

GAMEOVER



01-30
ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ

27

Prince of Persia: The Lost Crown
The Last of Us Part II Remaster
Another Code: Recollection
Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy
War Hospital




Νικόλας Μαρκόγλου

Το ξεκίνημα της χρονιάς ήρθε με τα πάνω και τα κάτω της, μιλώντας αποκλειστικά για το θέμα της ειδησεογραφίας καθώς από άποψη κυκλοφοριών η κατάσταση μόνο στο τέλος του μηνός άρχισε κάπως να παίρνει μπροστά. Όσον αφορά στην επικαιρότητα, από τη μία πλευρά η Microsoft κατάφερε να ορίσει έναν καλό προγραμματισμό κυκλοφοριών για το 2024, αναφορικά με τα αποκλειστικά της παιχνίδια (και βέβαια εάν και εφόσον τηρηθεί). Από την άλλη πλευρά βέβαια άφησε ένα γερό στίγμα στις συνεχιζόμενες απολύσεις που μαστίζουν εδώ και μήνες τη βιομηχανία, με 1900 υπαλλήλους να βρίσκουν τον δρόμο της εξόδου από τις Activision-Blizzard και Bethesda (και βέβαια δεν ήταν μόνο η Microsoft που οδηγήθηκε σε τέτοιες κινήσεις).

Αφήνοντας το παραπάνω δυσάρεστο γεγονός, μεγάλη εντύπωση προκάλεσε η εντελώς αναπάντεχη επιτυχία του Palworld, σημειώνοντας αλληπάλληλα ρεκόρ ταχύτερων πωλήσεων. Μέσα σε λιγότερο από μία βδομάδα κατάφερε να φτάσει τις 7.000.000 πωλήσεις, κάτι που ελάχιστα παιχνίδια έχουν πετύχει στην ιστορία του gaming. Σαν περιεχόμενο και λαμβάνοντας παράλληλα υπόψη ότι βρίσκεται σε early access, η αλήθεια είναι ότι δεν εντοπίζεται κάτι που πραγματικά να δικαιολογεί αυτά τα δυσθεώρητα νούμερα, ιδίως αν αναλογιστεί κανείς το αναιμικό promotion πριν την κυκλοφορία του. Ας πούμε ότι ο ορισμός του "λαχείου" είναι πολύ πιθανό να χαρακτηρίζει πλήρως την πορεία του Palworld.

Reviews



**Prince of Persia:
The Lost Crown**



**The Last of Us
Part II Remaster**



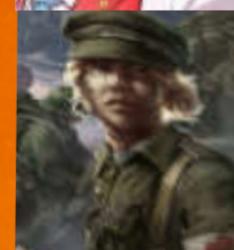
**Another Code:
Recollection**



Tiger Blade



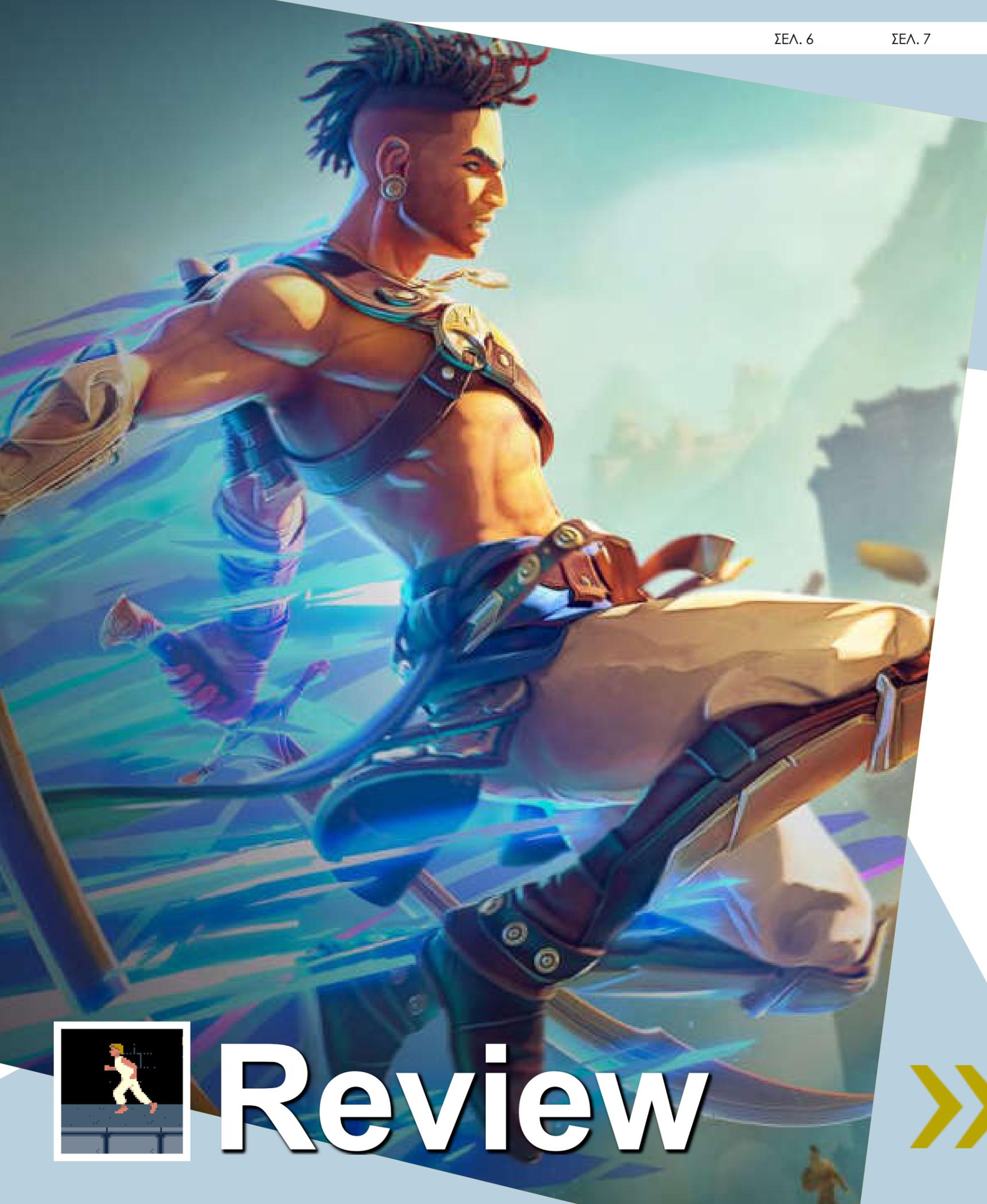
**Apollo Justice:
Ace Attorney Trilogy**



War Hospital



**RE
VIE
WS**



Review



January 11, 2024

Νικόλας Μαρκόγλου

Prince of Persia: The Lost Crown

Είναι πάντοτε ιδιαίτερα ενδιαφέρον να βλέπουμε την επιστροφή ιστορικών franchises, όπως είναι το Prince of Persia, κυρίως όταν αυτή πραγματοποιείται μετά από χρόνια απουσίας, κάτι που ενδέχεται να προσφέρει μία ουσιαστική φρέσκια ματιά. Είναι αρκετά σημαντικό βέβαια (αν και όχι πάντα το πρωτεύον για την ποιότητα) να περιέχονται στοιχεία του “DNA” από την εκάστοτε σειρά ώστε να υπάρχει ουσία στη συνέχισή της και να μην έχει απλά και μόνο τον τίτλο ως κοινή συνιστώσα.

Η Ubisoft, παρά τη συγκεκριμένη πορεία που έχει πάρει εδώ και αρκετά χρόνια μέσα από το χαρακτηριστικό “open world template” της, φαίνεται να έχει αφήσει μία σχετική ελευθερία στο, μικρότερο βεληνεκούς (πλέον), στούντιο του Ubisoft Montpellier (Rayman, Valiant Hearts). Αποτελεί μία ομάδα ανάπτυξης που μπορεί να μην βγάζει τα AAA παιχνίδια που βλέπουμε από άλλα εσωτερικά στούντιο, αλλά αυτό δεν της στερεί καθόλου την ανάπτυξη ποιοτικών τίτλων, με έντονη την indie αύρα (μάλλον στοιχείο που μαρτυρά το πιο συγκρατημένο budget).

Ως εκ τούτου, το Prince of Persia είχε την τύχη να πέσει σε καλά χέρια, δεδομένου ότι το Prince of Persia: The Lost Crown είναι μία αξιολογότερη επιστροφή -και μάλιστα στις ρίζες- της ιστορικής σειράς παιχνιδιών. Δεδομένου ότι το Assassin’s Creed έχει αναλάβει, εδώ και καιρό τον ρόλο του πνευματικού διαδόχου της εν λόγω σειράς, είναι ιδιαίτερα ευχάριστο να βλέπουμε ότι το Prince of Persia δεν έχει μπει σε κάποιο... συρτάρι της γαλλικής εταιρίας, αλλά επιστρέφει και μάλιστα από ένα ταλαντούχο στούντιο.

Αφήνοντας πίσω τα τρισδιάστατα μονοπάτια των προηγούμενων Prince of Persia, το The Lost Crown επιστρέφει στις δύο διαστάσεις και στο καθόλα ταιριαστό είδος των metroidvania, στοιχεία του οποίου άλλωστε περιείχε και ο πρώτος τίτλος του μακρινού 1989. Σε αντίθεση με όλα τα προηγούμενα Prince of Persia, εδώ δεν παίρνουμε τον ρόλο του πρίγκηπα ή ενός ατόμου που πρόκειται να γίνει πρίγκηπας αλλά το ρόλο του Sargon, ενός πολεμιστή που έχει ως στόχο να σώσει τον απαγμένο πρίγκηπα που έχει μεταφερθεί στο μυθικό βουνό του Qaf.

Η ιστορία ξεκινάει με την εισβολή της αυτοκρατορίας των Κοσσανών στο βασίλειο της Περσίας, η οποία θα καταπολεμηθεί με τη βοήθεια των 7 Αθάνατων Περσών πολεμιστών, μέλος των οποίων είναι και ο Sargon. Λίγη ώρα μετά τους εορτασμούς της νίκης, ο πρίγκηπας Ghassan θα απαχθεί από μία -φαινομενικά- έμπιστη πολεμιστή της βασίλισσας, που θα τον μεταφέρει στο Qaf. Οι λόγοι της απαγωγής γίνονται σταδιακά γνωστοί αν και δεν θα πρέπει να περιμένετε εξηγήσεις και ανατροπές που να δημιουργούν ιδιαίτερη έκπληξη.

Το σεναριακό ντύσιμο είναι δεδομένο ότι δεν στοχεύει σε κάτι περισσότερο από την αφελή τροπή που μπορούμε να δούμε σε ένα πρωινό παιδικό καρτούν. Παρόλα αυτά, εξυπηρετεί αρκετά καλά τον σκοπό της περιπέτειας, λαμβάνοντας υπόψη ότι αποτελεί ένα metroidvania που στοχεύει στην ασταμάτητη ροή του gameplay, όπου τα ελάχιστα σεναριακά διαλείμματα εξυπηρετούν την τοποθέτηση των objective μας και τίποτα παραπάνω. Άλλωστε η ουσία του είδους βρίσκεται σχεδόν πάντα στην εξερεύνηση, το platforming και τη δράση, και σπανίως στο πλέξιμο μίας πλοκής με βάθος και της καλλιέργειας χαρακτήρων, στοιχεία που αποτελούν εξαίρεση για τα metroidvania.

Και ως προς τα προαναφερθέντα νευραλγικά κομμάτια του είδους η Ubisoft Montpellier τα πάει περίφημα και κυρίως αναφορικά με τα σκέλη του platforming και της εξερεύνησης. Το Qaf προσφέρει έναν τεράστιο χάρτη με καλή ποικιλία από ξεχωριστά biomes, ώστε διαρκώς να ερχόμαστε σε αισθητά διαφορετικές περιοχές, από παλιά περσικά ανάκτορα, μέχρι δάση, λιμάνια και τα απαραίτητα μπουντρούμια.

Ως είθισται, στα περισσότερα μέρη που θα βρεθείτε για πρώτη φορά υπάρχουν διάφορες



απρόσιτες υποπεριοχές, μυστικά και θησαυροί σε κοινή θέα όπου θα μπορείτε να έχετε πρόσβαση αφότου αποκτήσετε κατάλληλες ειδικές ικανότητες. Το σταδιακό ξεκλείδωμα νέων δυνάμεων είναι κάτι που η Ubisoft Montpellier το μεταχειρίζεται ιδανικά, επιτρέποντάς μας στην πρώτη επίσκεψη κάθε τοποθεσίας να ανακαλύπτουμε ορισμένα μυστικά, αποφεύγοντας να μας οδηγεί διαρκώς σε αδιέξοδα.

Σε αυτό το σημείο η ομάδα ανάπτυξης ενσωματώνει έναν εξαιρετικό μηχανισμό ώστε να μας βοηθάει στα μέγιστα στην εξερεύνηση. Οποιαδήποτε στιγμή μπορούμε να πατήσουμε το κάτω στον σταυρό του gamepad προκειμένου το παιχνίδι να πάρει ένα screenshot, το οποίο εμφανίζεται στο συγκεκριμένο σημείο του χάρτη. Με αυτόν τον τρόπο, ανοίγοντας τον χάρτη μπορούμε απλά να δούμε την εικόνα προκειμένου να θυμηθούμε τι είχαμε εντοπίσει στην εκάστοτε τοποθεσία αλλά και τον λόγο για τον οποίο δεν μπορούσαμε να έχουμε πρόσβαση σε κάποιο σεντούκι, κλειδωμένη πόρτα κ.λπ.

Στα περισσότερα metroidvania αποτελεί μία συνηθισμένη κατάσταση να αφήνουμε κάθε λογής σημάδια στους χάρτες (εάν και εφόσον μας δίνεται αυτό το βοήθημα) μόνο για να ξεχάσουμε για ποιο λόγο τα είχαμε τοποθετήσει. Πολλές φορές στο είδος οδηγούμαστε σε άσκοπο backtracking, διαπιστώνοντας εν τέλει ότι ακόμα δεν έχουμε βρει την κατάλληλη ικανότητα για να αποκτήσουμε πρόσβαση σε κάποιο προαιρετικό πέρασμα ή αντικείμενο.

