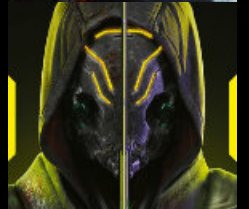
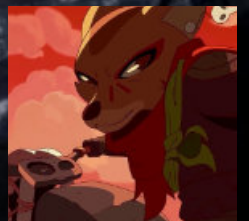




GAMEOVER

23

01 - 13 NOEMBPIOY



Περιεχόμενα Που θα βρείτε τι



Νικόλας Μαρκογλου

Λίγο πριν κυκλοφορήσει το παρόν τεύχος η Rockstar αποφάσισε να μας ενημερώσει ότι στις αρχές του Δεκεμβρίου θα προβληθεί το πρώτο trailer του άκρως αναμενόμενου Grand Theft Auto 6. Αναμφίβολα είναι ένα σημαντικό επίτευγμα της εν λόγω εταιρίας να αποτελεί μία τεράστια είδηση όχι το ίδιο το trailer, αλλά η ανακοίνωσή του. Αν και αυτή η κατάσταση μπορεί να χαρακτηριστεί ως υπερβολική, η αλήθεια είναι ότι η Rockstar το έχει κερδίσει με το παραπάνω, καθώς σχεδόν κάθε κυκλοφορία της αποτελεί σταθμό στο gaming και δη για το είδος των open world. Ευελπιστούμε, ότι η επιστροφή ενός εκ των πλέον εμβληματικών franchise του gaming θα σηματοδοτήσει άλλη μία τέτοια στιγμή.

Στο μεταξύ, ανάμεσα από τις διάφορες κυκλοφορίες του περασμένου δεκαπενθήμερου (για τις οποίες θα διαβάσετε τα reviews στις επόμενες σελίδες), το Robocop: Rogue City αποτέλεσε μία ευχάριστη έκπληξη. Μία καθόλα low budget κυκλοφορία που όμως δεν εμπόδισε την Teyon να “πιάσει” πλήρως το νόημα των πρώτων δύο ταινιών προσφέροντας μία απόλυτα διασκεδαστική εμπειρία. Καμιά φορά, ενδέχεται ορισμένες low budget δημιουργίες να αποδειχθούν αρκετά πιο ευχάριστες από διάφορες βαρύγδουπες AAA προτάσεις, υπενθυμίζοντάς μας τη σχεδόν ξεχασμένη αίγλη των AA παραγωγών.

Reviews

- 06 **Ghostrunner 2**
- 14 **Resident Evil 4: Separate Ways**
- 20 **WarioWare: Move It!**
- 26 **Payday 3**
- 32 **Robocop: Rogue City**
- 38 **Total War: Pharaoh**
- 42 **The Gap**
- 46 **Laika: Aged Through Blood**

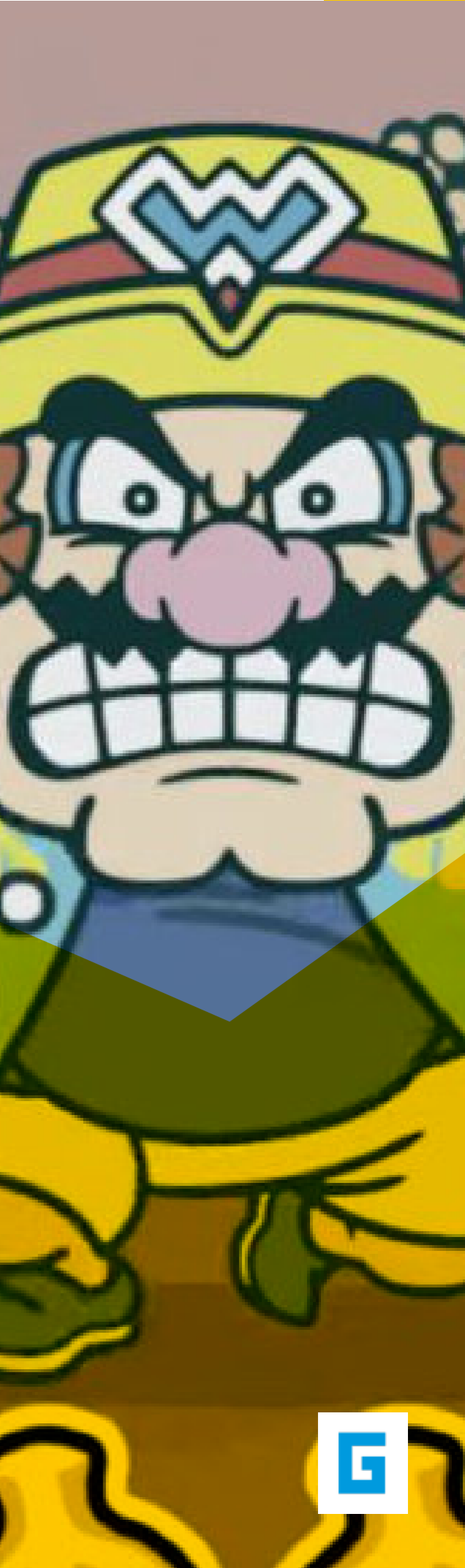
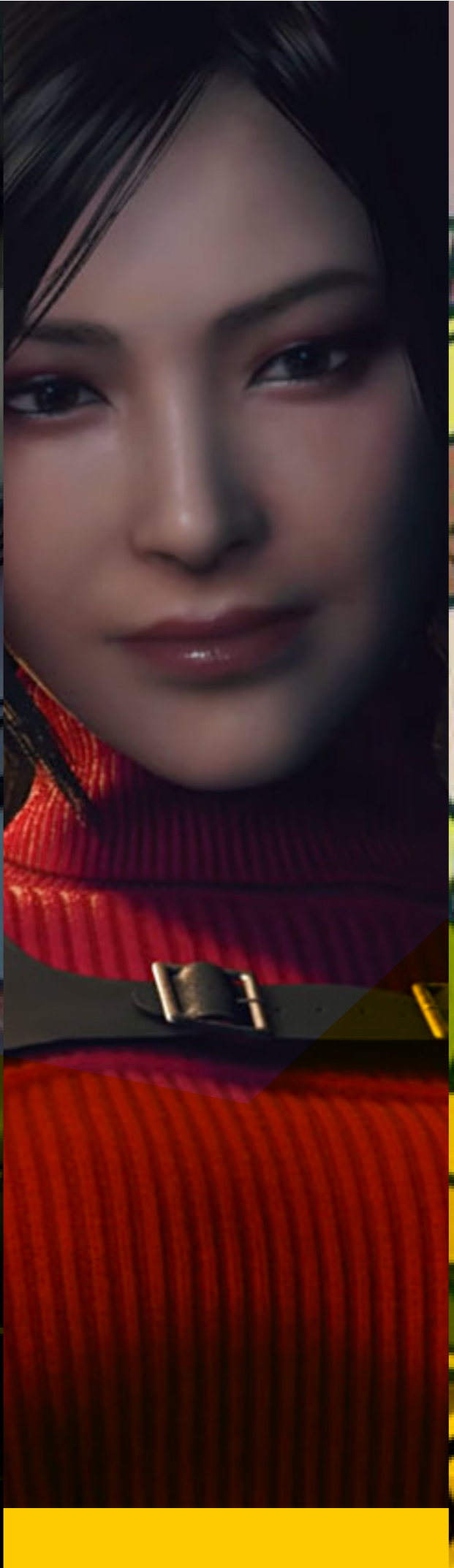
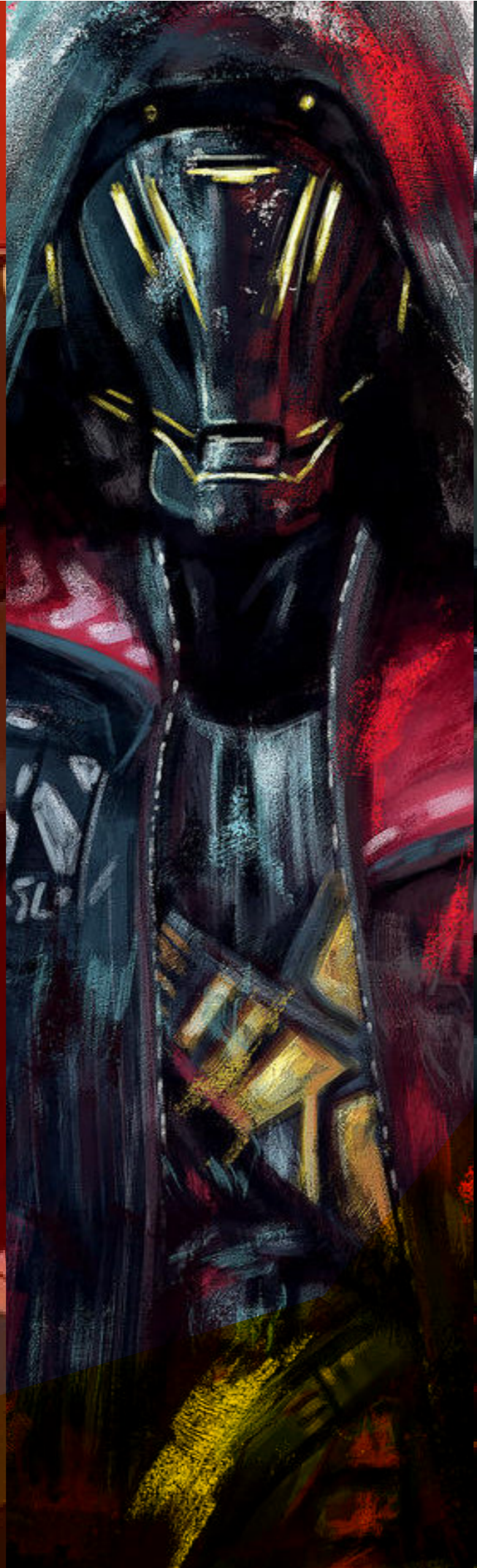
NEWS

52

Η Microsoft αναδιοργανώνει την ηγεσία στο τμήμα Xbox Games

Ανακοινώθηκε το Diablo IV: Vessel of Hatred

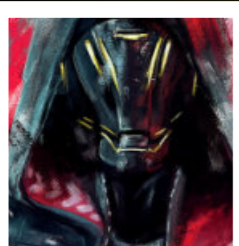
Gameplay από το Alone in the Dark



**RE
VIE
WS**



Review



Ghost Runner 2



Νικόλας Μαρκόγλου

October 31, 2023

Ghostrunner 2 | Review

Αυτά τα first person παιχνίδια στα οποία το parkour αποτελεί βασικό πυλώνα του gameplay (όπως είναι το Ghostrunner 2) γενικά σπανίζουν, ίσως λόγω της δυσκολίας να μεταφερθεί επιτυχημένα η αίσθηση των παράτολμων ακροβατικών κινήσεων, με τα περισσότερα απλά να περιέχουν ένα σκαρφάλωμα σε τοίχους ή κανέναν γάντζο εάν είναι σε μεγάλα κέφια. Πραγματικά είναι λίγα τα παραδείγματα του τίτλου όπου το parkour είναι νευραλγικό κομμάτι του gameplay, μπορώντας να φέρουμε στο μυαλό μας μόνο το Dying Light, το Titanfall 2 και το (χαμένο στη λήθη) Mirror's Edge.

Δεδομένης της “ατολμίας” των μεγάλων παραγωγών να ενσωματώσουν αυτόν τον περίτεχνο τρόπο μετακίνησης στο περιβάλλον, η ολιγομελής indie ομάδα της One More Level αξίζει τα εύσημα, καθώς κατάφεραν να πηραλεύσουν τη δράση υψηλών στροφών μέσα από ένα καλοφτιαγμένο σύστημα χειρισμού, επαναλαμβάνοντας πλέον αυτό το κατόρθωμα με το παρόν sequel. Για άλλη μία φορά βέβαια θα πρέπει να πλησιάσει κάποιος αυτήν την πρόταση με τη λογική ότι είναι arcade φιλοσοφίας στο γενικότερο χτίσιμό του. Τουτέστιν, το σενάριο είναι κυρίως συνοδευτικό, κάτι που το αναφέρουμε απλά ως γεγονός και όχι ως κατ’ ανάγκη αρνητικό ή θετικό.

Η αλήθεια είναι ότι στο νέο παιχνίδι έγινε μία καλόπιστη προσπάθεια από τους Πολωνούς δημιουργούς ώστε να δοθεί λίγο περισσότερη έμφαση στο σενάριο. Έτσι, εντύπωση προκαλεί αρχικά η προσθήκη ενός hub με φίλιους χαρακτήρες, όπου παρέχεται ένα ολιγόλεπτο διάλειμμα συζητήσεων μεταξύ αποστολών, ενώ επίσης θα δείτε πολύ περισσότερες cutscenes. Η αλήθεια είναι όμως ότι δεν είναι σε θέση να χτίσει κάποιο αξιοσημείωτο lore. Το ουσιαστικό που πρέπει να ξέρετε είναι ότι πρέπει να προστατευθεί ο κόσμος της cyberpunk μεταλλικής μεγαλούπολης της Dharma Tower από μία νέα απειλή, cyber εχθρών.

Ήδη από τα πρώτα λεπτά η δράση και το σκηνικό θα είναι εντελώς γνώριμα για όσους ασχολήθηκαν με το πρώτο παιχνίδι. Η One More Level δεν φαίνεται να είχε ιδιαίτερη διάθεση να κάνει ριζικούς πειραματισμούς με το gameplay, κάτι που η αλήθεια είναι ότι δεν το χρειαζόταν ιδιαίτερα, προσθέτοντας λιγοστούς αλλά καίριους μηχανισμούς στον βασικό κορμό του gameplay.

Η σημαντικότερη προσθήκη έρχεται με τον μηχανισμό της άμυνας, μία λειτουργία που την έχουμε εξαρχής και συνοδεύεται από την ικανότητα για raggy (απόκρουση). Το raggy φυσικά υπήρχε και στο πρώτο παιχνίδι, αλλά εδώ θεωρούμε ότι έχει ακόμα πιο σημαντικό ρόλο στη δράση, ιδίως λόγω του συνδυασμού του με τη δυνατότητα για block.

Εν ολίγοις, εάν συγχρονίσουμε κατάλληλα το raggy με μία αντίπαλη επίθεση, τότε ο χαρακτήρας μας θα μπλοκάρει αυτήν την επίθεση (και δεν θα πεθάνει έτσι ακαριαία όπως στο πρώτο παιχνίδι). Το παραπάνω σημαίνει ότι η χρήση αυτού του μηχανισμού για την αντιμετώπιση των αντίπαλων επιθέσεων αποτελεί πλέον τη νόρμα. Αυτό κατ' επέκταση μας ωθεί σε πολύ πιο επιθετικές τακτικές, κάτι που βέβαια συνάδει με το γρήγορο ύφος της δράσης αλλά και το "cool" στοιχείο πως χειριζόμαστε έναν cyberninja.

Από εκεί και ύστερα το παιχνίδι περιέχει ένα πιο παραδοσιακό skill tree, σε αντίθεση με το κάπως παράταιρο σύστημα, τύπου Tetris, που είχε το πρώτο παιχνίδι, αν και δεν θα λέγαμε ότι υπάρχουν σημαντικά skills που να ωθούν σε πραγματικά διαφορετικές τακτικές στο πεδίο της μάχης. Πολλά από τα skills έρχονται με



σημαντικούς περιορισμούς, όπως ή κατά το 40% γρηγορότερη εξάντληση των πυρομαχικών αν τα shuriken (μεταλλικά αστεράκια) που πετάμε είναι ταυτόχρονα τρία αντί του ενός.

Δεν θα λέγαμε ότι είναι κάτι πραγματικά αρνητικό, δεδομένης της arcade φύσης του παιχνιδιού και λαμβάνοντας υπόψη ότι ο χαρακτήρας μας είναι εξαρχής αρκετά ισχυρός. Αυτή η απλότητα στην ανάπτυξη του χαρακτήρα συνάδει σαφέστατα με την arcade λογική, όπου σκοπός είναι να μπει κάποιος κατευθείαν στη δράση δίχως να "σπαταλήσει" χρόνο σε στατιστικά κ.λπ.

Όπως και στο πρώτο παιχνίδι έτσι και εδώ η δράση χωρίζεται σε αυτά τα τμήματα όπου κυριαρχεί το platforming και σε αυτά όπου τοποθετούμαστε σε αρένες απέναντι από ποικίλους εχθρούς. Τα platforming σημεία αξιοποιούν πλήρως την έντονη κινητικότητα και τις άψογες parkour ικανότητες του πρωταγωνιστή, επιτρέποντας το περπάτημα σε κάθετους τοίχους, μεταξύ άλλων κινήσεων και ελιγμών που αξιοποιούν τα στοιχεία του περιβάλλοντος.

Για άλλη μία φορά τα shurikens χρησιμοποιούνται εκτενώς προκειμένου να ενεργοποιούμε μηχανισμούς που ενδέχεται να δημιουργούν πλατφόρμες. Έχει γίνει μία σχετικά καλή δουλειά ώστε η περιβαλλοντική περιήγηση να έχει έναν σχετικό εμπλουτισμό σταδιακά, φέρνοντάς μας έτσι μπροστά σε νέες προκλήσεις. Το αρκετά καλό σύστημα χειρισμού υποστηρίζει επαρκώς την υψηλή πρόκληση που προσφέρει το platforming, αν και υπάρχουν κάποια θεματάκια, ιδίως όταν πρέπει να πιαστούμε και να εκτιναχθούμε από αλληπάλληλους στύλους, ένας ελιγμός που ορισμένες φορές δείχνει να μην είναι ιδιαίτερα αξιόπιστος.

Αξίζει να σημειωθεί πάντως ότι η One More Level κατάφερε να συγκρατηθεί αρκετά σε σχέση με το πρώτο παιχνίδι όσον αφορά στον βαθμό δυσκολίας, αποφεύγοντας υπέρ του δέοντος δύσκολα σημεία. Η απαίτηση για περίτεχνες κινήσεις παραμένει, αλλά από τη μία τα checkpoints είναι περισσότερα (στο μεγαλύτερο κομμάτι του παιχνιδιού τουλάχιστον) και από την άλλη οι ελιγμοί που απαιτούνται δεν ξεφεύγουν ποτέ σε σημείο να μας ζητήσουν να... στραμπουλίσουμε τα δάχτυλά μας ή να έχουμε υπεράνθρωπα αντανακλαστικά.

