20

15-30 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ

GAMEOVER

EDITORIAL

02

Γιώργος Καλλίφας

“Άρωμα” 2010...

Όσοι βρίσκονται κοντά στο GameOver από τα...παλιά, θα καταλάβουν πολλά από τον τίτλο του editorial για το τεύχος υπ' αριθμόν 20 του GameOver Magazine. Αναφερόμενος στο “2010”, ο υπογράφων δεν περιορίζει το χρονικό σημείο μόνο στο εν λόγω έτος, αλλά σε μια ευρύτερη χρονική περίοδο της εποχής “PS3/ Xbox 360”, όπου ο όγκος των καλών παιχνιδιών ήταν συγκλονιστικός, μια κατάσταση που, δυστυχώς, από το 2011 με 2012 και έπειτα άρχισε να φθίνει. Ναι, πολλά και καλά παιχνίδια είχαμε πάντα, και μετά το 2012 φυσικά, και (ελπίζουμε ότι) θα συνεχίσουμε να έχουμε στο μέλλον, αλλά η αλήθεια είναι ότι εκείνη η “Χρυσή Περίοδος” για το gaming δύσκολα θα επαναληφθεί. Και για αυτό, επειδή ο Σεπτέμβριος και ο Οκτώβριος του 2023 είναι δύο μήνες με πολλές και εξόχως σημαντικές κυκλοφορίες, έχουμε αυτήν την αίσθηση, το “άρωμα” εκείνης της εποχής.

Με παιχνίδια που έχουμε ήδη δει, όπως τα EA Sports FC 24, The Crew Motorfest, Baldur's Gate 3, Starfield, Lies of P, Mortal Kombat 1 και Armored Core: Fires of Rubicon, αλλά και με τα Assassin's Creed Mirage, Forza Motorsport 2023, Lords of the Fallen, Super Mario Bros. Wonder και, βεβαίως, το Spider-man 2 της λατρεμένης Insomniac να είναι πια πολύ κοντά μας, αντιλαμβάνεστε πόσο χαρούμενοι νιώθουμε για την εικόνα που παρουσιάζει η βιομηχανία του gaming το τελευταίο διάστημα. Και αυτό είναι κάτι που μας έλειψε πολύ.

Σας αφήνουμε να διαβάσετε τα σημαντικότερα τμήματα της ύλης που δημοσιεύτηκε στο GameOver.gr τις τελευταίες 15 ημέρες, και σας περιμένουμε στην παρέα μας για πολλή συζήτηση

Περιεχόμενα

Που θα βρείτε τι

Reviews

06 Starfield

18 NBA 2K24

24 Ad Infinitum

30 The Expanse

36 Mortal Kombat 1

44 The Crew: Motorfest

52 EA Sports FC 24

58 Lies of P

NEWS

66

Επιβεβαιώθηκε η ανάπτυξη του Tom Clancy’s The Division 3.

Default επιλογή το Ray Tracing στο Marvel’s Spider-Man 2

Εξαγορά της Activision/Blizzard: Οδεύει προς ολοκλήρωση στο Ηνωμένο Βασίλειο

Αποχώρηση του Jim Ryan από την προεδρία της Sony.

“Αλλαγή πλεύσης” από την Unity στην αμφιλεγόμενη

Νέο κύμα απολύσεων πλήττει την Embracer Group

REVIEWS

Κωστας Παπαμητρου

September 18, 2023

Starfield | Review

Ο κύβος (και τα review) ερρίφθησαν, λοιπόν, για το μεγάλο παιχνίδι της Microsoft, το Starfield. Τι είναι, άλλωστε, μερικά χρόνια αναμονής για το επόμενο, μεγάλο RPG της Bethesda; Ένας κόκκος άμμου, μπροστά στην απεραντοσύνη του διαστήματος και την ταχύτητα με την οποία κινείται το φως στο αχανές (αλλά όχι εντελώς άδειο) σύμπαν. Ακόμα ένα μεγάλο RPG, ακόμα το ίδιο μεγάλες οι υποσχέσεις σε επίπεδο φανφάρας του Todd Howard για το πόσο εκπληκτικό είναι αυτό το μεγάλο project της Bethesda…μέχρι που, εν μέσω εξαγορών, το project αυτό κατέληξε να αποτελεί μήλον της έριδας ανάμεσα στις κραταιές κοινότητες παικτών στη βιομηχανία.

Ο αναγκαστικός -και μάλλον αναμενόμενος- χαρακτηρισμός του τίτλου ως «αποκλειστικός» για το Xbox πυροδότησε ποικίλες αντιδράσεις από πολλούς παίκτες ανά τον κόσμο, αλλά και από τα ειδικά μέσα ενημέρωσης της βιομηχανίας. Απαγγελίες χαρακτηρισμών που αγγίζουν τα όρια της απόλυτης απαξίωσης από τη μια, διθύραμβοι και βεβαιώσεις ότι μιλάμε για το παιχνίδι της χρονιάς από την άλλη. Αυτό αποτελεί για τη βιομηχανία και τα σημερινά δεδομένα το Starfield. Και -ευτυχώς ή δυστυχώς- η αλήθεια βρίσκεται κάπου στη μέση.

Ας ξετυλίξουμε, όμως, το κουβάρι από την αρχή, ξεκινώντας με το ίδιο το παιχνίδι. Τι είναι, λοιπόν, το Starfield; Είναι ακριβώς ό,τι θα περίμενε κάποιος από μια εταιρεία με την ποιότητα γραφής και την (προ)ιστορία τίτλων της Bethesda. Ένα εκτενές παιχνίδι στο διάστημα, αλλά όχι με τον τρόπο που έχουμε συναντήσει σε πονήματα άλλων εταιρειών και ομάδων ανάπτυξης. Το Starfield δεν είναι μια διαστημική όπερα. Είναι μια εμπειρία δράσης και εξερεύνησης που μάλλον κάτι μας θυμίζει, κάπου την έχουμε ξανασυναντήσει, αλλά που δεν μπορούμε να παραβλέψουμε το γεγονός ότι μας προσφέρεται σε ένα μεγάλο και χορταστικό πιάτο, ικανό να ικανοποιήσει την πείνα μας για μια ποιοτική περιπέτεια και για ένα σεβαστό χρονικό διάστημα.

Review »

Ένας τίτλος που προσφέρει μια πληθώρα από χαρακτηριστικά χωρίς να εκβιάζει και να υποχρεώνει τον παίκτη να ακολουθήσει έναν συγκεκριμένο τρόπο ολοκλήρωσης του ταξιδιού του, αλλά να δοκιμάσει και να επιλέξει τον τρόπο που λειτουργεί καλύτερα για εκείνον, τους gameplay μηχανισμούς που τον κάνουν να ευχαριστιέται ένα παιχνίδι και όχι να τον κουράζει. Σε γενικές γραμμές, ένας τίτλος που μοιάζει σαν να φτιάχτηκε σε κάποια διαστημική ουτοπία...συντροφιά, βέβαια, με τα γνώριμα προβλήματα που έχουν κάνει διάσημη την Bethesda στο παρελθόν και που μάλλον θα συνεχίσουν να το κάνουν ξανά και ξανά. Οφείλουμε, όμως, να σημειώσουμε πως τα προβλήματα αυτά αγγίζουν περισσότερο τα όρια του κωμικού από του τραγικού, περισσότερο να μας θυμίζουν πως η αρτιότητα στο launch τίτλων αυτής της εταιρείας μάλλον θα αποτελεί για πάντα μια ουτοπία.
Starfield

Δεν πρέπει να ξεχνάμε, άλλωστε, πως η προϊστορία των launch τίτλων της Bethesda δεν αποτελεί το μοναδικό πρόβλημα με τη συγκεκριμένη κυκλοφορία. Ο μεγάλος ελέφαντας στο δωμάτιο έχει να κάνει με το ρυθμό ανανέωσης. Το παιχνίδι δέχτηκε πυρά λόγω της επιλογής του κλειδωμένου ρυθμού ανανέωσης στα 30 καρέ το δευτερόλεπτο στις κονσόλες. Το γεγονός και μόνο ότι, επί της ουσίας χρησιμοποιείται μια παλαιότερη μηχανή γραφικών (με πολλά loading screens, δυστυχώς) δικαιολογεί, ως ένα βαθμό, τη γκρίνια της κοινότητας.

Τα πράγματα, όμως, δεν είναι τόσο τραγικά. Παρ' όλο που η έκδοση για τους υπολογιστές έτρεχε καρφωμένη στα 60 και παρ΄ όλο που η διαφορά ανάμεσα σε υπολογιστές και κονσόλες είναι εμφανέστατη, εν τούτοις δεν μπορούμε να πούμε πως απογοητευτήκαμε με την έκδοση του Xbox, καθώς ο ρυθμός ανανέωσης είναι σταθερότατος και δεν φαίνεται να επηρεάζει αρνητικά τους μεγάλους πυλώνες του gameplay – την εξερεύνηση και τη μάχη. Ειδικά η μάχη είναι ένας τομέας που έρχεται φανερά βελτιωμένος από το Fallout 4, με το μόνο πρόβλημα που εντοπίσαμε είναι η συμπεριφορά της AI ως προς τον τρόπο με τον οποίο επιτίθενται και δέχονται τα πυρά οι εχθροί στο παιχνίδι. Ουκ ολίγες φορές έτυχε να δεχτούμε σοβαρό πλήγμα από εχθρούς πολλά επίπεδα χαμηλότερα από εμάς και, αντιστρόφως, να πετύχουμε το ένα critical hit σε αντιπάλους πολύ δυνατότερους μετά το άλλο, ακριβώς λόγω της ιδιοτροπίας που δείχνει σε ορισμένες περιπτώσεις η AI.

Ας επιστρέψουμε, όμως, ξανά στα του Starfield και να μιλήσουμε λίγο για τον κόσμο του τίτλου. Το σωτήριο έτος 2203 η Γη καθίσταται ως ένας μη κατάλληλος πλανήτης για να φιλοξενεί ζωή, λόγω των επιπτώσεων στην ατμόσφαιρά της. Ως εκ τούτου, η ανθρωπότητα αναγκάζεται μάλλον απρόθυμα, και χωρίς πολύ χρόνο στη διάθεσή της, να στραφεί στο διάστημα για να επιβιώσει. Περίπου έναν αιώνα μετά, πλανήτες που μέχρι πρότινος θεωρούντο ακατάλληλοι για δημιουργία βιώσιμων αποικιών, πλέον φιλοξενούν έναν σεβαστό αριθμό κατοίκων, ενώ την ίδια στιγμή ο αγώνας για την επιβίωση σπρώχνει την ανθρωπότητα ακόμα πιο βαθιά στο σύμπαν.

Και τώρα πια έχουμε φτάσει σε ένα χρονικό σημείο όπου η ανθρωπότητα έχει αλλάξει ριζικά μορφή. Νέες φατρίες έχουν δημιουργηθεί για να εξυπηρετήσουν ίδιους και πολύ συγκεκριμένους στόχους, νέα ήθη και «πιστεύω» απασχολούν τις σκέψεις εκείνων που είναι ανοικτοί στο να πιστεύουν σε κάτι ανώτερο και νέες τεχνολογίες εμφανίζονται στο προσκήνιο για να αλλάξουν τη ζωή των ανθρώπων προς το καλύτερο. Όπως πάντα, το καλό και το κακό αποτελούν τις δύο όψεις του ίδιου νομίσματος, με τους πολεμιστές των φατριών ή τους σερίφηδες τους διαστήματος να εμπλέκονται συχνά σε μάχες με διαστημικούς πειρατές και άλλα κακοποιά στοιχεία, έτσι ώστε να διατηρήσουν την ειρήνη.

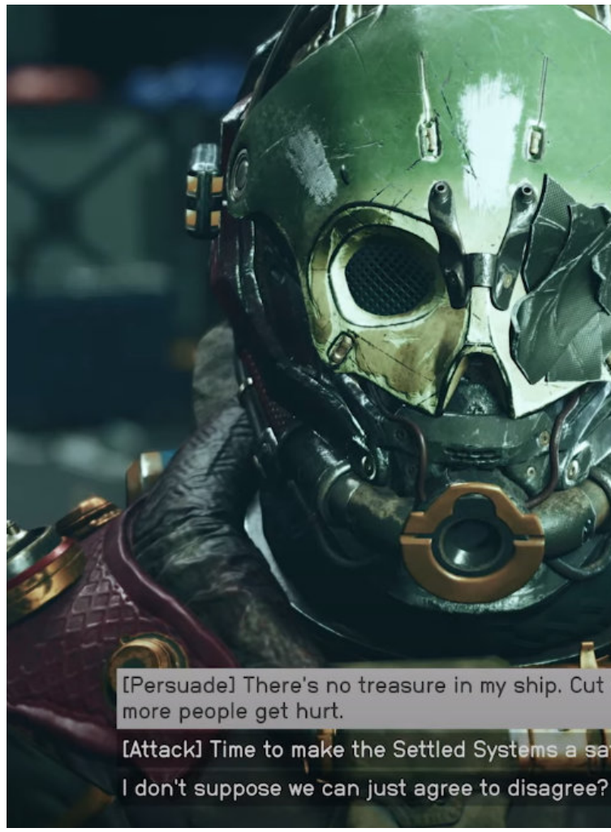
Το σύμπαν, όμως, κρύβει πολλούς κινδύνους, που δεν σχετίζονται με τις ανθρώπινες δραστηριότητες. Μια εξωγήινη μορφή ζωής, τα Terromorphs, εμφανίζονται από το πουθενά και εξουδετερώνουν αποικίες, όταν εκείνες έχουν φτάσει σε ένα ορισμένο επίπεδο ανάπτυξης. Το αν αυτά δρουν αυτοβούλως ή υποκινούνται από κάποια άλλη δύναμη δεν είναι κάτι που οι κυβερνήσεις και οι λοιπές φατρίες γνωρίζουν. Αυτό που εκείνοι γνωρίζουν σίγουρα είναι πως, παρ' όλη την εξέλιξη της ανθρωπότητας, εκείνη δεν έχει ακόμα καταφέρει να ανακαλύψει τον τρόπο εκείνο για να αντιμετωπίσει αυτές τις απειλές... ή, τουλάχιστον, δεν έχει καταφέρει να ανακαλύψει κάποιο μυστικό που να την οδηγήσει στο μονοπάτι της λύτρωσής της.

Ο κύβος (και τα review) ερρίφθησαν, λοιπόν, για το μεγάλο παιχνίδι της Microsoft, το Starfield. Τι είναι, άλλωστε, μερικά χρόνια αναμονής για το επόμενο, μεγάλο RPG της Bethesda;

Κάπου εδώ ξεκινά και την περιπέτειά του ο παίκτης. Μια σειρά γεγονότων θα τον οδηγήσουν ενώπιον αναπάντεχων και, συνάμα, δραματικών εξελίξεων, καθώς ταξιδεύει στις τέσσερις γωνιές του διαστήματος για να ανακαλύψει κομμάτια ενός μυστηριώδους αντικειμένου, που ίσως αποτελεί και το κλειδί για τη λύση του μεγάλου αυτού προβλήματος. Μια μεγάλη αλήθεια αρχίζει να αποκαλύπτεται σταδιακά, αλλάζοντας την sci-fi περιβολή του παιχνιδιού και δίνοντας τις γνώριμες, fantasy πινελιές που εντοπίζουμε συχνά-πυκνά στους τίτλους της Bethesda, κάνοντας έτσι το ταξίδι στο συμπαντικό κόσμο του Starfield μια μάλλον αξιομνημόνευτη περιπέτεια, ενώ ταυτόχρονα ανακηρύσσουμε το παιχνίδι ως μακράν τον πλουσιότερο, πιο συμπαγή και δουλευμένο τίτλο της εταιρείας έως και αυτή τη στιγμή.

Χρησιμοποιούμε τη φράση «μάλλον αξιομνημόνευτη» για να αναφερθούμε στην κεντρική ιστορία του τίτλου καθώς, όπως πολύ συχνά έχουμε παρατηρήσει στην μακρόχρονη ιστορία της Bethesda, το κεντρικό campaign μπορεί πολύ εύκολα να χάσει την αρχική του πορεία και να αρχίσει να δείχνει πασίδηλα σημεία κόπωσης. Το έχουμε δει σε δημοφιλή παιχνίδια της στο παρελθόν, το βλέπουμε και στο Starfield, που αποτελεί μια εντελώς νέα προσπάθεια, σε ένα νέο, διευρυμένο σύμπαν. Σε αυτόν τον νέο κόσμο, χτισμένο με ένα αρκετά πλούσιο lore και πληροφορίες για τη νέα τάξη πραγμάτων της ανθρωπότητας του 2300 μ.Χ., ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί και εκτυλίσσεται η κεντρική ιστορία μοιάζει αρχικά σαν να απομονώνει τον παίκτη από όλα όσα υπάρχουν και κρύβονται εκεί έξω.

Σταδιακά, όμως, όλα αρχίζουν να αποκτούν τη δική τους σημασία και να συνδράμουν με τον δικό τους τρόπο στην ζωντανή και γλαφυρή απεικόνιση αυτού του μεγάλου κόσμου, με τα τόσο διαφορετικά στοιχεία που μπορεί κάποιος να συναντήσει στο μωσαϊκό των ιδεολογιών, των θρησκευτικών πεποιθήσεων και των modi operandi των λαών που συνθέτουν το σύμπαν του Starfield. Ωστόσο, δεν τίθεται θέμα αμφιβολίας πως μερίδα των παικτών δεν θα ικανοποιηθεί απόλυτα στον τομέα αυτό, ειδικά από τη στιγμή που συγκεκριμένα plot lines είτε εξαφανίζονται ξαφνικά, είτε απλά δεν προχωρούν στην απαραίτητη επεξήγηση και σύνδεση με όλα όσα



ακολουθούν πιο μετά.

Την ίδια στιγμή, ωστόσο, έχουμε έναν πραγματικά μεγάλο αριθμό από side quests, οργανωμένα ανά κατηγορία και με βάση το τι μπορεί να συναντήσει κανείς στο παιχνίδι, τα οποία αποτελούν από μόνα τους έναν εξίσου καλό λόγο για να επενδύσει κάποιος τον προσωπικό του χρόνο για πολύ, πολύ καιρό. Εκτός από μια μοναδική ευκαιρία που προσφέρουν τα συγκεκριμένα quests για το απαραίτητο level-up και την πρόσβαση σε οπλισμό και credits, μέσω αυτών ο παίκτης μπορεί να γνωρίσει καλύτερα τις φυλές, τον τρόπο δράσης τους και την ηθική τους προσέγγιση απέναντι στις άλλες φυλές. Δεν θα ήταν υπερβολικό να λέγαμε πως ορισμένα από τα objectives, αλλά και ο τρόπος με τον οποίο αποκτάμε πρόσβαση σε αυτά τα side missions αντικατοπτρίζουν το προσωπικό μας ύφος και τις gameplay επιλογές μας.

Είναι γεγονός πως η ίδια η κεντρική ιστορία -και ο τρόπος με τον οποίο εξελίσσεται- ορισμένες φορές μας αποτρέπει από το να σπαταλήσουμε υπερβολικά πολύ χρόνο σε μια σειρά από side quests, με συγκεκριμένο focus και ανταμοιβές. Δεν είναι, όμως, υπερβολικό να παραδεχτούμε πως

παίκτες με διαφορετικά playthroughs και διαφορετικές επιλογές στην αρχή μπορεί να αντιμετωπίσουν μια εντελώς διαφορετική εμπειρία παιχνιδιού, με εντελώς διαφορετικά διαθέσιμα side quests. Αν μη τι άλλο, η Bethesda ήταν πάντα μανούλα στο να μας προσφέρει εξαιρετικό δευτερεύον περιεχόμενο, το οποίο πολλές φορές ερχόταν σε κατά μέτωπο σύγκρουση με την κεντρική ιστορία.

Κάτι τέτοιο φαίνεται να συμβαίνει και με το Starfield, το οποίο και σε αυτό το κομμάτι κινείται παραπάνω από ικανοποιητικά. Σαφέστατα υπάρχουν τα πιο ανάξια λόγου side quests, που αναλώνονται σε fetching και άλλους, ανούσιους μηχανισμούς. Υπάρχουν, όμως και εκείνα που θα μπορούσαν να αποτελούν κομμάτι της κεντρικής ιστορίας, μας προσφέρουν μια καλύτερη ματιά στον κόσμο, ενώ μπορούν ενίοτε να γίνουν και αρκετά απαιτητικά, αναγκάζοντας μας να επιστρέψουμε αργότερα σε αυτά. Και ακόμα και αν αναγκαστήκαμε από ένα σημείο και μετά να επικεντρωθούμε περισσότερο σε όλα όσα έχει να μας προσφέρει η κεντρική ιστορία για να δούμε τους τίτλους τέλους, ήδη έχουμε ξεκινήσει να ασχολούμαστε πιο «ζεστά» και με το κομμάτι αυτό των side quests.

Αν όμως όλα φαίνονται τόσο ιδανικά, τόσο όμορφα, τότε τι ακριβώς πάει στραβά με το Starfield; Η αλήθεια είναι πως το Starfield έρχεται να πέσει θύμα σχολίων από τους ίδιους τους δημιουργούς του, σχόλια πομπώδη και υπερφίαλα, που προσπαθούν να υπερτονίσουν κάποια από τα χαρακτηριστικά του, αγγίζοντας πολλές φορές την υπερβολή. Το Starfield είναι ένα παιχνίδι που λαμβάνει χώρα στο διάστημα. Ως εκ τούτου, η εξερεύνηση άστρων είναι ένα από τα τμήματα της gameplay συνταγής, χωρίς ωστόσο να αποτελεί και το απόλυτα κομβικό στοιχείο της, το selling point του τίτλου.

Το κομμάτι της εξερεύνησης προσφέρεται τόσο όσο χρειάζεται – και σε συνάρτηση, πάντα, με άλλους τομείς του gameplay, όπως το crafting. Κατά συνέπεια, η υποσχόμενη αίσθηση της απόλυτης ελευθερίας δεν υφίσταται στο βαθμό που έγινε και οι παίκτες που ονειρεύονται ότι θα έχουν τη δυνατότητα να εξερευνήσουν από άκρη σε άκρη ένα απέραντο σύμπαν, μάλλον θα απογοητευτούν τελικά. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης δεν θα επισκεφθεί όλους τους διαθέσιμους πλανήτες. Δεν θα σπαταλήσει

ώρες επί ωρών σαρώνοντας και κυνηγώντας κάθε διαθέσιμη μορφή χλωρίδας και πανίδας που του υποδεικνύει ο μηχανισμός στη στολή του – εκτός και αν η πλήρης εξερεύνηση και συλλογή κάθε διαθέσιμης πληροφορίας για υλικά, φυτά και ζώα είναι αυτοσκοπός και το αποκλειστικό ζητούμενο στην ενασχόληση με το παιχνίδι…

Έχει, όμως, εν τέλει τόσο σημασία; Θεωρούμε πως όχι. Η εξερεύνηση και η συλλογή πληροφοριών και πρώτων υλών μπορεί να γίνει τόσο πολύ οργανικά κατά τη διάρκεια εκτέλεσης μιας αποστολής, που εν τέλει ο ίδιος ο παίκτης θα αποφασίσει πως θα επικεντρωθεί στα πολύ πιο σημαντικά τμήματα του τίτλου, παρά στο να σπαταλά δεκάδες ώρες τριγυρνώντας δεξιά και αριστερά. Άλλωστε, με τον τρόπο που είναι δομημένο το παιχνίδι, ο ίδιος ο παίκτης θα αντιληφθεί πως η ολοκλήρωση των αποστολών και το fast travel από άστρο σε άστρο και από σύστημα σε σύστημα θα αποτελέσουν μονόδρομο από ένα σημείο και έπειτα.

