

47

May 12–June 13,

GAMEOVER





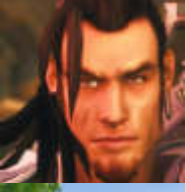
Post Trauma



LISA: Definitive Edition



Amerzone: The Explorer's Legacy



Captain Blood



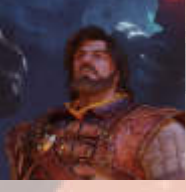
Revenge of the Savage Planet



Gore Doctor



Onimusha 2: Samurai's Destiny



Blades of Fire



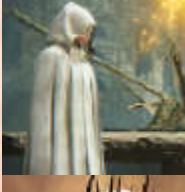
DECADE



Doom The Dark Age



Deliver At All Costs



Elden Ring: Nightreign



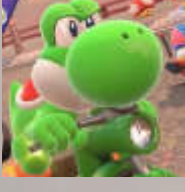
Tainted Grail: The Fall of Avalon



Fantasy Life i: The Girl Who Steals Time



EA Sports F1 25



Mario Kart World



EDITORIAL

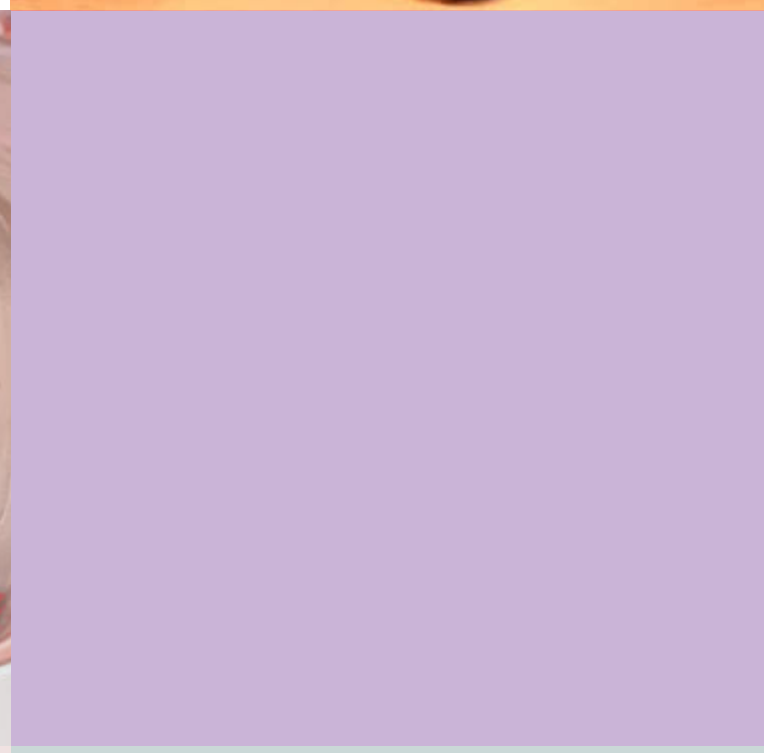
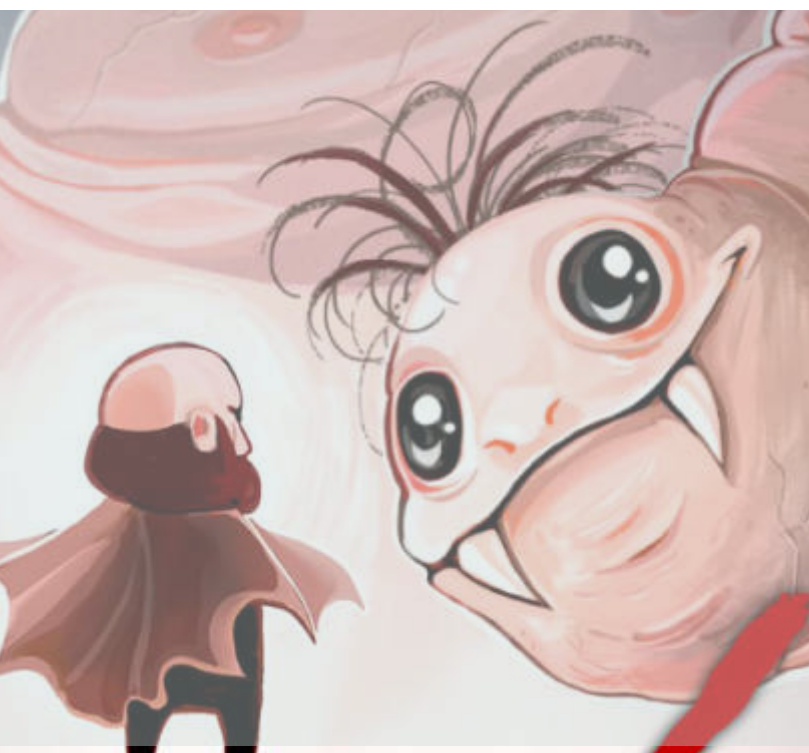
Βρισκόμαστε στον απόηχο του launch του νέου Switch αλλά και των διαφόρων παρουσιάσεων που έγιναν στα πλαίσια του Summer Game Fest. Ναι, “σαν την E3 δεν έχει” αλλά τηρουμένων των αναλογιών ήταν μία πολύ πλούσια περίοδος φορτισμένη με μία πολυήμερη περίοδο γεμάτη από ενδιαφέρουσες ανακοινώσεις τόσο για τις επικείμενες κυκλοφορίες του τρέχοντος έτους όσο και για αυτές του 2026.

Ίσως αποτελεί και άλλη μία ένδειξη για το πόσο αργά μπήκε αυτή η γενιά συστημάτων σε υψηλούς ρυθμούς παραγωγικότητας (μιλώντας τουλάχιστον για μεγάλες παραγωγές) καθώς μας έδωσε μία εικόνα από παλιές, χρυσές (ή έστω νοσταλγικές) εποχές όπου κάθε χρονιά έφερνε έναν καταιγισμό κυκλοφοριών.

Αναφορικά με τις προσωπικές μας εντυπώσεις με το Switch 2 θα σας παραπέμψουμε στο Webcast #623 όπου ο Γιώργος Καλλίφας και ο Κώστας Παπαμήτρου μιλάνε εκτενώς για τις πρώτες τους εντυπώσεις με το διάδοχο μίας εκ των πιο επιτυχημένων κονσολών της Nintendo. Εξυπακούεται ότι θα προκύψουν και νέες συζητήσεις με τη μεγαλύτερη τριβή με το Switch 2, μία σαφέστατα βελτιωμένη έκδοση της υβριδικής κονσόλας και μία... χαμένη ευκαιρία να βαφτιστεί Super Switch.



May + June 2025



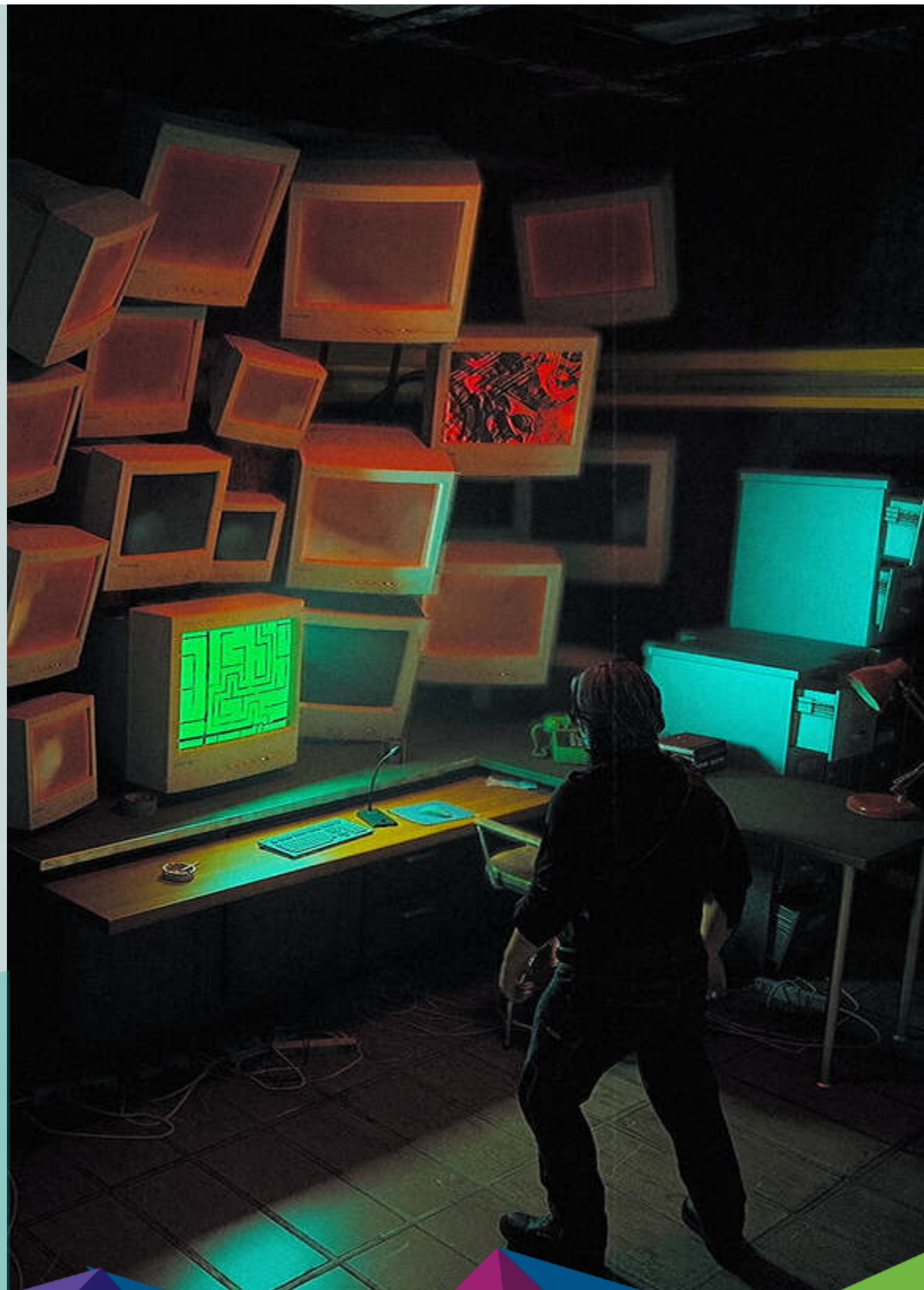
Review

Post Trauma

May 12, 2025



Nikolas
Markoulas



Για πολλοστή φορά βλέπουμε ένα indie survival horror που επιχειρεί να μας επαναφέρει στη χρυσή εποχή των survival horror, όταν δηλαδή οι προσχεδιασμένες γωνίες λήψεις αποτελούσαν τη νόρμα και οι γρίφοι δήλωναν το “παρών”. Φυσικά, αυτά τα παιχνίδια έρχονται με σχετικά μεγάλη συχνότητα στα indie κατατόπια, συνοδευόμενα συνήθως από μία retro αισθητική οπτικά, στην προσπάθειά τους να παραπέμπουν σε παλιότερες εποχές. Αντιθέτως, η Red Soul Games, με το Post Trauma, είχε το “θάρρος” να αξιοποιήσει την Unreal Engine 5, φέρνοντας έτσι την εικόνα στο σήμερα.

Είναι κάτι που οι indie δημιουργίες γενικά αποφεύγουν και όχι άδικα, καθώς σε αυτές τις περιπτώσεις οι συγκρίσεις με AAA παραγωγές είναι άμεσες ενώ επίσης οι απαιτήσεις σε τεχνικό επίπεδο είναι σαφώς υψηλότερες. Ωστόσο, η ισπανική ομάδα ανάπτυξης φαίνεται ότι ήξερε τις δυνάμεις και τα όριά της, παρά τα ορισμένα θέματα που φέρει το Post Trauma.

Το σημαντικότερο στραβοπάτημά του έρχεται από το σενάριό του, επιχειρώντας να προσεγγίσει καταστάσεις τύπου Silent Hill. Αλληλουχίες χώρων που δεν έχουν λογική, χαρακτήρες που δείχνουν να είναι “ok” με τα τρομακτικά και παραφυσικά συμβάντα που εμφανίζονται μπροστά στα μάτια τους, μισόλογα που άλλα λένε και μάλλον άλλα θέλουν να πούνε, ένας πρωταγωνιστής που φαίνεται ότι κάτι κρύβει από το παρελθόν του, και λοιπά στοιχεία, προσπαθούν να μας πείσουν ότι μάλλον ζούμε εντός ενός εφιάλτη και όχι στον πραγματικό κόσμο.

Δίχως όμως να έχει την πένα που είδαμε στα καλύτερα των Silent Hill, καταλήγει να μπερδεύει και να δίνει την εντύπωση μίας ασύνδετης ιστορίας. Κατά τη δική μας ανάγνωση έστω, δεν υπάρχουν αρκετές πληροφορίες που να πείθουν τον παίκτη να οδηγηθεί σε δικές του ερμηνείες.

Από κάποιες πληροφορίες μπορούμε να εξάγουμε το συμπέρασμα για ορισμένες πιθανές πράξεις που οδηγήσαν τον Roman να ξυπνήσει σε αυτόν τον εφιαλτικό κόσμο, όμως, σε άλλα σημεία και ιδίως στο τελευταίο κεφάλαιο, δίνεται η εντύπωση ότι για αλλού ξεκίνησε η ιστορία και τελικά κάπου χάθηκε.

Από την άλλη πλευρά, παρουσιάζει ενδιαφέρον ότι χειριζόμαστε έναν τόσο αντισυμβατικό πρωταγωνιστή για τα δεδομένα όχι μόνο του είδους αλλά και του gaming γενικότερα. Ο Roman είναι ένας μεσήλικας χειριστής μετρό, με σωματότυπο που φέρνει στο μυαλό ταβέρνα, μπύρες, ουζάκια, “μεζέδες” και λοιπά, κάθε Πέμπτη, Παρασκευή, Σάββατο και Κυριακή από τις 13:00 έως τις 21:00 τα τελευταία 15-20 χρόνια. Αν μη τι άλλο, απέχει πολύ από την τυπική εικόνα που μπορεί να έχει κανείς στο μυαλό του για βασικό χαρακτήρα.

Είναι κάτι που εντείνει ακόμα περισσότερο την εντύπωση ενός καθημερινού ανθρώπου, που βρέθηκε σε μία εντελώς αφιλόξενη και επικίνδυνη κατάσταση,

καθώς επίσης τονίζει και την τρωτότητά του απέναντι σε διάφορες οντότητες. Επιπλέον, είναι πολύ πιο φυσιολογικό να τον βλέπουμε να κουράζεται μετά από μερικά δευτερόλεπτα τρεξίματος σε σχέση με ανάλογες καταστάσεις όπου ελέγχουμε εκπαιδευμένους στρατιωτικούς.

Βέβαια, όπως αναφέραμε και παραπάνω, η ύπαρξη αυτού του αντισυμβατικού πρωταγωνιστή παραμένει ενδιαφέρουσα αποκλειστικά στα πλαίσια του gameplay, καθώς από σεναριακής πλευράς δεν έχει να πει κάτι. Ακόμα και οι διάλογοι συχνά φαίνονται ασύνδετοι και οι ηθοποιοί σαν να μην είχαν οδηγίες για τον τρόπο με τον οποίο έπρεπε να αποδώσουν τα κείμενα.

Παρόλα αυτά, το υπόλοιπο περιεχόμενο είναι αρκετά καλό ώστε τελικά να μας πείθει να κάνουμε τα στραβά μάτια στα του σεναρίου. Το Post Trauma ορθώς επικεντρώνεται στο κομμάτι της περιήγησης και των γρίφων, προσφέροντας κυριολεκτικά μετρημένες μάχες με τέρατα. Η μάχη δεν έχει να προσφέρει κάτι πέρα από τα τυπικά για το είδος. Ο Roman μπορεί να πραγματοποιήσει ένα “άτσαλο” dodge και να επιδοθεί σε απανωτά χτυπήματα με melee όπλα (μέχρι να χάσει την ανάσα του).

Υπάρχουν και ένα πιστόλι και μία καραμπίνα που μπορείτε να βρείτε (η ανάκρουση της οποίας δίνει την εντύπωση

ότι θα στείλει τον ώμο το Roman πολλά μέτρα πίσω), αλλά τα πυρομαχικά είναι τόσο περιορισμένα, που δίνεται η εντύπωση ότι προστέθηκαν επειδή απλά έπρεπε να υπάρχουν. Παρόλα αυτά, και λαμβάνοντας τις επιταγές του είδους, η μάχη εκπληρώνει τον βασικό της στόχο, δηλαδή να μας θυμίζει κάθε τόσο το ότι σε αυτόν τον κόσμο ο Roman δεν είναι μόνος του.

Η συχνότητα των τεράτων μπορεί να είναι καλοδεχούμενα μικρή, ελέω του απλοϊκού συστήματος μάχης, αλλά αυτό δεν εμπόδισε τους δημιουργούς από το να τους προσφέρουν μία σχετική ποικιλία. Ο σχεδιασμός τους είναι αρκούντως φρικιαστικός, συμβάλλοντας σημαντικά στην εφιαλτική ατμόσφαιρα και στη δημιουργία έντασης όταν εμφανίζονται, ανεξάρτητα αν οι ίδιες οι μάχες είναι εύκολες.

Πολύ καλή δουλειά έχει γίνει και στις προσχεδιασμένες γωνίες λήψεων, που αξιοποιούνται στο μεγαλύτερο τμήμα του παιχνιδιού. Συχνά θα δούμε σε περίεργες θέσεις κάθε πλάνο από όπου βλέπουμε και κινούμε τον πρωταγωνιστή, με ιδιόμορφες περιστροφές της κάμερας που παραπέμπουν στις καλύτερες στιγμές του πρώτου Silent Hill. Η Red Soul Games μεταχειρίζεται αυτήν τη μέθοδο σε πολύ καλό βαθμό, συμβάλλοντας στην αλλοπρόσαλλη ατμόσφαιρα και σπανίως μπαίνοντας εμπόδιο στο κομμάτι της



περιήγησης.

Παρά τη μικρή διάρκεια (δεν ξεπερνάει τις πέντε ώρες) το παιχνίδι περιέχει αρκετές περιοχές που πατάνε μεν σε στερεοτυπικούς χώρους για το είδος (νοσοκομείο και σχολείο μεταξύ άλλων), αλλά είναι σχεδιασμένοι με λεπτομέρεια και με καλή δομή για εξερεύνηση. Το μέγεθος των επιμέρους περιοχών είναι μαζεμένο ώστε να μην οδηγεί στη δυσανασχέτηση για το αναμενόμενο backtracking, αλλά ούτε και να δημιουργεί εκνευρισμό η απουσία χάρτη (αν και δεν θα λέγαμε όχι στην ύπαρξή του).

Παρόλο που αναφέραμε ότι η μάχη είναι - στην καλύτερη- διεκπαιρευτική και περιορισμένη, ευτυχώς δεν ισχύει το ίδιο για τους γρίφους. Συχνά θα χρειαστεί να ψάξουμε τον χώρο για να βρούμε τα γνωστά κλειδιά και κάθε λογής αντικείμενα για να ανοίξουμε διάφορες πόρτες, εντούτοις, υπάρχει και μία πολύ καλή ποικιλία από καθαρόαιμους γρίφους.

Οι περισσότεροι από αυτούς απαιτούν παρατηρητικότητα, κατανόηση διαφόρων συμβόλων, κειμένων, συνδυαστική σκέψη αλλά ακόμα και σημειώσεις σε χαρτί ώστε να εντοπίσετε τη λύση. Οι γρίφοι είναι στην πλειονότητά τους έξυπνοι, δημιουργώντας ένα ωραίο συναίσθημα ικανοποίησης όταν αντιληφθείτε τι ακριβώς απαιτούν. Μοναδική εξαίρεση αποτελεί ο τελευταίος γρίφος του παιχνιδιού, η λύση του οποίου μάλλον βρισκόταν μόνο στο μυαλό των δημιουργών.

Οπτικά το Post Trauma βρίσκεται σε καλά επίπεδα, με λεπτομερείς υφές και προσεγγμένους φωτισμούς, συνθέτοντας ένα επιτυχημένα άβολο σκηνικό. Εκεί που φαίνεται το περιορισμένο budget είναι στον σχεδιασμό των προσώπων τα οποία φαίνεται να έρχονται από άλλη εποχή, αποτελώντας μία παραφωνία, ιδίως στις cutscenes.

Τελειώνοντας, θα πρέπει να αναφέρουμε το ιδιαίτερα “τίμιο” αντίτιμο των μόλις 15 ευρώ, πολύ μικρότερο σε σχέση με παρόμοιου επιπέδου παραγωγές, που εξυπακούεται ότι καθιστά ακόμα πιο εύκολη την επιλογή του από τους fans του είδους – ακόμα και αν δεν επιχειρεί να προσφέρει κάτι πραγματικά νέο στα survival horror.

Το Post Trauma θα μπορούσε να επωφεληθεί σημαντικά από καλύτερη γραφή και μεγαλύτερη σεναριακή συνοχή, αλλά τελικά καταφέρνει να υπερκεράσει αυτό το μειονέκτημα χάρη στους έξυπνους γρίφους, τη δουλεμένη ατμόσφαιρα αλλά και την αποφυγή ενός ακόμα indie survival horror με low res πολύγωνα.



To Post Trauma κυκλοφορεί από τις 22/4/25 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PC με review code που λάβαμε από τη Raw Fury Games.

 The Good

Με την εξαίρεση του σχεδιασμού των προσώπων, όμορφο οπτικά.
Έξυπνοι και ποικίλοι γρίφοι.

 The Bad

Το σενάριο είναι, απλά, κακογραμμένο και κακέκτυπο των Silent Hill.
Εντελώς διεκπαιρευτική μάχη.



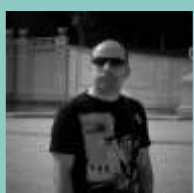
ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Post Trauma

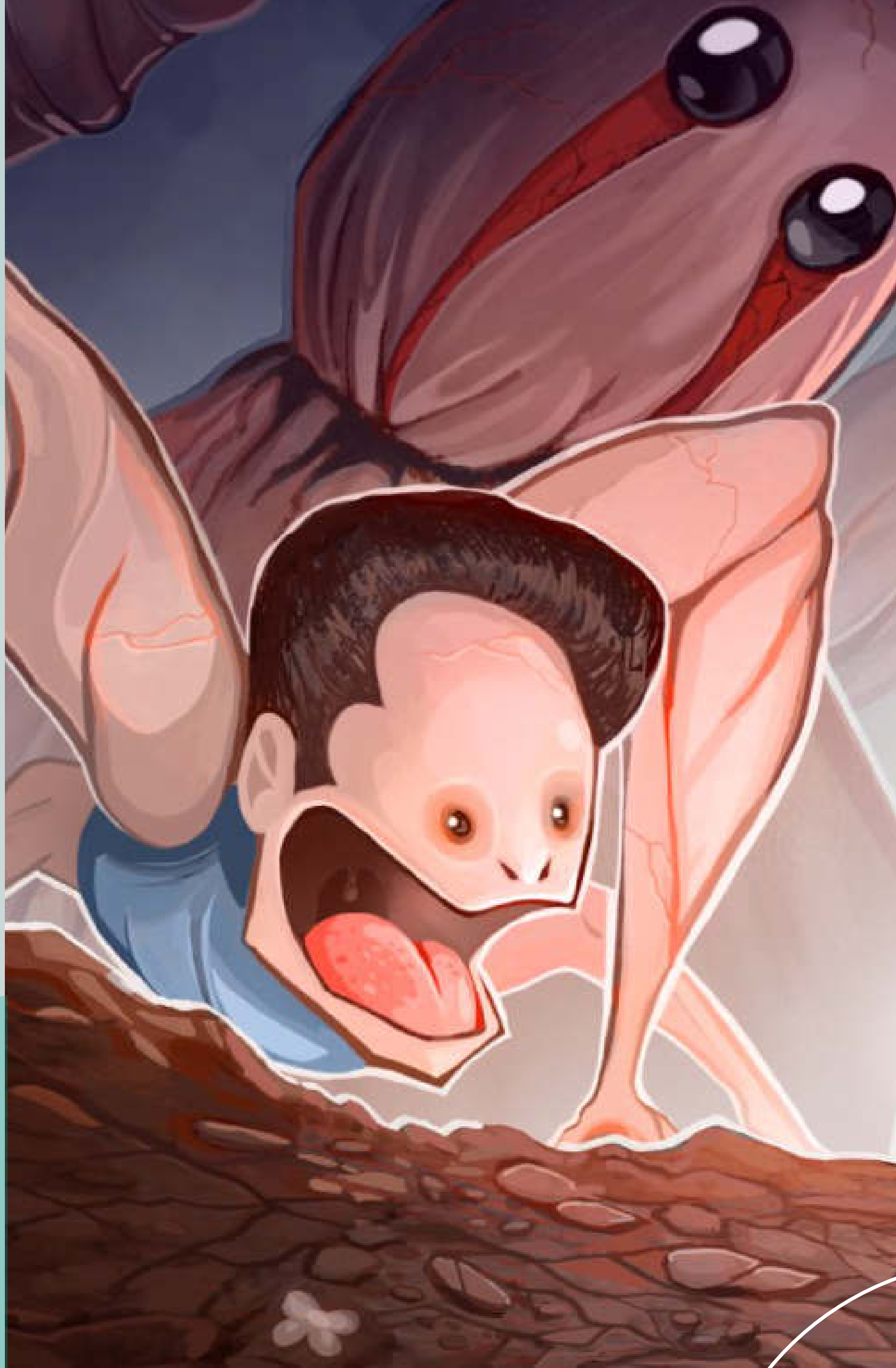
Review

LISA: Definitive Edition

May 14, 2025



Michalis
Χασαπης



Indie σκηνή σημαίνει ελευθερία. Ελευθερία να φτιάξει ο developer το παιχνίδι που αληθινά επιθυμεί, ελευθερία από τις παράλογες προσταγές και προσμονές ενός μεγάλου publisher. Ελευθερία, τέλος, από τις τυποποιημένες επιθυμίες της gaming κοινότητας από τη βιομηχανία. Το Lisa: The Painful, το κυρίως πιάτο του Lisa: Definitive Edition που θα εξετάσουμε στο παρόν κείμενο, είναι ένα παράδειγμα indie δημιουργίας που τράβηξε τα βλέμματα όταν κυκλοφόρησε το 2014.

Δημιούργημα ενός ατόμου, του Austin Jorgensen, το Lisa: The Painful χρηματοδοτήθηκε μέσω Kickstarter και ήταν το sequel ενός freeware τίτλου, του Lisa: The First. Το Lisa: The Painful παρουσιάστηκε εκτενώς από το GameOver όταν κυκλοφόρησε αρχικά, οπότε μπορείτε να ανατρέξετε σε εκείνο το review για επιπλέον πληροφορίες. Σήμερα θα επαναλάβουμε κάποια πράγματα, αναφέροντας αρχικά ότι πρόκειται για ένα retro turn-based JRPG στο ύφος των πρώτων Final Fantasy. Το setting είναι post-apocalyptic και θυμίζει έντονα Mad Max.

Στον κόσμο του Lisa, μετά από ένα μυστηριώδες γεγονός, όλες οι γυναίκες έχουν εξαφανιστεί. Όπως είναι φυσικό, οι εναπομείναντες άντρες έχουν χάσει τη θέλησή τους για ζωή και είτε έχουν απομονωθεί είτε έχουν συγκεντρωθεί σε μικρές κοινότητες, η καθεμία με τα δικά της χαρακτηριστικά και νόμους.

Ο αλκοολισμός και η χρήση ναρκωτικών είναι πανταχού παρόντα, με το απόλυτο ναρκωτικό, ονόματι "Joy", να κάνει θραύση. Φυσικά, επικρατεί απόλυτο χάος και ανομία. Μέσα σε όλη αυτή την εφιαλτική κατάσταση ελέγχουμε έναν άνδρα ονόματι Brad, πρώην πρωταθλητή του καράτε και νυν Joy addict. Μια μέρα όμως ανακαλύπτει στη μέση του πουθενά ένα εγκαταλελειμμένο βρέφος κοριτσάκι. Όπως είναι φυσικό, σε έναν τέτοιο κόσμο η ζωή του βρέφους είναι σε άμεσο κίνδυνο και ο Brad αναλαμβάνει να την προστατέψει. Την ονομάζει Buddy και τη μεγαλώνει σαν κόρη του. Μετά από κάποια χρόνια όμως, η Buddy εξαφανίζεται. Ο Brad φοβάται ότι η Buddy έχει απαχθεί και ξεκινά να τη βρει...

