predivna kombinacija tank kontrola, zabavnih zagonetki i veoma imaginativnih protivnika čini ovaj naslov odličnim retro survival hororom. Muzika i setting dodatno produbljuju užitak i strah koju igra cilja na igrača.

## Razočaranje godine - RWBY: Grimm Eclipse – Definitive Edition

Ova godina je bila prepuna užasnih cash grab remaster igara, mada ona koja je mene najviše razočarala je baš ova. Ovo ne da nije definitive edition, ovo izgleda kao alpha edition! Ništa nije popravljeno, ništa nije doterano, ništa nije sređeno. Samo su dodati DLC kostimi i likovi i to je to. Mogli su bar malo da je srede, ali su zapravo učinili da igra bude užasnija od originalne verzije.



# PREDRAG CIGANOVIĆ

## Igra godine - Football Manager 2022

Verujem da bi se oko ovoga sa mnom složili samo FM igrači, pa čak ni onda nisam siguran. Teško je izabrati igru godine, kada ni sami niste probali veliki broj novih igara. Zbog toga ne mogu reći da previše stojim iza svog izbora, iako se radi o mojoj možda i omiljenoj igri. FM22 nije mnogo toga promenio u ovoj iteraciji, ali je uveo dovoljno unapređenja da bih mogao svakome da je preporučim. Ako tražite kombinaciju menadžerisanja i fudbala, nemate bolju opciju od ove igre, jer smatram da je Sports Interactive napravio verovatno i najbolji FM do sada. Ipak, ne sumnjam da će moj odgovor biti isti i naredne godine.



## Iznenađenje godine - It Takes Two

Verujem da je malo ko bio uzbudjen kad je prvi put čuo za It Takes Two, jer se uglavnom radi o igri čiji je izlazak prošao ispod radara. Ipak, već nakon par minuta možete da shvatite zašto je ova igra pravo remek delo. Napravljena je za dvoje ljude, kao što i samo ime kaže, i taj format je održan do savršenstva. Igra ne samo da ima lepu i zanimljivu priču, već i zabavan gejmsplej, koji će vas zadržati do samog kraja, a uz sve to, teraće vas da sačađujete. Ovo je jedna od onih igara koja će privući i ljude koji nikada nisu igrali video igre, pa ako možda želite da naterate vašu lepu polovicu da odigra neku igru sa vama, ovo vam je najbolja šansa.



## Razočaranje godine - eFootball 2022 (PES 2022)

Iako ne mogu da kažem da sam poslednjih godina pratilo PES koliko sam to radio nekada, kada je potvrđeno da 2020. godine neće izaći novi PES, već samo update, kako bi želeli da se fokusiraju na novi deo, koji će biti bolji i lepsi nego ikada, bio sam uzbudjen da vidim šta će Konami da spremi. Kako se bližio izlazak igre, delovalo je kao da nešto smrdi, a onda smo i otkrili zašto. Igra je optimizovana da bi igrači preko telefona mogli da igraju protiv ljudi na konzolama i računarima. Verujem da već vidite problem. Uz lošu grafiku i gejmsplej, stiglo je i mnoštvo novih problema, koji su učinili da PES ispadne kompletno smeće, ostavivši FIFU bez konkurenčije.

## IGOR TOTIĆ

Igra godine - Metroid Dread

Metroid franšiza je meni uvek bila draga srcu, ali Metroid Fusion će uvek imati prvo mesto. Zbog Metroida, zavoleo sam ceo, sada zvan, metroidvania žanr i presrećan sam bio što je ove godine iznenada izašao nastavak - Metroid Dread. Bukvalno sam bio zaledljen za Switch i istraživao svaki čošak znajući da neću moći da prodem do istog dok ne nađem novi power-up iliti srž metroidvania. Kontrole su fluidne, dizajn prelep i igra je baš ono što Metroid treba da bude. Priča je lepo zaokružila Samus priču i sama igra je bila izuzetno zabavna. Nostalgija zagolicana, želja namirena i sada strpljivo čekam Metroid Prime 4 ili barem portove prva tri dela na Switch.

Iznenadenje godine - Marvel's Guardians of the Galaxy

Bukvalno niotkuda, Eidos predstavlja Guardians of the Galaxy sa neverovatno dosadnim trejlerom na E3 ove godine sa najavom izlaska na jesen. Nimalo nisam bio zainteresovan znajući kako su prošli Avengersi. Onda dobih kod, probao igru i ostao sam potpuno oduševljen. Bilo koji trejler ili bilo koji review tekst ne može da dočara ovu igru. Ovo je Guardians of the Galaxy film koji je prebačen u format video igre. Priča je neverovatno dobra - smešna i ozbiljna u isto vreme, gejimplej je prisutan i vrlo bazičan ali ono gde najviše briljira igra je u neverovatnim dijalozima i odnosima između likova. Svi članovi posade, pa i sporedni likovi su savršeno preneseni sa stripa u igru i odavno nisam igrao igru ovoliko vernal izvornom materijalu. A na sve to, kozmetika se otključava tokom igranja, bez mikrotransakcija i ostalih gluposti - stvarno iznenađenje godine.

Razočaranje godine - Grand Theft Auto: The Trilogy - Definitive Edition

Rockstar je kompanija koja je napravila igru gde konj u redovnim intervalima vrši nuždu pa čak ima i posebne animacije za privatne delove. Ista ova kompanija mnogo vodi računa o detaljima i kvalitetu gotovog proizvoda a najveća franšiza im je definitivno GTA. Remasterovana trilogija je potpuni promašaj jer izgleda nedovršeno, zbrzano i sa vrlo malo kontrole i provere gotovog proizvoda. Cela trilogija je izašla u pokvarenom stanju, portovano sa mobilnih telefona i sa gomilom grešaka i grafičkih mana. Ovo su sve matore igre koje ne smeju da imaju problema sa performansama ali su ih sve tri imale, pogotovo na Switch-u. Pobogu, Witcher 3 radi na Switch-u a GTA 3 ne može. Ova remasterovana trilogija je klasičan "Nemamo ništa za ovu fiskalnu godinu, daj izbac šta imaš" potez. Rockstar je obećao da će se većina stvari popraviti, ali je mleko već prosuto i franšiza koja ih je uzdigla je ovim potezom potpuno ukaljana.



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 DAS MIŠLJENJE O IGRAMA KOJE ĆEMO UVRSTITI U ČASOPISU!**

BECOME A PATRON

**PATREON.COM/PLAYZINE**

**Autor: Nikola Aksentijević**



Kao što svi znamo, Cyberpunk 2077 nije izšao u baš najboljem izdanju. Najblaže rečeno. Međutim, od tada je prošlo godinu dana pa se postavlja pitanje – da li je igra u boljem stanju i da li zapravo vredi novca koji traži od svojih mušterija? Na ovo je malo teže odgovoriti, s obzirom da je celokupni inicijalni roadmap doživeo drastičnu promenu, te se veći deo prethodne godine razvoja ove igre sveo na popravljanje zjapećih rupa u performansu i bagovima koji krase igru u enormnoj količini.

CD Projekt Red je neumoljivo ogromna kompanija, koja je solidan deo svojih resursa ipak uložila u popravljanje očajnog stanja igre na prethodnim i novim generacijama konzola, pa je fokus ovog teksta kako se igra ponaša na tim platformama. Igru sam imao prilike da testiram na čak tri različite platforme, PC-u, PS4 Pro i PS5, pa shodno tome imam i neki uvid u to koliko je iskustvo bolje, ali da li je to što je CDPR činio prethodnih 12 meseči dovoljno?

Kada govorimo o PC-u, Cp2077 zahteva znatno manje petljanja po grafičkim opcijama, dok je frejmrejt doživeo sasvim solidan skok, kako bi igra koliko toliko pružala solidno iskustvo i na konfiguracijama koje nisu astronomske cena. Ako ste jedan od mnogih koji nemaju privilegiju da pokreću igru na RTX kartici (s obzirom na trenutno stanje tržišta sa grafičkim karticama), performanse su sasvim solidne, dok su brojni grafički bagovi i problemi ispravljeni. Isrtavanje tekstura je znatno bolje i nema više toliko iznenadnog „pop-in“ efekta, dok je antialiasing znatno funkcionalniji i zamućenje slike je ovde drastično manje nego na izlasku igre. DLSS podrška je takođe znatno bolja, ako ne i najbolja, s obzirom da je razlika u kvalitetu slike pri korišćenju DLSS-a gotovo neprimetna, a taj skok od petnaestak FPS-a (neretko i više) je definitivno neophodan ako želite da uživate u svetu Cp2077 u punom sjaju.

Ono što važi za PC važi i za PS5. Onih bagova koji izazivaju izbacivanja i drastične probleme prilikom prelaska glavnih misija gotovo i da nema, mada grafičke probleme ćete i dalje verovatno uspevati da pronadete, iako u solidno manjoj meri. Prolazak kroz teksture i takozvano „clippovanje“ i dalje su solidno primetni u nekim momentima, mada ovde će to ipak biti dosta ređe, te je imerzivnost, na kojoj se najviše gubilo, dobrom delom nedodirnuta.

