

play!

z i n e

REVIEW:

**DRAGON
AGE: THE
VEILGUARD**

HARDWARE:

**LAMZU
MAYA-X**

ESPORTS:

**SRBIJA OSVAJA
BRONZU NA
SVETSKOM
PRVENSTVU**

DOMAĆA SCENA:

**PLAY!CON
WINTER 2024**

IGRA MESECA

STALKER 2

HEART OF CHORNOBYL

BROJ 185 - DECEMBAR 2024.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

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, Luka Trifunović

ART DIREKTOR/PRELOM:

Milica Rosić

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



Zašli smo u period godine koji nas poziva da ostanemo u toplini naših domova, pijuckamo čaj i lagano uživamo u najnovijim igrama. Tako smo i mi matorci iz Play! redakcije proveli protekli mesec, ali priznajemo da smo se ipak malkice zaneli.

Ipak, postoji razlog za to. Posle mnogih odlaganja tokom poslednjih godina, priznajemo da smo počeli da gubimo nadu da će S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl uopšte ugledati svetlost dana. Ispostavilo se da smo se brinuli za džabe i da je nova igra GSC Game World studija pun pogodak. O našem putovanju po svetu kojim haraju nuklearna zima i sve propratne pošasti, možete pročitati na narednim stranicama!

Nasuprot ovom nastavku kultnog originala, Dragon Age: The Veilguard i Life is Strange: Double Exposure nisu sasvim uspeli da prenesu magiju i suštinu svojih prethodnika. Ima i svetlih tačaka naravno, ali verujemo da će se najveći fanovi složiti sa nama.

Mimo recenzija igara, u 175. broju našeg voljenog časopisa ćete pročitati i utiske sa najvećeg festivala gejminga i pop kulture na Balkanu, Games.cona. Iako se Games.con iselio iz Beogradskog Sajma, Hangari su se pokazali kao pun pogodak - ne samo da je nova lokacija omogućila svim štandovima da se bolje istaknu i privuku veliki broj posetilaca, već su i sami posetioци bili oduševljeni da vide svoj omiljeni festival u drugačijem, osveženom izdanju.

U sklopu Games.cona se održao i Play!Con Winter 2024, osmo izdanje domaće game dev konferencije koja već četvrtu godinu zaredom okuplja developere, umetnike i game dizajnere iz regiona. Na [našem YouTube kanalu](#) možete pogledati snimke svih predavanja sa konferencije - prva epizoda je već izašla!





38 IGRA MESECA: S.T.A.L.K.E.R. 2: HEART OF CHORNOBYL



34 REVIEW: CALL OF DUTY: BLACK OPS 6



12 DOMAĆA SCENA: GAMES.CON 2024

FLASH VESTI 6

DOMAĆA SCENA:
 Play!con Winter 2024..... 10
 Utisci sa Games.con 2024 festivala..... 12

ESPORTS:
 Srbija osvojila bronzu na Svetskom esport prvenstvu..... 16

REVIEW:
 Dragon Age: The Veilguard..... 18
 Horizon Zero Dawn Remastered..... 22
 Life is Strange: Double Exposure..... 26
 Metaphor de Fantazio..... 30
 Call of Duty: Black Ops 6..... 34
 S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl..... 38
 Is This Game Trying to Kill Me?..... 42

BESPLATNI KUTAK:
 Demon Compass..... 44

U POKRETU:
 Wuthering Waves..... 45

HARDWARE:
 Logitech G Pro2 Lightspeed i G915X..... 46
 Lamzu Maya X..... 50

ENIGMATIKA: Dragon Age edition..... 54

SUDNI DAN ZA XDEFIANT: EVO KADA ĆE UBISOFT UGASITI SERVERE

Samo šest meseci nakon izlaska igre, Ubisoft je potvrdio da XDefiant 3. juna 2025. godine odlazi na "večni počinak". Podrška za igru biće ukinuta u narednim mesecima, a izuzev predstojeće 3. sezone koja će izaći po planu, dodatni sadržaj nije planiran.

Igračima koji su kupili Ultimate Founders Pack, najskuplju kozmetičku kolekciju po ceni od 69,99 dolara, biće vraćen novac. Pored toga, svi koji su u poslednjih 30 dana kupili digitalnu valutu igre ili sezonske propusnice takođe će dobiti povraćaj.

Očekivano, gašenje projekta će imati veliki uticaj na Ubisoftove studije širom sveta. Procenjuje se da će do 277 zaposlenih biti otpušteno i da će studiji u San Francisku i Osaki biti zatvoreni.



DOMAĆI STUDIO BIGOSAUR NAJAVIO NOVI ROGUELIKE DECKBUILDER – CLUTCHTIME BASKETBALL

Srpski studio Bigosaur na čelu sa Milanom Babuškovom, poznat po unikatnim i inovativnim igrama, sprema se da obogati indie scenu sa novim naslovom – Clutchtime: Basketball Deckbuilder. Ova zanimljiva kombinacija roguelike deckbuilder žanra i košarkaške tematike stiže u digitalne prodavnice tokom prve polovine 2025. godine i biće dostupna za Steam i Nintendo Switch.



Roguelike deckbuilder žanr je doživeo pravi bum u popularnosti krajem 2010-ih. Žanr je od tada dosta napredovao, ali se nekako najčešće držao klasične fantasy tematike. Zato nam košarkaški roguelike deckbuilder deluje posebno zanimljivo.

GARRY'S MOD PROSLAVIO 18 GODINA I 25 MILIONA PRODATIH PRIMERAKA

Garry's Mod, jedna od najuticajnijih kreativnih platformi u svetu gejminga, nedavno je proslavila svoj 18. rođendan i premašila impresivnih 25 miliona prodatih primeraka.

Garry's Mod nije samo igra, već globalni fenomen koji je oblikovao internet kulturu. Zahvaljujući njenim kreativnim alatima, stvoreni su neki od najpoznatijih mimova iz 2008. godine, ali i oni koji trenutno dominiraju internetom u 2024. godini (znate na koji mislimo). Pored osnovne igre, na Steam Workshopu je dostupno na hiljade i hiljade dodataka, uključujući unikatne modele i modove.

U znak proslave ovog uspeha, Garry's Mod je proteklih nedelja bio na popustu od 40%. Poseban Rust bundle i dalje možete kupiti po sniženoj ceni.



NO MAN'S SKY KONAČNO IMA 'VERY POSITIVE' REJTING NA STEAMU

No Man's Sky ima zaista jedinstvenu istoriju. Nakon katastrofalnog lansiranja 2016. godine, Šon Mari i njegov tim proveli su poslednjih osam godina radeći na tome da igra postane sve što su prvobitno obećali. Danas, No Man's Sky je konačno dobio "Very positive" rejting na Steamu, što predstavlja veliku prekretnicu za projekat koji je u startu bio osuđen na propast.



Sa skoro 250.000 recenzija na Steamu, No Man's Sky sada ima ocenu koja realno odražava mišljenja igrača. Uz dodatke poput podrške za VR, co-op, ogromnih svemirskih baza i bogatih misija, konačno smo dobili priliku da iskusimo prvobitnu viziju Hello Games studija. Uspeli su da preporode potpuni promašaj, što znači da ima nade i za Concord!

XBOX ŽELI DA SE FOKUSIRA NA STARE FRANŠIZE UMESTO LICENCIRANIH NASLOVA

Izvršni direktor Xboxa, Fil Spencer, istakao je značaj podrške klasičnih igara iz Xboxove arhive umesto fokusa na licencirane third-party naslove. Iako je Xbox uspeo da oživi neke starije franšize kroz rimejkove i remastere, Spencer je priznao da kompanija ima još prostora za napredak na ovom polju.

Međutim, sa kupovinom Activision Blizzarda i dolaskom WarCraft, StarCraft, Crash Bandicoot, Spyro i drugih serijala, Spencer veruje da je sada pravo vreme da kompanija oživi ove kultne naslove. Osim što je fokus na internim franšizama praktičniji, istakao je i izazove koje donose licencirane igre – kada licence isteknu, kompanije se suočavaju sa ozbiljnim pravnim i tehničkim problemima.



THE WITCHER 4 UŠAO U NAJINTENZIVNIJU FAZU RAZVOJA

CD Projekt Red je u julu najavio da će The Witcher 4 ući u "punu produkciju" do kraja godine. U najnovijem izveštaju za treći kvartal, kompanija je potvrdila da se igra trenutno nalazi u "najintenzivnijoj fazi razvoja"!

Na razvoju igri trenutno radi oko 400 ljudi, što ga čini najvećim projektom koji je CD Projekt Red ikada započeo. Ovo je veoma ambiciozno s obzirom da studio istovremeno radi na još nekoliko naslova, uključujući CP 2077 nastavak, novi spin-off iz Witcher univerzuma i rimejk originalnog Witchera.

Iako detalji o The Witcher 4 još nisu poznati, očekivanja fanova su ogromna posle izuzetno uspešne trojke. Nadamo se da će nova saga o Geraltu izaći pre nego kasnije!



UZ ARCANE, RIOT PRIPREMA TRI NOVE SERIJE IZ LEAGUE OF LEGENDS UNIVERZUMA

Skromno je reći da su fanovi bili razočarani kada je Netflix potvrdio da je druga sezona Arcane-a ujedno i poslednja. Ovaj animirani hit možda završava svoju priču, ali Riot ima velike planove za budućnost.

Naime, potvrđeno je da Riot trenutno radi na tri nove serije smeštene u LoL univerzum. Za razliku od Arcane-a koji se fokusirao na Piltover i Zaun, nove serije će nas odvesti u regije koje do sada nisu bile detaljno prikazane. Jedna od novih serija biće smeštena u Noxus, rodni grad Mel i Ambesse Medarde, dok će druge biti fokusirane na Demaciu i Ioniu. Produkcija na novim serijama već je počela pre godinu dana.



CYBERPUNK: NOVA ANIMIRANA SERIJA SMEŠTENA U NIGHT CITY STIŽE NA NETFLIX!

Cyberpunk: Edgerunners je bez sumnje jedna od najboljih gejming adaptacija ikada. Netflixova serija iz 2022. godine ne samo da je osvojila publiku, već je i značajno povećala prodaju igre Cyberpunk 2077. Iako je ranije potvrđeno da neće biti druge sezone Edgerunnersa, CD Projekt Red je sada otkrio da nova animirana serija smeštena u Night City već stiže! Nakon uspeha prve serije, ovo je još jedan korak ka širenju ove popularne franšize.



Trenutno nije poznato da li će Studio Trigger ponovo biti zadužen za animaciju, ali s obzirom na uspeh Edgerunnersa, fanovi se nadaju da će se ova saradnja nastaviti. Njihova jedinstvena estetika i dinamični stil savršeno su oživeli Night City na malim ekranima.

PLAYSTATION 2 ZVANIČNO POTVRĐEN KAO KRALJ KONZOLA – PRODATO 160 MILIONA JEDINICA!

PlayStation 2 je decenijama dominirao top listom najprodavanijih gejming konzola, sa preko 155 miliona prodatih primeraka. Međutim, ove brojke su dugo bile samo procene – sve dok bivši CEO PlayStationa, Džim Rajan, nije otkrio precizne podatke o prodaji. Sada je zvanično potvrđeno: PS2 je prodat u neverovatnih 160 miliona primeraka!

PS2 nije samo najprodavanija konzola svih vremena, već simbol čitave ere. Sa impresivnim katalogom igara, uključujući Grand Theft Auto: San Andreas, Final Fantasy X i Metal Gear Solid 3, obeležio je jednu celu generaciju gejmera. PS2 će zauvek ostati ikona gejming sveta koja je postavila standarde za budućnost.



DLC SADA MOŽE OSVOJITI GOTY NAGRADU I FANOVI NISU ODUŠEVljeni

The Game Awards je nedavno objavio da DLC-evi, ekspanzije i remasteri sada mogu biti nominovani za Igru godine. Fanovi su se pobunili na društvenim mrežama, kritikujući ovu "prilično glupu" odluku žirija - mnogi smatraju da bi DLC-ovi morali da poseduju sopstvenu kategoriju i da nikako ne bi smeli da se mešaju sa osnovnim izdanjima igara. Situacija sa remasterima je ista - možete li da zamislite da The Horizon Zero Dawn Remastered osvoje nagradu za Igru godine? Mišljenja o rimejkovima su pomešana, s obzirom na to da je velika većina napravljena od nule. Međutim, fanovi su zabrinuti da će Shadow of the Erdtree biti nominovan što uopšte nije fer, iako je ovaj DLC zaista fantastičan.



MICROSOFT POTVRDIO DA RADI NA XBOX HANDHELD KONZOLI

Mesecima su kružile glasine da Microsoft radi na Xbox handheld konzoli kako bi iskoristio rast popularnosti prenosivih gaming PC-eva kao što su Steam Deck i ROG Ally. Sada, direktor Fil Spenser je potvrdio ove glasine, ali je naglasio da ćemo se načekati nekoliko godina.



Nije jasno koji hardver bi Xbox handheld koristio, ali s obzirom na to da AMD već napaja Xbox konzole i mnoge prenosive PC-eva, možemo očekivati da će Microsoft ponovo saradivati sa AMD-om, koristeći jedan od njihovih moćnih APU-a.

Microsoft je radio i na poboljšanju Windowsa posebno za ručne gaming uređaje. Međutim, Windows je i dalje daleko od toga da bude savršena opcija, što bi moralo da se promeni za zvanični Xbox handheld.

AMAZON PRIME ZAPOČEO RAD NA MASS EFFECT TV SERIJI

EA i BioWare su godinama pokušavali da fanovima predstave vernu adaptaciju Mass Effect igara, ali su planovi za filmove ili TV serije uvek propadali. Sada, nekoliko godina nakon inicijalnih pregovora sa Amazonom, Mass Effect serija je konačno u razvoju.

Prema novom izveštaju, na seriji će raditi nekoliko bivših BioWare zaposlenih, kao i producenti koji imaju iskustvo sa serijama kao što su Daredevil i The Punisher i filmovima kao što su Iron Man i Uncharted.