Αυτό, άλλωστε, ζητά και το ίδιο το παιχνίδι, με τον τρόπο που έχει σχεδιαστεί το UI του scan, αλλά και του πιλοτηρίου μας. Όταν, μάλιστα, βρισκόμαστε στο διάστημα, το μόνο που μπορούμε να απολαύσουμε είναι οι εξαιρετικές αστρικές μάχες και όχι τα ταξίδια από το ένα άστρο στο άλλο, που μπορούν (και δικαιολογημένα) να είναι αρκετά μεγάλα και χωρίς ενδιαφέρον. Και αν κάποιος μπορεί να συγχωρήσει το γεγονός ότι δεν είναι απόλυτα εφικτή η πλήρης εξερεύνηση του κόσμου, αυτό που δεν θα συγχωρήσει εύκολα είναι η απουσία ενός σωστά δομημένου mini map μηχανισμού. Οι δημιουργοί του Starfield φαίνεται πως αποφάσισαν να αντλήσουν έμπνευση από το Elder Scrolls: Oblivion – ό,τι και αν συνεπάγει η επιλογή αυτή.

Και αν θεωρούν ότι το ενσωματωμένο GPS σύστημα της στολής του χαρακτήρα μπορεί να οδηγήσει τον παίκτη στο σημείο που εκείνος επιθυμεί, όταν βέβαια δεν τίθεται ζήτημα fast travel, τότε μάλλον κάνουν κάποιο λάθος. Κατά την εκτέλεση ορισμένων αποστολών σε πυκνοκατοικημένες περιοχές, με δεκάδες κτίρια ανά γύρω και χωρίς συγκεκριμένη οπτική ένδειξη για το που ακριβώς θέλουμε να πάμε, η ύπαρξη ενός mini map θα ήταν σωτήρια και λιγότερα χρονοβόρα. Αν και είμαστε αρκετά σίγουροι πως αυτό το ζήτημα θα επιλυθεί σε κάποιο μελλοντικό update, καθώς αποτελεί ήδη πάγιο αίτημα της κοινότητας, εν τούτοις δεν μπορούμε παρά να μην σχολιάσουμε αρνητικά αυτήν την εκτός χρόνου και εποχής σχεδιαστική επιλογή της Bethesda.

Πιθανόν να θεώρησαν πως η προσθήκη του Star Map από το κεντρικό μενού θα ήταν σκάλες ανώτερη από εκείνη ενός «απλού» και «ταπεινού» mini map. Άλλο μεγάλο φάουλ και αυτό, καθώς, παρά τη χρησιμότητά του σε θέματα γρήγορης πλοήγησης και σάρωσης των πλανητών, δεν μπορεί να προσφέρει περισσότερες πληροφορίες για τα ακριβή σημεία εξεύρεσης πρώτων υλών, πέρα από μια στοιχειώδη χρωματική απεικόνιση των περιοχών ενδιαφέροντος. Από εκεί και πέρα, το Star Map είναι ένα μάλλον δύσχρηστο εργαλείο, το οποίο μάλλον θα μπορούσε να παίζει διαφορετικό ρόλο αν αποτελούσε κομμάτι ενός βασικού μηχανισμού εκμάθησης και χρήσης των εργαλείων – γεγονός που μας οδηγεί στο επόμενο, βασικό πρόβλημα του Starfield.

Για μια ακόμα φορά, οι δημιουργοί της Bethesda φαίνεται να πιστεύουν ακράδαντα πως οι μηχανισμοί του τίτλου θα πρέπει να θεωρούνται δεδομένοι από τους παίκτες, ανεξάρτητα από το αν έχουν ασχοληθεί μαζί τους στο παρελθόν. Και έτσι, φτάνουμε στο σημείο να ασχολούμαστε με ένα παιχνίδι το οποίο δεν προσφέρει κάποιο σημαντικό μηχανισμό εκμάθησης του τίτλου. Και

αν αυτός δεν έχει κάποια ιδιαίτερη σημασία όσον αφορά στην πρόσβαση σε συγκεκριμένες επιλογές του μενού, ή στη χρήση των όπλων, έχει εξαιρετικά μεγάλη σημασία όσον αφορά στη χρήση άλλων μηχανισμών.

Εν τέλει, η αίσθηση που αποκτάμε με το παιχνίδι είναι πως κάποιος μαθαίνει όσο περισσότερο ασχολείται μαζί του – αλλά δεν μπορούμε ποτέ να ξεχάσουμε την αίσθηση που μας προκάλεσε η είσοδος στο πιλοτήριο του σκάφους μας και η ανάγκη να καταλάβουμε τι ακριβώς σημαίνουν οι επιλογές που εμφανίζονται στο καντράν. Η αίσθηση της ελευθερίας που προσπαθεί να προσφέρει το παιχνίδι από την αρχή κάποιες φορές λειτουργεί λυτρωτικά, αλλά κάποιες φορές μάλλον πιεστικά – και αυτό είναι κάτι που καλό θα ήταν να θυμούνται και οι developers που και που.

Και, φυσικά, δεν νοείται παιχνίδι της Bethesda χωρίς σοβαρά bugs. Στο διάστημα που ασχολούμαστε με το παιχνίδι μέχρι και σήμερα έχουν υποπέσει στην αντίληψή μας αρκετές δημοσιεύσεις με τεχνικές…ατασθαλίες που δεν θα έπρεπε να έχουν θέση σε μια σύγχρονη Οδύσσεια του Διαστήματος. Η αλήθεια, βέβαια, είναι πως δεν αντιμετωπίσαμε ιδιαίτερα προβλήματα όσο ασχολούμαστε με το παιχνίδι και μπορούμε να πούμε μετά βεβαιότητας πως το Starfield αποτελεί το πιο καλογυαλισμένο παιχνίδι της Bethesda κατά το launch. Ωστόσο, η Bethesda κατάφερε να διασκεδάσει αυτή τη θετική άποψη δύο φορές μέχρι το τέλος, μπλοκάροντας την πρόοδο μέσα στο παιχνίδι. Και αν την πρώτη φορά ένας διαδικτυακός οδηγός μας έλυσε τα χέρια, τη δεύτερη φορά το πρόβλημα λύθηκε απλώς αλλάζοντας την πλατφόρμα και συνεχίζοντας το save από τον υπολογιστή στην κονσόλα.

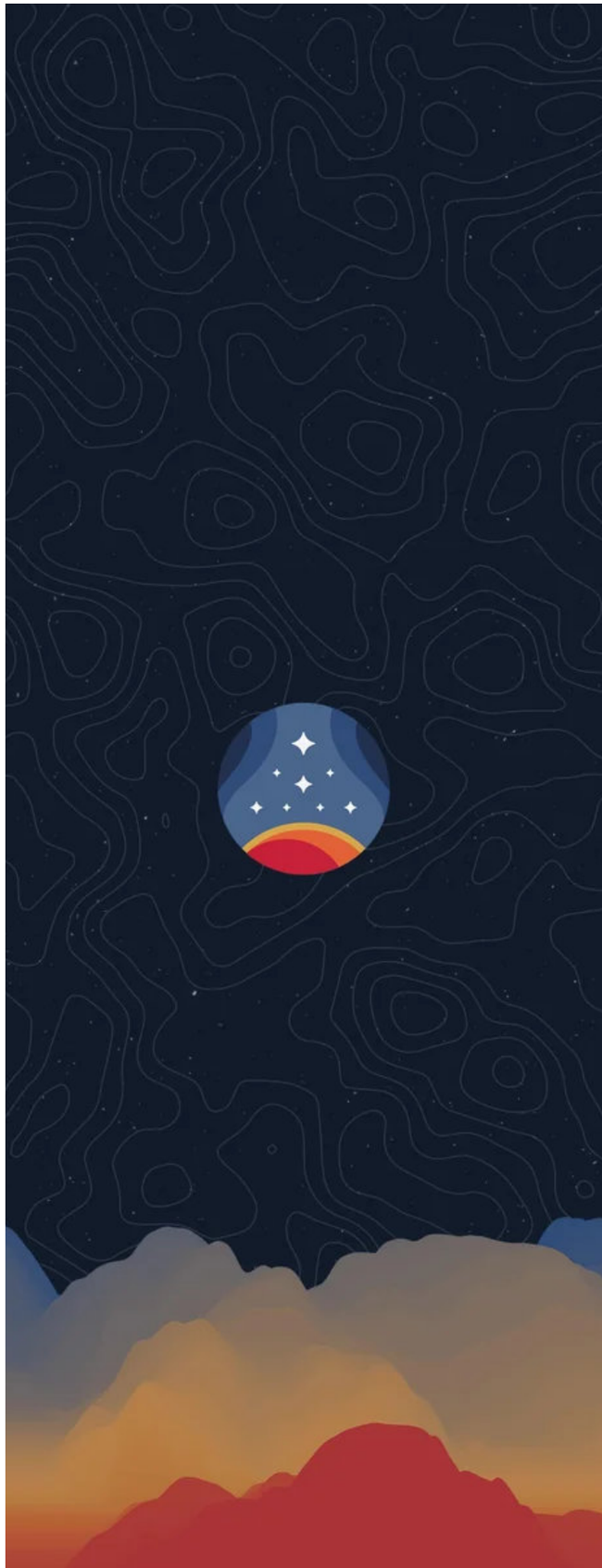
Αν και εξακολουθούμε να νιώθουμε σχετικά ευχαριστημένοι με την τελική κατάσταση του τίτλου, αισθανόμαστε μάλλον και τυχεροί που βρήκαμε τη λύση σε οριακό game breaking ζήτημα, γεγονός που μας κάνει να αναρωτιόμαστε για ακόμα μια φορά ως προς την αποτελεσματικότητα της Bethesda στο να επιλύει θέματα τέτοιας φύσεως. Μέχρι στιγμής έχουμε αναφερθεί σε αρκετά ζητήματα που παρεμποδίζουν το παιχνίδι από το να αποτελεί μια αρκετά εξιδανικευμένη, μια τέλεια εμπειρία στο μυαλό μας. Παραδόξως, όμως, η τελική αίσθηση συνεχίζει να είναι θετική. Περίπου 37 ώρες μετά την έναρξη του παιχνιδιού μας και έχοντας φτάσει στο τέλος του τίτλου, βρισκόμαστε ενώπιον μιας ακόμα επιλογής.

Αυτή η επιλογή, που σε άλλα RPGs θα αποτελούσε το New Game+ mode, στο Starfield έρχεται να λειτουργήσει με έναν εντελώς πρωτότυπο και διαφορετικό τρόπο, έναν τρόπο που θα μπορούσε να αποτελεί άνετα την επέκταση της κεντρικής ιστορίας. Σε επόμενα playthroughs το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να επιστρέψουν στο παιχνίδι βιώνοντάς το από την αρχή, ή επικεντρώνοντας σε κομβικά σημεία της περιπέτειας, έτσι ώστε να φτάσει κάποιος στον τελικό του προορισμό πολύ πιο άμεσα. Ωστόσο,

εκτός από το επίπεδο και τις ικανότητές μας, διαπιστώσαμε αρκετές αλλαγές σε πολλούς άλλους τομείς, που διαφέρουν ριζικά από όσα βιώσαμε στο πρώτο μας playthrough και δίνοντας την αίσθηση ότι παίζουμε ένα διαφορετικό εντελώς παιχνίδι. Παρά τα στραβά της, η Bethesda πάντα προσφέρει ποιοτική γραφή και εξαιρετικό στήσιμο κόσμου στους τίτλους της και θεωρούμε πως με το Starfield έχει πάει ένα βήμα παρακάτω – και γι' αυτό έχει κερδίσει τον απόλυτο θαυμασμό μας.

Γιατί, εν τέλει, αυτό ακριβώς είναι το Starfield. Παρά τα όποια προβλήματά του, είναι ένα παιχνίδι που τιμά στο μέγιστο βαθμό τις καταβολές του τόσο ως RPG, όσο και ως παιχνίδι ανοικτού κόσμου. Δεν επικεντρώνεται σε ένα μόνο μηχανισμό gameplay και δεν χτίζει τον κόσμο και τις προκλήσεις του βασιζόμενο αποκλειστικά σε αυτόν τον μηχανισμό. Εξερεύνηση, crafting, αναμετρήσεις στη γη και στο διάστημα και αστρικά ταξίδια, όλα προσφέρονται ισόποσα, δίνοντας την απόλυτη ελευθερία στον παίκτη να επιλέξει το πώς θέλει να προσεγγίσει την περιπέτεια.

Το μόνο σταθερό δεδομένο είναι η κατάληξη του ταξιδιού. Το πώς θα φτάσει ο παίκτης σε αυτήν την κατάληξη, θα το αποφασίσει ο ίδιος. Χωρίς πίεση, χωρίς εξαναγκασμό, χωρίς να νιώσει την πίεση να ασχοληθεί με έναν συγκεκριμένο τρόπο προσέγγισης των πραγμάτων. Το αν θα ορκιστεί αιώνια πίστη στις αρχές των Ηνωμένων Αποικιών (United Colonies), προδίδοντάς τους αργότερα για τον Πορφυρό Στόλο (Crimson Fleet) είναι ένα παράδειγμα επιλογών. Το αν αποφασίσει να κυνηγήσει εγκληματίες ως μέλος των Freestar Rangers ενώ εξακολουθεί να είναι ενεργό μέλος του Στόλου, είναι μια ακόμα εναλλακτική που θα συναντήσει μπροστά του κάποιος.



Εξακολουθούμε να κρατάμε νοερά τις αδυναμίες και τις αστοχίες του, με την ελπίδα πως σύντομα κάποια από αυτά, αν όχι όλα, θα επιλυθούν. Και μέχρι να έρθει η στιγμή που όλα αυτά θα τέμνονται στο τέλος (ή και στην αρχή), το Starfield θα εξακολουθήσει να αποτελεί ένα απολαυστικό, καλό παιχνίδι, με εμάς να συνεχίζουμε με αμείωτη ένταση το ταξίδι μας στο άγνωστο…και ακόμα παραπέρα.

Το Starfield κυκλοφορεί για PC και Xbox Series X|S από τις 6/9/23. Το review μας βασίστηκε στην έκδοση για PC, με review code που λάβαμε από την AVE.

The Good

Ένα τεράστιο, αχανές σύμπαν προς εξερεύνηση.

Καλογραμμένη κεντρική ιστορία, με το δευτερεύον υλικό ωστόσο να κλέβει συχνά την παράσταση.

Απόλυτη ελευθερία στην προσέγγιση του παιχνιδιού, χωρίς υποδείξεις, περιορισμούς και δημιουργικές επιλογές που «σπρώχνουν» σε μια συγκεκριμένη gameplay επιλογή.

Απολαυστικές διαστημικές αναμετρήσεις.

Το στήσιμο του New Game+ και τα μυριάδες κίνητρα να ασχοληθεί κάποιος με το παιχνίδι ξανά και ξανά.

Σταθερότατος ρυθμός ανανέωσης και τεχνικός τομέας...

The Bad

..με μια μηχανή γραφικών που δείχνει την ηλικία της και δεν δικαιολογεί απόλυτα τις θυσίες που γίνονται στο framerate.

Bethesda, Bugthesda.

Απουσία mini map, με τον Star map να αποτελεί την μόνη εναλλακτική σε χάρτη.

Απουσία ενδεικτικού tutorial σε συγκεκριμένους μηχανισμούς του τίτλου.

Χρηστος Λιαπης

September 19, 2023

NBA 2K24 | Review

Είναι κάποιες στιγμές στη ζωή που σταματάς, κοιτάς πίσω και συνειδητοποιείς ότι κάπου, χρόνια πριν, πήρες μια πολύ λάθος στροφή. Το NBA 2K24, review για το οποίο θα διαβάσετε στις ακόλουθες γραμμές, είναι αυτή η στιγμή για τη σειρά NBA 2K και εκείνη η στροφή ήταν περίπου 4 χρόνια πριν. Δεν είναι ότι το 2K24 κάνει κάτι δραματικά διαφορετικό απο τα προηγούμενα, αλλά είναι το πρώτο κατά τον γράφοντα που δείχνει πλέον ξεκάθαρα και ξεδιάντροπα μια άκρως επιθετική διάθεση με microtransactions να ενοχλούν ενεργά και στοχευμένα τους παίκτες.

Συνεχίζει φυσικά να αποτελεί μονοπώλιο για όσους αγαπούν τον μαγικό κόσμο του NBA πατώντας γερά στο κορυφαίο gameplay που έχει χτιστεί λιθαράκι με λιθαράκι όλα αυτά τα χρόνια, αλλά φέτος οι δικαιολογίες δεν φτάνουν ούτε για τα τυπικά. Καταρχάς, πέρα απο ένα νέο Era στο Eras mode και τα Mamba Moments, η νέα πρόταση δεν έχει να προσφέρει και πολλά. Αυτό που οφείλουμε να παραδεχτούμε είναι ότι για μια ακόμη χρονιά η Visual Concepts βρίσκει μικρούς τρόπους να βελτιώσει την ήδη πολύ καλή συνταγή του gameplay.

Ταυτόχρονα, δεν φέρνει καμία επανάσταση και τίποτα το πραγματικά καινούριο. Έχει το πιο φιλικό gameplay και την καλύτερη ροή μέχρι σήμερα, σε μεγάλο βαθμό χάριν στην ProPLAY Technology, η οποία φέρνει πιστή αναπαράσταση κινήσεων απο γνωστούς παίκτες. Ο τρόπος που τοποθετούνται, που σηκώνουν τους ώμους, οι παραμικρές κινήσεις στον καρπό, ο βηματισμός, όλα είναι όσο αληθοφανή γίνεται. Για να το πούμε απλά, οι κινήσεις του Durant στο 2K24 δεν μοιάζουν με τις κινήσεις του Durant στην πραγματικότητα. Οι κινήσεις του Durant στο 2K24 ΕΙΝΑΙ οι κινήσεις του Durant στην πραγματικότητα.

Αυτό βέβαια έχει και κάποιες επιπτώσεις. Ακριβώς επειδή αυτά τα animations είναι τόσο ρεαλιστικά, οι ρομποτικές κινήσεις και οι γκάφες της AI ξεχωρίζουν φέτος περισσότερο απο ποτέ. Η ProPLAY δεν αλλάζει θεμελιωδώς το gameplay, απλά εμπλουτίζει ένα μεγάλο εύρος απο animations και τα εντάσσει πιο οργανικά στην όλη ροή. Αυτό σημαίνει ότι οι φρίκες που τρώει το παιχνίδι χρόνια τωρα, υπάρχουν κανονικότατα και φέτος, και σπάνε πιο εμφατικά τον όποιο ρεαλισμό.

Παίκτες κλειδώνουν σε scripted animations, διαιτητές εξαφανίζονται, παίκτες δεν πανυγηρίζουν τα buzzer beater τους, η μπάλα παίρνει αφύσικες τροχιές, η AI των συμπαικτών είναι θλιβερή, συχνά παρακολουθούμε στάσιμα plays, παίκτες να βγαίνουν μόνοι τους εκτός γηπέδου, να κάνουν μπρος πίσω, και γενικά να παθαίνουν εγκεφαλικά σε κάθε ευκαιρία.

Κυρίως όμως, αυτό που μας ενόχλησε είναι ότι τα δύσκολα σουτ δεν μπαίνουν με τίποτα. Είναι προσβολή για τον Kobe, στον οποίο είναι αφιερωμένο το παιχνίδι, αλλά στα τόσα ματς που έχουμε παίξει, είτε offline είτε online, είτε απο εμάς είτε απο την AI, είτε με γεμάτο το shot meter, δεν έχει μπει ούτε ένα. Τη στιγμή που βλέπουμε παίκτη, ανεξαρτήτως ικανοτήτων, να παίρνει ένα τραβηγμένο σουτ με άμυνα πάνω του, μαζευόμαστε αυτομάτως για rebound. Τα βλέπει και γελάει ο άνθρωπος που απογειωνόνταν απο κάθε πιθανό σημείο του παρκέ με triple team πάνω του και μετέτρεπε χιλιάδες θεατές σε αγάλματα επί δύο ολόκληρες δεκαετίες με τα πιο αλήτικα fadeaways.

Το Mamba mode, αφιερωμένο στις μεγαλύτερες στιγμές της καριέρας του τεράστιου Kobe Bryant, είναι ένα ευχάριστο και νοσταλγικό mode, αλλά δυστυχώς τίποτα το φοβερό και σαφώς ένα σκαλί πιο κάτω απο τα Jordan Challenges του 2K23. Καταρχάς, προσπερνούν τα πρώτα 5 χρόνια της NBA καριέρας του Κόμπι, ξεκινώντας απο το 2001 και τη σειρά με τους φοβερούς (και πολύ αδικημένους) Kings των Chris Webber, Vlade Divac, Peja Stojakovic, Jason ‘White Chocolate’ Williams, και Doug Christie, μεταξύ άλλων. Κατά δεύτερον, δεν περιέχει ούτε το ματς με τους 81 πόντους, ένα απο τα πλέον κλασικά παιχνίδια στην ιστορία του NBA, ούτε το τελευταίο ιστορικό ματς του Κόμπε με τους 60 πόντους.

Όπως και να έχει, τα MyNBA Eras και Mamba Moments είναι τα μόνα modes που αξίζει να πάρει κάποιος σοβαρά στο NBA 2K24, γιατί πέρα απο αυτά… το χάος. Το MyTeam περνάει με τη σειρά του και αυτό πλέον σε ένα ξεδιάντροπο microtransaction λούνα πάρκ. Έφυγε λοιπόν το auction house όπου γινόταν αγοραπωλησίες μεταξύ των παικτών, μέσω του δικού της player market η 2K αποφασίζει την τιμή του κάθε παίκτη και κάνει η ίδια τις αγοραπωλησίες, και όλες οι κάρτες και παίκτες μπορούν να αγοραστούν απευθείας με λεφτά απο την τσέπη μας.

Εικονικές κάρτες, εικονικές τιμές, πραγματικά χρήματα και πραγματική μιζέρια. Και φυσικά εμφανίζεται και η φράση που ενώνει όλους τους executives του κόσμου: Season Pass. Του οποίου το Premium tier όχι μόνο μπορεί να αγοραστεί, αλλά μπορεί και με άλλα λίγα λεφτά να μαξαριστεί άμεσα αντί να χρειαστεί να περιμένετε! Τα modes που ασχολείται η συντριπτική πλειοψηφία του παικτών είναι τα MyCareer και MyTeam, και σε αυτά ακριβώς η 2K επιδίδεται σε μαθήματα αφαίμαξης κέρδους. Συνεχίζουν να δίνουν πολλές επιλογές και άπειρο content, αλλά είναι δύσκολο να συγκεντρωθεί κανείς πια σε αυτά.

Το MyCareer από την άλλη, το κεντρικό mode του NBA 2K εδώ και χρόνια, είναι η πλέον χυδαία pay-to-win έκφανση του 2K μέχρι σήμερα, και ήρθε η ώρα να παραδεχτούμε αυτό που υποψιαζόμασταν εξαρχής: η καριέρα φάνηκε να παίρνει μια αμφιβόλου ποιότητας στροφή όταν εισήγαγε τη “City”. Κάποτε ονειρευόμασταν την καριέρα με G-League, κολλεγιακό, τη δυνατότητα να πάει ο παίκτης και να κάνει το αγροτικό του στην Euroleague ή στην Κίνα, ονειρευόμασταν μια καριέρα με βάθος και επιλογές στο πώς, πότε και προς ποιά κατεύθυνση θα εξελιχθεί ο παίκτης μας.

Στο NBA 2K24 πάει λοιπόν και η ιστορία και η Euroleague, πάνε και τα κολλεγιακά πρωταθλήματα και τα πανεπιστήμια. Το μόνο πανεπιστήμιο που βγάζει ο MP είναι το πανεπιστήμιο της ζωής, στους δρόμους της City. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα MMO σύμπαν, σε ένα παιχνίδι όπου το online δεν έχει κανένα νόημα. Ουσιαστικά εδώ η VC έχει πυροβολήσει το παιχνίδι και το community στο πόδι. Έχει δώσει τα κλειδιά του παιχνιδιού σε όσους τα σκάνε, και οι υπόλοιποι έχουν απλά το προνόμιο να τους παρακολουθούν και να γίνονται έρμαιο των ορέξεών τους. 95-rated πιτσιρικάδες περνούν σαν άλλοι Vince Carter κυριολεκτικά πάνω απο τον κακομοίρη MP μας (ο πρωταγωνιστής πανάθεμάτονε) και του δημιουργούν ψυχολογικά.