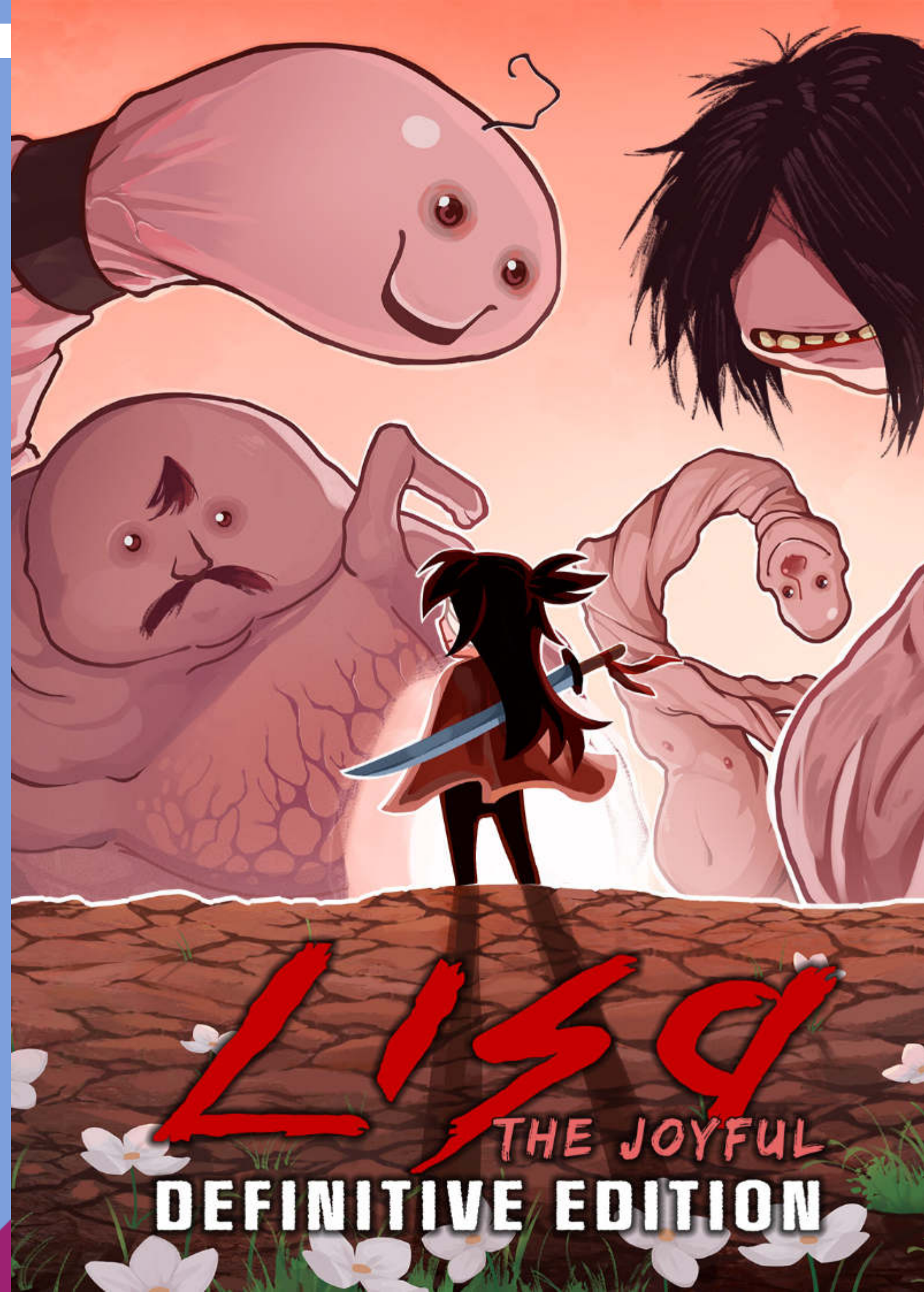
Όπως είπαμε στην αρχή, τα πρώτα Final Fantasy του NES αποτελούν βασική επιρροή, αν μη τι άλλο λόγω του είδους του παιχνιδιού. Υπάρχει όμως ένα άλλο παιχνίδι που του μοιάζει περισσότερο, και αυτό είναι το θρυλικό Earthbound του Super Nintendo. Καταρχάς, η οθόνη μάχης του Lisa δεν προσομοιάζει τα Final Fantasy, καθώς δεν βλέπουμε την ομάδα

μας. Αντίθετα, σαν το Earthbound βλέπουμε μόνο τον εκάστοτε εχθρό και την τετραμελή ομάδα μας στο κάτω μέρος της οθόνης σαν απλά ονόματα. Βλέπουμε τα μέλη μας όταν εκτελούν επιθέσεις, αλλά το εφέ αυτό μπορούμε να το κλείσουμε για πιο γρήγορες μάχες.

Δεύτερος και ουσιαστικότερος λόγος επιρροής από το Earthbound είναι ο σουρεαλιστικός κόσμος, η ιστορία και οι χαρακτήρες που θα συναντήσουμε στο ταξίδι μας, καθώς και το μαύρο χιούμορ που είναι παντού διάχυτο. Στον κόσμο του Lisa όλα είναι πιθανά, και το post-apocalyptic σκηνικό και η πλήρης ηθική εξαθλίωση δίνουν αφορμή για μερικά από τα πιο τρελά και απίθανα σκηνικά που έχουμε ποτέ συναντήσει.

Το παιχνίδι δίνει συνεχώς λόγους στον παίκτη να συνεχίσει να παίζει, καθώς θέλει να δει τι άλλο θα ζήσει παρακάτω και ποιόν ακόμα τρελό χαρακτήρα θα συναντήσει. Όσον αφορά τους playable characters, πρέπει αρχικά να αναφέρουμε ότι υπάρχουν γύρω στους 30 χαρακτήρες που μπορούμε να βρούμε και να στρατολογήσουμε στην ομάδα μας.

Οι χαρακτήρες αυτοί έχουν τα δικά τους skills ο καθένας και φυσικά τη δική τους προσωπικότητα. Ενδεικτικά, θα αναφέρουμε έναν γυμνό οδηγό φορτηγού, που το κύριο AOE skill του





είναι να πατάει τους αντιπάλους με το όχημά του, έναν πρωτόγονο άνθρωπο που πετάει σώματα ζώων στους εχθρούς, και τον πιο παρλαπίπα άνθρωπο του κόσμου που μας λέει ατέλειωτες ιστορίες όταν κάνουμε rest. Τα ίδια ισχύουν και για τους πολλούς NPCs που θα συναντήσουμε.

Τρομερή δουλειά έχει πέσει και στην ιστορία του παιχνιδιού, με το μυστήριο της εξαφάνισης της Buddy να ξεδιπλώνεται σιγά σιγά και αυτό να είναι συνυφασμένο τόσο με το παρελθόν του Brad όσο και με τη σχέση μεταξύ τους. Να αναφέρουμε εδώ ότι εκτός από το μαύρο χιούμορ, το παιχνίδι περιλαμβάνει πάρα πολλή βία – σχεδόν Ταραντινικού επιπέδου – και σε πολλά σημεία ο παίκτης καλείται να λάβει πολύ δύσκολες αποφάσεις που αλλάζουν τη μετέπειτα πορεία της ιστορίας.

Μπορεί να κληθούμε να θυσιάσουμε ή όχι ένα μέλος της ομάδας μας ή να ακρωτηριάσουμε τον ίδιο τον πρωταγωνιστή... Γενικά, η ιστορία καταπιάνεται με πολύ δύσκολα και βαθιά θέματα, ενώ όπως σε όλες τις καλές post-apocalyptic ιστορίες υπάρχει και καλή αλληγορία για σύγχρονα κοινωνικά προβλήματα.

Όσον αφορά το σύστημα μάχης, είναι απλό και εύκολο στην εκμάθηση, με πολύ

όμως βάθος. Όπως είπαμε, έχουμε στη διάθεσή μας πολλά skills και οι χαρακτήρες είναι χωρισμένοι σε διάφορες κατηγορίες ανάλογα με το πώς διαχειρίζονται και πώς χρησιμοποιούν τα skills τους. Η δυσκολία των μαχών δεν είναι πολύ μεγάλη, ειδικά αν προβούμε σε περιορισμένο grinding. Εντύπωση μας έκανε ο μεγάλος αριθμός status effects που υπάρχει.

Περισσότερο δυσκολευτήκαμε στην εύρεση του δρόμου με τον οποίο θα προχωρήσουμε το main quest, καθώς το navigation περιλαμβάνει αρκετές περιοχές, φανερές και μη, που μπορούμε να εξερευνήσουμε ενώ το παιχνίδι δεν περιλαμβάνει κάποιο χάρτη. Υπάρχουν αρκετά save points, που πρέπει να χρησιμοποιούνται συχνά, καθώς μια δύσκολη μάχη ή απλά μια λάθος βουτιά σε έναν γκρεμό ισοδυναμούν με "Game Over" και απώλεια της προόδου μας.

Το εικαστικό του παιχνιδιού είναι φυσικά εμπνευσμένο από τις 8bit εποχές του gaming και δεν θα φαινόταν παράταιρο αν το παιχνίδι έτρεχε από ένα NES cartridge. Η οπτική είναι φυσικά 2D από το πλάι. Τα γραφικά, παρά τον ρέτρο σχεδιασμό, μας άρεσαν πολύ και καταφέρνουν να μεταδώσουν το ρημαγμένο τοπίο και το κλίμα της συντέλειας, απλά είμαστε σίγουροι ότι

ορισμένοι νέοι gamers δεν θα τα αντέξουν.

Όσο για τη μουσική, είναι εξαιρετικά καλογραμμένη και ταιριάζει γάντι με το σουρεαλιστικό κλίμα του παιχνιδιού. Ο δημιουργός έχει δώσει πολύ μεγάλη προσοχή σε αυτή, και γι' αυτό τον λόγο προσφέρει και έναν music player στο κεντρικό μενού. Μπορεί τα κομμάτια λόγω του είδους τους να μην είναι ευκολομνημόνευτα, αλλά σίγουρα κλέβουν τις εντυπώσεις.

Να πούμε εδώ ότι το Lisa: The Painful αποτελεί όπως αναφέραμε το κυρίως μέρος της συλλογής και μας προσφέρει μια γεμάτη εμπειρία άνω των 10 ωρών για ένα playthrough. Αν μάλιστα ψάξουμε για όλους τους χαρακτήρες, side quests και τα λοιπά, η διάρκεια μεγαλώνει κατά πολύ. Όσον αφορά το έτερο παιχνίδι του πακέτου, το Lisa: The Joyful, αποτελεί το sequel του The Painful αλλά περισσότερο μοιάζει με expansion ή DLC καθώς είναι πιο ευθύγραμμο και διαρκεί μεταξύ 3 και 4 ωρών.

Στο Joyful παίρνουμε τον ρόλο της Buddy, και όσα αναφέραμε παραπάνω για το Painful ισχύουν και για το sequel, απλά θα πρέπει να αναφέρουμε ότι και εδώ η ιστορία είναι εξαιρετική και βοηθάει στην κατανόηση πολλών συμβάντων του Painful καθώς και στην περαιτέρω σκιαγράφηση των βασικών χαρακτήρων.

Δεν θέλουμε να σας κουράσουμε παραπάνω, οπότε πριν ολοκληρώσουμε θα πρέπει να αναφερθούμε στις αλλαγές που προσφέρει η definitive edition. Έχουμε λοιπόν – μεταξύ άλλων – HD απεικόνιση, HD rumble σε όλες τις πλατφόρμες και controllers, νέα bosses και quests, ένα νέο story mode επίπεδο δυσκολίας, καινούργια μουσική και πολλά άλλα που φέρνουν το παιχνίδι πιο κοντά στο σήμερα.

Εν κατακλείδι, το Lisa: Definitive Edition μάς προσφέρει δύο πολύ ιδιαίτερα και θα λέγαμε αλησμόνητα turn-based JPRGS, τα οποία απευθύνονται αυστηρά σε ενήλικες. Ελπίζουμε το 8bit εικαστικό να μην σας αποτρέψει από το να γευτείτε έναν από τους πιο αλλοπρόσαλλους και εν τέλει γοητευτικούς κόσμους που είχαμε τη χαρά να βιώσουμε εδώ και πολύ πολύ καιρό.



To LISA: Definitive Edition κυκλοφορεί σε retail έκδοση από τις 25/4/25 για PS5 και Switch. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για Switch με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamic Media.



The Good

Απίστευτος κόσμος, γεμάτος ακραία βία, μαύρο χιούμορ και σουρεαλιστικά σκηνικά.

Θελκτική μίξη Mad Max και Earthbound.

Εξαιρετικοί και πολυάριθμοι χαρακτήρες.

Πληθώρα προσφερόμενου υλικού και κόσμος πλούσιος σε μυστικά.

Βαθύ σύστημα μάχης.

Υπέροχη μουσική.

Ενδιαφέρον εικαστικό.



The Bad

Το εικαστικό σίγουρα θα ξενίσει κάποιους gamers εν έτει 2025.

Μερικές φορές ο παίκτης δυσκολεύεται να βρει τι πρέπει να κάνει για να προωθήσει το main quest.

Παντελής έλλειψη χάρτη.



Review

Amerzone: The Explorer's Legacy

May 15, 2025



Αλέξανδρος
Μιχαλιτσιάνος



Δεν γνωρίζουμε αν κάτι άλλαξε στο μαγνητικό πεδίο της Γης, ή αν κάτι άλλαξε στη χημική σύσταση του νερού που πίνουμε, αλλά μετά από πολλά χρόνια γεμάτα remaster και επανα-επανα-επανακυκλοφορίες με μικροσκοπικές ή και μηδενικές βελτιώσεις, τον τελευταίο καιρό αρχίζουμε και βλέπουμε πραγματικά τίμιες δουλειές για φρεσκαρίσματα παλιών, θρυλικών παιχνιδιών. Day of the Tentacle, Full Throttle, Riddle of the Sphinx, Gabriel Knight Anniversary Edition, Broken Sword, Leisure Suit Larry 1 και διάφορα άλλα adventures έχουν φτύσει κατάμουτρα τη mainstream βιομηχανία με τα remasters του ποδιού, και παρέδωσαν υπέροχες, φρεσκαρισμένες εμπειρίες, προσβάσιμες σε νέους και παλαιότερους παίκτες.

Παρόλα αυτά, η ανακοίνωση της Microids για remake του Amerzone ομολογούμε πως μας έπιασε απροετοίμαστους. Όχι γιατί το παιχνίδι ήταν κάτι άγνωστο – ίσα ίσα είχε πουλήσει πάνω από 1.000.000 αντίτυπα το 1999, που για adventure εκείνα τα χρόνια είναι συγκλονιστικά υψηλό νούμερο.

Η έκπληξη ήρθε γιατί μετά τον θάνατο του αείμνηστου Benoit Sokal το 2021 και το εξαίσιο κύκνιο άσμα του με το Syberia The World Before, δεν περιμέναμε να ξαναζήσουμε παιχνίδι του. Η Microids όμως, σε συνεργασία με την οικογένεια του Sokal, προχώρησαν σε μία ανέλπιστη κίνηση και όχι μόνο επανακυκλοφόρησαν ένα εκ των πιο επιτυχημένων του παιχνιδιών, αλλά αποφάσισαν να κάνουν και ένα υπερπλούσιο, τιμιότατο remake.

Η ιστορία του παιχνιδιού μάς δίνει τον ρόλο ενός δημοσιογράφου, ο οποίος ξεκινάει ένα μακρινό ταξίδι στον «Αμερζόνιο». Το ταξίδι αυτό γίνεται και για να ανακαλύψει τι συνέβη σε μια παλιά αποστολή πριν από δεκαετίες, αλλά και για να ικανοποιήσει μια επιθυμία ενός φίλου του και να διορθώσει ένα μεγάλο λάθος που έγινε στο παρελθόν. Όπως σε όλα τα παιχνίδια του Sokal, βρίσκόμαστε σε έναν κόσμο παραπλήσιο με τον δικό μας αλλά με λίγο διαφορετική φύση, λίγο διαφορετική τεχνολογία και γενικά λίγο πιο retro steampunk αισθητική, πάντα υφασμένο γύρω από την αγάπη και τον σεβασμό για τη φύση.

Το Amerzone ειδικά είναι ένα γράμμα αγάπης για την πανίδα & χλωρίδα του πλανήτη μας, κατακρίνοντας πολύ εύστοχα την ανθρώπινη απληστία και τις επιπτώσεις της. Το remake μεταφέρει αυτούσια την πρωτότυπη ιστορία και τον γενικότερο σχεδιασμό, αλλά κάπου εκεί αρχίζουν και οι πολλαπλές βελτιώσεις και προσθήκες. Για παράδειγμα, στο παιχνίδι έχουν προστεθεί πολλά investigations, στα οποία ανακαλύπτοντας αντικείμενα, έγγραφα και περιοχές μέσα στο παιχνίδι, ο χαρακτήρας μας γράφει διάφορα άρθρα για το ταξίδι του και για συγκεκριμένα πράγματα που ανακαλύπτει.

Πρόκειται για μια εμπνευσμένη προσθήκη, που όχι μόνο αυξάνει τη διάρκεια ενός μικρού παιχνιδιού (6-7 ώρες παλιά, 8-9 σήμερα) αλλά δίνει και τεράστιο βάθος και υφή στην ιστορία, χτίζει πλουσιοπάροχα τον κόσμο και ανεβάζει τον τίτλο σε νέα επίπεδα.

Βέβαια, η πιο κραυγαλέα αλλαγή δεν είναι άλλη από αυτή του τεχνικού τομέα, καθώς το παιχνίδι έχει ξανασχεδιαστεί όλο από το μηδέν και δείχνει πραγματικά ονειρικό. Καταρχάς, ένα παιχνίδι που ήταν πολύ “ήσυχο” και βασισμένο κυρίως στους ήχους της φύσης, πλέον όχι μόνο έχει ζωντανέψει πολύ περισσότερο από νέους περιβαλλοντικούς ήχους, αλλά έχει και σε διάφορα



σημεία μια ωραία ενορχήστρωση από τους Inon & Ori Zur, επιστρέφοντας δυναμικά μετά το Syberia The World Before.

Όσον αφορά τα γραφικά, το Amerzone για την εποχή του ήταν ένα “πρασινωπό, όμορφο Myst clone” και eye candy για το PlayStation και το PC, αλλά η αλήθεια είναι ότι είχε γεράσει πάρα πολύ, και σήμερα έδειχνε πολύ άδειο. Το remake όμως δείχνει τόσο όμορφο, που σχεδόν θυμίζει μεγάλη, “AAA” παραγωγή. Δύσκολα μπορούμε να σκεφτούμε παιχνίδια που δείχνουν τόσο όμορφα και φέρνουν τον παίκτη τόσο κοντά στη φύση.

Δυστυχώς όμως, αυτή η ομορφιά έχει και το τίμημά της, αφού το παιχνίδι συχνά αντιμετωπίζει σοβαρά προβλήματα με το framerate ακόμα και στο performance mode. Μπορεί να γυρίζετε δεξιά αριστερά ή να προχωράτε στην επόμενη οθόνη (περισσότερα για αυτό παρακάτω) και όλα να είναι καλά, και ξαφνικά στην επόμενη σας κίνηση το framerate να βουτήξει στα 15-20 frames. Αν και αυτό δε δημιουργεί σοβαρά προβλήματα, μιας για δεν μιλάμε για action game, συμβαίνει σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού και σίγουρα σηκώνει αρκετή βελτίωση.

Αφήνοντας αυτό το, ομολογουμένως ενοχλητικό, αρνητικό στοιχείο στην άκρη, ας επιστρέψουμε και πάλι στα θετικά και ας μιλήσουμε για το gameplay του παιχνιδιού. Στα 90s, ένα adventure πρώτου προσώπου προχωρούσε με μικροσκοπικό loading από στατική σε στατική εικόνα ή – στην καλύτερη, όπως το παλιο Amerzone – σε εικόνα σταθερή που επέτρεπε να κοιτάξεις τριγύρω στις 360 μοίρες.

Αυτό επέτρεπε στον παίκτη να έχει την αίσθηση της εξερεύνησης μέσα από τα μάτια του, αλλά να τον περιορίζει σε συγκεκριμένες σκηνές έτσι ώστε να μη χρειάζεται να ψάχνει pixel pixel σε έναν μεγάλο, χαοτικό

κόσμο. Σήμερα, αυτό το σύστημα κίνησης έχει χαθεί και έτσι βλέπουμε εταιρίες όπως η Cyan (Myst series) να παραδίδουν πλέον adventures πρώτου προσώπου όπως το Obduction, δίνοντας στον παίκτη απόλυτη ελευθερία στον χώρο.

Αυτή η ελευθερία ακούγεται ωραία αρχικά, αλλά στην πράξη δουλεύει καλά μόνο σε παιχνίδια πολύ πιο χαλαρά (π.χ. cinematic experience / walking simulator) ή τουλάχιστον σε ειδικά περιορισμένες арένες με συγκεκριμένο τύπο μηχανισμών (π.χ. Talos Principle). Αντιθέτως, σε πολλές περιπτώσεις παιχνιδιών με πολύπλοκους γρίφους, μπορεί να τους κάνει ακόμα δυσκολότερους (RealMyst) ή και καταστροφικά ενοχλητικούς (Conspiracies 2), με τον παίκτη να χάνει ώρες / μέρες ψάχνοντας να βρει ένα μικρό αντικείμενο μέσα στον μεγάλο, ανοιχτό κόσμο.

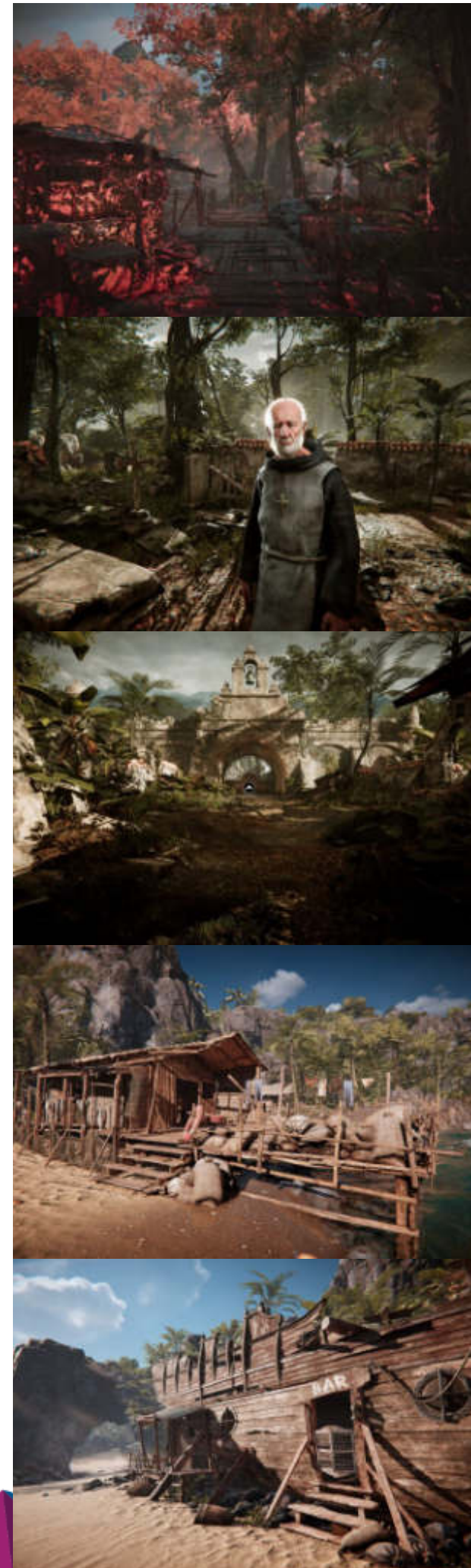
Η Microids λοιπόν, σε μια συναρπαστικά απρόσμενη κίνηση, αποφάσισε να μην επιτρέψει απόλυτη 3D κίνηση μέσα στον χώρο, αλλά να διατηρήσει αυτήν την πιο grid based λογική του πρωτότυπου παιχνιδιού. Αυτό μπορεί να ξενίσει λιγάκι νεότερους παίκτες, αλλά ολόψυχα θα τους προτείνουμε να πάρουν μια ανάσα και να το ξαναδούν, γιατί η κίνηση αυτή είναι πάρα πολύ εμπνευσμένη.

Επιτρέπει στον παίκτη να αναλύσει την κάθε περιοχή διεξοδικά αλλά και να κοιτάξει σε σημεία που θα χρειαστεί να κοιτάξει, χωρίς να χάνει ώρες και ώρες ψάχνοντας μέσα στο δάσος του Αμερζονίου μήπως και πίσω από το διακοσμοστό δέντρο κρύβεται ένα

λουλούδι. Ταυτόχρονα όμως, το παιχνίδι είναι πλήρως rendered, και έτσι ο παίκτης δεν κάνει teleport από το ένα σημείο στο άλλο, αλλά ο χαρακτήρας περπατάει και εξερευνεί κανονικά, απλά η κίνηση αυτή είναι on rails μέχρι το επόμενο σημείο εξερεύνησης.

Το επίπεδο δυσκολίας των γρίφων, όπως και παλιά, παραμένει σε μέτριο επίπεδο, με αποτέλεσμα να μπορεί να παιχτεί και να τερματιστεί από κάθε gamer με λίγη όρεξη για ψάξιμο. Οι δε νέες quality of life προσθήκες κάνουν το παιχνίδι πολύ πιο άνετο στην εξερεύνηση σε σχέση με τον παρελθόν. Μπορείτε πλέον να ξεκλειδώσετε fast travel χάρτες και να κυκλοφορείτε πιο γρήγορα μέσα σε μια περιοχή. Μπορείτε με ένα κουμπί να ανάψετε όλα τα κοντινά σας hotspots αλλά και αυτά που είναι τριγύρω σας, έτσι ώστε να μη ψάχνετε σαν την άδικη κατάρρα. Και αν κολλήσετε, το journal προσφέρει ένα εξαιρετικό hint system, το οποίο δίνει σταδιακά σταδιακά τη λύση.

Γενικά, πλην των τεχνικών θεμάτων που χρειάζονται άμεση βελτίωση, το Amerzone: The Explorer's Legacy αποτελεί άλλη μια εξαιρετική remake περίπτωση ενός παλιού, θρυλικού adventure. 25 χρόνια μετά το πρωτότυπο, το παιχνίδι εμφανίζεται καλύτερο από ποτέ και αποτελεί μια must play περίπτωση για κάθε adventure fan ή για κάθε gamer που θέλει να ζήσει μια διαφορετική και ιδιαίτερη εμπειρία. Και με τιμή στα 30-40€, δεν υπάρχει λόγος να μη σας το προτείνουμε.



To Amerzone: The Explorer's Legacy κυκλοφορεί από τις 24/4/25 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamic Media.



The Good

Πανέμορφο remake, απόλυτα πιστό στο πρωτότυπο και συνάμα πολύ φρεσκαρισμένο για το 2025, γεμάτο QoL βελτιώσεις, φρέσκο υλικό και διορθώσεις.

Επικροτούμε απόλυτα την επιλογή διατήρησης της παραδοσιακής κίνησης στον χώρο.

Λίγοι τίτλοι προσφέρουν τέτοια ατμόσφαιρα και κόσμο.



The Bad

Αρκετά τεχνικά θέματα με το framerate.

Ακόμα και με το νέο υλικό, παραμένει μικρότερο από όσο θα θέλαμε, και το τέλος σήκωνε περισσότερη δουλειά.

9

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Amerzone

Review

Captain Blood

May 19, 2025



Nikoïlas
Markoïdlou



Οι παλιότεροι gamers ενδέχεται να έχουν κάποια ξεχασμένη ανάμνηση από το trailer του Captain Blood, όταν αυτό εμφανίστηκε ανάμεσα στα δεκάδες trailers της αδικοχαμένης E3, το μακρινό 2004. Το παιχνίδι αναμενόταν να εκδοθεί το 2005 αλλά διάφορα θέματα οδήγησαν σε αναβολές μέχρι να περάσει σιωπηρά στην ακύρωση. Κάποιος στην βρετανική SNEG φαίνεται σαν να θυμήθηκε ένα ωραίο πρωί την ύπαρξη του παιχνιδιού, να το έψαξε, να βρήκε τον ανολοκλήρωτο κώδικα, αποφασίζοντας να ολοκληρώσει την ανάπτυξή του.

Δεν θα πρέπει να περιμένετε κάποια ολική μετατροπή του παιχνιδιού με εκσυγχρονισμένους μηχανισμούς, οπτικό τομέα κ.λπ. Το Captain Blood βρίσκεται ακριβώς σε αυτό το επίπεδο που θα το βλέπαμε εάν κυκλοφορούσε το 2005, έχοντας απλά το ρετουσάρισμα που μπορεί να περιμένει κάποιος σε ένα remaster. Αυτό, πρακτικά, σημαίνει ότι θα πρέπει να περιμένετε ιδιοσυγκρασίες σε διάφορους τομείς, από action παιχνίδια της εποχής των PS2, Xbox και GameCube.

Σε αυτό το σημείο εμφανίζονται ορισμένα προβλήματα πίσω από το εγχείρημα. Καταρχήν μιλάμε για ένα IP το οποίο δεν έχει την οποιαδήποτε ιστορικότητα (λόγου χάρη όπως στην περίπτωση του Duke Nukem). Επίσης, μιλάμε για ένα παιχνίδι το οποίο δεν κυκλοφόρησε ποτέ, επομένως δεν έχει το παραμικρό αποτύπωμα στη μνήμη των gamers. Το τελευταίο βέβαια σημαίνει ότι αδυνατεί να στοχεύσει στη νοσταλγία ώστε να πείσει μερίδα των παικτών να επανέλθει σε μία αγαπημένη τους gaming στιγμή, ακόμα κι αν είναι εμφανές ότι υστερεί σε σχέση με σημερινούς τίτλους.

Το Captain Blood επομένως έρχεται ως μία ιδιόμορφη περίπτωση, που προσπαθεί πρακτικά να μας πείσει να ασχοληθούμε με ένα καινούριο action παιχνίδι που είναι αγκυλωμένο στο 2005. Και αυτό ίσως να μην ήταν αναγκαία αρνητικό, εντούτοις, αφορά ένα παιχνίδι που θεωρούμε ότι και στην ώρα του να κυκλοφορούσε δεν θα ξεπερνούσε τη μετριότητα, ούτε θα μπορούσε να σταθεί απέναντι από τα ανταγωνιστικά παιχνίδια της εποχής του (God of War, Prince of Persia, Sly, Jak και πολλά άλλα).