Trenutno nam nije poznato da li će serija pratiti događaje iz igara. Međutim, ovo bi verovatno bio najpametniji potez, posebno ako uzmemo u obzir uspeh prve sezone Fallout serije, koja je zaista odlično prikazala svet iz originala.





NOVA ERA SRPSKOG GAME DEVA: PLAY!CON WINTER 2024

Tokom vikenda 23. i 24. novembra, održalo se novo izdanje Play!Con Winter konferencije koja je petu godinu zaredom okupila najuticajnije ličnosti iz domaće i regionalne gejming industrije. Kroz deset jedinstvenih predavanja, naši istaknuti gosti su nam slikovito opisali iskustvo rada u game devu u 2024. godini, i to iz ugla developera, dizajnera, umetnika i menadžera. Play!Con Winter 2024 je po treći put organizovan uživo u sklopu Games.con manifestacije koja se ove godine preselila u Hangar Luke Beograd. Play! štand je bio otvoren za posetioce festivala svih uzrasta, ali je posebno bio zanimljiv onima koji pomno prate domaću i regionalnu gejming scenu. Festival je po običaju vrveo od ljubitelja pop kulture i gejminga, dok je interesovanje za naš štand raslo iz minuta u minut. Veterani game developmenta sa naših prostora razgovarali su o najrazličitijim temama vezanim za razvoj

video igara, kao i o projektima na kojima trenutno rade. Program je bio bogat diskusijama o budućnosti gejming scene sa naših prostora i izazovima sa kojima se razvojni timovi svakodnevno susreću. Pored zanimljivih predavanja, posetioci su imali priliku da se upoznaju sa gostima konferencije, ali i da isprobaju neke od njihovih autorskih igara u Indie Corneru nadomak Play! štanda.

Naša prva gošća bila je Jelena Janković, liderka u crnogorskoj industriji igara i suosnivačica gejmm development studija 3Hills u Podgorici. Sa gotovo deset godina iskustva u razvoju biznisa, operacijama i ljudskim resursima u IT sektoru, radila je na strateškom razvoju i brzim skaliranjima kompanija. Jelena je razgovarala o izgradnji gejmmdev studija, pa i industrije u Crnoj Gori – o postavljanju temelja studija, prevashodno ljudskih



resursa i operacija do strateškog razvoja. Posebno smo se fokusirali na naslove u produkciji 3Hills studija – Copperfields i Echo: Defy Death.

U sledećem predavanju smo popričali sa Darkom Peningerom, osnivačem Entertainment Forge studija poznatog po igrama poput Gladiator Guild Manager i Scheming Through The Zombie Apocalypse. Njegov rad, koji uključuje različite pristupe dizajnu taktike i humoru, čini ga jedinstvenim gejmm developerom na regionalnoj sceni. Jedan je od retkih nezavisnih gejmm developera sa teritorije Srbije koji uporno stvara nove naslove i time doprinosi nezavisnom developmentu.



Pored njegovog stvaralaštva, akcent predavanja je bio i na izazovima tržišnog pozicioniranja igara. Istog dana smo razgovarali sa Vladimirom Zivkovićem, suvlasnikom i developerom u novosadskom studiju Foxy Voxel, zaslužnog za svetsku hit strategiju – Going Medieval. Iako je i dalje u Early Access fazi, igra je oduševila gejmmere širom sveta ubrzo nakon lansiranja 2021. godine. Danas, kada igra ima Very Positive ocenu sa skoro 14000 recenzija, Vladimir nam je dao



uvid u iskustvo saradnje sa izdavačem Irregular Corporation, izgradnje zajednice i buduće planove za igru, prevashodno – full release.

Drugog dana Play!Con Winter 2024 konferencije smo ugostili i nekoliko pojedinaca koji nisu poreklom iz Srbije, ali su odlučili da nastave da grade svoju karijeru u našoj zemlji. Jedan od njih je bio Vladislav Kantaev iz Mad Head Games studija. Iako je i dalje veoma mlad, svoje radno iskustvo bogatio je od 2018. godine. U to vreme, radio je na različitim projektima – od mobile hypercasual igara u studentskom startupu do AAA igara za PC i konzole. Otad, Vlad je duboko u vodama softverskog inženjerstva, primenjenog najviše u oblasti računarske grafike.

Pred kraj naše voljene konferencije popričali smo sa Darkom Rančićem, direktorom srpskog Ingenious Studiosa. Nakon što je rad u outsourcing-u konačno zadovoljio potrebe u karijeri, Danko se otisnuo u sopstveno stvaralaštvo, okupivši tim sa kojim sada razvija svoj prvi naslov, i to – u VR-u. Slušali smo o pionirskom razvoju VR prvenca Shopenkraft's Magic Goods, koji je ujedno osvojio nagradu za najbolju igru koja je bila predstavljena na ovogodišnjem Indie Corner štandu!

Time smo zatvorili Play!Con Winter 2024 koji je ove godine dostigao potpuno novi nivo, najviše zahvaljujući našim cenjenim gostima i posetiocima. Za one koji nisu bili u prilici da nas posete i za one kojima se neko od predavanja posebno dopalo - uskoro očekujte kompletan snimak konferencije na [našem YouTube kanalu!](#)

Vidimo se na proleće!



Autor: Nikola Savić



UTISCI SA GAMES.CON 2024 FESTIVALA

Baš kao i ovogodišnji prvi sneg, i Games.con nas je ove godine iznenadio nešto ranijim dolaskom nego što smo na to tradicionalno navikli. Održan krajem novembra, najveći srpski festival video i društvenih igara je stigao sa još jednom značajnom promenom – umesto Beogradskog sajma, gde se Games.con održavao od svog začetka 2017. godine, ovoga puta je ljubitelji video igara dočekao u Hangaru Luke Beograd.

Nažalost, kao što ste verovatno i sami upoznati,

Beogradski sajam, kultno arhitektonsko remek-delo grada, odlazi u istoriju, jer će se veći deo kompleksa srušiti kako bi se napravio prostor za širenje Beograda na vodi. Pa tako, silom prilika, organizatori Games.cona su bili prinuđeni da menjaju dom nakon toliko godina. I odluka je pala na Hangaru.

Subota je tradicionalno najintenzivniji dan na beogradskom gejming festivalu, pa sam tako i ja rešio da temeljno obiđem svaki kutak novog prostora baš tog dana. Nakon malo lutanja (za 17 godina



života u Beogradu nikada nisam bio u Luci Beograd), nekako sam uspeo da se dovučem do Hangara. Po ulasku, zatiče me prava festivalska atmosfera: Prepuni koridori dece i mladih ljudi koji idu od štanda i štanda, uživajući u onom što izlagači ove godine imaju da ponude.

Atmosfera prava praznična, i veoma dobra energija – to su mi bili prvi utisci. No, odmah po ulasku sam stekao i jedan negativan utisak – prostor Hangara



jednostavno nije adekvatan za ovakav tip festivala. Hale Hangara su previše male i skučene, te da bi svi zainteresovani izlagači dobili svoj prostor, štandovi su morali biti spakovani veoma tesno i nabijeno, uz prolaze između njih koji više liče na tunele nego na šetališta.

Ovo je, nažalost, onemogućilo normalnu cirkulaciju ljudi, pogotovo u uđarnim terminima u toku dana. Pri tome, i sami štandovi nekako nisu imali priliku da zasijaju, jer kao da su sakriveni jedan od drugih zbog tolike zbijenosti. Kada sam se navikao da ću



morati da prolazim kroz gužve, vreme je bilo da vidim šta festival ima ove godine da ponudi.

I moram reći, bio sam veoma iznenađen količinom stvari koja je uspeła da stane u tako mali prostor. Gotovo svaki štand, bilo tematski, bilo nekog od izlagača, se potrudio da pokaže nešto zanimljivo, tražeći originalan pristup koji bi im pomogao da skrenu pažnju posetioca. Neki su pravili eksperimente koji su mamili prolaznike da zastanu i vide o čemu se radi, drugi su unajmili profesionalne kosplejere da promovišu njihove proizvode, dok je većina gostima festivala omogućila da na licu mesta isprobaju ono što nude.

Posebno sam bio oduševljen simulatorom prevrtanja automobila, koji, nažalost, nisam stigao da isprobam. Pažnje vredan bio je i štand gde su izlagači hladili usijane procesore nečim što mi je ličilo na tečni azot, iako vrlo verovatno grešim (oprostite ako sam lupio). Kao i svake godine, jedan od meni lično najzanimljivijih štandova bio je kutak za srpske developere video igara, gde ste mogli da isprobate najnovije naslove sa domaće scene.

Odmah tu pored bila je i naša Play!Con bina, gde smo kroz tri dana festivala imali prilike da slušamo intervjue sa velikim brojem jako zanimljivih ljudi sa domaće scene. Možda sam pristrastan, ali za mene je ovo najbolji deo Games.cona.

Gostovali su brojni domaći developeri koji su podel-





ili svoja iskustva i zanimljive anegdote, jednako interesantne i onima koji žele da uđu u taj svet, i običnim ljubiteljima video igara. Ukoliko niste stigli da slušate ove razgovore uživo, ne brinite, dostupni su i na našem YouTube kanalu, gde ćete moći da ih odgledate svojim tempom.

Naravno, takmičarski duh je neizbežan na Games.



conu, pa nas je i ove godine dočekaao ogroman broj turnira u raznim esports naslovima, organizovanih od strane RUR Esports i Fortune. Zbog ranije pomenutog manjka prostora, ove godine su RUR i Fortuna delili esports arenu, što je u praksi možda i bolje rešenje jer je olakšana organizacija.

Turniri su bili uzbudljivi, organizacija perfektna, a publika zadovoljna akcijom. Posebno su odjekivali uzdasi na sve strane tokom CS2 turnira, koji je privukao veliku pažnju gledalaca, sa razlogom – mečevi

su zaista bili sjajni, a komentatori na visini zadatka svojim vatrenim prenosom mečeva.

Hala 3 Hangara je ove godine bila rezervisana gotovo isključivo za ljubitelje društvenih igara. Veliki deo hale bio je pokriven stolovima spremnim da prime one koji su došli tu da igraju društvene igre, ali su se pored toga mogli naći i štandovi sa prodajom raznih sitnica, aukcije igara, mala bina gde su razni članovi zajednice držali prezentacije, i štošta drugo što ne spada u virtuelni aspekt geek kulture.

Osim esportsa, druga stvar bez koje niti jedan Games.con ne može da prođe jesu kosplej takmičenja. Ove godine sam zaista bio zapanjen kvalitetom kostima koje su napravili takmičari. Uvek smo imali dobru domaću kosplej scenu, ali je sada to podignuto na još jedan nivo. Svaka čast momcima i devojkaama na trudu uloženom u pravljenju kostima, kvalitet onoga što sam video je zaista na svetskom nivou.

Nažalost, usled ograničenosti prostora, ove godine nije bilo mesta za neke druge aktivnosti, poput mačevanja, srednjevekovnih LARP borbi i slično, ali nadamo se da će već sledeće godine, u boljim uslovima, Games.con zasijati u punom sjaju. U ovakvim nepredvidljivim okolnostima, možemo biti i više nego zadovoljni time što beogradski festival igara ne posustaje i nastavlja da odvažno gazi ka prvoj deceniji svog postojanja.

Do naredne godine, čitajte Play!Zine!



Lenovo LEGION



Lenovo Legion Pro 7i
with Lenovo AI Engine+
Gear up at Lenovo.com/Legion

 Windows 11

Power Play

REACH YOUR IMPOSSIBLE

Smarter
technology
for all

Lenovo

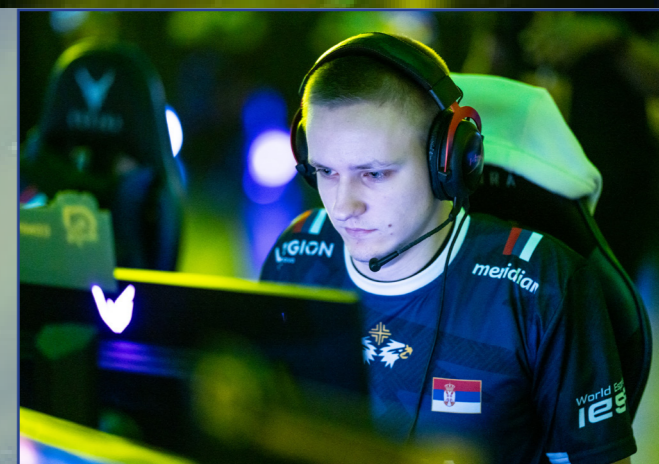
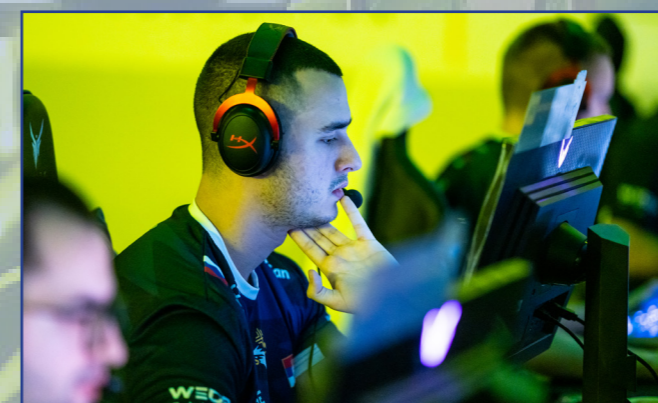


SRBIJA OSVOJILA BRONZU NA SVETSKOM ESPORTS PRVENSTVU

Svetsko Esports Prvenstvo u organizaciji Međunarodne Esports Federacije (IESF), održano je od 11. do 19. novembra u Rijadu i okupilo najbolje esportiste sveta. Srbija je ove godine imala predstavnike u jednoj igri — Counter-Strike 2 — i po drugi put zaredom osvojila bronzanu medalju!