PS5 verzija i dalje nažalost zapravo ne postoji u stvarnosti, već ćete igrati PS4 verziju, ali performans u istoj je više nego solidan i iskustvo je poprilično glatko, sa dosta manjim grafičkim problemima koje biste imali na PS4 verziji. Uskoro bi trebalo i da doleti dugo

najavljuvani next-gen update koji je zacrtan za prvi kvartal 2022. godine, pa je moja lična preporuka da ga ipak sačekate, kako biste dobili i punije vizuelno iskustvo, veću gustinu NPC-eva i ray-tracing podršku. Nažalost, teško je bilo kome preporučiti da igra igru na konzolama prethodne generacije, s obzirom da ova verzija igre i dalje ima solidne probleme sa seckanjem i padom FPS-a u pojedinim momentima, dok izgleda veoma mutno i za par klasa lošije od PC verzije. To sa sobom povlači i dodatne bagove u vidu grafike, a najveći adut koji Cp2077 nudi, odličan atmosferični sajberpunk svet, je ovde veoma sputavan i potisnut starošću hardvera koji PS4 u sebi nosi.

Što se tiče dodatnog sadržaja, obećane ekspanzije su pomerene za 2022. godinu, s obzirom da je CDPR sav razvoj igre prefokusirao na popravljanje bagova i performansa. Ipak, quality of life poboljšanja jesu svakako prisutna, te je baratanje sa mapom i iscrtavanje putanja dosta bolje. Problemi sa policijom i suludom spawn logikom su za nijansu bolji, ali i dalje su na jako razočaravajućem nivou. Nakon par većih zakrpa, trgovci prodaju legendarne oklope u svojim prodavnicama, a i dodata je i nova augmentacija u vidu kamuflaže koja čini korisnika nevidljivim na 60 sekundi.

Nažalost, pored par novih jakni, dodatnog automobila i izgleda za Džonija Silverhenda, igra nije dobila ništa više od toga u smislu konkretnog sadržaja. Pojedine stvari su bolje izbalansirane, Cp2077 je svakako znatno bolje iskustvo nakon godinu dana što se tiče performansa, ali za one koji su tražili više po pitanju sadržaja, na to ćemo izgleda morati da čekamo narednu godinu, verovatno i presudnu za sudbinu ove igre. Cp2077 i dalje poseduje dosta potcenjenu priču, odličan svet i dovoljno pristojan gejmpajl da pruži zabavu solidnom broju igrača, mada će oni koji traže nešto veoma specijalno po pitanju gejmpajla i inovativnih RPG mehanika i dalje ultimativno potražiti zabavu u nečemu drugom. Trenutno, ako možete nabaviti Cp2077 na nekoj rasprodaji, nećete zažaliti, u suprotnom preporučujem da sačekate još neko vreme, ako ste čekali već ovoliko dugo.



Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

# CALL OF DUTY VANGUARD

DECADENCE AT ITS FINEST...

Dok sam pripremao ovaj tekst, surfujući po internetu krajicom oka spazih jedan podatak koji me je iznenadio i s jedne strane zapanjio, ali opet donekle i najezio jer Vanguard je 18. (hej bre osamnaest!) COD naslov koji je Activision izdao! E onda sam počeo da razmišljam...

Sećanja su navirala dok sam igrao BLOPS 2, već je uveliko izšao Ghost, nismo se ni oporavili od tog naslova već su nam najavili Advanced Warfare, a onda sam pokušao da se setim kad je BLOPS 3 izšao. Tada sam na netu izguglao da je COD gde je glavni negativac Kit Harington (ne nije Blake Carrington iz Din-din-dinastije, nego Jon Snow) izšao 2016. godine i skroz sam pao

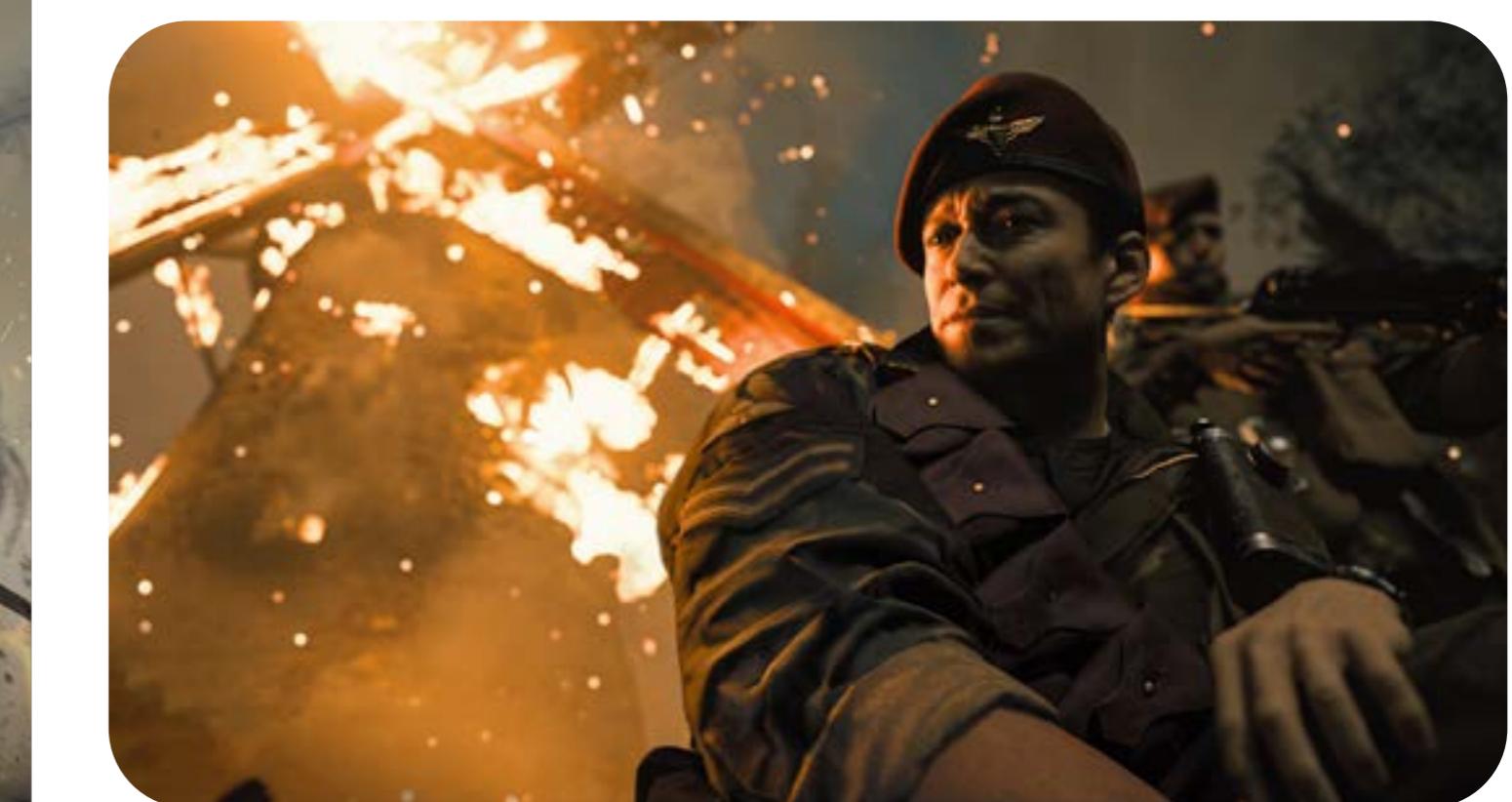
u stimulans trans, jer ko ovo isprati, taj verovatno može da prepriča svaku od 2,248 epizoda Male Nevete...

Poražavajuće je to što skoro svaki naslov beše isprepletan bledilom i zaboravom karakterističnim za stvari koje, iako nekad bejahu drage, kratko trajaše i nikad se ne vratih igranju istih. Stvarno, osim onih najzagrijeđenijih fanova koji osim COD-a ništa drugo ni ne igraju, koliko nas može da kaže da je u poslednjih 5-6 godina odigrao COD koji ga je baš oduševio. Možda Modern Warfare, ali i to je opet bilo solidno iskustvo, koje se ne izdvaja ni po čemu posebno.

A nije da Activision nije probao sve i svašta sa ovom franšizom. I sa kam-

panjom i bez kampanje, dodali su Battle Royale, ubacili mikrotransakcije, sezone i Battle Pass sistem, reciklirali pojedine mape do beskraja, otkrivali toplu vodu, rupe na saksiji, ali ništa nije pomoglo... COD je trenutno u rovovskoj borbi sa samim sobom i preživeće samo oni najuporniji i najtvrdoglaviji, a i njihov broj i strpljenje je sve manje.

Iskreno govoreći, kad sam dobio ponudu, bilo mi je malo čudno. U ovo doba godine, naročito kad izlaze i COD i BF, zna se kako stvari idu, kreće okršaj dva tabora, koja je igra bolja, kako pravi ratnici igraju BF i krunu se u Contest mod, kako je Kalodjuti igra za nevinu i naivnu dečicu, a sad skoro pa dve nedelje ka-



**"KAMPANJA JE IZUZETNO DOSADNA I PREDVIDIVA"**

di koji su bili direktni učesnici borbi. Naravno, ovo nije priča zasnovana na istinitim događajima, već klasična moderna cringe/hipsteraj šarada. Ne, ne smetaju LGBT osobe, niti boja kože, a pol još manje, smeta to što je kampanja, po ko zna koji put, otaljana "skarabudžena" da se naveude da je ima i dosadna je do bola... Toliko dosadna i predvidiva da nika-kve štete ne bi bilo da je sad prepričam celu (samo da me ne mrzi da kucam toliko). No dobro, ko još igra Kalodjuti zbog kampanje...

sniye niko se drugi (čitaj iskusniji) nije javio da oproba svoje veštine na virtuelnom bojištu.