Η λύση της Ubisoft Montpellier είναι τόσο ιδιοφυής αλλά και ταυτόχρονα τόσο απλή, που πραγματικά είναι από αυτές τις "game changing" βελτιώσεις που δημιουργούν απορία για τον λόγο που δεν τη σκέφτηκε κανείς πρωτότερα. Πέραν από την προσθήκη του παραπάνω μηχανισμού, ο σχεδιασμός του χάρτη είναι υποδειγματικός με την Montpellier να μην επαφίεται αποκλειστικά και μόνο στο

παραπάνω εύρημα.

Πέραν από τα screenshots, έχουμε τη δυνατότητα να τοποθετούμε διαφόρων ειδών σημάδια, ενώ σε ορισμένα σημεία αυτόματα τοποθετούνται ορισμένες ενδείξεις που διευκολύνουν την κατανόηση του χάρτη, ο σχεδιασμός του οποίου συνολικά είναι υποδειγματικός. Γενικότερα, η εύρεση μυστικών αποτελεί ένα από τα καλύτερα σημεία του The Lost Crown καθώς είναι τοποθετημένα οργανικά, ωθώντας αβίαστα στην άκρως ευχάριστη εξερεύνηση. Σημαντικό είναι πως και τα αντικείμενα που βρίσκουμε είναι τις περισσότερες φορές χρήσιμα, όπως αναβαθμίσεις για την ενέργεια και κάθε λογής φυλαχτά που προσφέρουν ποικίλα passive και active buffs.

Το κομμάτι της εξερεύνησης επωφελείται τα μέγιστα από την πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει στο gameplay και δη στο

platforming. Παρόλο που δεν δημιουργεί νέα δεδομένα στο θέμα των ελιγμών και των ειδικών ικανοτήτων, το The Lost Crown αξιοποιεί ιδανικά τις λίγες μεν αλλά ουσιαστικές και άκρως διαφορετικές ειδικές ικανότητες. Ακόμα πιο σημαντική είναι η δουλειά που έγινε στις βασικές κινήσεις του Sargon, οι οποίες εκτελούνται με αμεσότητα και πλήρη ομαλότητα, κάτι το οποίο οδηγεί από την αρχή έως το τέλος στην απολαυστική κίνηση στον χώρο.

Τα άλματα ακριβείας γίνονται με χαρακτηριστική ευκολία, το σκαρφάλωμα γίνεται με γρήγορο ρυθμό και κινήσεις όπως το άλμα από τοίχο σε τοίχο, η ικανότητα του dash στον αέρα και το slide, αποτελούν βασικές κινήσεις που εκτελούνται με αμεσότητα και γίνονται γρήγορα δεύτερη φύση. Σε κανένα σημείο η απλή μετακίνηση δεν δημιούργησε την εντύπωση του διεκπαιρωτικού χάρη στην ποιοτική δουλειά που έγινε στο σύστημα χειρισμού.

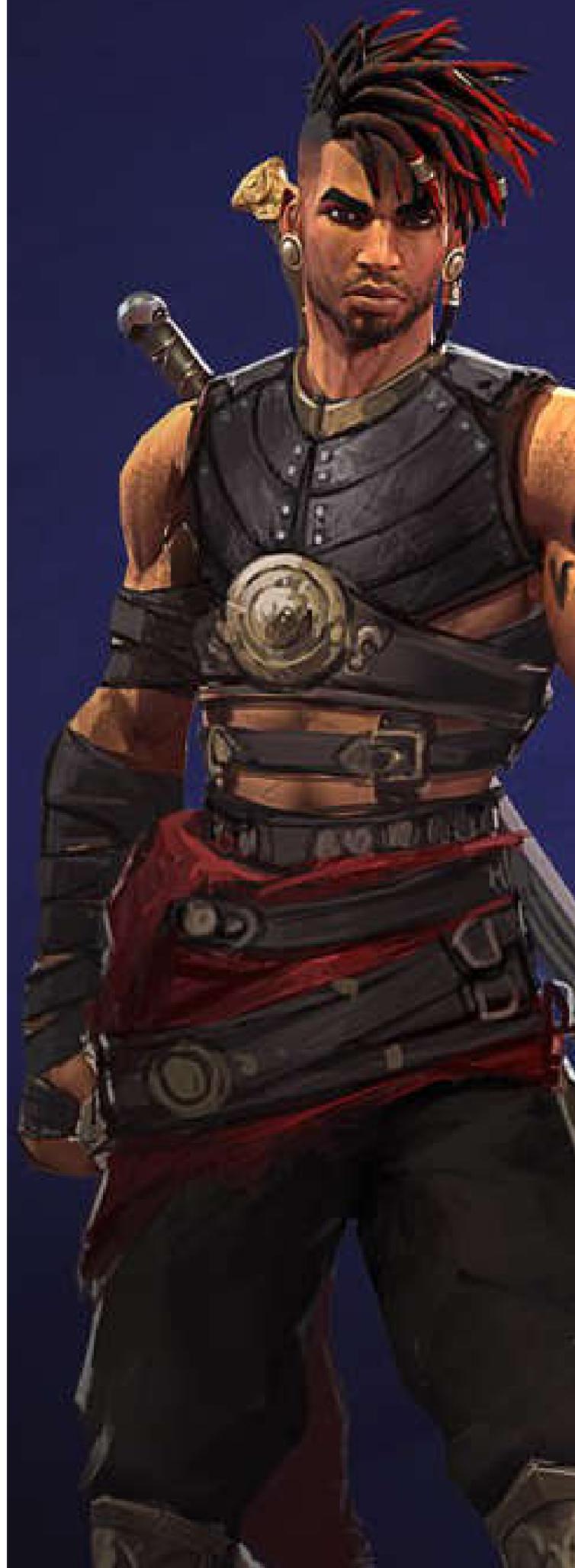
prince of persia: the lost crown review

Φυσικά, στο παραπάνω ιδιάζουσας σημασίας είναι και το level design, που λειτουργεί σε πλήρη σύμπνοια με τις ικανότητες του Sargon και έχοντας την κατάλληλη ισορροπία ώστε η κινητικότητα να γίνεται απροβλημάτιστα, με όση πρόκληση απαιτείται ώστε η μετακίνηση να μην καθίσταται ποτέ ούτε βαρετή αλλά ούτε και επίπονη.

Γενικότερα, ο βαθμός δυσκολίας στο platforming κινείται σε λογικά πλαίσια, καθώς μπορεί να απαιτείται εγρήγορση στα αντανakλαστικά αλλά ποτέ σε σαδιστικής δυσκολίας τμήματα και ποτέ για εκτενή κομμάτια. Υπάρχει μία σχετικά καλή ποικιλία από διαφόρων ειδών παγίδες και νέες προκλήσεις, ώστε η εμπειρία να έχει να προσφέρει πάντα κάτι καινούριο, στις περίπου 25 ώρες διάρκειας, και ευτυχώς η ομάδα ανάπτυξης είχε την εγκράτεια ώστε να μην το παρακάνει με κάθε νέα απειλή (περιβαλλοντική ή μη).

Το έτερο σκέλος της δράσης, που αφορά στο σύστημα μάχης, κινείται επίσης σε καλά επίπεδα αν και η αλήθεια είναι ότι δεν προσφέρει κάτι πραγματικά άξιο αναφοράς, τουλάχιστον στην αντιμετώπιση των απλών εχθρών. Υπάρχει και σε αυτό το σημείο μία αρκετά καλή ποικιλία αλλά δεν έχει κάποια ιδιαίτερη εμβάθυνση στην αντιμετώπιση των εχθρών.

Ο Sargon είναι οπλισμένος με δύο σπαθιά και ένα τόξο, επιτρέποντάς του να εκτελεί τυπικά combos και παρόλο που υπάρχει η δυνατότητα για συνδυασμούς combos (όπως η απρόσκοπτη μετάβαση από το έδαφος στον αέρα μέσω αλληπάλληλων χτυπημάτων), η αλήθεια είναι ότι στο hard βαθμό δυσκολίας δεν δημιουργήθηκε η ανάγκη για κάτι πιο



εξεζητημένο πέραν του απλού combo. Το raggy λειτουργεί αρκετά καλά και μπορεί να βοηθήσει απέναντι από ορισμένους ισχυρότερους εχθρούς, αν και το dodge είναι η πιο σίγουρη αμυντική τακτική.

Θα πρέπει να σημειώσουμε εδώ την άκρως καλοδεχούμενη εγκράτεια στο θέμα του αριθμού των εχθρών, καθώς η εμφάνισή τους είναι σχετικά φειδωλή (έστω για τα δεδομένα του είδους). Είναι κάτι που λειτουργεί υπέρ της εμπειρίας αποφεύγοντας να μπει ως εμπόδιο στο ενδιαφέρον platforming. Από την άλλη πλευρά, τα boss fights είναι δουλεμένα και προσφέρουν καλοφτιαγμένες και έντονες συγκρούσεις, δίχως να ξεφεύγουν σε βαθμό δυσκολίας.

Εάν θα θέλαμε να βελτιωθεί ένα κομμάτι του The Lost Crown αυτό είναι στην ύπαρξη των fast travel points, τα οποία είναι αδικαιολογήτως περιορισμένα. Ιδίως όταν ο χάρτης ανοίξει σε μεγάλο βαθμό και χρειάζεται να επισκεφτούμε ξανά διάφορα σημεία για το ξεκλείδωμα μυστικών το backtracking διογκώνεται δίχως λόγο, κάτι που θεωρούμε ότι θα μπορούσε να διευκολυνθεί πολύ εύκολα, δίχως να χαθεί η αίσθηση της εξερεύνησης.

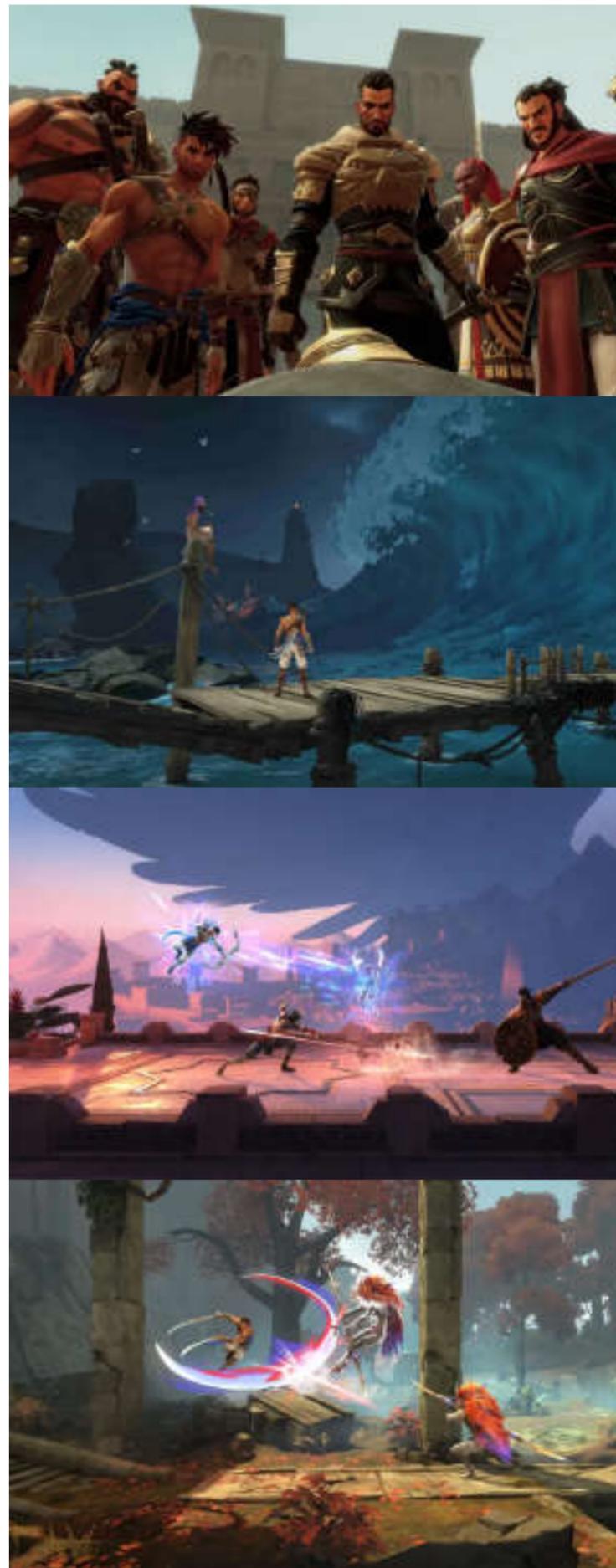
Παράλληλα, σε διάφορα σημεία τα checkpoints είναι αρκετά απομακρυσμένα, ωθώντας στην κάλυψη μεγάλων εκτάσεων άπαξ και χάσουμε. Φυσικά τα παραπάνω δεν αλλοιώνουν τη θετικότερη εικόνα που δημιουργεί στο σύνολό του το The Lost Crown, αλλά είναι ορισμένα θεματάκια που ενδέχεται να δημιουργήσουν έναν πρόσκαιρο εκνευρισμό.

Όσον αφορά στο οπτικοακουστικό

κομμάτι, το The Lost Crown μεταφέρει ένα αρκετά ελκυστικό περιβάλλον, μέσα από την απεικόνιση περσικής αρχιτεκτονικής, τεχνουργίας και μυθολογίας. Σε καθαρά τεχνικό επίπεδο παραπέμπει σε τίτλο προηγούμενης γενιάς, αλλά χάρη στην καλή δουλειά που έχει γίνει στο εικαστικό κομμάτι συχνά ερχόμαστε μπροστά σε όμορφα σκηνικά, όπως ένα ιδιαίτερα ευφάνταστο σημείο όπου περιφερόμαστε σε ένα -εν εξελίξει- ναυάγιο που όμως έχει παγώσει στον χρόνο. Επιπλέον, τα οπτικά εφέ αξιοποιούνται κατάλληλα ώστε να αποδώσουν ορισμένες εντυπωσιακές στιγμές στις μάχες.