Το αυτό ισχύει και για τα τμήματα με τη δράση, εμπλουτισμένα με ορισμένους νέους τύπους εχθρών. Στη συντριπτική πλειοψηφία της εμπειρίας η δράση εμφανίζεται σε τμήματα που λειτουργούν ως αρένες, απαιτώντας να εξοντώσουμε όλους τους εχθρούς προκειμένου να

αποκτήσουμε πρόσβαση στο επόμενο τμήμα. Οι αρένες είναι σχεδόν πάντα σχεδιασμένες με τέτοιο τρόπο ώστε να ωθούν στην εκτενή αξιοποίηση του parkour για την αποφυγή των αντίπαλων πυρών, παρέχοντας επίσης τη δυνατότητα επιλογής εναλλακτικών προσεγγίσεων.

Ο σχεδιασμός των αρένων είναι αρκετά ανοικτός ώστε αν μία τακτική δεν λειτουργεί ιδιαίτερα καλά, να έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε μεταξύ άλλων 2-3 (τουλάχιστον) διαδρομών ώστε να ανταπεξέλθουμε απέναντι σε μία δύσκολη ομάδα εχθρών. Όπως και στο πρώτο παιχνίδι έτσι και εδώ ο χαρακτήρας μας είναι ιδιαίτερα ευάλωτος, με ένα και μόνο χτύπημα να είναι αρκετό για το "Game Over", κάτι που όμως ισχύει με δίκαιο τρόπο και για τους αντίπαλους εχθρούς (με εξαίρεση τα bosses όπως είναι φυσικό).

Ως εκ τούτου, η αδρεναλίνη χτυπάει πάντα κόκκινα στις συγκρούσεις, απαιτώντας πλήρη εγρήγορση στα αντανακλαστικά και διαρκές διάβασμα των αντιπάλων αλλά και του περιβάλλοντος, ώστε σε κλάσματα του δευτερολέπτου να αξιολογήσουμε σε ποιους στόχους να επιτεθούμε, εκτελώντας παράλληλα διαρκώς dodges, parkour και raggies. Η επιτυχής ολοκλήρωση μίας αρένας είναι πάντοτε απολαυστική τόσο λόγω της μεγάλης πρόκλησης που προσφέρει, αλλά και επειδή τις περισσότερες φορές η επικράτηση θα επιτευχθεί μέσα από μία εντυπωσιακή αλληλουχία αποκρούσεων, wall runs, παρακινδυνευμένων επιθέσεων, αποφυγών κ.λπ.

Κάπου εδώ θα πρέπει να μιλήσουμε και για μία σημαντική προσθήκη, αυτή της μηχανής που χρησιμοποιούμε σε προκαθορισμένα σημεία. Η One More Level έκανε αρκετά καλή δουλειά στην ενσωμάτωσή της, ώστε

να προσφέρει ουσιαστικά διαλείμματα αλλά και να μην "ξεπέφτει" ως ένα πρόσκαιρο gimmick. Η αίσθηση της υψηλότερης ταχύτητας είναι απόλυτα επιτυχημένη, χάρη στα καλοδουλεμένα ηχητικά και οπτικά εφέ. Όπως και στο υπόλοιπο παιχνίδι έτσι κι εδώ απαιτούνται γρήγορα αντανακλαστικά για την αποφυγή διαφόρων παγίδων ενώ με εντυπωσιακό τρόπο μπορούμε να οδηγούμε και πάνω σε κάθετους τοίχους.

Παρόλα αυτά υπάρχει το μελανό σημείο ότι πολλές φορές μας ωθεί σε πρακτικές trial and error δεδομένου ότι αρκετές φορές κάποια εμπόδια γίνονται αντιληπτά τελευταία στιγμή, ελέω της κάμερας που δεν βοηθάει πάντα να δούμε σε μεγάλη έκταση μπροστά μας. Θα πρέπει βέβαια να αναφέρουμε ότι η One More Level κατάφερε να ενσωματώσει ένα boss fight, που αντιμετωπίζουμε με τη χρήση της μηχανής, μία μάχη που αποτελεί ένα από τα πιο εντυπωσιακά σκηνικά του παιχνιδιού.

Ghostrunner 2 review

Παρά το στοιχείο του εντυπωσιασμού, βέβαια, ο μηχανισμός της μοτοσυκλέτας σίγουρα επιδέχεται αρκετών βελτιώσεων ώστε σε όρους gameplay η κάμερα να μην έρχεται ως ο σημαντικότερος αντίπαλος και εν τέλει ως εμπόδιο στη διασκέδαση. Θα πρέπει επίσης να αναφέρουμε άλλο ένα αρνητικό στοιχείο του τίτλου, που αφορά στην ατομία σχετικά με το σχεδιασμό νέων περιβαλλόντων. Στο μεγαλύτερο τμήμα του τίτλου θα νοιώθετε ότι το σκηνικό είναι ίδιο και απaráλλαχτο με αυτό του πρώτου παιχνιδιού, έχοντας απλά ένα ανακάτεμα της τράπουλας των



assets.

Αν και έγινε μία προσπάθεια να μεταφέρουν τη δράση και εκτός των στενών περιθωρίων της πόλης, το post-apocalyptic σκηνικό όπου θα βρεθούμε δείχνει απελπιστικά κοινότυπο και άχρωμο, καταλήγοντας να μην είναι σε θέση να προσφέρει ένα πραγματικά ελκυστικό νέο περιβάλλον, το οποίο έτσι κι αλλιώς μετά από λίγο διαδέχεται και πάλι η - cyberpunk αισθητικής- πόλη. Αναμφίβολα είναι ένας τομέας όπου η One More Level θα πρέπει να πάρει περισσότερα ρίσκα ώστε να δώσει περισσότερο επιτυχημένα την αίσθηση ότι ασχολούμαστε με ένα sequel και όχι με ένα παιχνίδι που σχεδόν δίνει την εντύπωση ενός εκτενούς expansion pack.

Εν κατακλείδι, το Ghostrunner 2 παραμένει ένα από τα λίγα first person παιχνίδια ικανά να προσφέρουν γρήγορη melee δράση μέσω ενός λειτουργικότερου συστήματος parkour. Αναμφίβολα οι λάτρεις του πρώτου τίτλου δεν έχουν κανένα λόγο να χάσουν το sequel, αφού θα τους προσφέρει νέες ευκαιρίες για ασταμάτητη δράση και κινητικότητα. Ανάμεσα όμως από τις υψηλές δόσεις αδρεναλίνης δύσκολα θα αποφευχθεί και η αίσθηση ότι λείπει μία πιο “γενναία” δόση δημιουργικότητας ώστε να μπορεί να οριστεί ως ένα πραγματικό sequel.



Το Ghostrunner 2 κυκλοφορεί από τις 26/10/23 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PS5, με review code που λάβαμε από την 505 Games.

The Good

Για άλλη μία φορά, η δράση και το parkour μέσω της προοπτικής πρώτου προσώπου μεταφέρεται πάρα πολύ καλά.

Η μεγαλύτερη έμφαση στο raggy λειτουργεί υπέρ της (ακόμα) πιο επιθετικής προσέγγισης.

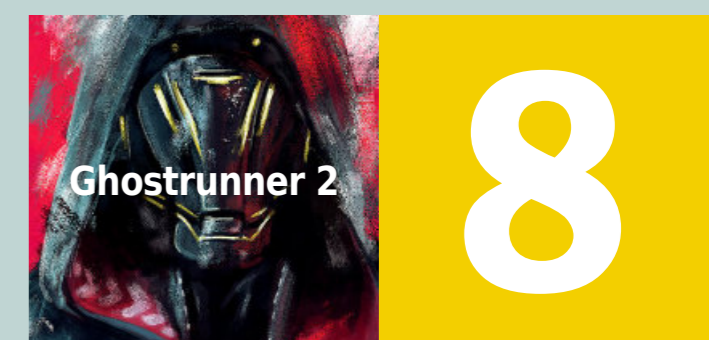
Εντυπωσιακή η χρήση της μηχανής...

The Bad

...αλλά συχνά η κάμερα έρχεται ως ο πιο σημαντικός αντίπαλος.

Μία γενικότερη ατομία στον ουσιαστικό εμπλουτισμό του gameplay αλλά και στον σχεδιασμό νέων περιβαλλόντων.

Αυτή η αίσθηση ότι αποτελεί περισσότερο ένα (εκτενές είναι η αλήθεια) expansion pack παρά ένα πραγματικό sequel.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

 Click me



Αποστολος Καρβουνης

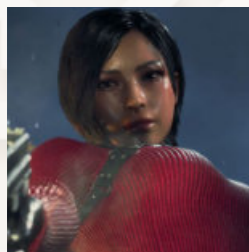
November 1, 2023

Resident Evil 4: Separate Ways | Review

Λίγο πριν αρχίσουμε να μιλάμε για το Separate Ways του Resident Evil 4 Remake ίσως καλό θα ήταν να θυμηθούμε τι ήταν το Separate Ways στο original Resident Evil 4. Η αρχική κυκλοφορία του τίτλου ήταν στο GameCube της Nintendo. Μετά από κάποιο χρονικό διάστημα όμως το παιχνίδι κυκλοφόρησε και σε PlayStation 2. Η Capcom ίσως να ήθελε να δώσει λίγο παραπάνω “τυράκι” στους κατόχους της κονσόλας της Sony, και με την έκδοση του τίτλου στο σύστημα πρόσθεσε κάποια επιπρόσθετα στοιχεία.

Ένα από αυτά ήταν και το Separate Ways. Αν και στην original έκδοση του Resident Evil 4 -στο σύστημα της Nintendo- υπήρξε ένα mode με την Ada (με την ονομασία Assignment: Ada), αυτό βρισκόταν εκεί περισσότερο για να ευχαριστήσει τους fans της ηρωίδας παρά κάτι άλλο. Στο Separate Ways είχαμε την πραγματική ευκαιρία να δούμε βασικά κομμάτια της ιστορίας του τίτλου από τη σκοπιά της Ada.

Στο Separate Ways του original Resident Evil 4 είχαμε λίγο-πολύ ίδιες περιοχές και ίδιους εχθρούς με το βασικό campaign του Leon. Αυτή είναι η μεγάλη διαφορά που έχει το καινούργιο Separate Ways σε σχέση με το παλιό. Η Capcom δούλεψε επάνω σε αυτό με το ίδιο σκεπτικό που είχε πίσω από όλα τα remakes των Resident Evil. Πολλά πράγματα είναι καινούργια σε αυτό το DLC, με την αρχή να γίνεται με το gameplay.



REVIEW

Αν και δεν υπάρχουν πολλές αλλαγές σε αυτό όσον αφορά το τι κάνεις και το πώς αντιμετωπίζεις τους βασικούς εχθρούς, υπάρχει κάτι που αλλάζει αισθητά το πώς προστατεύει η Ada τον εαυτό της. Το γνωστό grappling hook λοιπόν είναι το αντικείμενο που διαφοροποιεί αρκετά το gameplay της από αυτό του Leon. Το "βοήθημα" αυτό δουλεύει τόσο σε απλούς εχθρούς - κάνοντας τις melee επιθέσεις της Ada να έρχονται ακόμα και αν δεν είμαστε κοντά στον εχθρό που είναι έτοιμος να τις δεχθεί, αλλά και σε κάποια boss fights -καθιστώντας την Ada μία άλλη... Batgirl.

Μίας και όλα τα άλλα είναι τα ίδια με αυτά του Leon σε αυτόν τον τομέα, από το gameplay ως περάσουμε στην ιστορία που παρακολουθούμε εδώ. Το πρώτο πράγμα που θα αναφέρουμε είναι ότι εκτός από την Ada, κάνουν πολύ έντονα την εμφάνισή τους στο DLC και ο Luis αλλά και ο Wesker. Γενικά η Capcom μεγάλωσε τον ρόλο του Luis στο remake, κάτι που μόνο καλό είναι. Στο Separate Ways θα καταλάβετε ακόμα περισσότερο κάποια από τα κίνητρα του χαρακτήρα, και αυτό ίσως είναι κάτι που θα σας κάνει να "πονέσετε" ακόμα παραπάνω με τον αναμενόμενο χαμό του στο βασικό campaign.

Όπως όλοι γνωρίζουμε, η ιστορία της Ada σε αυτόν τον τίτλο είναι συνδεδεμένη με τον Wesker. Αυτό είναι κάτι που βλέπουμε και στο τέλος του βασικού παιχνιδιού. Στο DLC η Capcom ήθελε να δώσει όμως ακόμα πιο πολλά στοιχεία για το πώς συνεργάζονται αυτοί οι δύο, και το τι γίνεται στο τέλος αυτής της συνεργασίας. Τα στοιχεία αυτά μας δείχνουν ακόμα περισσότερο το σκεπτικό της Ada πίσω από αυτά που κάνει. Αν πιστεύετε ότι η ηρωίδα το μόνο που έχει στο μυαλό της

είναι τα χρήματα, σίγουρα το καινούργιο Separate Ways θα σας κάνει να αλλάξετε άποψη.

Για τον Wesker το μόνο που μπορούμε να πούμε είναι ότι αν υπάρχει κάτι που μας "κλείνει το μάτι" για το ότι μάλλον δεν έχουμε τελειώσει με τα remakes των Resident Evil, είναι το τι γίνεται με αυτόν τον χαρακτήρα σε αυτό το DLC. Δε θα πούμε τίποτα παραπάνω για να μην προβούμε σε spoilers. Βέβαια είναι λίγο περίεργο να το γράφεις αυτό, μιας και γνωρίζουμε ήδη το μέλλον



αυτού του χαρακτήρα, αλλά ας το αφήσουμε εδώ αυτό.

Από την ιστορία περνάμε στα περιβάλλοντα. Στα αρχικά στάδια του DLC υπάρχει μία έντονη εντύπωση "déjà vu", όπου οι αναμνήσεις από το original Separate Ways μάς έκαναν να νομίζουμε ότι μάλλον θα ξαναδούμε τους ίδιους εχθρούς, στα ίδια περιβάλλοντα, αλλά έχοντας τον έλεγχο της Ada αντί του Leon. Αυτό για καλή μας τύχη αλλάζει παρακάτω. Προσοχή όμως, δεν αλλάζουν οι βασικές τοποθεσίες. Πάντα έχουμε να κάνουμε με το χωριό, το κάστρο

και τέλος το νησί. Το τι βλέπει η Ada όμως στην κάθε περιοχή αλλάζει. Όχι πάντα, αλλά αρκετά για να σε κάνει να μη νιώθεις ότι παίζεις τις ίδιες σκηνές με άλλον χαρακτήρα. Τέλος, έχουμε και προσθήκες ολοκαίνουργιων περιοχών στα ίδια μέρη, με κάποιες από αυτές να είναι ίσως εκπλήξεις για κάποιους που έχουν "λιώσει" τον original τίτλο.

Μιλώντας για εκπλήξεις ας πάμε και στα bosses. Για ακόμα μία φορά θα αναφερθούμε στο ότι κάποια από αυτά είναι πολύ ωραίες εκπλήξεις για τους fans του



original Resident Evil 4. Μιλάμε και για bosses που οι φίλοι του παλιού παιχνιδιού λίγο δυσαρεστήθηκαν όταν δεν τα βρήκαν στο campaign του Leon, αλλά και ένα ολοκαίνουργιο τέρας για τη σειρά. Αυτό είναι ακόμα ένα στοιχείο που μας δείχνει ότι η Capcom έχει "μελετήσει" πολύ καλά το τι θα κάνει με τα remakes των Resident Evil. Αν και πάντα θα υπάρχει το remake του Resident Evil 3 να μας θυμίζει ότι δεν είναι σωστή σε όλες της τις κινήσεις.

Εδώ να αναφέρουμε όμως το πόσο ωραία είναι η σύνδεση των remakes με το όλο lore

του Resident Evil. Κάποιος θα πει ότι αφού είναι τίτλοι της σειράς, εννοείται ότι θα υπάρχει αυτή η σύνδεση. Δεν μιλάμε όμως απλά γι' αυτό. Η Capcom έχει δουλέψει πολύ στο σενάριο αυτών των remakes και το έχει κάνει να "δένει" και με τα μελλοντικά κεφάλαια.

Όπως είναι λογικό όταν φτιάχνονταν το Resident Evil 4 για πρώτη φορά, δεν ήξεραν τι θα γίνει στο πέμπτο κεφάλαιο της σειράς. Το Separate Ways όμως -όπως και κάθε remake Resident Evil, από το πρώτο του GameCube και μετά- κάνει χρήση αυτής της

γνώσης, και δίνει την εντύπωση ότι το Resident Evil 5 είναι άμεση και λογική συνέχεια του Resident Evil 4. Ίσως θα μπορούσαμε να πούμε ότι κάνει χρήση και της γνώσης των γεγονότων του Resident Evil 6, όπου η Ada δείχνει το "πραγματικό της πρόσωπο" και καταλαβαίνουμε ότι δεν είναι μία στιγνή επαγγελματίας που θα κάνει τα πάντα για το χρήμα.

Στο τέλος του DLC το "κοντέρ" μας έγραψε σχεδόν 6 ώρες, σε normal δυσκολία. Δεν ψάξαμε και πολύ είναι η αλήθεια όμως. Πιστεύουμε ότι αν κάποιος θέλει να βρει όλα

τα μυστικά που του προσφέρει αυτό το DLC, θα χρειαστεί μία με τρεις ώρες παραπάνω. Από την άλλη, όταν κάποιος γνωρίζει τι πρέπει να κάνει, τότε και πού, νομίζουμε ότι -όπως και σε όλους τους τίτλους της σειράς- ο χρόνος που θα χρειαστεί για να το τελειώσει θα είναι πολύ λιγότερος.

Resident Evil 4 Separate Ways review

Ποιο είναι το συμπέρασμα λοιπόν; Από τη μία είναι ένα πολύ ωραίο DLC, που θα πρέπει να παίξουν οι φίλοι της σειράς ή του Resident Evil 4. Το Separate Ways περιέχει βασικά σεναριακά κομμάτια που αν δεν τα δεις, δεν έχεις καταλάβει ολόκληρη την πλοκή του Resident Evil 4. Από την άλλη, όμως, είναι ένα DLC που στον original τίτλο ήταν μέρος του όλου πακέτου, και δεν έπρεπε να πληρώσεις παραπάνω για να το παίξεις. Το περιεργό είναι ότι η Capcom έχει δείξει καλά σημάδια σε αυτόν τον τομέα, με τα δωρεάν DLCs του Resident Evil 2 remake, οπότε δεν μπορούμε να καταλάβουμε το σκεπτικό πίσω από αυτή την κίνηση.

