play! zine
br.156 | Februar 2022.

NAJAVA MESECA:
TOP IGRE FEBRUARA

REVIEW:
UNCHARTED: LEGACY OF THIEVES COLLECTION

HARDWARE:
LENOVO LEGION H500 PRO

REVIEW:
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX EXTRACTION

REVIEW:
POKEMON LEGENDS: ARCEUS

IGRA MESECA:
GOD OF WAR

play! zine

# BROJ 156 – FEBRUAR 2022.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

**UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:**
Božidar Radovanović, Stefan Starović, Milan Janković

**REDAKCIJA:**
Luka Komarovski, Stefan Starović, Milan Janković

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

**ART DIREKTOR/PRELOM:**
Dušan Nešović

**KONTAKT:**
PLAY! magazine
www.play-zine.com | www.play.co.rs
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.-Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Prošao je i prvi mesec 2022. godine, nekom brzo, nekom sporo. Utisci su pomešani kao emocije fanova PES- a (da, i dalje nas boli).

Elem, iako se činilo da neće biti previše posebna kako smo navikli na prethodne januare, godina je počela zapravo prilično jako. Pošteno smo se izigrali sa Kratosom i to na računarima, nešto što mi u redakciji do skora nismo ni sanjali da će se desiti.

Uncharted kolekcija je došla na PS5 sa raznim osveženjima, nova Pokemon igra je osvanula na Switch konzolama, Rainbow Six Extractions je izašao nakon doooosta odlaganja, a odigrali smo i koju partiju nove besplatne Yu-Gi-Oh igre.

Sve u svemu, januar je bio dobar mesec za gejming, a po svemu sudeći ni februar neće nimalo zaostajati. ELDEN RING IZLAZI!!!

Okej izvinjavam se na urliku, ali ipak se radi o praktično najiščekivanijoj igri decenije ako ste Souls fan. Pored toga, stiže nam i Horizon Forbidden West, te Total War Warhammer 3 i dosta drugih igara. Bacite samo pogled na našu rubriku TOP igre februara i sve će vam biti jasnije.

Uživajte u broju i vidimo se u sledećem, a do tada pratite naš sajt i društvene mreže. Ciao!

# Sadržaj

FLASH VESTI ..... 7

PATREON STRANA ..... 19

NAJAVE MESECA: Top igare februara ..... 22

DOMAĆA SCENA ..... 26
PLAYCON WINTER: Finale indie takmičenja ..... 26

Aeterna Noctis ..... 28
Beyond a Steel Sky ..... 32
Expeditions: Rome ..... 36
God of War ..... 40
Marsupilami: Hoobadventure ..... 46
Pokémon Legends: Arceus ..... 48
Tom Clancy's Rainbow Six Extraction ..... 52
Uncharted: Legacy of Thieves Collection ..... 54
Yu-Gi-Oh! Master Duel ..... 58

REINSTALACIJA: Timon & Pumbaa's Jungle Games ..... 62

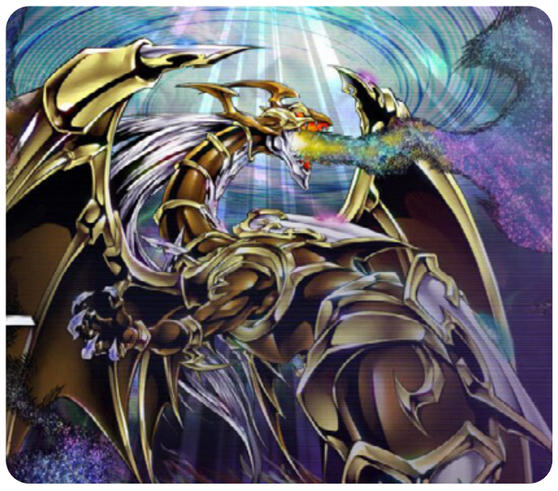
BESPLATNI KUTAK ..... 64
U POKRETU ..... 65

HARDWARE: Genesis periferije ..... 66
HARDWARE: Lenovo Legion H500 Pro ..... 70



**40** IGRA MESECA: GOD OF WAR PC

**46** REVIEW: MARSUPILAMI: HOOBADVENTURE


**58** REVIEW:YU-GI-OH! MASTER DUEL

**36** REVIEW: EXPEDITIONS ROME

PLAYSTUDIOS
europe

## WITCHER SERIJA PONOVO DOVELA DO SKOKA IGRAČA U THE WITCHER 3: WILD HUNT

Prva i druga sezona The Witcher serije značajno se razlikuju po strukturi i pričama koje kazuju, ali jednu stvar imaju zajedničku – uticaj na bazu igrača u The Witcher 3.

Kao sama prva sezona, i druga je dovela do skoka broja igrača u ovom ostvarenju studija CD Projekt Red. U The Witcher 3 je nedavno zabeležen izuzetan broj igrača na Steam platformi, najveći od 2019. godine – čak 71.000. Broj igrača nije blizu rekordnog od 92.000, ali je reč o izuzetno impresivnoj cifri.

Zašto? Ovde je u pitanju 6 godina stara singlplejer igra koja se i dalje izuzetno igra, iako je zahvaljujući popularnosti koju je pružila serija na Netflixu. Samim tim, očekujte sličnu vest i kada treća sezona na osvane na Netflixu, pošto je ona već potvrđena.

Što se tiče Witcher budućnosti u gejming svetu, nemamo mnogo naznaka za neku od narednih igara, osim da CDPR radi na takvim projektima. Ono što je izvesno je da tokom 2022. godine dobijamo next-gen nadogradnju za The Witcher 3, što će dodatno doprineti porastu baze igrača.

## DŽORDŽ R.R. MARTIN IZJAVIO DA ELDEN RING IZGLEDA "NEVEROVATNO"

Čuveni pisac zaslužan za serijal knjiga i TV seriju Game of Thrones, doprineo je nastanku video igre Elden Ring koja se treba pojaviti ovog februara.

Džordž R.R. Martin je svoj doprinos u saradnji sa studijom From Software dao kroz izgradnju sveta, pisanju mitosa i pozadinske priče za Elden Ring.

U iščekivanju fanova na izlazak igre, Martin je podelio da igra izgleda neverovatno po njegovom mišljenju.
Martin je odavno završio svoj rad na igri, navevši da su od tada prošle godine, ali da je oduševljen radom koji je From Software uložio u nastanak igre Elden Ring.

Ne moramo se mnogo pitati kako Elden Ring tačno izgleda, pošto je FS već podelio niz snimaka i trejlera, a jedan od njih možete pogledati ispod.

Elden Ring izlazi 25. februara za PC, Playstation i Xbox platforme.

## NAUGTY DOG TRENUTNO RADI NA VIŠE IGARA

Naughty Dog je rekao da radi na „projektima više igara“.

Vođa studija Neil Druckmann pomenuo je trenutno opterećenje studija tokom Sonijeve CES 2022 prezentacije.

Nakon što je komentarisao nadolazeći film Uncharted i TV seriju HBO-a The Last of Us, Drukman je rekao: „I umiremo od želje da podelimo sa vama višestruke projekte igara koje imamo u radu u Naughty Dogu.

Uoči objavljivanja The Last of Us Part 2 u junu 2020., direktor igre Drukman je rekao da bi njegov sledeći naslov mogao biti nastavak – nacrt priče je već napisan za potencijalnu treću igru u The Last of Us serijalu – ili nova intelektualna svojina.

Kopredsednik Naughty Dog-a Evan Vels rekao je u aprilu 2021. da se studio još uvek bori da u potpunosti primeni strategiju razvoja više projekata,

nešto što je prvo pokušao da uradi sa The Last of Us i Uncharted 3.

Od ovog studija u skorijem periodu očekujemo Legacy of Thieves kolekciju da se pojavi za PC publiku, kao i za Playstation 5 sa unapređenjima

## GHOST OF TSUSHIMA DO SADA PRODAT U 8 MILIONA PRIMERAKA

Ghost of Tsushima, najnovija Playstation franšiza, prodata je u 8 miliona primeraka, objavio je developer Sucker Punch.

Ovo predstavlja povećanje od 1,5 miliona primeraka od poslednjeg objavljivanja rezultata prodaje igre, koje je bilo u martu prošle godine.

Najveći deo ove prodaje se verovatno pripisuje Director's Cut, koji je prošlog leta objavljen za PS5 i PS4 sa grafičkim poboljšanjima i dodatnim sadržajem.

Prekretnica u prodaji znači da je Ghost of Tsushima među najuspešnijim PlayStationovim originalnim izdanjima igara, uključujući Horizon Zero Dawn (10m) i God of War 2018 (20m).

## TAKE-TWO KUPIO MOBILNOG DEVELOPERA ZYNGA ZA NEVEROVATNIH 12,7 MILIJARDI DOLARA

Kompanija iza Grand Theft Auto igara, Take-Two, objavila je svoju nameru da kupi giganta mobilnih igara Zynga u ugovoru vrednom 12,7 milijardi dolara – najvećem ikada u industriji igara.

Dogovor će videti kombinaciju Take-Two-ove blokbaster konzolnih i PC franšiza uključujući GTA, Borderlands, NBA 2K i BioShock, sa Zynga-inim izuzetno popularnim brendovima društvenih igara, uključujući FarmVille i Words With Friends.

U saopštenju, Take-Two je rekao da će ga akvizicija uspostaviti kao „jedan od najvećih i najraznovrsnijih izdavača mobilnih igara u industriji“. Zynga ima više od 183 miliona aktivnih korisnika mesečno koji igraju njene mobilne igre.

Kompanija je rekla da bi Zynga stručnost mogla da joj pomogne da pokrene svoje ambicije za besplatno igranje i više platformi, i da joj pomogne da prenese svojstva Take-Two konzole/računara na mobilne uređaje i doda nove režime igre.

Nakon akvizicije, Frank Gibeau će nastaviti da služi kao predsednik i izvršni direktor Zynge, dok će menadžerski tim Take-Two voditi kombinovanu kompaniju.

Zynga će nadgledati sopstvene napore kompanije Take-Teo za mobilne uređaje u budućnosti, uključujući posao T2 Mobile Games, koji će raditi pod brendom Zynga, ali kao kao sopstvena franšiza unutar kompanije.

Postojoće mobilne ponude izdavača Take-Two uključuju Dragon City, Monster Legends, Top Eleven, Two Dots i WWE SuperCard.

Zynga ugovor predstavlja najveću akviziciju ikada u industriji igara, nadmašujući Tencentovu investiciju u SuperCell (8,6 milijardi dolara) i Microsoftov otkup Bethesde (8,1 milijardi dolara).

## STEAM DOŠAO DO REKORDNIH 28 MILIONA ISTOVREMENIH KORISNIKA

Samo par dana kasnije, Steam je postavio novi rekord po broju istovremenih igrača. Prema SteamData, aktivno je bilo preko 28 miliona istovremenih igrača 9. januara 2022.

Steam je premašio 27 miliona istovremenih igrača u novembru 2021. To u osnovi znači da je Valveova digitalna usluga uspela da nadmaši svoj prethodni milionski rekord za mesec i po dana.

Takođe je zanimljivo pogledati najčešće igrane igre kada je Steam postavio svoj novi rekord za istovremene igrače. Counter-Strike: Global Offensive je na vrhu, a slede DOTA 2, PUBG Battlegrounds i Apex Legends. GTA5 je na petom mestu, a slede Rust, New World i ARK. Football Manager 2022 takođe radi odlično jer je na 9. mestu, a Team Fortress 2 je na 10. mestu.

## QUANTIC DREAM PORED STAR WARS ECLIPSE RADI I NA HUMORISTIČKOJ AAA IGRI

Quantic Dream, developer koji stoji iza nedavno najavljenog Star Wars Eclipse i Detroit: Become Human, trenutno razvija drugu AAA igru uz Star Wars Eclipse, prema insajderu bliskom studiju.

Korisnik Twitera @AccNgT, koji je tvitovao snimke ekrana Star Wars Eclipse nekoliko dana pre nego što je zvanično otkriven na dodeli nagrada The Game Awards, tvrdi da je još jedna igra, koju ovaj put razvija Pariski tim, u produkciji u Quantic Dream-u.

Igra je navodno zasnovana na „The Dark Sorcerer"-u koji je tehnički demo razvijen za Playstation 4 konzolu, ali do sada iz njega nije nastala punokrvna igra. Izvor blizak studiju naveo je da se radi o igri naprednijoj od Star Wars Eclipse, što zvuči dosta zanimljivo, kao i da će biti humoristička igra što je prilično retko kada se radi o video igrama.

U 12-minutnom klipu, vidi se čarobnjak kako baca mračnu magiju, pre nego što se otkrije da se cela stvar odvija na filmskom setu, a demo se pretvara u komični skeč. Quantic Dream's Detroit: Become Human takođe je započeo život kao tehnološki demo pod nazivom „Kara".

## DŽABE PILETINA! PUBG POSTAO BESPLATAN ZA IGRANJE

Baš kao što je najavljeno na The Game Awards 2021, PUBG: Battlegrounds je zvanično besplatan na svim platformama. Sada i igrači na PC-u i konzolama mogu da iskuse besplatnu akciju poput njihovih prijatelja sa mobilnih telefona. Iako je PUBG prva igra koja je napravila od betl rojal žanra ovo što je danas, Kraftonovo čedo su po popularnosti pretekli Fortnite i Warzone, možda upravo zbog njihove odluke da igre budu besplatne

Igra će od danas zarađivati pare isključivo preko prodaje kozmetike, a ako ste ranije kupili betl rojal dobićete premijum uslugu, Battleground Plus. Ovo će vam dati pristup, ranked igranju, custom modovima a dobićete i specijalne ajteme u igri. Dobijate i PUBG Special Commemorative Pack sa besplatnim lutom. Pored toga što je igra postala besplatna, danas je izašao i novi 15.2 patch koji donosi gomilu novog sadržaja u igru.

PUBG je 2017. godine bio najveća betl rojal igra na tržištu, a vreme će pokazati da li će ovaj potez vratiti ovog trendsetera u prvi plan. Ponavljamo, ranked igranje nije otključano za free2play igrače.

## BATTLEFIELD 2042 BELEŽI MANJE OD 9000 AKTIVNIH IGRAČA

Battlefield 2042 nastavlja da tone sve dublje i dublje, a čak je i naterao Steam da napravi izuzetak u svojoj politici povraćaja novca.

S obzirom da je bio na lošem glasu mesecima pre svog zvaničnog izlaska, jasno vam je koliko je situacija ozbiljna. Od 85.531 recenzija na Steam-u, preko 66% je negativno. Imajući u vidu njihove reakcije, Steam je otišao korak dalje kako bi "smirio" svoje nezadovoljne mušterije.

Steam igračima pruža mogućnost povraćaja novca u slučaj u da kupljena igra nije ispunila njihova očekivanja. Ovaj proces mora biti pokrenut u roku od 14 dana od kupovine igre, pod uslovom da je kupac nije igrao duže od dva sata. Steam je napravio izuzetak sa Battlefield 2042.

Broj igrača koji pikaju Battlefield 2042 nastavlja da opada velikom brzinom. Steam je u novembru zabeležio pik od 100.000 igrača, broj koji je ovih dana spao na patetičnih 9000.

Za razliku od PC igrača, igračima na PlayStation-u novac neće biti vraćen. Ipak, cela gejming zajednica je složna u neverici da je jedna igra uspela da ispadne toliko loša da je naterala Steam da promeni svoja pravila.

Igrači se sada vraćaju starim igrama u serijalu, a budućnost Battlefield franšize je u ovom trenutku neizvesna.

## DATUM IZLASKA STALKER 2 POMEREN ZA DECEMBAR

Na našu veliku žalost, STALKER 2 će svetlost dana videti tek krajem godine. Međutim, iz poruke developera GSC Game World ipak možemo videti da je razlog i te kako opravdan.

"Teška srca smo odlučili da odložimo STALKER 2: Heart of Chernobyl za 8. decembar 2022. godine. Ipak, iako je ova odluka bila veoma teška, smatramo da je ispravna, jer je igri potrebno još poboljšanja i poliranja. Naš glavni prioritet je da našim fanovima donesemo igru koja će ispuniti sva njihova očekivanja".

Na kraju svog saopštenja na Twitter-u, GSC je dodao da će uskoro prezentovati novi showcase za igru.

Nadamo se da će GSC uspeti da nam doneti dostojan nastavak vredan čekanja, posebno jer je bilo dosta drame oko njegovog developmenta, i to još od 2010. godine. Svakako ne želimo polugotovu igru!

## PREDSEDNIK SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT-A OTKRIO DA 17 STUDIJA RADI NA PS EKSKLUZIVAMA

Veliki igrači su se prošle godine takmičili ko će kupiti više manjih razvojnih studija, a titulu je odneo Xbox za koji rade developeri iz 22 studija. Međutim ni Sony ne zaostaje sa akvizicijama. Deo Sony familije čini 17 studija koji vredno rade na novim PlayStation ekskluzivama koje dolaze ove i narednih godina. Developeri koji su deo PlayStation Studios-a su:

- Team Asobi
- Bend Studio
- Bluepoint Games
- Firesprite
- Guerrilla Games
- Housemarque
- Insomniac Games
- London Studio
- Media Molecule
- Naughty Dog
- Nixxes
- Pixel Opus
- Poliphony Digital
- Sab Diego Studio
- Santa Monica Studio
- Sucker Punch i xDEV projekat (saradnja sa ambicioznim studijima širom planete)

Na završenom CES 2022 događaju predsednik i CEO Sony Interactive Entertainmenta, Džim Rajan, nas je podsetio da druga PlayStation 5 godina donosi različita uzbuđenja, a i predstavljen je novi PSVR 2 set. U nastavku pogledajte obraćanje Rajana tokom Sonijeve prezentacije.