Στο κομμάτι του ήχου δεν θα λέγαμε ότι υπάρχει κάτι το πραγματικά αξιοσημείωτο, πέραν από ορισμένα καλαίσθητα μουσικά θέματα. Οι φωνές των ηθοποιών από την άλλη πλευρά οδηγούν σε ένα αρκετά μέτριο αποτέλεσμα, αν και όπως προείπαμε το θέμα του σεναρίου δεν προσφέρει κάτι πέραν από μία αφορμή για την περιπέτεια.

Πέρα από τα κάποια λιγοστά θέματα, όχι μεγάλης βαρύτητας για να είμαστε ειλικρινείς, το νέο κεφάλαιο μίας εκ των παλαιότερων σειρών του gaming, στέφεται με επιτυχία. Μπορεί να μην πατάει σε AAA μονοπάτια αλλά εν τέλει δεν είναι κάτι που το χρειάζεται, καθώς στέκεται με πλήρη αυτοπεποίθηση στις διαδιάστατες ρίζες του franchise, αξιοποιώντας ιδανικά τους metroidvania κανόνες και -το σημαντικότερο- επαναφέροντας δυναμικά τη σειρά στο προσκήνιο.



To Prince of Persia: The Lost Crown κυκλοφορεί από τις 18/1/23 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 Ubisoft.



The Good

Η δυνατότητα για screenshots στον χάρτη πιθανότατα να αποτελέσει στο εξής ένα νέο στάνταρ εργαλείο στους χάρτες των metroidvania.

Ιδιαίτερα καλοφτιαγμένο platforming, που διατηρεί ευχάριστη τη μετακίνηση από την αρχή έως το τέλος.

Χορταστική διάρκεια και καλοφτιαγμένο, ευμέγεθες περιβάλλον.



The Bad

Το fast travel είναι αχρείαστα περιορισμένο.

Αρκετές φορές τα checkpoints είναι υπέρ του δέοντος απομακρυσμένα.

**Prince of
Persia:
The Lost
Crown**

8

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



Click me



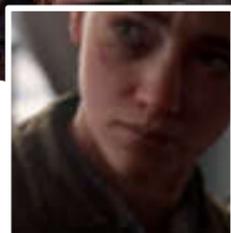
January 16, 2024

Χρηστος Ντινος

The Last of Us Part II Remaster

Η αλήθεια είναι ότι ο υπογράφων έγραψε και έσβησε αρκετές φορές την εισαγωγή στο συγκεκριμένο review, αφού ήταν αδύνατο να γράψει κάτι το οποίο δεν έχει ήδη αποτυπωθεί στα αναρίθμητα άρθρα και σχόλια που αφορούν τον συγκεκριμένο τίτλο. Θα αρκεστούμε λοιπόν στο να αναφέρουμε και εμείς με τη σειρά μας ότι το The Last of Us Part II αποτελεί ένας από τους σημαντικότερους τίτλους όχι μόνο της προηγούμενης γενιάς αλλά και του gaming γενικότερα.

Στο παρόν κείμενο θα επικεντρωθούμε στις προσθήκες και αλλαγές που φέρνει το The Last of Us Part II Remaster και δεν θα αναλωθούμε σε λεπτομέρειες για το σενάριο και το gameplay, τα οποία έχουν κάνει την μετάβασή τους αναλλοίωτα, οπότε μπορείτε να ανατρέξετε στο αρχικό review μας.



Review



Οι developers επίσης μας δίνουν πρόσβαση στα Lost Levels, τα οποία είναι τρεις περιοχές σε πρώιμη έκδοση που αφαιρέθηκαν από τον αρχικό τίτλο. Όσοι έχουν περιέργεια να δουν λίγο την φιλοσοφία ανάπτυξης ενός παιχνιδιού θα βρουν ενδιαφέροντα τα τρία αυτά επίπεδα με τον σχολιασμό, διαφορετικά δεν θα λέγαμε ότι προσθέτουν κάτι στη συνολική εμπειρία του τίτλου.

Κλείνουμε το κομμάτι με τις προσθήκες αναφέροντας το Guitar Free Play, που μας επιτρέπει να παίζουμε κιθάρα, επιλέγοντας μάλιστα και διαφορετικά όργανα, το Speedrun Mode, καθώς και κάποια νέα filters και options στο photo mode.

Στο τεχνικό κομμάτι το The Last of Us Part II Remastered βελτιώνει το αρχικό παιχνίδι του PS4, προσθέτοντας 4K ανάλυση με 30 fps target στη λειτουργία Fidelity Mode, 1440p ανάλυση upscaled σε 4K με target 60 fps στη λειτουργία Performance Mode, και επιλογή για Unlocked Framerate σε τηλεοράσεις που υποστηρίζουν VRR.

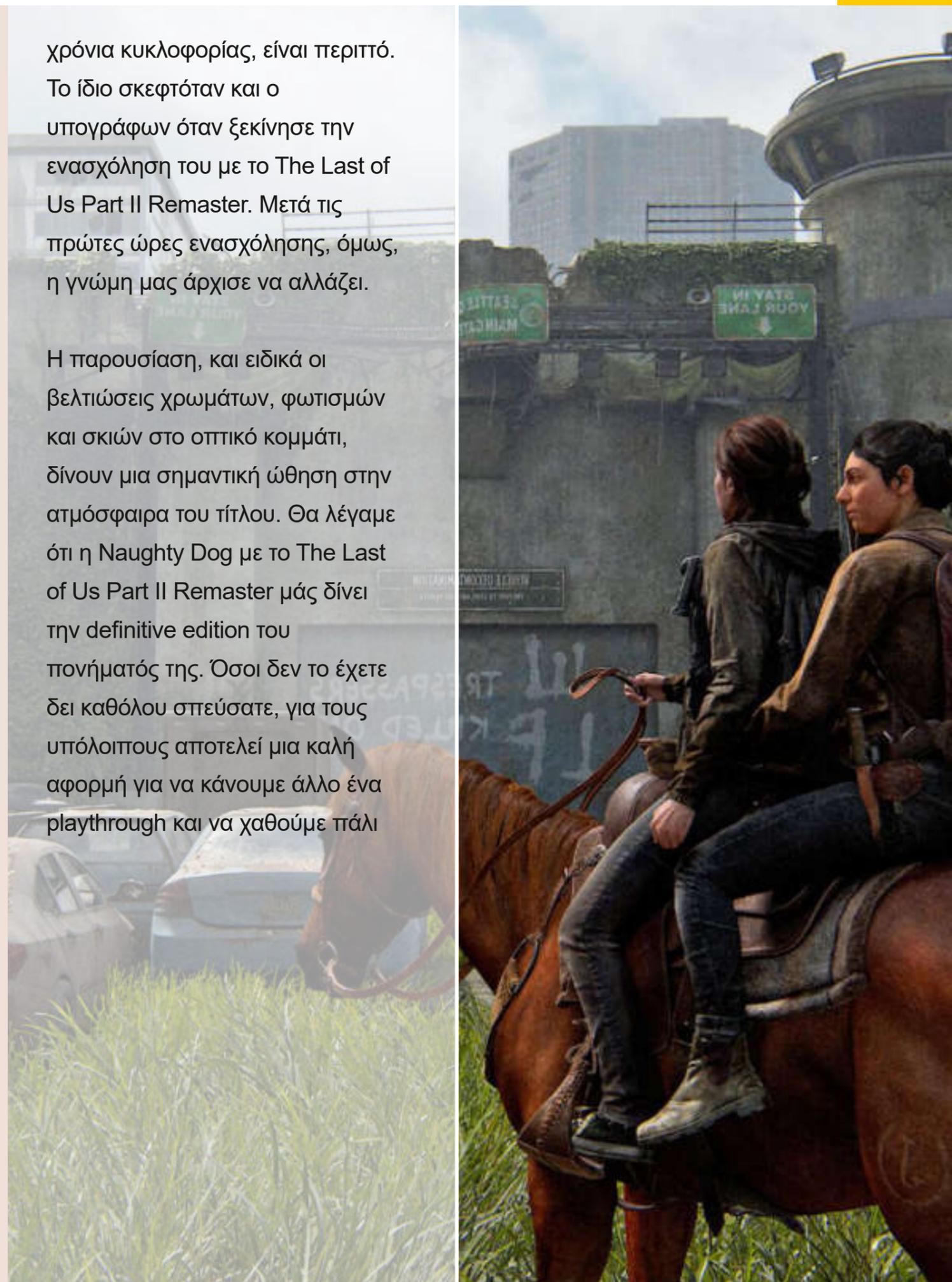
Αναμενόμενα, οι χρόνοι φόρτωσης είναι αισθητά βελτιωμένοι, ενώ οπτικά υπάρχουν μικρές βελτιώσεις όσον αφορά τους χαρακτήρες, γεγονός απολύτως λογικό αφού το αρχικό παιχνίδι ήταν ήδη ένας από τους καλύτερους οπτικά τίτλους της προηγούμενης γενιάς και κυκλοφόρησε προς το τέλος της. The Last of Us Part II

Η μεγαλύτερη διαφορά στην παρουσίαση εστιάζεται στους φωτισμούς, τις σκιές, την απόδοση των χρωμάτων, καθώς και την γενικότερη ευκρίνεια των χαρακτήρων και του κόσμου, με αυξημένες Level-of-Detail αποστάσεις. Το The Last of Us Part II Remastered αξιοποιεί επίσης πλήρως το haptic feedback του ασύρματου χειριστηρίου DualSense και τις σκανδάλες, ώστε κάθε όπλο να έχει ξεχωριστή αίσθηση όταν το χρησιμοποιούμε.

Σίγουρα πολλοί θεωρούν ότι το remake ενός ήδη πανέμορφου οπτικά τίτλου, που φέτος θα κλείσει 4

χρόνια κυκλοφορίας, είναι περιττό. Το ίδιο σκεφτόταν και ο υπογράφων όταν ξεκίνησε την ενασχόληση του με το The Last of Us Part II Remaster. Μετά τις πρώτες ώρες ενασχόλησης, όμως, η γνώμη μας άρχισε να αλλάζει.

Η παρουσίαση, και ειδικά οι βελτιώσεις χρωμάτων, φωτισμών και σκιών στο οπτικό κομμάτι, δίνουν μια σημαντική ώθηση στην ατμόσφαιρα του τίτλου. Θα λέγαμε ότι η Naughty Dog με το The Last of Us Part II Remaster μάς δίνει την definitive edition του πονήματός της. Όσοι δεν το έχετε δει καθόλου σπεύσατε, για τους υπόλοιπους αποτελεί μια καλή αφορμή για να κάνουμε άλλο ένα playthrough και να χαθούμε πάλι



στον κόσμο της Ellie.



To The Last of Us Part II Remaster κυκλοφορεί από τις 19/1/24 για το PS5. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από το PlayStation Greece.



The Good

Το καθηλωτικό σενάριο και το gameplay έκαναν τη μετάβασή τους αναλλοίωτα.

Οπτικές βελτιώσεις που δίνουν νέα ώθηση στην ατμόσφαιρα του τίτλου.

Το νέο, No Return, roguelike mode.

Αισθητά βελτιωμένοι χρόνοι loading .



The Bad

Τα Lost Levels αν και ενδιαφέροντα, δεν προσδίδουν κάτι παραπάνω στον τίτλο.

