

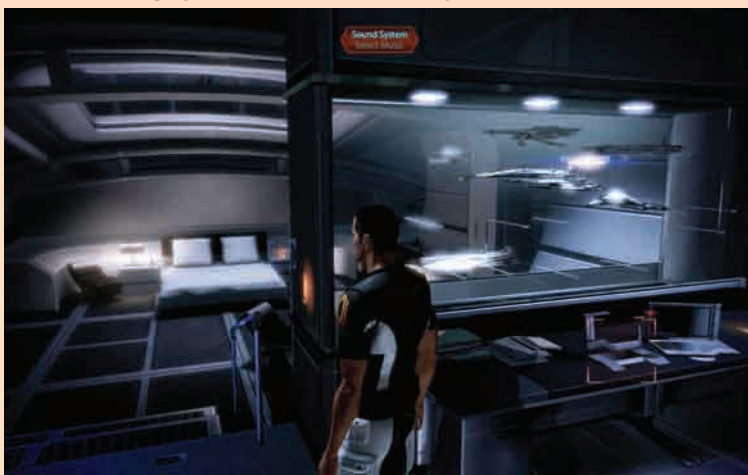
MASS EFFECT 2

Mass Effect 2 od samog početka deluje prilično mračno i neizvesno. Uvodne scene ostavljaju igrača sa razorenom Normandijom i Šepardom koji polako tone u mrak vakuuma, da nestane zauvek. Tako bi i bilo da nije jednog od najžešćih sporednih protivnika iz prve igre, tajne organizacije Kerber. Ukoliko ne prepoznajete nijedan od ovih pojmova, verovatno niste igrali prethodnu Mass Effect igru (GP #32/33), čime ste sebi uskratili bar polovinu užitka koji nosi dvojka. Pre više od godinu dana, u recenziji Mass Effecta pomenuli smo u šali minijaturnog džinovskog svemirskog hrčka po imenu Boo. Iskusniji igrači znaju ko je i gde se prvi put pojavljuje. Međutim, u dvojci zaista možete da kupite jednog takvog svemirskog hrčka i držite ga kao ljubimca u kapetanovoj kabini. Upravo u tim asocijacijama, ne samo na ovaj, već i sve druge serijale igara potekle iz Bioware-a, počiva magnetska privlačnost ovog jedinstvenog ostvarenja. Iako je moguće igrati drugi deo bez poznavanja prvog, igrač koji tako postupi propustiće asocijativnu vrednost desetina likova koji

vest na galaktičkoj mreži ili poruka na ličnom terminalu bude samo to, prazna poruka bez značenja, obavezno odigrajte prvi deo. Uostalom, engine je isti, keč je manje zahtevan, a odlično izgleda čak i danas.

Mehanika igre može se ukratko predstaviti prostom formulom. Potrebno je regrutovati saborce, omogućiti im da se osećaju kao kod kuće, a oni će zauzvat da poboljšaju, ne samo svoje sposobnosti, a samim tim i uspešnost celog tima, već će predložiti nadogradnje za novu Normandiju. Ovi galaktički izleti, na kojima regrutujete, a kasnije i pomažete svojim novim saborcima kako biste stekli njihovu odanost, predstavljaju srž igre.

da odložite. Ovakvi zadaci su još tamnije obojeni, zloslutni, ali se često završavaju novim otkrićima koja prave preokrete u



priči i proširuju igračeva znanja o celokupnom ME univerzumu, osvetljavajući poneki mračni kutak neznanja, i obećavajući još više novog i uzbudljivog u trećem i završnom delu sage. Sve misije su jedinstvene i urađene prilično detaljno, bilo da otkrivaju nove stvari o univerzumu ili vašim saborcima, jedinstvene su. Osećaj ponavljanja će se zaista retko javiti, a skoro svaki dijalog naterać vas u pomno razmišljanje. Moralna dilema uvek je prisutna jer su granice tanje nego ikada, nijanse sivog stapaju se međusobno pred neophodnošću da se spasi ljudski rod. Dijaloške opcije sada su izmešane i nemoguće je napamet birati paragon ili renegade grane. Verujemo da ovo igru čini zanimljivijom i tera igrača da se uključe u priču, ali prava evolucija dijaloške mehanike je u "prekidima". Naime, u određenim momentima igra nudi predefinisane paragon/renegade prekide dijaloga, kada možete ili ne morate da odreagujete. Ukoliko pak "kliknete" u ključnom trenutku, dalji tok cele situacije može da dobije potpuno različite posledice, a rezultat su skoro uvek sjajno izrežirani filmski momenti. Ukoliko igrač dovoljno odmakne na paragon/renegade skali, otvoriće mu se novi izbori prilikom razgovora, oni kojima šarmira ili preti sagovorniku. U prethodnom delu za ovo su postojale namenske veštine u koje smo samostalno ulagali poene, ali ovaj put je celokupan razvojni sistem lika sveden na samo šest veština. Izbačene su uglavnom one vezane za naoružanje, ali



se u ovom putešestviju sreću, te emocije koje se u takvim susretima neizbežno bude. Nije Bioware, u prvoj igri koja "pamti" prethodne odluke, bez razloga ubacio pripadnike rase Drell koji poseduju sličnu sposobnost. Ako ne želite da

