

22

15 - 31 οκτωβρίου



GAMEOVER



Νικόλας Μαρκογλου

Χαλάρωμα στις κυκλοφορίες, ματιές πίσω στο backlog μας...

Έπειτα από έναν “καυτό” Σεπτέμβριο και ακόμα πιο “καυτό” Οκτώβριο σιγά σιγά η βιομηχανία φαίνεται να ρίχνει ρυθμούς. Όσον αφορά στις επικείμενες κυκλοφορίες τρανταχτών ονομάτων το Call of Duty: Modern Warfare III είναι αυτό που τραβάει τα βλέμματα αν και σίγουρα υπάρχουν ορισμένες indie παραγωγές που ευελπιστούμε ότι θα κερδίσουν τις εντυπώσεις. Αναμφίβολα έρχεται αυτή η περίοδος όπου θα αρχίσουμε να ρίχνουμε ματιές στο backlog μας, διαπιστώνοντας πως η λίστα μάλλον έχει διογκωθεί “δραματικά”.

Βέβαια, λίγο πριν εκδοθεί το παρόν τεύχος είχαμε και μία από τις μεγαλύτερες κυκλοφορίες της χρονιάς, που δεν είναι άλλη από το Alan Wake 2. Είναι κάτι περισσότερο από ευχάριστο να βλέπουμε τη Remedy να επιμένει σε ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της και κατ’ επέκταση μία από τις πιο ιδιαίτερες και ενδιαφέρουσες περιπτώσεις της τότε, άκρως αγαπημένης γενιάς συστημάτων. Και βέβαια ιντριγκάρει ακόμα περισσότερο ότι η ταλαντούχα φινλανδική ομάδα ανάπτυξης από τη μία επιχειρεί να μπει για τα καλά στο είδος των survival horror και από την άλλη επιλέγει να κάνει αυτό το πέρασμα μέσω ενός τόσο εμβληματικού franchise, το οποίο φαντάζει τόσο ταιριαστό για την ιδιοσυγκρασία του είδους.

Ίσως ένας από αυτούς τους λίγους τίτλους που δεν χωράνε σε backlogs...

Περιεχόμενα Που θα βρείτε τι

Reviews

- 06 **Marvel’s Spider-man 2**
- 18 **Super Mario Bros. Wonder**
- 18 **Gunbrella**
- 28 **Tennis On-Court**
- 32 **Detective Pikachu Returns**
- 38 **Hot Wheels Unleashed 2: Turbocharged**
- 44 **Lords of the Fallen**
- 50 **Agatha Christie: Murder On The Orient Express**
- 56 **GAMEOVER FILES**
Από το Αρχείο του GameOver
Alan wake
Το ξέμπλεγμα του κουβαριού

NEWS

62

Ξεπέρασε το 1 εκατομμύριο αντίτυπα σε πωλήσεις το Lies of P

Το Marvel’s Spider-Man 2 έγινε ο τιτλος με τις ταχύτερες πωλήσεις των PlayStation Studios

Απολύσεις στη Media Molecule

Ξεπέρασε το ορόσημο του 1 εκ. αντιτύπων το Lords of the Fallen





RE
VIE
WS



Review



**Αλεξανδρος
Μιχαλιτσιανος**

October 16, 2023

Marvel's Spider-man 2 | Review

Στην αέναη συζήτηση και διαμάχη για το ποιο είναι το καλύτερο video game βασισμένο σε super ήρωα (μια κατηγορία στην οποία προφανώς και ανήκει το Spider-man 2 που θα δούμε σε αυτό το κείμενο), πολλοί έχουν ρίξει το καπέλο ή τη μάσκα τους μέσα στο ρινγκ, αλλά για το mainstream κοινό η μάχη ήταν και θα είναι πάντα η ίδια όπως και στα κόμιξ, DC ή Marvel. Injustice Gods Among Us ή Marvel vs Capcom; Batman The Video Game ή X-Men; Lego DC Super Villains ή Lego Marvel Super Heroes. Η κουβέντα τραβάει δεκαετίες και ξεκάθαρος νικητής ποτέ δεν υπήρχε, παρά τις εντυπωσιακές επιτυχίες αλλά και ακόμα εντυπωσιακότερες και πολλαπλές αποτυχίες από την κάθε πλευρά.

Με το Spider-Man του 2018, η Insomniac αναθέρμανε τα κάρβουνα αυτής της διαμάχης και έφερε επιτέλους τη Marvel στη θέση να κονταροχτυπηθεί με το, ως τότε σχεδόν αδιαφιλονίκητο best super hero game, τη σειρά Batman Arkham. Απόλυτα αναμενόμενη η σύγκριση, με το Spider-Man να αντλεί τεράστια έμπνευση σε σχεδιασμό και μάχη από τα Arkham, ο τίτλος του 2018 και το mini spin-off/ sequel Miles Morales έδωσαν όχι μόνο ένα ποιοτικό αντίπαλο δέος στην Marvel, αλλά και μία από τις μεγαλύτερες εμπορικές επιτυχίες στην ιστορία του PlayStation brand. Όπως ήταν αναμενόμενο λοιπόν, η κυκλοφορία του Spider-Man 2 στο PS5 αποτελεί ένα από τα μεγαλύτερα γεγονότα του 2023, ακόμα και όταν μιλάμε για μια χρονιά σταθμό για το gaming με άπειρες AAA κυκλοφορίες. Καταφέρνει λοιπόν να σκαρφλώσει παραπάνω στο βάθος; Marvel's spider-man 2

Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται περίπου ένα χρόνο μετά τα γεγονότα του Miles Morales και τα δραματικά συμβάντα που σημάδεψαν τις ζωές και του Peter Parker και του Miles, με τις ζωές τους πλέον να περνούν στο επόμενο επίπεδο. Ο Peter προσπαθεί (και πάλι) να βρει μια ισορροπία ανάμεσα στην εργασία, την προσωπική του ζωή και στο να είναι ο Spider-Man, και ο Miles ετοιμάζεται να αποφοιτήσει από το σχολείο του και ψάχνει να δει πώς θα κάνει το επόμενο βήμα στην εκπαίδευσή του. Σε κλασικό κόμιξ τροπάριο, η ηρεμία και η καθημερινή αραχνορουτίνη τους ξαφνικά διαταράσσεται από μια μεγάλη επίθεση, η οποία τους στέλνει και τους δύο βαθιά μέσα στο λαγούμι του κουνελιού για να ανακαλύψουν το τι πραγματικά κρύβεται πίσω από αυτήν.

Η Insomniac είχε ήδη δείξει ότι κατέχει τον παλμό του Spider-Man και ότι κατανοεί σε βάθος τα παραδοσιακά στοιχεία των κλασικών Spider-Man κόμιξ, και να αποφύγει τη διαφορετική γραμμή των κινηματογραφικών μεταφορών. Ναι, ίσως έχει επιλέξει να δώσει έναν πολύ πιο «γλυκό» και χαρούμενο Peter Parker από ό,τι είμαστε μαθημένοι από τα κόμιξ, καταφέρνει όμως να δώσει και πάλι μια πλούσια ιστορία, γεμάτη κλασικούς χαρακτήρες (με μπόλικες χαλαρότερες στιγμές για εκβάθυνση μέσα σε αυτούς). spider-man

Ο ρυθμός ίσως είναι πιο πεσμένος και το ρίσκο λίγο μικρότερο από ό,τι θα περιμένατε στην αρχή, αλλά αυτό είναι 100% στοχευμένο για να χτίσει το σκηνικό και να δώσει μία εξαιρετική κορύφωση στο τελευταίο μεγάλο τμήμα του παιχνιδιού. Πρόκειται για μια ωραία και καλογραμμένη ιστορία, η οποία παρά τη διάσπασή της σε σημεία λόγω των δύο ηρώων, καταφέρνει καλά στο μεγαλύτερο βαθμό να κρατήσει το ενδιαφέρον αμείωτο.

Πριν προχωρήσουμε παρακάτω, να προσθέσουμε απλά πως το παιχνίδι θεωρεί ότι έχετε δει και έχετε παίξει τα προηγούμενα δύο μέρη της σειράς. Περιέχει ένα μικρό ολιγόλεπτο recap για τα παρελθόντα γεγονότα, αλλά αυτό είναι υποτυπώδες και δύσκολα θα σας βοηθήσει να καταλάβετε τι είχε συμβεί ή έστω να θυμηθείτε τα βασικά. Αυτό σημαίνει πως θα χρειαστεί σίγουρα ή να παίξετε ξανά πρώτα τους προηγούμενους τίτλους ή τουλάχιστον να δείτε κάποιο ενδελεχές recap στο YouTube για να πάρετε μια καλή ιδέα του τι έχει συμβεί, ποιοι χαρακτήρες επιστρέφουν, γιατί συμπεριφέρονται όπως συμπεριφέρονται και την πηγή πίσω από βασικά προβλήματα και τους ενδοιασμούς των πρωταγωνιστών μας.



Στον οπτικό τομέα, το πινέλο της Insomniac ξεχωρίζει και η καλλιτεχνική διεύθυνση που είχε επιλέξει η ομάδα από το πρώτο παιχνίδι του 2018 επιστρέφει και εδώ. Αποφεύγοντας τον απόλυτο ρεαλισμό και δίνοντας μια πιο απαλή γραμμή στο σχεδιασμό της πόλης και των χαρακτήρων, το παιχνίδι προσφέρει μια υπέροχη αισθητική ισορροπία ανάμεσα σε comic book/ animation και real time, καταφέροντας καταφέρνει εύστοχα έτσι να κρατάει το υλικό πιο κοντά στο πρωτότυπο από ό,τι το MCU.

Κοιτώντας το καθαρά από τεχνικής άποψης, οι διαφορές δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλες σε σχέση με αυτό που είδαμε στο Miles Morales, με την Insomniac να επιλέγει, σοφά κατά την άποψή μας, την αναβάθμιση και βελτίωση του υλικού παρά τον ολικό ανασχεδιασμό. Η οπτική βελτίωση σίγουρα υπάρχει σε όλα τα επίπεδα, αλλά η επιλογή αυτή ελευθέρωσε τους δημιουργούς να δώσουν χρόνο και πόρους σε άλλα σημεία που βελτιώνουν την εμπειρία πολύ περισσότερο από ό,τι μια καθολικά ανασχεδιασμένη πόλη. Το animation των Spider-Men δεν έχει ξαναφτιαχθεί από το μηδέν, αλλά έχει γίνει αρκετά πιο ομαλό, με ορισμένες νέες μανούβρες και πιο «γλυκιά» κίνηση (που φαίνεται ιδιαίτερα έντονα στο web slinging).

Το ray tracing δεν πλησιάζει τα επίπεδα που έχουμε δει σε τίτλους σαν το Jedi Survivor ή το Cyberpunk, αλλά η έντονη χρήση του σε συγκεκριμένα στοιχεία (όπως ο νυχτερινός φωτισμός της πόλης) βοηθάει τα γραφικά να «πετάγονται» από την οθόνη και την πόλη να ζωντανεύει. Τα δε cinematics, είναι απλά τα καλύτερα που έχει δώσει ως τώρα η Insomniac, με το παιχνίδι να μπαίνει πάρα πολύ συχνά σε κινηματογραφικές σκηνές με εξαιρετικές λήψεις και πλούσια διάρκεια για να χτίσει την ιστορία και να δώσει παραπάνω σασπένς. Οι δε μάχες με τα μεγάλα bosses είναι συχνά εκπληκτικές (σε αισθητική), γεμάτες εφέ και πλούσια, καλοστημένη καταστροφή.

Πάνω από όλα όμως, στέκεται το συγκλονιστικό loading σύστημα του παιχνιδιού. Έχοντας ξεκλειδώσει μια περιοχή, μπορείς πλέον να κάνεις άμεσο fast travel σε (περίπου) όποιο σημείο θέλεις. Το loading ξεκινάει όταν αρχίζεις να πατάς το κουμπί για να «εγκριθεί» το fast travel και μετά ακαριαία βρίσκεσαι στο σημείο που θες, με το loading να τρέχει για μερικά δευτερόλεπτα ακόμα όσο είσαι «κλειδωμένος» σε glide mode. Είναι εφάμιλλο με το loading τρικ του να φορτώνει το παιχνίδι την επόμενη περιοχή όσο, για παράδειγμα, είσαι μέσα σε κινούμενο ασανσέρ (Cyberpunk) ή περνάς μέσα από ένα σχίσμα ενός βράχου (God of War Ragnarök), εφαρμοσμένο πλέον σε fast travel με έναν τόσο ομαλό τρόπο που θέτει νέα standards στα open-world videogames.

Για το θέμα της απόδοσης του τίτλου,

δοκιμάσαμε να παίξουμε σε Performance mode (60fps) και Fidelity (30fps) και μπορούμε να πούμε με απόλυτη βεβαιότητα ότι το παιχνίδι πρέπει να παίζεται με το πρώτο. Ναι, η πτώση στα γραφικά σε σχέση με το δεύτερο είναι εμφανής, μιας και βλέπετε την αναμενόμενη πτώση στο τι φαίνεται σε απόσταση, τη βλάστηση, τη ζωή της πόλης, την ανάλυση και σε φωτισμούς, σκιάσεις και αντανakλάσεις.

Όμως, λόγω της πάρα πολύ γρήγορης κίνησης μέσα στον χάρτη και την μάχη, τα 30fps ζορίζονται πάρα πολύ να ακολουθήσουν την περιστροφή της κάμερας όσο θα χρειαζόταν. Επίσης, το motion blur εκεί είναι από τα πιο επιθετικά που έχουμε συναντήσει (παραπλήσιο με αυτό του FF16), με την οθόνη να θολώνει πολύ έντονα κατά την περιστροφή. Προτείνουμε λοιπόν Performance Mode, επιστρέφοντας στο fidelity μόνο όταν θέλετε να τραβήξετε κάποιο screenshot ή να χαζέψετε κάποια

περιοχή.

Στο αιώνιο ερώτημα των bugs, ως τώρα (με Day 0 patch) το παιχνίδι θα λέγαμε πως τρέχει πολύ καλά, με ένα μικρό περιθώριο βελτίωσης. Μικρά glitches, pop-in και λοιπά θεματάκια υπάρχουν σε όλα τα παιχνίδια και δεν είναι άξια αναφοράς. Αυτά που αξίζει να αναφερθούν είναι ορισμένα (6 στο σύνολο για εμάς) crashes/ quest breaks που χρειάστηκαν reload/ restart για να ξεμπλοκάρουν το παιχνίδι. Ευτυχώς το autosave system είναι πάρα πολύ γενναιόδωρο και σπάνια χάσαμε παραπάνω από 5-10 λεπτά παιχνιδιού.

Το άλλο πρόβλημα που παρατηρήσαμε ήταν ένα περίεργο θέμα με τον υποτιτλισμό (αγγλικό -υπάρχει βεβαίως και ελληνικός υποτιτλισμός) του παιχνιδιού, στον οποίο είδαμε διάφορες καθυστερήσεις, λάθη στο κείμενο, μη εμφάνιση του κειμένου ή ακόμα και διάλυση του κειμένου (με πολλά γράμματα να λείπουν), ειδικά στο πρώτο μισό του παιχνιδιού. Αυτά είναι πολύ πιθανό να βελτιωθούν με το Day1 patch ή με κάποιο από τα αμέσως επόμενα, αλλά θεωρούμε σωστό να τα αναφέρουμε στο review μας.

Ηχητικά, η Insomniac παραδίδει ένα εύχο και ισχυρό αποτέλεσμα, με το voice acting να αποτελεί και πάλι την κορωνίδα της εμπειρίας. Τα εφέ και η μουσική είναι σίγουρα ωραία και δένουν καλά με την εμπειρία, αλλά για άλλη μια φορά είναι το voice acting που εκτοξεύει την εμπειρία. Όλοι οι ηθοποιοί κάνουν απλά εξαιρετική δουλειά και μεταφέρουν τους χαρακτήρες τους με υπέροχο τρόπο, φτάνοντας επίπεδα που μόνο στα καλύτερα καρτούν του Σαββατοκύριακου θα έβλεπε κανείς. Θα λέγαμε μάλιστα πως οι αποδόσεις τους

είναι ξεκάθαρα ανώτερες από αυτές που έχουμε δει ως τώρα στον κινηματογράφο, δίνοντας περισσότερο άρωμα και χαρακτήρα και λιγότερο μεταεφηβικό στρες και «είμαι κακός για να είμαι κακός επειδή ήταν όλοι κακοί μαζί μου».

Προχωρώντας στον τομέα του gameplay, θα το διαχωρίσουμε σε δύο τμήματα. Το ένα αφορά τον σχεδιασμό της μάχης και της κίνησης στην πόλη, και το άλλο στον σχεδιασμό των quests αλλά και της ίδιας της πόλης. Ξεκινώντας λοιπόν από τα βασικά, το Spider-Man 2 συνεχίζει με τους ίδιους περίπου μηχανισμούς μάχης που είχαμε δει στα προηγούμενα παιχνίδια.

Η υπερταχύτητά μέσα στη μάχη είναι το βασικό όπλο, και όπως παλιά, η μάχη βασίζεται στην ικανότητά σας να διαβάσετε τις καταστάσεις και τα button prompts γρήγορα και να κάνετε dodge και άλματα σαν να μην υπάρχει αύριο. Οι βασικές κινήσεις ανάμεσα στους δύο χαρακτήρες είναι ίδιες, καθώς και τα μηχανικά skills που έχετε (5 σε σύνολο, από web shot μέχρι concussion bomb), με τη διαφοροποίηση μεταξύ των δύο ηρώων να έρχεται στα special abilities του καθενός.

Στην πορεία της ιστορίας θα ξεκλειδώσετε 8 για τον καθένα, από τα οποία θα μπορείτε να έχετε ενεργά 4 ανά πάσα στιγμή. Η «μεγάλη» αλλαγή θα λέγαμε πως είναι ο μηχανισμός του Parry, που επιτρέπει να αντικρούσετε ένα πολύ ισχυρό χτύπημα από μεγάλους εχθρούς που θα ήταν αδύνατον να κάνετε dodge. Αυτό δεν είναι πολύ συχνό, αλλά προσθέτει μια καλοδεχούμενη διαφοροποίηση σε έναν μηχανισμό μάχης που από ένα σημείο και μετά αρχίζει να επαναλαμβάνεται αρκετά.



Η μεγάλη αλλαγή είναι πως αυτή τη φορά μπορείτε σε αρκετά τμήματα του παιχνιδιού να αλλάξετε γρήγορα ανάμεσα σε Peter και Miles και να παίζετε με αυτόν τον χαρακτήρα. Η αλλαγή μπορεί να γίνει εν μέσω μάχης, και πλην συγκεκριμένων στιγμών στην ιστορία, στον υπόλοιπο χάρτη είναι πολύ σπάνιο το σκηνικό στο οποίο θα εμφανιστούν και οι δύο μαζί, αλλά επιτρέπει στον παίκτη να παίζει μεγαλύτερο τμήμα του παιχνιδιού με τον χαρακτήρα και το gameplay που του ταιριάζει.

Η κίνηση μέσα στο πεδίο της μάχης είναι και πάλι αστραπιαία, με τον εκάστοτε Spider-Man να πετάγεται δεξιά αριστερά σαν ελατήριο και να χτυπάει τους αντιπάλους του από παντού, δίνοντας μια απολαυστική αίσθηση υπερ-ηρωικής κλωτσοπατινάδας, όπου «σπας στο ξύλο» τη μισή Νέα Υόρκη. Και τα έξτρα abilities του κάθε ήρωα δίνουν μια παραπάνω φρεσκάδα στο gameplay



(βοηθάει στο ότι ξεκλειδώνονται σταδιακά με την ιστορία και φρεσκάρουν την κατάσταση κάθε τόσο). Και φυσικά τα stealth attacks (από τοίχους/ υψώματα) επιστρέφουν από τα παλιά, μαζί με μια έξτρα web line ability για όποιον θέλει να «καθαρίζει» τον χώρο πιο χαλαρά.

Εκεί που θα θέλαμε να δούμε λίγη παραπάνω βελτίωση ήταν στο βάθος της απλής «καθημερινής» μάχης. Αφήνοντας τα abilities στην άκρη, οι βασικές κινήσεις στη μάχη είναι σχεδόν όλες όπως παλιά και σχεδόν η κάθε mob μάχη από τη στιγμή που θα αρχίσει, στριφογυρνά γύρω από τα ίδια πρότυπα. Ρίξε 4-5-6 μπουνιές, κάνε dodge/websling σε άλλο σημείο/ εχθρό και ξανά το ίδιο, με περιστασιακή χρήση των δυνάμεων όταν έχουν φορτώσει. Ναι, πάλι έχεις τη δυνατότητα μια στο τόσο να τραβήξεις/ πετάξεις έναν εχθρό, να είσαι στο κατάλληλο σημείο για να πετάξεις αντικείμενο ή να κολλήσεις με ιστό τον

αντίπαλο, αλλά αυτό που απουσιάζει είναι κάτι σαν ένα βαθύτερο combo σύστημα για την απλή μάχη.

Όλο το βασικό χτύπημα του παιχνιδιού περιορίζεται στο square button, με τον παίκτη να κάνει στην ουσία ανελέητο button mash ενός κουμπιού καθώς χοροπηδάει και πετάει και το περιστασιακό όπλο/ ability.

