

HALO WARS

Halo RTS? FTW! **Autor: Ranko Trifković**

Ensemble Studios se proslavio RTS serijalom Age of Empires. Sada su dobili veoma težak zadatak da pretoče Halo serijal u realtime strategiju. Tim je postigao gotovo nemoguće i uspeo da napravi odličnu RTS igru za konzole. To je veliki izazov zbog specifičnog načina kontrole, ali i specifičnih zahtevnosti psihologije konzolnih igrača. Hoću da kažem, Ensemble je uspeo da napravi igru kojom će se lako upravljati, koja će biti prava strateška igra, a ipak imati svu dinamiku akcije koja se zahteva od konzolnih igara. Šteta što je Microsoft zatvorio Ensemble čim se Halo Wars pojavila na tržištu.

Halo Wars je prequel, to jest, opisuje događaje koji prethode celom Halo serijalu. Igrač kontroliše UNSC snage sa broda Spirit of Fire koji dobija zadatak da ispita aktivnosti Covenanta. Većina bitaka se vodi na zemlji, a ne u svemiru. Priča je dobra i posebno će zabaviti ljubitelje Halo serijala, a tu su i sjajno režirane scene kroz koje se pripoveda. Singleplejer kampanja je sjajna i tim pre mi je žao što ne može da se igra iz ugla Covenant-a. Ipak, ne treba preterivati. Izbor misija je sjajan, ni u jednom trenutku zebnja dosade neće pohoditi vaša srca. Zadaci su raznovrsni i izazovni, a protivnici se bore kao

poludeli vanzemaljci (što u neku ruku i jesu, je l'). Dakle protivnički AI se dobro suprodstavlja igraču, kombinuje vazdušne i kopnene jedinice, a već tradicionalno bolje se snalazi u napadu nego u odbrani. Prijateljski AI je takođe dobar i pravilno reaguje u smislu da neće odlutati ili pasti u zamku da prati usamljenu protivničku jedinicu. Čak je i pronalaženje staze kroz prepreke na mapi dobro rešeno. Nisam video one tipične RTS pathfinding probleme. Već to je dovoljno da uzdignemo u nebesa ovaj sjajan RTS.

Kontrole su jednostavne i intuitivne. Selekcija objekta ili jedinice je veoma laka. Skakanje sa baze na polje bitke je veoma jednostavno, pa igrač može uz pomoć gamepad-a da u isto vreme napada i brani se. Vidi se da je veliki trud uložen u celokupni dizajn igre, a posebno u brižljivo izrađene mape,

likove i modele jedinica koje savršeno odgovaraju standardima koje je Bungie postavio u Halo serijalu. Izbor jedinica je solidan i omogućava razovrsna taktička rešenja. SPARTAN jedinice mogu da zarobe Covenantova vozila, na primer. Izazovi su zaista originalni, u jednoj misiji igrač mora da osvoji i brani četiri baze istovremeno, što nije lako ali je veoma uzbudljivo. U drugoj misiji treba počistiti UNSC brod od najezde The Flood-a, a misija je dostupna i u co-op modu!

Jedini problem sa igrom Halo Wars je u tome što je po koncepciji tipična starovremenska realtime strategija. Načela igre se nisu promenila od Age of Empires. No, kad se u obzir uzme kako je Ensemble pomirio AoE principe i lakoću upravljanja na konzoli i sve to ubacio u sjajno napravljen Halo doživljaj, ipak im treba progledati kroz prste. U suštini ova igra i ako se pojavi na PC-ju neće imati taj adrenalinski šmek kao na konzoli. Biće to još jedna spam RTS igra tipičnog ciklusa gradi-radi-juriš-aj opet.

Covenantom možete upravljati u multiplejer i skirmiš modovima, a igra je totalno drugačija, a online bitke zabavne. Covenant ima opake jedinice kao što su smrtonosni Scarab-i (Halo 3). Možda igra i nije najbolji RTS ikad, ali kad igrači vide grupicu malih Master Cheifova kako trče preko bojišta i voze malecne Warthoge biće im puno srce, a to je ponekad dovoljno. Kad se doda sjajna muzička podloga, konzolni hit je spreman za put ka vrhu!

INFO BOX

Platforma
360

Izdavač
Microsoft Games

Razvojni tim
Ensemble Studios

Žanr
RTS

Web
www.halowars.com

Minimalna konfiguracija
Konzola, TV, kontroler

OCENA

90%

- + Sjajno dizajnirana igra, dobre kontrole, puno dobrih animacija, glasova, efekata, odlične muzike i taktičkih izazova.
- Pomalo starinski RTS koncept, kratka singleplejer kampanja.

