



Baldur's Gate 3

Firewall Ultra

Armored Core VI

RIDE 5

Agatha Christie – Hercule Poirot

Daymare 1994: Sandcastle

Samba de Amigo: Party Central

Disney Illusion Island





Γιώργος Καλλίφας

Νέα ξεκινήματα

Φτάνοντας πια κοντά στα 20 χρόνια συνεχούς και αδιάλειπτης λειτουργίας, το GameOver.gr βρίσκεται σε μια από τις πιο σημαντικές στιγμές της πορείας του στο γένεσθαι της ελληνικής gaming σκηνής. Έχοντας χαράξει τον δρόμο πολλές φορές, αλλά και έχοντας κάνει αρκετά λάθη, το μακροβιότερο gaming site στην Ελλάδα βρίσκεται αυτή τη στιγμή σε μια φάση αναδίπλωσης και νέας αρχής. Με μια ομάδα αφοσιωμένη στο στόχο της, με τεράστια αγάπη και μεγάλη εμπειρία σε αυτό που κάνει, το GameOver ετοιμάζεται για ένα φθινόπωρο που αναμένεται (και πραγματικά το ελπίζουμε) να θυμίζει κάτι από τα παλιά, με πολλά και ενδιαφέροντα παιχνίδια, που πρωτίστως θα μας προσφέρουν αυτή τη μαγεία που μόνο το gaming είναι σε θέση να το κάνει, και δευτερευόντως να αποτελέσει το εφελτήριο για πολλές και ενδιαφέρουσες συζητήσεις στις εκπομπές μας στο YouTube.

Και μέσα στη γενικότερη προσπάθεια “restart” που γίνεται από την παρέα μας, και πάντα με γνώμονα και πυξίδα την υπέροχη, ώριμη και πιστή μας κοινότητα, επαναφέρουμε και το ψηφιακό περιοδικό μας, μια ιδέα του Νικόλα Μαρκόγλου, που σε εικαστικό επίπεδο υλοποιείται από τον Γιάννη Πορτούλα, το οποίο θα έχει το ρόλο ενός “συνοδευτικού” στο κυρίως πιάτο, που ήταν, είναι και θα είναι για πάντα η ιστοσελίδα μας. Το ψηφιακό περιοδικό του GameOver θα ετοιμάζεται και θα γίνεται διαθέσιμο κάθε 15 ημέρες, περιλαμβάνοντας τα πιο σημαντικά τμήματα της ύλης που θα έχει δημοσιευθεί μέσα στο συγκεκριμένο διάστημα. “Και ποιος ο λόγος ύπαρξης ενός ‘περιοδικού’ την εποχή που ακόμα και τα sites δυσκολεύονται να σταθούν δίπλα στα videos των 3 λεπτών και τα social media;” θα αναρωτηθούν κάποιοι ευλόγως. Πρώτον, είμαστε πεισματάρηδες και πιστεύουμε στη δύναμη του καλογραμμένου κειμένου. Δεύτερον, η σημασία του αρχείου. Θα ξαφνιαστείτε αν σας πούμε πόσοι αναγνώστες μας έχουν ζητήσει μέσα στα χρόνια παλιές μας εκπομπές για το αρχείο τους, ή μας έχουν μιλήσει για τα χρόνια του υπογράφοντος στα περιοδικά, που κατά καιρούς βγάζουν από τη συλλογή τους, τα ξεφυλλίζουν και θυμούνται τα παλιά. Και τέλος, είναι κάτι έξτρα, κάτι που με ελάχιστους πόρους θα έρθει να κολλήσει δίπλα σε όλα όσα κάνουμε ή έχουμε προγραμματίσει να κάνουμε από εδώ και στο εξής. Ένα κομμάτι του παζλ, που θα συμπληρώσει τη συνολική, μεγάλη εικόνα που θέλει να σας προσφέρει η ομάδα μας.

Ελπίζουμε αυτή η προσπάθεια να σας αφήσει ικανοποιημένους. Το σίγουρο είναι ότι από εδώ και πέρα θα τα λέμε συχνά.

Περιεχόμενα
Που θα βρείτε τι

02

Editorial

Please insert coin to continue

Reviews

06

Baldur’s Gate 3

20

Armored Core VI: Fires of Rubicon

28

Agatha Christie – Hercule Poirot: The London Case

34

Ride 5

40

Firewall Ultra

44

Daymare 1994: Sandcastle

48

Samba de Amigo: Party Central

52

Disney Illusion Island

56

NEWS

- Ημερομηνία κυκλοφορίας για το Football Manager 2024
- Οι ανακοινώσεις από το Nintendo Direct της 14ης Σεπτεμβρίου
- Νέα απο το State of play του Playstation





RE
VIE
WS

Baldur's Gate 3
Firewall Ultra
Armored Core VI: Fires of Rubicon
RIDE 5
Agatha Christie – Hercule Poirot
Daymare 1994: Sandcastle
Samba de Amigo: Party Central
Disney Illusion Island





Αλέξανδρος Μιχαλιτσιάνος

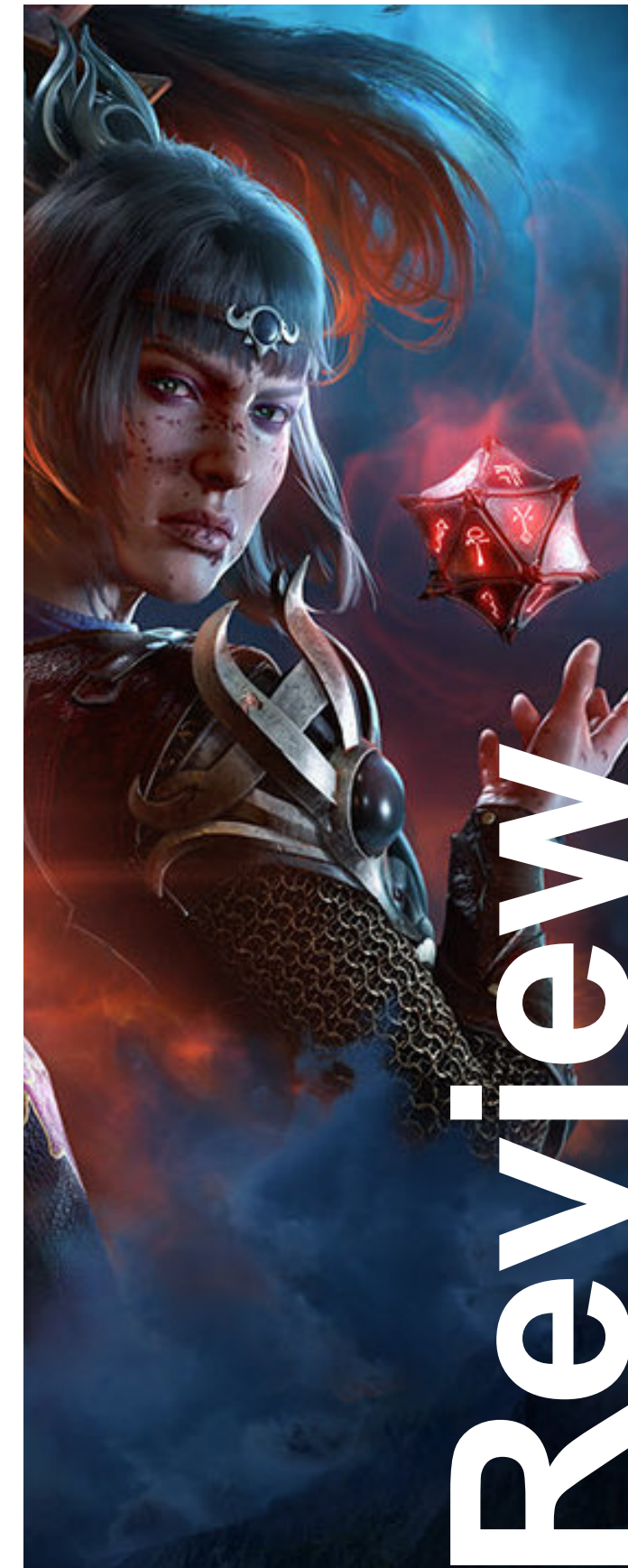
September 5, 2023

Baldur's Gate 3 | Review

Τι είναι RPG; Η σύγχρονη marketing μόδα προσπαθεί να μας πείσει πως είναι να πετάξεις ένα πενιχρό leveling system με 10-15 abilities και να το βαφτίσεις RPG. Το να δίνεις μερικές πλασματικές επιλογές εδώ και εκεί και να εκθειάζεις τον τίτλο σου ως «μια εμπειρία που χτίζεται με τις επιλογές του παίκτη». Το να μαζεύεις λουλουδάκια και βοτσαλάκια και να πετάς μέσα ένα υποτυπώδες crafting που ούτε MMO 20ετίας δε θα ακουμπούσε. Το να τρέχεις σε έναν τεράστιο αχανή κόσμο και να μαζεύεις 500 φτερά, να λύνεις 200 πανομοιότυπους γρίφους και να καθαρίζεις 100 βάσεις εχθρών. Είναι σαν να προσπαθούν να σας πείσουν ότι επειδή βάλατε δύο σταγόνες από την Μυρτώ κολώνια του πατέρα σας, ξαφνικά έχετε μεταμορφωθεί σε μια αγέρωχη λεμονιά που λικνίζεται στον αέρα και ευωδιάζει τη γειτονιά.

Δεν είναι ότι δεν υπήρχαν καλά και πλούσια RPGs στην αγορά, υπήρχαν και υπάρχουν. Από τα πιο απλοποιημένα σε μηχανισμούς αλλά πλουσιότερα σε γραφή Mass Effect και Witcher μέχρι τα πλουσιότερα και περίπλοκα Pathfinder, Pillars of Eternity, Kingdom Come, Wasteland 3 και Divinity: Original Sin, το είδος είχε, έχει και θα έχει πάντα παιχνίδια που σπρώχνουν τον παίκτη και το είδος μπροστά, και που τολμούν να είναι κάτι παραπάνω από ένα ακόμα open-world με διαφορετικό skin περασμένο πάνω του.

Μια φορά στα 10-15 χρόνια όμως, κάνει την εμφάνισή του και ένας τίτλος τόσο ιδιαίτερος, τόσο πλούσιος και χαρισματικός που απλά εξαπολύει τα standards της βιομηχανίας σε νέο επίπεδο



Review



Μια φορά στα 10-15 χρόνια όμως, κάνει την εμφάνισή του και ένας τίτλος τόσο ιδιαίτερος, τόσο πλούσιος και χαρισματικός που απλά εξαπολύει τα standards της βιομηχανίας σε νέο επίπεδο. Η βιομηχανία κατά πάσα πιθανότητα δε θα τα πλησιάσει ΑΛΛΑ θα αναγκαστεί σε ένα βαθμό να ανεβάσει ρυθμούς για να αποφύγει τις συνεχείς αρνητικές συγκρίσεις. Το Baldur's Gate 3 λοιπόν δεν είναι ένα «σύγχρονο» RPG, ούτε είναι ένα RPG φτιαγμένο για «μοντέρνο» κοινό. Δεν θα σας πιάσει από το χεράκι για να σας καθοδηγήσει στη λύση ενός quest.

Δεν θα σας δώσει πλασματικές επιλογές που δεν έχουν αντίκτυπο. Δε θα μασήσει τα λόγια του από φόβο μην προσβάλει κάποιον internet warrior. Δεν θα υποσχεθεί μπριζόλα wagu και θα σας σερβίρει vegan γιουβέτσι. Δεν θα σας απογοητεύσει αν εξερευνήσετε τον κόσμο του και δεν θα σας επιβραβεύσει για αυτή την εξερεύνηση με τη δικαιολογία ότι «το ταξίδι είναι που μετράει, όχι ο προορισμός». Μετράνε ΚΑΙ ΤΑ ΔΥΟ φωνάζει από τις επάλξεις η Larian, και ως έμπειρος Barbarian, πίνει ένα Featherfall potion, φορά το True Sight δαχτυλίδι, κάνει άλμα με την two handed σπαθάρα της και αποκεφαλίζει με cleave όλα τα doppelgangers «RPGs» της αγοράς. Και μετά διαβάζει και ένα scroll "Speak with Dead" για να τους τα ψάλει ακόμα ένα χεράκι.

Η Larian δεν είναι όποια και όποια. Είναι στην αγορά 27 ολόκληρα χρόνια (μόλις ένα χρόνο λιγότερο από την τρανή Bioware!), απολύτως ανεξάρτητη και έχει κυκλοφορήσει πολλά ποιοτικά RPGs κάτω από το franchise "Divinity". Και που μπορεί να μην είχαν βρει την τεράστια εμπορική επιτυχία στα πρώτα 17-18 χρόνια, αλλά που σχεδόν όλα ήταν ιδιαίτερα αξιόλογα. Η ιστορία τους βέβαια άλλαξε εντελώς με την κυκλοφορία των Divinity: Original Sin 1 & 2, δύο τίτλων που τάραξαν τα νερά στο CRPG κοινό και που απέδειξαν ότι η αγάπη για το είδος, το μεράκι για τη δημιουργία και η προσπάθεια για το κάτι παραπάνω όχι μόνο



δεν πήγαιναν στράφι, αλλά την έκαναν τον νέο μεγάλο έρωτα του CRPG κοινού, εκθρονίζοντας για πολλούς άλλα μεγάλα θεριά όπως η Bioware, η Bethesda, η Obsidian κλπ.

Η μεγάλη επιτυχία δε του Divinity: Original Sin 2 ήταν αυτή που έπεισε τη Wizards of the Coast να εμπιστευτεί την Larian με το μεγαλύτερο και σημαντικότερο όνομα στην Dungeons & Dragons φαρέτρα της και να της δώσει την ευκαιρία να δημιουργήσει το sequel για την σειρά Baldur's Gate. 6 χρόνια μετά (τα 3 σε early access), το Baldur's Gate 3 έσκασε σαν Mindflayer Nautiloid πλοίο πάνω μας και ο κόσμος μας ποτέ δεν θα είναι ξανά ίδιος.

Η ιστορία του παιχνιδιού, όπως είναι αναμενόμενο, εξελίσσεται στην Sword Coast των Forgotten Realms, του πιο κλασικού και δημοφιλούς σύμπαντος του «επιτραπέζιου» pen & paper παιχνιδιού Dungeons & Dragons. Και έχοντας τον αριθμό "3" στον τίτλο, όπως είναι αναμενόμενο, αποτελεί sequel της αρχικής Bhaalspaw'n διλογίας της σειράς. Βέβαια, με 20+ χρόνια να χωρίζουν τους τίτλους, οι δημιουργοί ορθώς έβαλαν τα γεγονότα του παιχνιδιού να τρέχουν 100 χρόνια μετά από αυτά των προηγούμενων τίτλων. Πρόκειται για ένα κλασικό κόλπο της Larian που έχουμε δει πολλές φορές στα παιχνίδια της, επιτρέποντας στους νέους παίκτες να πιάσουν τον νέο τίτλο χωρίς να έχουν ακουμπήσει τα παλιά, ενώ οι παλαιότεροι παίκτες να μένουν ικανοποιημένοι από το σποραδικό fan service, cameos αλλά και απευθείας συνδέσεις και αναφορές σε γεγονότα των άλλων τίτλων.

Η αρχή της ιστορίας πλέον είναι γνωστή σε όλους από τα trailers. Ο χαρακτήρας σας βρίσκεται αιχμάλωτος από τα Mind Flayers (έναν κλασικό, Κθουλικό εχθρό των DnD) τα οποία τοποθετούν ένα tadpole στον εγκέφαλό σας για να σας μετατρέψουν και εσάς σε Mind Flayer. Ξαφνικά, το πλοίο στο οποίο βρίσκεστε δέχεται μια επίθεση και αρπάζετε την ευκαιρία να δραπετεύσετε μέσα στην

αναμπουμπούλα και την καταστροφή. Όμως το ταξίδι σας αρχίζει τώρα, καθώς το tadpole είναι ακόμα μέσα σε εσάς αλλά και σε ορισμένους ακόμα επιζώντες, ο χρόνος κυλάει γρήγορα και εκτός αν θέλετε να αλλάξετε την γενειάδα σας με μωβ πλοκάμια, πρέπει άμεσα να βρείτε μία λύση για να τα αφαιρέσετε.

Κάπου εκεί λοιπόν, στα συντρίμια της φυλακής σας και στα καμένα πτώματα των εχθρών σας, ξεκινάει το επικό ταξίδι προς την προσωπική σας σωτηρία, αλλά και την σωτηρία του κόσμου καθώς σιγά σιγά θα ανακαλύψετε ότι αυτό που σας έχει συμβεί έχει πολύ μεγαλύτερη έκταση και αντίκτυπο απ' ότι θα περιμένατε. Πρόκειται για μια πολύ πλούσια ιστορία που ξεκινάει σχετικά χαλαρά μετά τον έντονο πρόλογο, αλλά που βήμα- βήμα ανεβάζει ρυθμούς και αποκτάει επικές διαστάσεις, οδηγώντας σε μεγάλες περιπέτειες, περίπλοκες μάχες, σκληρές διαπραγματεύσεις, γλαφυρές «τολμηρές» σκηνές και κουβάδες ολόκληρους από παραδοσιακό, φλεγματικό, Βρετανικό DnD χιούμορ όπως αρμόζει στη σειρά.

Η κεντρική ιστορία θα λέγαμε ότι δεν φτάνει το επικό και τεράστιο ταξίδι που είχαμε δει στο BG2

αλλά παραμένει αξιόλογη, με μπόλικες εκπλήξεις, ανατροπές αλλά και δυνατότητα να αλλάξεις άρδην πολλά στοιχεία της κατά την πορεία. Το πού θα οδηγηθείς είναι προδιαγεγραμμένο, αλλά από ποια διαδρομή θα φτάσεις, με ποιους θα φτάσεις και πώς θα έχεις αλλάξει ο ίδιος, εναπόκειται σε χαοτικά μεγάλο βαθμό στην απόλυτη ελευθερία του παίκτη. Ακόμα και ο τρόπος με τον οποίο θα πάτε από το Act 1 στο Act 2 μπορεί να σας δώσει 20+ ώρες εντελώς διαφορετικού υλικού και προσέγγισης!

Και αυτό το βάθος το συναντάτε πολύ συχνά και

Δεν θα σας δώσει ηθασματικές επιλογές που δεν έχουν αντίκτυπο. Δε θα μασήσει τα λόγια του από φόβο μην προσβάλλει κάποιον internet warrior. Δεν θα υποσχεθεί μηριζόλη wagyu και θα σας σερβίρει vegan γιουβέτσι

στα side quests αλλά και το περιφερειακό υλικό του παιχνιδιού. Μπορεί να κάνετε ένα μικρό quest στις, για παράδειγμα, 10 ώρες παιχνιδιού και να κάνετε την X επιλογή. Στις 30 να εμφανιστεί νέο quest λόγω αυτών των επιλογών. Στις 50 απλά να μιλάτε με κάποιον άσχετο και να σας πει πόσο επηρεάστηκε η ζωή του από κάτι που έγινε από κάποιον που επηρεάσατε εσείς πιο πριν, στις 80 να βγει άλλο quest που πατάει περιφερειακά σε κάτι που είπατε και στις 120 να βγει ότι το «καλό» που κάνετε στις 30 ώρες τελικά σας βγήκε σε κακό!