Αυτό γίνεται πιο εμφανές από τον τρόπο με τον οποίο είναι στημένες αυτές οι μάχες. Συνήθως σημαίνει ότι θα βρεθείτε αντιμέτωποι μέσα σε μια μικρή/ μεγάλη αρένα, στην οποία θα υπάρχουν 10-20 εχθροί (και πιθανότατα θα έρθουν άλλοι 10-20-30 αν καλέσουν ενισχύσεις). Οι εχθροί αυτοί ως επί το πλείστον είναι παραπλήσιοι σε μηχανισμούς (αλλάζουν απλά skins/ όπλα) για το μεγαλύτερο τμήμα του παιχνιδιού. Με εξαίρεση τα bosses που είναι καλοσχεδιασμένα και τα περισσότερα αρκετά διασκεδαστικά, η πλειοψηφία της μάχης είναι με άμυαλα mobs που απλά ή τρέχουν πάνω σας ή πυροβολούν από απόσταση.

Ακόμα και στις stealth καταστάσεις, μπορείτε πολύ εύκολα να βγάλετε εχθρό εκτός μάχης δίπλα σε έναν άλλο εχθρό. Ή και ακόμα και αν βρουν κάποιον αναισθητο και φωνάζουν «ο Spider-Man είναι τριγύρω, κοιτάξτε ψηλά!», στην πραγματικότητα κανείς δεν κοιτάει πουθενά και δεν κάνει τίποτα πέρα από μια μικρή, αργή περιπολία.

Αυτή η κλωτσοπατινάδα των mobs σε superhero παιχνίδια είναι κάτι πολύ σύνηθες στο είδος και ήταν κάτι που είδαμε στη σύγχρονη του μορφή στα Batman Arkham, αλλά θεωρούμε πως μετά από 14 χρόνια και δύο γενιές κονσολών, η συνταγή θα

μπορούσε να βελτιωθεί. Ίσως με το να έχεις λιγότερους αντιπάλους αλλά πιο έξυπνους; Μια ενδιαφέρουσα ερώτηση για το μέλλον.

Εκεί που η Insomniac θα πάρει σίγουρα το βραβείο φέτος πάντως, είναι ο τομέας του accessibility. Για άλλη μια φορά, η Sony δείχνει τεράστια σημασία σε αυτό το τόσο σημαντικό και νευραλγικό στοιχείο για ένα παιχνίδι, προσφέροντας μια πραγματικά συγκλονιστικά πλούσια γκάμα ρυθμίσεων γύρω από το παιχνίδι. Γραφικά, ήχος, gameplay, UI, βοηθήματα, εξτραδάκια για άτομα με ειδικές ανάγκες και ένα βουνό επιλογές και ρυθμίσεις για να φέρετε το παιχνίδι στα μέτρα σας και για να σας προσφέρει την καλύτερη δυνατή εμπειρία. Πρόκειται για ένα φωτεινό παράδειγμα του πώς οφείλει ένας μεγάλος publisher να κυκλοφορεί ένα παιχνίδι το 2023 και αξίζουν κάθε έπαινο και βραβείο για αυτή τους την δουλειά.

Στον τομέα του questing και του σχεδιασμού της πόλης, η Insomniac είχε πει πως άκουσε τα (δίκαια) παράπονα του κοινού από τον πρώτο τίτλο και πως είχε αποφασίσει να δώσει παραπάνω προσοχή στο περιφερειακό υλικό και στα side quests. Και η αλήθεια είναι ότι είδαμε όντως ένα βήμα μπροστά σε αυτόν τον τομέα (πάνε πλέον οι τεράστιες βάσεις που έπρεπε να καθαρίσεις τρεις φορές στη διάρκεια του παιχνιδιού, πάει το κυνήγι των περιστεριών και πάει το σκαρφάλωμα σε κεραίες για να ανακαλύψεις τον χάρτη). Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι έχει εξαφανιστεί εντελώς το filler ή ότι όλο το νέο υλικό είναι της ίδιας ποιότητας. Για να τα δούμε πιο επιγραμματικά, το περιφερειακό υλικό του παιχνιδιού χωρίζεται σε συγκεκριμένες κατηγορίες.

Πρώτον, τα εντελώς περιστασιακά εγκλήματα στον χάρτη (κλοπή αυτοκινητού, ληστεία μαγαζιού, σωτηρία ανθρώπου) που αυτά είναι πάνω-κάτω τα ίδια με το πρώτου παιχνιδιού και δίχως βελτίωση. Λύνονται μέσα σε 1-2 λεπτά και δίνουν λίγα tech parts για upgrades (του εξοπλισμού σας) και XP για levelling (skill points).

Δεύτερον, έχουμε τα μαρκαρισμένα side quests του χάρτη που ξεκλειδώνουν σιγά σιγά. Αυτά είναι παραπλήσια με του Spider-man, και σας στέλνουν, για παράδειγμα, σε 10 σημεία όπου θα χρειαστεί να λύσετε 10 puzzles/ να καταστρέψετε 10 βάσεις/ να νικήσετε 10 φορές συγκεκριμένους αντιπάλους/ να κυνηγήσετε συγκεκριμένου τύπου εχθρό. Ή και να βρείτε 40 collectibles. Ένα εξ αυτών θα δώσει καλή ιστορία και supervillain. Ορισμένα θα δώσουν ψηγματάκια από κουβέντες στην πορεία, αλλά και λίγη ιστορία στο τέλος, και άλλα θα δώσουν ένα μικροσκοπικό ψήγμα στο τέλος ή και τίποτα το ουσιώδες.

Υπάρχει βελτίωση μεν, καθώς σε ορισμένα από αυτά (π.χ. στα puzzles) μπαίνει λίγη ποικιλία, αλλά και πάλι χάνεται η ευκαιρία για ένα πιο πλούσιο και βαθύ side quest line πίσω από τα περισσότερα από αυτά. Η τρίτη κατηγορία και αυτή η οποία είχε τη μεγαλύτερη βελτίωση είναι τα story side quests. Αυτά επικεντρώνονται στη ζωή του εκάστοτε Spider-Man και δίνουν ενδιαφέρον υλικό, lore και σκηνικά που είναι σχεδόν εφάμιλλα με αυτά της κεντρικής ιστορίας. Αυτά είναι πολύ περιορισμένα σε αριθμό μεν, αλλά δείχνουν τον δρόμο τον οποίο πρέπει να επιλέξει η Insomniac για το μέλλον καθώς αυτά είναι τα side quests που χρειάζεται το παιχνίδι.



Να πούμε και πάλι ότι όπως και στο πρώτο παιχνίδι, έτσι και εδώ θα χρειαστεί όντως να κάνετε όλο το περιφερειακό υλικό αν θέλετε να αναβαθμίσετε όλα τα skills σας, τις δυνάμεις σας και τον εξοπλισμό σας, αφού τα διάφορα materials, hero tokens κ.λπ. που δίνουν αυτά τα quests (τα καλά και τα filler) είναι απαραίτητα για να το καταφέρετε. Για κάποιον που θα τρέξει μόνο την κεντρική ιστορία, θα μείνει εκτός από πάρα πολλές αναβαθμίσεις και εξοπλισμό (καθώς αυτός ξεκλειδώνει μόνο με materials, όχι με την ιστορία) και θα κάνει το playthrough του πολύ δυσκολότερο.

Όσον αφορά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα πούμε ότι είναι εφάμιλλη με το πρώτου, παρά τον διπλασιασμό σε έκταση του χάρτη. Σε 26 ώρες καταφέραμε να τελειώσουμε το παιχνίδι, να κάνουμε το 100% των δραστηριοτήτων και μυστικών του χάρτη και να ξεκλειδώσουμε το 89% των trophies. Θεωρούμε άρα ότι αν κάποιος ασχοληθεί κυρίως με την κεντρική ιστορία, κατά πάσα πιθανότητα θα ολοκληρώσει το παιχνίδι σε περίπου 15 ώρες.

Αυτό ίσως είναι «περίεργο» για έναν open-world τίτλο, αλλά η πραγματικότητα είναι πως το Spider-Man δεν ήταν και ούτε είναι στη βάση του εντελώς open-world. Το Manhattan είναι μεν πολύ μεγάλο, αλλά πέρα από τα σημεία που υπάρχει κάποιο main/ side story quest, όλα δουλεύουν απλά σαν ένα φόντο για τη βύθισή σας μέσα στην ατμόσφαιρα του κόσμου καθώς ταξιδεύετε από το ένα σημείο στο άλλο. Ως τίτλος δηλαδή, είναι πολύ πιο κοντά σε σχεδιασμό σε ένα παιχνίδι σαν το Last of Us 2, με απλά μεγαλύτερο χάρτη (που τον ταξιδεύετε πολύ γρήγορα λόγω του νέου glide, του fast travel και του web slinging) από ότι για παράδειγμα



το Grand Theft Auto V.

Αλλά κατά τη δική μας άποψη, αυτό δουλεύει προς όφελος του παιχνιδιού για να σας δώσει μία πιο πλούσια και γεροδεμένη περιπέτεια, αντί να ξοδεύεις 10-20-30 ώρες σε ταξίδια. Σε μια εποχή που το open-world έχει κατακλύσει την αγορά και πνιγόμαστε σε τίτλους 100 ωρών με 30% ουσία και 70% αποστάσεις, είναι αναζωογονητικό να βλέπεις τέτοιες προσπάθειες, που δίνουν έμφαση στη ροή και την εμπειρία και όχι απλά στο παραφούσκωμα.

Εν κατακλείδι, θα λέγαμε πως η Insomniac αποδεικνύει για άλλη μια φορά πως δίκαια πήρε τα σκήπτρα της παραγωγής για ένα εκ των δημοφιλέστερων franchises της εποχής μας, προσφέροντας μια γεμάτη, κομιξάδικη εμπειρία. Υπάρχουν ακόμα αρκετά περιθώρια βελτίωσης στο περιφερειακό υλικό και στον τομέα της μάχης, αλλά ο πήχης της διασκέδασης που προσφέρει ο τίτλος είναι υψηλότατος.

Με εκπληκτικά ομαλή κίνηση και χορογραφία μέσα στον κόσμο, πλούσιους χαρακτήρες και έξυπνη διαφοροποίηση στα origin stories τους, ωραίες εκπλήξεις και ανατροπές, και γενικά έναν κόσμο που στάζει mid 2000's Spiderman, το Marvel's Spider-Man 2 είναι μια ευχάριστη και προσβάσιμη εμπειρία για όλους όσους τους άρεσαν οι προηγούμενοι τίτλοι της σειράς.



Το Marvel's Spider-man 2 κυκλοφορεί από τις 20/10/23 για PS5. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από το PlayStation Greece.

 The Good

Ωραία, κομιξάδικη (και όχι "MCU-δικη") ιστορία, που αν και κάνει λίγη κοιλιά στη μέση, εκτοξεύεται υπέροχα στο τελευταίο τμήμα της.

Εκπληκτικές κινηματογραφικές σκηνές δράσης και εξαιρετικό voice acting.

Πλουσιοπάροχα accessibility options.

Loading times σημείο-σταθμός για τα open-world παιχνίδια.

Εμφανή βήματα αρχικής βελτίωσης στο περιφερειακό υλικό...

 The Bad

...αλλά και παραμονή αρκετού filler και επαναλαμβανόμενων καταστάσεων, με τον διπλασιασμό του χάρτη να μην δίνει κάτι ουσιώδες.

Η μάχη με τα mobs παραμένει λίγο διεκπεραιωτική και απλή, με την AI να χρειάζεται πλέον να κάνει βήματα μπροστά.

Spiderman 2

9

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

 Click me

Το Super Mario Bros. Wonder μπορεί να έρχεται στο τέλος της ζωής του Nintendo Switch – αποτελεί, ωστόσο, καταπίστευμα του τι μπορεί να κάνει η ελευθερία στο σχεδιασμό και στο development, όταν αυτά συνδυάζονται με αγάπη για τη σειρά και μεράκι.



Κωστας Παπαμητρου

October 18, 2023

Super Mario Bros. Wonder | Review

Η αλήθεια είναι πως, όσον αφορά στον Mario, τον Luigi και την υπόλοιπη παρέα από το Μανιταροβασίλειο, το Switch μάλλον μας είχε απογοητεύσει όλα αυτά τα χρόνια. Μετά από την κυκλοφορία του εξαιρετικότατου Super Mario Odyssey, το οποίο έθεσε νέες βάσεις στα 3D platformers με πρωταγωνιστή, πάντα, τον Mario, δεν είχαμε την ευκαιρία να ασχοληθούμε με ένα γνήσιο 2D platformer (σαν το Super Mario Bros. Wonder) όπως έχουμε συνηθίσει σε κάθε κονσόλα της Nintendo, οικιακή ή σταθερή (με εξαίρεση, πάντοτε, τα Nintendo 64 και GameCube). Και όχι, η κυκλοφορία του New Super Mario Bros. U Deluxe δεν μετράει, όταν το παιχνίδι το είχαμε ήδη ξαναδεί σε άλλη κονσόλα, ενώ την ίδια στιγμή μάλλον ξεροσταλιάζαμε για μια νέα, φρέσκια, μοναδική 2D κυκλοφορία με τον αγαπημένο υδραυλικό εν δράσει.

Και κάπως έτσι, από το πουθενά σχεδόν, και χωρίς την οποιαδήποτε ένδειξη από έντιμες και αξιόπιστες «διαρροές» των πλάνων της Nintendo, εμφανίστηκε το Super Mario Bros. Wonder. Ένας τίτλος που περιμέναμε από τα πρώτα χρόνια της ζωής του Nintendo Switch, για να ασχοληθούμε για ακόμα μια φορά με όλα όσα αγαπάμε να κάνουμε στα παιχνίδια του σύμπαντος του Mario εδώ και 35 και πλέον χρόνια.



REVIEW



Είναι εύκολο να γίνει αντιληπτό τι εννοούμε ακριβώς με αυτό: να συνθλίψουμε δεκάδες Goombas, Troopas και Paratroopas, να συλλέξουμε τα νομίσματα που θα βρίσκονται μπροστά μας, να μεταμορφωθούμε σε πιο ισχυρές εκδοχές του χαρακτήρα που ελέγχουμε – και, φυσικά, να δώσουμε ακόμα ένα μάθημα στον Bowser, τον Κοορα της καρδιάς μας και στα καταχθόνια σχέδια που καταστρώνει σχεδόν ακατάπαυστα, τα οποία όμως είναι πάντοτε καταδικασμένα να αποτύχουν. Αυτό ακριβώς έρχεται να πετύχει για ακόμα μια φορά το Super Mario Bros. Wonder.

Και όσο και αν ο παίκτης είναι υποψιασμένος για το τι μπορεί να περιμένει, εν τέλει η πραγματικότητα θα ξεπεράσει την κάθε υποψία, την κάθε φαντασία. Το Super Mario Bros. Wonder είναι το παιχνίδι που πατά γερά στην κλασική συνταγή των 2D Mario platformers, καταφέρνοντας, ωστόσο, να προσφέρει την πιο ευχάριστη, την πιο χορταστική, την ομορφότερη και πιο βελτιωμένη εμπειρία παιχνιδιού που θα μπορούσε κανείς να περιμένει.

Ας πάρουμε, ωστόσο, τα πράγματα από την αρχή. Το Super Mario Bros. Wonder ετοιμάζεται να ταξιδέψει τον παίκτη από το γνώριμο Μανιταροβασίλειο στο Λουλουδοβασίλειο (Flower Kingdom). Μια επιλογή παράξενη, αλλά θεωρούμε πως είναι άκρως απαραίτητη, μιας που χρειαζόμασταν μια νέα περιπέτεια σε μια νέα τοποθεσία, μακριά από το πολύπαθο Μανιταροβασίλειο. Έτσι λοιπόν, οι Mario, Luigi, Peach, Daisy, Toad και η υπόλοιπη παρέα επισκέπτονται το Λουλουδοβασίλειο και τους νέους κατοίκους του, ως επίσημοι προσκεκλημένοι του Πρίγκιπα Florian.

Όπως ήταν αναμενόμενο, ωστόσο, αυτή η χαρμόσυνη επίσκεψη διαταράσσεται από την εισβολή του Bowser και του Bowser Jr., οι οποίοι καταφτάνουν με μοχθηρούς σκοπούς. Αυτή τη φορά, στόχος του

Bowser, ωστόσο, δεν είναι κάποια από τις πριγκίπισσες Peach και Daisy, ή κάποια μυστηριώδης, πανέμορφη πριγκίπισσα του Flower Kingdom. Στόχος του Bowser είναι η απόκτηση μιας δύναμης που βρίσκεται σε αφθονία στον κόσμο του Λουλουδοβασιλείου – τη δύναμη του Θαύματος (Wonder).

Πρόκειται για μια δύναμη που μπορεί πολύ εύκολα να αλλάξει τα πάντα, καταργώντας τα διακριτά σύνορα μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας. Είναι μία δύναμη που, όταν αυτή ενεργοποιείται, τα πάντα μπορούν να συμβούν. Μια δύναμη που ο



Bowser θα χρησιμοποιήσει προς όφελός του, μεταβάλλοντας ριζικά την αληθινή κατάσταση του κόσμου για να κάνει - κυριολεκτικά, πάντα- τα όνειρά του, πραγματικότητα. Ακόμα όμως και ενώπιον μιας τέτοιας πανίσχυρης δύναμης, ο Mario και οι υπόλοιποι χαρακτήρες δεν δειλιάζουν, αλλά ανασκουμπώνονται και αποδέχονται την πρόκληση του Bowser, για να προστατεύσουν το Λουλουδοβασίλειο.

Ένα ταξίδι ξεκινά μέσα σε εννέα διαφορετικούς κόσμους, ο κάθε ένας με τα δικά του χαρακτηριστικά και τις δικές του προκλήσεις. Ένα ταξίδι που κάποιες φορές φαντάζει εύκολο και απλοϊκό, και κάποιες

άλλες προσφέρει τη δική του πρόκληση και δυσκολίες, που θα κάνουν τη συλλογή των Βασιλικών Σπόρων (Royal Seeds), των αντικειμένων δηλαδή που είναι απαραίτητα για την εισβολή στον τελευταίο κόσμο του παιχνιδιού, μια όχι και τόσο βατή διαδικασία. Όμως, οι αγαπημένοι χαρακτήρες δεν είναι εντελώς αβοήθητοι.

Στην περιπέτειά τους θα βρεθούν ενώπιον παλιών και γνώριμων αντικειμένων, όπως το Fire Flower ή το Super Star, που θα τους προσφέρουν ένα απαραίτητο power-up και μια πρόσθετη βοήθεια. Στα νέα αντικείμενα προστίθενται τα Elephant Fruit



(Ελεφαντόφρουτο), Drill Mushroom (Τρυπανομανίταρο) και Bubble Flower (Φουσκολούλουδο) που θα προσφέρουν νέες μεταμορφώσεις στους ήρωες. Και αν θα υπάρξουν παίκτες που θα καγχάσουν μάλλον ειρωνικά σε κάποιες από τις νέες μεταμορφώσεις, είναι σίγουρο πως αυτές θα καταφέρουν πολύ συχνά να τους βγάλουν ασπροπρόσωπους, όταν έρθουν αντιμέτωποι με τις προκλήσεις και τα κρυμμένα μυστικά ορισμένων επιπέδων.

Το Super Mario Bros. Wonder, εκτός από τις μεταμορφώσεις, όμως, προσφέρει και ένα άκρως περιεκτικό σύστημα εμβλημάτων (badges). Ο παίκτης μπορεί να καρφισώσει

ένα έμβλημα στην αρχή ενός επιπέδου (ή μετά από μια απώλεια ζωής), δίνοντας μοναδικές ικανότητες στους χαρακτήρες. Υψηλότερα άλματα; Ταχύτερη κίνηση; Γρηγορότερη κολύμβηση; Η ικανότητα να τραβάς σαν μαγνήτης νομίσματα; Η άρση της πτώσης στο κενό;

Οι δυνατότητες είναι αρκετές και εντυπωσιακές, ενώ πολλές φορές είχαμε την αίσθηση πως τα εμβλήματα είναι εδώ για να αντικαταστήσουν ορισμένες από τις δημοφιλείς μεταμορφώσεις παλαιότερων τίτλων της σειράς Mario, με τους δημιουργούς να καταφέρνουν, έτσι, έναν

εξαιρετικό και δημιουργικό συγκερασμό παλαιότερων στοιχείων με νεωτεριστικά στοιχεία και καινοτομίες στο gameplay. Και με βάση αυτήν την απλή development λογική, αλλά τόσο καλά εφαρμοσμένη και ταιριασμένη με το ύφος του Super Mario Bros. Wonder, στο τέλος καταλήγουμε με μια gameplay εμπειρία άκρως παραμετροποιημένη και προσωποποιημένη, με γνώμονα τα «θέλω» και τις ικανότητες κάθε παίκτη ξεχωριστά.

Ναι, δεν θα ήταν άσκοπο και άτοπο να αναφέρουμε πως το Super Mario Bros. Wonder είναι ένας τίτλος που θα προσφέρει άφθονη χαρά και διασκέδαση σε παίκτες

κάθε ηλικίας. Είναι ένα παιχνίδι που κάποιος μπορεί να απολαύσει παίζοντας μόνος του, αλλά μπορεί να αποκτήσει ιδιαίτερη παικτική αξία σε παιχνίδι πολλαπλών παικτών, μέσα από τα μέλη μιας οικογένειας ή μιας παρέας.