## AWESOME GAMES DONE QUICK 2022 DOGAĐAJ SKUPIO REKORDNIH 3.4 MILIONA DOLARA

Najbolji spidraneri sa severnoameričkog kontinenta su se još jednom okupili tokom humanitarnog događaja Awesome Games Done Quick i skupili rekordnu cifru za Fondaciju za prevenciju kancera. Ove godine, učesnici i gledaoci širom sveta su skupili 3,416,729 dolara do 16. januara, što je za nekih 300,000 dolara više od prethodnog rekorda iz 2020. godine.

U samo poslednja 24 časa je donirano preko dva miliona dolara, što je pomoglo da se obori stari rekord, a zajednica spidranera je tokom događaja pružila preko 150 sati spidranova, trka, skečeva i drugih humanitarnih akcija. Prošle godine je organizacija skupila 2.7 miliona za vreme AGDQ, a 2.9 milona dolara je skupljeno tokom Summer Games Done Quick-a u julu. Novac je išao fondaciji Doktori bez granica.

AGDQ spektakl je trajao od 9. do 16. januara, a u proseku je 73,000 gledalaca pratilo strim. Najveći broj gledalaca je bio prisutan tokom slepog prelaženja Sekiro: Shadows Die Twice. Mitchriz-a je gledalo 113,011 ljudi, a događaj je skupio 11.6 miliona sati pregleda. Definitivno ne propustite da pogledate u nastavku kako je Mitchriz sa povezima preko očiju, za manje od dva sata, završio Sekira.

## SONY NASTAVLJA PROIZVODNJU PLAYSTATION 4 ZBOG NESTAŠICE PS5 KONZOLA

Sony je navodno produžio proizvodnju svoje poslednje generacije PlayStation 4 konzole, pošto je Playstation 5 i dalje u oskudnoj ponudi zbog ograničenja komponenti.

To je prema novom izveštaju Bloomberga, koji tvrdi da je korporacija planirala da prekine proizvodnju PS4 konzola prošle godine, ali je sada rekla partnerima u montaži da će nastaviti da proizvodi konzolu do 2022.

Odluka će dovesti do proizvodnje oko milion PS4 jedinica ove godine, tvrdi se, i nadoknaditi deo pritiska na proizvodnju PlayStation 5, koja zahteva naprednije čipove.

Povećanje proizvodnje će takođe pomoći Soniju da pregovara o boljim poslovima sa proizvodnim partnerima, prema Bloombergovim izvorima.

Portparol Sonija je potvrdio da će se proizvodnja PS4 nastaviti ove godine: „To je jedna od najprodavanijih konzola ikada i uvek postoji prelaz između generacija“, saopštila je kompanija.

PS4, pušten u prodaju 2013. godine, do danas je prodat u više od 116 miliona jedinica.

PS5 je bilo teško kupiti još od njegovog lansiranja u novembru 2020. jer se Sony borio da proizvede i distribuira dovoljno jedinica da zadovolji potražnju.

## ACTIVISION-BLIZZARD OTPUSTIO GOTOVO 40 ZAPOSLENIH ZBOG INCIDENATA NA RADNOM MESTU

Activision Blizzard se rešio skoro 40 zaposlenih zbog incidenata na radnom mestu od prošlog leta.

U julu 2021. kompaniju je tužilo Kalifornijsko odeljenje za zapošljavanje zbog neuspeha u rešavanju seksualnog uznemiravanja i diskriminacije zaposlenih žena.

U pokušaju da se bori protiv navoda o toksičnosti na radnom mestu i neuspeha da se pozabavi tim problemom, kompanija je pokrenula istragu o navodima o seksualnom uznemiravanju i drugom nedoličnom ponašanju.

Prema izvorima Wallstreet Journala, Activision je od prošlog jula primio oko 700 izveštaja zaposlenih u vezi sa nedoličnim ponašanjem na radnom mestu i drugim pitanjima – što je broj sporova izdavača – i do sada je pregledao oko 90% njih.

Activision Blizzard je, međutim, potvrdio da je 37 zaposlenih „napustilo" kompaniju, a još 44 je disciplinski kažnjeno u okviru istrage o navodima o seksualnom uznemiravanju i drugom nedoličnom ponašanju.

WSJ tvrdi da je izvršni direktor Activision Blizzarda Bobi Kotik odložio planove za objavljivanje sažetka ovih radnji pre Božića jer bi to moglo učiniti da situacija izgleda još gore nego što se već znalo.

Svakako, reč je o koraku u pravom smeru.

## HOGWARTS LEGACY MOŽDA IZAĐE TEK 2023. GODINE

Hogwarts Legacy, predstojeći Hari Poter RPG, možda neće biti lansiran do 2023, otkriva jedan novinar blizak izdavaču.

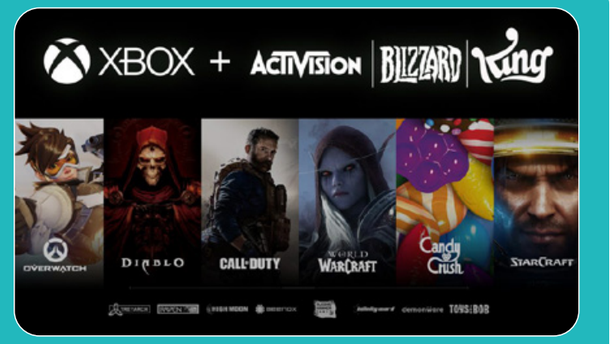
Govoreći u svom podkastu Sacred Simbols, Kolin Morijarti je, kada je njegov suvoditelj pokrenuo igru u diskusiji, rekao: „Čujem iza kulisa da igra neće izlaziti ove godine, i da u nekoj vrsti nevolje."

Iako Moriarti nije precizirao, igra nije bila javno prikazana neko vreme i trenutno nema datum izlaska nakon 2022. godine

Tvrdi se da Hogwarts Legacy možda neće biti lansiran do 2023. godine.

Krajem prošle godine, Rachel Vakeli, generalni direktor Warner Bros., govorila je za časopis Toy World o IP-u Wizarding World, u kojem je spomenula „dva glavna izdanja u 2022. godini". Prvi je bio predstojeći film Fantastic Beasts: The Secrets of Dumbeldore, rekla je ona, koji će biti objavljen u Velikoj Britaniji 8. aprila. Drugi je bio Hogwarts Legacy.

## MICROSOFT KUPIO ACTIVISION BLIZZARD ZA 68 MILIJARDI DOLARA!!!




Kako prenosi The World Street Journal, Microsoft je upravo pazario Activision Blizzard po ceni većoj 68 milijardi dolara!

Samo nekoliko minuta nakon što je WSJ saopštio kako je Microsoft blizu kupovine čuvene gejming kompanije, sam Activision Blizzard je potvrdom priveo kraju sve spekulacije.

Microsoft će kupiti Activision Blizzard za 95 dolara po akciji, u gotovinskoj transakciji u vrednosti od 68,7 milijardi dolara. Kada se transakcija zaključi, Microsoft će postati treća po veličini svetska kompanija za igre, odmah iza Tencenta i Sonija. Planirana akvizicija uključuje kultne franšize iz studija Activision, Blizzard i King kao što su Warcraft, Diablo, Call of Duty i Candy Crush.

Activision Blizzard, pored svog osnovnog poslovanja za razvoj igara i izdavaštvo, vodi globalnu esport mrežu preko MLG-a (Major League Gaming). Kompanija ima skoro 10.000 zaposlenih širom sveta.

„Igrači iz celog sveta vole Activision Blizzard igre i verujemo da će kreativni timovi tek da urade svoj najbolji posao", rekao je Fil Spenser u izjavi. „Zajedno ćemo izgraditi budućnost u kojoj ljudi mogu da igraju igre koje žele, praktično gde god žele."

Ova vest je stigla kao iznenađenje za celu gejming zajednicu ako uzmemo u obzir koliko je drame pratilo Activision Blizzard u poslednjih nekoliko godina. Posebno nas je iznenadila potvrda da će Bobi Kotik ostati direktor firme, čovek kojeg mnogi optužuju da je glavni krivac za sve seksualne optužbe koje su upućene firmi.

Da li verujete da će se ovakva investicija isplatiti Microsoft-u?

## SONIJEVE AKCIJE PALE ZA 7% USLED VESTI O MICROSOFT-ACTIVISION KUPOVINI

Akcije Sonija su u utorak pale za preko 7% nakon vesti da Microsoft planira da kupi Activision Blizzard.

Proizvođač Xbox-a objavio je pre nego što je tržište danas otvoreno da namerava da kupi izdavača Call of Duty i World of Warcraft u ugovoru od 68,7 milijardi dolara – najvećim u industriji igara do sada.

Microsoft navodno planira da nastavi da pravi „neke" Activision Blizzard igre za PlayStation konzole nakon što se preuzimanje očekuje 2023. godine, a šef Xbox-a Fil Spenser je tvrdio da „nije naša namera da odvučemo zajednice od te platforme".

# MICROSOFT ŽELI DA ZADRŽI CALL OF DUTY NA PLAYSTATION KONZOLAMA

Kupovina Activisiona od strane Majkrosofta došla je kao veliko iznenađenje i šok pred Playstation publiku, pošto je time sudbina mnogih franšiza na Sonijevim konzolama postala neizvesna.

Tu govorimo o baš velikom broju igara, ali prvenstveno o Call of Duty serijalu, koji ima ogromnu bazu igrača na Playstationu. Na svu sreću, Activision neće imati isti tretman kao i Bethesda kada je u pitanju Xbox ekskluzivnost.

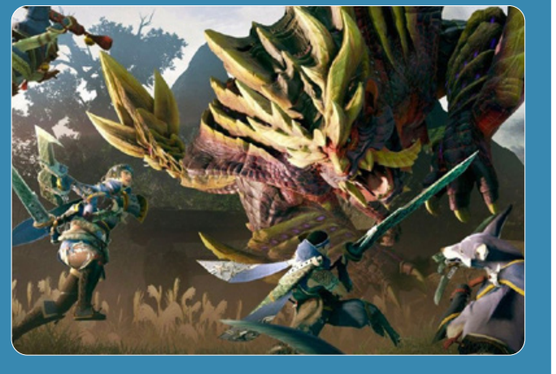
Fil Spenser, glavni zaduženi za Xbox brend i gejming diviziju u Majkrosoftu, izjavio je da će Call of Duty franšizu zadržati na Playstation konzolama, pošto je, kako navodi, "Sony ključan deo gejming industrije i Microsoft ceni uzajamnu povezanost".

Dobar potez giganta iz Redmonda, ali moramo napomenuti da se u razgovoru nisu spominjale druge franšize mimo Call of Duty igara, tako da je u tom slučaju situacija neizvesna.

Takože, bitno je napomenuti da će igrači na Xbox konzolama imati hrpu benefita kada se radi u budućim Call of Duty ostvarenjima.

# MONSTER HUNTER RISE PRODAT U PREKO 8 MILIONA PRIMERAKA

Capcom je danas objavio da je Monster Hunter Rise za Nintendo Switch i PC (Steam) isporučio 8 miliona jedinica širom sveta. Nažalost, Capcom nije otkrio tačnu prodaju po platformi.



Kako se navodi u saopštenju za javnost, serijal Monster Hunter sastoji se od lovačkih akcionih igara koje bore igrače protiv džinovskih čudovišta u prelepom prirodnom okruženju. Počevši od prvog naslova 2004. godine, serija je od tada prerasla u globalni fenomen sa kumulativnom prodajom serije koja je premašila 78 miliona jedinica isporučenih do 30. septembra 2021.

Monster Hunter Rise je objavljen za Steam 12. januara 2022. Sa podrškom za 4K visoke rezolucije i funkcijom glasovnog ćaskanja za PC, igra je pružila sveže iskustvo lova koje je pobralo pohvale igrača. Štaviše, povećao je bazu igrača u širokom spektru zemalja i regiona. Ovo, u kombinaciji sa prodajom Nintendo Svitch verzije, dovelo je do toga da su globalne isporuke igre premašile 8 miliona jedinica.

Capcom sada planira da objavi Monster Hunter Rise: Sunbreak u leto 2022. Monster Hunter Rise: Sunbreak je ogromna premium ekspanzija za ovu novu MH igru.

# GHOSTWIRE TOKYO IZLAZI VEĆ U MARTU?

Pravo iznenađenje očekuje nas već u prvom kvartalu ove 2022. godine, pošto bi Bethesdin Ghostwire: Tokyo, iza koga stoji i Shinji Mikami, mogao biti objavljen u martu.

To je prema informacijama PlayStation Store-a za igru, koju je snimio MP1st, u kojoj je kao datum objavljivanja naveden 24. mart 2022.

Bethesdina PS5 ekskluziva trebalo je da bude objavljena prošle godine, ali je tokom leta zvanično odložena za početak 2022. godine.

Akcioni horor naslov, koji je u razvoju kod kreatora Resident Evil-a  Tango Gameworks, trebalo je da bude objavljen 2021. na Sonijevoj konzoli i računaru.

Kašnjenje je značilo da verzija Xbox konzole gotovo sigurno neće biti objavljena pre 2023. Microsoft je prošle godine kupio Tangovu nadređenu Bethesdu i poštuje ugovore o ekskluzivnosti PlayStation-a za Ghostwire, kao što je to učinio za Deathloop studija Arkane.

# ZA PRELAZAK ELDEN RING ĆE VAM TREBATI OKO 30 SATI

From Software je potvrdio da Elden Ring može biti završen za oko 30 sati. A ona će naravno imati još desetina sati dodatnog gejmpleja izvan glavne kampanje

Tokom video intervjua Taipei Game Show 2022, producent Jasuhiro Kitao je upitan koliko je vremena potrebno da se pobedi predstojeća igra u Dark Souls stilu.

„Ovo će se značajno razlikovati od igrača, ali u smislu ciljeva postavljenih tokom razvoja, ideja je da bi glavna ruta mogla da bude završena u roku od oko 30 sati", odgovorio je on.

„Igra kao celina je prilično masivna i sadrži još mnogo desetina sati igre, ali ako govorimo samo o glavnoj ruti, ne bi trebalo da traje mnogo duže od toga."

Kao i u prethodnim From Software igrama, igrači mogu da prenesu sačuvane podatke iz jednog igranja u drugi, kada će se takođe suočiti sa jačim neprijateljima.

„S obzirom na to da je svet tako ogroman, igra je dizajnirana tako da se može preći, a da ne morate da doživite sve", rekao je Kitao.

## RESPAWN RADI NA 3 STAR WARS IGRE, MEĐU NJIMA JE I JEDI: FALLEN ORDER 2

Electronic Arts je najavio produženje svog partnerstva sa Lucasfilm Games-om, čime će developer Battle Royale ostvarenja Apex Legends, Respawn Entertainment, raditi na tri nova projekta iz Star Wars franšize.

U najavi, kompanija je zvanično najavila nastavak Star Wars Jedi: Fallen Order, zajedno sa dva nova projekta u razvoju u novim timovima u okviru Respawn hijerarhije.

Prvo, novu Star Wars pucačinu iz prvog lica vodi bivši veteran LucasArts-a i kokreator Medal of Honor serijala, Piter Hiršman, koji je ranije radio na originalnim Battlefront igrama, The Force Unleashed i još mnogo toga.

Hiršman je poslednji put režirao VR naslov za 2020. Medal of Honor: Above and Beiond.

Respawnov treći projekat Star Wars je strateška igra razvijena kroz produkcijsku saradnju sa Bit Reactor-om, koji je novi studio koji su formirali veterani XCOM-a i Civilization studija Firaxis Games.

Respawn će razviti novu stratešku igru u Star Wars franšizi, dok Bit Reactor vodi razvoj naslova, rekao je EA.

Sa drugim studijima izvan EA organizacije koji rade na Star Wars igrama, moramo priznati da je sila i te kako sa fanovima ove franšize.

## GOD OF WAR VEĆ PRODAT U PREKO MILION PRIMERAKA NA PC-U

God of War je izašao na PC 14. januara i po preliminarnim informacijama, ova najnovija ekskluzivna igra za Playstation dobro se prodaje na PC platformi. Igra je bila najprodavaniji naslov na Steam-u u poslednje dve nedelje, a prema SteamSpy, prodata je u najmanje milion primeraka..

Trenutno SteamSpy procenjuje da je igra prodata između milion i dva miliona primeraka. Imajte na umu da SteamSpy prikazuje samo procene prodaje igre (na osnovu broja igrača koji poseduju igru). Takođe imajte na umu da SteamSpy prati samo javne profile, što znači da se oni sa privatnim profilima (koji poseduju igru) ne računaju. Stoga, i teoretski, stvarna prodaja računara može biti veća od milion. Takođe ne zaboravimo da je God of War dostupan preko drugih digitalnih servisa za PC, kao što je Epic Games Store, koji se ovde ne računa.

## BLIZZARD RADI NA SURVIVAL IGRI

Blizzard je najavio da radi na potpuno novoj survival igri za PC i konzole. Iako ne znamo mnogo o ovoj igri, Blizzard trenutno gradi tim za nju.