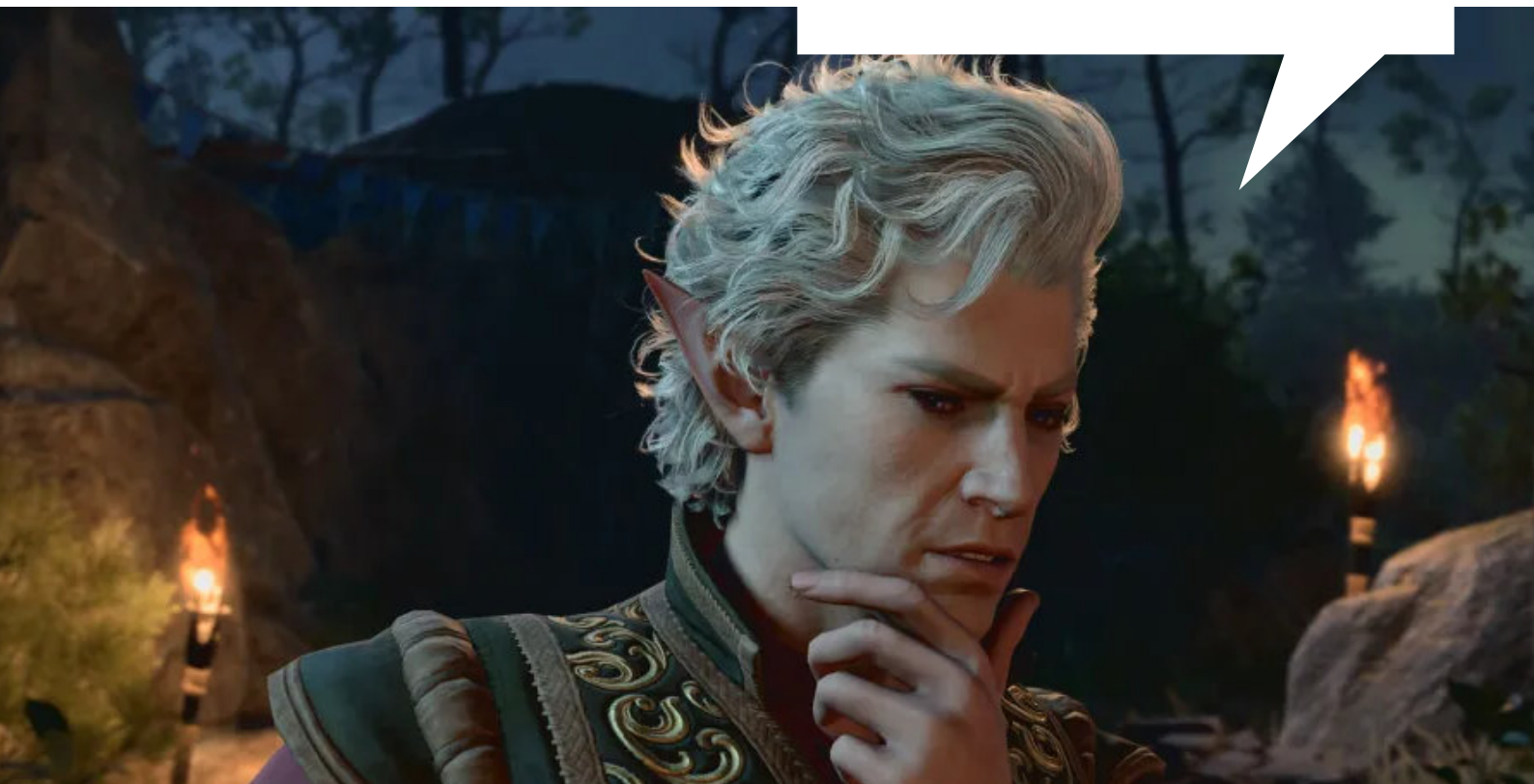
Μπορεί σε ένα quest να αποφασίσετε να μακελέψετε όλους τους αντιπάλους σας, αλλά μπορεί να αποφασίσετε να διαπραγματευτείτε. Μπορεί να μεταμορφωθείτε σε αρουραίο και να μπηκάτε στο κτίριο μέσα από ένα σωλήνα και να αποφύγατε αυτούς τους εχθρούς. Να μεταμορφωθείτε σε καπνό και να ξεγλιστρήσατε από χαραμάδες. Να γίνετε αόρατοι και να παγιδεύατε τους εχθρούς σας τοποθετώντας παγίδες. Να κάνετε ξόρκι για να πετάξετε και να μπηκάτε από ένα μπαλκόνι. Να δωροδοκήσατε έναν υπάλληλο να σας αφήσει να μπειτε το βράδυ. Να πάτε ύπουλα πίσω από τον φρουρό την ώρα που κάνει περίπολο και σταμάτησε δίπλα από μια γέφυρα και να τον πετάξετε στον γκρεμό. Επιλογές πάνω στις προηγούμενες επιλογές των άλλων επιλογών, με τις διακλαδώσεις να γίνονται δαιδαλώδεις όσο προχωρά η περιπέτεια και το παιχνίδι σας ολοένα και πιο χτισμένο και στημένο γύρω από εσάς και το παίξιμό σας.

Ακόμα και οι μικροσκοπικές λεπτομέρειες είναι συχνά απίστευτα συνδεδεμένες μεταξύ τους. Βρήκες το πτώμα ενός άκυρου NPC σε μια καλύβα και πάνω του βρήκες ένα γράμμα για την αγαπημένη του. Αυτό, δεν ξεκινάει κάποιο quest. Αλλά 10 ώρες μετά μπορεί να βρείτε το πτώμα ενός ταχυδρόμου που μετέφερε γράμμα της αγαπημένης πίσω σε αυτόν τον NPC. Και πολύ παρακάτω, να βρείτε τι συνέβη σε αυτή τη γυναίκα. Σε μια άλλη περίπτωση, να ακούσετε ένα παιδί να κλαίει για το χαμένο ζωάκι του και



αργότερα να βρείτε ένα σκυλάκι, να του μιλήσετε με το ανάλογο spell και να τους βοηθήσετε να ξανασμίξουν. Και επειδή το κάνετε αυτό, μπορεί το σκυλάκι να προσπαθήσει να σας σώσει/ βοηθήσει σε κάποια μάχη.

Όλες αυτές οι μικρο-ιστορίες τρέχουν χωρίς quest ταμπέλες, χωρίς τίποτα. Το παιχνίδι χαρίζει απλόχερα εκατοντάδες τέτοιες στιγμές, απλά για να εμπλουτίσει τον κόσμο και να τον κάνει ζωντανό, οργανικό και συνδεδεμένο. Παίζοντας RPG από την εποχή του Ultima και του Wizardry, μπορούμε να πούμε ότι δεν έχουμε ξαναδεί τέτοια ελευθερία και ποικιλία ξανά σε single player RPG video game. Καταφέρνει και ξεπερνάει τα χρυσά standards στην ελευθερία της εξιστόρησης των Disco Elysium και Planescape Torment, αλλά και της ελευθερίας επιλογών στο questing, τη μάχη και το traversal των Fallout 2 και Divinity: Original Sin 2, αγγίζοντας πλέον ένα νέο, ανώτερο επίπεδο το οποίο ονειρευόμασταν να δούμε εδώ και δεκαετίες.



Ένα παιχνίδι που αποφάσισε να επενδύσει τον χρόνο του και τους πόρους του όχι στις χαοτικές εκτάσεις, τα υπερ-ρεαλιστικά γραφικά και στις νέες τεχνολογίες εντυπωσιασμού, αλλά ένα παιχνίδι που προσπαθεί πραγματικά να μεταφέρει την απόλυτη ελευθερία των pen & paper RPGs σε ψηφιακή μορφή. Αμφιβάλλουμε να το τολμήσουν πολλές άλλες εταιρίες αυτό, ειδικά με χαρτογιακάδες και investors να ψάχνουν σε κάθε γωνιά για το πώς να κάνουν το φθηνότερο και εντυπωσιακότερο πυροτέχνημα. Αλλά όσο και αν θέλουν να το αρνηθούν, οποιοδήποτε CRPG κυκλοφορήσει αύριο μεθαύριο, θα συγκριθεί και θα συγκριθεί σκληρά απέναντι στα νέα μέτρα και σταθμά.

Και το αστείο είναι πως το Baldur's Gate 3 δεν είναι και καθόλου άσχημο τεχνικά, ίσα ίσα θα λέγαμε πως είναι πάρα πολύ όμορφο. Ναι, το animation δεν πλησιάζει τα επίπεδα ενός τίτλου σαν το Witcher 3 ή το Last of Us 2, αλλά αντικειμενικά, δεν το χρειάζεται κιόλας. Τα γραφικά είναι πανέμορφα, τα effects και ο φωτισμός μαγευτικά και όλοι μα όλοι (εκατοντάδες) NPCs που θα συναντήσετε, έχουν mo-cap animation από τους ηθοποιούς. Τι και αν δεν έχει day-night cycle, τι και αν δεν υπάρχει Ray Tracing, τι και αν δεν μπορούμε να μετρήσουμε τις ρυτίδες κάτω από τα μάτια του χαρακτήρα, τι και αν οι εκφράσεις στα πρόσωπα είναι αστείες και περίεργες; Μηδενική σημασία έχει στην πραγματική ουσία του τίτλου και στο ότι η γενικότερη εικόνα είναι απολαυστική και όμορφη, πλαισιωμένη με ένα ιδιαίτερα δυνατό fantasy soundtrack.

Soundtrack που μάλιστα κρύβει και ορισμένες φανταστικές εκτελέσεις και εκπλήξεις σε ορισμένες μάχες, και που προτείνουμε να αποφύγετε να ακούσετε εκτός παιχνιδιού για να νιώσετε και εσείς την έκπληξη και το δυνατό συναίσθημα που θα σας προσφέρουν, την κατάλληλη στιγμή. Στο δε voice acting, η δουλειά που έχει γίνει εδώ είναι εφάμιλλη μόνο με AAAA



παραγωγές. Πλην ορισμένων filler citizens στην Baldur's Gate, στο υπόλοιπο παιχνίδι, οι (πιθανότατα) χιλιάδες NPCs που θα συναντήσετε είναι όλοι με κανονικότατο voice acting που θα είναι 100% προσωπικό και διαφορετικό από τον διπλανό NPC, έστω απλά για να πούνε μια μικρή αράδα και για να νιώσετε ότι είναι αληθινός χαρακτήρας και όχι NPC βγαλμένος από το εργοστάσιο.

Διάβολε, ακόμα και τα πτώματα νεκρών (αντιπάλων και μη) αλλά και όλα τα ζώα έχουν το δικό τους voice acting και μπορείτε να μιλήσετε με πολλά από αυτά με το κατάλληλο spell! Οι βασικοί χαρακτήρες δε, είναι όλοι τους «να τους πεις στο ποτήρι», ειδικά με τους Amelia Tyler (narrator), Neil Newbon (Astarion), Jenniger English (Shadowheart), Samantha Beart (Karlach) (Devora Wilde (Lae'zel) και Maggie Robertson (Orin) να παραδίδουν μαθήματα ερμηνείας. Αποτελεί μεγάλο κρίμα όμως ότι ο χαρακτήρας μας δεν έχει σχεδόν καθόλου voice acting πέρα από καμιά 30αρια

ατάκες που θα πει στη διάρκεια του παιχνιδιού. Με τον χαρακτήρα να είναι συνέχεια σε cutscenes και σκηνές δράσεις, είναι περίεργο να γίνεται χαμός τριγύρω του και να μην αρθρώνει λέξη.

Βέβαια, εκεί που η ζαριά του persuasion αποτυγχάνει, τα σπαθιά βγαίνουν από τις θήκες τους και ο χαμός της μάχης ξεκινά. Η μάχη στο Baldur's Gate 3 λοιπόν, καλώς ή κακώς, δεν είναι βασισμένη στο Real time with Pause μηχανισμό των πρώτων Baldur's Gate και των σύγχρονων Pathfinder και Pillars of Eternity. Η Larian κατά πάσα πιθανότητα έκανε αυτή την επιλογή για τρεις λόγους. Πρώτον, γιατί έχουν ήδη τεράστια εμπειρία σε αυτό το στυλ από τα πρόσφατα παιχνίδια τους και μπορούσαν να πατήσουν εκεί. Δεύτερον, γιατί αν σχεδιάσεις εξ αρχής ένα παιχνίδι με turn-based μηχανισμό (αντί να το προσθέσεις σαν έξτρα όπως τα Pathfinder), ζυγίζεις πολύ καλύτερα τον αριθμό των εχθρών και μαχών (αλλιώς μπορεί να διπλασιάσεις τη διάρκεια του τίτλου πολύ εύκολα!).

Τρίτον, γιατί με turn-based σχεδιασμό, το παιχνίδι μπορεί να παιχθεί πολύ πιο άνετα με gamepad και άρα να πουλήσει καλά και στις κονσόλες. Και τέταρτον, με turn-based σχεδιασμό, το Baldur's Gate 3 επιτρέπει πολύ περισσότερες στρατηγικές δυνατότητες στον παίκτη, στο πώς θα τοποθετηθεί στη μάχη, πώς θα ελέγχει το πεδίο τριγύρω του, πώς και που θα ρίξει το spell, πώς θα ελιχθεί/ πηδήξει/ σπρώξει/ πετάξει/ παγιδεύσει/ κάνει backstab κλπ. Για τους purist παίκτες των Baldur's Gate η αλλαγή δεν είναι απίθανο να ξενίσει, κυρίως γιατί αλλάζει κάτι νευραλγικό στον παλιό gameplay χαρακτήρα της σειράς.

Αλλά αφήνοντας αυτή την αρχική «ενόχληση» (αν υπάρχει), μπορούμε να πούμε εν τέλει ότι η Larian έπραξε ορθότατα. Κατέχει αυτού του είδους το gameplay όσο καμία άλλη σημερινή εταιρία, και για το όραμα που είχαν, να προσφέρουν αυτή τη «ρεαλιστική» μεταφορά ενός pen & paper παιχνιδιού σε ηλεκτρονική μορφή, οι turn-based

μηχανισμοί απλά επιτρέπουν πιο σύνθετες και καλοστημένες μάχες. Μάχες που αν πας “ντουγγρού”, μπορεί να γίνεις wiped out σε ένα μόλις γύρο, και που αν πας λίγο πιο προσεκτικά και τοποθετηθείς έξυπνα, να κάνεις εσύ wipe out τον αντίπαλο.

Σε θέμα δυσκολίας, θα λέγαμε πως οι δημιουργοί αποφάσισαν να κάνουν το Baldur’s Gate 3 λίγο πιο προσβάσιμο από ό,τι τα παλαιότερα παιχνίδια τους. Ναι, αν δεν προσέχεις καθόλου μπορεί εύκολα να γίνεις ένα μικρό βουναλάκι από στάχτη, αλλά σε γενικές γραμμές το παιχνίδι είναι αρκετά πιο βατό από ότι, π.χ. το D:OS2. Το δυσκολότερο τμήμα του είναι μάλλον τα αρχικά πρώτα 4 levels λόγω της φύσης των κανόνων της 5ης έκδοσης του Dungeons & Dragons. Με το που χτυπάτε level 5, οι χαρακτήρες γίνονται αρκετά πιο δυνατοί και το παιχνίδι εξισορροπεί πολύ πιο εύκολα, οπότε ως εκεί (όπως και στο DnD άλλωστε) θέλει παραπάνω προσοχή.

Και ενώ είχαμε ξεκινήσει την περιπέτειά μας στο normal και το παιχνίδι ήταν λίγο ζόρικο αλλά βατό, από το 5ο lvl και μετά το γυρίσαμε στο tactician (hard) difficulty για μια πιο στρατηγική εμπειρία που αναγκάζει να χρησιμοποιείτε όλα τα spells,

scrolls και potions στην κατοχή σας. Η στρατηγική σας βέβαια θα εξαρτηθεί σε τεράστιο βαθμό από τον χαρακτήρα και τους companions που θα έχετε μαζί σας. Το πλουσιότερο character creation στην αρχή δίνει πληθώρα επιλογών για το πώς θα δείχνει ο χαρακτήρας, πώς θα παίζει και τι class είναι.

Μπορεί όπως συνηθίζει η Larian, να επιλέξετε να παίξετε ως ένας από τους origin characters με την εντελώς δική του ιστορία (συγκεκριμένους από τους αρχικούς companions), με custom χαρακτήρα χωρίς συγκεκριμένο backstory ή τον μυστηριώδη custom χαρακτήρα με το “Dark Urge”, ένα background που υπαίνει μια εντελώς διαφορετική σεναριακή γραμμή για την προσωπική σας περιπέτεια και έχει πολλές εκπλήξεις και ιδιαίτερη κορύφωση. Αλλά πλην της επιλογής του background, μην αγχωθείτε πολύ με την επιλογή του class.

Το παιχνίδι δίνει την επιλογή να κάνετε 100% respec και class change τον χαρακτήρα σας αλλά και τους companions και να τους αλλάξετε όποτε θέλετε, όπως θέλετε. Αν και αυτό μπορεί να «σπάσει» λίγο το immersion, για έναν τίτλο που χτυπάει με άνεση τριψήφιο αριθμό ωρών, είναι

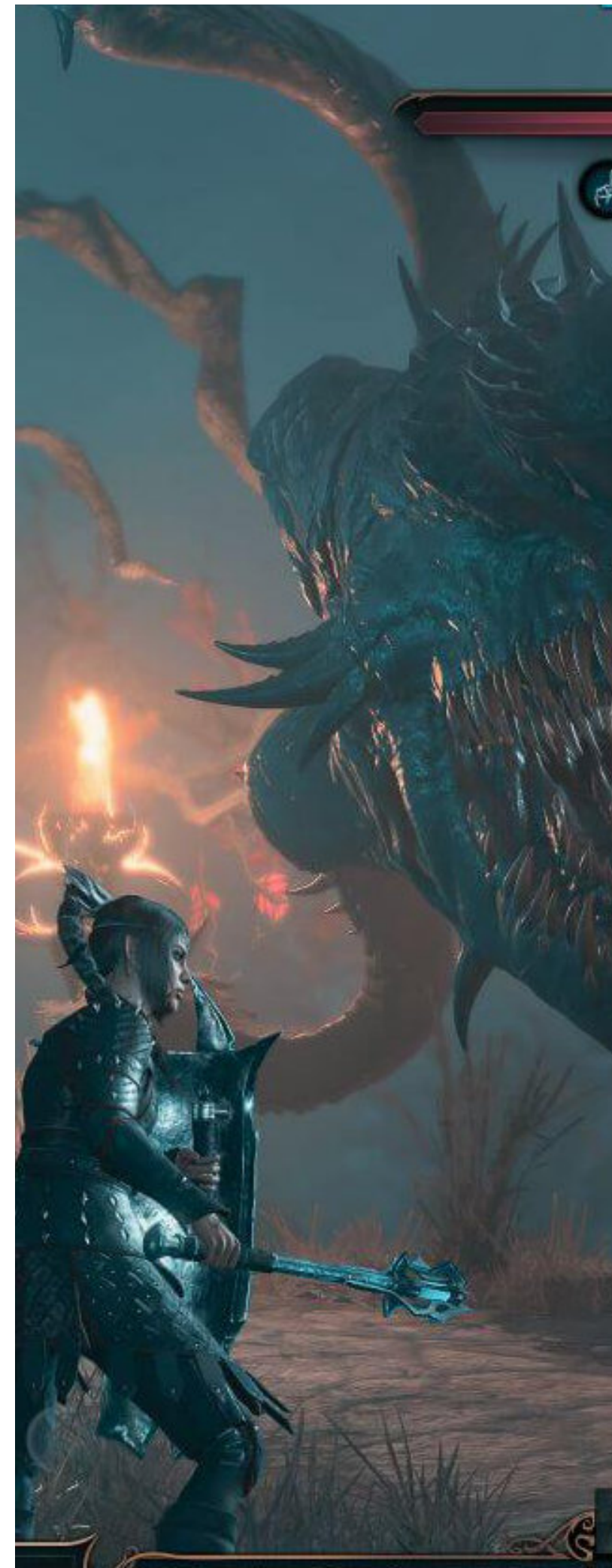
έξυπνο από τους δημιουργούς να προσφέρουν αυτή την ελευθερία στους παίκτες και να τους αφήσουν να κάνουν ό,τι θέλουν. Και ξέρουμε ότι σύντομα θα μπει και η επιλογή με patch για να μπορείτε να αλλάξετε ξανά και την εμφάνισή σας.

Έχοντας μιλήσει ως τώρα με τόσο γλαφυρά λόγια για το παιχνίδι, θα περίμενε κανείς να πει πως το Baldur’s Gate 3 είναι ένα αιθέριο αριστούργημα και που όλα είναι αγγελικά πλασμένα. Και η αλήθεια είναι πως όντως πρόκειται για ένα αιθέριο αριστούργημα! Αλλά κανείς δεν είναι τέλειος και ήρθε και η ώρα να αναφέρουμε τις ενοχλήσεις και τα προβλημάκια που είχαμε με τον τίτλο. Καταρχάς, το παιχνίδι τρέχει άνετα ακόμα και σε παλιά συστήματα, επιτρέποντας σε παίκτες ακόμα και με κάρτες όπως η 1060 να χτυπάνε 40-50 fps με very high settings και 1080p. Αυτό όμως ισχύει κυρίως στα πρώτα δύο Acts. Στο 3ο Act, το performance δέχεται πάρα πολύ έντονη πτώση και θα δείτε περιπτώσεις που το framerate πέφτει στα μισά.