Σε τοπικό παιχνίδι πολλαπλών παικτών τα πράγματα λειτουργούν απλά και εύρυθμα, όπως ακριβώς τα έχουμε ζήσει σε παλαιότερους local co-op τίτλους της σειράς New Super Mario Bros. Οι χαρακτήρες που ελέγχουμε ξεχύνονται μέσα στα επίπεδα, συλλέγοντας τα αντικείμενα που θα βρεθούν μπροστά τους, με τους παίκτες να μπορούν να βοηθήσουν ο ένας τον άλλον αν κάποιος έρθει αντιμέτωπος με μια... κακοτυχία.

Σε online περιβάλλον, τα ghosts των χαρακτήρων από άλλους παίκτες στο διαδίκτυο που παίζουν στο ίδιο επίπεδο μαζί μας μπορούν εξίσου να φανούν χρήσιμα σε μια δύσκολη στιγμή, ενώ ο νέος μηχανισμός των Standees μπορεί να λειτουργήσει εξίσου σωτήρια για όσους παίκτες πέφτουν θύμα των επιπέδων και των παγίδων τους και έχουν μόνο 5 σωτήρια δευτερόλεπτα στη διάθεσή τους πριν χάσουν και επιστρέψουν στην αρχή – ή στο checkpoint.

Εμείς απολαύσαμε τόσο το ατομικό (single player) παιχνίδι, όσο και το παιχνίδι πολλαπλών παικτών, καθώς τα πάντα λειτουργούν άψογα από πλευράς gameplay και προοπτικής της κάμερας μέσα στο παιχνίδι, ενώ θεωρούμε τις πρόσθετες προσθήκες των Standees αρκετά ευπρόσδεκτες, χωρίς ωστόσο να πούμε το ίδιο για τα in-game communication emoticons που προσφέρει το παιχνίδι. Αν και σε άλλα παιχνίδια πολλαπλών παικτών αυτά λειτουργούν σωστά και οργανικά, εδώ δεν είναι παρά μια αστεία (και μάλλον ανώφελη) προσθήκη, απλά και μόνο για να τονιστεί λίγο περισσότερο το immersion που προσφέρεται από το multiplayer mode του τίτλου. Μια λεπτομέρεια, κοινώς,



που απλά δεν είμαστε σίγουροι κατά πόσο πολύ την είχαμε ανάγκη.

Ωστόσο, κάποια άλλα πράγματα κρίνονται στις λεπτομέρειες – και εδώ, το παιχνίδι είναι στο σύνολό του ο αδιαμφισβήτητος νικητής, μιας που η προσοχή στη λεπτομέρεια είναι και το στοιχείο εκείνο που κάνει, εν τέλει, τη διαφορά. Καθώς περιδιαβαίνουμε τα επίπεδα και τους κόσμους δεν μπορούμε παρά να μην αναγνωρίσουμε το πόσο προσεκτικά αποδίδονται όλα αυτά που εμφανίζονται στην οθόνη μας.

Τα animations της κίνησης και της μετάβασης από τη μια περιοχή στην άλλη μέσω των σωλήνων μεταφοράς αποδίδουν μια φυσικότητα που σπάνια εντοπίζουμε σε 2D platformers και, ειλικρινά, μεταμορφώνουν ολιστικά την εμπειρία μας. Αντικείμενα του περιβάλλοντος ανταποκρίνονται άμεσα στις μεταμορφώσεις και τις ειδικές ικανότητές τους. Λουλούδια ξεπροβάλλουν από το πουθενά, κάνοντας καίρια και, ενίοτε, χιουμοριστικά σχόλια για ένα κρυμμένο αντικείμενο, ή για το πως ακριβώς φτάσαμε σε ένα δυσπρόσιτο σημείο.

Easter eggs που παραπέμπουν σε παλαιότερους εχθρούς και σχεδιασμό επιπέδων, που το έμπειρο μάτι μπορεί να αναγνωρίσει κρυμμένα. Ακόμα και όταν περιδιαβαίνουμε τον overworld, μια τυχαία αλληλοεπίδραση με ένα αντικείμενο μπορεί να ανοίξει το δρόμο για ένα κρυμμένο τμήμα του, που θα μας οδηγήσει είτε σε ένα δυσπρόσιτο σημείο του χάρτη, είτε σε ένα κομμάτι ενός νέου κόσμου. Αρκετές εκπλήξεις, λοιπόν, περιμένουν τους παίκτες να τις ανακαλύψουν και να δουν το πως ακριβώς μπορούν να επηρεάσουν τη ροή του παιχνιδιού.

Οι εκπλήξεις, όμως, δεν σταματούν εδώ. Μια μεγάλη έκπληξη (ή, καλύτερα, περισσότερες από 120 εκπλήξεις) είναι και τα ίδια τα επίπεδα του τίτλου. Καλώς ή κακώς, αρκετές φορές

τα επίπεδα των τίτλων της σειράς είχαν ένα στοιχείο επαναληψιμότητας, της αίσθησης ότι έχουμε ξαναβρεθεί σε μια παρόμοια κατάσταση, ή ότι έχουμε μια υποψία που μπορούν να βρίσκονται κρυμμένα τα σημεία ενδιαφέροντος που αναζητάμε.

Το παιχνίδι καταφέρνει να κάνει κάτι μοναδικό – να δώσει επίπεδα τόσο μοναδικά και, κάποιες φορές αριστουργηματικά χτισμένα, που δεν υπάρχει η ελάχιστη πιθανότητα ο παίκτης να απογοητευτεί, ή να αισθανθεί κόπωση. Γνώριμοι εχθροί που συμπεριφέρονται με διαφορετικό τρόπο απ' αυτόν που έχουμε συνηθίσει, αρκετοί νέοι εχθροί που караδοκούν να βρεθούν στο δρόμο μας, νέοι τρόποι αλληλοεπίδρασης των μεταμορφώσεων με το περιβάλλον είναι ελάχιστα δείγματα του συνόλου των εμπειριών που θα βιώσει ο κάθε παίκτης ξεχωριστά.

Οι περίπου 13 ώρες που μας πήρε να ολοκληρώσουμε το παιχνίδι στο πρώτο μας playthrough, χωρίς ωστόσο να έχουμε ολοκληρώσει κάθε διαθέσιμο επίπεδο, ήταν 13 ώρες γνήσιας χαράς και διασκέδασης. Ήταν 13 ώρες ευχάριστου ξαφνιάσματος, κάθε φορά που μπαίναμε σε ένα νέο επίπεδο και είχαμε την ευκαιρία να ανακαλύψουμε τι ακριβώς μας περιμένει. Η αίσθηση που αποκομίζουμε είναι πως δόθηκε στους developers η δυνατότητα να δημιουργήσουν τα επίπεδα των ονείρων τους με τα εργαλεία που είχαν στη διάθεσή τους.

Κάποια από αυτά είναι εύκολα. Κάποια από αυτά έχουν ένα επαυξημένο επίπεδο πρόκλησης, χωρίς ωστόσο η ενασχόλησή τους να γίνεται βασανιστική και τυραννική. Κάθε ένα από αυτά, όμως, είναι απολαυστικό – ένα αδιασάλευτο δείγμα αστείρευτης φαντασίας και δημιουργικότητας, που θα συναρπάσει και θα ταξιδέψει τον παίκτη...σε μικρές χώρες των θαυμάτων.

Ο κεντρικός λόγος για αυτήν την άκρως θετικότερη εντύπωση ακούει στο όνομα Wonder effect. Κάθε επίπεδο έχει το δικό του μηχανισμό ενεργοποίησης αυτού του φαινομένου – το Wonder Flower (Λουλούδι των Θαυμάτων). Τα Λουλούδια είναι κρυμμένα σε ένα συγκεκριμένο σημείο εντός του επιπέδου, κάποιες φορές σε πιο εμφανή σημεία και κάποιες άλλες σε πιο καλά κρυμμένα σημεία. Η επιτυχής ολοκλήρωση του συγκεκριμένου τμήματος του gameplay ανταμείβει πάντοτε τον παίκτη με ένα Wonder Seed (Σπόρο των Θαυμάτων), το αντικείμενο δηλαδή που απαιτείται για να ξεκλειδώνονται επίπεδα κομβικού ενδιαφέροντος στον overworld χάρτη.

Ωστόσο, από άποψη gameplay και μόνο, το Wonder effect είναι κάτι εντελώς μοναδικό. Στο συγκεκριμένο χρόνο (ή, ενίοτε, στα λίγα δευτερόλεπτα) που διαρκεί, τα πάντα μπορούν να συμβούν. Αντικείμενα ζωντανεύουν και παρελαύνουν επί της οθόνης, οι χαρακτήρες που ελέγχουμε μεταμορφώνονται σε ό,τι μπορεί κανείς να φανταστεί, οι νόμοι της φυσικής τροποποιούνται και πολλά άλλα πράγματα, που έρχονται να αλλάξουν τα μέχρι πρότινος δεδομένα και που κατορθώνουν τόσο απλά να ενθουσιάσουν τον παίκτη με όλα όσα εκτυλίσσονται ενώπιον της οθόνης.

Εναλλαγές χρωμάτων, σχεδίων και οτιδήποτε θα μπορούσε να σκεφτεί ο νους των δημιουργών είναι όλα εκεί, χωρίς το παραμικρό στοιχείο επαναληψιμότητας, χωρίς την αίσθηση χαμένου χρόνου ενασχόλησης, χωρίς την παραμικρή χροιά και υπόνοια déjà vu. Ναι, το Wonder effect είναι κάτι που απλά κάθε παίκτης θα θέλει να εντοπίσει και να ασχοληθεί μαζί του. Είναι ο μηχανισμός που δεν περιμέναμε ότι θα δούμε σε παιχνίδι της σειράς Super Mario και που όμως μας προσφέρθηκε τόσο φυσικά και λειτουργικά που είναι σαν να τον ξέραμε μια ζωή – και απολαμβάνουμε κάθε φορά, με διαφορετικό πάντα τρόπο.



Με τον ίδιο φυσικό και λειτουργικό τρόπο προσφέρεται και το σύστημα της εξερεύνησης. Αναφερθήκαμε ήδη στο γεγονός της αποκάλυψης των κρυμμένων μυστικών στον oneworld χάρτη, και το πως μπορούν να ανοίξουν κρυμμένα μονοπάτια όταν έχουμε κάνει τα σωστά βήματα, τις σωστές κινήσεις προς την αποκάλυψή τους. Αρκετές φορές, κάποια από αυτά τα μυστικά έχουν μεγάλη σχέση με το τι ακριβώς έχουμε κάνει και μέσα στα επίπεδα.

Άλλωστε, ο παίκτης θα καταλάβει από πολύ νωρίς ότι η συλλογή των Wonder Seeds αλλά και των Purple Coins είναι απαραίτητη για την μετάβαση σε διάφορα σημεία του χάρτη, όπως και το ξεκλείδωμα κομβικών επιπέδων. Για πρώτη φορά, όμως, σε 2D παιχνίδι της σειράς, δεν έχουμε την πίεση του χρόνου να ανακαλύψουμε τα μυστικά των επιπέδων και να το ολοκληρώσουμε εγκαίρως. Το Super Mario Bros. Wonder αφήνει τον παίκτη να πάρει μια ανάσα, να απολαύσει με την ησυχία του όλα όσα μπορούν να κρύβονται σε ένα επίπεδο, να δει με την ησυχία του τον τρόπο με τον οποίο συμπεριφέρονται οι αντίπαλοι, να επεξεργαστεί τις πληροφορίες που του δίνουν τα λουλούδια-σύμμαχοι, να πειραματιστεί με σημεία που ενδεχομένως θα θεωρήσει ύποπτα...και όλα αυτά χωρίς να χρειάζεται να κάνει έναν αγώνα ενάντια στο χρόνο, μέχρι να φτάσει στο σημείο του τερματισμού.

Έχουμε λοιπόν να κάνουμε με μια Super Mario εμπειρία άκρως λειτουργική και χορταστική, που δεν θα απογοητεύσει κανέναν απολύτως παίκτη. Ωστόσο, σε αντίθεση με όσα έχουμε δει σε προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, θεωρούμε χαμένη ευκαιρία την προσθήκη επιπέδων που λειτουργούν ως tutorial, ή καθαρά ως σημεία άμεσης πρόσβασης σε ένα Wonder Seed. Άλλωστε, τα Wonder Seeds είναι αρκετά εύκολα ως προς την απόκτησή τους, είτε μέσω των βασικών επιπέδων, είτε μέσω των overworld καταστημάτων.

Ακολουθώντας, επίσης, τη μακρά παράδοση των 2D Mario platformers, καλό είναι να μην υπάρχουν προσδοκίες για κάποιο αξιόλογο post-game. Η ολοκλήρωση του τίτλου οδηγεί τον παίκτη στο να ανακαλύψει και να ασχοληθεί με τα επίπεδα που παράλειψε, χωρίς κάποιον μυστικό κόσμο, ή κάποιον νέο χαρακτήρα να περιμένει στο τέλος. Άλλωστε, το γεγονός και μόνο του ότι οι ίδιοι οι χαρακτήρες δεν είναι τίποτα περισσότερο από απλά skins, σπάζοντας την παράδοση των ξεχωριστών ικανοτήτων που έχουμε δει σε τόσα πολλά παιχνίδια της σειράς, αποτελεί ένα ελαφρώς απογοητευτικό κομμάτι από μόνο του. Υπάρχουν μόνο τα badges που εξισορροπούν αυτό το κομμάτι των χαμένων ικανοτήτων...

Στο τέλος της ημέρας, όμως, όλα τα προαναφερθείσα στοιχεία αποτελούν λεπτομέρειες σε έναν ωκεανό εμπειριών. Και αν οι λεπτομέρειες πολλές φορές κάνουν τη διαφορά, αυτές δεν είναι αρκετές για να ανατρέψουν τη θετικότητα εμπειρία που αποκομίζουμε από το παιχνίδι. Το Super Mario Bros. Wonder είναι ένα παιχνίδι που έρχεται να ανατρέψει όλα όσα περιμέναμε από ένα τυπικό 2D platformer παιχνίδι με τον αγαπημένο μας υδραυλικό, θέτοντας νέα όρια στο πόσο μακριά και ψηλά μπορούν να φτάσουν την εμπειρία μας, αλλά και στο πόσο πολύ μπορούν να διαφοροποιηθούν και να ισχυροποιήσουν την ταυτότητά τους σε σχέση με τα 3D Mario παιχνίδια.

Το Super Mario Bros. Wonder μπορεί να έρχεται στο τέλος της ζωής του Nintendo Switch – αποτελεί, ωστόσο, καταπίστευμα του τι μπορεί να κάνει η ελευθερία στο σχεδιασμό και στο development, όταν αυτά συνδυάζονται με αγάπη για τη σειρά και μεράκι. Αυτό είναι το Super Mario Bros. Wonder. Ένα παιχνίδι που κάθε οπαδός της σειράς, αλλά και των τίτλων-εμπειριών της Nintendo οφείλει να προσθέσει στη βιβλιοθήκη του και να αφιερώσει μερικές από τις πιο αξέχαστες και καλά ξοδεδιμένες ώρες του gaming ελεύθερου χρόνου του.



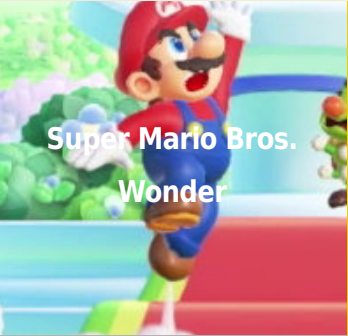
To Super Mario Bros. Wonder κυκλοφορεί στις 20/10/23 αποκλειστικά για το Nintendo Switch. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη CD Media.

 The Good

- Ένα μεγάλο καστ ηρώων, αρκετό να ικανοποιήσει την προτίμησή κάθε παίκτη.
- Υπέροχος σχεδιασμός επιπέδων, με κρυμμένες εκπλήξεις.
- Χορταστικό παιχνίδι, με μπόλικά επίπεδα και υλικό που ενισχύει την gameplay εμπειρία μας.
- Κλιμακούμενα επίπεδα δυσκολίας, χωρίς το παιχνίδι να γίνει τιμωρητικό προς τον παίκτη.
- Σωστά οργανωμένο παιχνίδι πολλαπλών παικτών.
- Η εξαιρετικότατη προσθήκη του Wonder effect σε κάθε επίπεδο ξεχωριστά.

 The Bad

- «Απώλεια» των ειδικών δυνατοτήτων των χαρακτήρων και αντικατάστασή τους από τα εμβλήματα.
- Ανύπαρκτο και αδιάφορο post-game περιεχόμενο.
- «Επίπεδα» που δεν θα έπρεπε να υφίστανται από άποψη προσφοράς και περιεχομένου.

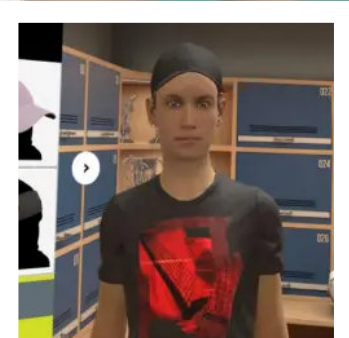


9.5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

 Click me

Review



Χρηστος Ντινος

HEY...



October 23, 2023

Tennis On-Court | Review

Η τεχνολογία VR, λόγω του τρόπου χειρισμού και της οπτικής πρώτου προσώπου, αποτελεί ιδανική πλατφόρμα για συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών όπως τα FPS και τα sports games. Αν αναλογιστούμε επίσης το κάθετο σχήμα που έχουν τα χειριστήρια, καταλαβαίνουμε ότι αθλητικά παιχνίδια όπως το golf και το tennis είναι υποψήφια για υψηλού επιπέδου απόδοσης σε VR περιβάλλον. Το Tennis On-Court είναι το πρώτο tennis VR παιχνίδι που κάνει την εμφάνισή του στο PSVR2, τη νέα πλατφόρμα της Sony.

Ξεκινάμε λοιπόν την κριτική μας απευθείας με το gameplay, αφού όπως καταλαβαίνετε αν σε αυτό τον τομέα ο τίτλος πάσχει, δεν υπάρχει νόημα η οποιαδήποτε περαιτέρω ανάλυση. Το Tennis On-Court έχει δύο είδη χειρισμών, arcade και realistic, δίνοντας στον παίκτη τη δυνατότητα να επιλέξει πόσο δύσκολος ή εύκολος θα είναι.

Ο τρόπος κίνησης στο χώρο γίνεται με τρεις τρόπους, teleport, manually και αυτόματα, επιλογή που επιτρέπει στο κάθε άτομο που θα δοκιμάσει τον τίτλο να τον προσαρμόσει στα μέτρα του, αποφεύγοντας παράλληλα και την οποιαδήποτε ζαλάδα για νεοεισερχόμενους στον κόσμο του VR. Όλες οι παραπάνω επιλογές, σε συνδυασμό με τα τρία επίπεδα δυσκολίας του τίτλου και τα διαφορετικά είδη assists που διαθέτει, επιτρέπει ακόμα και σε άτομα που δεν έχουν επαφή με το άθλημα να ασχοληθούν με τον τίτλο.

Τα βασικά game modes που έχουμε στη διάθεσή μας είναι 1vs1 -είτε εναντίον AI είτε άλλων παικτών online- και 2vs2 μόνο online, tournaments, training καθώς και spectator mode, όπου μπορούμε να μπούμε σε κάποιο match που διεξάγεται ήδη από άλλους παίκτες και να παρακολουθήσουμε.

Τα matches εναντίον της AI είναι απλά ικανοποιητικά, θεωρούμε ότι είναι κατάλληλα για να μάθει ο παίκτης τον χειρισμό και την κίνηση στο χώρο. Το ζουμί του τίτλου, ωστόσο, όπως γίνεται συνήθως σε τέτοιου είδους παιχνίδια, είναι εναντίον άλλων παικτών. Δεν θα μπορούσε βέβαια να λείπει και η δημιουργία προσωπικού avatar, με περιορισμένες όμως επιλογές όσον αφορά την παραμετροποίηση και τον εξοπλισμό, ενώ ο τίτλος περιλαμβάνει 6 στάδια με διαφορετικό τερν.

μάθουμε να ελέγχουμε τη ρακέτα και να χτυπάμε σωστά τη μπάλα, γεγονός όμως που δεν μπορούμε να το προσάψουμε ως αρνητικό αλλά ως μέρος της εκμάθησης του τίτλου. Η μόνη ένστασή μας αφορά την κίνηση στον χώρο η οποία θεωρούμε ότι θα μπορούσε να είναι καλύτερη. Στο σημείο αυτό να αναφέρουμε ότι απαιτείται χώρος για να παίξετε, προς αποφυγή ατυχημάτων και ζημιών.

Λόγω του gameplay θα μπορούσε κάποιος να παραβλέψει αυτό το μειονέκτημα, αλλά και πάλι θεωρούμε ότι μπορούσε να γίνει πολύ καλύτερη δουλειά στον συγκεκριμένο τομέα, ειδικά όταν έχουμε δει τις δυνατότητες του συστήματος σε τίτλους όπως οι Resident Evil Village και Horizon Call of the Mountain.

Εν κατακλείδι, θα προτείνουμε το Tennis On-Court μόνο σε περίπτωση γενναίας μείωσης τιμής για τη συντριπτική πλειοψηφία των κατόχων PlayStation VR2, αφήνοντας ένα μικρό παράθυρο για όσους είναι πραγματικά φανατικοί με το άθλημα και δεν μπορούν να περιμένουν κάποια έκπτωση ή κάποιον επόμενο τίτλο τένις.



