

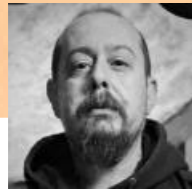
GAMEOVER



29

17-29

Φεβρουαρίου

Γιώργος Καλλίφας

Η άνοιξη μπορεί να μπήκε (έστω σε ό,τι αφορά το ημερολόγιο), αλλά **η βιομηχανία βιώνει** έναν συνεχόμενο **χειμώνα**, με άσχημες συνθήκες και **δυσάρεστες εξελίξεις**. Δεν είναι μόνο η σχετική πενία που υπάρχει σε ό,τι αφορά τις **κυκλοφορίες παιχνιδιών** (ναι, τίτλοι κυκλοφορούν και θα συνεχίσουν να κυκλοφορούν, αυτό δύσκολα θα αλλάξει – απλά αυτό δεν συμβαίνει πια σε ρυθμούς “**χρυσών εποχών**”), αλλά και τα **άσχημα νέα** που έρχονται από τις μεγάλες σε αριθμό **απολύσεις** εργαζομένων. Πρόκειται για μια εξόχως **ανησυχητική τάση**, η οποία έχει ξεκινήσει εδώ και καιρό (το **2023** μόνο είχαμε **χιλιάδες** χαμένες **θέσεις** εργασίας στο gaming) και δείχνει να **συνεχίζεται** με εκθετικό ρυθμό. Έτσι, μετά τη Microsoft και τις 1.900 απολύσεις στους τομείς των Xbox, Bethesda και Activision-Blizzard, ήρθε η Sony για να ανακοινώσει ότι σχεδόν άμεσα θα μειώσει το προσωπικό του PlayStation παγκοσμίως κατά 900 θέσεις, με τους υπαλλήλους στο Ηνωμένο Βασίλειο να είναι εκείνοι που θα υποστούν το μεγαλύτερο χτύπημα. Και αν ρίξουμε μια ματιά στο τι συνέβη το 2023, με τις απολύσεις σε Media Molecule, Embracer Group, Bungie και άλλα studios, είναι προφανές πως κάτι πήγε/ πηγαίνει πολύ στραβά στη βιομηχανία.

Λίγες γραμμές κειμένου στο editorial του **νέου μας ψηφιακού τεύχους**, όμως, **δεν αρκούν** για να **αναλυθεί** αυτό το φαινόμενο. Σας αφήνουμε να διαβάσετε τη **συγκεντρωμένη** ύλη των τελευταίων **δύο εβδομάδων**, και **επιφυλασσόμαστε** για εκτενή **συζήτηση** αυτού του τόσο σημαντικού **θέματος** στα **επόμενα Webcasts** μας.

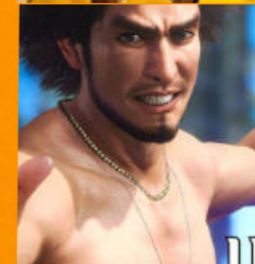
Τεύχος 29

Επιμέλεια
Πορτούλας Ιωάννης
Νικόλας Μαρκόγλου

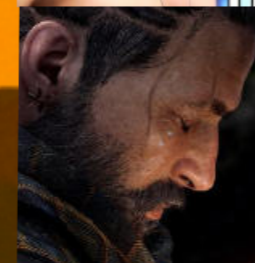
Reviews



Helldivers 2



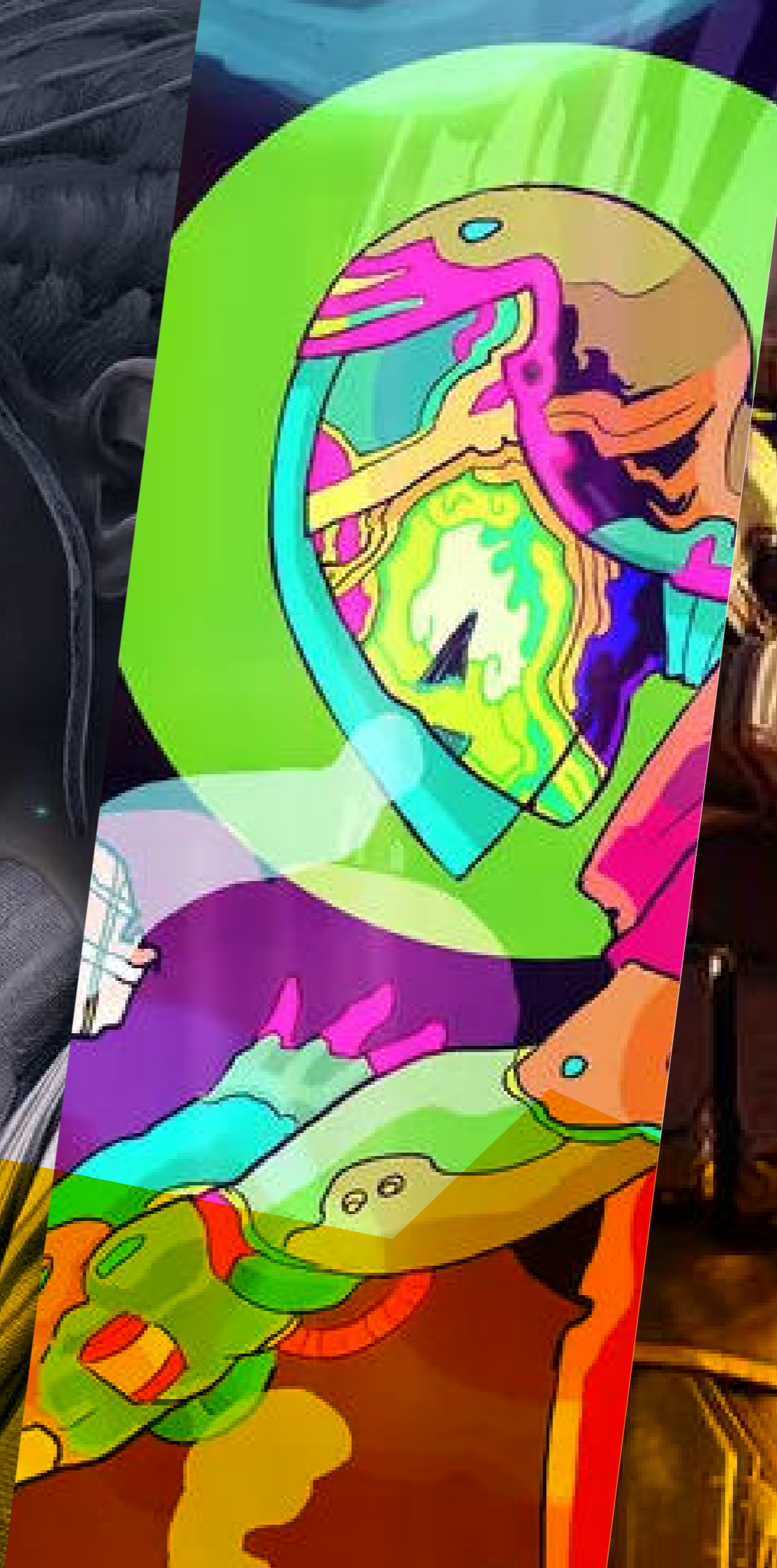
Like a Dragon: Infinite Wealth



Banishers: Ghosts of New Eden



ULTROS



**RE
VIE
WS**



Review



February 21, 2024

Νικόλας Μαρκογλου

Helldivers 2

Ένα λεπτό και 38 δευτερόλεπτα· τόσο κρατάει η εισαγωγή του Helldivers 2 και κατ' επέκταση η όποια υποψία σεναρίου θα βρείτε πριν τον αγώνα προς τη διάδοση της δημοκρατίας, όπως συνεχώς μας υπενθυμίζει το παιχνίδι. Δεν θα βρείτε καν επεξηγηματικούς διαλόγους από το πλήρωμα του διαστημοπλοίου ενώ και το tutorial δεν είναι τίποτα περισσότερο και τίποτα λιγότερο από ένα, σχεδόν κωμικό, στρατόπεδο εκπαίδευσης που διαρκεί το πολύ πέντε λεπτά.

Συνολικά δηλαδή δεν χρειάζονται πάνω από 6-7 λεπτά για να πάρετε μέρος στην πρώτη αποστολή απέναντι από τους θανατηφόρους, εντομοειδείς ή ρομποτικούς εξωγήινους.

Είναι κάτι το αρνητικό; Το αντίθετο. Η Arrowhead Game Studios φοράει σαν παράσημο την αμεσότητα του Helldivers 2 στο θέμα της δράσης και η αλήθεια είναι ότι οποιοδήποτε συνοδευτικό κείμενο ή διάλογος θα φάνταζε απλά παράταιρο. Ενοείται ότι το παραπάνω δεν σημαίνει ότι του λείπει προσωπικότητα καθώς πατάει γερά στο βασικό της εμπνευστή, που δεν είναι άλλος από το Starship Troopers, δανειζόμενο σε βαθμό παρεξήγησης το σαρκαστικό ύφος του και τον άκρως δηκτικό τόνο προς το μιλιταρισμό.

Όπως και στην ταινία έτσι και εδώ ο βασικός μας εχθρός είναι τα εχθρικά έντομα, διαφόρων μεγεθών. Η πλειοψηφία των επιπέδων μάς τοποθετεί σε χάρτες ανοικτού σχεδιασμού, όπου μέσα στο χρονικό περιθώριο 20-30 λεπτών καλούμαστε να ολοκληρώσουμε ορισμένα κύρια objectives και όσα δευτερεύοντα θεωρούμε ότι δύναται να φέρουμε εις πέρας, προτού επιστρέψουμε στο σημείο συνάντησης. Σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να αποκρούουμε για ακόμα δύο λεπτά τις εχθρικές δυνάμεις, έως ότου έρθει να μας μαζέψει το μεταγωγικό αεροπλάνο.

Αυτή η δομή ακολουθείται ευλαβικά στο σύνολο του Helldivers 2, παραμένοντας έτσι πιστό στον arcade και άμεσο χαρακτήρα του (και του προκατόχου του). Τα objectives ακολουθούν με τη σειρά τους απλοϊκά μονοπάτια. Ανάμεσα στη -μικρή ομολογουμένως- ποικιλία ζητούμενων θα χρειαστεί να θέσουμε σε λειτουργία πυραυλικά συστήματα, να ευθυγραμμίσουμε δορυφορικά πιάτα και να διαλύσουμε εξωγήινες φωλιές.

Τα περισσότερα από τα objectives δεν είναι τίποτα άλλο από την αφορμή για την άμυνα ενός σημείου για μερικά λεπτά, μέχρι να εκπληρωθεί το ζητούμενο. Σαν υλοποίηση, τα objectives εκπληρώνουν τον στόχο τους, για τα δεδομένα του παιχνιδιού, όντας απλοϊκά μεν αλλά απαιτώντας ταυτόχρονα ορισμένες κινήσεις που όσο περισσότερο συντονισμένες είναι από την ομάδα, τόσο περισσότερο αυξάνονται οι πιθανότητες επιβίωσης αλλά και η ταχύτητα με την οποία εκτελούνται.



Η αλήθεια είναι όμως ότι η δομή τους είναι πανομοιότυπη και ανεξάρτητα από τον πλανήτη που θα επισκεφτούμε, θα δούμε ακριβώς την ίδια σύνθεση αυτών των μικρών βάσεων όπου εξελίσσονται τα objectives. Το σύνολο σίγουρα θα επωφελούταν από μεγαλύτερη ποικιλία αυτών των objectives, κάτι που θα του επέτρεπε να διατηρεί, κατά το δυνατό, φρέσκια και με εκπλήξεις κάθε εξόρμησή μας.