Oni će vam omogućiti da posetite sve neizbežne lokacije, sretnete stare poznanike, uradite gomilu sporednih zadataka i steknete dovoljno iskustva. Između njih, igra će sama aktivirati misije koje pokreću osnovnu priču, a koje ne možete

ako u toku igre steknete novu koja vam omogućava specijalnu sposobnost ili ručovanje novim vidom naoružanja, ona će se dodati u listu i proširiti je. S obzirom na to da ne postoji inventar, sakupljanje predmeta praktično ne postoji i svodi se na prikupljanje rashladnih okvira (zamenjuju okvire sa municijom iz običnih pucačina) koje je neophodno menjati da bi oružje funkcionisalo, te otvaranje raznih vitrina ili hakovanje IT opreme. Ovo je izvedeno kroz dve dosta zanimljive mini igre zasnovane na memoriji i prepoznavanju oblika. Najveća promena u interfejsu je ipak prebacivanje skoro svih funkcija na jedan "akcioni" taster – space. Taktička pauza za vreme koje menjate oružje, naređujete saborcima ili koristite specijalne veštine, sada je prebačena na shift, a pomenuti space služi za trčanje, otvaranje vrata, aktiviranje predmeta i dijaloga, pa i preskakanje stvari ili sklanjanje u zaklon.

Što se same mehanike borbe tiče, Bioware nije lagao, zaista je unapređena i tečnija nego ikad u njihovim igrama. Zakloni sada imaju presudnu ulogu, jer pored neophodne zaštite pružaju i "odmor", tj. lečenje. Praktično je nemoguće nabudžiti štitove i uključiti barijeru, pa istrčati na neprijatelje kao u prethodnom delu, već ćete sve vreme viriti iza neke kutije ili pretrčavati brisani prostor između dva skrovišta. Saradnici su ovaj put dosta pametniji, pa manje ginu zbog gluposti, ali će im se i dalje dešavati da "istrče pred rudu". S obzirom na to da ekipu lečite dok ste u zaklonu, medkiti sada služe kao gorivo za veštinu Unity, kojom oživljavate prerano nastradale saborce. Posledica tečajnijih borbi je osećaj da one kraće traju, te se tako stvara prirodna ravnoteža sa sporim delovima igre poput istraživanja sopstvenog broda koji je ogroman. Sada možete da pričate i sa sporednim likovima poput inženjera ili sekretarice, da uradite zadatak za kuvara ili kupite maketu svemirskog broda za vitrinu. Takođe, moguće je menjati izgled i osobine oklopa i odela koje nosi Shepard. Ne postoji mogućnost detaljnog prilagođavanja izgleda saboraca, ali kada steknete njihovu vernost dobićete mogućnost izbora alternativnog skina za svakog od njih.

Za razliku od prethodnog dela, galaktička mapa napokon prikazuje spisak zadataka u određenim sistemima, pa više nema potrebe da pamтите gde morate da putujete, ali je skeniranje neistraženih svetova malo zakomplikovano, što posle nekog vremena može postati dosadno. Još dosadnije zna da bude stalno kupovanje goriva i sonde, ali ovaj put bar postoji jak motiv za potragu za resursima – bez njih nema unapređenja broda i opreme. Takođe, sporedne misije na planetama su sada raznovrsne i fokusirane, bez lutanja, što igru čini manje razvodnjenom. Mako ne postoji, pa ni lutanje terenom, već vas na početak svakog zadatka odveze specijalni šatl. Korisna novina je i to što urbane sredine sada imaju karte koje igraču olakšavaju snalaženje pri prvom



poseti. Jedna od retkih mana koju smo uočili odnosi se na fizički izgled likova koji ponekad deluju razroko ili imaju klasičnu "Joker" grimasu na licu prave jezivo veštačkim osmehom, što se posebno odnosi na samog Šeparda.

Da je Bioware navalio da tvrdi kako je ovo hard core RPG (kao što je Bethesda svojevremeno vikala za Fallout 3) ocena bi bila niža. Međutim, kako autori sami kažu da se radi o akcionom RPG-u, a igra sve zahteve tog podžanra ispunjava i nadmašuje, mi zamerki nemamo. Sjajno je optimizovana, vidljivih problema koji bi onemogućili igranje jednostavno nema, a priča na odličan način proširuje postojeći univerzum iz jedne specifične perspektive. Ovo je primer kako bi trebalo da se prave zabavne akcione igre sa elementima RPG-a, te pogotovo, kako se prave nastavci koji teže da budu neizostavni deo celine, a ne prosto proširenje. Svaka čast!

Nikola Bulj – Walker

lična karta >>

Platforma
X360, PS3, PC

Izdavač
Electronic Arts

Razvojni tim
Bioware

Žanr
Sport

web
<http://masseffect.bioware.com/>

Minimalna konfiguracija

1.8 Ghz dual core procesor, 2 GB RAM, grafika sa 256 MB RAM i pixel shaderima verzije 3.0

OCENA
99%

+ atmosfera, priča, likovi, dijalozi, svet

- šepardove grimase, skeniranje

