

COMMAND & CONQUER™

TIBERIAN TWILIGHT

Koliko je godina prošlo od uništenja NOD hrama u Sarajevu i Kejнове smrti? Skoro ceo jedan vek u C&C univerzumu i celih petnaest godina u stvarnom svetu. Toliko je bilo potrebno da igrači dočekaju konačan odgovor na brojna pitanja koja je postavio ovaj planetarno prihvaćeni serijal. Ko je zapravo Kejn? Otkud on iza Staljinovih leđa u Red Alert-u i na čelu NOD-a trideset godina nakon sopstvene smrti? Kako je znao za postojanje Scrin vanzemaljaca? Koji su njegovi konačni planovi za mistični Tiberium, ljudski rod i mnogo toga drugog, saznaćemo napokon u četvrtju



i poslednjoj igri iz "Tiberium serije". Ali poslednja igra u kojoj ćemo sresti Kejna je istovremeno i prva koja odbacuje sve strateške elemente po kojima je C&C postao poznat! Neće biti izgradnje baze, neće biti čuvenih 'kombajna', a unutar svake od dve zaraćene strane postojeće specijalizovane frakcije optimizovane za timsku igru na internetu. Povrh svega, igra neće imati lokalnu zaštitu od piratizovanja, jer će za svako igranje zahtevati da računar konstantno bude povezan na internet.

Za one kojima Tiberium serija nije poznata, ako takvih uopšte ima, priča je sledeća: Početkom devedesetih, kod reke Tibar u Italiji, pronađen je do tada nepoznat materijal poreklom iz svemira. On je počeo brzo da se širi, potiskujući prirodne sirovine koje se mogu naći na zemlji, istovremeno postajući glavni izvor minerala i otrovni neprijatelj živog sveta. Javljaju se dve sukobljene strane, GDI koje su osnovale Ujedinjene nacije sa ciljem da zaštite stanovništvo od opasnosti koju Tiberium nosi, te tajno



bratstvo poznato kao NOD koje se zalaže za prihvatanje Tiberium-a i njegovog uticaja na dalji razvoj planete. Ukoliko niste igrali prethodne igre, imate priliku da ih preuzmete sa interneta potpuno besplatno i legalno posetom zvaničnoj EA stranici (<http://bit.ly/bQXxOc>). U nastavcima se izdogađalo svašta, tako da se više ne zna ko pije a ko plaća, ali je Kejn bio i ostao simbol serijala koliko i FMV sekvence između misija, pa će se glumac Joe Kucan i ovog puta vratiti na ekrane naših monitora.

Trenutno je u toku otvoreno beta-testiranje multiplejer komponente igre. Iz onog što smo videli, možemo da zaključimo da četvorka izgleda zanimljivo, a da najviše podseća na DoW2. Prevlast na bojnopolju stiće se osvajanjem i držanjem kontrolnih tačaka. Svaka strana ima tri podtima, napadački (brze oklopne jedinice), odbrambeni (pešadija i artiljerija) i pomoćni (avijacija, lečenje).



U zajedničkoj igri na internetu moći će da sarađuje do pet igrača na svakoj strani, pa će tako u jednoj partiji znanje i taktiku ogledati čak deset ljudi odjednom. Status igrača meri se zarađenim bodovima koji se ulažu u otključavanje novih jedinica i građevina, a mogu se izgubiti ako igrač napusti partiju pre kraja. Ovi bodovi i druge sitnice (npr. achievements) biće dostupni na stalnom profilu korisnika na internetu, poput onih na DAO društvenoj mreži ili na Steam-u. Jednom otključane jedinice biće dostupne u svim režimima igre, što će spasiti novajlije početnog suočavanja sa ogromnim brojem različitih jedinica, a omogućiti veteranima osećaj brzog



napredovanja. Ah, da, kad smo rekli da nema baza, mislili smo na klasične baze koje se grade, proširuju i ne mogu da se sakriju. C&C4 donosi pokretne komande, koje su usput među najjačim jedinicama u igri i omogućavaju gomilu potpuno novih strateških manevara...

Autor: Nikola Bulj - Walker
Platforma: PC
Razvojni tim: EA Los Angeles
Izdavač: EA
Datum izlaska: Mart 2010.
Žanr: RTS
Web: www.commandandconquer.com