

# HEAVY RAIN

## THE ORIGAMI KILLER

Postalo je uobičajeno da se skoro svaka nova igra najavljuje kao "inovativna". Kako se čak i svaki sledeći Halo najavljuje kao inovativan, reč je izgubila na težini. No, na svakih nekoliko godina pojavi se poneka igra kojoj autori nadobudno nametnu epitete "genijalna", "revolucionarna", "do sad neviđena". Po pravilu, ova ostvarenja podele publiku na one koji ih mrze i one koji ih dižu u nebesa, ne ostavljajući mesta za ravnodušne. Quantic Dream se već jednom oprobao u ovim vodama kada je napravio Fahrenheit pre pet godina. Prema podacima koje su sami ponudili, igra se prodala u osamsto hiljada primeraka. Ovo je očigledno bila dovoljna motivacija da ponovo pokušaju da prodaju isti koncept

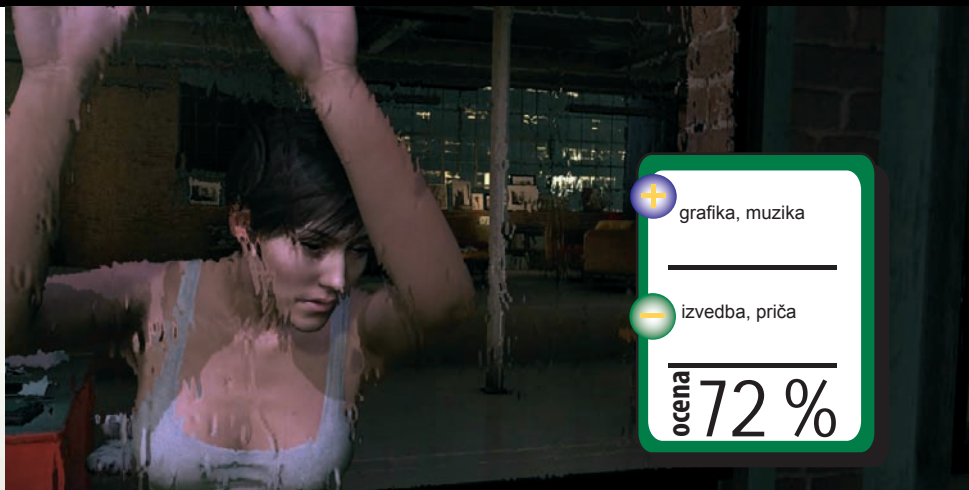


uvijen u drukčiju oblandu. Tako smo dobili Heavy Rain.

Karta na koju Quantic igra je priča, pa ćemo krenuti od nje. Radnja se gradi na pričama četiri osobe koje pokušavaju, svaka na svoj način, da ulove serijskog ubicu koji davi dečaka i kao potpis



ostavlja origami figuricu. Glavni lik je Ian Mars, arhitekta kome je jedan sin poginuo u saobraćajnoj nesreći, dok je drugog oteo Origami ubica. U lov na ubicu uključuju se Skot Šelbi (privatni detektiv), Norman Džejden (agent FBI-a) i Madison Pejdz (fotograf). Svako od njih zasebno istražuje slučaj i prolazi kroz jedinstvene situacije. Nećemo otkrivati detalje zapleta, nego ćemo samo reći da je narativ šupalj, prepun previda i



grafika, muzika

izvedba, priča

ocena  
72%

nelogičnosti. Karakterizacija je neupečatljiva, pa likovi deluju prazno. Pored ovoga, može se desiti da likovi pred kraj spominju događaje koji se uopšte nisu odvijali, zbog izbora koje je igrač napravio. Ceo scenario deluje krajnje jeftino i neprofesionalno.

Glavni činilac mehanike igre su Quick Time Event-ovi, nizovi u kojima se od igrača traži da u pravom trenutku pritisne pravi taster. Kao da ovaj sistem nije dovoljno glup i dosadan sam po sebi, Quantic ga je zakomplikovao, praveći razliku između pritiskanja i držanja tastera. S obzirom da su tasteri na ekranu prikazani šturo, i da se tresu prilikom

uverljivi. Celokupno okruženje odiše noir atmosferom u koju se savršeno uklapa konstantna kiša. Muzika je za svaku pohvalu, ali je zato glasovna gluma, u najboljem slučaju, prosečna.

Heavy Rain prkosi samoj definiciji video igara. Interaktivnost, kao glavna odlika medija, je smanjena na nužni minimum. Mogli bismo čak reći da se ovo ostvarenje igra samo od sebe. Autori su svoje čedo ponosno nazvali "interaktivnim filmom", ali istina je da priča



nije dovoljno dobra i intrigantna da bi opravdala fijasko na polju mehanike. Kada se na to doda da ovo svakako nije prva igra u vezi sa kojom se odlučilo za ovaj pristup, a ni najbolja, ne vidimo šta

Autor: Pavle Đorđević  
Platforma: PS3  
Razvojni tim: Quantic Dream  
Izdavač: Sony Computer Entertainment  
Žanr: ???  
Web: <http://www.quanticroad.com/>

se ovde može nazvati "revolucionarnim". Ako su ljudi iz Quantic-a znali da će se posvetiti pravljenju ovakvih igara, nije nam jasno zašto nisu najmili bar poštenog scenaristu. Ko može da zažmuri na užasnu izvedbu, i uspe da prodre ispod jeftine patetike kojom igra obiluje, zabaviće se. Heavy Rain je nesvakidašnje iskustvo, a da li će biti pozitivno ili ne, zavisi isključivo od vas.

Grafički, Heavy Rain briljira. Iako su animacije često krute, modeli su detaljni i