

GAMEOVER



33

23 Απριλίου
1 Μαΐου

GAMEOVER



Γιώργος Καλλίφας

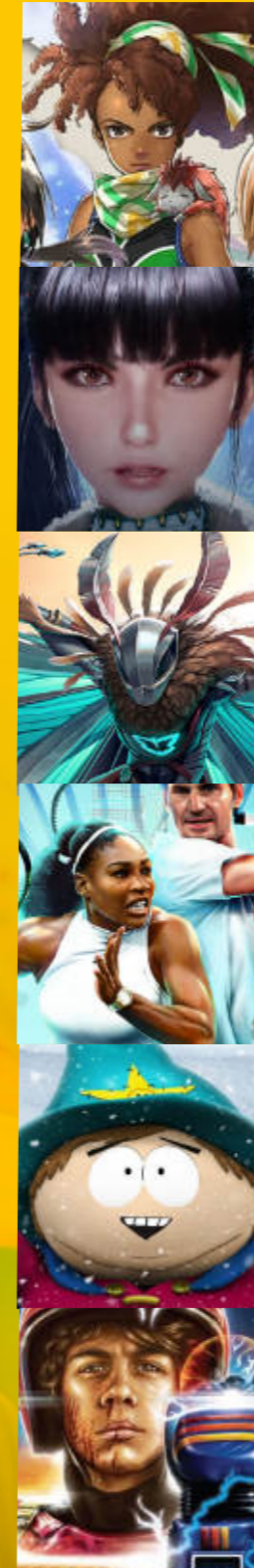
Καθώς ετοιμαζόμαστε για ένα **πολυπόθητο διάλειμμα**, που θα μας προσφέρει το **Πάσχα του 2024**, σας ετοιμάσαμε το **νέο τεύχος** του ψηφιακού περιοδικού μας. Σε αυτήν την έκδοση του **GameOver Magazine** θα βρείτε – όπως και σε κάθε τεύχος άλλωστε – **συγκεντρωμένη** την **ύλη** των τελευταίων δύο εβδομάδων, που προς **μεγάλη μας χαρά** ήταν άκρως **ενδιαφέρουσα** το τελευταίο διάστημα. Από το πολύ καλό **Stellar Blade**, μέχρι την ευχάριστη έκπληξη του **TopSpin 2K25**, το τελευταίο διάστημα είχαμε **ενδιαφέροντα** πράγματα να παίζουμε (ναι, το Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes μάς χάλασε λίγο τη συνταγή...). Μετά το Πάσχα **αναμένεται** μια σημαντική **μείωση** της **κινητικότητας** στη βιομηχανία, η οποία, ωστόσο, αναμένεται να **πατήσει πάλι “γκάζι”** από τα μισά του **Μάη** και μετά, όταν θα γίνουν διαθέσιμα άκρως **αναμενόμενα** παιχνίδια, όπως τα Hellblade 2, Paper Mario, Gestalt και F1 24.

Σας αφήνουμε να “ξεφυλλίσετε” το τεύχος 33 του GameOver Magazine, και σας **ευχόμαστε καλή Ανάσταση**. Τέτοιες ευχές και ελπίδες συνήθως αποδεικνύονται φρούδες, αλλά θα τις πούμε: μακάρι η γενικότερη κατάσταση που βιώνουμε σχεδόν όλοι μας, εντός και εκτός... γειτονιάς, να αλλάξει προς το καλύτερο.

Τεύχος 33

Επιμέλεια
Πορτούλας Ιωάννης
Νικόλας Μαρκόγλου

Reviews



Eiyuden Chronicle:
Hundred Heroes

Stellar Blade

Mixture

TopSpin 2K25

South Park:
Snow Day!

Turbo Kid

Σελ
.52
News

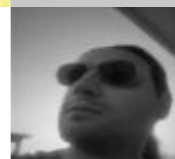




**RE
VIE
WS**



REVIEW



April 22, 2024

Σταυρος Λιναρδακος

Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes

Η "χρυσή εποχή" για τα JRPGs ήταν τα 90's, όπου εκείνο το διάστημα πολλά ιαπωνικά στούντιο έδιναν εξαιρετικούς τίτλους του είδους. Είχαμε μια εποχή, όπου η τότε Square Soft εδραίωνε τα Final Fantasy και Dragon Quest, και παράλληλα δημιουργούσε και ρίσκαρε με νέα IPs, τα οποία απέκτησαν μεγάλη αποδοχή (βλ. περίπτωση Chrono Trigger, Parasite Eve κ.λπ.).

Βέβαια, εταιρείες όπως οι Sega και Capcom είχαν ήδη ξεκινήσει τα βήματά τους με τα Phantasy Star και Breath of Fire αντίστοιχα. Μην ξεχνάμε και τη Bandai Namco, όπου ξεκινούσε με τη πιο εφηβική-shonen σειρά των Tales of. Οπότε, για εκείνη την εποχή ήταν λογικό και για την Konami να ασχοληθεί με την κατηγορία των JRPGs. Έτσι λοιπόν, το ιαπωνικό στούντιο δημιούργησε μια ομάδα, στα μέλη της οποίας είχαν ενταχθεί ο Yoshitaka Murayama και η Junko Kawano.

Ως νεοσύστατη ομάδα, η πρώτη ανάθεσή της ήταν να φτιάξει έναν τίτλο για την πρώτη κονσόλα της Sony, οπότε Murayama και Kawano αποφάσισαν να φτιάξουν ένα RPG, το οποίο θα μπορούσε να ανταγωνιστεί και να σταθεί απέναντι στα "θηρία" του χώρου, τα Final Fantasy και Dragon Quest.

Βέβαια, ο Murayama δεν είχε ενθουσιαστεί από την άχαρη απόδοση των τρισδιάστατων πολυγώνων, οπότε διάλεξε ως κατεύθυνση παρουσίασης τη δισδιάστατη οδό και την τεχνική των sprites. Για σενάριο, μολονότι μπορούσε να εμπνευστεί από διάφορες ιαπωνικές πηγές Manga τις οποίες διάβαζε, δεν το έκανε και αντί αυτού προτίμησε ως μούσα του την κινέζικη νουβέλα του Water Margin, όπου πρόβαλλε την πορεία της επανάστασης 108 ατόμων ενάντια στη κυβέρνηση.



Στα γρήγορα

Το Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes είναι πνευματικός διάδοχος της θρυλικής JRPG σειράς Suikoden, η οποία ξεχώριζε για το ώριμο ύφος γραφής και για το μεγάλο cast ηρώων. Το Eiyuden Chronicle Rising, παρόλο που είναι παράπλευρος τίτλος και τα γεγονότα του λαμβάνουν χώρα στον ίδιο κόσμο του Hundred Heroes, δεν αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση για να ασχοληθεί κάποιος με αυτό.

Στο Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes, χρησιμοποιείται ο συνδυασμός του παραδοσιακού συστήματος μάχης σειράς (turn-based) και τυχαίων μαχών (random encounters). Στην ίδια τη μάχη χρησιμοποιούμε έξι χαρακτήρες. Ο τίτλος είναι πνευματικός διάδοχος κυρίως στο θέμα του game design, τουτέστιν, χρειάζεται εξερεύνηση για να στρατολογήσετε τους 120 ήρωες. Τέλος, το παιχνίδι υποφέρει από αρκετά τεχνικά προβλήματα, που επηρεάζουν μέχρι και τη πρόοδό μας, και παράλληλα το σενάριο και οι χαρακτήρες δύσκολα θα κρατήσουν το ενδιαφέρον των βετεράνων του είδους.

Με αυτόν το τρόπο ξεχώρισε το Suikoden από άλλους τίτλους του είδους και κέρδισε τα βλέμματα του κοινού, αφού οι τίτλοι απευθύνονταν σε πιο ενήλικο κοινό και επικεντρώνονταν γύρω από πολιτική διαφθορά και πολέμους, τα οποία δένουν με το fantasy χαρακτηριστικό των True Runes (τα οποία επιτρέπουν τη χρήση για ξόρκια).

Κάπως έτσι ξεκίνησε η πορεία του Murayama, ο οποίος δημιούργησε τη θρυλική σειρά Suikoden και έγραψε την ιστορία για τα πρώτα παιχνίδια της σειράς. Στην πορεία, και μετά την τεράστια αποδοχή που γνώρισε η σειρά από το Suikoden II και έπειτα, ο Murayama (σύμφωνα με συνέντευξή του) είχε ως στόχο – μετά από τη δεκαετή δέσμευσή του με την Konami – να αποχωρήσει και να γίνει ελεύθερος επαγγελματίας.

Τη σκυτάλη πήρε η Kawano, η οποία ανέλαβε την αντίστοιχη επιμέλεια για τα Suikoden IV και Suikoden Tactics. Παράλληλα, όπως φαντάζεστε, ο Murayama, ίδρυσε το δικό του στούντιο, το Blue Moon, με το οποίο υλοποίησε διάφορα projects. Το 2020, σε συνεργασία με τη Kawano και άλλα μέλη, που συνέβαλαν στη δημιουργία των Suikoden, ανακοίνωσαν το Kickstarter project με την ονομασία "Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes", το οποίο θα αποτελούσε πνευματικό διάδοχο των Suikoden.

Αυτό ήταν μια τεράστια έκπληξη για τους φίλους της σειράς, η οποία σταμάτησε (για τους βασικούς αριθμημένους) τίτλους με το Suikoden V το 2006. Λογικό επακόλουθο ήταν να επιτευχθούν οι βασικοί στόχοι της καμπάνιας σε ελάχιστο χρόνο (περίπου τέσσερις ώρες), ώστε να αναπυχθεί ο τίτλος.

Όλα τα παραπάνω ήταν μια εισαγωγή για να γνωρίσετε έναν εξαιρετικό δημιουργό, τον Yoshitaka Murayama, ο οποίος απεβίωσε στις 6 Φεβρουαρίου του 2024. Τώρα, με την κυκλοφορία του Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes, έχουμε έναν πνευματικό διάδοχο των παραπάνω τίτλων, ο



ο οποίος ίσως λειτουργήσει ως κίνητρο για να δει ο κόσμος την παρακαταθήκη που άφησε αυτός ο εξαιρετικός δημιουργός.

Μετά από τον παραπάνω πρόλογο, θα αναπτύξουμε τις εντυπώσεις μας από το Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes, ούτως ώστε να διατυπώσουμε και να σας παρουσιάσουμε για το αν στέκεται επάξια ως πνευματικός διάδοχος των Suikoden. Σε αυτό το σημείο καλό είναι να τονίσουμε πως το Eiyuden Chronicle Rising, το οποίο είναι παράπλευρος τίτλος, ανήκει στον ίδιο κόσμο του Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes. Αυτό σε άλλη περίπτωση θα σήμαινε πως θα έπρεπε να είχατε ασχοληθεί με το πρώτο παιχνίδι.

Η δική μας άποψη είναι πως δεν είναι απαραίτητο να γνωρίζετε τα γεγονότα του Rising για να ασχοληθείτε με το Heroes, αφού οι δευτερεύοντες χαρακτήρες δεν έχουν καμία τρομερή ανάπτυξη, πράγμα που σημαίνει πως όταν τους γνωρίσετε στο Hundred Heroes, δεν θα έχετε χάσει κάποιο σημαντικό υπόβαθρο από την ιστορία τους. Η ιστορία του Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes μάς βρίσκει στο κόσμο του Allraan, όπου εκεί ο τίτλος προβάλλει το συμβούλιο όλων των εθνών του κόσμου, τα οποία ανήκουν σε ένα πολιτικό σώμα ονόματι "League of Nations" και βρίσκονται σε περίοδο ειρήνης και συνεργασίας με την αυτοκρατορία Galdean, με την οποία συνορεύουν.

Εμείς ακολουθούμε τα βήματα του Nowa, ο οποίος προέρχεται από ένα μικρό χωριό και είναι μέλος της φρουράς της Eltisweiss. Η φρουρά αναλαμβάνει μια αποστολή συνεργατικού ύφους με την αυτοκρατορία, η οποία στέλνει τον δεύτερο ήρωα και πρωταγωνιστή Seign, με στόχο να ανακαλύψουν Primal Lens σε μια ανεξερεύνητη περιοχή.

Η ιστορία, από ό,τι καταλαβαίνετε από τα παραπάνω, βαδίζει σε ασφαλή, κλισέ μονοπάτια, αφού στο παραπάνω συμβούλιο εθνών συμμετέχει και η αυτοκρατορία Galdean, η οποία αναζητά την αφορμή για δύναμη και πόλεμο. Βέβαια, δεν θα

αναφέρουμε περισσότερα για το πώς εξελίσσεται η ίδια η ιστορία, ώστε να μη σας επηρεάσουμε (με spoilers) την εμπειρία

Από την άλλη πλευρά, για αυτούς που μπορεί να αναρωτηθούν αν αυτά τα τόσο κλισέ μονοπάτια υπήρχαν στα Suikoden, η απάντηση είναι πως δεν υπήρχαν. Ας δούμε γιατί.

Στο Suikoden 3 είχαμε από την αρχή την επιλογή των τριών διαφορετικών ηρώων, οι οποίοι ήταν από διαφορετικές κοινωνικές τάξεις, πράγμα που εμβάθυνε πολύ στα γεγονότα και ιστορία του τίτλου, αφού αποκτούσαμε διαφορετικές οπτικές γωνίες.

Στο Suikoden 4 – παρόλο που είναι ο πιο αδύναμος τίτλος της σειράς (για αρκετούς λόγους) – είχαμε τουλάχιστον ένα ενδιαφέρον στο σενάριο, με τον ρόλο της τιμωρίας (Rune of Punishment), ο οποίος χρησιμοποιεί την ενεργεία ζωής του κατόχου του, στο σημείο να τον οδηγεί στο θάνατο και να κλειδώνει τις αναμνήσεις μέσα του,

μέχρι να βρει τον επόμενο κάτοχο.

Στο Suikoden 5 είχαμε ένα βασίλειο το οποίο κατέστρεψε μια πόλη με τη δύναμη του Sun Rune και έστειλε τον πρίγκηπα-ήρωα να δει την καταστροφή και να επιβεβαιώσει ότι οι επιζήσαντες νιώθουν την τιμωρία τους.

Σε κάθε τίτλο είχαμε μια ενδιαφέρουσα ιστορία, ενώ και οι δευτερεύοντες-συνοδευτικοί χαρακτήρες είχαν εξαιρετική ανάπτυξη, αποτελώντας πυλώνες για τον βουβό ήρωα, πράγμα που βοήθησε πολύ στην ανάπτυξή τους, αλλά και στην παρακολούθηση των γεγονότων.

Τώρα, στο Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes έχουμε μια ιστορία που είναι εντελώς απλοϊκή, χωρίς να παρουσιάζει ανατροπές. Συγκεκριμένα, θυμίζει εποχές παλιών τίτλων Dragon Quest, όπου απλά πηγαίναμε από πόλη σε πόλη και επιλύαμε τα προβλήματά τους. Επιπροσθέτως, οι τρεις ήρωες που προσφέρει το παιχνίδι δεν έχουν ίχνος ανάπτυξης.



Αυτό συμβαίνει διότι το παιχνίδι, για να “ανεβάσει στροφές”, χρειάζονται περίπου οχτώ ώρες. Στις διπλάσιες ώρες θα αποκτήσετε πρόσβαση και στους άλλους δυο ήρωες, πράγμα που σημαίνει πως στη μισή διάρκεια του παιχνιδιού δεν τους δίνεται ο απαραίτητος χρόνος να αναπτυχθούν, παραμένοντας αυτό που γνωρίζετε από την πρώτη στιγμή.