Baldur's Gate 3

Ταυτόχρονα, ενώ μέχρι εκεί το παιχνίδι είχε μεν διάφορα glitches και bugs, για το μέγεθος την εμπειρίας αυτά ήταν πολύ μαζεμένα και περιορισμένα. Στο Act 3 όμως, υπάρχουν πολύ περισσότερα bugs, περίεργα glitches, crashes κλπ., που παρά τα τέσσερα hotfixes και δύο μεγάλα patches ως τώρα, παραμένουν ακόμα πολλά για να διορθωθούν. Ταυτόχρονα, υπάρχουν περιπτώσεις που «βλέπεις» πως η γραφή σε ορισμένα τμήματα του Act 3 δεν έχει δουλευτεί στον βαθμό που είχε σθμβεί ως εκεί, με κλασικό παράδειγμα οι χαρακτήρες που συμπεριφέρονται σαν να σας ξέρουν και σαν να λύσατε ένα τεράστιο quest για να τους φτάσετε (ενώ εσείς βρεθήκατε μπροστά τους από εντελώς πλάγιο τρόπο και δεν είχατε πάρει το quest τους).

Υπάρχουν και περιπτώσεις που ένας companion έχει σκαλώσει στο ότι έχετε κοιμηθεί μαζί ή που



άλλη companion που είστε σε romance να μη κάνει ποτέ trigger την «επίμαχη» σκηνή. Και υπάρχουν και περιπτώσεις που βλέπεις ξεκάθαρα ότι λίγοι companions έχουν δεχθεί λιγότερη φροντίδα στις ιστορίες τους. Πέραν αυτού, λίτρα ψηφιακού μελανιού μπορούν να γραφτούν για το inventory system της Larian, που είναι τόσο θρυλικά δύσχρηστο όσο και τα μενού των RPGs της Bethesda (για εντελούς άλλους λόγους βέβαια). Άπειρα πράγματα και μικροπραγματάκια να σηκώνεις, να συμμαζεύεις να βάλεις σε σακούλες που δεν κάνουν stack τα αντικείμενα οπότε πρέπει να μπεις εκεί να συμμαζεύεις.

Και αν θες να αλλάξεις πράγματα σε χαρακτήρα που δεν έχεις μαζί σου, πρέπει να πας στο camp, να μιλήσεις σε έναν από αυτούς που έχεις μαζί, να τον διώξεις, να μιλήσεις σε άλλον και να του πεις να έρθει, και μόνο τότε μπορείς να ανοίξεις το inventory, να κάνεις την αλλαγή, να του ξαναμιλήσεις για να τον διώξεις, να ξαναβρείς τον άλλο, να του ζητήσεις να έρθει ξανά μαζί σου και να επιστρέψεις εκ νέου εκεί που ήσουν. Ουφ! Θα μπορούσες απλά να είχες επιλογή σε όλα τα inventories στο camp με τη μια, και να μη χάνεις κάθε φορά 3-4 λεπτά να βρεις που μπορεί να είναι ο κάθε χαρακτήρας. Τέλος, θα πρέπει να παραδεχτούμε πως αν δεν είχαμε επαφή με DnD αλλά και παραπλήσια CRPGs, η αρχή του Baldur's Gate 3 θα μας φαινόταν βουνό. Το παιχνίδι δεν έχει σχεδόν καθόλου tutorial ή οδηγίες για τους gameplay μηχανισμούς, και πέρα από ορισμένες πολύ βασικές πληροφορίες στην αρχή, αφήνει τον παίκτη έρμαιο του διαβάσματος. Ένα λίγο πιο πλούσιο tutorial ή ένα in-game "Player's Handbook" θα ήταν χρήσιμο για πολλούς νέους παίκτες. Βέβαια, με επιμονή και υπομονή, το Baldur's Gate 3 σίγουρα θα σας επιβραβεύσει και θα σας οδηγήσει να μάθετε καλά όλες τις δυνάμεις και δυνατότητές σας, και για αυτό θεωρούμε ότι δεν είναι καλή ιδέα να πάρετε έτοιμο build από κάποιον online οδηγό γιατί και θα περιορίσει την φαντασία σας αλλά και θα σας εμποδίσει από το να δοκιμάσετε άλλα πράγματα).

Baldur's Gate 3

Τα παραπάνω είναι μικροενοχλήσεις και πταίσματα μεν, αλλά είναι θέματα που υπάρχουν και πρέπει να αναφερθούν. Το θέμα είναι ότι η Larian έχει ήδη κάνει πολλές και μεγάλες βελτιώσεις στο παιχνίδι. Και ιστορικά, μέσα στον πρώτο χρόνο, υποστηρίζει τα παιχνίδια της όσο κανένας άλλος στη βιομηχανία, δίνοντας τόνους νέου υλικού, προσθηκών και αλλαγών, ακούγοντας την κοινότητα του παιχνιδιού και βελτιώνοντας την εμπειρία σε τεράστιο βαθμό. Οι Enhanced editions των D:OS 1-2 δόθηκαν ως δωρεάν αναβάθμιση στους παίκτες και περιέχουν τόσο νέο υλικό και αλλαγές μέσα, που άλλος developer θα το πουλούσε ως full priced remake. Είμαστε βέβαιοι λοιπόν ότι θα δούμε πολλά και μεγάλα πράγματα μέσα στα επόμενα 1-2 χρόνια γύρω από το Baldur's Gate 3.

Το Baldur's Gate 3, λοιπόν, είναι ένα παιχνίδι που μπορεί να θεωρηθεί σταθμός για το RPG gaming. Ένας τίτλος που αν και δεν είναι τέλειος, πλησιάζει την RPG ελευθερία και τελειότητα όσο κανένας άλλος τίτλος μέχρι σήμερα. Ένας τίτλος που μας πήρε περίπου 130 ώρες για να κάνουμε ένα "good" completionist playthrough και να καθαρίσουμε διεξοδικά όλες τις περιοχές, όλα τα δωμάτια και όλα τα κτίρια από άκρη σε άκρη και που δεν κρατιόμαστε να δώσουμε άλλες 130 για ένα διαφορετικό, multiplayer playthrough, ενώ ήδη



Ένας τίτλος για «λίγους», που είναι τόσο καλός που κατάφερε να τραβήξει το ενδιαφέρον των «πολλών» και να κάνει την gaming κοινότητα να φωνάζει το όνομα του Balduran με δυνατότερη φωνή ακόμα και από τα χρόνια που την επιμέλεια της σειράς την είχε η Bioware. Ένα μοναδικό sequel, το οποίο μόνο μια εταιρία όπως η Larian, με ενδιαφέρον πάνω απ' όλα στο όραμά της και στην ποιότητα του τίτλου, θα μπορούσε να προσφέρει. Μία πρόταση, που αν δεν σας τρομάζει η πολυπλοκότητά της, είναι απλά μία από αυτές τις εμπειρίες που εμφανίζονται μία φορά ανά 5-10 χρόνια.

To Baldur's Gate 3 κυκλοφορεί

από τις 3/8/23 για PC και τις 6/9/23 για PS5 ενώ εντός του 2023 αναμένεται και για τα Xbox Series X|S. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PC με review code που λάβαμε από τη Larian Studios.

☺ The Good

Ένα συγκλονιστικά πλούσιο παιχνίδι με απύθμενους role playing μηχανισμούς, προσφέροντας τεράστια ελευθερία στο πώς θα προσεγγίσεις το παραμικρό σου βήμα και quest.

Πλούσιες, πολύπλοκες και τρελές ιστορίες που συχνά εξελίσσονται όπως δεν το περιμένεις ή επανεμφανίζονται για να συνεχίσουν όπου δεν τις περιμένεις.

Μαγευτική ποικιλία μαχών και στρατηγικής.

Εξαιρετική μουσική επένδυση και μαγευτικό voice acting.

«Τρέχει» αρκετά άνετα ακόμα και σε αδύναμα μηχανήματα...

☹ The Bad

..με εξαίρεση το Act 3, στο οποίο το performance πέφτει αρκετά έντονα και έχει ακόμα διάφορα glitches, bugs και τερτίπια στη γραφή.

Μουγκός πρωταγωνιστής ανάμεσα σε χιλιάδες voiced χαρακτήρες.

Απουσία ενός πλούσιου tutorial/ player's handbook για όσους δεν έχουν επαφή με τους μηχανισμούς DnD.

To inventory management της Larian παραμένει ταλαιπωρία.



Baldur's Gate 3

9.5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me



Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

September 14, 2023

Baldur's Gate III (PS5) | Review

Παρά τις όποιες μικρές ατέλειές της, η έκδοση του Baldur's Gate III για το PlayStation 5 είναι αναμφισβήτητα ένας τίτλος που πρέπει να παίξουν οι λάτρεις των RPGs και όχι μόνο. Ο καθηλωτικός κόσμος του παιχνιδιού, η εξαιρετική αφήγηση και οι στρατηγικοί μηχανισμοί μάχης προσφέρουν ατελείωτες ώρες απόλαυσης και συγκίνησης. Με ένα τεράστιο εύρος επιλογών και διακλαδούμενων αφηγήσεων, το Baldur's Gate III συνεχίζει τη μακρόχρονη παράδοση των παιχνιδιών Dungeons and Dragons.

Το Baldur's Gate III είναι μια μαγευτική και καθηλωτική εμπειρία. Ένα παράδειγμα του πώς η έξυπνη αφήγηση και το εθιστικό gameplay μπορούν να μετατρέψουν έναν κόσμο, να τον κάνουν πυκνό, γεμάτο ζωή και επιλογές. Από την ελευθερία που προσφέρει στον παίκτη, τη μεταφορά του κόσμου των PnP παιχνιδιών Dungeons & Dragons, την αφήγηση με βάση τις επιλογές, τη συγγραφή της κεντρικής ιστορίας και των εμπνευσμένων side quests, μέχρι των αναρίθμητων τρόπων προσέγγισης μιας μάχης, ο τίτλος οδεύει ολοταχώς προς το δρόμο του GOTY. ** Critical Hit**.



The Good

Η πλήρης και πιστή μεταφορά του κόσμου των Forgotten Realms στο PS5.

Η λειτουργικότητα του radial μενού.

Η -συνήθως- σταθερή απόδοση του τίτλου στο μεγαλύτερο του κομμάτι...



The Bad

...με εξαίρεση κάποιες εμφανείς πτώσεις των fps κυρίως στο Act 3.

Μικρά bugs και τεχνικά ψεγάδια.



Click me

Review



Armored Core VI: Fires of Rubicon



Νικόλας Μαρκογλου

September 7, 2023

Armored Core VI: Fires of Rubicon | Review

Μπορεί η FromSoftware να έθεσε τις βάσεις για ένα διακριτό και απόλυτα απαιτητικό νέο είδος μέσω του Demon's Souls, αλλά η ιστορία της ξεκινάει πολύ πιο πίσω, προσφέροντάς μας τίτλους ανάμεσα από μία ποικιλία διαφορετικών ειδών. Επομένως είναι λογικό και από μία άποψη ευχάριστο να τη βλέπουμε με το Armored Core VI: Fires of Rubicon να επιστρέφει σε ένα εκ των παλιότερων αναγνωρίσιμων franchise της, μία κίνηση που παράλληλα καθιστά τη σειρά Armored Core ως τη μακροβιότερη σειρά παιχνιδιών της.

Χρειάστηκαν περισσότερα από δέκα χρόνια για να δούμε την (αυτόνομη) συνέχεια του Armored Core 5, μία μάλλον συνειδητή επιλογή. Το δίχως άλλο, η τεράστια αναγνωρισιμότητα που κέρδισε επάξια η FromSoftware βοηθάει τα μέγιστα ώστε ο νέος mech τίτλος της να ξεπεράσει τα -σχεδόν- niche στεγανά, προσεγγίζοντας το ενδιαφέρον ακόμα και όσων ενδέχεται να μην είχαν ουδεμία προτίμηση σε τίτλους της συγκεκριμένης θεματολογίας.

Armored Core VI: Fires of Rubicon

Θα πρέπει να υπερτονίσουμε ότι δεν θα πρέπει να πλησιάσει κανείς το Armored Core VI: Fires of Rubicon με τη λογική ενός soulsborne με mechs, καθώς πατάει γερά στα χνάρια της ιστορίας του franchise και ουδεμία σχέση έχει με το gameplay των Souls, Blooborne και Sekiro. Το να υποστηρίξουμε ότι υπάρχει συγγένεια επειδή η μπάρα ενέργειας έχει παρόμοια χρήση με αυτήν του stamina είναι σαν να λέμε ότι το MotorStorm ήταν συγγενές με το Driveclub επειδή και στα δύο μπορούμε να πατήσουμε το γκάζι για να κινηθούν τα αυτοκίνητα. Παρόλα αυτά, είναι εμφανές ότι η εμπειρία που αποκόμισε η ομάδα ανάπτυξης στο θέμα της υψηλής πρόκλησης και του δουλεμένου συστήματος μάχης φαίνεται ότι είχε το ρόλο της στη δημιουργία ενός gameplay που δεν είναι τίποτα λιγότερο από απολαυστικό και ταυτόχρονα εξαιρετικά απαιτητικό. Αλλά ας βάλουμε καλύτερα τα πράγματα σε μία σειρά.

Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το Armored Core VI: Fires of Rubicon είναι ένα πλήρως αυτόνομο κεφάλαιο, κάτι που σημαίνει ότι δεν είναι απαραίτητη κάποια πρότερη γνώση των προηγούμενων παιχνιδιών. Η δράση λαμβάνει χώρα εξ ολοκλήρου στον πλανήτη Rubicon, όπου η υπερπολύτιμη ουσία του Coral ώθησε στο παρελθόν διάφορες μεγαλοεταιρίες στην ακόρεστη εξόρυξή της. Ήταν μία άπληστη διαδικασία ετών που τελικά οδήγησε σε μία έκρηξη αποκαλυπτικών διαστάσεων, καταπίνοντας στις φλόγες όλη την επιφάνεια του Rubicon.

Δεκάδες χρόνια μετά, το Coral φαίνεται να έχει επαναδημιουργηθεί, ελκύνοντας εκ νέου την προσοχή των μεγαλοεταιριών αλλά και μισθοφορικών ομάδων, οδηγώντας σε έναν αέναο κύκλο συγκρούσεων. Εμείς παίρνουμε το ρόλο ενός απρόσωπου και αμίλητου μισθοφόρου, γνωστού μόνο από τον αριθμό C4-621, που μαζί με το “αφεντικό” του θα επιχειρήσουν να επωφεληθούν από τις διάφορες διαμάχες. Δυστυχώς, η σεναριακή βάση αποτελεί και το πιο αδύναμο σημείο του Armored Core VI: Fires of Rubicon. Ένα από τα βασικά του θέματα γίνεται γρήγορα εμφανές καθώς, εκτός από τον πρωταγωνιστή, απρόσωπες είναι και οι σχέσεις, τα πρόσωπα αλλά και οι διάφορες παρατάξεις.



Το μεγαλύτερο μέρος της απόδοσης της πλοκής γίνεται μέσα από συνομιλίες λίγο πριν την αφετηρία της εκάστοτε αποστολής, κάτι που γίνεται συχνά με σχεδόν μηχανικό τρόπο. Αν και αυτό συνάδει ως ένα σημείο με το θέμα της ψυχρότητας που επικρατεί μεταξύ των, ελέω του άκρατου κορπορατικού χαρακτήρα ή της στωικότητας που διακατέχει όλες τις φίλιες και εχθρικές ομάδες, παράλληλα αυτό σημαίνει ότι δεν μπορεί να δημιουργηθεί κάποια ιδιαίτερη ίντριγκα ή αποκαλύψεις ικανές να

δημιουργήσουν εντάσεις και εν τέλει ουσιαστικό ενδιαφέρον. Δεν βοηθάει ότι τις πρώτες ώρες ακούμε διαρκώς ονόματα χαρακτήρων και παρατάξεων, δίχως να συνοδεύονται έστω από κάποια εικόνα, μπερδεύοντάς μας ακόμα περισσότερο για το ποιος πολεμάει ποιον.

Armored Core VI: Fires of Rubicon

Αν μη τι άλλο το Armored Core VI δείχνει να χρησιμοποιεί το σενάριο απλά σαν μία πρόφαση για τις μάχες, επομένως καλύτερα θα είναι και εμείς να περάσουμε στο προκείμενο. Ορμώνοντες από τα Dark Souls, Elden Ring κ.λπ. μοντέρνα πονήματα της FromSoftware, εντύπωση μας δημιούργησε εξ αρχής η αυστηρή τοποθέτηση της δράσης σε διακριτά

επίπεδα, η διάρκεια των οποίων μπορεί να κρατάει από -μόλις- 2 λεπτά έως το πολύ 20-30 (εάν και εφόσον βέβαια το boss ηττηθεί με την πρώτη προσπάθεια).

Αυτή η πρώτη επαφή με αυτήν τη μέθοδο διαρρύθμισης των επιπέδων είναι μάλλον αρκετή ώστε ακόμα και ο πιο δύσπιστος να αποφασίσει να απωλέσει οποιαδήποτε εντύπωση ότι το Armored Core VI θα αποτελεί ένα “Dark Souls Mech”. Η έκταση

των επιπέδων είναι πάντοτε συγκρατημένη ενώ πρακτικά δεν υπάρχει κάποιος ουσιαστικός λόγος εξερεύνησης. Δεδομένου ότι αυτό αποτελεί μία σχεδιαστική επιλογή, είναι δύσκολο να ασκηθεί κριτική σε αυτήν την προσέγγιση, ιδίως όταν το σύστημα μάχης και ο μεγάλος βαθμός παραμετροποίησης αποτελούν συνιστώσες που αλληλοϋποστηρίζονται και λειτουργούν εξαιρετικά.

Armored Core VI: Fires of Rubicon

Ως είθισται από τα προηγούμενα παιχνίδια της FromSoftware, παρόλο που υπάρχει ένα σεβαστό πλήθος κινήσεων και επιθέσεων, το σύστημα χειρισμού είναι επιμελημένο ιδανικά ώστε να μην μπερδεύουμε τα δάχτυλα μας, καταφέροντας να γίνει κτήμα μας από τα πρώτα λεπτά. Συνολικά το mech μπορεί να φέρει τέσσερα όπλα, δύο στα χέρια και δύο στους ώμους (που ενεργοποιούμε πατώντας το αντίστοιχο shoulder button). Όσον αφορά στην κίνηση, έχουμε τη δυνατότητα να εκσφενδονιζόμαστε προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, εν είδει dodge, ενώ κρατώντας πατημένο το κουμπί του άλματος το mech μπορεί να ίπταται για μερικά δευτερόλεπτα. Φυσικά αυτοί οι ελιγμοί περιορίζονται από τη μπάρα ενέργειας, η οποία, ωστόσο, αναπληρώνεται ταχύτατα.

Σε αντίθεση με τα soulsborne παιχνίδια η κίνηση του dodge δεν μας χαρίζει κανένα iframe (τουτέστιν κλάσματα του δευτερολέπτου όπου ο χαρακτήρας μας είναι άτρωτος). Το καλό της υπόθεσης βέβαια είναι ότι το Armored Core VI υποστηρίζει πλήρως την απώλεια αυτού του βοηθήματος των προηγούμενων παιχνιδιών τους. Οι εξ αποστάσεως μάχες χαρακτηρίζονται συχνά από ομοβροντίες πυραύλων και διαφόρων άλλων τύπων πυρών, που γενικά μας αφήνουν ένα σχετικό περιθώριο για να τα αποφύγουμε με το κατάλληλο dodge ή ένα ιδανικό άλμα/πτήση.

Armored Core VI: Fires of Rubicon

Το αυτό ισχύει και για τις επιθέσεις εκ του σύνεγγυς, μέσω διαφόρων ειδών ενεργειακών λεπίδων. Σε αυτές τις περιπτώσεις απαιτείται το σωστό “διάβασμα” της κινητικότητας του αντιπάλου, ώστε από τη μία να καταλάβουμε ότι κατευθύνεται πάνω μας με melee ορέξεις και από την άλλη να κάνουμε τους κατάλληλους ελιγμούς ώστε να προλάβουμε εγκαίρως να πάρουμε απόσταση ή να πραγματοποιήσουμε πτήση πάνω από την επίθεσή του. Φυσικά αυτοί οι ελιγμοί είναι εύκολοι στη θεωρία, αλλά στην πράξη η κατάσταση δείχνει να κινείται με ρυθμούς Formula 1. Η ταχύτητα των mechs είναι υψηλότατη και τα πυρά



δεν σταματάνε να εκτοξεύονται εκατέρωθεν. Όσον αφορά το επιθετικό παιχνίδι, ιδιάζουσας σημασίας αποτελεί η επιλογή της κατάλληλης στιγμής που θα εκτοξεύσουμε τα πυρά μας ή το χτύπημα με το σπαθί καθώς τα περισσότερα από τα όπλα συνοδεύονται από αρκετά δευτερόλεπτα reload/ recharge.