Blizzard je ovom priliko izjavio:

„Blizzard kreće u našu sledeću misiju. Idemo na putovanje u potpuno novi univerzum, dom potpuno nove igre preživljavanja za PC i konzolu. Mesto puno heroja koje tek treba da upoznamo, priče koje tek treba da se ispričaju i avantura koje tek treba da se proživi. Ogromno područje mogućnosti koje čeka da bude istraženo."

I to je to. Pošto Blizzard trenutno regrutuje programere, možemo sa sigurnošću pretpostaviti da ova igra neće izaći u naredne dve ili tri godine. S druge strane, a pošto je ovo Blizzard, može potrajati više od četiri godine. Drugim rečima, ne očekujte da ćete uskoro igrati ovu igru. Štaviše, možemo pretpostaviti da će biti objavljen samo na platformama trenutne generacije.

Ova vest dolazi nakon što je proglašeno da je Microsoft kupio Activision-Blizzard.

## ZVANIČNO NAJAVLJEN CRYSIS 4

Crytek je zvanično najavio da radi na četvrtom delu u Crysis franšizi, sa trenutno radnim nazivom – Crysis 4.  Kako bi proslavili ovu najavu, tim je objavio CG trejler koji možete pronaći ispod.

Crysis 4 je još uvek u veoma ranoj fazi razvoja. Kao takav, ne biste trebali očekivati da ćete ga uskoro igrati. Vrlo je verovatno da će Crytek-u biti potrebno 4-5 godina da ga objavi, i to u najboljem slučaju.

„Kako razvoj bude napredovao, objavićemo više detalja kada budemo mogli. Ali u međuvremenu, znajte da naš posvećeni i talentovani tim naporno radi kako bi vam doneo istinski pucač sledeće generacije." objavili su iz Cryteka.

# 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 BUDEMO 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 NISTE ZNALI KAKO?

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

QUBE

www.qube3dstudio.com

Autor: Milan Janković

# TOP IGRE FEBRUARA

## DYING LIGHT 2 STAY HUMAN

Zombiji, parkur, razgranate priče i još mnogo toga čine Dying Light 2 jednom od mojih najiščekivanijih igara početkom februara. Odlična je stvar što ovaj naslov izlazi početkom meseca, jer su za sredinu i kraj meseca planirane 2 baš jake igre.

Prvo Dying Light je bio zaista zabavan parkur šuter iz prvog lica sa ciklusom dan/noć u kojem su zombiji postali mnogo strašniji kada je sunce zašlo i uključivao je kul sistem za više igrača koji je omogućavao neprijateljskim onlajn igračima da vas love kao ekstra moćnog neprijatelja nemrtvih . Dying Light 2: Stay Human preuzima sve to i čini ga većim i boljim.

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

## SIFU

Sloclap je napravio neverovatnu igru sa Absolverom. Nažalost, ta utakmica nije izazvala veliku pažnju. Ali zahvaljujući toj igri, Sloclap je dobio kultni status u industriji igara i više ljudi je obratilo pažnju kada je Sifu prvi put najavljen. Igra borilačkih veština koja ima stotine jedinstvenih napada, igra će vam omogućiti da živite punim životom borilačkih veština – bukvalno, kako starite kad god padnete u borbi.

Svaki put kada igrač umre, on će se pojaviti na istom mestu, ali ostariti nekoliko godina. Kako starite, vaši napadi postaju jači, ali imate manje života. Prilično kul!

Iskreno, borilačkih igara nikad dosta, a Sifu izgleda kao jedna koju ćemo dugo igrati.

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

## DYNASTY WARRIORS 9: EMPIRES

Dynasti Warriors se vraća svojim korenima sa Dynasti Warriors 9: Empires. Uklanjanje sumornog otvorenog sveta i vraćanje na strategiju zasnovanu na igranju osvajanja Kine postavljenom na različite nivoe, Dynasti Warriors 9: Empires je dobio odlične kritike kada je lansiran u Japanu prošlog meseca. Sada stiže na zapadne obale, a vi ćete ponovo imati priliku da divljate hiljadama bezimenih vojnika.

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

## THE KING OF FIGHTERS XV

Najnovija borbena igra koja će se boriti protiv zajednice borbenih igara na mreži! King of Fighters XV će biti lansiran sa 40 likova koji se mogu igrati, dok će DLC-ovi nakon lansiranja uvesti još 12 likova u bliskoj budućnosti. Ako ste spremni i spremni da uđete u ovu igru i da se takmičite u ovoj igri, razmislite o tome da odmah dobijete sezonsku propusnicu kako biste odmah imali pristup novoobjavljenim likovima.

Još jedna tabačina pored Sifu u ovom mesecu.

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

# TOTAL WAR WARHAMMER III

Ako uživate u igricama Total War koje pružaju masovne, epske bitke u realnom vremenu sa ogromnim vojskama, a pritom i u mračnom fantazijskom univerzumu Warhammera, uživaćete u Total Warhammeru. Treći deo sudeći po prikazanom izgleda veći i bolji nego ikad.

Total War Warhammer III zaključuje epsku potragu koju je pokrenula Creative Assembly. Predstavljajući mnogo novih frakcija i tipova jedinica, Total War Warhammer III je najambicioznija, najveća strateška igra koju je iko ikada napravio.

**17. FEBRUAR - PC**

# HORIZON FORBIDDEN WEST

Mislio sam da je originalni Horizon Zero Dawn lep i dosadan, i nadam se da će nastavak biti lep i uzbudljiv umesto toga. Manje dosade, više akcije. Opet, ovo govorim o mnogim igrama u kojima stalno morate da birate stvari i pravite – samo da je Horizon Zero Dawn imao toliko toga da je bilo izuzetno dosadno igrati.

Ipak, nastavak izgleda sjajno i ja volim robote dinosauruse u hladnom postapokaliptičnom svetu. Takođe bi trebalo da izgleda bolje nego ikada na PS5.

Jedan od vodećih PlayStation naslova izlazi ovog meseca. Aloy će ponovo osvojiti srca PlayStation igrača uz Horizon Forbidden West, koji će se pojaviti isključivo na PlayStation konzolama.

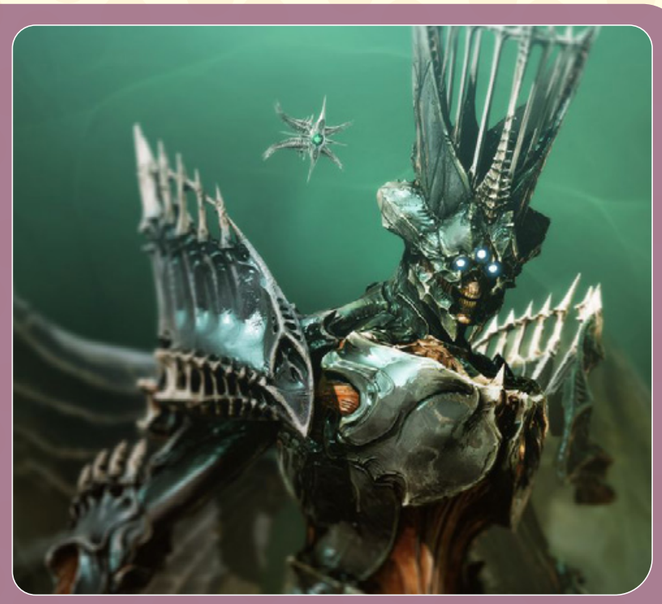
**18. FEBRUAR - PS4, PS5**

# DESTINY 2: THE WITCH QUEEN

Dugo nisam igrao Destiny 2, zapravo, mislim da niko iz redakcije u poslednje vreme nije igrao ovaj naslov. U prošlosti sam igrao poprilično i Witch Queen ekspanzija mi daje više nego dobar izgovor da se vratim nazad.

Prvo pravo proširenje na Destiny 2 u dugom, dugom vremenskom periodu, Witch Queen bi trebalo da revidira gomilu sistema, da doda novi sadržaj uključujući novu kampanju o titularnoj kraljici, Savathun i njenoj suparnici Eris Morn.

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



# ELDEN RING

Možda najiščekivanija igra decenije, Elden Ring konačno dolazi ovog meseca. Istražite igru Souls otvorenog sveta sa predanjem koje je napisao niko drugi do Džordž R. R. Martin. FromSoftware ima za cilj da revolucioniše žanr koji su sami razvili, uvodeći novo doba Souls igara koje će sigurno inspirisati jednak broj nadahnutih igara i besramnih imitatora. Elden Ring će definitivno biti neverovatan dodatak bibliotekama mnogih igrača, a takođe će sigurno omogućiti mnogo smicalica za više igrača između prijatelja i stranaca.

Igrali smo mnogo sati u Network Test beta fazi i imamo više uzbuđenje nego ikada zbog akcione RPG igre otvorenog sveta. Elden Ring se nadovezuje se na svaku prethodnu Souls igru (uključujući Bloodborne) i veoma liči na logičan sledeći korak za studio. Jedva čekamo.

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

# VELIKO FINALE
# PLAYCON INDIE TAKMIČENJA

## 26.FEBRUAR
## 13:00 ČASOVA

Posle nezaboravnog zimskog izdanja **PlayCon gejming konferencije**, Play! organizuje takmičenje za indie developere iz regiona u saradnji sa **Playstudios Europe**. Timovi će imati priliku da predstave svoje projekte, a najbolji će osvojiti nagradu u vrednosti od 5000$! Veliko finale će se održati 26. februara u 13:00 časova!

Počevši od 02. februara pa sve do velikog finala takmičenja, na zvaničnom PlayCon sajtu, socijalnim mrežama i YouTube kanalu predstavićemo vam spotlight video projekata svih naših finalista, tako da vas tokom celog meseca čeka gomila sjajnog sadržaja sa regionalne gejming scene!

Finalisti, imena njihovih projekata i raspored njihovih video prezentacija:

- 02. februar: Mad Mage Games – Fantasy Engine
- 04. februar: Tricoman studios – Massa: Origins of Ozgalor
- 08. februar: Dream Team – Signal Alert
- 10. februar: Nothke – Podvarak
- 15. februar: Don Quixote – Rest House 2 – The Wizard
- 17. februar: Black Trumpet Games – Runick
- 19. februar: Crown Games – Bouncy Heroes

Nakon toga, 26. februara sledi i veliko finale, kada ćemo ponovo predstaviti sve finaliste i njihove projekte. Naš stručni žiri će tada izabrati i pobednički tim, koji će osvojiti vredne robne nagrade i finansijsku pomoć kao podršku u daljem razvoju.

Za sve vesti o PlayCon indie takmičenju i prezentacije indie timova posetite zvanični **PlayCon sajt**, **Play Instagram** i **YouTube kanal**.

play! PlayCon WINTER

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

# AETERNA NOCTIS

## VEČNA BORBA U NIKAD BOLJEM ODELU

Aeterna Noctis je ogromna igra. S obzirom da je još jedna u nizu metroidvania igara koje dosta podsećaju na i dalje neprikosnoveni Hollow Knight, uvek se postavlja pitanje – šta je razlikuje od konkurenata i, u ovom slučaju, zašto je Aeterna Noctis najbolja metroidvania igra 2021. godine (da, čak i pored Metriod Dreada Nintendo fanovi)?

Ovaj skriveni dragulj indie scene koji nas je zadesio krajem prethodne godine će mnogima proći ispod radara, mada ako ste fan žanra, definitivno ste za njega barem čuli, ako ne već i isprobali. Počevši od priče, koja u metroidvania igrama ne vuče glavni fokus, Aeterna Noctis se odlikuje jako dobrim pisanjem, iako ne preterano originalnim, razvijajući pažljivo kreiran svet ne samo kroz vizuelne aspekte (o kojima ću kasnije pričati), već i kroz jako intrigantno napisanu priču fantastike. Naime, vi ste kralj tame, osuđeni na besmrtnost zajedno sa svojom suprotnošću, kraljicom svetla, beskonačno se smenjujući na prestolu u nebesima. U poslednjem ciklusu borbe, kraljica svetla vas je svrgnula sa vašeg vladarskog mesta, te ste pali nazad na Aeternu, svet u kojem se igra dešava, pa imate zadatak da po ko zna koji put povratite svoje moći, uzdignete se u nebesa i ponovite duel koji se odigrava već beskonačan broj ciklusa. Odatle, likovi koje srećete, stanje Aeterne kao sveta i uloga boga Haosa koji je pripremio ovu celu zakusku, će vam postepeno davati uvid u pravac ove celokupne farse. Priča je od početka do kraja veoma zanimljiva - ne predstavlja ništa revolucionarno, ali svakako pruža vrlo zabavno iskustvo.

Ono što krasi Aeternu Noctis primarno jeste njen metroidvania gej-

mplej, koji sadrži više nego impresivan broj sistema, sa svojim prednostima, ali i manama. Naime, ovo je 2D platformer, a u ovom slučaju akcenat na platformisanju je jači nego u većini konkurenata, pa ne očekujte lagane sekvence, s obzirom da čak i pri jednostavnijim manevrima igra će zahtevati veliku preciznost i veštinu. Ovde se javlja doduše i prvi problem sa igrom, koji je donekle poboljšan menjanjem tajminga skoka, kao i pružanjem veće mobilnosti i bržom reakcijom vašeg lika u vazduhu. Aeterna Noctis je imala probleme sa responzivnošću i generalnim nezgrapnim osećajem prilikom kontrolisanja vašeg lika. Iako je to donekle poboljšano, skok i dalje može davati previše „plutajući“ efekat sa blagim kašnjenjem, što u igri koja zahteva veliku preciznost prilikom platformisanja, kao i borbe, ume dosta da oduzme na iskustvu. Iako je razvojni tim uveo dosta poboljšanja na ovom polju, i dalje ćete često uhvatiti sebe kako niste baš oduševljeni mobilnošću kojom se kreće kralj tame. Ipak, to ne znači da Aeterna Noctis predstavlja loše iskustvo, jer su ovi segmenti dosta proređeni, i generalno će vam

> “PRIČA JE OD POČETKA DO KRAJA VEOMA ZANIMLJIVA - NE PREDSTAVLJA NIŠTA REVOLUCIONARNO, ALI SVAKAKO PRUŽA VRLO ZABAVNO ISKUSTVO”

borbeni sistem o kojem ću upravo pričati, zajedno sa izazovnim platformisanjem biti zabavni. Ovo je ipak dosta subjektivno, jer je Aeterna Noctis znatno teža igra od većine metroidvania, pa ako ste neko ko ne voli jači izazov, onda ovo nije igra za vas.

Što se tiče borbe, ona je u velikoj meri slična onoj iz Hollow Knight-a, gde udarac ima određeni odbačaj, zasniva se na tajmingu i pozicioniranju, ali predstavlja i dalje jednostavno iskustvo udarca na jedno dugme bez određenih komboa, osim udarca iz skoka. Naravno, ovde se kombinuju i brojne sposobnosti koje donose poboljšanja u kretanju i dodatne opcije prilikom borbe, kao što su dash i brojne druge koje ćete kasnije otključavati. Na raspolaganju vam je i veliko drvo u kojem ćete trošiti iskustvene poene koje budete dobijali od ubijanja neprijatelja, pa ćete imati nekoliko različitih pravaca napretka, dok se između uglavnom nalaze bazični procentualni inkrementi na nivo štete koju nanosite ili za šansu za critical udarce. Ipak, drvo se razvija u kompleksnijem maniru kako budete prolazili dalje i svakako doprinosi na vašem specifičnom stilu igre. Pored toga, postoje i dragulji koje možete ubacivati u svaki deo oklopa koji nosite koji mogu dodatno definisati vašeg kralja tame. Borba je brza i relativno dosta responzivna, iako ne na nivou Hollow Knighta, ali taj nešto više sporiji osećaj nije toliko negativan koliko diferencira Aeternu Noctis kao igru.

Ono gde Aeterna Noctis stvarno briljira jeste dizajn. Igra izgleda maestralno, poseduje fascinantan broj različitih okruženja, od kojih su sva

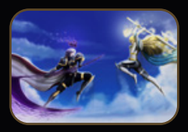
"AETERNA NOCTIS JE 2D PLATFORMER, GDE JE AKCENAT NA PLATFORMISANJU JAČI NEGO U VEĆINI KONKURENATA, PA NE OČEKUJTE LAGANE SEKVENCE"

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 7 1700X
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070 / AMD Radeon RX Vega 56
RAM: 8 GB
HDD: 20 GB

prelepo ručno dizajnirana i animirana. Apsolutni raj za oči od početka do kraja, zajedno sa sjajno animiranim segmentima i zanimljivo osmišljenim likovima. Čak i pozadine u ovom 2D okruženju konstantno imaju nešto što se dešava i kreće, svakako gradeći ogromnu količinu prostornog narativa i živosti, kao i smrti, sveta u kojem se nalazite. Bez ikakvog premca, Aeterna Noctis spada u jednu od najlepših 2D igara uopšte.