Στα υπέρ του Tennis On-Court ανήκει και η γενικότερη αίσθηση του χειρισμού, αφού δεν μας άφησε υπόνοια ότι χάσαμε κάποιο χτύπημα με τη ρακέτα εξαιτίας του gameplay αφού η χρήση της ρακέτας, είτε με ένα είτε με δύο χέρια, ήταν αρκετά ακριβής.

Tennis On-Court review

Η ακρίβεια αυτή βέβαια είναι και δόκοπο μαχαίρι, αφού χρειάζεται χρόνος για να

Όσον αφορά το τεχνικό κομμάτι, θα λέγαμε ότι είναι αδύναμο, αφού τα avatars τα σταδια και κοινό θυμίζουν άλλες εποχές. Τα avatar είναι άψυχα και τα στάδια απλά, ενώ η εμμονή των developers να δείχνουν από κοντά παίκτες και κοινό απλά χειροτερεύει την όλη κατάσταση εξαιτίας του χαμηλού επιπέδου των γραφικών.

Το Tennis On-Court κυκλοφορεί από τις 20/10/23 για το PS5 (PSVR2). Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από την Perp Games.

The Good

Διαφορετικά gameplay modes και assists για όλα τα επίπεδα.

Η απόκριση και η αίσθηση της χρήσης της ρακέτας.

The Bad

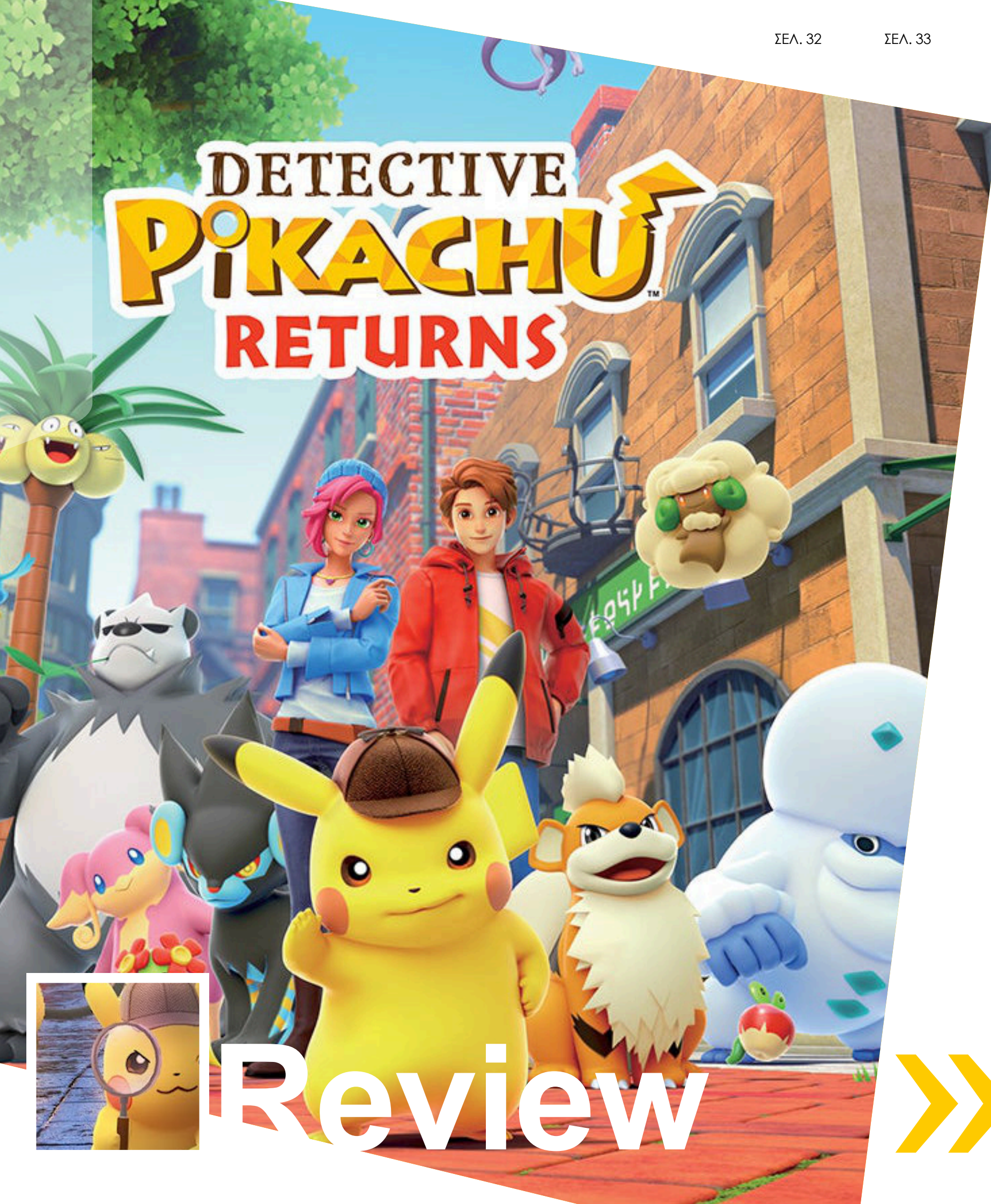
Γραφικά και παρουσίαση.

Ακριβό για αυτά που προσφέρει.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me



Μιχαλης Χασαπης

October 25, 2023

Detective Pikachu Returns | Review

Τα Pokémon είναι ασφαλώς ένα από τα δημοφιλέστερα αποκλειστικά franchises των συστημάτων της Nintendo. Εκτός από τις πολλές κυκλοφορίες της βασικής σειράς, έχουν κυκλοφορήσει και πολλά spin-off παιχνίδια, ένα εκ των οποίων ήταν το Detective Pikachu για το 3DS το 2016. Το παιχνίδι μάλιστα μεταφέρθηκε με σχετική επιτυχία μέχρι και στη μεγάλη οθόνη. Φέτος, η developer Creatures αποφάσισε να κυκλοφορήσει το sequel, ονόματι Detective Pikachu Returns, φυσικά στο Nintendo Switch.

Η ιστορία του παιχνιδιού αρχίζει από εκεί που μας άφησε το πρώτο Detective Pikachu. Αν όμως δεν είχατε παίξει την πρώτη κυκλοφορία, μη φόβου, καθώς με μια αναλυτική και λεπτομερή αναδρομή το παιχνίδι μάς γνωστοποιεί τι προηγήθηκε. Μάλιστα, με έναν όμορφο τρόπο εισάγει και την κυκλοφορία της ομώνυμης ταινίας στην ιστορία, με τη δικαιολογία ότι οι πρωταγωνιστές Pikachu και Tim έγιναν τόσο διάσημοι μετά την πρώτη τους υπόθεση που μια ταινία φτιάχτηκε για αυτούς.

Γενικά η ιστορία πίσω από τα παιχνίδια είναι έξυπνη, καθώς ασχολείται με τον Pikachu, το δημοφιλέστερο ίσως Pokèmon, σε ρόλο ντετέκτιβ. Μάλιστα για έναν μυστηριώδη λόγο ο ιδιοκτήτης του, Tim και έτερος ντετέκτιβ, μπορεί να καταλάβει τη γλώσσα του Pikachu. Έτσι, κατά τη διάρκεια των ερευνών τους ο Pikachu αναλαμβάνει το ρόλο του διερμηνέα, όταν το ντουέτο πρέπει να μιλήσει με κάποιο Pokèmon.

Γυρνώντας πίσω στην ιστορία, οι Pikachu και Tim έχουν μόλις σώσει τη Ryme City, ένα ιδιαίτερο μέρος όπου άνθρωποι και Pokèmon ζουν αρμονικά, και όπως είπαμε έχουν γίνει αρκετά διάσημοι. Ο πατέρας όμως του Tim παραμένει εξαφανισμένος και ο Tim τον αναζητά. Η πρώτη υπόθεση που θα αναλάβουν οι δύο ντετέκτιβ αφορά την κλοπή ενός πολύτιμου λίθου από μια έπαυλη. Φυσικά, αυτό θα οδηγήσει σιγά σιγά σε μια μεγαλύτερη συνομωσία...

Γενικά η εξέλιξη της ιστορίας κρατάει το ενδιαφέρον και θα λέγαμε ότι είναι από τα βασικά θετικά του τίτλου. Αν μη τι άλλο, η περιέργεια του παίκτη εξάπτεται όσον αφορά την κατάληξή της και το πώς δένουν οι διαφορετικές υποθέσεις που θα αναλάβουμε μεταξύ τους, αν και για τους μεγαλύτερης ηλικίας οι αποκαλύψεις μάλλον είναι ηλίου φαινότερες.

Είπαμε για παίκτες μεγαλύτερης ηλικίας και εδώ θα πρέπει να σταθούμε, καθώς το κοινό στο οποίο απευθύνεται το παιχνίδι είναι ξεκάθαρα οι πολύ μικρές ηλικίες. Όπως προαναφέραμε ο πυρήνας του gameplay έγκειται στην επίλυση 5 συνολικά υποθέσεων.

Θα μιλήσουμε με μάρτυρες, θα συλλέξουμε στοιχεία από τόπους εγκλήματος και όταν μαζέψουμε αρκετά, θα μπορούμε σε διαδικασία ανάλυσής τους για να απαντήσουμε στα εκάστοτε ερωτήματα που έχουμε (με άλλα λόγια θα κάνουμε deduction των στοιχείων).

Η δυσκολία όμως είναι πραγματικά μηδαμινή και είναι αδύνατον να κολλήσουμε κάπου. Η

Όρες ώρες είχαμε σχεδόν την εντύπωση ότι παρακολουθούσαμε μια animation ταινία, με μικρά τμήματα gameplay ανάμεσα στις σκηνές. Μάλιστα, το gameplay είναι τόσο χαμηλής δυσκολίας όπως είπαμε, που με νύχια και με δόντια μπορεί να υπερασπιστεί το όνομά του. Τα μεγάλα cutscenes έχουν βαρύ αντίκτυπο στο ρυθμό, ο οποίος είναι απελπιστικά αργός.

μεγαλύτερους σε ηλικία παίκτες. Με άλλα λόγια, αν έχετε παίξει έστω τα βασικά (ξέρετε τώρα, Pacman, Space Invaders, τέτοια πράγματα) διαλέξτε κάτι άλλο για να επενδύσετε τον οβολό σας.

Βέβαια, αυτό μάλλον σημαίνει ότι το Detective Pikachu Returns ίσως είναι ιδανική αγορά για την εισαγωγή κάποιου μικρού παιδιού στα



συλλογή των στοιχείων είναι πανεύκολη μιας και τα σημεία ενδιαφέροντος στο περιβάλλον ξεχωρίζουν από χιλιόμετρα, ενώ όταν κληθούμε να κάνουμε deduction, τίποτα δεν θα συμβεί αν διαλέξουμε το λάθος συμπέρασμα, καθώς το παιχνίδι δεν μας αφήνει να προχωρήσουμε αν δεν κάνουμε τη σωστή επιλογή. Το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου μας θα το αναλώσουμε παρακολουθώντας εκτενή cutscenes ή μακροσκελείς διαλόγους παρά παίζοντας.

Επιπρόσθετα, το backtracking είναι έντονο και θα πρέπει κατά τη διάρκεια κάθε υπόθεσης να πάμε πέρα δώθε πολλές φορές στις ίδιες περιοχές.

Από την άλλη, το target audience και οι προθέσεις των δημιουργών είναι τόσο φανερές, που δεν μπορεί κανείς να κατηγορήσει τη φύση του παιχνιδιού. Απλώς πρέπει όσοι σκέφτονται να το αγοράσουν να γνωρίζουν ότι δεν έχει κάτι να προσφέρει σε εμπειρότερους και

videogames. Τα πολύχρωμα γραφικά, τα γλυκούλικά Pokèmon και η επίλυση των μυστηριωδών υποθέσεων είναι σε θέση να τραβήξουν το ενδιαφέρον των παιδιών και μπορούμε να φανταστούμε έναν γονιό να παίζει το παιχνίδι παρέα με τα παιδιά του και να περνάνε καλά οικογενειακά. Υπό αυτές τις συνθήκες το παιχνίδι μπορεί σίγουρα να προσφέρει στο κοινό του ποιοτική διασκέδαση.

Μιλώντας για τα γραφικά, ας αναλύσουμε λίγο περαιτέρω τον τεχνικό τομέα. Τα γραφικά είναι αρκετά όμορφα, με το σχεδιασμό των Pokèmon και ειδικά τα έντονα χρώματα να ξεχωρίζουν. Φυσικά, αν τυχόν είστε κάτοχοι του OLED μοντέλου, τα χρώματα ξεχωρίζουν ακόμα περισσότερο. Εννοείται ότι με τη μετάβαση από το 3DS στο Switch έχουμε πλέον και υψηλής ανάλυσης εικόνα. Δυστυχώς, ένεκα της παιδικής φύσης του παιχνιδιού, τα περιβάλλοντα δεν έχουν γίνει δέκτες ιδιαίτερης προσοχής και είναι αρκετά απλά και με λίγες λεπτομέρειες. Γενικά το παιχνίδι εκμεταλλεύεται το θέμα του και δεν ενοχλεί οπτικά, ιδιαίτερα αν το παίκτης δεν έχει υψηλές απαιτήσεις (όπως φανταζόμαστε ισχύει για το παιδικό κοινό στο οποίο απευθύνεται).

Όσον αφορά τον ήχο, η μουσική δυστυχώς μας άφησε παγερά αδιάφορους και τη λησμονήσαμε αμέσως. Τα voice overs από την άλλη είναι αρκετά δουλεμένα, με αποκορύφωμα τη βαθειά φωνή του Pìkachu που έρχεται σε ωραία αντίθεση με το γλυκό παρουσιαστικό του. Από την άλλη, η εναλλαγή full voice στα cutscenes με γραπτό κείμενο άνευ φωνών στην ίδια σκηνή κάπως ενοχλεί.

Ανακεφαλαιώνοντας, το Detective Pìkachu Returns είναι ένα πολύ απλοϊκό παιχνίδι με καλή ιστορία που απευθύνεται κυρίως σε παιδιά ή σε μεγάλους που θέλουν να παίξουν κάτι κατάλληλο μαζί με τα παιδιά τους. Σε κάθε άλλη περίπτωση, προτείνουμε να ψάξετε για κάποιο άλλο παιχνίδι. Εκτός κι αν ανήκετε στο μάλλον πολυπληθές hardcore φανατικό Pokèmon κοινό που θέλει να έχει παίξει όλα τα παιχνίδια στα οποία πρωταγωνιστούν τα γλυκύτατα αυτά πλάσματα...



Το Detective Pìkachu Returns κυκλοφορεί από τις 6/10/23 για το Nintendo Switch. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη CD Media.

The Good

Όμορφα γραφικά.

Καλή ιστορία.

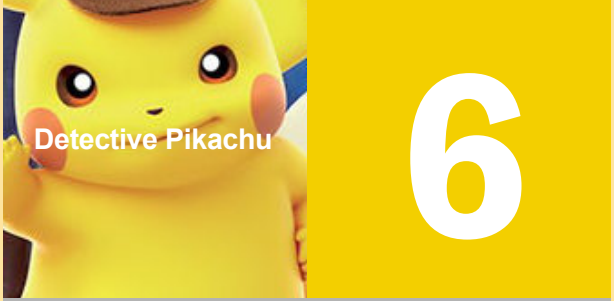
Ιδανικό για μικρές ηλικίες.

The Bad

Μηδαμινή δυσκολία.

Αργός ρυθμός.

Πολύ backtracking.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me



Γιωργος Τσακιρογλου

October 26, 2023

Hot Wheels Unleashed 2: Turbocharged | Review

Έχουν περάσει μόλις δύο χρόνια από την ημέρα κυκλοφορίας του Hot Wheels Unleashed και η αλήθεια είναι πως η πρόταση της Milestone μας είχε αφήσει μόνο καλές εντυπώσεις. Ξεπερνώντας το γεγονός πως ο τίτλος κατάφερε να ξυπνήσει ευχάριστες αναμνήσεις στους συλλέκτες κάθε ηλικίας, το περιεχόμενο ήταν αυτό που τελικά έκανε τη διαφορά. Μία 100% arcade πρόταση στην αγνότερη αλλά και απλούστερη μορφή της, όπου ανά πάσα στιγμή αρπάζεις το gamepad και νιώθεις τον χρόνο τριγύρω σου να παγώνει.

Το ίδιο ακριβώς συναίσθημα αφήνει και το Unleashed 2: Turbocharged. Χωρίς συγκλονιστικές αλλαγές ή προσθήκες, έρχεται σίγουρο για το περιεχόμενό του, γνωρίζοντας ξεκάθαρα τους στόχους του. Απλά και μόνο να προσφέρει διασκέδαση, άσχετα αν οι κακές γλώσσες θα πουν πως πρακτικά δεν προσφέρει τίποτα το νέο ή διαφορετικό.

Σε γενικές γραμμές αυτό είναι ίσως και το μοναδικό μελανό σημείο του τίτλου. Η σκανδαλιστική ομοιότητα με τον προκατόχό του τόσο σε επίπεδο μηχανισμών όσο και περιεχομένου. Βέβαια, για μία πρόταση που φέρει το όνομα "Hot Wheels", η επιτυχία θα πρέπει να θεωρείται δεδομένη, τουλάχιστον σε εμπορικό επίπεδο, αλλά ίσως η προσθήκη ορισμένων εξυπνότερων game modes ίσως και να έδινε αυτό το κάτι παραπάνω.

Για να μπορέσει να απολαύσει κάποιος το νέο παιχνίδι θα πρέπει να κάνει ορισμένες παραχωρήσεις. Ο τίτλος βγάζει μάτι πως είναι σχεδιασμένος για παίκτες μικρότερης ηλικίας και αυτό γίνεται άμεσα ορατό από το σενάριο που πλαισιώνει το Creature Rampage, ή, αλλιώς, το γνωστό σε όλους career mode. Η αφορμή για να συρρικνωθούν τα πάντα δεν θα αργήσει να έρθει και έτσι οι χρήστες θα κληθούν να διαλέξουν την αγαπημένη τους κατηγορία οχημάτων ανάμεσα από τις 6 διαθέσιμες – χωρίς φυσικά αυτό να αποτελεί κάποια δέσμευση για τη συνέχεια – και να ξεχυθούν στους δρόμους.



Αυτές οι κατηγορίες είναι οι Rocket, Balanced, Swift, Drifter, Off-Road, και Heavy Duty, με την κάθε μία να έχει τα ελαττώματα αλλά και τα προτερήματά της. Πρακτικά, η πρώτη δοκιμασία θα αποτελέσει έναν αγώνα εξοικείωσης με το μοντέλο χειρισμού, που παραμένει ίδιο με του πρώτου τίτλου. Οι διαδρομές θα είναι πλημμυρισμένες με power ups, όπου τα περισσότερα από αυτά θα φορτίζουν τη μπάρα του turbo για ακόμα μεγαλύτερες ταχύτητες. Ίδιο και απaráλλαχτο επιστρέφει και το drifting, όπου απλά και μόνο με τη χρήση του φρένου το εκάστοτε όχημα ξεκινάει να πλαγιολισθαίνει, βάζοντας και αυτό το χεράκι του στη φόρτιση της μπάρας όπως αυτή αναφέρθηκε στην προηγούμενη πρόταση.

Το παιχνίδι της Milestone δεν επιδιώκει να γίνει σχεδόν ποτέ απαιτητικό και έτσι αν κάποιος δυσκολεύεται με το drifting model, μπορεί απλά να ρυθμίσει το επίπεδο δυσκολίας και έτσι να έχει το κεφάλι του ήσυχο. Η αντίπαλη AI είναι πολύ σωστά ρυθμισμένη ώστε να μην γίνεται ποτέ άδικη και να επιτρέπει στον παίκτη να απολαύσει τους αγώνες του, τα drifts αλλά και τα ακροβατικά του.

Βέβαια, το δυνατό χαρτί του τίτλου είναι η αίσθηση της κλίμακας και συγκεκριμένα το πόσο μικρά είναι τα Hot Wheels στον έξω κόσμο. Σε όλες τις διαδρομές υπάρχει κάτι που να υπενθυμίζει συνεχώς πως τα αυτοκίνητα βρίσκονται σε κλίμακα 1/64, αλλά τρέχουν μέσα σε σπίτια, αυλές, γήπεδα του golf, πισίνες ή παραλίες. Είναι πάντα απίστευτα διασκεδαστικό ένα Hot Wheel να περνάει ξυστά από ένα κουτί αναψυκτικού, με το δεύτερο να δείχνει θεόρατο. Ή ακόμα καλύτερα να εκτελεί drift κάτω από ένα πραγματικό φορτηγό ή να κάνει άλματα επάνω από μία γάτα.

Και τα ευχάριστα δεν σταματούν εδώ. Η Milestone έχει καταφέρει και συμπεριλάβει στον τίτλο της πάρα πολλά από τα γνωστά playsets της Mattel, βάζοντας γνωστές φιγούρες στον ρόλο των boss fights. Βέβαια, το μόνο που απαιτείται συνήθως από τον παίκτη είναι να κινηθεί γρήγορα εντός της διαδρομής, αλλά είναι τουλάχιστον

συγκινητικό οι παίκτες μεγαλύτερης ηλικίας να έρχονται αντιμέτωποι με τον κλασικό T-Rex, τον καρχαρία ή το Green Octopus.