Kao što rekoh Activision je godinama pokušavao da ispuni sve želje igrača, bilo je dana kad nismo imali kampanju (jer ko igra COD zbog kampanje) bilo je dana kada su shvatili da je BR popularan pa su utegli Warzone i pružili dobru zabavu igračima (onima koji vole taj žanr), ali osećaj stagnacije i nazadovanja je bio sve prisutniji sa svakom narednom igrom.

Znam, znam, ima Activision tri tima koji im prave COD, ali koliko je ljudi

iz originalne postave ostalo, do koje mere insistiranje na novom naslovu svake godine unazadilo i onemogućilo ne samo veći napredak, već bilo kakav, predmet je mnogo šire diskusije i verovatno bi u tom slučaju ovo bio esej, a ne neka (polu)uspešna recenzija i dobra tema za razmišljanje i neki feljton u Play-u...

Nego, Vanguard...

Smešten u WWII vreme Vanguard bi trebalo da nam ispriča emotivnu i potresnu priču o užasima rata, nepotrebnom stradanju nekoliko miliona ljudi, a sve to iz očiju lju-

Multiplayer. Odavno nisam nešto tužnije odigrao, mislim MP je opšta papazjanija. Mape su težak krš, TTK je "all over the place", generalno sve deluje prebrzo, često se dešava da niste ni svesni ko, kako i odakle vas je ubio, igrači lete na sve strane, akcija je konstantna. Ali, nešto fali, sve



deluje već viđeno, malo je izmena, pretnja napretka... Ne pomaže ni to što MP ima tri moda, Taktički, Assault i Blitz, jer sve je u manjoj ili većoj meri jedno te isto.

Grafički, mape deluju isprano, a nisu ni bog zna koliko dobre (osim nekih starijih dobro poznatih).

Posebno irritira ideja da nakon meča glasate za MVP-ija i gomila animacija koje traju predugo. Nepotrebno i zamarajuće.

Zombi mod je još jedna već viđeno stavka. lako je ubaćeno par roguelite detalja, same misije jako brzo postaju repetativne. Dodao bih da nema ni kampanju, tako da se od vas očekuje da odigrate misije, nadogradite svog lika i tako u krug. Sla-

žem se da to i jeste oduvek bila ponuda ovog moda, ali još jednom, nešto ovde nedostaje...

Gomila mikrotransakcija je tu, battle pass je tu, sve ono što bi moglo da izvuče još koji dinar od igrača je prisutno, tako da se opustite.

Posebna poslastica za sve konzolne igrače, ako ste kupili PS4 standarnu ediciju, a u međuvremenu uzeли PS5, taj upgrade će vas koštati tričavih 10 evrića za malo veću rezoluciju koju u većini slučajeva teško da ćete i primetiti...

COD veterani, vi ovo svakako uzimate i već uveliko igrate, ostali - čekajte popust, a možete i da preskocite - niste ništa propustili...

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**  
OS: Windows 10 64-bit  
CPU: Intel Core i3-4340/AMD FX-6300  
RAM: 8GB  
GPU: Nvidia GeForce GTX 960/  
AMD Radeon RX 470  
HDD: 177GB (svi modovi)



IGRU USTUPIO:  
**IRIS MEGA**

**PLATFORMA:**  
PC, PS4/5,  
Xbox ONE/S/X  
**IZDAVAČ:**  
Activision  
**CENA:**  
69.99€

**RAZVOJNI TIM:**  
Sledgehammer  
Games  
**TESTIRANO NA:**  
PS5

**OCENA**

**6**

- ✓ Kalodjuti je to, ipak
- ✗ Mape su prosek
- ✗ Zombi mod je ispod proseka

**TIPS & TRIKS**

**GAMING KANAL**

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

**/TIPSANDTRIKS**

**POWERED BY**

**Trjk**



Autor: Milan Janković

REVIEW

play!

# HALO INFINITE

## PUCAČINA GODINE

Halo Infinite je igra koja je trebalo da se pojavi još pre godinu dana, zajedno sa Xbox Series X konzolom, kao i prva Halo igra koja je izšla u tandemu sa originalnim Xbox-om još davne 2001. godine (pre 20 godina!), prvom Majkrosoftovom konzolom. Nažalost, sa visokim očekivanjem stiglo je razočaranje u vidu jednogodišnjeg odlaganja kako bi 343 Industries odradio preko potrebne izmene i doneo igru koja je ekvivalent hajpu koji iza nje stoji.

Kroz ovih godinu dana vesti o Halo Infinite je bilo na pretek, i to mešovitog tipa. Bilo je loših, u vidu "iscepkanog sadržaja", jer na izlasku trenutno nemamo kooperativne kampanje, Forge mod i još neke dodatke. Međutim, odlična vest bila je besplatni multiplejer, koji se pojavio mesec dana pre dolaska kampanje, kao iznenađenje.

Tako ova priča o Halo Infinite otpočinje sa multiplejerom, glavnom atrakcijom svake Halo igre. Developer se nije razmahao inovacijama, što je za ovaj Halo definitivno najbolja odluka. Kontrole i gejmping su ostali bazični, intuitivni. Borbe su brze, eksplozivne, lako se umire, a

opet svi imaju ista oružja bez ikakvih dodataka ili sitnica koje bi nekome dale nepoštenu prednost. Halo multiplejer je kao ljubavno pismo sačinjeno od svih prethodnih Halo igara. Vrlo pristupačno, bombastično i izrazito zarazno.

Što se sadržaja tiče u Halo Infinite multiplejeru, tu je 10 mapa sa razli-

čitim ambijentom i rasporedom, koje su prilično kompaktne za 4v4 bitke. Naravno, nisu mi se dopale sve mape i mislim da je to dobra stvar, jer se i pored toga sve mogu lako savladati. Modova ima nekoliko - Slayer koji je pandan klasičnom deathmatch-u, Capture the Flag sa varijacijama u vidu jedne ili dve zastave i Hold the Ball (Oddball). Takođe, postoje

12v12 timske bitke koje su dosta lude zbog "širokih" razmera i broja igrača.

Zbunjujući meniji pretrage i nedostatak većeg broja opcija za igranje, kao i odsustvo lokalnog multiplejera su glavne mane ovog moda, ali pozitivna vest je da će 343 Industries

na tome poraditi i srediti sve u nadrenom periodu, odnosno sa novim sezonomama i Battle Pass propusnicama. Da li sam spomenuo da je multiplejer potpuno besplatan?

Vezano za kampanju, ona je osvrtarenje sna za sve fanove serija-

la. Sočna i puna Halo elemenata, baš kao što i treba da bude. Sam početak priče prikazuje poslednje trenutke bitke na USMC Infinity i borbu Master Chief-a sa Atrioksom gde čuveni Spartanac izlazi poražen. Izbačen u svemir i kasnije pronađen od strane jednog pilo-



**"ZA PRELAZAK SAME HALO INFINITE KAMPANJE TREBALO MI JE OKO 14 SATI"**





**“MULTIPLAYER, KAO GLAVNA ATRAKCIJA SVAKE HALO IGRE, JE ZAISTA ODLIČAN (I BESPLATAN)”**

ta, Master Chief se braća u borbu na Zeta Halo prstenu.

Priča je sama po sebi odlična, dobro ispričana, sa finim zaokretima, a iznenadnje jesu prikazane emocije karaktera, glavnih aktera priče. Tokom igranja se može osetiti strah i frustracija pilota koji je pronašao Chief-a, a čak je i naš spartanac prikazan kao čovek, a ne čovekoliki robot. Iako je Master Chief stoik, ova novina sa emocijama je karakteru dala novu dimenziju, da kažem dušu, što igračima definitivno više približava priču.

Halo Infinite je igra otvorenog sveta, ali ne u formatu kakav donosi većina modernih naslova današnjice. Nema predugih putovanja između objektiva, grappleshoot dosta pomaže u penjanju na zgrade, što solidno



ubrzava kretanje. Moguće je zauzeti baze, boriti se usputno, oslobađati Marince, loviti ucenjene glave i slično. Sama najava otvorenog sveta za Infinite je bila zabrinjavajuća dugogodišnjim fanovima, ali na kraju zapravo nije bilo razloga za brigu. Razvojni tim je ove elemente odlicno uveo u novi Halo, pa sam identitet igre nije izgubljen prelaskom na zelenije, pardon, šire pašnjake.

Grapple shot, kojeg sam već spomenuo, je dosta dobar dodatak. Lako ćete se penjati po zgradama, privlačićete burad, štitove i koristite

ga za brzi beg. Kao i u multiplayeru, grapple shot donosi pozitivnu novinu u gejmpingu.

Za prelazak same Halo Infinite kampanje trebalo mi je oko 14 sati, pa na osnovu toga mogu reći da je potrebno sat, dva više ili manje, u zavisnosti od umeća i koliko brzo želite da odrađite neku misiju. Samo vreme igranja je poprilično dobro za današnje standarde, a može se značajno produžiti rešavanjem sporednih zadataka, oslobođanjem Marinaca i slično. Nedovršenom poslu se lako možete vratiti nakon što kompletirate priču.