Και μήπως θέλαμε να το υποστούμε αυτό; Όχι, αλλά τα quests δεν είμαστε σίγουροι σε ποιον ακριβώς απευθύνονται και το μόνο σίγουρο είναι οτι βρίσκονται εκτός πραγματικότητας. Ήδη τα πρώτα quests που μας δώθηκαν απαιτούσαν να κερδίσουμε κάτι ματσάκια στα πάρκα απέναντι σε παικταράδες και παίκτες του NBA και να πάμε πρώτα 90 Overall τον παίκτη μας για να μας βάλουν σε κουβέντα. Απλά να αναφέρουμε ότι το

κάθε ματς δίνει κάπου 900 coins, και για 90 OVR χρειάζονται περισσότερα απο 200K. Θα μπορούσαν έστω να είναι πιο χαμηλές οι τιμές μέχρι να φτάσει ο παίκτης μας τα 75 OVR, αλλά όχι, θα πήξετε στόνεα.

Η τιμή έχει ανέβει σε σχέση με πέρυσι – τι περιμένατε με τέτοιο πληθωρισμό – και υπάρχει μεγάλο κενό στο content που είναι διαθέσιμο για απλούς παίκτες. Ουσιαστικά αυτό που έχει κάνει η VC είναι ότι έστησε έτσι το παιχνίδι ώστε να μπορεί να πει "κοιτάξτε όλο το content που μπορείτε να παίξετε αν σκάσετε τώρα 50 ευρώ αντί να περιμένετε 6 μήνες (γιατί έχουμε και δουλειές ε;)".

Optional objective να ξεπεράσει στο NBA ντεμπούτο του τα στατιστικά που είχε γράψει ο MJ και ο Λεμπρόν. Ποιός ρε; Ο 60-rated γαλατάς που ελέγχουμε; Αυτοί ήταν ήδη άντρες όταν ξεκινούσαν στο NBA και είχαν ήδη γράψει ένα μικρό κομμάτι ιστορίας στο κολλεγιακό. Ο MP απο την άλλη, απλά προσγειώνεται στο κέντρο της City και είναι αυτομάτως το "hottest prospect" στην ιστορία. Δεν μαθαίνουμε κάτι άλλο, δεν χρειάζεται κιόλας. Σημασία έχει ότι απο το πρώτο κιόλας παιχνίδι υποτίθεται ότι ελέγχουμε έναν παικταρά, ο οποίος ξεκινάει κιόλας βασικός κι αναντικατάστατος σε όποια ομάδα διαλέξουμε.
nba 2k24 review

Τι προϋποθέτει εδώ η VC; Ουσιαστικά στήνει το παιχνίδι έτσι ώστε να στείλει τους παίκτες στο ταμείο για να μπορέσουν να το ευχαριστηθούν. Τα πρώτα ματς του παίκτη μας θα είναι είτε στο NBA (γελάμε, το παιδί δεν κάνει ούτε για τον Αθλητικό Όμιλο Βόνιτσας), είτε στα πάρκα που μας περιμένουν τα πιτσιρίκια με τους 95άρηδες δολοφόνους τους τρίβοντας τα χέρια. Δεν υπάρχει πέτρα να κρυφτούμε.

Αφού λοιπόν δεν ντρέπεται η VC, δεν ντρεπόμαστε και εμείς να δώσουμε copy-paste το παρακάτω κομμάτι απο το περσινό review, που μας εκφράζει απολύτως και φέτος: «Το μεγάλο πρόβλημα είναι ότι έρχεται δύσκολος χειμώνας. Κόβουμε λίγο από τη θέρμανση γιατί δεν φτάνουν τα λεφτά. Κόβουμε λίγο από τους καφέδες και τις αγορές γιατί δεν φτάνουν τα λεφτά. Και βγαίνουμε λιγότερο τα βράδια και βάζουμε MyCareer για να ξεχαστούμε, και μαντέψτε: Δεν. Φτάνουν. Τα. Λεφτά. Δεν φτάνουν για τίποτα, και δεν υπάρχει πλέον τρόπος ούτε στον ψηφιακό κόσμο να ξεφύγουμε από την κατάντια μας: είναι θάλασσα ο πόνος και οι χαρές νησιά. Είναι φτωχό το ελληνικό

λεξιλόγιο για το πόσο άμπαλος είναι ο παίκτης μας, και πόσο κόπο και χρόνο χρειάζεται για να μπορεί έστω να βλέπεται.

Και φυσικά, ούτε λόγος για τους παίκτες που ήδη στις δύο πρώτες μέρες του παιχνιδιού αγόρασαν αρκετά coins για να φτάσουν 90+ rating, και ο point guard τους ταπώνει ανελέητα τον κακομοίρη δίμετρο σέντερ που παίζει με τις πενταροδέκαρες που δίνει το παιχνίδι. Καλά κάνουν αυτοί λοιπόν που τα σκάνε εκεί, καλά κάνει και η VC που βρίσκει κάθε χρόνο τρόπο να τους τα παίρνει, καλά κάνουμε και εμείς που μετά το πέρας του review δεν θα ξαναπατήσουμε σε διαδικτυακό γήπεδο – όπως κάθε χρόνο άλλωστε – sorry not sorry.»

Ο υπογράφων ήταν απο τους τελευταίους που έγραφαν τα τελευταία χρόνια ότι τα microtransactions υπάρχουν μεν, αλλά υπάρχει χώρος για πραγματική διασκέδαση για όσους κλείσουν τα μάτια και προτιμήσουν τα άλλα, πιο ρομαντικά γηπεδάκια του NBA 2K. Φέτος όμως τα νέον φώτα τυφλώνουν.

Και το αποτέλεσμα είναι το NBA 2K24. Ένα παιχνίδι βγαλμένο απο την μεγαλύτερη ονείρωξη των απανταχού executives και shareholders. Με αυτούς εμείς δεν έχουμε να μοιράσουμε κάτι. Έξω από τα παιχνίδια μας. Και έξω και απο τα γήπεδά μας.

Το NBA 2K24 κυκλοφορεί από τις 6/9/23 για PS5, PS4, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από τη CD Media.

The Good

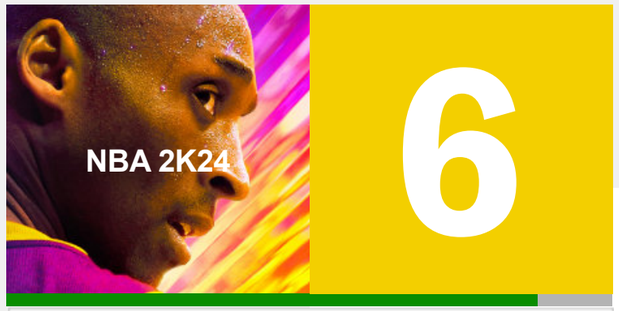
Μικρές βελτώσεις στο καλύτερο gameplay σε μπασκετάκι μέχρι σήμερα.

Τα Mamba Moments και MyNBA Eras είναι τα μόνα modes που αξίζουν τον χρόνο μας.

The Bad

Τα Mamba Moments και MyNBA Eras είναι τα μόνα modes που αξίζουν τον χρόνο μας.

Αιδώς Αργείοι...



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me

Νικόλας Μαρκόγλου

September 20, 2023

Ad Infinitum | Review

Πρόσφατα το Amnesia: The Bunker μας μετέφερε στο σκηνικό του 1ου Παγκοσμίου Πολέμου μέσα από μία horror δημιουργία, monster movie αισθητικής, καθόλα αξιοπρόσεκτη. Μερικούς μήνες μετά επανερχόμαστε στο συγκεκριμένο πολεμικό θέατρο, για άλλη μία φορά μέσα από τη ματιά μίας indie ομάδας ανάπτυξης, της πρωτοεμφανιζόμενης Hekate, για το review του Ad Infinitum. Η συγκεκριμένη πρόταση προσεγγίζει τη θεματολογία της φρίκης του πολέμου μέσα από συμβολισμούς και αλληγορίες, ακολουθώντας ευλαβικά τους walking simulator κανόνες προκειμένου να επικεντρωθεί σχεδόν πλήρως στο αφηγηματικό σκέλος της εμπειρίας και δευτερευόντως στο gameplay.

Κατά ενδιαφέροντα τρόπο (τουλάχιστον στη θεωρία) η δράση χωρίζεται σε δύο διακριτά περιβάλλοντα. Από τη μία θα βρεθούμε στην έπαυλη μίας γερμανικής οικογένειας, και από την άλλη στα χαρακώματα όπου έχασαν τη ζωή τους εκατοντάδες χιλιάδες Γάλλοι και Γερμανοί στρατιώτες. Από τα πρώτα λεπτά γίνεται εμφανές ότι η απεικόνιση του πεδίου της μάχης γίνεται μέσα από ένα εφιαλτικό πρίσμα και όχι ρεαλιστικό, ακολουθώντας τα βιώματα ενός Γερμανού στρατιώτη.

Ουσιαστικά, το Ad Infinitum φαίνεται σαν να μας τοποθετεί στο παρανοημένο μυαλό ενός βετεράνου στρατιώτη, ο οποίος επιστρέφει νοητά στα χαρακώματα, ερχόμενος απέναντι από φρικιαστικές οντότητες, εκφάνσεις διαφόρων καταστάσεων και προσώπων που σημάδεψαν ανεξίτηλα τον ψυχικό του κόσμο. Το τμήμα που διαδραματίζεται στην έπαυλη είναι αυτό που θα προσφέρει σταδιακά περισσότερες πληροφορίες πίσω από τις σχέσεις της γερμανικής οικογένειας και της επίπτωσης που είχε ο πόλεμος σε αυτήν. Κατά μία έννοια αυτό

το κομμάτι της εμπειρίας θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως μία (πολύ) πιο σκοτεινή εκδοχή του πρωτοπόρου Gone Home.

Τα κοινά στοιχεία άλλωστε είναι πολλά, όπως οι σταδιακές αποκαλύψεις για τις δύσκολες σχέσεις μεταξύ των μελών της οικογένειας αλλά και οι πολυάριθμες κλειδωμένες πόρτες που ανοίγουν σταδιακά εντός του σπιτιού, η διαρρύθμιση του οποίου δεν θα κολάκευε ιδιαίτερα τον αρχιτέκτονά του…

Εντός της έπαυλης παρακολουθούμε να ξετυλίγεται το κουβάρι των σχέσεων μεταξύ των δύο νεαρών αδερφών, του πατέρα και της μητέρας τους, φέρνοντάς μας μπροστά από μία, το λιγότερο, προβληματική κατάσταση. Η τοξικότητα αυτής της πατριαρχικής οικογένειας αφήνει ανεξίτηλα σημάδια στους χαρακτήρες, τα ψυχικά τραύματα των οποίων διογκώνονται στο μέγιστο όταν βάζουμε στην εξίσωση και το κομμάτι του πολέμου και τον τρόπο με τον οποίο αυτός συνδέεται με τις απολυταρχικές ιδέες του πατέρα (οι οποίες με τη σειρά τους έχουν τις ρίζες τους ακόμα πιο παλιά).

Διαδοχικά, έπειτα από την εκάστοτε σημαντική αποκάλυψη εντός του σπιτιού, μεταφερόμαστε στα χαρακώματα όπου εκεί πλέον έχουμε την απτή απεικόνιση της φρίκης του πολέμου, με το Ad Infinitum να εστιάζει σαφέστατα στην ανατριχιαστική κτηνωδία που επικρατούσε. Όπως αναφέραμε και παραπάνω βέβαια αυτή η οπτικοποίηση εμπεριέχει διάφορα μεταφυσικά στοιχεία ενώ όλο αυτό το τμήμα μεταφέρεται σαν μία παραίσθηση (κάτι ανάλογο θα έλεγε κανείς με το ύφος της ταινίας Jacob’s Ladder).

Αν και η γραφή που συνοδεύει τα κάθε λογής γράμματα και σημειώματα (το βασικό όχημα για τη σεναριακή εξέλιξη), κυμαίνεται σε καλά επίπεδα, δημιουργώντας ενδιαφέρον για τους χαρακτήρες, η αλήθεια είναι ότι το Ad Infinitum καταλήγει σχετικά προβληματικό στη συνολική ιστορία που επιχειρεί να μεταφέρει. Το πάντρεμα των ενδοοικογενειακών εντάσεων με την αποτρόπαια ζωή στα χαρακώματα δεν είναι ιδιαίτερα επιτυχημένο, με αποτέλεσμα να φαίνεται σαν να παρακολουθούμε δύο ξεχωριστές ιστορίες που στοχεύουν σε διαφορετικά νοήματα.

Κατά την ανάγνωσή μας επιχειρείται να συγκεραστούν δύο εντελώς διαφορετικές, ακραίες, καταστάσεις που όμως θεωρούμε ότι δίνεται άκομψα και ζορισμένα. Ως προς αυτήν την κατεύθυνση το αποτέλεσμα ήταν πολύ καλύτερο στο,

σχετικά παρόμοιας θεματικής, Martha Is Dead. Παρόλα αυτά, θα πρέπει να τονίσουμε και πάλι ότι τουλάχιστον η γραφή και στα δύο σκέλη είναι πολύ καλή, με το τμήμα του πολέμου να είναι πιο πετυχημένο. Ελαφρώς διαφορετικά είναι και σε όρους gameplay τα δύο διακριτά τμήματα του Ad Infinitum. Στα πλαίσια του σπιτιού υπάρχει μία ελαφρά αίσθηση adventure παιχνιδιού, καθώς ορισμένες φορές χρειάζεται να λύσουμε απλοϊκούς περιβαλλοντικούς γρίφους που συνήθως αφορούν την εύρεση διαφόρων αντικειμένων αλλά και την προσοχή μας στο διάβασμα των σημειωμάτων.
Ad Infinitum review

Όταν μεταφερόμαστε στο πεδίο της μάχης η δράση έρχεται περισσότερο στο προσκήνιο. Όχι ότι γίνεται σε καμία περίπτωση action, αλλά υπάρχει μία ανεπαίσθητη προσπάθεια για περισσότερες κινήσεις (όπως το τυπικό σκαρφάλωμα) ενώ γίνεται να χρησιμοποιούμε ένα-δυο εργαλεία όπως την αξίνα για το σπάσιμο διαφόρων επιφανειών. Όλα τα παραπάνω λαμβάνοντας πάντα υπόψη ότι το Ad Infinitum παραμένει πλήρως προσκολλημένο στη walking simulation φιλοσοφία του.

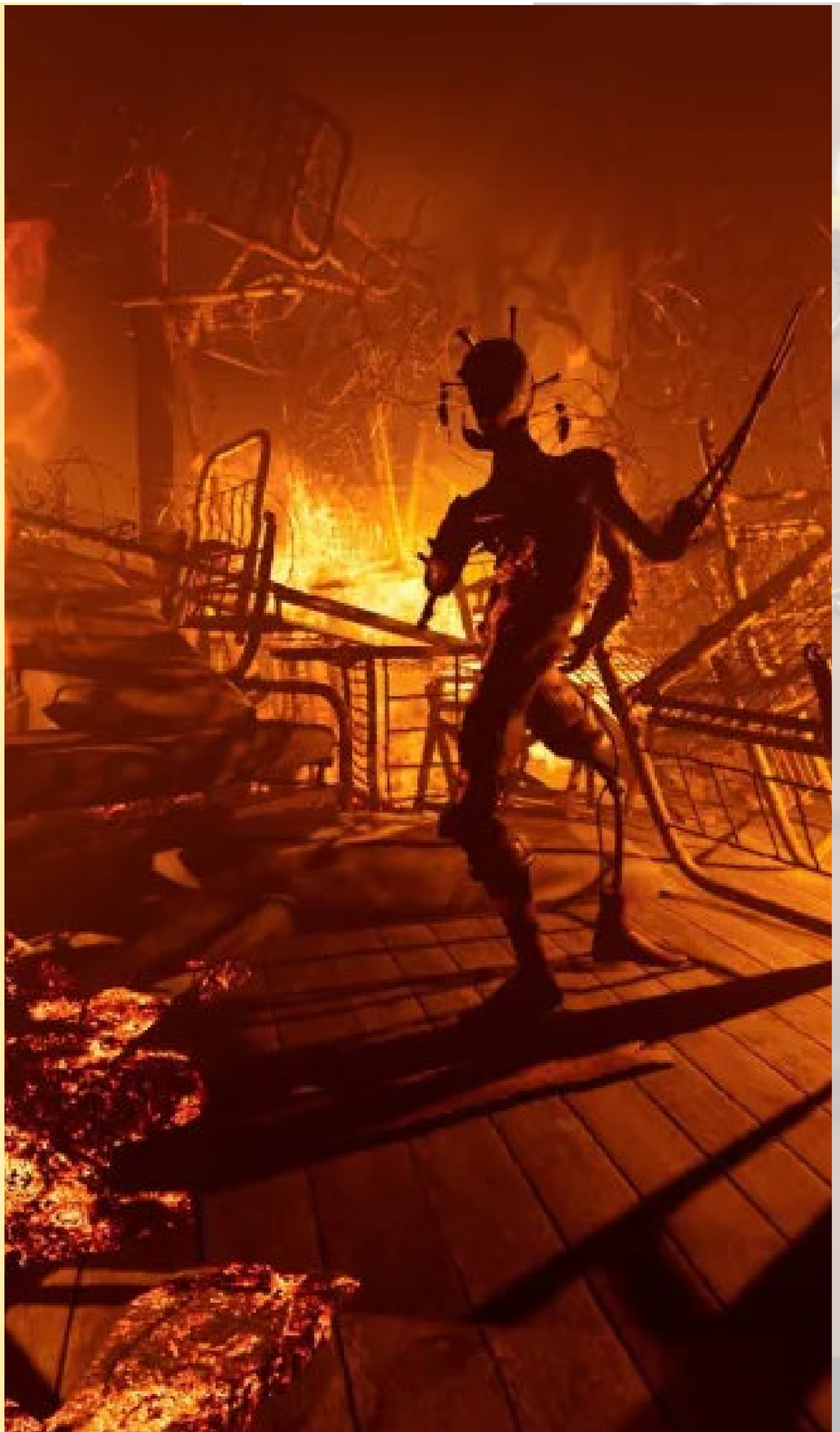
Αξιοσημείωτη ωστόσο είναι η προσπάθεια των δημιουργών να εισάγουν boss fights. Αυτές οι συγκρούσεις δεν είναι απαιτητικές και ούτε θα έπρεπε βέβαια στα πλαίσια ενός τίτλου του είδους, αλλά είναι σε θέση να φέρουν τις κατάλληλες κορυφώσεις στο τέλος κάθε κεφαλαίου. Αυτή η αίσθηση πετυχαίνεται ακόμα περισσότερο χάρη στον ποιοτικότατο σχεδιασμό των τεράτων. Η απεικόνισή τους είναι ευφάνταστα γκροτέσκα, φέρνοντάς μας απέναντι από πραγματικά φρικιαστικές οντότητες, δημιουργημένες με τη λεπτομέρεια που τους αρμόζει. Στη διάρκεια των περίπου τεσσάρων ωρών ο αριθμός τους είναι αρκούντως ικανοποιητικός, ώστε να μας φέρνει αρκετά συχνά μπροστά από μία διαφορετική παρουσία.

Ως είθισται στα walking simulator, υπάρχει και το αγκάθι του stealth, όπου πρέπει να περάσουμε απαρατήρητοι από διάφορους εχθρούς. Ευτυχώς, στην προκειμένη περίπτωση αυτά τα σημεία είναι φειδωλά και δεν φτάνουν ποτέ σε σημείο να κουράσουν. Μία σεκάνς μάλιστα εντός ενός νοσοκομείου αξιοποιεί το stealth με αρκετά καλό τρόπο, ώστε να δημιουργήσει ουσιαστική ένταση. Το δίχως άλλο η Hekate καταφέρνει να αξιοποιήσει τόσο όσο απαιτείται το stealth ώστε να λειτουργήσει υπέρ της αίσθησης ότι ένας θανατηφόρος

κίνδυνος διαρκώς ελλοχεύει, αποφεύγοντας να αποτελεί τροχοπέδη στην εμπειρία.

Σε οπτικό επίπεδο το Ad Infinitum μεταφέρει μία αξιοπρεπέστατη εικόνα, με λεπτομερείς υφές και με εμφανή προσοχή στα μοντέλα των τεράτων, ιδίως για τις ανάγκες ορισμένων κοντινών πλάνων. Ευτυχώς τη μερίδα του λέοντος έχει το σκέλος που μας μεταφέρει στο πολεμικό μέτωπο, όπου υπάρχει μία σχετική ποικιλία από σκηνικά, σε αντίθεση με την έπαυλη που αποτελεί μία τυπικότατη τοποθεσία με μηδαμινές εκπλήξεις.

Εν κατακλείδι, το Ad Infinitum προσθέτει μία αξιόλογη πρόταση στη horror/ walking simulator κατηγορία για τους φίλους του είδους, κλίνοντας μάλιστα με σχετική επιτυχία στα πιο απαιτητικά μονοπάτια του ψυχολογικού και σωματικού horror. Η διττή σεναριακή του φύση δεν θα λέγαμε ότι λειτουργεί με τη σύμπνοια που φαντάζονταν οι δημιουργοί, αλλά τουλάχιστον, ιδίως στο κομμάτι του πολέμου, είναι ικανό να χαρίσει μία ενδιαφέρουσα εφιαλτική αποτύπωση των χαρακωμάτων.



Το Ad Infinitum κυκλοφορεί για PS5, PC και Xbox Series από τις 14/9/23. Το review μας βασίστηκε στην έκδοση για PC, με review code που λάβαμε από την Hekate Games.

The Good

Ωραίος και προσεγμένος ο σχεδιασμός των τεράτων.

Η γραφή του είναι αρκετά καλή και κρατάει το ενδιαφέρον...

The Bad

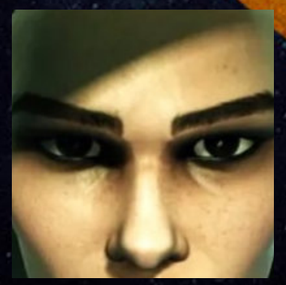
...αλλά οι δύο διακριτές ιστορίες δεν "δένουν" μεταξύ τους.

7

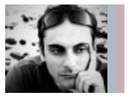
ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me

Review



The Expanse:
A Telltale Series



Νικος Πλωμαριτελης

September 21, 2023

The Expanse: A Telltale Series | Review

Μιλώντας εντελώς ειλικρινά, ο γράφων δεν ήταν ποτέ μεγάλος φαν των αφηγηματικών παιχνιδιών της Telltale -review για το The Expanse: A Telltale Series, το πιο πρόσφατο πόνημά της- διαβάζετε αυτή τη στιγμή. Ήταν πάντα ευχάριστα, εύκολα στο να τα παίξεις, έδιναν την ψευδαίσθηση των σημαντικών επιλογών, έλεγαν ωραίες ιστορίες από καθιερωμένα ή και original IPs, αλλά ποτέ δε μας δημιούργησαν την αίσθηση ότι ο gaming μικρόκοσμός μας δεν θα συνέχιζε να περιστρέφεται απρόσκοπτα και χωρίς αυτά (άντε για τα "Sam and Max" και "Wolf Among Us", κρατάμε ένα soft spot).

Αυτό δεν σημαίνει βέβαια πως δεν αναγνωρίζουμε την επιρροή στο είδος των episodic narrative adventures και την «επανάσταση» που έφεραν, ταυτίζοντας στο μυαλό του κόσμου το genre με το όνομα της εταιρίας, ενώ, έστω και στην πιο casual μορφή τους, αναζωπύρωσαν το ενδιαφέρον για τα «κοιμώμενα» και «αντιεμπορικά» adventure games.