Σκοπός του career mode είναι φυσικά η συλλογή credits ώστε να γίνουν διαθέσιμες ακόμα περισσότερες διαδρομές, να αποκτήσει ο παίκτης νέα οχήματα και, γιατί όχι, να αναβαθμίσει τα ήδη υπάρχοντα. Με τις πρώτες θα ασχοληθούμε και παρακάτω, αν και θα πρέπει να θεωρείται δεδομένο πως η ποικιλία είναι μια λέξη που μάλλον λατρεύει ο developer.

Σχετικά με τα οχήματα, για πολλούς αυτός είναι και ο λόγος αγοράς του τίτλου, γιατί με τον χρόνο δημιουργείται μία ψηφιακή συλλογή που στην πραγματικότητα ελάχιστα στον κόσμο κατέχουν. Ο αριθμός των Hot Wheels δεν είναι ξεκάθαρος, γιατί η λίστα με αυτά που εμφανίζονται προς αγορά ανανεώνεται κάθε 45 λεπτά, μια διαδικασία που ευτυχώς ο παίκτης μπορεί να πιστευτεί. Αναμενόμενα αυτό το looting έχει και κάποιο όριο, αλλά τελικά η λίστα με τα οχήματα είναι άκρως ικανοποιητική. Hot Wheels Unleashed 2: Turbocharged

Αναμενόμενα επιστρέφουν όλα τα οχήματα από το Unleashed, συνοδευόμενα από τις γνήσιες καρτέλες με τα χαρακτηριστικά τους, αν και πλέον το τοπίο δείχνει κάπως να αλλάζει. Οι παίκτες μπορούν να δαπανήσουν τα credits ώστε να βελτιώσουν τα ήδη υπάρχοντα, δίνοντας περισσότερη ώθηση στην τελική τους ταχύτητα, την επιτάχυνση και στη δυνατότητα να εκτελούν drifts ακόμα ευκολότερα.

Εδώ οι ισορροπίες κάπου αρχίζουν να τσαλακώνονται, αναιρώντας όλα αυτά που η ίδια η Mattel τόσο χρόνια παλεύει να χτίσει: πως δηλαδή το κάθε αμαξάκι είναι μοναδικό, αλλά ευτυχώς η συγκεκριμένη ενότητα είναι καθαρά προαιρετική. Οπότε, με τα διαθέσιμα credits ο παίκτης είτε μεγαλώνει τη συλλογή του είτε μένει πιστός στο όχημά του, παρέχοντας του νέα, σαφώς καλύτερα χαρακτηριστικά.



Το Hot Wheels Unleashed είναι αλήθεια πως ακόμα και για τα σημερινά δεδομένα παραμένει πανέμορφο, αλλά το Unleashed 2: Turbocharged είναι ακόμα ομορφότερο. Εδώ δύο είναι οι σημαντικοί πυλώνες. Ο πρώτος φυσικά είναι τα οχήματα, όπου το πλαστικό αναμινγνύεται με το μέταλλο πολύ όμορφα, όπως ακριβώς και στην πραγματικότητα, και με τη βοήθεια των εφέ φωτισμού, οι μικρές αυτές μινιατούρες παίρνουν ζωή. Ένα flip θα αποκαλύψει το κάτω μέρος όπου θα υπάρχει χαραγμένο το logo της εταιρίας αλλά και ο κωδικός του οχήματος, με όλα αυτά τα συστατικά να συνθέτουν μία μοναδική και άκρως αυθεντική εικόνα.

Ο δεύτερος πυλώνας είναι οι διαδρομές και συγκεκριμένα το πόσο “πλαστικές” αλλά ταυτόχρονα ρεαλιστικές είναι. Η εικόνα είναι απίστευτα εθιστική, με χαρακτηριστικές φιγούρες της σειράς να κάνουν την εμφάνισή τους, αλλά καλό θα ήταν να υπήρχε λίγη περισσότερη ζωντάνια στους περιβάλλοντες χώρους.

Για να φέρουμε ένα παράδειγμα, είναι περίεργο μία διαδρομή να βρίσκεται σε ένα παιδικό δωμάτιο, αλλά να μην αχνοφαίνεται ούτε μία ανθρώπινη φιγούρα. Ίσως η αίσθηση της κλίμακας να θέτει κάποιους τεχνικούς περιορισμούς αλλά . Πέρα από κάποια αντικείμενα που με την επαφή μαζί τους αλλάζουν θέση, κάτι άλλο που να μεταβάλλει τις συνθήκες του αγώνα δεν εντοπίσαμε.

Αυτά, όμως είναι παράπονα ενός παίκτη 40 και πλέον ετών, οπότε αφήνοντας στην άκρη τις παραξενιές, δεν γίνεται να μην εκφράσει κάποιος τον θαυμασμό του για την πολυπλοκότητα των διαδρομών, όπου τα θρυλικά πορτοκαλί-μπλε κομμάτια της πίστας αναπτύσσονται σε πάρα πολλά επίπεδα. Και όλα αυτά ντυμένα με πανέμορφα εφέ και συνοδευόμενα από μία music list γεμάτη ένταση και ρυθμό.

Το Unleashed 2: Turbocharged πλαισιώνεται από έναν εντυπωσιακό track editor, όπου το μόνο που απαιτείται είναι να συνηθίσει κανείς τη λογική του και συγκεκριμένα

τον τρόπο που κάποια key buttons μεταφράζονται σε λειτουργίες επί της οθόνης. Εδώ, δίχως καμία δόση υπερβολής, το μοναδικό όριο είναι η φαντασία του καθένα, αν και η επιλογή του share για την ώρα δεν δείχνει να λειτουργεί και τόσο άμεσα. Επίσης, η επιστροφή του split screen είναι ίσως η καλύτερη ευκαιρία σε έναν μπαμπαά να αποδείξει πως είναι καλύτερος από το παιδί του, άσχετα αν τις περισσότερες φορές συμβαίνει το εντελώς αντίθετο...

Με την οθόνη χωρισμένη στην μέση, το PlayStation 5 δεν δείχνει να ζορίζεται ιδιαίτερα να απεικονίσει τα πάντα x2, αλλά στον αντίποδα πώς θα μπορούσε να συμβαίνει το αντίθετο αν αναλογιστεί κανείς πως ο τίτλος τρέχει σε μία παλιότερη έκδοση της Unreal Engine, όπου παρά τα χρονάκια της, αποδεικνύεται ικανοποιητικόατη.

Διαβάζοντας τα παραπάνω, είναι εύκολο να συμπεράνει ο καθένας πως η νέα προσπάθεια της Milestone δεν μας απογοήτευσε, χωρίς ωστόσο να έφερε και κύματα ενθουσιασμού. Όπως στο παρελθόν έτσι και τώρα καταφέρνει να κλείσει το μάτι και στον συλλέκτη μεγαλύτερης ηλικίας που πλέον δεν μπορεί να αποκτήσει ένα Hot Wheel 30ετίας σε φυσική μορφή, αλλά και στον νεαρό gamer που θέλει πολύ απλά να αρπάξει το gamepad του και να χαθεί σε μία απροβλημάτιστη arcade εμπειρία, πλημμυρισμένη από υψηλές ταχύτητες, χρώματα και μουσικές.



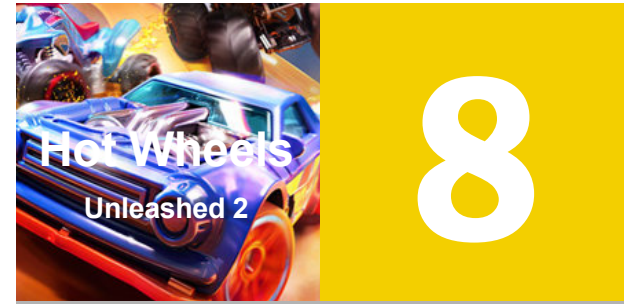
To Hot Wheels Unleashed 2: Turbocharged κυκλοφορεί από τις 19/10/23 για PS5, PS4, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. To review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamic Media.

The Good

Ομορφότερο, πλουσιότερο, το ίδιο διασκεδαστικό....

The Bad

...αλλά ταυτόχρονα τόσο ίδιο με τον προκάτοχό του!

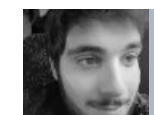


ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me

LORDS OF THE FALLEN

Review



Δημητρης Αγγελου

October 27, 2023

Lords of the Fallen | Review

Ακούγοντας το πιο πρόσφατο Webcast μας και τη σχετική συζήτηση για το Lords of the Fallen, ο Νικόλας Μαρκόγλου, αναφέρθηκε στο είδος των soulsborne παιχνιδιών, διερωτώμενος αν η προφανής σύγκριση των τίτλων αυτού του είδους έχει πια νόημα με τους αρχικούς τίτλους της Fromsoftware, οι οποίοι στάθηκαν πνευματικοί πατέρες όλου του genre και έδωσαν, εν τέλει, και το όνομά τους σε αυτό (Dark Souls+ Bloodborne). Μπορείτε να ακούσετε το Webcast σχετικά με τη γνώμη του και τη συνέχεια μιας πολύ ενδιαφέρουσας κουβέντας, όμως στην προκειμένη θα σταθούμε σε μια συγκεκριμένη πτυχή της.

Γιατί τέτοιου είδους τίτλοι ονομάστηκαν έτσι; Γιατί πάντα έχουμε την τάση να τους αντιπαραθέτουμε με τις δημιουργίες του Hidetaka Miyazaki και της παρέας του; Προφανώς και λόγω της αρχικής έμπνευσης που έστρωσε τον δρόμο για όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια, αλλά κυρίως, κατά τον γράφοντα τουλάχιστον, λόγω της ποιότητάς τους. Τα Dark Souls είναι σημείο αναφοράς για όλους τους τίτλους που κυκλοφόρησαν μετέπειτα και μοιράστηκαν κοινά σημεία μαζί τους, γιατί σε αυτό που έκαναν, σε αυτό που δημιούργησαν και έφεραν σαν νοοτροπία πάνω από όλα ήταν αξεπέραστα.

Σαν να φτιάχτηκε ένα μοναδικό πρωτότυπο και το καλούπι του μετά από αυτό να έσπασε. Κάθε παιχνίδι που δοκίμασε μετά, κάπου “το έχανε”, κάπου θα χώλaine και κάτι δεν θα έκανε καλά ή, πιο σωστά, “το ίδιο καλά”. Όλα αυτά τουλάχιστον μέχρι πριν λίγες μέρες, τις 13 του Οκτώβρη, όπου και κυκλοφόρησε το Lords Of the Fallen, η πρώτη δημιουργία της νεοφώτιστης Hexworks, που ήρθε ως remake/reboot του αρχικού Lords of the Fallen (2014) με θάρρος και θράσος να κοιτάξει στα μάτια τους καλύτερους του είδους και να αναμετρηθεί μαζί τους στα ίσια.

Ας πιάσουμε όμως τα πράγματα από την αρχή, το The Lords of the Fallen πρόκειται για ένα action rpg που σηκώνει το κουβάρι της ιστορίας του κόσμου πολλά χρόνια μετά από τα γεγονότα του πρώτου παιχνιδιού. Ο δαιμονικός θεός Adyr, που έχει ηττηθεί εδώ και αιώνες, βρίσκεται κοντά στην καταστροφική επιστροφή του και εμείς στον ρόλο του dark crusader καλούμαστε να διασχίσουμε τον κόσμο των ζωντανών και των νεκρών για να τον αποτρέψουμε. Όπως και στα περισσότερα παιχνίδια του είδους, όμως, η ιστορία σε πρώτη φάση τουλάχιστον δεν έχει σημασία ούτε απασχολεί ιδιαίτερα.



Αυτό που και σημασία έχει και απασχολεί κατά κόρον είναι προφανέστατα το σύστημα μάχης του παιχνιδιού. Αν το σύνολο του The Lords of the Fallen ήταν ένα πολύτιμο φανταχτερό δαχτυλίδι, η μάχη του θα ήταν το βαρύτιμο πετράδι που κοσμεί το κέντρο του. Η αίσθηση στους, εξοικειωμένους με τα soulsborne, παίκτες θα είναι γνώριμη, στους υπόλοιπους πρωτόγνωρη και ίσως στην αρχή απωθητική λόγω δυσκολίας. Το combat system αποτελείται από δύο ειδών επιθέσεις, light και heavy, ενώ κάθε όπλο εναλλάσει την κινησεολογία επιθέσεών του ανάλογα αν το κρατάτε με τα δύο ή με το ένα χέρι.

Πακέτο με τις επιθέσεις βέβαια έρχεται και η άμυνα καθώς και αποφυγή (dodge) με κάθε μία από τις παραπάνω κινήσεις να καταναλώνει το αντίστοιχο μερίδιο stamina που της αναλογεί. Όλα τα παραπάνω είναι τα βασικά εργαλεία σας. Τα εφόδιά σας για να επιβιώσετε στον επικίνδυνο κόσμο του παιχνιδιού. Μπορεί αριθμητικά να μοιάζουν φτωχά, αλλά συνθέτουν ένα πολύ βαθύ σύστημα μάχης με αρκετά “απλωμένη” καμπύλη εκμάθησης και υψηλά επίπεδα πρόκλησης.

Οι εχθροί, ακόμα και τα πιο απλά mobs, είναι πολυάριθμοι, επιτίθενται συγχρονισμένα και είναι αρκετά επικίνδυνοι ώστε να μην χρειάζονται παραπάνω από 4-5 χτυπήματα για να σας θέσουν εκτός μάχης. Η χορογραφία από χτυπήματα, αποφυγές, άμυνες και ragties στην οποία καταλήγουν οι περισσότερες μάχες του παιχνιδιού είναι από τους πιο σύνθετους μηχανισμούς να συνηθίσει κανείς, αλλά και από τους πιο ικανοποιητικούς όταν το κάνει.

Όσοι έχουν ξαναπαίξει και γνωρίζουν περί τίνος πρόκειται, μπορούν να περιμένουν μια πολύ στρωτή και δεμένη εκτέλεση της συνταγής. Αν και για την ιστορία οφείλουμε να σημειώσουμε ότι οι δημιουργοί δίνουν έμφαση σε μια πιο dodge-orientated προσέγγιση, σε στυλ Bloodborne, παρά σε μια ενδεχόμενη τακτική άμυνας ή ragties όπως στα Dark Souls ή στο Sekiro. Ωστόσο, το πρόβλημα με την κάμερα δεν λείπει ούτε εδώ, με την αυστηρή ακολουθία πίσω από την πλάτη του χαρακτήρα να δημιουργεί οπτικά προβλήματα ουκ ολίγες φορές, ιδιαίτερα σε στενούς χώρους.

Το παιχνίδι προσφέρει στον παίκτη μια γκάμα 10 διαφορετικών κλάσεων για τον χαρακτήρα του, με ξεχωριστά χαρακτηριστικά η κάθε μια. Αν και πρακτικά, πέραν των γενικών θεμελιωδών διακρίσεων τύπου mages (=ranged) και knights (=melee), οι υποκατηγορίες των περισσότερων κλάσεων δεν διαφέρουν και

συντριπτικά στα playstyles τους, παρά την ποικιλία τους. Ταυτόχρονα, υπάρχει και μια περιορισμένη ποικιλία στα stats που διαθέτει ο χαρακτήρας μας, περιορίζοντας την εμβάθυνση στο rpg στοιχείο του τίτλου και δίνοντας σαφές βάρος στο action κομμάτι.

Βέβαια, το “rpg” κομμάτι του είδους που ανήκει το παιχνίδι ποτέ δεν υπερισχύει σε τέτοιου είδους τίτλους, αλλά εδώ φαίνεται να παραγκωνίζεται σε σημείο που η όλη λογική του φέρνει περισσότερο σε Bloodborne παρά σε Dark Souls. Όχι βέβαια ότι αυτό είναι από μόνο του απαραίτητα κακό, καθώς ο τίτλος προσφέρει



πληθώρα άλλων πτυχών που χρήζουν προσοχής και ασχολίας, έτσι ώστε ένα εντονότερο rpg στοιχείο ίσως κινδύνευε να υπεφορτώσει αχρείαστα το συνολικό αποτέλεσμα. Μια από τις βασικότερες πτυχές του Lords of the Fallen που θα απασχολήσουν τον παίκτη είναι το level design του. Αν απλοϊκά υιοθετούσαμε σαν λογική τον κατακερματισμό των soulsborne δημιουργιών σε κουτάκια που πρέπει να “τίκαριστούν” για να έχουμε μια δεδομένη ποιότητα στον εκάστοτε τίτλο, τότε το κουτάκι του σχεδιασμού των επιπέδων στο παιχνίδι των Ισπανών θα είχε το πιο μεγάλο και εμφανές “тик”. Το progress μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού γίνεται βρίσκοντας checkpoints με τη μορφή vestiges, τα

αντίστοιχα bonfires, τα οποία επιτρέπουν την αναπλήρωση των HP και Mana points μας, ενώ οι εχθροί αναγενούνται μετά από κάθε επίσκεψη μας σε αυτά.

Η σχεδιαστική μαεστρία των δημιουργών όμως, όπως και στο Dark Souls ή στο Bloodborne, έγκειται στην ύπαρξη λίγων σχετικά vestiges σε συνδυασμό με την τοποθέτηση ευφυών shortcuts. Έτσι, περιηγούμενοι σε μια περιοχή και φτάνοντας σε σημεία που φαινομενικά δεν έχουν καμία σχέση με το σημείο που ξεκινήσατε, το άνοιγμα μιας πόρτας ή η ενεργοποίηση μιας σκάλας μπορεί να μας φέρουν άξαφνα στο checkpoint από το οποίο ξεκινήσαμε.

Κατά αυτόν τον τρόπο, ο τίτλος μας “αναγκάζει” κατά μια έννοια να εξερευνήσουμε κάθε περιοχή ξεχωριστά, να την γνωρίσουμε και εν τέλει να την οικειοποιηθούμε καθώς είναι ο μοναδικός τρόπος να συνεχίσουμε την πρόοδο στον κόσμο του.

Βέβαια, παράλληλα φροντίζει να “μπολιάζει” κάθε γωνία του κόσμου αυτού με εχθρούς, που ανά πάσα στιγμή μπορούν να μας στείλουν πίσω στο vestige που ξεκινήσαμε, στερώντας μας το vigor μας, την ουσία δηλαδή που μαζεύουμε από τους νικημένους εχθρούς μας και χρησιμοποιούμε για upgrades. Ο συνολικός κόσμος του παιχνιδιού είναι αρκετά μεγάλος και τα περιβάλλοντα ποικίλουν, χωρίς βέβαια να διεκδικούν βραβείο

πρωτοτυπίας. Συνεπώς, ο σχεδιασμός κάθε επιπέδου είναι εμπνευσμένος και διαφορετικός από τον προηγούμενο και αυτό καθιστά αρκετά ευεργετική και ανανεωτική την όλη εμπειρία, παρά τις πολλές ώρες μέχρι την ολοκλήρωση.

Συνεπώς, μέχρι στιγμής ο τίτλος θα λέγαμε ότι τα πάει αρκετά καλά, εκτελώντας πιστά και ευλαβικά τη συνταγή. Ωστόσο, όσο καλά και αν έκανε κάτι τέτοιο, δεν θα κατάφερνε ποτέ να ξεφύγει από τη “ρετσινιά” του “κλώνου” εάν δεν τολμούσε. Εάν δεν ρίσκαρε, εμπλουτίζοντας τη φόρμουλα και προσθέτοντας δικά του στοιχεία. Στο

κομμάτι αυτό, η HexWorks πετυχαίνει διάνα με την εισαγωγή του Umbral World .

Εξηγούμαστε: Ο παίκτης διαθέτει μόνιμα επάνω του μια λάμπα, η οποία του “ανοίγει” μια πύλη στον παράλληλο με τον κανονικό και συμβατικό κόσμο των νεκρών. Ο κόσμος αυτός, παρά το ότι μοιράζεται τα βασικά δομικά στοιχεία με τον Αxiom (το όνομα του κανονικού κόσμου του παιχνιδιού), διαφέρει οπτικά, περιέχει ορισμένους επιπλέον εχθρούς, αλλά το βασικότερο στοιχείο του είναι ότι αποκαλύπτει πτυχές οι οποίες είναι κατά τα άλλα κρυφές.

Παραδείγματος χάρη, μια πόρτα η οποία εμποδίζει τη

διέλευσή μας στον Axiom world, όσο βρισκόμαστε στον Umbral δεν υπάρχει και μπορούμε να προχωρήσουμε κανονικά. Στον κόσμο αυτό μεταφερόμαστε είτε αυτοβούλως με τη χρήση της λάμπας είτε αυτόματα όταν τελειώνουν τα HP μας. Στη δεύτερη περίπτωση επανερχόμαστε στη ζωή με τη μπάρα μισογεμισμένη και έχουμε μια δεύτερη ευκαιρία. Το twist όμως είναι ότι δεν μπορούμε αυτοβούλως να μεταφερθούμε πίσω στον Axiom world (παρά μόνο μέσω μερικών σημείων πρόσβασης).

