



Autor: Nikola Bulj - Walker

Tačno četiri godine nakon drugog dela *Diablo*, nenadmašive perjanice žanra akcionih igara s RPG elementima, ekipa iz nemačkog *Ascarona* podarila nam je *Sacred*. Bila je to čudna igra puna suprotnosti. S jedne strane, različito mesto početka za svaku rasu, gomila raznolikih detalja oličenih u naoružanju, oklopima, opremi i dodatnim stvarčicama koje su uticale na statistike, samo su upotpunili utisak koji je neverovatno kompleksan i slobodan svet ostavljao na svakog igrača. Mogućnost da jašete konja u bici, na primer, u to vreme morala je da vam izmami osmeh na lice. Na drugoj strani medalje imali smo 3D prostor i likove koji iz neobjašnjivog razloga oponašaju 2D ravan (ne samo funkcionalno, već i izgledom), ali i gomilu grešaka po kojima će se igra pominjati i narednih godina (ko se seća *wasser fore* dobija dva bambija).

Ovoga puta programeri su, kao i toliki drugi timovi u istoriji uzimanja para od igrača, išli na sigurno. Uradili su istu stvar kao ranije, samo ovaj put pre izlaska *Diablo III* igre. To je valjda trebalo da natera igrače željne masovnog pokolja kripova da skrenu pogled s *Blizzardovog* sajta i da, dok čekaju „trojku“, potroše neki dolar na *Sacred 2*, ne obazirući se na gomilu grešaka. Da, u pitanju je još jedna od onih igara koje nisu smele da se pojave na tržištu ovako rano, ali kao što i sami znate, ta dodatna godina za temeljno testiranje bi vredne Nemce zakinula za mnogo evra.

Kao i prethodni put, igraču je opet ostavljen izbor iz grupe gotovih likova. Jedina rasa koju smo imali prilike da vidimo u kecu je *Serafim*, anđeoska ratnica mrkog pogleda i hladnog oružja. Pored nje tu su nemrtvi *Shadow warrior* koji je klasa za blisku borbu, vilovnjak koji barata magijom, drijada kao zamena za rendžera, čuvar

hrama u liku ljudolikog mehaničkog psa stručnog u mehanici i tehnici, te inkvizitor vešt u borbi i mračnoj magiji. Igra ima dve kampanje, svetlu i tamnu, koje imaju dodirnih tačaka i međusobno se prepliću, ali su dovoljno razdvojene da pruže zabavu, bez osećaja ponavljanja već viđenog. Serafim, kao ultimativno dobra klasa, može da igra samo svetlu, a inkvizitor, kao suprotnost, samo mračnu kampanju. Izgled i osobine svakog lika mogu da se prilagođavaju do u sitnicu, uključujući i izbor religije (sa svojim bonusima).

Grafika u igri je mnogo napredovala i više neće biti sumnje da je u pitanju punokrvan 3D naslov. Likovi su renderovani detaljno i svaka promena naoružanja ili odeće i oklopa je приметna. Svet je predivan i s puno sitnica, a naseljavaju ga, kako razni neprijatelji, tako i gomila neutralnih bića. Računarski vođeni likovi ponašaju se prilično realno, pa će noću odlaziti iz svojih prodavnica kući na spavanje, voditi sasvim pristojne dijaloge i, uopšte, doprineti utisku potpunog i funkcionalnog okruženja. Kao i u prvom delu, i ovde možete da nabavite „prevozno sredstvo“ i jašete ga na putovanju, ali i u borbi, kada može da donese stratešku prednost neophodnu za pobedu ili da omogući hitno povlačenje dok iza vas trideset ljutih goblina guta prašinu.

Priča iza igre je definitivno najslabiji segment celog ostvarenja. Jednom davno, čudnom i mističnom energijom iz koje se sve rađa (a koja teče cevovodom) upravljali su serafimi. Kad su se pošteno smorili, prepustili su to vilovnjacima i potražili načine da se zabave kao nikada do tada. Noj, dominantnoj rasi

zavidele su sve ostale, a ni oni sami nisu bili nešto složni, pa je nastao opšti haos, a dobra energija se promenila i krenula da uništava i menja svet oko sebe. Da, potpuni užas. Opet, akcione *hack and slash* igre niko i ne igra zbog priče, već zbog mogućnosti da brzim klikanjem očisti svet od zla ili pak dobra, u zavisnosti od volje igrača. Toga u ovoj igri ima na pretek. Greške će kad-tad biti ispravljene, a neke zakrpe su se već pojavile. Zabava će ostati, bar do pojave trećeg *Diablo*, kad se svi selimo nazad na **battle.net**.

Lična karta:



Platforma: PC
Izdavač: CDV
Razvojni tim: Ascaron
Žanr: RPG
Web: <http://www.sacred2.com>
Minimalna konfiguracija: 2.4 GHz procesor, 1 GB RAM, 20 GB HDD, 256 MB grafika



Ogroman i detaljan svet, veliki broj zadataka, dve kampanje



Već viđeno, dosta grešaka

OCENA
69
SOLIDNO