Με αυτά τα δύο στο μυαλό, οι εντυπώσεις είναι ανάμεικτες για τη στρατηγική της ιαπωνικής εταιρείας με το εν λόγω DLC, αλλά όχι για το περιεχόμενό του και το τι θα δει κάποιος που θα παίξει το Separate Ways του Resident Evil 4 remake. Προτείνεται για όποιον θέλει να δει μία άλλη πλευρά των γεγονότων του τίτλου ή πολύ απλά γι' αυτόν που θέλει να παίξει με την Ada Wong σε κάτι παραπάνω από το The Mercenaries mode.



Το Resident Evil 4: Separate Ways κυκλοφορεί από τις 21/9/23 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το Xbox Series.

The Good

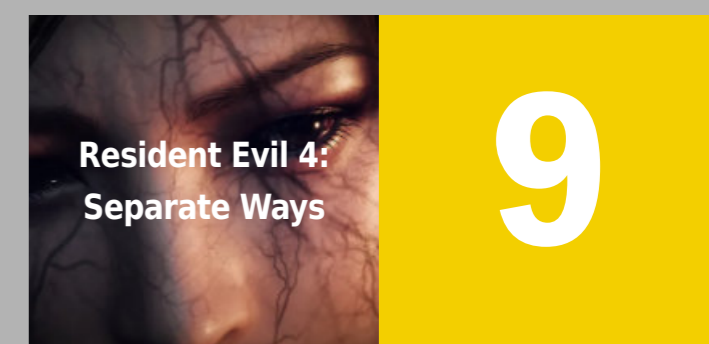
Ωραία ιστορία και σύνδεση με τα μελλοντικά κεφάλαια της σειράς.

Επιστροφή τεράτων από τον original τίτλο που μας έλειψαν, αλλά και εμφάνιση καινούργιων.

Καινούργιες τοποθεσίες και κάπως διαφορετικό gameplay από τον αρχικό τίτλο.

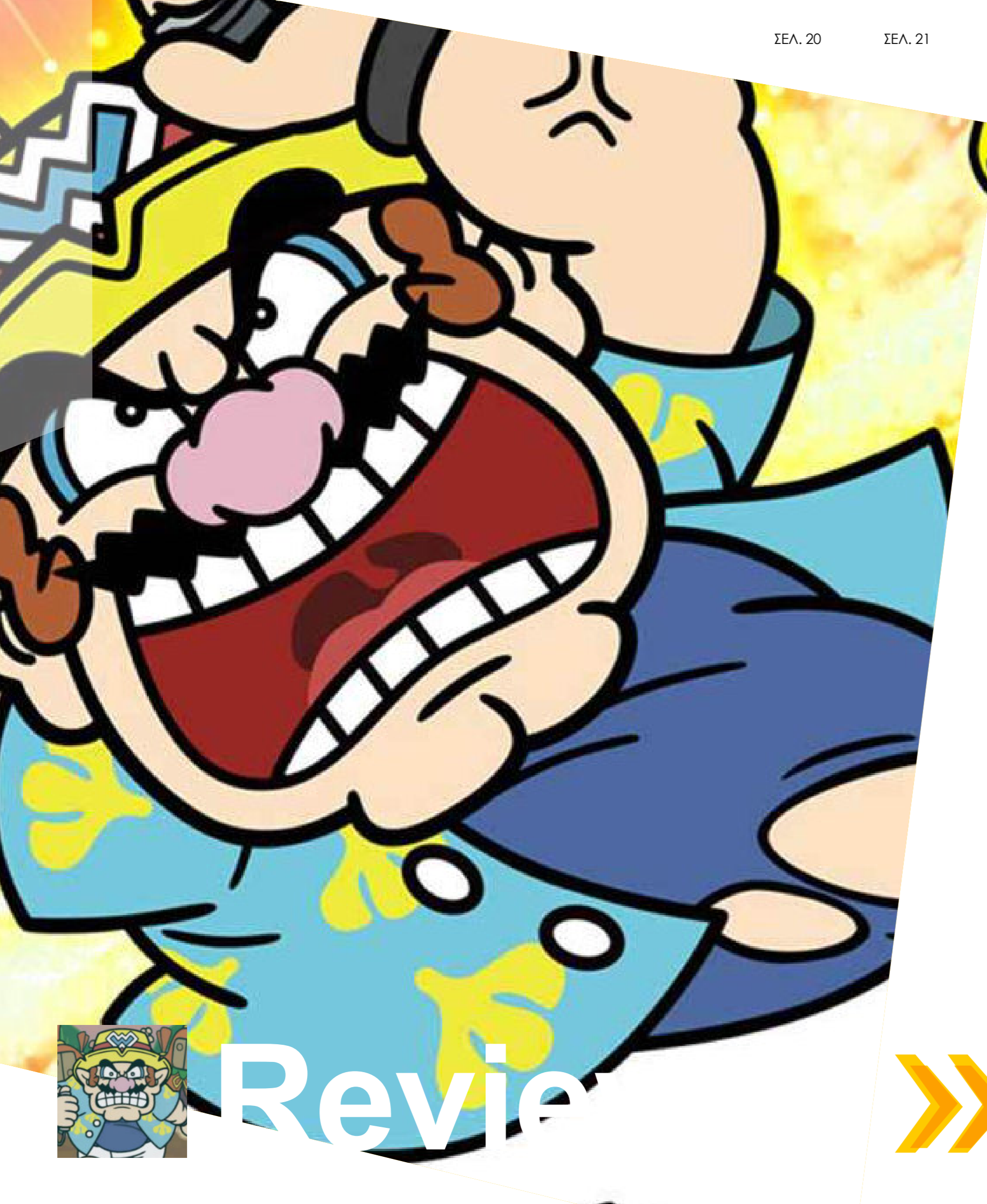
The Bad

Ίσως θα μπορούσε/ έπρεπε να είναι πακέτο με το βασικό παιχνίδι.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

 Click me



Review



Κωστας Παπαμητρου

November 3, 2023

WarioWare: Move It! | Review

Ε, ναι, δεν θα κρυφτούμε πίσω από το δάχτυλό μας. Λατρεύουμε τον Wario, τον πρωταγωνιστή του WarioWare: Move It!, και τις περιπέτειές του από την πρώτη φορά που μας συστήθηκε ως σφετεριστής του Κάστρου Mario και των 6 Χρυσών Νομισμάτων. Τι και αν η ίδια του η ύπαρξη είναι αποκρουστική όσο και η καρδιά του; Τι και αν η λατρεία που επιδεικνύει σε κάθε τι χρυσό και πολύτιμο μπορεί να συναγωνίζεται σε επίπεδο απληστίας τον Σκρουτζ Μακ Ντακ; Και όπως παραδέχονται και οι πειρατές της Captain Syrup: τι και αν η ανάγκη του να φτιάξει το κομπόδεμά του με όλο το χρυσάφι που κουρσεύουν εκείνοι, τον οδηγεί συχνά σε απαισίες, χυδαίες και απάνθρωπες συμπεριφορές απέναντί τους;

Όπως και να έχει η κατάσταση, όσο καλός «κακός» και αν είναι ο Wario, έχει πάντα μια σημαντική θέση στην καρδιά μας. Αυτός και ο λόγος για τον οποίο τον ακολουθούμε σχεδόν σε όλες τις περιπέτειές του, ακόμα και στους εκάστοτε ρόλους που καλείται να παίξει. Αυτός είναι και ο λόγος που σχεδόν συγχωρούμε την άλλη, μεγάλη αγάπη του απέναντι στα minigames, όσο και αν μας λείπει μια παραδοσιακή, αγνή και διασκεδαστική platform περιπέτεια.

Η Nintendo, βέβαια, ήδη από την εποχή του Game Boy Advance έχει αφήσει την υπόνοια ότι αυτό είναι και το μέλλον των παιχνιδιών με πρωταγωνιστή τον Wario, καθώς ούτε το Wario World, ούτε το Wario: Master of Disguise έχουν καταφέρει να καθιερωθούν στη συνείδηση των παικτών όσο πρέπει... για να μην μιλήσουμε για το διασκεδαστικό μινι, αλλά κάπως «ξένο» ως προς τις απαρχές του, Wario Land: Shake It! Και μετά από μια πλειάδα τίτλων Wario Ware, φτάνουμε στο σήμερα και στο Move It!.



Μόλις δύο χρόνια μετά την κυκλοφορία του WarioWare: Get It Together!, του πρώτου τίτλου της σειράς για το Nintendo Switch, ο νέος τίτλος της σειράς έρχεται για να προσδώσει νέο νόημα στη διασκέδαση μέσα από θεοπάλαβα και ξέφρενα διασκεδαστικά mini-games. Πάνω στην ώρα δηλαδή. Γιατί, με τον προκάτοχό του να έχει ελάχιστα να προσφέρει σε αξιομνημόνευτες online multiplayer εμπειρίες, και με έναν πυρήνα παιχνιδιού που συνεχίζει να διχάζει ορισμένους παίκτες, το Move It! καλείται να διορθώσει τα κακώς κείμενα και να επαναφέρει την απλότητα της σειράς, παρέα με το μοναδικό είδος διασκέδασης που την έχει κάνει διάσημη μέσα στα χρόνια.

Και, ειλικρινά, το Move It! κάνει μεγάλες αλλαγές σε σχέση με τον προκάτοχό του, φροντίζοντας να φέρει πίσω την ανυπέβλητη παλαβομάρα με το πρωτοποριακό και άκρως διασκεδαστικό σύστημα ελέγχου του Smooth Moves στο Wii και να μας προσφέρει περισσότερους τρόπους αλληλεπίδρασης με άλλους παίκτες. Και συνεχίζοντας με την ίδια δόση ειλικρίνειας, η εμπειρία που αποκομίζουμε από το Move It! φαντάζει όμοια με την κλασική εμπειρία του Wii, αλλά αρκετά πιο ανανεωμένη και πληρέστερη τόσο ως προς το περιεχόμενό της, όσο και από τους τρόπους με τους οποίους αξιοποιείται το παιχνίδι πολλαπλών παικτών.

Όσον αφορά στην πλοκή και το setting του παιχνιδιού, το Move It! δεν έρχεται να κάνει κάτι εντελώς διαφορετικό σε σχέση με τους προκατόχους του. Το νέο ταξίδι του Wario ξεκινά με τον ίδιο και την παρέα του να ανυπομονούν για ξέφρενη διασκέδαση στον επόμενο προορισμό τους, καθώς ταξιδεύουν σε έναν υπέροχα πολύχρωμο, εξωτικό νησί. Μόλις φτάνουν, ο Wario ανακαλύπτει μυστηριώδεις λίθους, γνωστούς και ως Form Stones (τα Joycon με πιο απλά λόγια...) αλλά και τα πνεύματα-φύλακες που προστατεύουν τα μυστικά του νησιού.

Και κάπως έτσι, τα μέλη της παρέας ξεχύνονται μέσα στο νησί και συμμετέχουν σε πάνω από 200 πολύ αστεία και έξυπνα mini-games, καθώς παίρνουν τον παίκτη από το χέρι και τον ταξιδεύουν σε έναν κόσμο που τα έχει όλα: το υποτυπώδες story mode που αποτελεί την πρώτη μας επαφή με τα διαθέσιμα mini-games, ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον multiplayer board game, αλλά και πολλές άλλες εκπλήξεις που θα γίνονται σταδιακά διαθέσιμες.

Πολύ γρήγορα ο παίκτης θα συνειδητοποιήσει πως, όπως συνέβαινε και στο Smooth Moves, το Move It! ζητά από τον παίκτη να εκτελέσει διάφορες κινήσεις με τα Joycon ανα χείρας, πριν ξεκινήσει να ασχολείται με τα motion controls των mini-games της εκάστοτε κατηγορίας, προκειμένου να εκτελέσει με επιτυχία τις κινήσεις που απαιτούνται για την ολοκλήρωση του mini-game. Οι κινήσεις αυτές, αν και δύσκολο να αναφερθούν όλες καθώς γράφονται αυτές οι γραμμές, είναι αρκετά

ευφάνταστες και απαιτούν σωστό κράτημα αλλά και τη θέση του παίκτη ενώπιον της κονσόλας.

Το μόνο που χρειάζεται να κάνει ο παίκτης είναι να κρατά τα Joycons με συγκεκριμένο τρόπο. Δεν χρειάζονται ούτε δύσκολες, ούτε πολύπλοκες κινήσεις – αρκεί μια προσεκτική ματιά στην οθόνη, για να κατανοήσει κανείς το είδος της κίνησης και τον τρόπο με τον οποίο πρέπει κάποιος να κρατά το χειριστήριο, για να μπορέσει να «ξεκλειδώσει» τις συγκεκριμένες μορφές και τα αντίστοιχα mini-games και να τα απολαύσει στο μέγιστο βαθμό. Οι μορφές αυτές προστίθενται με τη σειρά τους στη μουσειακή βιβλιοθήκη του παιχνιδιού και είναι προσβάσιμες ανά



πάσα στιγμή, ακόμα και αν ο παίκτης δεν μπορεί να θυμηθεί ποια είναι η σωστή κίνηση μερικά δεκάδες mini-games αργότερα.

Το στοιχείο της κίνησης χεριών και σώματος είναι επίσης κάτι που το Move It! θεωρεί δεδομένο και σε καμία περίπτωση δεν αποτελεί έκπληξη στους βετεράνους του Smooth Moves, κάτι που μας χαροποίησε από την πρώτη σχεδόν στιγμή. Το μοναδικό μας παράπονο με τη συγκεκριμένη gameplay μέθοδο αποτελεί το ότι η ανάλυση συγκεκριμένων στάσεων του σώματος από το παιχνίδι, απαιτεί από τον παίκτη να βρίσκεται συχνά σε συγκεκριμένη απόσταση και υπό συγκεκριμένη οπτική γωνία από την κονσόλα, δυσχεραίνοντας την εμπειρία μας, ειδικά όταν παίζουμε σε tabletop mode.

Για να είμαστε πιο ακριβείς, τις περισσότερες φορές απαιτείται να βρισκόμαστε μπροστά από το dock, με αρκετή απόσταση από άλλα εμπόδια μέσα στο χώρο. Και είναι κρίμα, ειδικά από τη στιγμή που τα motion controls λειτουργούν πιο σωστά και με μεγαλύτερη ακρίβεια από κάθε προηγούμενο τίτλο στο Nintendo Switch μέχρι και αυτή τη στιγμή, γεγονός που εξακολουθεί να λειτουργεί μάλλον περιοριστικά σε έναν πιο ελεύθερο και απόλυτα διασκεδαστικό τρόπο παιχνιδιού.

Παρά τους όποιους... χωροταξικούς περιορισμούς, ωστόσο, απολαύσαμε σχεδόν κάθε λεπτό που περάσαμε με το παιχνίδι. Στο single player mode, το Move It! είναι ο

Αξίζει, ωστόσο, να σημειωθεί πως ορισμένα από τα motion controls δεν είναι για όλους τους παίκτες, καθώς ενδέχεται να προκαλέσουν κόπωση σε άτομα...μεγαλύτερης ηλικίας, ή παίκτες με συγκεκριμένα θέματα στην κίνηση που ενδεχομένως θα υποστούν κόπωση. Σε κάθε περίπτωση, όλες αυτές οι κινήσεις, γίνονται με γνώμονα τη διασκέδαση και το γέλιο, απευθύνονται σε όλους και φωνάζουν από μακριά πως το Move It! συστήνει το παιχνίδι παρέα με άλλους παίκτες, σε αντίθεση με παλαιότερους τίτλους της σειράς.

Και ακριβώς για αυτόν τον λόγο έρχεται να μας προσφέρει τη λειτουργία Party Mode, το οποίο φέρνει στη σειρά ό,τι

απόλυτος χαβαλός: ένα campaign γεμάτο από αστείες προκλήσεις, διασκεδαστικά requirements και άκρως ενδιαφέρουσες αναμετρήσεις με bosses που αυξάνουν την πολυπλοκότητα και το εύρος των παιχνιδιών για μεγάλες αναμετρήσεις.

Τα mini-games είναι πιο αστεία από ποτέ, σε σημείο που ορισμένα αγγίζουν τα όρια της παλαβομάρας, ενώ το περιτύλιγμα της σοβαρότητας με το οποίο παρουσιάζεται κάθε νέα μορφή εν τέλει εκφράζει μόνο σοβαροφάνεια, και το μόνο που κατάφερε είναι να μας κάνει να γελάμε με τις περισσότερες από τις μορφές και τον τρόπο εκτέλεσης. Συχνά-πυκνά αισθανθήκαμε ότι είμαστε μέλη μιας θεατρικής ομάδας, όταν εκείνη εξασκείται σε κινησιολογία και σε αυτοσχεδιασμούς, αλλά με αστεία μονάχα αποτελέσματα.

πιο κοντινό υπάρχει στα Mario Party. Στο Party Mode έως και τέσσερις παίκτες προσπαθούν να ολοκληρώσουν mini-games, αποφεύγοντας κινδύνους και άλλα... διασκεδαστικά εμπόδια που το παιχνίδι βάζει στον δρόμο τους. Οι παίκτες μπορούν να αναμετρηθούν μεταξύ τους, ή ακόμα και να συνεργαστούν, χρησιμοποιώντας ξεχωριστά Joycons για να παίξουν όλα τα διαθέσιμα mini-games.

Επιπρόσθετα, η ολοκλήρωση του κεντρικού campaign ξεκλειδώνει πρόσθετες λειτουργίες παιχνιδιού, όπως το Corycat Mirror, το οποίο φέρνει δύο παίκτες αντιμέτωπους, ή όπως το Thrill Ride, ένα mode που δεν συγχωρεί το παραμικρό λάθος από τον παίκτη. Και με ένα μουσείο γεμάτο mini-games, τα οποία ξεκλειδώνονται σταδιακά και που μπορούν να παίξουν περισσότεροι από

ένας παίκτης, το Move It! προσφέρει σίγουρα πολλούς τρόπους για να απολαύσει κάποιος τα περισσότερα από 220 mini-games που προσφέρονται.