Συνεπώς αν, κατ επιλογή επιλέξουμε να μεταφερθούμε στον κόσμο των νεκρών και χάσουμε προτού προλάβουμε να επιστρέψουμε, αυτόματα χάνουμε και τη δεύτερη ευκαιρία μας. Γενικά, ενώ ο Umbral κόσμος είναι ζωτικής σημασίας για το ίδιο το παιχνίδι, οι δημιουργοί δεν θέλουν να καταχραζόμαστε τον χρόνο που περνάμε σε αυτόν. Εξ ου και έχουν εισάγει έναν μετρητή, ο οποίος γεμίζει με την πάροδο του χρόνου που περνάμε σε αυτόν, και όσο περισσότερο γεμίζει τόσο περισσότεροι εχθροί εμφανίζονται.

Παράλληλα, η λάμπα που μας δίνει πρόσβαση στον κόσμο αυτό έχει κάποιες επιπλέον ιδιότητες, όπως το Soulflay, τον περιορισμένων χρήσεων μηχανισμό που ρουφά στιγμιαία την ψυχή του αντιπάλου “stunάρονας” τον και δίνοντάς μας ένα πλεονέκτημα. Συνολικά, η ιδέα του παράλληλου κόσμου είναι πολύ έξυπνη και λειτουργεί σε πολλαπλά επίπεδα. Τόσο στην εξερεύνηση μια περιοχής, η οποία αποκτά δύο διαφορετικές όψεις με διαφορετικά μυστικά και collectables η κάθε μια, όσο και στους διάφορους μηχανισμούς που στήνονται γύρω από τη μπρος-πίσω εναλλαγή.

Τι soulsborne παιχνίδι θα ήταν το The Lords of the Fallen όμως χωρίς να αναφερθούμε στα bosses του; Πάντα σε τέτοιου είδους τίτλους οι μονομαχίες αυτές συνιστούν το κερασάκι στην τούρτα. Μόνο που εδώ θα λέγαμε ότι το κερασάκι αυτό μοιάζει κάπως μπαγιάτικο. Δεν είναι ότι τα bosses είναι λίγα, ούτε κοινότυπα, ούτε εύκολα. Τόσο ο αριθμός τους όσο και η ποικιλία που προσφέρουν είναι ικανοποιητική. Στέρουνται όμως αυτό το μεγαλείο που προσέδιδαν οι τίτλοι της Fromsoftware στις αναμετρήσεις αυτές. Λείπει το δέος που νιώθει ο παίκτης όταν εισέρχεται στην αρένα που θα μονομαχήσει.

Χωρίς να μπορούμε ακριβώς να καθορίσουμε το στοιχείο που λείπει, μπορούμε να εγγηθούμε ότι κάτι δεν πάει

καλάι. Ενώ κανείς δεν μπορεί να κατηγορήσει το παιχνίδι ότι δεν έχει χαρακτήρα γενικά, το κομμάτι αυτό πράγματι στερείται έμπνευσης. Και μιας και πιάσαμε τα παράπονα, υπάρχει ένα ακόμα βασικό απόπημα στο πόνημα της Hexaworks: Η υπερπληθώρα εχθρών ακόμα και στα πιο αχρείαστα σημεία.

Ένα τεράστιο πλεονέκτημα των souls παιχνιδιών είναι η αίσθηση δικαίου που αποπνέουν. Είναι δύσκολα, απαιτούν εγρήγορση και ανακλαστικά, αλλά είναι τίμια. Δεν καταστρατηγούν τα μέσα τους για να δυσκολέψουν παράτυπα τον παίκτη. Και αυτό είναι που αντιλαμβάνεται και ο τελευταίος και γι’ αυτό πεισμώνει να “τα βγάλει”. Το spamming με εχθρούς σε κάθε σημείο του παιχνιδιού δεν αποτελεί τέτοιο μηχανισμό. Ίσα ίσα, εκνευρίζει και απωθεί τον παίκτη.

Για να είμαστε δίκαιοι, το The Lords of the Fallen “γεμίζει” τα περιβάλλοντά του με mobs, εκνευρίζοντας και οδηγώντας τον παίκτη να καταφύγει σε πρακτικές όπως το να τρέξει την περιοχή μέχρι να βρει το επόμενο shortcut ή vestige, αλλά ο σχεδιασμός των περιβαλλόντων του είναι τέτοιος όπου η παραπάνω συνθήκη δεν ενοχλεί πάντα. Παρ’ όλα αυτά είναι αχρείαστο απόπημα που θα μπορούσε να έχει αποφευχθεί.

Lords of the Fallen review

Αισθητικά το παιχνίδι, αν και όπως αναφέρθηκε προσφέρει ποικιλία, δεν πρωτοτυπεί και ίσως ο τομέας του αυτός είναι το κομμάτι που πλησιάζει πιο επικίνδυνα από όλα τα άλλα στην ομοιότητα με παιχνίδια όπως το Bloodborne ή το Dark Souls. Μεσαιωνικά κάστρα, βάλτοι, κθουλικές αναφορές και διάχυτη dark fantasy ατμόσφαιρα είναι μεν ευπρόσδεκτα σαν αισθητικά στοιχεία, αλλά θα ήταν ψέμα να πούμε ότι δεν τα έχουμε δει ξανά και ξανά. Στα ίδια επίπεδα και οι εχθροί, οι οποίοι μάλιστα ανακυκλώνονται από ένα σημείο και έπειτα.

Ο τεχνικός τομέας στο performance mode κάνει τη δουλειά του, χωρίς να συγκλονίζει, ενώ στο quality το καθιστά οριακά unplayable (ειδικά με πολυάριθμους εχθρούς στην οθόνη, το framerate είναι σαν να “σκρολάρουμε” φωτογραφίες). Τα ψεγάδια που αφήσαμε για το τέλος όμως δεν είναι σημαντικά στο ευρύτερο πλαίσιο και δεν στέκονται ικανά να επηρεάσουν τη μεγάλη εικόνα.

Το The Lords of the Fallen αποτελεί μια ανέλπιστα αξιόλογη προσπάθεια από μια πρωτοεμφανιζόμενη

ομάδα, ένας τίτλος που καταφέρνει να κρατήσει το ενδιαφέρον του παίκτη αμείωτο για πάνω από 40 ώρες, με βάθος στους μηχανισμούς του και ελκυστικό σύστημα μάχης. Πατάει επάνω σε μια σίγουρη συνταγή μεν, που πολλοί όμως προσπάθησαν να εκτελέσουν και απέτυχαν δε. Και επεμβαίνει προσθετικά σε αυτήν, εισάγοντας στοιχεία που δίνουν μια ουσιαστικά διαφορετική απόχρωση στο αποτέλεσμα της.

Έχει ατέλειες, έχει λάθη και παιδικές ασθένειες, αλλά τα δείγματα γραφής που αφήνει μόνο ενθαρρυντικό προμηνύουν το μέλλον του studio. Δεν γνωρίζουμε αν ο θρόνος της FromSoftware απειλείται, αλλά μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι στο παιχνίδι πλέον μπήκε ένας παίκτης που σίγουρα δεν αποτελεί αμελητέα ποσότητα.



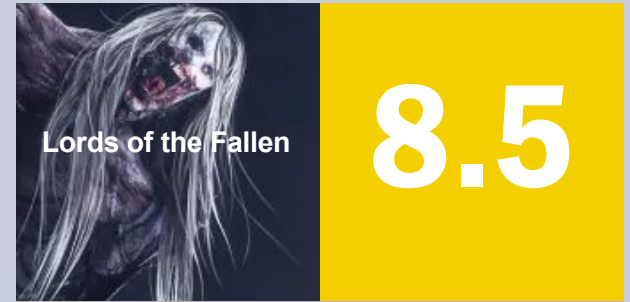
To Lords of the Fallen κυκλοφορεί από τις 13/10/23 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη CD Media

The Good

Ομορφότερο, πλουσιότερο, το ίδιο διασκεδαστικό....

The Bad

...αλλά ταυτόχρονα τόσο ίδιο με τον προκάτοχό του!



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me



Αλεξανδρος Παπαδοπουλος

October 19, 2023

Agatha Christie: Murder On The Orient Express | Review

Έναν και πλέον μήνα μετά την κυκλοφορία του ενδιαφέροντος Agatha Christie – Hercule Poirot: The London Case, η Microids επιστρέφει στον κόσμο του μυστηρίου του διάσημου ντεντέκτιβ Hercule Poirot που δόμησε η Agatha Christie με το Agatha Christie: Murder On The Orient Express. Αυτή τη φορά και δια χειρός Microids Lyon, σειρά είχε η αναβίωση ενός εκ των διασημότερων ιστοριών του Poirot, αυτή του Εγκλήματος στο Orient Express, του οποίου η νέα έκδοχή από το γαλλικό στούντιο έρχεται να προστεθεί στις ήδη αρκετές μεταφορές τόσο στη μικρή και μεγάλη οθόνη, όσο και στον κόσμο των video games.

Αυτή τη φορά βέβαια, η Microids αποφάσισε να προσθέσει μερικές έξτρα πινελιές στη γνωστή κλασική ιστορία, αλλάζοντας τη χρονολογία κατά την οποία λαμβάνουν χώρα τα γεγονότα του τίτλου, με την αλλαγή και εκμοντερνισμό κάποιων χαρακτήρων, καθώς και με τη προσθήκη νέων κομματιών και ανατροπών στην κεντρική -και όχι μόνο- ιστορία.

Στο ακινητοποιημένο Orient Express, ο θυρικός ντεντέκτιβ Hercule Poirot αναλαμβάνει να εξιχνιάσει μια δολοφονία ενός επιβάτη, ενώ περιβάλλεται από μια σειρά από ενδιαφέροντες χαρακτήρες, καθένας με τα δικά του μυστικά και κίνητρα. Η επίλυση του μυστηρίου δεν θα είναι εύκολη, και μέσα από πολυάριθμες ανατροπές, οι παίκτες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τα μικρά φαιά τους κύτταρα καθώς καλούνται να διαλευκάνουν την υπόθεση και να επιλύσουν το μυστήριο.

Σε αυτή τη νέα έκδοχή της πιο εμβληματικής αστυνομικής ιστορίας της Agatha Christie, η κεντρική ιστορία διαδραματίζεται το 2023, ακολουθώντας μια αλληλουχία από -νέες- ανατροπές, χαρακτήρες και γεγονότα, που έχουν προστεθεί στην αρχική ιστορία, πάντα με σεβασμό στο αρχικό, κλασικό λογοτεχνικό έργο της συγγραφέως, έχοντας ως βασικό σκοπό να το επαναφέρει στο προσκήνιο με έναν τρόπο που θα εκπλήξει ακόμα και τους παλιούς λάτρεις του.

Το Murder on the Orient Express αναπτύχθηκε από το σχετικά νεοσύστατο -με έτος ίδρυσης το 2021- Microids Studio Lyon και φέρει την σφραγίδα του Γάλλου καλλιτεχνικού διευθυντή Cédric Peyravernay, γνωστού σχεδιαστή χαρακτήρων σε παιχνίδια όπως τα Diablo IV, Prey, Dishonored 2, Dishonored καθώς και επεισόδια της σειράς του Netflix Love, Death + Robots. Η ενασχόληση του Peyravernay με τα παραπάνω, «μεταφέρει» μια ενδιαφέρουσα πινελιά σε όλο το art style του παιχνιδιού, με σαφείς επιρροές κυρίως στον σχεδιασμό των χαρακτήρων.

Οι παίκτες, όπως αναμενόταν, καλούνται να αναλάβουν τον ρόλο του διάσημου Hercule Poirot και όχι μόνο, μιας και σε μεγάλα κομμάτια της ιστορίας θα αναλάβουν και τον ρόλο της νεαρής αμερικανίδας ντεντέκτιβ, ονόματι Joanna Locke, με τους δύο χαρακτήρες να προσπαθούν να βρουν την αλήθεια πίσω από το μυστήριο του φόνου στο Orient Express, τόσο εντός του εμβληματικού τρένου όσο και σε περιοχές εκτός αυτού.



Στο κομμάτι της ιστορίας, η ομάδα ανάπτυξης κατάφερε να κρατήσει μια ισορροπία τόσο στην αρχική γνωστή υπόθεση, όσο και να προσθέσει κάποια νέα κομμάτια και ανατροπές, φρεσκάροντάς την όσο θα έπρεπε, χωρίς να παρεκκλίνει πλήρως από το κεντρικό όραμα της Christie. Η ιστορία και οι χαρακτήρες -κεντρικοί και δευτερεύοντες- είναι και το δυνατότερο κομμάτι του τίτλου. Ο παίκτης -έχοντας τον χειρισμό του Poirot- θα βρεθεί και θα κινηθεί στο Orient Express, στα βαγόνια και τους χώρους του, ενώ παράλληλα η ιστορία -με την προσθήκη της Joanna Locke- θα μεταφέρει τον παίκτη και εκτός του τρένου και θα τους καλέσει να εξερευνήσουν ένα άλλο παρακλάδι της ιστορίας, σε διάφορες περιοχές.

Το Agatha Christie: Murder On The Orient Express, ένα καθαρόαιμο detective παιχνίδι τρίτου προσώπου, στο κομμάτι του gameplay δεν πρωτοτυπεί ιδιαίτερα και δεν διαφοροποιείται αρκετά από άλλους τίτλους του είδους, δίνοντάς μας τη δυνατότητα -και με τους δύο χαρακτήρες- να κάνουμε διάφορες ερωτήσεις, να εξερευνήσουμε τον χώρο και να ανακαλύψουμε μυστικά και αντικείμενα.

Αρκετές είναι οι φορές που θα πρέπει να «βρούμε» την ηλικία, την εθνικότητα και το επάγγελμα του κάθε χαρακτήρα που θα ανακρίνουμε, αλλά και να ενώσουμε μέσω των στοιχείων που έχουμε συλλέξει τόσο μια αλληλουχία γεγονότων, όσο και χαρακτήρες με κίνητρα ή καταστάσεις. Μεγάλο κομμάτι του παιχνιδιού αποτελεί η επίλυση διάφορων γρίφων ή mini puzzles, τα οποία αν και ενδιαφέροντα, μερικές φορές είναι τοποθετημένα στην ιστορία σε λάθος σημεία ή είναι παράταιρα με ό,τι εξερευνεί ο παίκτης εκείνη τη στιγμή, με αποτέλεσμα να ζημιώνουν ίσως το τελικό αποτέλεσμα.

Αυτό, ίσως, είναι και το μεγαλύτερο πρόβλημα που υπάρχει στον νέο τίτλο της Microids: η έλλειψη ρυθμού και συνοχής ανάμεσα στην κεντρική ιστορία και την απότομη εμφάνιση των διάφορων γρίφων. Κατά τη διάρκεια της έρευνας για τη λύση του μυστηρίου, ο Poirot θα πρέπει να λύσει το πρόβλημα έλλειψης χώρου σε μια αποθήκη, να διορθώσει έναν αποχυμωτή ή να φτιάξει ένα φάρμακο, κάτι το οποίο βγάζει λίγο ή πολύ τον παίκτη από τη ροή της έρευνας, με τον ίδιο τον Poirot προς το τέλος της ιστορίας να παρατηρεί ότι δεν ήταν λίγες οι φορές που καλέστηκε να εκτελέσει αυτά τα δευτερεύουσας σημασίας προβλήματα προκειμένου να λύσει το μυστήριο.

Ένα εξίσου σημαντικό πρόβλημα του τίτλου, το οποίο δημιουργείται κυρίως λόγω της φύσης της ιστορίας, είναι και αυτό του «εγκλωβισμού» του παίκτη στα στενά όρια μερικών βαγονιών του εμβληματικού τρένου. Ο Poirot αναγκάζεται αρκετές φορές να μεταφέρεται από τη μια άκρη του τρένου στην άλλη, απλά για να κάνει μια συζήτηση μερικών δευτερολέπτων με κάποιον χαρακτήρα και μετά να

πρέπει να διασχίσει ξανά όλα τα βαγόνια, για να διασταυρώσει τα λεγόμενα κάποιου άλλου χαρακτήρα.

Το συγκεκριμένο πρόβλημα η ομάδα ανάπτυξης προσπάθησε να το εξισορροπήσει με την προσθήκη κάποιων εμβόλιμων κεφαλαίων, στα οποία χειριζόμαστε την ντεντέκτιβ Joanna Locke σε χώρους εκτός του Orient Express και ακολουθώντας ένα παρακλάδι της βασικής ιστορίας, το οποίο αποτελεί σημαντικό κομμάτι της επίλυσης του κεντρικού μυστηρίου.

Στα θετικά κομμάτια του παιχνιδιού, εκτός από την αξιόπαινη γραφή, με προσθήκες με σεβασμό στο αρχικό έργο της Christie, θα πρέπει να τονίσουμε την εν γένει σωστή ισορροπία μυστηρίου και αποκαλύψεων, η οποία μέχρι το πραγματικό τέλος θα κρατήσει σε αγωνία τον παίκτη ως προς την τελική έκβασή της. Πολύ καλή δουλειά έχει γίνει και στο κομμάτι των voice overs, τόσο στους κεντρικούς όσο και στους δευτερεύοντες χαρακτήρες, αλλά και με τη χρήση μιας ambient μουσικής επένδυσης όσο ο Poirot μετακινείται στους χώρους του τρένου.

Εξίσου θετική είναι και η διάρκεια του τίτλου, με ένα πλήρες και εξονυχιστικό playthrough να αγγίζει τις δέκα ώρες. Άξια λόγου, επίσης, είναι και η αισθητική και ο σχεδιασμός όλων των χαρακτήρων, με τον τεχνικό τομέα όμως, το animation του παιχνιδιού και τον σχεδιασμό των περιβαλλόντων χώρων, να κρατάνε πίσω το τελικό αποτέλεσμα του τίτλου και να περιορίζει την οπτική αρτιότητά του. Agatha Christie: Murder On The Orient Express review

Εν τέλει, το Agatha Christie: Murder on the Orient Express, αν και σε σημεία πάσχει από έλλειψη ρυθμού και ροής ανάμεσα στην εξιστόρηση της κεντρικής ιστορίας και την ενσωμάτωση των διαφόρων puzzles, δεν παύει να είναι ελκυστικό. Συνδυάζει τους καλογραμμένους χαρακτήρες, τη συναρπαστική γραφή και τη γεμάτη μυστήριο ιστορία, με τα άρτια voice overs και τους καλοσχεδιασμένους κεντρικούς χαρακτήρες και μεταφέρει τη γνωστή ιστορία στο σήμερα.

Μια μοντέρνα εκδοχή του γνωστού έργου της Christie, το οποίο θα εκτιμηθεί τόσο από τους φίλους του μυστηρίου και του Hercule Poirot, όσο και από τους λάτρεις των adventure παιχνιδιών. Μια ιστορία γεμάτη ανατροπές, μυστήριο, σκοτεινές ιστορίες και ένοχα μυστικά. Το αδύνατο δεν μπορεί να έχει συμβεί, επομένως το αδύνατο πρέπει να είναι δυνατό παρά τα φαινόμενα.



To Agatha Christie: Murder On The Orient Express κυκλοφορεί από τις 19/10/23 για PS5, PS4, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamic Media.



Η γραφή της κεντρικής υπόθεσης.

Η έξυπνη μεταφορά της ιστορίας στο σήμερα.

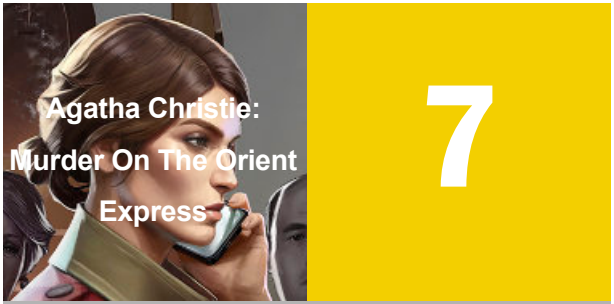
Το φρεσκάρισμα της γνωστής ιστορίας της Agatha Christie.

Ταιριαστά και καλά εκτελεσμένα voice overs.



Η ροή και ο ρυθμός θα μπορούσαν να είναι καλύτεροι.

Παρωχημένος τεχνικός τομέας.



GAMEOVER[®] FILES

Από το
Αρχείο του
GameOver



Alan Wake:

Το ξέμπλεγμα του κουβαριού

Σαββας Καζαντζιδης
July 13, 2010

“For he did not know, that beyond the lake he called home, lies a deeper, darker ocean green, where waves are both wilder and more serene. To it's ports I've been, to it's ports I've been.”

Είχαμε την ευτυχία και το προνόμιο ως gamers τον τελευταίο καιρό, μόλις σε διάστημα 2-3 μηνών, να γευθούμε κάποιες εξαιρετικές προσπάθειες της βιομηχανίας αυτής στον τομέα που μέχρι πρότινος ήταν προνόμιο 7ης τέχνης: αυτόν της κινηματογραφικής, ή, αλλιώς, οπτικοποιημένης αφήγησης. Και η ευτυχία αυτή πηγάζει κατά κύριο λόγο από το γεγονός, ότι οι προσπάθειες αυτές, παρά τα επιμέρους προβλήματα που είχαν είτε στον τεχνικό είτε στον gameplay τομέα, πέτυχαν. Πέτυχαν στο να «παγιδεύσουν» τους gamers που ασχολήθηκαν με αυτούς τους τίτλους, σε μια δίνη συναισθηματικής και διανοητικής τριβής που η κινηματογραφική τέχνη έχει χρόνια (περά από ελάχιστες εξαιρέσεις) να προσφέρει και που με την ατελείωτη και ανούσια υπερπροσφορά blockbuster υπερπαραγωγών, δεν πιστεύουμε ότι θα προσφέρει στο άμεσο, τουλάχιστον μέλλον, και αν δεν αλλάξουν άρδην κάποια πράγματα.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση, κάνουμε λόγο για το νέο πόνημα της φινλανδικής Remedy που ακούει στο όνομα “Alan Wake”, και κατάφερε να μας αποστραγγίσει από την όποια νοητική ικμάδα μας είχε απομείνει, που είχε καταλαγιάσει στο πίσω μέρος του μυαλού μας και φυτοζωούσε, περιμένοντας την κατάλληλη στιγμή να επανενεργοποιηθεί. Και η στιγμή αυτή έφτασε με το πολυποίκιλο, πολυεπίπεδο και πολυδιάστατο σενάριο του Alan Wake, μόνο που υποψιαζόμαστε ότι η ενεργοποίηση αυτή ήταν ελαφρώς πιο βίαιη από αυτό που περιμέναμε.