Συγκεκριμένα, ο Nowa, απλά εμπλέκεται σε περιπτώσεις επειδή “είναι του χαρακτήρα του”, ο Seign είναι μια απομίμηση του Roy Mustang (από το Full Metal Alchemist), όπου εκτός από την ενδυμασία, μέχρι και το τρίψιμο των δαχτύλων έχει αποδοθεί ώστε να κάνει ξόρκια, ενώ την τελευταία ηρωίδα, στο σημείο που μας τη δίνει το παιχνίδι, καλύτερα να τη γνωρίσετε μόνοι σας.

Αν και ο τίτλος εγκαταλείπει το αρχέτυπο του βουβού πρωταγωνιστή, παράλληλα εγκαταλείπει και τους δευτερεύοντες-υποστηρικτικούς χαρακτήρες, οι οποίοι είναι στο παρόμοιο άνευρο επίπεδο των πρωταγωνιστών. Βέβαια, τα παραπάνω δεν είναι τα μόνο αδύναμα σημεία του τίτλου, αφού έχουμε πάρα πολλά τεχνικά προβλήματα, τα οποία επηρεάζουν την απόδοση των γεγονότων αλλά και την πρόοδό μας.

Συγκεκριμένα, ο τίτλος έχει αρκετό aliasing, ενώ όταν γίνονται απομακρυσμένα πλάνα στα cutscenes, υπάρχει έντονη θολούρα. Επίσης, σε ορισμένα γεγονότα όπου συμβαίνουν δραματικές σκηνές, το τρέξιμο των χαρακτήρων στα cutscenes είναι σε τόσο γρήγορη ταχύτητα (fast forward x4), που αλλοιώνεται η σκηνή με αποτέλεσμα αυτό που βλέπουμε να γίνεται κωμικό.



Παράλληλα, τα autosaves δεν λειτουργούν πάντα, τα waypoints ορισμένες φορές δεν δείχνουν (ή δεν εμφανίζονται καν) το πού πρέπει να πάμε, επιλογή αποθήκευσης δεν υπάρχει στον overworld, οπότε για να είμαστε ασφαλείς, μοναδική επιλογή είναι το πανδοχείο για χειροκίνητη αποθήκευση. Βέβαια, το χειρότερο είναι το κόστος της προόδου. Μετά το πρώτο boss fight δεν πήγαμε σε πανδοχείο, γιατί θα προχωρούσε η ιστορία και απλά μεταβήκαμε στο μαγαζί με τα ξόρκια (lens) για να τα εξοπλίσουμε στον χαρακτήρα μας, όπου εκεί στην οθόνη του μαγαζιού, το παιχνίδι σταμάτησε να αποκρίνεται.

Έτσι, επιστρέψαμε ξανά στο boss fight και προχωρήσαμε το παιχνίδι, ώστε να κάνουμε save. Επιπλέον, προς το τέλος του παιχνιδιού, μετά από διπλή μάχη boss, πάλι χάσαμε την πρόοδό μας, αφού το παιχνίδι δεν προχωρούσε τα events. Κάπως έτσι δεν καταφέραμε να έχουμε το πραγματικό τέλος, το οποίο απαιτεί να στρατολογήσουμε και τους 120 χαρακτήρες.

Αυτό συνέβη γιατί προσπαθήσαμε να αλληλεπιδράσουμε με τους χαρακτήρες, ώστε να ενεργοποιηθεί το cutscene, αλλά το μόνο που είχαμε ήταν ένα flickering στην οθόνη. Σε αυτό το σημείο αξίζει να σημειωθεί πως τα περισσότερα από τα παραπάνω προβλήματα υπήρχαν και στη beta μορφή του τίτλου... Θα έλεγε κανείς πως οι δημιουργοί δεν έλαβαν πληροφορίες για τα προβλήματα του τίτλου.

Η επόμενη λογική σκέψη είναι πως το παιχνίδι θα σωθεί από το σύστημα μάχης. Όμως και εκεί τα πράγματα δεν είναι καλύτερα. Στο σύστημα μάχης συμμετέχουν έξι ήρωες και έχουμε το παραδοσιακό σύστημα αναμονής

σειράς, αλλά και τον κλασικό μηχανισμό των random encounters, τα οποία ωστόσο δίνουν χρόνο για εξερεύνηση και δεν κουράζουν. Στην ίδια τη μάχη δίνουμε εντολή στους ήρωες, και ανάλογα με τη σειρά προτεραιότητας, πραγματοποιείτε η μάχη, ώστε να δούμε τα όμορφα spells και βέβαια τις συνδυαστικές επιθέσεις των χαρακτήρων. Όλα αυτά έρχονται σε δεύτερη μοίρα, αφού το παιχνίδι έχει ανύπαρκτη πρόκληση, οπότε στις απλές μάχες το βάζουμε κυριολεκτικά στον αυτόματο.

Εξαιρεση αποτελούν ορισμένα boss fights, όπου καλούμαστε να ξοδέψουμε μια από τις κινήσεις μας στο gimmick που επηρεάζει το πεδίο της μάχης προς όφελος μας. Δηλαδή, σε κάποιες μάχες καλούμαστε να χτυπήσουμε έναν μοχλό ώστε να κουνηθεί ένας γερανός για να ρίξει μια πέτρα, ή να ανοίξουμε μια πόρτα για να φύγει το νερό, αλλά και διάφορα άλλα που θα αφήσουμε να ανακαλύψετε μόνοι σας.

Το Hundred Heroes προσφέρει και hard δυσκολία, στην οποία δεν αλλάζουν και πάρα πολλά, εκτός από ορισμένες κινήσεις και καλύτερα στατιστικά στους εχθρούς, οπότε μάλλον στις μάχες με τα bosses μπορεί να βρείτε μια μικρή πρόκληση. Γενικά, φαίνεται πως και οι ίδιοι οι δημιουργοί δεν γνώριζαν πώς να διαχειριστούν την πρόκληση, αφού από ένα σημείο και μετά (εκτός και αν είχαμε να κάνουμε με bug...), το παιχνίδι σταμάτα μέσα από τα καταστήματά του να πουλάει αντικείμενα που δίνουν πόντους στη μπάρα υγείας.

Παρόλο που το παιχνίδι έχει συνεχόμενες μάχες, σε ορισμένα σημεία προσφέρει πράγματα, όπως ξεκούραση, αντικείμενα και save points, ενώ σε άλλες συνεχόμενες



Στο σύστημα μάχης συμμετέχουν έξι ήρωες και έχουμε το παραδοσιακό σύστημα αναμονής σειράς, αλλά και τον κλασικό μηχανισμό των random encounters, τα οποία ωστόσο δίνουν χρόνο για εξερεύνηση και δεν κουράζουν.



μάχες δεν συμβαίνει το ίδιο. Κάτι παρόμοιο διαπιστώσαμε ότι συμβαίνει με το gimmick μηχανισμό στις μάχες με τα bosses, αφού από ένα σημείο και έπειτα και αυτές οι μάχες μπαίνουν στον αυτόματο, αφού δεν χρειάζεται καν να επέμβουμε.

Για τους τολμηρούς καλό είναι να ειπωθεί πως υπάρχουν και παραμετροποιήσεις στη μάχη, που ίσως κάνουν το παιχνίδι πιο δύσκολο. Από εκεί και πέρα, η εκτίμησή μας είναι πως το Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes αποτελεί πνευματικό διάδοχο της σειράς Suikoden μόνο σε ό,τι αφορά το game design.

Ο τίτλος σαφώς προωθεί την εξερεύνηση – δεν υπάρχει bestiary και quest log, οπότε για να βρείτε τους χαρακτήρες χρειάζεται ψάξιμο και διατήρηση σημειώσεων, αφού ο καθένας από αυτούς για να ενταχθεί απαιτεί τα δικά του κριτήρια. Δεν απουσιάζει και η διαχείριση των αντικειμένων, αφού η τσάντα σας γεμίζει συχνά, οπότε θα πρέπει να τα αφήνετε στη βάση σας. Παράλληλα, το χτίσιμο της πόλης-κάστρο σας δεν πάει στον αυτόματο, όπως στα Suikoden, αφού χρειάζεται να δώσετε ορισμένα υλικά που συλλέγετε στα γραμμικά dungeons.

Ορισμένοι χαρακτήρες ανήκουν στην “easter egg” κατηγορία, δηλαδή εκτός από την εξάδα που έχουμε στη μάχη, μπορούμε να τοποθετήσουμε και έναν έβδομο, ο οποίος μας παρέχει μια παθητική ικανότητα, όπως περισσότερα χρήματα από τις μάχες, μεγαλύτερη ταχύτητα στο περιβάλλον και διάφορα άλλα.

Με την εξερεύνηση θα ανακαλύψετε και τα διάφορα mini games, που περιλαμβάνουν ψάρεμα, παιχνίδι καρτών, παιχνίδι με σβούρες και διάφορα άλλα. Υπάρχουν και μάχες τακτικής, αλλά δεν χρειάζεται να

αναφέρουμε και πολλά, αφού και αυτές έχουν ανύπαρκτη πρόκληση. Την επανεμφάνισή τους κάνουν και οι μονομαχίες (duels), όπου απλά καλούμαστε να πραγματοποιήσουμε επίθεση, αντεπίθεση και κίνηση ισχυρής επίθεσης (attack, counter, break), τα οποία ανακαλύπτουμε από τους διαλόγους των χαρακτήρων που λαμβάνουν μέρος στη μονομαχία.

Πρέπει όμως να αναφερθούμε και στα θετικά χαρακτηριστικά του τίτλου, τα οποία είναι το όμορφο εικαστικό και ο σχεδιασμός χαρακτήρων της Kawano. Αξίζει δε, να σημειωθεί πως υφίσταται αρκετή ποικιλία σε εχθρούς, πόλεις και περιοχές, οι οποίες συνοδεύονται από όμορφες μελωδίες.

Προς το τέλος της ιστορίας, που υφίσταται η κλιμάκωση, ο τίτλος προσφέρει δυο τελευταία μεγάλα dungeons, που θυμίζουν καλές εποχές Suikoden. Η διάρκεια του παιχνιδιού για το κανονικό τέλος αγγίζει τις 33 ώρες και σίγουρα θα απαιτούνται οι διπλάσιες για τη στρατολόγηση όλων των χαρακτήρων, ούτως ώστε να επιτευχθεί το πραγματικό τέλος.

Εν κατακλείδι, το Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes προτείνεται αυστηρώς προς του παίκτες που γνωρίζουν τη σειρά Suikoden καλά και ολοκλήρωσαν το Suikoden IV. Και τονίζουμε το Suikoden IV, διότι μέσα από αυτό σίγουρα θα έχουν αποκτήσει την αναγκαία εμπειρία, υπομονή και αντοχή για να ανταπεξέλθουν σε αυτά που θα συναντήσουν στο Hundred Heroes...



Το Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes

κυκλοφορεί από τις 23/4/24 για PS5, PS4, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από τη CD Media.



The Good

Όμορφο εικαστικό και καλό OST.

Ποικιλία περιοχών και εχθρών.

Τα δύο τελευταία dungeons.



The Bad

Τρεις αδιάφοροι κεντρικοί ήρωες.

Πλήθος τεχνικών προβλημάτων, με ορισμένα εξ' αυτών να κοστίζουν στην πρόοδο του παιχνιδιού.

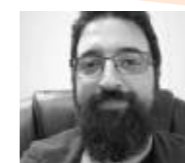
Ανύπαρκτη πρόκληση.

**Eiyuden
Chronicle:**
Hundred Heroes

5

ΔΕΙΤΕ
ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me ↗



April 24, 2024

Νικόλας Μαρκογλου

Stellar Blade

Είναι ιδιαίτερα ευχάριστη έκπληξη ότι σε ένα σχετικά μικρό χρονικό διάστημα βλέπουμε άγνωστες ομάδες ανάπτυξης -και μάλιστα και οι δύο από την Νότια Κορέα- να μπαίνουν στα βαθιά προσφέροντας αξιόλογους και ποιοτικούς τίτλους σε ένα ιδιαίτερα απαιτητικό είδος. Μερικούς μήνες πριν είχαμε το Lies of P, ένα παιχνίδι που μετέφερε κάτι παραπάνω από ικανοποιητικά μία εμπειρία στα πρότυπα ενός Bloodborne και πλέον έχουμε στα χέρια μας το Stellar Blade, το οποίο με το δικό του τρόπο αποτελεί μία ακόμα εξαιρετική πρόταση για τους λάτρεις του είδους.

Εδώ βέβαια θα πρέπει να συμφωνήσουμε (αν έχει πια τόση σημασία) ότι στα soulsborne συγκαταλέγεται και το Sekiro, ίσως αν δεχθούμε μία ευρύτερη ερμηνεία των παραμέτρων που χαρακτηρίζουν το είδος. Το Stellar Blade αντλεί σαφείς επιρροές από το εξαιρετικό πόνημα της From Software, όσον αφορά στο σύστημα μάχης, ένα βασικό στοιχείο που η Shift Up το αφομοιώνει με τον δικό της τρόπο, αποφεύγοντας τον χαρακτηρισμό της αντιγραφής. Φυσικά μία από τις οφθαλμοφανείς διαφορές, πέραν του gameplay, αποτελεί το sci-fi, post-apocalyptic σκηνικό, όπου εκτυλίσσεται η δράση.

Η ιστορία μας τοποθετεί σε μία μελλοντική Γη, που την έχουν καταλάβει τερατώδεις οντότητες, ονόματι Naytiba. Παρόλο που διάφορες μικρές ομάδες ανθρώπων συνεχίζουν να ζουν κυνηγημένες στη Γη, το μεγαλύτερο κομμάτι της ανθρωπότητας έχει φύγει στο διάστημα. Η εισαγωγή μας βρίσκει στην προσπάθεια της ανθρωπότητας να ανακαταλάβει τη Γη, εξουδετερώνοντας τα Naytiba. Εμείς παίρνουμε τον ρόλο της Eve, η οποία αποτελεί μέρος της ομάδας κρούσης που έρχεται από τις δυνάμεις των διαστημικών αποικιών.



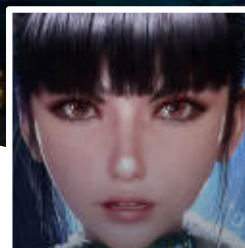
Στα γρήγορα

ο Stellar Blade μάς τοποθετεί σε μια μελλοντική Γη κατακλυσμένη από τους Naytiba, τερατώδεις οντότητες που έχουν επιβάλει την κυριαρχία τους. Παρόλο που μικρές ομάδες ανθρώπων εξακολουθούν να επιβιώνουν στη Γη, η πλειονότητα της ανθρωπότητας έχει εγκαταλείψει τον πλανήτη για το διάστημα. Η Eve ανήκει σε μια ομάδα από τις διαστημικές αποικίες και συμμετέχει σε μια αποστολή για την ανακατάληψη της Γης, καταπολεμώντας τους Naytiba.

Το παιχνίδι συνδυάζει δράση και φιλοσοφικά θέματα, όπως η φύση του ανθρώπου και η ελευθερία της βούλησης. Παρόλο που προσπαθεί να αναδείξει αυτές τις θεματικές, η αφήγηση επικεντρώνεται κυρίως στη δράση και στη μάχη εναντίον των Naytiba. Το gameplay είναι εμπνευσμένο από το Sekiro, με ένα σύστημα μάχης που βασίζεται σε παραλλαγές του raggy και του dodge. Οι εχθροί και ιδίως τα bosses προσφέρουν ποικιλία κινήσεων, απαιτώντας στρατηγική αντιμετώπιση. Η δυσκολία αυξάνεται σταδιακά, ενώ η Eve διαθέτει ένα εκτενές σετ κινήσεων. Το παιχνίδι προσφέρει επίσης πλούσιο bestiary και εντυπωσιακά περιβάλλοντα, διατηρώντας το ενδιαφέρον κατά τη διάρκεια της περιπέτειας.