#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7

CPU: AMD Ryzen 7 3700X ili Intel i7-9700K

GPU: Radeon RX 5700 XT ili Nvidia RTX 2070

RAM: 16 GB

HDD: 50 GB



**IGRU USTUPIO:  
KUPIO SVO-JIM NOVCEM**

PLATFORMA:  
PC, Xbox ONE/S/X,

RAZVOJNI TIM:  
343 Industries

IZDAVAČ:  
Xbox Game Studios

TESTIRANO NA:  
PC

CENA:  
60€

## OCENA

9

✓ Multiplejer

✓ Otvoreni svet

✓ Grapple shot

✗ Slaba raznovrsnost okruženja



Autor: Milan Živković

REVIEW

# FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE

FANTAZIJA SE ŠIRI...



Ma igara o kojima mi prosto nikada ne dojadi da govorim. Rimijk kulnog JRPG klasika o kom cu po treći put govoriti u našem i vašem časopisu, svakako je jedna od njih. Igra toliko priželjkivana, pa posle najave i očekivana, pa posle objavljanja dozivana i na druge platforme, konačno se pojavila i na računarima.

Ukoliko želite da saznate samo suštini onoga što bih imao reći o ovom naslovu, preporučujem da pogledate oko dve godine unazad i pročitate originalnu recenziju PlayStation 4 izdanja. O značajnim unapređenjima i dodacima u obliku PS5 Intergrade reizdanja, govorili smo oko godinu dana kasnije, pa ni taj tekst nije na odmet pročitati, ukoliko želite da kompletirate sliku o ovoj igri.

Ono o čemu hoćemo govoriti u ovom tekstu, jeste konkretno – verzija za računare. A ukoliko pogledamo poslednju veliku Final Fantasy igru koju je Square Enix portovao za Windows, možemo se nadati značajnim unapređenjima i raznim opcijama za čačkanje kada je grafički prikaz igre u pitanju. Ili možda ne?

Kratak odgovor bio bi – nažalost ipak ne. Duži odgovor, pročitajte u nastavku.

Da, toliko je jednostavno, ali Final Fantasy VII Remake Intergrade PC izdanje, donosi više problema nego poboljšanja. Sve ovo se naravno tiče tehničke prirode i igra u osnovi i dalje predstavlja sve ono što je bila i do sada – jedno fantastično, nadahnuto i eksplozivno iskustvo prepuno nostalgijske ali i duše za nove generacije. Ne, ovaj tekst nećemo toliko posvetiti tome, bar ne u direktnom smislu.

Final Fantasy XV port za Windows, ne samo da je doneo značajna grafička poboljšanja u odnosu na original, koristeći moć „otključane“ platforme u



**“FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE  
PC IZDANJE, DONOSI VIŠE PROBLEMA NEGO  
POBOLJŠANJA”**

pravom smislu te reći, već nam je pružio i velik broj opcija pomoću kojih smo mogli da igru naštelujemo baš onako kako je nama odgovaralo. To ovde nažalost, gotovo u celosti nedostaje.

Da, imate na raspolaganju mogućnost promene rezolucije, ali i ona nudi samo šaku najosnovnijih opcija. Ukoliko se igrate na monitoru ne-standardnih dimenzija ili možda više njih, nemate sreće. Opcije za rezoluciju senki i tekstura, nude svega dve stavke – visoka ili niska. Postoji opcija za limitiranje frejmrejta, o kojoj ćemo ubrzo prodiskutovati, a sve ostale opcije tiču se HDR-a i njegovog štelovanja. Složiće se, poprilično bazično i pomalo razočaravajuće.

Pomenuta opcija za limit frejmrejta, nažalost donosi i neku vrstu dinamičke rezolucije. Tako da ukoliko za cilj imate viši frejmrejt, igra će nonšalantno u hodu smanjivati rezoluciju kako biste ga ostvarili. I sve ovo na neki način zvuči prihvatljivo, kada uzmemo u obzir činjenicu da igra na PlayStation 5 konzoli izgleda fe-

nomenalno i da ovde ne izgleda ništa lošije. Ali tu na scenu stupa jedan sasvim novi problem.

Igra je neverovatno zahtevna. Da, računar na kom sam stigao da je testiram nije naročito moćan, ali ovde se ne radi o opravdanoj zahtevnosti, već o lošoj optimizaciji koja na momente baš ume da vas natera da se zamislite. Frejmrejt je sve samo nekonstantan a na momente, kompletan igra će se zaustaviti kao da pokušava da dođe do vazduha. Iskreno, ovo je za mene bilo zaista neočekivano. A još neočekivanje je rešenje koje otklanja većinu ovih problema.

Ukoliko pri pokretanju, isforsirate igru da radi u DirectX 11 režimu, sve će funkcionišati znatno bolje. Štucanje skoro da neće postojati, frejmrejt će biti mnogo stabilniji a najbolje od svega – vizuelni utisak neće uopšte trpeti. Ili su meni oči umorne pa ne mogu da uočim nedostatke. Mogućnost da se na ovaj način rešite barem polovine tehničkih nedostataka, zista deluje kao magija. Šteta što ova



opcija ne postoji u nekom meniju, već ipak morate malo da se dovijate.

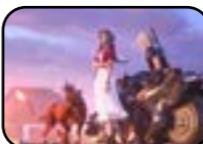
Igra dakle lako može da „proradi“ bolje, no nedostatak opcija za njeno vizuelno prolepšavanje i dalje će boleti dobar deo igračke baze. Naročito kada pomislimo na činjenicu koliko zadovoljstva PC igrači pronalaze u dozemanju naslova kako bi izgledali i radišto bolje. Hej, pa i sam nekad u tome pronalazim više zadovoljstva nego u samom igranju! Ali da li osromašenost opcija kod ovog porta čini to izdanje i lošom igrom? Sve zavisi.

Zavisi od toga koliko igračke duše vam je preostalo. Ukoliko vam je neigriivo sve što ne klizi savršeno u 60+ sličica u sekundi, visoke ili neobične rezolucije jedete za doručak a u ličnoj karti vam ispod rođendana piše koliko teraflopsa „guta“ vaša konfiguracija, možda, samo možda ste otplovili predaleko kada su video igre u pitanju. Uhvatite me za ruku i vratiću vas natrag pred ovo remek-delovo.

Igra izgleda toliko lepo, da će vas prugutati u svoj svet bez obzira da li je igrate po prvi put ili samo želite da je „obrnute“ i na računaru. Gejplej hrabro kombinuje retro doživljaj sa modernim izvođenjem a priča i njen alternativni tok, takođe smelo „ubacuju trojke“ tamo gde su najpotrebne. Ovo izdanje poseduje sve mane

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 (64-bit)  
CPU: Intel Core i7-3770K ili AMD Ryzen 3 3100  
GPU: Nvidia GeForce GTX 1080 ili AMD Radeon RX 5700  
RAM: 12GB  
HDD: 100GB



IGRU USTUPIO:  
**IRIS MEGA**

PLATFORMA:  
PC, Xbox ONE/S/X,  
PS4/5, Nintendo Switch  
IZDAVAČ:  
Square Enix  
CENA:  
79,99 €

RAZVOJNI TIM:  
Square Enix -  
Creative Business  
Unit I

TESTIRANO NA:  
PC

#### OCENA

**9**

- ✓ Priča, likovi, grafika, zvuk, gejplej
- ✓ Ukratko – sve ono što je original činilo dobrim
- ✗ Sijaset tehničkih problema
- ✗ I generalna zahtevnost

# PODRŽI PLAY! RETRO

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

Play! Retro je naš dugoročni projekat u kojim ćemo pokrivati put nastanka i razvoja industrije video igara od samih početaka pa do današnjice. Kao deo ovog projekta, na kvartalnom i polugodišnjem nivou izdavaćemo nove brojeve Play! Retro časopisa u kojima ćemo pokriti određenu eru industrije video igara.

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

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

Pišite na [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)

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

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

**play!**  
RETRO





Autor: Nikola Savić

REVIEW

# SHERLOCK HOLMES Sherlock Holmes Chapter One

DETEKTIVSKI RAJ

**S**vaki superheroj u nekom trenutku mora da ima svoju „origin“ priču, a čuveni svemoćni detektiv Šerlok Holms svakako se može nazvati superherojem. Sherlock Holmes Chapter One je jedna takva priča, gde vidimo mladog Holmsa koji tek što je zagrebao u dvadesete.

Ako ste se uplašili da je ovo „Chapter One“ u naslovu znak epizodične igre, da odmah u početku otklonimo taj strah. Ne, ovo nije epizodična igra, već jedan zakružen paket i još dosta preko toga. To „Chapter One“ u naslovu se odnosi na gorepomenutu prvobitnu priču, i upućuje nas na to da pred nama imamo jednog Šerloka u nastajanju, koji je onako mladalački drzak i pomalo neodmeren, a opet istog onog britkog uma i oštrog oka koji će od njega napraviti legendarnog detektiva.

Priča igre nas vodi na imaginarno mediteransko ostrvo Kordona, na kome je Šerlok odrastao i gde se sada vraća kako bi posetio grob

preminule majke i našao svoj mir po tom pitanju. Smrt majke od tobokoze tuberkuloze je ostavila veliki šok na mладог Holmsa, do te mere da mu je čak i samo pamćenje tog perioda pomućeno, te se sada vraća nazad, takođeći u svoje detinjstvo, kako bi pronašao odgovore i zatvorio to poglavljje svog života. No, brzo će se ispostaviti da se iza toga krije mnogo više nego što je isprva delovalo.