Στο παρόν κείμενο δε θα κάνουμε προσπάθεια να αποκωδικοποιήσουμε ένα προς ένα όλα τα τεκταινόμενα στο παιχνίδι είτε αυτά λαμβάνουν χώρα ως gameplay και in-game σενάριο, είτε ως κινηματογραφικά δοσμένα cut scenes, είτε ως κείμενα από τα ατάκτως διασκορπισμένα χειρόγραφα (manuscripts). Κάτι τέτοιο, πέρα από εξαιρετικά πολυδάπανο σε φαίά ουσία και εξοντωτικό, θα ήταν ουσιαστικά και ανούσιο αφού η μισή ευχαρίστηση αυτού του παιχνιδιού πηγάζει από την αυτήν την ίδια τη διαδικασία ανακάλυψης και αποκωδικοποίησης από τον ίδιο τον παίκτη, όλων αυτών των στοιχείων που μετατρέπουν το Alan Wake σε ένα τόσο μοναδικά περίπλοκο δημιούργημα.

Όχι, η αποκρυπτογράφηση και η προσφορά έτοιμης και μασημένης τροφής δεν είναι ο σκοπός μας, και για να είμαστε ειλικρινείς, και να ήταν, δεν είμαστε βέβαιοι ότι θα τα καταφέραμε. Σκοπός μας είναι ναβάλουμε πρωτίστως τις δικές μας σκέψεις σε μια σειρά για τα γεγονότα και το μυθολογικό υπόβαθρο του Alan Wake και να μοιραστούμε ιδέες, κάποιες αδρές διαπιστώσεις, εκλάμψεις και εμπνεύσεις σχετικές με το περιεχόμενο του παιχνιδιού και, ιδίως, με το καλογραμμένο του σενάριο. Προσοχή! Ακολουθούν spoilers!

Επιχειρώντας, λοιπόν, μια αποκωδικοποίηση του περιεχομένου του παιχνιδιού, ξεκινάμε από τα σχετικώς προφανή. Ο Alan Wake, είναι ένας δημοφιλής συγγραφέας, αστυνομικών ιστοριών μυστηρίου με βασικό πρωταγωνιστή τον Alex Casey. Παρά την επιτυχία που γνωρίζει, τον τελευταίο καιρό βασανίζεται από το λεγόμενο “Writer’s Block”, το οποίο τον εμποδίζει να παράγει έστω και μια σελίδα κειμένου, και τον αποστραγγίζει ολοκληρωτικά από οποιαδήποτε έννοια δημιουργικότητας. Η λύση που προτείνεται από την αγαπημένη του γυναίκα Alice, είναι μια περίοδος διακοπών σε μια απομονωμένη και

ήσυχη περιοχή, έτσι ώστε ο συγγραφέας να ξαναβρεί την ηρεμία του και, μαζί με αυτή, κομμάτι του δημιουργικού του οίστρου.

Για αυτούς που έχουν παίξει το παιχνίδι, η εξέλιξη στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού είναι γνωστή. Η περιοχή είναι το Bright Falls, κάπου στα ορεινά περίχωρα της Ουάσινγκτον, και το μέρος είναι μια καλύβα σε ένα νησάκι στην λίμνη της περιοχής που έχει σχηματιστεί από μια ηφαιστειακή καλντέρα (εξού και το Cauldron Lake). Κατά τα γνωστά, και μετά από λογομαχία του ζευγαριού στην καμπίνα, η Alice εξαφανίζεται στα σκοτεινά νερά της λίμνης και ο Alan, βουτώντας να τη σώσει, συνέρχεται μια εβδομάδα μετά, τραυματισμένος πίσω από το τιμόνι του αυτοκινήτου του που ισορροπεί στο χείλος ενός γκρεμού.

Θεωρώντας ότι το υπόλοιπο setting του παιχνιδιού, καθώς και τα επακόλουθα γεγονότα, είναι γνωστά, θέλουμε να προχωρήσουμε σε μια αδρή ερμηνεία των τεκταινομένων. Εξ αρχής, αυτό που γίνεται κατανοητό, είναι ότι στην περιοχή, και συγκεκριμένα στο βυθό της Cauldron Lake, υπάρχει μια σκοτεινή δύναμη άγνωστης προέλευσης, που στον Wake εμφανίζεται με τη μορφή μιας γηραιάς κυρίας έξω από τις τουαλέτες του Deer’s Diner, και του παραδίδει τα κλειδιά για την καλύβα στο Diver’s Isle.

Η Σκοτεινή αυτή Παρουσία (Dark Presence), όπως ξεκαθαρίζεται στα manuscripts είναι μια δύναμη που ναι μεν κυριεύει έμφυχα και άψυχα όντα, η ζωογόνος όμως δύναμή της δεν αντλείται από αυτά, αλλά από τη δημιουργικότητα καλλιτεχνών και δημιουργών που κατά καιρούς πέφτουν στα δίχτυα της. Τέτοια ήταν η περίπτωση του Thomas Zane, του ποιητή που οι ιστορίες του έχουν λάβει διαστάσεις τοπικού θρύλου στην περιοχή κατά τη διαμονή του στο Diver’s Island -τότε Bird Leg Island-, η περίπτωση των αδελφών Anderson, που όπως γράφεται σε ένα manuscript δεν ήταν αρκετοί ως καλλιτέχνες παρά να «ανησυχήσουν» τη Σκοτεινή Παρουσία, η οποία μέσω του ποτού που παρασκεύαζαν με συστατικό το νερό της λίμνης απλά τους άγγιξε, και σαφώς και η περίπτωση του Alan Wake, που την παρουσία του διαισθάνεται όταν ακόμα αυτός διασχίζει τα νερά της λίμνης με το τοπικό φέρυ λίγο πριν φτάσει στο Bright Falls.

Στο πρόσωπο του «μπλοκαρισμένου» δημιουργικά Wake, η Σκοτεινή Παρουσία βλέπει την ευκαιρία να αναγεννηθεί και να ισχυροποιηθεί πραγματικά. Και εκεί είναι που αρχίζει να πλέκει τον ιστό της με απώτερο σκοπό να παγιδεύσει τον Wake. Έτσι, λοιπόν, αρπάζει την γυναίκα του, Alice, με σκοπό να τη χρησιμοποιήσει σαν το υπέρτατο δόλωμα προκειμένου και να παρασύρει τον Wake, αλλά και να κινητοποιήσει όλες τις δημιουργικές δυνάμεις που βρίσκονται σε λήθαργο στο μυαλό του καλλιτέχνη.

Ο Wake, παρότι στην αρχή του σκοτεινού του ταξιδιού έχει απώλεια μνήμης και δεν έχει κανένα στοιχείο για το τι πρέπει να κάνει, βρίσκει ένα σύμμαχο στο «πρόσωπο» του ποιητή Thomas Zane, τον οποίο έχει συναντήσει και στο παρελθόν στους εφιάλτες που έβλεπε με το φάρο. Με τη βοήθεια του Thomas Zane, λοιπόν, αντιλαμβάνεται ότι προκειμένου να σώσει την Alice, πρέπει να γράψει μια ιστορία μυστηρίου με πρωταγωνιστή τον ίδιο, τέτοια, που η τελική έκβαση να είναι η σωτηρία της γυναίκας του. Σύντομα, αυτό που γίνεται αντιληπτό είναι ότι τα επεισόδια που παίζουμε δεν είναι τίποτε άλλο από αυτήν ακριβώς τη ιστορία που προσπαθεί ο Wake να γράψει, κλεισμένος στο δωμάτιο της καλύβας με τη γραφομηχανή (που υπήρξε η αιτία του τσακωμού του με την Alice), περιτριγυρισμένος από το Σκοτάδι.

Αυτό γίνεται εύκολα αντιληπτό από τα διασκορπισμένα χειρόγραφα που περιγράφουν φάσεις που είτε έχουμε παίξει, είτε θα παίξουμε, και επεξηγούν καταστάσεις για τις οποίες μόνο υπόνοιες είχαμε. Άλλο ένα αδιάψευστο στοιχείο είναι οι τηλεοράσεις, που ανοίγουν και δείχνουν έναν Alan Wake παγιδευμένο σε ένα δωμάτιο, απελπιστικά αποπροσανατολισμένο στην αρχή και όλο και περισσότερο συνειδητοποιημένο στη συνέχεια για το τι και πως πρέπει να το κάνει.

Alan Wake 03

Το τι πρέπει να κάνει, όπως είπαμε, αφορά τη συγγραφή μιας ιστορίας. Πρόσωπα από την πραγματική ζωή αποκτούν ρόλους στην ιστορία. Ο αντιπαθητικός τύπος στο φερυ, που μουρμουρίζει στην πίσω κουπαστή, γίνεται ο απαγωγέας. Η, μισητή για τον Wake, φιγούρα του ψυχιάτρου Hartmann γίνεται ο εγκέφαλος πίσω από την απαγωγή. Το αφεντικό του Mott, που έτσι προσπαθεί να εγείρει τη δημιουργικότητα του Wake προς ίδιον όφελος. Η σερβιτόρα στο Deer’s Diner, γίνεται πρόσωπο κλειδί στο 3ο επεισόδιο. Οι μισότρελοι γέροι έχουν στο αγρόκτημα τους ένα μεγάλο, κομβικής σημασίας, μυστικό και ούτω καθεξής. Το πως πρέπει να το κάνει, όμως, είναι ένα πιο περίπλοκο ζήτημα, καθώς συνειδητοποιεί ότι μια αβίαστα και άγαρμπα γραμμένη ιστορία δεν θα οδηγήσει στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

Οι εύκολες λύσεις δυστυχώς δεν είναι προσβάσιμες στην περίπτωσή του, και αυτό διότι η ιστορία εξελίσσεται (και υπό τις συνεχείς παρεμβάσεις της Σκοτεινής Παρουσίας, που δρα ύπουλα και προς όφελός της) σε μια ιστορία τρόμου, που σύμφωνα με τις επιταγές των μαστόρων του είδους (όπως ο ίδιος ο Wake ξεκάθαρα αναφέρει πολλές φορές μέσα στο παιχνίδι) πρέπει να είναι διαποτισμένη από μια ισορροπία αντιθέσεων.

Για κάθε καλό πρέπει να συμβαίνει και ένα κακό. Για κάθε κερδισμένο πόντο να υπάρχει και ένας χαμένος. Για κάθε ζωή που σώζεται να υπάρχει και ένα θύμα. Για κάθε ίχνος φωτός, να υπάρχει και το αντίστοιχο σκοτάδι (το συνεχές παιχνίδι του φωτός με το σκοτάδι in-game). Γι’ αυτό και τα πρώτα επεισόδια που παίζουμε, είναι σχετικά άγαρμπα γραμμένες προσπάθειες με τον Wake να προσπαθεί να δώσει εύκολη λύση (επί παραδείγματι, η απαγωγή της γυναίκας του από τον Mott). Και κάθε ένα από αυτά έχει καταστρεπτικές συνέπειες και περιπλέκει ακόμα περαιτέρω την κατάσταση. Άλλωστε, αυτό ακριβώς ήταν το λάθος και του Thomas Zane. Αποπειράθηκε να δώσει μια εύκολη λύση στο χαμό της αγαπημένης του Barbara, και αυτό που ανέστησε δεν ήταν βέβαια η σύντροφος του, αλλά η προσωποποιημένη Σκοτεινή Παρουσία, μεταμφιεσμένη σε Barbara Jagger.

Όσο λοιπόν η ιστορία ξεδιπλώνεται, οι εύκολες λύσεις (απαγωγή, συνάντηση με τον απαγωγέα, λύτρα με τη μορφή του χειρόγραφου), δίνουν τη θέση τους σε αδιέξοδα και η συνειδητοποίηση του Wake ότι πρέπει να υπάρξει μια δύσκολη λύση, είναι όλο και πιο έντονη. Όπως αναφέρει ο «τηλεοπτικός» Wake, πρέπει να υπάρχουν θύματα, καταστροφές, cliffhangers και αποδράσεις. Και η ιστορία πρέπει να περιλαμβάνει μια θυσία, η οποία προφανώς πρέπει να είναι η δική του. Και αυτό ακριβώς είναι και το υποχθόνιο σχέδιο της Σκοτεινής Παρουσίας που φαίνεται να οδηγεί τον συγγραφέα στη λύση που αυτή θέλει, και να ισχυροποιηθεί από αυτήν την κατάληξη της ιστορίας. Και ο Wake το αντιλαμβάνεται αυτό. Αντιλαμβάνεται ότι η ιστορία του παίρνει κατευθύνσεις που αδυνατεί να ελέγξει, μέχρι που προκύπτει ένας ανέλπιτος σύμμαχος.

Ο ίδιος ο Thomas Zane, ο οποίος παρά την κίνηση του να αυτό-διαγραφεί και να αυτό-αναιρέσει την ύπαρξή του, αφήνει πίσω του ως δικλείδα

ασφαλείας (loop hole, όπως αναφέρει στα manuscripts) μια φύλακα άγγελο, τη Cynthia (Lady of the Light) και το μυστικό που αυτή φυλάει. Το κουτί από παπούτσια, το οποίο βρίσκεται στο Καλοφωτισμένο Δωμάτιο και περιέχει το clicker και μια σελίδα χειρόγραφου, που εξηγεί στον Wake την προέλευση του clicker και τη δυνατότητά του με ένα πάτημα του κουμπιού, να εξαφανίζει το σκοτάδι.

Με τη συνειδητοποίηση της υπέρτατης θυσίας και της κατοχής ενός όπλου που μπορεί να βλάψει τη Σκοτεινή Παρουσία ανεπανόρθωτα, ο Wake πραγματοποιεί την τελική του πορεία προς την Cauldron Lake. Ουσιαστικά, λοιπόν, έχουμε έναν Alan Wake μέσα στο δωμάτιο με τη γραφομηχανή, να γραφεί για έναν Alan Wake ο οποίος, με το clicker ανά χείρας, κινείται προς την καλύβα του Diver’s Isle, προκειμένου να γράψει την τελευταία σελίδα της ιστορίας και να σώσει την Alice.

Η Σκοτεινή Παρουσία γνωρίζει ότι, μετά τη συνδρομή και του Thomas Zane, κινδυνεύει και πλέον κάνει ότι μπορεί για να αποτρέψει τον Wake να φτάσει στην καλύβα. Λίγο πριν το Diver’s Isle, έχουμε και τη σκηνή όπου ο Wake δημιουργεί μια ρέπλικά του (τον Mr Scratch), προκειμένου να τον αντικαταστήσει στη ζωή εφόσον σωθεί η Alice και θυσιαστεί ο ίδιος, κάτι που τελικά συμβαίνει. Το παιχνίδι τελειώνει με την Alice να αναδύεται από τα νερά της λίμνης 14 ημερώνχτα μετά, και τον Wake, παγιδευμένο πλέον, στο δωμάτιο να διαπιστώνει ότι δεν πρόκειται για λίμνη αλλά για ωκεανό.

Διαπίστωση η οποία έχει άμεση αναφορά στη φράση-κλειδί που του αναφέρει ο Thomas Zane στην πρώτη τους συνάντηση, στον «Εφιάλτη», και που καθιστά ξεκάθαρο ότι η Σκοτεινή Παρουσία δεν περιορίζεται σε αυτό το μέρος, ούτε και εξολοθρεύεται από το clicker, παρά είναι κομμάτι ενός μεγαλύτερου αγριότερου και συνάμα ήρεμου ωκεανού (wilder and serene –αναφορά στην έννοια της ισορροπίας που πρέπει να διαπνέει την ιστορία που γράφει ο συγγραφέας και της δύναμης που αντλεί η Παρουσία), ένα λιμάνι (port) του οποίου είναι και το Bright Falls (εξού και ο Φάρος στον εφιάλτη –προειδοποίηση που δεν υπάρχει υπό κανονικές συνθήκες στο Bright Falls).

Είναι σαφής η πρόθεση των δημιουργών να μας πουν ότι, πλέον, ο Wake θα συνεχίσει αυτή τη μάχη ενάντια στη Σκοτεινή Παρουσία, με επιπλέον μικρά tips όπως η Rose, που ουσιαστικά χρίζεται νέα Lady of the Light (αφού η Cynthia έχει καταστήσει σαφές ότι έχει κουραστεί τόσα χρόνια, και αφού τελειώσει αυτός ο χαμός, θα σταματήσει). Ας μην ξεχνάμε ότι και η Cynthia είχε παρόμοια σχέση κρυφής λατρείας με τον Zane, όπως και η Rose, και είχε και αυτή «αγγιχθεί» από την Παρουσία, όπως ακριβώς η Rose. Οι αντιστοιχίες είναι παραπάνω από προφανείς.

Δυστυχώς, οι διαπιστώσεις αυτές μόνο νέα ερωτήματα δημιουργούν. Τελικά, είναι ο Thomas Zane ένα δημιούργημα της φαντασίας του Wake, προκειμένου να δράση σαν Deus Ex Machina (από μηχανής θεός) σε κάποιο κομβικό σημείο της ιστορίας (όπως και γίνεται) και μαζί με αυτόν και όλο το μυθολογικό του υπόβαθρο; Ή συμβαίνει το αντίθετο; Δηλαδή, η φαντασία του Zane να έχει πλάσει, να έχει «γεννήσει» τον Wake, έτσι όπως αυτός είναι, ώστε να έρθει κάποια στιγμή στο μέλλον και να δώσει ένα χαριστικό χτύπημα στη Σκοτεινή Παρουσία που τον κρατά παγιδευμένο; Και οι δυο εκδοχές είναι πιθανές, με τον γράφοντα να κλίνει περισσότερο προς την πρώτη διότι βαραίνει περισσότερο λόγω κινήτρου.

Ο Wake έχει κίνητρο μέσα σε μια αρνητικά εξελισσόμενη γι’ αυτόν ιστορία, να «σκαρφιστεί» την καταλυτική παρέμβαση ενός παράγοντα που υπέστη τα ίδια στο παρελθόν και που του μεταδίδει την απαραίτητη γνώση και του παρέχει το υπέρτατο όπλο. Το αναφέρει άλλωστε ξεκάθαρα και σε μια ακόμα ασπρόμαυρη παρουσία του λίγο πριν την φάρμα των Anderson.

Alan Wake Review 10

Στη δεύτερη περίπτωση, απλά το κίνητρο ενός συγγραφέα που έχει αυτό-διαγράψει τον εαυτό του από την πραγματικότητα δεν είναι αρκετό, καθώς πλέον δεν έχει να σώσει τίποτα. Ούτε τον εαυτό του, ούτε την αγαπημένη του. Ενώ ο Wake έχει να σώσει την Alice. Και τα δυο επιδέχονται υποστήριξης και όπως προαναφέραμε αυτά που εκφράζουμε παραπάνω είναι απλώς μια άποψη. Πραγματικά, υπάρχουν δεκάδες, αν όχι εκατοντάδες στοιχεία διάσπαρτα στο παιχνίδι, που εμπλουτίζουν το πολυεπίπεδο και πολυσήμαντο της ερμηνείας, ώστε πολλές φορές εκτροχιάζουν αυτό που πάμε να σχηματίσουμε ως συμπέρασμα και καθιστούν την προσπάθειά μας να εξάγουμε ασφαλή συμπεράσματα έναν ευχάριστο αλλά δυνατό πονοκέφαλο. Είναι πραγματικά ευχάριστη διαδικασία γι’ αυτούς που αγάπησαν το παιχνίδι, να προσπαθούν να αποκωδικοποιήσουν και το τελευταίο τέτοιο στοιχείο και να συμπληρώσουν την τελική ερμηνεία.

Δυστυχώς ή ευτυχώς, όμως, υπάρχουν και κάποια στοιχεία που οδηγούν τις σκέψεις μας σε εντελώς διαφορετικές κατευθύνσεις και χωρίς να αλλοιώνουν το βασικό πυρήνα της αρχικής μας ερμηνείας, αναδεικνύουν μια τελείως διαφορετική οπτική γωνία. Και εξηγούμαστε.

Υπάρχει ένα σημείο-κλειδί, κατά την άποψη μας, και αυτό είναι μια σκηνή που διαδραματίζεται στο επεισόδιο το οποίο είναι το πλέον ύποπτο στο να δείχνει έστω και για λίγο την πραγματικότητα και όχι το υπόλοιπο “mise en abyme” του παιχνιδιού (δηλαδή τον συγγραφέα, που γράφει για το συγγραφέα, που γράφει για το συγγραφέα κ.λπ.). Και αυτό το επεισόδιο είναι (τι πρωτότυπο) το επεισόδιο «The Truth» όπου ξεκινά στο Cauldron Lake Lodge, την κλινική του δόκτορος Emil Hartmann. Τη στιγμή που συναντιούνται οι αδελφοί Anderson με τον Alan, τον αποκαλούν ξεκάθαρα “Tom Zane”.