Τα προβλήματα εμφανίζονται από τα πρώτα λεπτά, παρακολουθώντας την εισαγωγή όπου ένα καράβι του βρετανικού στόλου δέχεται επίθεση από πειρατές. Η κόρη του καπετάνιου θα απαχθεί και σύντομα θα χρειαστούν οι υπηρεσίες ενός άλλου πειρατή, του Captain Blood, για τη διάσωση της στερεοτυπικής “damsel in distress”. Ήδη από τις πρώτες cutscenes φαίνεται ότι αυτό που θα ακολουθήσει θα περιλαμβάνει μία από τις χειρότερες μίξεις ήχου που έχουμε ακούσει ποτέ σε παιχνίδι. Είτε ρυθμίσετε τα settings του ήχου είτε τα αφήσετε στο default, οι ομιλίες απλά “πνίγονται” πίσω από το άκουσμα της μουσικής και των ηχητικών εφέ.

Σε σημεία μάλιστα αυτή η κατάσταση ήταν τόσο έντονη, που νομίζαμε ότι απλά υπήρχε κείμενο και καθόλου ομιλία. Αυτή η προχειρότητα συνεχίζεται και στα υπόλοιπα κομμάτια του παιχνιδιού. Ως ένα παιχνίδι της εποχής του, ο δεξιός αναλογικός μοχλός χρησιμοποιείται για τα dodges και μόνο, κάτι που σημαίνει ότι δεν έχουμε κανέναν έλεγχο της κάμερας. Αυτό είναι κάτι που δημιουργεί προβλήματα αρκετές φορές, για ευνόητους λόγους.

Η ίδια η διαδικασία του dodge γίνεται πιο δύσκολη, δίχως λόγο, καθώς απαιτεί διαρκώς να αλλάζουμε το δάχτυλο από τα face buttons (επιθέσεις) για να κάνουμε dodge. Όσον αφορά στη δράση, αυτή έχει την απλότητα των παιχνιδιών μίας παλιότερης εποχής. Απλά combos μεταξύ γρήγορων και δυνατών επιθέσεων με την εκάστοτε χρήση του πιστολιού, που λειτουργεί με ένα σχετικά γρήγορο cooldown. Υπάρχει η δυνατότητα να σηκώνουμε 2-3 διαφορετικά όπλα που

βρίσκουμε από τους εχθρούς, αλλά το σπαθί του χαρακτήρα μας είναι τις περισσότερες φορές η καλύτερη επιλογή (ιδίως επειδή είναι το μόνο που έχει διαφορετικά και ισχυρά combos).

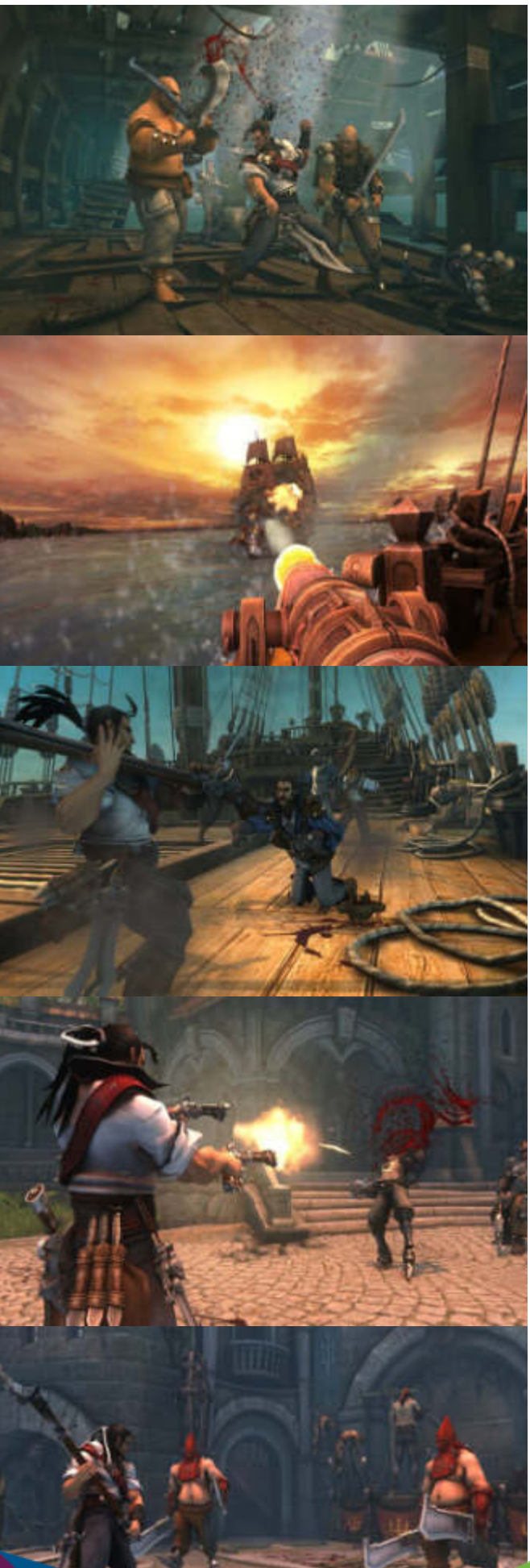
Αυτή η απλότητα βέβαια μπορεί να εντοπιστεί και σε διάφορα σύγχρονα παιχνίδια, με τη διαφορά όμως ότι είναι πολύ περισσότερο δουλεμένα στα animations, έχουν μεγαλύτερη ποικιλία στους εχθρούς, πιο περίτεχνα move sets και γενικά, ακόμα και τα πιο μέτρια εξ αυτών, προσφέρουν μία πολύ καλύτερη αίσθηση στη μάχη.

Σταδιακά, και βρίσκοντας δουβλόνια από σεντούκια και εχθρούς, μπορούμε να ξεκλειδώσουμε κάποια εξτρά combos και λιγοστά βοηθήματα (περισσότερη ενέργεια, περισσότερες σφαίρες) αλλά τίποτα που πραγματικά να δίνει το παραμικρό βάθος στο σύστημα μάχης.

Σε γενικές γραμμές, οι πρώτες 2-3 πίστες (περίπου μισή ώρα διάρκεια) είναι υπεραρκετές για να διαπιστώσει κανείς το τι έχει να προσφέρει συνολικά το παιχνίδι στο κομμάτι της μάχης, των εχθρών και του setting. Οι 5-6 διαφορετικοί τύποι εχθρών οδηγούν γρήγορα σε σημάδια επανάληψης και κόπωσης, και τα λιγοστά boss fights είναι αγώνες αντοχής και (για ακόμα μία φορά) δημιούργημα της εποχής τους, οδηγώντας συχνά-πυκνά σε αυστηρά QTEs για τα τελειωτικά χτυπήματα.

Όπως είναι αναμενόμενο, οπτικά απλά είναι κάτι περισσότερο από παρωχημένο. Δεν θα μπορούσε να είναι διαφορετική η κατάσταση καθώς μιλάμε για το ίδιο παιχνίδι που αναπτυσσόταν το 2005, απλά με υψηλότερη ανάλυση.

Εν κατακλείδι, η κυκλοφορία του Captain Blood παραξενεύει, καθώς είναι εμφανές ότι αδυνατεί να στοχεύσει σε οποιοδήποτε κοινό. Υστερεί από οποιαδήποτε πιθανή πλευρά σε σχέση με σύγχρονα παιχνίδια – ακόμα και μέτριας ποιότητας – και είναι αδύνατο να “χτυπήσει” στη νοσταλγία αφού αποτελεί remaster ενός παιχνιδιού που δεν κυκλοφόρησε ποτέ. Με λίγα λόγια, το Captain Blood μάλλον θα επωφελοούνταν από το να αποτελεί μία μακρινή ανάμνηση.



To Captain Blood κυκλοφορεί από τις 6/5/25 για PS5, PS4, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PC με review code που λάβαμε από τη Seawolf Studios.



The Good

...



The Bad

Κάκιστη μίξη ήχου.

Μηδενική ανάπτυξη στο απλοϊκό σύστημα μάχης.

Επαναλαμβανόμενο gameplay από τα πρώτα λεπτά.

Οπτικός τομέας μίας μακρινής εποχής.

4

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Captain Blood

Review

Revenge of the Savage Planet

May 20, 2025



Δημήτρης
Αγγελού



Τίτλοι όπως οι No Man's Sky και Starfield, παρά την αναγνωρισμένη και αδιαμφισβήτητη αξία τους, ποτέ δεν αποτελούσαν ιδιαίτερα ισχυρό πόλο έλξης για τον γράφοντα και αυτό γιατί το μέγεθος αυτού που στόχευαν παράπεφτε μεγάλο “για το πιάτο του”. Το κολοσσιαίου μεγέθους περιεχόμενό τους, που πολλές φορές προσέγγιζε το κανονικό μέγεθος του πραγματικού σύμπαντος, ερχόταν σε άμεση σύγκρουση με τα υφέρποντα ocd συμπλέγματα τελειομανίας, τα οποία δεν θα άφηναν ποτέ την έννοια της ολοκλήρωσης να πραγματωθεί για τα εν λόγω games.

Κάπως έτσι μέναμε μακριά και (σχεδόν) αγαπημένοι με τις περισσότερες sci-fi exploration εμπειρίες που η βιομηχανία είχε να προσφέρει, με μόνη παραφωνία ένα αίσθημα λαχτάρας για όλα αυτά τα ωραία σκηνικά της εξερεύνησης ενός νέου κόσμου που χάνονταν λόγω προσωπικών αδυναμιών.

Αν όμως, κόντρα στα παραπάνω, παρουσιαζόταν ένας τίτλος που εξασφάλιζε την απόλαυση μιας αγνής sci-fi περιπέτειας εξερεύνησης διαστήματος, αλλά χωρίς να παίρνει τον εαυτό του αρκετά σοβαρά, για να προσδώσει στον χαρακτήρα του καίρια χαρακτηριστικά κρυμμένα σε ατελείωτες gaming ώρες εξερεύνησης και περιεχομένου; Θα αποτελούσε σίγουρα μια ελκυστική πρόταση αλλά θα ήταν ικανή να σταθεί επάξια στην κατηγορία στην οποία επιχειρεί; Την απάντηση αυτή έρχεται να μας δώσει το Revenge of the Savage Planet, η δεύτερη προσθήκη στη σειρά Savage Planet από το στούντιο ανάπτυξης Raccoon Logic Studios Inc και τη Maximum Games.

Το Revenge of the Savage Plane έχει ένα σαφή στόχο με τον οποίον καταπιάνεται εξ' αρχής: να μετουσιώσει όλα τα στοιχεία ενός καλοστημένου τρένου σε ένα theme park. Είναι γρήγορο, φρενήρες, εκρηκτικό, έντονο, πολύχρωμο, αλλόκοτο. Χωρίς πολλές περιστροφές (νοητικές τουλάχιστον) σε πετάει στον ζωντανό κόσμο του και σε καλεί να τον ανακαλύψεις, χωρίς να αφήνει πολλά περιθώρια σκέψης και με τη δράση να ξεχειλίζει από κάθε γωνιά του κόσμου του.

Η πλοκή φεύγει σχετικά σύντομα από τη μέση· ο χαρακτήρας μας ξυπνά στην κάψουλά του μετά από δεκαετίες κρυογονικού ύπνου κατά τη διάρκεια του ταξιδιού του προς την εποίκηση ενός ξένου γαλαξία, για να ανακαλύψει ότι η Kindred Aerospace, η εταιρεία για την οποία δούλεψε μέχρι πρόσφατα, έχει εξαγοραστεί από την Alta Interglobal, η οποία και τον απολύει, αφήνοντάς τον μόνο σε μια ξεχασμένη γωνιά του διαστήματος χωρίς υποστήριξη και εξοπλισμό με μόνο σκοπό την επιβίωση, την απόδραση, την επιστροφή και την εκδίκηση.

Όχι κάτι κοσμογονικά πρωτότυπο, ίσα ίσα ένα τυπικό “χαλί” για να μπορέσει ο τίτλος να ξεδιπλώσει πάνω του τα δύο δυνατά χαρτιά του: τη δράση, όπως προαναφέρθηκε, αλλά και το χιούμορ.

Στο Revenge of The Savage Planet θα συναντήσετε πολύ βασικά στοιχεία από άποψη gameplay. Ένα 3rd person action adventure με έμφαση στην εξερεύνηση, τη συλλογή πόρων και το platforming. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ωθήσει τον παίκτη στην όσο το δυνατόν ομαλότερη και πιο οργανική εξερεύνηση των κόσμων του (5 πλανήτες εν τω συνόλω). Παρά το γεγονός ότι κάθε κόσμος είναι ανοιχτός στο σύνολό του αφού ξεκλειδωθεί, η ανακάλυψη όλου του περιεχομένου που οι δημιουργοί έχουν κρύψει σε αυτόν, απαιτεί την επιστροφή και την επανεξερεύνηση των πλανητών μετά το ξεκλείδωμα upgrades και νέων τμημάτων εξοπλισμού.

Αυτό δίνει μια αξία στην επιστροφή σε παλιότερα περιβάλλοντα και την εξονυχιστικότερη εξερεύνησή τους – σε λογικές metroidvania. Ως εκ τούτου, το Revenge of The Savage Planet δίνει ιδιαίτερη έμφαση στο τμήμα των gadget και του εξοπλισμού, σε σημείο που θα μπορούσαμε να πούμε ότι αποτελεί την καρδιά του gameplay.

Ποικίλα και ευφάνταστα, τα διαφορετικά εργαλεία που ο τίτλος μας δίνει για να πλοηγηθούμε, να πολεμήσουμε, να εξερευνήσουμε και να επιβιώσουμε στον κόσμο του εξερευνούν νέους τρόπους επίτευξης κάθε στόχου. Είτε αυτός έχει να κάνει με την εξουδετέρωση εχθρών, είτε με το να φτάσουμε σε κάποιο δυσπρόσιτο σημείο, η ελευθερία στη χρήση των επιλογών δημιουργεί ενδιαφέρουσες διαδρομές προς την επιτυχία.

Προς θεού, δεν είναι τίποτα εξαιρετικά πολύπλοκο και δαιδαλώδες. Jetpacks, εκτοξευτές γάντζων και εξειδικευμένες ανάλογα με τον στόχο σφαίρες δεν είναι παρά απλές ιδέες, οι οποίες όμως καταφέρνουν να προσδώσουν φρεσκάδα και ανανέωση στην κατά τα άλλα τετριμμένη ακολουθία των διαφόρων objectives (βρες Χ αριθμό stones / σκότωσε και σκόναρε Υ αριθμό ζώων κ.ο.κ.).

Από εκεί και έπειτα, η Raccoon Logic έχει φροντίσει όλες τις δυνατότητες που δίνει στον παίκτη να τις κάνει και να αξίζουν να χρησιμοποιηθούν. Τουτέστιν, έχει δημιουργήσει ένα κόσμο μεγάλο, ζωηρό γεμάτο ζωή και χρώματα, με κρυμμένα μυστικά και collectibles σχεδόν κάτω από κάθε πέτρα. Σε κάθε έναν από τους πέντε πλανήτες, οι οποίοι προσφέρουν και ένα διαφορετικό περιβάλλον προς εξερεύνηση (τροπική ζούγκλα, έρημο, πάγους κ.α.) θα συναντήσετε εικόνες από αλλόκοσμα τοπία γεμάτα από κάθε είδους πλάσματα που κατακλύζουν την οθόνη, ανεβάζοντας τους ρυθμούς δράσης και προσφέροντας ένα αγνό αίσθημα ενθουσιασμού, σχεδόν παιδικού. Σαν ένα παράξενο, ψυχεδελικό λούνα παρκ.

Σε αυτό, το Revenge of the Savage Planet παίρνει άριστα, παρά το γεγονός ότι τα περιβάλλοντα – σαν γενικές ιδέες – δεν διεκδικούν και δάφνες πρωτοτυπίας. Αν είναι όμως να εξέπεμπαν πάντα τέτοια ζωντάνια, ας ήταν σε κάθε τίτλο έτσι.

Επαναλαμβάνοντας, η όλη πρόκληση δεν σπάει ταβάνια. Ούτε στον τομέα της μάχης, η οποία περιορίζεται σε βασικά shooting στοιχεία ενός 3rd person shooter με λίγη παραπάνω έμφαση στη κίνηση και την αποφυγή, ούτε στο τομέα του platforming. Ωστόσο, αυτό δεν αφαιρεί από την εμπειρία, η οποία προσφέρει χαλάρωση,

διασκέδαση αλλά και ένταση με αδρεναλίνη.

Όλα τα παραπάνω βέβαια, λειτουργούν τόσο καλά γιατί οι δημιουργοί έχουν αποφασίσει να τα τυλίξουν σε ένα ανάλαφρο και χιουμοριστικό πλαίσιο. Αποφεύγοντας τη σοβαροφάνεια των κλασικών, “ενήλικων” sci-fi, προσεγγίζουν το όλο ζήτημα με μια ανατρεπτική και σατιρική ματιά. Από τα live-action videos που λαμβάνουμε στη βάση μας και προχωρούν την πλοκή, μέχρι διάφορες περιγραφές αντικειμένων, τα καυστικά σχόλια και οι ειρωνικές νύξεις για τα κακώς κείμενα του σύγχρονου κόσμου δίνουν και παίρνουν.

Το Revenge of the Savage Planet κριτικάρει, χωρίς διδακτισμό αλλά με κάποια αυτοκριτική, μια τεράστια παλέτα θεμάτων – από την καπιταλιστική επεκτατική παγκοσμιοποίηση, την υποκριτική υπερβολική οικολογική συνείδηση μέχρι και την “κλισεδιάρικη” συμπεριφορά των videogames. Παράλληλα, όλος ο υπόλοιπος χαρακτήρας του παιχνιδιού παραμένει αθώος και “παιδικός”, με τη βία να παρουσιάζεται καρτούνιστικά, με έντονα χρώματα, υπερβολικές αντιδράσεις και “αστείους” ήχους.

Από εκεί και πέρα, και έχοντας εμβαθύνει στα παραπάνω δυνατά σημεία του τίτλου, το Revenge of The Savage Planet χαμηλώνει ένταση αναφορικά με τη δομή του gameplay του. Δηλαδή, στη διάρθρωση του οι φρέσκες ιδέες κάπως στερεύουν, και συντηρητικοί και πολυφορεμένοι μηχανισμοί ανοιχτού κόσμου επιστρατεύονται.

Δυστυχώς, το φανταχτερό πλουμιστό περιτύλιγμά του φέρει από κάτω τον βραχνά του κλασικού (αναθεματισμένου πια) map cleaning. Looting και πανομοιότυπες side missions με βάση τα fetch quests και το scanning είναι τα μοτίβα, που παρά τις διαφορετικές περιστάσεις και προφάσεις δεν αργούν να “μουγκρίσουν” σαν ήχοι παλιάς μηχανής στην μέχρι τότε ομαλή και στρωτή πορεία του φανταχτερού αυτού οχήματος. Και αυτό ίσως είναι και το στοιχείο που στερεί από το Revenge of the Savage Planet να απογειωθεί πραγματικά και να ξεχωρίσει. Παράλληλα, στοιχεία όπως το base building με την αγορά διαφόρων cosmetics για τη βάση μας (έπιπλα, πίνακες κ.α.) δεν μακιγιάρει αρκετά καλά τις παραπάνω ατέλειες.



Ίσως, η δυνατότητα online ή local co-op μπορεί να προσφέρει λίγες ώρες παραπάνω ποιοτικής διασκέδασης, αλλά σίγουρα δεν είναι και ότι το παιχνίδι έχει δημιουργηθεί με αυτή την νοοτροπία. Περισσότερο σαν έξτρα μπορεί κανείς να το δει.

Τέλος, σχετικά με τον τεχνικό τομέα, και εδώ το Revenge of The Savage Planet πιάνει ορισμένα ποιοτικά standards και στέκεται αξιοπρεπώς, χωρίς αυτό να σημαίνει όμως ότι μπορεί να εντυπωσιάσει και σε βάθος. Η έντονη παλέτα του και ο cartoon σχεδιασμός, που παραπέμπει σε Fortnite / Palworld αισθητική, προσφέρει μεν ένα όμορφο οπτικά αποτέλεσμα, δεν είναι όμως από την άλλη και πεδίο επίδειξης κάποιας ιδιαίτερης τεχνολογικής δύναμης – από πλευράς μηχανής γραφικών τουλάχιστον.

Οι αποδόσεις, ωστόσο, είναι σταθερές και τα glitches σχεδόν ανύπαρκτα. Ο ήχος, από την άλλη, εξυπηρετεί άψογα τον χαρακτήρα του παιχνιδιού: η μουσική είναι διακριτική αλλά ταιριαστή, και το voice acting – ειδικά οι ειρωνικές ανακοινώσεις της εταιρείας – προσθέτουν πόντους προσωπικότητας. Συνολικά, ο τεχνικός τομέας δεν κλέβει την παράσταση, αλλά υποστηρίζει αποτελεσματικά τη στιλιστική και χιουμοριστική κατεύθυνση του τίτλου.

Εν κατακλείδι, λοιπόν, το Revenge of the Savage Planet παίρνει σίγουρα πάνω από τη βάση σε όλους τους τομείς του, ενώ σε κάποιους προσεγγίζει και το άριστα. Φρέσκο, έντονο, γεμάτο δράση και αδρεναλίνη, έρχεται να προσφέρει μια εναλλακτική πρόταση στις sci-fi adventure επιλογές εκεί έξω, και συγκεκριμένα μια η οποία πρώτο μέλημα έχει να διασκεδάσει τον παίκτη και να τον παρασύρει στον δικό της ρυθμό.

Με έξυπνο και σκεπτόμενο περιεχόμενο, αλλά και έντονη σατιρική διάθεση, εξασφαλίζει μια δεδομένη ποιότητα και μπορεί να προσφέρει ορισμένες πολύ ποιοτικές ώρες παιχνιδιού. Αν, δε, βάλουμε και στην άκρη ορισμένα κακώς κείμενα που χαλάνε σε σημεία την εμπειρία, τότε το Revenge of the Savage Planet αξίζει τουλάχιστον ένα ταξίδι στους παράξενους και ονειρικούς κόσμους του.



To Revenge of the Savage Planet κυκλοφορεί από τις 8/5/25 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη Raccoon Logic Studios Inc.



The Good

Ζωντανός και χιουμοριστικός κόσμος, με σατιρικό σενάριο και καρτουνίστικη αισθητική.

Ευρηματικά gadgets που ενισχύουν την εξερεύνηση και την ελευθερία του gameplay.

Ελαφρύς, διασκεδαστικός τόνος, ακόμα και στην απεικόνιση της βίας, που το κάνει ξεχωριστό και ευχάριστο.



The Bad

Επαναλαμβανόμενη δομή αποστολών, με στοιχεία “map cleaning” που κουράζουν.

Μικρός βαθμός πρόκλησης για όσους αναζητούν μια πιο challenging προοπτική.

8

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Revenge of the Savage Planet

Review

Gore Doctor

May 22, 2025



Αλέξανδρος
Παπαδόπουλος



Το Gore Doctor είναι ένα indie παιχνίδι τρόμου πρώτου προσώπου από τη Salient Games. Το παιχνίδι, όπως κανείς εύκολα μπορεί να συμπεράνει από μια εκ των δύο λέξεων που συνθέτουν τον τίτλο του, προσπαθεί να είναι μια ωδή στους αντίστοιχους (πιο) σκοτεινούς τίτλους του gore horror είδους, με εμφανείς επιρροές από ταινίες όπως οι Saw, Hostel και The Texas Chainsaw Massacre. Στόχος του, σύμφωνα με τους δημιουργούς του, δεν είναι να καινοτομήσει στον χώρο των horror games, αλλά να προσφέρει μια αγνή, ωμή και βίαιη εμπειρία, που θα δοκιμάσει τις αντοχές ακόμη και των πιο πιστών φίλων του horror.

Η (αρκετά σύντομη, διάρκειας περίπου δυο ωρών) ιστορία ξεκινά με τον παίκτη να ξυπνά παγιδευμένος σε ένα εγκαταλελειμμένο ιατρικό ίδρυμα. Το περιβάλλον είναι σκοτεινό, τρομακτικό και αποπνικτικό. Ο πρωταγωνιστής ανακαλύπτει γρήγορα ότι δεν είναι μόνος: τρομακτικοί αντίπαλοι, πλάσματα, παραμορφωμένα από πειράματα, περιφέρονται στους διαδρόμους.

Πίσω από όλα βρίσκεται ο Dr. Gorberg, ένας γιατρός που, μετά την απώλεια της γυναίκας του, καταρρέει ψυχικά και μετατρέπει το κάποτε πρωτοπόρο νοσοκομείο σε έναν ασταμάτητο εφιάλτη. Ο παίκτης θα πρέπει να περιηγηθεί στους διαδρόμους του ινστιτούτου, αντιμετωπίζοντας αλλόκοτους τρόμους, αποκαλύπτοντας σκοτεινά μυστικά και προσπαθώντας τελικά να ξεφύγει, κάτι το οποίο προφανώς και δεν ακούγεται ιδιαίτερα πρωτότυπο και σίγουρα σας θυμίζει πολλά horror παιχνίδια ή ταινίες.

Ο τίτλος ακολουθεί την πεπατημένη σχεδόν όλων των γνωστών survival horror τίτλων, δίνοντας έμφαση στην απόκρυψη και την αποφυγή αντί για την κατά μέτωπο μάχη. Αν και υπάρχουν (υποτυπώδεις και μέτρια υλοποιημένοι) μηχανισμοί μάχης, η εμπειρία επικεντρώνεται κυρίως στη δημιουργία τρόμου και φόβου, βασισμένη περισσότερο προς την αποφυγή των εχθρών, με τελικό στόχο την επιβίωση. Οι γρίφοι είναι απλοί αν και ταιριαστοί με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, βασισμένοι στο ύφος που δημιουργεί το Gore Doctor και συχνά (ω...τι πρωτότυπο) συνοδεύονται από jump scares.

Το περιορισμένο σύστημα μάχης είναι ίσως το πιο αδύναμο (από τα δυστυχώς αρκετά) σημείο του παιχνιδιού, με την έλλειψη “βάρους” στις επιθέσεις και την προβληματική A.I. των εχθρών να συνθέτουν ένα δυσάρεστο – το λιγότερο – σύνολο. Οι αντίπαλοι κινούνται συχνά ακανόνιστα, χωρίς λογική και ειρμό, κάτι που αφαιρεί πόντους από τη συνολική ένταση των σκηνών που προσπαθεί να δημιουργήσει το παιχνίδι, που βασίζονται στις στιγμές δημιουργίας τρόμου.

Στον αντίποδα, η ατμόσφαιρα του Gore Doctor είναι αξιοπρεπής. Σκοτεινή, τρομακτική, και γεμάτη αισθήματα φόβου και δυσφορίας (για όσους το επιζητούν). Ο φωτισμός είναι ελάχιστος και στρατηγικά τοποθετημένος για να ενισχύει το αίσθημα του εγκλεισμού. Ήχοι, φωνές, ομιλίες, θόρυβοι από μεταλλικά αντικείμενα, δημιουργούν μια μόνιμη ένταση.

Ο κόσμος του παιχνιδιού είναι γεμάτος με στοιχεία αφήγησης μέσω του περιβάλλοντος. Σημειώματα, αναφορές σε ιατρικά πειράματα, αιματοβαμμένα χειρουργεία με χρησιμοποιημένα

εργαλεία ενισχύουν την αφήγηση χωρίς να δίνεται βάση σε διαλόγους ή cutscenes. Ο κόσμος του Gore Doctor διακατέχεται από ωμό και ακραίο σε σημεία τρόμο, ο οποίος συχνά φλερτάρει με την υπερβολή και την χωρίς ιδιαίτερο λόγο ωμότητα, γεμάτος με jump scares.

Για τα δεδομένα ενός indie τίτλου, οι επιδόσεις του -στο τεχνικό επίπεδο και στο κομμάτι των γραφικών- είναι συνολικά αποδεκτές αν και εμφανώς περιορισμένες. Οι σκιάσεις και τα μοντέλα των χαρακτήρων (κυρίως των αντιπάλων) είναι συνήθως χαμηλής ανάλυσης, όμως η συνολική αισθητική ταιριάζει με το ύφος του παιχνιδιού, αν και συχνά υπήρχαν αρκετά frame drops.

Ο ήχος είναι ίσως το μεγαλύτερο ατού του τεχνικού τομέα. Ηχητικά εφέ, ambient ήχοι, ακόμη και η έλλειψη μουσικής σε κάποιες σκηνές, αξιοποιούνται και αναδεικνύουν την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Το Gore Doctor είναι ένα καθαρόαιμο horror παιχνίδι, με έντονα τα στοιχεία του gore -ίσως σε σημεία περισσότερο από όσο θα θέλαμε ή θα έπρεπε- χωρίς ιδιαίτερους συμβιβασμούς. Δεν προσπαθεί να γίνει “πιο φιλικό” ή προσιτό, ούτε ενστερνίζεται και χρησιμοποιεί action στοιχεία που συχνά εμφανίζονται στα σύγχρονα survival horror παιχνίδια.

Είναι σκοτεινό, ενοχλητικό και σκόπιμα απόκοσμο. Βασίζεται στην ατμόσφαιρα που δημιουργεί, τη βία και τον ψυχολογικό τρόμο, και όχι στην τεχνική αρτιότητα ή την ποικιλία των μηχανισμών. Είναι ένα παιχνίδι που θα εκτιμήσουν ίσως οι λάτρες του horror. Για όλους τους υπόλοιπους, η εμπειρία μπορεί να φανεί είτε βαρετή, είτε...ακόμη και δυσάρεστη.



To Gore Doctor κυκλοφορεί για Xbox Series από τις 13/5/25, για PlayStation 5 από τις 27/5/25 ενώ για PC είναι διαθέσιμο από το 2024. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το Xbox Series με review code που λάβαμε από τη Salient Games.



The Good

Ατμόσφαιρα τρόμου.

Ο ηχητικός σχεδιασμός.

Πιστότητα στο είδος που υπηρετεί.