Odatle, sa strane dizajna postoji nekoliko propusta, s obzirom da igra veoma često ne ume najbolje da objasni kuda treba da idete, dok je mapa znatno više zbrčkana nego kod na primer Hollow Knighta, pa je prilično teško protumačiti gde se trenutno nalazite. Postoji i ogroman broj stvari koje možete skupljati, skrivenih puteva i slično, koji zapravo u ovoj količini mogu biti čak i previše za nekoga, jer se možete lako pogubiti u opštoj količini sadržaja kojom vas Aeterna Noctis zasipa od samog početka igre. Međutim, ako ste spremni da prebrodite to, očekuje vas i dalje odlično iskustvo praćeno zaista predivnom muzikom koja se savršeno uklapa sa maestralnim vizuelnim dizajnom. Glasovna gluma je nažalost ovde svedena na izmišljeni jezik kojim NPC-ovi govore, ali se svakako uklapa u univerzum u određenoj meri, iako bi bilo poželjnije možda da postoje istinske rečenice na engleskom, ali to je svakako subjektivno.

Sa time izrečenim, Aeterna Noctis ne odiše nekom nenormalnom originalnošću, na dosta mesta igra na sigurno, ne uvodeći ništa revolucionarno u žanr, već ispunjava postojeće standarde metroidvania žanra, prezentujući sebe kao jedno remek-delo audio-vizuelnog dizajna i solidne priče. Sve u svemu, predstavlja mandatorno iskustvo za svakoga ko voli izazov i ovaj tip igara.



IGRU USTUPIO:
**AETERNUM GAME STUDIOS**

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

**IZDAVAČ:**
Aeternum Game Studios S.L.

**CENA:**
29.99€

**RAZVOJNI TIM:**
Aeternum Game Studios S.L.

**TESTIRANO NA:**
PC

**OCENA 8.5**

- ✓ Zanimljiva priča
- ✓ Težak, ali nagrađujući gejmplej
- ✓ Vizuelni dizajn, muzika, atmosfera
- ✗ Kretanje i borba su na momente nezgrapni i ne baš najbolje responzivni
- ✗ Ne prilaže ništa novo u žanru
- ✗ Ume biti iritantno za one koji traže niži stepen izazova

NARUČITE
RUR
MAJICE
KLANRURRS
クラヌルル・ルス
SVE SU ISTE
www.rekt.shop
SAMO U
REKT

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

# BEYOND A STEEL SKY

## ROBERTE FOSTERE POSKIDAJ IM POSTERE

Beyond a Steel Sky je nastavak jedne simpatične point 'n' click avanture po imenu Beneath a Steel Sky. S obzirom da je razmak između ova dva dela skoro 20 godina, na meni je da vam raskrinkam sumnje da ćete morati da igrate antičku avanturu kako biste razumeli ovo novo čeljade Revolution Software-a. Očigledan stripski stil je prvo što će vam privući pažnju kada upalite igru, pa se Beyond a Steel Sky može okarakterisati kao old-school avantura sa nešto modernijim elementima kakve možete videti u Telltale igrama.

Počevši od narativa, bitno je napomenuti da je jedan od glavnih dizajnera upravo Dejv Gibons, ko-kreator kultnog stripa Watchmen, kao i Dejv Kamins, koji je u point 'n' click žanru poznat kao pisac Broken Sword serijala. Ovo se svakako vidi i na delu, s obzirom da je priča u Beyond a Steel Sky ubedljivo njen najjači aspekat. Pored odlično napisanih dijaloga, kojih stvarno ima nenormalno mnogo, kroz njih se još bolje gradi i zanimljivi cyberpunk svet u kojem se nalazite. Robert Foster, glavni lik, dolazi sa prerije pustoši u Union City, jedan od preostalih megalopolisa u svetu, kako bi otkrio ko je kidnapovao dečaka iz njegovog sela i spasio ga. Prilično jednostavan zaplet koji se poboljšava svakim korakom kroz priču i njene likove, s obzirom na stvarno fascinantan kvalitet pisanja i nivo karakterizacije koje ovi, maltene „pravi" ljudi i roboti, dobijaju. Ipak, odatle se i razvija jedan problem, iako priča zaista diže očekivanja. Nemojte pogrešno da me shvatite, na kraju ćete svakako biti veoma zadovoljni ako ste ovde zbog narativnog aspekta, ali ne očekujte neku nelinearnost i granajuće krajeve, jer je ovo u potpunosti linearno iskustvo od početka do kraja.

Kao i kod svake avanture, ovde ne trebate očekivati neki borbeni aspekat, s obzirom da je, kao što već pomenuh, fokus na narativu. Iz trećeg lica tumaraćete po Union City-ju, uglavnom nervirajući se koliko Robert sporo trči, pa će svaki backtrack segment biti toliko mučniji. Gejmplej se svodi na slušanje likova i rešavanje logičkih zagonetki tipičnim za ovaj žanr. Kroz razgovore dobijaćete određene poene koji će okvalifikovati tip čoveka kakav je Robert po standardima ovog megalopolisa. Pored toga, zagonetke na koje ćete naletati jesu preko uređaja za hakovanje koji će vam do-

> "PORED ODLIČNO NAPISANIH DIJALOGA, KROZ NJIH SE JOŠ BOLJE GRADI I ZANIMLJIVI CYBERPUNK SVET U KOJEM SE NALAZITE"

**“IZ TREĆEG LICA TUMARAĆETE PO UNION CITY-JU, UGLAVNOM NERVIRAJUĆI SE KOLIKO ROBERT SPORO TRČI, PA ĆE SVAKI BACKTRACK SEGMENT BITI TOLIKO MUČNIJI”**

pustiti da zamenite ponašanje robota i njihovih funkcionalnosti među sobom. Ovo zvuči zanimljivo u početku i svakako će vam pružiti neke zabavne kombinacije, međutim pri kasnijim segmentima, linearnost igre može dosta sputavati intuitvno razmišljanje, pa će se neke od ovih zagonetki svoditi na isprobavanje svih mogućih kombinacija dok igra ne bude bila zadovoljna da progresira priču dalje. Ovo je velika šteta, s obzirom da osnove postavljene za ovaj tip zagonetki otvaraju dosta prostora za nelinearnost i slobodu izbora igrača, ali nažalost nisu nimalo iskorišćene.

Beyond a Steel Sky odiše jako lepim stripovskim dizajnom, verno prenoseći taj stil u svaki aspekat svog predivnog sveta. Okruženja su zanimljiva, vrlo autentična i odišu originalnošću, dok potpuno ispunjavaju i prenose tu cyberpunk estetiku, pa ako ste fan iste, definitivno ćete se osećati kao kod kuće. Na stranu to, grafička podloga ima svoje gliČeve i probleme, pa ćete često videti klipovanje tekstura jedne kroz drugu, kao i to da pojedini likovi imaju jako čudne bagovite modele.

Muzička podloga takođe ne briljira - dosta je pasivna u odnosu na okruženje i svakako bi doprinela više da se čuju neke manje ambijentalne numere koje se uklapaju u okolinu i trenutnu atmosferu. Kamera takođe ume da napravi problem, pa se prilikom razgovora često može pozicionirati iza neke podloge, te nećete moći da vidite trenutnog aktera kako govori, što u početku ume biti smešno. Ukombinovano sa povremenim grafičkim bagovima, igra ume da izgubi na imerzivnosti, što je velika šteta s obzirom na to koliko je svet dobro dizajniran.

Sve u svemu, Beyond a Steel Sky je poprilično skupa igra za ono što nudi, međutim, ako vam ne smeta čvrsta linearnost ove priče i fan ste cyberpunka, možete očekivati jednu kvalitetno napisanu avanturu, sputavanu povremenim tehničkim problemima i sopstvenim ograničenjima u dizajnu.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-3470 / AMD FX-8350
GPU: NVIDIA GeForce GTX 970 / AMD Radeon R9 280X
RAM: 6 GB
HDD: 20 GB

IGRU USTUPIO:
**IRIS MEGA**

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

IZDAVAČ:
Revolution Software Ltd

CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Revolution Software Ltd

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **7**

- ✓ Jako dobro napisana priča…
- ✓ Odličan dizajn okruženja
- ✓ Zanimljive zagonetke…
- ✗ …ali veoma linearna
- ✗ Tehnički problemi
- ✗ …ali ograničavajuće i iritantne u kasnijem delu igre



# PODRŽI PLAY! RETRO

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

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

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

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

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

play! RETRO

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

# EXPEDITIONS ROME

## POSLEDNJA EKSPEDICIJA

Expeditions: Rome je treća, i najverovatnije poslednja igra u Expeditions serijalu nakon Conquistadora i Vikinga. Ako vam je falilo malo te klasične RPG zabave, ovo je idealan naslov za vas, sa više nego pristojnim dodatim osobnostima koje Rome čine vrlo specifičnom, ali i utoliko boljom igrom. Igra vas stavlja u ulogu mladog Legata čiji je otac ubijen kao posledica političkih sukoba prilikom uspona Gaja Julija Cezara. Kako bežite u vojsku u cilju da ugušite grčku pobunu, vaš cilj je da ultimativno postanete Legat kojeg će svi poštovati.

> “PRI KREACIJI VAŠEG LIKA IMAĆETE OPCIJU DA IZABERETE JEDNU OD ČETIRI KLASE KOJE LEPO PRIKAZUJU RAZLIČITE TIPOVE RIMSKIH JEDINICA”

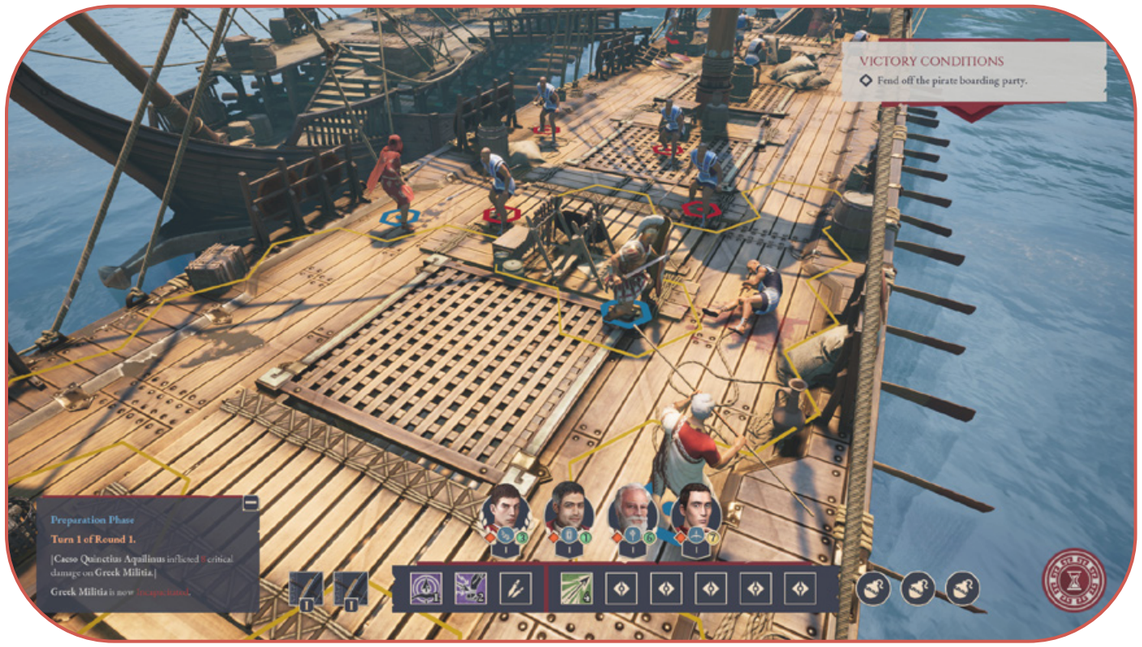
Priča odatle pruža veliki broj opcija, i predstavlja apsolutno najjači aspekat ove igre, s obzirom na ogromnu količinu izbora koju igrač ima, kao i broj različitih ishoda i posledica istih. Kako priča bude tekla, sve više ćete upoznavati svoje saborce, a moraćete i da balansirate određene odnose sa likovima, jer se neprijatelji lako mogu steći u ovako turbulentnom okruženju. Na sve to prevashodno utiče i jedna od tri veštine koju ćete izabrati prilikom kreiranja lika, i koja će dosta uticati na to kakvim metodama se koristite da biste nekoga privoleli, bilo da su one agresivne, logičke ili manipulativne.

Dijalozi su odlično napisani i glasovno odglumljeni, sa vrlo organskom i prirodnom interakcijom između vaših kompanjona, bilo da su u pitanju pošalice ili životne filozofije kao tema njihovih razgovora. Takođe u opcijama možete upaliti i combat death opciju koja uvodi permanentne smrti za vaše saborce ukoliko poginu tokom borbe, kao i ironman mod

koji vas svodi na jedan autosave bez opcije da se vratite i promenite odluku. Ove odluke se ogledaju kroz dosta različitih situacija, koje se neće svoditi samo na ono što kažete, već i na to kako ćete određeni grad napasti, ili prići pojedinim sukobima, kao i donositi potencijalno bitne političke odluke. Sve ovo doprinosi iskustvu, a fokus na igračevim izborima je za svaku pohvalu.

Gejmplej se sastoji iz nekoliko različitih segmenata, od kojih je svakako primarna potezna borba iz tipične cRPG izometrijske perspektive. Na početku ćete se rasporediti na heksagonalnoj mreži, odakle zatim igrate u kojem god redosledu poželite, trošeći kretanje vaše vojske i akcioni poen na jednu od dostupnih akcija. Nakon toga, neprijatelji imaju priliku da napadaju. Većina tipičnih elemenata iz TTRPG borbenog sistema je tu, pa će se fanovi klasične potezne borbe osećati kao kod kuće, dok je samo iskustvo veoma fluidno i dosta satisfaktorno, a postaje još interesantnije kako budete otključavali sve više opcija kroz igru. Pri kreaciji vašeg lika, imaćete opciju da izaberete jednu od četiri klase koje lepo prikazuju različite tipove rimskih jedinica, gde svaka ima i tri podklase u koje možete ulagati iskustvene poene. Ovo daje dosta prostora za buildove, međutim, treba voditi računa, s obzirom da opcija za resetovanje poena ne postoji, te će svako ulaganje biti permanentno.

Osim borbe kao takve, postoje i voj-



“MOŽETE SLATI SVOJE SABORCE NA ZADATKE OD KOJIH SU NEKI DA ISTRAŽUJU, BAVE SE POLITIKOM ILI TRENIRAJU REGRUTE”

ni sukobi koji su predstavljeni možda preterano jednostavnim interfejsom gde jedinice predstavljaju rombove, kvadrate i trouglove. U ovim segmentima kada se sukobite sa neprijateljskom vojskom, iskakaće vam često tri odluke koje možete doneti na osnovu trenutne situacije i koje mogu promeniti tok bitke. Vojsci dodeljujete centurione, kojima možete naložiti kakvu strategiju želite da koriste i koji će u zavisnosti od sopstvenih veština donositi više ili manje uspeha i plena. Sistem bitke kroz ove povremene odluke nije preterano dubok i poprilično će vam brzo dosaditi, gde ćete često imati osećaj da su čak i nepotrebne.

Na sve to dodat je i menadžment vašeg vojnog kampa, koji na momente ume biti zanimljiv, jer ostavlja utisak da se ipak brinete o svim tim građanima, kao što se od vas i očekuje. Možete slati svoje saborce na zadatke od kojih su neki da istražuju, bave se politikom ili treniraju regrute. Takođe, imate i znatno prostraniju regionalnu mapu, preko koje ćete putovati između lokacija, dok usput morate voditi računa o resursima i hrani koju imate, kako to može uticati na moral vaših trupa i prouzrokovati pobunu ako niste pažljivi. Što se tiče craftinga i samih oružja i opreme, sam crafting sistem nije baš najintuitivniji jer će se svoditi na nasumične statove oružja, pa ćete često kreirati isti mač iznova dok ne budete zadovoljni istim. Međutim, kada govorimo o samoj opremi za vaše likove, ona se dosta međusobno razlikuje, sa solidnim brojem jedinstvenih opcija za vašeg lika i specijalnih sposobnosti koje svako oružje donosi.

Expeditions: Rome izgleda odlično na skoro svim poljima. Dizajn interfejsa i mape je predivan za oko, dok su okruženja vrlo verna periodu i umeju stvoriti stvarno lepe pejzažne momente, čak i iz izometrijske perspektive. Uz to, vizuelni efekti su na mestu, kao i zvučni, te će zvukovi

tokom borbe biti veoma verni onome što se odigrava na ekranu. Već pomenuta glasovna gluma je zaista sjajna, i svaki glumac je definitivno doprineo ličnosti svakog karaktera, a uz kvalitetno pisanje vrlo lako ćete se povezati sa najvećim brojem likova koji putuju sa vama. Muzika je takođe solidna, iako ne predstavlja nešto što će vam opstati u sećanju na duže. Dinamično se menja od borbe do borbe, uspešno se prilagođavajući atmosferi trenutnog sukoba.