Το Stellar Blade προσφέρει μια απολαυστική εμπειρία παιχνιδιού, συνδυάζοντας δυναμική δράση με ενδιαφέρουσες ενδυσμασίες για την ηρωίδα και ποικιλία στους εχθρούς παρέχοντας μια ενδιαφέρουσα και καλοσχεδιασμένη περιπέτεια.

Review



Αυτή η αποστολή κάθε άλλο από επιτυχής θα αποδειχθεί, καθώς απέναντι από τις ισχυρές δυνάμεις των Naytiba μόνο η Eve θα επιβιώσει, με τη βοήθεια του Adam, ενός εκ των λίγων επιζώντων που ζουν στη Γη. Η ιστορία θα ακολουθήσει την προσπάθεια της Eve να εντοπίσει τον εγκέφαλο των Naytiba ώστε να δώσει ένα τέλος στον πόλεμο. Σύντομα θα βρεθούμε και στο βασικό hub του παιχνιδιού, την Χιον, την τελευταία διασωθείσα πόλη των ανθρώπων, σε ένα περιβάλλον που εμπνέεται σε μεγάλο βαθμό από τη Ζιον του Matrix (κάτι δεν "προδίδει" τη μόνη επιρροή από την ταινία των Wachowski).

Η Χιον είναι μία τοποθεσία όπου θα επανέλθουμε πολλές φορές, βλέποντάς την να γεμίζει με όλο και περισσότερη ζωή, έπειτα από την εκπλήρωση διαφόρων κεντρικών αποστολών. Εδώ είναι που θα βρούμε και το μεγαλύτερο κομμάτι των side quests. Η Shift Up έκανε αρκετά καλή δουλειά στον εμπλουτισμό αυτών των παράπλευρων ζητούμενων με διάφορες ιστορίες.

Βέβαια, δεν λείπουν τα ιδιαίτερα απλοϊκά quests με την πλέον τυπική περιγραφή, αλλά πέραν αυτών συμπεριλαμβάνονται διάφορα quests που παρουσιάζουν ενδιαφέρον από σεναριακής πλευράς, όπως η προσπάθεια μίας μυστηριώδους φιγούρας να επαναφέρει σταδιακά την αγαπημένη του, στο πρόσωπο ενός ανδροειδούς, που του έχει απομείνει ουσιαστικά μόνο το κεφάλι.

Υπάρχει ένας πλούσιος αριθμός από side quests και ένας καλός καταμερισμός μεταξύ αυτών που υπάρχουν απλά για να υπάρχουν και αυτών που είναι επιμελημένα, αποδίδοντας καλογραμμένες ιστορίες, διανθίζοντας την Χιον με χαρακτήρες που έχουν τα δικά τους προσωπικά θέματα.

Ανεξαρτήτως της διακύμανσης της ποιότητας γραφής των side quests, η πλειοψηφία τους έχει ουσιαστικό λόγο ύπαρξης, μεταφέροντάς μας



συνήθως σε προαιρετικές και ξεχωριστές περιοχές (σε οπτικό και δομικό επίπεδο), τοποθετώντας μας σε δουλεμένες συγκρούσεις με side-bosses ή έξυπνα τοποθετημένες ομάδες εχθρών. Είναι μάλλον χαρακτηριστικό ότι ορισμένες από τις πλέον ενδιαφέρουσες περιοχές για το θέμα της εξερεύνησης, αλλά και στο εικαστικό τους κομμάτι, αποτελούν μέρος αυτών των προαιρετικών τμημάτων.

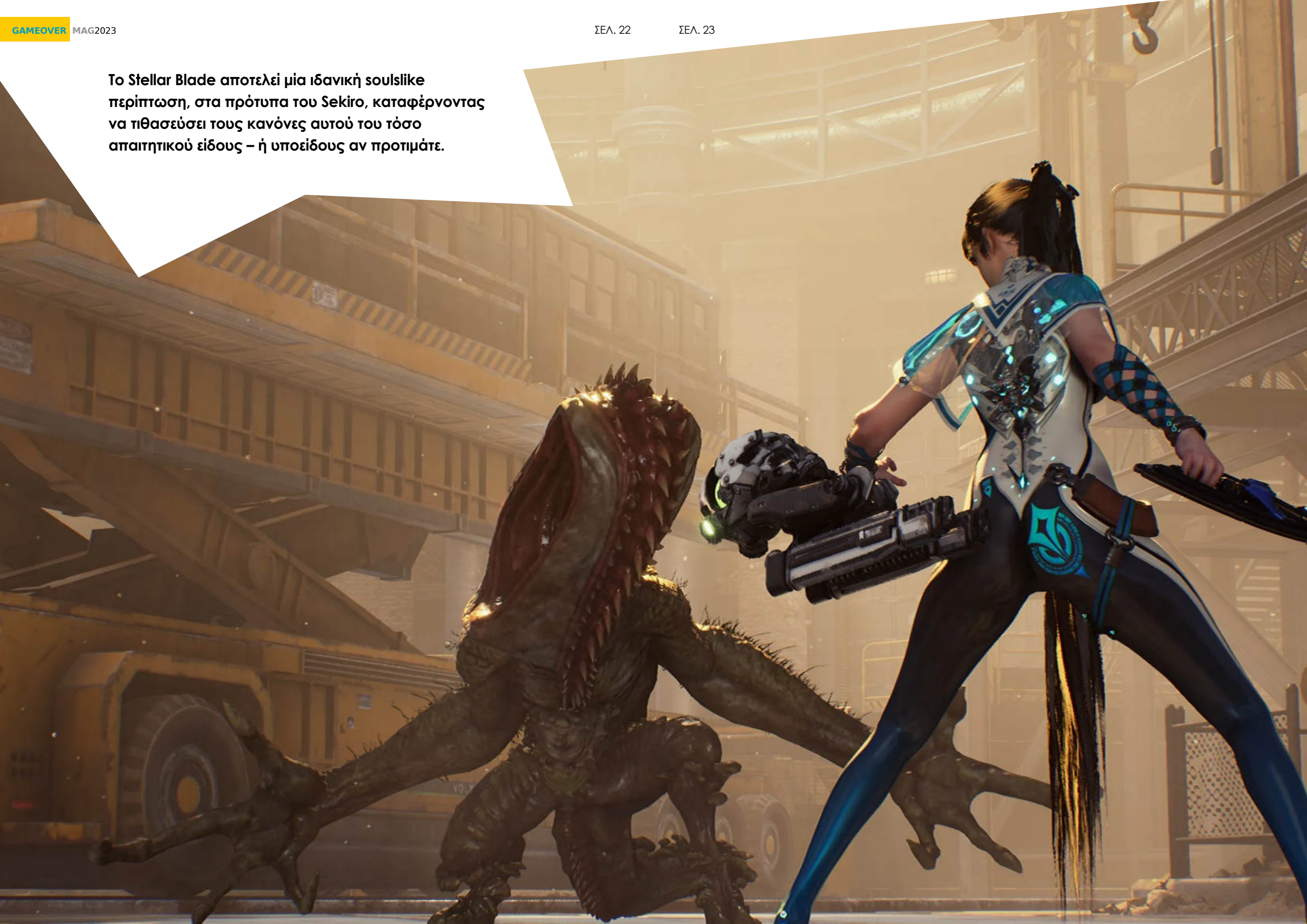
Από την άλλη πλευρά, έχουμε το κεντρικό σενάριο, όπου παρακολουθούμε την Eve να συνεργάζεται με τον Adam καθώς και με την ηγετική μορφή της Χιον, το γηραιό cyborg Orca, προκειμένου να εντοπίσουν τα ισχυρότερα Naytiba, η εξόντωση των οποίων θα σημάνει το τέλος του πολέμου. Σε διάφορα σημεία επιχειρείται να δημιουργηθεί μυστήριο πίσω από χαρακτήρες και συμβάντα, αλλά τελικά οι απαντήσεις και οι αποκαλύψεις είναι κάτι περισσότερο από τηλεγραφημένες, αδυνατώντας να προκαλέσουν την παραμικρή αίσθηση.

Παρόλο που επιχειρεί σε σημεία να προσφέρει τροφή για φιλοσοφικά ερωτήματα σχετικά με τη φύση του ανθρώπου και την ελευθερία της βούλησης, είναι κάτι που το μεταφέρει εντελώς επιφανειακά, ίσως σαν αναγκαιότητα για να πείσει ότι εμπνέεται από το Nier Automata.

Ως εκ τούτου, ενώ στο μεγαλύτερο μέρος της περιπέτειας η γραφή λειτουργεί ικανοποιητικά για να καθοδηγήσει τη δράση αλλά και να εμπλουτίσει τον κόσμο του Stellar Blade, τα τελευταία τμήματα της κεντρικής ιστορίας καταλήγουν απλά αδιάφορα, σε σημεία ελαφρώς μπερδεμένα και εν τέλει αδυνατούν να δημιουργήσουν την απαραίτητη συναισθηματική και συγκρουσιακή κορύφωση.

Το ατυχές κλείσιμο της ιστορίας θα λέγαμε ότι αποτελεί ένα -ελαφρώς μικρό- αγκάθι σε μία εκτενή περιπέτεια, που κρατάει αμείωτο το ενδιαφέρον από την αρχή έως το τέλος μέσω του ποιοτικότερου gameplay και της

Το Stellar Blade αποτελεί μία ιδανική soulslike περίπτωση, στα πρότυπα του Sekiro, καταφέρνοντας να τιθασεύσει τους κανόνες αυτού του τόσο απαιτητικού είδους – ή υποείδους αν προτιμάτε.



καλοδουλεμένης εξερεύνησης. Όπως αναφέραμε και στην εισαγωγή, το Stellar Blade παίρνει πολλά μαθήματα από το Sekiro, περιέχοντας ένα σύστημα μάχης που εμπνέεται από διάφορα νευραλγικά στοιχεία του.

Το parry αποτελεί μία βασική ικανότητα που πρέπει να ιθασεύσει ο κάθε παίκτης, αν και τα dodges αποτελούν και αυτά μία βιώσιμη τακτική. Το gamplay είναι με τέτοιο τρόπο δομημένο, ώστε parry και dodge να αποτελούν δύο αμυντικές ικανότητες που μπορούν να εναλλάσσονται με ευκολία, οδηγώντας σε όμορφες χορογραφίες στη μάχη.

Όπως και στο Sekiro, έτσι και εδώ το αμυντικό παιχνίδι εμπλουτίζεται με ειδικές κινήσεις, στα πρότυπα του mikiri, όπου δηλαδή ορισμένες ειδικά χρωματισμένες εχθρικές κινήσεις μπορούν να αποφευχθούν αποκλειστικά και μόνο με το dodge, κρατώντας ανάλογα τον μοχλό προς τα εμπρός ή προς τα πίσω. Η απόκριση όλων αυτών των κινήσεων είναι άμεση, επιτρέποντάς μας να εκτελούμε dodges και parries ακόμα και εν μέσω combos, δίνοντας ιδανικά την αίσθηση ότι έχουμε τον πλήρη έλεγχο της Eve.

Εδώ θα πρέπει να τονίσουμε πως, παρότι παραπέμπει έντονα στο Sekiro, ο βαθμός πρόκλησης στο Normal (το Hard ξεκλειδώνεται έπειτα από τον τερματισμό) είναι ιδιαίτερα βατός για τα δεδομένα του είδους. Η ενέργεια της Eve συγχωρεί πολλά χτυπήματα, τα healing potions είναι υπεραρκετά (ιδίως αν συμπεριλάβουμε και τα εξτρά που γίνεται να αγοράσουμε) και οι ειδικές αποφυγές που απαιτούνται σε

ορισμένους εχθρούς, μας δίνουν αρκετό χρόνο και οπτικές ενδείξεις για να τις εκτελέσουμε επιτυχώς.

Στα παραπάνω θα πρέπει να προσθέσουμε ότι οι εχθροί – και ιδίως τα bosses – έχουν μία σεβαστή ποικιλία από κινήσεις, τις οποίες ωστόσο είναι σχετικά εύκολο να τις μάθει κανείς ώστε να αντιδρά αναλόγως. Δεν προσπαθούμε να πείσουμε φυσικά ότι το Stellar Blade είναι ένα απλό hack 'n slash, καθώς παραμένει ένα απαιτητικό παιχνίδι. Συγκρίνουμε ξεκάθαρα την εμπειρία που προσφέρουν ανάλογοι τίτλοι του είδους, και ως προς αυτό θα λέγαμε ότι το Stellar Blade αποτελεί μία από τις πλέον βατές προτάσεις.

Ο βαθμός δυσκολίας αυξάνεται με ομαλό τρόπο, σε μία περιπέτεια όπου οι σκόπελοι (είτε μέσω boss fights είτε μέσω αδυσώπητων κομματιών) απουσιάζουν, κάτι που λειτουργεί θετικά για τη ροή της δράσης και τη σταδιακή εκμάθηση του gamplay. Αν και η Eve έχει ένα και μόνο ένα melee όπλο, το ενεργειακό σπαθί της, το σύστημα μάχης περιέχει ένα σεβαστό ρεπερτόριο από ξεχωριστά combos, που εμπλουτίζονται με διάφορες εξτρά ειδικές επιθέσεις.

Η stamina μπορεί να απουσιάζει πλήρως, αλλά από την άλλη υπάρχει μια ειδική μπάρα ενέργειας, η οποία μας επιτρέπει να εκτελούμε ορισμένες ειδικές κινήσεις, προσθέτοντας πόντους στη στρατηγική χρήση αυτών των κινήσεων. Το τυπικό αλλά εκτενές skill tree περιέχει μία καλή γκάμα από ουσιαστικά βοηθήματα που δύναται να ξεκλειδώσουμε, οδηγώντας έτσι σε μία απτή αίσθηση της εξέλιξης της Eve.

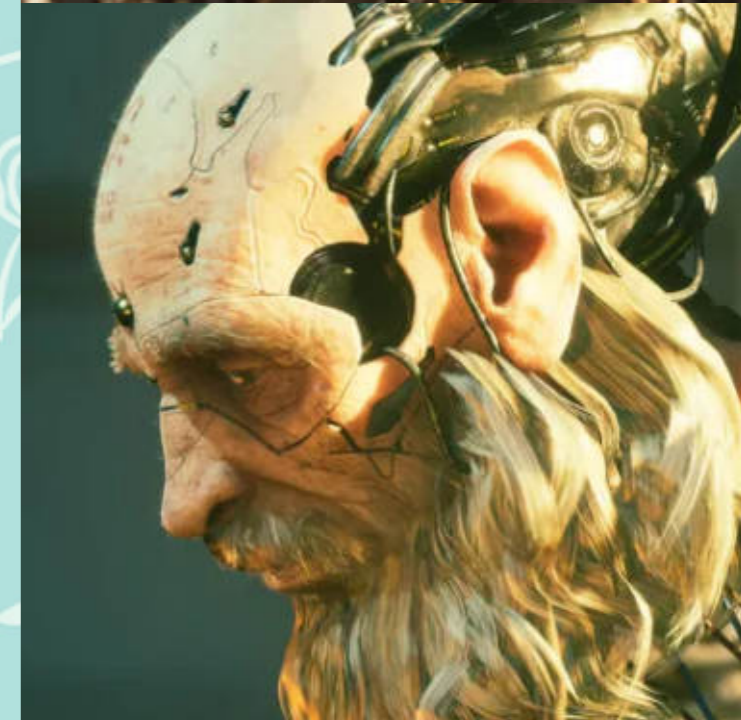
Ιδιαίτερα καλή δουλειά έχει γίνει και στο

bestiary, προσφέροντας μία χορταστική ποικιλία εχθρών, μεταξύ τεράτων, cyborgs και άλλων τερατουργημάτων. Στις περίπου 40 ώρες που διήρκησε η περιπέτεια, η Shift Up κατάφερε να μας φέρνει αντιμέτωπους, από την αρχή έως το τέλος, με νέους τύπους εχθρών, διατηρώντας έτσι το στοιχείο της έκπληξης και υποστηρίζοντας, κάτι παραπάνω από επαρκώς, την εκτενή διάρκεια.