The Bad

Το σύστημα μάχης.

Προβληματική A.I. εχθρών.

Ο τεχνικός τομέας.

6.5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Gore Doctor

Review

Onimusha 2: Samurai's Destiny

May 26, 2025



Γιώργος
Καλλιθράς



Δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις στις οποίες έχουμε αναφερθεί στην αναβίωση που γνωρίζει η Capcom τα τελευταία χρόνια. Ούσα εταιρεία που σέβεται τους παίκτες, τα τελευταία δέκα χρόνια δίνει το ένα εξαιρετικό παιχνίδι μετά το άλλο, σημειώνοντας μεγάλη εμπορική επιτυχία. Ακόμα πιο ευχάριστο είναι το γεγονός πως αυτή η προσπάθεια της εταιρείας δεν περιορίζεται στα “μεγάλα ονόματα” (βλ. Resident Evil, Monster Hunter κ.λπ.), αλλά ποντάρει (ή ρισκάρει, αν θέλετε) κυκλοφορώντας προτάσεις όπως το Dragon's Dogma 2 και το Kunitsu Gami. Σε αυτό το πλαίσιο, η Capcom ανακοίνωσε προσφάτως ένα νέο Onimusha, ενώ την ίδια στιγμή επαναφέρει στο προσκήνιο το κλασικό Onimusha 2: Samurai's Destiny.

Θα λέγαμε ότι η επιστροφή του Onimusha 2: Samurai's Destiny σηματοδοτεί την αναβίωση ενός από τα πιο εμβληματικά action-adventure της Capcom. Δύο δεκαετίες μετά την αρχική του κυκλοφορία στο PlayStation 2, ο τίτλος επιστρέφει ανανεωμένος, αλλά με σεβασμό στο αυθεντικό υλικό. Το remaster αποτελεί μια πρόταση όχι μόνο για τους νοσταλγούς της “χρυσής εποχής” των αρχών του 2000, αλλά και για μια νέα γενιά παικτών που αναζητά εμπειρίες δράσης με έντονη ατμόσφαιρα.

Η ιστορία του Onimusha 2 ακολουθεί τον Jubei Yagyu, έναν ronin που ξεκινά την αποστολή του να σταματήσει τα σατανικά σχέδια του – γνωστού και μη εξαιρετέου – Nobunaga Oda, ο οποίος έχει επιστρέψει από τον θάνατο μέσω δαιμονικών δυνάμεων. Σε αντίθεση με το πρώτο παιχνίδι της σειράς (που επίσης έχει υποστεί remastering, αλλά και διατίθεται σε πακέτο μαζί με το Onimusha 2), όπου ο ήρωας δρούσε κυρίως μόνος, το Onimusha 2 εισήγαγε ένα σύστημα σχέσεων με πολλαπλούς NPC συμμάχους, οι οποίοι συμμετέχουν δυναμικά στην αφήγηση και επηρεάζουν την εξέλιξη της ιστορίας.

Ως κατηγορία, το Onimusha 2 είναι ένα action adventure / hack 'n' slash, όπου ο χαρακτήρας κινείται σε κλειστούς χώρους / "αρένες", έναν κάθε φορά, είτε για να πολεμήσει δαίμονες (και να απορροφήσει την ουσία τους, που θα του χρησιμεύσει σε πολλά σημεία), είτε για να εξερευνήσει τον χώρο και να ανακαλύψει αντικείμενα. Σταδιακά, δίνεται δυνατότητα αναβάθμισης των όπλων και των ειδικών δυνάμεων του χαρακτήρα, ενώ δεν λείπουν στοιχεία όπως η επίλυση γρίφων περιβάλλοντος και, φυσικά, ορισμένα συναρπαστικά boss fights.

Ένα από τα καλύτερα χαρακτηριστικά που κάνει το Onimusha 2 να ξεχωρίζει από το αρχικό παιχνίδι είναι οι τέσσερις σύντροφοι (η Ογυ, μια πολεμίστρια με ξίφος, ο Εκεί Ανκοκυji, ένας μοναχός, ο Kotarō Fuma, ένας νίντζα, και ο Magoichi Saiga, ένας σκοπευτής) που, κατά καιρούς, θα μάχονται μαζί του.

Στο επίπεδο της αισθητικής, το remaster προσφέρει βελτιωμένα γραφικά υψηλής ευκρίνειας. Τα backgrounds παραμένουν pre-rendered, αλλά έχουν αναβαθμιστεί και φωτιστεί με τρόπο που σέβεται το αρχικό στυλ, ενώ τα μοντέλα χαρακτήρων και τα οπτικά εφέ έχουν ανασχεδιαστεί σε μεγαλύτερη λεπτομέρεια. Υπάρχει δυνατότητα επιλογής αναλογίας 4:3 για όσους θέλουν την αυθεντική εμπειρία, αλλά και 16:9 για ευρύτερη, πιο μοντέρνα απεικόνιση. Οι μεταβάσεις μεταξύ σκηνών και οι γωνίες της κάμερας έχουν προσαρμοστεί για να λειτουργούν απρόσκοπτα και στις δύο αναλογίες.

Ανάλογη προσοχή έχει δοθεί και στον ηχητικό τομέα. Το remaster επαναφέρει τον αρχικό ήχο σε ασυμπίεστη μορφή, βελτιώνοντας τη σαφήνεια, ενώ νέες ηχογραφήσεις προσφέρουν πιο ακριβή και εκφραστική προφορά στους ιαπωνικούς διαλόγους. Το soundtrack του παιχνιδιού παραμένει εξαιρετικό, με δραματικές συνθέσεις που ενισχύουν την ένταση των μαχών και την μυστηριακή ατμόσφαιρα της φεουδαρχικής Ιαπωνίας.

Οι βελτιώσεις στο gameplay είναι ουσιαστικές και συμβάλλουν καθοριστικά στην αναβάθμιση της εμπειρίας. Οι παίκτες μπορούν πλέον να αλλάζουν όπλα και αντικείμενα εν κινήσει, χωρίς να απαιτείται παύση του παιχνιδιού, γεγονός που αυξάνει τον ρυθμό και τη ροή της δράσης. Επιπλέον, η μεταμόρφωση του Jubei σε Onimusha δεν ενεργοποιείται αυτόματα, αλλά μπορεί να επιλεγεί από τον παίκτη, επιτρέποντας στρατηγικότερη χρήση της.

Ένα από τα πιο συζητημένα νέα χαρακτηριστικά είναι η προσθήκη του "Hell Mode", ενός επιπέδου δυσκολίας όπου ο ήρωας πεθαίνει από ένα μόνο χτύπημα. Η λειτουργία αυτόματης αποθήκευσης και η δυνατότητα παράκαμψης των cut-scenes εξυπηρετούν ιδιαίτερα, ενώ η υποστήριξη αναλογικού ελέγχου προσφέρει καλύτερη αίσθηση κίνησης και ελέγχου (σε αντίθεση με τα "tank controls" της αρχικής έκδοσης).

Το remaster περιλαμβάνει επίσης μια εκτενή συλλογή bonus υλικού. Η νέα "Gallery Mode" διαθέτει πάνω από 100 αυθεντικά σχέδια χαρακτήρων και σκηνικών από τον Keita Amemiya, ενώ η επιλογή μουσικής επιτρέπει στους παίκτες να ακούσουν 43 κομμάτια από το αυθεντικό soundtrack. Το ειδικό "Orchestra Album Selection Pack", που συνοδεύει την προπαραγγελία προσφέρει πολυτελείς εκτελέσεις των βασικών θεμάτων, αλλά και χρηστικά αντικείμενα εντός παιχνιδιού.

Η συνολική εντύπωση που αφήνει το remaster του Onimusha 2 είναι αυτή μιας προσεγμένης και μελετημένης δουλειάς. Δεν πρόκειται απλώς για ένα οπτικό "γυάλισμα" ενός παλιού τίτλου, αλλά για μια συστηματική αναβίωση που σέβεται τον πυρήνα του αυθεντικού παιχνιδιού, διορθώνοντας αδυναμίες του παρελθόντος και ενσωματώνοντας σύγχρονες διευκολύνσεις. Η ιστορία παραμένει συναρπαστική, το gameplay πιο σφιχτό και δυναμικό, και η παρουσίαση πιο εντυπωσιακή από ποτέ.

Για τους βετεράνους της σειράς, είναι μια ευκαιρία να ξαναζήσουν τις συγκινήσεις ενός κλασικού τίτλου. Για τους νέους παίκτες, είναι μια ιδανική εισαγωγή στον κόσμο των Onimusha, με ένα επεισόδιο που, παρά την ηλικία του, διατηρεί τη δυναμική και τη γοητεία του. Ωστόσο, όσο ευχάριστα και αν ακούγονται τα προαναφερθέντα, δεν μπορούμε να παραβλέψουμε το γεγονός πως το Onimusha 2, ακόμα και στη remaster μορφή του, είναι ένα προϊόν της εποχής του. Αυτό σημαίνει ότι όσοι γαλουχήθηκαν με τα soulslike και τα σύγχρονα hack and slash, ίσως απογοητευθούν από την απλότητα που χαρακτηρίζει το σύστημα μάχης.

Σε κάθε περίπτωση, η Capcom αποδεικνύει, για άλλη μια φορά, ότι γνωρίζει πώς να διαχειριστεί την πλούσια ιστορία της. Το remaster του Onimusha 2: Samurai's Destiny είναι μια νοσταλγική εμπειρία που συνδυάζει με σχετική επιτυχία το παλιό με το καινούργιο. Αν αποτελεί οίονό για την αναγέννηση της σειράς που θα έρθει με το νέο Onimusha, τότε οι φίλοι του ιαπωνικού action fantasy genre έχουν κάθε λόγο να ανεβάσουν τον πήχη.



To Onimusha 2: Samurai's Destiny κυκλοφορεί από τις 23/5/25 για PS4, PC, Switch και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS4 με review code που λάβαμε από τη CD Media.



The Good

Ευχάριστο ζύπνημα νοσταλγίας μιας καλής εποχής για το gaming.

Αρκετές αναβαθμίσεις (βελτίωση οπτικού τομέα και πρόσθετο περιεχόμενο).



The Bad

Αποτελεί προϊόν της εποχής του - με ό,τι θετικό ή αρνητικό συνεπάγεται αυτό.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Onimusha 2: Samurai's Destiny

Review

Blades of Fire

May 27, 2025



Νικoïlas
Μαρκoïdou



Το στούντιο της MercurySteam έχει μία ενδιαφέρουσα ιστορία. Στο μεγαλύτερο τμήμα της κατάφερε να συνάψει συνεργασίες με μερικούς από τους μεγαλύτερους publishers και να αναλάβει την ανάπτυξη μερικών εκ των δημοφιλέστερων IPs. Κάπως έτσι, η MercurySteam δημιούργησε ένα όνομα μέσα από τα Castlevania: Lords of Shadow αλλά και τις περιπέτειες της Samus Aran.

Οι περιπτώσεις όπου πήγε σε στραβοτιμονιές ήταν κυρίως όταν επιχείρησε να δημιουργήσει νέα IPs, όπως είδαμε στις περιπτώσεις του αδιάφορου Clive Barker's Jericho και του άσημου Spacelords. Άραγε η επιστροφή της με το Blades of Fire ήρθε για να... τριτώσει το κακό; Σίγουρα αποτελεί άλλη μία ιδιαίτερη περίπτωση αφού εμφανίστηκε από το πουθενά τον περασμένο Φεβρουάριο, δίνοντας ένα μάλλον περιορισμένο διάστημα για το marketing. Αλλά ας δούμε τα πράγματα με τη σειρά.

Το Blades of Fire μάς μεταφέρει σε ένα βασίλειο όπου μία μοχθηρή βασίλισσα έχει καταραστεί τους εχθρούς της, μετατρέποντας κάθε μορφή μετάλλου σε πέτρα. Εμείς παίρνουμε τον ρόλο του σκληροτράχηλου πολεμιστή Aran, ο οποίος με έναν ανεξήγητο τρόπο θα λάβει ένα θρυλικό σφυρί, το οποίο θα του επιτρέψει να σφυρηλατήσει όπλα από μέταλλο. Μαζί με τη βοήθεια του Adso, ενός νεαρού ερευνητή που θα βρεθεί κυριολεκτικά στην πόρτα του, θα ξεκινήσει η περιπέτεια προς το κάστρο της βασίλισσας με σκοπό την εξόντωσή της.

Το Blades of Fire έρχεται να μας συστήσει ένα εντελώς καινούριο σύμπαν, με τα δικά του όντα και θεότητες, με τη μυθολογία να επικεντρώνεται γύρω από την χειραγωγήση του μετάλλου. Άλλωστε, οι βασικές 7 θεότητες αποκαλούνται απλά ως "σιδηρουργοί", οι οποίες μάλιστα λέγεται ότι έδωσαν το υπέρτατο δώρο στην ανθρωπότητα, τη γνώση της δημιουργίας μετάλλων.

Αναμφίβολα είναι θετικό ότι επιτέλους βλέπουμε ένα fantasy σύμπαν που αποφεύγει τα τετριμμένα, δηλαδή την εμφάνιση orcs και / ή ξωτικών. Αν και κάποια trolls θα δηλώσουν το παρόν, σε γενικές γραμμές θα δείτε ξεχωριστά όντα που καταφέρνουν να δώσουν έμπρακτα την εικόνα ενός διαφορετικού σύμπαντος.

Βέβαια, εδώ θα πρέπει να τονίσουμε πως δεν θα πρέπει να περιμένετε κάποια εμβάθυνση στο lore. Η ιστορία προσφέρει ακριβώς τα βασικά, για να ωθήσει τον Aram σε μία ιστορία εκδίκησης, στον μονοδιάστατο στόχο της εξόντωσης της βασίλισσας. Οι εξτρά χαρακτήρες είναι μετρημένοι στα δάχτυλα και έρχονται απλά για να εξυπηρετήσουν ορισμένα plot points και όχι για να δημιουργηθεί το οποιοδήποτε δέσιμο.

Ωστόσο, μία πραγματικά χαμένη ευκαιρία αποτελεί η σχέση μεταξύ των Aram και Adso, ο οποίος βρίσκεται πάντα στο πλάι του Aram, καθόλη τη διάρκεια της περιπέτειας. Θα μπορούσε να αποτελεί ένα ενδιαφέρον sidekick, ιδίως αφού οι δυνάμεις και αδυναμίες των δύο βασικών χαρακτήρων αλληλοκαλύπτονται (ο ένας φτασμένος πολεμιστής, ο άλλος με αστείρευτες γνώσεις για την ιστορία του κόσμου, των τεράτων κ.λπ.). Η σχέση τους όμως παραμένει τυπική, και επίσης φαίνεται σχεδόν σαν να αποφεύγεται η δημιουργία μίας κάποιας χημείας μεταξύ τους.

Υπάρχουν π.χ. περιπτώσεις όπου ο Adso κάνει αστεία για την ηλικία του Aram όταν προσπαθεί να κάνει κάποια άλματα, αλλά αυτά δείχνουν παράταιρα όταν προηγουμένως έχουμε δει απειροελάχιστες συζητήσεις μεταξύ τους για να αντιληφθούμε το είδος της μεταξύ τους σχέσης. Γενικότερα, το Blades of Fire δεν φαίνεται διατεθειμένο να κερδίσει τον παίκτη με τους χαρακτήρες του ή την εξέλιξη του σεναρίου, καταλήγοντας προβλέψιμο και άνευ ιδιαίτερων κορυφώσεων.

Θα λέγαμε όμως ότι εν τέλει η ουσία του βρίσκεται στον τομέα της μάχης, με το φειδωλό σενάριο τουλάχιστον να μην μπαίνει εμπόδιο στο κομμάτι της δράσης (όχι ακριβώς δικαιολογία για τη μέτρια γραφή, αλλά τουλάχιστον ένα θετικό στοιχείο που απορρέει από αυτήν). Η MercurySteam φαίνεται ότι ναι μεν εμπνεύστηκε από το πανταχού παρόν είδος των soulslike, αλλά αυτό δεν στάθηκε εμπόδιο στο να διανθήσει το παιχνίδι με τα δικά του στοιχεία.

Σε αντίθεση με τα περισσότερα παιχνίδια του είδους, ο Aram δεν έχει το παραμικρό skill tree. Δεν υπάρχουν attributes, skill points και τα συναφή. Είναι μία επιλογή που συνάδει πλήρως με την εικόνα ενός φτασμένου πολεμιστή που πείθει ότι είναι μάστερ οποιουδήποτε όπλου. Μπορούμε μόνο να αναβαθμίσουμε την ενέργεια και το stamina, και αυτά μόνο αφού εντοπίσουμε συγκεκριμένες τετράδες αντικειμένων.

Το ένα και μοναδικό κομμάτι της εξέλιξης της ισχύος μας έρχεται μέσα από την σφυρηλάτηση όπλων. Σε κανένα σημείο της περιπέτειας δεν βρίσκουμε έτοιμα όπλα, αντιθέτως, πρέπει να συλλέγουμε τα υλικά ώστε να σφυρηλατήσουμε τα δικά μας όπλα. Υπάρχει μία εκτενής ποικιλία από διαφορετικές κλάσεις όπλων (δόρατα, one handed swords, greatswords, hammers κ.λπ.) τα διαγράμματα των οποίων τα εντοπίζουμε αφού εξοντώσουμε αρκετούς εχθρούς από συγκεκριμένες αντίπαλες ομάδες.

Η σφυρηλάτηση γίνεται μέσα από ένα συμπαθητικό mini game και αφού παραμετροποιήσουμε διάφορα τμήματα του όπλου, επιλέγοντας το είδος της λεπίδας, τη χειρολαβή, το είδος του μετάλλου και διάφορες άλλες πτυχές του. Υπάρχει αρκετό βάθος στην παραμετροποίηση κάθε όπλου, καθώς και μία ογκώδης ποικιλία υλικών, δίνοντάς μας το ελεύθερο να φέρουμε το κάθε όπλο στα μέτρα μας και οδηγώντας τελικά σε μία ιδιαίτερα ευχάριστη διαδικασία για τη δημιουργία όπλων.

Το σκέλος των melee όπλων και της δημιουργίας τους βρίσκεται στον πυρήνα του παιχνιδιού και αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της εμπειρίας. Προς το παραπάνω συνάδει και το σύστημα μάχης. Οι επιθέσεις είναι τοποθετημένες στα face buttons, όπου κάθε κουμπί σημαδεύει διαφορετικό μέρος του σώματος. Κάτι ανάλογο είχαμε δει και στα The Surge αλλά εδώ έχει μία αρκετά διαφορετική υλοποίηση, εμβαθύνοντας περισσότερο στο θέμα της κατάλληλης επιλογής των επιθέσεων.

Πολλοί εχθροί έχουν εμφανή μέρη του σώματος που είναι πιο ευπαθή (και δεν είναι πάντα το κεφάλι), κάτι που συνήθως εξαρτάται από το είδος της πανοπλίας που φοράνε. Άλλοτε θα πρέπει να αποφεύγουμε τα χέρια, κάποιες φορές θα πρέπει να σημαδεύουμε στο σώμα και ούτω καθεξής.

Το damage που πετυχαίνουμε εξαρτάται και

από τα στατιστικά των όπλων μας και ιδίως το στατιστικό της διαπεραστικότητας, που αφορά στο κατά πόσον η λάμα μπορεί να διαπεράσει την εκάστοτε πανοπλία. Σε ορισμένες περιπτώσεις ένα, κατά τα άλλα, ισχυρότατο όπλο ενδέχεται να μην μπορεί να διαπεράσει την εχθρική πανοπλία, αχρηστεύοντάς το πλήρως.

Για αυτόν τον λόγο το Blades of Fire μάς επιτρέπει να έχουμε equipped τέσσερα όπλα και πολλά περισσότερα στο inventory μας. Και πάλι σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια του είδους, εδώ δεν θα "παντρευτείτε" από την αρχή έως το τέλος μία κλάση όπλων, αλλά θα πρέπει να μεταχειρίζεστε διαφορετικά είδη για να ανταπεξέλθετε στο εκτενές bestiary. Είναι ένα στοιχείο που λειτουργεί πολύ καλά με τη φύση του παιχνιδιού και ένα ακόμα στοιχείο που συμβαδίζει ιδανικά με τον χαρακτήρα του Aram ως ταλαντούχου πολεμιστή.

Στα παραπάνω βοηθάει πλήρως η πολύ καλή δουλειά στην αίσθηση της μάχης. Το βάρος των χτυπημάτων μεταφέρεται ιδανικά μέσω των καλοφτιαγμένων και ποικίλων animations αλλά και λόγω της μεγάλης ζημίας που μπορούν να μεταφέρουν τα χτυπήματα. Είναι χαρακτηριστικό ότι ακόμα και απέναντι από κατάφρακτους πολεμιστές, εάν έχουμε το ιδανικό όπλο και καταφέρουμε ένα charged attack, τότε θα τους ακρωτηριάσουμε με ένα μόλις χτύπημα, κάτι που ισχύει από τα πρώτα λεπτά της περιπέτειας έως το τέλος.

Κάτι αντίστοιχο ισχύει και για ισχυρότερους αντιπάλους, όπου αν έχουμε τον κατάλληλο εξοπλισμό τότε ένα καλοζυγισμένο ισχυρό χτύπημα θα τους αφαιρέσει ένα γενναίο κομμάτι της μπάρας τους. Στο Blades of Fire η σωστή τοποθέτησή μας και το σωστό charged attack αποτελεί ένα καίριο στοιχείο του gameplay, δίνοντας πραγματική ουσία σε κάθε επιτυχημένο μας χτύπημα.

Μία ακόμα ιδιαιτερότητα που παρουσιάζει το gameplay έρχεται στη stamina. Προκειμένου να αναπληρωθεί γρήγορα, πρέπει να έχουμε κρατημένο το block. Δεδομένου ότι χρειάζεται η άμεση ενέργειά μας για την αναπλήρωση της μπάρας και δεν αρκεί απλά να την περιμένουμε να αναπληρωθεί αυτομάτως (όπως γίνεται στην πλειοψηφία των soulslike), δίνει ένα ακόμα επίπεδο βάθους στη διαχείριση του χαρακτήρα μας κατά τη διάρκεια της μάχης.



Όπως προείπαμε, υπάρχει ένα ευμέγεθες bestiary, φέρνοντάς μας συχνά μπροστά από νέους εχθρούς με τις δικές τους ιδιοσυγκρασίες, επιτρέποντας στο σύστημα μάχης να παραμένει έως το τέλος απολαυστικό. Εκεί όμως που υστερεί είναι στα boss fights, τα οποία και ελάχιστα είναι και επαναλαμβάνονται, και δυστυχώς δεν έχουν κάτι ιδιαίτερο να προσφέρουν, καταλήγοντας να δείχνουν απλά σαν μάχες με απλούς, αλλά σχετικά ισχυρότερους, εχθρούς.

Το έτερο και σημαντικότερο μελανό σημείο του παιχνιδιού έρχεται στο level design. Εξαρχής θα πρέπει να πούμε ότι στις πρώτες 10-15 ώρες το Blades of Fire ενδέχεται να δημιουργήσει την εντύπωση μίας συγκρατημένης διάρκειας. Εντούτοις, έπειτα από συγκεκριμένα γεγονότα θα φανεί ότι τελικά αποτελεί μία περιπέτεια επικών διαστάσεων, που μπορεί να φτάσει και τις 40 ώρες. Αυτή θα λέγαμε ότι ήταν μία καλοδεχούμενη διαπίστωση αλλά με ορισμένους αστερίσκους.

Η ποικιλία και η πυκνότητα των περιβαλλόντων είναι αρκετά καλή, προσφέροντας πολλές παράπλευρες διαδρομές και μυστικά. Η δομή του απέχει από το να χαρακτηριστεί ως open world, έχοντας σαφέστερη συγγένεια με τα δύο τελευταία God of War, όπου δηλαδή υπάρχουν συγκεκριμένες διαδρομές στο περιβάλλον και κλειδωμένες περιοχές που ανοίγουν όταν λάβουμε ορισμένες νέες δυνάμεις.

Εκεί που εμφανίζεται ένα σημαντικό πρόβλημα είναι στο πόσο ασαφή είναι αρκετές φορές τα main objectives. Υπήρξαν πολλές φορές όπου φαινομενικά είχαμε εξερευνήσει κάθε δυνατή πτυχή μίας περιοχής, όπου θεωρητικά βρισκόταν το objective, δίχως πλέον να έχουμε ιδέα πού ακριβώς πρέπει να πάμε, καταλήγοντας να κάνουμε κύκλους για ώρες. Στο παραπάνω δεν βοηθάνε στο ελάχιστο τα hints που δίνει ο Adso, σε μία μάλλον λανθάνουσα αντίληψη ότι αν μας πει ακριβώς τι πρέπει να κάνουμε θα είναι σαν μας το δίνει στο πιάτο.

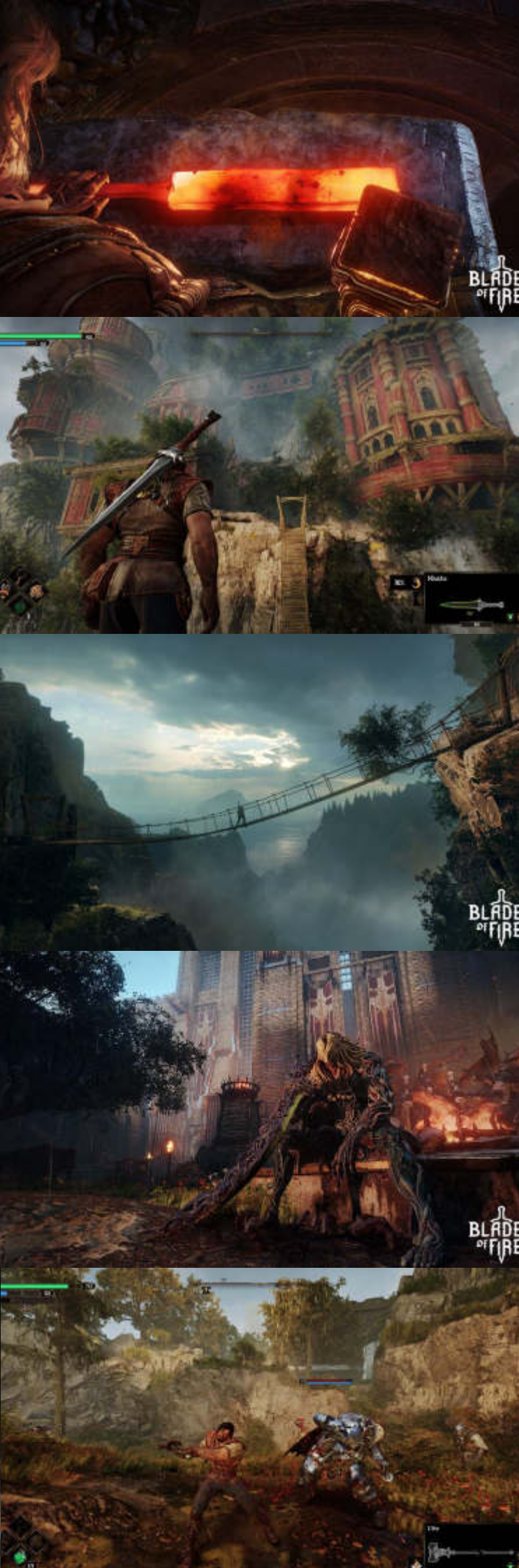
Το ασαφές σκέλος των objectives δηλώνει σε πολλά σημεία του παιχνιδιού και μάλιστα σε ορισμένες περιπτώσεις φαίνεται σαν να γίνεται

ηθελμένα. Υπήρχαν περιπτώσεις όπου κάποιος χαρακτήρας μάς ζητούσε να βρούμε διάφορα αντικείμενα, διασκορπισμένα σε διαφορετικές περιοχές των χαρτών.

Δίχως να εμφανίζεται το παραμικρό σημάδι στον χάρτη, έπρεπε από μόνοι μας να θυμόμαστε πού ακριβώς αναφέρονταν οι πληροφορίες που μας παρέχονταν. Σε όλη αυτήν τη κατάσταση δεν βοηθάει ο δαιδαλώδης σχεδιασμός πολλών περιοχών, που περιλαμβάνουν όμοιους χώρους και ενώνονται με ένα σωρό διαφορετικούς τρόπους, καταφέροντας διαρκώς να μας δημιουργούν το συναίσθημα ότι έχουμε χαθεί. Από την άλλη πλευρά, όποτε το παιχνίδι δεν επιχειρεί αχρείαστα να δυσχεραίνει την όλη διαδικασία της περιήγησης, τότε οι ποικίλες περιοχές και η εκτενής διάρκειά του καταφέρνουν να δημιουργήσουν μία ευχάριστη αίσθηση ανακάλυψης.

Όσον αφορά στο τεχνικό επίπεδο, η ιδιόκτητη μηχανή γραφικών της MercurySteam απεικονίζει ένα ευχάριστο αποτέλεσμα με ζωηρά χρώματα. Μπορεί τα loadings να είναι ελαφρώς τραβηγμένα σε αρκετές περιπτώσεις, αλλά από την άλλη, η δράση είναι απροβλημάτιστη με σταθερότατο frame rate και άνευ οποιουδήποτε τεχνικού προβλήματος άξιου αναφοράς.

Εν κατακλείδι το Blades of Fire, όπως και οι λεπίδες στις οποίες επικεντρώνεται, έρχεται ως ένα δίκιο μαχαίρι. Φέρνει ένα δουλεμένο σύστημα μάχης, με πλήρη έμφαση στα melee όπλα, μεταφέροντας με ωραίο τρόπο το κομμάτι της σφυρηλάτησης. Μέσα από το καλοφτιαγμένο και ισορροπημένο σύστημα μάχης καταφέρει να δώσει ιδανικά την αίσθηση του ελέγχου ενός σκληροτράχηλου και πεπειραμένου πολεμιστή. Εάν και το νευραλγικό κομμάτι του level design είχε δεχθεί την ανάλογη φροντίδα τότε η συνολική εμπειρία θα ήταν σίγουρα πληρέστερη.