Rome je takođe jedan od najistaknutijih primera kako treba da izgleda igra na izlasku, s obzirom da ćete bagove bilo kakve prirode teško naći, dok je optimizacija više nego solidna s obzirom na to kako igra izgleda. Nažalost, Logic Artists studio se zatvara nakon ove igre, kako bi prešli na rad na NFT igrama, što je poprilično razočaravajuće, imajući u vidu koliko je ovaj serijal pokazivao neizmerni talenat ovog tima da napravi nešto inovativno i kvalitetno u RPG žanru. Ipak, to svakako ne treba da vas spreči da isprobate Rome - jedno odlično, sadržajem i zabavom ispunjeno iskustvo.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 3600X
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070 8GB / AMD RX Vega 56 8GB
RAM: 16 GB
HDD: 30 GB

IGRU USTUPIO:
**IRIS MEGA**

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
THQ Nordic

CENA:
44.99€

RAZVOJNI TIM:
Logic Artists

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.7**

- ✓ Odlična, nelinearna priča
- ✓ Odličan zvuk i grafika, iskustvo bez bagova
- ✓ Menadžment baze i pregršt opcija za igrača i njegovog lika
- ✗ Crafting je malo previše nasumičan i neintuitivan
- ✗ Borbe između legija umeju postati dosadne i ovisne o sreći

Autor: Igor Totić

REVIEW

play! GAME OF THE MONTH 1

## TATA OD RATA SA KOMPOM BARATA

Prosto je neverovatno da je God of War izašao već pre skoro četiri godine, a ja i dalje imam utisak kao da sam je tek igrao. Možda zbog toga što mi je od prvog dana bila igra koja se ne briše sa PS4, a sada ni sa PS5. U ovom magazinu sam više puta pomenuo da mi je God of War igra godine, kao i igra decenije i igra prošle generacije konzola. Sebe sam oduvek karakterisao prvo kao PC igrač pa onda konzolaš, ali ta linija se vremenom smanjila i sada sam samo gejmer i radujem se igrama na kojoj god platformi one bile. Zato mi je mnogo, mnogo drago što PC igrači sada imaju priliku da probaju poslednji God of War, jer svi gejmeri ovog sveta zaslužuju da igraju ovu igru. God of War je sjajan i na PC!

Za one koji žive ispod nekog kamena, God of War je četvrti zvanični nastavak posle trilogije koja je trajala od PS2 do PS3 generacije (sa jednim predivnim remasterom GOW3 na PS4). Jeste, imenovanje je pomalo konfuzno, ali poslednji nastavak God of War može da se igra i bez znanja o prethodnim delovima, samo je narativ upečatljiviji ako znate šta se mota po glavi Kratosa (glavnog junaka) u pojedinim momentima priče.

Sve igre pre ove poslednje su bile akcione avanture sa dinamičnom kamerom, mnogo zagonetki i mnogo krvi i nasilja sa neverovatno dobro ispričanom pozadinskom pričom o grčkim bogovima, njihovim lažima i putu jednog naivnog spartanca kroz njihove malverzacije. Kratos je bio izdan, ubiven, pa

**“ŠTO SE PERFORMANSI TIČE, IGRA JE BILA VRLO STABILNA, SA SVE HIGH DETALJIMA”**

**“ZBOG DLSS I OSTALIH PODEŠAVANJA, IGRA SE MOŽE POGURATI I NA SLABIJIM MAŠINAMA”**

opet izdan pa opet ubiven dok se na kraju nije izvukao iz čeljusti Hada i osvetio se Zevsu i svim grčkim bogovima. Ovoga puta Kratos završava na samom severu, što dalje od Grčke, u nordijskom panteonu.

Igra počinje sa sahranom Kratosove supruge Feje, koju ranije nismo imali priliku da upoznamo, a ubrzo saznajemo i da je Kratos sa njom imao i sina, Atreusa. Njih dvojica su obećali Feji da će njen posmrtni pepeo posuti sa vrha najviše planine. S obzirom da Kratos nije bio prisutan tokom odrastanja Atreusa (postoji strip koji objašnjava gde je bio i šta je radio, ali ukratko, rešavao je svoje probleme sa gnevom), njihov odnos nije najbolji i ne poznaju se međusobno dovoljno dobro. Put od njihove kuće do najvišeg vrha će biti suština ove igre i pogled na odnos između oca i sina i obostranog sazrevanja. Naravno, imaće usputne prepreke jer je Kratos grčki bog u tuđem panteonu, pa će privući pažnju nordijskih božanstava. Da ne spoilujem (iako je prošlo dosta vremena), put neće biti nimalo lak i Kratos će morati da se suoči kako sa sobom, tako i sa svojom prošlošću.

God of War je izuzetno lepo napisana igra, da ne kažem savršeno. Ljudi su mi često govorili da su igre kao što je Life is Strange srceparajuće, ali jedan momenat u God of War (oni koji su igrali znaju tačno koji) mi je naterao suze na oči. Ovaj trenutak je ostavio ogroman utisak na mene, pogotovo što sam igrao sve prethodne igre.

Što se samog gejmpleja tiče, radikalno se razlikuje od prethodnika. God of War je do sada bio poznat po dinamičnoj kameri ali uglavnom izometričnoj poziciji, a sama igra se fokusirala na visceralne i krvave borbe sa dosta zagonetki. Dizajn nivoa je tada bio dosta interesantan, a igra se često organski vraćala na prethodne kada biste dobili novu sposobnost da otključate drugi put na relativno linearnoj stazi. U novom God of War situacija je slična, samo se segmenti mapa otvaraju mnogo prirodnije i igrači imaju veću slobodu kretanja i istraživanja nego u prethodnim delovima. Kamera je sada zaključana iza Kratosa i igra se kao akcija iz trećeg lica, ali i pored toga gejmplej je uspeo da zadrži brzinu, visceralnost i osećaj iz ranijih delova serijala, što mi je bilo prosto neverovatno.

Ovoga puta Kratos koristi Levijatan sekiru koja ima sposobnosti zamrzavanja, što je baš velika razlika u odnosu na prethodne igre. Kasnije ćete otključavati nove sposobnosti za sekiru (a i još nešto novo), što otvara veliku dinamiku tokom igre i dozvoljava razne komboe. Pored sekire, Kratos može da se bije i golim rukama, a tu je i Atreus koji se služi lukom i strelom i koji će vam pomagati u borbi.

Igra podržava neki bazični RPG momenat gde ćete često menjati opremu i unapređivati je u zavisnosti od stila igre koji želite da igrate. Ako više želite da mlatite sekirom, skupljaćete Strength opremu, a ako želite više i češće da koristite magije, onda ćete skupljati Runic opremu. Svaki deo opreme može da se unapredi I soketuje, što u ograničenoj meri važi i za Atreusa. Neverovatno je koliko se igra odvaja od prethodnika gde ste oružja uglavnom unapređivali samo u službi novih kombo udaraca.

Pored glavnog questa, imaćete izbor raznih sporednih koje ćete raditi za likove koje upoznajete tokom igre. Svaki quest nudi ozbiljne nagrade a pride nijedan nije tipa „idi i ubij 10 vukova“, nego se svi svode na kratke priče izvučene iz opskurnijih kutaka nordijske mitologije. Mislim da je svima jasno do sada da mi se God of War mnogo dopada.

Što se PC verzije tiče, nisam uspeo da pronađem mnogo mana i mogu da kažem da je vrlo kompetentan port, čak i pre-release build koji sam igrao. Kada je reč o performansama, igra je bila vrlo stabilna na high detaljima (na ultra nisam mogao da imam stabilan frejmrejt na 1440p rezoluciji sa 2070S) i to u kombinaciji

sa Nvidia DLSS (Balanced) i Nvidia Reflex opcijama uključenim. Opadanje frejmova sa 80 na 20 sam primetio kada se učitava sledeća zona, pri otvaranju vrata, ali onda je izašao mali patch u međuvremenu (bez detalja istog) i ovo mi se više nije dešavalo. Senke su oštrije nego na konzolama i refleksije sa svetlucavim površinama su bolje, ali to su sve male promene, jer da su izbacili igru bez ikakvih unapređenja za PC, i dalje bi izgledala prelepo. Zbog već pomenutog DLSS i ostalih podešavanja, igra se može pogurati i na slabijim mašinama a da i dalje izgleda fenomenalno, i da je povrh svega igriva.

Na PC može da se igra sa kontrolerom, ali ja sam izabrao da igram sa tastaturom i mišem i nisam bio razočaran. Kontrole su malo čudne, ali mogu da se promene. Nišanjenje tokom bacanja sekire je mnogo prostije na mišu nego na kontroleru, što mnogo olakšava otključavanje posebnih kovčega tokom igre (da ne kažem, sada je trivijalno lakše). Međutim, igra je dizajnirana da se igra na kontroleru i osećaj udarca sa vibracijama i povratnim informacijama je mnogo bolji nego na tastaturi.

Ruku na srce, imao sam jedan hard crash u igri, ali mislim i da znam zašto. U jednoj zoni rešio sam da ne ubijem jednog protivnika, a isti me je napao u momentu kada sam aktivirao animaciju ulaska u čamac. Pošto igra nije mogla da registruje štetu koju je Kratos trebalo da primi, dogodio se crash. Mimo toga, nisam imao nikakvih problema.

God of War je oduvek bio serijal koji sam svima preporučivao, a pogotovo ovaj poslednji deo, i jako mi je drago što je izašao i za PC. Ova igra je remek delo, od gejmpleja, preko grafike do priče, glasovne glume i muzike, ali, kao što rekoh, prvobitno je dizajnirana za konzole i velike ekrane ili televizore. Iako samo iskustvo neće biti promenjeno ako igrate na PC, moja topla preporuka je, ako možete, da se zavalite u kauč ispred velikog TV-a sa dobrim ozvučenjem, DualSense kontroler u ruke i da igrate najbolju igru prošle generacije. Ako nemate tu mogućnost, nećete se pokajati ako je budete igrali ni na PC. Nećete se pokajati ako je budete strimovali na telefon. Nećete se pokajati ako budete odigrali God of War.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i5-6600k (4 core 3.5 GHz) ili AMD Ryzen 5 2400 G (4 core 3.6 GHz)
GPU: NVIDIA GTX 1060 (6 GB) ili AMD RX 570 (4 GB)
RAM: 8 GB RAM
HDD: 70 GB

IGRU USTUPIO: **PLAY-STATION**

**PLATFORMA:** PC, PS4/5

**IZDAVAČ:** Sony Interactive Entertainment

**CENA:** 50€

**RAZVOJNI TIM:** Santa Monica Studio

**TESTIRANO NA:** PC

OCENA **10**

- ✓ Sjajan PC port
- ✓ Fenomenalan reboot velike franšize
- ✓ Priča, gejmplej, glasovna gluma, sve
- ✗ Opadanje frejmrejta u pojedinim delovima igre

Autor: Milan Živković

REVIEW

# DAJTE JOŠ IGARA ZA TUFNASTOG SISARA!

Moj prvi i poslednji susret sa Marsupilamijem, nije bio ni kroz originalni strip ni animiranu seriju. Pre oko četvrtinu veka, sa ovom izmišljenom životinjom, upoznao sam se kroz video igru. I to ni manje ni više, nego za Sega Mega Drive 2, večna da mu je slava.

Ovaj mačkoliki, dugorepi, tufnasti sisar, možda jeste slavu stekao u stripu, ali se rekao bih još bolje „snašao“ u ulozi protagoniste te stare Segine igre. Platforma sa elementima kultnog naslova „Lemmings“, odlično je iskoristila potencijal dizajna ove izmišljene živuljke. Marsupilami je svoju okretnost i rep na maštovite načine koristio, kako bi dobrodušnom slonu pomogao da pobegne iz cirkusa i vrati se u prirodu. Pa nije li to dirljivo!

Ukoliko nikada niste zaigrali tu igru, mogao bih vam je i dan danas preporučiti. Ali kakva je situacija sa ovim najnovijim izdanjem, koje se čini mi se pojavilo niotkuda i sletelo na znatno modernije platforme? Pa budite sigurni da vam mogu i njega preporučiti, donekle... Možda. Ali ne i svakome od vas.

Marsupilami: Hoobadventure inspiraciju bez ikakve sumnje vuče iz Donkey Kong serijala, naročito naslova sa Wii i novijih platformi. Sam dizajn nivoa, odabir lokacija, arsenal poteza pa čak i paleta boja, odišu atmosferom igara daljeg rođaka, primata Konga. Ali dok je čuvena Nintendova franšiza poznata po maštovitim i besprekorno dizajniranim nivoima i izazovima, ovde imamo jednu sasvim drugačiju situaciju.

Razvojni tim, Hoobadventure je reklamirao kao igru za mlađu igračku publiku. A ja ne bih rekao ni da bi mogla da prođe kao takav naslov, već je više nekako izgubljena u limbu između dva sveta. Ukoliko ste iskusniji igrač, igru ćete prežvakati za svega nekoliko sati (ukoliko vam ne dojadi pre toga, zbog manjka izazova). Ali ukoliko ste manje iskusni ili nameravate ovu igru da poklonite nekom detetu, bojim se da bi igra mogla da bude i previše teška za njega.

Zvuči kao nemoguć scenario, ali tajna tog otužnog recepta krije se u dizajnu nivoa koji iskusnije igrače ne poziva na razmišljanje dok prelaze prepreke, dok mlađima one mogu biti tehnički neizvodljive. Ovo me nepobitno podseća na Super Mario Odyssey, ali dok je ta igra fenomenalno prilagođena klincima, ovde je jako teško odrediti za koga bi ona bila najprimamljivija.

Međutim, ukoliko želite da se opustite uz neku platformu, verujte da skoro nisam igrao bolji naslov za tu namenu. Pustiti mozak na ispašu uz vrlo direktan dizajn prepreka, neće vam biti nimalo teško. S tim pod ruku ide i izuzetno opuštajuća muzika dok grafika takođe ne zaostaje. Animacije likova, naročito repa simpatičnog protagoniste dok leti s jednog kraja ekrana na drugi, samo su jedan od nekolicine kvalitetnih vizuelnih elemenata koje igra poseduje.

Ukoliko volite da pronalazite tajne, imaćete i dovoljno prostora za istraživanje. Iako nisu baš najbolje skrivene, opet pružaju bar minimalno prihvatljiv osećaj dostignuća. A broj predmeta koje ćete kroz nivoe skupljati, opet daju dovoljan razlog da pokušate da igru kompletirate na 100%.

Igra nudi tri nivoa težine, gde ste na najmanjem praktično nepobedivi a na najtežem možete primiti svega dva udarca pre nego što Marsupilami „otegne papke“. Ali i ovde povezova i nema previše. Igru sam završio sa preko 30 života preostalih u „šteku“, pa sam i njih smatrao jednom vrstom stvarčica za skupljanje.

Hoobadventure se proteže kroz tri poglavlja, gde vas na kraju svakog očekuje neka vrsta boss borbe u obliku trke. Nešto kao Super Meat Boy ali kada bi imao autopilota, da stvari učini mnogo, mnogo lakšim. Tako da se ceo primamljivi aspekt ovog naslova svodi na svega dve stvari – opuštanje i skupljanje.

Morao bih da pomenem i cenu igre, koja je na PlayStation 4 platformi nerazumno visoka, dok je na računarima situacija nešto bolja. Ako vam je novac bitan faktor kada je odabir video igara u pitanju, savetujem da sačekate neki popust u visini od bar 25% pre nego što ovu pazarite.

Ukoliko volite da u igrama skupljate stvarčice, Hoobadventure će vas sigurno dovoljno zaraziti svojim brojnim predmetima za pronaći i zgrabiti. A ukoliko uz to želite da se opustite nakon napornog dana, ne vidim baš nikakav razlog (sem cene) zašto ova igra ne bi bila pravi izbor za vas.

Za sve ostale igrače koji samo žele dobru platformu, bojim se da je procena ciljne publike gotovo nemoguća. Ukoliko je zaigrate, znaćete da li je igra za vas ili ne nakon svega pet minuta. A meni, kao nekome čiji je posao da vam približi što bolje i detaljnije da li je neki naslov po vašoj meri, ovaj put je zaista dodeljena nezahvalna uloga.

