

Killzone 2

Najbolji konzolni FPS

„Što se tiče grafike, igra je spektakularna. Razvojni tim je obećao „holivudski realističnu“ bitku i to su igrači i dobili.“

Igri Killzone 2 se pričalo još pre nego što je PS3 konzola izašla na tržište. Najavljivana je kao THE IGRA koja će proslaviti Sony i poslati sve druge konzole na đubrište istorije. Od takve igre bi se očekivalo da revolucionariše žanr, pomera granice u pravcu inovacije. To bi bio previše rizičan potez, pa zato nije za zameriti što Killzone ostaje u okvirima koje postavljaju savremene pucačine. Nenadmašno je to kako je razvojni tim uspeo da iz postojećih elemenata izvuče maksimum. Neko će se žaliti da je Killzone 2 po koncepciji gotovo ista kao Call of Duty, poređice je sa Gears of Warom ili Resistanceom. Srećom, Killzone 2 je robusna, solidna tvorevina koja žanru doprinosi svojim kvalitetom. To bi trebalo da je igračima sasvim dovoljno. Jedino na šta će se žaliti je kratka kampanja koja može da se obrne za osam do deset sati igre.

Igrač se nalazi u ulozi narednika Tomasa „Seva“ Ševčenka. Deo je specijalne jedinice koja se suprotstavlja Visariju i njegovoj armiji Helgasta. Scenario igre se nastavlja na Killzone i Killzone: Liberation. Novi igrači će brzo skapirati šta se dešava, dok će iskusniji uživati u starim poznatim likovima, referencama na minule događaje. Nakon što su potukli invazione snage Helgasta, komandanti ISA-e su zaključili da je protivnik gotovo potučen, demoralisan i oslabljen. Naravno, to je greška. Ne samo da su protivnici uporniji nego ikad, već je i sama planeta protiv vojnika ISA-e. Iznenađujuće precizne munje uništavaju ratnu opremu, oblaci otrovnog dima nadvijaju se nad bojištem. Kao da to nije dovoljno, car Visari je ukrao eksperimentalno



Autor: Ranko Trifković

INFO BOX

Platforma
PS3

Izdavač
Sony Computer Entertainment Europe

Razvojni tim
Guerrilla Games

Žanr
FPS

Web
<http://www.killzone.com/kz/>

Minimalna konfiguracija
Konzola, TV, Sixaxis

nuklearno oružje kojim želi da preokrene tok rata. Ševčenkova jedinica bila je ubačena duboko u protivničku pozadinu da podrži formiranje mostobrana, ali vrlo brzo shvataju da će morati sami da se probiju kroz horde protivnika i spreče lansiranje nuklearki.

Uz Ševčenka je grupa žestoko kliširanih likova; dobro poznato gundalo Riko Velaskez, veseli dobričak Dante Garza, psihopata Šon Natko, ekspert za eksplozive. Oživljava ih sjajna animacija i uverljiva glasovna gluma, te oštre mačističke replike. Saborci su inteligentni. Konačno u igri postoje pratioci koji pokrivaju vatrom, motre na uglove koji su igraču nedostupni, brane se i napadaju. Ipak, igra je dizajnirana kao solo kampanja s jakom co-op notom koju AI ne popunjava. Drugim rečima, kolegama se ne može zapovedati, te oni ne mogu da iskoriste prednosti različitih prilaza ključnim tačkama i drugim strateškim prednostima koje bi živ igrač lako prepoznao i iskoristio.

Priča je dosledna, iako vrlo predvidljiva. Dobro pokriva događaje i to je dovoljno. Svaki nivo tečno





prelazi u sledeći i donosi uobičajenu kombinaciju otvorenog bojišta, tumananja kroz hodnike, borbe za turetom, mek-odela, tenkova i sličnih načina koji presecaju tipičnu FPS igru.