Προτού πελαγώσετε βέβαια για το θέμα της πρόκλησης, να αναφέρουμε ότι το Armored Core VI δεν καταφεύγει σε ένα ανελέητο “ξύλο” από την αρχή έως το τέλος. Η πλειοψηφία των απλών εχθρών εξοντώνονται με χαρακτηριστική ευκολία και συχνά δεν είναι σε θέση να προκαλέσουν ιδιαίτερη ζημιά στο mech μας. Δεδομένου ότι πολλά επίπεδα δεν περιέχουν κάποιο boss, σημαίνει ότι συχνά οδηγούμαστε σε επίπεδα arcade αισθητικής στη δράση, όπου απλά σπέρνουμε τον πανικό στις εχθρικές μονάδες, αρκεί βέβαια να έχουμε μία στοιχειώδη προσοχή στις αντίπαλες επιθέσεις.

Armored Core VI: Fires of Rubicon

Είναι κάτι που λειτουργεί θετικά, δημιουργώντας την ευκαιρία να δούμε από πρώτο χέρι την ισχύ του υπερσύγχρονου mech μας απέναντι από μονάδες που είναι εμφανέστατα υποδεέστερης τεχνολογίας. Βέβαια οι κορυφώσεις στη δυσκολία δεν αργούν να έρθουν μέσα από τα ποικίλα και χορταστικά boss fights. Σε αντίθεση με τους απλούς εχθρούς, τα bosses έρχονται για να μας φέρουν στα άκρα, απαιτώντας να έχουμε τις αισθήσεις μας σε πλήρη εγρήγορση. Σε αυτές τις συγκρούσεις πρέπει να έχουμε το νου μας ταυτόχρονα στους χρόνους των reloads των όπλων μας, στις εχθρικές επιθέσεις, που δεν σταματάνε ούτε δευτερόλεπτο, και στον περιβάλλοντα χώρο, ώστε να ξέρουμε ανά πάσα στιγμή αν μπορούμε να κάνουμε πολλαπλά dodges ή αν υπάρχει η δυνατότητα πτήσης.

Όπως καταλαβαίνετε, τα boss fights φέρνουν τα αντανakλαστικά μας στα όριά τους... Αυτές οι μάχες, παρά τη μεγάλη δυσκολία τους, καταλήγουν να είναι απολαυστικές καθώς μεταφέρουν άψογα την αίσθηση μίας επικής μάχης, απέναντι από εντυπωσιακούς εχθρούς. Σε αυτές τις μάχες είναι ιδιάζουσας σημασίας η λειτουργία του stagger meter. Όποτε πετυχαίνουμε τους εχθρούς με συμβατικές σφαίρες και -ιδίως- με εκρηκτικά βλήματα, τότε γεμίζει η μπάρα του stagger, η οποία όταν γεμίσει πλήρως ο εχθρός ακινητοποιείται για λίγη ώρα και δέχεται πολλαπλάσια ζημιά από τα πυρά μας.

Armored Core VI: Fires of Rubicon



Στους απλούς αντιπάλους το stagger δεν έχει ιδιαίτερη σημασία, αλλά στα boss είναι καίριο να μπορούμε να πετύχουμε το stagger όσο πιο γρήγορα γίνεται, κάτι που σημαίνει ότι η κατάλληλη επιλογή του εξοπλισμού μας είναι σημαντικότερη. Είναι χαρακτηριστικό ότι πολλά boss fights φαινότουσαν ακατόρθωτα, ωστόσο, έπειτα από μερικές τροποποιήσεις του εξοπλισμού μας γινόντουσαν αισθητά πιο βατά. Η φιλοσοφία του Armored Core VI γενικότερα ωθεί στην παραμετροποίηση του mech καθ' όλη τη διάρκεια της περιπέτειας, κάτι που δεν περιορίζεται μόνο στα όπλα. Διαφορετικά άκρα φέρνουν ξεχωριστά μειονεκτήματα και πλεονεκτήματα, όπως οι ερπύστριες έναντι των ποδιών που επιτρέπουν στην ταχύτερη κίνηση στο έδαφος και μεγαλύτερη αντοχή, περιορίζοντας όμως σημαντικά τη δυνατότητα για άλματα και πτήση.

Η ποικιλία σε διαφορά μέλη και όπλα είναι κάτι παραπάνω από χορταστική και -ευτυχώς- το απλό αλλά λειτουργικό σύστημα παραμετροποίησης επιτρέπει με χαρακτηριστική ευκολία τους πειραματισμούς. Για να κλείσουμε αυτό το κομμάτι εδώ, το άλφα και το ωμέγα του gameplay του Armored Core VI, θα λέγαμε ότι βρίσκεται στα boss fights, με τα υπόλοιπα τμήματα να αποτελούν μία σχετική νηνεμία πριν τις κορυφώσεις.

Μεταξύ αυτών των συγκρούσεων, η FromSoftware καταφέρνει να προσφέρει μία σχετικά καλή ποικιλία στις αποστολές. Άλλες φορές θα λάβουμε μέρος σε τυπικές μάχες απέναντι από αμυνόμενες δυνάμεις, άλλοτε θα βρεθούμε σε συγκρούσεις που λαμβάνουν χώρα μεταξύ τεράστιων αεροσκαφών ενώ δεν θα λείψουν και ορισμένα set pieces όπου πρέπει να διαλύσουμε θεόρατες κατασκευές, σε ορισμένα εντυπωσιακά σκηνικά.

Στο οπτικό επίπεδο το Armored Core VI επωφελείται από τα εντυπωσιακά draw distances, αποδίδοντας μία ιδιαίτερα ελκυστική δυστοπική εικόνα, χρησιμοποιώντας μία μουντή αλλά καθόλα ταιριαστή παλέτα χρωμάτων. Γιγάντιες κατασκευές, αχανείς μεταλλικές πόλεις, στο έδαφος και στον αέρα, και ένας ρημαγμένος πλανήτη συνθέτουν ένα ιδανικό πεδίο μάχης για στρατιές όπου οι μόνες βιώσιμες αμυντικές και επιθετικές μονάδες δεν θα μπορούσε να είναι κάτι άλλο από mechs και τεθωρακισμένα οχήματα.

Εκεί που το παιχνίδι υστερεί είναι στα επιμέρους assets. Αν και το mech μας και τα bosses χαίρουν ιδιαίτερης λεπτομέρειας η αλήθεια είναι ότι οι απλές μονάδες και τα διάφορα τμήματα του περιβάλλοντος

(όπως πολυκατοικίες) είναι εμφανέστατα χαμηλότερης ποιότητας. Μία μάλλον απαραίτητη “θυσία” ώστε να μπορέσει να επιτευχθεί το γρήγορο gameplay σε ανοικτές αρένες και με πανδαισία από οπτικά εφέ εκρήξεων και πυρών (δεν πρέπει να ξεχνάμε επιπλέον ότι το Armored Core VI κυκλοφορεί και στα συστήματα της προηγούμενης γενιάς). Είναι θα λέγαμε ένα κομμάτι που μαρτυρά ότι η From Software καλό θα ήταν να κάνει το πέρασμά της εξ ολοκλήρου σε αυτήν τη γενιά από το επόμενο πόνημά της.

Προτού ολοκληρώσουμε το κείμενο θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το Armored Core VI προσφέρει μία χορταστική εμπειρία όπου σε ένα πρώτο playthrough μπορεί να διαρκέσει περίπου 30 ώρες. Το replayability επίσης είναι πολύ μεγάλο, καθώς υπάρχουν διαφορετικά φινάλε, ανάλογα με αποφάσεις σε λιγοστά κομβικά σημεία, αλλά το σημαντικότερο είναι ότι ξεκλειδώνονται νέες αποστολές όχι μόνο στο New Game+ αλλά ακόμα περισσότερες στο New Game++.

Στα παραπάνω να προσθέσουμε και ένα λειτουργικό online mode που μας τοποθετεί σε μάχες 1 vs 1 ή 3 vs 3. Αν και υστερεί σε modes και είναι ιδιαίτερα απλοϊκό σαν περιεχόμενο, οι μάχες σε online επίπεδο ήταν απροβλημάτιστες, γρήγορες και διασκεδαστικές.

Συνολικά το Armored Core VI επαναφέρει δυναμικά το παλιότερο franchise της σειράς (μετά το King's Field) με πλήρη επιτυχία, ισχυροποιώντας έτσι τη σύγχρονη “φαρέτρα” της με ένα εναλλακτικό και ποιοτικότερο action παιχνίδι. Για άλλη μία φορά η εξαιρετική υλοποίηση του gameplay βρίσκεται στο προσκήνιο, καταφέροντας παράλληλα να μας μεταφέρει σε έναν ακόμα ελκυστικό, δυστοπικό κόσμο, παρότι τεχνικά φαίνεται ότι θα πρέπει να τολμήσει να κάνει κάποια βήματα μπροστά. Το δίχως άλλο όμως, οι λάτρεις του γρήγορου action και - πολύ περισσότερο- των mechs (anime ιδιοσυγκρασίας) θα βρεθούν σε μία χορταστική εμπειρία με μάχες επικών διαστάσεων.

To Armored Core VI: Fires of Rubicon

κυκλοφορεί από τις 25/8/23 για PS5, PS4, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από τη Bandai Namco Entertainment Greece.



The Good

Πολύ καλό σύστημα χειρισμού.

Απαιτητικά και έντονα boss fights.

Ορισμένα εντυπωσιακά set pieces.

Εντυπωσιακή η εικόνα της κλίμακας στα περιβάλλοντα.

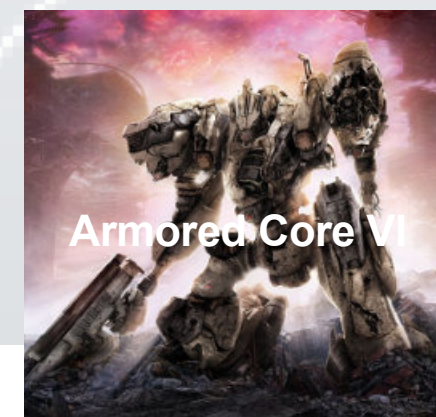
Μεγάλη ποικιλία στον εξοπλισμό, που ωθεί στον πειραματισμό.



The Bad

Το σενάριο αποδίδεται με άνευρο τρόπο.

Όταν πλησιάζουμε τα διάφορα assets, φαίνεται ότι βρίσκεται πίσω στον τεχνικό τομέα.



Armored Core VI

8.5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



Click me



Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

April 12, 2023

Agatha Christie – Hercule Poirot: The London Case | Review

Η κεντρική υπόθεση του Agatha Christie – Hercule Poirot: The London Case οδηγεί τον δημοφιλή ερευνητή στο Λονδίνου, σε ένα συναρπαστικό ταξίδι στον περίπλοκο κόσμο ενός από τους πιο αγαπημένους χαρακτήρες της Αγκάθα Κρίστι, του Ηρακλή Πουαρό. Σε αυτό του το ταξίδι αυτή τη φορά ο Πουαρό θα έχει μαζί του και τον Άρθουρ Χέιστινγκς, τον διάσημο συνεργάτη του και δια βίου φίλο του, καθώς και οι δύο βρίσκονται επιφορτισμένοι με την ασφαλή μεταφορά ενός ανεκτίμητου έργου τέχνης που πρόκειται να εκτεθεί στο Λονδίνο. Ο διάσημος ντεντέκτιβ θα βρεθεί στο επίκεντρο ενός ακόμη μυστηρίου και θα κληθεί να λύσει μια σειρά μυστηρίων τα οποία έχουν ως κεντρικό τους άξονα την εξαφάνιση ενός πολύτιμου πίνακα που κλάπηκε από ένα βρετανικό μουσείο.

Το Agatha Christie – Hercule Poirot: The London Case –το οποίο αναπτύχθηκε από την Blazing Griffin Studio, γνωστή για την προηγούμενη δουλειά της στο Agatha Christie – Hercule Poirot: The First Cases και Murder Mystery Machine- αποτελεί μια αξιόλογη προσθήκη στη σειρά παιχνιδιών που βασίζονται σε έργα και χαρακτήρες της Αγκάθα Κρίστι, αποτίνοντας φόρο τιμής στα κλασικά αστυνομικά μυθιστορήματα που έχουν συναρπάσει τους αναγνώστες της, εδώ και γενιές.

Agatha Christie - Hercule Poirot: The London Case

Ο τίτλος, προσπαθεί –και συχνά το πετυχαίνει– να συνδυάσει το χαρακτηριστικό μείγμα μυστηρίου, ίντριγκας και πολύπλοκων χαρακτήρων της Κρίστι, καταφέροντας εν τέλει να κρατήσει τους παίκτες προσηλωμένους στην αρκετά ενδιαφέρουσα ιστορία που αφηγείται. Στον τίτλο της Blazin Griffin οι παίκτες καλούνται να «μπουν» στα σχολαστικά παπούτσια του Ηρακλή Πουαρό, ο οποίος έχει αναλάβει να εξιχνιάσει μια σειρά από μυστήρια στην καρδιά του Λονδίνου.

Η αφήγηση αποτυπώνει την ουσία του έργου της Αγκάθα Κρίστι, τονίζοντας τη σημασία της οξείας παρατήρησης σε συνδυασμό με την ανάλυση του Πουαρό, με σκοπό να ξετυλίξει τα μυστικά που κρύβονται στην ιστορία καθώς μετακινούμαστε σε διάφορα σημεία της πόλης, η οποία όπως και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, είναι χωρισμένη σε ημι-ανοικτές περιοχές, τις οποίες μπορούμε να εξερευνήσουμε, ψάχνοντας διάφορα στοιχεία και μυστικά.

Agatha Christie - Hercule Poirot: The London Case

Στις περιοχές (mini maps) που θα μας οδηγήσει το Agatha Christie – Hercule Poirot: The London Case θα συναντήσουμε πολλούς χαρακτήρες, τους οποίους θα έχουμε τη δυνατότητα να παρατηρήσουμε και μέσω μια σειράς ερωτήσεων και απαντήσεων να εκμαιεύσουμε διάφορες πληροφορίες. Στον χώρο που θα κληθούμε να ερευνήσουμε συχνά θα βρούμε διάφορα στοιχεία, τα οποία θα μπορέσουμε στη συνέχεια να «ενώσουμε» μεταξύ τους ώστε να καταλήξουμε σε μια αλληλουχία συμπερασμάτων, τα οποία θα μας βοηθήσουν τελικά να φτάσουμε σε κάποια



Agatha Christie
Hercule Poirot

The London Case



συμπεράσματα σχετικά με τις έρευνές μας.

Ο παραπάνω τρόπος, εξερεύνησης, αναζήτησης στοιχείων, ερωτήσεων σε διάφορους χαρακτήρες και ο συνδυασμός όλων αυτών, δεν είναι κάτι καινοφανές αφού το έχουμε δει και σε προηγούμενους τίτλους βασισμένους σε διάφορα έργα της Κρίστι, όσο και σε τίτλους βασισμένους στον χαρακτήρα του Sherlock Holmes.

Ως Πουαρό θα συναντήσετε μια σειρά από ενδιαφέροντες χαρακτήρες, ο καθένας με τα δικά του κίνητρα και μυστικά. Μέσα από ενδελεχείς ανακρίσεις, προσεκτική εξέταση των σκηνών εγκλήματος και έξυπνα συμπεράσματα, θα αποκαλύψετε -σταδιακά- την αλήθεια πίσω από τον κάθε χαρακτήρα που θα συναντήσετε. Η ομάδα ανάπτυξης του Agatha Christie – Hercule Poirot: The London Case σε αυτόν τον τομέα έχει κάνει αξιόπαινη δουλειά, με αποτέλεσμα η παρουσίαση των ξεχωριστών προσωπικοτήτων κάθε χαρακτήρα να προσφέρει βάθος και πολυπλοκότητα στη συνολική ιστορία του παιχνιδιού.

Στο κομμάτι του gameplay, ο τίτλος παραδίδει ικανοποιητική ποιότητα, χωρίς να ξεχωρίζει από αντίστοιχους προηγούμενους τίτλους, επιτρέποντας στους παίκτες να περιηγηθούν στους σχετικά περιορισμένους σε έκταση, αλλά κατά τα άλλα λεπτομερείς στο σχεδιασμό τους, δρόμους του Λονδίνου. Σίγουρα, ωστόσο, αρκετά κουραστικός είναι ο ρυθμός της κίνησης και της ταχύτητας του βηματισμού του Πουαρό.

Agatha Christie - Hercule Poirot: The London Case

Κάποιος, θα μπορούσε να υποστηρίξει πως η αργή κίνηση του χαρακτήρα στον χώρο προσθέτει στη στοχαστική φύση του παιχνιδιού – επιτρέποντας ίσως, στους παίκτες να εκτιμήσουν πλήρως τις λεπτομέρειες και τις αποχρώσεις που υπάρχουν σε κάθε σκηνή και περιοχή, οι οποίες αυξάνουν τη σημασία της προσοχής ακόμα και στις πιο μικρές λεπτομέρειες. Ωστόσο, μετά από λίγη ώρα



ενασχόλησης με τον τίτλο, ο παίκτης θα νιώσει πως θα ήθελε η κίνηση αυτή να γίνεται πιο γρήγορα και πιο ομαλά. Το ίδιο ισχύει και σε όλα τα μοντέλα και πρόσωπα των χαρακτήρων του παιχνιδιού, τα οποία μένουν συνήθως σχετικά άκαμπτα, χωρίς να δίνουν μια αληθοφανή κίνηση.

Τέλος, αναφερόμενοι στον τομέα του voice acting, το τελικό αποτέλεσμα είναι αρκετά διαφορούμενο μιας και υπάρχουν οι κεντρικοί χαρακτήρες, των οποίων η χροιά της φωνής αλλά και το τελικό αποτέλεσμα των ερμηνειών είναι ταιριαστό και αξιέπαινο (Πουαρό και Χέστινγκς) αλλά και άλλοι, κυρίως δευτερεύοντες χαρακτήρες, των οποίων οι ερμηνείες δεν ταιριάζουν τόσο με τους ήρωες.

Κλείνοντας, δεν θα μπορούσαμε να μην αναφερθούμε στο κομμάτι των puzzles και των γρίφων, της δυσκολίας τους και του τρόπου που ξετυλίγονται παράλληλα με την ιστορία. Μια πτυχή που θα μπορούσε να βελτιωθεί είναι το επίπεδο δυσκολίας αρκετών γρίφων, οι οποίοι στη πλειονότητα τους είναι αρκετά προφανής στο τρόπο επίλυσής τους. Ενώ ορισμένοι παρέχουν μια αξιοπρεπή άσκηση για το μυαλό, άλλοι μπορεί να αφήσουν τους παίκτες να επιθυμούν περισσότερη πολυπλοκότητα και βάθος στον σχεδιασμό τους. Παρ' όλα αυτά, η συνολική εμπειρία παιχνιδιού παραμένει ευχάριστη, προσφέροντας μια ικανοποιητική αίσθηση ολοκλήρωσης καθώς αποκαλύπτετε την αλήθεια πίσω από το μυστήριο που καλείται να λύσει ο δημοφιλής ντετέκτιβ.

Το Agatha Christie – Hercule Poirot: The London Case έχει μια αξιοπρεπή διάρκεια, παρέχοντας αρκετές ώρες ενδιαφέροντος, αλλά σε σημεία βασικού gameplay. Από τη σχολαστική αναπαράσταση σκηνών εγκλήματος μέχρι τη συμμετοχή σε συναρπαστικές συζητήσεις με υπόπτους, ο τίτλος προσφέρει μια ολοκληρωμένη εμπειρία για τους οπαδούς τόσο των έργων της Αγκάθα Κρίστι και του Πουαρό, όσο και των

παιχνιδιών που βασίζονται στη παρατηρητικότητα και τη λύση γρίφων γενικότερα.

Agatha Christie - Hercule Poirot: The London Case

Η Blazing Griffin δείχνει διάθεση για βελτίωση. Μέσα από κάθε νέα προσπάθεια προσθέτει αναμφίβολα κανούργια στοιχεία στα παιχνίδια της και καταφέρνει τελικά να παραδίδει έναν τίτλο, άξιο ενασχόλησης. Σίγουρα υπάρχει χώρος βελτίωσης, αλλά ο δρόμος που ακολουθεί είναι ο σωστός. Για να παραφράσουμε τον ίδιο τον Ηρακλή Πουαρό: “Τα μικρά φαιά κύτταρα... Αν τα χρησιμοποιήσει κανείς καλά, μπορεί να λύσει μια υπόθεση σε τέσσερις ημέρες- αν όχι, χρειάζεται περισσότερο χρόνο”.