Η εμμονή όμως της τότε διοίκησης σε ένα μοντέλο παιχνιδιών τύπου "Walking Dead" και οι διάφορες «αβρότητες» σε σχέση με εργασιακά δικαιώματα των υπαλλήλων της (είναι ένα θέμα που το είχε αναλύσει διεξοδικά ο αγαπητός Αλέξανδρος σε ένα webcast, οπότε δεν υπάρχει λόγος να επεκταθούμε παραπάνω), οδήγησαν την Telltale σε κλείσιμο, ενώ η εξαγορά που ακολούθησε από την LCG Entertainment, βρήκε την εταιρία σε εντελώς διαφορετική μορφή, με άλλον πυρήνα προσώπων και έτοιμη να συνεχίσει την πορεία της πολύ πιο «ταπεινά» από το αρχικό σχήμα.

Αυτό που κίνησε το ενδιαφέρον μας, όμως, και οδήγησε το παιχνίδι στα χέρια μας, ήταν ακριβώς η επιλογή να καταπιαστεί η εταιρία με αυτή την πολύ αγαπημένη sci-fi σειρά -βιβλίων και τηλεοπτική- το "The Expanse". Για να σας βάλουμε λίγο στο κλίμα, το «The Expanse: A Telltale Series», αποτελεί prequel της επιτυχημένης space opera τηλεοπτικής σειράς του Amazon, όπου μας ταξιδεύει στο μακρινό μέλλον, όταν πια η ανθρωπότητα έχει κάνει κτήμα της τα διαστρικά ταξίδια και ως γνωστόν τα πράγματα πάνε φίνα και πρίμα.

Μια ουτοπική, πασιφιστική κοινωνία δημιουργείται, με έμφαση στον αλληλοσεβασμό μεταξύ των αποικιών και με γνώμονα την ανύψωση του ανθρώπινου είδους σε ένα «higher state of consciousness». Εντάξει, καταλάβατε ότι κάνουμε πλάκα και η αλήθεια για τους ανθρώπους του σύμπαντος του The Expanse είναι, να το θέσουμε ευγενικά, ζοφερή. Η ανθρωπότητα έχει χωριστεί σε τρεις φατρίες: τους κατοίκους της Γης, τους Αρειανούς και τη «Συμμαχία των Εξωτερικών Πλανητών» ή αλλιώς "OPA" (όχι το γνωστό υπερ-καλτ συγκρότημα των 90's).

Οι τρεις ομάδες βρίσκονται σε μια εύθραυστη ισορροπία, καθώς η παραμικρή αφορμή μπορεί να οδηγήσει σε μια βίαιη σύγκρουση και ολοκληρωτικό πόλεμο. Το ηλιακό σύστημα είναι μια βόμβα έτοιμη να εκραγεί ανά πάσα στιγμή και είμαστε μόνιμα σε «2 minutes to midnight» mode . Στο κρύο και αφιλόξενο σύμπαν, ανάμεσα στα άστρα, οι άνθρωποι δεν χάνουν ευκαιρία να φέρονται υπέροχα στους συνανθρώπους τους και η καθημερινότητα είναι μια αδιάκοπη μάχη για επιβίωση.

Ελέγχουμε την πολυαγαπημένη Camina Drummer, την οποία υποδύεται η Cara Gee με την χαρακτηριστική κρεολέζικη προφορά των belters, πρώτη ύπαρχο σε ένα διαστημικό σκάφος περισυλλογής, που δραστηριοποιείται στα επικίνδυνα όρια της «Ζώνης». Στο πρώτο επεισόδιο, με το όνομα "Archer's Paradox", η Drummer και η ομάδα της αναλαμβάνουν μια δουλειά διάσωσης σε ένα κατεστραμμένο διαστημόπλοιο. Ωστόσο, η αποστολή τους σύντομα αποδεικνύεται ότι είναι πολύ πιο επικίνδυνη από ό,τι περίμεναν με μια σκοτεινή συνομωσία να ξετυλίγεται σιγά σιγά.

Η Drummer αναγκάζεται να πάρει δύσκολες

αποφάσεις που θα μπορούσαν να έχουν σημαντικές συνέπειες για τη ζωή της, ενώ στο δεύτερο επεισόδιο, το "The Cost of Doing Business", η Drummer βρίσκεται σε μια νέα θέση ισχύος και πρέπει να αποφασίσει πώς θα χρησιμοποιήσει την επιρροή της για να προστατεύσει τους ανθρώπους που την ενδιαφέρουν.

Ανακαλύπτει τον τροχό το The Expanse: A Telltale Series; Όχι, και εφόσον το παιχνίδι μπήκε υπό την ομπρέλα της Telltale ξέρετε τι να περιμένετε. Περπάτημα και εξερεύνηση, συνομιλίες με ανθρώπους με επιλογές διαλόγου και περιστασιακά γεγονότα δράσης μορφής QTE. Δύο όμως στοιχεία το κάνουν να ξεχωρίζει και αξίζει να αναφερθούν. Αρχικά, το παιχνίδι, για το είδος, δίνει αρκετή ελευθέρια και μικρές λεπτομέρειες που κρύβονται σε απόμερες και σκοτεινές γωνίες του πλοίου θα σας δώσουν τις απαραίτητες πληροφορίες για να ζυγίσετε τις αποφάσεις και να πράξετε σύμφωνα με το προς τα που δείχνει η ηθική σας πυξίδα.

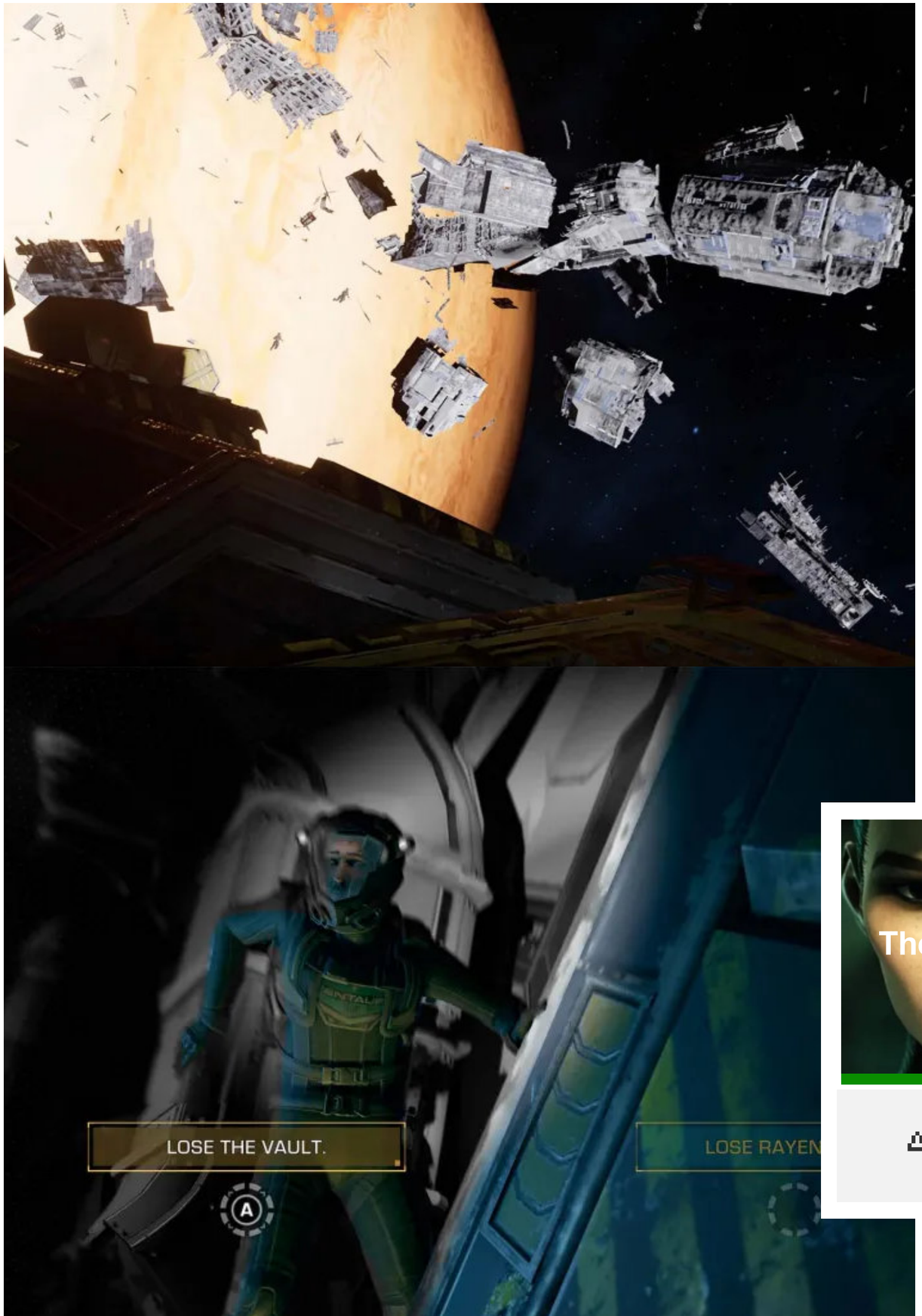
Σε δεύτερη φάση, και το μεγάλο gameplay selling point, είναι η διαχείριση της μηδενικής βαρύτητας. Ο παίκτης, με τη χρήση των μαγνητικών μποτών του, μπορεί να αιωρείται με ασφάλεια στους χώρους του πλοίου, να περπατάει κατά μήκος των τοιχωμάτων του και με αρκετή υπομονή και παρατηρητικότητα να εκμεταλλευτεί και το πρώτο πλεονέκτημα του τίτλου που αναφέραμε παραπάνω. Το πολύ θετικό είναι πως δεν είναι ένα gimmick και κάτι το οποίο μπήκε βιαστικά απλά για να εντυπωσιάσει. Είναι σωστά υλοποιημένο και μόλις εξοικειωθείτε με τον προσανατολισμό και την κίνηση σε τρεις διαστάσεις θα το εκτιμήσετε αρκετά.

The Expanse: A Telltale Series review

Τα δύο πρώτα επεισόδια, μικρής διάρκειας είναι η αλήθεια, οριοθετούν τον κόσμο του Expanse, δημιουργούν το απαραίτητο set-up για την εξέλιξη του παιχνιδιού, αλλά εφόσον έχουμε πρόσβαση μόνο σε αυτά, και η χειρομαντεία και η χαρτομαντεία δεν ανήκουν στα προσόντα που θα βάζαμε στο βιογραφικό, μας είναι αδύνατο να σχολιάσουμε κατά πόσον αυτό το set-up θα έχει και το ανάλογο pay-off στα επόμενα επεισόδιά.

Ένα από τα μεγαλύτερα προβλήματα των προηγούμενων παιχνιδιών της Telltale ήταν η γερασμένη μηχανή ανάπτυξης, η οποία οδήγησε σε προβλήματα με τα σφάλματα στο launch των παιχνιδιών. Είτε μέσω της συνεργασίας με την Deck Nine Games, είτε γιατί επενδύθηκε παραπάνω κεφάλαιο στον τεχνικό τομέα, φαίνεται να έχει λύσει πολλά από τα προβλήματα, καθώς το The Expanse: A Telltale Series είναι ένα όμορφο παιχνίδι που διατηρεί το κλασικό, καλλιτεχνικό στυλ της Telltale. Σε αυτό να προσθέσουμε τις εξαιρετικές ερμηνείες των ηθοποιών, τη μεστή γραφή των διαλόγων και τη χρήση του motion capture, που ανεβάζουν και άλλο το The Expanse: A Telltale Series ποιοτικά, καθιστώντας το πιο άρτιο τεχνικά παιχνίδι της εταιρίας.

Αναμένουμε και τα υπόλοιπα επεισόδια, με το τελευταίο να κυκλοφορεί τις επόμενες ημέρες (μαζί με το bonus ARCHANGEL), ώστε να ολοκληρωθεί η άποψη μας για το παιχνίδι και να σχολιάσουμε κατά πόσο, αυτή την φορά οι αποφάσεις είχαν όντως αντίκτυπο στη μεγάλη εικόνα. Κατά τα άλλα έχουμε ένα εξαιρετικό Telltale παιχνίδι που στέκεται επάξια στις μεγάλες στιγμές της προηγούμενη δεκαετίας.



Τα δύο πρώτα επεισόδια του The Expanse: A Telltale Series είναι ήδη διαθέσιμα. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή τους για PC, με review code που λάβαμε από την Telltale Games.

The Good

Καλή ιστορία και χαρακτήρες.

Ενδιαφέρουσα εξερεύνηση και γρίφοι (για Telltale game).

Όμορφα γραφικά.

Βελτιωμένη απόδοση σε σχέση με τα προηγούμενα παιχνίδια της Telltale.

Η αξιοποίηση των μαγνητικών μποτών.

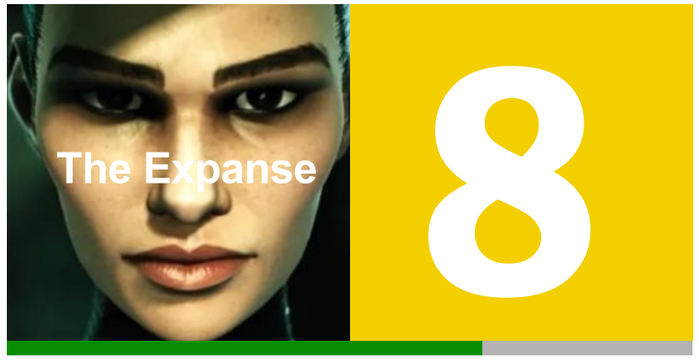
Voice Acting.

The Bad

Μικρή Διάρκεια επεισοδίων.

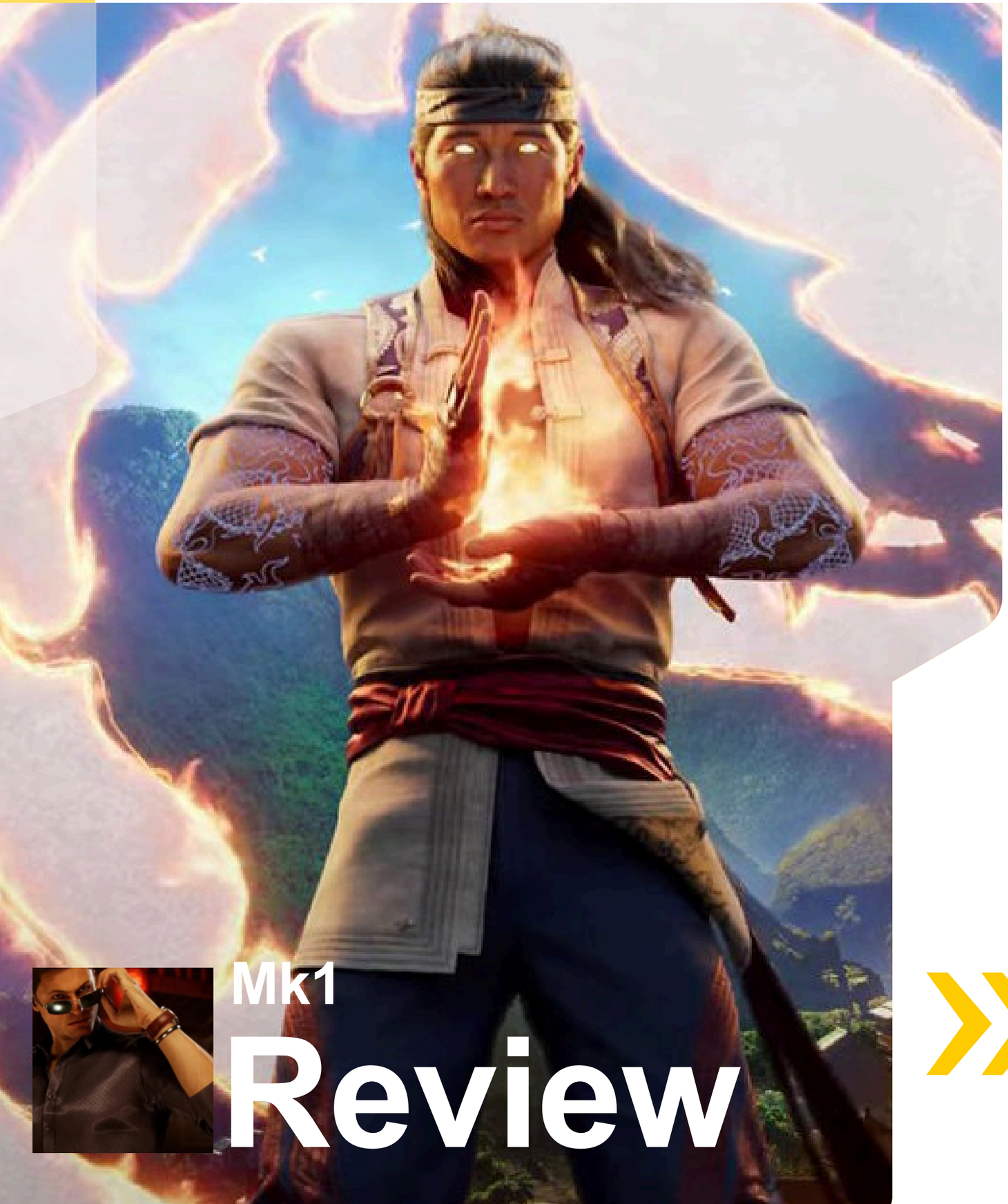
Τα παιχνίδια της εταιρείας έχουν συγκεκριμένο ταβάνι.

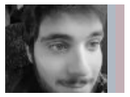
Οι QTE μάχες, είναι «meh..ες».



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me





Δημητρης Αγγελου

September 22, 2023

Mortal Kombat 1 | Review

Στην βιομηχανία του gaming υπάρχουν franchises τα οποία, εκτός από μεγάλη ιστορία και βαριά κληρονομία, τους έχει "λάχει" να κουβαλάνε και έναν μεγάλο σταυρό. Ο σταυρός αυτός αφορά τη μοίρα τους κάθε φορά που ετοιμάζεται μια νέα προσθήκη για αυτά. Έχει να κάνει με το δίλημμα μπροστά στο οποίο αξιωματικά βρίσκονται κάθε φορά. Νέο ή παλιό; Πειραματισμός ή πεπατημένη; Το Mortal Kombat, στο οποίο προφανώς ανήκει το "reboot" Mortal Kombat 1 που θα εξετάσουμε σε αυτό το review, είναι μια σειρά η οποία πλέον μετράει πάνω από 30 χρόνια πορείας στον χώρο και δεν διαχωρίζεται από αυτή τη συνθήκη.

Ειδικά στο genre της, το κλασικό 2D fighting, όπου η δημιουργικότητα και η φαντασία μοιάζει πεπερασμένη, η επιλογή μεταξύ μιας ριζικής νέας αντιμετώπισης στο προϊόν και της διατήρησης μιας δεδομένης και σχετικά επιτυχημένης συνταγής φαντάζει πιο βαριά από κάθε άλλη. Στην πρώτη περίπτωση, σε αυτήν της ολική αναδόμηση πάντα ελλοχεύει ο κίνδυνος ενός ακόμα Deadly Alliance ή Deception. Στον αντίποδα όμως, στην περίπτωση που το παιχνίδι πορευτεί σε ασφαλή και γνώριμα νερά, τότε φλερτάρει με την επανάληψη και την κούραση του κοινού του. Σαφώς, κάπου, κάπως πρέπει να θεωρήσουμε ότι υπάρχει μια χρυσή τομή, μια απόλυτη ισορροπία μεταξύ πειραματισμού/ φρέσκων ιδεών και αυθεντικότητας και συνοχής στα, στιβαρά αν μη τι άλλο, gaming θεμέλια που έχουν χτιστεί τα τελευταία χρόνια από την NetherRealm Studios.

Αυτή την τομή προσπαθεί να χαράξει το πολύπειρο studio με το Mortal Kombat 1, την νεότερη προσθήκη στο franchise, την οποία παρά το γεγονός ότι βαφτίζει ως ολικό reboot, στην ουσία αναπτύσει πάνω στον άξονα των προηγούμενων τίτλων του, όπως αυτοί διαμορφώθηκαν από το 2011 (Mortal Kombat) και μετά, όπου η σειρά πέρασε στην νέα εποχή της. Το αν τα καταφέρνει, θα φανεί στη συνέχεια..

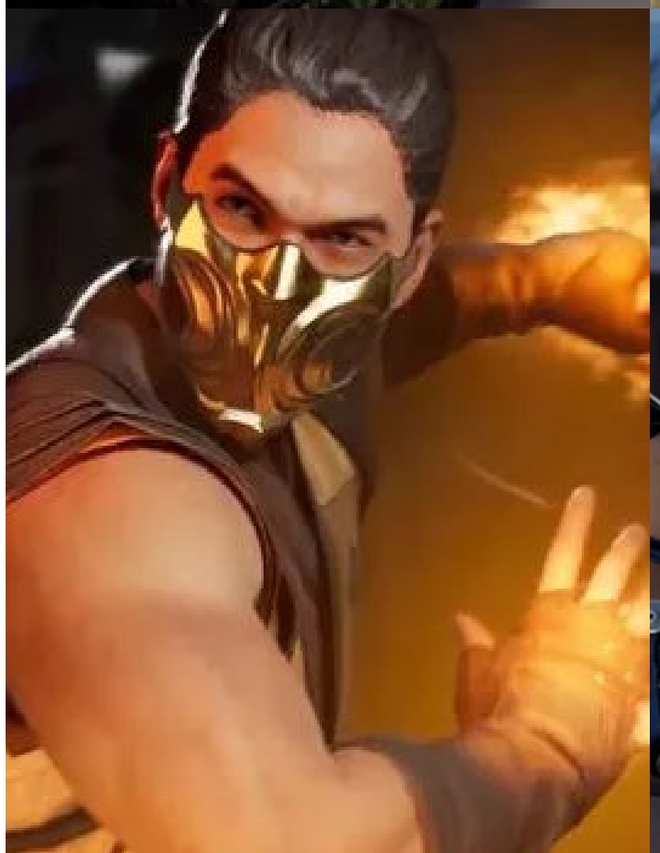
Το σημαντικότερο και πιο ουσιώδες στοιχείο του Mortal Kombat 1 είναι το story mode, στο οποίο φαίνεται να έχει δοθεί και το περισσότερο βάρος από τους δημιουργούς. Σε συνέχεια των γεγονότων του προηγούμενου τίτλου, ο Liu Kang, χρησιμοποιώντας την ιδιότητα του ως Keeper of Time, αποφασίζει να επανεκκινήσει το σύμπαν δίνοντας μια νέα ευκαιρία στα realms να διατηρήσουν την ισορροπία και την ειρήνη μεταξύ τους, συνθήκη όμως που δεν φαίνεται να ευδοκιμεί για πολύ, καθώς κάτι ή κάποιος από το προηγούμενο timeline παρεμβαίνει και δίνει διαφορετική, αρνητική τροπή στον ρου της ιστορίας.

Τα εύσημα σε αυτον τον τομέα του τίτλου κυρίως αφορούν τον ευρηματικό τρόπο που το studio έχει επιλέξει να δίνει την ιστορία και όχι τόσο για την ιστορία αυτή καθ’ αυτή. Στην ουσία, όλο το Mortal Kombat 1 είναι ένα τεράστιο ενιαίο cutscene που χωρίζεται σε chapters και acts, με τις μάχες να παρεισφρύουν σε αυτό ως κομμάτι δράσης στην αφηγηματική διαδικασία. Αποτελεί μια πρακτική που έχει μεταφερθεί σχεδόν αυτούσια από τον προκάτοχο του παιχνιδιού (Mortal Kombat 11) και συνεχίζει να δουλεύει εξαιρετικά καλά και εδώ. Αν και τα cutscenes είναι μακροσκελή, διατηρούν ως επι το πλείστον το ενδιαφέρον του παίκτη για την ιστορία και εισάγουν οργανικά τα βασικά στοιχεία του legacy της σειράς (χαρακτήρες, τοποθεσίες, γεγονότα κοκ.) εναλλάσσοντας τον έλεγχο του παίκτη ανάμεσα σε χαρακτήρες ανά chapters.