Προσοχή δόθηκε και στη δομή του Stellar Blade. Διάφορες από τις κεντρικές αποστολές λαμβάνουν χώρα σε εντελώς γραμμικά μονοπάτια, με κάποια μικρά παρακλάδια σε προαιρετικές περιοχές, πολλές εκ των οποίων θέλουν καλή παρατηρητικότητα για την εύρεσή τους. Σε αυτά τα τμήματα η αίσθηση της εξερεύνησης μεταφέρεται ωραία, οδηγώντας σε ουσιαστικό loot.

Εκτός όμως αυτών των βασικών αποστολών σε γραμμικά μονοπάτια, το Stellar Blade περιέχει και δύο open world τμήματα, όπου ο χάρτης ανοίγει αρκετά, επιτρέποντας πλήρη ελευθερία κινήσεων. Θα πρέπει να τονίσουμε ότι αυτά τα ανοικτά τμήματα δεν φτάνουν τις τεράστιες εκτάσεις των συνηθισμένων open world παιχνιδιών, αλλά είναι εμφανώς πιο συγκρατημένα. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι έχουν το κατάλληλο μέγεθος ώστε να μεταφέρεται έμπρακτα η αίσθηση του ανοιχτού κόσμου χωρίς να ξεφεύγει σε πρακτικές filler.

Η συντριπτική πλειοψηφία των σημείων ενδιαφέροντος στα open world τμήματα έχει ουσία ύπαρξης, καθώς αποτελούν ξεχωριστές περιοχές σχεδιαστικά, με εχθρούς που είναι τοποθετημένοι με έξυπνο

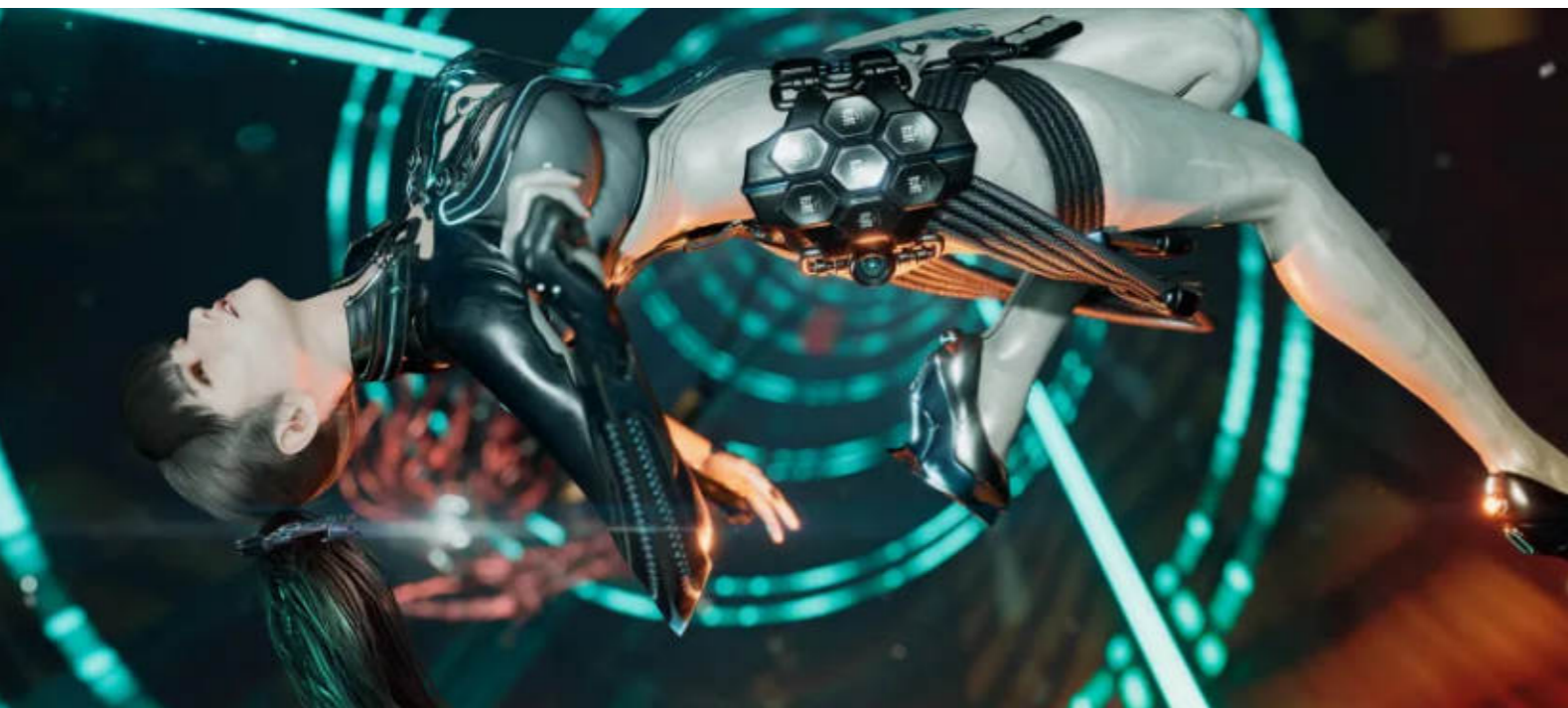


τρόπο και όχι απλά “πεταμένοι” στον ανοιχτό χώρο.

Στο θέμα της εξερεύνησης βοηθάει σημαντικά και το platforming στοιχείο, επιτρέποντας στην Eve να σκαρφαλώνει σε συγκεκριμένα σημεία και να αιωρείται από δοκούς μεταξύ διαφόρων, τυπικών είναι η αλήθεια, platforming ελιγμών. Ωστόσο, αυτοί οι καθιερωμένοι platform μηχανισμοί δένουν κατάλληλα με την περιήγηση, ώστε να ωθούν στη συνεχή παρατηρητικότητα του γύρω χώρου για τον εντοπισμό πιθανών

όμορφα και λεπτομερή περιβάλλοντα, μεταξύ της αστικής και ρημαγμένης αρχικής περιοχής και της περισσότερο wasteland, τύπου Mad Max, περιοχής που ακολουθεί. Δεν θα λέγαμε ότι είδαμε κάτι πραγματικά πρωτόγνωρο, αλλά από την άλλη πλευρά έστω και αυτές οι γνώριμες, post-apocalyptic εικόνες αποδίδονται όμορφα και με ποικιλία.

Φυσικά, ειδική αναφορά αξίζει η χαρακτήρας της Eve, στην οποία οι δημιουργοί έδωσαν τη δέουσα προσοχή



κρυμμένων διαδρομών τόσο στο έδαφος όσο και σε μεγαλύτερα ύψη.

Όλα τα παραπάνω στοιχεία καθιστούν το Stellar Blade ως ένα απολαυστικό παιχνίδι του είδους, που παράλληλα έχει τη δική του ταυτότητα χάρη στο πάντρεμα της συνολικής εμπειρίας με τα έντονα sci-fi και post-apocalyptic στοιχεία. Σε εικαστικό επίπεδο, ο κόσμος του Stellar Blade αποδίδει

προκειμένου να μεταφερθεί ως όσο πιο σέξι γίνεται. Ως προσωπικότητα, η Eve είναι ήπιων τόνων, ερχόμενη σχεδόν ως μία αντίθετη περίπτωση από αυτήν της Bayonetta από την άποψη του ταπεραμέντου. Η προσοχή που δώσανε στο κομμάτι του “sexiness” της Eve είναι εμφανές και από τις δεκάδες ενδυμασίες, η πλειοψηφία των οποίων έχουν ως στόχο να αναδείξουν το καλλίγραμμο σώμα της

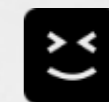
πρωταγωνίστριας.

Εν τέλει, έχουμε μία δυναμική ηρωίδα που κατακρεουργεί με περίσσεια χάρη τα κάθε λογής τέρατα, που παράλληλα απεικονίζεται με εντελώς απενοχοποιημένο σέξι τρόπο. Είναι κάτι που το υποστηρίζουν πλήρως οι δημιουργοί, αποτελώντας αναπόσπαστο κομμάτι της ταυτότητας ενός παιχνιδιού που ταυτόχρονα περιέχει δουλεμένο gameplay, level design και οπτικό τομέα.

Το βασικότερο παράπτωμα που μπορούμε να εντοπίσουμε στο Stellar Blade είναι το κομμάτι της άνευρης κεντρικής ιστορίας, κάτι που ευελπιστούμε ότι θα το αναγνωρίσουν οι δημιουργοί ώστε να προσφέρουν κάτι πραγματικά βαθύτερο και πιο ευφάνταστο σε ένα πιθανό sequel.

Πέραν αυτού, το Stellar Blade αποτελεί μία ιδανική soulslike περίπτωση, στα πρότυπα του Sekiro, καταφέροντας να τιθασεύσει τους κανόνες αυτού του τόσο απαιτητικού είδους – ή υποείδους αν προτιμάτε. Η συνολική εμπειρία καταφέρνει να αποκτήσει τη δική της ταυτότητα και να αφήσει το δικό της αποτύπωμα στο είδος μέσα από τον όμορφο sci-fi, post-apocalyptic σχεδιασμό, αλλά και τα καλοδουλεμένα και απολύτως ταιριαστά open world τμήματα. Οι φαν του είδους θα πρέπει να το έχουν στο στόχαστρό τους.

To Stellar Blade κυκλοφορεί από τις 26/4/24 για PS5. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από το PlayStation Greece.



The Good

Καλοδουλεμένο σύστημα μάχης, στα πρότυπα του Sekiro

Εκτενές bestiary που προσφέρει εκπλήξεις ακόμα και μετά από δεκάδες ώρες.

Ιδανική η εναλλαγή μεταξύ γραμμικών και open world κομματιών.

Η αίσθηση της εξερεύνησης αποδίδεται πολύ καλά.



The Bad

Η βασική πλοκή δεν προσφέρει εκπλήξεις αλλά ούτε και κάτι πραγματικά πρωτότυπο.

Αν και είναι σίγουρα ένα όμορφο και ποικιλόμορφο παιχνίδι, δεν υπάρχει κάτι φρέσκο στην αποτύπωση των περιβαλλόντων.

**Stellar
Blade**

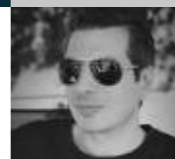
8.5

ΔΕΙΤΕ
ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me →



ΜΕΤΑ REVIEW



April 25, 2024

Χρηστος Ντινος



Mixture

Μετά τον βομβαρδισμό από δυνατές κυκλοφορίες που είδαμε τον πρώτο χρόνο ζωής του PlayStation VR 2, έχουμε περιέλθει σε μια αναπόφευκτη περίοδο ξηρασίας, με το λανσάρισμα αδιάφορων και προβληματικών games. Το Mixture αποτελεί ένα 3rd person action platformer, που ακολουθεί την πετυχημένη συνταγή των Moss, με ανάμεικτα όμως αποτελέσματα.

Η ιστορία του Mixture, λοιπόν, ξεκινάει με έναν exile knight που ονομάζεται Sora, να ανακαλύπτει ένα μενταγιόν μέσα στο οποίο βρίσκεται ο Serhairs, μια αρχαία οντότητα με γνώσεις αλχημείας. Εμείς αναλαμβάνουμε τον ρόλο του Serhairs και, συνδυάζοντας τις ικανότητες των δύο χαρακτήρων, προσπαθούμε να σταματήσουμε τις άλλες αρχαίες οντότητες από το να φτάσουν στην Πύλη του Φωτός και να βυθίσουν τον κόσμο στο σκοτάδι.

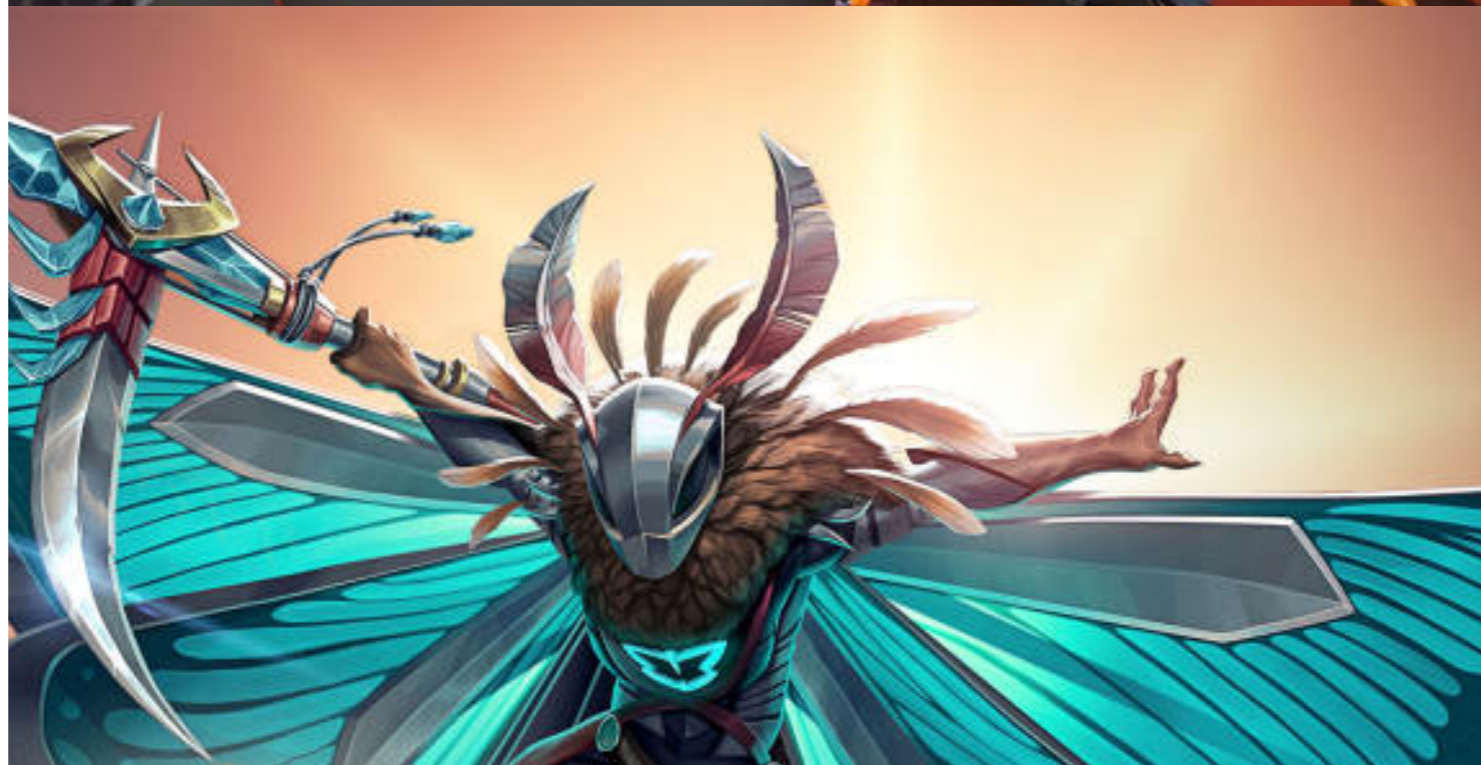
Το gameplay του τίτλου εστιάζεται στη συνεργασία των δύο χαρακτήρων. Ελέγχουμε τον Sora άμεσα, χρησιμοποιώντας συγκεκριμένες κινήσεις όπως strike, dash και glide, ώστε να προχωρήσουμε στο περιβάλλον και να αντιμετωπίσουμε τους εχθρούς. Παράλληλα, ως Serhairs έχουμε στη διάθεσή μας rotions, που φτιάχνουμε με resources που βρίσκουμε στον χώρο, και τα οποία αξιοποιούμε για να βοηθήσουμε τον Sora στο ταξίδι του.