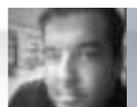
**The Last of Us
Part II
Remaster**

10

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



Click me



January 19, 2024

Κωστας Παπαμητρου

Another Code: Recollection

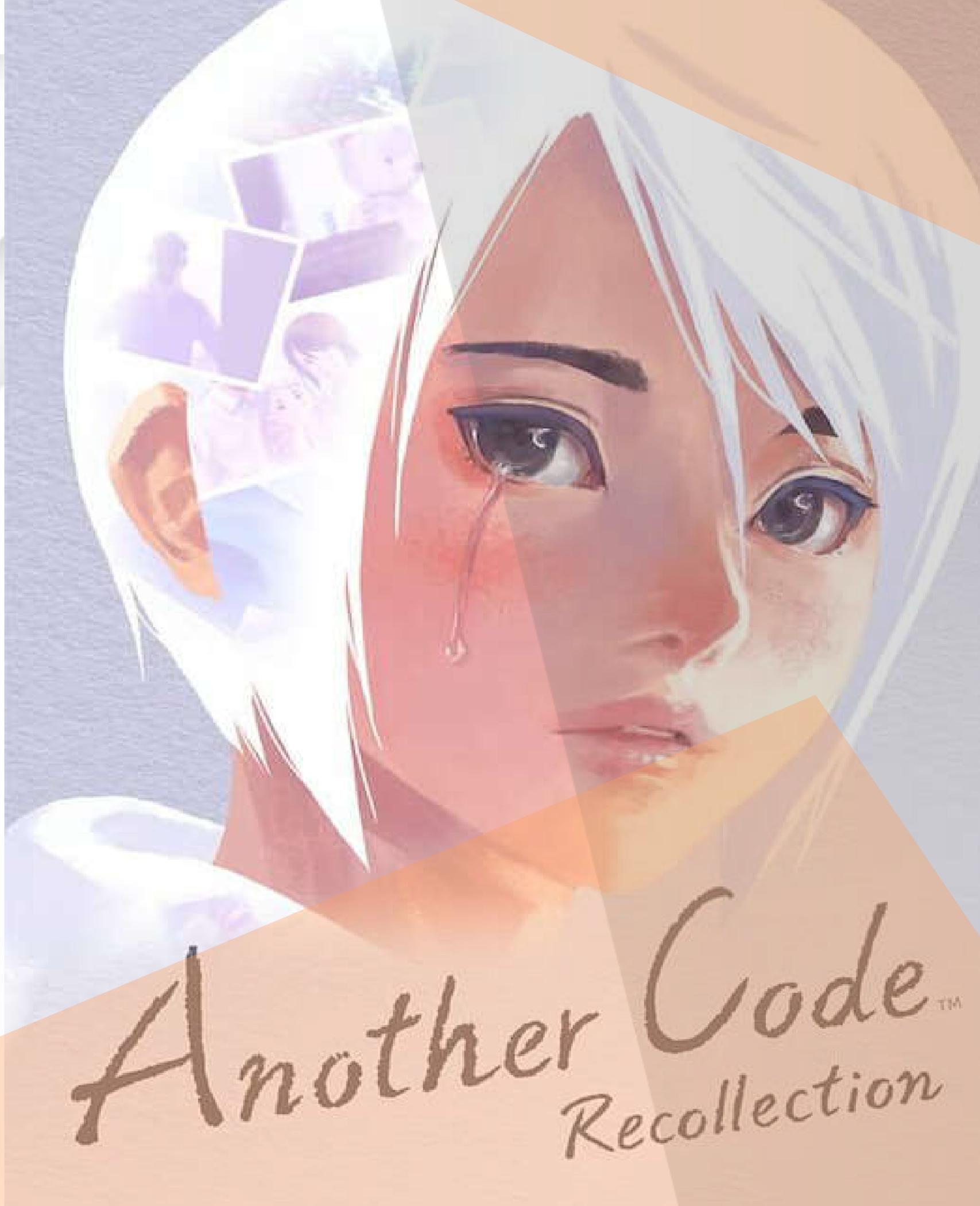
REVIEW

Η ανακοίνωση του Another Code: Recollection αποτέλεσε από την αρχή μια άκρως ευχάριστη έκπληξη για τον γράφοντα. Το Another Code: Two Memories ήταν ο πρώτος τίτλος που συνόδευσε την αγορά του DS Lite το μακρινό 2006 και αποτέλεσε την πρώτη επαφή με το παιχνίδι σε δύο οθόνες και τα touch screen capabilities της συγκεκριμένης φορητής κονσόλας. Τι και αν το παιχνίδι ήταν μια άκρως εύπεπτη και απλή εμπειρία; Τι και αν το παιχνίδι παλινδρομούσε ανάμεσα στο χαρακτηρισμό του (point and click) adventure και του visual novel είδους;

Αυτή η πρώτη εμπειρία με το πόνημα της Cing αποτέλεσε σημείο καμπής, μιας που επρόκειτο για την αρχή ενός μαγικού ταξιδιού, με όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια της εταιρείας, πριν το στούντιο κατεβάσει, δυστυχώς, ρολά. Και τώρα, δεκαεννέα χρόνια μετά από την αρχική κυκλοφορία του τίτλου, η Nintendo αποφασίζει να επαναφέρει στο προσκήνιο τις περιπέτειες της Ashley Mizuki Robins, όπως αυτές αποτυπώθηκαν μέσα από τα δύο παιχνίδια της σειράς που κυκλοφόρησαν στο Nintendo DS και το Wii.

Έτσι, οι παίκτες που δεν είχαν την ευκαιρία να ασχοληθούν με έναν από τους δύο τίτλους της σειράς, τώρα πια έχουν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν όλο το εύρος της πορείας της έφηβης Ashley, αλλά και την ανακάλυψη καλά κρυμμένων αναμνήσεων, τόσο δικών της, όσο και των χαρακτήρων που την πλαισιώνουν στο ταξίδι της.

Αυτό που συμβαίνει, όμως, με το Another Code: Recollection είναι κάτι μοναδικό, σπάνιο σχεδόν για τα δεδομένα της βιομηχανίας. Δεν πρόκειται για ένα remaster, μια πιο βελτιωμένη έκδοση ενός παιχνιδιού, με τεχνικές και QoL ενδεχομένως αλλαγές. Η Nintendo μας προσφέρει ένα ολικό remake των δύο τίτλων, συμπυγμένων έτσι ώστε να προσφέρουν μια αίσθηση ενότητας στον παίκτη και μιας πληρέστερης ιστορίας, αναπτυγμένης σε δύο αφηγηματικά μέρη. Μιας ιστορίας που οφείλουμε να προσέξουμε λίγο περισσότερο αυτή τη φορά, καθώς παρουσιάζει αρκετές αλλαγές στο πως εκτυλίσσεται.



Another Code™
Recollection



Το κομμάτι που αφορά στο Two Memories παρουσιάζεται με τον «κανονικό» τερματισμό του (οι παίκτες που είχαν ασχοληθεί μαζί του καταλαβαίνουν απόλυτα τι εννοούμε με αυτό τον χαρακτηρισμό), ενώ το τμήμα που σχετίζεται με το A Journey Into Lost Memories είναι και αυτό που έχει υποστεί τις μεγαλύτερες αλλαγές σε αφηγηματικό επίπεδο.

Το αποτέλεσμα όλων αυτών είναι μια γλυκόπικρη ιστορία, όπου πολλά ταξίδια προσωπικών αναζητήσεων τέμνονται με τη ζωή και την πορεία της Ashley Robins, η οποία και αναζητά την αλήθεια για την οικογένειά της και τους χαμένους γονείς της. Οι χαρακτήρες που τη συντροφεύουν στο ταξίδι της συχνά έχουν τα δικά τους μυστικά και τις δικές τους παράπλευρες ιστορίες, που σίγουρο είναι ότι θα συγκινήσουν τους παίκτες που αρέσκονται σε παιχνίδια του είδους. Γιατί, παρ' όλα τα ruzzles και τους γρίφους, και τα δύο παιχνίδια Another Code είναι τίτλοι που αφηγούνται μια μεγάλη, μια πολυεπίπεδη ιστορία. Μια ιστορία που βάζει τους χαρακτήρες της να ανασύρουν χαμένες αναμνήσεις και να συμπληρώσουν το παζλ της ζωής τους.

Τόσο ο D του Two Memories, όσο και ο Matthew του A Journey Into Lost Memories είναι δύο χαρακτήρες με ενδιαφέρον αφηγηματικό υπόβαθρο που καταφέρνουν τόσο να ανακαλύψουν τα πράγματα εκείνα που είχαν ξεχάσει, όσο και να βοηθήσουν την Ashley να φτάσει ακόμα πιο κοντά στην αλήθεια που αφορά στην καταγωγή της. Το πιο σημαντικό γεγονός, ωστόσο, είναι η οριστική λήξη της λειτουργίας του Another, ενός συστήματος με καταλυτικό ρόλο στην εξερεύνηση του ανθρώπινου μυαλού και του τμήματος που αφορά στις αναμνήσεις, η λανθασμένη χρήση του οποίου μπορεί να

συμβάλει καταλυτικά στην ανθρώπινη ύπαρξη, με απρόβλεπτες συνέπειες. Ωστόσο, είναι εντελώς λάθος (ακόμα και για εμάς) να αναφερόμαστε στα παιχνίδια της συλλογής ως δύο διαφορετικούς τίτλους. Το Another Code: Recollection, παρ' όλο που στηρίζεται σε δύο ξεχωριστά παιχνίδια, είναι καλύτερο να θεωρηθεί ως ένας τίτλος που, όπως αναφέραμε ήδη, χωρίζεται σε δύο ξεχωριστές ενότητες.

Η ομάδα πίσω από τα αρχικά παιχνίδια της χρεοκοπημένης Cing επιστρέφει για να υπογράψει τη σκηνοθεσία, το σενάριο και το art style ενός τίτλου που βασίζεται πάνω στα δύο Another Code παιχνίδια, αλλά με μια εντελώς διαφορετική προσέγγιση. Το Another Code: Recollection πλέον είναι ένα αυθεντικό adventure game, αρκετά πιο κοντά στα σημερινά δεδομένα και εντελώς απομακρυσμένο από την point-and-click φύση του.

Το DAS (που πλέον θυμίζει ένα Switch σε portable mode αντί ενός DS) είναι ένα αρκετά λειτουργικό αντικείμενο και αποτελεί έναν κόμβο υπομενού και πληροφοριών που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο παίκτης για να ανακαλύψει εκ νέου στοιχεία του lore αλλά και να γνωρίσει καλύτερα τους χαρακτήρες. Όλοι οι χαρακτήρες έχουν υποστεί ένα facelift -προς το πολύ καλύτερο-, ενώ δύο υποστηρικτικοί χαρακτήρες έχουν τροποποιηθεί με τρόπο τέτοιο ώστε να ενισχύεται λίγο περισσότερο η συμπερίληψη εντός του παιχνιδιού και να αποδίδεται η ανθρώπινη υπόσταση στην ολότητά της.

Τρισδιάστατα μοντέλα χαρακτήρων αντικαθιστούν τα sprites των χαρακτήρων, οι οποίοι πλέον κινούνται πάνω σε έναν τρισδιάστατο χάρτη. Τα redesigns των μοντέλων μας εντυπωσίασαν, ενώ ο



πολύχρωμος κόσμος του τίτλου, με τα παστέλ, απαλά χρώματα, απλά μας ενθουσίασε. Και από εκεί και πέρα, τα πράγματα αλλάζουν οριστικά.

Τα puzzles που είχαμε γνωρίσει στα προηγούμενα παιχνίδια αλλάζουν οριστικά, καθώς οι δημιουργοί αποφασίζουν να διαγράψουν όλους τους παλιούς γρίφους και να προσθέσουν νέους. Το γεγονός, μάλιστα, του ότι ορισμένες σκηνές τροποποιήθηκαν δραστικά έτσι ώστε να συμπεριληφθούν αποτελεσματικά αυτοί οι γρίφοι δεν φαίνεται να πτόησε τους δημιουργούς στο ελάχιστο, καθώς είναι εμφανής η προσπάθεια να προσφέρουν μια όσο το δυνατόν ανανεωμένη εμπειρία παιχνιδιού, αποκομμένη εντελώς από το παρελθόν.

Νέοι μηχανισμοί αξιοποίησης του inventory επιτρέπουν στον παίκτη να εξερευνήσει τα αντικείμενα που έχει στην κατοχή του και να τα αξιοποιήσει σωστά, τονίζοντας ακόμα περισσότερο την αίσθηση του ότι μιλάμε για δύο ενοποιημένα πλέον παιχνίδια και του ότι ασχολούμαστε με ένα σύγχρονο adventure – και όχι ένα παιχνίδι που βασιζόταν στα gimmick features της οθόνης αφής του DS και των motion controls του Wii. Όχι, βέβαια, πως τα motion controls απουσιάζουν από το Another Code: Recollection. Υπάρχουν ορισμένοι γρίφοι που κάνουν χρήση τους, αν και σε πολύ μικρότερο ποσοστό και σε πιο περιορισμένη κλίμακα σε σχέση με άλλους τίτλους της βιβλιοθήκης του Nintendo Switch.

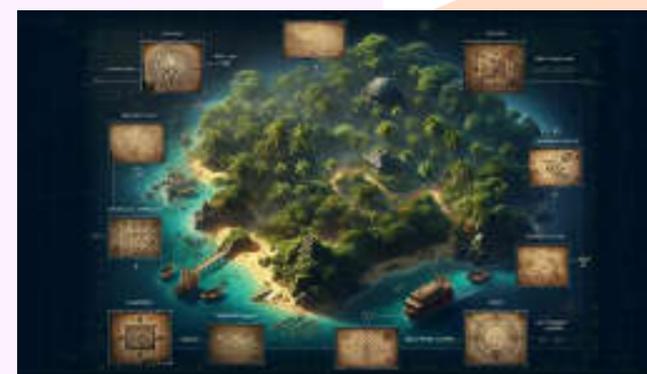
Αναφερθήκαμε σε αυτό το κομμάτι και προηγουμένως, ωστόσο οφείλουμε να θυμίσουμε πως η κεντρική ιστορία αλλάζει αρκετά σημαντικά. Αν και ο πυρήνας της παραμένει ο ίδιος, εν τούτοις η μοίρα και η κατάληξη άλλων, σημαντικών χαρακτήρων διαφοροποιούνται σημαντικά σε σχέση με

τους αρχικούς τίτλους, προσδίδοντας μια πιο συγκινησιακή φόρτιση στα γεγονότα που εκτυλίσσονται ενώπιον της οθόνης μας. Εκτός από την ανανεωμένη αφήγηση, ιδιαίτερη αίσθηση μας άφησε και ο ηχητικός τομέας του παιχνιδιού.

Το Another Code: Recollection είναι ένας τίτλος με γενικά ευχάριστη μουσική, γεμάτο απαλές μελωδίες που ταιριάζουν απόλυτα τόσο με το ύφος της ιστορίας, όπως και με τους χαρακτήρες που την πλαισιώνουν. Τόσο οι μελωδίες που ακούγονται στα διάφορα τμήματα του κόσμου όσο και στα cutscenes συμπληρώνουν τη γραφή του παιχνιδιού και τονίζουν τα συναισθήματα της χαράς, της ξεγνοιασιάς, του κινδύνου και των υπόλοιπων έντονων στιγμών που θα ζήσει ο παίκτης.

Πρόκειται για μια μουσική επένδυση που λειτουργεί μάλλον διεκπεραιωτικά και χωρίς να αποτελεί ένα αξιομνημόνευτο χαρακτηριστικό, αν και υπάρχουν ορισμένα μουσικά θέματα που θα χαραχτούν στο μυαλό του παίκτη – ενίοτε, θα τον κάνουν να χαμογελάσει. Επίσης, εκτός ορισμένων ελάχιστων εξαιρέσεων, κάθε συνομιλία και κάθε σκέψη των χαρακτήρων έχει πλαισιωθεί από voice acting.