Takmičenje smo započeli sjajnom grupnom fazom, gde smo, uz četiri pobeđe i jedan poraz, zauzeli prvo mesto u Grupi D. Naši momci su nadigrali Argentinu, Mongoliju, Češku i Južnoafričku Republiku, dok je jedini poraz došao od Slovačke.

U četvrtfinalu smo se suočili sa Poljskom, ekipom koja je zauzela drugo mesto u Grupi A i bila jedan od glavnih favorita za osvajanje turnira. U uzbuđljivom meču prepunom preokreta, Srbija je odnela pobjedu rezultatom 2-1 i osigurala prolazak u polufinale. Prvo polufinale igrale su Švedska i Rumunija, dok je naš protivnik bio Portugal. Nažalost, ovaj meč ćemo dugo pamtiti jer je Srbija imala veliku prednost i priliku za plasman u finale. Međutim, manjak koncentracije i sreće omogućili su Portugalu da iskoristi situaciju i nanese našim momcima srceparajući poraz.



Srpska CS2 reprezentacija:

Luka "emi" Vuković

Vladan "kind0" Mandić

Nikola "Dragon" Bošković

Luka "c0llins" Živanović

Ivan "choiv7" Živković

U borbi za treće mesto, na iznenađenje mnogih, suočili smo se sa Švedskom, prošlogodišnjim šampionom i prvim favoritom turnira. Pogođeni porazom iz polufinala, naši reprezentativci su loše započeli meč i izgubili prvu mapu. Ipak, pokazali su neverovatnu borbenost i preokrenuli situaciju na drugoj mapi, da bi na odlučujućem Ancientu dominirali i obezbedili bronzanu medalju! Ova pobjeda je posebno slatka, pošto nam je Švedska blokirala put do finala na prošlogodišnjem IESF šampionatu u Jašiju.

Iako ostaje žal za porazom u polufinalu, ovo je veliki uspeh za srpski esport! Ponosni smo na naše momke koji su dali sve od sebe i pokazali da mogu ravnopravno da se takmiče sa najboljima na svetu. Nadamo se da ćemo sledeće godine ponoviti, pa čak i nadmašiti ovaj rezultat.

Čestitamo našim šampionima! Za sve informacije o Srpskoj reprezentaciji zapratite [Srpski Savez elektronskih Sportova i Esportova \(SESE\)](#).





DOBA ZMAJEVA U NOVOM, DRUGAČIJEM RUHU



Autor: Nikola Aksentijević

Vrlo je teško pisati o Dragon Age-u i zadovoljiti apsolutno sve strane pošto su maltene sve igre, osim možda Originsa uzrokovale raskol među fanovima. Veilguard je gotovo sigurno najveći primer ovoga do sada. Veilguard je došao čak deset godina nakon prethodnika Inquisitiona, na kojeg se blago nadovezuje. Ovakav vremenski period, pun problematičnog razvoja i faktički potpune promene originalnog razvojnog tima nije uneo previše poverenja i entuzijazma među fanovima. Iako ste do sada verovatno već videli sve moguće stvari za Veilguard, iskustva o ovoj igri su veoma subjektivna

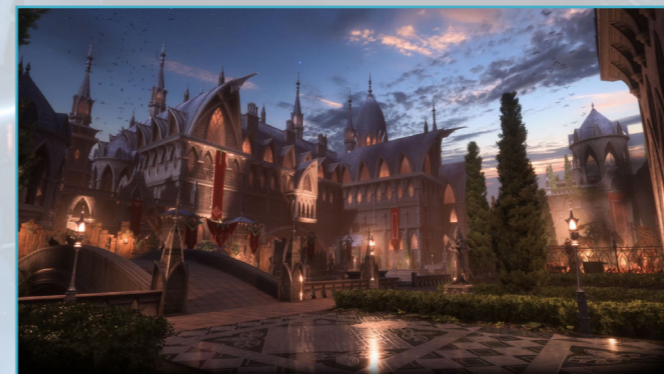
ČINI SE DA SE IGRA PLAŠI DA BUDE MAKAR MALO "GRUBA" PREMA BILO KOME ILI BILO ČEMU

i drastično podeljena. Ovo je samo moje mišljenje, kao teškog RPG fanatika i velikog fana prve dve igre, pa čak i ljubitelja Inquisitiona, iz dosta različitih razloga.

Za razliku od apsurdno velike prve zone koju je Inquisition ponudio i mnoge odbio svojim tempom koji je zapravo zahtevao da igrači sami shvate da bi trebalo češće da napuštaju lokacije i da se vraćaju na iste, ovde Veilguard baca na ogroman broj različitih lokacija u generalno haotično brzom tempu. Ovde, vaš glavni lik po imenu Rook će sa starim drugarom i veteranom serijala Varikom Tetrasom tražiti Solasa, još jednog karaktera kojeg igrači Inkvizicije dobro poznaju, u cilju zaustavljanja



SVET JE OVDE NEŠTO FOKUSIRANIJI, UKRAŠEN MAESTRALNIM VIZUELNIM DIZAJNOM KOJI PREDSTAVLJA JEDAN OD NAJVEĆIH ADUTA OVE IGRE



Solasovog rituala koji će razoriti svet. Iako ne želim previše priče da otkrivam, ovaj ubrzani prvi čin koji traje između 5 i 10 sati, je tu više da vas upozna sa vašom izabranom pozadinskom pričom, gde će vas igra zatrpavati glavnim zapletom. Tek kada završite prvi čin, možete očekivati malo predaha i nešto sporiji tempo, kao i prve sporedne kvestove. Ova kontrateža Inkvizicijinoj prvoj zoni koja je obeležila tu igru kao glorifikovani singleplejer MMO je možda ovde previše agresivna, ali će svakako održati pažnju bolje nego prethodnik u početnom segmentu.

Svet je ovde nešto fokusiraniji, ukrašen maestralnim vizuelnim dizajnom koji će biti aspekt svake zone i koji ukratko predstavlja jedan od najvećih Veilguardovih aduta. Okruženja su velelepna i detaljna, iako znatno suženija, što doprinosi jačem iskustvu i dinamičnosti naspram Inkvizicijinih gigantskih zona. Svaka zona je napakovana raznoraznim platformerskim zagonetkama, koje će koristiti sposobnosti svakog karaktera kako bi se određenim delovima mape moglo pristupiti. Svaka zona je napakovana i borbama koje su ovoga puta brže i vrlo zabavne.

Iako sam veliki fan nešto dubljih i konkretnijih RPG sistema koji krase brojne moderne cRPG igre kalibra Pathfinder serijala ili BG3, dopada mi se pravac u



kojem je Bioware razvio ovaj akciono orijentisani borbeni sistem. Borba je brza, dinamična i zasnovana na vašim skillovima, ali i na veštini samog igrača u vidu tempiranja pariranja, izbegavanja neprijateljskih udaraca ili bacanja odgovarajućih magija. Najveći minus koji bih ovde naveo jeste nemogućnost kontrolisanja vaših saboraca za razliku od prethodnih igara. Ovde će AI kontrolisati vaše kompanjone, kojima ćete jedino moći da izdajete komande šta da koriste prilikom borbe. Iako je tempo borbe ovde značajno brži, i dalje imam želju za malo više mikromenadžmenta.

Svaki DA je uvek krasila odlična ekipa saputnika, uglavnom vrlo dobro napisanih likova sa velikom istorijom kako je serijal odmicao. Kako se približavam narativnom aspektu ove igre koji ostavljam za kasniji segment ovog teksta, ovde se već vide solidni padovi u kvalitetu pisanja, čak i naspram Inkvizicije koja je u tom smislu svakako bila najslabiji deo u serijalu. Pored povratnika kao što su Varik i Lejs Harding, tu je pregršt novih likova koji variraju od više nego interesantnih i solidnih do jako površno napisanih, iritantnih, pa čak i među najgore realizovanih karaktera u nekoj video igri. Iako su svi jako napadni sa svojim traumama, jedva čekajući da ih saslušate, ponudite pomoć, rame za plakanje i slično, Veilguard solidno povezuje sve ove likove u jednu koherentnu





ekipu. Tu su ti dijalozi prepucavanja, međusobnih opaski i slično, čak i u Svetioniku, zoni koja će vam koristiti kao glavna baza operacija.

Nažalost, iako gotivim par likova koje ova igra donosi sa sobom kao što su Lukanis, Emerih i Darwin, ostatak ekipe pati od značajno površnih persona i vrlo često iritantnih interakcija. Ove interakcije nužno nemaju nikakve veze sa očiglednim inkluzijama raznoraznih modernih teorija o polu i rodu, već jednostavno lošem i detinjastom pisanju koje često tretira ne samo igrača, već i sopstvene likove kao malu nezrelu decu, kontradiktujući njihovu prošlost i priču direktno.

Ovde dolazimo i do većih problema koji oduzimaju taj Dragon Age faktor iz Veilguarda. Prenos odluka iz prethodnih igara kojima se serijal obično ponosi, ovde je sveden na svega četiri događaja iz Inkvizicije. Čak iako bismo zanemarili taj istorijat koji se Veilguard trudi da zakopa, pa vrlo često i izmeni i banalizuje (i nažalost uspeva u tome), ovde je problem koliko Veilguard voli da nabija u lice činjenicu da će vaši izbori uticati na razvoj događaja u igri. Često ćete viđati notifikacije kako su vaši prethodni izbori



LIKOVNI VARIRAJU OD VIŠE NEGO SOLIDNIH DO JAKO PVRŠNO NAPISANIH, IRITANTNIH, PA ČAK I MEĐU NAJGORE REALIZOVANIH KARAKTERA U NEKOJ VIDEO IGRI

posledica stvari koje se događaju na ekranu, ponovo vraćajući onaj faktor gde igra tretira igrača, to jest vas, kao infantilno dete nesposobno za praćenje osnovnog narativa. Ovde dolazi do problema i sa karakterima koje sam pominjao nešto ranije u tekstu, a to je da su skoro svi jednostavno moralno dobre osobe, sa vrlo bezbednim, generalno neuvredljivim manama. Kao da se igra apsolutno plaši da bude makar malo agresivna ili mračnija prema bilo kome, gde apsolutno niko nije ni kreten, ni bezobrazan, ni preambiciozan, niti makar malo moralno siv, gotovo u potpunosti brišući bilo kakvu međuzonu između dobra i zla u priči.

Ovo se odražava i na vašeg lika, gde jednostavno nemate opciju da budete, ne samo zli kao takvi, već nimalo direktniji ili okrutniji, uprkos brojnim izborima koje igra baca pred vas. Sve se to ovde svodi na to da



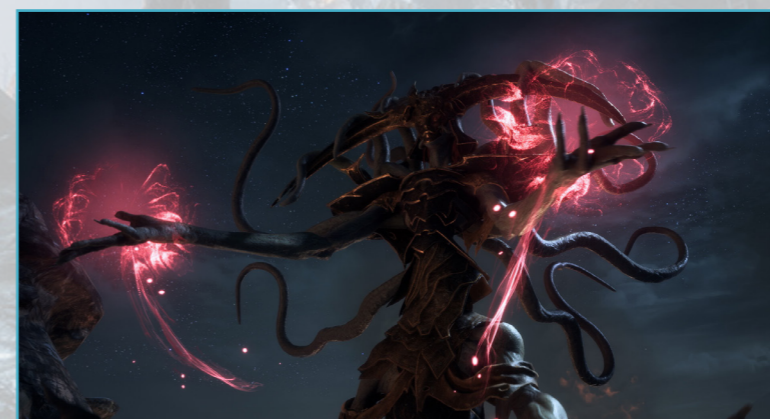
ste vi jedan veliki dobrica sa blagim razlikama u tome kako ćete vašu dobrotu prema drugima iskazati. Dobri ljudi mogu biti dobri karakteri narativno, ali kada su apsolutno svi takvi, brišući ikakav prostor za diskusiju, konflikt ili moralnu dilemu, onda narativ drastično pati i biva infantiln. Ovo je velika šteta, s obzirom da je Bioware nekada bio tim koji je odlično pokrivaio baš veliki broj socijalnih i opštih dilema, pogotovu kroz Dragon Age serijal, u vidu religije, politike, filozofije morala i slično, oduzimajući svojim likovima bilo kakav sentiment sem onog glavnog gde je lako utvrditi da bogovi koji žele da unište svet nije dobar ishod. Ovde se i gubi taj izvor svrhe i cilja kojima se karakteri posvećuju, dodajući novi sloj bilo na površnu i loše odrađenu karakterizaciju, bilo na dobru i duboku karakterizaciju. Konflikt između frakcija u Tedsu je izuzet, gde više nema opasnih magova protiv dogmatskih templara, nema



ispitivanja religije, vladara, sistema, već je konflikt prebačen na potpuno neutralnog neprijatelja u vidu vilenjačkih bogova i bezlične ekipe "negativaca" i moralno neutralnih "dobrica" koje se ujedinjuju protiv zajedničkog protivnika.

Iako moji izbori u Veilguardu definitivno imaju posledice i neki segmenti igre svakako mogu biti interesantni u tom smislu, kompleksnost tim izborima fali u velikoj razmeri. Vratili smo se korenima borbe dobra protiv očiglednog zla, ponovo čineći da se osećam kao da Bioware vređa moju emotivnu inteligenciju sa svakim novim izborom i otkrovenjem na koje naiđem. Iako igra briljira na vizuelnom nivou, uprkos čudnom vizuelnom dizajnu karaktera koji su otišli u, po meni previše detinjastom pravcu smešnih zombija iz Nickelodeonovih crtača, posebno kada pogledate kako Darkspawnovi izgledaju.