Οι εχθροί έχουν ποικιλία, χωρίς να αποτελούν κάτι το αξιομνημόνευτο, αλλά η δυσκολία στην αρχή ήταν αισθητή μέχρι να συνηθίσουμε τους μηχανισμούς του gameplay. Σε αντίθεση, τα bosses έχουν ένα ενδιαφέρον και απαιτούν από τον παίκτη να αξιοποιήσει τις ικανότητες που έχει στη διάθεσή του και με τους δύο χαρακτήρες για να ηττηθούν. Τα διαφορετικά biomes που επισκεπτόμαστε έχουν ξεχωριστό σχεδιασμό, με το campaign να κρατάει γύρω στις 8 ώρες ανάλογα με τον ρυθμό που θα ακολουθήσετε.

Στο κομμάτι της παρουσίασης μείναμε ικανοποιημένοι, με το artwork, τους χαρακτήρες και το συνολικό design να ταιριάζει στο όλο concept. Μην περιμένετε βέβαια γραφικά επιπέδου Moss ή κάποιου άλλου AAA τίτλου που έχουμε δει στο PlayStation VR 2. Επίσης, λόγω της φύσης του τίτλου δεν προκαλούνται ζαλάδες και δυσφορίες, οπότε αποτελεί ιδανική επιλογή για αρχάριους στο VR.

Τα μεγαλύτερα προβλήματα που συναντήσαμε στο playthrough μας ήταν το κεντράρισμα της κάμερας και δυστυχώς ο χειρισμός. Η ρίψη των rotions είναι δύσκολη ακόμα και με ενεργοποιημένο το aim assist, ενώ και η επιλογή τους δεν δουλεύει σωστά. Το γεγονός αυτό, όπως καταλαβαίνετε, ανεβάζει τη δυσκολία του τίτλου χωρίς πραγματική αιτία, ενώ μπορεί άνετα να αποτελέσει λόγο να μην ασχοληθεί κάποιος περαιτέρω μόλις το ξεκινήσει.

Εν κατακλείδι, υπολογίζοντας πάντα τη διάρκεια του τίτλου, σε συνδυασμό με την χαμηλή τιμή του, θα προτείναμε το Mixture για αγορά στους fans του Moss, αλλά αφού βγει κάποιο patch που να διορθώνει τα προβλήματα με τον χειρισμό.



Το **Mixture** κυκλοφορεί από τις 12/4/24 για PS5 (PSVR2) και PC. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από την Perp Games.



The Good

Art direction.

Καλή διάρκεια αναλογικά με την τιμή του.



The Bad

Προβληματικός χειρισμός που κουράζει γρήγορα.

Mixture

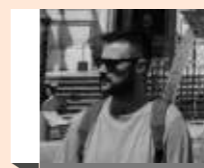
?

ΔΕΙΤΕ
ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me →



Review



April 29, 2024

Αλεξάνδρος Παπαδοπουλος

TopSpin 2K25

Μια και πλέον δεκαετία μετά την έκδοση των τελευταίων αξιόλογων παιχνιδιών προσομοίωσης τένις, με τα TopSpin 4 (το 2011) και το Virtua Tennis 4 να είναι οι κύριες, πραγματικά ποιοτικές, κυκλοφορίες στη κατηγορία, το TopSpin επιστρέφει δυναμικά, έχοντας πλέον διαφορετική ομάδα πίσω από το «τιμόνι» της ανάπτυξής του.

Με τα AO Tennis, το Matchpoint και το Tennis World Tour να έχουν αρκετά – το λιγότερο – αδύναμες κυκλοφορίες, η 2K, ως εκδότρια εταιρεία, και η Hangar 13 – γνωστή για τη σειρά Mafia – ως η ομάδα ανάπτυξης του τίτλου, προχώρησαν στην απόφαση να επαναφέρουν την άλλοτε δημοφιλή σειρά παιχνιδιών τένις.



Στα γρήγορα

Το TopSpin 2K25, δια χειρός 2K και Hangar 13, φέρνει τη γνωστή σειρά εξομοίωσης τένις του παρελθόντος στο σήμερα, με πληθώρα προσθηκών και βελτιώσεων στους gameplay μηχανισμούς, προσφέροντας ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα παρά τις ελλείψεις στη λίστα του αρχικού ρόστερ των αθλητών, με τον τίτλο εν τέλει να αποτελεί μια ευχάριστη έκπληξη και να δημιουργεί μια καλή βάση για την επανεκκίνηση της σειράς.

Το TopSpin επιστρέφει λοιπόν, μετά από σχεδόν 14 χρόνια, και έρχεται με αρκετές νέες αλλαγές και προσθήκες, βασιζόμενο ωστόσο ταυτόχρονα στην ιστορία της σειράς. Με ένα νέο και γεμάτο, αν και με περιθώρια βελτίωσης, MyCareer, με φρεσκαρισμένο και αρκετά βελτιωμένο gameplay, με τις αλλαγές στο swing meter να ξεχωρίζουν και φυσικά με ένα ρόστερ, αποτελούμενο από παλιούς και νέους πρωταγωνιστές του αθλήματος – αλλά και με πολλές και ηχηρές απουσίες γνωστών αστέρων.

Αν έχετε ξαναπαίξει κάποιους από τους τίτλους του παρελθόντος της σειράς TopSpin, θα ξέρετε – λίγο ή πολύ – τι να περιμένετε και από το TopSpin 2K25, ωστόσο το παιχνίδι έρχεται με την Ακαδημία TopSpin, της οποίας πρωταγωνιστής και αφηγητής είναι ο θρυλικός John McEnroe, ο οποίος έρχεται να υπενθυμίσει και να φρεσκάρει τα βασικά στους παλιότερους, αλλά και να μάθει στους νεότερους όλα τα «μυστικά» του αθλήματος. Το Mode είναι θα λέγαμε ουσιαστικά ένα είδος ταχύρυθμων μαθημάτων (tutorial), όπου ο παίκτης θα εξοικειωθεί με τον νέο μετρητή των διάφορων χτυπημάτων (slices, lobs, flat shots και top spin shots), τη στόχευση, τον έλεγχο, την κίνηση του παίκτη κ.λπ.

Στο TopSpin 2K25 υπάρχει το γνωστό από το παρελθόν Exhibition mode, προσφέροντας ένα γρήγορο παιχνίδι, το οποίο επιτρέπει να μπείτε αμέσως στη δράση και να επιλέξετε μεταξύ των 25 αθλητών που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στο – δυστυχώς – αρκετά περιορισμένο ρόστερ του παιχνιδιού, με τη Hangar 13 να υπόσχεται ότι θα εμπλουτιστεί σταδιακά στο μέλλον.

Η λίστα του ρόστερ των παικτών περιλαμβάνει ένα καλό μείγμα από θρύλους του αθλήματος και νεότερους αστέρες όπως οι: Roger Federer, Serena Williams, Coco Gauff, Andre Agassi, Steffi Graf, Carlos Alcaraz, Iga Swiatek και άλλους, με αρκετά από τα νεότερα πρόσωπα του αθλήματος ωστόσο να απουσιάζουν εμφανώς από τον τίτλο.

Το παιχνίδι περιέχει την πλειοψηφία των γνωστότερων γηπέδων του αθλήματος, με αρκετή ποικιλία σε επιφάνειες αλλά και γήπεδα. Από τη λίστα των γηπέδων που περιέχονται, συμπεριλαμβάνονται τα γνωστότερα και πιο αναγνωρισμένα από το κοινό του αθλήματος γήπεδα, με τα Wimbledon και Roland Garros να ξεχωρίζουν στη γεμάτη (σχεδόν 50) λίστα γηπέδων του τίτλου, με τα περισσότερα εξ αυτών (είτε πραγματικών είτε φαντασικών) να

είναι σχεδιασμένα με προσοχή και ακρίβεια.

Βασικός πυλώνας του τίτλου της 2K είναι φυσικά το MyCareer. Μετά τη δημιουργία του παίκτη της αρεσκείας σας, μέσω ενός αρκετά πλήρους από επιλογές character creator, θα έχετε τη δυνατότητα να μπείτε στον κόσμο του τένις. Το ταξίδι σας προς την κορυφή, δυστυχώς – όπως θα ανέμενε κανείς – είναι αρκετά αργό, μιας και ξεκινάτε από αρκετά χαμηλό επίπεδο, με το παιχνίδι να μην διστάζει να σας θέσει αντιμέτωπους εξαρχής



με αντιπάλους υψηλότερου επιπέδου. Ο χρόνος που θα χρειαστεί για να φτάσετε στην «κορυφή» του αθλήματος ποικίλει φυσικά ανάλογα το επίπεδο δυσκολίας που θα επιλέξει ο κάθε παίκτης (με τους πόντους εμπειρίας που θα κερδίζετε μετά την ολοκλήρωση κάθε αγώνα, τουρνουά ή κάθε προπόνησης να προσαρμόζονται στη δυσκολία) και φυσικά το επίπεδο των ικανοτήτων του εκάστοτε παίκτη. Το MyCareer απαιτεί 25 έως 30 ώρες ενασχόλησης για την ολοκλήρωσή του, με τον χαρακτήρα που δημιουργείτε να έχει ως μέγιστο επίπεδο αυτό του 30.

Δυστυχώς, –όπως προαναφέραμε – όποιος είναι εξοικειωμένος με άλλους αθλητικούς τίτλους της 2K και το αντίστοιχο MyCareer (όπως το NBA 2K), η ανάπτυξη του χαρακτήρα σας είναι αρκετά αργή, σταδιακή και δύσκολη, με τα XP που θα κερδίζετε για τη βελτίωση του χαρακτήρα που έχετε δημιουργήσει να φαίνονται αρκετά περιορισμένα μετά την ολοκλήρωση της εκάστοτε προπόνησης, κάθε αγώνα ή κάθε τουρνουά. Το TopSpin 2K25 περιέχει και προσφέρει μέσω microtransactions – αναπόφευκτα δυστυχώς –

τους γνωστούς σε όλους VC Points, οι οποίοι βοηθούν στην πιο γρήγορη βελτίωση του χαρακτήρα. Αυτοί μπορούν να αγοραστούν και να οδηγήσουν στην πιο άμεση και λιγότερο χρονοβόρα βελτίωση του παίκτη.

Το MyCareer, παρά τις όποιες ατέλειές του, είναι μια αρκετά απλή, ξεκάθαρη και απολαυστική εμπειρία. Ο χαρακτήρας σας συμμετέχει μηνιαία σε μια σειρά από προπονήσεις, ένα ειδικό γεγονός, όπως μια πρόκληση χορηγού, αγώνα επίδειξης ή ενός αγώνα διπλού, και φυσικά τους αγώνες σε διάφορα τουρνουά. Σημαντικό κομμάτι στο ταξίδι σας αυτό αποτελεί και η σωστή διαχείριση των επιπέδων ενέργειάς σας

για την αποφυγή τραυματισμών –με την επιλογή για υψηλότερες βαθμίδες δυσκολίας σε αγώνες, τουρνουά και προπονήσεις να ξεκλειδώνονται σταδιακά, ανάλογα με την πρόοδο του χαρακτήρα.

Επίσης, στο TopSpin 2K25 υπάρχει η δυνατότητα για online παιχνίδια με την επιλογή ενεργοποίησης και του cross-play. Μπορείτε είτε να παίξετε επιλέγοντας τους πραγματικούς αθλητές που υπάρχουν στον τίτλο, είτε να χρησιμοποιήσετε τον MyPLAYER που έχετε

δημιουργήσει για την καριέρα. Οι online αγώνες των Double, ωστόσο, απουσιάζουν και θα έρθουν, όπως έχει υποσχεθεί η 2K, μέσω μιας δωρεάν ενημέρωσης αργότερα μέσα στο έτος.

Στα του gameplay, ο τίτλος έρχεται κυρίως βασιζόμενος στο παρελθόν της σειράς, κάνοντας όμως κάποιες αισθητές και κυρίως προς το βέλτιστο, αλλαγές. Ο συγχρονισμός του μετρητή για το χτύπημα έχει την απαιτούμενη δυσκολία, αλλά μετά από λίγη εξοικείωση γίνεται κτήμα του παίκτη. Η γραμμή κινείται γρηγορότερα αν αντιμετωπίζετε μια δύσκολη επιστροφή, ή αν κυνηγάτε τη μπάλα από ένα δυνατό σερβίς ή μια δυνατή επιστροφή του

αντιπάλου, με έναν ευδιάκριτο δείκτη μετά από κάθε χτύπημα να εμφανίζεται και να σας ενημερώνει αν το χτύπημα που εκτελέσατε μόλις ήταν τέλειο, καλό, ή έγινε πολύ νωρίς ή πολύ αργά.

Σημαντικό ρόλο σε αυτόν τον μετρητή και στα χτυπήματα φυσικά, αλλά και την αντίδραση του παίκτη, παίζουν τα στατιστικά του κάθε αθλητή αλλά και η κατεύθυνση τόσο του χαρακτήρα όσο και η ταχύτητα και η κίνηση της μπάλας. Το κομμάτι τόσο της ακρίβειας όσο και του μετρητή δύναμης χωράει σίγουρα βελτίωση, ώστε να υπάρξει καλύτερη και πιο πλήρη αίσθηση ελέγχου της ρακέτας και της μπάλας.

Σημαντικό ρόλο παίζει – όπως είναι λογικό – η ταχύτητα κίνησης του παίκτη στο γήπεδο, τόσο στον τρόπο και τον χρόνο αντίδρασης στην άμυνα και την επιστροφή της μπάλας, όσο φυσικά και στην επίθεση και στα Forehand και Backhand και τη βελτίωση του κάθε χτυπήματος. Τέλος, τα υψηλότερα στατιστικά στα Serve και Volley βοηθούν να σκοράρετε κοντά στο φιλέ και να ασκείτε πίεση στον αντίπαλο από την αρχή του, ενώ και τα Reflexes είναι ιδιαίτερα χρήσιμα για την πραγματοποίηση δύσκολων επιστροφών.

Το TopSpin 2K25 έρχεται με μια καλοδουλεμένη AI, η οποία, βοηθάει αρκετά στη διεξαγωγή ισορροπημένων και γεμάτων πρόκληση αγώνων. Άξια αναφοράς είναι επίσης και η ενδιαφέρουσα υλοποίηση των δονήσεων, του ήχου και της απτικής ανάδρασης στον μοχλό του DualSense του PS5, μέσω του οποίου μεταφέρεται αρκετά ρεαλιστικά η εμπειρία των χτυπημάτων και των κινήσεων του παίκτη κατά τη διάρκεια του αγώνα.

Στον τομέα των γραφικών και της παρουσίασης του αγώνα εντός του γηπέδου, το TopSpin 2K25 τα καταφέρνει αρκετά καλά. Τα animation των παικτών είναι αρκετά ομαλά και ρευστά, με πληθώρα κινήσεων, πετυχαίνοντας την

απαιτούμενη ρεαλιστική κίνηση της μπάλας και των παικτών.