To Blades of Fire κυκλοφορεί από τις 22/5/25 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το Xbox Series με review code που λάβαμε από τη 505 Games.



The Good

Το βάρος των χτυπημάτων μεταφέρεται ιδανικά.

Η σφυρηλάτηση των όπλων προσφέρει το απαραίτητο βάθος στο κομμάτι του εξοπλισμού και της δράσης.

Εκτενές bestiary απλών εχθρών.



The Bad

Λιγοστά και άνευ ενδιαφέροντος boss fights.

Το level design και τα ασαφή objectives, συχνά μας οδηγούν σε περιπτώσεις όπου απλά δεν ξέρουμε τι πρέπει να κάνουμε.

Αδιάφορη ιστορία και σχεδόν μηδαμινή χημεία μεταξύ των δύο βασικών χαρακτήρων.



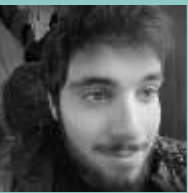
ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Blades of Fire

Review

DECADE

May 29, 2025



Δημήτρης
Αγγελού



Το DECADE είναι ένα πραγματικά παράξενο videogame. Πριν καν ασχοληθεί κάποιος μαζί του είναι αρκετά δύσκολο να προσδιορίσει το τι πραγματεύεται, αλλά και αφού γράψει τις πρώτες gaming ώρες παίζοντάς το, πάλι το DECADE είναι δύσκολο να ενταχθεί σε μια κατηγορία βάσει της φύσης του.

Το Decade μάς συστήνεται ως ένα point and click παιχνίδι, με έμφαση στην old school ρετρό pixel art, εμπνευσμένο από τα 90s. Το setting μάς μεταφέρει σε έναν μετα-αποκαλυπτικό κόσμο όπου μια βροχή από υγρό μέταλλο καθιστά την επιβίωση σχεδόν αδύνατη. Ο παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο ενός νεαρού επιζώντα, ο οποίος ηγείται μιας ομάδας τριών μικρότερων συντρόφων σε ένα καταφύγιο.

Στο καταφύγιο αυτό, η ομάδα ανακαλύπτει μια εναπομένουσα λειτουργική χρονομηχανή και αποφασίζει να τη χρησιμοποιήσει, ταξιδεύοντας σε προηγούμενα έτη και μαζεύοντας πληροφορίες για το πώς μπορεί να αποτρέψει την επερχόμενη καταστροφή και να αλλάξει το μέλλον. Σε εμάς, όντας ο μεγαλύτερος και σοφότερος, πέφτει ο κλήρος της λειτουργίας της μηχανής και της επιλογής του ατόμου που θα ταξιδέψει στον χρόνο. Γενικά, σε πρώτη φάση έχουμε ένα premise το οποίο, σε κάθε περίπτωση, αν και ολίγον τι κοινότυπο, σίγουρα παρουσιάζει ένα ενδιαφέρον.

Το DECADE κατα βάση είναι ένα text adventure. Το όλο gameplay βασίζεται στην αφήγηση και στο κείμενο που προκύπτει από τους διαλόγους. Εμείς διαλέγουμε ένα από τα υπόλοιπα παιδιά-μέλη της ομάδας μας για να στείλουμε σε μια συγκεκριμένη προηγούμενη χρονική περίοδο, ώστε να ζήσει σε αυτή για δέκα χρόνια και να συλλέξει πληροφορίες.

Κάθε παιδί έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά, τα οποία μεταβάλλονται και αλλάζουν μετά από το τέλος κάθε ταξιδιού. Στόχος μας είναι να διαχειριστούμε σωστά τα μέλη της ομάδας μας, τα οποία μεγαλώνουν ηλικιακά μετά από κάθε ταξίδι και φθείρονται σωματικά αλλά και ψυχικά, μέχρι να συλλέξουμε αρκετές πληροφορίες ώστε να μπορούμε να αλλάξουμε τον ρου της Ιστορίας.

Από ένα text adventure είναι λογικό να μην περιμένει κανείς μεγάλη εμβάθυνση στον οπτικό του τομέα. Ωστόσο, ορισμένα ποιοτικά standards πρέπει να τηρούνται κατά την άποψη του γράφοντα. Το DECADE παραμένει σε πολύ ρηχά επίπεδα. Στα πολύ λίγα κομμάτια στα οποία έχει τη δυνατότητα να οπτικοποιήσει κάτι, όπως για παράδειγμα τα πορτρέτα των χαρακτήρων που ταξιδεύουν στον χρόνο, κινείται σε βαριά pixelated art, η οποία πρακτικά στερεί την οποιαδήποτε απεικόνιση.

Στα ίδια επίπεδα κινείται και το UI του τίτλου, με “bulky” σχεδιασμό, αδέξιο και γεμάτο sprites, το οποίο παρά το γεγονός ότι δουλεύει σε ικανοποιητικά επίπεδα, δεν δίνει κάποια ιδιαίτερη αίσθηση smoothness, αίσθημα η απουσία του οποίου είναι αισθητή σε ένα τίτλο όπως το DECADE, όπου στο συντριπτικά μεγαλύτερο κομμάτι του gaming χρόνου του ο παίκτης χρησιμοποιεί το UI αυτό.

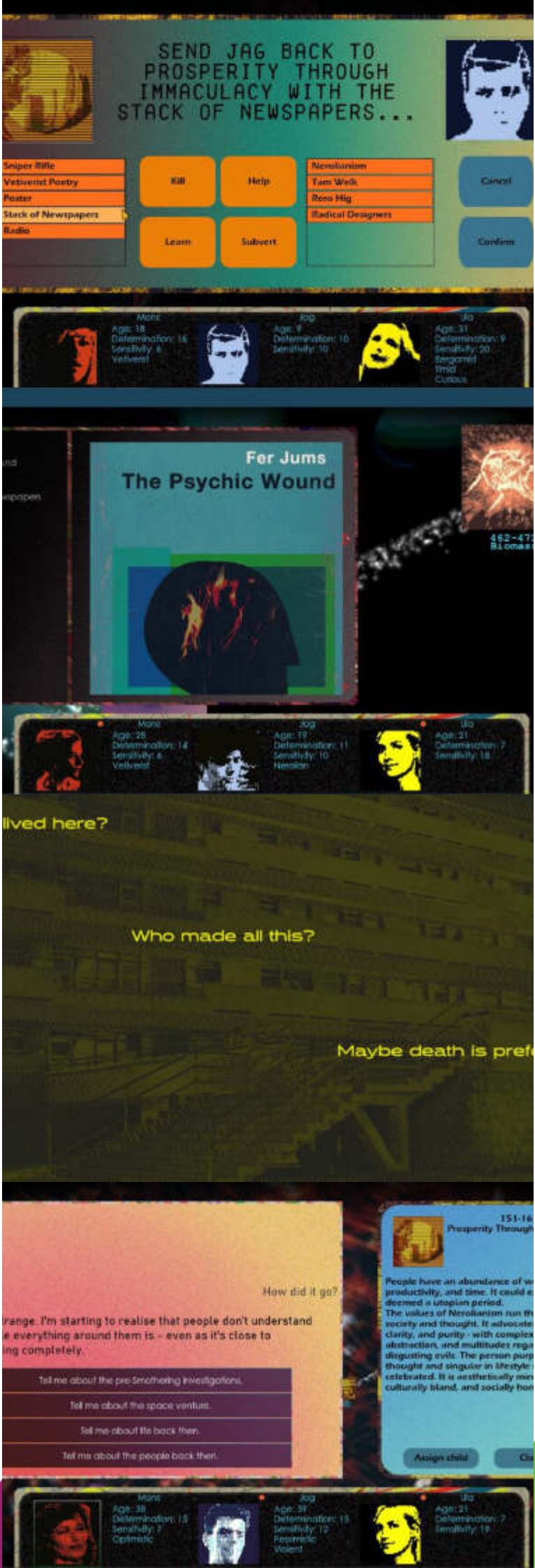
Επιπρόσθετα, διάφορες λειτουργίες οι οποίες θα έκαναν τη ζωή μας πιο εύκολη, απουσιάζουν, δυσχεραίνοντας ακόμα περισσότερο την εμπειρία και προσθέτοντας έξτρα πόντους πονοκέφαλου. Παραδείγματος χάρη, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα χρειαστεί να εξετάσουμε διάφορα αντικείμενα ή γραπτές σημειώσεις, τις οποίες οι χαρακτήρες φέρνουν μαζί μετά από κάθε ταξίδι τους. Ωστόσο, η δυνατότητα αυτή μοιάζει πρόχειρα δουλεμένη έως και εντελώς χαλασμένη ανά σημεία, δημιουργώντας επιπλέον αχρείαστα προβλήματα και εκνευρισμό.

Αντίστοιχα άνευρο και αδιάφορο αποτέλεσμα έχουμε και στον ηχητικό τομέα, με απουσία διαλόγων (βασικό μειονέκτημα δεδομένου του πόσο πολύ ο τίτλος στηρίζεται στη γραφή και το κείμενό του) συνοδεία άνευρων και κατατονικών synth μουσικών θεμάτων, που ενώ έχουν στόχο να προσδώσουν τη steampunk / variorwane αισθητική, εν τέλει συμβάλουν περαιτέρω στη μονοτονία που διαπνέει το γενικότερο αισθητικό ρεύμα του παιχνιδιού.

Εμβαθύνοντας κανείς στο DECADE θα βρει ένα αρκετά περίπλοκο μείγμα gameplay. Κάτι το οποίο είναι παράξενο, καθώς στην ουσία του αποτελείται από λίγους και σχετικά απλούς μηχανισμούς. Βέβαια, η πολυπλοκότητα ενός παιχνιδιού έχει σημασία αμφίσημη. Όσες πιθανότητες υπάρχουν στο να καθιστά ένα παιχνίδι ενδιαφέρον και βαθύ, άλλες τόσες είναι αυτές όπου μπορούν να το στείλουν στο ναδίρ, κάνοντάς το ακατανόητο και ανυπόφορο.

Στην περίπτωση του DECADE, δυστυχώς, η αλήθεια τείνει προς το δεύτερο ενδεχόμενο. Τα εργαλεία με τα οποία μπορούμε να δουλέψουμε είναι λίγα. Στην ουσία διαχειριζόμαστε την τριμελή ομάδα μας από παιδιά-επιζώντες και επιλέγουμε ποιο από αυτά θα ταξιδέψει στον χρόνο και σε ποια περίοδο θα πάει, περιμένοντας τις πληροφορίες με τις οποίες θα επιστρέψει αλλά και τις μεταβολές οι οποίες θα προκύψουν στον χαρακτήρα του. Κάθε παιδί διέπεται από δύο διαφορετικές μεταβλητές, την αποφασιστικότητά του (Determination) και την ευαισθησία του (Sensitivity).

Πρόκειται για μεταβλητές οι οποίες ανάλογα την τιμή που θα λάβουν, θα καθορίσουν και την ποσότητα και ποιότητα των πληροφοριών που θα συλλέξουν κατά τα ταξίδια τους. Κάθε επιστροφή στο παρελθόν αποκαλύπτει και ένα καινούργιο κομμάτι του παρελθόντος που οδήγησε στο εφιαλτικό σήμερα. Ιστορικά συμβάντα, γεγονότα, θεωρίες συνομωσίας, τάσεις και κοινωνικές δυναμικές και ισορροπίες



είναι μερικά από τα διαφορετικά είδη πληροφορίας που οι σύντροφοι σας θα σας μεταφέρουν.

Όλα με σκοπό την προσθήκη ενός ακόμα κρίκου στην αλυσίδα γεγονότων που ελπίζετε να αλλάξετε στο κυνήγι σας για ένα καλύτερο μέλλον (ή “σήμερα” – εξαρτάται από το point of view). Συνεπώς, εύλογα θα περίμενε κανείς το ζουμί του παιχνιδιού να βρισκόταν στη σωστή διάγνωση από πλευράς παίκτη στα κατάλληλα και συμβατά με την εποχή χαρακτηριστικά του κάθε χρονοταξιδιώτη για τη μέγιστη και βέλτιστη παροχή πληροφοριών. Όπως επίσης, λογικό θα ήταν αυτό το σύστημα trial and error να συνοδευόταν και από ένα σύνολο εύχρηστων και βολικών (αυτό) saves που να διευκολύνει τις πολλαπλές δοκιμές.

Δυστυχώς, τίποτα από τα δύο δεν θα βρει κανείς στο DECADE. Οι περισσότερες επιλογές μοιάζουν μάταιες, χωρίς αντίκτυπο και προκαθορισμένες. Ενώ το σύστημα των autosaves και των manual saves (μόνο 3) δεν περιέχει καμία ένδειξη σχετικά με το πού βρισκόμαστε στο progress. Ως συνέπεια, ο παίκτης έρχεται συχνά πυκνά αντιμέτωπος με άβολες καταστάσεις, στις οποίες μπορεί να έχει “κλειδωθεί” σε κάποια ροή ιστορίας, την οποία με τις επιλογές που έχει κάνει δεν μπορεί να τερματίσει, έχοντας ως μοναδική λύση το ολικό restart.

Κάνει τα πάντα λάθος το DECADE όμως; Η αλήθεια είναι πως όχι, δεν τα κάνει όλα λάθος. Το δυνατό του χαρτί, το κείμενο και η γραφή του, είναι πράγματι δυνατό, και το σενάριό του παρουσιάζει κάποιο βάθος. Ειδικά το βάρος που ρίχνει στο να φτιάξει έναν ζωντανό κόσμο του παρελθόντος, με τα δικά του σημαντικά γεγονότα και στιγμές, τις δικές του εξελίξεις, τις δικές του φιλοσοφικές και κοινωνικοπολιτικές ιδέες, είναι αξιοσημείωτο και σε σημεία καταφέρνει να αποδώσει μια χροιά παλιάς,

καλογραμμένης sci-fi δυστοπικής νουβέλας, τύπου Harlan Ellison και James Ballard.

Ωστόσο, ακόμα και στο αφηγηματικό κομμάτι του, το DECADE μοιάζει να πιάνεται όμηρος από τον ίδιο του τον εαυτό. Όταν το όλο ζήτημα της πλοκής είναι η αλλαγή και η αλλοίωση του παρελθόντος με σκοπό το διαφορετικό αποτέλεσμα στο σήμερα, θα περιμέναμε να δούμε τα ταξίδια μας στο παρελθόν να έχουν όντως κάποιου είδους επιρροή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αντί αυτού, όλα φαίνεται να περιστρέφονται γύρω από ένα αρχικό, αναλλοίωτο timeline.

Έτσι, μετά από μερικά ταξίδια η συζήτηση φεύγει από οτιδήποτε άλλο πέραν από τις αλλαγές στη χρονική γραμμή – ή μάλλον, την απουσία αλλαγών, οδηγώντας το DECADE τελικά σε αδιέξοδο. Υπάρχουν κάποιες αόριστες αναφορές ότι ίσως μπορείς να αλλάξεις το παρελθόν με κάποιον άλλο τρόπο, αλλά ποτέ δεν σου δίνεται μια ουσιαστική ένδειξη για το πώς. Το πιο παράξενο όμως είναι ότι οι σύντροφοί μας – αν και πολύ πιο μεγάλοι πλέον – δεν έχουν να προτείνουν τίποτα.

Αντί να παρέχουν συμβουλές και απόψεις για την αντιμετώπιση της κατάστασης, αφήνουν όλα τα κρίσιμα θέματα στα χέρια μας και περιορίζονται στον ρόλο τους ως αφηγηματικά οχήματα. Στοιχεία που ίσως, αν το παιχνίδι δεν ήταν εξ ολοκλήρου text adventure, καλύπτονταν. Στην προκειμένη όμως, κάνουν “μπαμ” και μας βγάζουν εκτός immersion.

Δυστυχώς το DECADE διάλεξε εξ αρχής έναν δύσκολο και δύσβατο δρόμο να διαβεί. Η niche φύση του ως genre δημιουργεί από μόνη της ένα αρκετά μεγάλο εμπόδιο για τον ίδιο τον τίτλο στην προσπάθεια του να προσεγγίσει ένα ευρύτερο κομμάτι του κοινού, πέραν των λίγων hardcore fans που κυνηγούν τέτοιου είδους παιχνίδια. Πέραν αυτού, όταν η δημιουργία σου βασίζεται τόσο «μονόπата» σε ένα

συγκεκριμένο στοιχείο της – τη γραφή και το σενάριο στην προκειμένη – θα πρέπει να είσαι σίγουρος ότι το στοιχείο αυτό είναι δουλεμένο πέρα ως πέρα, σωστά, μεθοδευμένα και στοχευμένα.

Στην περίπτωσή μας, όχι μόνο υπάρχουν ψεγάδια στη ροή και την αφήγηση, αλλά από μόνο του το θέμα “ταξίδι στο χρόνο” είναι παγίδα και κακοτοπιά για πολύ πιο έμπειρες συγγραφικές πένες. Εν κατακλείδι, το DECADE δεν πάσχει από έλλειψη φιλοδοξίας, γιατί κανείς δεν μπορεί να αρνηθεί ότι αυτό που προσπάθησε να κάνει είχε από μόνο του μια αξία και ένα ενδιαφέρον. Αυτό από το οποίο πάσχει όμως, είναι η έλλειψη μεθοδολογίας ώστε το φιλόδοξο και μεγαλόπνοο όραμά του να πάρει σάρκα και οστά.



Το DECADE κυκλοφορεί από τις 27/5/25 για PC. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη New Distortions.



Κόσμος με περιεχόμενο και βάθος.

Ωραία γραφή...



...η οποία όμως χαντακώνεται από τον ίδιο τον τίτλο και τις gameplay επιλογές.

Δύσχρηστο UI.

Απαρχαιωμένος οπτικοακουστικός τομέας.



Review

DOOM: The Dark Ages

May 30, 2025



Μικαήλς
Χασάπης



Μια φορά κι έναν καιρό, δεν υπήρχαν first person shooters. Υπήρχαν Doom clones. Αυτό και μόνο αρκεί για να καταδείξει τη σημασία του ονόματος “Doom” για την κατηγορία του αλλά και για την ιστορία του gaming. Δεν ήταν το πρώτο FPS, αλλά η επιρροή του υπήρξε καθοριστική κυρίως λόγω του φρενήρους gameplay αλλά και του αιχμηρού, προβοκατόρικού θα έλεγε κανείς, εικαστικού του. Μετά την άσογη επαναφορά του ονόματος Doom στο μοντέρνο gaming με το ομώνυμο παιχνίδι του 2016 και τα ολύμπια ύψη του υπέρτατου Doom Eternal και των δύο DLCs The Ancient Gods, η id μάς προσφέρει επιτέλους το τρίτο κομμάτι της σύγχρονης Doom τριλογίας με τίτλο “Doom: The Dark Ages”.

Όσον αφορά την ιστορία, το παιχνίδι δεν συνεχίζει από εκεί που μας άφησε το Ancient Gods Part 2. Αντίθετα, το Dark Ages, όπως φανερώνει και ο τίτλος του, είναι prequel και αφηγείται μια ιστορία από το μακρινό παρελθόν, όταν οι Night Sentinels υπό την ηγεσία του King Novic μεσουρανούσαν και ο Doom Slayer ήταν υπό τον έλεγχο των αγγελικών Maykrs. Φυσικά, η Κόλαση δεν θα αργήσει να κάνει την εμφάνισή της και υπό την απειλή της ολοκληρωτικής καταστροφής, οι Maykrs θα χρησιμοποιήσουν το υπέρτατο όπλο τους: τον ίδιο τον Slayer...

Φυσικά, όπως σε όλα τα παιχνίδια της σειράς η ιστορία έχει μάλλον διακοσμητικό ρόλο και ο παίκτης μπορεί αν θέλει να την προσπεράσει τελείως. Όπως και στο Doom Eternal όμως, υπάρχει αρκετό lore αν ο παίκτης θέλει να εμβαθύνει λίγο παραπάνω στην ιστορία του κόσμου και στους χαρακτήρες, εχθρικούς και μη, που θα συναντήσει στο διάβα του.

Το campaign του παιχνιδιού αποτελείται από 22 κεφάλαια, και ξεκινώντας το παιχνίδι θα δούμε πως τα επίπεδα δυσκολίας είναι παρόμοια με του Eternal αλλά με τη διαφορά ότι μπορούμε πλέον να αλλάξουμε πολλές μικρές παραμέτρους σε κάθε ένα από αυτά και να το φέρουμε στα μέτρα μας. Μπορούμε με λίγα λόγια να κάνουμε λίγο πιο δύσκολο το Hurt me plenty ή λίγο πιο εύκολο το Nightmare, φέρνοντας το παιχνίδι πιο κοντά στις προτιμήσεις μας.

Ας ξεκινήσουμε λοιπόν από τον καθοριστικό παράγοντα όλης της σειράς, το gameplay. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να αναφέρουμε είναι πως, όπως το Doom Eternal διέφερε σε αρκετά σημεία από τον προκατόχο του, έτσι και το Dark Ages κρατάει μεν τον κεντρικό πυρήνα ενός FPS, διαφοροποιείται δε κατά πολύ από το Eternal. Αυτό καταρχάς μπορεί να εκληφθεί σαν θετικό, καθώς ο παίκτης που έλιωσε το Eternal δεν νοιώθει ότι παίζει το ίδιο παιχνίδι. Είναι βέβαιο ότι η id δούλεψε πάνω στον τίτλο και προσπάθησε να δώσει μια νέα εμπειρία, μέσα στα πλαίσια πάντα του είδους.

Η μεγαλύτερη διαφορά είναι η πολύ μεγαλύτερη έμφαση στις melee επιθέσεις. Αυτό ίσως ξενίσει κάποιους βετεράνους της σειράς, καθώς τα όπλα και το shooting αποτελούσαν από πάντα το Α και το Ω του DNA της. Βέβαια και στο Dark Ages τα όπλα δηλώνουν παρόντα και σε ικανοποιητικό αριθμό και είδη. Απλώς στο Dark Ages οι δημιουργοί, εκμεταλλευόμενοι και το μεσαιωνικό, ή μάλλον τη μίξη Μεσαίωνα με sci fi καταστάσεις, άλλαξαν σαφώς την προσέγγιση που πρέπει να ακολουθήσει ο

παίκτης και τον ωθούν σε μια πολύ ενδιαφέρουσα εναλλαγή και σχεδόν ισομερή χρήση μεταξύ melee επιθέσεων και shooting.

Βασικό ρόλο στη μάχη θα παίξει η πρωτοεμφανιζόμενη στη σειρά ασπίδα. Με αυτήν μπορούμε να αποκρούσουμε φυσικά τα εχθρικά πυρά, να την πετάξουμε σαν Captain America στους εχθρούς, οπότε αυτή σαν ηλεκτρικό πριόνι καρφώνεται πάνω τους και τους ακινητοποιεί ή, τέλος, να κάνουμε rarry πολλές εχθρικές επιθέσεις που τονίζονται με πράσινο χρώμα. Αν αυτές είναι melee, ο αντίπαλος ζαλίζεται για λίγο και μας δίνει τη δυνατότητα για κάποια ασφαλή χτυπήματα, ενώ αν είναι ranged επιθέσεις γυρνάμε τις βολές πίσω στους εχθρούς. Αργότερα η ασπίδα μας θα εξελιχθεί ακόμα περισσότερο και θα προστεθούν 4 διαφορετικοί ρούνοι, που της δίνουν ειδικές επιθέσεις που ενεργοποιούνται όταν καταφέρουμε perfect parries.

Ασπίδα λοιπόν στο αριστερό χέρι, melee όπλα στο δεξί. Ξεκινάμε με τις πιστές γροθιές μας και στην πορεία θα προστεθούν άλλα δύο, εμπνευσμένα κι αυτά φυσικά από το Μεσαίωνα. Τα melee όπλα μας θα διαδραματίσουν κι αυτά καθοριστικό ρόλο, καθώς οι melee επιθέσεις μας κάνουν πολλή ζημιά και αποδεικνύονται εξόχως διασκεδαστικές και χρήσιμες. Ταυτόχρονα, αποτελούν τη νούμερο ένα επιλογή μας ώστε οι εχθροί να ρίξουν ammo για τα όπλα μας.

Το τρίτο διαθέσιμο εργαλείο στο οπλοστάσιό μας είναι εχμ, το οπλοστάσιό μας. Κάποια όπλα μας μοιάζουν με αυτά που χρησιμοποιήσαμε στο Eternal και κάποια άλλα νέα έχουν προστεθεί, όλα υπηρετώντας πιστά σαν σύλληψη και χρήση το μεσαιωνικό σκηνικό του τίτλου. Δυστυχώς δεν υπάρχει αυτή τη φορά κάτι τόσο “πορωτικό” σαν το meathook του Super Shotgun (το οποίο φυσικά δεν μπορούσε να λείπει) αλλά γενικά τα όπλα μας ικανοποίησαν πάρα πολύ και όλα έχουν τη



χρήση τους ή, αν θέλετε, όλα θα μπορούσαν να γίνουν τα αγαπημένα κάποιου παίκτη.

Γενικά η προσέγγιση του παίκτη μοιράζεται λοιπόν ανάμεσα σε αυτές τις τρεις κατηγορίες επιθέσεων και όπως στο Eternal όλο το νόημα ήταν να χρησιμοποιούμε στρατηγικά όλα μας τα εργαλεία, έτσι κι εδώ είναι απόλαυση αυτός ο χορός ανάμεσα σε ασπίδα, όπλα εκ του σύνεγγυς και πυροβόλα από απόσταση.

Γενικά το παιχνίδι δεν έχει τον ίδιο φρενήρη

Βλέπουμε λοιπόν ότι ο χαρακτήρας μας συμπεριφέρεται περισσότερο σαν τανκ σε σχέση με το Eternal. Φυσικά, Doom παίζουμε και το τανκ του Dark Ages είναι γατόπαρδος για άλλα παιχνίδια. Η ταχύτητα, παρότι ένα κλικ μικρότερη από το Eternal, είναι και πάλι εξόχως καταιγιστική. Σαν να λέμε οι Spinal Tap ηρέμησαν λίγο και από το 11 έριξαν την ένταση των ενισχυτών στο 10. Μάλιστα, επειδή αυτή τη φορά λείπουν τα glory kills, η μάχη έχει πιο σταθερό ρυθμό από το Eternal.

σημεία που καλούμαστε να χειριστούμε ένα τεράστιο mech και να καβαλήσουμε έναν δράκο. Πορωτικά κι αυτά σαν ιδέα, αλλά αλλάζουν πλήρως τον ρυθμό, και αυτό, σε συνδυασμό με το απλοϊκό τους gameplay, δεν θα αρέσει σε όλους. Τα mech τμήματα θυμίζουν Pacific Rim και γενικότερα kaiju καταστάσεις, με τον παίκτη να καταστρέφει τα πάντα στο διάβα του και να κοπανιέται με υπερμεγέθεις αντιπάλους. Η ταχύτητα εδώ είναι αναγκαστικά αργή, αλλά η αίσθηση του βάρους του mech είναι πολύ ικανοποιητική

σκηνικού, αλλά θα θέλαμε τουλάχιστον σαν gameplay να ήταν λίγο πιο δουλεμένα.

Το level design είναι για άλλη μια φορά εξαιρετικό. Μεγάλη διαφορά με το Eternal είναι πως λείπουν τα platforming τμήματα, τα οποία είχαν αρέσει σε κάποιους και είχαν εκνευρίσει αρκετούς άλλους. Ο γράφων ανήκει στην πρώτη κατηγορία, αλλά δεν μπορεί να πει ότι του έλειψαν ή ότι θα ταίριαζαν με το Dark Ages.



ρυθμό με το Eternal. Λείπει και το dash, αλλά σε γενικές γραμμές η προσέγγιση πρέπει να είναι πιο τακτική. Λείπει εν πολλοίς και το verticality στις αρένες, δεν υπάρχει διπλό άλμα και ο παίκτης περνάει τον περισσότερο χρόνο του στο έδαφος. Ο χαρακτήρας μας είναι πιο βαρύς και γενικά δεν τρέχουμε μακριά από τους εχθρούς, αλλά σε πολλές περιπτώσεις είναι πολύ πιο αποδοτικό να μάθουμε το parry και να τους αντιμετωπίσουμε από κοντινή ή μέση απόσταση και όχι αποκλειστικά από πολύ μακριά πυροβολώντας τους.

Είπαμε λείπουν τα glory kills και ίσως κάποιοι τρομάξατε, οπότε ας εξηγηθούμε. Φυσικά μπορούμε να ζαλίσουμε τους δαίμονες και να τους εκτελέσουμε πάραυτα με ένα κουμπί, απλά δεν θα δούμε τα τόσο χαρακτηριστικά και αιμοσταγή animations που βλέπαμε στο Eternal και διέκοπταν για λίγες στιγμές τη δράση, δίνοντας μια ανάσα στον παίκτη. Αυτό έχει φυσικά μια επίπτωση στην όλη παρουσίαση, αλλά όπως προείπαμε κάνει το ρυθμό της μάχης πιο σταθερό και συνεχή.

Άλλο νέο στοιχείο του παιχνιδιού είναι τα

και γενικά τα τμήματα αυτά είναι πολύ εντυπωσιακά οπτικά.