Γενικότερα, το θέμα της επανάληψης αποτελεί την αχίλλειο πτέρνα ενός παιχνιδιού που, κατά τα άλλα, είναι σαφέστατα διασκεδαστικό. Το θέμα της επανάληψης αφορά και στους ίδιους τους πλανήτες που δύναται να επισκεφτούμε. Αν και υπάρχει μία σχετική ποικιλία πλανητών, η Arrowhead επέλεξε μία μάλλον ιδιόρρυθμη μέθοδο για να γίνονται διαθέσιμοι.

Η επιλογή των αποστολών πραγματοποιείται μέσω ενός διαστημικού χάρτη, όπου παρακολουθούμε την πορεία των φίλιων και εχθρικών δυνάμεων βάσει της συλλογικής επίδοσης όλων των παικτών. Αυτό σημαίνει, πρακτικά, ότι κάθε δεδομένη στιγμή και για αρκετές μέρες υπάρχουν διαθέσιμοι προς επιλογή 3-4 πλανήτες, προτού το παιχνίδι μας ενημερώσει ότι απελευθερώθηκαν, επιτρέποντας την πρόσβαση στους επόμενους 3-4 πλανήτες (και κλειδώνοντας στην πορεία τους προηγούμενους).

Δεδομένου ότι κάθε αποστολή κρατάει περίπου 30 λεπτά, γίνεται σαφές ότι δεν αργεί να έρθει η στιγμή όπου τα τοπία και η δομή τους επαναλαμβάνονται αρκετά γρήγορα. Φυσικά υπάρχει το θέμα της τυχειότητας ως προς την εμφάνιση των εχθρών και την τοποθεσία των objectives, αλλά όταν τα ίδια τα επίπεδα είναι πανομοιότυπα στον σχεδιασμό τους, καταλαβαίνει κανείς ότι το αίσθημα της έκπληξης σύντομα εκλείπει.

Παρόλα αυτά, η Arrowhead έδωσε βάρος σε νευραλγικά κομμάτια ώστε να τιθασεύει, ως ένα



βαθμό, το αίσθημα της επανάληψης. Όλα τα πυροβόλα όπλα, ανεξαιρέτως, είναι απολαυστικά στην αίσθηση, μεταφέροντας άσσογα την αίσθηση του βάρους τους, χάρη στο δουλεμένο μοντέλο στόχευσης.

Παράλληλα, λειτουργεί ιδιαίτερα καλά η απλή αλλά έξυπνη διαχείριση των πυρομαχικών, όπου το reload δεν γίνεται ποτέ αυτόματα ενώ όταν πετάμε μία από τις λίγες γεμιστήρες μας, τότε χάνουμε και τις σφαίρες που είχαν μείνει μέσα. Σε ένα παιχνίδι arcade αισθητικής, αυτή η μικρή δόση αληθοφάνειας προσφέρει μία φαινομενικά ασήμαντη λεπτομέρεια, που όμως προσθέτει αναπάντεχους πόντους τακτικής στη διαχείριση των πυρομαχικών.

Ιδιαίτερα ποιοτική δουλειά έγινε επίσης στους εχθρούς και στον τρόπο που εξοντώνονται, έχοντας δώσει έμφαση στα ποικίλα animations τους, ανάλογα με το σημείο που τους πετυχαίνουμε, καθώς και στον σταδιακό διαμελισμό τους. Με αυτόν τον τρόπο η ισχύς κάθε σφαίρας αποδίδεται ιδανικά και ανάλογα με το διαμέτρημα του όπλου.

Η αξιοπρόσεκτη δουλειά που έγινε στη δράση απέναντι στα έντομα επεκτείνεται και στις μάχες απέναντι από τα ανδροειδή, που βρίσκονται στο άλλο άκρο του ηλιακού συστήματος. Αυτές οι μάχες αλλάζουν σε μεγάλο βαθμό τις τακτικές, καθώς μας φέρνουν απέναντι από εχθρούς με πυροβόλα όπλα (και κάποιους με αλυσσπρίονα, έτσι, για να δημιουργείται μεγαλύτερο άγχος).

Φυσικά, το Helldivers 2 δεν γίνεται ποτέ κάποιο βαρύ cover based shooter (δεν υπάρχει σύστημα κάλυψης άλλωστε), παρόλα αυτά όμως, η κίνησή μας σε αυτές τις συγκρούσεις επικεντρώνεται περισσότερο στην εύρεση σημείων κάλυψης, διατηρώντας παράλληλα την ανάγκη για συνεχή κινητικότητα. Αυτές οι μάχες μπορεί να καταλήξουν να γίνουν περισσότερο χαοτικές σε σχέση με αυτές με τα έντομα (ίσως περισσότερο από ό,τι θα έπρεπε κατά περιπτώσεις). Μέσα σε αυτόν τον ωραίο σχεδιασμό εχθρικών μονάδων, η έλλειψη ποικιλίας σε boss

fights θα λέγαμε ότι αποτελεί μία παραφωνία.

Όσον αφορά το θέμα της πρόκλησης, με τις συνολικά 9 βαθμίδες δυσκολίας (ξεκινώντας αυστηρά από την πιο χαμηλή) που διαθέτει το Helldivers 2, είναι δεδομένο ότι θα βρείτε μία ομαλή εξέλιξη που θα σας φέρνει με φυσικό τρόπο σε ολοένα και πιο απαιτητικά όρια επιβίωσης.

Το σημαντικότερο βοήθημα προς την επιβίωσή μας απαντάται στα λεγόμενα stratagems, βοηθήματα δηλαδή από το διάστημα που μπορούν να γείρουν τη ζυγαριά της μάχης προς το μέρος μας, συχνά σε κομβικά σημεία. Τα stratagems μπορεί να αφορούν από τη ρίψη ενός ισχυρού οπλοπολυβόλου, μέχρι καταστροφικά air strikes, ακτίνες λέιζερ που πέφτουν κατευθείαν από το διάστημα κ.λπ. Αυτά τα όπλα μαζικής καταστροφής συνοδεύονται από εντυπωσιακά εφέ, αποδίδοντας όπως τους αρμόζει την ισχύ τους.

Κάπου εδώ θα πρέπει να υπερτονίσουμε ότι το Helldivers 2 επιδεικνύει την αξία του αποκλειστικά στο coop και ιδανικά εάν βρεθείτε με άλλους τρεις παίκτες. Ακόμα και αν είστε δύο, η εμπειρία χάνει σημαντικά από την αξία της ενώ δεν θα πρέπει να γίνεται ούτε λόγος για σόλο εξορμήσεις.

Ο τρόπος που λειτουργεί το aggro, οι πολυάριθμες μονάδες που διαρκώς επιτίθενται από παντού, αλλά και η ισχύς του πυρός που μπορεί να σχηματιστεί από ομάδες παικτών, αποτελούν συστατικά που δείχνουν έντονα ότι το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο ξεκάθαρα για coop 3-4 παικτών. Το αμέσως επόμενο ατού τετραμελών ομάδων είναι ότι αυξάνονται κατά πολύ οι πιθανότητες να δημιουργηθούν πραγματικά αξιομνημόνευτα σκηνικά, σαν να είναι βγαλμένα αυτούσια από ταινία δράσης.

Σε μία αλησμόνητη μάχη με τον αγαπητό Οδυσσέα, και αφού είχαμε χάσει όλες τις ενισχύσεις (συνολικά μπορούμε να

επαναφέρουμε περίπου 15 φορές νεκρούς στρατιώτες) επιτεύχθηκε ένα αναπάντεχο και χειρουργικής ακρίβειας χτύπημα μέσω ενός δύσχρηστου stratagem, που εξόντωσε με τη μία ένα κολοσσιαίο και ισχυρότατο έντομο που μας είχε πάρει στο κατόπι. Αυτή η αντιστροφή μίας μάχης που φαινόταν ότι ήταν πλέον για τα καλά χαμένη, χάρη σε ένα τόσο εντυπωσιακό και δύσκολο πλήγμα, θα μπορούσε άνετα να αποτελεί το φινάλε μίας κινηματογραφικής υπερπαραγωγής.

Εκτός όμως από τις αξιομνημόνευτες νικηφόρες ενέργειες που μπορεί να διεξαχθούν, ενδέχεται να συμβούν και εξίσου αξέχαστες κωμικές καταστάσεις, χάρη στην απόλυτα ταιριαστή απόφαση της Arrowhead να έχει μόνιμα ενεργοποιημένο το friendly fire. Ο συνδυασμός ragdoll physics με την υψηλή τρωτότητα των στρατιωτών, δεν γίνεται παρά να οδηγήσει σε ορισμένα πραγματικά αστεία σκηνικά φίλιων χτυπημάτων, που συχνά ξεπερνούν με ευκολία τα όρια του εκνευρισμού και περνάνε για τα καλά στα χωράφια της κωμωδίας.

Εκεί που προκύπτει βέβαια ξεκάθαρα εκνευρισμός έχει να κάνει με την ανούσια προσθήκη του stamina, που το μόνο που καταφέρνει είναι να ρίξει τον ρυθμό, καθώς πραγματικά δεν προσφέρει τίποτε σε θέμα τακτικής. Τα επίπεδα συχνά-πυκνά απαιτούν αρκετό περπάτημα από objective σε objective, όπου το stamina απλά εντείνει τον νεκρό χρόνο μεταξύ συγκρούσεων.

Ένα τελευταίο θέμα που θεωρούμε ότι έχει το παιχνίδι, αφορά στην ελλιπή ουσιαστική ποικιλία του εξοπλισμού αλλά και στον αργό εμπλουτισμό του. Φαινομενικά, υπάρχουν πολλές επιλογές,



ιδίως για τα stratagems, αλλά πολλά από αυτά μοιάζουν αρκετά μεταξύ τους και σε τελική ανάλυση δεν επιτρέπουν ιδιαίτερο πειραματισμό. Αρκετές φορές βρεθήκαμε σε περιπτώσεις όπου είχαμε συλλέξει μεγάλα χρηματικά ποσά, αλλά πραγματικά δεν βρίσκαμε κάτι ενδιαφέρον στα stratagems για να αγοράσουμε.

Το ακριβώς αντίθετο συμβαίνει με τις αναβαθμίσεις του διαστημοπλοίου, μέσω των οποίων λαμβάνουμε ορισμένα σημαντικά μόνιμα buffs (όπως το γρηγορότερο cooldown για την ενεργοποίηση των stratagems). Τα resources που χρειάζονται για αυτές τις αναβαθμίσεις βρίσκονται με ρυθμό σταγονόμετρου, κάτι που οδηγεί στην απελπιστικά αργή αναβάθμισή τους.

Θα πρέπει να σημειώσουμε βέβαια εδώ ότι τα ελλιπή resources δεν αποτελούν σε καμία περίπτωση έναν μοχλό ώθησης προς τα microtransactions. Αν και αυτά υπάρχουν ως επιλογή (άλλωστε για GAAS περίπτωση μιλάμε), θα λέγαμε ότι είναι ίσως η πιο τίμια εφαρμογή αυτού του επιχειρηματικού μοντέλου που έχουμε δει. Το ψηφιακό μαγαζί για αγορές με πραγματικά χρήματα, περιέχει ελάχιστες επιλογές, που σε καμία περίπτωση δεν προσφέρουν κάτι ισχυρότερο σε σχέση με τον υπόλοιπο εξοπλισμό.

Εκτός αυτού όμως, τα συγκεκριμένα αντικείμενα μπορούμε έτσι κι αλλιώς να τα αγοράσουμε με resources που βρίσκουμε εντός των επιπέδων. Πρακτικά, όποτε ο γράφων έβλεπε κάποιο αντικείμενο να πιάνει την προσοχή του στο ψηφιακό μαγαζί, είχε ήδη τα απαραίτητα in game χρήματα για να το αγοράσει.