Για να μην παρεξηγηθούμε, δεν συζητάμε ούτε για όσκαρ (ή Bafta πιο σωστά) σκηνοθεσίας, ούτε πλοκής, ούτε ερμηνείας, αλλά μεταξύ μας δεν νομίζουμε ότι το studio στόχευε εξ αρχής εκεί. Και άβολες ατάκες υπάρχουν και δομικές ασυνέχειες και ερμηνευτικές αστοχίες και σεναριακές κοιλιές, αλλά τελικά στο πηλίκο έχουμε ένα αποτελεσματικό αφηγηματικό όχημα να δίνει νόημα στις μάχες που διαδέχονται η μια την άλλη και μάλιστα με έντονο ρυθμό. Στα θετικά του πιστώνονται όχι μόνο η παρουσία και η επαναφορά του πολυμελούς cast που ανήκει στο δυναμικό του σύμπαντος, αλλά και το reimagining αρκετών χαρακτήρων στον κλασικό τους ρόλο.

Η πλοκή όμως του Mortal Kombat 1 δεν θα είχε καμία απολύτως αξία αν δεν συνοδευόταν από ένα αντίστοιχα ποιοτικό gameplay. Η βάση, στην προκειμένη περίπτωση, προφανώς και υπάρχει, με το σύστημα μάχης να σμιλεύεται εδώ και αρκετούς τίτλους τώρα για να αποκτήσει τη σημερινή του μορφή. Όμως, αν όσα προαναφέρθηκαν σχετικά με την ανάγκη για καινοτομία εφάπτουν κάπου, αυτό θα είναι σίγουρα το combat system, καθώς η καινοτομία και οι εναλλακτικές στον πυρήνα του Mortal Kombat 1 αποτελούν ικανή και αναγκαία συνθήκη για την επαναπροσέλκυση και την επιστροφή του αγοραστικού κοινού στο franchise.

Κύριο εργαλείο του αμερικάνικου studio



για να πετύχει το παραπάνω είναι η εισαγωγή των kameos, τουτέστιν ένα σύστημα βοήθειας του παίκτη από έναν δεύτερο χαρακτήρα, εν είδη μετεξέλιξης της ιδέας του tag assist στο Time Tower Mode του Mortal Kombat 11. Στην ουσία, λειτουργούν ως ένα παραπάνω παρακλάδι επίθεσης για τον παίκτη, καθώς καλούνται από αυτόν με σκοπό είτε να πραγματοποιήσουν κάποια special attack είτε να συμμετάσχουν σε κάποιο combo, είτε να "σπάσουν" το combo του αντιπάλου, είτε ακόμα και να "ξεκινήσουν" την ειδική επίθεση του κύριου χαρακτήρα (fatal blow).

Η αρχική στόχευση της ομάδας ήταν το ζευγάρι που ο κάθε kameo θα δημιουργεί με τον main χαρακτήρα να αλληλοσυμπληρώνει τα κενά του άλλου, συνδυάζοντας τα διαφορετικά move sets τους. Πρακτικά, παρά το γεγονός ότι είναι καλοδουλεμένα και παρά το ότι η επιλογή του κάθε kameo κατά τη διάρκεια της ιστορίας δένει αρμονικά και με το σενάριο, τελικά δεν καταφέρουν να προσθέσουν κάποιο κυρίαρχο στοιχείο στον τρόπο παιχνιδιού, ούτε να ενταχθούν εντελώς αρμονικά στη δυναμική της μάχης. Είναι ευχάριστα σαν προσθήκη και δίνουν μια εναλλακτική στο ανελέητο σφυροκόπημα των face buttons (οι kameos καλούνται με το δεξί shoulder buton) αλλά μπορούν εξίσου εύκολα να μείνουν στην άκρη και η μάχη να πραγματωθεί χωρίς τη ανάμειξή τους.

Αν κάπου το assist system βοηθά, είναι στο "ξεμπλοκάρισμα" του ρυθμού ορισμένες φορές που οι κινήσεις των χαρακτήρων πάσχουν από μια σχετική δυσκαμψια. Από εκεί και έπειτα, όμως, όλα τα στοιχεία που συνιστούν έναν αυθεντικό τίτλο Mortal Kombat είναι εδώ. Combos επιθέσεων με εντυπωσιακά, ευφάνταστα και άκρως αιματηρά animations, ξέφρενος ρυθμός μάχης και νέα εντυπωσιακά (και ΠΟΛΥ αιματηρά) fatalities δηλώνουν παρόντα. Οι χαρακτήρες είναι πολλοί, έχουν διαφορετικά style μάχης με δυνατότητα εμβάθυνσης και η προσοχή στη λεπτομέρεια εντυπωσιάζει. Είναι μικρά τα στοιχεία που δείχνουν την έκταση του "γυαλίσματος" του παιχνιδιού και των φινιρισμάτων του, αλλά όχι ανεπαίσθητα και αυτό είναι κάτι που εκτιμάται πολύ από τον γράφοντα.

Από τις customized -ανάλογα με το ζευγάρι αντιπάλων και τη δυναμική του- ατάκες, πριν και κατά τη διάρκεια της μάχης, μέχρι τις διορθώσεις σε αστοχίες των προηγούμενων τίτλων (τα fatal blows μπορούν πάλι να αποφευχθούν με σωστό timing), η Nehterealm έχει δώσει ιδιαίτερη προσοχή στη δημιουργία της. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι όταν ο Reptile δέχεται fatal blow και κατά τη διάρκεια του animation η κάμερα γίνεται x-ray vision, το αίμα που δείχνει να κινείται μέσα στις φλέβες του είναι πράσινο. Όμορφες προσθήκες που συμβάλλουν στον ρεαλισμό και το immersion.

Μιας και αναφέραμε, όμως, και συστημικές αδικίες των προηγούμενων παιχνιδιών που δεν έμειναν παρακαταθήκη και στο Mortal Kombat 1, θα χαρείτε ενδεχομένως να μάθετε ότι τα άλματα ακυρώνουν τα uppercuts και ότι κάθε χαρακτήρας έχει ένα και μοναδικό μετρητή διαχείρισης όλων των special moves του. Μετά το πέρας του campaign, και πριν ξεχυθούμε σε ανταγωνιστικές online και local αρένες (εσείς σίγουρα δηλαδή, εμείς λίγο πιο δύσκολο ένεκα ηλικίας), το Mortal Kombat 1 έχει εναν ακόμα single player άσσο στο μανίκι, που μπορεί να χαρίσει μερικές ενδιαφέρουσες gameplay επιπλέον ώρες.
Ο λόγος για το Invasions, μια παραλλαγή του κλασικού Time Tower Mode (το οποίο

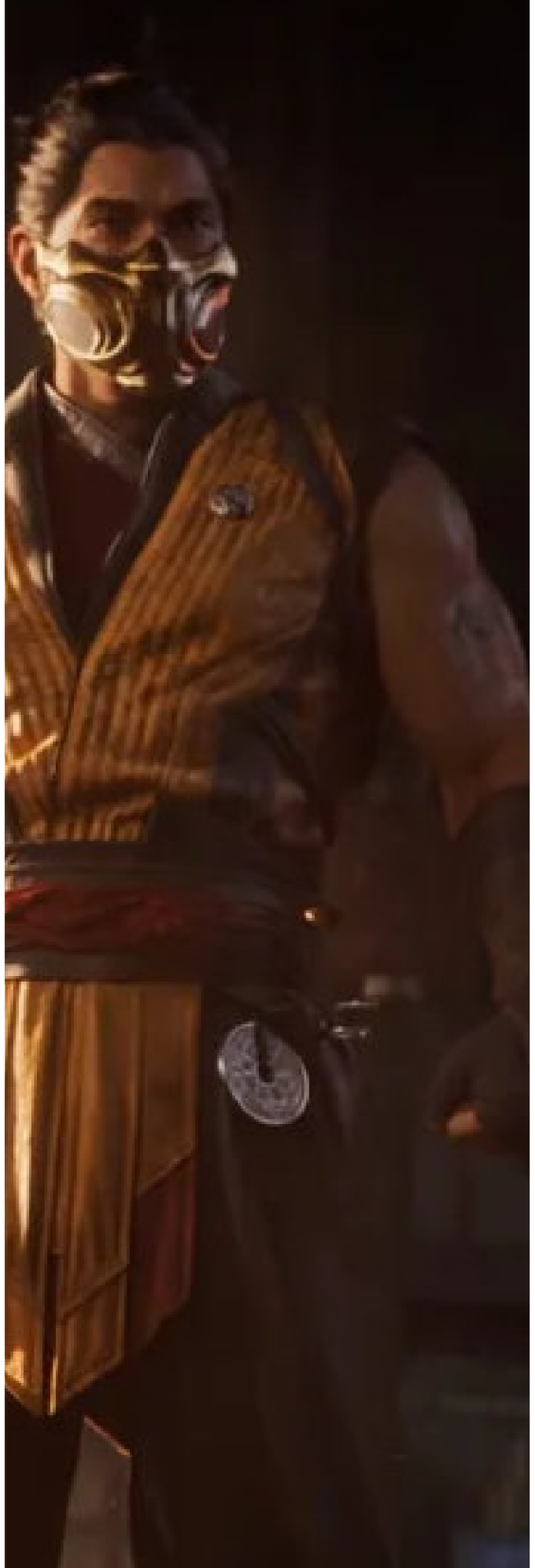
υπάρχει και μόνο του) εμποτισμένο με ψευδο-rpg στοιχεία και reward advancing system και προσαρμοσμένου σε virtual board game μορφή, εν είδει Super Mario party (!). Κάθε ταμπλό αποτελείται από tiles που περιλαμβάνουν θεματικές μάχες με twists, τις οποίες καλούμαστε να "καθαρίσουμε" για να φτάσουμε στο τέλος του ταμπλό. Εκπλήξεις όπως "Test Your Might" προκλήσεις και αντίστοιχα παραλλαγμένοι towers μπορεί να εμφανιστούν εδώ και εκεί. Έξυπνη στο γενικό της σύνολο ιδέα, αλλά κάπως φτωχά και πρόχειρα υλοποιημένη με τη βαρεμάρα της επανάληψης να χτυπάει αρκετά γρήγορα.
Mortal Kombat 1 review

Όλα όσα αναφέρθηκαν παραπάνω έχουν την τύχη να απεικονίζονται από ένα πραγματικά απαράμιλλο οπτικό τομέα με ρεαλιστικότατα γραφικά και καθαρότατη ανάλυση. Τα μοντέλα των χαρακτήρων δείχνουν πανέμορφα, ακόμα και όταν φτάνουν στην υπερβολή, τα περιβάλλοντα στέκονται σε αντίστοιχο ύψος, επιδεικνύοντας λεπτομέρεια και ζωντάνια ενώ φοβερή δουλειά στο animation έχει γίνει οπτικά και στις ειδικές κινήσεις τυπου fatal blows και fatalities, με την απεικόνιση της βίας, στην οποία η εταιρεία ειδικεύεται, να ανατριχιάζει. Είναι από τις περιτώσεις που ο όρος επόμενη γενιά γραφικών αποκτά όντως νόημα.

Τέλος, ειδική μνεία πρέπει να γίνει και στα unlockables καλούδια του τίτλου. Όσο περισσότερο παίζει κανείς με έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα, τόσα περισσότερα "καλούδια" θα ξεκλειδώσει για αυτόν. Από διαφορετικά skins για την βεντάλια της Kitana μέχρι νέας fatalities για τον Baraka, η ποικιλία είναι μεγάλη και αφήνει πεδίο δόξης λαμπρό για looters, δίνοντας και ένα παραπάνω κίνητρο να ασχοληθείτε με το Tower mode του παιχνιδιού. Επιγραμματικά, να αναφέρουμε τα modes του online τμήματος του τίτλου, παρά το ότι δεν ασχοληθήκαμε ακόμα μαζί τους. Τα ranked matches (Kombat League) είναι κανονικά διαθέσιμα, με currencies ως έπαθλο ενώ επιστρέφει και το King of the Hill mode.

Εν κατακλείδι, είναι το Mortal Kombat 1 μια αξιοπρεπής προσθήκη στο ιστορικό franchise; Και με το παραπάνω. Χτίζει πάνω στα θεμέλια, εισάγοντας νέες ιδέες και διαφορετικές προσεγγίσεις, τόσο όσο όμως, ώστε να διατηρήσει αναλλοίωτη τη συνταγή που δουλεύει τα τελευταία χρόνια. Η Netheralm Studios παρεμβαίνει διορθωτικά όπου χρειάζεται, γυαλίζει μέχρι τελευταίου κόκκου σκόνης κάθε aspect του δημιουργήματος της και ανακατεύει και ξαναμοιράζει την τράπουλα του σύμπαντός της για να προσελκύσει νέους παίκτες στο τραπέζι και να προσελκύσει τους παλιούς.

Έχει λάθη και αστοχίες; Βεβαίως! Το story mode κουράζει ανά διαστήματα, και το γύρω γύρω περιεχόμενο θα επιδεχόταν περαιτέρω εμπλουτισμού, και τα νέα στοιχεία που εισάγει παίζουν με αρκετή ασφάλεια ενώ θα μπορούσαν να είναι πιο τολμηρα. Στο σύνολο, όμως, αποτελεί must για τους φίλους της σειράς αλλά και αξιόλογη προσθήκη στο fighting genre γενικότερα ακόμα και αν δεν είναι αυτό που θα το πάει παρακάτω.



Το Mortal Kombat 1 κυκλοφορεί από τις 19/9/23 για PS5, PC, Switch και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από τη CD Media.

The Good

Εκπληκτικά γραφικά.

Καλοφτιαγμένο story mode.

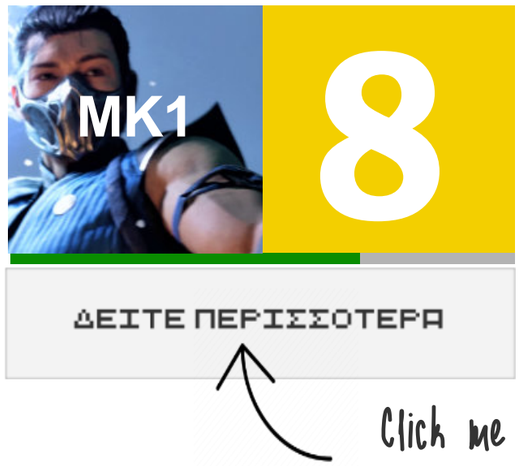
Ιδιαίτερη προσοχή στη λεπτομέρεια σε όλους τους τομείς.

Στρωτό και δεμένο gameplay με προσθήκες...

The Bad

...οι οποίες όμως φτάνουν μέχρι ενός σημείου.

Μέτριο side, single player περιεχόμενο.



The Crew: Motorfest

Review

Λάκης Καβαλάρης

September 26, 2023

The Crew: Motorfest | Review

Το The Crew Motorfest, είναι το τρίτο μέλος της σειράς The Crew της Ubisoft, σε μία προσπάθεια της γαλλικής εταιρείας να εισέλθει στον κόσμο των open world racing. Σε αντίθεση με τα προηγούμενα μέλη, εδώ ο χάρτης δεν είναι μία μικρογραφία των ΗΠΑ, αλλά το νησί της Χαβάης όπου διεξάγεται ένα φεστιβάλ με θέμα τα motorsport (οποιαδήποτε ομοιότητα με πρόσωπα ή καταστάσεις είναι εντελώς συμπτωματική).

Παρά το μικρότερο μέγεθος, ο χάρτης καταφέρνει να έχει ποικιλία με διαφορετικά περιβάλλοντα, από εντυπωσιακές παραλίες και περιοχές με έντονη βλάστηση, μέχρι μία ηφαιστειογενή περιοχή. Συνολικά, ο χάρτης καταφέρνει να μεταδώσει την ατμόσφαιρα και το vibe της Χαβάης και να κάνει τον παίκτη να την ανακαλύψει, και να μάθει πληροφορίες για την τοπική -και ενδιαφέρουσα- κουλτούρα.

Οι πληροφορίες δίνονται μέσα από τις Playlist, οι οποίες αποτελούν και το βασικό κομμάτι του τίτλου. Πρόκειται για θεματικές σειρές από αγώνες, με μεγάλη ποικιλομορφία στο περιεχόμενό τους. Τη μία στιγμή ο παίκτης τοποθετείται σε νυχτερινούς αγώνες με τροποποιημένα αυτοκίνητα, στα πρότυπα των Need For Speed, ενώ έπειτα συμμετάσχει σε διαδρομές περιήγησης και ξενάγησης στο νησί, με έναν -πολλές φορές εκνευριστικό- εκφωνητή να αναλαμβάνει τον ρόλο του ξεναγού στην τοπική κουλτούρα.

Η ποικιλία είναι τόσο μεγάλη, που στη Χαβάη ο παίκτης θα βρεθεί να οδηγά από μηχανές, μέχρι αεροπλάνα και ταχύπλοα σκάφη, ενώ την εμφάνισή τους κάνουν και influencers/ creators από τον κόσμο της αυτοκίνησης, όπως η ομάδα της Donut Media και η Supercar Blondie. Ευτυχώς, υπάρχει η δυνατότητα να γίνουν mute οι εκφωνητές (μέσω του voice volume), καθώς οι περισσότεροι είναι κουραστικοί και γεμάτοι από μία εκνευριστικά θετική ενέργεια, παρότι κάποιες από τις πληροφορίες που μοιράζονται έχουν ενδιαφέρον.

Αφού ολοκληρωθούν οι αγώνες ενός playlist, σχεδόν πάντα κάτω από δέκα, τότε ξεκλειδώνουν μία σειρά από challenges. Δυστυχώς, σε αυτά, όπως και την πρώτη φορά που ο παίκτης τρέχει σε έναν αγώνα, η επιλογή του οχήματος είναι κλειδωμένη. Τα challenges είναι τα κλασικά που συναντάμε σε τίτλους του είδους (είπαμε, οποιαδήποτε ομοιότητα με πρόσωπα ή καταστάσεις είναι εντελώς συμπτωματική…), ενώ στον χάρτη διάσπαρτα βρίσκονται και collectible με τα οποία μπορεί να ασχοληθεί κανείς.

Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται μία ασυνδεσία μεταξύ των αυτοκινήτων που χρησιμοποιούνται για την περιήγηση στο νησί, και αυτών που «δανείζεται» ο παίκτης για να τρέξει στους αγώνες. Παρότι οι επιλογές παραμετροποίησης και αναβάθμισης των οχημάτων είναι περιορισμένες, σε σχέση με τίτλους όπως το Forza Horizon και το Need for Speed, θα ήταν αρκετά πιο θετικό το να μπορούσε κανείς να τρέξει στους αγώνες με το όχημα που έχει δημιουργήσει και να μη το χρησιμοποιεί ως μέσο μετάβασης από το σημείο λήξης του ενός αγώνα στην εκκίνηση του επόμενου. Τουλάχιστον, μέχρι να ξεκλειδωθεί το fast travel, που πραγματοποιείται σε εντυπωσιακά ελάχιστο χρόνο.

Συνολικά, στο The Crew: Motorfest υπάρχουν περισσότερα από 500 οχήματα, συμπεριλαμβανόμενων αυτοκινήτων (από καθημερινά οχήματα, μέχρι supercars και μονοθέσια της F1), μηχανές από γνωστούς κατασκευαστές, ταχύπλοα και αεροπλάνα. Αν κάποιος δεν ενδιαφέρεται για τίποτα εκτός των αυτοκινήτων, θα προτείναμε να μην αποφύγει το The Crew Motorfest, καθώς το περιεχόμενο είναι μοιρασμένο σε 70% αυτοκίνητα, 20% μηχανές και 5% ταχύπλοα και αεροπλάνα.

Σίγουρα, το παραπάνω σπάσιμο είναι ικανοποιητικό, καθώς ο χειρισμός των ταχύπλοων και των αεροπλάνων δεν πείθει, παρόλα αυτά όμως ακολούθως δεν πείθει και το σύστημα οδήγησης των αυτοκινήτων. Σε αντίθεση με το Forza Horizon, εδώ κάτω από το όμορφο περιτύλιγμα δεν υπάρχει μία ισχυρή μηχανή φυσικής που υιοθετείται από έναν πιο sim τίτλο, όπως το Forza Motorsport. Το μοντέλο φυσικής του The Crew: Motorfest μοιάζει ανύπαρκτο, με τα περισσότερα οχήματα να διαφέρουν οδηγικά μόνο στο θέμα της ταχύτητας/ επιτάχυνσης και στο αν «σηκώνουν» την οδήγηση εκτός δρόμου. Ένα πισωκίνητο όχημα έχει κατά μεγάλο ποσοστό ίδια συμπεριφορά με ένα προσθιοκίνητο και αμφότερα δυσκολεύονται να ξεκολλήσουν από το οδόστρωμα.

Οι δρόμοι της Χαβάης μοιάζουν σαν μαγνήτης, και τα λάστιχα των οχημάτων μοιάζουν να είναι κατασκευασμένα από μέταλλο. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα περισσότερα αυτοκίνητα να είναι υποστροφικά, να δυσκολεύονται να περάσουν από το apex της στροφής και να παραμείνουν μέσα στην άσφαλτο ή μακριά από τις μπαριέρες στην έξοδό της. Συνολικά, το μοντέλο οδήγησης τοποθετείται πιο κοντά στο arcade άκρο από ότι το Forza Horizon, που μοιάζει να έχει βρει την τέλεια ισορροπία για το είδος, ενώ η απλότητά του και η έλλειψη μηχανισμών, πλην του boost, το κάνουν να θυμίζει σε στιγμές mobile τίτλο. Ευτυχώς, το The Crew: Motorfest δίνει αρκετές επιλογές για βοήθεια των πιο αρχαριων οδηγών, ανάμεσά τους και το rewind, ενώ υπάρχουν 5 διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, ώστε ο κάθε ένας να βρει το δικό του sweet spot.

Περνώντας στον τεχνικό τομέα, ο τίτλος στην

έκδοσή του για κονσόλες έχει δύο mode, με το ένα από αυτά να εστιάζει στην απόδοση και να υπόσχεται, αλλά να μην καταφέρνει να κρατήσει σε δύσκολες στιγμές, σταθερά 60fps, ενώ το άλλο στοχεύει στην ποιότητα των γραφικών.

Σε συγκεκριμένες σκηνές, υπό βροχή ή με τον ήλιο σε συγκεκριμένες γωνίες, η Χαβάη παρουσιάζεται όμορφη και δημιουργούνται πολύ εντυπωσιακά τοπία και σκηνικά, ωστόσο υπάρχει ένας υπερκορεσμός χρωμάτων, που σε συνδυασμό με το μέτριο lighting model, κάνει το τελικό αποτέλεσμα κατώτερο του ανταγωνισμού. Όσον αφορά τον ηχητικό τομέα, οι ήχοι των οχημάτων ακολουθούν το μεγαλύτερο ποσοστό των racing κυκλοφοριών, δηλαδή “not great-not terrible”. Με σίγαση στους υπέρ-ενθουσιασμενους εκφωνητές μπορεί ο παίκτης να απολαύσει το soundtrack του τίτλου μέσα από τους θεματικούς ραδιοφωνικούς σταθμούς. Βέβαια, το ενσωματωμένο πλέον σε όλες τις κονσόλες Spotify, παραμένει πάντα η καλύτερη επιλογή, ειδικά για όσους ξοδέψουν εκατοντάδες ώρες στον τίτλο.

Το online στοιχείο παραμένει -τουλάχιστον στα χαρτιά- βασικό χαρακτηριστικό του The Crew: Motorfest, κάτι που δηλώνεται και από το όνομά του «The Crew». Αυτό φαίνεται από την πρώτη κιόλας επαφή με το Motorfest, το οποίο είναι always online και δεν εκκινείται αν δεν υπάρχει επικοινωνία με τους server της Ubisoft.

Αφού ο παίκτης ολοκληρώσει τρεις playlist, αποκτά πρόσβαση στο μεγαλύτερο online τμήμα του παιχνιδιού, το οποίο έχει ως βάση του ένα κεντρικό hub. Παρότι αυτό είναι πρωτότυπο ως χώρος συγκέντρωσης και αλληλεπίδρασης με άλλους παίκτες, στερείται δραστηριοτήτων, πέραν της ψηφοφορίας για όμορφα αυτοκίνητα που εκθέτουν άλλοι παίκτες. Σε αυτό το σημείο μπορούσε να δοθεί περισσότερη σημασία και να δημιουργηθεί μία πιο έντονη ατμόσφαιρα πραγματικού car meet.