Με την καλοδουλεμένη αφήγηση και γραφή του, τους ενδιαφέροντες χαρακτήρες, το τυπικό gameplay και τον μέτριο οπτικό του τομέα, το Agatha Christie – Hercule Poirot: The London Case καταφέρνει εν τέλει να μην απογοητεύσει. Παρόλο που το τελικό αποτέλεσμα μπορεί να μην είναι άψογο, παραμένει μια αξιέπαινη προσθήκη στη σειρά παιχνιδιών που βασίζονται στα έργα της Αγκάθα Κρίστι, παρέχοντας μια εμπειρία που οι οπαδοί του Πουαρό και οι λάτρεις του μυστηρίου θα απολαύσουν αναμφίβολα.



Το Agatha Christie – Hercule Poirot: The London Case κυκλοφορεί από τις 29/8/23 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 την Enarxis Dynamic Media.

The Good

Η κεντρική ιστορία.

Καλογραμμένοι κεντρικοί χαρακτήρες.

Το voice acting των Πουαρό και Χέιστινγκς.

The Bad

Η ταχύτητα κίνησης του Πουαρό στον χώρο.

Σχετικά άκαμπτα πρόσωπα και μοντέλα χαρακτήρων.

Το σχετικά χαμηλό επίπεδο δυσκολίας κάποιων γρίφων.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



Review

RIDE 5



Γιώργος Τσακίρογλου

August 31, 2023

RIDE 5 | Review

Έχουν περάσει σχεδόν 4 χρόνια από την κυκλοφορία του RIDE 4 και παρόλο που το διάστημα φαίνεται μεγάλο, το RIDE 5 μοιάζει να ήρθε την κατάλληλη στιγμή. Σε μια κατηγορία που η Milestone δείχνει να μην έχει αντίπαλο και το ανταγωνιστικό TT Isle of Man: Ride on the Edge 3 να μην άφησε και τις καλύτερες εντυπώσεις, το κοινό αποζητούσε κάτι το κορυφαίο στους δύο τροχούς. Και η ιταλική ομάδα ανάπτυξης μάλλον δεν θα τους χαλάσει το χατίρι.

Η αλήθεια είναι πως το RIDE 5 δεν κατέφθασε με τυμπανοκρουσίες, και έτσι, πέρα από ορισμένα σύντομα trailers που είδαν το φως της δημοσιότητας και ελάχιστο promotion, τίθεται στην κρίση του κοινού. Δεν γνωρίζουμε αν ο developer νιώθει τόσο σίγουρος για το δημιούργημα του ή αν θεωρεί περιττά τα παραπάνω, αλλά ευτυχώς η συνταγή της επιτυχίας παραμένει η ίδια. Τόσο ίδια που σχεδόν ενοχλεί...

Καταρχάς φέτος είναι η πρώτη φορά που η σειρά διατίθεται αποκλειστικά για τις κονσόλες τρέχουσας γενιάς αλλά και το PC, οπότε οι περισσότεροι μπορούν να φανταστούν τι αλλαγές έχουν γίνει. Για όσους θυμούνται, το RIDE 4 είχε δεχθεί ένα γενναιόδωρο update ώστε να εκμεταλλευτεί τα προτερήματα της νέας τότε γενιάς hardware, μόνο που τώρα η κατάσταση φαίνεται να έχει αλλάξει. Γνώμη μας είναι πως η απόφαση αυτή είναι λάθος, γιατί βάζοντας τις δυο δημιουργίες δίπλα δίπλα, οι διαφορές δεν είναι συγκλονιστικές. Σαφέστατα και έχουν γίνει βήματα αλλά όχι άλματα προόδου, οπότε μάλλον πρόκειται για μία κίνηση που έγινε ώστε να μειωθεί το κόστος του development.



Σαφέστατα και το RIDE 5 δεν μπορεί και δεν επιθυμεί να χαρακτηριστεί σαν ένα 100% simulator αλλά και πάλι η οδήγηση στο όριο δεν είναι καθόλου εύκολη.

Αναμφίβολα έχουν παρθεί ορισμένες αποφάσεις που δημιουργούν απορίες και έτσι αξίζει να σημειωθεί πως απουσιάζει εντελώς ένα βασικό tutorial για τους μη μυημένους χρήστες. Σαφέστατα και το RIDE 5 δεν μπορεί και δεν επιθυμεί να χαρακτηριστεί σαν ένα 100% simulator αλλά και πάλι η οδήγηση στο όριο δεν είναι καθόλου εύκολη.

Και για να τεθεί μία απάντηση στο ερώτημα που ίσως και να βασανίζει πολλούς, η σειρά ακολουθεί την λογική του παλαιότερου Tourist Trophy της Polyphony, όπου επιθυμεί να προσφέρει πάνω από όλα την απόλαυση της οδήγησης

μοτοσυκλέτας, με τη νίκη να προσφέρει credits που με τη σειρά τους θα εξαργυρώνονται σε νέα μηχανικά μέρη. Ευτυχώς η καμπύλη εκμάθησης είναι αρκετά ομαλή, οπότε η απουσία του tutorial εν μέρει συγχωρείται και αρκεί μία και μόνο ματιά στη συγκεκριμένη ενότητα ώστε ο χρήστης να πιστεί για των όγκο δεδομένων που έχουν συμπεριληφθεί στον τίτλο.

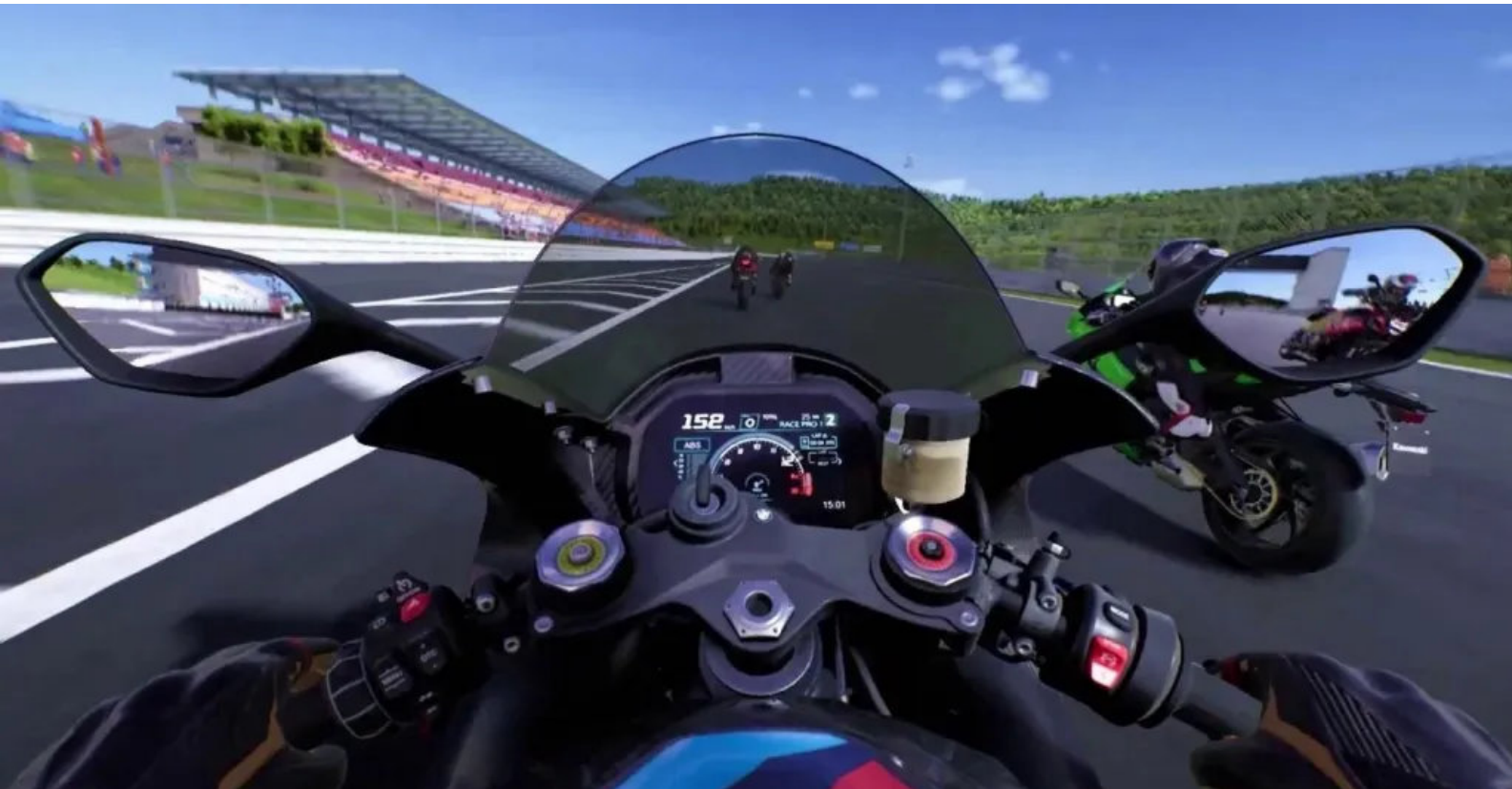
Το RIDE 5 καταπιάνεται μόνο με αγώνες στην άσφαλτο και ξεκινάει το ταξίδι του με μοτοσυκλέτες από τα μέσα του περασμένου αιώνα και φθάνει μέχρι και το σήμερα. Το

μεταφορά των G στα χέρια ή στο σώμα του χρήστη. Η μετατόπιση της βαρύτητας είναι πραγματικά αδύνατο να αποτυπωθεί μέσω ενός videogame, αν και πλέον η Milestone δείχνει να έχει βρει μία λύση, έστω και επιφανειακή. Ανάλογα με την κλίση της μηχανής, την επιτάχυνση ή επιβράδυνση, το DualSense καταφέρνει να δημιουργήσει μία ελαφριά αίσθηση στα χέρια του παίκτη πως όντως κάποιο φορτίο μεταφέρεται στον οριζόντιο άξονα.

Θα μπορούσε να πει κανείς πως το χειριστήριο του

να μην κάνουν λάθη ενώ για πρώτη φορά θα γίνονται και έντονες μάχες ανάμεσα σε αναβάτες που βρίσκονται μακριά από τον παίκτη. Η λογική του “τερματίζω όπως ξεκινώ” ή “αγώνας επάνω σε ράγες” ευτυχώς φέτος δεν ισχύει σε μεγάλο βαθμό και έτσι οι αγώνες δεν είναι τόσο προκαθορισμένοι, όπως συμβαίνει σε αρκετούς racing τίτλους.

Φυσικά στο RIDE 5 πρωταγωνιστές είναι οι μοτοσυκλέτες και όπως αναφέρθηκε και πριν, η ποικιλία από αυτές είναι αρκετά μεγάλη. Αυτό που πραγματικά εντυπωσιάζει είναι



Το RIDE 5 καταπιάνεται μόνο με αγώνες στην άσφαλτο και ξεκινάει το ταξίδι του με μοτοσυκλέτες από τα μέσα του περασμένου αιώνα και φθάνει μέχρι και το σήμερα. Το εντυπωσιακό της υπόθεσης είναι ο τρόπος με τον οποίο μεταφέρεται αυτή η εξέλιξη στην οθόνη του χρήστη, με τα physics να προσαρμόζονται σχεδόν τέλεια.

στο όριο, με μία σημαντικότερη ανοχή στα λάθη. Στόχος είναι η διασκέδαση μέσω ενός απαιτητικού μοντέλου οδήγησης, που όμως συγχωρεί τις στραβοτιμονιές και στοχεύει πάνω από όλα στη διασκέδαση.

Σε επίπεδο περιεχομένου, ο τίτλος δεν απογοητεύει, προσφέροντας με μία πρώτη ματιά ότι θα επιθυμούσε ο καθένας. Όπως και παλιότερα, τα challenges χωρίζονται ανά κατηγορίες, ανάλογα φυσικά με τον κυβισμό της

εντυπωσιακό της υπόθεσης είναι ο τρόπος με τον οποίο μεταφέρεται αυτή η εξέλιξη στην οθόνη του χρήστη, με τα physics να προσαρμόζονται σχεδόν τέλεια. Εδώ σύμμαχος θα είναι το μοναδικό μοντέλο οδήγησης που σε συνδυασμό με τις ανεπτυγμένες δυνατότητες του DualSense, δημιουργούν μία αίσθηση απλά μοναδική.

Αυτό που αποτυγχάνουν όλοι οι racing τίτλοι -και που είναι φυσικά αναμενόμενο- είναι να αποτυπώσουν σωστά την

PlayStation 5 είναι σχεδιασμένο για τέτοιες προτάσεις και παρά τις ελάχιστες αστοχίες του, η αίσθηση που μεταφέρει είναι μοναδική. Η οδήγηση γενικότερα είναι αρκετά απολαυστική χωρίς ποτέ να γίνεται κάτι που να έρχεται σε αντίθεση με τους όρους της φυσικής και έτσι οι αγώνες στην πλειοψηφία τους είναι σωστά δομημένοι.

Ειδοποιός διαφορά φέτος είναι η αρκετά επιθετική συμπεριφορά των υπολοίπων οδηγών, οι οποίοι δείχνουν

ο τρόπος που αυτές είναι σχεδιασμένες, με την εμμονή στη λεπτομέρεια να είναι ανατριχιαστική. Ακόμα καλύτερα, οι βελτιώσεις που μπορούν να γίνουν σε πολλούς τομείς επιφέρουν και τις ανάλογες οπτικές αλλαγές, δίνοντας έτσι μία προσωπική πινελιά σε κάθε δίτροχο. Το ίδιο φυσικά ισχύει και με τον εξοπλισμό του αναβάτη, όπου τα πάντα ακολουθούν τους επίσημους καταλόγους γνωστών προμηθευτών, οπότε γενικότερα ο τίτλος έχει τον αέρα αλλά και τη φινέτσα μίας licensed πρότασης.

Βέβαια, όσο όμορφες και να φαίνονται οι μηχανές στο γκαράζ, αναμενόμενα κατά τη διάρκεια των αγώνων υπάρχει το γνωστό σκαλοπάτι προς τα κάτω. Σε σχέση με το παρελθόν η απόκλιση δεν είναι και τόσο μεγάλη, αλλά θα περίμενε κανείς να μην υπάρχει, τουλάχιστον όχι σε τέτοιο βαθμό, από τη στιγμή που πάρθηκε η απόφαση ο τίτλος να τρέχει μόνο σε κονσόλες τρέχουσας γενιάς.

Πέρα από αυτό το στραβοπάτημα, στο σύνολο του το RIDE 5 είναι αρκετά όμορφο, απαλλαγμένο από frame drops ή κακοσχεδιασμένα textures μακριά από την πίστα. Η ασφαλτος έχει πλέον μια αρκετά ρεαλιστική μορφή, ενώ και οι εναλλαγές των καιρικών φαινομένων γίνονται με έναν αρκετά πειστικό τρόπο. Η κίνηση του αναβάτη είναι πολύ προσεγμένη, ενώ δεν θα μπορούσαν να λείπουν τα κωμικοτραγικά animations μίας πτώσης. Έπειτα από τόσα χρόνια είναι τόσο αδιάφορα, που πραγματικά περνάνε απαρατήρητα.

Ο ήχος παραμένει πιστός στο ύφος της σειράς και έτσι κρίνεται ως συγκλονιστικός, ενώ φέτος είναι η πρώτη φορά που κατά τη διάρκεια της περιήγησης στα menu τον παίκτη θα συντροφεύει και ένας τεχνικός, αναλύοντας τα πάντα. Τα πρώτα λεπτά θα φανεί αρκετά χρήσιμος, αλλά έπειτα από μερικές ώρες τα σχόλια/ παρατηρήσεις του θα επαναλαμβάνονται, οπότε η επιλογή για mute κρίνεται ως μονόδρομος.

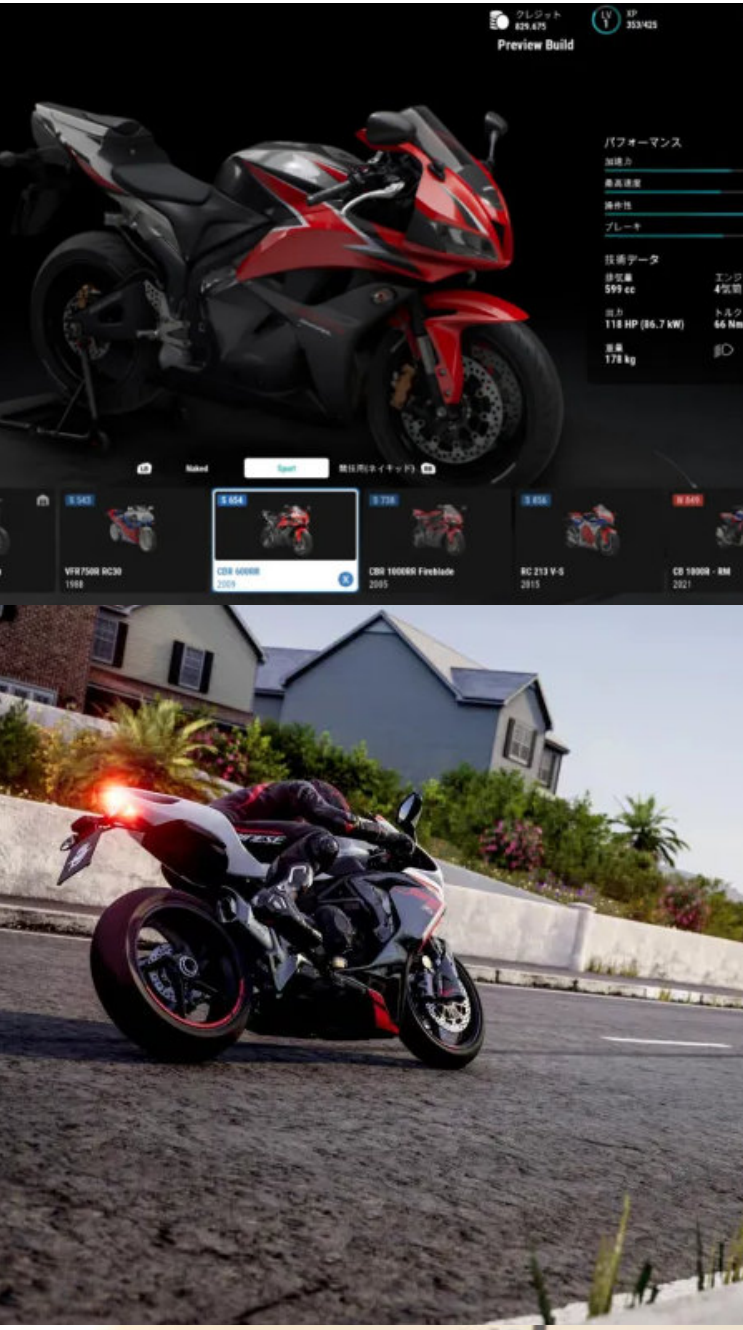
Για το τέλος αφήσαμε δύο χαρακτηριστικά του τίτλου που μας ενόχλησαν ιδιαίτερα, το ένα λιγότερο και το άλλο περισσότερο. Το πρώτο αφορά το online τμήμα του RIDE 5 και συγκεκριμένα το πόσο προβληματικό αλλά και άσχημα σχεδιασμένο είναι. Το γενικότερο UI παραπλέμπει σε τίτλους πενταετίας τουλάχιστον αλλά και πάλι, αν κάποιος το προσπεράσει, δεν γίνεται να μην εκνευριστεί από την ασάθεια των δικτυακών αγώνων. Η είσοδος σε ένα lobby είναι αρκετά χρονοβόρα, το cross-play συνοδεύεται από τεράστια loading times, ενώ τα απροειδοποίητα log outs θα παίξουν με την υπομονή του καθένα. Σαφέστατα μιλάμε για μία πρόταση που βρίσκεται στην αγορά λίγες ημέρες, σαφέστατα η εικόνα θα

διορθωθεί, αλλά γνώμη μας είναι πως η ομάδα ανάπτυξης επιβάλλεται να ασχοληθεί με αυτά τα τεχνικά θέματα και όχι να χαρίζει day one bike packs.