Znate šta? Uzmite digitron. Broj godina vašeg igračkog iskustva pomnožite sa ocenom od 0 do 3 koja označava koliko volite 2D platforme. Na kraju, ukoliko ne podnosite razočarenja video igrama, sve podelite sa dva. Vaš rezultat je između 10 i 25? Čestitamo! Procenjeni ste za nekoga ko bi u ovoj igri prilično uživao. A svi ostali... Vidimo se u narednoj recenziji!

navljam da za iskusnije igrače, iza-

IGRU USTUPIO:
**IRIS MEGA**

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Microids

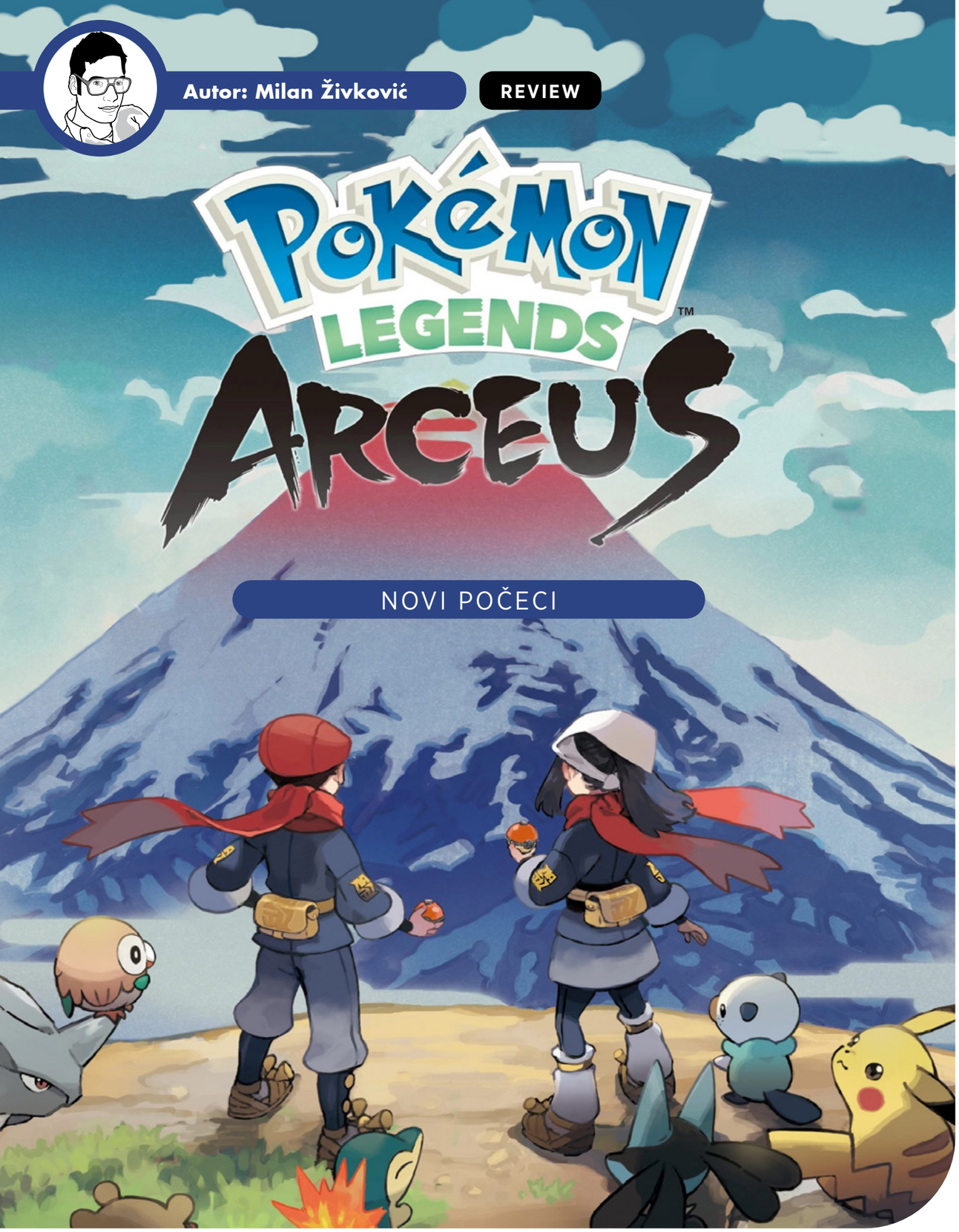
CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Ocellus Studio

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA **7**

- ✓ Opuštajuća muzika
- ✓ Jako simpatična grafika
- ✓ Uživancija za sakupljače
- ✗ Neizbalansirana težina
- ✗ Vrlo bazičan i već viđen gejmplej
- ✗ Previsoka cena






Autor: Milan Živković

REVIEW

Svi mi imamo onog jednog druga, koji ne bira sredstva kada je nadmetanje u pitanju. Ako pobeda u borilačkoj igri zahteva da čučne i ponavljanjem istog poteza efikasno uništi svog protivnika, on će tako i uraditi. Kakva crna lepota igre, kakva crna fer borba – ako nešto funkcioniše, besomučno će ga koristiti do iznemoglosti.

Upravo tako Game Freak, studio iza kultne Pokemon franšize, jeftinim šutevima već decenijama bombarduje novčanike okorelih fanova. Kada pogledamo istorijat kompletnog serijala, osim povremenog „spin-off“ naslova koji totalno iskače iz okvira poznatog, svaka Pokemon igra je bila isto para dranje, samo drugo pakovanje.

Da neko ne shvati pogrešno, nisu ni sve igre bile istog kvaliteta. Poznata formula jeste ponavljana, ali se i kroz igre brusila. Pa je tako osim novih generacija džepnih čudovišta unosila i neke lepe inovacije. No kao što to zakoni prirode nalažu, postoji izvesna granica do koje možete „budžiti“ nešto. Ove godine, Game Freak studio nam je priredio Pokemon igru kakvu smo oduvek priželjkivali. Ili bar donekle...

Kada je pre više godina na pametnim telefonima osvanuo Pokemon GO, mnogi fanovi su bili oduševljeni jer su po prvi put u životu mogli da osete kako je to otisnuti se u svet Pokemona bez da smo ograničeni malenim deonicama nivoa i čudovištima koja vrebaju u visokoj travi. No, igra je imala jednu manu. Ne, ne mislim na povećan broj saobraćajnih nesreća zbog neobazrivosti igrača. Mislim na previše kretanja!

Svaka dodatna aktivnost u igrama, dobrodošla je do izvesne granice. Na kraju dana, sve što želimo jeste da se zavalimo u što udobniju fotelju i palčevima ili pak šakama, iskusimo omiljenu interaktivnu razonodu. Zato nam Pokemon Legends: Arceus, obeležava ulazak na teritoriju koju su zaljubljenici godinama priželjkivali. Ovo je RPG Pokemon naslov u otvorenom svetu. I ako mene pitate, zdrava promena dosadašnje formule, kada je gejmplej u pitanju.

Kao nešto potpuno novo za serijal, evidentno je da ova igra nije dovoljno „odležala“, pa je čini sijaset sjajnih i nekih ne toliko dobrih elemenata. Na svu sreću, ovi prvi prednjače a sada mi dopustite da kroz nekoliko primera, dočaram iskustvo – kako je to igrati najnoviju Pokemon igru.

> “SKUPITI IH SVE, JOŠ UVEK JE TAKO PRIVLAČAN CILJ KOM JE TEŠKO ODOLETI KADA SE JEDNOM OTISNETE U TU PUSTOLOVINU”

Najupečatljivija stvar u vezi ovog naslova, svakako je onaj i dalje zarazni element skupljanja armije Pokemona. Skupiti ih sve, još uvek je tako privlačan cilj kom je teško odoleti kada se jednom otisnete u tu pustolovinu. Ali za razliku od dosadašnjeg iskustva, gde morate proći kroz borbu Pokemona kako biste pokušali da zarobite protivnika, ovde je sve mnogo dinamičnije i pre svega – zabavnije.

Kako se kroz igru krećete u trodimenzionalnom prostoru sa kamerom iz trećeg lica, protagonista više nije samo obično sredstvo transporta za Pokemone, o ne. Ovde ćete još i trčati, šunjati se, iz prikrajka gađati nesvesne Pokemone „Poke Loptama“ ne biste li ih zarobili i bez borbe, ali i bežati i izbegavati napade ljupkih i svirepih stvorenja.

Ovaj pristup iz korena menja celo iskustvo. Ukoliko želite da se borite, možete to raditi na svakom koraku jer je svet prosto ispunjen Pokemonima. A ukoliko biste brži i totalno drugačiji tempo, možete se prikradati Pokemonima i hvatati ih u loptu bez mnogo muke. Trenutak kada sam se kroz visoku travu prišunjao Pokemonu i zaskočio ga, za razliku od dosadašnjeg pristupa gde su Pokemoni zaskakali nas, bila je verovatno najbolja stvar koju sam video cele nedelje. Da, trebalo bi da izlazim češće napolje...

Kako je hvatanje Pokemona mnogo brže, tako je i cela poenta hvatanja prilagođena, pa sada nije dovoljno da uhvatite nekog Pokemona samo jednom kako biste kompletirali enciklopediju. Sada su tu dodatni zadaci koji od vas zahtevaju da ih uhvatite određen broj puta, na određen način, u određeno vreme i slično, što je takođe osvežavajući novitet.

Tradicionalno izazivanje drugih trenera, ovde ne postoji kako je igra smeštena na samom početku Pokemon priče. U svetu u kom su Pokemoni nedovoljno istraženi pa ih se ljudi više boje no što ih smatraju prijateljima, samo protagonista koji iznenada pada s neba (bukvalno) neustrašivo hrli u potrazi za ovim stvorenjima. Kao alternativu dosadašnjem, izazov ovde leži u podizanju ranga koji vam otvara pristup novim lokacijama kao i u borbama sa „boss“ Pokemonima, što je jedan od momenata koji najviše osvežavaju kompletan serijal. Ne, zaista. Pokemon trener nikad nije aktivnije učestvovao u igranju nego sada. Izuzetno prijatno iznenađenje.

Kretanje po svetu postaje naročito zanimljivo kada steknete mogućnost da jašete uhvaćene Pokemone čime se otvara pristup i do tada nepristupačnim lokacijama. Iskreno, nikada nisam očekivao da ću doživeti Metroidvania momenat u jednoj Pokemon igri, ali eto nas i tu.

Ne mogu da propustim da pomenem i muziku koja na momente zaista zvuči neočekivano dobro. A tu je naravno i sijaset zvučnih efekata koje ćete često čuti a opet vam neće brzo dosaditi. Audio za svaku pohvalu.

Slabija strana igre jeste njena priča koja iako uvodi desetine likova, ne pruža baš naročito zanimljivo štivo za čitanje. Da, za čitanje, jer glasovna gluma uopšte ne postoji. Ovo je nesumnjivo propuštena prilika, jer bi glasovi umnogome obogatili svet igre, ali više o tome u narednom pasusu. Za sada znajte samo da je uvertira jako duga, tekst pristiže u cisternama a likovi, ma kako brojni, dopadljivi su koliko i prosečan prolaznik – dakle ne naročito mnogo.

Tu su i kontrole koje su nepotrebno zakomplikovane i ne naročito intuitivne. Dešavalo se da u žaru trenutka, pritisnem pogrešno dugme i uprskam

“TRADICIONALNO IZAZIVANJE DRUGIH TRENERA, OVDE NE POSTOJI KAKO JE IGRA SMEŠTENA NA SAMOM POČETKU POKEMON PRIČE”

sve, što nije nešto što mi se ovih dana često dešava u video igrama. Na svu sreću, mehanike su dosta uprošćene u ovom naslovu, pa time prave balans po pitanju generalne težine. Primera radi, nećete mnogo morati da razmišljate koji protivnik je slab na koji napad, kako je ovo vrlo jasno precizirano u gotovo svakom trenutku.

Ubedljivo najlošiji segment igre jeste njena vizuelna prezentacija. Grafički stil nije loš, pa ni odabiru okruženja se ne može mnogo zamerati. Ali kvalitet tekstura na likovima i u prirodi kao i povremeni gličevi, samo su neki od elemenata koji srozavaju kompletno iskustvo na polju grafike. A sve to propraćeno bolno isprazним svetom.

Ovde bih jedino izuzeo nebeski svod, jer nebo je toliko lepo da me je vratilo u dane igranja Morrowind-a sa slušalicama, gde su me atmosferični svet i zvezde iznad mene s lakoćom uvlačili u igru. Ovaj, gde sam ono stao...

Lokacije jesu široke, Pokemoni jesu brojni, ali sadržaj je toliko skroman da vas ništa neće navoditi na istraživanje osim već dovoljno jakog osećaja avanture i želje da prikupite sva moguća čudovištanca u igri. No bez obzira na neke lošije strane i mnoge propuštene prilike, ovo je jedan odličan naslov koji daje puno nade za budućnost franšize. Korak je načinjen, sada sve što preostaje jeste da se brusi kako bi već naredni bio mnogo prijatnije i upečatljivije iskustvo.

Ukoliko ste ljubitelj serijala, mislim da nije potrebno da vam preporučim ovu igru jer ste je do sada sigurno nabavili. Ali ukoliko se po prvi put upuštate u svet Pokemona, teško je odlučiti se da li je preporuka upravo ovaj naslov koji čini prekretnicu franšize, ili pak neki stariji i pitomiji. Bez obzira na sve, ukoliko zaigrate Pokemon Legends: Arceus, i pregurate prvi sat igranja bez da vas čitanje dokrajči, nema sumnje da ćete se odlično provesti tokom ostatka igre.

IGRU USTUPIO:
**CD MEDIA**

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo
The Pokémon Company

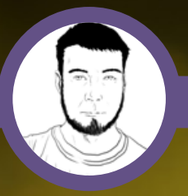
CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Game Freak

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **8**

- ✓ Zarazno kao u najboljim danima
- ✓ Dinamičniji gejmplej i sloboda
- ✓ Promena ustajale formule u odličnom smeru
- ✗ Skromna grafika
- ✗ Isprazan svet
- ✗ Poneki glič i pad frejmrejta



Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

# EXTRACTION SUVE DRENOVINE

Ubisoft već godinama važi za kompaniju koja jedino što ume da napravi, to su prosečne igre. Naslovi koji se ni po čemu ne izdvajaju iz mase, kratkoročnim vekom trajanja i igre koje su prepune copy/paste momenata da je to neverovatno. Da, na papiru, to uvek zvuči odlično, ali kad dođe na praktičnu proveru, završava se davljenjem u Mediokritetnom moru.

Međutim, ako ih zbog nečega treba pohvaliti, to je njihova istrajnost i odlučnost da održavaju te iste igre i naprave nešto od njih. S jedne strane, to je pohvala, ali sa druge strane može se izneti i kritika jer ako igračima prodajete naslove po punoj ceni, ne bi bilo loše da bi te igre mogle biti takve od prvog dana, a ne nakon godinu dana ili duže... Takva je bila i sudbina R6: Siege.

Siege je, po izlasku, bio tek prosečna igra. Interesantno osmišljena, sa dobrom osnovom, ali sa dosta prostora za napredak. Samo iz dva razloga Siege je još uvek aktuelna igra i posle ovoliko godina. Igrači su prepoznali kvalitet, a Ubisoft nije odustao od igre. Gomila zakrpa, update-ova, face-lift same igre od Siege-a je napravio jedan od najigranijih MP FPS naslova u poslednjih 7 godina.

Sa rastućom popularnošću Siege je 2018. godine imao vremenski ograničen event Outbreak. Premisa ovog moda bila je infekcija vanzemaljskim virusom koji ljude pretvara u neku vrstu čudovišta (Archeans) i na vama i odabranim operatorima je da uspešno uništite izvor mutacija i spasete svet. Sve to je bilo veoma zanimljivo i kvalitetno odrađeno i eto, nekoliko godina kasnije pred nama je Extraction. Tako je, Extraction je praktično spinoff R6: Siege. Coop FPS koji koristi sve assete koje je nasledio od izvorne igre i njenog Outbreak moda. Napucavanje, oružje, operatori, destrukcija zidova, svi gedžeti su tu, specijalne sposobnosti su prisutne. Ukratko, svako ko je igrao Siege, ovde je na poznatom terenu.

Kao što rekosmo, Extraction se nadovezuje i nadograđuje na priču iz Outbreak-a. Vanzemaljski virus hara Zemljom, zaraženi ljudi mutiraju, pretvaraju se u neku vrstu zombija ili tako nečega. Usled takvog razvoja događaja međunarodna organizacija koja se bavi zaštitom naše planete pod imenom React angažovala je najsposobnije ljude koji su trenutno dostupni, uspela da izoluje virus na nekoliko lokacija širom Zemlje i poslala ih (pa dobro vas) da se pozabavite gorućim problemom.

Na raspolaganju imate 18 (9 dostupno na startu, ostale otključavate igranjem) operativaca (sve su to dobro poznate face iz Siege-a) i ako vas to brine, nema razloga jer mehanika igre je takva da je ova cifra sasvim dovoljna, jer ćete imati dovoljno posla oko levelovanja istih.

Dakle, svakog operativca možete spasiti (čitaj ekstraktovati) I potom levelovati igranjem sa njim/njom. U slučaju da poginete tokom misije, a vaši saigrači vas ne spasu ili napreduju ka sledećoj zoni, vaš operativac se vodi kao nestao u akciji. Možete ga izvući u akciji spasavanja, ali ako misija ne bude uspešno okončana, sav napredak se resetuje i krećete ispočetka sa tim karakterom. Šta znam, nisam ljubitelj ovakvih mehanika, razumem koja je njihova poenta, ali koliko su od koristi za samu igru i da li doprinose osećaju napetosti i tenzije... pa ne znam baš. Ovakve stvari deluju kontraproduktivno i predstavljaju neku vrstu dodatnog grinda i zapravo su jedno veliko zamaranje jer forsiraju neki rince and repeat sistem koji nema preteranog smisla.

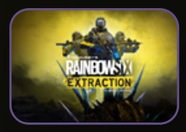
U suštini, Extraction je potpuno haotičan, sve deluje nabacano, sa primesama opšte papazjanije. Da, napucavanje u Siege-u je vrhunsko, to vas čeka i ovde, ali sama igra je... mnjah. Lokacije su manje-više slične, da ne kažem preslikane. Misije su izuzetno monotone jer konstantno radite iste stvari na istim lokacijama, obrtanjem "tejednoteisto" sadržaja.

Da napomenem da igra nije laka, i te kako je teška i izazovna. I sada, ako imate društvo s kojim ćete igrati, problem ne postoji, ali igrati sa nasumičnim ljudima, to je iskustvo koje doslovce varira od sjaja do očaja (s tim što je ovo drugo češće), ali jako je teško igrati taktički, stealth i uspešno završavati misije ukoliko ne postoji dobra saradnja i komunikacija.

Napredak kroz igru je maksimalno usporen, dosadno rešen i daje osećaj da je grind tu tek radi grinda i da igra ima dosta busy work momenata, koji nemaju neku konkretnu smislenu svrhu.

Extraction je solidna ideja, dobra osnova, ali trenutno, za novac koji traži, nije baš isplativa. Sadržaja, iako deluje da nije tako, nema baš mnogo, misije su repetativne i neoriginalne, nedostatak varijacija je osetan. Tipično osrednji Ubisoft naslov na koje smo navikli u poslednje vreme. Nit' smrdi, nit' miriše...