Σε αντίθεση με όσα μας έχει συνηθίσει η Nintendo, το πλήρες voice acting τονίζει ακόμα περισσότερο τη σύνδεση του παιχνιδιού με τα πιο σύγχρονα adventures, ενώ μπορούμε να ομολογήσουμε πως είμαστε ικανοποιημένοι με τη γενικότερη απόδοση των ρόλων, χωρίς ωστόσο να αναφερόμαστε σε κάτι εξαιρετικό πέρα από το performance της Ashley και του Richard. Ωστόσο, αν υπάρχουν σημεία που θα μας κάνουν να σταθούμε σε αυτόν τον τίτλο, τότε οφείλουμε να αναφέρουμε ορισμένα θέματα τεχνικής φύσεως, αλλά και επιλογών



gameplay. Αναφερόμαστε ιδιαίτερα στον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η κάμερα του παιχνιδιού και στη γενικότερη ακαμψία της, ειδικά όταν χρειάζεται να εξερευνήσουμε προσεκτικά το περιβάλλον για στοιχεία που θα μας οδηγήσουν στην επίλυση των γρίφων. Ακόμα και η ρύθμιση της ευαισθησίας στον μέγιστο βαθμό δεν επιλύει το πρόβλημα στον επιθυμητό βαθμό.

Δεν έχουμε την απαίτηση να υφίσταται το fluidity που συναντάμε σε action τίτλους, με πιο ελεύθερη κάμερα, αλλά η περιπλάνηση σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον, όπως και η διαδικασία επίλυσης συγκεκριμένων γρίφων θα ωφελούνταν ακόμα περισσότερο από μια πιο βελτιωμένη κάμερα. Το μεγαλύτερο μας πρόβλημα, ωστόσο, εστιάζεται στην περαιτέρω απλοποίηση των γρίφων και της εξέλιξης της ιστορίας. Τις περισσότερες φορές οι γρίφοι είναι αρκετά απλοποιημένοι και τα hints που προσφέρονται από τους χαρακτήρες (εξαιρουμένου του συστήματος παροχής βοήθειας που έχουν ενσωματώσει οι δημιουργοί) δεν αφήνουν αρκετό περιθώριο στον παίκτη να εξερευνήσει περισσότερο το περιβάλλον.

Αν και είμαστε ικανοποιημένοι με την ύπαρξη νέων γρίφων, γρίφοι που έρχονται σε συνάρτηση με το περιβάλλον και με τις αλλαγές που έχουν διαδραματιστεί στη συλλογή, εν τούτοις απουσιάζει το αίσθημα της πρόκλησης για την επίλυσή τους. Σχεδόν αμέσως ο παίκτης θα μπορεί να ανακαλύψει τον τρόπο ή το σημείο που πρέπει να πάει για να τους λύσει και να προχωρήσει παρακάτω στην ιστορία, γεγονός που στερεί σημαντικά το αίσθημα ικανοποίησης από την επίλυσή τους.

Και δεν είναι μόνο αυτό. Η νέα συλλογή έχει

στερηθεί την ύπαρξη των collectible στοιχείων που οδηγούσαν στην περαιτέρω εξερεύνηση του lore, αλλά και στο ξεκλείδωμα του κανονικού φινάλε.

Αυτό, βέβαια, δεν έχει την ίδια βαρύτητα στο A Journey Into Lost Memories, δεδομένου του ότι έχουμε να κάνουμε με μια εντελώς νέα ιστορία, αλλά στο Two Memories, όπου και το canon ending είναι και αυτό που ξεκλειδώνεται αυτόματα στο τέλος. Η αίσθηση που αποκομίζουμε είναι μια εντελώς γραμμική εξέλιξη της πλοκής, χωρίς να δίνεται η δυνατότητα στον παίκτη να ανακαλύψει μια διαφορετική τροπή στην εξέλιξη της ιστορίας. Ακόμα και τα διάφορα

έχουν κάθε λόγο να επιστρέψουν σε αυτή τη συλλογή. Έχουν, άλλωστε, να ανακαλύψουν μια βελτιωμένη οπτική παρουσίαση, μια ανανεωμένη αφήγηση της ιστορίας που ενώνει στοιχεία των δύο παιχνιδιών και φαίνεται πως στοχεύει στη δημιουργία του Cing-verse, ενώ την ίδια στιγμή υπάρχουν πολλά easter eggs σκορπισμένα μέσα στο παιχνίδι που αφορούν έναν ακόμα αγαπημένο χαρακτήρα, ο οποίος γεννήθηκε μέσα από την πένα της Rika Suzuki και που ελπίζουμε να συναντήσουμε ξανά, σε μια άλλη συλλογή: τον πλανόδιο πωλητή της Red Crown. Μέχρι τότε, γνώριμοι χαρακτήρες επιστρέφουν να μας ταξιδέψουν ξανά στον κόσμο των αναμνήσεων, να μας



collectibles που υπάρχουν και στα δύο κεφάλαια, που εμφανίζονται μέσω κατασκευών origami, το μόνο που καταφέρνουν είναι να «φωτίσουν» κάποια σημεία της ιστορίας από την οπτική ενός άλλου, βασικού χαρακτήρα. Ίσως αυτός είναι και ο λόγος που, ακόμα και αν το Another Code: Recollection είναι ένας τίτλος που τείνει προς την πλευρά των adventures, εν τούτοις εξακολουθεί να διατηρεί στοιχεία του visual novel είδους.

Ωστόσο, σε κάθε περίπτωση, όσοι απόλαυσαν τα παιχνίδια στην εποχή τους,

συστηθούν ξανά από την αρχή και να επιτρέψουν σε μια νέα γενιά παικτών να καταλάβει γιατί, αυτοί οι δύο τίτλοι έπαιξαν το ρόλο τους στην επικράτηση του Touch! Generations brand μια δεκαετία και πλέον νωρίτερα. Εμείς μπορούμε μόνο να εκφράσουμε τη γενικότερη χαρά μας για την κυκλοφορία του Another Code: Recollection και ευελπιστούμε να δούμε σύντομα και την επανακυκλοφορία των ιστοριών του Kyle Hyde.



To Another Code: Recollection κυκλοφορεί από τις 19/1/24 για το Nintendo Switch. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη CD Media.



The Good

Δύο διαφορετικά παιχνίδια, ενωμένα σε μια συλλογή, με ενιαία ιστορία.

Ανανεωμένος οπτικός τομέας, απόλυτα διαφοροποιημένος από τα παλιά.

Απαλή, γενικά ευχάριστη μουσική επένδυση.

Πλήρες voice acting χαρακτήρων και αφήγησης.

Αλλαγές στην κεντρική ιστορία που προσφέρουν μια νέα εμπειρία στην αφήγηση.

Ανανεωμένοι γρίφοι...



The Bad

..που ωστόσο συντελούν σημαντικά στην περαιτέρω έλλειψη πρόκλησης σε έναν ήδη εύκολο τίτλο.

Κάμερα που δεν ανταποκρίνεται άμεσα στον έλεγχο του περιβάλλοντος.

Η αφήγηση του πρώτου τίτλου δεν προκαλεί εκπλήξεις στον παίκτη, σε σχέση με το αρχικό παιχνίδι.

Collectibles άνευ ιδιαίτερης αξίας.

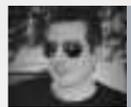
**Another
Code:
Recollection**

8

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



Click me



January 23, 2024

Χρήστος Ντίνος

Tiger Blade

REVIEW

Το Tiger Blade είναι εμπνευσμένο από τον καλύτερο κορεατικό νεο-νουάρ κινηματογράφο δράσης, που συνδυάζει γρήγορο ρυθμό μάχης με σπαθί και δυνατό shooting, με τους παίκτες να κόβουν και να ανατινάζουν τον δρόμο τους μέσα σε γεμάτες εχθρούς αγορές, αποβάθρες, σοκάκια και στενά. Στα χαρτιά η περιγραφή που έδωσαν οι developers ακούγεται πολλά υποσχόμενη, η εκτέλεση όμως θα λέγαμε ότι χωλαίνει.

Ξεκινώντας από το σενάριο, ο παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο ενός εκτελεστή της Tiger Clan με την αποστολή να κλέψει ένα πακέτο από μια αντίπαλη φατρία. Δεν χρειάζεται να αναλύσουμε κάτι άλλο, η ιστορία υπάρχει απλά για να υπάρχει -τίποτα περισσότερο τίποτα λιγότερο.

Στο gameplay κομμάτι του, το Tiger Blade είναι ένας παραδοσιακός arcade hack & slash τίτλος. Free movement στον χώρο δεν διαθέτει, με την κίνηση να γίνεται αυτόματα όταν σκοτώνουμε κάποιον εχθρό ή με ένα grappling hook. Ως αναμενόμενο, μπορούμε να κάνουμε deflect τις σφαίρες των εχθρών με το katana μας και να χρησιμοποιήσουμε ένα πιστόλι με άπειρα πυρομαχικά.

Τα όπλα που έχουμε στη διάθεσή μας καθ' όλη τη διάρκεια του playthrough είναι μόνο το σπαθί και το πιστόλι. Η επιλογή αυτή των developers μειώνει αισθητά τις επιλογές που έχουμε στη διάθεσή μας, αλλά από την άλλη μας οδηγεί στο να επικεντρωθούμε στην αποτελεσματικότερη χρήση αυτών των δύο όπλων.



Ο σχεδιασμός των δέκα levels έχει ενδιαφέρον και εξυπηρετεί καλά το όλο concept, με τη διάρκειά του, όπως καταλαβαίνετε, να είναι πολύ μικρή. Ο τίτλος έχει ουσιαστικά δημιουργηθεί με το speedrunning ως κεντρική του προτεραιότητα, και ως συνέπεια την ίδια λογική ακολουθούν το gameplay και τα levels. Στο οπτικό κομμάτι το Tiger Blade δεν προσφέρει κάτι το ιδιαίτερο, σε πολλούς θα θυμίσει mobile game, διαθέτει καθαρή εικόνα που δεν κουράζει, η απόδοση του είναι σταθερή χωρίς πτώσεις fps, ενώ η έλλειψη free movement τον καθιστά ιδανικό για αρχάριους στον χώρο του VR.

Το βασικότερο πρόβλημα που συναντήσαμε ήταν αυτό του κεντραρίσματος μας στον χώρο. Το συγκεκριμένο ζήτημα μείωσε κατά πολύ την εμπειρία που είχαμε με τον τίτλο, αφού υπήρξαν φορές που παλεύαμε να βρεθούμε στο κέντρο της κάθε περιοχής για να μπορέσουμε να αντιμετωπίσουμε όπως πρέπει τους εχθρούς.

Επίσης, δεν διαθέτει επιλογές για να παίζουμε καθιστοί, και μαζί με το προηγούμενο ζήτημα που αναφέραμε, απαιτείται οπωσδήποτε χώρος ώστε να είμαστε όρθιοι για να μπορούμε να κάνουμε βήματα και να κεντραριστούμε σωστά μέσα στο παιχνίδι.

Θα λέγαμε ότι το Tiger Blade έχει προοπτικές με κάποια updates να γίνει ένα καλό speedrunning arcade VR game. Όταν το κεντράρισμα στον χώρο λειτουργεί όπως πρέπει, τότε το gameplay του επιτρέπει να καθαρίζεις γρήγορα τους εχθρούς και τις πίστες, ανοίγοντας την όρεξη για άλλο ένα run. Όταν όμως δεν δουλεύει σωστά ο ρυθμός πέφτει απότομα με ό,τι αυτό συνεπάγεται.



To Tiger Blade κυκλοφορεί από τις 20/12/23 για το PS5 και το PSVR2. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από την Big Sugar.



The Good

Gameplay που θυμίζει arcade games του παρελθόντος όπως το Time Crisis.

"Καθαρός" οπτικός τομέας με σταθερή απόδοση.

Ιδανικό για αρχάριους του VR.



The Bad

Προβλήματα με το κεντράρισμα του παίκτη στον χώρο με αποτέλεσμα να χαλάει ο ρυθμός του gameplay.

Σύντομη διάρκεια.

**Tiger
Blade**

6

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



Click me



January 24, 2024

Κωστας Παπαμητρου

Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy

REVIEW

Ace Attorney – μια σειρά εννέα στο σύνολο διαφορετικών παιχνιδιών, με δικαστικές αναμετρήσεις μέσα στο χρόνο και σε διαφορετικές χώρες. Μια σειρά που μετράει είκοσι τρία χρόνια ζωής και έχει εισάγει μια σειρά από αξιομνημόνευτους πρωταγωνιστές αλλά και δευτερεύοντες χαρακτήρες που έχουν αφήσει το δικό τους αποτύπωμα στο είδος των interactive novels. Με τη σειρά να έχει ολοκληρώσει, πλέον, τον κύκλο αποκλειστικότητάς της στις κονσόλες της Nintendo, η Capcom έχει αποφασίσει (ορθώς κατά τη γνώμη μας) να εισάγει μια ακόμα μεγαλύτερη μερίδα παικτών στις ιστορίες που διηγείται κάθε τίτλος της σειράς, μέσα από μια σειρά επανακυκλοφοριών.

Μετά τις κυκλοφορίες στις mobile συσκευές, όπου κάθε τίτλος έχει παρουσιαστεί οπτικά φρεσκαρισμένος, οι κονσόλες και οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές είχαν την ευκαιρία να απολαύσουν τα τρία πρώτα παιχνίδια της σειράς σε μια ενιαία συλλογή. Εκεί, γνώρισαν τον Phoenix Wright και τη βοηθό του, Maya Fey, σε ένα μακρινό ταξίδι «ενηλικίωσης» του Phoenix ως εκκολλημένου δικηγόρου. Το ταξίδι αυτό ήταν αστείο, συγκινητικό και με μπόλικη δόση υπερφυσικού, που υπογραμμίζουν παχιά-παχιά τις ικανότητες του Shu Takumi όσον αφορά στην απόδοση αληθοφανών, γνήσιων και «ζωντανών» χαρακτήρων.