Συνοψίζοντας, το Helldivers 2 αποτελεί μία co-op πρόταση που ναι μεν διακατέχεται από το θέμα της επανάληψης (κάτι που παρατηρείται ολοένα και περισσότερο σε co-op, GAAS φιλοσοφίας) που όμως δεν πάυει να είναι αξιολογότετη. Ανεξάρτητα από τα θέματα που έχει, παραμένει μία πρόταση ιδανική για εξορμήσεις μικρής διάρκειας με φίλους, ικανή να προσφέρει έντονες δόσεις γέλιου αλλά και αξέχαστα επικά σκηνικά επιβίωσης.

For democracy και for fun!



To Helldivers 2 κυκλοφορεί από τις 8/2/24 για PS5 και PC. Το review μας βασίστηκε και στις δύο εκδόσεις, με review codes που λάβαμε από το PlayStation Greece.



The Good

Εξαιρετική η αίσθηση των όπλων.

Απολαυστικό co-op τεσσάρων παικτών, έστω και σε μικρές δόσεις.

Δυνατότητα να δημιουργηθούν αξιομνημόνευτες επικές ή και κωμικές σκηνές.



The Bad

Έντονο το στοιχείο της επανάληψης σε ζητούμενα και επίπεδα.

Δεν υπάρχει ουσιαστική ποικιλία στον εξοπλισμό, και το progression γενικότερα είναι απελπιστικά αργό.

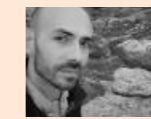
Helldivers 2



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



Click me



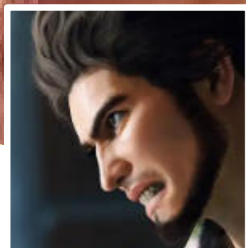
February 23, 2024

Αλεξανδρος Μιχαλιτσιανος

Like a Dragon: Infinite Wealth

Το Yakuza: Like a Dragon (Yakuza 7 για όσους κρατάνε ακόμα νούμερα) ήταν μια τεράστια και αναπάντεχη έκπληξη το 2020. Η σειρά είχε κυκλοφορήσει και στο παρελθόν παιχνίδια με διαφορετικό gameplay, αλλά πάντα αυτά ήταν σαν σνακ για όποιον περίμενε το κυρίως πιάτο. Έτσι, λίγοι περίμεναν ότι η μεταφορά της σειράς σε JRPG μονοπάτια θα ήταν κάτι παραπάνω από ένα τέτοιο "σνακ". Όλοι όμως έπεσαν έξω όταν ο Ichiban και η παρέα του έσκασαν σαν κεραυνός εν αιθρία στη Yokohama, και μας έδωσαν όχι απλά μια εξαιρετική ιστορία, αλλά και ένα από τα καλύτερα JRPGs των τελευταίων ετών.

Όταν λοιπόν ανακοινώθηκε το sequel, ήταν δεδομένο ότι το κοινό θα ανέβει στις επάλξεις σαν μέλη της Order of Munan Chohept Onast και να αρχίσει να προσεύχεται για ένα ακόμα έπος. Και η αλήθεια είναι πως ο πήχης ήταν ψηλά και η σειρά χρειαζόταν κάτι δυνατό. Το Yakuza Ishin remake είχε βγει στο ρελαντί με πεινχρές βελτιώσεις και είχε αφήσει μια πικρία στο στόμα, ενώ το Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name είχε υποστεί ό,τι και το Hobbit στον κινηματογράφο, μια καλή ιδέα των 3-4 ωρών, ξεχειλωμένη για να δώσει την τριπλάσια. Προσθέστε σε αυτό και την υπέροχη εμπειρία που ήταν το Yakuza: Like a Dragon και πως να μην είναι ο κόσμος ανεβασμένος στα κάγκελα από την προσμονή;



Review



Θα πούμε εξ αρχής πως το Like a Dragon: Infinite Wealth θεωρεί δεδομένο ότι έχετε παίξει, αν όχι όλη την Yakuza series, τουλάχιστον τα Yakuza: Like a Dragon και Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name, καθώς τα γεγονότα και οι χαρακτήρες είναι πάρα πολύ συνδεδεμένα με το τι συνέβη σε εκείνα τα παιχνίδια. Το Infinite Wealth ρίχνει (ως συνήθως) τρελό όγκο από exposition και flashbacks, και θα λέγαμε πως θα χάσετε πάρα πολύ αν δεν έχετε δει τους προηγούμενους τίτλους. Όχι ότι αυτό είναι απαραίτητα κακό (άλλωστε γιατί να μην τους παίξετε;), απλά είναι σημαντικό να το αναφέρουμε από νωρίς καθώς στις επόμενες παραγράφους θα υπάρχουν κάποια spoilers για τα γεγονότα προηγούμενων τίτλων.

Το Infinite Wealth λοιπόν ξεκινάει μερικά χρόνια μετά από τα γεγονότα του Like a Dragon και του Gaiden, με τους Kiryu και Ichiban να βρίσκονται σε ένα νέο κεφάλαιο στη ζωή τους. Η διάλυση της Tojo Clan και της Omi Alliance οδήγησε χιλιάδες πρώην μέλη αυτών των οργανισμών yakuza στον δρόμο, ανίκανους να βρουν εργασία ή να αλλάξουν τη ζωή τους.

Κρατώντας το όνειρο του πατέρα του ως πυξίδα, ο Ichiban έχει αφιερώσει τη ζωή του

στο να τους βοηθήσει, βρίσκοντάς του εργασία και στηρίζοντάς τους πραγματικά όταν βλέπει ότι όντως θέλουν να βγουν στον ίδιο δρόμο. Και ενώ τα πράγματα πηγαίνουν καλά για αυτόν και τους φίλους τους, δυστυχώς μία καμπάνια δυσφήμισης έρχεται να καταστρέψει όλη την καλή δουλειά που έχουν κάνει και να τους ξαναρίξει στον δρόμο.

Μη χάνοντας το κουράγιο σας όμως, μέσα στην καταστροφή θα αδράξετε την ευκαιρία να αλλάξετε παραστάσεις. Ένας γνωστός, σας δίνει την ευκαιρία να ταξιδέψετε στη Χονολουλού και να εκπληρώσετε μια τεράστια επιθυμία σας. Όπως είναι αναμενόμενο, το φαινομενικά απλό ταξίδι αναψυχής γρήγορα θα εκτροχιαστεί και αμέσως θα βρεθείτε αντιμέτωποι με μία νέα συνωμοσία, συνωμοσία που συνδέει τα γεγονότα και τους χαρακτήρες από τα προηγούμενα παιχνίδια και που θέτει ένα νέο κεφάλαιο στη σειρά. Και αυτή τη φορά ο Kiryu δεν θα είναι απλά στο πλευρό σας σαν ένας περιφερειακός χαρακτήρας, αλλά είναι ξεκάθαρα ο δεύτερος πρωταγωνιστής, ο οποίος έχει τη δική του ιστορία και τον οποίο θα χειριστείτε ξεχωριστά για περίπου το μισό παιχνίδι.

Ας ξεκινήσουμε λοιπόν με τα αρνητικά για να τα βγάλουμε από την άκρη και να πάμε στα όμορφα! Ξεκινώντας λοιπόν, θα πρέπει πούμε πως η κεντρική ιστορία δεν μας άφησε ιδιαίτερα ικανοποιημένους. Η ιδέα από πίσω της έχει καλές βάσεις και είναι πολύ ενδιαφέρον το πώς θέλησαν να πατήσουν επάνω στις επιπτώσεις των τεράστιων αλλαγών που έγιναν στον προηγούμενο τίτλο και το πώς αλλάζουν την ιεραρχία της σειράς.

Η σύνθεσή της όμως, καθώς και ο τρόπος απόδοσής της, πάσχουν από διάφορα θέματα, με βασικότερα ορισμένα πρόβλημα με τη ροή και τον τόνο της ιστορίας. Κάτι ότι η γραφή έχει ορισμένα περίεργα σεναριακά λάθη και άλματα, κάτι ορισμένα σχεδόν fantasy στοιχεία, που δεν έχουμε ξαναδεί ποτέ στη σειρά, κάτι ότι οι «μεγάλοι κακοί» είναι μάλλον από τους λιγότερο ενδιαφέροντες της σειράς, και αρχίζετε να βλέπετε ότι το άπλωμα του παιχνιδιού και η μεγάλη του διάρκεια μάλλον δεν το βοήθησαν να “δέσει” όσο έπρεπε.

Το βασικότερο θέμα θα λέγαμε πως βρίσκεται στην ίδια τη ροή. Μετά από



μια ιδιαίτερα αργή εισαγωγή, το παιχνίδι πατάει γκάζι και φρένο αρκετά συχνά, δυσκολευόμενο να κλιμακώσει την ιστορία όπως πρέπει. Ειδικά από το σημείο όπου το παιχνίδι στην ουσία χωρίζεται ανάμεσα στους δύο χαρακτήρες, το... Yakuza-όχημά μας τραβάει χειρόφρενο και αρχίζει κύκλους γύρω από το τετράγωνο για 10-20 ώρες. Το κομμάτι του Kiryu ιδιαίτερα, είναι ένα τεράστιο ταξίδι στην «Οδό Αναμνήσεων», και παρόλο που είναι ένα γλυκό fanservice για τους οπαδούς της σειράς, θα μπορούσε να είχε δοθεί με καλύτερο τρόπο και κλιμάκωση.

Τα παραπάνω μάλλον ακούγονται χειρότερα από ό,τι είναι, καθώς ο πήχης γραφής της σειράς είναι πολύ υψηλότερος του μέσου όρου, αλλά ίσως για αυτό και να σας κάνει εντύπωση η μεγαλύτερη ασάθεια σε αυτόν τον τίτλο.

Αφήνοντας όμως τα προβλήματα πίσω μας, ας περάσουμε σε αυτά τα στοιχεία που κάνουν το παιχνίδι να λάμπει. Νέοι φιλικοί χαρακτήρες; Υπέροχοι και δένουν άψογα με την παλιά ομάδα μας. Fanservice; Να ξεχειλίζει από βυτία ολάκερα και να σας θυμίζει ατελείωτες στιγμές από όλα τα παιχνίδια της σειράς. Γραφή χαρακτήρων;

Απλά εξαιρετική, με τον Kiryu να πλησιάζει την κορυφαία ως τώρα στιγμή του από το Yakuza 6. Side activities; Περισσότερα από ποτέ και με ένα ολόκληρο "Pokemon" και ένα ολόκληρο "Animal Crossing" να υπάρχουν απλά εκεί, για τον χαβαλέ σας! Side stories; Και αυτά εξαιρετικά, με ορισμένα μάλιστα να τα θεωρούμε ως κάποια από τα καλύτερα της σειράς ως τώρα!

Και ως συνήθως, το voice acting είναι κάτι παραπάνω από εκπληκτικό, με το ιαπωνικό cast για άλλη μια φορά να παραδίδει μαθήματα ερμηνείας για το πώς πρέπει να είναι ένα σοβαρό voice acting, και με τον συγκλονιστικό Takaya Kuroda να χτυπάει ίσως την κορυφή της (πλουσιότατης ως τώρα) καριέρας του με έναν πιο ηλικιωμένο, καταβεβλημένο και κουρασμένο Kiryu.