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 1500x 3.5ghz/
Intel i7-4790K 4.0ghz
GPU: AMD Radeon RX580 (8gb)
RAM: 16GB
HDD: 85GB



IGRU USTUPIO:
**CD MEDIA**

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

IZDAVAČ:
Ubisoft

CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft Montreal

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **6**

✓ Siege gejmplej

✗ Nedostatak varijacija

✗ Grind

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

A THIEF'S END • THE LOST LEGACY

# UNCHARTED™

## LEGACY OF THIEVES COLLECTION

DREJKOVA KOLEKCIJA U FINALNOM IZDANJU

Naughty Dog je jedno od najpoznatijih imena u industriji, pa još jedno njihovo čeljade, finalni Drejkov podvig dobija remaster za novu generaciju konzola, donoseći neka od preko potrebnih unapređenja na PS5, a do kraja godine ovo iskustvo po prvi put stiže i na PC! Međutim, za razliku od The Last of Us koji je dobio besplatni peč za otključavanje FPS-a na PS5, ovoga puta imamo sličan model koji je doživeo i Ghost of Tsushima, u vidu plaćene nadogradnje ako već posedujete igru, ili kolekcije po punoj ceni. Pravo je pitanje je da li su unapređenja koja krase Uncharted 4 i Lost Legacy dovoljna da opravdaju ono što Soni traži od vas kao igrača.

Uncharted kolekcija dodaje nove grafičke modove za igranje na novim konzolama. Ovi modovi se dele na Fidelity, Performance i Performance+. Svaki od ovih modova respektivno zakucava gornju granicu slika po sekundi na 30, 60 i 120. Pretežno, ovde će se brojni fanovi obradovati činjenici da konačno mogu da iskuse Nejtanove dogodovštine u 60 FPS-a, a i neko moje lično iskustvo bi definitivno preporučilo Performance mod kao najidealniji izbor. Fidelity zakucava rezoluciju na nativnih 4K, dok pomenuti performansni mod spušta to na dinamičku 4K rezoluciju, uglavnom pogađajući 1440p, ali kao otplatu za to dobijate znatno uglačanije iskustvo sa skokom u frejmrejtu. Takođe, ako imate TV koji podržava, ovde je učinjeno nešto nesvakidašnje, pa ćete imati priliku da isprobate igru i u 120 FPS, međutim grafička podloga ovde dosta trpi, s obzirom da rezolucija igre pada na 1080p, pa je pad vizuelnog kvaliteta više nego očigledan.

“PRETEŽNO, OVDE ĆE SE BROJNI FANOVI OBRADOVATI ČINJENICI DA KONAČNO MOGU DA ISKUSE NEJTANOVE DOGODOVŠTINE U 60 FPS-A”

Iako performansni mod spušta inicijalnu rezoluciju na 1440p u najzahtevnijim momentima, grafičke promene su relativno male u većini slučajeva. Fidelity mod jednostavno ne poboljšava vizuelno iskustvo dovoljno da biste žrtvovali performans igre, dok Uncharted 4 u 60 FPS-a i dalje ima primetna unapređenja kada osmotrite čistotu tekstura, manju količinu grafičkih artefakata, i znatno bolje refleksije i senke. Iako ovaj skok zvuči primetno, i dalje te promene jesu minornog karaktera, s obzirom da je Uncharted 4 već bio velelepno iskustvo za oči, ali svakako je osvetljenje i vizuelna čistota dobilo unapređenje koje će oni koji su igrali prethodnika definitivno primetiti.

U ovom pakovanju dolaze dve igre, Uncharted 4 i Lost Legacy, obe definitivno vredne vašeg vremena, za koje možete pročitati i naše originalne recenzije. Pretežno, bitno je napomenuti da ako već posedujete neku od ovih igara, na raspolaganju imate i opciju za unapređenje na ovu kolekciju od 10 dolara. Međutim, kroz tu opciju dobijate obe igre, te ako posedujete samo Uncharted 4, dočekaće vas oba iskustva za relativno mali novac, te je ovo pretežno najisplativije. Međutim, ako niste te sreće, Legacy of Thieves Collection nažalost traži nemalih 50 dolara, što je iskreno preterivanje s obzirom da su igre koje dobijate izašle pre četiri, odnosno pet godina. Unapređenja jesu svakako dobrodošla, i ovo jeste najbolji način da iskusite finale Drejkove Sage, kao i simpatičnu avanturu sa Kloi, međutim cena je svakako previsoka. Pored toga, tu je i činjenica da će PC fanovi konačno moći da iskuse ovu pustolovinu nakon toliko dugo vremena, gde je pucačke segmente svakako najidealnije igrati na tastaturi i mišu. Uncharted se međutim najviše diči svojim narativnim fokusom i bombastičnim sekvencama, pa je apsolutno nebitno gde i kako ćete ga iskusiti, ali će vam sigurno prirediti taj osećaj avanture i zabave kakav samo Naughty Dog zna da pruži.

IGRU USTUPIO: **PLAY-STATION**

PLATFORMA: PS4/5

IZDAVAČ: Sony Interactive Entertainment

CENA: 49.99€

RAZVOJNI TIM: Iron Galaxy, Naughty Dog

TESTIRANO NA: PS5

OCENA **8.5**

- ✓ Relativno vidljiva unapređenja na polju rezolucije tekstura, senki i refleksija
- ✓ Otključanih 60 i 120 FPS-a
- ✓ I dalje su to Uncharted igre, a uz to dolaze i na PC ove godine
- ✗ I dalje bi trebalo da bude besplatan peč makar za 60 FPS-a za postojeće vlasnike
- ✗ Preskupo za nove kupce

Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

# Yu-Gi-Oh! MASTER DUEL

## IT'S TIME TO D-D-D-D-D-D-D-DUEL!

Sećate se vremena kada ste bili presrećni što se žrtvovali dve karte kako biste odigrali Mračnog Čarobnjaka, ili pak možda još boljeg Summoned Skull-a. Vidite, ta vremena su baš davno prošla, a Yugioh je sada gotovo kompletno nova kartična igra! Jednostavna pravila, simpatična čudovišta i moćne magične karte su zamenjene dugačkim tekstovima, dosadnim efektima, ali i pored toga mogu reći da je Yugioh Master Duel nešto što nam je davno nedostajalo na gejming sceni!

Možda sam živeo ispod kamena, što bi rekli naša braća Englezi, ali ne mogu reći da sam znao da Konami pravi novu besplatnu Yugioh igru. Za nju sam saznao tek kada sam pročitao vest da je za manje od 24 sata od izlaska sakupila preko 200,000 igrača i da se nalazi u samom vrhu Steam-a. Odmah sam znao da je ovo nešto što moram da isprobam.

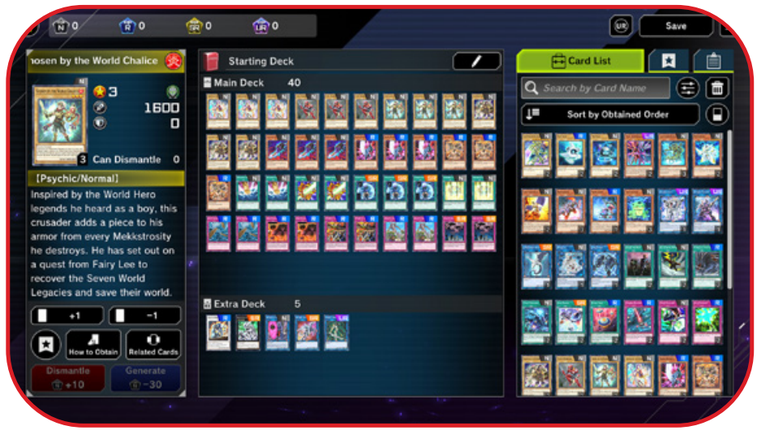
Yugioh je uvek imao potencijala da postane popularna igra u žanru kartičnih igara, ali imam utisak da nikada do sada nismo dobili dovoljno dobru adaptaciju, koja bi nam omogućila da iskoristimo sve što već postoji u ovom univerzumu. Mislim da je KONAMI to konačno uspeo. Oduševio sam se kada sam video broj karata koji postoji u igri, ali istovremeno i zastrašio, jer ne mogu dovoljno da vam objasnim koliko različitih mogućnosti postoji. Sa jedne strane, ovo je odlična vest za igrače koji vole da eksperimentišu, ali je istovremeno i sistem koji je neverovatno težak za nove igrače, koji će morati dobrano da se namuče na početku.

Kao neko ko se godinama borio protiv Jugija i Džojia u čuvenoj Power of Chaos igri, nije mi bio problem da odmah pohvatam sve što vas nauči tutorijal. Ipak, već nakon prvog meča shvatite da vas taj isti tutorijal ničemu nije naučio, jer postoji toliko novih efekata i načina igre da nisam znao šta se dešava. Svako novo čudovište ima po nekoliko pasusa teksta, zbog čega su dugački potezi česta pojava. Pokušaću da vam dam primer iz ličnog iskustva. Radi su o meču koji sam igrao protiv drugara, kojem isto kao ni meni nije bilo jasno šta se dešava.

Igrao je neki standardni špil koji se dobija na početku, ispunjen relativno jednostavnim kartama. Ja sam sa druge strane izabrao Pendulum špil. Pendulum su monster karte koje možete normalno da odigrate, ali možete da ih stavite i na pendulum polje bez žrtve. Pendulum polja se nalazi tamo gde stavljamo Trap i Spell karte, a svaka od njih ima i dodatnu vrednost od 1-8. Kada ih imate dve na tabli, besplatno možete da sazovete jednu kartu iz ruke, kao i kartu iz extra špila ukoliko njen level odgovara razlici vrednosti vaših pendulum karata.

Dok čitam ovo što sam napisao, verujte da ni meni nije sve najjasnije, ali rekao bih da sam preneo ovo najbolje što sam mogao. U svakom slučaju, poenta priče je da sada možete odigrati 3-4 karte u jednom potezu i to uopšte nije retkost, već nešto što se dešava u svakom meču. Dok je drugar sa običnim špilom igrao jednu kartu po potezu, ja sam tablu punio sa tri moćna čudovišta. Ne deluje fer baš, zar ne?

Mečevi mogu da traju nekoliko minuta, ali i po pola sata, a da ne odigrate više od 2-3 poteza. Baš sinoć mi se dva puta desilo da me lik za-



**“EXODIA JE I TE KAKO IGRIVA”**

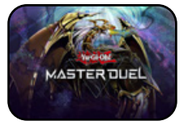
vrši u svom prvom potezu tako što odigra četiri rogobatna robota, koja su istovremeno neuništiva, a pritom rade i 8 hiljada štete. Siguran sam da postoji način da se igra protiv toga, ali bi mi bilo potrebno nekoliko nedelja to da naučim. Ovo nije nešto što deluje zabavno novim igračima, kada meč u trenutku može biti gotov.

Što se tiče same ekonomije, mislim da nisam dovoljno igrao da bi mogao da ostavim konačno mišljenje. Ne deluje mi kao da je komplikovano doći do gemova pomoću kojih kupujete packove, ali je to možda zato što sam nov igrač, pa dobijam veće nagrade. Što se tiče prodaje i kupovine karata, sistem je gotovo isti kao i kod Hearthstone-a, osim što ovde već u početku možete napraviti 2-3 špila po vašoj želji.

Kao neko ko je nekada obožavao Yugioh karte, prezadovoljan sam što danas postoji ovakva igra, ali istovremeno ne mogu da kažem da sam oduševljen pravcem u kojem ona ide. Neke stare mehanike kao što su žrtvovanje sada izgledaju potpuno nebitno, a neki simpatični junaci izgledaju kao kompletno smeće. Sve se zasniva na kombinacijama, koje često možete odigrati iz jednog poteza, što ubija bilo kakvu neizvesnost. Možda se moj ukus razlikuje od mnogih igrača, ali moram da napomenem da su nove karte takođe baš gadne. Gotovo da su svi neki roboti zmajevi sa rogovima i krilima anđelima, dok su im imena random generisana sa gugla. Takav pristup se meni ne dopada, posebno što mislim da se ne uklapaju u univerzum kakav bi “trebao” da bude. Doduše, moram da prihvatim da nešto nije nužno loše ako se meni ne dopada!

Sve u svemu, Yugioh Master Duel je igra koju bi morao da isproba svaki ljubitelj ovih karata. Smatram da bi balansiranje odlično došlo ovakvoj igri, ali nisam siguran koliko je to izvodljivo, jer se radi o kartama koje se koriste i u pravom životu. U svakom slučaju, ako imate dovoljno vremena da izdvojite za učenje, verujem da biste mogli da uživate u svemu što igra može da pruži. Ipak, ako želite iz nostalgije ponovo da zaigrate Yugioh karte, nisam siguran da je ovo najbolji izbor za vas!

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-9400F
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1650
RAM: 8 GB RAM
HDD: 16 GB




IGRU JE BESPLATNA

PLATFORMA:
Xbox ONE, iOS, Android PS4/5, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
KONAMI

CENA:
Besplatno

RAZVOJNI TIM:
KONAMI

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **7.5**

- ✓ Veliki broj karata
- ✓ Odlična sekcija za pravljenje špilova
- ✓ Lako se dolazi do novih packova
- ✗ Predugački efekti karata
- ✗ Prekomplikovano za nove igrače



KONZOLA.RS
RAZBIJAMO
VAŠE KONZOLE!
ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA
WWW.KONZOLA.RS 066/9141831 INFO@KONZOLA.RS

Autor: Božidar Radovanović

# TIMON & PUMBAA'S JUNGLE GAMES

Skoro pa sam zaboravio koliki je Abandonware Games "goldmine" za retro igre (čitaj, igre koje smo pikali kao klinci). Bilo da vam se igra neka igra iz prošlog veka, ili da pokušavate da pronađete neku igru čiji naslov vam je na vrhu jezika, Abandonware je sajt za vas. Ako išta, bar je poslužio kao inspiracija za naredni tekst u "Reinstalacija" rubrici!

Igra na koju sam ovoga puta naleteo bila je Timon & Pumbaa's Jungle Games iz 1995. godine. Ovaj naslov mi je "ubrizgao" solidnu dozu nostalgije (možda i veću od preporučene), i vratio u dane kada sam terao roditelje da mi puštaju Lion King i nekoliko puta na dan (dok sam nisam naučio kako da ubacim kasetu u VHS plejer i kliknem plej). Možete da zamislite moje oduševljenje kada sam dobio priliku da direktno uletim u svet ovog voljenog crtaća i interagujem sa njegovim likovima.

Ako vam nisu poznate Timonove i Pumbine džunglaške igrarije, u pitanju je set od pet mini igara kroz koje će vas provesti niko drugi do Simbini "drugi roditelji". Prvo će vas odvesti u neku vrstu hub-a, odakle imate pristup svim mini igrama - Jungle Pinball, Burper, Hippo Hop, Bug Drop i Slingshooter. Nijedna igra nema neki konkretan cilj - potrebno je samo da dogurate što dalje i sakupite što veći high score.

Moj prvi utisak je da gejmplej definitivno nije toliko težak koliko se sećam. Ono što je ostalo isto jeste da sam i danas zaista uživao u svaki igri koliko i kada sam bio dete. Međutim, ono čega onda nisam bio nimalo svestan, a što je danas prilično očigledno, jeste da su gotovo sve bazirane na nekim starijim igrama, da ne kažem maltene copy/paste-ovane, ali ipak provučene kroz "Lion King filter". Na početku svake igre pojaviće se Timon i Pumba koji će vam na vrlo vickast način objasniti kako koja funkcioniše (gde je većina šala na Pumbin račun).

Kao što mu samo ime kaže, Jungle Pinball je bukvalno fliper. Kao i mnogi drugi fliperi, interesantno je da poseduje "igre u igri", koje su u ovom slučaju razne Lion King životinje sa kojima ćete imati kontakt pomoću loptice. Kako ih budete pogađali dobijaćete bonus poene, a nekada i dodatne živote.

Burper je neka vrsta vertikalnog šutera, gde preuzimate Pumbinu ulogu. Zadatak je da, pomoću njegovih podriga (koji malo više podsećaju na napad iz Boogerman-a kada pokupite mleko), pogodite što više insekata koji padaju sa drveta, a da pritom izbegnete nepoželjne mete, kao što su majmuni i sudopere (???).

U Hippo Hop igrate kao Timon. Pumba je ovoga puta zauzet jer sprema roštilj, ali je zaboravio da kupi potrebne namirnice, pa je na vama da ih nabavite. Gejmplej Hippo Hop-a je baziran na Frogger-u, tako da vas čeka dosta preskakanja. Kako igra bude odmicala biće sve teže i teže doći do druge strane obale, tako da će se jadni Timon sigurno bar jednom okupati u reci.

Bug Drop je praktično Puyo Puyo ripoff, gde su pujosi zamenjeni raznobojnim bubama. Cilj je da napunite prostor AI protivnika a da pritom svoj ostavite što prazniji, kombinacijom buba identične boje u nizu.

Nisam sto posto siguran, ali možda možete igrati i protiv drugara na istoj tastaturi.

Poslednja igra je Slingshooter, još jedan šuter (kakvo iznenađenje) gde je cilj da pogodite određene mete koje se periodično pojavljuju na ekranu, a da pritom "poštedite" Timonove i Pumbine drugare. Mete će se vremenom pojavljivati (i nestajati) sve brže i brže, tako da će ih biti sve teže pogoditi, ali i suzdržati se od gađanja nevinih živuljki.