Veilguard nije loša igra i radi besprekorno - možda je čak i tehnički najispeglaniji RPG koji sam igrao u poslednjih par godina. Međutim, iako ga neću zaboraviti, tužno je kako u Dragon Age igri njeni karakteri i priča predstavljaju njen najslabiji element. Iako je borba zabavna i svakako nije sve tako loše, definitivno je vrlo crno i belo ako pogledamo stvari sa narativnog aspekta. Imao sam problem sa svakim DA od početka serijala, međutim uvek sam uspevao da prebrodim sve probleme koje su te igre bacale pred mene, jer su imale neku čar. Iako je Veilguard po gejملهju možda i najzabavnija igra do sada, ovoga puta mislim da je Dragon Age čar o kojoj pričam nestala i preuzela neko novo odelo, znatno bezbednije i infantilnije po prosečnog igrača.



PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
BioWare

CENA:
59,99€

IZDAVAČ:
Electronic Arts

OCENA

7

- ✓ Dizajn okruženja i sveta generalno
- ✓ Zabavna, iako ne preterano duboka borba
- ✓ Optimizacija, muzika, zvuk
- ✗ Priča, dijalozi, slaba karakterizacija
- ✗ Gotovo potpuno ignorisanje prethodnih igara u vidu narativa
- ✗ Dizajn protivnika i pojedinih likova oduzima inicijalni dark fantasy pravac

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: Intel i9-9900K / AMD Ryzen 7 3700X
GPU: NVIDIA GeForce RTX / AMD 5700 XT
RAM: 16 GB
HDD: 100 GB



JESTE LI ZA JOŠ JEDAN PLES SA MAŠINAMA?



Autor: Milan Živković

Kada se prvi put pojavio 2017. godine, Horizon Zero Dawn je na neki način redefinisao "open-world" žanr svojim inovativnim pristupom priči, izvanrednom grafikom i nesvakidašnjim borbenim sistemom. Sedam godina kasnije, Guerilla Games izgleda smatra da je prošlo dovoljno vremena da opravda remasterizovanje igre koja i dan danas izgleda pristojno, te je valjda stavi rame uz rame sa trenutno aktuelnim

nastavkom i njegovim spektakularnim DLC dodatkom.

Eloj se vraća u 4K rezoluciji, uz značajno unapređenu vizuelnu prezentaciju i tehničke optimizacije. Ali da li ova remasterizovana verzija opravdava svoje postojanje u eri gde igrači traže nove sadržaje? Hajde da saznamo zajedno.

Jedan od najjačih aspekata igre ostaje njena priča. Zero Dawn smešta igrače u daleku budućnost gde su tehnološke mašine u vidu



REMASTER KORISTI PUN POTENCIJAL PLAYSTATION 5 HARDVERA, DONOSEĆI PODRŠKU ZA 4K REZOLUCIJU I HDR, DINAMIČNO OSVETLJENJE I JOŠ MNOGO TOGA

životinja zavladao svetom, dok je čovečanstvo vraćeno na primitivne oblike društva. U ulozi mlade Eloy iz plemena Nora, igrači imaju priliku da istraže misteriju o propasti stare civilizacije i otkriju kako su to zapravo mehaničke zveri postale dominantne.

Ovaj remaster tehnički nije ništa promenio u narativu, ali to i nije neki problem. Priča je i dalje intrigantna za nove igrače, sa sve motivima sudara tehnologije i prirode kao i misterije o prošlosti ali i ličnom rastu protagonistkinje. Eloy je i dalje zanimljiva u toj ulozi, kako je empatična, radoznala ali i snalažljiva i odlučna. Njena pustolovina od izgnanstva do spasioca sveta, još uvek poseduje istu emocionalnu dubinu, a ni sporedni likovi puno ne zaostaju.

Najveći adut remasterizovane verzije je naravno unapređena grafika. Ovde se svakako koristi pun potencijal PlayStation 5 hardvera, donoseći podršku za 4K rezoluciju i HDR, poboljšane teksture, dinamično osvetljenje i daleko detaljnije modele likova i okruženja. Svet igre sada izgleda zapanjujuće, baš kao i u nastavku. Bogati pejzaži, zelene doline i snežni

vrhovi, pa sve do najsitnijih i živopisnih detalja na mašinama koje odišu futurističkom ali i prepoznatljivom estetikom.

Posebno impresionira implementacija "ray tracing" tehnologije. Svetlosni efekti još više doprinose osećaju realizma. Kada se sunčevi zraci prelome kroz krošnje drveća pa odbiju o metalne površine mašina, svet kao da dodatno oživi. Kišni efekti i dinamične vremenske promene takođe izgledaju neverovatno, dok je noćno osvetljenje sa vatrom koja treperi na mesečini, prava vizuelna poslastica.

Naravno, i ovo ima svoju cenu pa PlayStation 5 nudi dve opcije za igranje igre. 4K u 30 sličica u sekundi kao i 1440p rezoluciju u duplo većem frejmrejt. Ako vam činjenica da morate da birate jedan od ova dva ne pada teško, bićete zadovoljni i da čujete da su oba jako dobro optimizovani režimi i besprekorno pružaju ono što i obećavaju.

Jedna od dobrodošlih inovacija je i integracija DualSense kontrolera. Zatezanje tetive luka i udarac kopljem o mašinu, odaje uverljiv utisak





JEDNA OD DOBRODOŠLIH INOVACIJA JE I INTEGRACIJA DUALSENSE KONTROLERA

kroz haptičke funkcije i vibracije. Hodanje po različitim terenima, prolazak kroz travu ili preko kamenja – sve doprinose osećaju prisustva u ovom svetu.

Akcioni segment je bio jedan od najvitalnijih delova Horizon Zero Dawn iskustva, a remaster ostaje veran tom osećaju. Eloy koristi zamke, pračke i lukove kako bi nadmudrila protivnike, dok je fokus na strategiji i taktičkom pristupu svakoj borbi od imperativa. Sukobi sa mehaničkim protivnicima, naročito onim impozantnijim, zbilja deluju kao pravi ples sa mašinama. A unapređenje grafike čini da eksplozije i razbijanje protivnika delić po delić,

deluje još impresivnije.

Naravno, sada je prisutan i "Photo Mode", za sve one koji znaju da cene jednu ovako kvalitetnu vizuelnu prezentaciju.

Na neki način, remasterizovana verzija ostavlja sličan utisak kao i original pre sedam godina. Tako da vaše iskustvo najviše zavisi od toga da li ste novi igrač kao i od poznavanja priče i toga koliko vam se zanimljivom može učiniti. Svet igre jeste ogroman i prepun zadataka ali neki sporedni mogu delovati kao da se ponavljaju. Stari igrači koji su već istražili svaki kutak u originalu, ovde teško da će pronaći mnogo

KADA SE SVE SABERE, OVAJ REMASTER JE VIŠE LUKSUZ NEGO NEOPHODNA VERZIJA IGRE

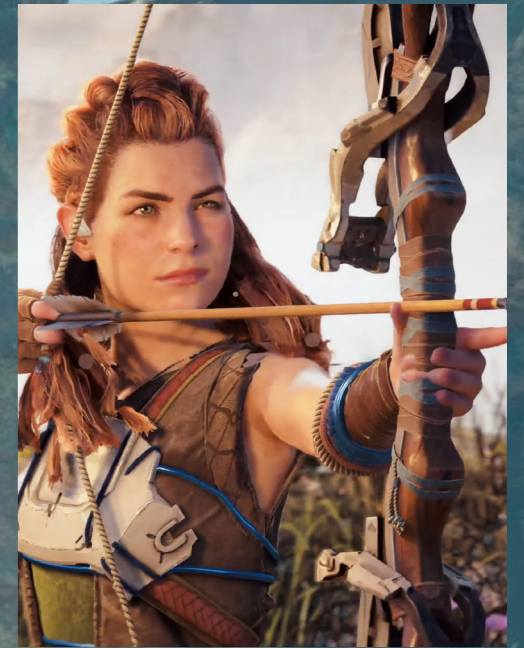
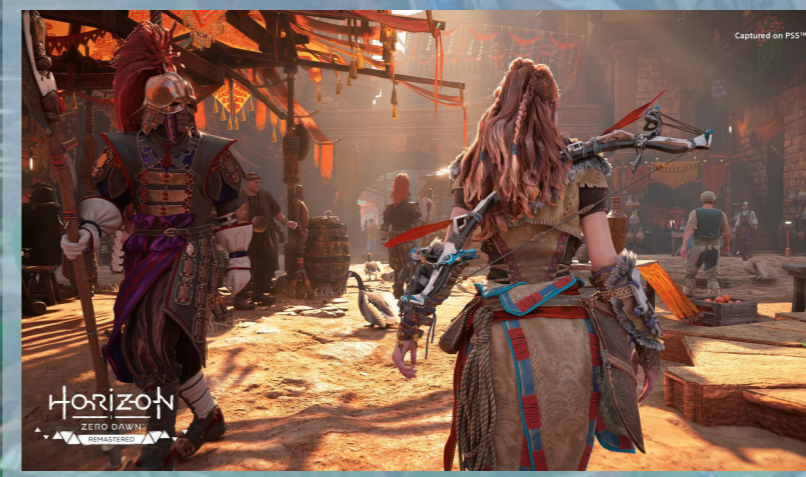


svežije zanimacije, osim osvežene grafike.

Glavno pitanje svakako ostaje – da li je remaster bio neophodan? Za nove igrače koji nisu imali priliku da se upuste u originalnu pustolovinu, ovo je definitivno najbolji način da se igra doživi. Ali oni koji su igrali original, svakako ne bi trebalo dakupuju igru po punoj ceni. Jedina prihvatljiva opcija je potencijalna nadogradnja, ukoliko posedujete original, za cenu od desetak evra. U suprotnom, kupovina vam se može isplatiti samo ako ste zaista tvrdokorni obožavalac.

Horizon Zero Dawn Remastered je vizuelni spektakl koji koristi sav potencijal PlayStation 5 hardvera kako bi pružio osveženo iskustvo jedne od najboljih "open-world" igara prošle generacije. Međutim, za veterane serijala, pitanje opravdanosti investicije zavisiće od ličnih preferencija. Ja lično smatram da trenutno tržište video igara mnogo više vapi za originalnim, novim franšizama i naslovima koji će nas oduševiti, kao što su to stari učinili pri prvom pojavljivanju. A ovaj remaster je više luksuz, nego neophodna verzija igre.

Uprkos tome, ne može se poreći zbilja impresivna prezentacija koja je ovde prisutna. Samo i ona kao takva, opet ima manju težinu nego jedan svež naslov. Bez obzira na pozitivne kritike, siguran sam da će vapaj igrača željnih ne samo nastavka nego i potpuno novih igara, ovaj put biti glasnjiji od bilo kakvog hvalospeva.



RAZVOJNI TIM:
Guerrilla Games
Nixxes

PLATFORME:
PS5, PC

IZDAVAČ:
Sony Interactive
Entertainment

CENA:
49,99€

OCENA

8,3

- ✓ Impresivna grafika
- ✓ Unapređenja prilagođena kontroleru
- ✓ Pregršt sadržaja i osvežene animacije
- ✗ Suštinski ne nudi ništa novo starim igračima
- ✗ Povremeni problemi sa kolizijom
- ✗ Neki narativni momenti su slabije ostarili

Igru ustupio:
PlayStation

TEST PLATFORMA:
PlayStation 5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-8600 / AMD Ryzen 5 3600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060 / AMD Radeon RX 5700
RAM: 16 GB
HDD: 135 GB

LIFE IS STRANGE

DOUBLE EXPOSURE



LA VITA DI STRAĐE SE VRAĆA U NOVOM RUHU

Autor: Miloš Živković

U narodu popularni "La Vita di Strađe" se još jednom vraća u gejmerski svet, ovaj put u vidu direktnog nastavka na kulturni prvi deo. Čuvena Maks, nakon izvesnog broja godina koje su prošle posle događaja iz Arkadia Beja, postaje profesor na umetničkom koledžu u novom, ali podjednako malom i idiličnom gradiću. Napomenuli bismo da se javljaju česte reference i osvrti na prvi deo ove igre, pa možda ne bi bilo zgoreg da prvo pročestljate prvi deo ako to do sada već niste uradili.



U tehničkom smislu, "Double Exposure" predstavlja napredak u gotovo svim aspektima. Likovi su veoma kvalitetno izanimirani i modelirani sa akcentom na lice, te će takvi idealno poslužiti u dočaravanju širokog spektra emocija koje su centrirane oko glavnog zapleta u imaginarnom gradiću Lejkport.

Posebno bi istakli vanserijski "kraftovane" oči, koje će vas prosto hipnotisati i dublje uvući u emocionalne bitke koje vode junaci ovog naslova. Glasovni glumci su takođe uradili gotovo besprekoran posao i audio produkcija je na veoma visokom nivou. Tu je takođe značajan broj pesama i muzičkih kompozicija,



U TEHNIČKOM SMISLU, "DOUBLE EXPOSURE" PREDSTAVLJA NAPREDAK U GOTOVO SVIM ASPEKTIMA

prevashodno u indi-rok žanru, pa će se sa njima u pozadini vaš doživljaj univerzitetskog kampusa Kaledon činiti još udobnijim. Ali ne bi bilo fer sa naše strane kada bismo izostavili par nedostataka koji poprilično budu naše još savršenije "kraftovane" okice.

Neki od jačih nedostataka je kada primetite da jedan od prominentnijih likova ima facijalne teksture za klasu nižeg kvaliteta u odnosu na gotovo sve ostale. To može ići i tako daleko da izgleda kao da je neko u Fotošopu uzeo "kofica"



alatku i jednim klikom naneo jednu boju na lice tog karaktera. Ili na primer bag kada zateknete jednog od bitnijih likova u čuvenom "T-pose-u" kako vas uznemiruje i sablažnjava u sobi u koju ste tek ušli. Zatim u par navrata tu su i preglasno umiksovani audio efekti, ali i nemali broj trapavo izvedenih tranzicija između animacija, zbog kojih će vam se neminovno rušiti kompletni osećaj sveta u koji ste se ne tako lako uživali.