Όσον αφορά τον οπτικό τομέα, η κλασική ανακύκλωση της σειράς από assets συνεχίζεται και εδώ, αλλά η εντελώς διαφορετική νέα πόλη και σκηνικό δίνουν την ευκαιρία για κάτι πιο ιδιαίτερο και φρέσκο. Η Dragon Engine έχει πλέον τα χρονάκια της, αλλά αφού η ομάδα δεν δείχνει να κατέχει ακόμα την Unreal (αν κρίνουμε από το προβληματικό πείραμα του Yakuza Ishin),



θεωρούμε σωστή την επιλογή να την κρατήσουν και για αυτό το παιχνίδι. Εκεί που σίγουρα όμως έχει γίνει δουλειά, είναι στους φωτισμούς του παιχνιδιού, με το HDR να δίνει ένα υπέροχο αποτέλεσμα στις νυχτερινές πόλεις αλλά και φοβερούς φωτισμούς στα ηλιοβασιλέματα της Χονολουλού.

Στα του gameplay τώρα, το Infinite Wealth συνεχίζει το στυλ του προκατόχου του όντας ένα παραδοσιακό μα συνάμα σύγχρονο turn-based JRPG. Κρατώντας ένα ήδη πολύ καλό σύστημα από το προηγούμενο παιχνίδι, οι δημιουργοί δεν προσπάθησαν να ανακαλύψουν εκ νέου τον τροχό και να το αλλάξουν, αλλά κράτησαν όλα τα καλά στοιχεία από τον πρώτο τίτλο, προχώρησαν σε πολλές βελτιώσεις και προσέθεσαν ορισμένα νέα πολύ καλά στοιχεία, δίνοντάς μας εν τέλει ένα από τα καλύτερα και πληρέστερα JRPGs της αγοράς.

Νέα abilities, νέα classes / jobs, νέοι εξοπλισμοί, νέες συνδυαστικές κινήσεις, πολύ πιο καλά ρυθμισμένες μάχες και επίπεδο δυσκολίας και ένα σωρό άλλες μικρές και μεγάλες λεπτομέρειες συνθέτουν μια πλούσια και στρωμένη ραχοκοκαλιά, που ευτυχώς αυτή τη φορά δεν υποφέρει

από ιδιαίτερα εχθρικό gespawh. Υπάρχουν σίγουρα ακόμα πράγματα που μπορούν να βελτιωθούν – όπως μια μεγάλη μερίδα άχρηστων αντικειμένων ή το περίεργα σταθμισμένο σύστημα οικονομίας – αλλά στο σύνολο το αποτέλεσμα είναι άκρως ικανοποιητικό.

Σε γενικές γραμμές, το πρόσημό μας για το Infinite Wealth είναι ιδιαίτερα θετικό. Το παιχνίδι είναι τεράστιο (60+ ώρες για main+side stories, 100+ μαζί με όλα τα side activities, sujimon, κλπ), με υψηλή ποιότητα παραγωγής και διάφορες βελτιώσεις και προσθήκες σε μία ήδη ισχυρή βάση. Σίγουρα η κεντρική γραφή μένει λίγο πίσω, θύμα ίσως της μεγάλης διάρκειας, αλλά και της επιλογής διπλών πρωταγωνιστών και ιστοριών που τρέχουν παράλληλα. Μια αίσθηση “απλώματος” μιας μικρής κουταλιάς βουτύρου επάνω σε μια πεντανόστιμη αλλά πολύ μεγάλη φέτα ψωμιού.

Η γραφή των χαρακτήρων όμως σώζει με άνεση την κατάσταση και όλη η υπόθεση του Kiryu μάς θυμίζει με άνεση γιατί πρόκειται για έναν εκ των θρυλικότερων χαρακτήρων όλων των εποχών. Σίγουρα αξίζει να το δείτε με την πρώτη ευκαιρία!



To Like a Dragon: Infinite Wealth κυκλοφορεί από τις 26/1/24 για PS5, PS4, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από τη Zegetron.

The Good

Διασκεδαστικό και καλοζυγισμένο σύστημα μάχης, εμφανώς βελτιωμένο από το προηγούμενο παιχνίδι.

Εξαιρετικά side activities και side stories (από τα καλύτερα ως τώρα στη σειρά).

Άλλη μία νέα, μεγάλη πόλη.

Δύο υπέροχοι πρωταγωνιστές, ο καθένας με τη δική του πλευρά της ιστορίας.

The Bad

Για τα δεδομένα της σειράς, η ιστορία είναι λίγο κατώτερη των προσδοκιών, με αδιάφορους ανταγωνιστές και ορισμένα θέματα στη ροή.

Αν και έχουμε πρόσβαση και σε όλο το Kamurocho και τη Yokohama, δεν χρησιμοποιούνται για κάτι παραπάνω πέρα από το fanservice.

Θα λέγαμε πως είναι υποχρεωτικό να έχετε παίξει τους δύο προηγούμενους τίτλους (αν και αυτό δεν είναι και τόσο αρνητικό!).

**Like a Dragon:
Infinite Wealth**

8.5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me



February 27, 2024

Οδυσσεας Γιαννιωτης

Banishers: Ghosts of New Eden

REVIEW

Σε μια κοινωνία βαθειά θρησκόληπτη, όπου η ζωή ερμηνεύεται με βάση την πίστη και με εφιαλτήριο τις ανάγκες που δημιουργούν οι συνθήκες μιας τέτοιας κοινωνίας, οι συγγραφείς της Don't Nod ξεδιπλώνουν τον θρύλο των περιπλανώμενων μισθοφόρων-εξορκιστών, παρουσιάζοντας μια κεντρική θεματική που πραγματεύεται τη μεταφυσική σχέση μεταξύ ζωής και θανάτου, με έναν προσγειωμένο, ανθρωποκεντρικό χαρακτήρα που προσδίδει γοητεία και αληθοφάνεια στην περιπέτεια.

Στη γραμμή επαγγέλματος ενός Banisher το σύνηθες είναι να μεταβαίνει σε όποια περιοχή χρειάζονται οι υπηρεσίες του για να λύσει μεμονωμένα περιστατικά που στοιχειώνουν τους πελάτες του. Τα Haunting Cases, όπως αναφέρονται στο παιχνίδι, αποτελούν τη ραχοκοκαλιά του τίτλου, παρουσιάζοντας υποθέσεις όπου το μερίδιο ευθύνης βαραίνει όλους τους εμπλεκόμενους είτε πρόκειται για τους ίδιους εν ζωή πελάτες είτε για το φάντασμα που τους καταδιώκει.

Δουλειά ενός banisher είναι να καταφέρει να συλλέξει στοιχεία και μαρτυρίες, ώστε να μπορέσει να ξεδιπλώσει το κουβάρι στην επίλυση μιας υπόθεσης, αποκαλύπτοντας σκοτεινά μυστικά και θαμμένες ενοχές που καθιστούν την τελική απόφαση εξαιρετικά δύσκολη. Ο τίτλος φροντίζει να παρουσιάζει όλες τις προς επίλυση υποθέσεις με αρκετή λεπτομέρεια, θολώνοντας τα νερά μεταξύ σωστού και λάθους, με κάθε μας απόφαση να φέρει το βάρος της τελικής ετυμηγορίας.

Ένας banisher μπορεί να εξορκίσει το φάντασμα που καταδιώκει τον πελάτη του με ειρηνικό ή βίαιο τρόπο, ή να ρίξει εξ ολοκλήρου την ευθύνη στον ζωντανό εάν το κρίνει σωστό. Η απόφαση βρίσκεται στη διακριτική ευχέρεια του παίκτη, με το παιχνίδι να διαχωρίζει τη βαρύτητα των αποφάσεων ως προς την τελική κατάληξη του πρωταγωνιστικού διδύμου. Όσο δύσκολη κι αν φαντάζει η κατάληξη μιας υπόθεσης, ο κυρίαρχος κανόνας στη δουλειά ενός Banisher εσωκλείεται στο μοτό "Life for the Living, Death for the Dead", που συχνά μπαίνει ως υπενθύμιση, ιδίως δε εάν ληφθεί υπόψη η αντιφατική συμβίωση των πρωταγωνιστών που καλούμαστε να διαχειριστούμε.





Βρισκόμαστε στη Βόρεια Αμερική του 17ου αιώνα και την ευρύτερη δασώδη περιοχή της Μασαχουσέτης, όταν οι ζωές των κατοίκων της αποικίας της New Eden διαταράσσονται βίαια ως αποτέλεσμα μιας Κατάρρας που έχει πέσει στα κεφάλια τους. Το φαινόμενο αρχίζει επιθετικά να λαμβάνει διαστάσεις επιδημίας με αυξανόμενα κρούσματα στο σύνολο του πληθυσμού, που έχει κυριολεκτικά σαλτάρει, χάνοντας τον ύπνο του.

Ο Σκωτσέζος Red mac Raith και η Κουβανή Antea Duarte είναι το πρωταγωνιστικό δίδυμο των banishers, που μεταβαίνουν στην περιοχή ύστερα από την εξαφάνιση του καλού τους φίλου και μέντορα Charles Davenport που ερευνούσε το φαινόμενο.

Όταν έρχονται αντιμέτωποι με τον ίδιο τον Εφιάλτη που ευθύνεται για την Κατάρρα, η Antea χάνει τη ζωή της και ο Red ξεβράζεται σε μια παραλία μερικά χιλιόμετρα μακριά από τη New Eden. Το ζευγάρι καλείται να βρει το νεκρό σώμα της Antea, ώστε να μπορέσει να στείλει το φάντασμα της στον κόσμο των νεκρών ή να προσπαθήσει να την αναστήσει μέσω μιας απαγορευμένης τελετής που αντιτίθεται σε όσα πρεσβεύει ένας banisher.

Αυτό είναι και το κυρίαρχο δίλλημα που θέτει ο τίτλος, βάζοντας μάλιστα το ζευγάρι να ορκιστεί ότι θα ακολουθήσει ένα από τα δύο μονοπάτια: Είτε θα μείνει πιστό στις αξίες του ως banishers και θα εξορκίσει το φάντασμα της Antea μόλις βρουν το πτώμα της, είτε θα ακολουθήσει το σκοτεινό δρόμο της επαναφοράς στη ζωή που απαιτεί τη

συνεχή τροφοδότηση ζωτικής ουσίας από ανθρώπους.

Ο τίτλος παρουσιάζει με περίσσια μαεστρία τον λόγο ύπαρξης των φαντασμάτων και τους λόγους που τους κρατάνε αγκιστρωμένους στον κόσμο των ζωντανών. Οι διάλογοι και τα voice overs ζωντανεύουν τους χαρακτήρες, παρόλο που τα animations των προσώπων δεν βρίσκονται στην αιχμή της τεχνολογίας. Η απόδοση είναι στο σύνολό της εξαιρετική και έχει την τύχη να συνεπικουρείται με ένα υπέροχο sound design, που διατηρεί και αναδεικνύει τη στοιχειωμένη ατμόσφαιρα που επικρατεί στον κόσμο.

Παίζοντας σε performance mode στο PS5 υπάρχουν πολλές στιγμές που ο τίτλος αγκομαχεί να διατηρήσει σταθερά τα καρέ, δε θα λέγαμε όμως επηρεάζεται αρνητικά η συνολική εικόνα.

Ο σχεδιασμός τώρα αυτού του κόσμου κινείται στις επιταγές ενός wide-linear ή semi-open world μοτίβου, παρουσιάζοντας έναν χάρτη που συνεχώς ξεκλειδώνει νέα τμήματα σταδιακά, προσφέροντας υποθέσεις προς επίλυση και περιεχόμενο που έχει άμεση σχέση με τη πρόοδο του διδύμου στο gameplay. Το level design φέρει έντονες επιρροές από τα νεότερα God of War, με μια όμως μεγαλύτερη πυκνότητα στο σχεδιασμό, έχοντας πολλαπλά μονοπάτια και κρυφές εισόδους που οδηγούν σε μυστικά, shortcuts που διευκολύνουν την επιστροφή και έναν αέρα metroidvania λόγω των απροσπέλαστων σημείων που απαιτούν την επιστροφή μας ύστερα από την



απόκτηση συγκεκριμένων ικανοτήτων.

