

# IGRA BROJA



## UVOD U PRIČU

» Dakle, da ne duljim previše, reći ću vam odmah zbog čega zapravo raspravljamo o ovoj igri i zašto sam je upravo ja dobio na recenziju. Jedan je od razloga vjerojatno što sam fan Warcraft serijala. Drugi bi mogao biti taj što sam tijekom svojeg igraćeg staža odigrao gomilu RTS-ova. A možda čak i zato što sam nacionalni viceprvak u proždiranju hot-dogova. Kad malo bolje razmislim, mogao bih zapravo cijeli ovaj tekst napisati iz perspektive četiriju definitivno najzanimljivijih zanimanja u Hrvata te samo u završnici spomenuti da je to najbolji RTS u posljednjih godinu dana. Dakle?

# WARCRAFT 3 REIGN OF CHAOS

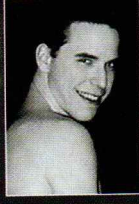
## Svi vole Warcraft 3



**Ratar.** Svatko ga zna, svakog on zna. Osoba drage naravi, temeljito opterećena egzistencijskim pitanjem sovjetske buržoazije



**MESAR** sa sjevera Meksika. Ova slika uhvaćena je sekundu prije fatalnog pogotka snajperom u predio između nosa i gornje usnice. Preživio je.



**VAŠ LOKALNI FRIZER.** A ovo je moja Go West poza... Kaj, još i da se okrenem? Na koju stranu, dušo?



**GROBAR.** Čovjek kojeg NIŠTA ne može oneraspoložiti. Hiperaktivni hedonist

PIŠE **Damir Rukavina**  
damir.rukavina@janus.hr

### INFO BOX

#### Warcraft 3 Reign of Chaos

PROIZVOĐAČ ■  
**Blizzard**  
IZDAVAČ ■  
**Vivendi**  
MIN. KONFIGURACIJA ■  
**P3 500, 128 MB RAM,  
3D-kartica**  
NAŠA PREPORUKA ■  
**Isto što i za minimalnu,  
jedino što će vam u  
posljednjoj misiji trebati  
barem tripud jača konfi-  
guracija**  
3D-PODRŠKA ■  
**Direct3D**  
MULTIPLAYER ■  
**LAN, Battle-net**  
WWW IGRE ■  
**www.blizzard.com**



Prije negoli sve okrenemo na malo žešću zafrkanciju (pa dovraga, ljudi, što želite čitati - recenzije?), bilo bi korektno reći koju riječ o tome zbog čega, pobogu, ne kanim ovu igru opisati po šabloni, kao i ostatak, ajmo reć, standardnih recenzenata. Kao prvo, sasvim je sigurno da ću do kraja članka stići pročestljati gomilu detalja iz same igre, za koju, čast iznimkama, 99% čitatelja ove cijenjene tiskovine očekuje da će biti postavljena na tron savršenstva. Kao drugo, zato što neki ljudi kupe igru, odigraju je sami, a onda i s društvom, sretni su, ali kao šećer na kraju, da bi nahranili vlastiti ego, žele još pročitati kako neki tip iz X-Y časopisa govori kak' je sve tak' super i sve. Za taj dio publike referenca je definitivno moj konačni zaključak, koji mogu potražiti na kraju članka. Ostali pak mogu onako polako, na finjaka, pročitati zbog čega je Blizzard zapravo napravio odličan posao. Dakle, otkočite vagon sa sijenom, zapalite *kubanku* i gurnite prokletu stvar nizbrdo. No, prije toga napomenimo da je poanta ove recenzije dati glas narodu, ili barem na posve bezobziran i površan način spomenuti koliko zapravo *raja* poš-