Και αν κάποιος επιθυμεί να αυξήσει τη δυσκολία, ή τον τρόπο με τον οποίο το παιχνίδι αποφασίζει ποια mini-games θα προσφέρει ανά πάσα στιγμή, το παιχνίδι παρέχει τα απαραίτητα εργαλεία για να παραμετροποιήσει κάποιος την εμπειρία που επιθυμεί. Εν τέλει, ωστόσο, όλες οι επιλογές παραμετροποίησης δεν θα είναι αρκετές για να απολαύσει κανείς μόνος του το παιχνίδι. Οι αστείες κινήσεις και η θεατρικότητα που επιβάλλει η χρήση των ποτισιων controls και που μπορεί να μετατρέψει το σαλόνι σε παιδική χαρά έχουν περισσότερη βαρύτητα όταν το παιχνίδι παίζεται με παρέα.

Όσον αφορά, τέλος, στα πιο τεχνικά στοιχεία του τίτλου, το Move It! είναι σταθερότατο και απολαυστικότατο, όπως και όπου μπορούν να το παίξουν οι παίκτες. Είχαμε τη δυνατότητα να το παίξουμε στην τηλεόραση, αλλά και σε tabletop mode, με τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα και σε καμία περίπτωση δεν αντιμετωπίσαμε το παραμικρό πρόβλημα. Μάλιστα, η απεικόνιση της εικόνας στην OLED κονσόλα καθώς παίζαμε σε tabletop mode ήταν από τα ωραιότερα πράγματα που είχαμε δει, με τα πιο φωτεινά και ζεστά χρώματα που μπορεί και αναπαράγει η οθόνη να ζωντανεύουν περισσότερο την gameplay εμπειρία μας.

Καλώς ή κακώς, όμως, ένας μεγαλύτερος αριθμός παικτών που παίζει ταυτόχρονα θα εκτιμήσει περισσότερο το παιχνίδι σε docked mode, όπου μπορεί να γίνει περισσότερο αντιληπτή η εικόνα, οι λεπτομέρειες και το τι πρέπει κάποιος να κάνει σε ένα mini-game. Καταληκτικά, το Move It! είναι μια άλλη εξαιρετική προσθήκη σε αυτήν τη σειρά, που μετράει ήδη πολλά χρόνια και που φαίνεται να έχει ένα λαμπρό μέλλον μπροστά της.

Διορθώνοντας παλιά λάθη και ατέλειες, έρχεται να υποστηρίξει αποκλειστικά έναν τρόπο παιχνιδιού που στηρίζεται μεν στα ποτισιων controls, αλλά και που την ίδια στιγμή καταφέρνει να το κάνει τόσο σωστά και τόσο οργανικά που μας επέτρεψε, μετά από πολύ καιρό, να απολαύσουμε το συγκεκριμένο είδος χειρισμού. Αν και ορισμένοι τεχνικοί περιορισμοί μπορούν να είναι αρκετοί για να χαλάσουν την εμπειρία των ποτισιων controls, μια πιο προσεκτική τοποθέτηση και κίνηση μέσα στο χώρο μπορεί να αλλάξει την κατάσταση. Κυρίως, όμως, είναι ένα παιχνίδι που δεν περιμένει κάποιος να έχει ένα ιδιαίτερο βάθος για να απολαύσει.

Η τρελή διασκέδαση και το αχαλίνωτο γέλιο είναι εδώ, δοσμένα σε άφθονες ποσότητες, που επιτρέπουν στον παίκτη και την παρέα του να χαλαρώσουν και να ξεδιπλώσουν τις κρυφές ικανότητές τους στην κίνηση και την απόδοση.

Υπάρχουν πολλές διασκεδαστικές λειτουργίες που περιμένουν τον παίκτη να τις ανακαλύψει και να τις ξεκλειδώσει, τα mini-games είναι από τα πιο όμορφα πράγματα που έχουμε δει σε τίτλο της σειράς εδώ και καιρό και, επιτέλους, μπορούμε να πούμε πως ακόμα και το πιο κουραστικό ή βαρετό απόγευμα μπορεί να μεταμορφωθεί σε μια βραδιά πανηγυριού και διασκέδασης, αλλάζοντας τη διάθεσή μας. Αυτή, άλλωστε, είναι μια από τις δυνάμεις του Wario: να τραβά τον παίκτη στα πιο ξαφνικά και αναπάντεχα ταξίδια διασκέδασης!



Το WarioWare: Move It! κυκλοφορεί από τις 3/11/23 για το Nintendo Switch. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη CD Media.

The Good

Όμορφο, πολύχρωμο εικαστικό.

Γέλιο, διασκέδαση και χαρούμενη διάθεση στη νιοστή.

Αρκετά modes και λειτουργίες που απογειώνουν την εμπειρία.

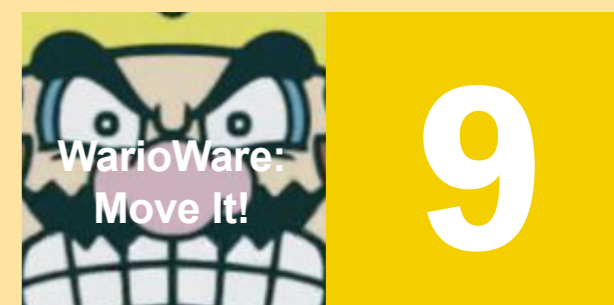
Σωστός σχεδιασμός modes για παιχνίδι με φίλους και οικογένεια.

Εξαιρετική υλοποίηση των motion controls που μας ξάφνιασε ευχάριστα...

The Bad

...που όμως ίσως να μην αποδειχτούν κατάλληλα για όλους τους παίκτες.

Το single player mode χάνει γρήγορα την αίγλη του.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

 Click me



Review

Λακης Καβαλαρης

November 6, 2023

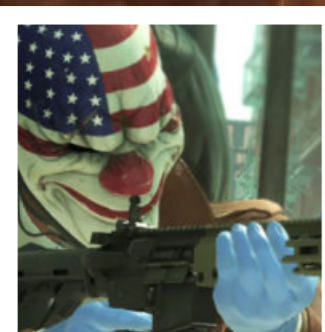
Payday 3 | Review

Το Payday 2, ο δημοφιλής multiplayer τίτλος που βασίζεται σε ληστείες, δημιούργησε ένα πιστό community με το πλούσιο περιεχόμενο και τη συνεχή υποστήριξή του όσον αφορά την έκδοσή του για υπολογιστές. Η ανακοίνωση του Payday 3 από τη Starbreeze ήταν μια σημαντική στιγμή για την κοινότητα, που παραμένει ζωντανή ακόμη και μετά από αρκετά χρόνια. Ωστόσο, το πολυαναμενόμενο sequel είχε να αποδείξει αρκετά, ανάμεσα σε αυτά και τον λόγο της ύπαρξής του, και η κυκλοφορία του τελικά μας άφησε με... mixed feelings.

Ένα από τα σημαντικότερα ζητήματα που αντιμετώπισαν οι παίκτες αμέσως μόλις ξεκίνησαν το Payday 3 στην κονσόλα ή τον υπολογιστή τους ήταν η always online φύση του. Οι παίκτες καλούνταν, πριν ακόμη δουν το βασικό μενού, να δημιουργήσουν έναν λογαριασμό "Starbreeze", κάτι που συνοδεύτηκε από μία πολύ δύσκολη πρώτη εβδομάδα, με πληθώρα προβλημάτων στους servers του τίτλου.

Η Starbreeze έχασε την ευκαιρία να συμπεριλάβει ένα offline mode με bot, το οποίο θα μπορούσε να είχε μειώσει την ένταση του προβλήματος, ειδικά την πρώτη εβδομάδα όταν οι παίκτες ανυπομονούσαν να δοκιμάσουν το νέο τίτλο που μόλις αγόρασαν. Παρόλο που αυτά τα προβλήματα έχουν πλέον επιλυθεί σε μεγάλο βαθμό, άφησαν μια πικρή γεύση και ίσως αποθάρρυναν ένα μεγάλο ποσοστό της κοινότητας από το να ασχοληθεί με τον τίτλο.

Συγκρίνοντας το Payday 3 με τον προκάτοχό του, είναι προφανές ότι το παιχνίδι προσφέρει σημαντικά λιγότερες σε αριθμό ληστείες. Συγκεκριμένα 8 στον αριθμό, τη στιγμή που το Payday 2 είχε εκκινήσει με 12 ληστείες και σήμερα, 11 χρόνια μετά, μετρά πάνω από 80 -βέβαια λίγες από αυτές έχουν το βάθος και την πολυπλοκότητα αυτών του Payday 3. Είναι απαραίτητο να σημειωθεί πως ο τίτλος μόλις κυκλοφόρησε και αυτή η έλλειψη περιεχομένου σε σχέση με τον προκάτοχό του είναι λογική σε έναν βαθμό.



Οι βετεράνοι του Payday 2 είναι σίγουρο πως θα βαρεθούν σύντομα. Το θετικό είναι ότι οι ληστείες στο Payday 3 έχουν ικανοποιητική ποικιλία, από κλασικές ληστείες τραπεζών και γκαλερί, μέχρι μικρότερης κλίμακας, όπως ληστείες κοσμηματοπωλείων ή φορητών.

Ένα από τα κορυφαία στοιχεία του Payday 3 είναι η ελευθερία που παρέχει στους παίκτες στην εκτέλεση κάθε ληστείας. Όταν παίζετε με μια ομάδα που επικοινωνεί και συνεργάζεται, η stealth προσέγγιση αποτελεί μια ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική πρόκληση. Απαιτεί προσεκτικό σχεδιασμό, αργές κινήσεις, διακριτικότητα και αποφυγή άσκοπων μαχών με τα όργανα της τάξης. Η ποικιλία των μηχανισμών που πρέπει να εκμεταλλευτούν οι παίκτες για να ολοκληρωθεί η συγκεκριμένη και πιο ενδιαφέρουσα προσέγγιση αποτελεί απόδειξη του βάθους του τίτλου. Δυστυχώς, όταν παίζετε με τυχαίους συμπαίκτες ή bot, η stealth προσέγγιση είναι σχεδόν αδύνατη, καθώς το χάος ξεσπά αργά ή γρήγορα.

Όταν η κατάσταση αναπόφευκτα στραβώσει και τα όπλα αρχίσουν να... κελαηδούν, τα βασικά προβλήματα του Payday 3 αποκαλύπτονται. Η AI των αντιπάλων παρουσιάζεται μη λειτουργική, με τους εχθρούς απλά να κινούνται, να σταματούν και να πυροβολούν με έναν τρόπο που μοιάζει ξεπερασμένος το 2023, θυμίζοντας bot από παλαιότερα multiplayer παιχνίδια. Οι ίδιοι οι μηχανισμοί του shooting μοιάζουν επίσης άλλης γενιάς, ειδικά όταν χρησιμοποιείται χειριστήριο.

Το aim assist δεν λειτουργεί αξιόπιστα και προβλέψιμα, όπως θα έπρεπε, κάνοντας το shooting περισσότερο εκνευριστικό και λιγότερο απολαυστικό. Παρά τις προσπάθειές μας να το βελτιώσουμε μέσα από διαρκή «πάλη» με τις ρυθμίσεις για το deadzone των μοχλών και το sensitivity, το shooting του Payday 3 απέτυχε να προσφέρει μία ικανοποιητική και διασκεδαστική εμπειρία όπως θα άρμοζε σε έναν τίτλο του είδους. Αυτό, αποτελεί και το μεγαλύτερο πρόβλημα του Payday 3, καθώς οι μάχες με όπλα είναι συχνό φαινόμενο στο μεγαλύτερο ποσοστό των ληστειών (ειδικά όταν δεν παίζει κανείς ως ομάδα) και σε συνδυασμό με την απαρχαιωμένη AI αφαιρούν βαθμούς από τη συνολική εμπειρία.

payday 3 review

Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση μιας ληστείας, οι παίκτες λαμβάνουν το μερίδιό τους, το οποίο μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να αγοράσουν όπλα, εξοπλισμό ή κοσμητικά αντικείμενα για τους χαρακτήρες τους. Η σειρά ήταν πάντα γνωστή για τις εκτενείς επιλογές παραμετροποίησης, και το Payday 3 συνεχίζει αυτή την παράδοση. Επιπροσθέτως, στο Payday 3 προστέθηκε και ένα skill tree, το οποίο κυρίως αποτελείται από παθητικά skill για τον χαρακτήρα μας.

Αν και τα γραφικά του Payday 3 δεν είναι άσχημα, σίγουρα δεν στέκονται στο επίπεδο της τεχνικής αρτιότητας άλλων σύγχρονων τίτλων, ειδικά στο είδος των shooters. Τα τελευταία



χρόνια πολλά studio μας έχουν εκπλήξει με το τελικό αποτέλεσμα που παρέδωσαν, και η Starbreeze δεν κάνει το ίδιο με το Payday 3. Όμως παρότι τα γραφικά δεν εντυπωσιάζουν, δεν μειώνουν τη συνολική εμπειρία, αφού όλα τα στοιχεία μέσα σε κάθε level είναι πλήρως ευδιάκριτα.

Το Payday 3 δεν είναι το ιδανικό sequel που προσδοκούσαν οι λάτρεις του Payday 2. Φυσικά, η έλλειψη περιεχομένου του μπορεί να βελτιωθεί με την πάροδο του χρόνου, λαμβάνοντας υπόψη την προϊστορία της Starbreeze στην υποστήριξη των τίτλων της. Ωστόσο, για τους νεοεισερχόμενους στη σειρά, η αρχική εμπειρία είναι απωθητική λόγω του υποδέεστερου shooting, της υποτονικής AI και της συνολικά ξεπερασμένης αίσθησης που αφήνει ο τίτλος.

Η ιδέα της ληστείας τραπεζών και μη με φίλους πάντα θα παραμένει δελεαστική, και ο τίτλος έχει το απαραίτητο βάθος για να κάνει αναγκαία την επικοινωνία και τη μεθοδικότητα στον τρόπο που λειτουργεί η ομάδα, αλλά το τελικό αποτέλεσμα κρίνεται αδύναμο. Το Payday 3 μπόρεσε να μας προσφέρει κάποιες στιγμές ενθουσιασμού με καλούς φίλους, αλλά αμαυρώνει αυτές και τον ίδιο του τον εαυτό με νευραλγικά προβλήματα, που το εμποδίζουν να ανεβάσει τη σειρά σε νέα ύψη και να προσελκύσει νέους... εγκληματίες.



Το Payday 3 κυκλοφορεί από τις 21/9/23 για PS5, PS4, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamic Media.

The Good

Πλούσιοι μηχανισμοί που απαιτούν στρατηγική προσέγγιση σε κάθε διαθέσιμη ληστεία.

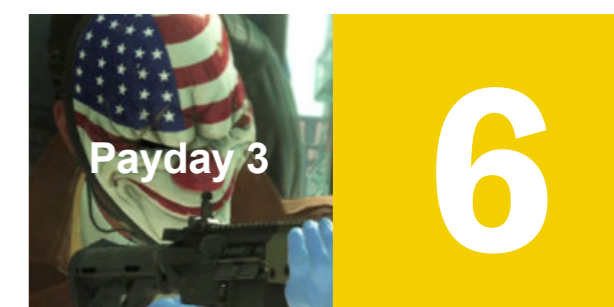
Αρκετές επιλογές εξοπλισμού & παραμετροποίησης.

The Bad

Μη διασκεδαστικό και δυσλειτουργικό shooting.

Απαρχαιωμένη AI.

Πλήρης έλλειψη offline mode για παιχνίδι με bot ή προπόνηση.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

 Click me



Μιχαλης Χασαπης

November 7, 2023

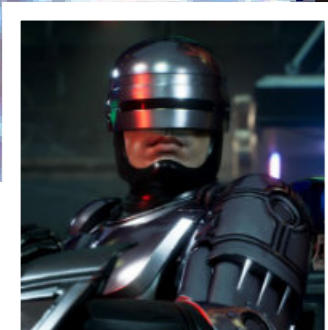
Robocop: Rogue City | Review

Τα παιχνίδια που είναι βασισμένα σε γνωστά franchises από τα comics και τον κινηματογράφο υπάρχουν από τις απαρχές του gaming. Οι εποχές βέβαια των cash grab κυκλοφοριών, οι οποίες είχαν να επιδείξουν απλώς έναν γνωστό ήρωα, με το gameplay να χωλαίνει, έχουν σε μεγάλο βαθμό παρέλθει, όπως μαρτυρούν κυκλοφορίες σαν τα Batman της Rocksteady ή τα Spiderman της Insomniac. Το Robocop: Rogue City ανήκει σε αυτή την κατηγορία, και ευτυχώς η Πολωνική εταιρία Teyon κατάφερε να μας προσφέρει μια καθ'όλα αξιοπρεπή κυκλοφορία.

Η εταιρία έχει ένα σχετικό παρελθόν με licensed παιχνίδια, καθώς προσφάτως είχε κυκλοφορήσει το Rambo: The Video Game και το Terminator: Resistance. Η αλήθεια είναι ότι παιχνίδι με τον Robocop είχαμε πάρα πολύ καιρό να δούμε, από τις εποχές των arcades και της Amiga. Το Robocop: Rogue City έκανε αρκετή αίσθηση όταν ανακοινώθηκε και ευτυχώς το τελικό αποτέλεσμα δικαιώνει τους δημιουργούς και αποτελεί σίγουρα ένα βήμα μπροστά για την Teyon, όντας η καλύτερη μέχρι στιγμής κυκλοφορία της.

Ιδιαίτερο βάρος έχει δοθεί στην ιστορία του παιχνιδιού, η οποία τοποθετείται χρονικά μεταξύ των ταινιών Robocop 2 και 3. Ο Robocop / Alex Murphy έχει μόλις σταματήσει τον έμπορο ναρκωτικών Cain και συνεχίζει τα καθημερινά του καθήκοντα ως αστυνομικός του Detroit. Το απόλυτο όμως ναρκωτικό Nuke συνεχίζει να κυκλοφορεί στους δρόμους, ενώ ένας νέος μεγαλοεγκληματίας εμφανίζεται, ονόματι απλά The New Guy in Town... Στη σχεδόν 20ωρή περιπέτειά μας, θα προσπαθήσουμε φυσικά να υπηρετήσουμε το κοινό, βασιζόμενοι στα 3 Prime Directives (Serve the Public Trust, Protect the Innocent, Uphold the Law).