Ύστερα από ένα κεντρικό σημείο της πλοκής, ανοίγουν τα haunting cases που καλούμαστε να επιλύσουμε σε μια περιοχή. Τελειώνοντας ένα haunting case, τη θέση του παίρνει ένα επιπλέον activity, που χωρίς να είναι απαραίτητο για την έκβαση της ιστορίας, προσφέρει το τελικό κλείσιμο της υπόθεσης.

Στο σύνολο της εμπειρίας του Banishers δεν θα βρούμε κάτι το περιπτό, κάτι που να μην κολλάει με τα υπόλοιπα ή κάτι που βρίσκεται εκεί απλά για να βρίσκεται. Κοντά στα μέσα του παιχνιδιού η κλίμακα ανοίγει λίγο παραπάνω, όμως θα προτρέπαμε τους επίδοξους εξερευνητές να μη βιαστούν να ψάξουν κάθε σπιθαμή του χάρτη πριν της ώρας του. Όλες αυτές οι περιοχές είναι μέρος αποστολών που μας στέλνουν τα haunting cases και, παρόλο που δεν το έχει ανάγκη, το παιχνίδι μάς αφήνει ελεύθερους να τις εξερευνήσουμε χωρίς συγκεκριμένο αντικείμενο.

Η εξερεύνηση θα μας φέρει αντιμέτωπους με φωλιές κακόβουλων πνευμάτων, που αποτελούν τους κύριους αντιπάλους μας στο παιχνίδι. Άλλες φορές θα βρεθούμε μπροστά από κλειδωμένα σεντούκια που απαιτούν την εύρεση κάποιου κλειδιού ή καταραμένα σεντούκια που θέλουν την εύρεση τριών αντικειμένων στον ευρύτερο περιβάλλοντα χώρο, και κατόπιν την εφαρμογή της αντίστοιχης τελετής για να το ανοίξουμε.

Μικρά puzzles που επιλύονται με τη χρήση των ικανοτήτων του ζευγαριού για τη

προσπέλαση ενός σημείου ενώ τα βασικά αντικείμενα που βρίσκουμε χρησιμοποιούνται για τις τελετές και την αναβάθμιση του εξοπλισμού. Όλα αυτά υπόκεινται στη διακριτική ευχέρεια του παίκτη, στο κατά πόσο θέλει να εμπλακεί με τα τεκταινόμενα του κόσμου. Ανά πάσα στιγμή μπορεί να αυξομειώσει τη δυσκολία καθώς και να ακολουθήσει εντελώς γραμμικά τη βασική ροή της πλοκής, χωρίς ποτέ να πάρει μυρωδιά από το πλούσιο περιεχόμενο του τίτλου.

Σε κάθε περίπτωση, ο όγκος του περιεχομένου δεν γίνεται ορατός από την αρχή και ξαφνιάζει, δίνοντας τη δυνατότητα εις βάθος εμπλοκής μας με τον υπέροχο αυτό κόσμο.

Στα της μάχης θα λέγαμε ότι η Don't Nod δεν ξεφεύγει από τα τυπικά, δίνοντας σε κάθε περίπτωση ένα λειτουργικό και απλό σύστημα μάχης, που εκθετικά γίνεται ολοένα και καλύτερο. Αν κάτι αρνητικό έχουμε να του προσάψουμε επί της ουσίας, αυτό θα ήταν η αργή εξέλιξη του συστήματος, με χαρακτηριστικό παράδειγμα τον χρόνο που περνά μέχρι ο Red να πάρει το τουφέκι, ένα βασικό όπλο για μάχες και περιήγηση.

Στις μεγαλύτερες δυσκολίες οι σωστές επιλογές σε εξοπλισμό και ικανότητες μέσω των ability trees της Antea μπορούν να ενδυναμώσουν ένα συγκεκριμένο τρόπο αντιμετώπισης των αναμετρήσεων, δίνοντας για παράδειγμα μεγαλύτερη έμφαση στα manifestations της Antea, στην ισχύ εξ αποστάσεως που δίνει το τουφέκι ή στις εξ επαφής ικανότητες του Red, προσδίδοντας ένα επιπλέον επίπεδο βάθους για όποιο



επιθυμεί κάτι τέτοιο.

Η σκηνοθεσία του τίτλου διακρίνεται για τον εξαιρετικό ρυθμό που δημιουργεί στον ρου του gameplay, αφήνοντας χώρο στη βαριά ατμόσφαιρα να απλωθεί από άκρη σε άκρη, με μεγάλα τμήματα του παιχνιδιού να αναπνέουν από την απουσία συνεχόμενων μαχών και την αφήγηση να βρίσκεται συνεχώς στο προσκήνιο. Η ταύτιση του παίκτη δεν αργεί να έρθει, μιας και οι ομιλίες του πρωταγωνιστικού διδύμου κρατούν συνεχώς σε ζωντάνια τον τίτλο ακόμα και στις πιο βουβές στιγμές του. Οι προσωπικότητες δε των ηrcs είναι απόλυτα διακριτές και φροντισμένες στην εντέλεια, με τα πάθη, τις φιλοδοξίες και καλά κρυμμένα μυστικά τους να έχουν πάντα ξεχωριστό ενδιαφέρον.

Όλα καλά και όμορφα, ο τίτλος έχει φανταστική ατμόσφαιρα, τρομερούς διαλόγους, ένα βαρύ, στοιχειωμένο κλίμα που κρατά από την αρχή μέχρι το τέλος και ένα gameplay που στέκεται στο ύψος των περιστάσεων. Ίσως να πρόκειται και για τον καλύτερο τίτλο του στούντιο μέχρι σήμερα.

Θα χρειαστεί όμως κάπου εδώ να προειδοποιήσουμε τους επίδοξους banishers ότι ακριβώς το τέλος που θα δουν έχει πολύ συγκεκριμένες προϋποθέσεις που θεωρούμε ότι καλό θα ήταν να γνωρίζουν ευθύς εξ αρχής το πλαίσιο για να μην ξενερώσουν και αυτοί. Επομένως σε αυτήν την παράγραφο θα διαβάσετε spoilers σχετικά με αυτές τις προϋποθέσεις, καθώς πρόκειται για το μεγαλύτερο αρνητικό που έχει ο τίτλος. Καταρχάς, υπάρχουν τέσσερα διαθέσιμα φινάλε, το καλό τέλος, το κακό

τέλος και δύο ενδιάμεσα. Το φινάλε που θα δούμε είναι άμεσα συνυφασμένο με τον όρκο που θα δώσουμε.

Αν ορκιστούμε στην Antea ότι θα την κάνουμε Ascent (το καλό τέλος) ή θα την κάνουμε Resurrect (το κακό τέλος) τότε καλούμαστε καθόλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και σε όλες ανεξαιρέτως τις περιπτώσεις να επιλύουμε τις υποθέσεις επιλέγοντας μόνο ascent ή μόνο blame. Οποιαδήποτε απόκλιση από τον όρκο μας, αυτομάτως μας κλειδώνει εκτός του καλού ή του κακού τέλους αντίστοιχα. Στην πρώτη περίπτωση, αν ορκιστούμε να κάνουμε ascent το φάντασμα της Antea, πρέπει σε όλες τις υποθέσεις να επιλέγουμε να εξορκίσουμε το φάντασμα με ascent.

Εάν, σε οποιαδήποτε στιγμή, επιλέξουμε banish και όχι ascent, τότε αυτομάτως κλειδωνόμαστε εκτός του καλού true ending και βλέπουμε το εναλλακτικό του. Αντίστοιχα, εάν ορκιστήκαμε να την επαναφέρουμε στη ζωή, τότε πρέπει να κάνουμε blame όλους τους ζωντανούς για το κακό true ending, διαφορετικά θα δούμε το εναλλακτικό του.

Η ως άνω παράγραφος, που περιγράφει τις συνθήκες τερματισμού του τίτλου, αποτελεί και το μεγαλύτερο αρνητικό του, καθότι η ελευθερία επιλογών που δίνεται στον παίκτη δεν κάνει ευθύς εξαρχής γνωστούς τους κανόνες του παιχνιδιού. Και είναι λίγο κρίμα η αλήθεια είναι, καθότι η γνώση μιας τέτοιας πληροφορίας αφενός βάζει τον παίκτη σε μια ρομποτική διάθεση απέναντι στις επιλογές

που καλείται να λάβει, αφετέρου τον κάνει να αναρωτιέται τι έκανε λάθος όταν φτάσει στο φινάλε χωρίς να γνωρίζει εκ των προτέρων τις συνθήκες.

Εάν, δε, συνυπολογίσουμε το γεγονός ότι δεν δίνεται σε κάποιο σημείο η δυνατότητα να διορθώσουμε την πορεία που πήραμε, καθότι και το μέγεθος του τίτλου σε διάρκεια είναι μεγάλο, ένα δεύτερο πέρασμα στο κατώτερο επίπεδο δυσκολίας και ακολουθώντας μόνο το main path, περισσότερο με αγγαρεία μοιάζει παρά με κάτι άλλο.

To Banishers: Ghosts of New Eden κυκλοφορεί από τις 13/2/24 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από την AVE.



The Good

World building δια χειρός Don't Nod, με χαρακτήρες, διαλόγους και ατμόσφαιρα σε υψηλή ποιότητα.

Πλούσιο και "συμπαγές" περιεχόμενο, ικανό να κρατήσει για περισσότερες από 40 ώρες.



The Bad

Βαρύ και ασήκωτο σε σημεία σε performance mode και με παροδικά κοψίματα στον ήχο.

Οι συνθήκες κατάληξης της ιστορίας (δείτε τη spoiler παράγραφο του κειμένου).