Glavna snaga Sherlock Holmes Chapter One je zaista vrhunsko pišanje, počev od glavne priče koja vam neće dati da spavate, jer ćete stalno želeti da gurate još i otkrijete taj sledeći delić slagalice koji će vam dati elemente priče na kašičicu, taman toliko da vam zagolica maštu i baci na razmišljanje u pola noći kada za dva sata treba da se budite za posao. Brojni šarenoliki likovi koji će susresti na ostrvu su takođe izuzetno dobro napisani, počev od njihove same pojave, do uloge u priči i dijaloga koji vam nikada neće dosaditi. Ta lepeza raznoraznih profila ljudi koje ćete upoznati na

ostrvu je nešto što je meni ostavilo možda i najveći utisak, jer me je igra iznova i iznova iznenadivala šašavosku likova, što je dodatno pojačano vansonjski dobrom glumom.

Što se gejmpjeja tiče, Chapter One nastavlja u pravcu u kojem je krenulo prethodnih par Šerlok igara studija Frogwares, gde se desila tranzicija sa klasične avanture sa zagonetkama na više sinematično iskustvo, gde je akcenat na doživljaju podjednako koliko i na rešavanju zagonetki. Nekim tvrdokornim starim fandomima se ovaj pravac nije toliko sviđeo, ali sam se ja jako zabavio igrajući The Devil's Daughter (prethodnu igru u serijalu) i pozdravljam dalji razvoj u tom pravcu dokle god je igra pre svega zabavno iskustvo.

Glavna novina u Chapter One je što je igra esencijalno postala open world naslov. Ovo saznanje pre nego što sam počeo da igram igru me je iskreno zabrinulo jer sam se plašio da ćemo dobiti gomilu jeftinih slučajeva lišenih bilo kakve dubine

i intrige i da će, ne daj bože, Šerlok da se pretvori u kakvog Far Cry klonu. Onog trenutka kad sam počeo da istražujem Kordonu ove sumnje su brzo otklonjene. Igra jeste otvorenog tipa, ali ništa u njoj nije sadržaj radi sadržaja - svaka lokacija, svako mesto koje možete obići, osebe sa kojima možete pričati, imaju svoju svrhu i ulogu u priči i slučajevima koje rešavate.

Osim glavne priče, za koju će vam trebati petnaestak sati da je pređete, igra nudi sijaset sporednih slučajeva različite dužine i ozbiljnosti zločina, od sitnih čarki pijanaca do krunih političkih intrig i spletki. Ono što me je posebno oduševilo jeste dosta bizarnih i uvrnutih slučajeva koji savršeno balansiraju na granici blesavosti i nečega što ma koliko da je suludo, stvarno je moglo da se desi.

Rešavanje slučajeva je suštinski veoma slično kao i u The Devil's Daughter. Analizirate sve oko vas, sakupljate dokaze, istražujete lokacije, razgovarate sa svima i onda sve te

delice slažete kao slagalicu dedukcijom dok ne nađete ispravno rešenje. Ovde ne možete da omanete slučaj, već samo da pronađete pogrešno rešenje i onda da probate iznova dok ne dođete do prave dedukcije. Kao što rekoh, ovo se nekome neće svideti, ali je sam proces sakuplja-

nja informacija i prirodna progresija ka rešenju jako zabavna i dozvoljava da zaronite u taj svet i osetite se kao čuveni Šerlok bez da u nekom trenutku zaglavite negde i bijete glavom o zid. Sve teče glatko, progresija i tempo deluju taman kako treba, i bez obzira na open-wor-

**“CHAPTER ONE NASTAVLJA U PRAVCU U KOJEM JE KRENULO PRETHODNIH PAR ŠERLOK IGARA STUDIJA FROGWARS, GDE SE DESILA TRANZICIJA SA KLASIČNE AVANTURE SA ZAGONETKAMA NA VIŠE SINEMATIČNO ISKUSTVO”**





"AKO VOLITE MISTERIJU, INTRIGU I AVANTURU,  
SHERLOCK HOLMES CHAPTER ONE ĆE VAM PRUŽITI  
DOBRIH 25 SATI VRHUNSKE DETEKTIVSKE ZABAVE"



Id svet, ni u jednom trenutku se nisam osetio kao da sam bescijljno lutao ili izgubio iz vida šta je sledeći korak koji moram da uradim. Na vama je da odredite kako želite da pristupite glavnoj priči i rešavate sponzorne slučajeve.

Vizuelno, igra izgleda prelepo i naizgled skučeno ostrvo krije bezbroj raznovrsnih i detaljnih lokacija. Selidba serijala iz kišnog Londona na sunčani Mediteran je pun pogodak i pravo osveženje za serijal. Jer ma koliko London bio nerazdvojni deo Šerlok iskustva, nije loše da se malo za promenu pobegne iz tmur-

ne prestonice Engleske. Osim toga, Kordona je odlično dizajnirana, i njena kombinacija šarma i misterioznosti savršeno se uklopila u taj viktorijanski svet koji očekujemo od jedne priče o Šerlokovi Holmsu.

Možda jedina ozbiljna zamerka koju imam su instance borbe sa kakvima banditima koje su potpuno nepotrebne i uopšte se ne uklapaju u čitav koncept igre, pa su u potpunosti mogле biti izbačene. Ako volite misteriju, intrigu i avanturu, Sherlock Holmes Chapter One će vam pružiti dobrih tridesetak sati vrhunske detektivske zabave.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64bit  
CPU: Intel Core i5-8400 / AMD Ryzen 5 3600  
GPU: Nvidia GeForce GTX 1070 /  
AMD Radeon RX 5600 X  
HDD: 28GB  
RAM: 12 GB



IGRU USTUPIO:  
**WIRETAP  
MEDIA**

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

IZDAVAC  
Frogwares

CENA:  
45€

RAZVOJNI TIM:  
Frogwares

TESTIRANO NA:  
PC

#### OCENA

8

- ✓ Ludi slučajevi
- ✓ Sjajno napisana priča
- ✓ Vrhunská glasovna gluma
- ✗ Nepotrebne sekvence borbe
- ✗ Pokoji bag

NARUĆITE  
**RUR**  
MAJICE

**KLA NR RRE**  
クラヌル・ルス

**SAMO U**

**SVE SU ISTE**

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

REKT

Autor: Božidar Radovanović

## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY VERSUS

ako je jedna od Ubisoftovih najvećih franšiza, igru iz Splinter Cell serijala sam imao priliku da zaigram tek pre nekih pet godina. Da budem iskren, do tog momenta nisam ni imao pojma šta ta igra zapravo predstavlja. Iz nekog razloga sam mislio da je u pitanju 2D stealth sidescroller, gde vam je cilj da pobegnete iz zatvora (jer ima "Cell" u naslovu, naravno).

Od davne 2002. godine pa danas, Splinter Cell serijal je obogaćen sa čak sedam igara, a mene je ipak nekako pronašao Chaos Theory iz 2005. godine. Ipak, nisam ga zai-grao zbog njegove singleplayer kampanje o kojoj svi pričaju, već zbog njegovog Versus moda. Mislio sam da će ovaj mod biti dobar način da se provede koje subotnje veče sa drugarima, ali ispaio je nešto mnogo više. Danas sa sigurnošću mogu

da kažem da je Splinter Cell: Chaos Theory Versus jedna od najboljih kompetitivnih igara u istoriji. Hrabra izjava znam, ali daću sve od sebe da vam objasnim zašto.

Chaos Theory Versus je striktno 2v2 duel između dve ekipe - Merkova (Mercenaries) i Špijuna (Spies). Iako nisam siguran da je prikladno nadenući joj ovakvu etiketu, posebno jer se gejplej Merkova i Špijuna drastično razlikuje, za svrhe ove "recenzije" nazvana ga stealth shooter-om.

Merkovi se igraju iz prvog lica, gde pored primarnog oružja u arsenalu poseduju dodatnu opremu, kao i dva posebna vizira (elektromagnetični i motion sensor). Od primarnih oružja ćete najčešće koristiti assault rifle koji poseduje i izuzetno važan scope, a od opreme tu su ne-

izostavne granate, gas maska i mine koje možete postaviti. Zadatak merkova je vrlo jednostavan - lišiti špijune svih njihovih života u partiji od 10 do 12 minuta i sprečiti ih da dođu do objektiva.

Špijuni se igraju iz trećeg lica, i to na potpuno drugačiji način. Oslanjuju se više na stealth, kao i na mnoštvo korisnih gedžeta i vision modova (night vision, heat vision). Obučeni su u klasično crno Splinter Cell odelo, kako bi što bolje iskoristili senku i sakrili se od merkova. Špijuni ne mogu da ubiju svoje protivnike na "standarde načine" (osim par izuzetaka), ali su zato daleko brži i okretniji od merkova. Pored šunjanja i prostog bežanja, glavno "oružje" špijuna je njihov tazer, koji stun-uje merkove na nekoliko sekundi, dimne bombe, kao i spy cam - gedžet koji im omogućava da sa bezbedne razdaljine posmatraju svoje okruženje. Glavni adut kamere je gas koji može da ispusti na komandu, koji će uspavati obližnjeg merka na oko 15 sekundi.