Protivnici su dobro oklopljeni i lukavi. Svaki neprijatelj zahteva ozbiljan pristup, kontrolisanu i preciznu vatru. Naravno, Helgasti

napadaju u organizovanim grupama. Napreduju zajedno, bacaju bombe, pokušavaju da udare s boka. Pokrivaju jedni druge vatrom i čekaju da vas uhvate usred zamene okvira da jurnu. Videćete ih kako se šunjavu i koriste zaklon. To donosi jaku taktičku zahtevnost igri koja nije prosta „rata-tata-tata“ pucačina. Oružje se kreće u domenu uverljivog, osim helganskog električnog topa koji spada u sci-fi, ali je zabavan za upotrebu, pa je stoga ovaj iskok oprošten. Igra, u celini gledano, ima sitne, vrlo sitne propuste koje nadoknađuje više nego sjajnim elementima. Obračuni su teški i stoga je radost pobede veća, iako igra poseduje niz skriptovanih detalja. Na primer, oklopnike treba pogoditi u lice da bi se okrenuli, pa da im uništite ranac koji eksplodira. Vremenom se naviknete na ovaj prizor, pa izgubi nešto od početne fascinacije. Ipak, sve je to u rok službe, takve su FPS igre i to je to. Ševčenko može da koristi i dva komada oružja istovremeno, po cenu povećane potrošnje municije. Glavni junak često ostaje bez streljiva, pa će se borba voditi svim mogućim vrstama naoružanja koje pokupi na bojištu. Zanimljivo je da svakog od saboraca možete da oživite pruručnim kompletom prve pomoći, dok oni vas ostavljaju u lokvi krvi.

Što se tiče grafike, igra je spektakularna. Razvojni tim je obećao „holivudski realističnu“ bitku i to su igrači i dobili. Atmosfera je zaista kao u visokobudžetnom filmu, pa sitni iskoci iz kvaliteta pojedinih tekstura

ne kvare opšti utisak. Animacije su tečne, modeli savršeni, osvetljenje dinamično. Lukavi dizajneri prošarali su igru sjajno osmišljenim detaljima. Pažljiv igrač može da predvidi gde se protivnik krije po sitnim promenama u senkama i gotovo neprimetnim mreškanjima prašine. Sa druge strane, igra pruža zaista neverovatne prizore kao što je borba protiv leteće tvrđave. Vazдушna bitka naspram zalazećeg sunca je zaista epska slika.

Da igra nudi samo solo kampanju bila bi kratkog daha. Multiplejer je dostupan već neko vreme preko Beta testiranja. Na raspolaganju je osam mapa izvučenih iz solo kampanje i pet različitih modova. Uglavnom su to verzije poznatih CTF, Deathmatch i Search and Destroy modova, plus Assassination mod. Cover system koji je veoma odmereno postavljen u solo kampanji, gubi se u multiplejeru, što je i logično zbog pojačane dinamike igre. U multiplejer mečevima može da učestvuje do trideset i dva igrača, s manjim mapama za osmoricu. Tu je i jedan na jedan mod. Host podešava pravila igre i to je sve sjajno. Multiplejer postaje zabavniji što ga duže igrate. Počinjete s jednom klasom, dve puške i pištoljem. Svaki frag donosi poen, a tu su i dodatni bonusi. Ubrzo, vaš avatar počinje da napreduje i otključava nove klase, oružje i tako se multiplejer igra raskriljuje u sjajno iskustvo. Za usamljenike je moguće u mapu nagurati botove (do petnaest). Botovi su dobri jer imaju odlično nijansirane nivoe težine i reaguju ozbiljno dobro.

Sve u svemu, Killzone 2 je odlično osmišljena i dobro realizovana igra koja će igrače zadržati veoma dugo i pošto obrnu celu solo kampanju. Playstation 3 je konačno dobio pucačinu kakvu zaslužuje. Preporučujem.



OCENA

Plus

Prava next-gen igra, odlično realizovanih potencijala

Minus

Sitni padovi frejmrejtja, poneke teksture su low-res

94%