Review



Δε θα λείψουν οι συνωμοσίες της OCP, της πανίσχυρης πολυεθνικής που έχει αγοράσει ακόμα και την Αστυνομία του Detroit, ενώ θα γίνουμε μάρτυρες για άλλη μια φορά του αγώνα του Robocor να διατηρήσει την ανθρώπινη πλευρά του παρ'όλο που είναι παγιδευμένος στο σώμα ενός Cyborg. Είναι μια εξαιρετικά ενδιαφέρουσα θεματική, που μας είχε απασχολήσει ενδελεχώς κυρίως στην πρώτη ταινία, αν και φυσικά δεν έφτασε ποτέ τα δυσθεώρητα επίπεδα ενός Terminator 2 ή ενός Blade Runner.

Ο Paul Verhoeven, ο σκηνοθέτης του πρώτου Robocor, δεν έχει βέβαια τόσο ταλέντο ή όραμα όσο ο Cameron ή ο Scott, άλλωστε μια ματιά στη φιλμογραφία του είναι αρκετή για να αποδείξει ότι έχει άλλου είδους εμμονές. Παρ'όλα αυτά, ο Robocor πάντα άνηκε σε αυτή την εξαιρετική κατηγορία ταινιών επιστημονικής φαντασίας και ευτυχώς οι δημιουργοί έδωσαν σε αυτή τη διάσταση του χαρακτήρα τη δέουσα προσοχή.

Μάλιστα, για να κάνουν τα πράγματα ακόμα πιο ενδιαφέροντα, προσφέρουν σε πολλά σημεία του παιχνιδιού επιλογές διαλόγων σε στυλ Mass Effect, οι οποίες σε μικρότερο εννοείται από το προαναφερθέν αλλά σαφώς υπαρκτό βαθμό θα επηρεάσουν την ιστορία, τη στάση των χαρακτήρων απέναντί μας και τελικά το φινάλε της περιπέτειας. Με άλλα λόγια, υπάρχουν πολλαπλά φινάλε, ενώ ανάλογα με τις απαντήσεις μας μπορούμε να στρέψουμε την προσωπικότητα του πρωταγωνιστή είτε προς το πιο απρόσωπο και ρομποτικό είτε προς το πιο ανθρώπινο και συναισθηματικό. Εξαιρετική η επιλογή των δημιουργών να εισάγουν αυτά τα στοιχεία, τα οποία δίνουν μια πολύ ευπρόσδεκτη ποικιλία και το απαραίτητο βάθος στο όλο σύνολο, εξυψώνοντάς το πάνω από ένα τυπικό first person shooter.

Για να ολοκληρώσουμε τα περί της ιστορίας, θα λέγαμε ότι μας ικανοποίησε πάρα πολύ. Δεν απέχει πολύ από το σενάριο μιας καλής ταινίας. Δεν διεκδικεί Όσκαρ Σεναρίου, ούτε φυσικά κανένα Robocor διεκδικούσε. Έχει όμως πολύ ενδιαφέρον, είναι σίγουρα καλογραμμένη, οι αναφορές σε χαρακτήρες και λεπτομέρειες των ταινιών είναι συνεχείς και γενικά οι φίλοι του σύμπαντος του Robocor θα νοιώσουν άμεσα μέσα στο στοιχείο τους. Ολοκληρώνοντας το παιχνίδι, νοιώσαμε ότι η ιστορία θα μπορούσε να έχει πάρει τη θέση του Robocor 3 σαν sequel της δεύτερης ταινίας και αυτό νομίζουμε ότι είναι το πιο ακλόνητο επιχείρημα για την ποιότητά της.

Ας περάσουμε σιγά σιγά και στο gameplay, το οποίο δεν θα μπορούσε φυσικά να απέχει στη βάση του από αυτό ενός first person shooter. Άλλωστε, αυτό νομίζουμε ότι φαντάζεται ή ονειρεύεται να παίξει ένας φίλος του χαρακτήρα, τουτέστιν να βρεθεί μέσα στην πανοπλία του Robocor και να εξουδετερώσει τις ορδές των εγκληματιών που μαστίζουν το Detroit του κοντινού μέλλοντος.

Ευτυχώς και εδώ οι developers μας έδωσαν ό,τι μας υποσχέθηκαν, με άλλα λόγια μάλλον την απόλυτη Robocor εμπειρία. Το παιχνίδι δεν είναι σε καμία περίπτωση το καλύτερο shooter που κυκλοφορεί εκεί έξω, ούτε φτάνει την ποιότητα ενός Game of the Year τίτλου. Κάποιες λεπτομέρειες, κυρίως τεχνικής φύσεως, αλλά φανταζόμαστε και το χαμηλότερο budget μιας μικρότερης ομάδας παραγωγής, το κρατάνε ελάχιστα πίσω.

Από την άλλη, οι δημιουργοί πέτυχαν σε σχεδόν απόλυτο βαθμό την αίσθηση του να ελέγχεις μια κινούμενη μηχανή σαν τον Robocor. Ο χαρακτήρας είναι βαρύς, αλλά όχι υπερβολικά βαρύς. Νοιώθεις το

περιορισμένο αριθμό από recovery charges με τη χρήση των οποίων επιδιορθωνόμαστε, ενώ νέα recovery charges θα βρούμε σε συγκεκριμένα σημεία στο περιβάλλον.

Η βάση λοιπόν του παιχνιδιού έγκειται στο σωστό σημιάδι ώστε να εξουδετερώσουμε όσο το δυνατόν γρηγορότερα τους εχθρούς και να διαχειριστούμε με σύνεση τα recovery charges και τα σημεία στα οποία θα κάνουμε heal.

Η αίσθηση των όπλων είναι πολύ ικανοποιητική, με αποκορύφωμα το default όπλο του Robocor, το γνωστό πιστόλι που φυλάσσεται στη θήκη στο πόδι του. Διαθέτει άπειρες σφαίρες και μετά από ένα σημείο αναβαθμίζεται με

παιχνίδι περιλαμβάνει και RPG στοιχεία, καθώς μπορούμε να κερδίσουμε XP από κύριες και δευτερεύουσες αποστολές, να κερδίσουμε skill points και να τα επενδύσουμε σε ένα ικανοποιητικό skill tree. Αυτό μάλιστα περιλαμβάνει τόσο combat skills όσο και επιλογές σχετικά με τους διαλόγους του παιχνιδιού, το χάρτη και ούτω καθ'εξής.

Θα πρέπει εδώ να αναφερθεί ότι στο κομμάτι του shooting δεν είναι όλα ρόδινα. Κάποια αυτόνοτητα από άλλα παιχνίδια πράγματα, όπως το πιάσιμο των χειροβομβίδων και το πέταγμά τους πίσω στους εχθρούς λάμπουν δια της απουσίας τους, ενώ σε γενικές γραμμές οι εχθροί συμπεριφέρονται σαν bullet sponges και δεν αντιδρούν



κάθε βήμα του αλλά ταυτόχρονα δεν είναι τόσο αργός σε σημείο που να καθυστερεί τη δράση και το ρυθμό. Σύστημα κάλυψης δεν υπάρχει και το να καταφύγουμε πίσω από κολώνες ή τοίχους για να αποφύγουμε τα εχθρικά πυρά δεν φαντάζει τόσο φυσικό. Είναι πολύ πιο διασκεδαστικό να μπούμε μέσα σε ένα δωμάτιο με δεκάδες εχθρούς και να τους εξολοθρεύσουμε έναν έναν, αδιαφορώντας για τα εχθρικά πυρά.

Φυσικά, δεν είμαστε τόσο άτρωτοι όσο στις ταινίες, video game παίζουμε άλλωστε. Η αλήθεια είναι όμως ότι οι σφαίρες των εχθρών δεν προξενούν μεγάλη ζημιά και πρέπει να καθυστερήσουμε πολύ στον καθαρισμό των δωματίων για να επέλθει το μοιραίο, τουλάχιστον στη normal δυσκολία. Από την άλλη, τα εκρηκτικά θέλουν προσοχή. Έχουμε στη διάθεσή μας και έναν

νέες μητρικές πλακέτες στις οποίες βάζουμε τα κατάλληλα τσιπάκια που θα βρούμε εξερευνώντας το χώρο. Με αυτά τα upgrades μπορούμε να εξαλείψουμε και την ανάγκη για reload, μετατρέποντας το πιστόλι στο απόλυτο όπλο.

Μπορούμε βέβαια να βρούμε και άλλα όπλα, κλέβοντάς τα από τους σκοτωμένους εχθρούς. Αυτά είναι ικανοποιητικά σε ποικιλία και αίσθηση, ενώ σίγουρα θα μας βοηθήσουν σε συγκεκριμένες στιγμές. Απλά το βασικό μας πιστόλι είναι τόσο ταιριαστό, πορωτικό και εύχρηστο, που βασιστήκαμε πάνω του για τη συντριπτική πλειοψηφία του παιχνιδιού.

Άλλη διαθέσιμη κίνηση είναι η αρπαγή των εχθρών και η χρήση τους σαν ανθρώπινες ασπίδες ή η εξαπόλησή τους στους συντρόφους τους ή σε τοίχους και ταβάνια. Τέλος, το

στις σφαίρες μας μέχρι να πέσουν.

Μπορούμε να κάνουμε headshots, αλλά αν τους χτυπήσουμε στο πόδι ή το χέρι δεν αντιδρούν ανάλογα. Ίσως είναι τόσο μπουκωμένοι από Nuke που δεν νοιώθουν πόνο... Μάλλον όχι, γιατί ακόμα και κανονικοί αντίπαλοι που σεναριακά δεν παίρνουν ναρκωτικά αντιδρούν με τον ίδιο τρόπο. Το μόνο που παρατηρήσαμε να δουλεύει είναι όταν σκοτώνουμε κάποιον που κρατάει χειροβομβίδα, αυτή θα πέσει και θα πάρει μαζί της και τους διπλανούς.

Αυτές οι αστοχίες δικαιολογούνται μάλλον από την μικρότερη εμπειρία και το χαμηλότερο budget της ομάδας ανάπτυξης. Είπαμε, το παιχνίδι δεν μπορεί να συγκριθεί με τα μεγαθήρια της κατηγορίας. Παρ'όλα αυτά, αξίζουν

συγχαρητήρια στους developers γιατί πέτυχαν 100% τη μεταφορά της χαρακτηριστικής Robocop δράσης σε videogame. Το παιχνίδι είναι το απόλυτο Robocop simulation και η αίσθηση ότι χειριζόμαστε ένα σχεδόν ανίκητο tanκ είναι ίσως το μεγαλύτερο ατού του.

Τεχνικά το παιχνίδι μάς ικανοποίησε, με κάποιες αστοχίες και εδώ. Οι χαρακτήρες είναι αρκετά καλά σχεδιασμένοι, αλλά τα facial models δεν είναι τα καλύτερα που έχουμε δει. Το lip-sync επίσης πάσχει αρκετά. Μεγάλα glitches δεν συναντήσαμε και ευτυχώς το παιχνίδι σώζει μόνο του συχνά, οπότε αν κάτι στραβώσει (όπως σε ένα reload που μας έτυχε στο οποίο οι εχθροί δεν έκαναν spawn), μπορούμε να κάνουμε load χωρίς να χάσουμε πολύ πρόοδο. Κάποια όμως μικρά glitches όπως ragdoll effects σε κάποια πτώματα ή ένα περίεργο στιγμιαίο glitch στα cutscenes όταν αλλάζει η κάμερα, το οποίο παρέμεινε σε όλο το παιχνίδι, δείχνουν ότι τεχνικά το παιχνίδι -ίσως budget επιτρέποντος- θα μπορούσε να γυαλιστεί λίγο παραπάνω.

Ο σημαντικότερος όμως χαρακτήρας του παιχνιδιού, ο ίδιος ο Robocop, καθώς και κάποιοι συγκεκριμένοι χαρακτήρες, είναι εξαιρετικά σχεδιασμένοι. Τα περιβάλλοντα είναι και αυτά αρκετά όμορφα και έχουν καλή ποικιλία. Είναι μεν destructible, αλλά έχουμε δει και καλύτερα αποτελέσματα σε άλλα παιχνίδια. Να πούμε εδώ ότι το παιχνίδι περιλαμβάνει τόσο γραμμικά τμήματα μέσα σε κτίρια όσο και πιο ανοιχτά περιβάλλοντα, όπως το downtown Detroit.

Το Detroit δείχνει όμορφα υποβαθμισμένο, αλλά αρκετά άδειο. Να φανταστείτε ότι δεν κυκλοφορεί στους δρόμους κανένα αυτοκίνητο... Σε γενικές γραμμές ο οπτικός τομέας δεν απογοητεύει, αλλά απέχει πολύ από τον αντίστοιχο άλλων σύγχρονων παιχνιδιών. Ας είμαστε ευγνώμονες που πέτυχαν τον Robo...

Ο ήχος του παιχνιδιού δεν απογοητεύει. Τα βαριά βήματα του Robocop μάς βάζουν στο κλίμα και μας συνοδεύουν πάντα, αλλά υπάρχει επιλογή να κλείσουμε τον συγκεκριμένο ήχο αν μας ενοχλεί. Οι ήχοι των όπλων είναι ικανοποιητικότεροι, ενώ οι ομιλίες είναι πολλές και οι ηθοποιοί αποδίδουν θα λέγαμε όλοι εξαιρετικά.

Μιλώντας για ήχο και ομιλίες, θέλετε να αναφέρουμε το κερασάκι στην τούρτα του απόλυτου Robocop simulation; Ο αυθεντικός ηθοποιός Peter Weller επιστρέφει, χαρίζει στον ήρωα τη φωνή του και είναι πραγματικά απόλαυση να ακούμε ξανά όλες τις θρυλικές ατάκες του χαρακτήρα με την original φωνή. Όσο για τη μουσική, το εξάισιο soundtrack του Βασίλη Πολυδούρη δηλώνει βροντερό παρόν και απογειώνει την εμπειρία σε συγκεκριμένα σημεία, ενώ γενικά η μουσική κινείται σε υψηλά ποιοτικά επίπεδα.

Ένα ερώτημα που μπορεί να μας απασχολήσει είναι αν το παιχνίδι μπορεί να απευθυνθεί και σε παίκτες που δεν έχουν δει τις ταινίες ή γενικά δεν είναι φανς του Robocop. Θα λέγαμε ότι οι φανς σίγουρα θα εκτιμήσουν τον τίτλο περισσότερο, αλλά αυτό το ερώτημα νομίζουμε απευθύνεται σε όλα τα licensed ή γενικά σε παιχνίδια που αντλούν έμπνευση από κάποιο pop culture franchise. Για παράδειγμα, μπορεί το Spiderman να είναι ένα κορυφαίο παιχνίδι, αλλά δεν βλάπτει να σου αρέσει και ο χαρακτήρας. Στο Robocop θα λέγαμε ότι η πλάστιγγα γέρνει περισσότερο υπέρ των φανς, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι οι δημιουργοί δεν προσπάθησαν να δώσουν το καλύτερο αποτέλεσμα που μπορούσαν.

Ανακεφαλαιώνοντας, το Robocop: Rogue City μας έδωσε την καλύτερη Robocop εμπειρία που μπορούσαμε να φανταστούμε. Ένα παιχνίδι με ιστορία που θα μπορούσε



να είναι ταινία, δράση όμοια με αυτή των ταινιών και πολλά μικρά στοιχεία όπως οι επιλογές στους διαλόγους που οδηγούν σε πολλαπλά φινάλε και τα RPG στοιχεία που μαρτυρούν την προσπάθεια των developers για ένα όσο το δυνατόν πληρέστερο και βαθύτερο τελικό αποτέλεσμα.

Αλλωστε, το γεγονός ότι διασκεδάσαμε καθ'όλη τη χορταστική 20ωρη διάρκειά του και αδημονούσαμε για την κατάληξη, νομίζουμε ότι τα λέει όλα. Η Teyon επιτέλους ωρίμασε και μας έδωσε ένα εξαιρετικό licensed παιχνίδι και οι φανς του χαρακτήρα πρέπει να το δοκιμάσουν οπωσδήποτε. Είμαστε βέβαιοι ότι θα αναφωνήσουν "I'd buy that for a dollar!".



Το Robocop: Rogue City κυκλοφορεί από τις 2/11/23 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από την AVE.

The Good

Καλογραμμένη ιστορία που θα μπορούσε άνετα να είναι το αληθινό sequel του Robocop 2.

Πολλαπλά endings με βάση τις επιλογές μας.

Κορυφαία δράση, πιστή στο ύφος του σύμπαντος Robocop.

Καλοδεχούμενα RPG στοιχεία.

Η αυθεντική φωνή του Peter Weller και η αυθεντική μουσική του Βασίλη Πολυδούρη.

The Bad

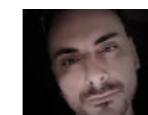
Αν και ο Robocop δείχνει πανέμορφος, ο υπόλοιπος οπτικός τομέας υπολείπεται του ανταγωνισμού.

Μικρά τεχνικά glitches δείχνουν ότι δεν θα έβλαπτε λίγο επιπλέον polishing.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ





Νίκος Πλωμαριτελης

November 8, 2023

Total War: Pharaoh | Review

Το Total War: Pharaoh είναι η επιστροφή της Creative Assembly σε ιστορικά μονοπάτια, φτιαγμένο από το studio Sofia. Η ικανότητα του εν λόγω studio να παράγει «ιστορικά» Total War είναι αδιαμφισβήτητη και παρόλο που έλαβαν μικτές κριτικές, τα δύο DLCs του TW:Rome 2, Empire Divided και Rise Of the Republic, καθώς τα δύο TW: Sagas, Thrones of Britannia και Troy, είναι καλοφτιαγμένα και έχουν βρει τη θέση τους στη σειρά.

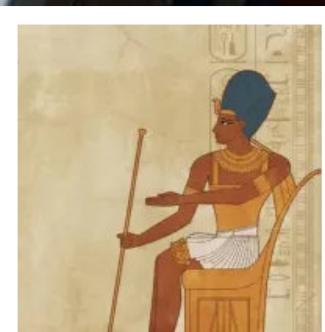
Το Pharaoh αποτελεί εύκολα το μεγαλύτερο από τα project που έχουν αναλάβει, και μας μεταφέρει σε μία ιδιαίτερως «σαγηνευτική», από ιστορικής άποψης, περίοδο, την ύστερη εποχή του Χαλκού. Ένας συνδυασμός γεγονότων, από φυσικές και κλιματικές καταστροφές έως την εμφάνιση των «Ανθρώπων της Θάλασσας», έφεραν μια ταχύτατη συστημική κατάρρευση των ακμαζόντων πολιτισμών, προκαλώντας κοσμογονικές αλλαγές στη λεκάνη της Μεσογείου, της Μέσης Ανατολής και της Μεσοποταμίας.

