



Autor: Ivan Omerović

Priča o Argonautima je i danas veoma uzbudljiva. Ispričana je pre mnogo, mnogo godina u staroj Grčkoj. Mladi Jason bio je prestolonaslednik grada Jolka. Ubijaju mu oca, a stric Pelijas preuzima presto. Odbija da siđe s vlasti dok Jason ne ode u daleku Kolhidu i donese legendarno Zlatno Runo. Takav zadatak je u ono vreme smatran za nemoguću misiju, kao kad bi danas neko naredio da se ode do Jupitera i nazad. Jason gradi lađu Arg i na njoj okuplja sve heroje stare Grčke. Ovaj deo mita je kao neki starogrčki *All Stars*, jer tu su i Herakle, Telamon, Poluks, Patrokle, Orfej, Nestor, Laert, Kastor, Belerofon, Argus, Admet i drugi. Nažalost, igra malo profitira od slavnog predloška. Već po naslovnoj stranici kutije jasno je da su producenti hteli da izvuku dobit iz popularnosti filma *300*. Priča je izmenjena i Jason od Jolka mora da ode po Zlatno Runo da bi oživeo svoju ženu Alkeme.

Rise of the Argonauts je avantura tek u najavi, jer fokus je na borbi. Na raspolaganju su vam koplje, buzdovan i mač. Imate dve vrste napada, brzi i snažni, ali pritiskom na

DODATNI INFO:

Nesretni Jason i Argonauti su zaista stigli do Kolhide. No, pre toga su došli na Lemnos gde su zatekli društvo sačinjeno od samih žena. Tu su se zadržali neko vreme. Na ostrvu Kizik, greškom su poklali svoje gostoprimljive domaćine. U Miziji su ih napale nimfe i odvele Herkulovog slugu. Kod Fineja dobija zadatak da potamani harpije i zauzvrat mu se otkriva kako da pređe Simplegade, dva grozna kamena koji uništavaju brodove na ulazu u Crno more. Kad su stigli u Kolhidu, kralj Aet se složio da im preda Runo, pod uslovom da obave tri zadatka. Prvi zadatak bio je da se plamenim bikom uzore polje. Drugi zadatak bio je da se poseju zmajevi zubi iz kojih će izrasti strašni ratnici, a treći da se savlada zmaj koji čuva Zlatno Runo. Da nije bilo princeze Medeje, čarobnice, Jason bi propao na zadacima. Na povratku u Jolk, Medeja je Jasonu izrodila dvoje dece. No, po povratku u grad, Jason shvata da njegovi saveznici ne prihvataju varvarsku čarobnicu za princezu. On se odriče Medeje i uzima za ženu ćerku korinskog kralja. Tu nastaje pokolj, jer Medeja im se svima krvavo sveti. Ubija svoju suparnicu, tasta, čak i svoju decu, samo da bi napakostila Jasonu. Kralj završava kao prosjak koji spava ispod satrule lađe Argo, sve dok se brodski kostur od truleži ne obruši i ne ubije ga.



taster možete pojačati udarce. Sistem je jednostavan i dobro poznat.

Izgovor za RPG je *skill tree* koji poboljšava boričke performanse. Mapa nebesa označava herojska dela koja Jason može da ispuni i zadobije naklonost bogova. Zadaci su uglavnom da se potamani određeni broj protivnika neke vrste. Otvaranjem novih herojskih dela dobijate nove poene kojima otključavate nove veštine i tako činite svog avatara raznovrsnim borcem. Ovaj sistem veština je unapređenje klasičnog diablolikog napredovanja i uklapa se veoma dobro u tematiku stare Grčke. Toliko od RPG-a.

Dijalozi su bezvezni i nepotrebni, a vrlo retko imaju neku stvarnu težinu

i vrednost u igri. Zanimljivo je samo to što bogovi odgovaraju u skladu sa svojim temperamentom.

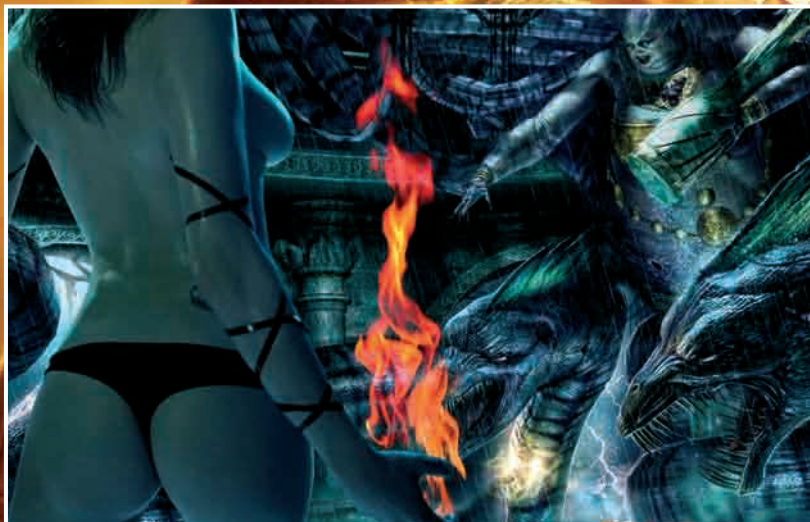
Jasonovi saveznici su Herkules, Atalanta, Ahil i Pan. Opet prilično šarena i mitološki netačna postavka. No, dobro. Herkules je snagator i bori se pesnicama. Atalanta je jedina žena među Argonautima i najbrža je na svetu. Podigli su je kentauri, pa se zato služi lukom i strelom. Ahil se pridružuje Jasonu iz puke dosade, jer već ima sve što se poželeti može. Njegovo oružje je neka vrsta partizane, dvoseklog koplja. Pan je mudri satir koji leči i baca čarolije.

Nivoi su dizajnirani tako da odgovaraju bogovima koji ih sponzoriju. Aresov nivo je vulkansko

ostrvo s arenom u sredini, dok je Artemidino ostrvo puno divljači i džungle. Nažalost, loše su sazdani, tako da će igrači često morati da tumaraju po nivoima, prolazeći istim predelima. Osim toga, zadaci su često repetitivni i traže od igrača da baulja kroz lavirinte i vodi nezanimljive razgovore.

Ono što je neobjašnjivo je loše stanje grafike. Okolina izgleda pusto i beživotno, kao i većina likova. Ponavljam, vrlo čudno s obzirom na to da je *Rise of the Argonauts* igra bazirana na *Unreal Engineu 3*. Kad se samo setim *God of Wara*, eh!

Sramota je što je razvojni tim podbacio u svim elementima igre osim u dobro postavljenom sistemu razvoja veština. Da su makar podigli kvalitet do nivoa prosečnosti, možda bi akcija i *skillovi* pogurali ovaj naslov do neke bolje ocene. Ovako, s iskrivljenim mitološkim predloškom, *Rise of the Argonauts* je prilično bezvezna igra.



Lična karta:



Platforma: **PC, 360, PS3**
Razvojni tim: **Liquid Entertainment**
Izdavač: **Codemasters**
Žanr: **Akcioni RPG**
Web: www.rise-of-the-argonauts.com
Minimalna konfiguracija: **P4 2.0 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VGA**

+ Odličan sistem razvoja likova

- Loše dizajnirano, ružno i nezanimljivo

OCENA

65

IZNAD PROSEKA