**To Banishers:
Ghosts of New
Eden**

8.5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



Click me



February 28, 2024

Νικόλας Μαρκογλου

ULTROS

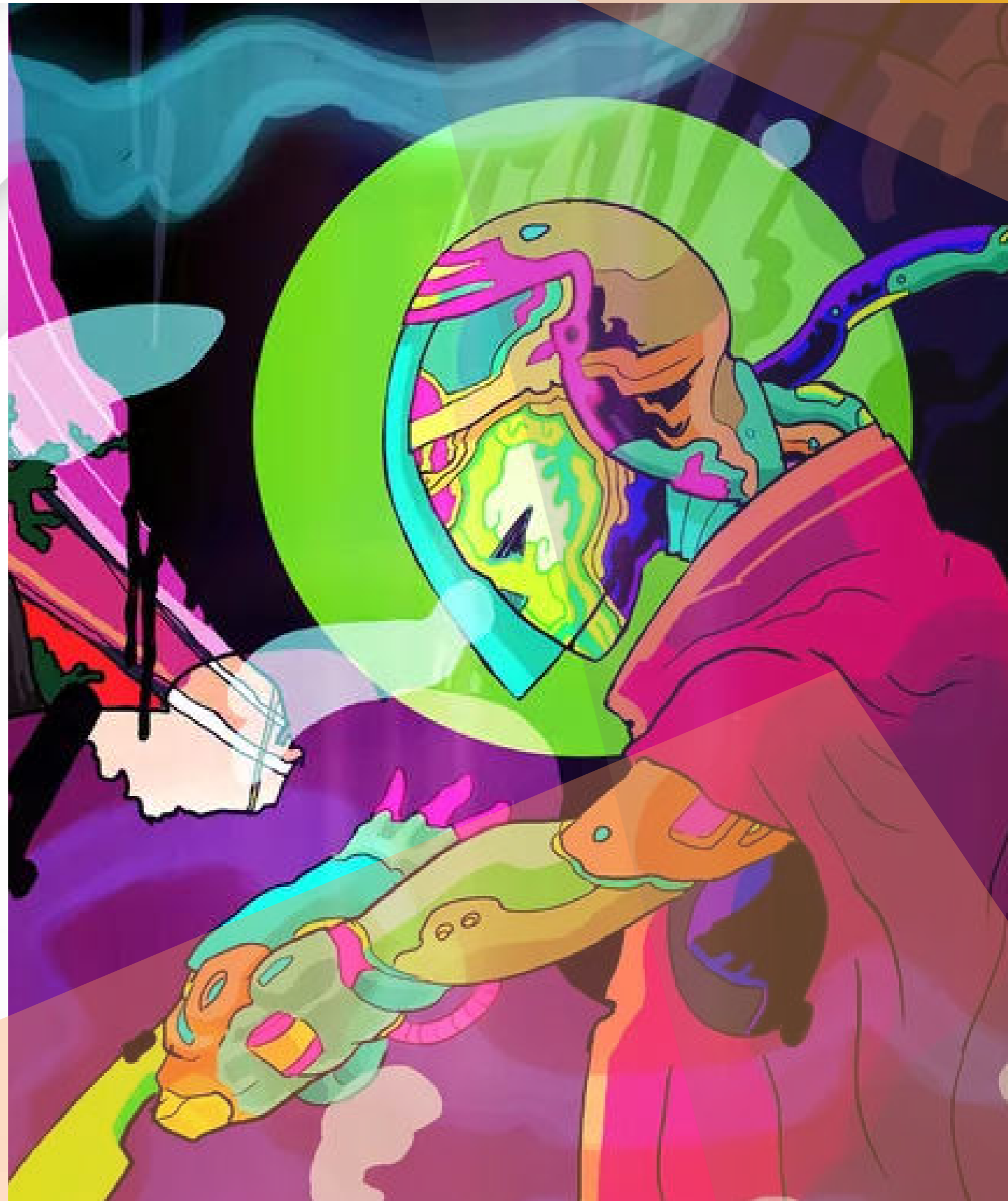
REVIEW

Θα μπορούσε κάποιος να υποστηρίξει ότι ο πρώτος κανόνας για να ξεχωρίσει ένα metroidvania ανάμεσα από το πλήθος επιλογών είναι να προσφέρει κάτι διαφορετικό στον οπτικό τομέα, κάτι που να τραβάει άμεσα το βλέμμα. Σε αυτό το κομμάτι το Ultros αναμφίβολα κερδίζει με ευκολία τις εντυπώσεις καθώς αρκεί κανείς να δει 1-2 εικόνες για να αντιληφθεί την τεράστια εκκεντρικότητα και κατ' επέκταση μοναδικότητα της εικαστικής επένδυσης, χάρη στο έντονο ψυχεδελικό στοιχείο, την πανδαισία χρωμάτων και τον αλλόκοτο σχεδιασμό.

Εννοείται βέβαια πως αυτό δεν είναι το παν. Δεν είναι λίγες οι φορές όπου αποδεικνυόταν πως ο ιδιαίτερος οπτικός τομέας τελικά ήταν ένα κέλυφος ενός άγευστου παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα συνέβη στις περιπτώσεις των Curse of the Sea Rats και Narita Boy. Ευτυχώς, η σουηδική Hadoque αποφεύγει αυτό το μονοπάτι και όχι μόνο προσφέρει αξιοπρεπές gameplay αλλά εισάγει επιπλέον την ενδιαφέρουσα και φρέσκια ιδέα του time loop, δηλαδή της επιστροφής πίσω στο χρόνο.

Το πως η ανθρωπόμορφη ηρωίδα βρίσκει τον εαυτό της σε αυτήν την κατάσταση δεν γίνεται σαφές ούτε από την εισαγωγή, ούτε και για μεγάλο τμήμα του παιχνιδιού, παρά μόνο από την επίσημη περιγραφή στη σελίδα του Ultros. Σύμφωνα με αυτήν, η χαρακτήρας μας πέφτει με το διαστημόπλοίο της εντός της Σαρκοφάγου, ένα ογκωδέστατο και μυστηριώδες σκάφος. Αυτό το εξωγήινο περιβάλλον είναι σχεδιασμένο με μία ιδιαίτερη τεχνοτροπία, δίνοντας εξαρχής την αίσθηση του απόκοσμου.

Οι ζωντανοί κάτοικοι αυτού του σκάφους είναι μετρημένοι στα δάχτυλα και μόνο ένας εξ αυτών αποδεικνύεται πως είναι φίλιος. Ο λεγόμενος Gardner βρίσκεται εδώ ως μία ήρεμη φωνή και έτοιμος να μας μάθει τα μυστικά της... κηπουρικής (περισσότερα για αυτό παρακάτω). Το σενάριο εξελίσσεται με σχετικά φειδωλό τρόπο, μεταφέροντας μία ιστορία που αφήνεται κυρίως στον παίκτη για ερμηνείες, αποδίδοντας παράλληλα και μία έμμεση κριτική για τον καταναλωτισμό, με σχεδόν σαρκαστικό τρόπο (έστω κατά τη δική μας ανάγνωση).



Η αλήθεια είναι ότι η εξιστόρηση γίνεται μέσα από λιγοστά και αρκετά αινιγματικά κείμενα ώστε η παρακολούθηση της ιστορίας να μην είναι και η πιο εύκολη υπόθεση. Βέβαια, η τόσο σουρεάλ φύση του παιχνιδιού πιθανότατα να σας πείσει να δώσετε μία ευκαιρία στο σενάριο, ώστε να επιχειρήσετε να ξεδιπλώσετε το κουβάρι του.

Αφήνοντας για λίγο στην άκρη το θέμα του ψυχεδελικού σχεδιασμού, στα πρώτα τμήματα της περιπέτειας η κατάσταση κυλάει γνώριμα για τα δεδομένα του είδους. Διαρκώς εντοπίζουμε περιοχές που εμφανώς θα ξεκλειδωθούν αργότερα, όταν αποκτήσουμε τις κατάλληλες δυνάμεις, ενώ δεν αργούμε να βρούμε την πρώτη μας ειδική ικανότητα, το γνώριμο διπλό άλμα.

Σύντομα όμως, και αφού αντιμετωπίσαμε το πρώτο boss, ήρθαμε στην αναπάντεχη κατάσταση όπου η χαρακτήρας μας επέστρεψε εξαναγκαστικά στην αφετηρία του παιχνιδιού, χάνοντας επιπλέον όλες τις δυνάμεις και όποια upgrades είχαμε κάνει. Είναι ένα σημείο που δίνει την αρχική εντύπωση ότι φεύγει από τα πλαίσια του metroidvania και περνάει σε αυτά του roguelite. Εντούτοις, η Hadoque γνώριζε πολύ καλά πως να μεταχειριστεί το θέμα της χρονολογικής λούπας ώστε και να αξιοποιεί αυτή τη θεματική με ενδιαφέρον τρόπο (τόσο σεναριακά όσο και σε όρους gameplay) αλλά και να παραμένει πιστή στους κανόνες των metroidvania.

Η αλήθεια είναι ότι αρχικά ξενίζει το “μηδένισμα” της προόδου, αλλά λίγη ώρα μετά γίνεται εμφανές ότι οι δημιουργοί ήξεραν πολύ καλά ότι θα ακροβατούσαν επικίνδυνα στη νοητή γραμμή μεταξύ εκνευρισμού και περιέργειας σε όσους έπαιρναν στα χέρια τους το Ultros.

Ο σχεδιασμός του κόσμου είναι με τέτοιο τρόπο δημιουργημένος ώστε παρά τη δαιδαλώδη

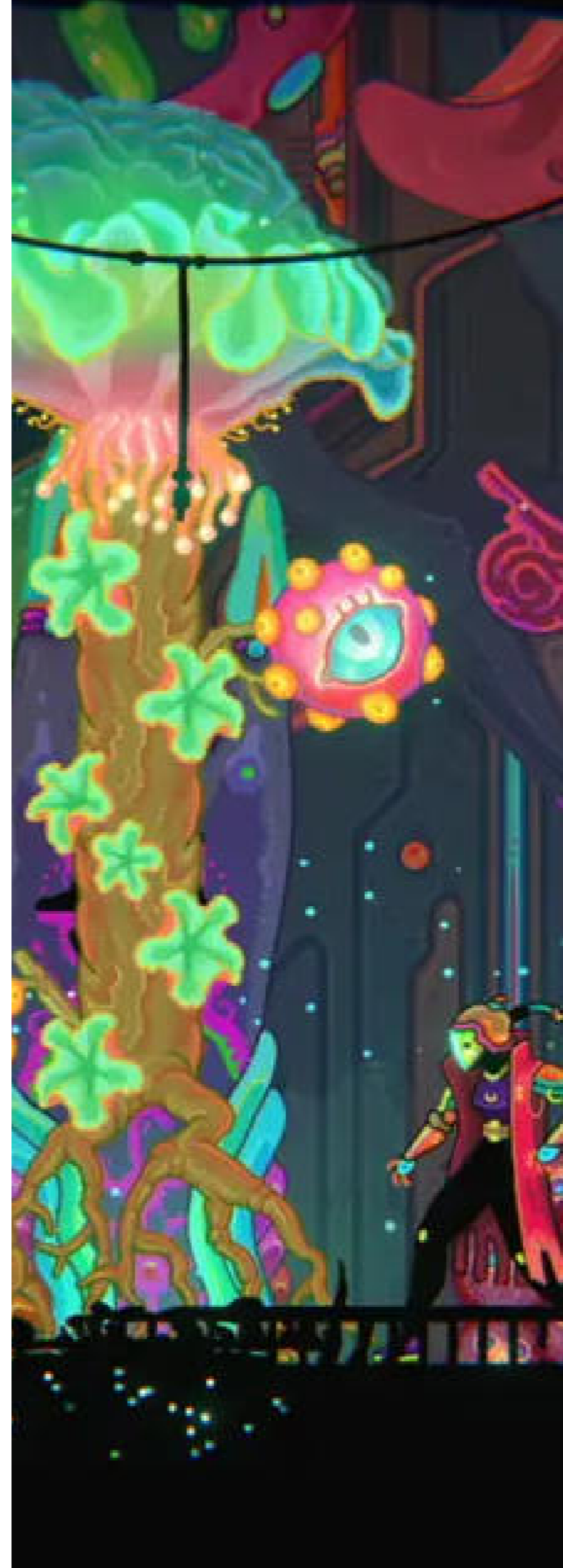
αρχιτεκτονική να καταφέρνει με φυσικό τρόπο να μας ωθεί προς τη σωστή διαδρομή, αποφεύγοντας να μας δίνει την αίσθηση ότι χανόμαστε, ιδίως λόγω της επιστροφής μας το σημείο μηδέν. Επιπλέον, κάθε φορά που ερχόμαστε σε μία καινούρια λούπα γίνεται σαφές ότι ανοίγονται κάποια μόνιμα shortcuts που μας επιτρέπουν να ξαναβρούμε τις ειδικές ικανότητες αρκετά γρήγορα (σημειωτέων ότι όσες ικανότητες έχουμε εντοπίσει βρίσκονται κάθε φορά συγκεντρωμένες σε ένα gadget).

