

PRINCE OF PERSIA



BREND NJU PRINS

Autor: Ranko Trifković

Prince of Persia je jedna od starijih franšiza na tržištu. S nama je još od vremena prastarih x86 računara kojih se vi verovatno i ne sećate. Otkad je povampirena, serija je prošla kroz razne koncepte. Ponekad su producenti težili da se vrati duh starog Princa, a ponekad su pokušavali da prokrče neku novu stazu.

Zvanično, ova igra spada u novu generaciju PoP igara i moglo bi se reći da osim Princa nema mnogo veze s prošlim igrama. Ovog puta, dok kao otpadnik tumara pustinjom, bezimeni heroj (zvaćemo ga Princaludin) zapada u središte epske borbe između Ormuzda, boga svetlosti i njegovog brata Ahrimana, boga tame. Stiže na vreme da svedoči uništenju legendarnog Drveta Života. Pridružuje mu se Elika i zajedno kreću na put da iscele svet od Corruptiona. To je mračna tvar koja zagađuje zemlju, a javlja se u raznim oblicima. Ako svet prekrije Corruption, Ahriman će moći da se manifestuje.

Prvo što primećujemo je da je dizajn igre u drugom fazonu. Grafički izgleda drugačije, u pravom next-gen sjaju. Stil je blizak crtačima s naglašenom cell shade tehnologijom. Čak na momente ima i mangastični šmek, iako, srećom, nisu preterali na tu stranu. Lik Princa je promenjen. Producenti ga pompezno najaviše kao mešavinu Indijane Džonsa, Džeka Speroua i Hana Soloa. Istina je

da Princ deluje kao ogrubeli i oguglali avanturista, s tipičnim arsenalom mačo komentara. Predeli su božanstveni i raznovrsni.

Elika je čarobnica. Kao i njen otac pripada tajnoj rasi bića koja čuvaju zatočenog Ahrimana. Ona pomaže Prinču na različite načine. U suštini, ona je zamena za razne gedžete koje viđamo u sličnim platformskim akcionim



avanturama. Na primer, kada se pogubite, ona daje magijski kompas, kad padnete, ona vas pokupi i vrati na mesto odakle ste se strmopeknuli. Ona vas teleportuje na inače nedostupna mesta putem magijskih ploča. Žute omogućavaju kratke sekvence letenja, zelene omogućavaju hodanje po zidovima, crvene i plave služe da se Princ kreće s jedne na drugu. Dakle, sve to deluje kul, ali, u suštini, imate platformsku arkadu u kojoj ne možete da zaginete. Zbog tog nedostatka izazova, sve vrlo brzo postaje repetitivno. Osim skakutanja tu je i borba, ali uz Elikinu pomoć i nekoliko veštih kombos, i mačevanje vrlo brzo postaje dosadno. Bitke više nisu protiv gomile protivnika, već protiv jednog sličnog originalnom Princu. Čim upoznate nekoliko elemenata igre skapirate da se ponavljaju unedogled. Tu i tamo postoje neki delovi oko kojih ćete se pomučiti, ali samo maličak.

U suštini, pitam se koliko je to nedostatak. Igre postaju besmisleno lake, da bi se istovremeno nahranili *casual* igrači i *geekovi*. Ovim prvim prija to što ne moraju da se posvete igri, već iz prve mogu da je pređu i dive se sjajnoj grafici. Ovi drugi nemaju druga posla nego da vrte jedno te isto u beskraj. Šta fali da igrate Princa i bar provedete vreme uz sjajne likove, odličnu animaciju i dobro osmišljene zone. Dijalozi su



zabavni, s dobrom dozom humora, a glasovna gluma je pristojna. Priča je zadovoljavajuće intrigantna. Nemate šta da izgubite. Osim vremena. S druge strane, mehanika igre je, iako dobro postavljena, nedovoljno izazovna. Suština izvorne igrice Prince of Persia ležala je u lukavo postavljenim preprekama koje igrač nije mogao tako lako da savlada. Čak su neke igre iz *Ubisoftove* franšize težile toj vrsti izazova. Mislim, kad god treba nešto da uradite, bilo da je to skok, kontra ili blok, igra vam sugeriše šta da radite. Princ u jednom trenutku liči na *one rhythm* igrice u kojima treba pritisnuti pravi gumbić u pravo vreme ili kao one igre što ih daju šimpanzama da im provere inteligenciju.

Prince of Persia će razočarati

fanove, ali će se novajlijama činiti kao sjajna igra. Baš kao i onima koji prelome i odreknu se nostalgije za starim Prinčevima. Ne znam da li da vam preporučim ovu igru ili ne. Što ste zagriženiji za stare igre iz serijala, to ćete me više popljuvati ukoliko joj dam dobru ocenu. S druge strane, oni kojima se ovakav pristup dopada, žaliće se što Prince nije dobio mnogo, mnogo bolju ocenu.

Lična karta:



Platforma: PS3, 360, PC
 Razvojni tim: **Ubisoft Montreal**
 Izdavač: **Ubisoft**
 Žanr: **Akciona avantura**
 Web: <http://www.princeofpersiagame.com/>
 Minimalna konfiguracija: Konzola, TV



Odličan dizajn, sjajne animacije, likovi, okolina



Previše repetitivno i previše jednostavno

OCENA

80

IZNAD PROSEKA