Θα μπορούσαμε να μιλάμε ώρες για το δίδυμο Wright και Fey, τον Edgeworth, τους Von Karma, τον Godot, την Oldbag και μπόλικους άλλους. Το κάναμε, όμως, στο παρελθόν. Τη σκυτάλη παίρνει τώρα το στερνοπούλι του Takumi, ο Apollo Justice. Ένας νέος χαρακτήρας που εμφανίζεται επτά χρόνια μετά το τέλος του Trials and Tribulations, και έρχεται να αφηγηθεί μια νέα ιστορία, όπου πολλοί από τους προϋπάρχοντες χαρακτήρες δεν χωρούν στο νέο αφηγηματικό πλαίσιο και που ο άλλοτε πρωταγωνιστής της σειράς φαίνεται πως έχει πάρει έναν πιο... σκοτεινό δρόμο.

Εν τούτοις, η γραφή του Takumi έρχεται να κάνει την ανατροπή, αποκαθιστώντας την αλήθεια και τη δικαιοσύνη, αλλά και να κλείσει οριστικά τη σειρά. Κάτι με το οποίο δεν συμφώνησαν οι ιθύνοντες της Capcom βέβαια, οι οποίοι αναγνώρισαν τη δυναμική της σειράς και της επέτρεψαν να συνεχίσει με παλιούς και νέους χαρακτήρες, ενώ ο Takumi προτίμησε να καταπιαστεί με τις ιστορίες του προγόνου -εξ Ιαπωνίας- του Phoenix Wright.

Η παρούσα συλλογή παιχνιδιών τιτλοφορείται ως Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy, όπου ο κεντρικός πρωταγωνιστής φέρεται να είναι ο Apollo Justice. Μέγα λάθος όμως, όπως βέβαια γνωρίζουν οι οπαδοί της σειράς που έχουν ασχοληθεί με όλα τα παιχνίδια μέχρι και σήμερα. Με εξαίρεση το Ace Attorney: Apollo Justice, το μοναδικό παιχνίδι της σειράς που κυκλοφόρησε στο Nintendo DS (εξαιρουμένου του spinoff Ace Attorney Investigations), ο Apollo Justice καταλαμβάνει εμφανώς λιγότερο χώρο, αν και η συγγραφική ομάδα επέλεξε να τον ενσωματώσει σε κομβικά σημεία της ιστορίας.

Στην πραγματικότητα, ωστόσο, ο αληθινός πρωταγωνιστής είναι για μια ακόμα φορά ο πολυμήχανος Phoenix Wright. Είναι αυτός που θέτει τις βάσεις για την αποκάλυψη μιας απίστευτης συνωμοσίας που τον στοίχειωσε για επτά ολόκληρα χρόνια, είναι εκείνος που κάνει δυναμικό comeback σε μια πιο ώριμη εκδοχή του στο Dual Destinies και εκείνος που θα βάλει οριστικό τέλος σε ένα άδικο και σαθρό δικαστικό σύστημα στο Spirit of Justice. Και στα τρία αυτά παιχνίδια ο Apollo δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένας βοηθός του δικηγόρου γραφείου του Phoenix.



Ένας χαρακτήρας που είναι υπερενθουσιώδης στο ντεμπούτο του, αλλά που μεταβάλλεται σε έναν χαρακτήρα παραστρατημένο και πιο σκοτεινό και που, εν τέλει, θα ολοκληρώσει την πορεία του οριστικά στο τελευταίο παιχνίδι. Μια πορεία που λήγει μάλλον άδοξα, αλλά σίγουρα με τον τρόπο που εκείνος ήθελε. Και κάπως έτσι οι παίκτες θα του κουνήσουν το μαντήλι του αποχαιρετισμού, με τη συλλογή αυτή να ετοιμάζει το δρόμο για τις νέες, πρωτότυπες περιπέτειες της σειράς που ακόμα περιμένουμε για επτά και πλέον χρόνια.

Η συλλογή κυκλοφορεί με τρία διαφορετικά παιχνίδια, δεκαοκτώ επεισόδια δικαστικού δράματος και μια σειρά από extras, τα οποία ειλικρινώς είναι στοιχεία που περιμένει να συναντήσει ο μέσος παίκτης σε μια συλλογή τίτλων και που δεν μας ενθουσίασαν και ιδιαίτερα. Ακόμα και αν η δημιουργία animations με επιλεγμένους χαρακτήρες, ατάκες και μουσική υπόκρουση μπορεί να αποτελεί το κερασάκι στην τούρτα για ορισμένους παίκτες, εν τέλει αποτελεί μια αχρείαστη προσέγγιση από πλευράς της Capcom.

Αυτό που έχει πραγματική σημασία είναι ότι η συλλογή έρχεται με όλο το έξτρα υλικό διαθέσιμο – είτε αυτό αποτελεί προαιρετικά κοστούμια, είτε τις DLC αποστολές που, παρά το παράδοξό τους στο κομμάτι της αφήγησης, έχουν ένα ενδιαφέρον για τον παίκτη. Και, φυσικά, οι ίδιες οι ιστορίες. Ο κοινός παρονομαστής όλων των ιστοριών είναι μια πολύ δυνατή αρχή και ένα πολύ δυνατό φινάλε, με ενδιάμεσες ιστορίες που το μόνο που καταφέρνουν είναι να «χτίσουν» λίγο περισσότερο τη δυναμική των χαρακτήρων της ιστορίας. Και αυτό θα διαπιστώσουν οι νέοι παίκτες που δεν είχαν την ευκαιρία να ασχοληθούν με τους τίτλους

στις αρχικές τους πλατφόρμες κυκλοφορίας, ή στις mobile επανεκδόσεις.

Το Apollo Justice λοιπόν έρχεται να πει την ιστορία του ντεμπιούτου του Apollo Justice στα δικαστικά έδρανα, καθώς καλείται να επιλέξει ανάμεσα σε δύο μέντορες και να ξεσκεπάσει μια απίστευτη συνωμοσία που εξυφαινόταν με πονηριά και προσοχή για επτά ολόκληρα χρόνια. Το Dual Destinies έρχεται για να δώσει τέλος στη «σκοτεινή εποχή του νόμου» και να αποδώσει δικαιοσύνη σε έναν χαρακτήρα που επίσης υπέφερε πολύ, ενώ το Spirit of Justice έρχεται να εξερευνήσει τις αδυναμίες ενός συστήματος δικαιοσύνης που στηρίζεται στην... επίκληση πνευμάτων, δίνοντας οριστικό τέλος σε ένα σάπιο σύστημα ελέγχου που έχει στηθεί γύρω από αυτό.

Ωστόσο, από όλα αυτά τα παιχνίδια που απαρτίζουν την παρούσα συλλογή, το Dual Destinies είναι και αυτό που ξεχωρίζει σημαντικά από όλα τα προηγούμενα. Είναι το sequel που χρειαζόταν το Apollo Justice, μετά από μια ιστορία όπου το επίκεντρό της δεν είναι απόλυτα σαφές. Αφηγείται την ιστορία που ίσως θα μπορούσε να αφηγηθεί και ο ίδιος ο Takumi, μια ιστορία που καταφέρνει να ολοκληρώσει τους χαρακτήρες της, τόσο τους πρωταγωνιστές όσο και τους δευτερεύοντες μέσα από υποθέσεις που συνδέονται, κατά έναν πρωτότυπο τρόπο, μεταξύ τους και που καταλήγει σε ένα εξαιρετικό φινάλε, ανοίγοντας διάπλατα το δρόμο για τις επόμενες περιπέτειες.

Είναι επίσης το παιχνίδι που έθεσε νέες βάσεις στη σειρά, βάσεις τις οποίες όμως δεν φαίνεται να εκμεταλλεύτηκε απόλυτα ο προκάτοχός του, κάνοντας άμεση τη σύγκριση. Δεν θέλουμε να ακουγόμαστε,

ωστόσο, σκληροί. Αν κάποιος παίκτης ασχοληθεί με τους τίτλους σε διαφορετικές φάσεις και με απαραίτητη χρονική απόσταση μεταξύ τους, θα μπορεί εύκολα να εκφράσει θετικότερες εντυπώσεις και για τα τρία παιχνίδια ξεχωριστά.

Τα πράγματα λίγο αλλάζουν όταν έχουμε να ασχοληθούμε με αυτά τα παιχνίδια στα πλαίσια μιας συλλογής, καθώς οι διαφορές γίνονται αρκετά πιο έντονες. Στο κομμάτι της οπτικής απεικόνισης των τίτλων υπάρχει μεγάλο χάσμα, μιας που το Apollo Justice αναπτύχθηκε για μια πιο παλαιότερη τεχνικά κονσόλα, με εντελώς διαφορετική μηχανή γραφικών. Έτσι, το Apollo Justice: Ace Attorney θυμίζει περισσότερο τεχνικά το port των mobile συσκευών, καθώς αποδίδεται μεν σε υψηλότερη ανάλυση, αλλά δεν παύει να είναι ένας τίτλος που ακολουθεί τη 2D-sprites συνταγή των προκατόχων του.

Αντιθέτως, τα Dual Destinies και Spirit of Justice αποδίδονται με μια εντελώς διαφορετική μηχανή γραφικών, η οποία μετέδιδε μια πιο λεπτομερή απόδοση των περιβαλλόντων έρευνας αλλά και των δικαστικών αιθουσών. Ο σχεδιασμός, μάλιστα, των περιβαλλόντων είχε πραγματοποιηθεί με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να γίνεται μια εντυπωσιακή χρήση του στεροσκοπικού 3D εφέ στο Nintendo 3DS, αποδίδοντας το βάθος αλλά και το pop-out effect των μηνυμάτων ένστασης που εμφανίζονται στην οθόνη. Πολύ συχνά, μάλιστα, ορισμένα 3D μοντέλα χαρακτήρων, ειδικά στο Dual Destinies, καταλήγουν να μην εμφανίζονται απόλυτα εναρμονισμένα με το μόνιμο δισδιάστατο background, προφανώς λόγω του ειδικού σχεδιασμού που είχαν υποστεί για το Nintendo 3DS.

Κάπως έτσι, έχουμε τις τεχνικές διαφορές ανάμεσα στο πρώτο παιχνίδι της συλλογής



και τα επόμενα από τη μια, ενώ από την άλλη έχουμε αναπαραστάσεις χώρων που, παρά την υψηλή ανάλυση και τα πιο ζωντανά χρώματα, στερούνται ενός ιδιαίτερου εφέ που έδινε άλλη αίσθηση στη συνολική εμπειρία.

Μας δίνεται, επίσης, η ευκαιρία να εκφράσουμε και την ένστασή μας ως το πλήθος των ειδικών χαρακτηριστικών του gameplay. Το ειδικό βραχιόλι του Apollo που τον βοηθά να εντοπίσει τις στιγμές που ψεύδονται οι μάρτυρες κατέχει και το μεγαλύτερο μέρος της πίτας, μιας που ο Apollo εμφανίζεται σε όλα τα παιχνίδια της συλλογής.

Από εκεί και πέρα έχουμε την ειδική εφαρμογή της Athena Cykes η οποία ορισμένες φορές αποτελεί περίπτωση hit or miss, ενώ το Magatama του Phoenix λειτουργεί με τον γνώριμο τρόπο, χωρίς ωστόσο τα λάθη να κοστίζουν και να μειώνουν τις ευκαιρίες που δίνει το παιχνίδι στον παίκτη. Και κάπως έτσι, ο παίκτης καταλήγει να ασχολείται με gimmicks που εμφανίζονται παρέα με τον εκάστοτε πρωταγωνιστή του επεισοδίου, αν και δεν υπάρχει η απαραίτητη ισορροπία μεταξύ τους για να προσφέρει στον παίκτη μια αίσθηση μοναδικότητας.

Οφείλουμε, ωστόσο, να παραδεχτούμε πως η Capcom έχει κάνει εξαιρετική δουλειά στο να αναπροσαρμόζει τα παιχνίδια σε ένα νέο UI που καταλαμβάνει μόνο μια οθόνη, χωρίς να δυσκολεύει τους παίκτες στην πρόσβαση στις διάφορες επιλογές. Πρόκειται βέβαια για το ίδιο (σχεδόν) αποτέλεσμα που είδαμε και στις mobile εκδόσεις, αλλά αυτό ακριβώς το αποτέλεσμα είναι που επιτρέπει σε ένα μεγαλύτερο κοινό να μπορεί να απολαύσει τα παιχνίδια της σειράς. Η ροή ανάμεσα στο κείμενο και τις σκηνές μετάβασης είναι εξαιρετική, ενώ μόνο το Apollo Justice

φαίνεται να υποφέρει από cutscenes χαμηλών frames, και αυτό λόγω της κωδικοποίησης σε παλαιότερο hardware.

Από ηχητικής άποψης η μουσική του τίτλου αποδίδεται ακριβώς όπως πρέπει, με ορισμένα απολαυστικά κομμάτια να ακούγονται κατά τη διάρκεια των δικαστικών αναμετρήσεων. Το ίδιο ισχύει και για τα voice overs των χαρακτήρων, τόσο εντός του παιχνιδιού όσο και στα animated cutscenes, τα οποία ακούγονται εξαιρετικά, αν και συνεχίζουν να υπερτονίζουν τη διαφορά ανάμεσα στο Apollo Justice και τα δύο τελευταία παιχνίδια της σειράς.

απαραίτητος χρόνος από κυκλοφορία σε κυκλοφορία, είναι πολύ εύκολο για τον παίκτη να κάνει συγκρίσεις, ακόμα και να συγκρίνει τον τρόπο με τον οποίο το παιχνίδι αποκαλύπτεται σταδιακά από άποψη κατανόησης κειμένου και ακεραιότητας επιλογών. Στο τέλος της ημέρας, όμως, μιλάμε για μια γενικά ποιοτική συλλογή, με ενδιαφέρουσες ιστορίες και gameplay που ωριμάζει σωστά μέσα στο χρόνο – ή, τουλάχιστον, τις περισσότερες φορές.