Ακόμα περισσότερο ενδιαφέρον προκαλεί το γεγονός ότι η Σαρκοφάγος φαντάζει ως ένας ζωντανός οργανισμός, καθώς κάθε φορά που ξεκινάμε από την αρχή δίνεται η εντύπωση ότι δημιουργούνται νέες διαδρομές που δεν υπήρχαν πριν, παρόλο που πάντα μιλάμε για τον ίδιο χάρτη. Επομένως, σε κάθε νέα αρχή συχνά θα έχουμε κάτι νέο να βρούμε, ακόμα και σε μονοπάτια από όπου είχαμε ήδη περάσει.

Έπειτα από ένα σημείο, όποτε ερχόμαστε σε μία νέα λούπα θα γίνεται όλο και πιο εύκολη και άμεση η επαναφορά των δυνάμεών μας, με τους δημιουργούς να κατανοούν πλήρως την ανάγκη να αποφευχθεί η αίσθηση της κουραστικής επανάληψης. Κάπου εδώ μπαίνει και το θέμα της κηπουρικής που αναφέραμε πρωτίτερα.

Βλέπετε, η Σαρκοφάγος είναι γεμάτη από εξωγήινη πανίδα αλλά και χλωρίδα. Αυτά τα περίεργα φυτά εμφανίζονται παντού και εμείς έχουμε τη δυνατότητα να φυτεύουμε τους σπόρους τους σε διάφορα σημεία του χάρτη. Ανάλογα με το είδος του σπόρου το φυτό που θα φυτρώσει προσφέρει διάφορα platforming βοηθήματα, όπως η δημιουργία νέας πλατφόρμας και η εξάπλωση χορταριού σε κάθετους τοίχους που μας επιτρέπει να περπατάμε μεταξύ άλλων.

Η ιδιαιτερότητα είναι ότι αφού φυτεύσουμε τον εκάστοτε σπόρο θα πρέπει να περιμένουμε να



έρθει η επόμενη χρονική λούπα προτού το δούμε να φυτρώνει. Είναι ένας ενδιαφέρον μηχανισμός μέσω του οποίου αντιλαμβανόμαστε ότι, κατά παράδοξο τρόπο, ο χρόνος κυλάει ταυτόχρονα μπροστά αλλά και πίσω. Σε αυτό το σημείο όμως υπάρχει και μία παραφωνία, καθώς ναι μεν ο μηχανισμός παρουσιάζει ενδιαφέρον, αλλά οι σπόροι είναι τόσο παρόμοιοι μεταξύ τους και οι περιγραφές τους τόσο φειδωλές που συχνά είναι δύσκολο να συγκρατούμε τις ιδιότητές τους, ιδίως αναλογιζόμενοι ότι θα δούμε τους καρπούς μετά από αρκετή ώρα.

Παρόλο που για να φτάσετε στον τερματισμό δεν χρειάζεται να αξιοποιήσετε πλήρως τις ικανότητες των φυτών η αλήθεια είναι ότι αν θελήσετε να στοχεύσετε στον καλό και πλήρη τερματισμό τότε μάλλον θα χρειαστεί να οπλιστείτε με γερή υπομονή και ξεχωριστές σημειώσεις προκειμένου να γνωρίζετε που χρειάζεται να φυτευτεί ο κάθε σπόρος.

Την κατάσταση δεν βοηθάει και ο χάρτης, ο οποίος ναι μεν προσφέρει μία καλή εικόνα του συνολικού περιβάλλοντος, αλλά σίγουρα θα βοηθούσε εάν μας επέτρεπε να βάζουμε τα δικά μας σημάδια. Ως έχει, ορισμένες φορές επιδοθήκαμε σε άσκοπο backtracking επανερχόμενοι σε μέρη όπου απλά είχαμε ξεχάσει ότι ακόμα δεν είχαμε βρει το κατάλληλο εργαλείο για να αποκτήσουμε πρόσβαση.

Όσον αφορά στα αμιγώς gameplay σκέλη του Ultros η Hadoque δεν θέλησε να ταραξεί τα νερά, ακολουθώντας μία μάλλον ασφαλή διαδρομή.

Η πρωταγωνίστρια είναι εξοπλισμένη με ένα σπαθί και μόνο, που της επιτρέπει ένα σχετικά καλό εύρος κινήσεων. Η αίσθηση της μάχης είναι αρκετά καλή, αποδίδοντας

μάλιστα ένα αναπάντεχα βίαιο θέαμα, βλέποντας πίδακες αίματος από την εξόντωση κάθε αλλόκοτου όντος. Η μάχη γενικά δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη, κάτι που ισχύει και για τα καλοσχεδιασμένα boss fights κάτι στο οποίο βοηθάει και η μεγάλη μπάρα ενέργειας αλλά και η ευκολία με την οποία μπορούμε να πραγματοποιήσουμε αποφυγές.

Στα ίδια κυβικά κυμαίνονται και τα platforming κομμάτια, άνευ ιδιαίτερης πρόκλησης. Παρόλα αυτά η περιήγηση στο κόσμο της Σαρκοφάγου παραμένει ευχάριστη και γρήγορη. Ο σχεδιασμός των επιμέρους περιοχών είναι πάντοτε δουλεμένος, φέρνοντάς μας σε μία καλή ποικιλία από περιβάλλοντα και καταστάσεις.

Στις συνολικά 12-14 ώρες το Ultros κατάφερε να διατηρήσει το ενδιαφέρον και να μας πείσει να αποφύγουμε τη χρήση του fast travel (το οποίο έτσι κι αλλιώς είναι αρκετά περιορισμένο), ολοκληρώνοντας την περιπέτεια εκεί ακριβώς που έπρεπε ώστε να μην κουράσει.

Εν κατακλείδι, το Ultros έρχεται ως μία εντελώς φρέσκια εικόνα στα metroidvania. Μπορεί να δυσκολευτεί να θέσει υποψηφιότητα για το metroidvania της χρονιάς, λόγω του προβλέψιμου platforming και της συμβατικής δράσης, αλλά από την άλλη πλευρά η έντονη αίσθηση ψυχεδέλειας που αποπνέει σε συνδυασμό με το έξυπνα υλοποιημένο χωροχρονικό στοιχείο, το κατατάσσουν ως μία ενδιαφέρουσα και αρκετά φρέσκια πρόταση για τους λάτρεις του είδους.



Το **ULTROS** κυκλοφορεί από τις 13/2/24 για PS5, PS4 και PC. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PC, με review code που λάβαμε από την Hadoque.



The Good

Ευφάνταστο εικαστικό, που χαρακτηρίζεται από έντονη ψυχεδέλεια.

Ο μηχανισμός της χρονικής λούπας εφαρμόζεται ιδανικά



The Bad

Η μάχη και το platforming κινούνται σε αρκετά τυπικά μονοπάτια.

Ο μηχανισμός των φυτών θα μπορούσε να είναι περισσότερο επεξηγηματικός.

Ultros

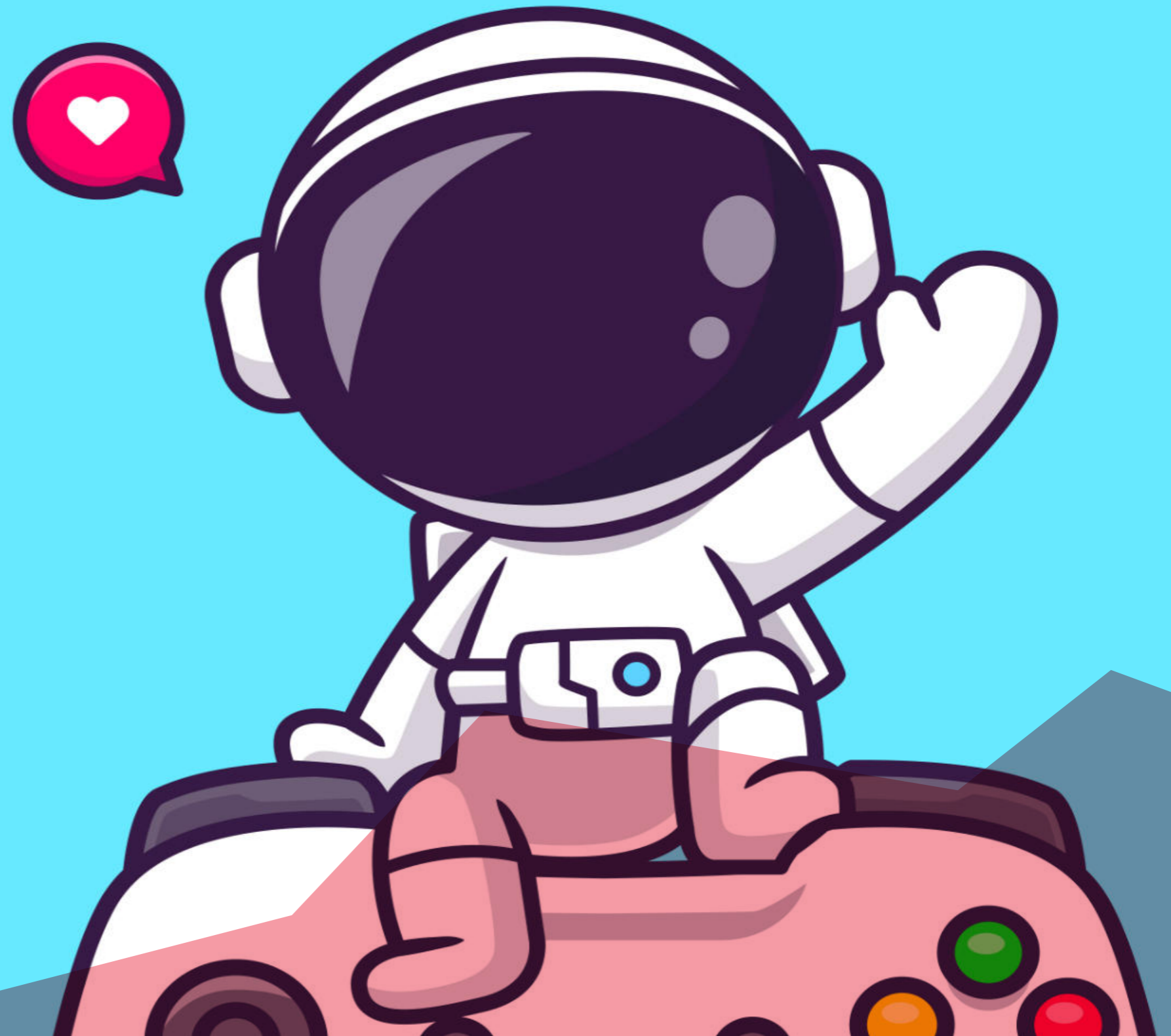
8

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me

GO News

Τα νέα απο το
gameover.gr



Οι τέσσερις τίτλοι του Xbox που θα κυκλοφορήσουν σε άλλες κονσόλες



Μέσω του επίσημου site του Xbox η Microsoft έδωσε τα ονόματα από τους αποκλειστικούς -μέχρι τώρα- τίτλους της κονσόλας της που θα κυκλοφορήσουν και σε άλλες πλατφόρμες. Όπως ακογόταν από τις φήμες, οι τίτλοι αυτοί θα είναι οι Pentiment, Hi-Fi RUSH, Grounded και Sea of Thieves.

Πιο συγκεκριμένα, έχουμε τα εξής στοιχεία για τις κυκλοφορίες αυτές: Το Pentiment θα περάσει σε PlayStation 5, PlayStation 4, και Nintendo Switch στις 22 Φεβρουαρίου. Το Hi-Fi RUSH θα έρθει μόνο σε PlayStation 5 στις 19 Μαρτίου. Συγκεκριμένα για αυτούς τους δύο τίτλους μάθαμε επίσης ότι θα υπάρξουν και φυσικές εκδόσεις που θα τις αναλάβει η Limited Run Games.