Osećamo potrebu da pomenemo i to da će vas potpuno očekivano i bez puno iznenađenja, Double Exposure obasuti i sa pregršt "woke" elemenata, pogotovo u prvih nekoliko sati igre. Takozvani "DEI" talas nije mogao da zaobiđe jednu ovakvu igru, te ćete se često nositi sa temama rodne i rasne ravnopravnosti, inkluzivnosti i slično. To, pogotovo u kasnijem progresu u igri, neće biti u tolikoj meri koja bi glavnu priču efektivno bacila u drugi plan, ali ukoliko nemate "stomak" za ovakve stvari možda biste mogli i da preskočite ovu avanturu mlađane Maksin Kolfild.

Takođe moramo pomenuti i par potpuno apsurdnih momenata koji su nas ostavili u čudu češući svoju lepu glavicu dok smo u neverici posmatrali dešavanja na ne tako malom ekranu... Tako ćete se u jednom momentu usred univerzitetske biblioteke naći u situaciji kako obijate vitrinu sa knjigama KAŠIKOM (!?), dok ćete u drugim trenucima svoje nove moći koristiti naočigled nekolicine posmatrača koji na pomenutu paranormalnu pojavu neće pokazivati apsolutno nikakvu značajniju reakciju. Duboko verujemo da bi Dejvid Koperfild završio u suzama





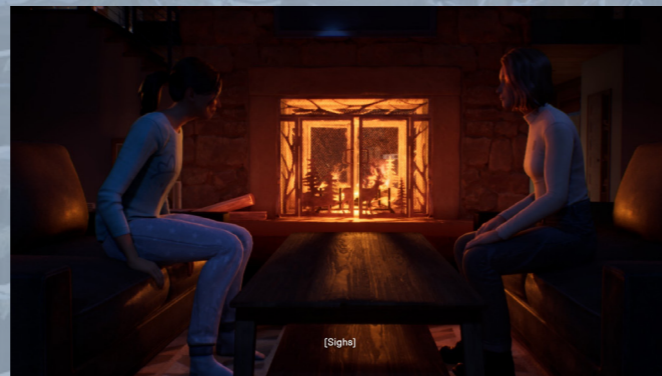
ukoliko bi dobio čak i približnu reakciju od svoje publike a vrlo verovatno i u prevremenoj penziji.

Po našem skromnom mišljenju, priča i likovi bez sumnje predstavljaju i najjači adut ove igre. Što se konkretno priče tiče, veoma brzo se izgrađuje osećaj misterije koji će vas pratiti tokom cele vaše pustolovine u Lejkportu i koji će biti glavni "motor pokretač" delovanja glavne junakinje.

Pojedine igre ovog tipa imaju boljku da se razvlače u nekim poglavljima, ali to srećom ovde nije slučaj. Fabula napreduje jasnim tempom, koncizno i bez zastajkivanja, ne ostavljajući prostora za prazan hod. Sami likovi i odnosi među njima čine ogroman deo doživljaja jednog ovakvog naslova i studio Deck Nine svakako nije podbacio u ovom segmentu posvetivši mu dosta truda.

Likovi su uglavnom šarmantni i simpatični, pa

će vas vaše kolege sa koledža zasmehavati i bodriti, dok će vas u drugim trenucima činiti tužnima pa čak i ljutima. Ima i onih čiji će vam prvi utisak stvarati osećaj distanciranosti i odbojnosti, međutim čak i oni će vam ući pod kožu posle izvesnog vremena a da to i ne osetite. Tako ćete gotovo izvesno zateći sebe kako saosećate i solidarišete se sa njima u vihoru



ŠTO SE PRIČE TIČE, VEOMA BRZO SE IZGRAĐUJE OSEĆAJ MISTERIJE KOJI ĆE VAS PRATITI TOKOM CELE VAŠE PUSTOLOVINE U LEJKPORTU



probuđenih unutrašnjih demona i otkrivenih, duboko čuvanih tajni. Dinamika između profesora i studenata, kao i priče i glasine koje budete načuli šetajući se pored grupica studenata u hodnicima, skriptarnicama i kafićima ovog fiktivnog obrazovnog zdanja - sve ovo će činiti da ovaj zimski semestar zasija sa još više života. Scenaristi ovog naslova su se takođe trudili i da budu u toku sa današnjim trendovima, tako da se nemojte začuditi ako čujete par izraza iz "Gen Z" slenga što je nama svakako izmamilo i poneki osmeh.

A sada je došlo vreme da poentiramo u stilu Nikole Jokića sa njegovim dobro poznatim "Sombor Shuffle-om".

Double Exposure je igra koja zna svoj kalibar i ne pokušava da bude nešto veće i grandioznije od sopstvenih granica. Međutim, uz svu našu subjektivnu privrženost serijalu, ovaj nastavak zahteva da se pažljivo premeri svaki plus i minus i dođe do objektivne procene. Uz očekivani tehnički napredak nakon 9 godina koje su prošle od prvog dela, ovaj naslov nije napredovao u drugim segmentima, a u nekim je čak i nazadovao. Mehanika igre je prilično stagnirala i nije pružila neke nove uzbudljive momente kojima smo se nadali.

Takođe je prisutan i primetno manji broj lokacija u odnosu na prvi deo, što je jedna od stvari koje nam definitivno dosta smetaju. Iako su nove lokacije učinjene "življim", i te kako se oseća odsustvo onih starih, prepoznatljivih i originalnih lokacija. Sa druge strane, kvalitetna priča i likovi o kojima smo već detaljnije pisali gore, upotpunjuju ovu prazninu na jedan prilično interesantan način i čine da se sveobuhvatni doživljaj izniveleši na neki osrednji nivo. Tako da bi konačna ocena ove igre bila prelazna, ali nikako neki značajniji iskorak ka podizanju nivoa ove franšize.

IGRA ĆE VAS OBASUTI SA PREGRŠT "WOKE" ELEMENATA, POGOTOVO U PRVIH NEKOLIKO SATI



PLATFORME:
PC, PlayStation 5,
Xbox Series X/S,
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Deck Nine

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
49,99€

OCENA

6,5

- ✓ Likovi
- ✓ Atmosfera
- ✓ Zvučni efekti i muzika
- ✗ Prenaglašena "woke" propaganda
- ✗ Bagovi
- ✗ Besmisleni mini kvestovi

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5 3470 / AMD FX-8350
RAM: 6 GB
GPU: Nvidia GeForce GTX 970 / AMD Radeon R9 280X
HDD: 40 GB



FANTAZIJA O REALNOSTI



Autor: Stefan Mitov Radojčić

Posle pregršt Shin Megami Tensei naslova ATLUS se ponovo vraća eksperimentalnoj fazi i sa potpuno novim originalnim naslovom. U ovom izdanju videćemo celokupno iskustvo studija i kako su sve pozitivne aspekte i mehanike iz svojih igara implementirali u Metaphor: ReFantazio.

Kralj je mrtav, ubijen od strane jednog od najpopularnijih generala u zemlji, dok princ, jedini legitimni naslednik prestola, postaje žrtva opasne kletve. Zaduženi da spasete kraljevstvo, tu počinje vaša priča dok sanjate o utopiji i svetu u kojem bi ponovo zavladao mir. Metaphor: ReFantazio pokriva ozbiljne priče od gubitka voljene osobe i nemogućnosti da se voljena osoba spase, preko nejednakosti između kasti, do ekstremne rasne razlike i netolerancije.

Ako ste igrali bilo koju od ATLUS Persona ili Shin

Megami Tensei igara u proteklih nekoliko godina, odmah ćete se lako snaći sa svim mehanikama ove igre. Naravno, ima i nekih novih začkoljica sa kojima se studio poigrao.

Kao i kod drugih klasičnih JRPG naslova, i ovde ćete imati par slotova za opremu koju ćete ili naći ili kupiti. Doduše promena ovde se svodi na to da pronađenu opremu prvo morate da procenite kod nekog prodavca, dok ćete neke predmete moći da



U OVOJ IGRI "PERSONE" SE ZOVU ARHITIPOVI I VEOMA SU RAZNOVRNI

pročistite kod sveštenika i tako otključate njihovu punu moć.

Vaša družina se sastoji od četiri člana. U ovoj igri "Persone" se zovu Arhitipovi i predstavljaju ne samo tipične klase kao što su ratnik i mag, nego i solidan broj inovativnih, poput istraživača, prodavca, boksera i drugih. Arhitipovi će takođe pojačavati statistike likova i određivati koje oružje koriste i koji oklop im najbolje odgovara. Svaki Arhitip će imati 20 nivoa progresije i napredovaće što ga više koristite. Neke od pomenutih klasa će imati jače verzije koje ćete otključavati tokom igre kako budete unapređivali veze sa drugim karakterima. Ovo je klasičan sistem veza koji smo viđali u Persona naslovima, međutim za

vama. Inicijativa je takođe važan aspekt borbe.

Dodatnu inicijativu iliti poen za akciju dobijate ako oštetite protivnika sa elementom na koji je slab ili ako pogodite crit. Ovo će biti ekstremno bitno pošto kako lik uradi akciju tako se akcioni momenat prebacuje na sledećeg lika i shodno svemu ovome morate da planirate i taktizirate kako ćete i šta raditi. Ako promašite napad onda gubite inicijativu. Ovo sve naravno važi i za protivnike i njihov potez.

Pored standardnih napada i sposobnosti koje dolaze od arhitipova, imaćete i sinergične napade koji zavise od drugih likova i njihovih arhitipova. Ovakav napad troši dve inicijative ali je drastično



razliku od ovog serijala, likovi u Metaphor: ReFantazio mogu da menjaju svoje Arhetipove.

Borbeni sistem se generalno svodi na potezne okršaje gde birate šta će svaki od likova raditi i da li će biti u prvom ili drugom redu borbenih linija. U borbi je ključno da iskoristite sve moguće slabosti protivnika i da se nadate da to oni neće raditi



jači. Ukoliko ste ipak suviše jaki za nekog protivnika iliti mnogo veći level, onda nećete inicirati poteznu borbu već ćete takve protivnike samo jednim udarcem moći da uklonite, ali će oni i dalje moći da napadnu vas. Ovaj sistem drastično ubrzava tamanjenje slabih protivnika i skupljanje XP poena, kao i drugih predmeta i sredstava. Najbitnije što moramo pomenuti, pogotovu za



AKO STE IGRALI BILO KOJU ATLUS IGRU U PROTEKLIH DESET GODINA, METAPHOR: REFANTAZIO OBAVEZNO MORATE ISPROBATI



one koji nisu igrali Persona igre, jeste kalendar. Imaćete tačno određenu količinu dana da završite ne samo glavni zadatak nego i pregršt manjih sporednih zadataka i usputnih glavnih misija. Ovo je važno zato što se svaki dan sastoji od dva dela, što u praksi znači da ćete izgubiti ceo dan ako odete da se bijete u nekoj tamnici na zabačenom delu mape. Tokom dana ćete morati da provodite vreme sa saputnicima i produbljujete vezu sa njima ili da povećavate neke od vaših vrlina kako biste otključali dalje delove nekih zadataka ili sposobnosti.

Jedna mala mehanika koja je veoma interesantna jeste da pritiskom na jedno dugme možete videti, procentualno, šta su drugi igrači radili na dan na kojem ste ili da vidite koje su grupacije arhitipova i likova koristili za koji deo tamnice, i da potom

isti tim sastavite ako ste u mogućnosti.

Grafički, najviše pažnje posvećeno je dizajnu sveta i likova. Igra ima popriličan broj humanoidnih rasa koje veoma odskakuju od standardnih elf, patuljak, gnom i ork rasa i svaka ima neki svoj jedinstven karakter. To znači da ćete upoznati veoma šarenolike likove, bilo da su oni glavni ili sporedni. Svet je takođe šarenolik ali u nekim momentima nekako deluje već viđeno, no ova situacija je retka. Animacije su doduše dosta proste čak i kod napada, osim ako nisu sinergija napadi koji su takođe na relativno niskom nivou. Na kraju moram da istaknem da najkreativniji dizajn imaju Human protivnici (ovim ne mislim na ljude, znaćete kada budete igrali igru).

Muzika je toliko epska da ćete pevušiti borbenu



OVAJ NASLOV JE KOMBINACIJA NAJBOLJIH ELEMENATA IZ PRETHODNIH ATLUS IGARA



temu čak i posle sto puta. Glasovna gluma nema nikakve mane osim možda par čudnih izbora naglasaka ili glasova za neke likove kojima nikako ne pristaju.

Najveći problem na koji sam naišao u Metaphor: ReFantazio je veoma loš lock on sistem i to što ćete često promašiti protivnika na glavnoj mapi prilikom napada. Ovo nije problem ako ćete ukloniti protivnika odmah, ali ako je on suviše jak onda postoji šansa da će vas samo jednim udarcem uvesti u borbu na njegov benefit i prvu akciju. Ovom doprinosi i to da je kamera i dalje problem u ovakvim igrama i često može da smeta.

Ako ste igrali bilo koju ATLUS igru u proteklih deset godina, Metaphor: ReFantazio obavezno morate isprobati. U ovom naslovu ćete videti kulminaciju iskustva studija i kombinaciju najboljih elemenata iz njihovih prethodnih igara. Ako vam je Shin Megami Tensei serijal, uključujući Personu, previše veliki da se upuštate u njega, a želeli biste da iskusite vrhunsku igru ovog čuvenog studija, onda je Metaphor: ReFantazio savršen izbor za vas. Ni drugi RPG fanovi neće biti razočarani!