Το δεύτερο χαρακτηριστικό από το οποίο πραγματικά αναμέναμε κάτι καλύτερο και τελικά απογοητευθήκαμε είναι το career mode. Δυστυχώς η συγκεκριμένη ενότητα υπάρχει απλά για να υπάρχει, με το περιεχόμενο να είναι αρκετά φτωχό αλλά και επαναλαμβανόμενο. Κανείς δεν έχει την απαίτηση από τη Milestone να επαναπροσδιορίσει τα πάντα, αλλά η εικόνα είναι τόσο αδιάφορη που για πολλούς θα είναι και λόγος για να γυρίσουν την πλάτη στον τίτλο.

Αναμφίβολα το F1 23 ή ακόμα και η σειρά WRC έχουν δώσει τονωτικότερες ενέσεις φρεσκάδας στα δικά τους αντίστοιχα modes, κάτι που θα ανέμενε κανείς να αντιγράψουν οι υπόλοιποι, αλλά στην περίπτωση του RIDE 5 αυτό δεν συνέβη. Μιλάμε για διαφορετικούς κόσμους, για διαφορετική φύση αγώνων, αλλά όταν βλέπεις το καλύτερο, είναι πραγματικά αδύνατο να συμφιλιωθείς με το... ανύπαρκτο. Για να μην σχολιάσουμε τα cut scenes που παρεμβάλλονται μεταξύ των αγώνων, γιατί εκεί θα πρέπει να δαπανήσουμε αμέτρητες γραμμές κειμένου, γεμάτες απογοήτευση και αγανάκτηση.

Ολοκληρώνοντας τις σκέψεις μας για το RIDE 5, το πλέον ασφαλές συμπέρασμα που προκύπτει είναι πως η Milestone δεν είναι καθόλου αποφασισμένη να ρισκάρει. Κυκλοφορώντας τη νέα πρόταση της αποκλειστικά και μόνο σε κονσόλες τρέχουσας γενιάς και PC, αυτό που καταφέρνει είναι απλά να περιορίσει το κοινό της, ενώ το φτωχό career mode δημιουργεί πολλά αναπάντητα ερωτηματικά. Οπότε αυτό που μένει είναι μία τεράστια online εγκυκλοπαίδεια βασισμένη στους δύο τροχούς, που όταν αποφασίσει να βρεθεί στην ασφαλτο, θα προσφέρει αμέτρητα ρίγη συγκίνησης. Και για πολλούς αυτό ίσως και να είναι αρκετό.



Το RIDE 5 κυκλοφορεί από τις 24/8/23 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamic Media.

The Good

Κορυφαίο μοντέλο οδήγησης.

Μοναδική η αίσθηση του DualSense.

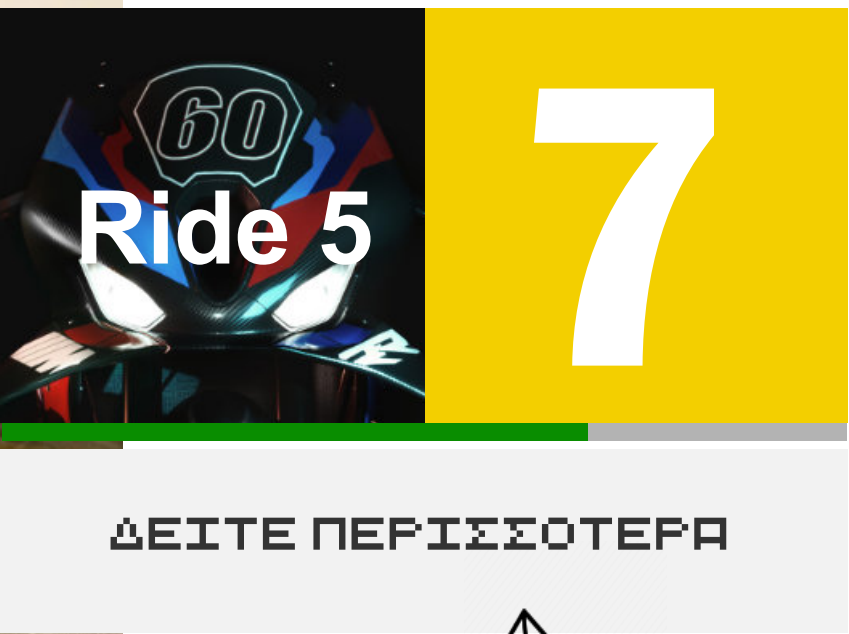
Εντυπωσιακός αριθμός μοτοσυκλετών, σχεδιασμένες με ανατριχιαστικές λεπτομέρειες.

The Bad

Φτωχό career mode.

Προβληματικό multiplayer - τουλάχιστον για την ώρα.

Έχει όλους τους περιορισμούς ενός ετήσιου update, παρόλο που δεν είναι κάτι τέτοιο.



Click me



Χρηστος Ντινος

September 11, 2023

Firewall Ultra | Review

Το αρχικό Firewall Zero Hour, ο προκάτοχος του Firewall Ultra που εξετάζουμε σε αυτό το κείμενο, ήταν ένα εντυπωσιακό για την εποχή του VR multiplayer FPS, το οποίο όμως δυστυχώς περιοριζόταν από την απόδοση του παρωχημένου tracking του PlayStation VR με το PlayStation Move. Έχοντας ήδη εμπειρία με τις κατά πολύ αναβαθμισμένες δυνατότητες του PlayStation VR 2, οι προσδοκίες μας για το Firewall Ultra στο καινούργιο hardware όπως καταλαβαίνετε ήταν αρκετά υψηλές.

Το Firewall Ultra αποτελεί και αυτό έναν καθαρά multiplayer FPS τίτλο με επίκεντρο το PvP. Το βασικό PvP mode ονομάζεται Contracts, όπου δύο ομάδες τεσσάρων ατόμων χωρίζονται σε αμυνόμενους και επιτιθέμενους. Η αμυνόμενη ομάδα έχει ως σκοπό την προστασία ενός φορητού υπολογιστή με απόρρητες πληροφορίες, ενώ η επιτιθέμενη πρέπει να αποκρυπτογραφήσει τις πληροφορίες στον χάρτη για την πρόσβαση και, εν τέλει, το χακάρισμα του εν λόγω υπολογιστή πριν λήξει ο χρόνος.



Για όσους δεν είναι οπαδοί του PvP υπάρχει και Co-op PvE με την ονομασία Exfil. Στο συγκεκριμένο mode τέσσερις παίκτες παίρνουν μέρος σε αποστολές εναντίον AI εχθρών για να εξασφαλίσουν δεδομένα από τρεις φορητούς υπολογιστές. Κάθε επίπεδο προσφέρει μια ποικιλία επιλογών και πιθανών σεναρίων που μπορούν να ακολουθήσουν οι παίκτες. Μόλις αποκαλύπτονται οι φορητοί υπολογιστές, εμφανίζονται σε τυχαία σημεία κάθε φορά ώστε παίζοντας στο ίδιο επίπεδο ξανά να μην υπάρχει μεγάλος βαθμός επανάληψης. Μόλις χακάρουμε και τους τρεις φορητούς υπολογιστές, τότε πρέπει να φτάσουμε στη ζώνη Exfil και να να επιβιώσουμε μέχρι να ολοκληρωθεί η εκκένωσή μας, αφού η περιοχή κατακλύζεται από εχθρούς.

Το Firewall Ultra χρησιμοποιεί με έξυπνο τρόπο την ικανότητα eye tracking που διαθέτει το PlayStation VR2. Όταν ένας εχθρός ρίχνει μια flashbang τότε κλείνουμε τα μάτια μας ώστε να μην μας τυφλώσει, μπορούμε να κλείσουμε το μη κυρίαρχο μάτι όταν στοχεύουμε με το όπλο για μεγαλύτερη ακρίβεια, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα να αλλάζουμε γρήγορα όπλα εν κινήσει απλά επιλέγοντας με το βλέμμα. Η ανίχνευση αφής και οι σκανδάλες του χειριστηρίου δίνουν μια διαφορετική αίσθηση αντίστασης ανάλογα με το όπλο που χρησιμοποιούμε, ενώ όταν δεχόμαστε πλήγμα το νιώθουμε μέσω της ανάδρασης του headset.

Ο χειρισμός των όπλων και των gadgets είναι απλός και γρήγορος, με την αλλαγή των γεμιστήρων να γίνεται αυτόματα, ώστε ο παίκτης να επικεντρώνεται στη δράση. Το γεγονός αυτό σε κάποιους θα αρέσει σε άλλους όχι, προσωπικά θα θέλαμε να υπάρχει μεγαλύτερη δυνατότητα ελέγχου και αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον, όπως π.χ. στο Ρανιον, όπου η αλλαγή μιας γεμιστήρας γίνεται ακριβώς όπως στην πραγματικότητα για το κάθε όπλο που χειρίζεσαι. Θεωρούμε ότι η υπεραπλούστευση που έχει γίνει όσον αφορά τον χειρισμό οδηγεί στο να χάνει η συνολική εμπειρία.

Από την άλλη, καταλαβαίνουμε την επιλογή αυτή του studio, αφού επιτρέπει και σε πιο casual παίκτες να απολαύσουν τον τίτλο, χωρίς να επενδύσουν ώρες για να αποκτήσουν το απαιτούμενο muscle memory. Μελανό σημείο αποτελεί η χρήση του ADS και η γενικότερη κίνηση του αριστερού χεριού, υπήρχαν στιγμές που δεν μπορούσαμε να αφήσουμε το όπλο όταν το κρατούσαμε με δύο χέρια. Επίσης απαιτείται εξοικείωση στο πόσο ψηλά τοποθετούμε το δεύτερο χέρι ώστε να φέρουμε το όπλο στο ύψος των ματιών για τη στόχευση, και θεωρούμε ότι σίγουρα υπάρχουν περιθώρια βελτίωσης, γιατί αρκετές φορές δώσαμε κυριολεκτικά μάχη με το στόχαστρο για να μπορέσουμε να πυροβολήσουμε.

Το τεχνικό κομμάτι του τίτλου είναι σε υψηλά επίπεδα, με τον δυναμικό φωτισμό να κλέβει την παράσταση ειδικά στα πιο σκοτεινά σημεία. Η παρουσίαση είναι εντυπωσιακή, ενώ δεν παρατηρήσαμε fps drops κατά τη διάρκεια των αναμετρήσεων. Οι 8 χάρτες έχουν ποικιλία σαν a1network ενώ ο σχεδιασμός είναι τέτοιος που επιβάλλει τη συνεργασία και επικοινωνία μεταξύ των παικτών, αφού οι γωνίες και τα τυφλά σημεία είναι πολλά. Γενικότερα σαν τίτλος και gameplay ανήκει στο tactical είδος και δεν είναι της φιλοσοφίας “guns blazing” όπως το Call of Duty, οπότε, όσοι ενδιαφέρεστε για αγορά λάβετε το υποψιν.

Το matchmaking παρουσιάζει προβλήματα και καταλήγουμε δυστυχώς να περιμένουμε για λεπτά στο lobby μέχρι να ξεκινήσει η κάθε αποστολή. Το συγκεκριμένο θέμα σε συνδυασμό με τα λίγα modes και το progression σύστημα, που είναι εξαιρετικά αργό λόγω του ελάχιστου currency που κερδίζουμε μετά από κάθε αποστολή, μειώνουν τη συνολική εμπειρία. Ελπίζουμε ότι με μελλοντικά updates τα συγκεκριμένα ζητήματα θα διορθωθούν.

Εν τέλει, η γενικότερη αίσθηση που μας άφησε το Firewall Ultra είναι ότι έχει τις προοπτικές, με patches και προσπάθεια από τον developer, να γίνει ένα εξαιρετικό multiplayer FPS. Η First Contact Entertainment έχει λάβει το πρώτο feedback από την κοινότητα και ετοιμάζει ήδη προσθήκες όπως το Ultra Mode, που θα επιτρέπει μεγαλύτερο και πιο ελεύθερο επίπεδο χειρισμού για όσους το επιθυμούν.

To Firewall Ultra κυκλοφορεί από τις 24/8/23 για το PS5 (PSVR2). Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από το PlayStation Greece.

 The Good

Εντυπωσιακά γραφικά και φωτισμός.

Σωστή χρήση των τεχνολογιών που παρέχει το PSVR2.

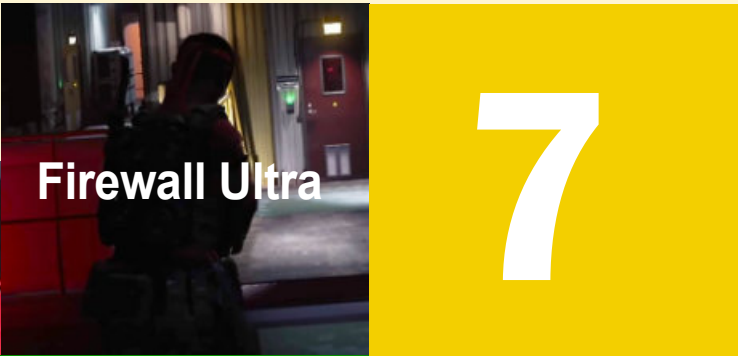
Απλοποιημένος χειρισμός που θα εκτιμήσουν οι πιο casual παίκτες...

 The Bad

...αλλά που δεν αποφεύγει τα προβλήματα.

Προβληματικό matchmaking.

Αργό σύστημα progression.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

 Click me



Νικόλας Μαρκογλου

September 12, 2023

Daymare 1994: Sandcastle | Review

Αποτελεί σίγουρα επίτευγμα να καταφέρνει κάποιος να ξεχωρίσει ανάμεσα από τον ορυμαγδό της indie σκηνής και να αναπτύξει ένα παιχνίδι που τουλάχιστον σε μία μερίδα ατόμων αποτελεί αναγνωρίσιμο όνομα. Το Daymare 1998, προκάτοχος του Daymare 1994: Sandcastle, ήταν σαφέστατα ένα κάτω του μετρίου εγχείρημα νοσταλγίας που στόχευε στα Resident Evil, παρόλα αυτά όμως, περιείχε και κάποια ψήγματα που έδειχναν ότι η Invader Studios κάτι είχε στο μυαλό της (κι ως έμεινε στη θεωρία στο μεγαλύτερο κομμάτι της).

Τρία χρόνια μετά η ιταλική ομάδα ανάπτυξης επανέρχεται με μία νέα πρόταση, στο ίδιο σύμπαν και μάλιστα με ένα prequel. Η σεναριακή τοποθέτηση μερικά χρόνια πριν τα γεγονότα του πρώτου αποτελεί μια μάλλον περίεργη επιλογή. Αυτή η σεναριακή κατεύθυνση συνήθως υποδηλώνει την ύπαρξη μίας καλλιεργημένης πλοκής σε σημείο που να απαιτεί περαιτέρω εμπλουτισμό στο παρελθόν χαρακτήρων και καταστάσεων.

Είναι μάλλον αδύνατο ωστόσο να υποστηρίξει κανείς ότι το πρώτο Daymare έδινε πρόσφορο έδαφος για αυτήν την προσέγγιση και το τελικό αποτέλεσμα μάλλον αποδεικνύει του λόγου το αληθές. Αναμφίβολα πάντως, το Daymare: 1994 Sandcastle είναι απλά ένα αυτόνομο κεφάλαιο με μονάχα κάποιους ισχνούς υπαινιγμούς προς τα τεκταινόμενα του πρώτου παιχνιδιού.

Αυτήν τη φορά παίρνουμε τον έλεγχο ενός και μόνο χαρακτήρα (έναντι των τριών του Daymare 1998), της Dalila Reyes, που υπηρετεί τη μυστηριώδη οργάνωση

H.A.D.E.S. Η αποστολή της θα τη μεταφέρει σε μία μυστική, στρατιωτική και υπόγεια βάση με σκοπό να ερευνήσει τι έχει συμβεί και έχει επικρατήσει σιγή ιχθύος. Φυσικά δεν θα αργήσει να αντιληφθεί περίεργα φαινόμενα και αδυσώπητους εχθρούς, τύπου ζόμπι αλλά με ένα "twist".

Το σενάριο προσπαθεί να χτίσει μυστήριο και αποκαλύψεις, μέσα από μία εντελώς b-movie αισθητική που στην καλύτερη είναι υποφερτή αν και εφόσον δεν θα επιχειρήσει να την παρακολουθήσει κανείς στα σοβαρά. Η πλοκή δεν είναι τίποτα περισσότερο από τυπική, προσφέροντας επιφανειακές εξελίξεις με υποτιθέμενο στόχο να δημιουργήσουν την αίσθηση της έκπληξης. Στην πραγματικότητα οι χαρακτήρες είναι τόσο αδιάφοροι ώστε να είναι φύση αδύνατο για τις όποιες αποκαλύψεις να προκαλέσουν ουσιαστικό ενδιαφέρον.

Από την άλλη πλευρά είναι αισθητή η εξέλιξη της Invader Studios στην απόδοση των cutscenes. Εξυπακούεται ότι οι cutscenes δεν φτάνουν στα επίπεδα μεγαλύτερων παραγωγών αλλά τουλάχιστον αποδίδονται αξιοπρεπώς, λαμβάνοντας πάντα υπόψη τις δυνατότητες μίας μικρής ομάδας ανάπτυξης. Εξέλιξη υπάρχει και στον τομέα της δράσης αλλά αυτό είναι κάτι σχετικό. Η δράση στο πρώτο παιχνίδι ήταν απλά τυπικότερη και ουσιαστικά κακή, με την όποια βελτίωση να σημαίνει ότι ναι μεν η κατάσταση είναι καλύτερη, αλλά πάλι πασχίζει να φτάσει προς τον ορισμό του μέτριου.



Review

Στο Daymare: 1994 Sandcastle επιχειρήθηκε να εμπλουτιστεί το σύστημα μάχης, κάτι που όμως δεν λειτούργησε και τόσο καλά. Η βασική νέα ιδέα της Invader Studios αφορά σε ένα ιδιόμορφο όπλο που επιτρέπει στην Reyes να εκτοξεύει παγωμένο υγρό. Εκτός από τη χρήση του στις μάχες, υπάρχει μία υποψία εμπλουτισμού και στον τομέα της περιήγησης, μέσα από το σβήσιμο φωτιάς και το πάγωμα διαφόρων μηχανισμών (όπως πλατφόρμες που δυσλειτουργούν), αλλά τελικά αυτή η δυνατότητα καταλήγει αναξιοποίητη. Μετά το μέσον του παιχνιδιού οι δημιουργοί φαίνεται σαν να μην ενδιαφέρονταν ιδιαίτερα για τη δημιουργία περιβαλλοντικών γρίφων με τη χρήση αυτού του εξοπλισμού, καταλήγοντας έτσι στον τομέα της περιήγησης να παραμένει σε πλέον τυπικά μονοπάτια.

Ο πάγος φαίνεται τελικά ότι δημιουργήθηκε κυρίως για τον τομέα της μάχης με ανάμεικτα αποτελέσματα. Οι εχθροί που αντιμετωπίζουμε έρχονται ως ζόμπι που τα έχει καταλάβει ηλεκτρισμός, κινούμενα ταχύτατα, κάτι που οδηγεί στην επιβεβλημένη χρήση του πάγου. Παρόλο που η ιδέα πίσω από τη δημιουργία αυτού του όπλου, για την αντιμετώπιση των γρήγορων ζόμπι, ήταν θεωρητικά καλή, τελικά το σύστημα μάχης συχνά καταλήγει να είναι απλά εκνευριστικό.

Ένα βασικό πρόβλημα προκύπτει από την ανυπαρξία οποιασδήποτε αμυντικής κίνησης. Τα melee όπλα λάμπουν διά της απουσίας τους ενώ επίσης δεν υπάρχει καμία κίνηση αποφυγής. Με άλλα λόγια όταν ένα ζόμπι έρθει πάνω μας τότε είναι πρακτικά αδύνατο να αποφύγουμε τη λαβή που θα μας κάνει, απαιτώντας button mashing προκειμένου να το σπρώξουμε από πάνω μας, μία διαδικασία που σύντομα καταντάει κουραστική.

Σε πολλές περιπτώσεις το παιχνίδι έχει τοποθετημένα ζόμπι με τέτοιο τρόπο ώστε

να τα αντιληφθούμε όταν είναι στα 2-3 μέτρα, κάτι που σημαίνει ότι με μαθηματική ακρίβεια δεν θα προλάβουμε να αντιδράσουμε εγκαίρως προτού μας πιάσουν. Ας σημειώσουμε εδώ ότι ο πάγος δεν ενεργεί κατευθείαν αλλά χρειάζεται 1-2 δευτερόλεπτα συνεχούς ρίψης προτού παγώσει και ακινητοποιηθεί το εκάστοτε ζόμπι.

