



Autor: Ranko Trifković

**K**orejci, ima li nacije na svetu koja je tako posvećena MMO igrama? Južna Koreja je kao stvorena za multiplejer igre. Imaju bogatu državu koja je investirala u moćnu telekomunikacijsku infrastrukturu, a istovremeno imaju veoma malo životnog prostora što stvara prenaseljenost, ali i običaje koji upućuju ljude jedne na druge. Tradicija okupljanja ne završava se samo na porodičnom krugu. Korejci se raduju svakoj prilici da se nađu na jednom mestu, bilo da se radi o kafiću ili klubu ili igraonici. Majstori tog MMO raja, definitivno su momci i devojke iz NCsoft-ovog tima. Već više od deset godina projektuju i lansiraju MMO igre. Nisu poznati po hrabrim inovacijama, ali su uvek pronalazili način da dođu do srca posvećenih igrača.

Aion je dugo iščekivani projekat za koji se još 2007. govorkalo da će biti najlepša MMORPG igra koja bi mogla da obori slavu WoW-a. Kao što neko reče, možeš izbaciti MMO iz Koreje, ali ne možeš izbaciti Koreju iz MMO-a. Hoću da kažem, Aion neće preoteti mušterije Blizzard-u, ali će sigurno potresti MMO industriju koja se ulenjila i izgubila zamah. NCsoft tim se zaista potrudio da igru što više približi igračima sa zapada (prevashodno Amerikancima, razume se), ali mi se čini da je najviše urađeno na polju dizajna i grafike.

Igru pokreće Crytek-ov CryEngine, prilagođen MMORPG izdanju. Zbog superiorne tehnologije, igra izgleda veoma dobro. Mislim da su oštro, jasno i detaljno pridevi koji mogu da se nadenu. Nivo detaljnosti ide do neverovatnih granica, počev od spektakularnog sistema kreiranja likova. Avatari praktično nemaju ograničenje jer vrsta i broj parametara prevazilaze najljuđu maštu. Rezultat je povremeno veoma komičan (malecni ljudi sa džinovskim glavama), ali u suštini Aion je igra prepuna prelepih avatara,

znate ono, lepotice lomnog struga i junaci širokih ramena. Dodatno raduje činjenica da je svakom avatara moguće dodeliti "skin". Praktična upotreba? Junak 40-tog nivoa može imati opremu koja izgleda kao da je 28-mog nivoa. Sviđa vam se određeni mač ili oklop, nema problema možete ga zadržati na svom avatara čak i ako zapravo koristite neki drugi predmet. To čini PvP borbu prilično zaguljenom jer nemoguće je provaliti šta od opreme protivnik koristi, bar ne na prvi pogled. Naravno, izvesna ograničenja postoje pa tako mač može ličiti na drugi mač, ali ne i na samostrel ili buzdovan.

Dizajn igre je vrhunski. Predeli izgledaju savršeno i pomalo nadrealno. Za razliku od šarenog crtača iz WoW-a, igrači ovde koračaju kroz mešavinu gotik stila, anime šmeke i neke nedokučive realističnosti (na trenutke veoma sumorne). Vizuelni efekti su besprekorni. Možda borbene animacije nisu

iznimno bogate, ali svaki specijalni potez proizvodi sjajan svetlosni efekat. To čini Aion trenutno najlepšom igrom na tržištu, a to nije titula koju treba olako shvatiti. Ponavljam, grafika nije nešto što će odvući WoW igrače jer to je mnogo puta dokazano, ali veoma dobro optimizovan endžin sa već poznatim Crytekovim čudom čini Aion zaista pravom next-gen MMO igrom.

Muzika nije loša, ali zapravo prilično neinspirativna. Čudno, obzirom na to da je većina MMO igara imala dobru 'ziku. Zvučni efekti su dobri, potpuno u skladu sa sjajnom grafikom.