Sa svojih 4 života, zadatak špijuna je da, u zavisnosti od mape, zauzmu određen broj objektiva za određeno vreme. Objektivi su najčešće laptopovi koje morate uhakovati, bomba koju morate postaviti, kao i hard disk koji morate isporučiti na posebnu lokaciju na mapi.

Mapa ima oko 15-ak, od kojih su neke portovane iz prethodnog dela igre, Pandora Tomorrow. Mape su zaista



šarenolike, od orientalne baštne u Clubhouse i jezivog siročića u Orphanage, pa do napuštene bolnice u Hospital i muzgave uličice u Steel Squat. Ima zaista odličnih mapa, kao što je pomenuti Steel Squat, ali ima i prilično loših, u smislu balansa.

Sada kada znate o čemu se igra otprilike radi, moram da vam kažem da nimalo nije zahvalna za početnike. Štaviše, izuzetno je teška, čak iako ste iskusni u FPS igrama. Za početak do detalja morate naučiti mape koje igrate (što naravno postaje teže što je sama mapa veća i ako je layout komplikovan), pogotovo ako ste špijun zbog razgranate mreže ventova na istima.

Dalje, treba se navići na kretanje, opet, posebno ako ste špijun, jer vas samo jedna pogrešna greška može koštati života. U tom smislu, merkovi su "lakši" za igru ako ste početnik. Kretanje može biti prilično naporno, jer se može desiti da se vaš

špijun uhvati za neku ivicu ili objekat koji ne želite, a animation canceling ne postoji. Ako u sve to ubacite i lag, kretanje i ništanje vam mogu zadati ozbiljnu glavobolju.

Jedna od najbitnijih elemenata ove igre je upravo timski rad. Možda deluje jednostavnije od Kantera na primer, pošto u ovoj igri ima svega dva igrača po ekipi, ali je jednakom kompleksan. Slično bilo kojoj tactical shooter igri, game sense je od izuzetnog značaja, ali on naravno dolazi sa iskustvom i vežbom.

Svi pomenuti elementi igri daju neverovatno veliki skill ceiling, ali je takođe čine vrlo zabavnom, u slučaju da se oporavite od početnog šoka i uspete da se popnete uz veoma strmu "krivu učenja".

Balans igre je pomalo klimav, najviše u smislu mapa, jer i merkovi i špijuni mogu biti "OP" ako se nalaze u dobrim rukama. Svi smo čuli za "CT

i Terror sided mape", pa i u Chaos Theory Versus je slučaj sličan. Međutim, neke mape idu u toliku krajnost da su praktično neigrive, to jest nemaju nikakvu kompetitivnu vrednost. Deo ovog problema potiče iz ideje dizajnera i developera o tome "kako igra treba da se igra".

Gejplej merkova je u startu prilično intuitivan - čuvaj objektive, ne moj da dozvoliš da te izbežuješpijun i spremi se da se malo više setkaš na nekim spy sided mapama.

Pomislili biste da špijuni treba da uzmu isključivo pritajeni, stealth pristup (mapa su sa tom idejom i dizajnirane, pa su načičkane gomilom nepotrebnih elemenata), ali ispostavilo se da je "aggro meta" najbolja opcija. Ovo podrazumeva veliku brzinu, preciznost, snalažljivost i adaptaciju u zavisnosti od date situacije, kao i vrlo čest okršaj sa merkovima.

Ovde ću pomenuti i "spy grab". Ako špijun pod određenim uglom stane





iza merkovih leđa, ima opciju da ga zgrabi, a potom i da mu polomi vrat ako želi. Ovaj pristup je malo rizičniji, posebno ako je merk pažljiv, ali se definitivno može isplati.

Da je Ubisoft nastavio da se bavi igrom i da prati zajednicu igrača koja igra CT, danas bismo videli daleko bolju, balansiraniju, i i te kako životnu igru. A da, da li sam pomenuo da je igra praktično mrtva i da je trenutno aktivno igra možda 10-15 ljudi na svetu? Ubisoft je ugasio servere još pre nego što sam ušao u celu priču, pa su igrači morali da se osalone na alkave LAN simulatore poput Hamachi-ja, Tungle-a i Evolve-a, gde su lično hostovali mečeve. Možete pretpostaviti da je lag predstavljaog ogroman problem u nekim momentima.

Ubisoft je ubacio Versus mod i u Double Agent, ali vam ga nikako ne

preporučujem. Bilo je i pokušaja da se oživi CT Versus kroz indie projekt Project Stealth putem Kickstarter-a, ali posle očajne kampanje developeri su nažalost odustali. Da li postoji šansa da se Splinter Cell: Chaos Theory Versus ikada vrati? Možda. Ubisoft je nedavno najavio rimejk keca, tako da za nekih 5-10 godina možda dobijemo i CT, a zajedno sa njim i Versus mod.

Žao mi je što je Versus mod praktično "prošao ispod radara", i što više ljudi nije imalo priliku da ga isprobaju, jer iskreno mislim da je igra fantastična, zarazna i zabavna, i da je čak imala ogroman potencijal da zade u esports vode. Nadam se da će Ubisoft postati svestan kakvo je remek-deleno napravio, i da će se jednog dana smilovati i iskopati ga iz svog prašnjavog podruma.

**RAZVOJNI TIM:**  
Ubisoft Montreal,  
Ubisoft Milan

**IZDAVAČ:**  
Ubisoft

**GODINA IZLASKA:**  
2005.



## Genesis - oprema za prave igrače

Autor: Milan Janković

## HALO INFINITE NAJBOLJA BESPLATNA IGRA U 2021. GODINI

Iako će vam biti potrebna pretplata na Game Pass ili kupovina kopije Halo Infinite da biste igrali kampanju igre, multiplejer ove pucačine je potpuno besplatan za igranje na PC-u i svim Xbox platformama. Najnoviji Halo se vraća korenima koji su učinili starije igre tako voljenim, uz modernije mehanike kao što je sprint, plus mnoštvo novih alata kao što je neverovatno zabavni grapplehook. Ovo je savršen način da se vrati u Halo svet.

Sloboda za igranje i to na više platformi znači da je baza igrača Halo Infinite-a već neverovatno zdrava. Nećete imati problema da pronađete meč u bilo kom od glavnih modova igre, od kojih se vraćaju svi stari favoriti. Battle Pass nudi mnoštvo razloga za ulaganje, ali čak i bez njega, osnovna igra je toliko čvrsta i izaziva zavisnost da ćete vezivati meč za mečom. Kada Forge Mode kasnije bude bio uveden, količina sadržaja će u suštini biti...pa...beskonačna.



RAZVOJNI TIM:  
343 Industries

GDE PREUZETI:  
[https://store.steampowered.com/app/1240440/Halo\\_Infinite/](https://store.steampowered.com/app/1240440/Halo_Infinite/)



## CATS IN TIME

Ova opuštajuća slagalica vam zapravo zadaje veoma ozbiljnu misiju: Pronađite 200 mačaka koje su izgubile u vremenu! Mačke profesora Edgara slučajno su aktivirale njegovu vremensku mašinu i sada su u problemu, a na vama je da ih vratite kući. Putovaćete od drevnog Egipta do današnjih ulica Njujorka, pa čak i u budućnost, rešavajući zagone i zagone da biste ih oslobodili. Postoji šest karakterističnih lokacija, svaka sa predivnim detaljima i opuštajućom muzikom. Ako imamo jednu kritiku na račun Cats in Time, to je da možete da igrate samo prva dva nivoa pre nego što platite da biste otključali ostatak igre, ali je i dalje zarazna i slatka mala slagalica koju vredi igrati.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:  
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:  
PINE Studio

CENA:  
Besplatno / mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:  
Galaxy A50

OCENA

DA



Autor: Stefan Starović



# LENOVO LEGION M600

## Solidan bežični miš

Bežični miševi postaju sve popularniji u gejming svetu pre svega zato što su uglavnom rešeni problemi sa povozivanjem i kašnjenjima, a i realno je lakše igrati bez smetnji u vidu kabla. Opet konstantan pad cena novih tehnologija je prouzrokovao veću dostupnost ovih uređaja širem krugu korisnika pa samim tim i veću popularnost i među brendovima koji ne spadaju u sam vrh.

### Lenovo Legion M600

Lenovo definitivno vrlo ozbiljno nastupa u poslednje vreme sa svojim Legion gejming pod-brendom i jedan bežični miš kao što je M600 kako doprinosi dobrom imidžu. U pitanju je vrlo prepoznatljiv oblik, da ne kažem da vrlo liči na neke konkurenčne modele, ali opet ne mogu reći da je to loša stvar, naprotiv.

Ono što je dodatno dobro jeste što je ovo miš koji je u potpunosti prilagođen i levorukim i desnoručnim igračima – ne samo da je oblik potpuno simetričan, već i forward/back dugme imate sa obe strane uređaja što je zaista retkost u današnje vreme. Treba obratiti pažnju da su same dimenzije uređaja nešto veće pa će više odgovarati korisnicima koji imaju veće šake. Dizajn je vrlo sveden i siva boja će se lepo uklopiti i u neki moderan kancelarijski prostor, a RGB osvetljenje je izvedeno vrlo diskretno gde je istaknut samo točkić i Legion logo na zadnjoj strani, s tim da se svetlost može podešavati u svim bojama spektra. Točkić u sredini je urađen od vrlo kvalitetne gume i sa sitnim kramponima omogućava vrlo udobno korišćenje.