Τα περισσότερα από τα μοντέλα των γνωστών παικτών είναι καλοδουλεμένα και με αρκετές λεπτομέρειες, αν και με παραφωνία, τα -τις περισσότερες φορές- «ξύλινα» animation στα πρόσωπα των παικτών. Την ίδια στιγμή, δυστυχώς, οι περιβάλλοντες χαρακτήρες τόσο των θεατών στις κερκίδες όσο και των διαιτητών φαίνονται αρκετά παρωχημένοι τεχνικά, και τα cutscenes πριν την έναρξη και μετά τη λήξη του αγώνα είναι επαναλαμβανόμενα και πρόχειρα.

Κλείνοντας το κομμάτι της παρουσίασης του αγώνα, ο ήχος εντός του γηπέδου είναι αρκετά αξιοπρεπής, ωστόσο, δεν θα μπορούσαμε να παραλείψουμε να αναφέρουμε την πλήρη έλλειψη σχολιασμού κατά τη διάρκεια του αγώνα, με την ύπαρξη μόνο κάποιων podcast στο menu του MyCareer, τα οποία σχολιάζουν την πορεία και την εξέλιξη του χαρακτήρα που έχουμε δημιουργήσει.

Συμπερασματικά, το TopSpin 2K25 φαίνεται πως άξιζε την αναμονή. Ο τίτλος που παραδίδει η Hangar 13 είναι ίσως το καλύτερο παιχνίδι τένις των τελευταίων ετών και αποτελεί μια ευχάριστη έκπληξη, η οποία δημιουργεί μια καλή βάση για την επανεκκίνηση της σειράς. Το παιχνίδι εκμεταλλεύεται την κληρονομιά της σειράς και δίνει μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια, το φρεσκάρισμα και τη βελτίωση του gameplay, με αποτέλεσμα μια από τις πιο πλήρεις και ορθές μεταφορές του αθλήματος στον κόσμο του gaming έως σήμερα.



Το TopSpin 2K25 κυκλοφορεί από τις 26/4/24 για PS5, PS4, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη CD Media.

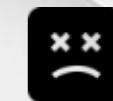


The Good

Το Gameplay.

Πλούσια λίστα γηπέδων.

Τα animations των αθλητών εντός του γηπέδου.



The Bad

Το περιορισμένο - μέχρι στιγμής - ρόστερ αθλητών.

Η απεικόνιση του κοινού στις κερκίδες.

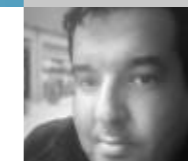
Έλλειψη σχολιασμού κατά τη διάρκεια των αγώνων.

**TopSpin
2K25**

8

**ΔΕΙΤΕ
ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ**

Click me →



April 30, 2024

Κωστας Παπαμητρου

South Park: Snow Day!

Ημέρα Χιονιού, ή ακόμα μια ημέρα που όλα τα κακά έρχονται να συμβούν στην πολιτεία South Park. Άλλωστε, εδώ και είκοσι έξι τηλεοπτικές σεζόν, η μικρή αυτή πόλη κάπου στο Κολοράντο μαστίζεται από κάθε λογής απειλή – είτε λόγω περιέργων φυσικών φαινομένων, είτε λόγω της απίστευτης παρέας των Cartman, Kenny, Kyle, Stan και άλλων μικρών, κινούμενων απειλών. Και φυσικά, μέσα στις είκοσι έξι σεζόν της χιουμοριστικής animated σειράς, δεν θα μπορούσαμε να παραβλέψουμε και τις κυκλοφορίες βιντεοπαιχνιδιών, αμφιβόλου ωστόσο ποιότητας.

Το brand name της σειράς, αλλά και το χιούμορ, δεν είναι πάντα αρκετά για να προσφέρει εξίσου ενδιαφέροντες τίτλους που θα τραβήξει το ενδιαφέρον μας και θα έχει να δώσει κάτι περισσότερο από αστειές ατάκες και σκηνές.

Ωστόσο, από τους παλαιότερους τίτλους της σειράς που κυκλοφόρησαν στο Nintendo 64 και το PlayStation, μέχρι και στους πιο πρόσφατους, η σειρά έχει δοκιμαστεί σε διαφορετικά είδη σχεδιασμού και gameplay, αφήνοντάς μας πάντοτε μια ιδιαίτερη γεύση. Γεύση που φαίνεται ακόμα πιο έντονη, καθώς περνάμε από τα ιδιαίτερα και πολύ καλά RPGs της Ubisoft και της Obsidian, σε ένα εντελώς νέο παιχνίδι, μιας εντελώς διαφορετικής φιλοσοφίας.

Η Ημέρα Χιονιού, λοιπόν, θα μπορούσε να είναι μια ημέρα Αποκάλυψης για το South Park, καθώς μια πολύ δυνατή χιονοθύελλα έχει ήδη αποκλείσει τους κατοίκους στα σπίτια τους και απειλεί να προκαλέσει ακόμα μεγαλύτερες αναταραχές. Είναι αρκετή, όμως, να πτοήσει την παρέα των Cartman και Σία; Φυσικά και όχι, καθώς μια φυσική καταστροφή μπορεί να τους κρατήσει μακριά από το σχολείο, αλλά σίγουρα όχι από τα γνώριμα πολεμικά παιχνίδια που εφευρίσκουν για να περάσουν την ώρα τους, αλλά και να επικρατήσουν απέναντι στις υπόλοιπες συμμορίες παιδιών.

Στα γρήγορα

Η Ημέρα Χιονιού στο South Park αποτελεί μια απρόσμενη ανακάλυψη για τους κατοίκους της πόλης, καθώς μια ισχυρή χιονοθύελλα τους έχει αποκλείσει στα σπίτια τους. Παρόλα αυτά, η παρέα των Cartman και Σία αρνείται να πτοηθεί και συνεχίζει τα πολεμικά παιχνίδια της. Μια νέα προσθήκη στην ομάδα, ο παίκτης, ενώνει τους νέους συμμοριοπόλεμους και ανακαλύπτει νέους κανόνες παιχνιδιού, μετατρέποντας το παιχνίδι σε hack 'n' slash. Ο παίκτης, ξεκινώντας ως σύμμαχος του Cartman, συμμετέχει σε αποστολές για να αναδείξει τη δύναμή τους.

Στο τεχνικό κομμάτι το Snow Day προσφέρει εξαιρετική απόδοση, αλλά ο περιορισμός στο multiplayer gameplay και η απλότητα της ιστορίας το καθιστούν λιγότερο ελκυστικό. Παρ' όλα αυτά, οι φανατικοί οπαδοί της σειράς μπορεί να βρουν κάποια απόλαυση στο παιχνίδι για λίγο καιρό.

Αυτήν την εικόνα έρχεται να συμπληρώσει η άφιξη ενός Νέου Παιδιού (τον οποίο και ελέγχει ο παίκτης), που καλείται να συμμετάσχει στους νέους συμμοριοπόλεμους, ενώ μαθαίνει τους νέους κανόνες παιχνιδιού. Κάποιος χαρακτήρας πιο παλιά έγινε overpowered σε προηγούμενα παιχνίδια, αναγκάζοντας έτσι να αλλάξουν οι κανόνες, δικαιολογώντας εν μέρει και τη μετάβαση από το RPG είδος στο hack 'n' slash.

Και με αυτόν τον τρόπο, ο παίκτης ρίχνεται στη μάχη, εξερευνώντας και πολεμώντας σε τρισδιάστατους χάρτες και κάνοντας τα αδύνατα δυνατά για να προσφέρει τη νίκη στην ομάδα του. Ξεκινώντας ως σύμμαχος του Cartman, ο παίκτης θα κληθεί να συμμετάσχει σε μια σειρά αποστολών, στο τέλος των οποίων θα έρθει αντιμέτωπος με έναν κεντρικό χαρακτήρα της παρέας των παιδιών του South Park, τον οποίο θα κληθεί να υποτάξει, έτσι ώστε να κάνει την ομάδα του πιο ισχυρή.

Μετά από αρκετούς 2D τίτλους της σειράς, μια μετάβαση σε τρισδιάστατους χάρτες έρχεται να αποτελέσει μια μάλλον ευχάριστη αλλαγή στο gameplay, καθώς μας δίνεται η ευκαιρία να εξερευνήσουμε ένα μεγάλο κομμάτι του χάρτη (κάτι σαν κεντρικό hub) και να μεταβούμε στις περιοχές όπου εκτυλίσσεται κάθε αποστολή.

Από τεχνικής άποψης, το South Park: Snow Day φαίνεται να τα πηγαίνει εξαιρετικά. Όχι, βέβαια, πως έχουμε να κάνουμε με χάρτες και assets που δικαιολογούν απόλυτα ένα παιχνίδι με γραφικά απίστευτης λεπτομέρειας, αλλά ο σταθερός ρυθμός ανανέωσης της οθόνης στα 60 καρέ και ορισμένες λεπτομέρειες που παρατηρούνται στα περιβάλλοντα, είναι στοιχεία που μας βρήκαν αρκετά ικανοποιημένους ως προς την απόδοση. Η εγκατάσταση και αναπαραγωγή του τίτλου και στη φορητή κονσόλα της Valve είχε εξίσου εντυπωσιακά αποτελέσματα,

δίνοντάς μας έτσι τη δυνατότητα να δούμε όλα όσα μπορεί να προσφέρει το παιχνίδι και σε φορητό επίπεδο.

Τα πρώτα σύννεφα στην εμπειρία μας, ωστόσο, φαίνεται να μαζεύονται όταν περνάμε στις κεντρικές αποστολές. Περνάμε από την ανοιχτωσιά του κεντρικού χάρτη σε περιοχές εντελώς γραμμικές, με τους εχθρούς να είναι πάντα τοποθετημένοι σε συγκεκριμένα και προφανή σημεία, χωρίς



να ξαφνιαζόμαστε και, συνήθως, χωρίς να μην είμαστε έτοιμοι για το τι θα αντιμετωπίσουμε. Σπάνια, επίσης, στοιχεία του χάρτη μπορούν να χρησιμοποιηθούν για καθαρά στρατηγικούς λόγους.

Το μόνο που παρατηρήσαμε είναι ορισμένα σημεία σκεπασμένα με χιόνι να χρησιμοποιούνται ως μέσο κατάσβεσης από τη φωτιά. Από εκεί και πέρα, η κίνηση πάνω στο χιόνι γίνεται με απόλυτα φυσικό τρόπο (αφού τα παιδιά του South Park είναι υπερήρωες άλλωστε), και το μόνο που απαιτείται από τον παίκτη είναι οι κινήσεις

αποφυγής, οι επιθέσεις και τα άλματα.

Ναι, λειτουργούν άψογα και ειδικά για τα δεδομένα του gameplay είδους που το παιχνίδι εξυπηρετεί, αλλά θα περιμέναμε πολλά περισσότερα από 3D χάρτες που είχαν τα φόντα να δώσουν το κάτι παραπάνω από θέμα physics και χρήσης των assets τους. Να σημειώσουμε, επίσης, πως οι χάρτες αναμέτρησης κυριολεκτικά μετρούνται στα δάχτυλα του ενός χεριού: με πέντε μόνο αποστολές και χάρτες, το

παιχνίδι δεν προσφέρει αρκετό υλικό στους παίκτες, ενώ είναι σχεδόν βέβαιο πως μετά την ολοκλήρωση του τίτλου, ακόμα και οι παίκτες που έχουν εντυπώσει σε παιχνίδια του είδους θα το εγκαταλείψουν.

Ίσως το μεγαλύτερο πρόβλημα, για εμάς πάντοτε, να αφορά στο είδος του gameplay που προσφέρει το South Park: Snow Day. Ο τίτλος έχει σχεδιαστεί με γνώμονα το παιχνίδι πολλαπλών παικτών, με έως και τέσσερις παίκτες ανά περίοδο. Εμείς θα ήμασταν πολύ πιο ευχαριστημένοι αν είχαμε

να κάνουμε με έναν καθαρόαιμο single player τίτλο, ωστόσο δεν μπορούμε να αγνοήσουμε και το κοινό που επιλέγει να δαπανήσει χρόνο και χρήμα σε τίτλους τέτοιου είδους.

Αυτός είναι και ο λόγος που προσπαθούμε να είμαστε λίγο πιο ελαστικοί μαζί του, ειδικά από τη στιγμή που οι ιθύνοντες της Question έχουν επιλέξει να αντικαταστήσουν τους υπολειπόμενους παίκτες, με AI χαρακτήρες που προσπαθούν να συμπεριφερθούν ακριβώς όπως θα έκαναν και οι αληθινοί παίκτες. Μπορούμε, ωστόσο, να επιβεβαιώσουμε πως, χωρίς πραγματικούς παίκτες που θα συνεργάζονται ομαλά, μια single-player προσέγγιση δεν βοηθά καθόλου.

Οι NPCs κινούνται και επιτίθενται μηχανικά, χωρίς να κάνουν ιδιαίτερη χρήση των δυνάμεών τους, ακόμα και των δυνάμεων που επιλέγει ο ίδιος ο παίκτης να χρησιμοποιήσει σε κάθε μάχη. Οι αντίπαλοι χαρακτήρες μπορούν μάλιστα να προκαλέσουν πολύ πιο σοβαρά προβλήματα και μπελάδες αν δεν παίζουμε παρέα με αληθινούς χαρακτήρες, ακόμα και σε πιο χαμηλό επίπεδο δυσκολίας, απόρροια της έλλειψης σωστής συμπεριφοράς από τα AI partners.

Και αν η εύρεση αληθινών παικτών δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη (ένας παίκτης μπορεί να μπει στο παιχνίδι μας ανά πάσα στιγμή), εν τούτοις οι παίκτες πρέπει να είναι προετοιμασμένοι για αμήχανα sessions, όπου κάθε λάθος δικό τους μπορεί να έχει δυσάρεστες συνέπειες. Τα πράγματα από άποψη gameplay φαίνεται να λειτουργούν σε ικανοποιητικό επίπεδο, μέσα στην απλότητα που έχει να κάνει με την υλοποίησή του. Ο τίτλος είναι hack 'n' slash από τη φύση του, το οποίο αυτομάτως πρέπει να προετοιμάζει τον παίκτη για ανελέητο button mashing κατά τη διάρκεια της μάχης.

Ο χαρακτήρας που ελέγχουμε μπορεί να εξοπλιστεί με ένα από τα τρία διαθέσιμα

Κάπου εδώ ερχόμαστε να σκεφτούμε αν αρκεί ένα επιτυχημένο brand name για να δώσει παραπάνω αξία σε ένα παιχνίδι που ίσως δεν την αξίζει. Θεωρούμε πως αυτό δεν είναι πράγματι αρκετό. Θα συμφωνήσουμε πως το South Park: Snow Day καταφέρνει να διατηρήσει αλώβητη τη σπίθα και το πνεύμα της ομώνυμης σειράς,



melee weapons, αλλά και με ένα από τα τρία διαθέσιμα ranged weapons, όπως επίσης και να εξοπλιστεί με δύο ικανότητες που μπορεί να χρησιμοποιήσει ανά πάσα στιγμή στη μάχη. Ως εδώ, όλα καλά, καθώς τόσο τα όπλα όσο και οι βασικές ικανότητες λειτουργούν ακριβώς όπως πρέπει, χωρίς να δημιουργούν ιδιαίτερα προβλήματα.

Την ίδια στιγμή, κάνοντας χρήση ενός μηχανισμού που θυμίζει έντονα τα roguelite παιχνίδια, το South Park: Snow Day επιτρέπει στον παίκτη να αποκτήσει μία κάρτα ικανότητας πριν από την έναρξη κάθε αναμέτρησης, και μία...ξεχωριστή Bullshit! ικανότητα που έρχεται να δώσει στον πρωταγωνιστή και τα μέλη της ομάδας του μια ξεχωριστή δύναμη, που ενδεχομένως να κάνει τη διαφορά. Η ικανότητα που αποκτά κάποιος στην αρχή μπορεί μέσα στη μάχη να αναβαθμιστεί ή και να αλλάξει σε κάποια πιο ισχυρή, ενώ αν ανακαλύψει κάποιος ένα από τα Goth kids, μπορεί να αποκτήσει και μια ακόμα ικανότητα, πιθανόν πιο ισχυρή από τις προϋπάρχουσες.

