

Dante's Inferno

Vi što ulazite – ostavite svaku nadu!

• Platforma PC, PS3, Xbox 360 • Razvojni tim EA Redwood Shores •
• Izdavač Electronic Arts • Žanr Hack & Slash avantura • Datum izdavanja Tokom 2010 •

Autor: Konstantin Milutinović

Pavljenje igara po uzoru na film je pojava koja se danas sve više sreće, a pogotovo je prisutna pri promociji velikih hollywoodskih blokastera. Zato nas je i iznenadila najava da EA radi na adaptaciji knjige – Danteove Božanstvene komedije. Ova epska poema jednog od najslavnijih italijanskih pisaca poslužila je kao idealna podloga za novu *hack and slash* avanturu kanadskog izdavača. *Dante's Inferno*, kao što mu ime kaže, obrađuje samo prvi deo trilogije (Pakao, Čistilište, Raj), odnosno Pakao. Priča u igri donekle prati dešavanja iz same knjige, sa nekim radikalnim izmenama. Dante u kompjuterskom ostvarenju takođe ulazi u pakao praćen Vergilijem kroz devet krugova, s tim što mu je cilj drugačiji. Vrativši se iz krstaškog pohoda Dante u svojoj kući zatiče ubijene sluge i svoju voljenu Beatrice čiju dušu je oteo lično Lucifer. Upravo zbog toga naš italijanski poeta i ratnik kreće u spasilačku misiju

i osvetu đavolu. Kako samo delo nije obilovalo zapletima i sukobima, u EA-u su morali da unesu živosti koja bi privukla širi krug igrača.

Ono po čemu će se *Dante's Inferno* razlikovati od drugih igara je okruženje. Na osnovu prvih fotografija i trejlera iz igre jasno se vidi koliko je pakao spektakularno prikazan. Mnogi motivi iz knjige naći će svoje mesto u igri, pa će tako Dante prelaziti preko reke Stiks i boriti se sa strašnim Kerberom. Naravno, dodati su i novi demoni kojih nema u originalnom delu, ali ono što je važnije je da nas na kraju igre očekuje odlučujuća borba s Luciferom.

Za razliku od knjige gde je Dante krhki poeta, u igri će biti ovekovečen kao snažni ratnik, a priča se da će mu glavno oružje biti kosa koju je „pozajmio“ od Smrti. Na svakom od devet krugova protivnici će biti drugačiji, počevši od horde sitnih demona i utvara, do gigantskih monstuma koji su deset puta

veći od našeg heroja.

Još jedan segment koji će znatno uticati na dešavanja u igri čine duše umrlih. Dante će tokom igre moći da im oprostí grehe i pokuša da ih spasi čime ostaje na strani dobra praštajući nedela, a može i da odluči da ih progna u pakao gde će večno trunuti. Svaka odluka će bitno uticati na kreiranje samog lika i konačni skor.

Dante's Inferno po svojoj koncepciji najviše podseća na *God of War* franšizu, ali kako je igra još u ranoj fazi izrade za neki ozbiljniji sud, biće potrebno još neko vreme. Po najavama iz *Electronic Artsa*, ovaj naslov se može očekivati tek početkom 2010. godine.