Τα κομμάτια του δράκου είναι κι αυτά απλά, με τον παίκτη να πετάει και να ψάχνει για στόχους, οι οποίοι φυλάνε σημεία που μπορεί να προσγειωθεί και να συνεχίσει με τα πόδια. Στους στόχους ο δράκος μένει στατικός και πρέπει να κάνουμε πετυχημένα dodges ώστε να ενδυναμώσουμε το όπλο μας και να τους καταστρέψουμε. Τόσο τα mech όσο και τα σημεία με τον δράκο ευτυχώς δεν διαρκούν πολύ, είναι εν πολλοίς gimmick και προσφέρουν μια αλλαγή

Μερικές πίστες είναι πιο ευθύγραμμες, ενώ υπάρχουν κάποιες που είναι πιο ανοιχτές και ο παίκτης μπορεί να τις περιηγηθεί κατά το δοκούν και να πάει στις αρένες με όποια σειρά θέλει. Ο χάρτης είναι και πάλι εξαιρετικός και βοηθητικός και οι πίστες βρίθουν μυστικών, με την εξερεύνηση να δίνει λιγότερο cosmetics αντικείμενα και περισσότερο υλικά για την αναβάθμιση του εξοπλισμού μας.

Όσον αφορά το εικαστικό, το παιχνίδι ξεκινάει θα λέγαμε χλιαρά ή μάλλον λίγο κοινότυπα,

καθώς το μεσαιωνικό σκηνικό είναι μεν απολαυστικό αν σας αρέσει η χρονική περίοδος ή αρέσκεστε σε ακούσματα όπως οι Manowar, αλλά από την άλλη το έχουμε δει δεκάδες φορές σε παιχνίδια, ταινίες και τα σχετικά. Είναι φυσικά καλοσχεδιασμένο και τα γραφικά είναι κορυφαία, ενώ μικρές και μεγάλες λεπτομέρειες όπως τα skins των όπλων, η προβιά που φοράει ο slayer και οι πανοπλίες των εχθρών τονίζουν απολαυστικά το medieval ύφος, το οποίο εννοείται ότι συνδυάζεται με το κολασμένο εικαστικό που χαρακτηρίζει όλη τη σειρά.

Τα πράγματα αλλάζουν άρδην από τη μέση και μετά, όπου θα συναντήσουμε μερικά εξαιρετικά ενδιαφέροντα σκηνικά. Σε αυτό το σημείο θα θέλαμε να τονίσουμε ότι όπως και στο Eternal, το The Dark Ages δίνει τα διαθέσιμα όπλα και ξεκλειδώνει τους μηχανισμούς του σιγά σιγά. Κατά συνέπεια, οι επιλογές του παίκτη στα πρώτα επίπεδα είναι πιο περιορισμένες και το gameplay πιο απλοϊκό.

Με άλλα λόγια, ο υπέροχος ρυθμός της χρήσης των επιθέσεων μας που αναφέραμε παραπάνω, μας γίνεται φανερός περίπου στο μέσο της περιπέτειάς μας. Σε συνδυασμό με το εικαστικό, ίσως ωθήσουν κάποιους παίκτες να θεωρήσουν αρχικά ότι συνολικά το παιχνίδι υπολείπεται αρκετά σε ποιότητα σε σχέση με το Eternal.

Είμαστε σίγουροι ότι αυτός ο διαχωρισμός θα ισχύσει και μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Αναμφισβήτητα πολλοί θα λατρέψουν το Dark Ages και πολλοί θα το θεωρήσουν για διάφορους λόγους κατώτερο και πσιωγύρισμα. Άλλωστε, για πολλούς παίκτες, μεταξύ τους και για τον γράφοντα, το Eternal κατατάσσεται σε τόσο δυσθεώρητα ύψη που είναι δύσκολο να ξεπεραστεί. Επειδή όμως όπως είπαμε το παιχνίδι δεν ξεδιπλώνει τις αρετές του αμέσως, προτείνουμε σθεναρά σε όλους να

συνεχίσουν να παίζουν και να βγάλουν τα συμπεράσματά τους μόλις το ολοκληρώσουν. Ανήκει σαφώς στην κατηγορία των τίτλων που γίνονται καλύτεροι όσο προχωράμε προς το τέλος.

Αφήσαμε τελευταία τη μουσική, η οποία κι αυτή μας ικανοποίησε πολύ. Heavy metal με industrial και techno πινελιές στο μεγαλύτερο μέρος της, εννοείται με κοφτερά αν και επαναλαμβανόμενα θέματα στις αρένες και με εναλλαγές ανάλογα με το σκηνικό. Όχι αξιομνημόνευτη σαν μελωδίες αλλά σίγουρα 100% ταιριαστή με το παιχνίδι.

Ανακεφαλαιώνοντας, το Doom: The Dark Ages μάς άφησε απόλυτα ικανοποιημένους. Η id Software έκανε πάλι το θαύμα της και κατάφερε να μας χαρίσει άλλο ένα υπερβίαιο και σχεδόν απεγάδιαστο Doom, έχοντας μάλιστα το άγχος ή την υποχρέωση αν θέλετε να σταθεί δίπλα στο Doom Eternal. Αυτό είναι ίσως και ο μεγαλύτερος εχθρός του παιχνιδιού, το άψογο προηγούμενο παιχνίδι.

Παραδεχόμαστε όμως τους δημιουργούς που δεν επαναπαύτηκαν στις δάφνες τους και δούλεψαν στον τίτλο με σκοπό να μας δώσουν κάτι νέο και διαφορετικό. Ανεξάρτητα των προτιμήσεών σας, αντικειμενικά το the Dark Ages είναι ένας τίτλος που ελάχιστες εταιρίες μπορούν να μας προσφέρουν σήμερα. Μέχρι την επόμενη φορά, πάρτε τα όπλα σας, φορέστε την πανοπλία σας και rip and tear to eternity...



To DOOM: The Dark Ages κυκλοφορεί από τις 15/5/25 για PC, PS5 και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από την AVE.



The Good

Κορυφαία Doom δράση.

Διαφοροποιήσεις στο gameplay σε σχέση με το Eternal, που ανανεώνουν το gameplay και απομακρύνουν κάθε σκέψη περί αναμασήματος.

Άψογο level design με πλήθος μυστικών και εξερεύνηση που ανταμείβει.

Απολαυστικό medieval – evil – sci fi ύφος.



The Bad

Τα set pieces αρχικά είναι πιο κοινότυπα από όσο πρέπει.

Τα πρώτα levels φαίνονται απλοϊκά καθώς το παιχνίδι δεν έχει δώσει ακόμα όλους τους μηχανισμούς του.

Τα επίπεδα με το mech και τον δράκο δεν θα αρέσουν σε όλους.

10

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

DOOM

Review

**Deliver
At All Costs**
June 2, 2025



Αλέξανδρος
Παπαδόπουλος



Ο ουρανός είναι σκοτεινός. Ένας μοναχικός άντρας διασχίζει επικίνδυνα τοπία, κουβαλώντας φορτία που πρέπει οπωσδήποτε να παραδοθούν. Ίσως να πέφτει και λίγη βροχή. Ίσως να ακούγεται και κάποια μελαγχολική μουσική. Κάθε αποστολή είναι και πιο σημαντική. Κάθε φορτίο είναι θέμα επιβίωσης. Μπροστά σας απλώνεται μια γκρίζα, σιωπηλή Αμερική - μια χώρα διαλυμένη, που πρέπει να ενωθεί ξανά, ένα πακέτο τη φορά. Εσείς είστε ο μοναδικός σύνδεσμος. Το τελευταίο νήμα ελπίδας. Είστε ο ... Winston Green.

Καλώς ήρθατε στο Deliver At All Costs - και όχι στο Death Stranding. Άλλο παιχνίδι, άλλοι κανόνες. Εδώ, δεν ενώνουμε την ανθρωπότητα. Περνάμε από πάνω της...με φορτηγάκι.

Κάπου ανάμεσα στο Crazy Taxi, το Grand Theft Auto 2, το Blast Corps, τα Micro Machines και την κινηματογραφική και δημιουργικότητα τρέλα του '50, γεννιέται ένα παιχνίδι που δεν παίρνει τον εαυτό του στα σοβαρά - και αυτό είναι η μεγαλύτερη του δύναμη.

Το Deliver At All Costs, η πρώτη κυκλοφορία του σουηδικού στούντιο Far Out Games, με έδρα το Γκέτεμποργκ, ξεκίνησε ως φοιτητικό project και εξελίχθηκε σε πλήρη κυκλοφορία με την υποστήριξη της Konami Digital Entertainment, η οποία ανέλαβε την έκδοση και διανομή του. Το παιχνίδι δεν προσπαθεί να κατακτήσει το gaming με επικές αφηγήσεις ή τεχνολογικά άλματα. Αντιθέτως, βουτά με φόρα στη χαοτική απλότητα ενός arcade sandbox παιχνιδιού, βάζοντας σε πρώτο πλάνο την απενοχοποιημένη διασκέδαση, την υπερβολή και – κυριολεκτικά– την καταστροφή.

Από τα πρώτα κιόλας λεπτά, ο παίκτης μεταφέρεται στην πόλη St. Monique του 1959: μια πόλη γεμάτη διαφημίσεις εποχής, μουσική swing, αυτοκίνητα άλλης εποχής και γραφικούς πελάτες που έχουν την ατυχία να χρειάζονται... εσάς.

Αναλαμβάνοντας τον ρόλο του Winston Green, ενός κούριερ με περισσότερο ταλέντο στο χάος παρά στην παράδοση, ξεκινάτε μια σειρά από ολοένα και πιο παράλογες αποστολές, με στόχο –θεωρητικά– να μεταφέρετε εμπόρευμα στον προορισμό του. Στην πράξη, όμως, αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να σπείρετε τον όλεθρο στη διαδρομή, να συγκρουστείτε με οχήματα, να εκραγείτε μαζί με τα πυροτεχνήματα που έχετε στο φορτηγό σας, να μεταφέρετε ένα ψάρι που προσπαθεί να αποδράσει από το φορτηγό σας και πολλά άλλα.

Η βασική ιδέα είναι απλή: πάρτε το φορτίο, οδηγήστε μέχρι τον προορισμό, μην το καταστρέψετε (ή τουλάχιστον όχι εντελώς). Κάθε αποστολή είναι μια μικρή θεατρική παράσταση... καταστροφής. Η φυσική του παιχνιδιού είναι επίτηδες υπερβολική – θα χάνετε συχνά τον έλεγχο του οχήματος σας, το φορτηγό σας ανατρέπεται συνεχώς, οι στροφές δεν συγχωρούν, τα κτίρια καταρρέουν με το παραμικρό χτύπημα. Όλα μοιάζουν με καρτούν, σαν να έχετε

παγιδευτεί σε έναν ρετρό Looney Tunes εφιάλη, όπου κάθε αντικείμενο, κτίριο ή όχημα στον χάρτη είναι και μια δυνητική έκρηξη.

Το Deliver At All Costs ξεχωρίζει γιατί δεν σας πιέζει με «καλύτερες διαδρομές» ή «σωστές λύσεις». Αντίθετα, σας καλεί να πειραματιστείτε, να καταστρέψετε, να αποτύχετε με θεαματικό τρόπο. Κάθε επιτυχής παράδοση συνοδεύεται από ένα αίσθημα «το έκανα με τον δικό μου τρόπο» – και αυτό είναι πολύ πιο ικανοποιητικό από ένα παραδοσιακό σύστημα βαθμολόγησης. Η χαοτική προσέγγιση του gameplay κάνει εντέλει, την κάθε διαδρομή, μοναδική.

Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι ότι σχεδόν ολόκληρος ο κόσμος και ό,τι τον αποτελεί, μπορεί να καταστραφεί. Οι παίκτες μπορούν και συνήθως επιβάλλεται να περάσουν μέσα από διάφορα εμπόδια, δέντρα, ακόμη και κτίρια. Ουσιαστικά δεν υπάρχει σχεδόν τίποτα να μπει ανάμεσα σε εσάς και την ολοκλήρωση των παραδόσεων που έχετε αναλάβει.

Η St. Monique δεν είναι απλώς μια πόλη. Είναι ένα ζωντανό σκηνικό που είναι αναπόσπαστο κομμάτι του παιχνιδιού. Ο σχεδιασμός της αποπνέει μια μελαγχολική γοητεία του '50, με neon φώτα, γωνιακά μπακάλικα, μαγαζιά και επιχειρήσεις, διαφημίσεις που μαγνητίζουν από μια άλλη –και πιο παράξενη– εποχή. Το ραδιόφωνο του Winston παίζει swing, jazz, surf rock και παράξενες διαφημίσεις που δίνουν χαρακτήρα και βάθος σε αυτό το σύμπαν. Μπορεί να μην έχει τον ανοιχτό κόσμο του GTA, αλλά έχει ψυχή – και μια αίσθηση ταυτότητας που το κάνει αρκετά ενδιαφέρον, σουρεαλιστικό και ανέλπιστα διασκεδαστικό.

Ωστόσο, η δομή της ιστορίας είναι ίσως το αδύναμο σημείο του παιχνιδιού. Χωρισμένη σε τρεις πράξεις, η αφήγηση παρακολουθεί



τον Winston να μπλέκεται σε ολοένα και πιο παράλογες καταστάσεις, αλλά σπάνια προσφέρει πραγματικό βάθος ή εξέλιξη. Οι χαρακτήρες είναι περισσότερο αρχέτυπα παρά πρόσωπα με ουσία, κάτι που δεν ενοχλεί ιδιαίτερα, αφού το παιχνίδι έτσι κι αλλιώς έχει στόχο το κωμικό και το υπερβολικό.

Την ίδια ώρα οι αποστολές -αν και ικανοποιητικές από πλευράς πλήθους- μετά από κάποιο σημείο τείνουν να γίνουν επαναλαμβανόμενες. Το τελικό αποτέλεσμα περιορίζεται συνήθως σε αποστολές του τύπου “Πάρτε το συγκεκριμένο δέμα από το ένα σημείο και παραδώστε το στο άλλο σημείο”, χωρίς ωστόσο να απουσιάζουν οι ιδέες και η ποικιλία στο είδος των δεμάτων που θα μεταφέρετε, καθώς και τις συνθήκες, τις συνέπειες και επακόλουθα κατά τη διάρκεια της μεταφοράς τους.

Το παιχνίδι, αν και αρκετά απλό στον σχεδιασμό του, έχει σταθερό frame rate, ακόμα και σε πιο απαιτητικά σημεία μεγάλων και εκτενών καταστροφών στον χάρτη. Σαφώς καλύτερη δουλειά σίγουρα θα μπορούσε γίνει κυρίως στο κομμάτι του animation και των cutscenes, τα οποία μοιάζουν δυστυχώς βγαλμένα από άλλη -προηγούμενη- γενιά. Υπάρχουν κάποια bugs – κυρίως στον τρόπο συμπεριφοράς του οχήματος ή σε σημεία αποστολών που δεν μπορούν να ολοκληρωθούν (αν δεν πάτε ακριβώς στο σημείο που πρέπει ή, παραδείγματος χάριν, κουνήσετε κάποιο κιβώτιο).

Ωστόσο, όλα τα παραπάνω δεν αφαιρούν σημαντικά από το τελικό αποτέλεσμα και τη συνολική εμπειρία. Τέλος, τα loading times είναι σύντομα, αν και η ύπαρξή τους κατά την αλλαγή από περιοχή σε περιοχή είναι ακατανόητη, η μουσική είναι άρτια επιλεγμένη και η αισθητική του τίτλου, ιδιαίτερη.

Όταν τελειώσουν οι βασικές αποστολές και η κεντρική ιστορία – διάρκειας περίπου δέκα ωρών – το sandbox κομμάτι του τίτλου αναλαμβάνει τον ρόλο να επεκτείνει σημαντικά τη διάρκεια “ζωής” του παιχνιδιού. Υπάρχει αρκετό περιεχόμενο για όσους θέλουν να ανακαλύψουν κρυφά σημεία του χάρτη, να κάνουν speedruns, ή απλώς να προκαλέσουν τον απόλυτο όλεθρο στην πόλη με τα αγαπημένα τους οχήματα.

Το Deliver At All Costs είναι κάτι παραπάνω από ένα παιχνίδι παράδοσης δεμάτων. Είναι μια ωδή στη χαοτική και χωρίς ειρμό απόλαυση. Στη χαμένη τέχνη της απενεχοποιημένης διασκέδασης. Δεν είναι τέλειο, ούτε προσποιείται ότι είναι. Είναι τίμιο, απολαυστικό, και, κυρίως, δεν παίρνει ποτέ τον εαυτό του στα σοβαρά.

Δεν θα σας αλλάξει τη ζωή – αλλά θα σας χαρίσει στιγμές άφθονου γέλιου, διασκέδασης και...καταστροφής. Εντέλει, άλλωστε, ίσως αυτό να είναι το μόνο που, κάποιες φορές, χρειάζεται και αναζητά κανείς από ένα παιχνίδι.



To Deliver At All Costs κυκλοφορεί από τις 22/5/25 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PS5 με review code που λάβαμε από τη CD Media.

 The Good

Απολαυστικό και χαοτικό (γεμάτο καταστροφή) gameplay.

Όμορφη αισθητική, εμπνευσμένη από τη δεκαετία του '50.

Ποικιλία αποστολών.

 The Bad

Ρηχή αφήγηση.

Προβληματικός τεχνικός τομέας με σποραδικά bugs.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Deliver At All Costs

Review

Elden Ring: Nightreign

June 3, 2025



Νικόλας
Μαρκούλου



Το μόνο σίγουρο είναι ότι όταν το Elden Ring αποδείχθηκε μία τεράστια εμπορική επιτυχία, το τελευταίο που θα περίμενε κανείς από τη FromSoftware ήταν να θεωρήσει ως φυσικό επόμενο τη δημιουργία μίας co-op, roguelike εμπειρίας. Κι όμως, το Elden Ring: Nightreign (Nightreign εφεξής) έρχεται ως μία spin-off πρόταση η οποία - εκμεταλλευόμενη την τεράστια απήχηση του IP- επιχειρεί να αλλάξει άρδην τη δομή και τη φιλοσοφία του βασικού παιχνιδιού.

Εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε ότι έχοντας ασχοληθεί εκτενώς με το Nightreign δεν θεωρούμε ότι αποτελεί μία “πειραματική” κυκλοφορία, μία προσπάθεια δηλαδή από τη FromSoftware να αξιολογήσει την πορεία του παιχνιδιού ώστε να υπολογίσει σε τι μονοπάτια θα μπορούσε να προχωρήσει μελλοντικά για άλλους τίτλους της. Αυτόν τον “πειραματισμό” πιστεύουμε ότι τον έχει στοχευμένο με το The Duskbloods του Switch 2, όπου εκεί θα επιχειρήσει όντως να μπει στα χωράφια των PVPVE παιχνιδιών.

Αντιθέτως, το Nightreign δεν είναι τίποτα περισσότερο και τίποτα λιγότερο από ένα spin-off, που πατάει πάνω στις αχανείς βάσεις των Elden Ring και Dark Souls. Περισσότερο δηλαδή θα λέγαμε ότι συγγενεύει με προσπάθειες όπως το roguelike mode του The Last of Us Part 2 ή το Valhalla DLC του God of War: Ragnarok, αν και σαφέστατα το Nightreign είναι μία παραγωγή μεγαλύτερου βεληνεκούς.

Παρότι η μορφή του παιχνιδιού έχει στοιχεία από Battle Royale, η ειδοποιός διαφορά του έρχεται στην πλήρη απουσία PVP αλλά και των microtransactions (ούτε καν ένα Season Pass...) ενώ σημαντικός είναι και ο “περιορισμός” στους τρεις παίκτες για την κάθε εξόρμηση (ή “expeditions” όπως τα αναφέρει το παιχνίδι).

Το Nightreign μάς επαναφέρει στο Roundtable Hold ως το κεντρικό hub, όπου μπορούμε να κάνουμε μία ελαφρά παραμετροποίηση των χαρακτήρων μας, με ορισμένα buffs που βρίσκουμε κατά τα expeditions. Γενικά, το Nightreign μπορεί να χαρακτηριστεί από μία έντονη απλότητα, ιδίως σε σύγκριση με τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους από τη FromSoftware.

Δεν υπάρχει character creation, αντιθέτως, μας δίνεται η επιλογή μεταξύ 8 προσχεδιασμένων χαρακτήρων, ο εξοπλισμός, τα στατιστικά και οι ειδικές δυνάμεις των οποίων είναι προσχεδιασμένα, δίχως να επιτρέπουν οποιαδήποτε παραμετροποίηση, πέραν από τα προαναφερθέντα buffs που έρχονται με τη μορφή μενταγιόν. Αυτοί οι 8 χαρακτήρες έρχονται εν είδει αρχετυπικών κλάσεων, όπως οι Wylder (warrior), Guardian (το τανκ της υπόθεσης), Ironeye (τοξότης), Recluse (μάγος) κ.λπ.

Αυτή η απλότητα και η αμεσότητα κυριαρχεί και εντός των expeditions. Όποτε πλησιάζουμε κάποιο Site of Grace, τότε ο χαρακτήρας μας αυτομάτως αναπληρώνει το HP του καθώς και τα Flasks, ενώ αν πατήσουμε πάνω σε αυτό μπορούμε να κάνουμε άμεσα level ups, με το παιχνίδι να τοποθετεί αυτομάτως τους επιμέρους πόντους στα υπόλοιπα στατιστικά (dexterity, strength, stamina κ.λπ.).

Το Nightreign αφήνει πίσω τον μεθοδικό τρόπο παιξίματος του Elden Ring, ανεβάζοντας κατακόρυφα την ανάγκη για ταχύτατες κινήσεις. Είναι κάτι που φαίνεται και στην κινητικότητα των χαρακτήρων, οι οποίοι εκτός από το dash έχουν και μία ακόμα μεγαλύτερη ταχύτητα τρεξίματος, που εξομοιώνει την ταχύτητα που είχαμε όταν καλπάζαμε με τον Torrent.

Όσον αφορά στις προσθήκες στο τμήμα του gameplay, σημαντική είναι και η δυνατότητα του σκαρφαλώματος σε όλων των ειδών τις επιφάνειες, αλλά και η απουσία του παραμικρού fall damage ακόμα και αν πέφτουμε από τα



ουράνια στο έδαφος. Όλα τα παραπάνω, φυσικά, συνάδουν πλήρως με τη φιλοσοφία και την αυστηρή χρονική δομή του Nightreign.

Βλέπετε, κάθε expedition χωρίζεται σε τρεις μέρες. Οι πρώτες δύο έχουν διάρκεια 10 λεπτών έκαστη, όπου στο τέλος της κάθε μίας ερχόμαστε αντιμέτωποι με ένα ισχυρό boss (όλα εκ των οποίων από το Elden Ring, με λιγοστούς “guest star” από τα Dark Souls). Με τη νίκη στο τέλος της δεύτερης μέρας μεταφερόμαστε απευθείας στην τελική αρένα, όπου πολεμάμε έναν από τους 8 Night Lords. Να σημειώσουμε εδώ, ότι προτού ξεκινήσουμε ένα expedition, καλούμαστε να διαλέξουμε ποιον από τους Night Lords θα αντιμετωπίσουμε κατά την τρίτη μέρα.

Οι Night Lords αποτελούν και ένα από τα ελάχιστα στοιχεία του παιχνιδιού που δημιουργήθηκαν αποκλειστικά για το Nightreign, αποτελώντας μάλιστα ορισμένα από τα καλύτερα boss fights που έχει δώσει η FromSoftware. Αυτές οι μάχες θα σας φέρουν στα όρια, τοποθετώντας σας απέναντι από ποικιλόμορφα bosses, με ανελέητες επιθέσεις, δημιουργημένα εμφανώς με τη φιλοσοφία ότι θα πρέπει να μάχονται από τρεις παίκτες.

Τα ΑΟΕ τους είναι πολλά, ενώ διάφορα από αυτά κρύβουν εκπλήξεις που τους επιτρέπουν να επιτίθενται ταυτόχρονα σε τρεις διαφορετικούς παίκτες. Το σίγουρο είναι ότι αποτελούν τις καλύτερες δυνατές κορυφώσεις, οδηγώντας σε μία ιδιαίτερα απολαυστική νικητήρια στιγμή σε περίπτωση που η συνεργασία μεταξύ των τριών παικτών αποδώσει καρπούς.

Στο παραπάνω θα πρέπει να αναφέρουμε και την εξαιρετικά σχεδιασμένη ανοικτή αρένα, όπου λαμβάνουν χώρα αυτές οι μάχες, καθώς και τα απόλυτα ταιριαστά και ξεχωριστά μουσικά θέματα που συνοδεύουν κάθε μάχη. Αναμφίβολα οι Night Lords αποτελούν το θετικότερο κομμάτι της εμπειρίας.

Εντούτοις, αυτή δεν είναι παρά μόνο μία από τις τρεις μέρες που περιλαμβάνονται σε κάθε



expedition. Στις υπόλοιπες δύο χρειάζεται να περιφερόμαστε στη λεγόμενη “Limveld”, επιχειρώντας να ενδυναμώσουμε τον χαρακτήρα μας όσο περισσότερο μπορούμε πριν από την τελική μάχη, βρίσκοντας εξοπλισμό και ανεβαίνοντας levels. Η Limveld είναι μία αρκετά μεγάλη περιοχή, σχεδόν όσο δύο Limgraves.

Στην αρχή κάθε expedition ξεκινάμε σε ένα τυχαίο σημείο της περιοχής, έχοντας το ελεύθερο να εξερευνήσουμε προς οποιαδήποτε πλευρά επιθυμούμε. Ο χάρτης είναι γεμάτος από σημεία ενδιαφέροντος, όπου είναι δεδομένο το είδος του loot που θα βρούμε σε αυτά (στις εκκλησίες της Marika υπάρχει πάντα ένα επιπλέον Flask, στα στρατόπεδα, melee εξοπλισμός, στα ορυχεία resources για upgrade των όπλων κ.λπ.), ενώ επίσης στον χάρτη εμφανίζονται και οι περιοχές όπου περιφέρονται bosses.

Έπειτα από μερικά λεπτά κάθε μέρας, εμφανίζεται στον χάρτη ένας κύκλος που ολοένα και συρρικνώνεται, όπου εάν σταθούμε εκτός αυτού, η ενέργειά μας μειώνεται διαρκώς. Με αυτόν το τρόπο ωθούμαστε σταδιακά προς μία συγκεκριμένη περιοχή του χάρτη όπου θα λάβουμε μέρος στην τελική μάχη της εκάστοτε μέρας. Σε περίπτωση που πέσουν όλοι οι παίκτες της ομάδας στη μάχη με το τελικό boss κάποιας μέρας, τότε απλά επιστρέφουμε στο Roundtable Hold και ξεκινάμε από την αρχή. Αυτή είναι η “λούπα” του παιχνιδιού που παραμένει πρακτικά απaráλλαχτη από τα πρώτα λεπτά ενασχόλησης.

Εδώ εμφανίζονται ορισμένα σημαντικά δομικά θέματα. Στο μεγαλύτερο τμήμα του το Limveld παραμένει απaráλλαχτο κάθε φορά που θα επανέλθουμε. Έπειτα από την εξόντωση ενός Night Lord, ενδέχεται να αλλάξουν κάποια τμήματα του χάρτη (όπως η εμφάνιση ενός χιονισμένου βουνού ή ενός ηφαιστείου), αλλά αυτές οι περιπτώσεις είναι αραιές και εν τέλει δεν



αλλάζουν παρά μόνο ένα μικρό τμήμα του χάρτη.

Τα σημεία ενδιαφέροντος παραμένουν, αδυνατώντας να προσφέρουν ιδιαίτερες εκπλήξεις, παρά μόνο σε πολύ σποραδικές περιπτώσεις (όπως η εμφάνιση κάποιου μεμονωμένου invade από συγκεκριμένους NPCs). Επιπλέον, σε πάρα πολλές περιπτώσεις γνωρίζουμε εκ των προτέρων και το είδος των εχθρών και τα bosses που θα βρούμε σε κάθε σημείο ενδιαφέροντος.

Με λίγα λόγια, αρκούν μετρημένα expeditions για να δείτε σε μεγάλο βαθμό τις όποιες παραλλαγές εμφανίζονται στο Limveld, κυρίως όσον αφορά στην τοποθέτηση των εχθρών καθώς τα ίδια τα σημεία ενδιαφέροντος είναι σε μεγάλο βαθμό απaráλλαχτα. Όπως είναι φυσικό, το στοιχείο της επανάληψης δηλώνει από νωρίς το παρόν. Κυρίως όταν μάθετε τα σημαντικότερα μέρη όπου μπορείτε να ενδυναμώσετε τον χαρακτήρα σας, ακόμα και η διαδρομή που θα ακολουθείτε θα είναι σχεδόν προδιαγεγραμμένη και σε μεγάλο βαθμό παρόμοια με προηγούμενα expeditions.

Είναι πολύ λογικό δηλαδή στην αρχή ενός expedition να τρέξετε σε μία εκκλησία για να πάρετε ένα εξτρά Flask, μετά σε ένα στρατόπεδο για να πολεμήσετε απλούς εχθρούς και να ανεβάσετε γρήγορα κάποια level, έπειτα να επισκεφτείτε το ορυχείο για να βρείτε shards για την αναβάθμιση του όπλου και ούτω καθεξής.

Είναι όμως αρκετό το στοιχείο της επανάληψης για να απωθήσει κάποιον από την ενασχόληση; Η απάντηση ίσως να μην είναι τόσο ξεκάθαρη. Θα αναφέρουμε ότι μετά από κάποιες ώρες και αφού πλέον θα γίνει απολύτως κατανοητό τι προσφέρει το Nightreign στην ολότητά του, μάλλον θα είναι δύσκολο για κάποιον να εκτελέσει expeditions το ένα μετά το άλλο. Η αλήθεια είναι ότι το Nightreign φαίνεται κομμένο και ραμμένο για να παίζεται αποσπασματικά, καθώς σε σερί expeditions η αίσθηση της κόπωσης αυξάνεται με γεωμετρικούς ρυθμούς.

