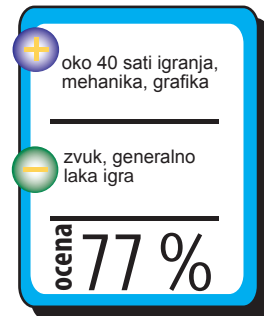


SHIREN The Wanderer™

Najbolji među japanskim dungeon crawler-ima



Serijal Shiren je uplivao u naše živote pre punih petnaest godina. Izdržali su samo najuporniji, pošto je najbitnija odlika serijala brutalno kažnjavanje igračevog neuspaha. Chunsoft se konačno smilovao, te danas u rukama imamo novu igru Shiren nazvanu simbolično Shiren the Wanderer. Iako Atlus, izdavač ove igre, mrko gleda na sve nas koji smo se drznuli da svrstamo ovo ostvarenje u roguelike koš, nazvaćemo stvari pravim imenom.



Shiren-ovo putešestvije počinje kada mu ujak i učitelj (nazvan jednostavno Sensei) da ključ tajanstvenog zamka Karakuri. Mladi ratnik nemirnog duha potom kreće u potragu za ozloglašnim zamkom. Društvo mu prave Kopa, brbljiva i cinična lasica, Aska, koja je takođe Lutalica, i naravno, Sensei. Na put polaze nadajući se bogatstvu kakvo svet nije video, ali umesto toga dobijaju legendu o usnuloj princezi staru hiljadu godina, dok shvataju kako se Shiren-ova prošlost prepliće sa mitovima koji okružuju zamak. Priča možda nije najbolji deo ove igre, ali ima nekoliko obrta koji mogu da iznenade.

Što se tiče izvedbe, Shiren the Wanderer je tipičan JRPG dungeon crawler. U prevodu, igrač vodi grupu od četiri lika koji

se probijaju kroz nasumično generisane tamnice. Kao i u svakom dobrom RPG-u, tu su iskustveni poeni, specijalni udarci, oružje koje je moguće menjati i nadograđivati. Borba je, naravno, potezna, a tokom svake bitke, u dnu ekrana se prikazuje izveštaj koji govori koliko je ko i kome naneo štete. Igrač tokom igre



može kontrolisati ili sve likove odjednom (tokom boss bitaka, na primer) ili samo jednog dok su ostali na auto-pilotu. Dok upravljate samo jednim od likova, ostali ma je moguće zadati obrasce ponašanja (da prilaze neprijatelju s leđa, sakupljaju stvari sa bojnog polja i sl.) koje oni verno prate. Takođe, saborcima možete narediti šta tačno od opreme želite da koristite.

Prethodni naslovi iz serijala su igračev neuspeh kažnjavali tako što ga pošalju na početak tamnice i potpuno isprazne inventar. Shiren the Wanderer ima drugačiji pristup. Na "easy" podešavanju



moguće je sačuvati poziciju tako da se igrač na nju vrati kad pogine, bez drugih sankcija. Podešavanje "Normal", sa druge strane, vraća na sačuvano mesto, prazneći pritom džepove naših junaka.

Selo Otsutsuki služi kao sigurno mesto u igri, i u njemu je moguće kupovati i prodavati opremu, ostavljati novac u banci i uzimati sporedne zadatke.

Grafika je prijatna i šarena. Mapa sveta je



ručno crtana i veoma detaljna. Animacije su zadovoljavajuće, a jedino što bi moglo da se zameri igri su tamnice koje ponekad umeju da budu monotone.



Iako Shiren the Wanderer i nema pravu konkurenciju na Wii-ju, pokazao se kao vrlo zahvalna igra. Zbog toga što se tamnice stvaraju nasumično, igru možete preći više puta, a da vam ne dosadi. Ipak, ovo deluje kao najslabiji naslov u serijalu, tako da bismo ga preporučili najpre onima koji tek uplivavaju u svet JRPG-a.



Autor: Pavle Đorđević
Platforma: Nintendo Wii
Razvojni tim: Chunsoft
Izdavač: Atlus
Žanr: JRPG
Web: <http://www.atlus.com/shiren/home.html>