Το online κομμάτι περιλαμβάνει τους Grand Races, μεγάλης διάρκειας αγώνες με έως 24 αντιπάλους, και ένα mode μίξη battle royale με destruction derby, κάτι που έχουμε ήδη δει και από τον ανταγωνισμό. Ευτυχώς, το net code είναι αρκετά τίμιο και δεν συναντήσαμε σημαντικά προβλήματα στο συγκεκριμένο κομμάτι, ενώ συχνά οι αγώνες ανανεώνονται για να μην υπάρχει αίσθηση επανάληψης.
The Crew: Motorfest review

Επιπλέον, κάθε μήνας έχει ένα συγκεκριμένο θέμα, και έπειτα κάθε εβδομάδα ένα «υπό-θεμα». Έτσι, ο πρώτος μήνας του The Crew Motorfest είναι αφιερωμένος στην αμερικανική αυτοκίνηση και στα muscle cars, ενώ μία από τις πρώτες εβδομάδες αφορούσε αμερικανικά αυτοκίνητα που είδαμε σε ταινίες (εκεί συναντήσαμε και την αγαπημένη πολλών DeLorean). Υπάρχει μία μπάρα που γεμίζει όσο ο παίκτης ολοκληρώνει challenges και αγώνες, και έπειτα με βάση την τελική κατάταξη υπάρχουν βραβεία, από είδη ρουχισμού για τον πρωταγωνιστή, μέχρι χρηματικά έπαθλα και οχήματα.

Το παραπάνω είναι η επιλογή της Ubisoft για να δημιουργήσει το fear of missing out εφέ, και να κρατήσει τους παίκτες μήνες μετά την κυκλοφορία του τίτλου και την ολοκλήρωση των Playlist. Πολλοί θα το βρουν κουραστικό και θα το προσπεράσουν εύκολα, άλλοι που θα αγαπήσουν τον τίτλο θα το μεταφράσουν ως επιπλέον υλικό. Το σίγουρο είναι ότι αν μπει κανείς σε αυτή τη διαδικασία, γεννάται το αίσθημα της υπόχρεης ενασχόλησης με τον τίτλο, ακόμη και σε περιόδους που δεν είναι αυτό

εφικτό, είτε λόγω διάθεσης είτε λόγω υποχρεώσεων. Βέβαια, αυτό δεν είναι θέμα του The Crew: Motorfest, αλλά συνολικά του σύγχρονου gaming…

Η ώρα του τερματισμού φτάνει, η καρό σημαία έχει αρχίσει να κυματίζει και το The Crew: Motorfest έρχεται να περάσει τη γραμμή τερματισμού. Φυσικά, έχει προηγηθεί το Forza Horizon, αφού η Playground Games έχει τελειοποιήσει τη φόρμουλά της, μετά από μία σειρά πολύ επιτυχημένων κυκλοφοριών. Ο ανταγωνισμός είναι σε αδιανόητα υψηλό επίπεδο και η σειρά The Crew έχει δρόμο μπροστά της αν θέλει να εκθρονίσει τον πρωταθλητή. Η Ivory Tower, η βασική ομάδα ανάπτυξης, επέλεξε να ακολουθήσει πιστά τον ανταγωνισμό, να τον αντιγράψει στον δρόμο προς προ βάθρο και όχι να τον αντιμετωπίσει με τη δική της πρωτότυπη συνταγή και τακτική - πέραν κάποιων άστοχων πινελιών, όπως η χρήση περισσότερων τύπων οχημάτων.

Ελπίζουμε σε μία μελλοντική κυκλοφορία η μάχη του βάθρου να είναι περισσότερο αγχωτική, όχι μόνο για να έχουμε ακόμη έναν καλό open-world racing τίτλο, ίσως τον μοναδικό διαθέσιμο σε PlayStation 5, αλλά και για να δοθεί η αναγκαία ώθηση στον πρωταθλητή -το Forza Horizon- να καινοτομήσει ξανά και να μην εφησυχαστεί στην επιτυχία που γνωρίζει.

Παρά το μικρότερο μέγεθος, ο χάρτης καταφέρνει να έχει ποικιλία με διαφορετικά περιβάλλοντα, από εντυπωσιακές παραλίες και περιοχές με έντονη βλάστηση, μέχρι μία ηφαιστειογενή περιοχή. Συνολικά, ο χάρτης καταφέρνει να μεταδώσει την ατμόσφαιρα και το vibe της Χαβάης και να κάνει τον παίκτη να την ανακαλύψει, και να μάθει πληροφορίες για την τοπική -και ενδιαφέρουσα- κουλτούρα.

Το The Crew: Motorfest κυκλοφορεί από τις 11/9/23 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 Ubisoft.

The Good

Η Χαβάη.

Πλούσιο σε υλικό.

Το μοναδικό open-world racing διαθέσιμο σε PlayStation 5.

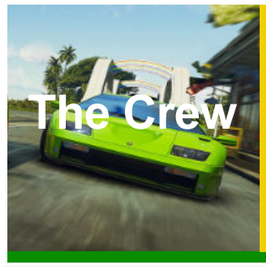
Ενδείξεις για μακροχρόνια υποστήριξη του τίτλου.

The Bad

Το Α και το Ω μίας racing κυκλοφορίας, arcade ή μη, είναι το μοντέλο οδήγησης και εδώ δεν είναι απολαυστικό.

Οι υπόλοιπες κατηγορίες οχημάτων δεν έχουν ουσιαστικό λόγο ύπαρξης, παρότι είναι από τα ελάχιστα σημεία που διαφοροποιούν τον τίτλο από τον ανταγωνισμό.

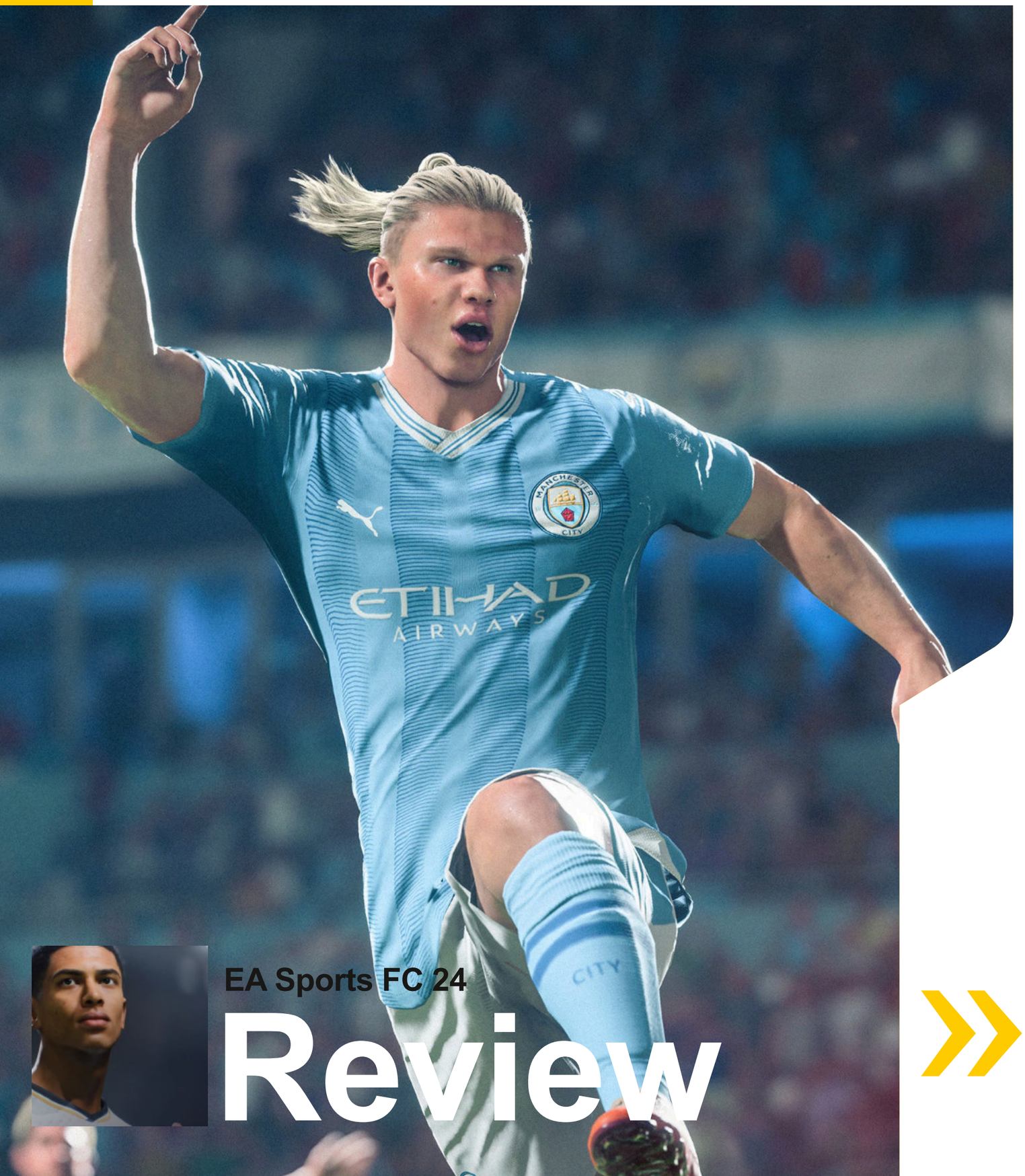
Η Playground Games ούτε που αγχώθηκε.



7

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me



EA Sports FC 24

Review

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

September 27, 2023

EA Sports FC 24 | Review

Τριάντα εκδόσεις τίτλων FIFA δια χειρός EA Sports -από το μακρινό 1993 μέχρι τον τελευταίο παιχνίδι του 2023– ήταν ο τελικός απολογισμός της μακρόχρονης συνεργασίας EA και FIFA. Αυτή η συνεργασία αποτελεί πλέον παρελθόν, όπως ξέρουμε εδώ και καιρό. Τώρα πλέον έχουμε και την πλήρη εικόνα και το πρώτο παραγόμενο αποτέλεσμα αυτού του «διαζυγίου»: Το EA Sports FC 24, για το οποίο θα διαβάσετε το review μας παρακάτω. Ο τίτλος του παιχνιδιού άλλαξε όνομα, και εν έτει 2024 οι φίλοι του ποδοσφαίρου και των videogames εισέρχονται σε μια σεζόν που δεν θα υπάρχει ούτε FIFA, ούτε PRO Evolution Soccer.

Η ιστορία της διακοπής της συνεργασίας μεταξύ της EA με τη FIFA και η πορεία και των δύο σε διαφορετικά μονοπάτια είναι γνωστή εδώ και καιρό, και η δε πορεία του PRO πλέον ως eFootball το ίδιο γνωστή. Η πρώτη έκδοση του νέου ποδοσφαιρικού κεφαλαίου της EA Sports θυμίζει -ίσως περισσότερο- από όσο θα έπρεπε ή θα μπορούσε τα τελευταία κεφάλαια της σειράς FIFA, χάνοντας έτσι την ευκαιρία να φέρει μαζί με το πρώτο κεφάλαιο της σειράς FC κάτι εντελώς νέο και φρέσκο.

Τι έχει όμως να προσφέρει και να προσθέσει το EA Sports FC 24 στον κόσμο των ποδοσφαιρικών βιντεοπαιχνιδιών; Έχει τόσες πολλές αλλαγές από το FIFA 23; Ή παραμένει στα γνωστά μονοπάτια που χάραξε η EA Sports τα προηγούμενα χρόνια; Η απάντηση είναι κατηγορηματική και σαφής. Μπορεί το όνομα του τίτλου να άλλαξε, αλλά το EA Sports FC 24 παραμένει το παιχνίδι που γνωρίζετε και αγαπάτε ή μισείτε ή και τα δύο (ανάλογα τα αποτελέσματα του κάθε αγώνα, δεν θα σας κρίνουμε εμείς άλλωστε).

Εξακολουθεί να διαθέτει όλες (και σε σημεία περισσότερες) τις αδειοδοτημένες ομάδες του προκατόχου του, πρωταθλήματα και παίκτες, όλα τα γνωστά modes που υπήρχαν στη σειρά FIFA -όπως τα Kick Off, Manager Career, Player Career, Clubs, Volta Football και φυσικά τον, εδώ και χρόνια, πυλώνα της σειράς, το Ultimate Team. Αυτό εξακολουθεί να προσφέρει τις ίδιες συγκινήσεις, το ίδιο -δυστυχώς ή ευτυχώς- gameplay, με κάποιες ελάχιστες αν και ευπρόσδεκτες, προσθήκες.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα του EA Sports FC 24 είναι ότι ίσως είναι τόσο πανομοιότυπο με τον προκάτοχό του, που το τελικό αποτέλεσμα ίσως ξενίσει όποιον περιμένει βελτιώσεις που θα άλλαζαν ριζικά το παιχνίδι. Σίγουρα υπάρχουν οι ετήσιες βελτιώσεις και προσθήκες που έφερνε η κάθε ετήσια έκδοση της σειράς FIFA, αλλά πολλοί φίλοι της σειράς -συμπεριλαμβανομένου και του γράφοντος – ήλπιζαν πως η αλλαγή του ονόματος της σειράς θα ήταν το εφαλτήριο μεγαλύτερων αλλαγών και πειραματισμών για τη σειρά της EA Sports.

Κάτι το οποίο δυστυχώς δεν είδαμε στη φετινή έκδοση του τίτλου, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το FC 24 υστερεί σε κάτι από τους προκατόχους του ή δεν φτάνει το επίπεδό τους. Τουναντίον το πρώτο βήμα του αναβαπτισμένου πονήματος της EA βελτιώνει αρκετά πράγματα, χωρίς όμως να πρωτοτυπεί ή να διορθώνει όλα τα λάθη του παρελθόντος. Φέρνει σίγουρα κάποιες αλλαγές άλλα όχι όσες θα περίμενε κανείς.

Στα του νέου gameplay, ο τίτλος έρχεται πιο φρέσκος, πιο λεπτομερής και πιο βαθύς, με αρκετές βελτιώσεις στη φυσική της κίνησης της μπάλας αλλά και της κινησιολογίας και του animation των παικτών, απόρροια της χρήσης της νέας έκδοσης της μηχανής γραφικών που χρησιμοποιεί η EA Sports, της Hypermotion V. Η μηχανή Hypermotion V χρησιμοποιεί υλικό που τραβήχτηκε σε εκατοντάδες πραγματικούς αγώνες από κάμερες τοποθετημένες γύρω από τον αγωνιστικό χώρο, από διάφορα sessions με γνωστούς παίκτες και την παρακολούθηση των κινήσεων τους. Έτσι, συμπληρώνει το υπάρχον υλικό με τη βοήθεια και τη χρήση ενός ακόμη επιπέδου δεδομένων που έχουν καταγραφεί από την κίνηση και προσομοιώνουν του τρόπο με τον οποίο κινούνται τα σώματα των παικτών κατά τη διάρκεια κάθε ενέργειας τους στον αγώνα.

Αυτή η σύνθεση των παραπάνω τεχνικών μεταφέρει, σχεδόν άψογα, εντός του ψηφιακού αγωνιστικού χώρου στην οθόνη μας έναν αληθοφανή αγώνα με τα διαφορετικά animations να κάνουν τους γνωστότερους -και όχι μόνο- παίκτες αναγνωρίσιμους από τις κινήσεις τους και με το τελικό αποτέλεσμα να είναι ακόμα πιο λεπτομερές και αληθοφανές από ποτέ.
Ωστόσο, όπως κάθε χρόνο, το gameplay -τη στιγμή που γράφεται το παρόν κείμενο- έχει και αρκετά ψεγάδια. Αρχικά, για όσους αναρωτιούνται, το kick-off glitch αλλά και διάφορα διαχρονικά bugs και glitches συνεχίζουν να κάνουν την εμφάνισή τους, αυτούσια μεταφερμένα από παλιές εκδόσεις διάφορων τίτλων FIFA. Πολλά προβλήματα συναντήσαμε στην AI των τερμάτων του παιχνιδιού, στην απόδοση των τερματοφυλάκων και στις εξόδους, κυρίως αυτών με χαμηλό overall (κάτω από 80) και όχι μόνο.
Προβλήματα υπάρχουν και στην άμυνα, κυρίως σε όσους αποφασίσουν να επιλέξουν να αμυνθούν με τη χρήση tactical defending (η οποία και προτείνεται, παρά τα προβλήματά της) και όχι advanced. Οι αμυνόμενοι παίκτες πέφτουν με αρκετά μεγάλη ταχύτητα στον επιτιθέμενο κάτοχο της μπάλας, με αποτέλεσμα πολλά άτσαλα μαρκαρίσματα και πολλές αποβολές με απευθείας κόκκινες κάρτες, μαρκαρίσματα που στο FIFA 23 θα ήταν μετρημένα και ισορροπημένα και θα κατέληγαν σε αναχαίτιση της επίθεσης.
Τα παραπάνω προβλήματα, φυσικά, μπορεί να εξαλειφτούν σύντομα από κάποιο update του παιχνιδιού, ωστόσο πολύ πιθανό είναι, όπως μας συνηθίζει η EA Sports, να αντικατασταθούν με άλλα προβλήματα στο gameplay, το οποίο ανάλογα με το κάθε νέο patch που κυκλοφορεί η εταιρεία, αλλάζει διαρκώς. Με ό,τι θετικό ή -κυρίως- αρνητικό μπορεί να επιφέρει αυτό στην εν γένει εμπειρία που θα έχει κάποιος που ασχολείται συνεχώς με τον τίτλο. Η EA φέτος δούλεψε αρκετά στη βελτίωση της ατμόσφαιρας και της αγωνιστικής εμπειρίας κατά την ημέρα του αγώνα, εισάγοντας σκηνές που ακολουθούν τις ομάδες στο γήπεδο ή εστιάζουν στους οπαδούς, νέα κομμάτια από τις κερκίδες και τα αποδυτήρια στο ημίχρονο και μετά το ματς, αλλά και σκηνές που πηγαίνουν πίσω από τα παρασκήνια ή δείχνουν συνεντεύξεις σε εξέλιξη.
Ο ήχος για ακόμα μια φορά είναι πολύ πειστικός και ρεαλιστικός, ειδικά με τη χρήση ακουστικών. Στο κομμάτι της αναμετάδοσης η κύρια ομάδα των σχολιαστών Derek Rae και Stewart Robson φρεσκάρεται με την προσθήκη της ομάδας των Guy Mowbray, Sam Smith και Alex Scott, με τον τίτλο να μας δίνει στα settings τη δυνατότητα να επιλέξουμε τους σχολιαστές της αρεσκείας μας, αλλά και μια μίξη όλων των υπαρχόντων σχολιαστών. Και τη φετινή χρονιά το παιχνίδι έρχεται με ένα πλούσιο soundtrack, γεμάτο γνώριμα -και όχι μόνο- τραγούδια από γνωστούς καλλιτέχνες.
Επίσης, μια -πρώτη- εμφανής διαφοροποίηση από τους προκατόχους της σειράς εντοπίζεται και στο κομμάτι των μενού του τίτλου, με αυτά να έχουν πλέον διαφορετική σχεδίαση και να είναι σε διαφορετική θέση, με την EA να υπόσχεται μια πιο εύκολη, ομαλή και ταχύτερη εναλλαγή ανάμεσα τους. Ενδιαφέρουσα θεωρείται και η προσθήκη στα settings της επιλογής για αφαίρεση της λειτουργίας της σκληρότητας των triggers όταν οι παίκτες είναι κουρασμένοι, και της επιλογής της βαθμίδας της δόνησης και του haptic feedback του χειριστηρίου, ώστε να μη «ταλαιπωρείται» διαρκώς το DualSense από τη χρήση τους και φυσικά να κρατάει περισσότερο η μπαταρία του.

Κλείνοντας με το κομμάτι της gameplay εμπειρίας που προσφέρει το EA Sports FC 24, δεν θα έπρεπε να παραλείψουμε την αναφορά στην προσθήκη της νέας κάμερας στον τίτλο, της tactical camera, η οποία μας δίνει πιο πλήρη εικόνα του αγωνιστικού χώρου και που κάτω από κατάλληλες συνθήκες μπορεί να βελτιώσει την ανταγωνιστικότητά μας κυρίως στο online κομμάτι του παιχνιδιού, μιας και «βλέπουμε» περισσότερο γήπεδο.

Περνώντας στο κομμάτι των modes, όπως αναφέραμε και νωρίτερα, ο τίτλος συνεχίζει να εμπεριέχει τα βασικά modes που γνωρίσαμε στις προηγούμενες εκδόσεις της σειράς FIFA. Υπάρχουν τα Kick Off, Manager Career, Player Career, Clubs, Volta Football και το Ultimate Team για το οποίο στη συνέχεια θα αναφερθούμε εκτενέστερα.
Η σύνθεση των modes δεν έχει αλλάξει από το FIFA 23

και οι λειτουργίες καριέρας παίκτη και μάνατζερ, αλλά και η δημιουργία και η συμμετοχή σε “ποδοσφαιρικά virtual” clubs, θα φαίνονται πολύ οικείες σε όσους έπαιξαν και το περσινό παιχνίδι, με μικρές προσθήκες και βελτιώσεις να υπάρχουν σε όλα τα παραπάνω, χωρίς ωστόσο καμία από τις προσθήκες που υπάρχει να είναι ρηξικέλευθη ή αξιομνημόνευτη.

Αν έπρεπε να ξεχωρίσουμε κάποια modes που η EA «φρόντισε» λίγο παραπάνω, τόσο το κομμάτι του Career Mode όσο και αυτό των Clubs είχαν αρκετές ενδιαφέρουσες, αν και μάλλον μικρές, προσθήκες από τη περσινή τους έκδοση. Το Career Mode, ωστόσο, φαίνεται πως χρίζει άμεσης ριζικής ανανέωσης και εκσυγχρονισμού.

Στο κομμάτι του Ultimate Team, η EA -όπως συνηθίζει, μιας και τις αποφέρει υπέρογκα κέρδη- κράτησε την ίδια δοκιμασμένη συνταγή, ωστόσο και φέτος έκανε μερικές ενδιαφέρουσες και εν τέλει μάλλον θετικές αλλαγές και προσθήκες. Πλέον, μας δίνεται η δυνατότητα (εμπνευσμένη σαφώς από το eFootball) να αναβαθμίσουμε τους αγαπημένους μας παίκτες μέσω μιας διαδικασίας εξέλιξης, διορθώνοντας αδυναμίες, ενισχύοντας τα χαρακτηριστικά τους ή προσθέτοντας νέα στυλ παιχνιδιού. Για να επιτευχθεί αυτή η διαδικασία θα πρέπει να ολοκληρώσετε προκλήσεις εντός ενός συγκεκριμένου χρονικού ορίου. Το τελικό αποτέλεσμα αυτής της προσθήκης φαίνεται αρχικά αρκετά ενδιαφέρον, μιας και έτσι μας δίνεται η δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε κάρτες παικτών που υπό άλλες συνθήκες δε θα χρησιμοποιούσαμε. Ωστόσο, το πώς θα λειτουργήσει αυτό, θα πρέπει να το δούμε σε βάθος χρόνου.

Για πρώτη φορά στη σειρά της Electronic Arts και οι γυναίκες ποδοσφαιριστές μπορούν να ενταχθούν στην Ultimate Team που δημιουργείτε, μαζί με τους υπάρχοντες άντρες ποδοσφαιριστές, με τη χημεία της ομάδας να προσαρμόζεται τόσο σε ομάδες και χώρα προέλευσης των παικτών, αλλά και ανάλογα με το φύλο του κάθε παίκτη της ομάδας.