Επιπλέον, ένα μεγάλο μέρος της θετικής

εμπειρίας εξαρτάται από τους συμπαίκτες που θα έχετε μαζί σας. Η ενασχόλησή μας έγινε εξολοκλήρου μέσω matchmaking με αγνώστους, και πραγματικά βλέπαμε σημαντική διαφορά μεταξύ παικτών που είχαν τη διάθεση να συνεργαστούν και με άλλους που απλά τραβούσαν τον δρόμο τους δίχως να έχουν καμία προετοιμασία για συνεργασία.

Υπήρχαν περιπτώσεις όπου κάποια expeditions κατέληγαν αδιάφορα και κουραστικά (λόγω ελλιπούς συνεργασίας), μόνο για να βρεθούμε σε κάποιο άλλο expedition όπου η ομάδα λειτουργούσε σαν καλοκουρδισμένο ρολόι, οδηγώντας σε μία άκρως ευχάριστη και έντονη εμπειρία, ακόμα και αν δεν καταφέραμε να εξουδετερώσουμε τον Night Lord στο τέλος.

Αυτό είναι και το σύνολο της εμπειρίας που είχαμε με το Nightreign. Ένα διαρκές... déjà vu με πιθανότητες βαρεμάρας ή καλοδεχούμενης έντασης και συναδελφικότητας. Η μεγαλύτερη ταχύτητα του gameplay σίγουρα είναι ταιριαστή για τη φύση του παιχνιδιού και το σύστημα μάχης παραμένει απολαυστικό. Από εκεί και ύστερα, η έλλειψη PVP αναμφίβολα μειώνει σημαντικά την αντοχή στον χρόνο, αλλά από την άλλη, δεν ξέρουμε και κατά πόσον η FromSoftware είχε τέτοιες βλέψεις με το Nightreign.

Επιστρέφοντας στην αρχή του κειμένου, θεωρούμε ότι στοχεύει απλά ως μία εναλλακτική εμπειρία για τους fans του Elden Ring και όχι ως μία πρόταση ικανή να προσεγγίσει νέο κοινό ή να προσφέρει μία ongoing πλατφόρμα. Το κατά πόσον θα καταφέρει να κερδίσει κάποιον με τη λογική της επιστροφής κάθε τόσο για ένα ακόμα expedition (μάλλον μέχρι να καταφέρει να εξοντώσει, έστω από μία φορά, κάθε Night Lord) είναι ένα ζήτημα.

Όσον αφορά τον γράφοντα, όσο κι αν έφτανε σε σημείο να το αφήσει στην άκρη (έπειτα από χλιαρά expeditions), όλο και επέστρεφε αργότερα για ένα ακόμα expedition ακόμα, γνωρίζοντας ότι η πιθανότητα να βρεθεί μία καλή ομάδα θα μπορούσε να προσφέρει μία σχετικά

σύντομη αλλά απολαυστικά έντονη εμπειρία.

Αναμφίβολα η ανακύκλωση σε εχθρούς, περιοχές, εξοπλισμό κ.λπ. αναιρεί σε μεγάλο βαθμό την αίσθηση της ανακάλυψης και σε καμία περίπτωση αυτή η roguelike φιλοσοφία δεν μπορεί να αντισταθμίσει στο ελάχιστο τα πιο παραδοσιακά soulslike μονοπάτια της FromSoftware. Εντούτοις, είναι σε θέση να δώσει ορισμένες έντονες co-op στιγμές.

Εν τέλει, ίσως λειτουργήσει όχι ως πείραμα για μία διαφορετική μελλοντική πλεύση, αλλά ως μία νέα μορφή ενός εξτρά mode σε νέους soulslike τίτλους της. Ίσως μία ογκωδέστερη μορφή των chalice dungeons. Και ως ένα συνοδευτικό αυτής της μορφής, εμείς δεν θα λέγαμε όχι.



To Elden Ring: Nightreign κυκλοφορεί από τις 30/5/25 για PS5, PC, PS4, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη Bandai Namco Entertainment Greece.



The Good

Οι Night Lords αποτελούν εξαιρετικά boss fights.

Οι τριμελείς ομάδες που συνεργάζονται κατάλληλα μπορούν να οδηγήσουν σε απολαυστικά expeditions.



The Bad

Το στοιχείο της επανάληψης μπαίνει πολύ νωρίς στο παιχνίδι.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Elden Ring: Nightreign

Review

Tainted Grail: The Fall of Avalon

June 4, 2025



Οδυσσέας
Γιαννιώτης



Το Tainted Grail: The Fall of Avalon της πολωνικής Awaken Realms πρόκειται για μια σειρά επιτραπέζιων παιχνιδιών που απαριθμεί δύο βασικούς τίτλους, το ομότιτλο “Fall of Avalon” και το stand alone “Kings of Ruin”, με το σύμπαν του πρώτου τίτλου να μεταφέρεται σε videogame δια χειρός Questline με τη χρήση της Unity.

Έχουμε να κάνουμε με μια indie παραγωγή όπου μέρος της ανάπτυξής της το πέρασε σε Early Access και αποφάσισε να κυκλοφορήσει σε αυτή την κατάσταση, που είναι ως έκδοση 1.0. Το ύφος του παιχνιδιού είναι ένα “RPG πρώτου προσώπου σε ημι-ανοιχτό κόσμο” ή “σαν τα Elder Scrolls”, με δυνατά του σημεία την αφήγηση και το gameplay, έστω κι αν αυτό συμβαίνει στα 2/3 του παιχνιδιού.

Ένας καλός τρόπος για να καταλάβεις ότι ένα παιχνίδι, ένα RPG στη προκειμένη περίπτωση, σε έχει απορροφήσει με τον κόσμο που έχει φτιάξει, είναι όταν πας να δώσεις μια περιγραφή αυτού του κόσμου, και τα όρια μεταξύ spoiler ή μη έχουν γίνει ελαφρώς δυσδιάκριτα. Είναι τόσο πολύπλοκο και συνεκτικό το “όλον”, που το να πεις “Βασιλιάς Αρθούρος, Μέρλιν και Άγιο Δισκοπότηρο”, αβίαστα ο νους πηγαίνει σε ταινία Εξκάλιμπερ και Monty Python. Και λες, πώς;

Οι κλασικές φιγούρες του Βασιλιά Αρθούρου, των Ιπποτών της Στρογγυλής Τραπέζης, του Μέρλιν και λοιπών συγγενών των “Arthurian Legends” χρησιμοποιούνται ως σταθερές για να δημιουργηθεί ένας κόσμος που εξιστορεί τον δικό του μύθο, σε ένα μαγικό, παρηκμασμένο και αιματοκυλισμένο Άβαλον, υιοθετώντας ένα ύφος Σκοτεινής Φαντασίας στην απεικόνιση και τη γραφή του.

Για να δώσουμε μια γενική εικόνα του πού βρισκόμαστε, θα πρέπει να μεταφερθούμε έξι αιώνες πίσω από το παρόν του παιχνιδιού, τότε που η θανατηφόρα πανώλη του Κόκκινου Θανάτου (Red Death) χτυπάει τη γεωγραφικά απροσδιόριστη πατρίδα με το όνομα... Πατρίδες (Homelands), αναγκάζοντας τον Βασιλιά Αρθούρο με την κουστωδία του να μεταναστεύσουν προς τις ακτές του Άβαλον για σωτηρία.

Όραμα του Αρθούρου ήταν να εγκαθιδρύσει μια νέα εποχή ειρήνης και ευημερίας, κορωνίδα της οποίας θα δεσπόζει το Κάμελοτ ως αιώνιο σύμβολο αυτής της υπόσχεσης. Για να πραγματοποιηθεί αυτή η κυριαρχία του Κάμελοτ επάνω στο νησί χρειάστηκαν εκατόμβες νεκρών και θυσίες που ξεπερνούν την κοινή λογική.

Αυτό που βρήκε η εκστρατεία στο Άβαλον ήταν ένα τοπίο όπου το ομιχλώδες πέπλο του Wyrdness κάλυπτε την ατμόσφαιρα, προσδίδοντάς τις παραφυσικές ιδιότητες, και τα ανθρωπόμορφα πλάσματα με τα τέσσερα χέρια, γνωστά ως Fore-Dwellers, να μην τους καλοδέχονται με ανοιχτές αγκάλες. Ο πανούργος Μέρλιν κατορθώνει να κλέψει μέρος της γνώσης των Fore-Dwellers στη χειραγωγή του Wyrdness, δίνοντας τη δυνατότητα κατασκευής τεράστιων Μενίρς με προστατευτικές ιδιότητες κατά της επιρροής του πέπλου, ανατρέποντας έτσι τα δεδομένα του μακροχρόνιου μακελειού.

Αλλά δεν έφτανε μόνο αυτό. Όπως θα ανακαλύψουμε παίζοντας το παιχνίδι, η προϊστορία διαμορφώνει την τρέχουσα ιστορία, αποκαλύπτοντας σταδιακά και αποσπασματικά την πολυεπίπεδη μυθοπλασία του Άβαλον και των σκοτεινών μυστικών που κρύβει. Υπάρχει ένας ξεκάθαρος στόχος στο παιχνίδι και αυτός αναφέρεται στον υπότιτλό του. Η “Κατάρρευση του Άβαλον” χρόνια μετά τον θάνατο του Αρθούρου είναι η κατάσταση που διαμορφώνει

τη ζοφερή πραγματικότητα που καλούμαστε να αντιμετωπίσουμε, ξεκινώντας το παιχνίδι μέσα σε ένα... κελί.

Ο φύλακας μάς κάνει κάποιες ερωτήσεις, όπου δίνουν ένα μικρό μπόνους σε κάποια στατιστικά, λειτουργώντας περισσότερο ως ενδεικτικοί τρόποι παιχνιδιού. Οι αρχικές αυτές επιλογές δεν έχουν κάποια ιδιαίτερη βαρύτητα καθότι το παιχνίδι δεν έχει σταθερές classes, εμείς τη διαμορφώνουμε ανάλογα με τα Attributes που μαθαίνουμε και τον εξοπλισμό που φοράμε. Εμείς επιλέξαμε την απάντηση που ανεβάζει το Spirituality, έχοντας ξεκάθαρο στόχο να παίξουμε με μαγεία σε αυτό το παιχνίδι.

Οι επιλογές είναι αρκετές, και στηρίζονται διάφοροι τρόποι παιχνιδιού – όπως θα περίμενε κανείς από ένα παιχνίδι του είδους. Δεν ήταν λίγες οι φορές που όταν βρίσκαμε κάποιο νέο όπλο ή σετ ρουχισμού, που δεν ήταν απαραίτητα για τον μάγο μας, καθόμασταν και μελετούσαμε ξανά και ξανά τα Skill Trees και τους συνδυασμούς που μπορούν να προκύψουν με τις δυνάμεις που δίνουν τα νεοαποκτηθέντα αντικείμενα.

Ακόμα και στα πλαίσια ενός spellcaster οι επιλογές για εξειδίκευση ή υβριδικές καταστάσεις μάς έφερε σε σημείο να εξαντλήσουμε όλα τα notions για respec. Ο τίτλος πετυχαίνει διάνα στο σύστημα προόδου του ήρωά μας, διαθέτοντας ένα σχετικά περιορισμένο Skill Tree, που δίνει όμως καίριες αναβαθμίσεις, κάνοντας κάθε πόντο στο level up να μετράει. Η ίδια αυστηρότητα εφαρμόζεται και στην εμφάνιση νέου εξοπλισμού, μετατρέποντας την εύρεσή του σε κάτι που πραγματικά αξίζει.

Οτιδήποτε μπορεί να γίνει equip στα δύο χέρια ή ως πλήρη εξάρτηση (παπούτσι, παντελόνι, πουκάμισο, γάντι, κράνος, μπέρτα, δύο δαχτυλίδια και ένα μενταγιόν) φέρει μαζί συγκεκριμένα Attributes που πρέπει να πληρούμε για να μπορέσουμε να έχουμε ενεργές τις ιδιότητες που δίνουν.

Για παράδειγμα, ένα Chest που δίνει Mana Regen και Mana Shield ως μοναδικές ιδιότητες θα θέλει 12 σε Spirituality και 6 σε Endurance για να μπορέσουν να ενεργοποιηθούν. Κατά αυτόν τον τρόπο, η εύρεση νέου εξοπλισμού θα καθορίζει εν πολλοίς και τον τρόπο με το οποίο θα γίνεται η κατανομή πόντων στα Attributes ύστερα από κάποιο level up. Τουλάχιστον μέχρι να πιαστούν τα ζητούμενα, διότι πιάσαμε

αρκετές φορές τον εαυτό μας να μη θέλει να ξοδέψει ακόμα αυτούς τους πόντους, τουλάχιστον όσο η πρόκληση ήταν στα μέτρα μας και μέχρι να βρεθεί κάτι καινούριο που θα μας εξάψει τη περιέργεια.

Πίσω στο κελί, αφού εκτελέσει πρώτα τον φύλακα, η μυστηριώδης φιγούρα που ακούει στο όνομα Caradoc μάς απελευθερώνει και μας λέει να βρεθούμε λίγο παρακάτω. Έχοντας στο μυαλό μας ότι η εκκίνηση είναι από κελί, θεωρήσαμε – εσφαλμένα καθώς φαίνεται – ότι θα παίζαμε ένα σύντομο tutorial πριν βγούμε στο βασικό παιχνίδι. Αμ, δε.

Το Island Asylum είναι ένα τεράστιο dungeon, γεμάτο lore, μυστήριες φιγούρες, μυστικά και προαιρετικά boss fights. Πήγαμε αμέσως με τα νερά του, στον αργό και μεθοδικό ρυθμό που θέλει να κρατάει, και ανταμειφθήκαμε τα δέοντα με την ατμόσφαιρα, τα encounters, και την εισαγωγή που κάνει σε αυτό τον κόσμο δίνοντας προσοχή σε διαλόγους και κείμενα. Η επανεμφάνιση της πανώλης Red Death και η εκτός ελέγχου κατάσταση με το Wyrdness συνδέονται με φήμες για την επάνοδο του King Arthur στον κόσμο των ζωντανών, σε έναν κόσμο διαιρεμένο, όπου και μόνο η αναφορά στο όνομά του μπορεί να επισύρει ζωντανές δοξασίες ή αρχαίες κατάρες.

Η έξοδος από το Island Asylum μάς βρήκε στα σκοτεινιασμένα Horns of the South, την πρώτη ανοιχτή περιοχή του παιχνιδιού, όπου ο τίτλος παίρνει για τα καλά εμπρός. Ο τρόπος που μπορεί να προσεγγίσει κάποιος ένα τέτοιο παιχνίδι δεν είναι απαραίτητο να είναι πάντα ο ίδιος. Μπορούμε να πάμε καρφί στο main quest, που μας οδηγεί στο κεντρικό hub του χάρτη, να μαζέψουμε όποια quests μαζέψουμε και να εξαντλήσουμε ό,τι εξαντλείται εντός του hub, και ύστερα να ξεχυθούμε στους αγρούς.

Μπορούμε να έχουμε στόχο ένα ζητούμενο τη φορά και να μην παρεκκλίνουμε από αυτό ή να αφήσουμε απλά την εξερεύνηση να μας πάει εκεί που θέλει. Στη δική μας επαφή με τα Horns of the South, αφήσαμε την εξερεύνηση να μας συμπαρασύρει και λοξοδρομούσαμε σε οτιδήποτε μας κινούσε το ενδιαφέρον. Η εξερεύνηση και τα ευρήματά της στον πρώτο χάρτη είναι απολαυστική, κάτι που εν πολλοίς ισχύει και για τον δεύτερο. Το να βρεθούμε κάπου πριν της ώρας μας λειτουργεί, δεν δημιουργεί προβλήματα, και ανταμείβει τα δέοντα.



Ομολογουμένως, τα Horns of the South ευνοούν περισσότερο το spellcasting παρά τα melee και τα bows όσον αφορά το loot και τις ανταμοιβές, κάτι που αντιστρέφεται στην Cuanacht, τον δεύτερο χάρτη του παιχνιδιού. Το παιχνίδι είναι εις θέση να προσφέρει μερικά εξαιρετικά σκηνικά παρά τη γενικότερη στατική φύση του. Η γραφή και η απόδοση των διαλόγων από τους ηθοποιούς είναι βασικοί υπαίτιοι στη δημιουργία πειθούς του κόσμου και ατμόσφαιρας, με το καλλιτεχνικό κομμάτι να δημιουργεί ένα πράγματι ζοφερό τοπίο, αποδίδοντας μερικά εξαιρετικά dungeons και περιοχές όταν περιπλέκεται το παραφυσικό.

Σε εξαιρετικό σημείο στέκεται και το γενικότερο quest design του παιχνιδιού, χωρίς να παρεκκλίνει από τα γενικά στάνταρ του είδους. Οι NPCs βρίσκονται εντός ρόλου και εκλαμβάνονται σαν κανονικοί χαρακτήρες και όχι ως GPS, έχοντας quests επιλογών που οδηγούν στο ίδιο ή διαφορετικό αποτέλεσμα, έχοντας skill checks, quests που συνεχίζουν και μεταβάλλονται ανάλογα τις επιλογές μας, ή απλούστερα ζητούμενα gather / fetch / kill, ντυμένα με διαλόγους που κρατάνε την πειθώ του κόσμου σε ένα σωστό επίπεδο.

Εννοείται πως το ψυχαναγκαστικό load / save πήρε και έδωσε για να τεστάρουμε διαφορετικές επιλογές, μέχρι να καταλήξουμε τι θέλουμε να κάνουμε, αλλά και για να δούμε πόσο μπορεί να τραβήξει πριν μας κλειδώσει σε ένα μονοπάτι. Άλλες φορές απλά κάτι συμβαίνει και απλά το αφήνουμε να συμβεί γιατί ήταν πολύ καλό για να το γυρίσουμε πίσω.

Για παράδειγμα είδαμε ένα νησάκι και κολυμπήσαμε προς τα εκεί για να δούμε τι έχει, και δεν είχε τίποτα. Ήταν όμως μια καλή τοποθεσία με ένα υπέροχο φόντο για να ανοίξουμε το photo mode για φωτογραφία. Μέχρι να βρούμε πόζα, το φως της ημέρας χάθηκε και άρχιζε να νυχτώνει. Μιας και η νύχτα στον δεύτερο χάρτη είναι πολύ πιο επικίνδυνη από εκείνη του πρώτου, αμέσως άνοιξε το quick menu για να βγάλουμε το πολυτιμότερο εργαλείο που έχουμε πάνω μας, την bonfire.

Αυτή την τοποθετούμε όποτε θέλουμε χωρίς κόστος και όπου θέλουμε αρκεί να είναι συμβατό το τερέν. Στην bonfire θα κάνουμε level up, θα κάνουμε rest και μπορούμε να μαγειρεύουμε. Αν την κάνουμε Fuel ή Ethereal Cobwebs που βρίσκουμε από



εχθρούς μόνο τη νύχτα, τότε μας ανοίγουν νέες επιλογές. Πλέον, μπορούμε επιπρόσθετα να χρησιμοποιήσουμε Alchemy και να κάνουμε identify αγνώστα αντικείμενα που έπεσαν από εχθρούς της νύχτας. Το κυριότερο όμως είναι ότι ενεργοποιείται ένας θόλος που μας προστατεύει από το Wyrdrness τις νύχτες και μας δίνει την επιλογή για Fast Travel σε οποιοδήποτε Checkpoint έχουμε ενεργοποιήσει.

Φυσικά και το τερέν στο νησάκι δεν ήταν συμβατό για bonfire, έτσι έπρεπε να κολυμπήσουμε πίσω στη στεριά, νύχτα, μέσα στο Wyrdness. Το οποίο Wyrdness μάς καταπίνει εκεί που κολυμπάγαμε και μας ξεβράζει σε μια ακτή του πρώτου χάρτη που δεν είχαμε πάει. Σκοτώνουμε κάτι bandits και ανοίγουμε το κελί με τον φυλακισμένο, όπου μας εισάγει σε ένα νέο αλυσιδωτό quest ενός παντελώς νέου faction που δεν είχαμε ιδέα για την ύπαρξή του μέχρι εκείνο το σημείο.

Η εύρεση μιας περιοχής που ανεξάρτητα εάν τη βρήκαμε πριν μας οδηγήσει κάποιο quest σε αυτή ή τη βρήκαμε εντελώς τυχαία, δίνει μια άγρια ζωντάνια στον κόσμο και μαρτυρά προσπάθεια από μεριάς developers να ικανοποιήσουν την περιέργεια του παίκτη που κινείται άναρχα στον κόσμο του παιχνιδιού. Η εύρεση μιας τέτοιας σπηλιάς ή dungeon μπορεί να κρύβει νέα ζητούμενα με τη μορφή κάποιου περίεργου αντικειμένου που βρίσκουμε ή κάποιου χαρακτήρα που εμφανίζεται μπροστά μας εκεί που δεν το περιμένουμε.

Όπως είπαμε οι νύχτες είναι ιδιαίτερα επικίνδυνες, αλλά και σχεδόν απαραίτητες, τουλάχιστον στο πρώτο τμήμα του παιχνιδιού. Όσο βρισκόμαστε στα Horns of the South καλό θα ήταν να μην τις προσπερνάμε και να επιζητούμε τις αναμετρήσεις με τα Wyrdspawns όσο μεταβαίνουμε σε κάποιο quest μέσα στα σκοτάδια. Η συλλογή Ethereal Cobwebs θα αυξάνει εκθετικά, βγάζοντάς μας από τεράστιο κόπο μεταβαίνοντας στην Cuanacht, καθότι από τον δεύτερο χάρτη και ύστερα οι νύχτες γίνονται σχεδόν αδιάβατες.

Για το σύστημα μάχης του Tainted Grail μπορούμε μόνο να αποφανθούμε για το spellcasting κυρίως τμήμα του, αν και χρησιμοποιήσαμε αρκετά και dual wielding swords προς το τέλος, κυρίως για πειραματισμό. Δεν έχουμε καμία επαφή με το Bow ή τα Two Handed γιατί άντε και τα φόρεσες, έχουν και κάτι Skill Trees από πίσω που πρέπει να ανέβουν και

οι πόντοι δεν φτάνουν για όλα.

Φανταζόμαστε ότι εάν επενδύσουμε σε stealth και bow στα skill trees ή εάν δώσουμε σε shield, two handed, ή parry, θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε έναν εντελώς διαφορετικό τρόπο παιχνιδιού, όμως τα rotions για respec είναι συγκεκριμένα και η επιλογή για μαγεία κρίθηκε απολύτως επιτυχημένη καθότι προσφέρει ποικιλία, ισχύ και την άνεση της απόστασης, όπου η Stamina καταναλωνόταν μόνο για στιγμιαίες αποφυγές με το dash.

Το παιχνίδι στην αρχή είναι δύσκολο και έρχεται σε ισορροπία όταν σιγά σιγά αρχίζουμε να παίρνουμε levels και ντυνόμαστε. Προς το τέλος του πρώτου χάρτη θα είμαστε αρκετά ισχυροί, μέχρι να μπούμε στον δεύτερο, και η δυσκολία πάλι να έρθει σε σημείο να θέτει προκλήσεις. Σύμμαχός μας στην αντιμετώπιση των προκλήσεων που προκύπτουν μέσα από τα encounters με κάθε λογής πλάσματα του πλούσιου bestiary που διαθέτει ο τίτλος, θα είναι οι πάγκοι για Crafting.

Οι μη χρήστες μαγείας θα βρουν πολύτιμη βοήθεια στην αρχή φτιάχνοντας δικά τους ρούχα ή δικά τους βέλη για το τόξο τους. Με τη χρήση πρώτων υλών μπορούμε να αναβαθμίσουμε την ποιότητα του εξοπλισμού, κάτι που θα μας βοηθήσει αρκετά στη μετάβασή μας από τον πρώτο στον δεύτερο χάρτη. Για να τελειοποιήσουμε τον τρόπο παιχνιδιού μας, μπορούμε να προσθέτουμε έως δύο enchants σε κάθε όπλο ή μέρος του ρουχισμού.

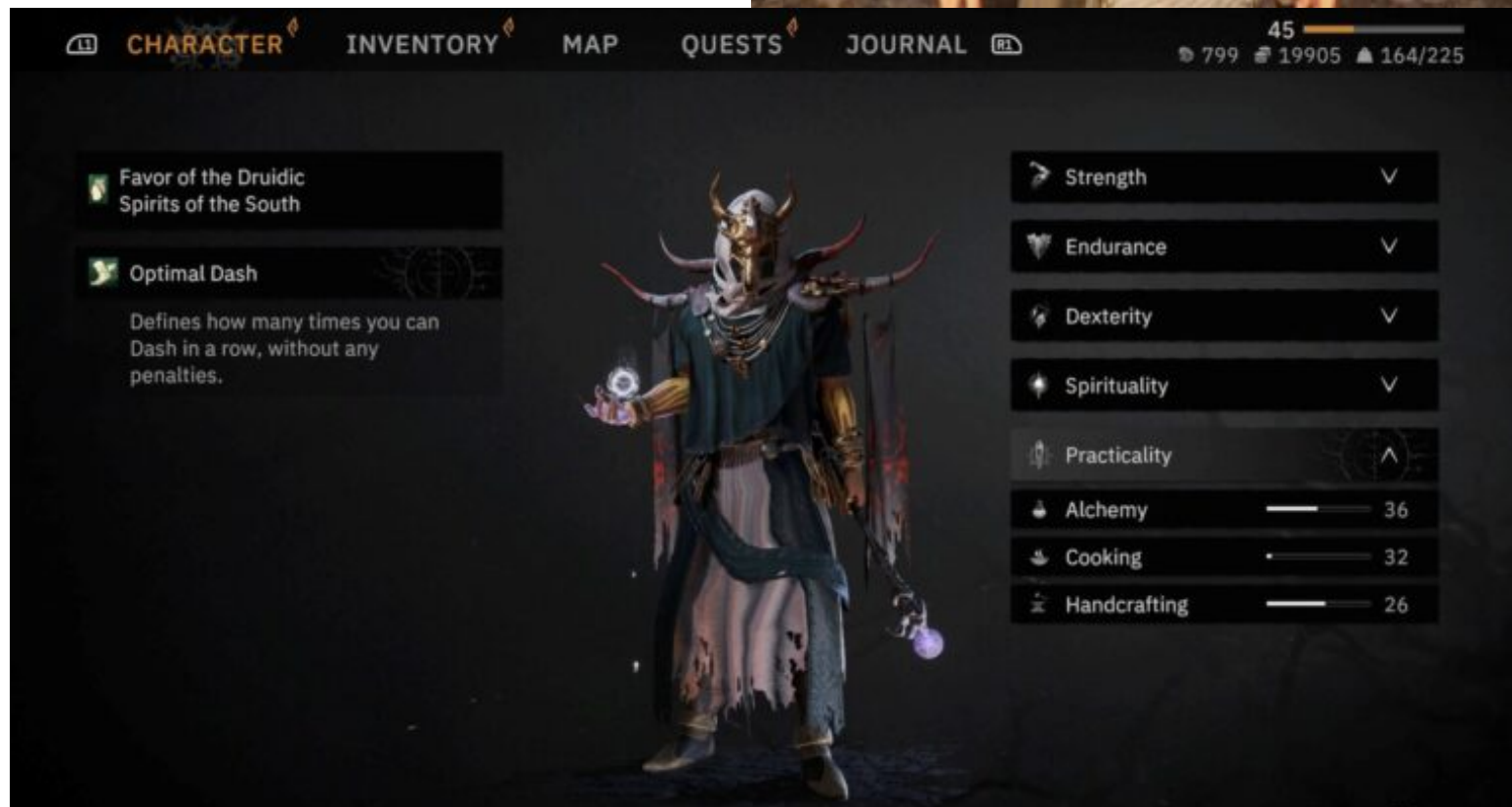
Η τελευταία επιλογή είναι η μείωση βάρους κάθε μέρους του ρουχισμού, κάτι που προτείνεται ανεξάρτητα του πώς παίζει ο καθένας, αρκεί να έχει τα χρήματα να δαπανήσει. Η μείωση βάρους ανοίγει παράθυρα ευκαιρίας και περισσότερα υβριδικά “builds”, ενώ με ένα σταθερά light βάρος στον εξοπλισμό θα απολαμβάνουμε τρία συνεχόμενα dashes αυτά μπουν σε cooldown.

Παρόλο που το παιχνίδι δίνει έως και τέσσερα διαφορετικά loadouts σε οπλοστάσιο, η διαδικασία να επιλέξουμε σταθερή τετράδα ήταν εξαιρετικά δύσκολη σαν spellcasters – λόγω των πολλών επιλογών που δίνει το παιχνίδι. Μπορούσαμε να έχουμε ένα Spell στο ένα χέρι και ένα Wand στο άλλο, δύο Spells ταυτόχρονα (ακόμα και τα ίδια) ή κάποιο Orb στο ένα χέρι και ένα spell ή Wand στο άλλο. Λαμβάνοντας υπόψη και τα elemental resistances των αντιπάλων, ήταν αρκετές οι φορές που απλά πατούσαμε στεγνά pause μέσα στη μάχη,

για να μπούμε στο μενού να αλλάξουμε οπλισμό καθότι αυτά που είχαμε στο quick menu δεν μας έκαναν.

Σε γενικές γραμμές όμως, το gameplay του Spellcaster είναι πολύ γρήγορο. Για παράδειγμα, σε μια αναμέτρηση όπου θα βγει ένα μουγκρί με 2-3 τσιράκια γύρω του, με το Dash θα πέρνουμε θέση, ανάλογα τι θέλουμε να κάνουμε και ποια αντικείμενα και spells χρησιμοποιούμε.