Αν και οι ενδιάμεσες ιστορίες εξακολουθούν να μην προκαλούν ιδιαίτερα το ενδιαφέρον του παίκτη, εν τούτοις η συλλογή εξακολουθεί να προσφέρει δυνατές ενάρξεις



Και κάπως έτσι έρχεται μια ακόμα συλλογή να κοσμήσει τα ψηφιακά ράφια υπολογιστών και κονσολών. Δεν αμφισβητούμε πως, σε σχέση με την προηγούμενη συλλογή, που ήταν ακέραια σε επίπεδο τεχνικής απόδοσης, γραφής και επιλογών, το Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy είναι ένα πακέτο που έρχεται με κραυγαλέες διαφορές ανάμεσα στους τίτλους, τόσο από άποψη παλαιότητας, όσο και από άποψη ρυθμού και gimmicks.

Από τη στιγμή, ειδικά, που δεν μεσολαβεί ο

και φινάλε, να παρουσιάζει τους πρωταγωνιστές με τον καλύτερο δυνατό τρόπο – ακόμα και να τους αποχαιρετά, με έναν τρόπο που αποκρυσταλλώνει το αίσθημα της δικαιοσύνης που τους διέπει.

Και αν οι παίκτες είναι έτοιμοι να συγχωρήσουν τα αποπήματα για τα οποία μιλήσαμε εκτενώς, τότε έχουν μπροστά τους πολλές ώρες χορταστικών περιπετειών και ενδιαφέρουσας αφήγησης που ανοίγει την όρεξη για την επόμενη, μεγάλη περιπέτεια της σειράς.



Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy κυκλοφορεί από τις 25/1/24 για PS5, PS4, PC, Switch, PC, 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

- Τρία χορταστικά παιχνίδια σε ένα πακέτο.
- Ήχος, ανάλυση και απεικόνιση στα καλύτερά τους.
- Ένα μεγάλο καστ "πολύχρωμων" και ευφάνταστα γραμμένων χαρακτήρων.
- Τρία διαφορετικά gameplay gimmicks, ένα για κάθε πρωταγωνιστή.
- Εξαιρετικές αρχικές και τελικές υποθέσεις...

The Bad

- ...με αδιάφορες και σχεδόν ανούσιες «ενδιάμεσες» υποθέσεις.
- Extras που δεν προσθέτουν σημαντικά στην εμπειρία.
- Ορισμένα από τα gimmicks αλλά και σημεία της ροής είναι hit and miss και συχνά μπορούν να μπερδέψουν τους παίκτες.
- Μεγάλες και εμφανείς διαφορές λόγω παλαιότητας και γραφής ανάμεσα στα παιχνίδια της συλλογής

Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy

8

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me



January 25, 2024

Μιχαλης Χασαπης

War Hospital

REVIEW

Από την πρώτη στιγμή που πιάσαμε στα χέρια μας το War Hospital, μας έκανε εντύπωση το αρκετά ασυνήθιστο θέμα του. Όταν κάποιος σκέφτεται την κατηγορία των Real Time Strategy, το μυαλό του πάει σε πολεμικό θέμα, ίσως sci-fi, fantasy ή βασισμένο σε αληθινά πολεμικά γεγονότα. Στο War Hospital θα τεθούμε χρονικά κατά τη διάρκεια του Α Παγκοσμίου Πολέμου, αλλά από τη σίγουρα ξεχωριστή σκοπιά της διαχείρισης ενός νοσοκομείου του μετώπου.

Έτσι, το παιχνίδι έχει παικτικά σαφώς περισσότερα κοινά με sim/management/tycoon παιχνίδια. Εδώ όμως δεν έχουμε στα χέρια μας τη διοίκηση ενός λούνα παρκ, αλλά κάτι πολύ πιο καταθλιπτικό, δύσκολο και ψυχοφθόρο.

Κύρια αποστολή μας θα είναι η διαχείριση των τραυματιών που συνεχώς καταφθάνουν από τις πρώτες γραμμές. Ταυτόχρονα, θα πρέπει να διαχειριστούμε όλους τους πόρους του νοσοκομείου μας, καθώς και το ανθρώπινο δυναμικό όπως οι γιατροί, το νοσηλευτικό προσωπικό και οι μηχανικοί. Το πρώτο που διδασκόμαστε στο εκτενές tutorial είναι ότι θα πρέπει για κάθε τραυματία να διαβάσουμε τον φάκελό του, να δούμε πόσο δύσκολη είναι η περίπτωση του και να τους αναθέσουμε με τη σωστή σειρά σε έναν χειρουργό.

Οι γιατροί όμως, όπως και όλο το υπόλοιπο προσωπικό, δεν μπορούν να δουλεύουν ασταμάτητα, οπότε θα πρέπει να μεριμνήσουμε για την ξεκούρασή τους, αν δε θέλουμε να καταρρεύσουν από υπερκόπωση. Αν αυτό συμβεί κατά τη διάρκεια μιας επέμβασης, ο ασθενής θα χαθεί, με ολέθρια αποτελέσματα στο ηθικό του νοσοκομείου.

Γενικά στο παιχνίδι θα κληθούμε να λάβουμε δύσκολες αποφάσεις. Θα πρέπει σε πολλές περιπτώσεις να αρνηθούμε τη θεραπεία σε καταδικασμένα περιστατικά, καθώς απλώς δεν υπάρχουν αρκετοί πόροι και γιατροί για να ασχοληθούν με τις ανίατες περιπτώσεις. Ακόμα και κατά τη διάρκεια ενός χειρουργείου μπορεί να προκύψει μια επιπλοκή και το παιχνίδι θα μας καλέσει να αποφασίσουμε πώς θα την αντιμετωπίσουμε. Κάθε μια από αυτές τις επιλογές θα έχει άμεσο αντίκτυπο στην περαιτέρω πορεία του ασθενούς.

Έπειτα από μια επιτυχημένη επέμβαση, ο ασθενής θα μεταφερθεί στο κέντρο αποκατάστασης. Με λίγη ξεκούραση και φροντίδα από τις νοσηλεύτριές μας, ο ασθενής θα είναι έτοιμος να αναλάβει ξανά καθήκοντα και είναι στο χέρι μας να τον στείλουμε σπίτι του, στα κεντρικά του στρατεύματος ή στα χαρακώματα γύρω από το νοσοκομείο, που είναι υπεύθυνα για την άμυνά μας απέναντι στους Γερμανούς.



Το πιο καλό για το ηθικό είναι η πρώτη επιλογή, αλλά ο φόβος του εχθρού είναι πανταχού παρών και πρέπει να φροντίσουμε το νοσοκομείο να είναι επαρκώς προστατευμένο. Γενικά, το παιχνίδι έχει πολύ βάθος, πάρα πολλές επιλογές όσον αφορά όπως είπαμε τη διαχείριση των πόρων, των ασθενών, του προσωπικού του νοσοκομείου αλλά και του ίδιου του νοσοκομείου μας.

Δεν μπορούμε να χτίσουμε κτίρια όπου θέλουμε, αλλά υπάρχει ένα πολύ μεγάλο tech tree, μέσω του οποίου θα διαμορφώσουμε το νοσοκομείο μας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Πιστεύουμε ότι ακόμα και οι έμπειροι στην κατηγορία θα μείνουν ευχαριστημένοι από το πλήθος και το βάθος των επιλογών που θα τους παρέχει το παιχνίδι.

Από εκεί και πέρα, το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα εκτενές campaign με τρία μεγάλα chapters. Η ολοκλήρωσή του θα εξαρτηθεί από την ταχύτητα που διαλέγουμε να κυλάει ο χρόνος, τον αριθμό των load/save μας και φυσικά τις επιδόσεις μας στην λειτουργία του νοσοκομείου. Γενικά, θα χρειαστούμε διψήφιο αριθμό ωρών για να το τελειώσουμε, σίγουρα πάνω από 20. Δυστυχώς όμως, δεν περιλαμβάνεται κανενός είδους skirmish mode -πέραν του campaign- για πιο γρήγορες παρτίδες.

Ας μιλήσουμε τώρα για το χειρισμό και το UI του παιχνιδιού, στοιχεία κομβικά για ένα RTS. Εδώ δυστυχώς το παιχνίδι μάς άφησε μια γλυκόπικρη γεύση, τουλάχιστον στην έκδοση του PS5 που δοκιμάσαμε. Η αλήθεια είναι ότι ο συνδυασμός πληκτρολογίου και ποντικιού των PC είναι ο ιδανικός τρόπος χειρισμού για την κατηγορία και ίσως εκεί τα πράγματα να είναι καλύτερα.

Οι δημιουργοί κατέβαλαν μια πολύ φιλότιμη προσπάθεια να μεταφέρουν όλες τις λειτουργίες στο Dual Sense, και ευτυχώς το παιχνίδι -λόγω της φύσης του- δεν απαιτεί micromanagement με ακριβείς τοποθετήσεις μονάδων, real time μάχες και τα σχετικά. Από την άλλη, απαιτείται συνεχώς η επιλογή των κτιρίων μας και των ενεργειών μας.

Δεν υπάρχει κέρσοντας αλλά πρέπει να διαλέγουμε κτίρια και κουτάκια, τα οποία τις περισσότερες φορές δεν σκιαγραφούνται ικανοποιητικά, με συνέπεια να ψάχνουμε να βρούμε ποιο κουτί είναι επιλεγμένο και να χάνουμε παικτικό χρόνο. Επίσης η επιλογή της χρήσης

άνω του ενός κουμπιού, δηλαδή άλλο κουμπί για επιλογή και άλλο για άλλη ενέργεια, κάνει δύσκολη την προσομοίωση του ποντικιού.

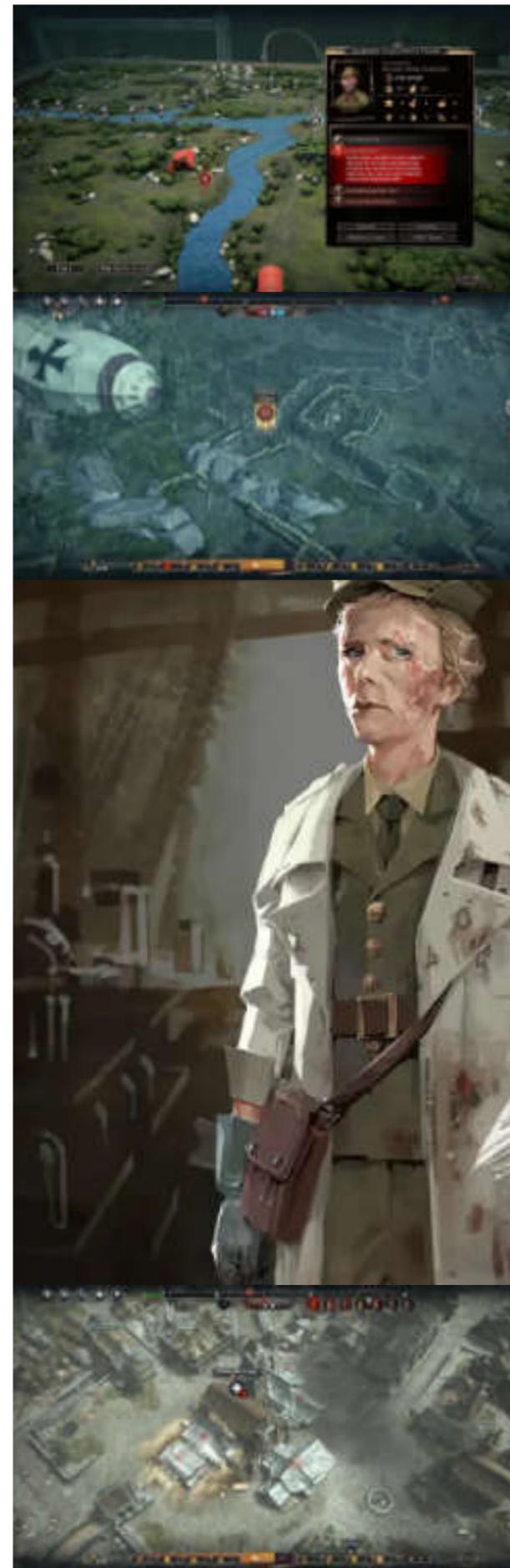
Η αλήθεια είναι ότι ο χειρισμός μετά από αρκετή ώρα συνηθίζεται, αλλά αυτό δεν αλλάζει το γεγονός ότι ο παίκτης νιώθει πάρα πολύ συχνά να παλεύει για να πετύχει την επιθυμητή ενέργεια, ειδικά στις πρώτες ώρες ενασχόλησής του. Προσθέστε και τα πολύ μεγάλα μενού, ένεκα των πολλαπλών επιλογών που προαναφέραμε, και συνολικά ο χειρισμός μάλλον θα προβληματίσει και θα χρειαστεί μια εντονότερη του επιθυμητού προσπάθεια και εκμάθηση για να γίνει κτήμα του παίκτη.

Οπτικοακουστικά το παιχνίδι μάς άφησε πολύ ικανοποιημένους. Η μουσική είναι η ουδέτερη μουσική των περισσότερων RTS, η οποία κάνει μεν τη δουλειά της αλλά στο τέλος δεν θα μας μείνει αξέχαστη. Τα γραφικά, από την άλλη, είναι πολύ καλοσχεδιασμένα, με κυρίαρχους τους γκριζούς, λασπωμένους τόνους που ταιριάζουν γάντι στο setting.

Βαδίζοντας σιγά σιγά προς το τέλος, δύο θα λέγαμε πως είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του παιχνιδιού: Από τη μία έχουμε ένα πλούσιο και βαθύ RTS, το οποίο σίγουρα θα ικανοποιήσει ακόμα και τους πιο απαιτητικούς φίλους του είδους. Από την άλλη, το βαρύ θέμα και οι δύσκολες επιλογές που θα κληθούμε να λάβουμε κάνουν το παιχνίδι να ξεχωρίζει αρκετά από πολλά άλλα της κατηγορίας.

Το κλίμα της εποχής και οι απάνθρωπες συνθήκες του Α Παγκοσμίου Πολέμου, του "Μεγάλου Πολέμου που θα τελείωνε όλους τους πολέμους", όπως αφελώς δυστυχώς πίστευε η ανθρωπότητα τότε, αποδίδονται άριστα. Αν μας επιτρέψετε και ένα πιο προσωπικό σχόλιο, το παιχνίδι λειτούργησε στον γράφοντα σαν μια αλληγορία, σαν μια meta παραβολή με την κατάσταση στο Εθνικό Σύστημα Υγείας σήμερα. Μια κατάσταση που δυστυχώς μόνο σαν πόλεμος μπορεί να περιγραφεί.