Αυτό συμβαίνει και σε άλλη περίπτωση όπου έτσι τον αποκαλεί η Cynthia, αλλά στην πρώτη περίπτωση είναι η σκηνή που ο Hartmann εξηγεί στον Wake ότι όλα είναι στη φαντασία του και ότι βρίσκεται σε ένα σχιζοειδές παραλήρημα. Κατά τη δική μας ευφάνταστη και ιντριγκαδόρικη εναλλακτική ερμηνεία, αυτό αποτελεί αλήθεια.

Κατά την ερμηνεία αυτή που ομολογούμε, πως όσον αφορά στην «ηθική» της κατοχύρωση από τον κόσμο του διαδικτύου είναι αυθαίρετη και αυστηρά προσωπική (δεν διεκδικούμε αναγνώριση από τον Sam Lake ούτε κατοχύρωση της ιδέας, και σαφώς δε θα στενοχωρηθούμε αν η έμπνευσή μας γκρεμοτσακιστεί με το πρώτο DLC), ο Thomas Zane, είναι ένα καθ’ όλα υπαρκτό πρόσωπο σε παρόντα χρόνο, είναι ο ήρωας που εμείς γνωρίζουμε ως Alan Wake και όντως βρίσκεται στην ψυχιατρική κλινική του Hartmann μετά από το ισχυρό σοκ που δέχεται από το θάνατο της γυναίκας του.

Ο θάνατος αυτός (ο οποίος μάλλον προξενείται από ατύχημα) έρχεται μετά από μεγάλη ένταση μεταξύ του ζευγαριού, τσακωμούς, διαπληκτισμούς και ίσως χωρισμό, και ο Wake/ Zane υποσυνείδητα κατηγορεί τον εαυτό του για το θάνατο αυτό, αφού κατά κύριο λόγο η δική του στάση οδηγεί σε αυτήν την κατάληξη. Σε μια, λοιπόν, σχιζοφρενική πραγματικότητα, στην οποία αποτραβιέται, δημιουργεί με τη συγγραφική του δεινότητα έναν ήρωα – alter ego του, τον Alan Wake, ο οποίος σε μια κατάσταση παρόμοια με αυτή του πραγματικού, σύγχρονου Thomas Zane, του έγκλειστου στο ψυχιατρείο, χάνει τη γυναίκα του, και καταλήγει, μέσα από τους μηχανισμούς που περιγράψαμε παραπάνω, να θυσιάσει τον εαυτό του προκειμένου να σωθεί η γυναίκα του.

Έτσι, από τη μια αποδίδει το αρχικό κακό που συμβαίνει σε μια μη ελεγχόμενη σκοτεινή δύναμη -οπότε και αυτοαποενοχοποιείται- και ταυτόχρονα, το alter ego του θυσιάζεται για να σώσει τη γυναίκα του προκειμένου ο πραγματικός Thomas Zane να οδηγηθεί σε ψυχική λύτρωση και κάθαρση.

Εν τω μεταξύ, ο ίδιος ο Tomas Zane, που δε θέλει άμεσα να εμπλακεί σε αυτή τη λυτρωτική ιστορία ως ήρωας, είναι εκεί με τη μορφή του, προ τριακονταετίας, ποιητή Thomas Zane που βοηθά το alter ego του σε κομβικά σημεία, οπότε συμμετέχει και άμεσα στη λυτρωτική διαδικασία. Στη σχιζοειδή αυτή πραγματικότητα που ζει ο Tomas Zane, έγκλειστος στο ψυχιατρείο, βιώματα, πρόσωπα και καταστάσεις έχουν το καθένα ξεχωριστό ρόλο στην πραγματικότητα που πλάθει. Η φοβία της γυναίκας του (Alice-Barbara) για το σκοτάδι γίνεται ο άμεσος εχθρός. Είναι το Σκοτάδι που την αρπάζει στη λίμνη (σε ένα φανταστικό νησί που δεν υπάρχει στο παρόν) και την τραβά στο βυθό όπου, σύμφωνα με ινδιάνικους θρύλους, είναι η δίοδος για τον Κάτω Κόσμο. Αυτό το Σκοτάδι αντιμάχεται σε όλο το παιχνίδι ο «ήρωας» Alan Wake που προσπαθεί να σώσει τη γυναίκα του.

Ο γιατρός Hartmann, που τον παρακολουθεί από τότε που στην αληθινή ζωή άρχισε να αλλάζει και να γίνεται επιθετικός (όπως ξεκάθαρα ακούμε στις συνομιλίες στο κασετόφωνο), γίνεται κεντρικός εγκέφαλος σε μια συνωμοσία με σκοπό την εκμετάλλευση του δημιουργικού του ταλέντου, αφού του λέει μέσω του Mott ότι απήγαγε τη γυναίκα του και απαιτεί άμεσα το χειρόγραφο ενώ δεν την έχει απαγάγει.

Οι Anderson που λένε ότι μόνο ο τρελός κατανοεί τους τρελούς (οπότε και, εμμέσως, του λένε ότι είναι τρελός), έχουν το μυστικό για τη Lady of the Light. Ο παρανοϊκός game developer που ζει απέναντί του (πρόκειται προφανώς για internal joke της Remedy) και που έχει συμβάλλει στο video game Night Springs, του δίνει την έμπνευση για τα μέρη στα οποία λαμβάνει χώρα η δράση στην παράλληλη πραγματικότητα που έχει πλάσει ο Thomas Zane- Alan Wake. Στον πίνακα στον τοίχο είναι ξεκάθαρα σχεδιασμένοι Taken, που ένας ήρωας τους πολεμά με το φως ενός φακού, ενώ υπάρχει και σχεδιασμός μιας ολόκληρης πίστας. Το δε Night Springs λαμβάνει και αυτό υπόσταση, ως τηλεοπτική σειρά στην οποία είχε κάνει το συγγραφικό του ντεμπούτο και ο φανταστικός Alan Wake.

Κάθε φορά που ο Tomas Zane – Alan Wake έρχεται σε αδιέξοδο, εμφανίζεται το σκοτάδι και ουσιαστικά τον γλυτώνει από αυτό το αδιέξοδο (η συνομιλία με το γιατρό, που του περιγράφει τη στυγνή ανεπιθύμητη αλήθεια, διακόπτεται από την έλευση του Σκότους). Συγκεκριμένα δε, σε αυτήν την περίπτωση ο Wake βρίσκεται με ένα όπλο στο χέρι κάτι που υποδεικνύει μια βίαιη μεταφορά από την πραγματικότητα στη σχιζοφρενική του φαντασία.

Τον πράκτορα Nightingale στο τμήμα τον αρπάζει το σκοτάδι. Τον Mott, όταν πάει να τον συναντήσει και να μάθει ότι δεν έχει τη γυναίκα του, επίσης κ.ο.κ. Ο άπιστος Barry, που διερωτάται για την ψυχική υγεία του φίλου του, «αλλαξοπιστεί» εν ριπή οφθαλμού όταν βλέπει τη Σκοτεινή Δύναμη εν δράσει. Πως αλλιώς εξηγούνται οι συνομιλίες που ακούμε στην τελική πορεία του Wake και καθώς αυτός φωτίζει τις λέξεις που κτυπάει με τη γραφομηχανή; Ακούμε την Alice να του λέει τρομαγμένη ότι τον φοβάται και τον ρωτάει αν πήρε τα χάπια του, ειδάλλως, να τηλεφωνήσει στον γιατρό Hartmann (ένδειξη σοβαρής πνευματικής διαταραχής στην «πραγματική» του ζωή). Ακούμε τον Tomas Zane με τη φωνή του Wake να ρωτάει “What Have You Done to my Barbara;” Ακούμε τη φωνή της Alice να λέει “Come to Bed TOM”.

Ο ρόλος και η προέλευση του Nightingale παραμένει ελαφρώς ανεξήγητος. Ναι μεν κυνηγά τον Wake, διότι του αποδίδει το θάνατο ενός συναδέλφου του, κατά τρόπο που είναι γραμμένος σε ένα από τα βιβλία με ήρωα τον Alex Casey. Πολύ πιθανόν στο τελευταίο απ’ αυτά, το “Sudden Stop”. Αλλά αυτό, κατά την πρώτη μας ερμηνεία, θα σήμαινε ότι η δυνατότητα της Σκοτεινής Δύναμης να πραγματοποιεί τα γραφόμενα του συγγραφέα, εκτείνεται και πέραν της περιοχής του Bright Falls, οπότε παύει να έχει νόημα η βάση της υπόθεσης, ότι η Σκοτεινή Δύναμη περιμένει το επόμενο θύμα της στο βυθό της Cauldron Lake. Άραγε, υπάρχουν υπόνοιες ότι η δυνατότητα αυτή του Wake υφίσταται ανεξάρτητα από το αρχικό concept και προς το παρόν δεν μπορεί να εξηγηθεί με άλλο τρόπο;

Ακόμα και σε ένα τηλεοπτικό επεισόδιο Night Springs (στην αποθήκη των Anderson με το Viking Boat) γίνεται λόγος για τον άνθρωπο που τους ονειρεύεται όλους (Me, you, the weirdo in the diving suit)! Ξεκινώντας το επεισόδιο, ο Barry αναφέρει ότι “δεν είναι δικό σου, είναι κάποιου άλλου” και είναι το μοναδικό που διακόπτεται απότομα από ένα ξυπνητήρι! Είναι ίσως το πιο κραυγαλέο σημείο σε όλο το παιχνίδι, που οι δημιουργοί μας λεν το εμφανές: Ότι ζούμε την ονειρική πραγματικότητα ενός τρίτου.

Στο ίδιο επεισόδιο στην “out of body experience” που βιώνει ο Wake στο κτήμα των Anderson υπό την επήρεια του Moonshine, η Barbara Jagger απευθύνεται απειλητικά στον παρατηρητή. Δηλαδή, ούτε στον Wake που εκείνη την ώρα γράφει, ούτε στον Zane, που ακόμα δεν έχει “γραφτεί” στην ιστορία. Σε ποιον απευθύνεται; Μήπως στο συγγραφέα που όλα αυτά τα ζει στο σχιζοφρενικό του όνειρο;

Και θα τελειώσουμε με την αναφορά στα δυο manuscripts που είναι τα μοναδικά που βρίσκονται εκτός Bright Falls. Είναι τα Sudden Stop 1 και Sudden Stop 2, που υπάρχουν στο διαμέρισμα στη Νέα Υόρκη, είναι τα μοναδικά που δεν διαβάζονται με τη φωνή του Alan Wake, αλλά από κάποιον άλλο, και αφορούν ένα μυθιστόρημα που δεν έχει σχέση με τη μυθοπλασία του Bright Falls. Το Sudden Stop, ενός Alan Wake, που δεν είναι ο ίδιος με αυτόν που γνωρίζουμε. Μέσα στο παιχνίδι, ακόμα και το manuscript στο Well Lit Room, αν και γραμμένο από τον Thomas Zane, διαβάζεται με τη φωνή του Alan Wake. Εδώ, σε αυτό το flashback από μία –πιθανόν- υπαρκτή πραγματικότητα, γιατί όχι;

Οι τίτλοι τέλους πέφτουν με το «Space Oddity» του David Bowie.

«... Ground Control to Major Tom...»

Μπερδευτήκατε; Εμείς να δείτε...

Σάββας Καζαντζίδης



NEWS



Ξεπέρασε το 1 εκατομμύριο αντίτυπα σε πωλήσεις το Lies of P

October 18, 2023



Το Lies of P, ο τίτλος Soulslike με επιρροές από την ιστορία του Πινόκιο, έχει καταφέρει να πουλήσει πάνω από ένα εκατομμύριο αντίτυπα, από την κυκλοφορία του τον προηγούμενο μήνα.

Ο director του τίτλου, Jiwon Choi, δηλώνει:

“Η υποδοχή ήταν απίστευτη μέχρι στιγμής και είμαστε πολύ ευγνώμονες που πάνω από ένα εκατομμύριο παίκτες έχουν ήδη ξεκινήσει το ταξίδι τους στον κόσμο του Krat. Ομοίως, είμαστε ενθουσιασμένοι για το τι επιφυλάσσει το μέλλον για το Lies of P και ανυπομονούμε να μοιραστούμε περισσότερα όταν έρθει η κατάλληλη στιγμή”.

Ο Seungchul Kim, ο Co-CEO της Neowiz (studio ανάπτυξης του τίτλου), είπε:

“Αυτό το απίστευτο ορόσημο για το Lies of P αποδεικνύει τις δυνατότητες των κορεατικών παιχνιδιών για κονσόλες στην παγκόσμια σκηνή. Το έργο Lies of P ήταν μια απαιτητική προσπάθεια για τις Neowiz και το Round8 Studio και είμαστε πολύ περήφανοι για όσα πετύχαμε με αυτόν τον τίτλο”.

Το Marvel's Spider-Man 2 έγινε ο τίτλος με τις ταχύτερες πωλήσεις των PlayStation Studios

October 24, 2023



Η Sony Interactive Entertainment επιβεβαίωσε ότι το Marvel's Spider-Man 2 έγινε το παιχνίδι με τις ταχύτερες πωλήσεις των PlayStation Studios, επισκιάζοντας το God of War Ragnarok. Μέσα στις πρώτες 24 ώρες από την κυκλοφορία του, το sequel της Insomniac Games πούλησε πάνω από 2,5 εκατομμύρια αντίτυπα.

“Η Insomniac Games έχει απίστευτα υψηλά πρότυπα όσον αφορά την παροχή συναρπαστικών και καινοτόμων εμπειριών gameplay”, δήλωσε ο Eric Lempel, Senior Marketing, Sales και Business Operations της SIE.

“Με μια επική ιστορία, δύο playable Super Heroes, μια εντυπωσιακή οπτικά New York και πολλά άλλα, αυτό είναι ένα παιχνίδι στο οποίο μπορείς να χαθείς για ώρες”, πρόσθεσε. “Εκ μέρους της Sony Interactive Entertainment, θέλω να ευχαριστήσω τους fans – ελπίζουμε πραγματικά να απολαμβάνετε τον χρόνο σας παίζοντας ως Peter και Miles σε αυτήν την εκπληκτική περιπέτεια”.

Απολύσεις στη Media Molecule

October 25, 2023



Με τις περικοπές και τις απολύσεις να έχουν επηρεάσει μια σειρά από εταιρείες της βιομηχανίας των video games, φαίνεται ότι η Media Molecule δημιουργός των Dreams, Tearaway και LittleBigPlanet, είναι το τελευταίο θύμα του φαινομένου του “σφιγίματος της ζώνης”, με αναφορές να αναφέρουν ότι έχουν επηρεαστεί περίπου 20 θέσεις εργασίας στο studio.

Η ιστοσελίδα του GLHF, επικαλούμενη διάφορες πηγές, αναφέρει ότι η Media Molecule προσπαθεί να μειώσει το μέγεθος του studio που εδρεύει στο Ηνωμένο Βασίλειο από 135 σε 115 υπαλλήλους, με οποιοδήποτε προσωπικό επηρεάζεται, φέρεται να έχει ενημερωθεί για τις απολύσεις εδώ και λίγες ώρες.

Οι περικοπές έρχονται μετά την γνωστοποίηση, πριν από ένα μήνα, της διακοπής της live support στο Dreams και την αποχώρηση του συνιδρυτή του studio, Mark Healey, τον περασμένο Απρίλιο.

Εν τω μεταξύ, η Media Molecule κυκλοφόρησε έναν τίτλο δημιουργημένο στο Dreams με την ονομασία “Tren” τον Αύγουστο.

Ξεπέρασε το ορόσημο του 1 εκ. αντιτύπων το Lords of the Fallen

October 25, 2023



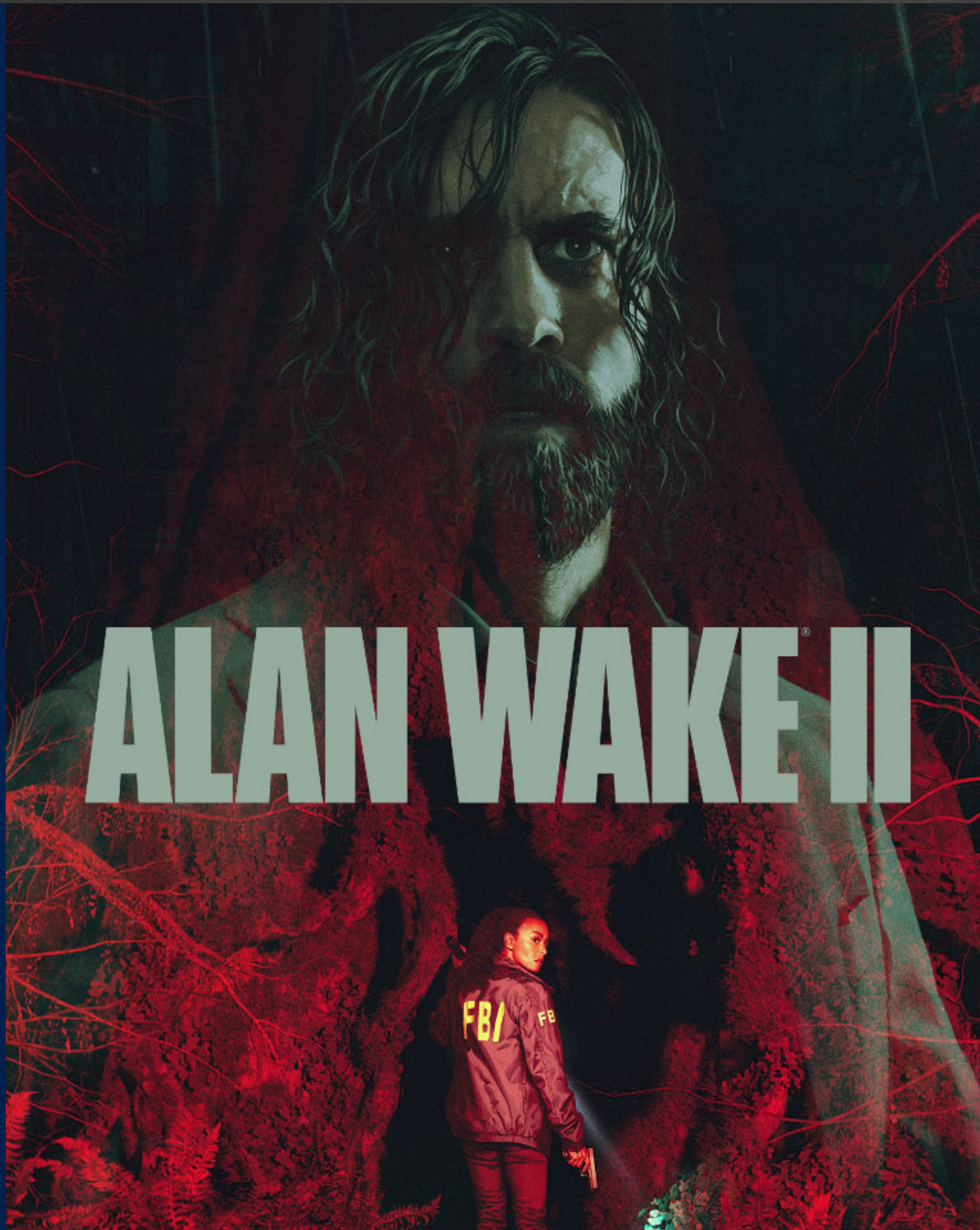
Οι CI Games και Hexworks, publisher και developer αντίστοιχα, επιβεβαίωσαν ότι το Lords of the Fallen κατάφερε να ξεπεράσει το ορόσημο του ενός εκατομμυρίου αντιτύπων σε πωλήσεις μέσα σε δέκα ημέρες.

“Το Lords of the Fallen είναι το πιο σημαντικό και φιλόδοξο παιχνίδι που έχουμε αναπτύξει στην 20χρονη ιστορία μας και το πρώτο στη νέα προγραμματισμένη σειρά παιχνιδιών AAA τα επόμενα χρόνια”, δήλωσε ο CEO της CI Games, Marek Tyminski. “Το να βλέπεις αυτή τη φρέσκια και καινοτόμο ιδέα ενός action-RPG να πετυχαίνει ένα εκατομμύριο πωλήσεις σε μόλις 10 ημέρες, ήταν ταπεινό για όλους στα Hexworks και CI Games».

Αποτελώντας ένα action RPG μέσα στο dark fantasy βασίλειο του Mournstead, το Lords of the Fallen διαθέτει έναν ζωντανό κόσμο γνωστό ως Axiom και μια χώρα των νεκρών την Umbral, την οποία μπορούμε να διασχίσουμε χρησιμοποιώντας τη λάμπα μας. Η αναζήτηση μας είναι να νικήσουμε έναν δαιμονικό θεό, που σημαίνει πως θα κληθούμε να αντιμετωπίσουμε κάθε είδους τέρατα και άλλα εφιαλτικά πλάσματα.

Το Lords of the Fallen κυκλοφορεί για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC από τις 13 Οκτωβρίου.





THANK YOU..!

🎮🎮🎮🎮🎮

GAMEOVER