tuje *Warcraft* 3. Dakle...<fanfare>

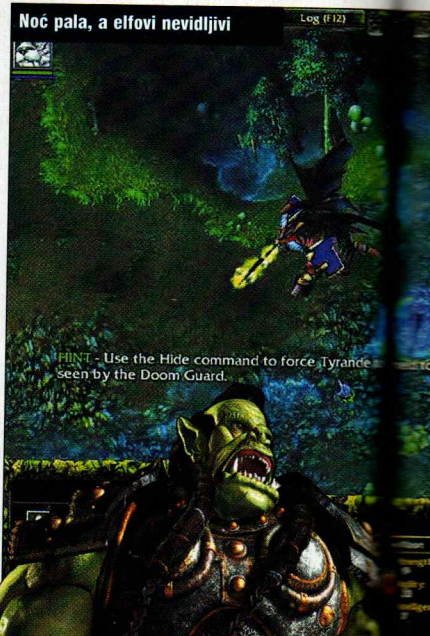
#### RATAR

Ratar bi vjerojatno kupio *Warcraft* 3 ponajprije stoga što se u njem skupljaju resursi, kopa i eventualno *sišedu* krađe grunt. Što u načelu i nije odveć loše. Zašto? Pa naime, kao i u prijašnjem nastavku, glavni su resursi drvo i zlato, koje svaka strana u igri crpi na jedinstven način. Za razliku od svojih kolega grobara, mesara i frizera, naš lokalni "seljo" definitivno se odlučuje za ljude. Zašto? Pa, prije svega zato što se sve što radi nakraju zapravo svodi na dobre stare konstrukcije srednjovjekovnih gradova. Dakle, kako bi se reklo, sve ide već utvrđenim redosljedom: seljake u rudnike, govna kroz prozore, vitezove na konje. Igra bi rataru mogla biti eventualno zanimljiva i zbog toga što je doista u 3D-u pa se tako može doslovce zavući seljaku pod pazuh ili, recimo, bitku gledati iz ptičje ili poluptičje perspektive. Razlog približavanja klasičnom radniku može se svesti i na pokušaj pripćenja dotičnom: "*Šće buš mišeni miroval kat te pleaćem da mi tam oreš kuružišće.*" Naravno, ta bi gesta ostala nezapažena od strane radnika jer se u *Warcraftu* 3 odnosi s radnom

i vojnom snagom svode na klik mišem i gomilu relativno pamtljivih skraćenica. Problem je s našim Seljačunom, nazovimo ga tako, što ih on ne bi koristio nego bi se nastavio derati na monitor te naposljetku zamahnuo mišem prema obližnjem zidu (jer je prokletnik naime otporan na većinu konvencionalnih otrova). Razlog ponovnog startanja igre su heroji, spomenimo samo neke: plavokosi mladac (koji bi idealno izgledao preznogjen, s fudbalerkom, upregnut u plug), patuljak (meta zezancije u cijelom selu) i čarobnjakinja (v(j)čestica, te lokalna harlota). Svi oni, navodno, napreduju po razinama onako kako stječu i iskustvo, no to našeg Seljačuna ne zanima, stoga ćemo o tome poslije, nakon što promotrimo kako razmišljaju njegovi sunarodnjaci. Naime, idući subjekt naše analize je nitko drugi doli...

#### MESAR

Prije nego što autor ovih redaka u čevapima kupljenim u lokalnoj mesnici pronade ptičji izmet, napominjem da ovdje nije riječ o ljudima koji rade u mesnici. Mesar o kojem se ovdje govori djelatnik je u meksičkim klaonicama (da,



## FABULA

Iako smo se, eto, u tekstu dotakli socijalnih temelja Warcraft 3-epidemije, sasvim je sigurno da mnoge čitatelje zapravo zanima što se u ovom nastavku događa. Pa, ukratko: u dobrom svijetu Warcrafta, stari kontinent i ljudsko kraljevstvo su pred raspadom. Nepoznata pošast uništava državu, orci iz nepoznatih razloga bježe na Zapad, živi mrtvaci dolaze s ledenog Sjevera, a misteriozan prorok putuje zemljom najavljujući znakove apokalipse. Zadovoljni? I mi smo.