Za MMO je najvažnije da ima dobro organizovan sistem kontrola i dobar balans borbenih i ekonomskih parametara. Što se tiče upravljanja, Aion je čisto savršenstvo. Igrači se kroz svet Aion-a kreću glatko, sve informacije su lako dostupne, a aktiviranje specijalnih veština je veoma lako. Možda čak

>> Glavne prednosti igre su sjajne kontrole, sjajna grafika, čvrsto balansiran sistem i inovacije u PvP sistemima.



i previše. Primera radi, tokom borbe pozicija igrača nije uopšte važna, avatar će izvoditi udarce i blokove čak iako je leđima okrenut protivniku. Deluje blesavo, ali za stil igre koji Korejci preferiraju (a to je čist grindning) to je savršeno. Pojednostavljanje kontrole ima dobre i loše strane. Igrači će lako da se uklupe, jer Aion je u suštini isto što i svi drugi MMORPG naslovi na tržištu, samo malo još bolje. Nevolja je u tome što borba, sistem veština i kombo-serije ostavljaju malo prostora za inventivnost igrača. Aion pruža elementarnu interakciju između igrača i protivnika, pa se nećete nagledati spektakularno raznovrsnih borbenih animacija. Osim toga vrlo brzo ćete provaliti koje kombinacije i koje veštine su dobitne. Svako odstupanje biva "kažnjeno", jer nedovoljno efikasno. Efikasnost je bit svakog posvećenog MMO igrača, a posebno onih koji su okrenuti grajdu, koji je glavna fora u Aion-u. Naravno, postoje i quest-ovi, ali su uglavnom preparovani grajnd (tipa, ubij xy protivnika, skupi xy resursa). Quest-ova nema dovoljno da bi pokrili napredak, tako da ste ovako ili onako upućeni na monotoniju grindovanja.



da zajednički grajnduju. PvP je ograničen na veoma mali broj lokacija i pojedinačne mečeve. E sad, tako vam je sve do dvadeset i petog nivoa. Onda se otvara Abyss.

u druim igrama) određenu svotu novca od igrača i NPC-ja. Ipak, dobro je to što nisu sve bitke opsade, neke su čarke, quest-ovi, raid-ovi ili odbrana. Ova specifična forma igranja neće se dopasti svima, ali ako ste poklonik igara koje otkrivaju svoje pravo lice tek pred kraj, Aion je pravi izbor. Soleri slabo prolaze, jer je težište Aion-a na Abyss-u. Svaka pobeda donosi poene kojim se kupuje najmoćnija oprema i stiče pravo pojavljivanja na top listi. Lista je veoma ograničena tako da se igrači visokog nivoa takmiče za prestižno mesto na Abyss top listi. Mana igre je u tome što osim ovog Abyss sistema koji je mešavina PvP i PvE igre, ne postoji mnogo toga što igrači mogu da izaberu kao alternativu. Instance i lavirinti su prilično retki sve do samog kraja igre, a postoji veliki prostor praznine koji je nemoguće popuniti ako ste npr. soler ili tip igrača koji preferira samo PvE. Kad se tome doda jednoličnost kombinacija, Aion nije igra koja pruža širok izbor igraču, posle početne slobode dizajniranja svog Avatara. Glavne prednosti igre su sjajne kontrole, sjajna grafika, čvrsto balansiran sistem i inovacije u PvPvE sistemu. Nažalost moram da naglasim da Aion nije za svakoga, a i moram priznati da ne razumem zašto plaćati članarinu od 15 dolara da bi grajndovao do 25. nivoa?



Znam, deluje veoma konzervativno za igru koja je veoma savremeno dizajnirana. Ali to vam je Koreja. Voleli bi oni da privuku i kojeg igrača iz Evrope ili Amerike, ali ne smeju da zanemare "ono od čega se živi" to jest, hordu Korejaca koji su zadovoljni

Tu počinje tzv. PvPvE poglavlje igre, tačnije sistem koji je usavršen iz Lineage 2 igre. Igrači se udružuju i bore protiv drugih igrača i protiv NPC armija. Bitke su zapravo opsade zamkova. Kontrola teritorije donosi udruženju (Legion, zapravo isto što i guild



Igru ustupio: **extreme CC**

**Infobox**

Platforma: PC  
 Izdavač: NCsoft  
 Razvojni tim: Aion Team Development  
 Žanr: MMORPG  
 Web: www.aiononline.com  
 Minimalna konfiguracija:  
 Pentium 4 2.8GHz; 1 GB RAM; GeForce 6600; Hard Drive 15GB; DirectX 9.0c

**OCENA** **78%**

- + Grafika, dizajn, sjajne kontrole, optimizacija
- Grindovanje, štur izbor i sužena raznovrsnost