Εκτός όμως από τις προαναφερθείσες ενέδρες που μας στήνει το παιχνίδι θα βρεθούμε και σε διάφορες αρένες, όπου έρχονται κατά πάνω μας τρέχοντας τρία και τέσσερα ζόμπι, το σύστημα μάχης είναι εμφανές ότι δεν υποστηρίζει αυτές τις συγκρούσεις. Τα όπλα δεν κάνουν κάποιο ιδιαίτερο stagger, αλλά επίσης και η bullet sponge φύση των ζόμπι σημαίνει ότι με τον συμβατικό εξοπλισμό δεν προλαβαίνουμε να κάνουμε και πολλά. Σε αυτά τα σημεία φαίνεται σαν να είναι σχεδόν προσχεδιασμένο ότι τα ζόμπι θα μας πιάσουν, ό,τι και να κάνουμε.

Με λίγα λόγια, το Daymare 1994: Sandcastle μπορεί μεν να εμπλουτίζει ελαφρώς αλλά αναγκαία το σύστημα μάχης, εντούτοις, ο υπερβάλλον ζήλος της Invader Studios να μας φέρει αντιμέτωπους με “ζωηρούς” εχθρούς λειτουργεί ενάντια της δημιουργίας έντασης και υπέρ της δημιουργίας εκνευρισμού.

Τουλάχιστον η βελτίωση στον οπτικό τομέα είναι λιγότερο προβληματική. Η απεικόνιση της στρατιωτικής βάσης είναι αξιοπρεπής (πάντα έχοντας υπόψη και τους περιορισμένους πόρους μίας indie ομάδας) με τους φωτισμούς και την ποιότητα των υφών να βρίσκονται ένα σκαλί παραπάνω σε σχέση με το “φτωχό” αποτέλεσμα του πρώτου τίτλου. Καλύτερη δουλειά έχει γίνει και στα animations και τις αντιδράσεις των εχθρών στα πυρά μας. Η αλήθεια είναι ότι το συγκεκριμένο περιβάλλον δεν προσφέρεται για ποικιλομορφία ή πραγματικά εμπνευσμένες τοποθεσίες, αλλά στη

διάρκεια των περίπου 5 ωρών, αποφεύγεται η αίσθηση της επανάληψης.

Συνολικά το Daymare 1994: Sandcastle αποτελεί ένα βήμα μπροστά για την Invader Studios κάτι όμως που για πολλούς δεν θα είναι αρκετό, δεδομένης της κάτω του μετρίου εμπειρίας που πρόσφερε το προηγούμενο παιχνίδι. Από εκεί ωστόσο που το Daymare 1998 ήταν αδύνατο να προταθεί ακόμα και για τους πιο σκληροπυρηνικούς φίλους του είδους, τουλάχιστον το Daymare 1994: Sandcastle είναι ένα βήμα πιο κοντά στο να προσφέρει μία low-budget survival-horror πρόταση που όμως τουλάχιστον είναι ικανή να φτάσει τα όρια του “guilty pleasure”.





Daymare
1994

5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me

Το Daymare 1994: Sandcastle κυκλοφορεί από τις 30/8/23 για PS5, PS4, PC, Xbox Series και Xbox One, ενώ εντός του 2023 αναμένεται και για το Switch. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PC με review code που λάβαμε από την 4divinity.

The Good

Ο νέος εξοπλισμός του επιτρέπει να έχει έναν σχετικό χαρακτήρα στο θέμα της μάχης.

The Bad

Προβληματικό σύστημα μάχης κυρίως λόγω ανυπαρξίας οποιασδήποτε αμυντικής κίνησης.

Παρότι βελτιωμένο σε σχέση με το πρώτο παραμένει ιδιαίτερα ανέμπνευστο και τυπικό.



Μιχαλης Χασαπης

September 13, 2023

Samba de Amigo: Party Central | Review

Τα rhythm/dance games (στα οποία φυσικά ανήκει το Samba de Amigo: Party Central που θα εξετάσουμε στο παρόν κείμενο) έχουν γράψει το δικό τους κεφάλαιο στην ιστορία του gaming. Από την τρελή αλλά εφήμερη τελικά μόδα των Guitar Hero μέχρι τη σειρά των Dance Dance παιχνιδιών, τίτλοι της κατηγορίας κυκλοφορούν αρκετά συχνά και τροφοδοτούν με αν μη τι άλλο ξεχωριστές και ιδιαίτερες εμπειρίες το εκλεκτικό αλλά φανατικό κοινό τους.

Το Samba de Amigo: Party Central αποτελεί sequel του Samba de Amigo, το οποίο είχε κυκλοφορήσει από τη Sega το μακρινό 1999 στα arcades και ένα χρόνο μετά στο Dreamcast. Το πρώτο παιχνίδι είχε κάνει αρκετή αίσθηση όταν κυκλοφόρησε, οπότε η κυκλοφορία ενός sequel μετά από τόσα χρόνια είναι αν μη τι άλλο ένα αξιοπρόσεκτο γεγονός. Ο κεντρικός ήρωας είναι μια γλυκύτατη μαϊμού με maracas. Εμείς ως παίκτες καλούμαστε να χειριστούμε εικονικά τα εν λόγω maracas, κρατώντας τα joycon του Switch σε κάθε χέρι.

Όπως σε όλα τα παιχνίδια του είδους, θα κληθούμε να διαλέξουμε μέσα από 40 τραγούδια και να κουνήσουμε ρυθμικά τα controllers σύμφωνα με τις οδηγίες επί της οθόνης με σκοπό να ολοκληρώσουμε το τραγούδι και να αποφύγουμε όσο το δυνατόν τα λάθη. Στο Samba de Amigo το ρυθμικό κομμάτι του τίτλου έγκειται στην ύπαρξη 6 κύκλων που είναι τοποθετημένοι κυκλικά στην οθόνη. Από το κέντρο φεύγουν φούσκες με κατεύθυνση αυτούς τους κύκλους και εμείς πρέπει να κάνουμε την ανάλογη κίνηση όταν οι φούσκες μπουν μέσα. Τουτέστιν, να στρέψουμε τα



joycon προς τα πάνω και να τα κουνήσουμε στους πάνω κύκλους, προς τα πλάγια στους μεσαίους και προς τα κάτω στους κάτω κύκλους.

Πρόκειται για ένα απλό σύστημα που γίνεται αρκετά γρήγορα κατανοητό από τον παίκτη, αν και η αλήθεια είναι ότι θα θέλαμε να είναι ακόμα πιο άμεσο και ενστικτώδες. Με αυτό εννοούμε ότι πολλές φορές αντί να στρίψουμε τα joycon προς τα πλάγια ή κάτω, τα μετακινούσαμε ενώ αυτά κοιτούσαν προς τα πάνω.

Η σωστή κίνηση, η οποία η αλήθεια είναι ότι προσομοιάζει και με την αληθινή κίνηση αν κρατούσαμε μαράκες στην πραγματικότητα, θέλει λίγο προσπάθεια για να τη συνηθίσει ο παίκτης. Δυστυχώς, άποψή μας είναι ότι σε rhythm/ party games, η αμεσότητα είναι το παν και χειρισμός που δεν γίνεται με τη μία κτήμα του παίκτη στερεί από το νόημα της εμπειρίας και τη διασκέδαση.

Με άλλα λόγια, τέτοια παιχνίδια αποδίδουν τα μέγιστα όταν τα παίζουμε σε κάποιο πάρτυ ή τέλος πάντως σε μια συγκέντρωση με φίλους, πολλοί εκ των οποίων ίσως δεν ασχολούνται όσο εμείς με τα videogames. Εκεί είναι σημαντικό κάποιος απλά να πιάσει ένα controller και να κάνει την κίνηση που του έρχεται φυσικά στο μυαλό. Ευτυχώς, τα motion controls αυτά καθαυτά λειτουργούν καλά και δείχνουν να μην χάνουν τις κινήσεις μας. Από την άλλη, το παιχνίδι περιλαμβάνει και button controls για όσους δεν αρέσκονται στα motion. Λειτουργούν κι αυτά καλά, αλλά όπως είναι φυσικό το παιχνίδι χάνει έτσι λίγο από την αυθόρμητη φύση του.

Φυσικά δεν γίνεται να μη μιλήσουμε για το playlist που είναι διαθέσιμο στον παίκτη. Εδώ δυστυχώς τα πράγματα δεν μας ικανοποίησαν. Ενώ στο πρώτο παιχνίδι τα περισσότερα τραγούδια ήταν latin, εδώ οι δημιουργοί προσφέρουν πολλά pop και dance κομμάτια, από καλλιτέχνες που μας

είναι άγνωστοι ή αδιάφοροι. Είναι ίσως αναμενόμενο σε παιχνίδια του είδους να έχει την τιμητική της πιο ρυθμική και χορευτική μουσική, αλλά από την άλλη υπήρξαν και αμιγώς ροκ και μέταλ παιχνίδια στη σειρά Guitar Hero.

Στο Samba de Amigo, μόνο το You Give Love a Bad Name των Bon Jovi κάλυψε τα μουσικά μας γούστα, ενώ υπάρχει και μια μοντέρνα διασκευή του Fugue in G Minor του Bach. Τα υπόλοιπα τραγούδια όπως είπαμε μας άφησαν αδιάφορους, ενώ όταν είδαμε ότι στη λίστα συμπεριλαμβάνεται το Macarena θυμηθήκαμε πόσο το αντιπαθούμε... Τέλος πάντων, τα μουσικά γούστα είναι εντελώς υποκειμενικά και για τους λάτρεις της pop/ dance μουσικής μπορεί η λίστα να είναι άκρως ικανοποιητική. Αναμένεται να προστεθούν και νέα τραγούδια μέσω DLC, ενώ ελέω SEGA υπάρχουν και μερικά κομμάτια από τα παιχνίδια της σειράς Sonic.

Ας μιλήσουμε τώρα για τα διάφορα modes που είναι διαθέσιμα. Υπάρχει φυσικά το Standard Mode, στο οποίο διαλέγουμε τραγούδι και δυσκολία και απλά παίζουμε. Υπάρχει και ένα δίκην story mode που ονομάζεται Streamigo. Εκεί θα αγκαλιάσουμε τη social media πλευρά μας και θα βρεθούμε αντιμέτωποι με challenges και bosses με σκοπό να κερδίσουμε followers. Υπάρχει φυσικά competitive 2 player mode, αλλά και συνεργατικό παιχνίδι. Τέλος, υπάρχει και online mode, το οποίο σαν άλλο battle royale μας φέρνει αντιμέτωπους με άλλους παίκτες και στο τέλος κάθε γύρου ο πιο αδύναμος κρίκος αποχωρεί.

Φτάνοντας σιγά σιγά προς το τέλος, θεωρούμε ότι δεν μπορεί κανείς να πει πολλά για παιχνίδια όπως το Samba de Amigo. Με τόσες ποιοτικές κυκλοφορίες κάθε είδους, δεν μπορούμε να φανταστούμε πολλούς να επενδύουν πολλές ώρες παίζοντας. Η συντριπτική πλειοψηφία των παικτών θα ασχοληθεί όπως είπαμε στα πλαίσια μιας μάζωξης με

φίλους που θέλουν να διασκεδάσουν χορεύοντας και ακούγοντας dance κομμάτια.

Υπό αυτή την έννοια, το Samba de Amigo μπορεί να προσφέρει σίγουρα στιγμές διασκέδασης. Θα θέλαμε όμως το playlist να ήταν πιο πολυποίκιλο, ώστε να καλύπτει πιο ευρεία μουσικά γούστα και γενικά θα θέλαμε το παιχνίδι να μας άφηνε την αίσθηση ότι έχει περισσότερο βάθος από την εφήμερη εμπειρία που προσφέρει. Ίσως αυτή είναι η μοίρα του ως παιχνίδι του είδους...



Το Samba de Amigo: Party Central κυκλοφορεί από τις 29/8/23 για το Nintendo Switch. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη Zegetron.

The Good

Motion και button controls που δουλεύουν καλά.

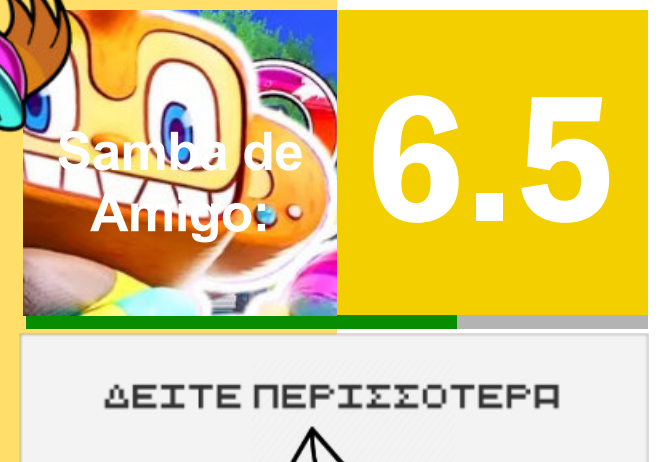
Μπορεί να προσφέρει διασκέδαση σε πάρτυ ή σε μαζώξεις με φίλους.

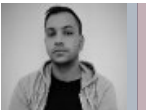
Ικανοποιητικά game modes.

The Bad

Τα τραγούδια είναι σχεδόν όλα κατηγορίας pop και dance.

Αδυνατεί να πείσει ότι έχει βάθος παραπάνω του εφήμερου.





Λαμπρος Δημακοπουλος

September 15, 2023

Disney Illusion Island | Review

Υπάρχουν αρκετά παιχνίδια που απευθύνονται σε παιδιά και ακόμα περισσότερα για τους μεγάλους. Υπάρχουν, επίσης, παιχνίδια για τις πολύ μικρές ηλικίες αλλά και παιχνίδια για τις λίγο μεγαλύτερες. Βλέπετε, ο όρος “παιδικό video game” είναι αρκετά γενικός και εύκολα αποπροσανατολιστικός. Καθότι παιδί είσαι και στα πέντε, παιδί και στα δεκαπέντε. Γι’ αυτό βέβαια είμαστε εμείς εδώ, για να δίνουμε τις απαραίτητες διευκρινήσεις. Εκτός από εμάς βέβαια, εδώ είναι και η Disney, με το Disney Illusion Island, που φροντίζει από τη μία να είναι εύκολο και προσβάσιμο στις μικρές ηλικίες, αλλά ταυτόχρονα, καλοσχεδιασμένο και απολαυστικό, ώστε να περάσουν όλοι καλά. Εκεί που διαπρέπει όμως, είναι όταν παίζουν ταυτόχρονα, μικροί και μεγάλοι μαζί.

Διαθέτοντας λοιπόν τοπικό συνεργατικό παιχνίδι, μπορεί να παιχτεί από έναν έως τέσσερεις παίκτες κι όπως συμβαίνει σχεδόν πάντα σε αυτές τις περιπτώσεις, όσο περισσότεροι τόσο καλύτερα.

Η οθόνη δεν χωρίζει σε κομμάτια, ώστε να μην προκαλείται μπλέξιμο, οπότε στην περίπτωση που οι χαρακτήρες ξεμακρύνουν μεταξύ τους, η κάμερα ακολουθεί τον παίκτη νούμερο ένα. Μια καλή επιλογή θα λέγαμε, έχοντας στο νου μας ότι κάποιος θα είναι πάντα ο μεγαλύτερος που θα έχει τον γενικό έλεγχο του παιχνιδιού. Ιδίως αν έχει πολύ μικρές ηλικίες η ομάδα, θα χρειαστεί μετάφραση, γιατί δεν υπάρχουν ελληνικά, όπως επίσης και για την καθοδήγηση στον χάρτη, καθώς πρόκειται για ένα metroidvania παιχνίδι.

Για να είμαστε και πιο ακριβείς, θα λέγαμε ότι πρόκειται για ένα metroidvania σχεδιασμένο επάνω στη δομή των σπουδαιότερων εκπροσώπων του είδους, με πολύ χαμηλότερο δείκτη δυσκολίας έτσι ώστε να το κάνει προσβάσιμο στα μικρά παιδιά. Μια εξαιρετική επιλογή, με επίσης εξαιρετική εκτέλεση. Σε πάρα πολλά σημεία του παιχνιδιού, θα συναντάμε μικρά κομμάτια και πινελιές που θα μας θυμίζουν κάτι από κάποιο άλλο metroidvania, με

προεξέχον το Hollow Knight. Κάπως έτσι θα πρέπει να ήταν και η αρχική ιδέα φανταζόμαστε: ένα Hollow Knight για παιδιά.

Πέραν αυτών, όμως, μέσα από το gameplay αλλά και το εικαστικό τμήμα, θα συναντήσουμε στοιχεία που θυμίζουν Rayman αλλά και μια γενικότερη αίσθηση των παιχνιδιών Disney της δεκαετίας του ’90. Δεν είναι τυχαία άλλωστε η λέξη “Illusion” στον τίτλο. Ο δημιουργός, ήθελε ξεκάθαρα να αποτίσει φόρο τιμής στην εξαιρετική σειρά που κυκλοφόρησε στις κονσόλες της Sega εκείνη την εποχή.

Η ιστορία δεν αποτελεί κάτι το αξιοσημείωτο, αλλά εξυπηρετεί στον βαθμό που αρμόζει ένα τέτοιο παιχνίδι και έχει και μια ευχάριστη νότα με το απλό χιούμορ που αρέσει στις μικρές ηλικίες. Οι τέσσερεις διαθέσιμοι ήρωές μας, ο Mickey, ο Goofy, η Minnie και ο Donald, πηγαίνουν για πικ νικ στο νησί Monoth, όπου και συναντούν τον Toku, ηγέτη της φυλής των Hokuns. Τα συμπαθέστατα αυτά πλασματάκια κινδυνεύουν και η σωτηρία θα έρθει μόνο αν ανακτηθούν οι τρεις χαμένοι τόμοι της γνώσης.

Κάπου εκεί ξεκινάει η περιπέτειά μας λοιπόν, και κινούμαστε από περιοχή σε περιοχή, ξεκλειδώνοντας νέες δυνάμεις και κομμάτια του χάρτη. Με πολύ ωραία και γλυκιά κίνηση και άλματα, που είναι μεν ακριβή και σταθερά, δίνοντας πάντα όμως τη μικρή βοήθεια όταν αυτή χρειαστεί. Το επιπέδο δυσκολίας άλλωστε, είναι συνολικά πολύ χαμηλό, πέραν από κάποια σημεία προς το τέλος. Ακόμη κι εκεί βέβαια, προσφέρεται η επιλογή να είναι κάποιος άτρωτος.



Εκτός από την καλοσχεδιασμένη κίνηση, με πολύ ισορροπημένο τρόπο προσφέρονται και οι νέες δυνάμεις, δημιουργώντας μια απεγάρδιαστη καμπύλη εκμάθησης. Με σωστά διαστήματα ανάμεσά τους και αρκετά σημεία να δοκιμαστούν και να αφομοιωθούν, ώστε αργότερα να τις χρησιμοποιεί ένα παιδί άνετα και να τις εναλλάσσει όποτε χρειάζεται χωρίς να τις έχει ξεχάσει.

Αυτή είναι άλλωστε και η συνολική εικόνα όλου του σχεδιασμού: ένα καλογουαλισμένο και δοκιμασμένο παιχνίδι που τα πάντα δείχνουν να λειτουργούν άψογα και να κυλούν ομαλά και φυσικά. Μπορεί αυτό να το θεωρούμε δεδομένο εμείς οι μεγαλύτεροι, που έχουμε παίξει πολλούς καλούς τίτλους στην ζωή μας, στα παιδικά παιχνίδια όμως, ιδίως σε αυτά που καταπιάνονται με αναγνωρίσιμα franchises, τα αποτελέσματα είναι συνήθως πρόχειρα και άσχημα.

Εδώ, οι δημιουργοί του Disney Illusion Island -το άσημο για την ώρα στούντιο Dlala- δείχνουν να έχουν βάλει μεράκι στα πάντα και σκέψη πίσω από το κάθε τι. Σκέψη, πάντα με γνώμονα τα μικρά παιδιά ως βασικό παίκτη με τα παραδείγματα για αυτό να είναι αρκετά: Οι κρυφοί τοίχοι έχουν πάντα μια μικρή εσοχή ώστε να είναι ευδιάκριτοι, αν χάσεις, το respawn είναι μόλις λίγα μέτρα μακριά, σε ένα από τα πολλά check points, αν κάποιος δυσκολεύεται πολύ υπάρχει η επιλογή να μην σκοτώνεται, αν οι συμπαίκτες κάνουν μεταξύ τους αγκαλιά, παίρνουν μία έξτρα ζωή και κάτι ακόμα που δεν συναντάμε συχνά στα video games, οι ήρωες μας δεν έχουν επίθεση.