Έχουμε, ωστόσο, διαφωνίες ως προς την υλοποίηση της Bullshit! ικανότητας. Αν και το παιχνίδι υπαινίσσεται πως η συγκεκριμένη ικανότητα μπορεί να αλλάξει σημαντικά τον ρου της μάχης, αυτό που διαπιστώνουμε είναι πως έρχεται να προσθέσει απλά μια χιουμοριστική νότα στη μάχη, χωρίς να λειτουργεί και πολύ υπέρ μας.

Φυσικά, όταν παίζουμε παρέα με άλλους παίκτες, αυτό δεν έχει ιδιαίτερη σημασία, καθώς οι παίκτες μπορούν να συνεργαστούν μεταξύ τους με πολλούς τρόπους, χωρίς να βασίζονται σε... χιουμοριστικές υπερδυνάμεις. Στις ατυχείς φορές, ωστόσο, που ο παίκτης αναγκάζεται να παίξει παρέα με την AI του τίτλου, θα διαπιστώσει πως οι ικανότητες των αντιπάλων μπορούν να κάνουν σημαντική ζημιά απέναντί μας, ενώ η δική μας Bullshit! το μόνο που κάνει είναι να κατατροπώνει πιο εύκολα τα απλά mobs.

Και όσο και αν έχουμε γελάσει με τις τσιριχτές φωνές τους όταν θέλουν να ανακοινώσουν την

ήττα τους, άλλο τόσο συνειδητοποιούμε πως η υλοποίηση του συγκεκριμένου μηχανισμού χρειαζόταν περισσότερη δουλειά. Επιπλέον, όπως ακριβώς συμβαίνει και στα roguelites, όλες αυτές οι ικανότητες αποτελούν αμέσως παρελθόν όταν ολοκληρώνεται μια αποστολή.

Όσο και αν έχουμε επενδύσει στην αναβάθμισή τους και την αποτελεσματικότητά τους, χρησιμοποιώντας το in-game currency, στο τέλος της αναμέτρησης και πριν την έναρξη της επόμενης, ο παίκτης θα κληθεί να επιλέξει νέες ικανότητες και, αυτομάτως, να αναίρεσει όλες τις επιλογές που έκανε μέχρι στιγμής. Και κάπως έτσι, ο μηχανισμός των πρόσθετων ικανοτήτων λειτουργεί απλά ως ένα μάλλον αδιάφορο πρόσθετο, που απλά έρχεται να συμπληρώσει την button mash δράση και όχι να την ολοκληρώσει.

Και κάπου εδώ ερχόμαστε να σκεφτούμε αν αρκεί ένα επιτυχημένο brand name για να δώσει παραπάνω αξία σε ένα παιχνίδι που ίσως δεν την αξίζει. Θεωρούμε πως αυτό δεν είναι πράγματι αρκετό. Θα συμφωνήσουμε πως το South Park: Snow Day καταφέρνει να διατηρήσει αλώβητη τη σπίθα και το πνεύμα της ομώνυμης σειράς, καθώς το παλαβό χιούμορ του και οι ατάκες των μελών της συμμορίας παραμένουν και προσφέρονται ατόφια στον παίκτη.

Εν τέλει, όμως, το παιχνίδι δεν καταφέρνει να ξεφύγει από την παγίδα στην οποία πέφτουν αρκετοί multiplayer τίτλοι, προσφέροντας ένα μάλλον ρηχό και ανέμπνευστο gameplay, σε συνδυασμό με μια απλοϊκή ιστορία, χιουμοριστική μεν, αλλά χωρίς ιδιαίτερο βάθος. Οι μάλλον αχρείαστοι μηχανισμοί του και το πολύ περιορισμένο διαθέσιμο υλικό του είναι τα αντίβαρα που το σπρώχνουν προς τα κάτω, κάνοντας τους παίκτες να χάσουν γρήγορα το ενδιαφέρον τους και να πάνε παρακάτω.

Σε μια γενναία έκπτωση, οι πολύ φανατικοί της σειράς μάλλον θα διασκεδάσουν για λίγες ώρες. Μέχρι εδώ, ωστόσο. Υπάρχουν και άλλοι τίτλοι, πολύ πιο σημαντικοί και ενδιαφέροντες για να σπαταλήσει κάποιος το χρόνο του.



To South Park: Snow Day! κυκλοφορεί από τις 26/3/24 για PS5, PC, Switch και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PC, με review code που λάβαμε από την THQ Nordic.

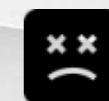


The Good

Ικανοποιητικός τεχνικός τομέας.

Όλο το καστ των αγαπημένων παιδιών του South Park, μαζί με το χιούμορ και τις ατάκες που περιμένει κάποιος να συναντήσει σε τίτλο της σειράς.

Ποικιλία σε πρόσθετες ικανότητες που μπορούν να κάνουν τη διαφορά στη μάχη...



The Bad

...με τον όλο μηχανισμό, ωστόσο, να λειτουργεί απλά συνοδευτικά, χωρίς να βελτιώνει ολοκληρωτικά το gameplay.

Σύντομη διάρκεια και ελάχιστοι χάρτες δράσης.

Μη λειτουργική AI στα single player sessions.

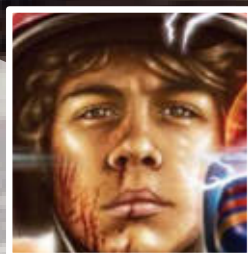
Τα Bullshit! skills και η ελάχιστη χρησιμότητά τους στο παιχνίδι.

**South Park:
Snow Day!**

6

ΔΕΙΤΕ
ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me →



May 1, 2024

Νικόλας Μαρκόγλου

Turbo Kid

Μπορεί να υπάρχει μία τεράστια γκάμα παιχνιδιών που να αποτελούν μεταφορές μεγάλων κινηματογραφικών παραγωγών, αλλά ορίστε που υπάρχει και η πιο niche υποπερίπτωση, η οποία έχει να κάνει με τις μεταφορές indie, low-budget, ταινιών. Έως τώρα γνωρίζαμε την περίπτωση του Angry Video Game Nerd: The Game (αν και βασιζόταν στην YouTube περσόνα του James Rolfe και όχι ακριβώς στην ταινία του).

Πλέον, έχουμε και την περίπτωση του Turbo Kid, ενός παιχνιδιού που βασίζεται στην εντελώς cult ομώνυμη ταινία του 2015, που είχε γυριστεί με το ισχνό budget των 60.000 δολαρίων. Η μεταφορά του Turbo Kid στον χώρο των βιντεοπαιχνιδιών ως pixel art metroidvania είναι καθόλα ιδανική ώστε και να πιάσει το πνεύμα της ταινίας, αλλά και να μεταφέρει την ιδιοσυγκρασία της παραγωγής, ως μία εντελώς indie, low budget δημιουργία, που όμως δεν της έλειπε το μεράκι.

Η ταινία και το παιχνίδι (το οποίο αποτελεί sequel) μας μεταφέρει σε ένα εναλλακτικό, post-apocalyptic 1997, σε ένα περιβάλλον όπου ο Mad Max θα ένοιωθε σαν στο σπίτι του. Ο ήρωάς μας απαντά απλά στο όνομα "The Kid", ένας νεαρός που μετατρέπεται αναπάντεχα σε ήρωα, έχοντας ως βασικό εργαλείο του ένα mountain bike καθώς και ένα περιβραχιόνιο που του επιτρέπει να εκτοξεύει σφαίρες ενέργειας.

Η ιστορία του παιχνιδιού διαδραματίζεται ακριβώς μετά τα γεγονότα της ταινίας, οδηγώντας τον νεαρό πρωταγωνιστή σε μία νέα περιπέτεια και σε μία νέα κοινότητα που προσπαθεί να επιβιώσει σε αυτόν το ρημαγμένο τόπο. Μία παραθρησκευτική οργάνωση κινεί τα νήματα κι εμείς, φυσικά, θα επιχειρήσουμε να σώσουμε τον πληθυσμό, ενδυναμώνοντας τον χαρακτήρα μας πριν την τελική μάχη.

Στα γρήγορα

Το παιχνίδι Turbo Kid είναι μια απόλυτα indie δημιουργία που βασίζεται στην ομώνυμη cult ταινία του 2015. Η μεταφορά στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών ως pixel art, metroidvania είναι ιδανική για να αναπαράγει το πνεύμα της ταινίας και την indie ατμόσφαιρα της παραγωγής.

Σε ένα post-apocalyptic 1997, ο ήρωας, γνωστός ως The Kid, είναι ένας νεαρός που μεταμορφώνεται σε ήρωα με ένα mountain bike και ένα περιβραχιόνιο που εκτοξεύει σφαίρες ενέργειας. Το παιχνίδι ξεχωρίζει με τη χρήση του ποδηλάτου ως μέσο μετακίνησης στον ερημικό κόσμο. Η μετακίνηση συνδυάζεται άψογα με το περιβάλλον, ενώ η επιλογή να έχουμε πάντα το ποδήλατο πρόχειρο είναι έξυπνη κίνηση που εξαλείφει τα cooldowns και διευκολύνει τη μετακίνηση.

Παρά τις ανισότητες, το παιχνίδι προσφέρει μια ευχάριστη metroidvania εμπειρία με περίπου 8 ώρες διάρκειας, αν και οι μάχες με τους εχθρούς μπορεί να γίνουν μονότονες. Συνολικά, το Turbo Kid είναι μια τίμια πρόταση για τους λάτρεις του είδους, απολαυστικό παρά τις μικρές αδυναμίες του.

Το σενάριο δεν εμβαθύνει, αν και περιέχει τουλάχιστον ορισμένες - συχνά κωμικές - μεμονωμένες ιστορίες, που συνοδεύουν κάθε διακριτή περιοχή του metroidvania κόσμου, όπως με την περίπτωση ενός τέρατος που η προσωπικότητά του έχει αλλοιωθεί εντελώς βλέποντας διαρκώς sitcoms στην τηλεόραση. Βέβαια, όταν και οι ίδιοι οι δημιουργοί αναφέρουν στην επίσημη περιγραφή του Turbo Kid ότι "εάν δεν σας ενδιαφέρει η ιστορία, μπορείτε απλά να προσπεράσετε όλους τους διαλόγους" καταλαβαίνει κανείς ότι δεν πόνταραν σε καμία περίπτωση στο κομμάτι του σεναρίου.

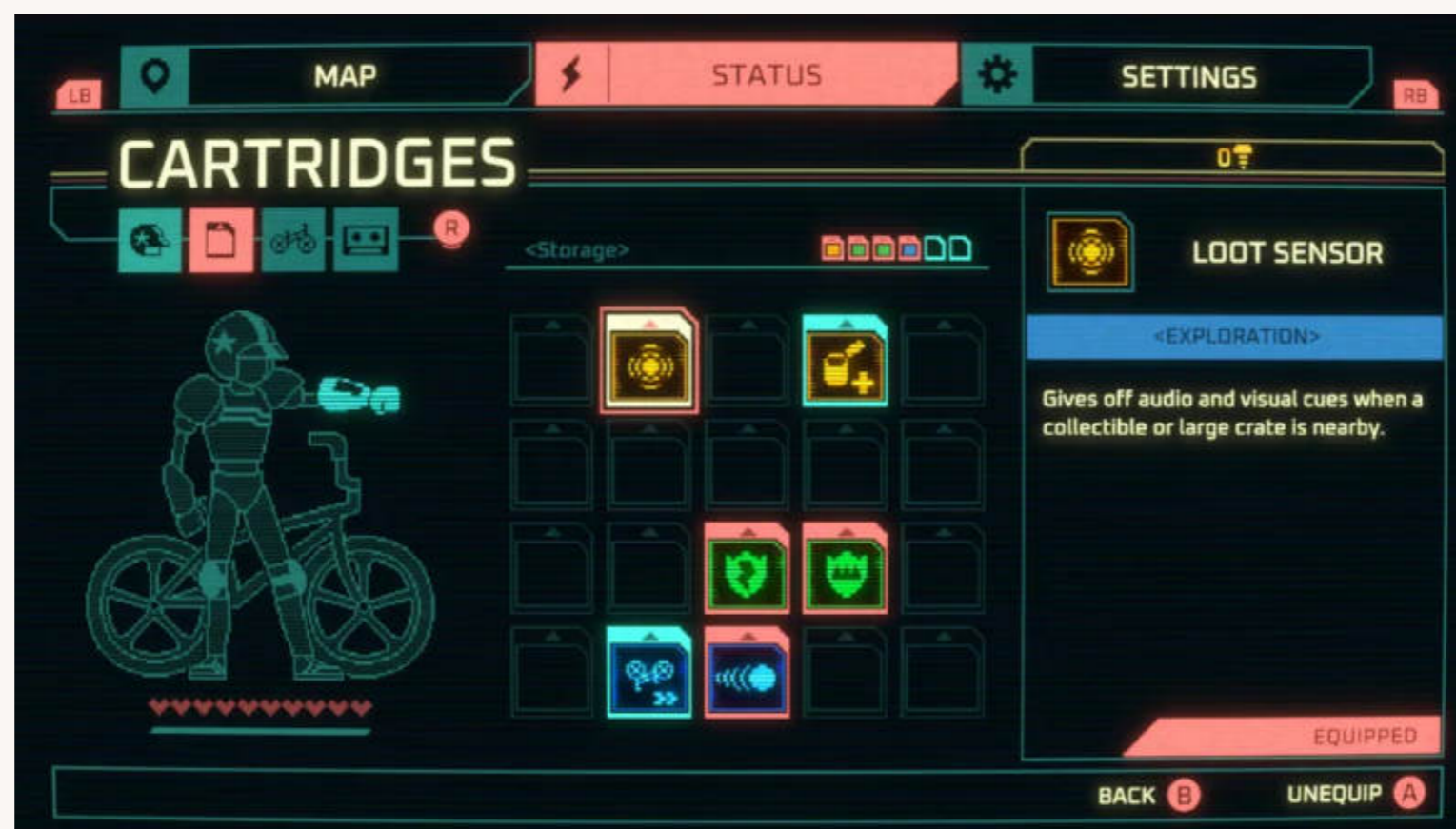
Επομένως, καλύτερα να περάσουμε στους νευραλγικούς τομείς που διέπουν το είδος των metroidvania. Ένα βασικό ατού που του επιτρέπει να ξεχωρίσει είναι πως ο Kid έχει πάντα πρόχειρο το ποδήλατό του για την περιήγηση στη wasteland.

Η μετακίνηση με δίτροχο είναι κάτι που είχαμε δει και στο πρόσφατο Laika: Aged Through Blood, όμως, το Turbo Kid καταφέρνει να διαφοροποιηθεί. Το περιβάλλον του είναι με τέτοιο τρόπο δομημένο, ώστε να επιτρέπει τόσο τη μετακίνηση με το ποδήλατο όσο και με τα πόδια, σε αντίθεση με το Laika όπου η μηχανή ήταν αναπόσπαστη καθόλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Με έξυπνο τρόπο η Outerminids Inc. μάς επιτρέπει κατά βούληση να εμφανίζουμε το ποδήλατο ακόμα και αν το έχουμε πετάξει μόλις ένα δευτερόλεπτο πριν. Αυτή η

επιλογή μάς λύνει τα χέρια και διευκολύνει πλήρως τη μετακίνησή μας, καθώς ποτέ δεν κάνουμε δεύτερη σκέψη εάν θέλουμε να πετάξουμε ή να εμφανίσουμε το ποδήλατο, αποφεύγοντας την παγίδα οποιουδήποτε cooldown που θα αποτελούσε τροχοπέδη.