znamo da nije riječ o hrvatskom građaninu, ali nas je glede konteksta globalizacije zaintrigiralo što misli narod u inozemstvu). Dakle, profil je: dvadeset i nešto godina, preplanuo na područjima nepokrivenim potkošuljom, u 10% slučajeva polupismen, u 90% nepismen, sanja o nastanjanju u području Teksasa gdje će za nekoliko godina pokušati prošvercati ostalih petstotinjak članova svoje uže obitelji. Što se Warcrafta 3 tiče, taj intelektualni gigant definitivno bi se odlučio za stranu koju predstavljaju, nitko drugi negoli, orci. Vrlo slični ljudskoj frakciji, uzmemo li u obzir način izgradnje građevina, ovi ruralno nastrojeni divljaci sasvim bi pogodili mentalitet našeg Teks-Meksa vit Etitjud. Zašto? Pa, kao prvo, sudeći po konstituciji dotičnih zelenokožaca pa čak i povremenom izražavanju na dominikansko-kubansko-mek-

sičkom dijalektu (*Say 'ello to my li'l friend!*), ti se tipovi bogme i čine kao da su izgmizali ispod nekog kamena. Naravno, komunikacija između korisnika i računala svodila bi se na preplašen pogled i eventualno vrisak izmamljen upravo viđenim svjetlosnim efektom. Razlozi zbog kojih bi ovaj zanimljivi pojedinac naposljetku vrišteći srušio monitor sa stola i pokušao pobjeći iz sobe nisu nam poznati, no vjerojatno su povezani s nehumanim odnosom prema radnoj snazi. S druge strane, razlog zbog kojeg bi Teks-Meks odlučio ponovno sjesti za računalo, osim prisilnog privođenja, je što je jedan od heroja na strani oraka - krava. U tom trenutku pitanje upućeno poslodavcu bilo bi: "Hoćemo li ja ili Pedro morati ovom isprazniti utrobu... i hoće li mi se to računati kao prekovremeno?" Ne samo da će odgovor na navedena pitanja biti

"obojica i neće", nego je i sasvim sigurno da će ova frakcija biti vrlo popularna, barem među meksičkim emigrantima. No, da se mi ipak vratimo našoj kontinentalnoj klimi, obratimo pozornost na idućeg radnika s VNSS-om (vrlo niskom stručnom spremom), a to je...

## GROBAR

Grobar kao grobar, vedra dušica koja je svoj dinamičan život usmjerila na pomaganje drugima te bavljene poslovima koje jednostavno MORA spomenuti kad idući put bude jeo s društvom dimljenu šunku u mraku. Osim što živi dinamikom kolibrića, ovaj se dak-velseljak, vjerovali ili ne, bavi ukopom leševa bogate i siromašne klijentele. Naravno, u igri koju, eto, opisujemo, spomenimo da bi Vedran, nazovimo ga tako, zbog domaće atmosfere kao frakciju

## IZDVAJAMO

### TRI STVARI

1. Svi su dijelovi igre uravnoteženi, a i sviđa se apsolutno svakome
2. Ovo je prvi slučaj da Blizzard koristi 3D-pokretač u svojim igrama, što je opet vrlo dobro izvedeno
3. Sučelje je doživjelo vrlo pozitivan revamp, pogotovo što se tiče podskupina i skraćenica





### » ALTERNATIVNO

- **Starcraft**
- **Warcraft 2**

Mnogi ovu igru igraju još i danas. U multiplayeru, dakako.

- **Battle Realms**
- Igra kontekstualno vrlo slična *Warcraftu 3*. Kako bi se reklo, "as close as it gets" - gledamo li barem koncepciju.



## PRATITI PRIČU

Osim što biste, recimo, tijekom misija mogli završiti primarni zadatak, na raspolaganju vam je i obavljanje onog sekundarnog, odnosno onog u kojem se među ostalim može dobiti i pokoji čarobni predmet ili još kakve zabavne đinđuve. U prijevodu, sve to igri daje kakav-takav RPG-štih, a igraču priliku da malo modificira svoje likove i naposljetku dobije ono nešto posebno od svake misije. Ukratko, riječ je o simpatičnom dodatku koji igraču ostavlja solidan osjećaj napredovanja i nelinearnosti.



