

SID MEIERS' CIVILIZATION IV Colonization

ZEMLJA AMERIKA i ENGLESKA...

Autor: Nikola Bulj - Walker

Kada su 1994. godine Brajan Rejnolds i Sid Majer kreirali igru *Colonization*, cilj je bio napraviti nešto slično prethodnom hitu, *Civilizaciji*. Tim je iza sebe imao nekoliko uspešnih naslova - *Pirates*, *Railroad Tycoon* i već pomenuti *Civilization*. Logično, smatrali su da ukoliko zadrže zabavne elemente, a naprave dovoljno promena da se igra jasno razlikuje od prethodne, prodaja neće izostati. Negde su pogrešili, jer *Kolonizacija* nikada nije ponovila uspeh prethodnika, iako je objavljena za DOS, Windows, Amigu i Macintosh. Međutim, daleko od toga da je u pitanju bila loša igra. Naime, igrač je stavljen pred izbor jedne od četiri evropske kolonijalne sile (Engleska, Francuska, Holandija i Španija - iz nekog razloga nije bilo Portugalije), a ostale bi preuzeo kompjuter. Umesto razvijanja civilizacije od praistorije i prvih tehnologija, bilo je potrebno kolonizovati novi svet - izgraditi naselja, razviti privredu, trgovinu s Indijancima, susedima i maticom u Evropi, a na kraju proglasiti nezavisnost i odbraniti je silom. Na neki način je u pitanju odavanje počasti kratkoj, ali zanimljivoj istoriji Ameri-



ke. Više od deceniju kasnije, opet nam se nudi mogućnost da se iskrcamo s palube jedrenjaka i podižemo drvene palisade, dok devojke u suknjama od trave zainteresovano posmatraju bradate mornare... Kad mogu *Pacman* i

Frogger, a pre koju godinu i *Pirates*, što ne bi i *Colonization* ponovo bio na policama prodavnica igara?

Novo izdanje *Kolonizacije* koristi utegnut i pošteno ispeglan endžin *Civilizacije 4*, a u pitanju je već čuveni *Gamebryo* koji pokreće i *Freedom Force*, *Oblivion*, a uskoro i *Fallout 3*. Sa grafičke strane se igri nema šta zameriti, i dosta je slična poslednjem izdanku *Civilizacije*. Interfejs je redizajniran i prilagođen novom okruženju. Muzička podloga je prikladna, a zvuci u igri na nivou ranijih *Majerovih* igara.

Igra se i ovoga puta započinje izborom jedne od četiri nacije. Brazil izgleda u očima ekipe iz *Firaxisa* ne postoji, pa opet nema Portugalije. Novina je izbor između dva lidera za svaku od kolonijalnih sila, opet po uzoru na *Civ 4*. Svaki od kandidata daje određene bonuse i vuče ka određenom stilu igranja, pa je potrebno izabrati pažljivo. Isti uzor je uzrokovao pojavu granica nacija, ali sličnosti se tu polako gube. Za razliku od svetskih čuda i tehnologija, u *Kolonizaciji* postoje „očevi nacije“, jedinice koje možete da regrutujete, a koje nose specifične bonuse. Neće svi pristati da saraduju sa svim nacijama, a neki će doći kod vas samo pod određenim uslovom. Kada u jednom trenutku proglasite nezavisnost, biće potrebno napisati ustav i izabrati tip vladavine, što opet nosi određene bonuse. Monarhija će vam, na primer, ostaviti mogućnost da i u toku rata trgujete s Evropom. Kako se igra počinje s jednim brodom i dve jedinice, postavlja se pitanje taktike razvoja. Izgleda da *Kolonizacija* ne nagrađuje sjajne igrače koji se brzo i ravnomerno razvijaju i izgra-

Lična karta:



Platforma: PC

Razvojni tim: Firaxis

Izdavač: 2K Games

Žanr: Potezna strategija

Web: <http://www.2kgames.com/civ4/colonization/>

Minimalna konfiguracija: P4 1.8

Ghz, 512 MB RAM, 128 MB DirectX 9.0c grafička karta, 900 MB prostora na HDD

de dosta velikih gradova, jer prilikom proglašavanja nezavisnosti treba dosta vremena za podizanje pobunjeničke svesti. Ovo daje kralju mogućnost da okupi veću vojsku i samelje vašu novoosnovanu državicu bez po' muke. Proizvodnja takođe zna da bude neisplativa, jer se sve može jeftino nabaviti iz Evrope. Kako kralj stalno traži neke pare, povećava poreze i otvoreno vas tera da se pobunite, jasno je da je cilj bio naterati igrače da skrate partije i deluju brzo. Iskrcaj se, napravi tri grada, započni revoluciju, razvi koliko možeš i pobeđi kraljevu vojsku. Sad to isto u multiplejeru. Nema više maratonskih partija do ranog jutra. S druge strane, ovo novo vreme i nameće takav ritam života, pa i igranja. Ako ste voleli *Civilizaciju* ili uopšte ovaj tip igara, navalite, ako niste, onda preskočite. Kombinacija potezne strategije i upravljačke simulacije nije za svakoga.

Nego, da se kladimo da ćemo u roku od pet godina videti rimejk *Alpha Centaurija*?

+ Grafika, tema, osveženje u žanru

- Nelogičnosti i sitni bagovi

OCENA

79

SOLIDNO