Επιπλέον, ο χειρισμός του ποδηλάτου είναι εντελώς απλοϊκός. Αν και υπάρχει η



δυνατότητα να μετακινούμε το σώμα του χαρακτήρα στα άλματα, ώστε να αλλάζουμε τη φορά του ποδηλάτου, στην πραγματικότητα σπανίως απαιτείται αυτός ο ελιγμός. Εάν είχαμε μία περίπτωση παιχνιδιού όπου η χρήση του δίτροχου θα ήταν πανταχού παρούσα, αυτός ο τόσο απλοϊκός χειρισμός θα οδηγούσε πιθανότατα σε μία βαρετή εμπειρία. Ωστόσο, στο Turbo Kid, όπου το ποδήλατο

αποτελεί απλά ένα ακόμα εργαλείο για το platforming, η απλότητα λειτουργεί υπέρ του.

Ταιριαστή είναι και η επιλογή να μην χάνει ενέργεια ο χαρακτήρας μας όποτε πέφτει από το ποδήλατο (σε περίπτωση π.χ. που δεν προσγειωθούμε με τις ρόδες). Συνολικά, αυτό το βασικό εργαλείο για τη μετακίνηση

αξιοποιείται με τέτοιο τρόπο ώστε να αποτελεί σημαντικό κομμάτι της ταυτότητας του παιχνιδιού, αλλά όχι σε υπερβολικό βαθμό που πιθανότατα θα κούραζε.

Πέραν αυτού, το Turbo Kid μεταφέρει ικανοποιητικά τους νευραλγικούς κανόνες των metroidvania αν και σίγουρα δεν επιχειρεί να ταραξεί τα νερά του είδους.

Υπάρχει μία σχετική ποικιλία από ξεχωριστές περιοχές, παρόλο που η σχεδιαστική απλότητα της pixel art και η κάπως μουντή παλέτα χρωμάτων οδηγεί σε μία οπτική ομοιογένεια μεταξύ τους. Εικαστικά παραπέμπει μεν σε retro καταστάσεις, όπως αντίστοιχα η ταινία στόχευε στην εποχή της βιντεοκασέτας των 80s, αλλά αυτό δεν αναιρεί το γεγονός ότι δεν προσφέρει κάτι αξιομνημόνευτο. Όπως αναφέραμε παραπάνω όμως, η ομάδα ανάπτυξης πατάει γερά στις βάσεις των metroidvania, προφέροντας περιοχές που είναι γεμάτες με μυστικά και ωθούν στην παρατηρητικότητα και την εξερεύνηση. Η διαρκής ανακάλυψη κρυφών διόδων και το σταδιακό άνοιγμα προαιρετικών περιοχών, αφότου βρούμε νέες ειδικές δυνάμεις, αποτελούν το πιο δυνατό σημείο του Turbo Kid, οδηγώντας στην ιδιαίτερα ευχάριστη ενασχόληση, παρότι αυτή μάλλον προτείνεται ξεκάθαρα για τους λάτρεις του είδους.

Οι ειδικές δυνάμεις που ξεκλειδώνουμε σταδιακά αφορούν στο όπλο του χαρακτήρα, που σαν άλλος Mega Man μπορεί να εκτοξεύσει εναλλακτικές σφαίρες, όπως πριόνια που κόβουν κάγκελα, ενώ άλλες ειδικές ικανότητες εμπλουτίζουν τις ικανότητες του ποδηλάτου, όπως η ικανότητα να γαντζώνεται σε κατακόρυφες επιφάνειες. Κάθε μία από τις υποπεριοχές περιέχει αρκετά κλειδωμένα δωμάτια, στα οποία μπορούμε να αποκτήσουμε πρόσβαση με τις νεοαποκτηθείσες δυνάμεις, οδηγώντας στο ευχάριστο backtracking.

Το platforming με τη σειρά του είναι ικανοποιητικό, αν και χωρίς να περιέχει εκπλήξεις. Το αυτό ισχύει και για το σύστημα μάχης, επιτρέποντας να επιλέγουμε ανάμεσα από τις γρήγορες melee επιθέσεις ή τη χρήση του πυροβόλου όπλου. Οι εχθρικές ρουτίνες είναι βγαλμένες από προηγούμενες εποχές, καθώς οι εχθροί δεν κάνουν πολλά πράγματα πέρα από το να τρέχουν δεξιά αριστερά με τα melee όπλα τους, ή να είναι εντελώς στατικοί, εκτοξεύοντάς μας αντικείμενα ή πυροβολώντας με τα όπλα τους.

Ας πούμε ότι το Turbo Kid, στο κομμάτι της δράσης, πατάει σε μία πολύ λεπτή γραμμή μεταξύ της προσπάθειάς του να μεταφέρει μία νοσταλγική εμπειρία και ενός metroidvania που έχει μείνει προσκολλημένο σε μία άλλη εποχή. Σε τελική ανάλυση θα λέγαμε ότι μάλλον παραπατάει αρκετές φορές προς τη λάθος μεριά αυτής της νοητής γραμμής, ανεξάρτητα από το αν οι μάχες με τους εχθρούς έχουν την κατάλληλη ισορροπία ώστε να μην κουράζουν.

Παρά τις κάποιες ποιοτικές ανισότητες, το Turbo Kid τελικά προσφέρει μία ευχάριστη metroidvania εμπειρία, με συγκρατημένη διάρκεια, στις περίπου 8 ώρες, που της επιτρέπει να ολοκληρωθεί πριν φτάσει σε σημείο να κουράσει. Αποτελεί μία τίμια πρόταση για το είδος, που επωφελείται από τη σωστή υλοποίηση του ποδηλάτου ως εργαλείο για το platforming, αλλά και τη συμπαθητική low budget εικόνα του, ανεξάρτητα αν σε σημεία αυτό αποδεικνύεται δίκικο μαχαίρι.



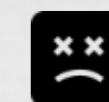
Το **Turbo Kid** κυκλοφορεί από τις 10/4/24 για PS5, PS4, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PC, με review code που λάβαμε από την Outerminds.



The Good

Ιδανική υλοποίηση του ποδηλάτου ως εργαλείο για το platforming.

Πολύ καλή αίσθηση της εξερεύνησης του metroidvania κόσμου.



The Bad

Οι ρουτίνες των εχθρών έρχονται από άλλη εποχή.

Η rixel art είναι ανέμπνευστη στην υλοποίησή της.

Turbo Kid

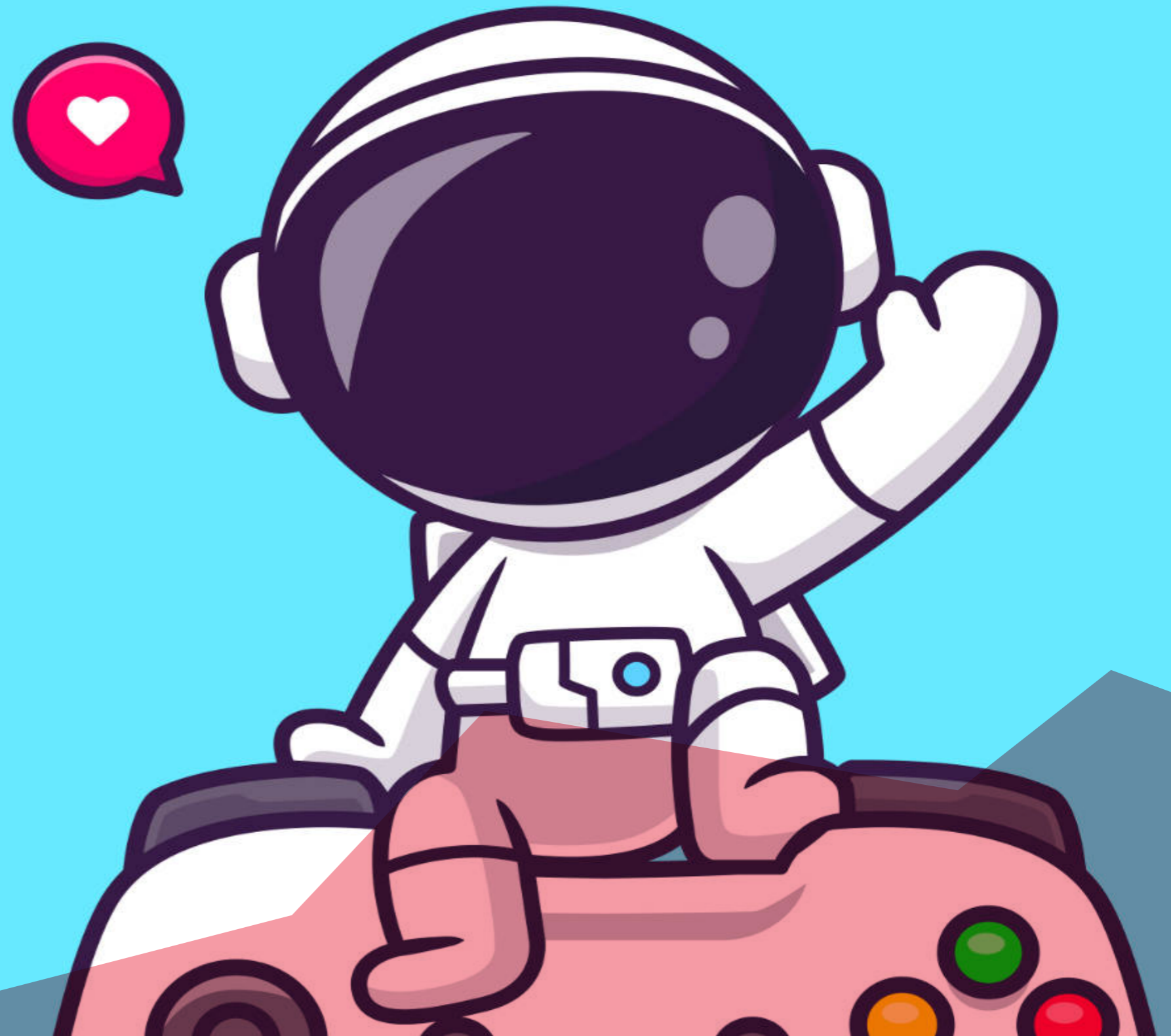
6

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me →

GO News

Τα νέα απο το
gameover.gr



April 9, 2024

Η ημερομηνία για το καλοκαιρινό showcase του Xbox

Για ακόμα μία χρόνια η Microsoft ετοιμάζει το καλοκαιρινό της showcase, στο οποίο μας παρουσιάσει όλα τα καινούργια παιχνίδια για το Xbox και όχι μόνο. Μέσω του επίσημου site της κονσόλας η εταιρεία έδωσε την ημερομηνία και την ώρα που θα διεξαχθεί αυτή η παρουσίαση.

Στις 9 Ιουνίου λοιπόν, η Microsoft μας προσκαλεί να συντονιστούμε στις 20:00 ώρα Ελλάδος σε μίας από τις επίσημες σελίδες της σε YouTube, Twitch ή Facebook. Στο



showcase η εταιρεία υπόσχεται παρουσιάσεις καινούργιων παιχνιδιών από τα studios της αλλά και από κάποιους third-party συνεργάτες.

Τέλος, όπως και πέρυσι έτσι και φέτος θα υπάρξει συνέχεια και μετά το τέλος του show που θα επικεντρωθεί σε έναν και μόνο τίτλο. Την περασμένη χρονιά ήταν το Starfield. Φέτος δεν γνωρίζουμε ποιο παιχνίδι θα είναι αυτό. Από την εικόνα και την αναφορά για κάποια συνέχεια "πολύ αγαπημένης σειράς" υπάρχουν υποψίες ότι μάλλον ο τίτλος θα είναι το καινούργιο κεφάλαιο των Call of Duty.



Η επιστροφή των Logi Play Days

Προς τιμήν του εμβληματικού ποντικιού gaming G502, το οποίο συμπληρώνει μια δεκαετία καινοτομίας, η Logitech G ανακοινώνει μια νέα έκδοση των Logi PLAY DAYS. Σε συνεργασία με εμπόρους λιανικής πώλησης και εμπόρους σε όλη την Ευρώπη, οι #LogiPLAYDAYS παρέχουν εξαιρετικές προσφορές σε ένα ευρύ φάσμα απαραίτητου εξοπλισμού gaming.

“Οι Logi PLAY DAYS είναι μια συναρπαστική ευκαιρία για τους gamers και τους streamers να γνωρίσουν τα καλύτερα εργαλεία gaming της Logitech G”, δήλωσε η γνωστή gaming content creator, @DanucD. “Είτε πρόκειται για το διάσημο G502 είτε για άλλα προϊόντα, η Logitech G συνεχίζει να επαναπροσδιορίζει την εμπειρία του gaming”.



Προσφορές των Logi PLAY DAYS

Στην Ελλάδα, gamers και streamers μπορούν να βρουν αυτές τις προσφορές στα φυσικά και online καταστήματα των γνωστών αλυσίδων: Πλαίσιο, Public και Κωτσόβολος.

“Μεταξύ των επιλογών που ξεχωρίζουν από τις προσφορές, το διάσημο G502 είναι η κορυφαία”, δήλωσε η streamer παιχνιδιών @MissRage. “Δεν αποτελεί έκπληξη ότι αυτό το ποντίκι συνεχίζει να καινοτομεί. Προσφέρει ένα τέλειο μείγμα ευκολίας, αφού είναι user-friendly προς τους αρχάριους, αλλά και ακρίβειας επαγγελματικού επιπέδου”.

“Οι Logi PLAY DAYS είναι η τέλεια ευκαιρία για να βουτήξετε στον εξοπλισμό gaming υψηλών επιδόσεων της Logitech G”, πρόσθεσε ο Γερμανός δημιουργός βίντεο @Papfi. “Όντας πιστός

χρήστης του ποντικιού G502 εδώ και χρόνια, μπορώ να βεβαιώσω ότι τίποτα άλλο δε συγκρίνεται με τις επιδόσεις και την αξιοπιστία του. Με κάθε κλικ, βυθίζομαι σε έναν κόσμο διασκέδασης και δράσης, γνωρίζοντας ότι με την Logitech G, ξεκλειδώνω όλες μου τις δυνατότητες στο gaming”.

Νέος εξοπλισμός για ατελείωτο gaming

Η έκδοση των Logi PLAY DAYS Μαΐου συμπίπτει με την πρόσφατη παρουσίαση του νέου PRO X 60 της Logitech G, ενός επαγγελματικού, συμπαγούς πληκτρολογίου. Σχεδιασμένο σε συνεργασία με τους καλύτερους παίκτες esports στον κόσμο, το PRO X 60, είναι σχεδιασμένο για να κερδίζει.



Ετοιμαστείτε για ακόμα περισσότερο PLAY

“Οι Logi PLAY DAYS υπάρχουν για να γιορτάσουν την κουλτούρα του gaming και του streaming και να επιδείξουν τη συνεχή υποστήριξή μας σε όλες τις κοινότητες που μοιράζονται την πίστη και το πάθος μας για τη δύναμη του gaming”, δήλωσε ο Yalcin Yilmaz, Αντιπρόεδρος και Επικεφαλής Ευρώπης της Logitech. “Με τη φετινή χρονιά να σηματοδοτεί τη 10ετή επέτειο του ποντικιού gaming με τις καλύτερες πωλήσεις στον κόσμο, το G502 βρίσκεται στο επίκεντρο των Logi PLAY DAYS της φετινής άνοιξης πριν την εμβληματική μας εκδήλωση, Logi PLAY που θα γίνει τον Σεπτέμβριο”.

.HAPPY.
Easter



GAMEOVER