NAJVEĆI PROBLEM NA KOJI SAM NAIŠAO JE VEOMA LOŠ LOCK ON SISTEM



RAZVOJNI TIM:
ATLUS

PLATFORME:
PC, PS4, PS5, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
SEGA

CENA: 69,99€

OCENA **9**

- ✓ Maštovita priča i svet koji izaziva duboko razmišljanje
- ✓ Zadovoljavajući sistem borbe
- ✓ Odličan prikaz sistema koje ATLUS radi
- ✗ Solidna količina jakih klišeja
- ✗ Priči treba baš vremena da se zagreje
- ✗ Neki bagovi koji su ugrađeni u JRPG žanr

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS4

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-7600 / Ryzen 5 2600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 970 / AMD Radeon RX 480B
RAM: 8 GB
HDD: 93 GB



COD, AL' DEVEDESETE SA DŽEJMSOM BONDOM



Autor: Nikola Aksentijević

Svake godine nabrajam koji je ovo po redu CoD, pa i ove ne propuštam – ovo je DVADESET I PRVI deo Call of Duty franšize. Nekako deo mene želi da Activision stavi već jednom potpuni broj pored makar jednog nastavka igre, čisto iz komičnog razloga ako ništa drugo. Naime, ovo je sedmi deo Black Ops podfranšize, iako vas ova brojka navodi na nešto drugačije, s obzirom da je tu

i Cold War koji nije nosio brojku zvaničnog nastavka kada je izašao. Pa, ponovo, još jedna godina, još jedan CoD u novembru.

Black Ops 6 počinje u tipičnom BO fazonu i ponovo se fokusira na špijunski žanr kao i većina njegovih prethodnika. Misija ode po zlu, CIA vam uzme pištolj i značku i vi, tj. Kejs kako se protagonist zove, sa vašom bratijom otpisanih agenata idete da izjurite pravdu. Ovo podrazumeva uklanjanje određene paravojne formacije zvane Panteon koja je sve upropastila, pa i vašu misiju.



VEĆINA MISIJA POTPADA POD TIPIČAN KORIDOR ŠUTER FAZON, GDE VIŠE IMATE OSEĆAJ PLJAČKE NEGO VOJNE OPERACIJE

Većina misija potpada pod tipičan koridor šuter fazon, gde više imate osećaj pljačke nego vojne operacije. To se ogleda i u solidnom skoku nivoa gde ste pod maskom koji su već postali pečat serijala. Švrčkaćete se po raznoraznim večerama sa bogatima, baroknim kazinima i slično, ubacujući se u taj Džejms Bond šmek, što sam nekako počeo i da gotivim kroz poslednjih par igara. Iako mi ova promena prija, pogotovu u CoD kampanjama koje su postale malo previše užegli blokbusteri, ne mogu reći da se ovde nalazi nešto revolucionarno, pa čak ni dobro, s obzirom da bi se BO6 u "šunjalačkom" žanru kotirao na jedva prosečnom nivou.

Ovde ima i malo šokantnijih momenata, pogotovu u jednoj od kasnijih misija koje više podsećaju na Prey ili Bioshock sa elementima horora, međutim sve ovo ume biti nekako van dodira sa realnošću. Ovo će se pojedinima svideti, kao što sam ja, dok će ostale odbiti. Ja sam za to da CoD svakako eksperimentiše i igra se sa stvarima, pošto je doba ozbiljnosti koja je krasila pojedine CoD igre prošlo, makar van MW serijala.

Iako kampanja sadrži pregršt mehanika koje ćete koristiti u samo jednoj misiji, u tipičnom stilu ove franšize, multiplejer doživljava promene, ali ni blizu toliko kao kampanja između svojih misija. Ove godine



puškanje je generalno veoma slično i prethodnicima, gde ipak nešto više volim šta je IW uradio sa MW serijalom i osećajem pušaka, ali ove godine je BO serijal najbliži IW osećaju. Međutim, ovde je dodat i takozvani omnimovement sistem koji vam omogućava da trčite, proklizavate i skačete u bilo kom pravcu, čineći od vas supervojnika i Maksa Pejna koji se bacaka levo- desno u najboljem mogućem smislu.

Mape su značajno bolje nego u prethodnom BO. Babylon veoma podseća na haotični Shipment, dok su tu i opcije za uske hodnike kao što je Derelict i nešto veće mape kao Vorkuta. Ima naravno par promašaja za koje bih naveo Rewind koji daje jednostavno previše otvorenih prostora i uglova za protivnike da bi vam



OVDE JE DODAT I TAKOZVANI OMNIMOVEMENT SISTEM KOJI VAS PRAKTIČNO PRETVARA U MAKSA PEJNA



život potrajao nešto više od pola minuta. Tu je i Kill Order, novi mod koji podseća na Cold War-ov VIP mod koji nasumično bira prioritete u obe ekipe i daje im tonu oklopa i radar, dok ubijanje tih meta donosi poene vašem timu.

Treyarch jako voli svoj zombi mod, te je i ove godine duboko isprepletan sa samim multiplejerom. Zombiji nikad više mehanika nisu imali, kao i same raznovrsnosti kada su monstrumi u pitanju. Ovo nažalost meni lično čini da celokupno iskustvo još više deluje kao bučkuriš, sa sve skinovima i haotičnim dizajnom, ali to je donekle i za očekivati od modernog CoD naslova. Nažalost ovo preplitanje sa multiplejerom je donekle unazadilo kvalitet progresije koja se možda previše oslanja na oba moda paralelno, umesto da ih razdvaja.

Uprkos svemu, multiplejer je doživeo solidno unapređenje zahvaljujući još luđem sistemu kretanja. Iako kampanja nije idealna, mislim da je Treyarch konačno u potpunosti prihvatio kreativnu slobodu prilikom razvijanja ovih igara. Ako znate šta da očekujete od Black Ops serijala, onda ćete se solidno zabaviti. Aj, dogodne.

TREYARCH JAKO VOLI SVOJ ZOMBI MOD, TE JE I OVE GODINE DUBOKO ISPREPLETAN SA SAMIM MULTIPLEJEROM



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

RAZVOJNI TIM:
Activision

IZDAVAČ:
Treyarch, Raven Software

CENA:
69,99€

OCENA

6,7

- ✓ Interesantna, iako suluda kampanja
- ✓ Novi sistem kretanja u multiplejeru je prezbavan
- ✗ Vizuelni bučkuriš u multiplejeru
- ✗ Ponovo ne radi ništa vanserijski dobro, uprkos „inovacijama“

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 1600X / Intel Core i7-6700K
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060 / AMD 6600 XT
RAM: 12 GB
HDD: 128 GB

TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT SHOP

REKT.SHOP

STALKER 2

HEART OF CHORNOBYL



POTRAGA ZA SOBOM KOJA ISPUNJAVA SNOVE



Autor: Nikola Aksentijević

Malo igara je uspelo da me jako uplaši, ali Stalker serijal je uvek važio za jedan od izuzetaka. Nastavak na originalnu trilogiju koji smo čekali oko 15 godina nije mnogo drugačiji. Iako bi stariji fanovi, baš kao i ja, pomislili na osnovu marketinga da se serijal malo udaljio od onog vrlo specifičnog „jank-a“, tj. nezgrapnosti, zavarali smo se definitivno, i to na najbolji mogući način. Stalker 2 je i dalje Stalker do same srži, što obuhvata i onu nekada smešnu, a sada poprilično iritantnu liniju bagova koji će vas zaposedati na svakom koraku. Međutim, ovde jeste u pitanju

unikatan miks horora, FPS-a i umerzivnog survival žanra, koji definitivno zadržava i poboljšava skoro sve svoje aspekte.

Ovde ne igrate nikoga poznatog, iako je Stalker 2, inače četvrta igra u serijalu, ipak direktan nastavak na poslednji deo. Međutim to ne znači da će pojedini likovi, uključujući dvojicu protagonista iz prethodnih delova, igrati solidnu ulogu u novom izdanju. Priča prati Skifa, bivšeg vojnika koji se budi usred noći kada njegova kuhinja biva razorena artifaktom, jednim od neprocenjivih bogatstava koje Zona proizvodi. S obzirom da gubi svoj dom u ovom nesrećnom i mističnom incidentu, Skif polako biva upetljan u višeslojni kaos od narativa koji će uključivati tonu ra-

OVO JE I DALJE STALKER DO SAME SRŽI, ŠTO OBUHVATA I ONU NEKADA SMEŠNU, A SADA PRILIČNO IRITANTNU LINIJU BAGOVA KOJI ĆE VAS ZAPOSEDATI NA SVAKOM KORAKU

STALKER NE IGRATE ZBOG NJEGOVE PRIČE, VEĆ ZBOG ATMOSFERE I MALIH SEGMENTA ISTRAŽIVANJA NEČEGA POTPUNO NEPOZNATOG I NEDOKUČIVOG

zličitih frakcija unutar zone, ličnih osveta, ideologija i to sve samo kako bi došao do novca koji bi mu dao sredstva da sebi sagradi novi dom.

Uz to, igra će bacati pred vas veliki broj izbora a sa njima i posledica koji će dovesti do određenih različitih kvestova i pristupa istima, ultimativno vas navodeći na jedan od četiri kraja koje igra poseduje. Stalker ima specifičan tempo priče, i pored vrlo blage baziranosti na romanu braće Strugacki i istoimenom filmu, ova mistična i filozofska priča je uglavnom dostavljena na kašičicu. Kroz male zaplete koje budete rešavali po zoni, otkrivaće vam se po novo parče slagalice koje će vas u sekvenci i provesti po celoj, i to veoma masivnoj, mapi Zone. Priča je odlična, i iako bi pomoglo da znate šta je se dešavalo

nepoznatog i nedokučivog. Kako budete prolazili kroz bogat svet Zone, nalazićete ne samo na raznorazne mutante i ljudske protivnike, već i anomalije i nepoznate pojave koje sve doprinose ovoj fascinantnoj igri. Sloboda je ogromna, sa opcijom da idete kuda god poželite od samog početka igre. Da li ćete se skrivati i koristiti sve svoje veštine da izbegnete sukobe ili ćete planirati kako da navučete čopor radioaktivnih kerova na lokalne bandite kojima ste se ranije zamerili, u potpunosti je na vama. Frakcije su ovde u perpetualnom ratu, te ćete često bivati uključeni u njihove direktne sukobe, a čak ih i koristiti.

Gejmplej se diči svojim tvrdokornim sistemima koji uključuju glad, žeđ, pa i radijaciju o kojoj ćete



u prethodnim igrama, imaćete neku dozu razumevanja iako ste novajlija serijala.

Istraživanje Zone deluje beskonačno veliko, što ćete najviše i raditi u vašem prelazu pored tone glavnih i sporednih kvestova. Svet će reagovati na vaše izbore i sa kim ste se sprijateljili. Ipak, Stalker ne igrate zbog njegove priče, već zbog atmosfere i tih malih segmenata istraživanja nečega potpuno

posebno morati da vodite računa. Igra shvata svoj "preživljivački" aspekt veoma ozbiljno, ne držeći vas za ruku. Uz to, Stalker 2 je jedan od najboljih i najrealističnijih FPS-eva koje možete igrati. Od animacija, njihovog održavanja i opšteg realizma prilikom korišćenja raznih pušaka i oružja, pa sve do sitnih modifikacija pomenutih i baratanja gomilom različite municije koju imate na raspolaganju, Stalker 2 je prava poslastica za ljubitelje realističnijih



GEJMPLEJ SE DIČI SVOJIM TVRDOKORNIM SISTEMIMA KOJI UKLJUČUJU GLAD, ŽEĐ I RADIJACIJU O KOJOJ ĆETE POSEBNO MORATI DA VODITE RAČUNA

FPS-eva. Svako oružje se drastično razlikuje i vidno vam može olakšati, ili otežati život ako ne vodite računa o njemu.

Kako je progresija vezana isključivo za opremu, ovo je i suštinska mehanika koja zajedno sa survival sistemima čini jedno vrlo koherentno i zahtevno iskustvo. Stalker 2 nije posustao u svojoj tvrdokornoj prirodi, te se ne prilagođava nešto više opuštenijoj publici, zahtevajući od igrača pažljivo planiranje, uštedu resursa i konstantan pritisak, kažnjavajući greške vrlo oštro. Vreme ubijanja je vrlo kratko, pogotovu sa ljudskim protivnicima, i to važi u oba slučaja, pogotovu na srednjoj i najvišoj težini igre. Ovo doduše ne važi za neke jače mutante koji će zahtevati tone metaka i predstavljati više iritaciju nego bilo šta drugo, uprkos njihovoj sposobnosti da vam uteraju strah u kosti. Nažalost, ovde se vide i neki od problema sa balansom, od kojih su brojni prepravljani u prve dve zakrpe u trenutku pisanja ovog teksta, ali svakako ostaje još dosta rada na igri, kako bi balans između protivnika i pojedinih oružja, kao i resursa bio doteran do optimalnijeg nivoa.

Uz to što je jedna od najboljih igara trenutno, Stalker 2 je i igra sa nesvakidašnjom atmosferom. Velelepni pejzaži i postapokaliptična atmosfera černobiljske regije nisu nikad bolje preneseni, gde apsolutno svaki najsitniji objekat i čestica izgledaju besprekorno. Facijalne animacije briljiraju takođe, iako umeju biti žrtva ponekad nešto krućih pokreta. Kada je mrak u Stalkeru, onda je stvarno mrak i tada igra prerasta



u pravi horor, gde ćete i uz svoju lampu jedva videti par metara ispred sebe. Zalazak u podzemne komplekse, kanalizacione sisteme i bunkere, kojih ima u veoma velikoj meri svaki put pronosi žmarce. Muzička podloga je odlično isprepletana numerama svih žanrova i ambijenata, dok je zvuk briljantan i veoma bitan aspekt vašeg igranja, gde ćete često morati da se oslanjate na svoj sluh kako biste bili sigurni da ste sami.

Nažalost, ovde dolazim i do najvećeg problema ove igre koji je sputava na skoro svakom nivou, od osnovnih mehanika, pa do audio-vizuelnog iskustva, a to su bagovi. Iako je Stalker serijal poznat po bagovima, ova normalizacija i opravdanje istih zbog takvog statusa, kakav se javljao i u Betesdinim igrama više nije oprostiva tako lako. Problemi su na svakom koraku, od izbacivanja iz igre, sitnih vizuelnih problema, pa sve do većih stvari kao što su blokade progresije u određenim kvestovima, nestali NPC-evi, gubljenje opreme, itd. Broj različitih problema na koje sam naletao je ogroman i oni solidno oduzimaju čak i na



SLOBODA JE OGROMNA, SA OPCIJOM DA IDETE KUDA GOD POŽELITE OD SAMOG POČETKA IGRE



mehaničkom nivou gde će određeni aspekti gejmplera stvarno propatiti. Iako su svi sistemi jako dobro dizajnirani, nekada prosto ne funkcionišu kako treba.