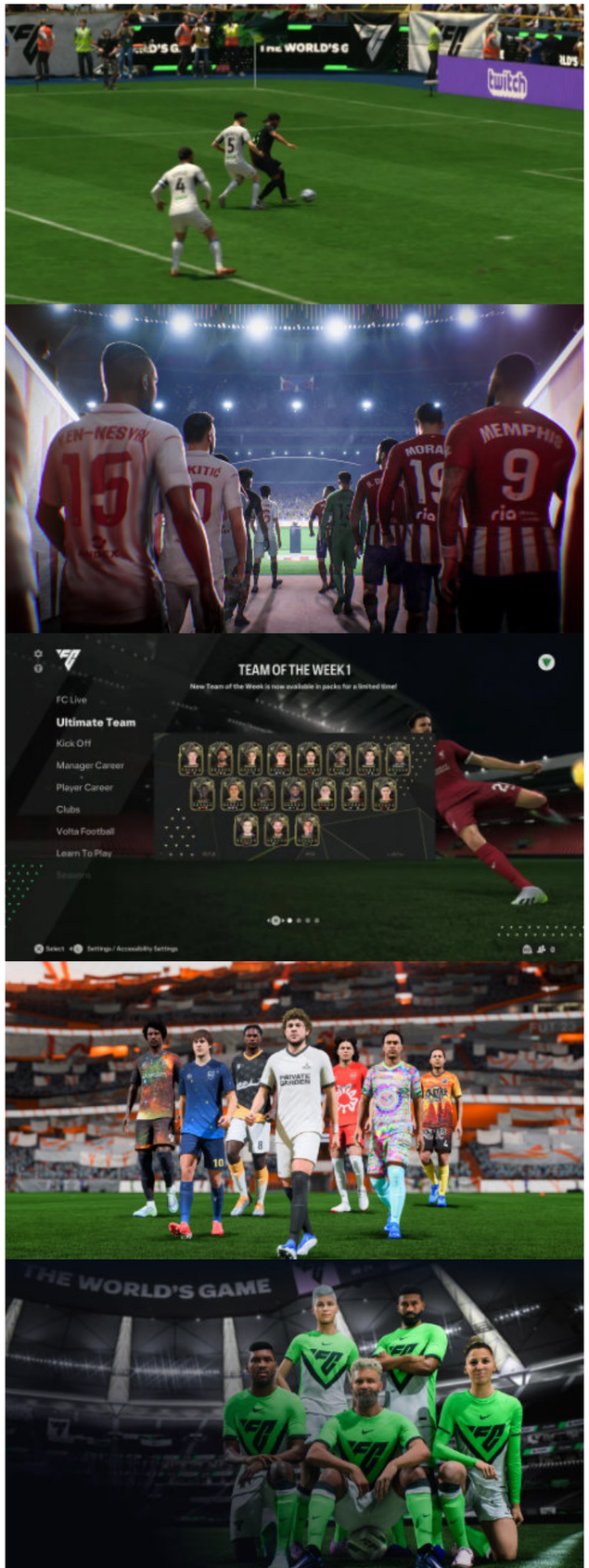
Τέλος, στο κομμάτι του Ultimate Team -αλλά και σε όλα τα Modes του EA Sports FC 24- υπάρχει η προσθήκη των PlayStyles στους παίκτες, που αντικαθιστούν τα Traits των προηγούμενων εκδόσεων. Τα PlayStyles χωρίζονται σε έξι κατηγορίες: scoring, passing, ball control, defending, physical και goalkeeper, φέρνοντας μια πρόσθετη διαφοροποίηση στον τρόπο παιχνιδιού του κάθε παίκτη, ενώ κάθε κατηγορία περιέχει διάφορα PlayStyles, τα οποία κατέχουν οι εκάστοτε ποδοσφαιριστές. Κάθε PlayStyle επηρεάζει σημαντικά το gameplay, παρέχοντας ξεχωριστές δυνατότητες που όχι μόνο έχουν οπτική διαφοροποίηση στο animation του κάθε παίκτη, αλλά δημιουργούν και μια επιπρόσθετη εμπειρία που αντικατοπτρίζει το μοναδικό στυλ παιχνιδιού των παικτών που τα κατέχουν.

Φτάνοντας στο τέλος του κειμένου και στο μεγάλο ερώτημα που θέσαμε και στην αρχή, το βασικό διακύβευμα παραμένει. Θα μπορούσε το EA Sports FC 24 να καινοτομήσει περισσότερο; Προφανώς και ναι. Το FC είναι γεμάτο από περιεχόμενο, modes, αδειοδοτημένες ομάδες, γήπεδα, πρωταθλήματα, και ποδοσφαιριστές. Ωστόσο, δε παύουμε να περιμένουμε κάτι πιο φρέσκο και πιο νέο από την EA Sports.

Υποθέτουμε -και ελπίζουμε- στα επόμενα βήματα της εταιρείας με το franchise FC, να δούμε πραγματικά την ομάδα να καινοτομεί, να παίρνει ρίσκα, να φέρνει προσθήκες και νέες ιδέες. Αλλά ακόμα και έτσι, μέχρι τότε το EA Sports FC 24 αποτελεί τον αναμφισβήτητο πρωταγωνιστή στα sports games. Φέτος, η ομάδα ανάπτυξης της EA φαίνεται πως χρησιμοποίησε το μεγαλύτερο κομμάτι της ενέργειάς της στην ομολογουμένως δύσκολη αποστολή να επανασυστηθεί στο κοινό της κάτω από ένα νέο όνομα. Και από ό,τι φαίνεται, στην προσπάθεια και την πορεία αυτή προτίμησε να πατήσει στη στέρεα βάση που είχε δημιουργήσει όλα αυτά τα χρόνια με τη σειρά FIFA.

Οι δημιουργοί επίλεξαν να διατηρήσουν τα γνώριμα στοιχεία σχεδόν αυτούσια, προσθέτοντας απλά λίγες νέες ιδέες, φοβούμενοι ίσως να μη χάσουν οι παίκτες την οικειότητα που είχαν αποκτήσει με τη σειρά, χάνοντας ωστόσο μια χρυσή ευκαιρία για πλήρη ανανέωση εκ βαθέων, η οποία ιδιαίτερα σε κάποια offline modes φαντάζει πλέον επιτακτική.

Παρόλα αυτά, όσοι αγάπησαν τη σειρά FIFA, θα βρουν στο FC 24 το γνωστό comfort zone τους. Έναν τίτλο γνώριμο, γεμάτο υλικό και modes, στον οποίο δεν θα χρειαστούν σχεδόν καθόλου χρόνο προσαρμογής.



Το EA Sports FC 24 κυκλοφορεί από τις 22/9/23 για PS5, PS4, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από τη Bandai Namco Entertainment Greece

The Good

Η χρήση της HyperMotion V, η αναβάθμιση των animation και των visuals.

Η εισαγωγή των PlayStyles .

Η προσθήκη του Evolutions στο Ultimate Team.

Ο όγκος των modes και του περιεχομένου.

The Bad

Δειλά βήματα βελτίωσης.

Η εν γένει λειτουργία και το monetization του Ultimate Team.

Η AI των τερματοφυλάκων.

Lies of P

Νικολας Μαρκογλου

September 28, 2023

Lies of P | Review

Παρά τη μεγάλη δημοτικότητα που συνοδεύει πλέον τα παιχνίδια της κατηγορίας soulsborne (στην οποία προφανώς και ανήκει το Lies of P που εξετάζουμε σε αυτό το review), ιδίως μετά την τεράστια επιτυχία του Elden Ring, και παρά τις διάφορες προσπάθειες που έχουμε δει κατά καιρούς στο είδος, είναι (απειρο)ελάχιστες οι περιπτώσεις που κατάφεραν να προσεγγίσουν τα μεγαθήρια της FromSoftware. Ιδίως όσον αφορά στις AAA παραγωγές, το τοπίο είναι ακόμα πιο φτωχό τόσο αν υπολογίσουμε καθαρά ποσοτικά τις προτάσεις όσο και αν λάβουμε υπόψη την ποιότητά τους. Λίγο πριν πάρουμε στα χέρια μας το πολλά υποσχόμενο νέο Lords of the Fallen η κορεάτικη Neowiz Games φέρνει τη δική της πρόταση στο είδος με το Lies of P. Ένα παιχνίδι που με τη σειρά του είχε καταφέρει να τραβήξει την προσοχή πολλούς μήνες νωρίτερα χάρη στα ενδιαφέροντα δείγματα γραφής του (κάτι στο οποίο βοήθησε φυσικά και η διάθεση του demo).

Ιδίως λαμβάνοντας υπόψη ότι είναι η πρώτη μεγάλη παραγωγή της συγκεκριμένης ομάδας ανάπτυξης, το Lies of P αποτελεί μία ιδανική πρόταση για τους φίλους του είδους, σε σημείο μάλιστα που θεωρούμε ότι άνετα θα μπορούσε να διεκδικήσει την πρωτιά στους soulsborne τίτλους που δεν αναπτύχθηκαν από τη FromSoftware. Αναμφίβολα υπάρχουν ορισμένα θέματα που το κρατάνε ελαφρώς πίσω, αλλά αυτά δεν μας εμπόδισαν από το να απολαύσουμε ένα παιχνίδι που κατανοεί και ακολουθεί πιστά τους κανόνες που διέπουν το εν λόγω είδος.

Εξαρχής δημιουργεί περιέργεια η άντληση της έμπνευσης του σεναρίου από το διάσημο ιταλικό παραμύθι του Πινόκιο. Φυσικά δεν θα πρέπει να περιμένει κανείς κάποια πιστή μεταφορά, καθώς οι ομοιότητες με το παραμύθι σχεδόν αρχίζουν και σταματάνε στις αναφορές γνωστών ονομάτων, όπως ο Geppetto, ο Gemini και διάφορα ομιλώντα ζωάκια που εδώ έρχονται με τη μορφή ανθρώπων που φοράνε μάσκες ζώων.

Οποιεσδήποτε ομοιότητες σταματάνε εδώ, με τα γνωστά ονόματα να έρχονται μόνο για να δώσουν μία “εσάνς” σκοτεινού παραμυθιού. Το σύνολο της δράσης λαμβάνει χώρα στην πόλη της Krat και στις γύρω περιοχές της, όπου μηχανικές μαριονέτες, που σκοπό είχαν να εξυπηρετούν τους ανθρώπους, έχουν γυρίσει σε mode δολοφονικών μηχανών. Ο Πινόκιο δεν είναι παρά μία ακόμα μαριονέτα, που όμως συνεχίζει να μάχεται υπέρ των ανθρώπων. Αργότερα έρχεται στο προσκήνιο και η ύπαρξη της λεγόμενης Petrification Disease, μίας ασθένειας που έχει εξαπλωθεί και έχει μεταλλάξει διάφορους ανθρώπους σε τέρατα. Το σενάριο δεν κρύβει ιδιαίτερες εκπλήξεις, μεταφέροντας μία εύπεπτη και αρκετά επιφανειακή πλοκή. Επιπλέον, δεν υπάρχει κάποια ιδιαίτερη προσπάθεια να χτιστεί lore, κάτι που οδηγεί στο συμπέρασμα ότι η πλοκή έρχεται ως συνοδευτικό της δράσης, τίποτα περισσότερο και τίποτα λιγότερο.

Ως χαμένη ευκαιρία θα αναφέρουμε την προσωπικότητα του Gemini, του μηχανικού γρύλου που έχουμε πάντα μαζί μας και κατά διαστήματα σχολιάζει καταστάσεις και σκηνικά. Ο ηθοποιός που χαρίζει τη φωνή του είναι αρκετά καλός, μεταφέροντας μία καλοκάγαθη προσωπικότητα, έτοιμη να βοηθήσει τον Πινόκιο. Δυστυχώς όμως οι αποκρίσεις του ακούγονται εντελώς σποραδικά, με αποτέλεσμα για μεγάλα τμήματα του παιχνιδιού απλά να ξεχνάμε ότι βρίσκεται στο πλευρό μας. Σε διαφορετική περίπτωση θα έδινε μία καλοδεχούμενη νότα συντροφικότητας κατά την αρκετά μοναχική περιπέτεια του αμίλητου πρωταγωνιστή.

Ήδη από τα πρώτα βήματα είναι ιδιαίτερα εμφανής η αγάπη της Neowiz Games για το Bloodborne, καθώς εντύπωση προκαλεί ότι οι γειτονιές της Krat είναι εμφανώς παρόμοιες με αυτές της Yharnam, έστω σε αισθητικό επίπεδο. Πέραν από τις έκδηλες ομοιότητες στον εικαστικό τομέα των περιβαλλόντων (τα δασώδη περίχωρα με τη σειρά τους φέρνουν άμεσα αναμνήσεις από τις ανάλογες περιοχές του Bloodborne), υπάρχουν και ομοιότητες σε ορισμένα από τα bosses.

Το Lies of P βαδίζει σε μία λεπτή γραμμή μεταξύ απόδοσης φόρου τιμής στο Bloodborne και ανερυθρίαστης αντιγραφής. Δεδομένης όμως της ιδιαίτερα καλής δουλειάς που έχει γίνει σε διάφορους νευραλγικούς τομείς, όπως η ποικιλία των εχθρών, το σύστημα μάχης, ο τεχνικός τομέας κ.λπ. θεωρούμε ότι η δημιουργία της κορεάτικης ομάδας ανάπτυξης βρίσκεται στη σωστή πλευρά αυτής της νοητής γραμμής.

Όσοι είχαν ασχοληθεί με το demo, θα πρέπει να περιμένουν ένα σύστημα μάχης που έχει βελτιωθεί σημαντικά ώστε πλέον η κινητικότητα του πρωταγωνιστή να έχει πολύ καλύτερη απόκριση στις εντολές μας, δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στο dodge. Σαν σύστημα μάχης αποτελεί μία μίξη μεταξύ των Bloodborne και Sekiro. Η δυνατότητα του block, παρότι υπάρχει, είναι σχεδόν απαγορευτική, καθώς με το block χάνουμε και πάλι κομμάτι της ενέργειάς μας, αν και γίνεται να το επανακτήσουμε σταδιακά μέσω επιθέσεων στους εχθρούς.

Από την άλλη πλευρά, η έμφαση στο parry (απόκρουση) είναι κάτι παραπάνω από εμφανής. Το συγχρονισμένο πάτημα της άμυνας με την αντίπαλη επίθεση σημαίνει ότι θα αποκρούσουμε το χτύπημά του, δίχως να χάσουμε καθόλου ενέργεια, ενώ παράλληλα φτάνει ένα βήμα πιο κοντά τον εχθρό στην κατάσταση του stagger (ζάλη), ένας μηχανισμός που παρουσιάζει ενδιαφέρον για την τακτική που ακολουθούμε στις μάχες.

Ο τρόπος που λειτουργεί είναι ο εξής: εάν πετύχουμε αρκετές φορές έναν εχθρό ή κάνουμε απανωτά parries, τότε θα εμφανιστεί για λίγη ώρα ένα λευκό περίγραμμα στη μπάρα ενέργειάς του. Αν σε αυτήν την περίοδο τον πετύχουμε με μία charged heavy attack, τότε θα ακινητοποιηθεί, επιτρέποντάς μας να εκτελέσουμε μία ιδιαίτερα ισχυρή επίθεση. Δεδομένης της σημαντικής χρονικής διάρκειας που απαιτείται για την charged attack, αφήνοντάς μας ευάλωτους απέναντι στις εχθρικές επιθέσεις, η σωστή τοποθέτησή μας και η κατάλληλη στιγμή για να επιτύχουμε το charged attack,

προτού περάσει το χρονικό περιθώριο για το stagger, είναι ιδιάζουσας σημασίας.

Στην πλειονότητα από τα mini bosses και bosses είναι σημαντικότατο να πετυχαίνουμε το stagger, προκειμένου να μειώσουμε αισθητά την ενέργειά τους. Φυσικά, η υψηλή κινητικότητα των εχθρών και οι ανελέητες επιθέσεις τους μεταφράζεται σε ένα επιπρόσθετο αλλά άκρως καλοδεχούμενο άγχος στις συγκρούσεις για την επίτευξη stagger, υψηλού ρίσκου αλλά και υψηλής ανταμοιβής.

Τα dodges αποτελούν μία λειτουργική εναλλακτική των parries, αλλά οι ασταμάτητες επιθέσεις που εκτελούν συχνά οι περισσότεροι από τους εχθρούς οδηγούν στο συμπέρασμα ότι τα parries δεν αποτελούν απλά επιλογή, αλλά είναι απαιτούμενα για την επιβίωση. Άλλωστε, ορισμένες “κόκκινες” επιθέσεις των εχθρών δεν γίνεται να αντιμετωπιστούν με κανέναν άλλο τρόπο πέρα από το σωστό parry. Τα parries αποτελούν τελικά μία αμυντική μέθοδο που είναι ταυτόχρονα απολαυστική αλλά και ελαφρώς προβληματική με τον τρόπο που αξιοποιείται.

Στην πλειονότητά τους, οι εχθρικές επιθέσεις προσφέρουν επαρκή χρόνο για να αντιληφθούμε πότε πρέπει να κάνουμε parry, αλλά η επίτευξη της κίνησης είναι ιδιαίτερα αυστηρή τόσο αναφορικά με τον χρονισμό της όσο και με την “ποινή” που έχουμε αν δεν την πετύχουμε. Σε αντίθεση με τη χρήση των parries στο Sekiro, εδώ εάν δεν πετύχουμε τον κατάλληλο συγχρονισμό χάνουμε ενέργεια (που μπορούμε μεν να την επανακτήσουμε όπως αναφέραμε παραπάνω αλλά με μεγάλη δυσκολία). Από την άλλη πλευρά, η επίτευξη του parry, αν και απολαυστικά

συνοδευμένη με το κατάλληλο ηχητικό και οπτικό εφέ, η αλήθεια είναι ότι δεν προσφέρει κάποια ουσιαστικά μεγάλη επιβράβευση, αναλογική δηλαδή με τη δυσκολία που φέρει η επίτευξή της. Το παραπάνω δεν αναιρεί το θετικό πρόσημο που τελικά έχει το σύστημα μάχης στο σύνολό του, αλλά μαρτυρά ότι έπρεπε ίσως να “ρυθμιστεί” λίγο περισσότερο.

Από την άλλη πλευρά υπάρχουν ορισμένες βελτιώσεις στη συνήθη συνταγή των gameplay κανόνων του είδους. Μία από αυτές έχει να κάνει με τα Pulse Cells (τα αντίστοιχα Estus Flask), τα οποία, ως είθισται, είναι προκαθορισμένα σε αριθμό και αναπληρώνονται σε κάθε checkpoint. Εάν τα καταναλώσουμε όλα, τότε το παιχνίδι μάς επιτρέπει να επανακτήσουμε ένα (και μόνο ένα) σε περίπτωση που πετύχουμε αρκετά χτυπήματα σε εχθρούς.

Αποτελεί έναν μηχανισμό που λειτουργεί πολύ καλά, κυρίως στα boss fights, όπου αν, για παράδειγμα, ξεμείνουμε από Pulse Cells σε κάποιο κομβικό σημείο της μάχης και είμαστε ένα βήμα πριν το θάνατο, τότε αντί να χάσουμε κάθε ελπίδα, υπάρχει πάντα το ενδεχόμενο να ξανακερδίσουμε ένα Pulse Cell, επαναφέροντας τη ζυγαριά προς το μέρος μας. Ευφυέστατη είναι και η χρήση των quick item slots, των αντικειμένων δηλαδή που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε άμεσα, όπου με έναν έξυπνο τρόπο μπορούμε να τοποθετήσουμε αντικείμενα μεταξύ δύο κατηγοριών που επιλέγουμε ως ενεργά πατώντας το πάνω ή το κάτω στον σταυρό του gamepad.

Με αυτή τη μέθοδο γίνεται ακόμα πιο εύκολο κατά τη διάρκεια μίας μάχης να εναλλάσσουμε τη χρήση αντικειμένων, αποτελώντας μία απλή λύση για τη διαχείρισή τους αλλά τόσο σημαντική που πιστεύουμε ότι είναι πολύ πιθανό να καθιερωθεί στα παιχνίδια του είδους. Παραμένοντας στα θετικά του τίτλου, η παραμετροποίηση των όπλων αποτελεί ένα κομμάτι όπου το Lies of P ξεχωρίζει, επιτρέποντάς μας αναμίξουμε τη λαβή κάθε

όπλου με όποια κεφαλή (λεπίδα, βαριά κ.λπ.) επιθυμούμε. Η λαβή πάντα καθορίζει τα animations των επιθέσεων και το στατιστικό με το οποίο κάνει scale το όπλο (motivity, technique, advance) ενώ η κεφαλή το damage, το εύρος των επιθέσεων και λοιπά χαρακτηριστικά γενικότερα που έχουν να κάνουν με το καθαρό damage. Επιπροσθέτως, κάθε λαβή και κάθε κεφαλή φέρνει τις δικές της ειδικές κινήσεις, άκρως χρήσιμες για τις μάχες. Είναι απόλυτα δυνατό να φτιάξετε ένα όπλο που έχει τη λαβή ενός ξίφους, έχοντας ως κεφαλή μία γιγάντια τανάλια. Αποτελεί ένα είδος crafting που είναι εύχρηστο και επιτρέπει τη δημιουργία όπλων που μπορείτε να τα φέρετε απολύτως στα μέτρα σας και στο στυλ παιξίματός σας.

Θα πρέπει επίσης να τονίσουμε την πραγματικά αξιόλογη προσπάθεια της Neowiz Games στην ποικιλία των εχθρών που θα συναντήσουμε. Έως το τέλος της -περίπου- τριαντάωρης περιπέτειας, το Lies of P δεν σταματούσε να εισάγει νέους εχθρούς, περιέχοντας παράλληλα και έναν χορταστικό αριθμό από mini-bosses και κύρια bosses.

Τα animations είναι λεπτομερή και ποικίλα, με τις αντιδράσεις τους στα χτυπήματά τους να μας επιτρέπουν να έχουμε μία διαρκή επιθετική τακτική. Τα boss fights βρίσκονται στο ύψος των περιστάσεων, φέρνοντάς μας απέναντι από άκρως απαιτητικές μάχες με καλοσχεδιασμένους και επιβλητικούς εχθρούς. Εδώ βέβαια θα πρέπει να εκφράσουμε ένα παράπονο στον ιδιαίτερο ζήλο που είχε η ομάδα ανάπτυξης να μας φέρνει συχνά αντιμέτωπους με boss fights που αφού πέφτανε, μας έκαναν τη δυσάρεστη έκπληξη με μία δεύτερη φάση.

Όταν αυτό είναι κάτι που συμβαίνει επανειλημμένως, τότε και το στοιχείο της έκπληξης χάνεται και αρχίζει να προκαλείται σταδιακά εκνευρισμός με τη -σχεδόν- τεχνητή αύξηση της δυσκολίας όταν ήδη η πρώτη φάση της εκάστοτε μάχης είναι απόλυτα απαιτητική. Παρόλα

αυτά, το σύστημα μάχης παραμένει απολαυστικό και ο διαρκής εμπλουτισμός του bestiary είναι τελικά η κινητήριος δύναμη πίσω από την ενασχόλησή μας. Αξιοσημείωτο είναι ότι στη συντριπτική πλειοψηφία των boss fights υπάρχει η δυνατότητα να καλέσουμε έναν NPC για βοήθεια, κάτι που διευκολύνει αισθητά τη μάχη δίχως να την κάνει και περίπατο.