Όσο λοιπόν προσπαθούμε, ο καθένας με τον τρόπο του, να φέρουμε τη λήξη αυτού του πολέμου, μπορούμε να απολαύσουμε ένα πολύ καλό RTS παιχνίδι σαν το War Hospital.



To War Hospital κυκλοφορεί από τις 11/1/24 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

Εξαιρετικό, πρωτότυπο και βαρύ θέμα.

Βάθος στους μηχανισμούς.

Εκτενές campaign.



The Bad

Έλλειψη skirmish mode.

Ο χειρισμός με το Dualsense δεν είναι ιδανικός και θέλει χρόνο να τον συνηθίσει κάποιος.

**War
Hospital**

8

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me

GO News

Τα νέα απο το
gameover.gr

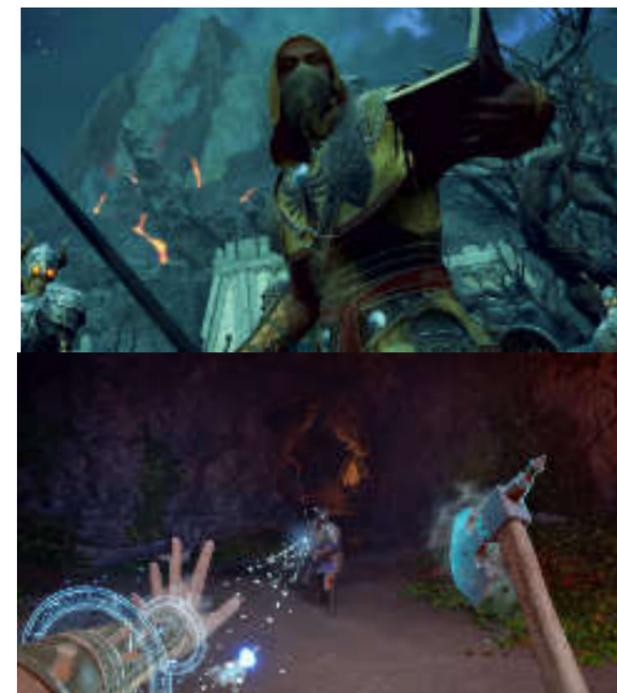


Avowed



Η Obsidian ανακοίνωσε ότι το Avowed, το επερχόμενο fantasy RPG που ετοιμάζει, θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, Xbox One και PC κάποια στιγμή “αυτό το φθινόπωρο”.

Η παρουσίαση της Obsidian κατά τη διάρκεια του Xbox Developer Direct 24 δεν μας έδωσε πολλές πληροφορίες για το τι είναι το Avowed, αλλά μάθαμε ότι το σύστημα μάχης θα είναι κάτι περισσότερο από ένα απλό παιχνίδι hack & slash. Είχαμε την ευκαιρία να δούμε gameplay από μάχες με σπαθιά, ραβδιά, όπλα και πολλά άλλα κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, καθώς ο κύριος χαρακτήρας πραγματοποιούσε χτυπήματα, μπλοκ και αποφυγές.



Ara: History Untold



Στα πλαίσια του Xbox Developer Direct 24 αποκαλύφθηκε ότι το Ara: History Untold θα γίνει διαθέσιμο αργότερα μέσα στη χρονιά, καθώς ο turn-based τίτλος στρατηγικής απέκτησε παράθυρο κυκλοφορίας για το PC Game Pass, το φθινοπώρο του 2024.

“Ένα από τα πρώτα πράγματα που κάναμε όταν ξεκινήσαμε το Ara ήταν να εντοπίσουμε βασικές πτυχές του χώρου του είδους great strategy που πάντα μας ενοχλούσαν, όπως τομείς στους οποίους θα μπορούσαμε να βελτιώσουμε”, ανέφερε η διευθύντρια σχεδιασμού της Oxide Games, Michelle Menard σε μια συνέντευξη στο Xbox Wire. “Ένα από αυτά είναι η βέλτιστη στρατηγική (optimal strategy). Κάτι που μαστίζει τον χώρο του είδους είναι ότι μόλις καταλάβετε πώς να κερδίσετε ή πώς λειτουργεί το παιχνίδι, το έχετε κατακτήσει. Σταματάς να παίζεις γιατί έλυσες το πρόβλημα, ήταν ένα δυαδικό πρόβλημα, επειδή ένας από τους βασικούς οδηγούς για κάτι σαν ένα τεχνολογικό δέντρο είναι ένα στατικό, επιλύσιμο πρόβλημα”.

Η Menard συνεχίζει εξηγώντας ότι ο στόχος της ομάδας με το Ara: History Untold είναι να “ταρακουνήσει τα πράγματα”. Θα εξακολουθήσουν να υπάρχουν και πιο γνωστές πτυχές, όπως να αντιμετωπίσουμε αντιπάλους, να επεκτείνουμε τα εδάφη μας και να εμβαθύνουμε στην τέχνη και στον πολιτισμό.



Senua's Saga: Hellblade II



Η Ninja Theory, κατά τη διάρκεια του Xbox Developer Direct 24, ανακοίνωσε ότι το Senua's Saga: Hellblade II θα κυκλοφορήσει τον ερχόμενο Μάιο.

Συνεχίζοντας την ιστορία της Senua που ξεκίνησε με το Hellblade: Senua's Sacrifice του 2017, το Hellblade II θα δει την πρωταγωνίστρια να εξερευνά τις εκτάσεις της μεσαιωνικής Ισλανδίας, να πολεμά εχθρικούς Βίκινγκς και δαιμονικά draugr. Όσον αφορά τη διάρκειά του, θα κυμαίνεται στο ίδιο πλαίσιο με αυτό του πρώτου τίτλου, δηλαδή περίπου στις 6 ώρες.

Indiana Jones and the Great Circle

Ο τίτλος θα διαδραματίζεται το 1937, μεταξύ των γεγονότων του Raiders of the Lost Ark και του The Last Crusade. Το studio πίσω από τα τελευταία Wolfenstein υποσχέθηκε μία κινηματογραφική single-player περιπέτεια, με εναλλαγές μεταξύ πρώτου και τρίτου προσώπου, με πολλά μυστήρια και γρίφους, ακριβώς όπως θα περιμέναμε από τις ιστορίες του Doctor Jones.

Για ακόμα μία φορά θα έρθουμε αντιμέτωποι με τους Ναζί, σε μία πλοκή που θα μας γυρίσει σε όλον τον κόσμο για να ανακαλύψουμε μία "αρχαία δύναμη", σε έναν "αγώνα δρόμου" εναντίον τους.

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο Todd Howard θα είναι στη θέση του Executive Producer. Στο βίντεο είδαμε τον δημιουργό του Starfield να μιλάει για τη συνεργασία του με το MachineGames studio, στην προσπάθειά τους να φέρουν όσο πιο πιστά μπορούν τον Indy στα videogames.

Το Indiana Jones and the Great Circle θα κυκλοφορήσει μέσα στο 2024 για Xbox Series X/S και PC, και θα είναι διαθέσιμο από την πρώτη ημέρα κυκλοφορίας του στο Game Pass.



January 25, 2024

Η Microsoft προχώρα σε μείωση προσωπικού κατά 1.900 υπαλλήλους

Ο Phil Spencer, επικεφαλής του τμήματος gaming στο Xbox, ανακοίνωσε ότι η Microsoft θα απολύσει περίπου 1.900 υπαλλήλους σε Xbox, Bethesda και Activision Blizzard, κάτι που αποκαλεί μια «επώδυνη απόφαση». Οι περικοπές ακολουθούν την πρόσφατη εξαγορά της Activision Blizzard από το Xbox. «Μαζί, θέσαμε προτεραιότητες, προσδιορίσαμε τομείς overlap και διασφαλίσαμε ότι είμαστε όλοι ευθυγραμμισμένοι με τις καλύτερες ευκαιρίες για ανάπτυξη», γράφει ο Spencer σε ένα email προς το προσωπικό (που ήρθε στην επιφάνεια μέσω της ιστοσελίδας VGC). «Στο πλαίσιο αυτής της διαδικασίας, λάβαμε την οδυνηρή απόφαση να μειώσουμε το μέγεθος του εργατικού δυναμικού gaming μας κατά περίπου 1900 ρόλους από τα 22.000 άτομα της ομάδας μας. Η ηγετική ομάδα του Gaming και εγώ δεσμευόμαστε να πραγματοποιήσουμε αυτήν τη διαδικασία όσο το δυνατόν πιο προσεκτικά». Ο Spencer πρόσθεσε ότι η Microsoft θα παρέχει «πλήρη υποστήριξη» στο προσωπικό που επηρεάζεται από τη «μετάβαση», με επιδόματα απόλυσης που

θα εκδοθούν, σύμφωνα με την τοπική νομοθεσία για την απασχόληση. Επιπλέον, ο πρόεδρος της Blizzard Mike Ybarra ανακοίνωσε την αποχώρησή του μέσω του X (πρώην Twitter), μαζί με τον Chief Design Officer Allen Adham. Επιπλέον, ο τίτλος survival που ετοιμάζε η Blizzard, με επικεφαλή το πρώην αφεντικό του Far Cry, Dan Hay, ακυρώθηκε ως μέρος των αλλαγών.

“Κοιτάζοντας το μέλλον, θα συνεχίσουμε να επενδύουμε σε τομείς που θα αναπτύξουν την επιχείρησή μας και θα υποστηρίξουν τη στρατηγική μας να φέρουμε περισσότερα παιχνίδια σε περισσότερους παίκτες σε όλο τον κόσμο”, πρόσθεσε ο Spencer. “Αν και αυτή είναι μια δύσκολη στιγμή για την ομάδα μας, είμαι τόσο σίγουροι όσο ποτέ για την ικανότητά σας να δημιουργείτε και να καλλιεργείτε τα παιχνίδια, τις ιστορίες και τους κόσμους που φέρνουν τους παίκτες κοντά”.



January 25, 2024

Φρενίτιδα για το Palworld

Το Palworld, ο τίτλος που περιγράφεται ως «Pokémon με όπλα» έχει καταφέρει να σημειώσει πωλήσεις 5 εκατομμύριων αντίτυπων σε μόλις τρεις ημέρες, ενώ ξεπέρασε το φράγμα του ενός εκατομμυρίου ταυτόχρονων παικτών στο Steam – ένας από τους μόλις έξι τίτλους που το έχουν καταφέρει.

Επιπλέον, αυτό έρχεται εν μέσω bugs και προβλημάτων με τους servers και ισχυρισμών από τους φίλους των Pokémon ότι τα «τεμπέλικα» σχέδια των «Pals» του Palworld είναι, σε ορισμένες περιπτώσεις, λίγο πολύ παρόμοια με την εμφάνιση ορισμένων Pokémon.

Ξεκινώντας την σταδιοδρομία του στο Xbox Game Pass ως ένας τίτλος Game Preview στις 19 Ιανουαρίου, το Palworld διαθέτει περισσότερα από 100 Pals για συλλογή, τα οποία μπορούν να αναπτυχθούν σε μάχες ή να εργάζονται στη βάση μας. Εναλλακτικά, μπορούμε να τα πουλήσουμε, ή ακόμα και να τα θυσιάσουμε για να τραφούμε.

Το Palworld είναι διαθέσιμο για Xbox και PC, προσφέροντας single-player αλλά και co-op για έως και οκτώ παίκτες.



January 18, 2024

Ακόμα μία καθυστέρηση για το S.T.A.L.K.E.R. 2



Είναι γεγονός ότι η δημιουργία του S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl έχει περάσει από “σαράντα κύματα” για το GSC Game World studio, το οποίο μέσα σε όλα αναγκάστηκε να αλλάξει και έδρα -από το Κίεβο στην Πράγα- εξαιτίας του πολέμου μεταξύ Ουκρανίας και Ρωσίας. Γνωρίζαμε ότι το καινούργιο κεφάλαιο της σειράς θα κυκλοφορήσει μέσα στο πρώτο τέταρτο του 2024, αλλά το studio αναγκάστηκε να αναβάλει την υπόσχεση αυτή για μία τελευταία φορά.

Από το ίδιο το studio αναφέρεται: “Εντός του 2023 αρκετοί ήταν οι παίκτες που έπιασαν στα χέρια τους ένα τμήμα του τίτλου μας, δίνοντάς μας το σχετικό feedback. Δύο μεγάλα συμπεράσματα βγήκαν από αυτό. Πρώτον, ο καινούργιος τίτλος μας περνάει ακριβώς το ίδιο συναίσθημα ενός S.T.A.L.K.E.R. παιχνιδιού. Δεύτερον, από τεχνικής άποψης, ο τίτλος χρειάζεται ακόμα περισσότερο ‘χρόνο στον φούρνο’. Θέλαμε πραγματικά να κυκλοφορήσουμε τον τίτλο το Q1 του 2024, αλλά αυτό δεν αλλάζει το γεγονός ότι στις αρχές του χρόνου αρκετά τεχνικά προβλήματα κρατούν το S.T.A.L.K.E.R. 2 χαμηλότερα των standards που οι fans του περιμένουν από εμάς”.

Τελικά, το studio έδωσε στη δημοσιότητα ένα πολύ μικρό trailer με την τελική ημερομηνία κυκλοφορίας του τίτλου. Το S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl αναμένεται, λοιπόν, στις 5 Σεπτεμβρίου του τρέχοντος έτους για Xbox Series X/S και PC -μέσω των Steam, Epic Games Store, και GOG, και θα είναι διαθέσιμο στο Game Pass από την πρώτη ημέρα της κυκλοφορίας του.

COMING
SOON





THANK YOU..!

🙏🙏🙏🙏🙏

EDITION 2024

GAMEOVER