M600 je na računar moguće povezati na nekoliko načina – standar-

dno preko kabla, preko Bluetooth konekcije ili preko USB dongle sa 2.4GHz wireless konekcije. Bluetooth je namenjen pre svega ako biste ga koristili u poslovne svrhe sa nekim laptop računaram i ta vrsta povezivanja je realno vrlo komotna ali nije baš za igranje. S druge strane wireless veza je odlične brzine sa manje od 1ms vremenom odziva. Jedino što je nezgodno kod wireless dongle uređaja koji ide u USB port jeste što je on nešto većih dimenzija pa je teško da ima smisla da ga stalno držite ubodenog u laptop koji nosite sa sobom. USB-C port preko koga punite miša sa prednje strane je vrlo pravilnog oblika pa je pristup lagan, iako svakako preporučujem korišćenje priloženog USB kabla jer je izuzetnog kvaliteta, u nekoj nuždi će vam poslužiti bilo koji kabl za punjenje telefona. Naravno možete najnor-



malnije da se igrate dok se miš puni a tu dolazimo i do jedne od njegovih najbitnijih karakteristika – vrlo je teško naći miš u ovom cenovnom rangu sa sopstvenom punjivom baterijom, obično se koriste samo one AA tipa. Trajanje baterije takođe možete optimizovati korišćenjem high-low prekidača sa donje strane koji će ograničiti brzinu komunikacije sa računaram (u Bluetooth modu je uvek ograničena) ili isključivanjem RGB osvetljenja. U modu najveće uštede proizvođač tvrdi da možete izvući čak 200 sati rada iz baterije pri čemu je za njeno potpuno punjenje potrebno samo 2.5 sati. S druge strane ako vam se baterija baš potpuno isprazni dobro je znati da ako

baš ne možete da istrpite kabl za toliko miš može za samo 10 minuta napuniti bateriju tako da će ona izdržati narednih 10 sati.

Performanse optičkog senzora su nekako pale u drugi plan kod gejming miševa danas jer prosto svi senzore koji su i značajno bolji od onoga što većini korisnika zapravo i treba. I ovde je situacija slična sa Pixart 3335 senzorom rezolucije 16.000 DPI koji će definitivno biti sasvim dovoljan za ogroman broj korisnika. Treba napomenuti i da bi dugmići trebalo da budu izuzetno izdržljivi sa glavna dva koja su deklarisana na čak 50 miliona klikova, dok su ostali deklarisani na po 3 miliona klikova što je podatak koji sam

iskreno prvi put video kod nekog proizvođača, obično se ništa drugo prosto ni ne pominje.

### Zaključak

Lenovo Legion M600 smo za sada videli samo kao uzorak ali očekujemo da kada se pojavi na našem tržištu njegova cena bude oko 60 evropskih novčanih jedinica što je kada se pogleda šta sve donosi zaista izuzetno povoljna ponuda. Bežični miš sa više različitih vidova konekcije, punjivom baterijom, vrhunskim senzorom i odličnim oblikom je zaista teško naći po toj ceni. Pritom ne govorimo o nekim nepoznatim kineskim proizvođačima već o vrlo renomiranom brendu kao što je Lenovo. Svakako ukoliko ste u potrazi za jednim ovakvim uređajem treba obratiti pažnju na Legion M600.

### Karakteristike:



<b>Model</b>	Lenovo Legion M600
<b>Tip</b>	Bežični Optički miš
<b>Povezivanje</b>	USB, Wireless, Bluetooth
<b>Senzor</b>	16.000 DPI
<b>Dodatno</b>	DPI prebacivanje, podešavanje osvetljenja, punjiva baterija sa brzim punjenjem



Autor: Stefan Starović



## XBOX SERIES S

Mali Xbox koji je mogao

Prišlikom lansiranja poslednje generacije konzola svi su pričali o tome da li će sve radići u 4K rezoluciji u najmanje 60, a možda čak i 120fps, da li će to biti toliko veliki skok u performansi u odnosu na prethodnu generaciju i slično. U sklopu svih tih najava, fokusiranih pre svega na PlayStation 5 i Xbox Series X kao „flagship“ konzole, nekako je kod pravih gejmera skoro pa potpuno nezapaženo prošla najava za Xbox Series S – konzolu koja je voljna da žrtvuje rezoluciju i performanse kako bi next-gen iskustvo ponudila po značajno nižoj ceni. A onda su došli problemi sa isporukama nove generacije konzola koje i dalje ni kod nas i ni svetu ne možete baš tako lako naći, akut-

ne nestašice grafičkih kartica za računare, nekoliko novih naslova i interesantna vest – tokom proteklog Black Friday najprodavanija konzola je bila Xbox Series S. Stoga smo odlučili da se pozabavimo upravo ovim pomalo autsajderom, da vidiemo šta nudi, šta može da ispunи, a potencijalno da li čak može zamjeniti i neprikosnoveni PC računar?

### Xbox Series S

Prvo što svako mora da primeti kada otvorí kutiju u kojoj se nalazi Series S konzola jeste koliko je prosto mala, uopšteno gledajući u odnosu na ono što očekujemo od konzole. Praktično gledano deluje kao malo veća knjiga ili za nijansu veći ru-

ter kablovskog operatera, čak sam sličan komentar i dobio do nekoliko ukućana koji nisu znali šta je nova stvarčica pored televizora. Potpuno je bela, osim jednog dela sa leve (ili gornje, zavisno da li ste konzolu postavili horizontalno ili vertikalno) koji ima mrežicu crne boje, pa su se mnogi šalili kako se radi o ringli šporeta, ili u blažoj varijanti zvučniku. Taj otvor je naravno sistem za hlađenje koji možete primetiti da duva malo toplijih vazduh prilikom igranja, ali ništa značajno, a pogotovo je bitno naglasiti da konzola u praktično svim režimima ostaje gotovo potpuno nečujna što je vrlo pohvalno. Sa prednje strane se nalazi jedan taster za uparanje gamepada i jedan USB port,

“UREĐAJ JE JAKO MALIH DIMENZIJA I INTERESANTNOG DIZAJNA”

dok se sa zadnje strane nalaze još 2 USB porta, HDMI izlaz, LAN port, port za proširenje SSD-a i naravno mesto za napajanje. Kada se upali samo logo ima neku interesantnu belu svetlost koja izbija iz njega i to deluje i diskretno i intrigantno u isto vreme, ali načelno gledano ovo nije uređaj koji je napravljen da privlači pažnju, naprotiv. Gamepad se nije mnogo promenio u novoj generaciji, što je i logično jer je iskreno i bio jako dobar i ranije, malo je unapređen d-pad i dodata je bolja tekstura sa zadnje strane, ostalo je sve manje-više isto kao i iz Xbox One generacije što je po mom mišljenju savsim u redu. Jedina mana koju sam ja uvek video sa Xbox gamepadom jeste što koristi standardne AA baterije – s jedne strane uvek ih možete lako i brzo zameniti, ali s druge strane morate ih stalno kupovati, ako se igrate često bolje je kupiti neki od dostupnih takozvanih play-n-charge kitova sa punjivim baterijama, međutim ovo je naravno isključivo pitanje ličnih preferencija.

Ono što me iznenadilo prilikom otvaranja kutije jeste jedan kartončić na kome je otprilike bilo kako se konzola povezuje na TV i instrukcije da skinem Xbox aplikaciju za svoj telefon kako bih nastavio dalje. Prva reakcija je bila „pa šta će mi mobilna aplikacija, kao da ne znam da povežem konzolu?!“ ali sam odlučio da prihvatom savet i moram priznati da se nisam pokajao – aplikacija je odlična i vrlo vas brzo i lako vodi kroz

proces povezivanja na wi-fi mrežu (koju opet pokupi sa mobilnog), povezivanja Xbox naloga, ažuriranja firmware-a, instaliranja dodatnih aplikacija poput YouTube ili Netflix i svega što je neophodno na početku. Praktično vas potpuno lišava potrebe da kontrolerom ubade slova po on-screen tastaturi što je mene nekako uvek nerviralo i zaista mi se ceo proces izuzetno svideo. Pritom aplikacija i kasnije ima svoju upotrebnu vrednost – možete u svakom trenutku videti koje imate instalirane igre i koliko je slobodnog prostora (čak i na više konzola povezanih na isti nalog), screenshotovi iz igre se automatski šalju u aplikaciju odakle je lako ih dalje podeliti ili snimiti na telefon, uključivanje roditeljskih kontrola i gomila drugih korisnih stvari. Zaista čestitke na ovoj implementaciji, nešto što me je potpuno iznenadilo.





i u televizore srednjeg i nižeg ranga u narednih nekoliko godina, ali se opet postavlja pitanje da li vam je to toliko bitno? Ja sam konzolu probao sa svojim televizorom koji jeste 4K, ali nema više frekvencije osvežavanja, dok sam iskreno najveći deo vremena proveo sa njom na televizoru u dnevnoj sobi koji je realno samo Full HD rezolucije. Zašto? Prosto razlika u kvalitetu prikaza nije toliko značajna bez obzira što sam Series S ubacio u 4K mod, oba televizora su za svoje vreme bila visoka klasa pa je sama reprodukcija boja vrlo dobra, a u dnevnoj sobi mi je bilo mnogo komfornije i logičnije da se igram. I prosto je to to, pitanje komfora, a Series S to svakako pruža.