Από τους υπάρχοντες πολιτισμούς κατέρρευσαν οι «δικοί» μας Μυκηναίοι, οι Χετταίοι και οι Βαβυλώνιοι. Οι Ασύριοι θα χρειαστούν τουλάχιστον 200 χρόνια για να επανέλθουν, ενώ οι Αιγύπτιοι επιζούν, αλλά δε θα καταφέρουν ποτέ να επιστρέψουν στις μέρες της παλιάς δόξας, καθώς τότε ξεκίνησε η σταδιακή παρακμή και συρρίκνωσή τους.

Όπως γίνεται έκδηλο από το όνομα του παιχνιδιού, το ενδιαφέρον μας εδράζεται στο Βασίλειο της Αιγύπτου, όπου μπορούμε να παίξουμε με μία από τις τέσσερις φράξιες (Rameses, Seti, Taurset, Amenmesse), ενώ υπάρχει και η δυνατότητα να ξεκινήσουμε την καμπάνια μας με τους Χετταίους (Suppiluliuma και Kurunta) ή τους Καναανίτες (Bay και Irsu). Όπως συνηθίζεται, κάθε faction/ ήρωας έχει τα δικά του πλεονεκτήματα και χαρακτηριστικά και διαφορετικό επίπεδο δυσκολίας.

Ξεκινώντας την καμπάνια του παιχνιδιού εντύπωση προκαλεί ο πανέμορφος χάρτης που εκτείνεται από τη Φρυγία στο βορά, στις όχθες της Μαύρης Θάλασσας, μέχρι νότια στην έρημο και στο βασίλειο του Κουσιτών. Πέραν όμως των όμορφων και λεπτομερών σχεδίων για κάποιον που έχει στοιχειώδη ιστορική γνώση, θα αντιληφθεί πως είναι «στενός» και περιορισμένος, μιας και λείπουν οι άλλοι πρωταγωνιστές της περιόδου, Ανατολικά και Δυτικά. Έχουμε επομένως αναπαράσταση της περιοχής, αλλά λειψή και κρυμμένη, μάλλον πίσω από μελλοντικά DLCs. Τι είχες Γιάννη, τι είχα πάντα.

Review



Το παιχνίδι ξεκινάει με τον θάνατο του φαραώ Merneptah, γεγονός αφήνει ένα κενό εξουσίας και επειδή είμαστε υπέροχα όντα, όταν ιστορικά υπάρχει τέτοιο κενό, γίνονται εμφύλιοι πόλεμοι. Στο τέλος των 60 σειρών κερδίζει ο δελφίνος που έχει μαζέψει του περισσότερους πόντους «νομιμότητας» (legitimacy points). Ένα από μεγάλα ατού της Sofia είναι πως στα παιχνίδια της εισάγει πάντα καινούριους gameplay μηχανισμούς για να δίνει το κάτι διαφορετικό και φρέσκο στην καμπάνια, και η απόκτηση αυτών των πόντων μέσα από νίκες, χτίσιμο μνημείων κ.λ.π. αποτελεί ένα από τα καλύτερα παραδείγματα.

Το κύριο γρανάζι που κινεί το gameplay είναι βέβαια, όπως στο Troy, η απόκτηση και η εκμετάλλευση των πέντε πρώτων υλών που παράγουν οι αποικίες μας και μέσω των οποίων μας δίνεται η δυνατότητα να επεκτεινόμαστε και να μεγαλώνουμε τη σφαίρα επιρροής μας. Και εδώ η εισαγωγή κάποιων τεχνασμάτων εκ μέρους των δημιουργών σπάνε τη μονοτονία του τυπικού resource management και εισάγουν νέα στοιχεία στον βασικό καμβά του παιχνιδιού.

Legacy αποστολές για κάθε πολιτισμό, προσευχές στους 19 θεούς που δίνουν buffs, δολοπλοκίες για να μπεις στην αυλή του φαραώ, η κατάρρευση των πόλεων δίνουν «πολιτισμικά» debuffs, τα τέσσερα μονοπάτια της υστεροφημίας και η επιδρομή των «Ανθρώπων της Θάλασσας», στα χαρτιά τουλάχιστον, δημιουργούν ένα καλό και πρωτότυπο μείγμα gameplay.

Σε πρώτη φάση το να κινηθείς μαεστρικά μέσω αυτών των προκλήσεων και γεγονότων έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον και είναι αρκετά πιο περίπλοκο και διαφορετικό από αντίστοιχους τίτλους της σειράς. Το θέμα είναι πως το παιχνίδι είναι τόσο περιορισμένο, ώστε αν ξεκινήσεις καινούρια καμπάνια, αυτά που φαινότουσαν ενδιαφέροντα στο πρώτο playthrough γίνονται αγγαρείες, και φαίνεται η ένδεια του παιχνιδιού σε ποικιλία. Τα factions μοιάζουν αρκετά, οι μάχες γίνονται με ίδιους αντιπάλους στα ίδια πεδία μαχών και γενικά, το παιχνίδι είναι αρκετά λιγότερο φιλόδοξο από όσο είχε διαφημιστεί.

Το χειρότερο είναι πως το παιχνίδι μοιάζει να επιβραβεύει κάθε ενέργεια που κάνουμε. Είναι δηλαδή τόσο «θετικά» τα πάντα, χωρίς ρίσκο (και να φανταστεί κανείς ότι μιλάμε για Bronze Age Collapse) και δίνουν τόσα πολλά bonuses, που στο τέλος ομογενοποιείται το gameplay των διαφορετικών factions.

Είναι έτσι στημένο ώστε δεν καταφέρνει να δώσει σωστά τα θετικά και τα αρνητικά του κάθε πολιτισμού, οδηγώντας τον παίκτη να ακολουθεί το ίδιο gameplay, χωρίς να δημιουργείται χώρος για niche gamethroughs και ξεχωριστές τακτικές. Δεν υπάρχει το βάθος ώστε όλα αυτά τα καινούρια στοιχεία που έχουν προσθέσει να επηρεάσουν με οργανικό τρόπο (διαχείριση ρίσκου, θετικά ή αρνητικά) την εξέλιξη των καμπανιών μας.

Αναφορικά με τη μάχη, είναι ακριβώς όπως θα την περιμένατε (λίγο πιο αργή). Με τα ίδια θετικά και τα ίδια προβλήματα, εξαιτίας της μηχανής που χρησιμοποιείται. Είναι δεδομένο, ειδικά αν προέρχεστε από τα πιο πολύχρωμα TW: Warhammer, να σας φανούν οι στρατιές αρκετά προσγειωμένες (και λόγω τεχνολογίας και λόγω εποχής) και πιστεύουμε ότι οι developers παραδώσανε ό,τι καλύτερο δεδομένων των περιορισμών.

Total War: Pharaoh review

Προβλήματα με collision (ειδικά με τα άρματα), pathfinding και την AI δε έχουν κάποια βελτίωση ούτε στο Pharaoh, ενώ το εντελώς unbalanced σύστημα του in-battle morale, κάνει τις μάχες αρκετά πιο εύκολες από όσο φανταζόμασταν -ειδικά όταν έχουμε heavy και elite units. Ποιο είναι το αποτέλεσμα; Θα οδηγηθείτε γρήγορα στη μέθοδο του auto-resolve και είναι κρίμα αυτό, γιατί τα περιβάλλοντα των μαχών είναι πολύ όμορφα, αλλά δε μπορείς να τα απολαύσεις, γιατί πόσες φορές να παίξεις τις ίδιες μάχες, οι οποίες λύνονται με τον ίδιο τρόπο;

Βάζεις το βαρύ πεζικό στην πρώτη γραμμή, στο οποίο έχουμε πρόσβαση αρκετά νωρίς, και αν υπερσχύεις αριθμητικά καθάρισες απέναντι στην κακή AI.

Η απεικόνιση των μονάδων, τα αστικά τοπία, τα εφέ καιρού και διαφορετικά περιβάλλοντα θεωρούμε ότι ανταποκρίνονται στην εποχή που θέλουν να αποδώσουν και είναι θετικό πως οι διαφορετικές factions ξεχωρίζουν εμφανώς αναμεταξύ τους.

Περιμέναμε περισσότερα, είναι η αλήθεια, από το Pharaoh και θα το προτείνουμε μόνο σε όσους έχουν «έρωτα» με αυτή την εποχή και σε όσους δεν τους απασχολεί το replayability. Τα ίδια γνωστά προβλήματα στις μάχες και πολλά ενδιαφέροντα gameplay στοιχεία που στο τέλος δεν δένουν καλά μεταξύ τους, μας κάνουν να χαρακτηρίσουμε το Pharaoh ως ένα από τα πιο αδύναμα Total War.



Το Total War: Pharaoh κυκλοφορεί από τις 11/10/23 για PC. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη Zegetron.

☺ The Good

Ενδιαφέρουσα εποχή και καλή απεικόνιση.

Η πρώτη καμπάνια που θα τελειώσετε.

Έξυπνοι μηχανισμοί που όπως πάντα εισάγει η Sofia.

☹ The Bad

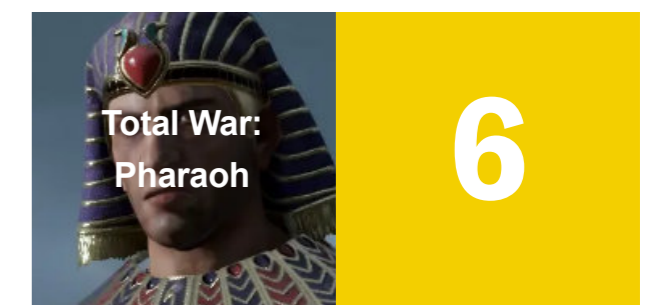
Μηχανισμοί, που όμως δε δένουν καλά μεταξύ τους.

Χωρίς replayability.

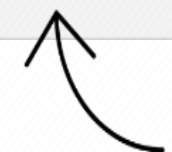
Τα κλασικά προβλήματα στη μάχη.

Μέτρια AI.

Μικρός χάρτης.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



Click me



Αλεξανδρος Παπαδοπουλος

November 8, 2023

The Gap | Review

Ο Joshua, ο πρωταγωνιστής του The Gap, τα είχε όλα, μέχρι που έχασε τα πάντα. Ένας ανερχόμενος νευρο-επιστήμονας, αναγνωρισμένος στην επιστημονική κοινότητα, με έναν επιτυχημένο γάμο, με μια σύζυγο που αγαπάει και μια κόρη που λατρεύει. Ήταν επιτυχημένος τόσο εργασιακά όσο και σε προσωπικό και οικογενειακό επίπεδο. Όλα αυτά όμως, θα αλλάξουν εν τάχει, όταν η σύζυγός του, η Amber, αρχίζει να εμφανίζει σημάδια μιας εκφυλιστικής ασθένειας του εγκεφάλου η οποία είναι κληρονομική, με αποτέλεσμα ο κόσμος του Joshua να γκρεμιστεί και να αλλάξει άρδην.

Ο ίδιος, μη μπορώντας να αντέξει και να δεχτεί τα γεγονότα αυτά, αρχίζει να εξερευνά τις πιθανότητες χρήσης των επιστημονικών γνώσεών του, με στόχο να βρει έναν τρόπο να θεραπεύσει την ασθένεια της συζύγου του πριν να είναι αργά. Σύντομα όμως συνειδητοποιεί ότι αυτό δεν θα είναι εφικτό, γεγονός που τον οδηγεί σε μερικές πιο σκοτεινές και γκρίζες επιστημονικά επιλογές. Λαμβάνοντας μέρος σε ένα πειραματικό νευρο-επιστημονικό πρόγραμμα, υπό την ηγεσία ενός γίγαντα της βιοτεχνολογίας, της Neuraxis, ο Joshua βρίσκεται μπλεγμένος σε μια περίεργη εταιρική πλεκτάνη, την οποία προσπαθεί να εκμεταλλευτεί προς όφελός του.

Χρησιμοποιώντας το αίσθημα του déjà vu και την νανοτεχνολογία, ο κεντρικός πρωταγωνιστής ανακαλύπτει ότι μπορεί να μετακινείται μεταξύ διαφορετικών χρονικών περιόδων και εναλλακτικών συμπάντων, ελπίζοντας ότι μία από αυτές τις εκδοχές της ιστορίας του μπορεί να περιέχει τη θεραπεία που ψάχνει εναγωνίως. Το The Gap αφηγείται μια ιστορία, η οποία ξεκινάει -αλλά δεν περιορίζεται- στο έτος 2045. Μια ιστορία απώλειας, πόνου και χαμού, ενώ ταυτόχρονα χρησιμοποιεί την επιστήμη και την επιστημονική φαντασία ως κινητήρια δύναμη λύσης των προβλημάτων του πρωταγωνιστή.

Ο indie τίτλος, που αναπτύχθηκε από την Label This, ένα ανεξάρτητο στούντιο δύο μόλις ατόμων με έδρα τη Σλοβενία, εκδόθηκε μέσω της Crunching Koalas (που, μεταξύ άλλων, μας έχει δώσει τα This War of Mine και Frostpunk) και είναι η πρώτη προσπάθεια της ομάδας -στον πυρήνα του είναι ένα τυπικό παιχνίδι γρίφων με έντονα στοιχεία walking simulator. Στόχος σας είναι να συλλέγετε νέα στοιχεία, καθώς η ιστορία του τίτλου εξελίσσεται και ξεδιπλώνεται μέσω της αφήγησης. Ταυτόχρονα έχετε ως βασικό στόχο να προχωρήσετε και να συμπληρώσετε το επόμενο χρονοδιάγραμμα που θα βρείτε ή να ενώσετε και να αποσαφηνίσετε μια νέα μνήμη.

Review



Άκρως θετικό και ενδιαφέρον είναι το γεγονός πως το παιχνίδι και η ιστορία του δεν είναι γραμμική. Αντιθέτως, αρκετές φορές θα χρειαστείτε να μετακινηθείτε σε διάφορα σημεία τόσο του χρόνου όσο και του τόπου και των αναμνήσεων του πρωταγωνιστή. Η διάρκεια του τίτλου είναι σχετικά μικρή -λιγότερο από τρεις ώρες- κάτι το οποίο ωστόσο δεν είναι απαραίτητο να θεωρηθεί αρνητικό, μιας και φαίνεται αρκετά ταιριαστή και κατάλληλη για το είδος, το μέγεθος και τη θεματική του παιχνιδιού. Αυτή η διάρκεια αυξάνεται ωστόσο αν κάποιος ενδιαφερθεί να δει και τα δύο τέλη τα οποία έχει το παιχνίδι.

Το gameplay μοιάζει αρκετά απλοϊκό και τυπικό. Έτσι, θα κληθείτε να εξερευνήσετε κάθε χώρο που θα συναντήσετε, εξετάζοντας αντικείμενα, υπολογιστές, φωτογραφίες κ.α. Μέσω της αλληλεπίδρασης με τα διάφορα αντικείμενα ή έγγραφα, θα ξεκινήσουν κάποιες συζητήσεις ή θα βρείτε κάποια αποσπάσματα πληροφοριών και θα μπορείτε να επαναφέρετε σταδιακά τη μνήμη σας.

Κάποιες από αυτές τις μνήμες ή συμβάντα θα σας οδηγήσουν με τη σειρά τους σε άλλες μνήμες στο χρονικό σημείο στο οποίο βρίσκεστε ή στο παρελθόν ή το μέλλον. Στη συνέχεια μπορείτε μέσω ενός κεντρικού πίνακα, στον οποίο εμφανίζονται τα στοιχεία και οι μνήμες που συγκεντρώνετε (αλλά και όχι μόνο), να μεταφερθείτε σε άλλο χρονικό σημείο ή συμβάν και να εξετάσετε αντικείμενα. Κομμάτι της ιστορίας είναι και η ολοκλήρωση κάποιων πραγμάτων σε μια συγκεκριμένη σειρά έτσι ώστε να επαναφέρετε τη μνήμη του πρωταγωνιστή, ενώ σε άλλα θα χρειαστεί να βρείτε στοιχεία από άλλες χρονικές περιόδους και να τα χρησιμοποιήσετε σε κάποια άλλη.

Για παράδειγμα, σε μια ανάμνηση θα χρειαστεί να αγοράσετε ένα κατοικίδιο για την κόρη σας, αλλά δεν ξέρετε περισσότερες πληροφορίες, τις οποίες και θα πρέπει να συγκεντρώσετε μέσω της εξερεύνησής σας σε διάφορες χρονικές περιόδους, προτού λύσετε πλήρως τον γρίφο και συγκεντρώσετε όλες τις λεπτομέρειες αυτής της ανάμνησης.

Από το παιχνίδι των Σλοβένων δεν λείπουν και οι πιο τυπικοί γρίφοι, όπως η ανάγκη για ανάκτηση κάποιων κωδικών πρόσβασης σε τάμπλετ, τηλέφωνα ή υπολογιστές που θα πρέπει να βρείτε, με τους περισσότερους να είναι αρκετά βατοί και να μην απαιτούν ιδιαίτερο ψάξιμο από τον παίκτη.