Το Grounded θα κυκλοφορήσει για PlayStation 5, PlayStation 4, και Nintendo Switch στις 16 Απριλίου. Τέλος, το Sea of Thieves θα κάνει την εμφάνισή του στο PlayStation 5 στις 30 Απριλίου. Και οι δύο αυτοί τίτλοι θα έχουν cross-play μεταξύ όλων των πλατφορμών, καθώς και του PC.

PlayStation: Αιφνίδια μείωση προσωπικού σε όλο τον κόσμο



Λίγο πριν την αποχώρησή του από το τιμόνι της Sony Interactive Entertainment, ο Jim Ryan επεφύλασσε μια δυσάρεστη ανακοίνωση για το προσωπικό της παγκόσμιας οικογένειας του PlayStation. Συγκεκριμένα, η PlayStation πρόκειται να μειώσει το δυναμικό της κατά 8% σε παγκόσμια κλίμακα, το οποίο σημαίνει πως περίπου 900 θέσεις εργασίας τερματίζονται άμεσα, ή πρόκειται να τερματιστούν με βάση τις τρέχουσες εργασιακές νομοθεσίες των εκάστοτε περιοχών.

Η ανακοίνωση του Ryan αναφέρει πως αρκετά PlayStation Studios πρόκειται να επηρεαστούν από αυτήν την απόφαση, συμπεριλαμβανομένων των Naughty Dog, Guerilla και Insomniac Games. Στην αντίπερα όχθη του Ατλαντικού, προβλέπεται οριστικό λουκέτο στα PlayStation London Studios, μείωση προσωπικού στο Firesprite Studio και μειώσεις σε διάφορους τομείς της Sony Interactive Entertainment Ηνωμένου Βασιλείου.

Η ανακοίνωση αυτή έρχεται εν μέσω εσωτερικών πιέσεων στη SIE. Ήδη, η Dreams Media Molecule αναγκάστηκε να προβεί σε απολύσεις προσωπικού, με τις Destiny Bungie και Naughty Dog να αναγκάζονται να κάνουν το ίδιο. Νωρίτερα αυτό το μήνα, η Sony παραδέχτηκε ότι οι πωλήσεις του PS5 δεν ανταποκρίθηκαν στις προσδοκίες κατά τη

διάρκεια του τρίτου τριμήνου του 2023, αναγκάζοντάς την να αναθεωρήσει τις προβλέψεις της προς τα κάτω, με αποτέλεσμα η μετοχή της Sony να σημειώσει μεγάλη πτώση. Και όλα αυτά γνωρίζοντας ότι περισσότεροι από 6.000 εργαζόμενοι στη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών έχουν χάσει τη δουλειά τους μέσα στο τρέχον οικονομικό έτος.

Ωστόσο, ο Hermen Hulst, επικεφαλής των PlayStation Studios, έσπευσε να δικαιολογήσει αυτήν την απόφαση. Κατά τα λεγόμενά του, η PlayStation Studios έχει αναγνωρίσει την ανάγκη για αναθεώρηση του τρόπου λειτουργίας της, καθώς οι αλλαγές στον τομέα επηρεάζουν τον τρόπο δημιουργίας και παιχνιδιών και gaming εμπειριών. Επισημαίνει ότι η προσφορά εναλλακτικών εμπειριών, όπως κοινωνικές και online εμπειρίες, καθώς και η δυνατότητα λανσαρίσματος παιχνιδιών σε περισσότερες συσκευές, απαιτεί νέες προσεγγίσεις και πόρους.

Ο Hulst εξέφρασε τη λύπη του για την ακύρωση ορισμένων projects, υπογραμμίζοντας ότι αυτή η απόφαση δεν αντανάκλα το ταλέντο ή το πάθος των μελών της ομάδας. Επεσήμανε επίσης τη δέσμευση της PlayStation Studios στη διατήρηση ενός τρόπου λειτουργίας που διέπεται από τη δημιουργικότητα, επεκτείνοντας ακόμα περισσότερο τις αγαπημένες της σειρές και προσφέροντας νέες εμπειρίες παιχνιδιού υψηλής ποιότητας στους παίκτες.

Το πρώτο trailer από το Shadow of the Erdtree DLC του Elden Ring



Σχεδόν ένα χρόνο μετά την επίσημη ανακοίνωσή του, η FromSoftware έδωσε επιτέλους στη δημοσιότητα όλες τις βασικές πληροφορίες για το DLC του Elden Ring, που έχει τον τίτλο “Shadow of the Erdtree”.

Μέσω ενός trailer στο επίσημο κανάλι της Bandai Namco είδαμε τα πρώτα πλάνα από την καινούργια περιοχή που θα υποδεχθεί του παίκτες. Το όνομα αυτής είναι Land of Shadow. Για ανοίξει η πρόσβαση σε αυτή, οι παίκτες θα πρέπει να έχουν προχωρήσει αρκετά το βασικό campaign του παιχνιδιού. Ο χάρτης αυτός θα είναι τελείως ξεχωριστός από τον βασικό χάρτη και αρκετά μεγάλος, με τον Hidetaka Miyazaki να λέει ότι τεχνικά έχουμε να κάνουμε με το ίδιο μέγεθος με αυτόν του Lands Between.

Εκεί οι παίκτες θα βρουν πολλούς νέους εχθρούς, με αποκορύφωμα δέκα βασικά bosses. Για τη μάχη με αυτούς τους εχθρούς θα υπάρξουν καινούργια όπλα, πανοπλίες, και άλλα αντικείμενα. Όπως είναι λογικό για παιχνίδι αυτού του studio, τα πάντα θα είναι “ντυμένα” με καινούργια ιστορία, που θα μας φέρει καινούργιους αντιπάλους με αποκορύφωμα τον Messmer The Impaler, ο οποίος θα είναι και ο βασικός αντίπαλος του DLC.

Το DLC θα κυκλοφορήσει στις 21 Ιουνίου για όλες τις κονσόλες που έχει κυκλοφορήσει και το βασικό παιχνίδι - PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X/S, Xbox One, και PC μέσω Steam. Θα υπάρξουν αρκετές εκδόσεις, τόσο φυσικές, όσο και ψηφιακές, με δύο από αυτές να περιέχουν το Elden Ring μαζί με το Shadow of the Erdtree σε χαμηλότερη τιμή απ’ ό,τι αν τα αγοράζαμε χωριστά. Για ακόμα μία φορά όμως, την παράσταση κλέβει η Collector’s Edition, η οποία όμως δεν θα περιέχει το βασικό παιχνίδι.

Pokemon Presents Φεβρουαρίου 2024: Όλες οι ανακοινώσεις

Μία ακόμα Ημέρα Pokemon σηματοδότησε την, ετήσια πλέον, Pokemon Presents παρουσίαση. Αυτή τη χρονιά, με μια ιδιαίτερως σύντομη σε διάρκεια παρουσίαση, η The Pokemon Company ανακοίνωσε τα σχέδιά της σχετικά με υπάρχοντες τίτλους της σειράς Pokemon, αλλά και μια εντελώς νέα κυκλοφορία. Pokemon Scarlet/Violet.

Τρία Tera Raid Battle events έχουν ανακοινωθεί για το προσεχές διάστημα. Τα Venusaur, Blastoise και Charizard επιστρέφουν ακόμα μια φορά, δίνοντας την ευκαιρία στους παίκτες που δεν τα κατάφεραν την προηγούμενη φορά, να τα πολεμήσουν και να τα πιάσουν. Τα τρία Pokemon θα είναι διαθέσιμα για μία εβδομάδα έκαστο, χωρίς να έχει επιβεβαιωθεί κάποια επανάληψη. Συνεργασία Pokemon GO με Pokemon Horizons.

Με την έλευση της νέας animated σειράς στις δυτικές αγορές, το Pokemon GO θα δίνει στους παίκτες την ευκαιρία να πιάσουν ένα Captain Pikachu που γνωρίζει την επίθεση Volt Tackle, αλλά και την ευκαιρία να αιχμαλωτίσουν τα Cerulede και Armairouge. Δύο GO snaps θα δώσουν τη δυνατότητα στους παίκτες να γνωρίσουν καλύτερα τους δύο πρωταγωνιστές του anime: τη Liko και τον Roy. Pokemon Sleep, Pokemon Masters EX, Pokemon Cafe Remix και Pokemon Unite.

Το Pokemon Sleep θα καλωσορίσει από τον Μάρτιο το Raikou, με τα υπόλοιπα legendary dogs να καταφάνουν αργότερα στην εφαρμογή. Νέα pairs θα γίνουν διαθέσιμα στο Pokemon Masters EX, αρχής γενομένης στις 28 Φεβρουαρίου από την Geeta και το Glimmora της. 1η Μαρτίου θα ακολουθήσουν ο Silver με το Tyrannitar του, ενώ ο Sygna Suit Gladeon με το Magearna θα εμφανιστούν παρέα με το ολοκαίνουριο Photo Creator mode.

Το Pokemon Cafe Remix, με τη σειρά του, θα εισάγει νέες προκλήσεις που θα βασίζονται στο Gimmighoul, ενώ στο roster των βοηθών προστίθενται τα Koraidon και Miraidon. Τέλος, στο Pokemon Unite το ντεμπούτο του έκανε ήδη το Miraidon, με το Falinks να ακολουθεί τον Απρίλιο και το Cerulede αργότερα μέσα στη χρονιά.



Pokemon Trading Card Game: Pocket

Το 2024 θα υποδεχτεί την κυκλοφορία μιας νέας εφαρμογής για κινητά - το Pokemon Trading Card Game: Pocket. Σχεδιασμένη να προσφέρει μια αυθεντική εμπειρία Pokemon TCG, η εφαρμογή θα επιτρέπει στους παίκτες να αγοράζουν και να ανοίγουν πακέτα, να ανταλλάζουν κάρτες με τους φίλους τους, αλλά και να αναμετρώνται σε μάχες. Μέσω του Immersive Card mode, ορισμένες κάρτες θα προσφέρουν στους παίκτες μια μοναδική οπτική του artwork που έχει χρησιμοποιηθεί, δίνοντάς τους την αίσθηση πως βρίσκονται “μέσα” στην κάρτα. Το Pokemon Trading Card Game: Pocket θα γίνει διαθέσιμο μέσα στη χρονιά.

Pokemon Legends: Z-A

Η πιο σημαντική, ίσως, ανακοίνωση του φετινού Pokemon Presents ακούει στο όνομα Pokemon Legends: Z-A, τον νεότερο τίτλο της σειράς Pokemon Legends. Πρόκειται για έναν τίτλο που θα κυκλοφορήσει το 2025 για το Nintendo Switch, θα μεταφέρει τους παίκτες στο πανέμορφο αστικό περιβάλλον της Lumiose City στην περιοχή Kalos, ενώ πιθανότατα θα δώσει την ευκαιρία στο Zygard να διαδραματίσει το ρόλο που δεν κατάφερε στο (φημολογούμενο, αλλά ανύπαρκτο) Pokemon Z.

Στο announcement trailer είχαμε την ευκαιρία να δούμε μερικά εικονικά Pokemon της 6ης γενιάς, συμπεριλαμβανομένων των Sylveon, Floette και Aegislash, ενώ το trailer επιβεβαιώνει την επιστροφή του μηχανισμού Mega Evolution, ο οποίος και διατηρεί περίοπτη θέση στην κοινότητα και τους παίκτες ακόμα και σήμερα. Περιμένουμε να μάθουμε περισσότερα για τον τίτλο το ερχόμενο διάστημα.

COMING
SOON

FINAL FANTASY VII
REBIRTH





THANK YOU..!

🎮🎮🎮🎮🎮

EDITION 2024

GAMEOVER