

T-72
BALKANS
ON FIRE

КОНАЧНО ИГРА ЗА ТЕНКИСТЕ

Степен симулације
игре није на неком
високом нивоу
и играчи који
очекују врхунску
симулацију биће
помало разочарани.
Срећна околност је
што не захтева
чак ни просечну
конфигурацију,
па ће и власници
рачунара Пентиум 3
моћи да је играју.

Иако за тематику има нестандартну причу о руском добровољцу (тенкисти) који се бори на страни Срба, овај руски производ (фирма Crazy House Team) попуњава вишегодишњу празнину у свету тенковских симулација. У игри пролазите 18 мисија у којима возите различите тенкове које су "забили" Хрвати. На почетку возите Т-34/85 и са вама је посада која обавља различите задатке. Најлакше ће вам бити да будете возач јер морате да издате много мање команди вашој посади. Ако којим случајем више волите да пуцате из топа или митраљеца мораћете да се мало помучите око наредби које из-

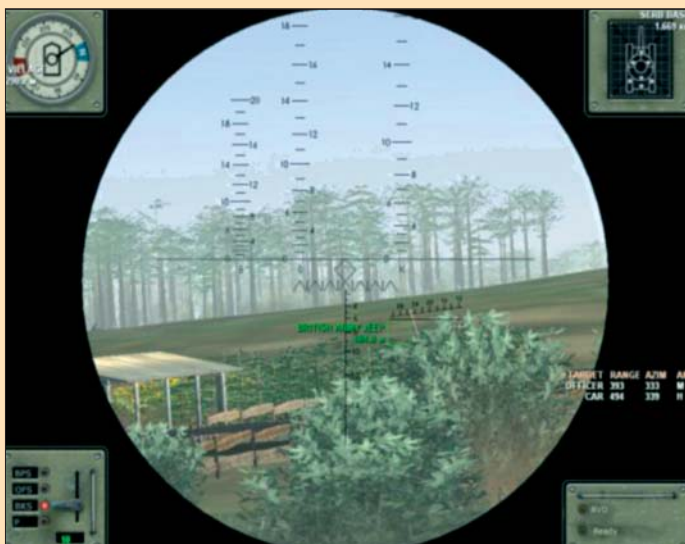




ПОТРЕБНА КОНФИГУРАЦИЈА

За ову игру минимално потребна конфигурација је:

Процесор – 1 GHz
Меморија – 256 Mb RAM
Графичка карта – GeForce 2/4MX, Radeon 7500
Место на хард диску – 2 Gb
Оперативни систем – Windows XP/2000
Препоручен процесор – 2.8 GHz
Препоручена меморија – 512 Mb
Препоручена графичка карта – GeForce FX5600,
Radeon 9600XT



дајете возачу. Мисије нису претерано лаке јер непријатељ увек има више тенкова од вас, који су често и много бољи. У игри углавном имате мало пешадије за подршку, али је утешно што их ни непријатељ нема много више од вас.

Степен симулације игре није на неком високом нивоу и играчи који очекују врхунску симулацију биће помало разочарани. Срећна околност је што не захтева чак ни просечну конфигурацију, па ће и власници Пентиум 3 рачунара моћи да је играју. Тродимензионални модели тенкова су веома добри, али би природа око вас (дрвеће, куће...) могла да буде реалније урађена. Ентеријер тенкова које возите не постоји, командна табла је урађена минималистички. Спољне разлике су очигледне, али док возите готово да немате осећај у коме се тенку налазите. Тенкови се разликују само по распореду инструмената на командној табли. У игри се нигде не спомиње да смо и ми производили неке од тенкова који су били актуелни на ратишту у то време. Сви оклопњаци су руске производње и имају њихове ознаке на контролној табли. Још више могу да вас збуне нишанске справе које имају латиничне називе на инструментима (избору граната).

Гађање из топа захтева доста вежбања јер у почетку треба испалити десетак граната на противнички тенк пре него што га уништите. Разлози за такву непрецизност су бројни, почев од ваше непрецизности, до слабих граната које тешко "буше" јачег противника. Пуцајући из митраљеца ништа не бисте погодили да није обележавајућих метака. Ако се будете ослањали на вашу "паметну" посаду бићете изненађени када буде из топа гађала неког безбедног војника. Играчи који се потруде требало би да за неколико дана пређу целу игру. Прилично смета што игра није урађена као целина, па уколико пожелите да погледате шта све постоји од возила, морате да чекате да се учита тај део игре и све то уз видљиво и често излажење у Windows. ■

Игор ВАСИЉЕВИЋ