Potrebno je prikrasti se



Tko će narezat? Meni se jaja smrzla. Ups!

## "PONOVIAMO DA JE POANTA OVE RECENZIJJE DATI GLAS NARODU, ILI BAREM NA POSVE BEZOBZIRAN I POVRŠAN NAČIN SPOMENUTI KOLIKO ZAPRAVO RAJA POŠTUJE WARCRAFT"

odabrao Undeadove. Osim što im, za razliku od ostalih rasa, resurse skupljaju osnovne borbene jedinice (ghoulovi), oni ponajviše podsjećaju Starcraftove protosse (prizivanje zgrada i slično). Dakako, našeg Vedrana to ne bi interesiralo toliko koliko činjenica da ghoulovi doslovce jedu leševe te se tako liječe (mamicu im, pa svaki sam put zašivo kad sam išo nešto pregristi). Osim karakterističnog vedrog karaktera odabrane frakcije, gomile reprezentativnih leševa i katapulta koji skupljaju tijela za prehranu vojne sile definitivno bi potaknule Vedranovu želju za spremanjem. Naime, nekarakteristično za Undeadove, moguće je unutar selekcije odbrati podskupine, što će našeg gropa sigurno podsjetiti na divna vremena kad automobili nisu imali pregradu za podbacivanje motora u slučaju prometne nezgode. Razlozi zbog kojih bi se

Vedran eventualno vratio u igru nakon pauze prouzročene naviranjem krvi u mozak (previše informacija u komparaciji s delikatnom umjetnošću disanja) leže u činjenici da se sjedenje za računalom na tronošću (brada naslonjena na oštar dio lopate - razlog nepoznat) naziva ekstremnim sportom. Za razliku od našeg grobara koji je, budimo iskreni, prava muškarčinčina, idući član urbane gerile mogao bi se zvati Pussy. Enter the hair artist aka...

### FRIZER

Čovjek obično iznimno... ne... abnormalno delikatan konstitucije, frizer, ne bi se definitivno u *Warcraftu 3* bavio konfliktom nego bi 90% vremena proveo koristeći zoom na frizure darkelfovskih mladačkih ratnika. *Jooj, kak je ovoj zurkica fino sredena. Definitivno onak, ne? Dal sam si i ja tak vrhove skratit. Kaj? Ovaj bi*

*se tupal? Ma daj. Dušo, dodaj mi ručnik da ga po guzi mogu s njim. Pa da vidiš. OU, MAJKO! Kaj to vidim? Madonna? (počinje pjevati, na što iz nekog nejasnog razloga likovi na ekranu bacaju odjeću nasranu, razotkrivši nevjerovatno pripijene sakoe i majice bez rukava veselih boja, od crvenih do purpurnih) Kamon, voug! Lečo badi muv tu d mjuzik! Kuš...? Pa mi sad dolazi, bedak jedan zgodni. Sumirano, iako cijela priča u ovom trenutku prelazi na teme o kojima u Hackeru ne bismo baš pretjerano trebali pisati, zaključimo da naš rezidentni frizer obožava vesele*

tonove, uklapanje u boju noći, te gomilu žena upitne seksualne orijentacije. E, sad, razlozi zbog kojih bi se eventualno mogao vratiti po još nekoliko sati uzbudljivog nalukavanja s dugom treperavom plavom (ez if - blue) kosom definitivno ovise o tome je li sve u totalnom trendu. Kako se čini, *Warcraft 3* će to dugo i biti. No, ne zbog toga jer mi mislimo da je igra O.K. Ne, nego zato što VI volite *Warcraft 3*. I što je najvažnije, voli ga i Seljačun (čitaj: Seljačuun), voli ga Tex-Mex, voli ga Vedran, a bogme ga voli i Pussy. ■

### HACKER OCJENJUJE » Warcraft 3: Reign of Chaos

Da ocjenjujemo od jedan do deset, igra bi sasvim sigurno dobila 10, ali kako smo eto zapeli na stoticama, ostat ćemo na

# 91

POSEBNO IZDAVANJE URHUNSKU IGRIVOST