Druga bitna informacija za Series S jeste da je u pitanju potpuno digitalna konzola – ne poseduje čitač optičkih diskova. Ovo ima neke svoje definitivne nedostatke jer ne možete kupiti polovne igre, ne možete pozajmljivati diskove od prijatelja i kolega, ne možete iskoristiti stare igre ukoliko ste ranije posedovali bilo koji Xbox ranije (praktično je sve backwards kompatibilno što je zaista izuzetno postignuće). Takođe veliki upitnik kod ove konzole jeste i SSD od samo 512GB, odnosno nekih 364GB koliko ostane slobodno kada odbijemo operativni sistem i sve ono što je instalirano na početku. S obzirom da samo Forza Horizon 5 zauzima nešto preko 100GB, Call of Duty Vanguard oko 60GB i tako da-

**“GAME PASS JE  
ONO ŠTO OVU  
KONZOLU ČINI  
IZUZETNOM  
KUPOVINOM”**

Ije jasno je da je realno da na ovaj kapacitet diska stavite u najboljem slučaju oko 10ak igara. Međutim pitanje je zapravo koliko često igrate toliko različitih igara, ja sam recimo na moj Series S tokom testiranja instalirao nekih sedam komada, ali sam realno duže igrao samo dve, najviše zbog toga što je Halo Infinite zapravo tako dobra igra. S druge strane postoje opcije za unapređenje kapaciteta za skladištenje – početkom sledeće godine se u prodaji očekuju SSD kartice za proširenje kapaciteta 512GB, 1 i 2TB, ali će cene u početku biti paprene, od 140 evra za najmanju pa do celih 400 za najveću opciju. Međutim ako niste spremni da platite toliko postoje i druge opcije, pre svega u vidu eksternog diska, ja sam na konzolu prikačio standardni USB 3.0 disk i sa njega bez problema možete igrati igre sa ranijih generacija konzola međutim ne i one pravljene za Series X|S, njih možete samo arhivirati na eksternoj memoriji. Opće kada se pogleda za Halo Infinite koji zauzima oko 40GB mi je trebalo cirka 7 minuta da ga arhiviram na eksterni disk i isto toliko da ga vratim nazad na konzolu, zaista prihvatljiva brzina kojom možete prebacivati igre.

SSD proširenje kao opcija deluje izuzetno skupo, ali moram priznati da je sama funkcionalnost prilikom korišćenja zaista donosi neke do skora neverovatne prednosti. Prvo i logično igre se jako brzo učitavaju, ali je to očekivano. Drugo je takozvana quick resume mogućnost



Xbox Series konzola što znači da sam sada u Halo, vratim se u meni, odvozam par vožnji u Forza Horizon 5 i onda se opet vratim u Halo, praktično trenutno u isti onaj trenutak u kome sam i bio, pa makar to bila i u sred makljaže sa nekoliko neprijatelja. I sve to radi tako da korisnik o tome ni ne razmišlja, brzo i lako, nisam očekivao da će to biti tako dobra opcija. Konačno kada uporedimo ovu konzolu sa PC računarom brzina kojom dođete do samog igranja je neverovatna – objasnjuju to plastično, uzeo sam kontroler, kliknuo sam da se konzola upali, kliknuo na daljinskom da upalim TV, kliknuo da promenim source sa televizije na HDMI, OS je već učitan, sedam na kauč i klikćem na Halo, sledećeg trenutka je puška na ekranu. Ovo je bilo toliko brzo da sam uzeo

štopericu – od klika na logo kontrolera (konzola je sama bila otišla u sleep mod) do pucanja iz puške u Halo je prošlo manje od 7 sekundi! Dobra stvar je i što je u poslednje vreme Microsoft sa svojim Xbox ekosistemom dosta sluša korisnike i njihove želje pa imamo nekoliko jako user friendly unapređenja koja su pre svega namenjena onima koji bi voleli da njihova konzola malo više bude PC. Jedno od njih je na primer mogućnost da potpuno normalno koristite miša i tastaturu, ja sam uključio Logitech bežične periferije i sve je radilo odlično od prvog trenutka, osim toga što mi je bilo malo čudno da sedim za trpezijskim stolom i da kontrolišem lika na televizoru u dnevnoj sobi, ipak je kontroler nekako logičnija opcija.

Pritom podrška u igrama zavisi i od samog izdavača, na primer u Halo Infinite imate potpuno kontrolu nad podešavanjima tastature i miša kao i na PC računaru (pritom je Halo svakako i cross-platform multiplayer pa se na istim serverima nalaze igrači koji igraju i sa kompjuterom), ali recimo Doom Eternal ne podržava miša i tastaturu već morate igrati na kontroleru. Za neke naslove je tastatura ipak izuzetno bitna, recimo Flight Simulator 2020 sigurno radi mnogo lakše ako imate tastaturu za sve te silne komande, a za očekivati je i da sa ovom mogućnošću bude više izdavača koji će izbacivati strategije za konzole. Dodatno interesantno jeste što je Microsoft izbacio i Edge browser za konzolu pa je možete koristiti i kao „chromebuk“ računar u dnevnoj sobi što je



“SSD JE ZAISTA  
MUNJEVITO  
BRZ PRILIKOM  
UČITAVANJA  
IGARA”

samo po sebi interesantno, a i može biti argument da nije uređaj samo za igranje. Ipak ne treba očekivati da sve ide kao po loju još uvek – nisam uspeo da instaliram neke ekstenzije, Adblock na primer što me je dosta demoralisalo u ovom smeru.

#### Game Pass

Glavni argument Xbox Series S konzole je ipak samo jedna usluga – Xbox Game Pass. Za one koji iz nekog razloga nisu čuli za ovu pretplatu u pitanju je model gde se za oko 10 dolara/evra mesečno pretplatite na veliku biblioteku igara (uključujući i sve Microsoft naslove prvog dana čim izadu). Pritom postoje dve kategorije – jedna je standardni Game Pass, a druga je Game Pass Ultimate. Game Pass Ultimate u odnosu na standardnu opciju košta 5 dolara/evra više ali za to dobijate pristup i igrama iz EA Play programa, Xbox Live Gold pretplatu (potrebna za igranje većine multiplayer igara, to se na konzolama i dalje plaća) tako da to deluje svakako kao bolja opcija. Ja sam uplatio mesec dana Ultimate pretplatu za potrebe testiranja i samo prvi

dan instalirao Forza Horizon 5, Halo Infinite, FIFA 21 (ima i PES 21, ko šta voli), Doom Eternal, Aliens: Fireteam Elite, Hellblade: Senua's Sacrifice, definitivno veći broj igara nego što postoji teoretska šansa da instaliram. S obzirom da je Microsoft ozbiljno krenuo u kupovinu studija, uključujući i celu Bethesda, jasno je da je vrednost Game pass pretplate već sada izuzetno dobra a da će samo i rasti i to je glavna prednost novih Series konzola, a pogotovo Series S modela. Jer ako vam nije bitno da čim igra izađe morate da je igrate uvek ćete imati poprilično veliku biblioteku odličnih naslova s kojima ćete provesti odlično vreme a to će vas na godišnjem nivou koštati otprilike kao jedna i po AAA igra na dan izlaska, ovoj ponudi je zaista teško parirati.

Naravno nije sve baš tako idilično – pre svega činjenica da Microsoft store zvanično ne postoji u Srbiji pa nalog morate registrovati negde u UK ili USA (ili na nekoj drugoj destinaciji ukoliko znate neki drugi jezik osim engleskog), a što sa sobom povlači i činjenicu da ne možete u prodavnici koristiti direktno karticu neke od naših banaka. U praksi to

znači da morate otići na neki sajt za preprodaju kodova, kupiti kod njih ili direktno Game pass pretplatu ili wallet top-up dopunu i onda to aktivirati na svom nalogu. Za nekog ko je vičan internet kupovini ovo možda i ne deluje toliko komplikovano ali bi bilo mnogo jednostavnije da to može da uradi bilo koji korisnik. Nažalost za sada, kao ni kod Sony konkurenциje, nema naznaka kada bi se regularne prodavnice mogle aktivirati u našoj zemlji i to je nešto što za sada moramo da prihvatimo kao tako.

#### Zaključak

Kada se sve podvuče jasno je zašto je Series S konzola naizgled niotkuđa postala izuzetno popularna – u pitanju je relativno jeftin sistem, oko 350 do 400 evra zavisno od prodavnice kod nas, dobroih mogućnosti, sa odličnim sistemom pretplate, i ono što je najbitnije u ovom trenutku: lako ga je nabaviti. Za jače konzole morate da „pravite čeku“ i jurite ili da platite često i do 50% više od preporučene cene kod preprodavača, dok situaciju sa grafičkim karticama za PC računare bolje da opet i ne pominjemo. Za cenu iole pristojne polovne grafičke kartice namenjene igranju u Full HD rezoluciji možete kupiti ceo Series S. Naravno, nedostatak optičkog drajva, relativno mali prostor za skladištenje i teškoće oko pravljenja naloga u Srbiji jesu neki kompromisi koje morate napraviti, ali iz moje perspektive Xbox Series S predstavlja sjajnu vrednost na današnjem tržištu.

**KONZOLA.RS**

**RAZBIJAMO  
VAŠE KONZOLE!**

**ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA**

WWW.KONZOLA.RS    066/9141831    INFO@KONZOLA.RS