Ένα σημαντικό στοιχείο του τίτλου είναι, όπως θα ήταν λογικό, η γραφή του. Το βασικό κομμάτι της

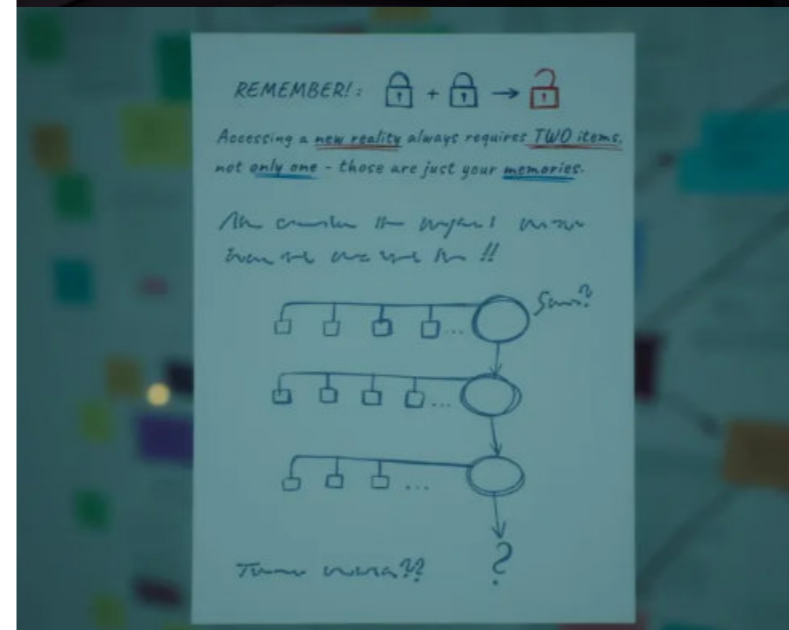
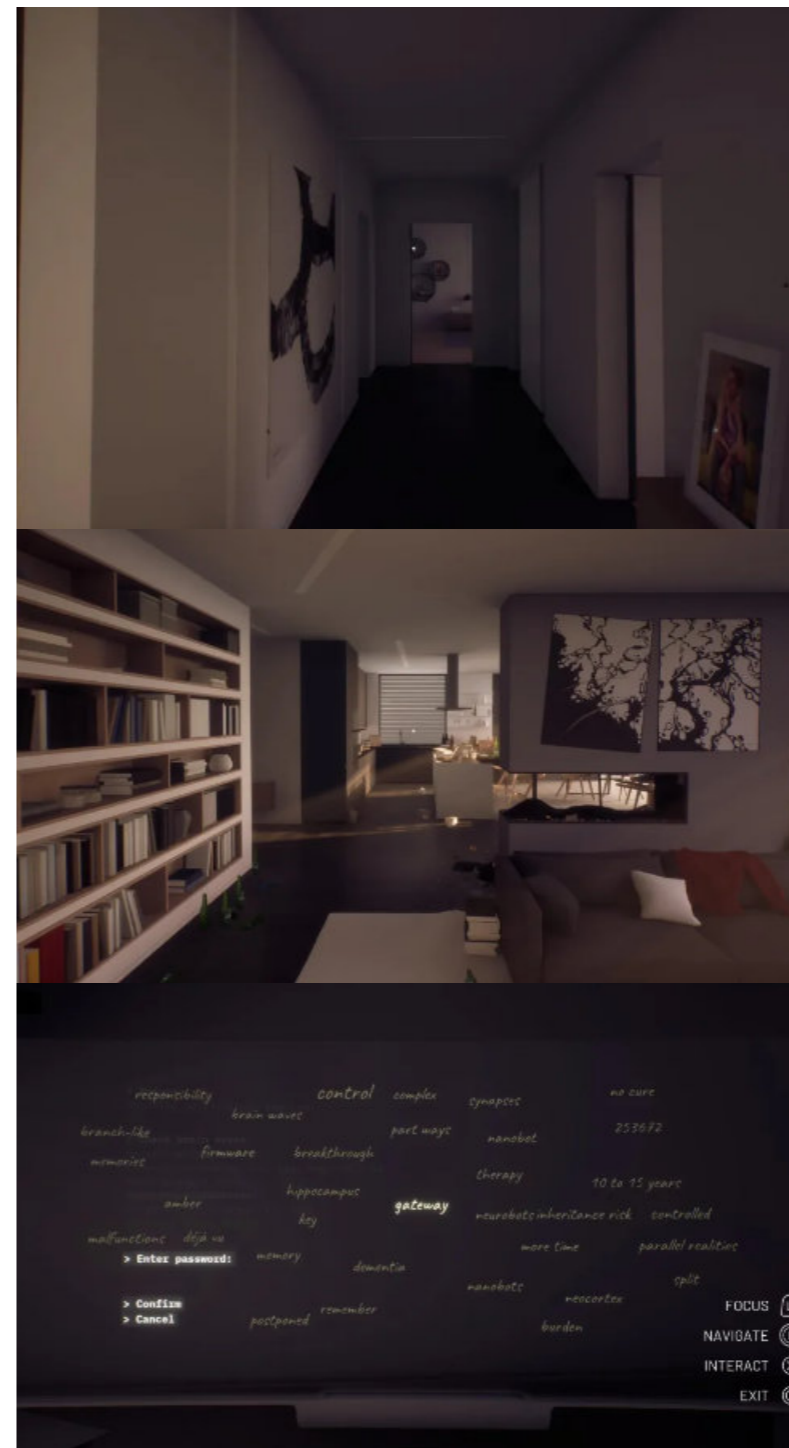
οποίας είναι μια ενδιαφέρουσα μίξη διάφορων σημείων στο χρόνο και των αναμνήσεων, καταστάσεων και συμβάντων τα οποία έζησε ο πρωταγωνιστής της ιστορίας, ο Joshua. Όλα αυτά μέσα από μια έξυπνη αφήγηση που συνδυάζει την επιστήμη, τη φαντασία και την ουτοπία.
The Gap review

Η οπτική αφήγηση καταφέρνει σε σημεία να είναι αρκετά ξεκάθαρη και βαθιά για τον παίκτη, εξασφαλίζοντας έτσι ότι ο κόσμος ζωντανεύει και οι σχέσεις και η αλληλεπίδραση των χαρακτήρων είναι αρκετά αληθοφανής. Παρόλα αυτά, είναι αρκετά τα σημεία στα οποία οι διάλογοι και οι στιχομυθίες κατά τη διάρκεια κάποιων σκηνών και συζητήσεων φαίνονται αρκετά «ξύλινοι» και εν μέρει προβλέψιμοι.

Τα voice overs του παιχνιδιού είναι αρκετά ταιριαστά και ποιοτικά, ακόμα και στα σημεία που οι συζητήσεις φαίνονται ιδιαίτερος προκατασκευασμένες, με τη μουσική επένδυση του τίτλου να είναι αραιή αν και καλά εκτελεσμένη και να εμφανίζεται σωστά στα σημεία που η ιστορία χρειάζεται την ύπαρξη κάποιου μουσικού θέματος.

Εν τέλει, η ιστορία που αφηγείται ο τίτλος έχει αρχή, μέση και τέλος και είναι ένα σκληρό και ενδιαφέρον ταξίδι, με φόντο μια σκοτεινή θεματική. Μια καλοδομημένη ιστορία που καταπιάνεται με αρκετά βαριές και δύσκολες έννοιες, όχι μόνο στο επιστημονικό αλλά και στο ανθρώπινο και διαπροσωπικό κομμάτι. Ξετυλίγει ένα κουβάρι αναμνήσεων, καθώς αφηγείται το ταξίδι του πρωταγωνιστή μέσα από διάφορες μνήμες και συμβάντα σε ποικίλες χρονικές περιόδους, εξερευνώντας τις αποφάσεις, τα αποτελέσματα και τα επακόλουθα αυτών.

Το The Gap είναι μια ιστορία η οποία όσο εξελίσσεται εξετάζει τις δυνατότητες και τα όρια του ανθρώπινου μυαλού, τις εναλλακτικές πραγματικότητες και την έννοια του πολυσύμπαντος, ενώ ταυτόχρονα δεν σταματάει να συνυπολογίζει το κόστος και το αποτέλεσμα των επιλογών που κάνει ο κάθε άνθρωπος στη ζωή του, τις αλλαγές και τις εναλλακτικές διακλαδώσεις που «ανοίγει» η κάθε μας απόφαση. He who controls the past controls the future. He who controls the present controls the past.



Το The Gap κυκλοφορεί από τις 19/10/23 για PS5, PS4, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από την Crunching Koalas.

The Good

Καλά δομημένη ιστορία.

Ενδιαφέρον concept.

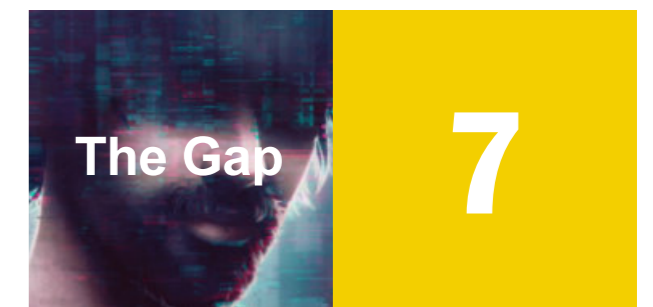
Ιδανική διάρκεια για την ιστορία που θέλει να αφηγηθεί.

The Bad

Απλοϊκά puzzle.

Μερικές φορές οι διάλογοι μοιάζουν αρκετά τυποποιημένοι.

Gameplay που προσφέρει τα απολύτως βασικά.



Click me



Νικόλας Μαρκογλου

November 10, 2023

Laika: Aged Through Blood | Review

Πώς καταφέρνεις να διαφοροποιηθείς ριζικά σε ένα είδος με βαθιά παγιωμένους κανόνες; Μα, αλλάζοντας τον τρόπο μετακίνησης σε τέτοιο βαθμό ώστε να μην υπάρχει οτιδήποτε παρόμοιο. Αυτή φαίνεται να ήταν η βασική απάντηση της Brainwash Gang στο παραπάνω ερώτημα σχετικά με το Laika: Aged Through Blood (εφεξής Laika). Ελάχιστες περιπτώσεις μπορούμε να φέρουμε στο μυαλό μας που να κατάφεραν κάτι παρόμοιο στο είδος, όπως αυτή του Yoku's Island Express, όπου η μετακίνηση γινόταν σαν να παίζουμε σε ένα αχανές φλιπεράκι, και σε μικρότερο βαθμό η περίπτωση του Owlboy, που επέτρεπε στον πρωταγωνιστή να πετάει δίχως περιορισμούς, αλλάζοντας σημαντικά τους συνηθισμένους platforming κανόνες.

Το Laika διαφοροποιείται με τη σειρά του χάρη στην οδήγηση μίας μηχανής καθόλη τη διάρκεια της περιπέτειας, κάτι που από μόνο του μαρτυρά το πόσο διαφέρει από το 99% των metroidvania. Και παρόλο που υπάρχουν ορισμένα στοιχεία που ελαφρώς κρατάνε πίσω την περιπέτεια, η ισπανική ομάδα ανάπτυξης ενσωμάτωσε έξυπνα αυτόν τον τρόπο μετακίνησης, ώστε να μεταφέρει μία πραγματικά διαφορετική εμπειρία και -κυρίως- διασκεδαστική.

Όσοι ασχολήθηκαν έστω και λίγο με τη σειρά παιχνιδιών Trials θα αναγνωρίσουν άμεσα ομοιότητες στη φιλοσοφία της οδήγησης, αν και σίγουρα το Laika φέρνει μία πολύ πιο απλοποιημένη και εύπεπτη μορφή αυτού του μοντέλου χειρισμού. Το πιο σημαντικό κομμάτι του ελέγχου της μηχανής αφορά στην ισορροπία της αναβάτριας (στο πρόσωπο του ανθρωπόμορφου κογιότ, ονόματι Laika) ώστε να προσγειώνεται πάντα με τις ρόδες. Ο χειρισμός της μηχανής, αυτός καθ' αυτός, γίνεται άμεσα κατανοητός και ευχάριστος, μεταφέροντας πειστικά τη ροπή και την αίσθηση του βάρους.

Το Laika βέβαια δεν είναι ένα παιχνίδι αγώνων ταχύτητας αλλά ένα παιχνίδι δράσης, ένα σκέλος στο οποίο η Brainwash Gang έδωσε μεγάλη προσοχή. Αναμφίβολα δεν είναι εύκολη υπόθεση να δημιουργήσεις ένα παιχνίδι όπου να κυριαρχεί το platforming, αλλά και οι μάχες με πυροβόλα όπλα, όντας διαρκώς πάνω σε μία μηχανή.



Review



Από τα πρώτα λεπτά η Laika εξοπλίζεται με ένα ρεβόλβερ που κρατάει (αρχικά) μόλις δύο σφαίρες. Ο τρόπος γεμίσματος του όπλου παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, καθώς απαιτεί να κάνουμε μία αριστερόστροφη περιστροφή της μηχανής ενώ είμαστε στον αέρα. Είναι μία λειτουργία που μπορεί να μην έχει την παραμικρή λογική εξήγηση, αλλά στα πλαίσια ενός gameplay μηχανισμού δουλεύει πραγματικά καλά. Καταφέρνει να δώσει ένα απαραίτητο εξτρά βάθος στις μάχες αλλά και στη μετακίνηση, ωθώντας σε κάθε ευκαιρία στη συγκεκριμένη ακροβατική κίνηση.

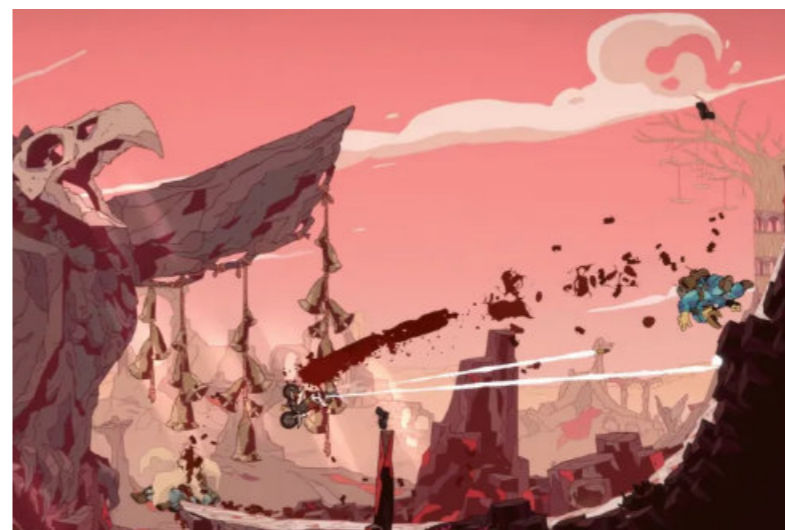
Ιδίως όταν ερχόμαστε απέναντι από αρκετούς εχθρούς, η ανάγκη να βρούμε ευκαιρίες για το reload του όπλου δημιουργεί μία ευχάριστη ένταση, οδηγώντας, ως μπόνους, σε “cool” στιγμές. Δεδομένου βέβαια ότι με τη μηχανή δεν μπορούμε να εκτελούμε κατά βούληση άλματα, έπρεπε να εισαχθεί και μία μορφή άμυνας, η οποία βρίσκεται στο κουμπί της αλλαγής κατεύθυνσης της μηχανής, μία λειτουργία που αν την εκτελέσουμε ακριβώς τη στιγμή που πάει να μας πετύχει μία σφαίρα, τότε μπορούμε να τη στείλουμε πίσω στον εχθρό.

Στα παραπάνω θα πρέπει να προσθέσουμε το πόσο ευάλωτος είναι τόσο ο χαρακτήρας μας όσο και οι εχθροί. Μία σφαίρα είναι αρκετή για να εξοντωθούμε είτε εμείς είτε οι εχθροί, κάτι που σημαίνει ότι οι μάχες τελειώνουν μέσα σε δευτερόλεπτα και κατόπιν υψηλής έντασης. Ο βαθμός δυσκολίας στο κομμάτι της μάχης είναι υψηλότατος και για να είμαστε ειλικρινείς, όχι πάντα δίκαιος. Συχνά θα πρέπει να γνωρίζουμε εκ των προτέρων πού βρίσκονται οι εχθροί, αν θέλουμε να προλάβουμε να τους πυροβολήσουμε προτού ρίξουν αυτοί την πρώτη σφαίρα.

Τα βλήματα ταξιδεύουν ταχύτατα, επομένως τις περισσότερες φορές είναι δύσκολο να προλάβουμε να αντιδράσουμε, ενώ και το σχετικά μικρό εύρος της ορατότητάς μας, σε συνδυασμό με την αρκετά γρήγορη ταχύτητα της μηχανής, σημαίνει ότι συχνά ερχόμαστε μπροστά από καταιγισμό πυρών χωρίς να προλαβαίνουμε να αντιδράσουμε. Άλλωστε η αλλαγή κατεύθυνσης ή η εκτέλεση άλματος δεν είναι το ίδιο άμεση όπως στα συμβατικά άλματα των συνηθισμένων platform παιχνιδιών. Ως εκ τούτου, δεν είναι λίγες οι φορές όπου η άγαρμπη τακτική του trial and error δηλώνει παρούσα.

Δίκωπο μαχαίρι αποτελούν και τα boss fights, φέρνοντάς μας απέναντι από τερατώδεις μηχανές σε καλοφτιαγμένες αρένες. Η ένταση είναι αμείωτη και το συνολικό στήσιμο αυτών των συγκρούσεων ποικιλόμορφο, αλλά η τρωτότητα του χαρακτήρα μας, σε συνδυασμό με τη πολύ μεγαλύτερη αντοχή των bosses, ενδέχεται να οδηγήσει σε υπέρ του δέοντος δύσκολες καταστάσεις, όπου ένα βήμα πριν τη νίκη μία λάθος προσγείωση ή ένα αδέσποτο αντίπαλο βλήμα ενδέχεται να μας φέρει στο σημείο μηδέν. Σαν σύνολο η μάχη βρίσκεται σε καλά επίπεδα και είναι δουλεμένη, έχοντας παράλληλα τη δυνατότητα να μας ωθήσει σε εντυπωσιακές στιγμές αλλά δεν λείπουν τα σημεία όπου επικρατεί ο εκνευρισμός.

Επανερχόμενοι ξανά στο σκέλος της μετακίνησης, η Brainwash Gang δημιούργησε ένα ιδανικό level design ώστε να αξιοποιηθεί πλήρως η χρήση της μηχανής. Βρισκόμαστε σε ένα post-apocalyptic περιβάλλον, της σχολής του Mad Max, ένας ξερότοπος γεμάτος με διαλυμένα, προ ετών, κτήρια που μαζί με τα στοιχεία του περιβάλλοντος σχηματίζουν ασταμάτητες ευκαιρίες για



άλματα και ιδιότυπα platforming σημεία, όπου πρέπει να ελέγχουμε την κατεύθυνση και την ταχύτητα της μηχανής.