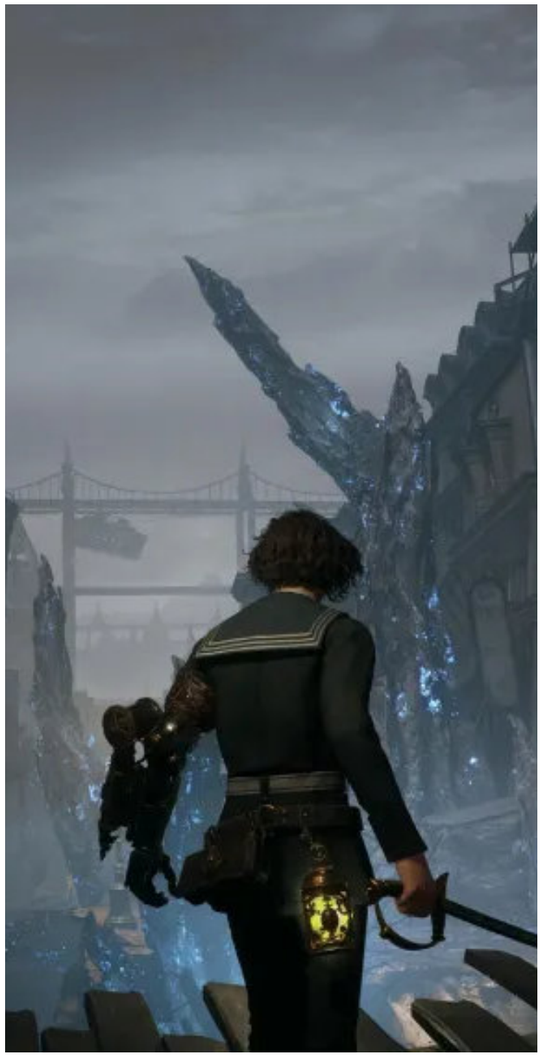
Θα πρέπει να αναφέρουμε κάπου εδώ ότι το Lies of P ακολουθεί γραμμική δομή στο level design, αποφεύγοντας το άνοιγμα της περιπέτειας σε ποικίλες, ταυτόχρονα διαθέσιμες διαδρομές. Υπάρχει πάντα μία και μόνο μία διαδρομή προς το επόμενο boss fight, η ήττα του οποίου σηματοδοτεί το άνοιγμα της επόμενης περιοχής και ούτω καθεξής. Φυσικά υπάρχουν δυνατότητες για εξερεύνηση σε κάθε λογής σοκάκια αλλά δεν είναι τίποτα περισσότερο από μικρές παρεκκλίσεις από την πορεία μας. Εξυπακούεται ότι αυτό δεν το αναφέρουμε ως αρνητικό, αλλά απλά για να υποδείξουμε τη φιλοσοφία της Neowiz Games πίσω από το level design, έναν τομέας όπου τα καταφέρνει πολύ καλά, οδηγώντας μας χωρίς “μπερδέματα” από περιοχή σε περιοχή, αλλά και επιτρέποντας ταυτόχρονα να υπάρχει η αίσθηση της εξερεύνησης.

Ο εικαστικός τομέας από την άλλη είναι κάπως άνισος. Τη μερίδα του λέοντος έχει η Krat, που όπως είπαμε θυμίζει σε μεγάλο βαθμό την Yharnam, αλλά τουλάχιστον υπάρχουν ορισμένες περιοχές με πιο προσωπικό χαρακτήρα, όπως ένα εγκαταλελειμμένο εμπορικό κέντρο και ένα μουσείο. Αυτές οι περιοχές δείχνουν έμπρακτα ότι η Neowiz Games θα μπορούσε να έχει μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση στις δυνάμεις της σε αυτόν τον τομέα ώστε να μεταφέρει μία εμπειρία πραγματικά αποκολλημένη από τον βασικό εμπνευστή της.

Το αυτό ισχύει και για τους εχθρούς, όπου τα ανδρείκελα είναι καλοσχεδιασμένα και για λίγη ώρα αρκετά απόκοσμα χάρη στις νευρικές κινήσεις τους και τα ανέκφραστα μηχανικά κεφάλια. Τα μηχανικά bosses επίσης είναι επιβλητικά και ευφάνταστα στον σχεδιασμό. Για σχεδόν ανεξήγητο λόγο όμως σε μεγάλα τμήματα του παιχνιδιού ερχόμαστε απέναντι από διάφορα τέρατα που δεν προσφέρουν κάτι που να μην έχουμε ξαναδεί σε εικαστικό επίπεδο η κινησιολογία. Αυτή η κατάσταση εντείνεται ακόμα περισσότερο προς τις τελευταίες ώρες, όπου το περιβάλλον αλλάζει άρδην, αφήνοντας πίσω του την belle epoque αισθητική, σε σημείο που να φαίνεται παράταιρο.

Συνολικά πάντως το Lies of P έχει να προσφέρει πολύ περισσότερα θετικά στοιχεία παρά αρνητικά, μεταφέροντας μία χορταστική εμπειρία, όπου η ποικιλία σε εχθρούς (αν και άνιση σε σημεία) υποστηρίζει με το παραπάνω τη διάρκειά του. Επιπλέον, το σύστημα μάχης βρίσκεται, σε γενικές γραμμές, στο ύψος των περιστάσεων, ωθώντας μας διαρκώς σε “μία ακόμα προσπάθεια” όταν τα βρούμε σκούρα σε διάφορα δύσκολα σημεία, μεταφέροντας απολύτως ικανοποιητικά την αίσθηση των χτυπημάτων μέσα από τα πολυάριθμα όπλα.

Στα παραπάνω θα πρέπει να λάβουμε υπόψη ότι το Lies of P αποτελεί την πρώτη AAA δημιουργία της Neowiz Games, κάτι που σημαίνει ότι μπαίνει αυτομάτως στα ραντάρ μας για νέες και βελτιωμένες δημιουργίες της, έχοντας καταφέρει να κάνει ένα, ομολογουμένως, δυνατό ξεκίνημα σε αυτήν την κατηγορία. Δεν είναι και λίγο ένας developer να καταφέρνει στο παρθενικό του πόνημα, σε ένα άκρως απαιτητικό είδος, να διεκδικεί την καλύτερη εναλλακτική επιλογή μετά τα παιχνίδια της FromSoftware.



Το Lies of P κυκλοφορεί από τις 19/9/23 για PS5, PS4, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοση για PC, με review code που λάβαμε από τη NeoWiz Games.

The Good

Σαν σύνολο, το σύστημα μάχης είναι καλοφτιαγμένο και υποστηρίζει τον υψηλό βαθμό πρόκλησης.

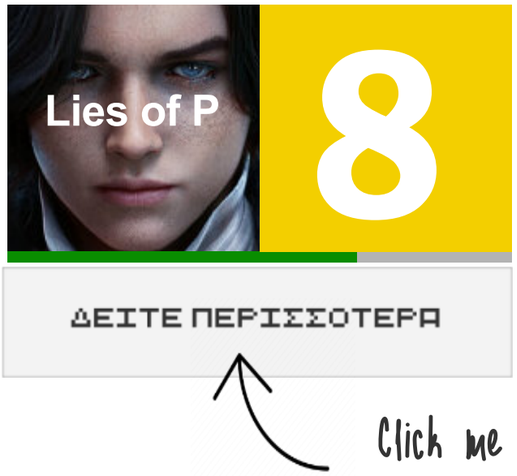
Μεγάλη ποικιλία σε εχθρούς και boss fights.

Ο γραμμικός σχεδιασμός υλοποιείται σε πολύ καλό επίπεδο.

The Bad

Ο μηχανισμός των parries, αν και λειτουργικός, θα επωφελούταν από βελτιώσεις.

Σε εικαστικό επίπεδο παραείναι προσκολλημένο στο Bloodborne, τον βασικό εμπνευστή του



GAMEOVER
ΠΕ
ΨΣ

GAMEOVER MAG2023

Επιβεβαιώθηκε η ανάπτυξη του Tom Clancy's The Division

1

September 14, 2023

Η Ubisoft ανέθεσε στον Julian Gerighty το ρόλο του παραγωγού για τη σειρά Tom Clancy's The Division. Στο εξής θα έχει την επίβλεψη όλων των παιχνιδιών και προϊόντων, συμπεριλαμβανομένου του Tom Clancy's The Division 3.

Ο Gerighty είναι προς το παρόν καλλιτεχνικός διευθυντής του Star Wars Outlaws στη Massive Entertainment, δημιουργού του Tom Clancy's The Division. Μετά την έλευσή του στη Massive Entertainment, και την κυκλοφορία του πρώτου Tom Clancy's The Division το 2016, ο Gerighty υπηρέτησε ως καλλιτεχνικός διευθυντής του Tom Clancy's The Division 2. Θα αναλάβει τη θέση του παραγωγού της σειράς τίτλων Tom Clancy's The Division μόλις το Star Wars Outlaws γίνει διαθέσιμο. Ο Gerighty θα επιβλέπει επίσης άλλα έργα που βασίζονται στο σύμπαν Tom Clancy's The Division. Ανάμεσα σε αυτά περιλαμβάνονται τα Tom Clancy's The Division: Resurgence και Tom Clancy's The Division: Heartland.

Ένας από τους βασικούς στόχους του Gerighty στο νέο του ρόλο θα είναι η δημιουργία μιας ομάδας για το Tom Clancy's The Division 2, ενώ θα εξασφαλίζει ταυτόχρονα τη συνεχή υποστήριξη του παιχνιδιού.

"Μπορεί να έχουμε πάνω από 40 εκατομμύρια παίκτες, αλλά το The Division είναι ακόμη στα πρώτα του χρόνια ως σειρά," δήλωσε ο Gerighty. "Υπάρχουν τόσες απίστευτες ιστορίες να διηγηθούμε, μέρη για να εξερευνήσουμε και άνθρωποι που πρέπει να προστατεύσουμε. Πιστεύω ότι το καταφέραμε με τα κορυφαία γραφικά του Tom Clancy's The Division, το εκπληκτικό gameplay και την υπόσχεση στον παίκτη ότι δεν μπορεί να βρει αυτήν την εμπειρία πουθενά αλλού, και στη συνέχεια με το Tom Clancy's The Division 2. Το να ωθούμε τον πήχη της ποιότητας συνεχώς προς τα εμπρός είναι ο ορισμός της βελτίωσης."

Ανυπομονούμε να μάθουμε περισσότερα για το Tom Clancy's The Division 3 στο άμεσο μέλλον.

Default επιλογή το Ray Tracing στο Marvel's Spider-Man 2

2

September 15, 2023

Το Marvel's Spider-Man 2 έχει μπει στην τελική ευθεία για την κυκλοφορία του τον επόμενο μήνα και, όπως ισχύει με τους περισσότερους τίτλους της τρέχουσας γενιάς, οι παίκτες θα έχουν στη διάθεσή τους μια σειρά επιλογών στα graphics, εστιάζοντας στο frame rate στη λειτουργία Performance Mode ή στην καθαρή οπτική πιστότητα στο Resolution Mode. Σύμφωνα με την ομάδα ανάπτυξης, όποια επιλογή κι αν κάνουν οι παίκτες, θα έχουν την λειτουργία Ray Tracing ως default.

"Για εμάς, αυτό είναι πραγματικά το επιστέγασμα όλων όσων μάθαμε για την ανάπτυξη σε αυτή την κονσόλα. Κάναμε το Spider-Man Remastered, το Miles Morales και το Ratchet and Clank. Και ως ο τέταρτος τίτλος μας για το PlayStation 5, καταφέραμε να αξιοποιήσουμε ότι έχουμε δει στην ανάπτυξη αυτών των παιχνιδιών", δήλωσε στο IGN ο Mike Fitzgerald, Director of Core Technology στην Insomniac Games.

"Το Performance Mode μας για αυτόν τον τίτλο έχει το Ray Tracing ως default", επιβεβαίωσε. "Έχουμε επεκτείνει πραγματικά το ray tracing σε όλο το παιχνίδι. Είναι στο νερό και τους ωκεανούς και πραγματικά δίνει μια πιο ρεαλιστική εικόνα παντού".

Το Marvel's Spider-Man 2 κυκλοφορεί για το PlayStation 5 στις 20 Οκτωβρίου.

Εξαγορά της Activision/Blizzard: Οδεύει προς ολοκλήρωση στο Ηνωμένο Βασίλειο

3

September 22, 2023

Η Βρετανική Αρχή για τον Ανταγωνισμό και τις Αγορές (CMA) προέβη σε μια προκαταρκτική έγκριση στη Microsoft. Αυτό σημαίνει πως σύντομα η Microsoft θα ολοκληρώσει τη συμφωνία αξίας 69 δισεκατομμυρίων δολαρίων για την εξαγορά της Activision/Blizzard.

Η CMA είχε αρχικά απορρίψει την εξαγορά λόγω ανησυχιών για το cloud gaming. Ωστόσο, η Microsoft προέβη σε αλλαγές, μεταβιβάζοντας τα δικαιώματα cloud gaming για τα υπάρχοντα και νέα παιχνίδια της Activision Blizzard στη Ubisoft.

"Η CMA θεωρεί ότι η αναθεωρημένη συμφωνία αντιμετωπίζει σημαντικές ενστάσεις που αφορούν στις προτάσεις της πρωτότυπης συμφωνίας νωρίτερα φέτος", ανέφερε η CMA σε ανακοίνωση τύπου, και "ανοίγει την πόρτα για την έγκριση της συμφωνίας".

Αυτή είναι μόνο μια προκαταρκτική απόφαση, πριν από την τελική έγκριση. Η CMA δηλώνει ότι έχει προβεί σε ανοικτή διαβούλευση για να λάβει ανατροφοδότηση από εξωτερικούς παράγοντες σχετικά με τα προτεινόμενα μέτρα της Microsoft, μέχρι τις 6 Οκτωβρίου. Αναμένεται να ληφθεί μια τελική απόφαση πριν από την παρατεταμένη προθεσμία της 18ης Οκτωβρίου.

Η περίοδος διαβούλευσης αποσκοπεί στην αντιμετώπιση ορισμένων ανεπίλυτων ανησυχιών που έχει η CMA για τη συμφωνία. "Ενώ η CMA διατηρεί ορισμένες εναπομείνασες ανησυχίες για τη νέα συμφωνία, η Microsoft έχει προτείνει μέτρα που η CMA έχει προσωρινά καταλήξει ότι θα αντιμετωπίσουν αυτά τα ζητήματα."

Η Microsoft είναι αισιόδοξη για την απόφαση αυτή. "Παρουσιάσαμε λύσεις που πιστεύουμε ότι αντιμετωπίζουν πλήρως τις ανησυχίες της CMA σχετικά με το cloud game streaming, και θα συνεχίσουμε να εργαζόμαστε για να εξασφαλίσουμε την έγκριση για την ολοκλήρωση πριν από την προθεσμία της 18ης Οκτωβρίου", δήλωσε ο αντιπρόεδρος και πρόεδρος της Microsoft, Brad Smith, στο X.

Η Activision Blizzard είναι επίσης ικανοποιημένη με την απόκριση της CMA. "Αυτό είναι ένα σημαντικό ορόσημο για τη συγχώνευση και αποτελεί μαρτυρία της προσπάθειας για εύρεση λύσεων με τους ρυθμιστές", δήλωσε ο CEO της Activision Blizzard, Bobby Kotick, σε ανακοίνωση προς τους υπαλλήλους. "Παραμένω αισιόδοξος καθώς συνεχίζουμε το ταξίδι προς την ολοκλήρωση και είμαι πολύ ευγνώμων σε κάθε έναν από εσάς για την αφοσίωση και την προσήλωσή σας κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας."

Η CMA αποτελεί το τελευταίο εμπόδιο για την τεράστια συμφωνία της Microsoft. Θυμίζουμε πως η εξαγορά της Activision/Blizzard έχει εγκριθεί από τους μεγαλύτερους ρυθμιστικούς φορείς παγκοσμίως, συμπεριλαμβανομένων των ΗΠΑ και της ΕΕ.

Αποχώρηση του Jim Ryan από την προεδρία της Sony.

4

September 15, 2023

τα πλαίσια της διοικητικής αναδιοργάνωσης της Sony Interactive Entertainment, επιβεβαιώθηκε η αποχώρηση του Jim Ryan από το τιμόνι της εταιρείας. Ο πρώην επικεφαλής της PlayStation και CEO της Sony θα συνταξιοδοτηθεί τον Μάρτιο του 2024, ενώ ο πρόεδρος και αντιπρόεδρος της Sony Group Corporation, Hiroki Totoki, θα γίνει προσωρινός CEO της Sony από την 1η Απριλίου 2024.

“Μετά από 30 χρόνια, αποφάσισα να συνταξιοδοτηθώ από την SIE τον Μάρτιο του 2024” δήλωσε σχετικά ο Ryan. Ανέφερε πως ήταν ευτυχής να δουλέψει για μια πολύ ιδιαίτερη εταιρεία, με υπέροχους ανθρώπους και απίστευτους συνεργάτες. Συνεχίζει ωστόσο:
“Αλλά βρήκα όλο και πιο δύσκολο να εξισορροπήσω τη ζωή μου στην Ευρώπη με την εργασία μου στη Βόρεια Αμερική. Θα φύγω έχοντας το προνόμιο να έχω εργαστεί σε προϊόντα που άγγιξαν εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο. Το PlayStation θα είναι πάντα μέρος της ζωής μου, και νιώθω περισσότερο αισιόδοξος από ποτέ για το μέλλον της SIE.”
Jim Ryan

Ο Ryan εργάστηκε στη Sony για 28 χρόνια, ξεκινώντας την καριέρα του στο ευρωπαϊκό τμήμα της εταιρείας το 1994. Εκεί, ανέλαβε διάφορες θέσεις ηγεσίας, συμπεριλαμβανομένης της θέσης του επικεφαλής των παγκόσμιων πωλήσεων και του μάρκετινγκ. Το 2019, ο Ryan αντικατέστησε τον John Kodera ως πρόεδρος και CEO της Sony Interactive Entertainment. Κατά τη διάρκεια της θητείας του στη Sony, ο Ryan πρωτοστάτησε στο λανσάρισμα του PlayStation 5. Παρόλο που οι περιορισμοί στην αλυσίδα εφοδιασμού έκαναν δύσκολη την απόκτηση κονσολών κατά την πανδημία του Covid-19, οι πωλήσεις κατάφεραν να ανακάμψουν θεαματικά. Τον Ιούλιο, η Sony ανακοίνωσε ότι πούλησε 40 εκατομμύρια PS5.

Ο Ryan προσπάθησε να αντικρούσει ενεργά τη Microsoft σχετικά με τα σχέδιά της τελευταίας να εξαγοράσει την Activision Blizzard. Στις αρχές αυτού του έτους, ο Ryan σχολίασε πως η εξαγορά δεν αφορούσε στην αποκλειστικότητα των κονσολών, αντικρούοντας τις δηλώσεις της Sony ότι η συμφωνία θα μπορούσε να επηρεάσει αρνητικά την εμφάνιση των παιχνιδιών της Activision Blizzard στις κονσόλες PlayStation.

Αν και η αποχώρηση του Jim Ryan θα γίνει την ερχόμενη χρονιά, ο Totoki θα γίνει πρόεδρος της SIE τον Οκτώβριο. Αμέσως μετά, θα αναλάβει και τον ρόλο του προσωρινού CEO της Sony. Μόλις διοριστεί προσωρινός CEO, η Sony αναφέρει ότι ο Totoki “θα συνεργαστεί στενά με τον πρόεδρο και CEO της Sony Group Corporation, Kenichiro Yoshida, και τη διοικητική ομάδα της SIE για να βοηθήσει στον καθορισμό του επόμενου κεφαλαίου του μέλλοντος του PlayStation, συμπεριλαμβανομένης της διαδοχής της θέσης του CEO της SIE.”

“Αλλαγή πλεύσης” από την Unity στην αμφιλεγόμενη

5

September 19, 2023

Την περασμένη εβδομάδα η Unity Technologies ανακοίνωσε μια αμφιλεγόμενη πολιτική runtime fee, σύμφωνα με την οποία από την 1η Ιανουαρίου 2024 οι προγραμματιστές που χρησιμοποιούν τη μηχανή γραφικών της Unity θα χρεώνονται ανά εγκατάσταση του παιχνιδιού τους.

Έκτοτε, μια σειρά από ευνόητα δυσαρεστημένους προγραμματιστές εξέφρασαν την περιφρόνηση και τις ανησυχίες τους σχετικά με την προτεινόμενη πολιτική runtime fee της Unity και οι αναφορές των στελεχών της Unity που εμπλέκονται σε συναλλαγές εμπιστευτικών πληροφοριών δεν βοήθησαν ακριβώς. Καθώς η Unity Technologies αναγκάστηκε να κλείσει δύο από τα γραφεία της λόγω θανατικών απειλών που υπήρξαν, η εταιρεία έκανε γνωστό ότι επανεξετάζει την πολιτική του runtime fee και το ενδεχόμενο να «κάνει αλλαγές».

“Σας ακούσαμε. Ζητούμε συγγνώμη για τη σύγχυση και την αγωνία που προκάλεσε η πολιτική runtime fee που ανακοινώσαμε την Τρίτη”, αναφέρεται σε μια ανάρτηση στον επίσημο λογαριασμό της Unity στο Twitter. “Ακούμε, μιλάμε με τα μέλη της ομάδας μας, την κοινότητα, τους πελάτες και τους συνεργάτες μας και θα κάνουμε αλλαγές στην πολιτική. Θα μοιραστούμε μια ενημέρωση σε λίγες μέρες. Σας ευχαριστούμε για τα ειλικρινή και επικριτικά σας σχόλια”.

Ποιες είναι αυτές οι αλλαγές, ωστόσο, είναι προς το παρόν άγνωστο, αλλά οι προγραμματιστές ζητούν την πλήρη αντιστροφή της πολιτικής runtime fee της Unity ή ένα τυπικό μερίδιο εσόδων, όπως και άλλες πολιτικές των άλλων μηχανών γραφικών.

Νέο κύμα απολύσεων πλήττει την Embracer Group

6

September 22, 2023

Ένα νέο κύμα απολύσεων πλήττει την Embracer, με θύμα του ένα μεγάλο στούντιο. Σειρά αυτή τη φορά είχε η Crystal Dynamics, το στούντιο πίσω από τη σειρά Tomb Raider. Με μια σχετική ανάρτηση στο X, το στούντιο δήλωσε ότι δέκα μέλη του προσωπικού αναγκάστηκαν να απολυθούν “λόγω εσωτερικής αναδιάρθρωσης”. Κατά τη διάρκεια της ετήσιας γενικής συνέλευσης της Embracer, ο CEO Lars Wingefors δήλωσε ότι η εταιρεία θα πρέπει να συνεχίσει να προβαίνει σε “δύσκολες αποφάσεις” προκειμένου να γίνει “πιο αποτελεσματική από άποψη κόστους”. Επανέλαβε ότι οι περικοπές προβλέφθηκαν από τον περασμένο Ιούνιο και δήλωσε πως οι οικονομικοί στόχοι θα εκπληρωθούν στο ακέραιο. Αυτό σημαίνει ότι οι περικοπές θα συνεχιστούν τουλάχιστον έως τον Μάρτιο του 2024, και άρα ένα νέο κύμα απολύσεων είναι πολύ πιθανό. Η Crystal Dynamics ήταν μέρος της μεγάλης συμφωνίας της Embracer με τη Square Enix τον Μάιο του 2022. Τότε απέκτησε επίσης τις Square Enix Montréal και Eidos-Montréal. Με την ανακοίνωση της, η Crystal Dynamics ζήτησε επίσης από άλλα στούντιο που έχουν διαθέσιμες θέσεις στα τμήματα “Brand Direction, Creative Services, Community, ή IT” να επικοινωνήσουν μαζί τους, για να προσφέρουν μια όσο το δυνατόν περισσότερο ομαλή μετάβαση στους πρώην εργαζομένους. Νωρίτερα χθες, ο Wingefors δήλωσε ότι η απόφαση είτε να κλείσει είτε να μειώσει τη δραστηριότητα πολλών ομάδων είναι “δύσκολη από πολλές απόψεις” και ότι η Embracer ίσως έχει περισσότερη επιτυχία προσπαθώντας να πουλήσει τις μεγαλύτερες εταιρείες και τα “υψηλής αξίας περιουσιακά στοιχεία” της. Άλλωστε, μόλις την προηγούμενη εβδομάδα, διαδόθηκαν φήμες ότι το στούντιο εξετάζει την επιλογή να πουλήσει τη Gearbox. Να σημειώσουμε πως η Crystal Dynamics δεν ήταν το μόνο στούντιο που χτυπήθηκε από τις περικοπές της Embracer. Η Beamdog, το στούντιο πίσω από το MythForce, χάνει και αυτή μερικά από τα μέλη της. Θυμίζουμε πως το καλοκαίρι είχαμε και το λουκέτο στη Volition, του προγραμματιστή του Saint’s Row.

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΝΕΑ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΣ

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Thank you..!

ありがとうございました。

GAMEOVER