Sem toga bih napomenuo i da je optimizacija ovde takođe drastično propatila, gde sam čak i ja sa veoma jakim PC konfiguracijom imao solidnih problema sa padom frejmrejtta i renderovanjem određenih tekstura. Veliki broj propusta, pogotovu sa progresijom u kvestovima je rešen kroz prvih par inicijalnih zakrpa, ali ovo svakako ne opravdava trenutno stanje igre. Uz dato vreme i par meseci, siguran sam da će Stalker biti doveden u više nego dobro stanje, pogotovu sa podrškom za modovanje koja je najviše i doprinela dugovečnosti stare trilogije.

Uprkos svemu, ispod tih problema se krije jedan od najboljih modernih FPS-ova. Sa svim svojim nezgrapnim pristupima i par čudnih dizajn odluka, Stalker 2 je i dalje prava poslastica i jedno od najimerzivnijih iskustava koje možete doživeti u nekoj video igri. Bez bagova, ovo bi bila lako jedna od najbolje ocenjenih igara koje sam ikada recenzirao, te za one strpljivije bih preporučio da sačekaju još par meseci da se problemi ispeglaju. U suprotnom, i dalje ćete uživati.

KADA JE MRAK U STALKERU, ONDA JE STVARNO MRAK I TADA IGRA PRERASTA U PRAVI HOROR



RAZVOJNI TIM:
GSC Game World

PLATFORME:
PC, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
GSC Game World

CENA: 59,99€

OCENA

8,5

- ✓ Priča
- ✓ Atmosfera
- ✓ Odličan i brutalan istraživački i pucački gejmpler
- ✗ Bagovi
- ✗ Optimizacija

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel i7-11700 / AMD Ryzen 7 5800X
GPU: NVIDIA GeForce 4070 RTX / AMD 6800 XT
RAM: 32 GB
HDD: 160 GB



IGRA U KOLIBI U IGRI



Autor: Nikola Aksentijević

Pre tri godine bili smo počašćeni iskustvom kakav je Inscryption, i iako je fundamentalno drugačija igra, paralele i inspiracija koju Is This Game Trying to Kill Me (u nastavku teksta ITGTKM) izvlači iz pomenutog je vrlo očigledna i neizbežna. Zarobljeni u šumskoj kolibi sa starim računarom, morate da pređete igru na istom kako biste pobjegli. Ovo je jedinstveno escape room iskustvo koje jako dobro meša i spaja perspektivu iz prvog lica i 2D gejmplej. Ovaj meta koncept "igre unutar igre" pruža veliki broj pravaca kojim priča, kao i sam gejmplej mogu ići.

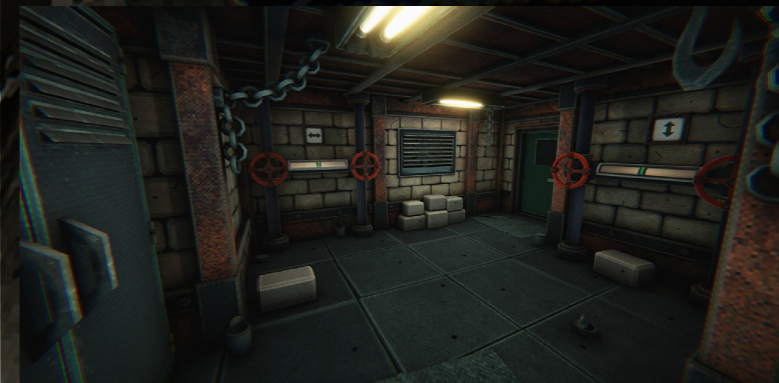
Gejmplej se u najvećoj meri zasniva na interakciji sa igrom unutar kolibe i prelaskom zagonetki koje ona podstavlja pred vas. Kako budete rešavali

date zagonetke, koliba će otključavati nove zone, kao i nivoe unutar same video igre. Ovde je zagonetka i kako rešiti probleme u oba sveta i njihovoj međusobnoj interakciji, kako biste napravili neki napredak. Iako većina ovih zagonetki nisu teške za rešiti, ITGTKM će vam često ponuditi pomoć ako budete imali problema. Često sam nailazio na slučajeve gde sam ja sebi bio najveći neprijatelj, previše komplikujući inače jednostavna rešenja nekih problema. Iako igra može biti malo konfuz-



IGRA NUDI JEDINSTVENO ESCAPE ROOM ISKUSTVO KOJE ODLIČNO SPAJA PERSPEKTIVU IZ PRVOG LICA I 2D GEJMPLEJ

META KONCEPT "IGRE UNUTAR IGRE" PRUŽA VELIKI BROJ PRAVACA KOJIM PRIČA, KAO I SAM GEJMPLEJ, MOGU IĆI



na u par slučajeva gde nećete znati šta da radite, tempo priče je generalno vrlo stabilan i jak, s obzirom da je ovo jedno vrlo kratko iskustvo, dugačko svega dva sata.

Nažalost, samim time što traje svega dva sata, igra nema previše prostora za izgradnju neke interesantnije priče. Uprkos par karaktera koji se pojavljuju, dijalog je vrlo škrt i minimalan, što vodi ka većem fokusu na gejmplej nego na priču. Iako generalno nemam problem sa ovakvim slučajevima, ovakve igre, kao i Inscryption, najviše zrače kvalitetom baš zbog jake narativne podloge. Ovde sam nažalost na kraju ostao samo željan za daljim kontekstom sveta i karaktera koje sam sretao. Iako predstavlja interesantan koncept koji ne radi ništa revolucionarno na planu puzzle igara, ITGTKM je vrlo zabavno iskustvo za svojih par sati sadržaja koji nudi.



NAŽALOST, SAMIM TIME ŠTO TRAJE SVEGA DVA SATA, IGRA NEMA PREVIŠE PROSTORA ZA IZGRADNJU NEKE INTERESANTNIJE PRIČE



RAZVOJNI TIM:
Stately Snail

PLATFORME:
PC

IZDAVAČ:
Stately Snail

CENA: 13,79€

OCENA

7

- ✓ Zanimljive zagonetke
- ✓ Interesantna premisa
- ✗ Prekratko
- ✗ Nedostatak dubljeg narativa i priče

Igru ustupio:
Keymailer

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: 3 GHz
GPU: 2 GB VRAM kartica
RAM: 6 GB
HDD: 5 GB

Autor: Milan Janković



DEMON COMPASS

U svetu modernih video igara u kojem dominiraju visoka rezolucija i složene gejplej mehanike, Demon Compass se ističe svojim nostalgичnim pristupom i jedinstvenom atmosferom. Ova horor avantura nas vraća u kasne devedesete sa svojim retro 3D grafičkim stilom i fokusom na istraživanje, zagonetke i apstraktnu naraciju.

Radnja igre počinje kada se vaš lik budi zaslepljen prodornom svetlošću, sa nepovezanim sećanjima iz vašeg prošlog života. U ruci držite ukleti kompas koji svetli u određenom pravcu i koji vas vodi ka nečemu nepoznatom. Ovaj misteriozni uvod postavlja temelje za tri odvojene priče, od kojih svaka ima jedinstvene likove, okruženja i izazove.

U pauzi od rešavanja zagonetki, u igri ćete naići i na neprijatelje u vidu zastrašujućih čudovišta. Međutim, pored prostog combata koji čak uključuje boss okršaje,

Demon Compass ipak stavlja veći akcenat na borbu sa unutrašnjim demonima glavnih likova. U tom smislu, definitivno smo osetili uticaj igara kao što je Silent Hill. Moramo napomenuti da je Demon Compass jedna od retkih igara na kojoj je radila muzička grupa. Iza ovog naslova stoji američki post-punk bend Provoker, koji je nazvao igru po svom albumu iz 2023. godine. Naravno, u igri takođe možete čuti njihovu muziku.



RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:
PROVOKER

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/3295750/DEMON_COMPASS/



WUTHERING WAVES

Recenzije najčešće ne započinjemo hvalospevom, ali evo jednog izuzetka. Wuthering Waves je mobilna igra koja briljira u svakom pogledu i predstavlja savršen primer da mobilne igre više nisu samo „kežual“ zabava, već ozbiljni projekti koji mogu parirati igrama na računaru i konzolama.

Jedan od najjačih aduta Wuthering Waves je njegov borbeni sistem. Sistem podseća na igre kao što je Genshin Impact, ali dodaje dašak nečeg originalnog kroz brz i dinamičan gejplej. Povrh toga, dodata je i mehanika parkura koja ne samo da olakšava istraživanje sveta, već čini svaku bitku vizuelno impresivnijom. Resursi koje pronalazite su ključni za unapređenje likova i oružja, tako da istraživanje nije samo opciono, već i neophodno za napredak.

Svaka regija sveta koju istražujete odiše posebnom atmosferom - razvojni tim je očigledno uložio mnogo truda u stvaranje sveta koji je vizuelno ocharavajući i prepun detalja. Tu je i grafika koja bi bez problema mogla da stane rame uz rame sa igrama na jačim platformama, a što se dizajna tiče, on najviše leži ljubiteljima animea!

Kao i mnoge igre ovog tipa, Wuthering Waves koristi model „gacha“ za otključavanje likova i opreme. Za one koji su spremni da potroše pravi novac postoji dovoljno opcija, ali igra ipak ne vrši prevelik pritisak na igrače u tom smislu.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ
HK KURO GAMES LIMITED

CENA:
Besplatno / IAP

IGRA DOSTUPNA NA:
Android, IOS

TEST UREĐAJ:
Iphone 13 Pro

OCENA **DA**



Logitech

Miloš Hetlerović

NAJUBITAČNIJI BEŽIČNI KOMBO

Logitech je sa svojim top modelima u oblasti bežičnih miševa i tastatura pre nekoliko godina lestvicu kvaliteta i performansi postavio vrlo visoko. Logitech G Pro miš i G 915 tastatura sa low profile tasterima su definitivno bili nešto što je ozbiljno odskakalo od konkurencije. Međutim svaki proizvod može da se unapredi pa da vidimo da li je Logitech novijim verzijama ovih periferija uspeo da nadmaši samoga sebe?

Logitech G Pro2 Lightspeed

Kada pogledamo pakovanje i sam izgled miša realno je teško naći razliku u odnosu na prvobitni G pro miš, što je zapravo jako dobra stvar jer smo za njega imali

samo reči hvale po pitanju oblika i kvaliteta izrade. I ovde je priča gotovo identična – oblik je takav da ga mogu koristiti igrači bilo kojom rukom, kvalitet plastike je na najvišem nivou, a sam osećaj pod rukom je prosto fenomenalan, delom zahvaljujući i dosta maloj težini od 80 grama sa sve ugrađenom baterijom. Međutim, detaljnijom spoljašnjom inspekcijom uređaja dolazimo do zaključka da on sada ima tastere i sa leve i sa desne strane, i ne samo to – u kutiji dobijate i dodatne tastere da biste izmenili sa koje strane će biti dugmići i koje želite da koristite. Ovo je bila česta zamerka kod

**G PRO 2 U POTPUNOSTI SLEDI
OBLIK PRETHODNIKA**



ambidexterous miševa kod kojih je oblik simetričan, ali su dodatni tasteri najčešće prilagođeni samo za palac desne ruke. Ovde imate situaciju da sami možete da odlučite da li ćete koristiti tastere sa leve, sa desne, ili možda čak i obe strane i naravno adekvatno podesiti njihove funkcije u priloženom softveru. Kada miša okrenemo na leđa vidimo kružni deo na



kome je odmah nalepnicom naglašena PowerPlay kompatibilnost. Za one koji ne znaju, PowerPlay Logitech podloge omogućavaju kompatibilnim miševima da se bežično pune sve dok su na podlozi pa na taj način praktično nikada ni ne morate razmišljati o trajanju baterije. Sa prednje strane uređaja se nalazi USB-C port standardnog oblika što jako pozdravljamo jer to znači da možete iskoristiti bilo koji USB-C kabl za povezivanje i punjenje. Sa zadnje strane se nalazi prosvetljeni Logitech G logo, kao i tri lampice koje su indikator stanja baterije, ali se svo osvetljenje relativno brzo gasi ukoliko je miš neaktivan kako bi se štede-



**HERO 2 SENZOR IMA
REZOLUCIJU OD NEVEROVATNIH
44.000 DPI**

lo na bateriji. Period posle koga se osvetljenje gasi se takođe može podešavati iz softvera.

Tehničke karakteristike ovog uređaja predstavljaju najveća unapređenja u odnosu na prethodni model. Pre svega tu je neverovatni Hero 2 optički senzor koji donosi rezoluciju od 100 do čak 44.000 DPI, može da isprati ubrzanja od 88G, tj. prati brzinu pokreta do čak 888 IPS (inča u sekundi). Treba napomenuti još da je i produžen vek trajanja baterije koji sada iznosi 60 sati stalnog pokretanja miša ukoliko je uključeno osvetljenje, ili ako isključite osvetljenje onda do 95 sati. Dodatno od tehničkih novotarija tu su i Lightforce prekidači za dva glavna dugmeta koji donose neverovatnu brzinu i preciznost beleženja klika, ali sa druge strane ostavljaju dosta mehanički utisak na korisnika. Miš ima i ugrađen memorijski profil u samom uređaju tako da ga bez problema možete nositi bilo gde i na svakom računaru uživati u vašim, unapred postavljenim podešavanjima.