Θα πρέπει να αναφέρουμε ξανά ότι ο έλεγχος της μηχανής βρίσκεται στο ύψος των περιστάσεων. Η αμεσότητα της χρήσης της και η απλότητά της καθιστά το χειρισμό της δεύτερη φύση από τα πρώτα λεπτά. Επιπλέον, η metroidvania λογική σημαίνει ότι ακολουθεί την open world φιλοσοφία με διάφορες ευκαιρίες εξερεύνησης, μία διαδικασία που γίνεται ευχάριστη χάρη στο έξυπνο level design, δημιουργημένο ιδανικά για τη χρήση της μηχανής.

Από την άλλη πλευρά, το έντονο backtracking αποτελεί ένα αγκάθι στην περιπέτεια, ιδίως για όποιον θελήσει να καταπιαστεί με τα πολλαπλά side quests. Αν και το backtracking είναι ένα αναπόσπαστο στοιχείο των metroidvania, στην προκειμένη περίπτωση η πιο απαιτητική μετακίνηση, λόγω της οδήγησης της μηχανής, σε αντίθεση με τη συνήθη μετακίνηση του είδους, σημαίνει ότι η επανάληψη διαφόρων τμημάτων γίνεται ελαφρώς μονότονη και κουραστική. Είναι κάτι που θα μπορούσε να αντιμετωπιστεί με ένα πιο γενναιοδωρο fast travel, αλλά ως έχει, τα σημεία του fast travel, κατά περίεργο τρόπο, είναι ιδιαίτερα περιορισμένα.

Η περιπέτεια συνοδεύεται από ένα ιδιαίτερα όμορφο εικαστικό και μία απρόσμενα βίαιη ιστορία. Αυτός ο κόσμος κατοικείται από ανθρωπόμορφα ζώα όπου η πρωταγωνίστρια, η Laika, προσπαθεί να προστατεύσει το παιδί και τον καταυλισμό της απέναντι από την αδυσώπητη και απολυταρχική στρατιωτική οργάνωση των πτηνών. Η άγρια φύση αυτού του κόσμου γίνεται εμφανής από τα πρώτα λεπτά, όταν η Laika βρει έναν συμπατριώτη της

κρεμασμένο από τα ίδια του τα σωθικά, μία φρικιαστική πράξη από τα φονικά πτηνά που δεν θα είναι και η μόνη που θα αντικρίσουμε.

Η ιστορία μεταφέρει ένα διαρκές κλίμα άκρατης βίας και αντιστασιακού πνεύματος απέναντι από μία παράταξη που δεν έχει τον παραμικρό οίκτο. Το σενάριο διανθίζεται με διάφορες δευτερεύουσες ιστορίες, οι οποίες αναλώνονται μεν σε fetch quests, αλλά από την άλλη εμπλουτίζουν τον κόσμο με ποικιλόμορφους χαρακτήρες.
Laika: Aged Through Blood review

Η δουλειά που έχει γίνει στον τομέα της ιστορίας είναι τελικά αξιοπρεπής, δημιουργώντας πηγαίο ενδιαφέρον για την επιβίωση, ιδίως της Laika και του παιδιού της. Εικαστικά, το παιχνίδι δείχνει σαν ένα λεπτομερές, ενήλικο κόμικ, απεικονίζοντας έναν post-apocalyptic κόσμο με προσωπικότητα, με διάφορα τοπία και backgrounds που πολλές φορές τα κοσμούν γιγάντιοι σκελετοί, απομεινάρια ίσως ενός διαφορετικού και πολύ μακρινού παρελθόντος.

Αυτό το motorvania (όπως έξυπνα θέλουν να το αποκαλούν οι δημιουργοί του) καταφέρνει εν τέλει να προσφέρει κάτι φρέσκο σε ένα υπερκορεσμένο είδος. Αν και υπάρχουν σημεία που σίγουρα επιδέχονται βελτιώσεων, ώστε να μεταφέρεται μία πιο “στρωτή” εμπειρία, η αλήθεια είναι ότι το Laika ξεχειλίζει από χαρακτήρα και πολύ περισσότερο από μία έξυπνη ιδέα και δουλεμένη εφαρμογή της στον τομέα της μετακίνησης, αποτελώντας έτσι μία ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα πρόταση για τους φαν του είδους.



Το Laika: Aged Through Blood κυκλοφορεί από τις 19/10/23 για PC, με εκδόσεις για τα PS5, PS4, Switch, Xbox Series και Xbox One να αναμένονται. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από την Thunderful.

The Good

Η χρήση της μηχανής αποδεικνύεται μία ουσιαστικά φρέσκια προσθήκη σε ένα κορεσμένο είδος.

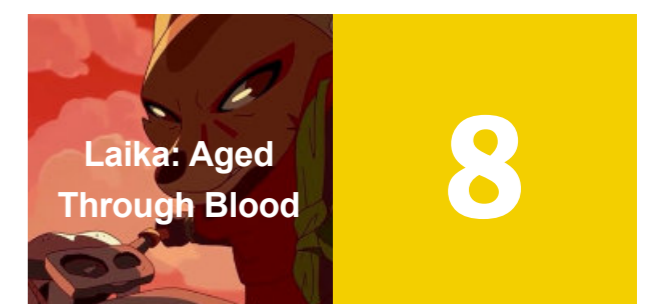
Ο εικαστικός τομέας είναι ιδιαίτερα όμορφος.

Level design που είναι ιδανικά φτιαγμένο για τη χρήση της μηχανής.

The Bad

Αν και υπάρχουν έξυπνες ιδέες για το σύστημα μάχης, το trial and error είναι και πάλι έντονο και συχνά εκνευριστικό.

Το backtracking φτάνει γρήγορα σε σημείο να κουράσει.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



Click me

GAMEOVER

NEWS



Η Microsoft αναδιοργανώνει την ηγεσία στο τμήμα Xbox Games

November 3, 2023

Η Microsoft ανακοίνωσε την αναδιοργάνωση του τμήματος gaming, με αλλαγές στην ηγεσία που φέρνουν την Corporate Vice President Sarah Bond στη θέση της Xbox President, επιβλέποντας όλα τα πράγματα που σχετίζονται με την πλατφόρμα Xbox. Φυσικά, ο Phil Spencer παραμένει ο CEO του τμήματος.

Ο Chief Marketing Officer, Chris Capossela παραιτείται μετά από 32 χρόνια στη Microsoft, σύμφωνα με αναφορά του The Verge, ενώ ο επικεφαλής των Microsoft Studios και Corporate Vice President, Matt Booty, αναλαμβάνει τον ρόλο του President of Game Content and Studios.

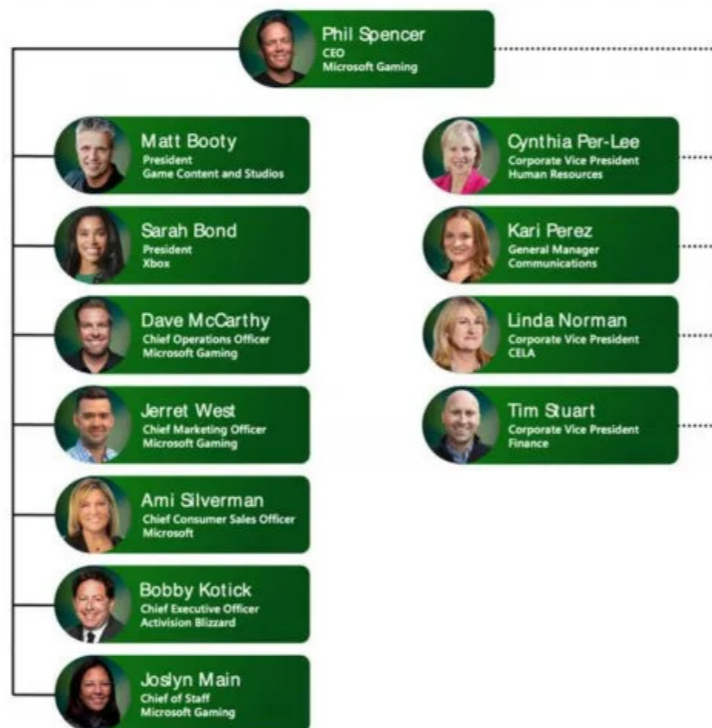
Ο νέος ρόλος του Booty θα τον δει να ηγείται του Microsoft Gaming, συμπεριλαμβανομένης



της ZeniMax Media και της Bethesda, και, κατά πάσα πιθανότητα, της Activision Blizzard, τώρα που το Xbox κατέχει την εταιρεία μετά την εξαγορά της έναντι 68,7 δισεκατομμυρίων δολαρίων. “Η ZeniMax θα συνεχίσει να λειτουργεί ως οντότητα περιορισμένης ολοκλήρωσης με επικεφαλής τον Jamie Leder, Πρόεδρο και Διευθύνοντα Σύμβουλο, που θα αναφέρεται στον Matt”, επιβεβαίωσε ο Phil Spencer μέσω ενός εσωτερικού σημειώματος.

Στο εν λόγω σημείωμα αναφέρεται επίσης το Microsoft Gaming ως ένας «διευρυμένος οργανισμός», με την αναδιοργάνωση να διευκολύνει τα Xbox Game Studios και τη ZeniMax να «κάνουν το καλύτερο δυνατό έργο για την ανάπτυξη του χαρτοφυλακίου παιχνιδιών που αγαπούν οι παίκτες».

Μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στην αναδιοργάνωση του Xbox Gaming Division στη εικόνα παρακάτω.



Ανακοινώθηκε το Diablo IV: Vessel of Hatred

November 7, 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 “σφιξίματος 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.



Πολύ σύντομα θα προβληθεί το πρώτο trailer του GTA 6

November 8, 2023



Καθώς η Rockstar Games πλησιάζει στην 25η επέτειό της από το έτος ίδρυσής της, ο συνιδρυτής Sam Houser εξέφρασε την ευγνωμοσύνη του για την αφοσίωση του κοινού που έχει κερδίσει η εταιρεία και μοιράστηκε μία πολύ σημαντική πληροφορία για το άκρως αναμενόμενο GTA 6.

Όπως έγινε γνωστό το πρώτο trailer για το επόμενο Grand Theft Auto θα προβληθεί στις αρχές Δεκεμβρίου. Το μήνυμα του Sam Houser αναγνωρίζει την αφοσίωση της εταιρείας στη δημιουργία σημαντικών τίτλων και τη δέσμευσή της να αποτελεί μέρος της εξέλιξης του gaming.

Σε ένα μήνα θα μπορέσουμε να έχουμε (επιτέλους) τις πρώτες επίσημες εικόνες ενός τίτλου, που αν συνεχίσει την πορεία της σειράς ενδέχεται να είναι ένας από τους σημαντικότερους τίτλους της γενιάς.



Επιβεβαιώθηκε η συνέχεια του Lies of P

4

November 1, 2023

Μέσω ενός βίντεο με τίτλο Director's Letter, ο Ji Won Choi, σκηνοθέτης του Lies of P, ευχαρίστησε την κοινότητα για το 1 εκατομμύριο πωλήσεις του παιχνιδιού και έδωσε μια πρώτη ενημέρωση για το μέλλον του τίτλου.

Στο βίντεο γίνεται αναφορά τόσο στην πορεία της ανάπτυξης του DLC του παιχνιδιού όσο και σε μια πιθανή συνέχειά. Μεταξύ άλλων, ο Choi ανέφερε: "Η ύψιστη προτεραιότητά μας είναι η ανάπτυξη του DLC και η δημιουργία της συνέχειας του τίτλου. Μπορώ να σας υποσχεθώ ένα πράγμα. Αυτό που μόλις σας έδειξα χαράζει απλώς την κορυφή του παγόβουνου".

Γνωστό έγινε επίσης πως το Lies of P θα λάβει σύντομα ακόμη μια ενημέρωση με μια σειρά από αλλαγές. Το παιχνίδι διαθέτει ένα σύστημα Weapon Assemble, όπου οι παίκτες μπορούν να συνδυάζουν λεπίδες και λαβές για διαφορετικές ικανότητες. Ορισμένα από αυτά τα όπλα θα βελτιωθούν για να "διασφαλιστεί ότι οι παίκτες μπορούν να αξιοποιήσουν στο έπακρο το σύστημα".

Αλλαγές θα γίνουν και στο κομμάτι της δυσκολίας στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού αλλά και σε μερικά κοστούμια και αντικείμενα των στολών τόσο του κεντρικού χαρακτήρα όσο και μερικών NPCs.

Απολύσεις στη Bungie

November 1, 2023

5

Αποτελώντας το τελευταίο θύμα από μια μακρά σειρά απολύσεων που επηρεάζει αυτήν τη στιγμή τη βιομηχανία των video games, το studio ανάπτυξης του Destiny 2 υπέστη τις δικές του περικοπές προσωπικού, με αρκετούς προγραμματιστές να ανακοινώνουν την αποχώρησή τους από την εταιρεία στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Να θυμίσουμε ότι μετά την εξαγορά της από το PlayStation τον περασμένο Ιανουάριο για 3,6 δισεκατομμύρια δολάρια, η Bungie έχει επί του παρόντος το τεράστιο expansion του Destiny 2, The Final Shape, στα σκαριά, μαζί με ένα reboot του αγαπημένου της shooter πρώτου προσώπου από το 1994, Marathon.

Μετά τις απολύσεις, το Destiny 2: The Final Shape έχει καθυστερήσει από την προγραμματισμένη κυκλοφορία του τον Φεβρουάριο του 2024 για τον Ιούνιο του 2024, σύμφωνα με το Bloomberg, η ανάπτυξη του Marathon έχει επίσης υποστεί κάποιο είδος καθυστέρηση, αν και επί του παρόντος δεν υπάρχει παράθυρο κυκλοφορίας.

Η Microsoft μπλοκάρει ορισμένα "μη εξουσιοδοτημένα αξεσουάρ τρίτων" σε κονσόλες Xbox

6

November 8, 2023

Η Microsoft ξεκίνησε να εφαρμόζει ένα "μπλοκ" σε controllers και αξεσουάρ για το Xbox που θεωρεί ότι είναι "μη εξουσιοδοτημένα" και που χρησιμοποιούνται στις κονσόλες Xbox, από μια σειρά περιφερειακών τρίτων κατασκευαστών, μέσω της εμφάνισης ενός μηνύματος -"Το συνδεδεμένο εξάρτημα δεν είναι εξουσιοδοτημένο"- όταν συνδέεται στην κονσόλα.

Οι χρήστες στο Resetera εντόπισαν την προειδοποίηση την περασμένη εβδομάδα, με τα αξεσουάρ που δεν έφεραν την επίσημη ετικέτα «Designed for Xbox» φαινομενικά να έχουν μπει στο στόχαστρο. Συγκεκριμένα, εμφανίζεται ένα μήνυμα όταν προσπαθούμε να χρησιμοποιήσουμε ένα περιφερειακό τρίτου κατασκευαστή, που δηλώνει ότι μόλις λάβουμε έναν κωδικό σφάλματος, έχουμε δύο εβδομάδες για να χρησιμοποιήσουμε το αξεσουάρ προτού αποκλειστεί και δεν είναι πλέον διαθέσιμο για χρήση.

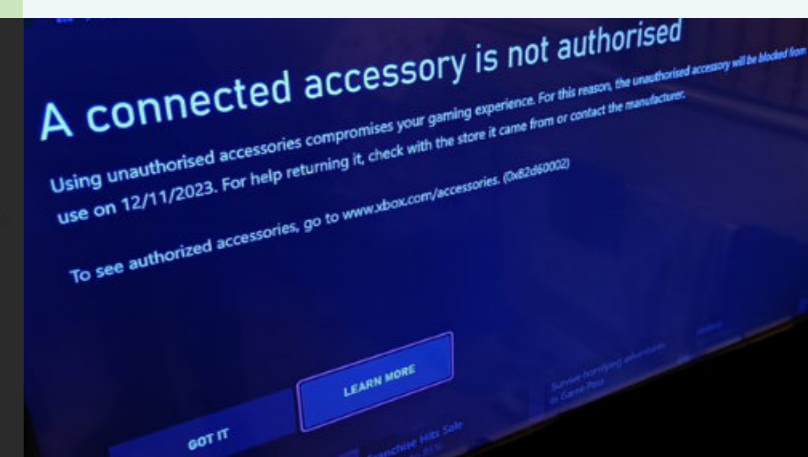
"Από τη στιγμή που θα συνδέσετε ένα μη εξουσιοδοτημένο αξεσουάρ και θα λάβετε τον κωδικό σφάλματος 0x82d60002, θα έχετε στη διάθεσή σας δύο εβδομάδες για να χρησιμοποιήσετε το αξεσουάρ, μετά την οποία θα αποκλειστεί η χρήση του με την κονσόλα", εξηγεί η Microsoft στον ιστότοπο υποστήριξής της. "Εκείνη τη στιγμή, θα λάβετε τον κωδικό σφάλματος 0x82d60003. Σας συνιστούμε να επικοινωνήσετε με το κατάστημα ή τον κατασκευαστή από όπου αγοράσατε το αξεσουάρ για να λάβετε βοήθεια σχετικά με την επιστροφή του".

Λογικά θα πρέπει να θεωρήσουμε επίσης ότι οι συσκευές cheat τρίτων όπως το XIM, το Cronus Zen και το ReaSnow S1 θα υπόκεινται σε αποκλεισμό. Η Brook Gaming, ένας κατασκευαστής που κατασκευάζει έναν προσαρμογέα για την υποστήριξη controller του PlayStation για Xbox, έχει επίσης προειδοποιήσει για «λειτουργικές διακοπές στο εγγύς μέλλον» λόγω του αποκλεισμού της Microsoft.

Επιπλέον, η κοινότητα των τίτλων fighting θα επηρεαστεί αρνητικά από όλα αυτά.

"Αυτή είναι ουσιαστικά μια θανατική ποινή για τα local fighting events που τρέχουν σε πλατφόρμες Xbox, πολύ λιγότερο, άλλα που μπορούν να αντέξουν οικονομικά μόνο ένα arcade stick", παρατήρησε ο fighting game YouTuber Maximilian Dood. "Οι μετατροπείς της Brook Gaming δεν είναι συσκευές cheat. Αποτελούν τεράστιο όφελος για την κοινότητα των παιχνιδιών μάχης. Παρακαλώ το ξανασκεφτείτε!"

Η Microsoft δεν έχει ακόμη σχολιάσει εάν θα κάνει ορισμένες εξαιρέσεις για συσκευές που επηρεάζονται από το block σε controllers και αξεσουάρ.

**COMING
SOON**

STAY
TUNED



THANK YOU..!

🎮🎮🎮🎮🎮

GAMEOVER 