Η αλήθεια είναι πως θα φαινόταν περίεργο να βλέπεις τον Mickey και τον Goofy να κοπανάνε αντιπάλους με κάποιο τρόπο, αλλά πέραν αυτού, δείχνει ξεκάθαρα μια σχεδιαστική επιλογή με γνώμονα την ηλικία των παικτών και το προφίλ της Disney. Το σύστημα αυτό δουλεύει αρκετά καλά βέβαια, κάνοντας τους αντιπάλους και την αποφυγή αυτών να αποτελούν ένα επιπλέον κομμάτι του platforming. Εκεί που το παιχνίδι χάνει αρκετά βέβαια, είναι στα boss fights.

Όσο καλή πρόθεση και να έχεις, όταν πρέπει να αντιμετωπίσεις ένα boss fight και δεν μπορείς να επιτεθείς με τίποτα, η κατάσταση είναι καταδικασμένη να καταλήξει λίγο βαρετή και άτονη. Ίσως και το μοναδικό σημείο που ο τίτλος υστερεί, μαζί με την έλλειψη ουσιαστικής συνεργασίας. Καθώς είναι πολύ περιορισμένες οι

διαθέσιμες ενέργειες που μπορούν να κάνουν οι παίκτες συνδυαστικά και τα σημεία που θα μας “ανάγκαζαν” για κάτι τέτοιο, μηδενικά. Σχεδόν σε όλο το παιχνίδι, νιώθεις περισσότερο ότι οι παίκτες παίζουν το ίδιο παιχνίδι παράλληλα, πάρα μαζί.

Πέραν αυτών των προβλημάτων, όμως, και βλέποντας έναν τίτλο στο σύνολό του, δεν χωράει τίποτε λιγότερο από ένα καλοφτιαγμένο και εξαιρετικά απολαυστικό παιχνίδι, σε μία κατηγορία που αντικειμενικά χωλαίνει και έχει πολύ περιορισμένους αξιόλογους εκπροσώπους εδώ και πάρα πολλά χρόνια.

Ας μην κρυβόμαστε πίσω από το δάχτυλό μας, αν βγάλεις τη Nintendo από την εξίσωση, η κατηγορία των παιδικών παιχνιδιών έχει δύο άκρα, από την μία είναι τα σχετικά δύσκολα παιχνίδια, για παιδιά σε ηλικία προεφηβίας και πάνω, και από την άλλη, φτηνά, πρόχειρα και κακοφτιαγμένα παιχνίδια αρπαχτές από σειρές και ταινίες. Το Disney Illusion Island, έρχεται και κάθετα ακριβώς στην μέση αυτής της καμπύλης. Ένα καλό, εύκολο, απολαυστικό και “γεμάτο” video game, ιδανικό για να παίξει ένας γονιός με τα παιδιά του.



Το Disney Illusion Island κυκλοφορεί από τις 28/7/23 για το Nintendo Switch. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη CD Media.

The Good

Ένα καλοφτιαγμένο και πλήρες παιχνίδι που απευθύνεται σε παιδιά.

Πανέμορφο μουσικά και αισθητικά, σχεδιασμένο με την τεχνοτροπία της σειράς The Wonderful World of Mickey Mouse.

Καλοσχεδιασμένο, τύπου metroidvania level design.

Εξαιρετική καμπύλη εκμάθησης.

The Bad

Τα boss fights είναι λίγο άνευρα λόγω της απουσίας επίθεσης.

Έλλειψη ουσιαστικής συνεργασίας ανάμεσα στους παίκτες.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

GAMEOVER

NEWS

Ημερομηνία κυκλοφορίας για το Football Manager 2024

September 14, 2023

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος



Η Sega ανακοίνωσε την ημερομηνία κυκλοφορίας του 20ου παιχνιδιού της σειράς από την Sports Interactive, το Football Manager 2024, το οποίο θα κυκλοφορήσει σε PC, Mac, Nintendo Switch, PlayStation 5, Xbox Series X/S και smartphones στις 6 Νοεμβρίου. Ο τίτλος αυτή τη χρονιά θα γίνει διαθέσιμος -για πρώτη φορά από την αρχική κυκλοφορία της σειράς- και στην Ιαπωνία.

Το Football Manager 2024 αναμένεται να είναι το τελευταίο παιχνίδι της σειράς πριν από τη μεγάλη ανανέωση που αναμένεται το επόμενο έτος, με την έκδοση του FM25, η οποία έχει ειπωθεί πως θα φέρει μεγάλες αλλαγές, από τη μηχανή γραφικών, το μενού του παιχνιδιού, προσθήκες σε λειτουργίες κ.α.

Ο τίτλος θα είναι για ακόμη μια φορά διαθέσιμος την πρώτη ημέρα κυκλοφορίας του σε PC και Xbox Series X/S μέσω του Xbox Game Pass. Για πρώτη χρονιά στα smartphones, το Football Manager 2024 Mobile θα είναι διαθέσιμο μέσω της συνδρομητικής υπηρεσίας του Netflix. Υπενθυμίζουμε ότι το FM23 Touch αποτελούσε μέρος του Apple Arcade.

Ο επικεφαλής της Sports Interactive, Miles Jacobson, δήλωσε: “Όλη η ομάδα είναι μέλος της οικογένειας της Sega εδώ και δύο δεκαετίες και είναι ενθουσιασμένη που το FM θα κυκλοφορήσει για πρώτη φορά στην Ιαπωνία και στην ιαπωνική γλώσσα. Αυτό το ντεμπούτο, καθώς και το γεγονός ότι περισσότεροι από 230 εκατομμύρια άνθρωποι σε όλο τον κόσμο θα έχουν πλέον πρόσβαση στην ήδη δημοφιλή σειρά Mobile μέσω των συνδρομών τους στο Netflix, σημαίνει ότι είμαστε τρομερά ενθουσιασμένοι με τις δυνατότητες που έχει η βάση των παικτών μας να συνεχίσει να αυξάνεται”.



Οι ανακοινώσεις από το Nintendo Direct της 14ης Σεπτεμβρίου

September 15, 2023

Κωστας Παπαμητρου



Έχοντας επιστρέψει μάλλον σε μια κανονικότητα στις ανακοινώσεις της, η Nintendo προέβη στην παρουσίαση ενός νέου Nintendo Direct. Σε αυτό είδαμε τίτλους που είχαν ανακοινωθεί πρόσφατα, αλλά και αρκετούς νέους που θα κρατήσουν απασχολημένους τους κατόχους Switch.

Οι σημαντικότερες ανακοινώσεις

Οι αρχικές ανακοινώσεις του Nintendo Direct περιλαμβάνουν τίτλους που θα δούμε τους τελευταίους μήνες του 2023. Μέσα στον Οκτώβριο περιμένουμε την κυκλοφορία του Detective Pikachu Returns. Ο Tim και ο λαλίστατος Pikachu αναλαμβάνουν να λύσουν μυστήρια, φέρνοντάς τους πιο κοντά στην εύρεση του Harry, του πατέρα του Tim. Από τις πιο αναμενόμενες ανακοινώσεις για το 2023 είναι και η επιστροφή του Super Mario RPG. Με αναβαθμισμένο τεχνικό τομέα και gameplay, ένα νοσταλγικό ταξίδι θα ξεκινήσει στις 17 Νοεμβρίου 2023. Τέλος, το Wave 6 του Mario Kart 8 DX έχει προγραμματιστεί για κυκλοφορία προς το τέλος του 2023. Νέες πίστες και τέσσερις νέοι χαρακτήρες θα ολοκληρώσουν την προσθήκη νέου περιεχομένου στο ήδη κλασσικό kart racer της Nintendo.

Ωστόσο, το 2024 έρχεται με έναν σημαντικό αριθμό ανακοινώσεων. Δόθηκε το παράθυρο κυκλοφορίας του story DLC που είχε ανακοινωθεί για το Splatoon 3. Το πρόσθετο περιεχόμενο, με τίτλο Side Order, υπόσχεται αναβαθμιζόμενες ικανότητες και gameplay που στηρίζει το replayability. Το πακέτο θα γίνει διαθέσιμο την ερχόμενη Άνοιξη. Το ταξίδι του Sargon και του νέου



Prince of Persia: The Lost Crown ξεκινά στις 18 Ιανουαρίου 2024. Το παιχνίδι υπόσχεται επιστροφή στις απαρχές της σειράς, με γρίφους, εντυπωσιακές μάχες και στρατηγικές ικανότητες. Ένα ολικό remake του Mario VS. Donkey Kong, που είχε γίνει διαθέσιμο στο GameBoy Advance θα κυκλοφορήσει στις 16 Φεβρουαρίου 2024. Πέρα από τον αναβαθμισμένο τεχνικό τομέα, το παιχνίδι θα προσφέρει και τη δυνατότητα local co-op για αναμετρήσεις με φίλους. Δύο μέρες νωρίτερα (14 Φεβρουαρίου 2024) θα γίνει διαθέσιμη και η συλλογή Tomb Raider I-II-III Remastered. Η συλλογή περιλαμβάνει τα τρία πρώτα Tomb Raider της Core Design, ρετουσαρισμένα και με αναβαθμισμένα μοντέλα της ηρωίδας. Οι παίκτες θα μπορούν επίσης να εναλλάσσουν και τον πρωτότυπο τεχνικό τομέα... έτσι, για τη νοσταλγία.

Στις 8 Μαρτίου 2024 θα γίνει διαθέσιμο το Unicorn Overlord. Πρόκειται για το προϊόν της συνεργασίας των Atlus και Vanillaware και θα προσφέρει μια φρέσκια οπτική στο tactical fantasy RPG είδος. Τον Μάρτιο επίσης θα υποδεχτούμε την Princess Peach σε μια ολοκαίνουρια περιπέτεια. Αυτή τη φορά, θα προσπαθήσει να αντιστρέψει τα μάγια μιας κακιάς μάγισσας επαναφέροντας τα χαμένα shows. Η Peach θα μπορεί να χρησιμοποιεί βασικές επιθέσεις, αλλά και να προβεί σε μια σειρά από μεταμορφώσεις για να ανταπεξέλθει σε διάφορες προκλήσεις. Το Princess Peach: Showtime θα κυκλοφορήσει στις 22 Μαρτίου 2024. Ανακοινώσεις σε τίτλους

Horizon Chase 2: ήδη διαθέσιμο για αγορά
Trombone Champ: ήδη διαθέσιμο για αγορά
Wartales: ήδη διαθέσιμο για αγορά
F-Zero 99: διαθέσιμο δωρεάν για τους συνδρομητές του Nintendo Switch Online. Νέος, δωρεάν χάρτης για το Among Us αυτόν τον Οκτώβριο
Wargrove 2: διαθέσιμο από τις 5 Οκτωβρίου
Wario Ware Move It: διαθέσιμο στις 3 Νοεμβρίου
Song of Nunu: A League of Legends Story: διαθέσιμο την 1η Νοεμβρίου
Super Crazy Rhythm Castle: διαθέσιμο στις 14 Νοεμβρίου
Eastward Octopia DLC: διαθέσιμο στο τέλος του 2023
Another Code Recollection: διαθέσιμο στις 19 Ιανουαρίου 2024
Zelda & Ganondorf amiibo: διαθέσιμο στις 3 Νοεμβρίου
Noah & Mio amiibo: διαθέσιμο στις 19 Ιανουαρίου 2024
Sora amiibo: διαθέσιμο το 2024

Contra: Operation Caligula: διαθέσιμο στις αρχές του 2024

SaGa Emerald Beyond: διαθέσιμο το 2024

Spy Anya Operation Memories: διαθέσιμο το 2024

Battle Crush: διαθέσιμο το 2024

Περί μουσείων και... remasters

Μια ιδιαίτερη έκπληξη αποτέλεσε η ανακοίνωση του Nintendo Museum. Το μουσείο χτίζεται στην πόλη Uji, στο Kyoto και αναμένεται να ολοκληρωθεί τον ερχόμενο Μάρτιο. Οι επισκέπτες θα έχουν τη δυνατότητα να γνωρίσουν καλύτερα την ιστορία της Nintendo και την πορεία της μέσα στα χρόνια.

Εκτός, όμως, από αυτή την ανακοίνωση, είχαμε και επιστροφές παλαιών τίτλων, υπό την μορφή remasters. Το καλοκαίρι θα έχουμε την επανακυκλοφορία του Luigi's Mansion 2: HD. Ο πάντοτε φοβισμένος Luigi επιστρέφει στην Evershade Valley για να αντιμετωπίσει μοχθηρά πνεύματα, σε μια επανακυκλοφορία του Nintendo 3DS τίτλου. Ανανεωμένα γραφικά και co-op αποτελούν τα κεντρικά σημεία αυτής της κυκλοφορίας.

Η τελευταία από τις ανακοινώσεις του Nintendo Direct αφορά στην remastered επανακυκλοφορία του Paper Mario: The 1000-Year Door. Ένας αγαπημένος τίτλος επιστρέφει από το GameCube οπτικά ανανεωμένος, χωρίς όμως να γνωρίζουμε αν θα περιλαμβάνει και νέο περιεχόμενο. Το Paper Mario: The 1000-Year Door αναμένεται να κυκλοφορήσει εντός του 2024.



Νέα απο το State of play του Playstation

September 15, 2023



Helldivers 2

Μέσα στο State of Play της Πέμπτης 14 του μήνα είχαμε την ευκαιρία να δούμε για πρώτη φορά ένα gameplay trailer από το Helldivers 2 του PlayStation 5. Ο Johan Pilestedt -creative director του τίτλου- κάνει την περιγραφή στο trailer, και μας βοηθάει να καταλάβουμε λίγο καλύτερα τι μας ετοιμάζει η ομάδα των Arrowhead Game Studios.

Στο video βλέπουμε από την αρχή την όλη διαδικασία για το πως θα μπούμε και θα παίξουμε με μέχρι και τρεις φίλους μας ένα match στον τίτλο. Στη συνέχεια βλέπουμε και ακούμε τους developers του τίτλου να παίζουν το παιχνίδι τους. Στο τέλος της αποστολής ο Pilestedt μας μιλάει για τα “καλούδια” που θα αποκτάμε μετά το πέρας κάθε πίστας, και το πώς αυτά θα μας βοηθούν τόσο οπτικά -με αναβαθμίσεις στις στολές του χαρακτήρα μας αλλά και στο διαστημόπλοιο μας- όσο και στα στατιστικά μας -μέσω όπλων, στολών κτλ.

Στο τέλος του trailer μας δίνεται και την ημερομηνία κυκλοφορίας του τίτλου. Το Helldivers 2 αναμένεται στις 8 Φεβρουαρίου του 2024 για PlayStation 5 και PC -μέσω του Steam, με τις προπαραγγελίες να ανοίγουν στις 22 Σεπτεμβρίου. Παράλληλα, στο PlayStation.Blog υπάρχουν και οι πληροφορίες για τις δύο διαφορετικές εκδόσεις του τίτλου. Αυτές είναι η Standard Edition και η Super Citizen Edition, με αρκετό έξτρα ψηφιακό υλικό για όποιον την προμηθευτεί.

Final Fantasy VII Rebirth

Η Square Enix ανακοίνωσε ότι το Final Fantasy VII Rebirth, το πολυαναμενόμενο sequel του Final Fantasy VII Remake, θα κάνει την εμφάνισή του στα ράφια των καταστημάτων για το PlayStation 5 στα τέλη Φεβρουαρίου.

Με την ευκαιρία της είδησης ότι ο πρώτος τίτλος έχει αποσταλεί και πουλήσει ψηφιακά περισσότερα από 7 εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως, η εταιρεία έδωσε στην δημοσιότητα ένα νέο trailer του Final Fantasy VII Rebirth, όπου βλέπουμε τους Cloud, Aerith, Barret και Tifa να ενώνουν τις δυνάμεις τους με νέους playable χαρακτήρες-companions. Έχοντας εμφανιστεί στο κεφάλαιο INTERmission, η Yuffie επιστρέφει, μαζί με τον Red XIII και τον Cait Sith. Μαζί, θα βρεθούν στο κυνήγι του Sephiroth.

Χρησιμοποιώντας τις synergy abilities της ομάδας, θα ενισχύσουμε τους μεταξύ μας δεσμούς, καθώς ταξιδεύουμε σε έναν τεράστιο κόσμο, γεμάτο με κλασικές τοποθεσίες που έχουν επαναδημιουργηθεί με “εκθαμβωτική λεπτομέρεια”.

Το Final Fantasy VII Rebirth θα κυκλοφορήσει στο PlayStation 5 στις 29 Φεβρουαρίου 2024.



Resident Evil 4 DLC

Στα πλαίσια του State of Play της Πέμπτης 14 Σεπτεμβρίου είδαμε ένα μικρό σε διάρκεια αλλά μεγάλο σε ανακοινώσεις trailer από την Capcom για το Resident Evil 4. Σε αυτό η εταιρεία έδειξε σκηνές από το VR mode του τίτλου για το PlayStation VR2, μας έδωσε την ημερομηνία κυκλοφορίας του Separate Ways, και τέλος είδαμε δύο ακόμα χαρακτήρες που θα προστεθούν στο The Mercenaries mode.

Ίσως η σημαντικότερη ανακοίνωση είναι αυτή του Separate Ways. Οι φίλοι της σειράς και του πρωτότυπου Resident Evil 4 θα θυμούνται ότι το Separate Ways ήταν ένα ακόμα κεφάλαιο στην ιστορία του παιχνιδιού.

Το συγκεκριμένο κεφάλαιο δίνει φως σε κάποια σκοτεινά σημεία του Resident Evil 4, με έμφαση στο πώς η Ada επηρέασε την περιπέτεια του Leon στο ισπανικό χωριό. Η Capcom έδωσε στη δημοσιότητα ένα μικρό trailer για το κεφάλαιο αυτό που θα προστεθεί εν τέλει και στο remake του παιχνιδιού. Μάλιστα, η κυκλοφορία του έχει καθοριστεί για την επόμενη εβδομάδα, στις 21 του μήνα.

Την ίδια ημερομηνία, όλοι οι κάτοχοι του Resident Evil 4 θα λάβουν ένα δωρεάν update για τον τίτλο που θα δίνει πρόσβαση στην Ada Wong και στον Alberd Wesker στο The Mercenaries mode του.

Τέλος, το trailer που μας έδωσε η ιαπωνική εταιρεία αρχίζει με πλάνα από το VR mode που μας έχει υποσχεθεί ότι θα κυκλοφορήσει δωρεάν -για όσους έχουν το αρχικό παιχνίδι- για το PlayStation VR2. Ο τίτλος φαίνεται να αλλάζει για τις ανάγκες αυτού του τρόπου παιχνιδιού, και έρχεται σε κάμερα πρώτου προσώπου. Επίσης όπως είναι λογικό, μπορούμε να δούμε ότι οι τρόποι που ο παίκτης θα αλληλεπιδρά με τα όπλα, τους γρίφους και το περιβάλλον θα είναι διαφορετικοί σε σχέση με τον αρχικό τίτλο.

Spider-Man 2

Η Insomniac Games έδωσε στη δημοσιότητα δύο νέα trailer για το Marvel’s Spider-Man 2, προσφέροντας μια ματιά στη διευρυμένη πόλη της Νέας Υόρκης του sequel, υπό την αφήγηση του Senior Creative Director Bryan Intihar και μια αποκάλυψη των bonus στολών για τους Miles και Peter που περιλαμβάνονται στην Digital Deluxe Edition.

Στον νέο τίτλο οι παίκτες θα βρεθούν αντιμέτωποι με τους Kraven the Hunter, Lizard και Venom ενώ φοράνε -έχοντας τον ρόλο του Miles- τις EnCoded Suit, Biomechanical Suit, Tokusatsu Suit, Agimat Suit ή Red Spectre Suit. Ο Peter, από πλευράς του, θα έχει πέντε bonus suits, τις Aurantia Suit, Apunkalyptic Suit, Tactical Suit, Stone Monkey και 25th Century Suit.

Το Spider-Man 2 Digital Deluxe Edition περιλαμβάνει επίσης μπόνους αντικείμενα για το Photo Mode και δύο Skill Points για να μας βοηθήσουν να ξεκινήσουμε. Μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τον διευρυμένη πόλη της Νέας Υόρκης του παιχνιδιού και τις στολές της Digital Deluxe των Miles Morales και Peter Parker στα trailer που ακολουθούν.

Το Marvel’s Spider-Man 2 κυκλοφορεί για το PlayStation 5 στις 20 Οκτωβρίου. Υποστηρίξτε το GameOver Tags PS5 spider-man 2

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΝΕΑ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΣ

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



THANK YOU..!



GAMEOVER