Logitech G915X

Logitech G915 je jedna od tastatura koje su se meni lično najviše svideli a mnogo sam ih opisivao, pre svega zbog jedinstvene kombinacije mehaničkih low-profile tastera. Naime meni, a znam i još dosta ljudi sa tim problemom, prosto ne prijaju duboki tasteri koji su karakteristični za većinu mehaničkih tastatura. U tom smislu je Logitech napravio i posebne tastere, ali i celu tastaturu koja je odlična za kucanje, ali i vizuelno izuzetno atraktivna. Model sa sufiksom X na ovo nasleđe samo vrši nadogradnju – aluminijum od koga je izrađeno samo telo tastature je nekako sada još pre-



**G915X KORISTI MEHANIČKE LOW
PROFILE GL TASTERE**



finjeniji i lepši pod rukom, a vizuelno je utisak izuzetno upečatljiv.

Tastatura sa ukupno 23mm visine je zaista jako tanka, a treba imati u vidu da su tu uklopljeni i mehanizmi i baterija i sve što je potrebno za jedan ovakav model. Što se rasporeda tastera tiče on je klasičan, sa velikim volume toččićem sa strane koji nam se izuzetno dopao, s tim da sa leve strane postoje dodatni makro tasteri, a sa gornje strane postoje tasteri za odabir game modova, podešavanje konekcije, osvetljenja i slično. U paru sa Logitech softverom možete podesiti takozvane Keycontrol opcije pa svakom od posebnih tastera dodeliti neku funkciju, ali čak i ovim drugima za konekciju, pa i samom volume toččiću dodeliti neku funkciju. Možda deluje šašavo, ali ovo može biti vrlo zgodno i u nekim drugim primenama van gejminga, gde na primer možete na toččiću određivati nivo zooma na slici dok radite u Photoshop-u ili tako nešto.

Za ovu tastaturu Logitech je upotrebio svoje GL low profile tastere, a možete birati između linear (crveni), tactile (braon) i clicky (plavih) tastera koji se ponašaju vrlo slično kao i tasteri odgovarajućih boja pune visine. Mi smo na testu imali tactile opciju i moram reći da sam vrlo zadovoljan iskustvom kucanja na njoj. S druge strane, aktuacija od samo 1.3mm znači da ćete brže moći da pritiskate tastere što dovodi do viših APM (actions per minute) u igrama gde je to presudno. Svi tasteri su prosvetljeni i možete određivati boje u LightSync okruženju zajedno i sa drugim Logitech uređajima, ali i odlučiti se da isključite osvetljenje ukoliko želite da produžite vek trajanja baterija.



Inače, trajanje baterije dosta zavisi od osvetljenja pa ukoliko je ono na 100% jačine dobijate samo 36 sati konstantne upotrebe, ako osvetljenje smanjite na 50% onda imate na raspolaganju 90 sati, dok ukoliko isključite osvetljenje u potpunosti onda imate zaista impresivnih 800 sati korišćenja. Tastatura se puni, a može se tako i povezati na računar preko standardnog USB-C kabla, a moguće je povezati i preko Bluetooth konekcije ali onda nemate tako brzo vreme odziva kao što je to slučaj sa LightSpeed wireless adapterom.

Zaključak

Možemo slobodno da konstatujemo da je Logitech i sa novim verzijama svojih top uređaja u domenu bežičnih tastatura i miševa ponovo postavio novu lestvicu, još više nego prošli put. Jedino ostaje pitanje da li prosečan korisnik sva ova unapređenja može da iskoristi ili mu je možda bilo dovoljno i već ono što je stizalo sa prethodnom generacijom? Ako pogledamo objektivno meni bi ovo bile periferije iz snova, ali je njihova velika mana i izuzetno visoka cena. Ukoliko možete da nabavite prethodnu generaciju na nekom popustu možda ta opcija ima više smisla jer, na kraju dana, najveći broj razlika će primetiti

KVALITET IZRADE G915X I G PRO 2 JE NA NAJVIŠEM NIVOU



RIP OUT

OUT NOW



**PURCHASE
ON STEAM**



Autor: Stevan Starović



LAMZU MAYA X

Kineski brend Lamzu specijalizovan za gejming miševe krunisao je ove jeseni svoju izuzetno uspešnu sezonu 2024. lansiranjem još jednog gejmerskog miša iz svoje bogate palete periferija. O Lamzu miševima već ste imali prilike da čitate na stranicama našeg magazina (Atlantis, Maya i Thorn) a sada je pred nama Maya X, nešto veći i znatno unapređeni model bazičnog Maya modela.

U pitanju je ambi tj. simetričan miš sa bočnim tasterima sa leve strane. Maya X dolazi u 4 različite boje: bela, crna, svetlo siva i crno-ljubičasta koju upravo imamo ovde na testu. Sve boje su izvedene u mat završnici. Osim miša, u pakovanju dolaze kvalitetan upleteni USB type-c kabl, rezervni skejtovi i grip-tape a tu je i novi wifi dongle koji podržava polling rate mod rada sve do 8K.

Krenimo od samih dimenzija Maya X modela: max dužina 124mm, max širina 64mm, visina u najvišoj tački 40mm a težina ovog primerka na našem testu iznosi nepunih 47 grama. Školjka miša ima taj univerzalni "potato" oblik koji odgovara najvećem broju korisnika sa srednjom ili većom šakom. Međutim, Maya X je osetno lakša od navedenog konkurenta i tu

TOKOM TESTOVA U BRZIM FPS IGRAMA OVAJ MIŠ UREDNO ŠTIKLIRA "SVE KVADRATIĆE"



POVRŠINSKA MAT-PESKIRANA TEKSTURA OBEZBEĐUJE STABILAN ZAHVAT, BEZ OBZIRA DA LI IMATE CLAW, FINGERTIP ILI PALM GRIP

su "tesni", bez osetnog pre ili post-travela (praznog hoda), srednje su tvrdi i izuzetno brzi tj. spamabilni.

Skrol toččić je na gornjoj strani gumiran, ima sitne i meke korake, veoma je tih a skrol klik mu je srednje tvrd. Bočni tasteri su manje istaknuti u odnosu na prvi Maya miš i deluju čvrsto i imaju oštar taktilni klik.

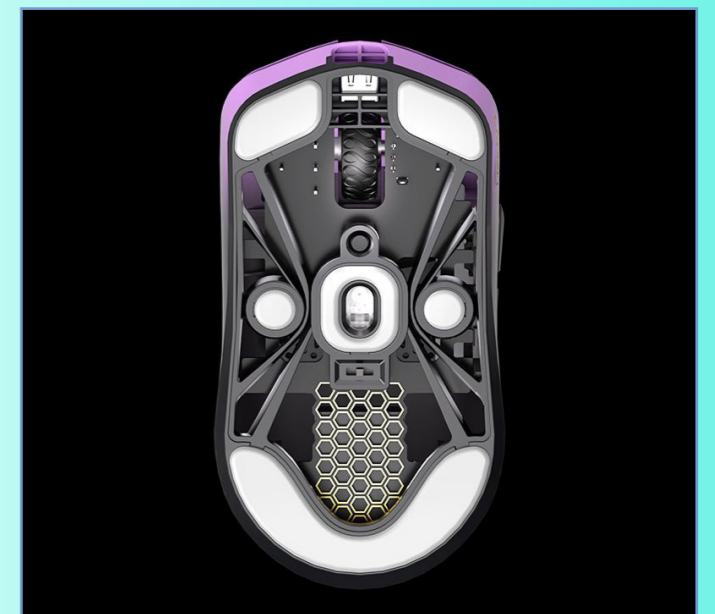
Donja strana tj. baza miša izvedena je kao i kod prethodnog Maya modela u polu-otvorenom stilu sa malim platformama na kojima su pozicionirani skejtovi tj. klizači koji su takođe unapređeni i deluje mi da su za nijansu brži od onih na bazičnom Maya modelu. Optički senzor pozicioniran je par milimetara iznad sredine baze miša, ispod njega nalazi se ON/OFF prekidač a iznad njega prekidač za izmenu DPI vrednosti.

Srce ovog miša čini moćni Nordic 52840 mikro-kontroler koji u kombinaciji sa najnovijim vrhunskim Pixart 3950 optičkim senzorom omogućuje vrhunske performanse, podršku za DPI vrednost sve do 30.000 kao i polling rate bežični transfer podataka

lista njenih prednosti ne zaustavlja. Kvalitet izrade je ništa manje impresivan, školjka je čvrsta i ne ugiba se pod jačim stiskom ni u jednom delu čemu doprinosi i dizajn unutrašnjeg PCB-a koji "podupire" obe bočne stranice. Površinska mat-peskirana tekstura obezbeđuje stabilan zahvat, bez obzira da li imate claw, fingertip ili palm grip položaj šake na mišu. U središnjem delu tj "struku" miš se vrlo malo sužava a bočne stranice su prilično ravne. Grba miša pozicionirana je na sredini školjke, odakle sledi pad pod blagim uglom ka prednjoj i zadnjoj ivici miša. Ravnotežna tačka pozicionirana je na sredini školjke miša.

Ispod levog i desnog klik tastera kriju se vrhunski Omron Optical svičevi koji se mogu naći npr. u GPX Superlight 2 i drugim premium gejming miševima i koji su (za razliku od klasičnih mehaničkih svičeva) imuni na neželjeni double-click efekat nakon duže upotrebe. M1 i M2 tasteri tj. klikovi na istima

ISPOD LEVOG I DESNOG KLIK TASTERA KRIJU SE VRHUNSKI OMRON OPTICAL SVIČEVI KOJI SE MOGU NAĆI U DRUGIM PREMIUM GEJMING MIŠEVIMA



JEDINA MANA JE KAPACITET BATERIJE KOJA ĆE U 8K MODU OBEZBEDITI AUTONOMIJU RADA OD SAMO DVA DANA

od čak 8K. Sve to spakovano je u svega 47 grama što čini Lamzuov MAYA X gejmerski miš high-end uređajem u ovoj klasi proizvoda i isti gordo prkosi i najjačim i daleko skupljim igračima.

Tokom testova u brzim FPS igrama ovaj miš uredno štiklira "sve kvadratiće" – Izuzetno je brz na klasičnim platnenim podlogama, treking je fluidan i konzistentan, miš odlično leži u ruci, senzor je pouzdan pri najbržim trzajima i izuzetno precizan kako u 1K tako i u 2K, 4K kao i 8K polling rate modu rada. Jedina konkretna mana tj. zamerka ovom uređaju je kapacitet baterije od svega 250 mAh koji će u 1K modu obezbediti autonomiju rada od nekih sedam dana, dok će u 4K modu potrajati maksimalno četiri dana a u 8K modu rada tek dva (gejmerska) dana. Mali LED indikator na levoj bočnoj strani miša upozoriće vas crvenim svetlom kada kapacitet baterije padne ispod 20%. Miš ovakvih specifikacija morao bi da ima bateriju kapaciteta minimum 350 mAh ali to je izgleda samo opcioni upgrade – ukoliko ne prezate od sitnih modifikacija svog "glodara".

Još jedna novost je da je Lamzu kod ovog modela potpuno izbacio potrebu za klasičnom instalacijom drajvera već se sva podešavanja vrše putem njihovog novog "Aurora" web-drajvera (<https://www.lamzu.net/#/project/items>), po uzoru na Ninjutso Sora V2 i slične miševe, što predstavlja elegantno rešenje vredno pohvale. U interfejsu na stranici web drajvera



imate raspoloživa sva standardna podešavanja – od opcije uparivanja miša sa svojim wifi dongle-om, zatim bindovanja funkcija svih tastera ponaosob, preko power output moda rada, DPI sensitivity stepenovanja, Polling rate-a, LOD-a pa sve do setovanja Sleep Time-a uređaja i kreiranja različitih makroa.

Ako imate manju šaku, bazična verzija Lamzu Maya miša će vam više odgovarati, međutim ako ste pasionirani i zahtevni gejmer i imate srednju ili veću šaku proverite i ovu opciju koja sa sobom donosi i niz kvalitativnih unapređenja (senzor, svičevi, polling rate, softver). Lamzu Maya X će vrlo verovatno nadmašiti vaša očekivanja od ovog brenda koji je do pre par godina bio potpuno nepoznat na sceni gejming periferija a danas stoji rame uz rame sa velikanima iste!



NOVI WIFI DONGLE PODRŽAVA POLLING RATE MOD RADA SVE DO 8K

TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI



LUKSI

POWERED BY

TRIK

ENIGMATIKA

DRAGON AGE EDITION

Pošto smo ušli u potpuno novo "Zmajev doba" sa The Veilguard, novo izdanje Play!Enigmatike smo odlučili da posvetimo jednom od najboljih i najznačajnijih RPG serijala svih vremena - Dragon Age.

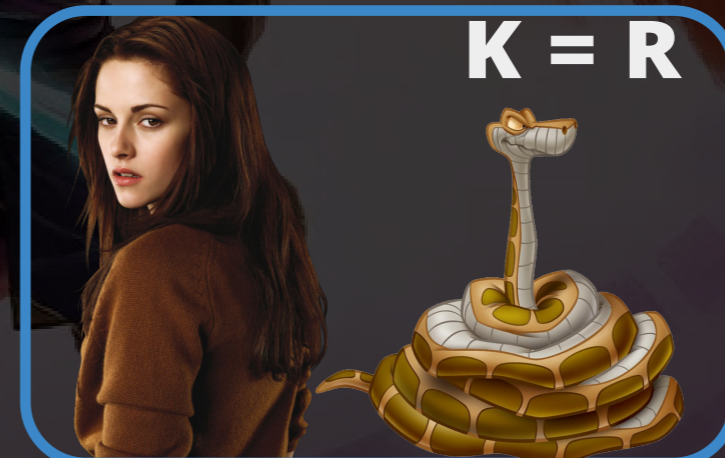
Pred vama je 10 slika koje prikazuju različite likove iz DE igara, uključujući Origins, Inquisition i najnoviji The Veilguard, a na vama je da ih prepoznate i imenujete! U klasičnoj igri rebusa vas čeka identičan zadatak.

Pošaljite nam vaše odgovore na redakcija@play-zine.com za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!



REBUSI



Rešenja iz prošlog broja možete pogledati [ovde](#)

play

z i n e