Jedan od ogromnih pluseva Timon & Pumbaa's Jungle Games jeste njegov razigrani dizajn i šarm. Gde god da se okrenete nabasaćete na neko simpatično stvorenje. Ovo se posebno oseća u početnom hub-u, gde klikom miša možete interagovati sa raznim životinjama, biljkama, pa čak i kamenjem, što je često praćeno i nekim Timonovim ili Pumbinim šašavim komentarom.

Timon & Pumbaa's Jungle Games je jedno prelepo nostalgično iskustvo. Možda nije nešto što ćete igrati na duže staze, ali će vam definitivno pružiti dosta zabave na nekoliko popodnevnih sesija.

**RAZVOJNI TIM**
7th Level,
Tiertex Design Studios

**IZDAVAČ:**
Disney Interactive, THQ

**GODINA IZLASKA:**
1995. (PC), 1996.
(Mac), 1997. (SNES)

Autor: Milan Janković

# PUBG: BATTLEGROUNDS

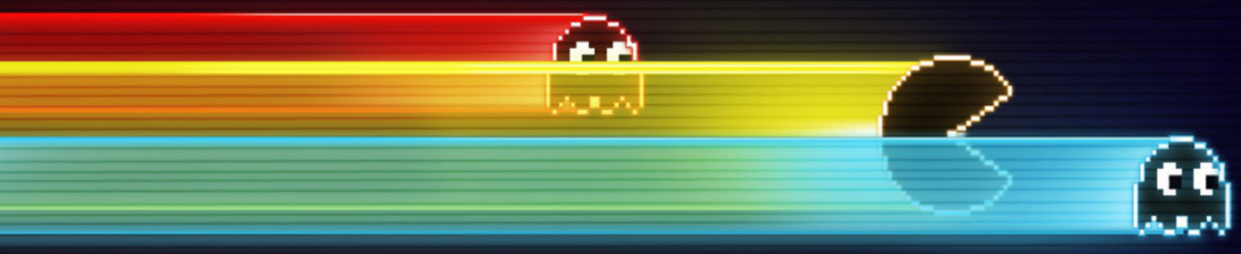
PUBG je ovog januara postao potpuno besplatan za igranje širom sveta, pa je tako došao red dan nakon dugog niza godina i gašenja besplatne verzije isprobamo i punu verziju igre, sada zvanu PUBG: Battlegrounds.

PUBG je tip igre koja počinje tako što se ne brine previše ako umreš u prvih nekoliko minuta (oko 90 igrača prežive), nakon nekog vremena i nađe se neki razuman plen i oprema, radije ne biste umrli u ovom trenutku, ali još uvek niste previše uznemireni ako umrete (oko 60-70 igrača živih). Posle tri četvrtine plavog kruga, počinješ da veruješ da možeš da postigneš nemoguće... možda bi mogao da pobediš... okusićeš slatke plodove pobede... (preostalo 10 igrača)... ti' stigao sam do prvih 10....ali i dalje želiš više....nema više grešaka ili šale sada...blizu si....(poslednja 2 igrača)... ti veruješ u ovo. ..možete osvojiti! Ali avaj... praviš idiotsku grešku i završiš kao #2.....taj trenutak će te proganjati zauvek...

Ovo će se dešavati u svakom meču. Osećaćete bes, bes i iznad svega spokoj kada umrete jer znate da je igra gotova....dok ne počnete sledeću.

RAZVOJNI TIM:
Krafton

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/578080/PUBG_BATTLEGROUNDS/



# SUPER RABBIT WORLD

Super Rabbit World priča priču o zecu čiji život često uključuje životne situacije u kojima mora da spase svoju devojku, jelenu. Tokom ove borbe bićete napadnuti od različitih vrsta stvorenja, kao što su zelena sluz, različite vrste puževa, miš, škorpion, svinja, čudovišni orlovi. I na kraju morate pobediti ogromno kameno čudovište. Pored toga, tokom ovih sjajnih avantura možete kupiti i igrati se sa svojim omiljenim likom.

Takođe može se koristiti JetPack tokom igre da leti do kraja goriva. Ova igra je platformer, koja se razlikuje u 3D ili 2.5D grafici. Ova igra sadrži moderne specijalne efekte, uređivanje muzike. Imajte na umu da igra nije klon Super Maria ili Bob World Super Dendija. Igra ima svoju jedinstvenu priču. Mnoge mehanike i akcije su praktično jedinstvene i ne nalaze se u drugim igrama žanra.

Tokom kasnijeg dela igre moglo bi biti više nivoa u borbama sa šefovima. Jedini problem u vidu baga je što se igra zamrzava pred kraj nivoa i ponekad moram da počnem ponovo što ide dobro jer je sačuvao moj napredak koji je do tog momenta bio super.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
PINE Studio

CENA:
Besplatno / mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:
Galaxy A50

OCENA DA

Autor: Stefan Starović

# GENESIS PERIFERIJE

## Miš, tastatura i slušalice u gejmerskom stilu

Tržište gejming periferija svakim danom biva sve više zasićeno različitim proizvođačima sa desetinama novih modela koji se nude kupcima po vrlo širokom spektru cena. Često se postavlja pitanje da li uzeti bolji model manje poznatog proizvođača ili pak osnovni model nekog sa dugim iskustvom u ovoj oblasti? Periferije na ovom testu su upravo primer visokog kvaliteta brenda koji se probija na tržištu.

### Xenon 800

Pod kriptičnim imenom Xenon 800 se krije u podnaslovu Ultralight Gaming mouse – uređaj koji u potpunosti prati trendove koji su trenutno aktuelni po pitanju smanjenja težine miševa za igranje. U pitanju je miš koji je izrađen u takozvanoj saćastoj tehnici koji je zapravo rupičast a ima jednaku čvrstinu kao i obični modeli. Sa minimalnom težinom od samo 58 grama ovaj model zaista spada među lakše koje smo uopšte i imali prilike da probamo. Namenjen je korišćenju desnom rukom i ima još dva dodatna tastera ispod palca (plus dva standardna, točkić i DPI prebacivanje iznad istog). Moramo pohvaliti i izuzetno lagani i fleksibilni kabl končanog tipa koji se završava pozlaćenim konektorom a ima i mogućnost da se reguliše priloženom trakicom. Tu je i RGB osvetljenje koje je vrlo zanimljivo urađeno i daje lep efekat. Sa donje strane se nalaze PTFE klizači koji rade posao izuzetno dobro, a interesantno je primetiti da u kutiji dobijate i rezervni set što je svakako vrlo pohvalno. Sa donje strane miša se inače nalazi i dugme kojim možete promeniti tzv pooling rate, tj učestalost kojim uređaj komunicira sa računarom, default je 1.000 Hz, ne znam zašto bi to neko menjao na žičnom mišu, ali eto postoji i ta opcija ukoliko zatreba.

Ono što je vrlo čudno za ovakav model jeste da u pakovanju dobijate još jedan set „leđa“ za miša od pune plastike, čime on postaje samo delimično saćast. Iako iskreno više volim ovakve modele od potpuno šupljih postavlja se pitanje da li i to ima smisla u kontekstu veće težine u tom slučaju? Međutim tu dodatno na scenu stupa i priloženi set tegića kojim uređaj možete dodatno otežati, tako da njegova težina varira od 58 grama do celih 78 grama, dakle dobijate jedan poprilično svestran igrački miš koji može odgovarati različitim tipovima korisnika.

Što se tehnike tiče koristi PixArt PMW3389 senzor maksimalne rezolucije čitavih 16.000 DPI koji podržava ubrzanja do vrlo impozantnih 50G. Glavni svičevi u uređaju su Omron i očekivano vreme trajanje 20 miliona klikova. Tu je i jako dobar softver koji vam omogućava da podešavate različite parametre od nivoa promene DPI, preko osvetljenja pa do uloge pojedinih dugmića. Jedina zamerka softveru jeste što je vezan isključivo za ovaj uređaj i ne može istovremeno kontrolisati više periferija istog proizvođača.

“XENON 800 MIŠ ZAISTA NUDI MNOGO MOGUĆNOSTI PODEŠAVANJA TEŽINE”

“MIŠ KOJI JE LAGAN SA ODLIČNIM SENZOROM JE DEFINITIVNO UVEK DOBAR IZBOR”

### Thor 300 RGB

Thor 300 predstavlja klasičnu mehaničku tastaturu i iskreno meni su ovakvi modeli i najbolji – bez previše filozofiranja, jednostavno i praktično. Oblik je najklasičniji mogući, ali treba imati u vidu da je ovo RGB model koji podržava sve boje spektra i podešavanje po pojedinačnom tasteru, postoji i samo prosvetljen u jednoj boji, kao i TKL, odnosno model bez numeričkog dela tastature. Raspored tastera je standardni a postoji i mogućnost zaključavanja Windows tastera dok su kontrole RGB osvetljenja malo čudne kada ih radite preko funkcijskih tastera a ne iz softvera. Izrađena je u potpunosti od plastike ali je vrlo korektna i stabilna čemu odlično doprinose i gumice sa donje strane koje je čvrsto drže na stolu. Posebno bih pohvalio mogućnost da kabl od tastature rutirate kroz kanaliće sa donje strane i na taj način smanjite gužvu na stolu.

Thor 300 koristi proverene i pristupačne Outemu tastere u braon izvedbi što znači da treba nešto veća jačina pritiska od 55G a da je hod tastera od 2 do 4mm. Lično nešto više pre-

> “STEREO SLUŠALICE SA DOBROM IZOLACIJOM UVEK DOBRO SLUŽE”

feriram crvene tastere ali je to naravno potpuno lična stvar – u poređenju sa drugim braon tasterima ovi zaista imaju zavidne performanse.

**Argon 600**

Konačno imamo pred nama i model stereo slušalica koje sasvim lepo upotpunjuju gejming program koji nudi Genisis. Same slušalice su dosta velike i karakterišu ih solidno duboke naušnice od veštačke kože koje su dosta prijatne, čak i pri dužem nošenju na glavi. Takođe nude vrlo dobru izolaciju od spoljnih zvukova što je jedna od najbitnijih karakteristika svakog gejming modela. Ono što je takođe vrlo pohvalno jeste što se u paketu dobija i mala torbica za nošenje slušalica što je definitivno lep gest. Mikrofon se uvlači u levu slušalicu i savitljivog je tipa s tim da je mala zamerka da je dosta kratak, očekivao bih da bude bar nekoliko centimetara duži kada se u potpunosti izvuče. Takođe na svom vrhu ima neku čudnu crvenu plastiku, valjda da skrene pažnju na sebe. Sama konstrukcija je vrlo solidna iako je većinom od plastike i upotpunjuje je klasični headband na izvlačenje koga ćete lako podesiti prema veličini glave.

Na kablu se nalazi i kontrola jačine zvuka i mogućnost za mutiranje mikrofona a on se završava jednim 3.5mm konektorom. Ukoliko želite da ih koristite na desktop računaru tu je i dodatni kabl koji se završava sa dva odvojena konektora za slušalice i mikrofon odvojeno.

**Zaključak**

Genisis definitivno nudi vrlo interesantne periferije – Xenon 800 miš svakako ima neka vrlo interesantna rešenja i nudi odličan kvalitet. Thor 300 je vrlo solidna mehanička tastatura a isto se može reći i za Argon 600 slušalice. S druge strane recimo miš je u cenovnoj kategoriji u kojoj se već mogu naći i solidni modeli značajno poznatijih proizvođača, naravno ne sa tom količinom različitih opcija. S druge strane tastatura i slušalice spadaju svakako u povoljnije u svojim kategorijama ali se tu mogu naći i drugi manje poznati proizvođači. Ono što njima možda najviše i fali jeste ta neka prepoznatljivost brenda i privrženost kod igračke publike. Sve u svemu bitno je da izbora ima i da realno šta god da izaberete možete biti relativno sigurni da će vas ti uređaji solidno služiti, a Genesis se tu nameće kao solidan izbor za periferije.

Autor: Stefan Starović

# LENOVO LEGION H500 PRO

## Iskorak u pogledu kvaliteta

U poslednjih par meseci smo svedoci da Lenovo sa svojim Legion gejming podbrendom osim segmenata laptopova i monitora ozbiljno kreće i na periferije. Slušalice koje smo ovom prilikom testirali samo idu dalje u prilog toj tezi na najbolji način.

### Legion H500 Pro

Odmah po otvaranju kutije ovih slušalica dobijate utisak da se radi o vrlo kvalitetnom uređaju za šta je ubedljivo najviše zaslužna konstrukcija koja je skoro u potpunosti od aluminijuma. Zanimljivo je da je to uklopljeno sa dizajnerskim detaljima pa je sam headband na neki način izbušen što ga čini lakšim ali ne manje čvrstim a pri tom i izgleda drugačije i interesantnije od svega što smo viđali u skorije vreme. Sve ukupna težina od 350 grama jeste impresivno niska kada uzmemo u obzir izuzetno kvalitetne i izdržljive materijale koji su iskorišćeni. Sam headband krije i drugu vrlo interesantnu funkcionalnost a to su klizači koji deluju kao da su fiksni ali se zapravo vrlo lako prilagođavaju veličini vaše glave. Dodatno bitno jeste da je deo koji vam naleže na glavu od kože ispod koje se nalazi memorijska pena što stvara fenomenalan utisak udobnosti. Tome još i više doprinose naušnice koje su takođe od kože a ispunjene memorijskom penom i zaista su jedne od najudobnijih s kojima smo se susreli. Čak se u specifikacijama navodi da je reč o proteinskoj koži, ne znam šta to tačno podrazumeva ali mogu reći da mi se sviđa. Posebna pogodnost ovakve konstrukcije naušnica jeste i odlična izolacija spoljnih zvukova što treba imati u vidu ukoliko ste navikli da čujete šta se dešava oko vas, sa ovim slušalicama to prosto nije predviđeno. Sa spoljne strane naušnica ne postoji neko RGB osvetljenje ili nešto slično već se nastavljaju aluminijumski detalji što im daje i interesantan i elegantan šmek – ove slušalice neće biti van konteksta čak ni u nekom kancelarijskom okruženju.

U levoj slušalici se nalazi spakovan mikrofon koji se izvlači a malo je čudno koliko je mali vrh sa mikrofonom, kao da ga skoro i nema, ali to naravno ništa ne smeta funkcionalnosti. Iz samog uređaja izlazi končani relativno kratak kabl koji se završava sa jednim 3.5mm konektorom koji je pogodan za povezivanje na kontrolere konzola i slično. Ukoliko se pak odlučite da želite potpunu 7.1 funkcionalnost taj 3.5mm konektor ubodete u takozvani Advanced audio control box, tj malu zvučnu karticu koja produžava kabl koji se onda povezuje sa računarom preko USB porta. Na ovom boxu se nalaze i kontrole jačine zvuka, mutiranja mikrofona, uključivanja ili isključivanja 7.1 okruženja i podešavanja predefinisanih setova ekvilajzera. Naravno ekvilajzere možete podesiti i prema svojim preferencijama u okviru priloženog Legion softvera.

> “7.1 ZVUK SE POSTIŽE KROZ MINI ZVUČNU KARTICU NA KABLU”

### Zvuk i utisci

Drajveri prečnika 50mm koji su iskorišćeni u H500 Pro modelu daju izuzetno pun i sadržajan zvuk kako za igranje tako i za slušanje muzike i druge primene. Iako nisam pobornik 7.1 surround zvuka moram priznati da je na ovom modelu i to odlično odrađeno, a posebno mi se sviđaju preseti za ekvilajzere kojima lako mogu promeniti da li mi treba više basa kada želim dramatične eksplozije u igrama ili gledam neki akcioni film želim više akcenta na višim tonovima kada slušam muziku. Odlična stvar je i mikrofon koji ima aktivno poništavanje okolne buke i daje odličan zvuk za aktivnu komunikaciju bilo sa saigračima ili sa poslovnim partnerima. Konačno Legion softver lako upravlja svim uređajima ovog proizvođača i daje vam zaista mnogo mogućnosti za personalizaciju zvuka koji dopire do vaših ušiju.

### Zaključak

Načelno gledamo smo vrlo impresionirani kvalitetom poslednje generacije Lenovo periferija ali moram priznati da su Legion H500 Pro slušalice to podigle na prosto novi nivo. Fenomenalna izrada, odlična udobnost i kvalitetan zvuk jesu nešto što ih izdvaja, ali posebno je interesantno i da nisam uspeo da nađem bilo kakav, čak ni manji nedostatak. Pri tome se očekuje da cena bude poprilično konkurentna kad se pojave na našem tržištu pa se ne mogu oteti utisku da neki ovakav model može za Legion brend biti upravo ono što su svojevremeno Cloud slušalice bile za HyperX. Ukoliko se to desi to je opet samo prednost za potrošače jer će biti još veća konkurencija pa ćemo biti stavljeni na slatke muke za šta se opredeliti, Lenovo Legion svakako deluje da se trudi da uvek bude u najužem izboru.

**Karakteristike:**

| | |
|---|---|
| **Model** | Lenovo Legion H500 Pro |
| **Tip** | 7.1 surround slušalice |
| **Dodatno** | Aluminijumski okvir, mekani kožni jastučići sa memorijskom penom, fleksibilni headband |

play
zine