Ένα σενάριο θα ήταν να ξεκινήσει με τοποθέτηση σε mid range από το μουγκρί, και με ένα Heavy Attack (κρατώντας πατημένη μέσα τη σκανδάλη, κάνοντας charge to spell), να εξαπολύεται μια δέσμη κεραυνού που κάνει αλυσιδωτή ζημιά. Ή μπορεί σε long range να έχετε ένα Wand που διπλασιάζει όσα Spells είναι projectiles και στο άλλο χέρι να φορτώσετε μια μεγάλη Fireball, που θα κάνει εις διπλούν ζημιά σε όλους. Αφού τα μικρά έχουν πεθάνει, quick menu και αλλαγή σε loadout 2. Με αριστερή σκανδάλη



σηκώνουμε Magic Barrier και με τη δεξιά καστάρουμε εναλλάξ ένα Light και ένα Heavy spell, που θα προσθέσουν 2 debuffs στο μουγκρί. Τώρα τρώει περισσότερη ζημιά και κάνει λιγότερη.

Αλλαγή σε loadout 3. Ας πούμε ότι έχει resistances σε Lightning, έτσι παίζουμε με ένα Fire spell στο ένα χέρι και ένα Orb στο άλλο. Με το που κάνουμε 500 elemental damage με τα Fire Spells, το Orb φορτίζει και κάνει random elemental effects τριγύρω σου. Κάνεις τη λούπια με Magic barrier και debuffs γιατί και δεν νιώθει και βαράει άσχημα, και με το που φορτίζει το Orb, το ενεργοποιείς, και βλέπεις με ικανοποίηση το μουγκρί να εκτοξεύεται στον αέρα και να σκάει κάτω.

Οι αναμετρήσεις είναι αρκετά απλοϊκές αλλά και αρκετά επικίνδυνες αν δεν έχουμε τον νου μας στη μάχη. Οι αντίπαλοι δεν διαθέτουν καμία ιδιαίτερη ευφυΐα και αποτελούν περισσότερο εμπόδια που βαράνε γερά και δίνουν XP και loot. Δεν είναι αντίπαλοι που θα τεστάρουν τα αντανάκλαστικά μας, και η προσπέλασή τους γίνεται μένοντας πιστοί στους RPG κανόνες των σωστών επιλογών στα level-ups και προσέχοντας τον εξοπλισμό μας.

Τα dash και parry προσθέτουν όση δυναμική χρειάζεται στην κινησιολογία του ήρωά μας και μέχρι να επιτύχουμε το σημείο δύναμης όπου πλέον θα θερίζουμε ό,τι κινείται, θα πάρει κάποιες πολλές ώρες και οι θάνατοι θα είναι αρκετοί. Ακόμα και στο μεσαίο από τα τρία επίπεδα δυσκολίας ο τίτλος είναι ικανός να προσφέρει πρόκληση.

Κάποια στιγμή θα έχουμε και τη δυνατότητα να καβαλάμε άλογο, αλλά του σφυρίξαμε μια φορά να το καβαλήσουμε και το αφήσαμε εκεί. Υπάρχουν πολλά checkpoints για fast travel, και επιπλέον είναι τέτοια η φύση της εξερεύνησης που δεν ευνοείται εάν είσαι καβάλα στο άλογο. Υπάρχουν καταστάσεις τύπου “romances” που μπορούν να προκύψουν, και μπορούμε σε κάθε χάρτη να αγοράσουμε το δικό μας σπίτι (το οποίο είναι πανάκριβο), και έχει και NPC – ντεκορατέρ όπου μπορούμε να αγοράσουμε έπιπλα.

Το θέμα με τα χρήματα πάντως λύνεται εύκολα, όταν αποκτήσουμε τη δυνατότητα να φτιάχνουμε Wyrddarrows, τα οποία πωλούνται του πανακρίβου. Για να μεγιστοποιήσουμε το κέρδος, χρησιμοποιούμε ένα respec rotion και βάζουμε όλους μας του

πόντους στο Practicality και ανεβάζουμε τέρμα το πρώτο skill στο Skill Tree του Practicality, στο δέντρο του Crafting. Και ρέουν τα εκατομμύρια.

Μέχρι αυτό το σημείο, μέχρι δηλαδή και προς το τέλος της Cuanacht, το παιχνίδι κεντάει. Ο κόσμος είναι εκπληκτικός, οι χαρακτήρες ζωντανοί και η μάχη απόλαυση. Τηρουμένων όλων των αναλογιών, δηλαδή του μεγέθους της παραγωγής, της διαδικασίας που ακολουθήθηκε στην ανάπτυξη, το παιχνίδι μέχρι εκείνο το σημείο έχει ψυχή, η δουλειά των developers φαίνεται – παρόλο που τεχνικά περνάει τα χίλια μύρια κύμματα και η υπομονή που έπρεπε να δείξουμε δεν ήταν τελικά αντάξια του αποτελέσματος.

Και ενώ λοιπόν όλα κυλούν καλά έως εδώ στον κόσμο του Άβαλον, μπαίνοντας στα Forlorn Swords, που είναι ο τρίτος και τελευταίος χάρτης του παιχνιδιού, σαν το παιχνίδι εκεί να “σκάει” και να παραδίδει πνεύμα. Η κατρακύλα που τρώει η εμπειρία είναι επικών διαστάσεων, που είναι να απορείς. Από τη μια σκέφτεσαι ότι αυτό που βλέπεις και παίζεις μοιάζει με κάποια πρώιμη έκδοση του παιχνιδιού που κόπηκε στο μοντάζ, και από την άλλη η προχειρότητά του εκπλήσσει ακόμα και ως προσθήκη της τελευταίας στιγμής.

Η απουσία όλων των δυνατών στοιχείων που χαρακτήριζαν τους δύο πρώτους χάρτες είναι κάτι παραπάνω από εξόφθαλμη από το καλωσόρισμα κιόλας, με τον πρώτο NPC να φωνάζει σαν χαλασμένος NPC. Η εξερεύνηση, η αίσθηση του απρόοπτου και η ατμόσφαιρα του φανταστικού τρώνε fatality, και εκείνο που απομένει είναι ένα νεκρό, χιονισμένο τοπίο, με μια απόκοσμη γοητεία παιχνιδιού εικοσαετίας, όπου τη σημεία για gathering ξεχωρίζουν στο περιβάλλον σαν σε MMORPG του 2000, και το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να πηγαίνεις μηχανικά από quest mark σε quest mark.

Και εάν το quest design συνέχιζε με τη φόρα που είχε, τότε ενδεχομένως να εξισορροπούσαν κάπως τα πράγματα, όμως αυτό τρώει babality και γίνεται πιο προκάτ και από τους copy-paste εσωτερικούς χώρους, το ανύπαρκτο loot table και τον παντελώς ανέμπνευστο σχεδιασμό των dungeons του τρίτου χάρτη.

Δυστυχώς, το τρίτο μέρος του παιχνιδιού είναι φοβερή απογοήτευση. Είναι λες και παίζαμε άλλο

παιχνίδι. Προφανώς και κατανοούμε τις συνθήκες κάτω από τις οποίες κάτι τέτοιο πέρασε στο τελικό προϊόν, όμως σε μια κατάσταση που ξαφνικά στραβώνει το κλήμα, έρχεται και ο γαίδαρος (bugs) και το αποτελειώνει.

Πάντως και στον τρίτο χάρτη μάς δίνεται η δυνατότητα να πάμε καρφί στο Main Quest, όπου ως μόνη προϋπόθεση είναι “ο χαρακτήρας μας να είναι αρκετά ισχυρός”. Αν υποθέσουμε ότι βγαίνουμε από την Cuanacht γύρω στα 50 lvl, κάτι τέτοιο είναι

μπούμε στον τρίτο (και καθοριστικό, κακά τα ψέματα) χάρτη του παιχνιδιού, είμασταν μαζί του μέλι-γάλα. Πέρα από τα ευχολόγια όμως, υπάρχουν πολύ πιο άμεσα προβλήματα που απασχολούν τον τίτλο, και που έχουν να κάνουν με τα κάθε λογής bugs που τον μαστίζουν.

Η εμπειρία μας στην έκδοση για PS5 που απέστειλε η Awaken Realms για τις ανάγκες του review άρχισε σταδιακά να γίνεται εφιαλτική μπαίνοντας στον τρίτο χάρτη, μέχρι που κατέληξε



εφικτό, ακόμα και με λίγο ζόρι λόγω δυσκολίας των encounters. Κρίνοντας από την εμπειρία που λάβαμε από το παιχνίδι, στην παρούσα έστω φάση ενδεχομένως και να προτείνεται.

Υπάρχουν κάποιοι καλές ιδέες και νέο bestiary, που όμως μένουν ανεκμετάλλευτα μέσα στην όλη προχειρότητα της περιοχής. Δεν ξέρουμε με ποιο τρόπο μπορεί να διορθωθεί κάτι τέτοιο, όμως δεν μπορούμε και να το αγνοήσουμε επειδή μέχρι να

με τον χειρότερο δυνατό τρόπο. Στο συγκεκριμένο θέμα, δηλαδή των bugs, καλό είναι να γνωρίζετε ότι επικρατεί γενικά μια “χοντρόπευση” αντίληψη εκ μέρους μας, όπου, τηρουμένων των αναλογιών, μπορούν να χωνευτούν χωρίς να ενοχληθεί ιδιαίτερα το εντεράκι μας.

Στον κόσμο του Άβαλον θα δούμε τερατάκια να περπατάνε πάνω σε δέντρα γιατί κάπου



σκάλωσαν στην πορεία, η συναναστροφή μας με τους NPCs μπορεί να επιφέρει στιγμές όπου θα διαβάζουμε άλλα από εκείνα που μας λένε, ή φορές θα μιλάνε αλλά δεν θα ακούμε τίποτα, και στο βάθος θα μπορούμε να διακρίνουμε έναν NPC να τρέχει ακίνητος επάνω σε έναν φράχτη. Έχει πολλά θαυμαστά ο κόσμος του Άβαλον.

Κόλλησε κάποιο quest που μας ζητούσε να φυτέψουμε κάτι σπόρια, και ενώ θα ορκιζόμασταν ότι το κάναμε (δεν είναι καν στο inventory), το παιχνίδι μας λέει “Οχι”; Κόλλησε, τι να κάνουμε τώρα, πάμε παρακάτω. Δε θα βγάλουμε ποτέ μικρά λουλούδια. Βέβαια ο ρυθμός που μπορεί να συμβεί κάτι τέτοιο είναι άγνωστος, σε εμάς μετριούνται στα δάχτυλα του ενός χεριού τα quests που “κόλλησαν”, επομένως το θεωρούμε ήσσονος σημασίας.

Όλα αυτά όμως είναι υπαρκτά και έχουν να κάνουν με το στομάχι που κουβαλάμε. Περισσότερο πρόβλημα δημιουργούσε να μην μπορείς να δεις την περιγραφή των αντικειμένων όταν άνοιγες το stash, κάτι που ευτυχώς διορθώθηκε, παρά το Summon σου που αυτομόλησε στον ορίζοντα και δεν θα το ξαναδείς ποτέ. Γενικά ο τρόπος διαχείρισης και επικοινωνίας του interface σηκώνει “quality of life” προσθήκες και βελτιώσεις, όπως μια ομαλότερη πλοήγηση στο inventory, σωστότερο σορτάρισμα αντικειμένων, ένα toggle on / off στα tooltips των περιγραφών, παρεμβάσεις γενικότερα που θα κάνουν πιο άνετη και εύχρηστη την επαφή μας με τα menu, καθότι αυτή θα πραγματοποιείται συνέχεια.

Μέσα σε όλο αυτό το ασουλούπωτο σκηνικό παραδοκεί και ένα “bug-ασσασσίνος” που κάνει το μοναδικό πράγμα που δεν νοείται να κάνει ποτέ παιχνίδι, δηλαδή να σε αφήσει στα κρύα του λουτρού και να μην μπορείς να το προχωρήσεις. Να του λες “κάτσε πού πας;” και αυτό να έχει ήδη χαιρετήσει. Για πάντα. Πετώντας σου στα μούτρα, φαρδιά πλατιά, τις υπέροχες αυτές δύο λέξεις: “Corrupted Saves”.

Σε όποιον του έχει τύχει έχει και μια ιστορία να πει. Συνήθως είναι ιστορίες που θυμίζουν ηρωικές επανόδους μπροστά σε κάτι κατάφορα άδικο που βρίσκεται όμως εκτός ελέγχου μας. Κι αν ήταν για πάντα, τουλάχιστον θα ήμασταν ήρεμοι. Όταν σβήνει πρόοδος τύπου από τα 68 level να σε επιστρέφει στα 49, τότε υπάρχει πρόβλημα.

Η ιστορία μύριζε από νωρίς μπαρούτι. Αποφύγαμε το ναρκοπέδιο, μέχρι που το παιχνίδι κυκλοφόρησε, και

τα 2GB patches έπεφταν σχεδόν σε καθημερινή βάση. Κάποια στιγμή, και ενώ δυσανασχετούσαμε στον τρίτο χάρτη, αποφασίσαμε να πάμε στον Νότο και να ασχοληθούμε με τα ζητούμενα των Theuds, και συμβαίνει ένα από τα δεκάδες crashes που συμβαίνουν κάθε τρεις και λίγο.

Μπορεί να είσαι σε μενού, μπορεί να κάνεις κάποιο fast travel, μπορεί να γίνει όταν το παιχνίδι μπαίνει σε loading και δεν φορτώνει ποτέ, παρά κρασάρει. Το συγκεκριμένο crash ήταν η πρώτη προειδοποιητική, καθότι στο loading αντί να βγει εκεί που ήταν ο χαρακτήρας, βγήκε τρία quests πίσω.

Συνεχίζοντας ακριβώς με τα ίδια βήματα, το παιχνίδι προχώρησε, μέχρι που τρώει και δεύτερο rollback-crash, και σβήνει το progress όλης της ημέρας, περίπου πέντε με έξι ώρες. Την επόμενη μέρα αφήσαμε τον Νότο, όπου κάπου μπλέκονται τα πράγματα μεταξύ τους και σπάνε, και πήγαμε προς Βορρά. Καθαρίζουμε τον Βορρά και πάμε ξανά Νότο. Τέλος και ο Νότος, με απολύτως κανένα πρόβλημα. Καταφέραμε να ολοκληρώσουμε το βασικό ζητούμενο των Forlorn Swords και το μόνο που απομένει είναι το τελικό quest. Και σκάει στο δόξα-πατρί. Πίσω στο Main Menu, το τοπίο είχε αλλάξει. Το rollback-crash είχε μεταμορφωθεί σε ασσασσινο-κράς, δηλώνοντας τα εξής:

“We drunk it”, σκέφτεσαι.

Continue -> Loading Screen -> ξανά πίσω στο Main Menu, με το ίδιο μήνυμα. Κάτι δε πάει καθόλου καλά εδώ. Τα πιάνεις ένα-ένα από την κορυφή να κάνεις load ό,τι auto / quick / manual save έχει η λίστα. Περνώντας το μαρτύριο του μηνύματος που έσκαγε ξανά και ξανά και ξανά, ξαφνικά φορτώνει ένα. Ο χαρακτήρας εμφανίζεται κάπου στην Cuanacht, βλέπει ότι έχει summons ακόμα, και πριν αντιληφθεί τι έχει γίνει βλέπει ότι από level 68 έχει πέσει στα level 49.

Τώρα αυτό κάποιο “evil spell” θα ήταν που με έκανε diminish, αλλά όχι. Κοιτώντας καλύτερα τη λίστα με τα Saves, είχαν γίνει Corrupt όλα όσα ήταν μέσα στα Forlorn Swords, είτε ήταν autosave, είτε quick, είτε manual. Και το “evil spell” έγινε cast, με τον χαρακτήρα να στέκεται απέναντι από το εικονίδιο του τελικού Quest.

Επομένως γίνεται αντιληπτό ότι, μέχρι να υπάρξει μια ξεκάθαρη κατάσταση, το παιχνίδι σου επιτρέπει να το

ολοκληρώσεις χωρίς να συμβεί κάτι αντίστοιχο, δεν υπάρχει κανένα νόημα να παρθεί οποιοδήποτε ρίσκο. Απλούστατα η τρίτη περιοχή είναι σπασμένη και θέλει διόρθωση. Τουλάχιστον στην έκδοση που παίξαμε το παιχνίδι και εκλάβαμε αυτή την εμπειρία, γιατί κάποιος που παίζει σε PC, λόγω χάρη, ενδεχομένως να τα διαβάζει όλα αυτά και να λέει “δες τι έπαθε ο καφερός”. Μακάρι η εμπειρία να μην είχε ανάλογη κατάληξη ή να μην έχει ποτέ για κανένα. Όμως είναι ένα υπαρκτό πρόβλημα, που εάν δεν λυθεί μπορεί να συμβεί στον καθένα.

Όπως και να έχει, εκείνο που ίσως ταιριάζει στη προκειμένη περίπτωση είναι να αγοράσει κάποιος ενδιαφερόμενος το παιχνίδι στα 2/3 της τιμής του, αλλά σε μια άλλη πραγματικότητα ίσως. Μετράμε δυνάμεις, μετράμε αδυναμίες, και ειλικρινά ευχόμασταν η εμπειρία μας με το παιχνίδι να μην έκρυβε τέτοιες ανισορροπίες. Όμως συνέβη, με ένα κακό τρίτο μέρος που υπολείπεται έμπνευσης και μαστίζεται από τεχνικά προβλήματα που μπορούν να οδηγήσουν έως και τη μη ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Και χτυπάει ακόμα χειρότερα, ακριβώς επειδή είναι το τελευταίο μέρος.

Διότι όλο εκείνο που προηγήθηκε παραλίγο να μας δώσει ένα ευχάριστο “ατύχημα” σε μια κατηγορία παιχνιδιών που ακολουθεί διαφορετική πορεία (έχοντας στο μυαλό κυρίως Bethesda και Obsidian) από την εμπειρία που παραδίδει το Tainted Grail. Ακόμα κι αν η εμπειρία ξέμεινε τελείως από ανάσες στο τέλος και μας απογοήτευσε με τον χειρότερο δυνατό τρόπο, οι ώρες που προηγήθηκαν δεν διαγράφονται. Τα Horns of the South και Cuanacht ήταν δύο υπέροχες τοποθεσίες για το RPG μενταλιτέ του είδους, προσφέροντας πολλές και ποιοτικές ώρες.

Το παιχνίδι, στη μεγαλύτερη διάρκειά του, κινείται στο φάσμα του 8, κάνοντας ραγδαία πτώση στο τελευταίο 1/3. Η ποιότητα πέφτει ραγδαία και τα bugs θερίζουν. Εκείνο που μας προβληματίζει περισσότερο είναι το χρονικό διάστημα που θα χρειαστεί για να μπουν όλα σε μια σειρά ώστε να μπορούμε να το προτείνουμε χωρίς “μα” και “μου”. Άξιζε ο χρόνος με το παιχνίδι; η απάντηση είναι 100%. Θα δεις ποτέ τερματισμό; /σηκώνει τα χέρια ψηλά.

To Tainted Grail: The Fall of Avalon κυκλοφορεί από τις 23/5/25 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από την Awaken Realms.



The Good

Το setting, οι διάλογοι, η ατμόσφαιρα, η αίσθηση της εξερεύνησης, οι μάχες και η πρόοδος του χαρακτήρα μας σε δύναμη, δημιουργούν ένα RPG που δεν μπορεί να περάσει αδιάφορο από τους φίλους του είδους.

Η μυθοπλασία που χτίζει έχει ενδιαφέρον, είναι πολυεπίπεδη, και δίνεται στον παίκτη εξερευνώντας και αλληλεπιδρώντας με τον κόσμο του παιχνιδιού.

Για το μέγεθος της παραγωγής μπορούμε να πούμε ότι τα voice overs μας εξέπληξαν πολύ θετικά

Σκοτάδι βαθύ η ατμόσφαιρα, με ωραίες δόσεις χιούμορ και πολλά απρόοπτα, που μας ταξιδεύουν σε τόπους μαγικούς στο Άβαλον. Ωραία ποικιλία σε περιβάλλοντα και εχθρούς, με τα dungeons και τον open world να δημιουργούν ένα πανέμορφο σύνολο.

Η διασκέδαση που προσέφερε η ενασχόληση με Spellcaster ήταν σίγουρα ένα από τα highlights της εμπειρίας. Το itemization είναι εξαιρετικό, τα εφέ των spells είναι εξαιρετικά, η αίσθηση της μάχης πολύ ικανοποιητική.

Θα του δώσουμε και όλα τα προσονήμια: Dark Scrolls / Elder Souls και King's Scrolls / Elder Field.



The Bad

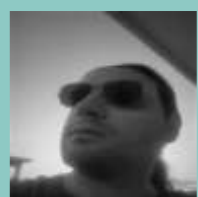
Όλα τα παραπάνω μέχρι τον δεύτερο χάρτη. Μετά, το χάος.



Review

Fantasy Life i: The Girl Who Steals Time

June 5, 2025



Ζεαύρος
Λιναρδάκος



Το στούντιο της Level-5, από την ίδρυσή του μέχρι και σήμερα, έχει προσφέρει μοναδικούς και ξεχωριστούς τίτλους, με ιδιαίτερο gameplay και τρόπο αφήγησης. Το Fantasy Life αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της δημιουργικής προσέγγισης.

Για όσους δεν είναι εξοικειωμένοι με το Fantasy Life, πρόκειται για έναν τίτλο που εντάσσεται στην κατηγορία των “Cozy Life JRPG”. Με απλά λόγια, ο παίκτης αναλαμβάνει διάφορους ρόλους – ή, αλλιώς, “lives” – που επικεντρώνονται στη συλλογή υλικών και τη δημιουργία αντικειμένων μέσω crafting. Παράλληλα, το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα κεντρικό σενάριο που ενσωματώνει στοιχεία μάχης και εξερεύνησης, προσφέροντας μια ολοκληρωμένη RPG εμπειρία.

Αξίζει να σημειωθεί ότι δεν είναι απαραίτητο να έχει παίξει κανείς τον αρχικό τίτλο του Nintendo 3DS για να απολαύσει τη νέα κυκλοφορία. Ωστόσο, όσοι έχουν ασχοληθεί με την προηγούμενη έκδοση, θα αναγνωρίσουν σίγουρα τις βελτιώσεις στο gameplay και την επιστροφή ορισμένων γνώριμων χαρακτήρων, που ενισχύουν το αίσθημα νοσταλγίας και σύνδεσης με τον κόσμο του παιχνιδιού.

Η αφήγηση παραμένει ανάλαφρη, με δόσεις χιούμορ που πλαισιώνουν ευχάριστα τη ροή της ιστορίας. Οι χαρακτήρες ζωντανεύουν μέσα από εκφραστικά animations και χαρακτηριστικά επιφωνήματα, ενώ η παρουσίαση του κόσμου και των προσώπων του είναι ιδιαίτερα φροντισμένη. Αν και το σενάριο δεν επιφυλάσσει ιδιαίτερες ανατροπές, διατηρεί τη σωστή διάρκεια, προσφέροντας μια ευχάριστη εμπειρία χωρίς να κουράζει – όπως ακριβώς και στον πρώτο τίτλο.

Μόλις ολοκληρωθούν οι πρώτες σκηνές εισαγωγής (cutscenes), το παιχνίδι μάς μεταφέρει στην κεντρική πόλη-hub. Εκεί, συναντούμε το guild, το οποίο λειτουργεί ως σημείο εκκίνησης για την αλλαγή “ζών” – των διαφορετικών ρόλων που μπορεί να αναλάβει ο παίκτης. Σε αυτό το στάδιο, το παιχνίδι μάς ενθαρρύνει να δοκιμάσουμε διαφορετικές ζωές, ώστε να ανακαλύψουμε τις ξεχωριστές δυνατότητες και μηχανισμούς που προσφέρει η καθεμία.

Το Fantasy Life i: The Girl Who Steals Time προσφέρει συνολικά 14 διαφορετικούς ρόλους (lives), καθένας εκ των οποίων συνοδεύεται από τον δικό του δάσκαλο – τους επονομαζόμενους Life Masters – που μας αναθέτουν αποστολές. Για παράδειγμα, ο ρόλος του μεταλλωρύχου (Miner) περιλαμβάνει τη συλλογή ορυκτών, τα οποία κατηγοριοποιούνται με βάση το επίπεδο δυσκολίας. Αυτό σημαίνει πως, αν δεν έχουμε φτάσει το απαιτούμενο επίπεδο, δεν θα μπορέσουμε να συλλέξουμε τα πιο σπάνια υλικά – συνεπώς ξεκινάμε από τα πιο βασικά.

Μόλις ολοκληρώσουμε τις σχετικές αποστολές, οι δάσκαλοι μάς ανταμείβουν με συνταγές κατασκευής αντικειμένων. Εκεί ενεργοποιείται το γνώριμο mini-game δημιουργίας, με μηχανισμούς που θυμίζουν Mario Party: σε έναν οριζόντιο άξονα εμφανίζεται ένας πάγκος με εργαλεία και ο παίκτης καλείται να εκτελέσει

σωστά μια ακολουθία κινήσεων, πατώντας έγκαιρα τα κατάλληλα πλήκτρα για να ολοκληρώσει επιτυχώς τη συνταγή.

Οι περισσότεροι ρόλοι ακολουθούν αυτό το πρότυπο, όπως συνέβαινε και στον αρχικό τίτλο. Ωστόσο, η σημαντική προσθήκη στο Fantasy Life i: The Girl Who Steals Time είναι η ύπαρξη ενός δέντρου δεξιοτήτων (skill tree) για κάθε ρόλο, το οποίο ξεκλειδώνεται σταδιακά όσο ανεβαίνουμε κατάταξη στο Master Life. Μέσα από αυτό το σύστημα, μπορούμε να αναβαθμίσουμε τα στατιστικά μας, βελτιώνοντας την αποδοτικότητα στη συλλογή πρώτων υλών ή στην παραγωγή αντικειμένων.

Από την ίδια τη δομή του παιχνιδιού γίνεται φανερό ότι η διάρκειά του επεκτείνεται πολύ πέρα από το βασικό σενάριο. Οι κάτοικοι του νησιού αναθέτουν συνεχώς αποστολές που απαιτούν τη συλλογή υλικών ή την κατασκευή αντικειμένων, καθιστώντας τα side quests ένα σημαντικό κομμάτι του gameplay.

Δεν λείπουν φυσικά και οι «μάχιμοι» ρόλοι (Combat Lives), όπου η πρόοδος απαιτεί την εξόντωση συγκεκριμένων τεράτων ή μεγάλων ομάδων εχθρών. Αξίζει να σημειωθεί πως, ακόμη και αν κάποιος παίκτης θέλει να επικεντρωθεί αποκλειστικά στο κεντρικό σενάριο και να παραλείψει το cozy life περιεχόμενο, μπορεί να το κάνει. Το παιχνίδι προσφέρει τη δυνατότητα στρατολόγησης συντρόφων (buddies), ο καθένας με τον δικό του ρόλο, οι οποίοι βοηθούν τόσο στη μάχη όσο και στην εξερεύνηση.

Αυτοί οι σύντροφοι βρίσκονται διάσπαρτοι σε μια ευρύχωρη περιοχή, η οποία θυμίζει έντονα την αισθητική και τη φιλοσοφία εξερεύνησης του The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Ο χάρτης είναι αρχικά καλυμμένος από πέπλο ομίχλης και αποκαλύπτεται σταδιακά καθώς ανεβαίνουμε σε πύργους που λειτουργούν ως σημεία αποκάλυψης. Η διαδικασία αυτή μας οδηγεί και



στην ανακάλυψη ναών (shrines), οι οποίοι προσφέρουν ποικίλες δοκιμασίες – είτε μάχης είτε μίνι-παιχνιδιών – με αντίστοιχες ανταμοιβές σε μορφή buddies.

Οι σύντροφοι αυτοί εμφανίζονται αρχικά παραμορφωμένοι, σε μορφή αντικειμένων. Για να τους επαναφέρουμε, πρέπει να επιστρέψουμε στη βάση μας – την οποία μπορούμε να διαμορφώσουμε όπως θέλουμε – και, με τη βοήθεια της θεότητας του κόσμου, να τους επαναφέρουμε, καταβάλλοντας ένα κόστος. Το απαραίτητο αυτό «νόμισμα» αποκτάται μέσα από τις καθημερινές δραστηριότητες του παιχνιδιού.

Μόλις επανέλθουν, οι buddies μπορούν να αξιοποιηθούν όχι μόνο στις μάχες, αλλά και στη συλλογή υλικών και την κατασκευή αντικειμένων. Το σύστημα μάχης περιλαμβάνει έως τέσσερις χαρακτήρες, όμως ελέγχουμε μόνο τον βασικό μας ήρωα. Η δράση εξελίσσεται σε real-time στυλ, με απλές επιθέσεις, αποφυγές και ειδικές κινήσεις υψηλής ζημιάς.

Η πρόκληση στο βασικό σενάριο είναι σχετικά ήπια. Ακόμα και αν κάποιος χαρακτήρας πέσει στη μάχη, μπορούμε να τον επαναφέρουμε χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία, γεγονός που καθιστά σπάνιο το ενδεχόμενο αποτυχίας. Ωστόσο, οι περιοχές είναι γεμάτες ποικιλία: προσφέρουν υλικά, θεματικές ενότητες, dungeons, μυστικούς θησαυρούς και πιο ισχυρούς εχθρούς, όπως mini-bosses.

Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι το Fantasy Life i υποστηρίζει online λειτουργίες, όπως και ο προκάτοχός του. Παρ’ όλα αυτά, κατά τη διάρκεια της δοκιμής μας δεν καταφέραμε να συναντήσουμε άλλους παίκτες, οπότε δεν μπορούμε να αξιολογήσουμε επακριβώς τη φύση των online δραστηριοτήτων.

Το κεντρικό σενάριο διαρκεί περίπου 20 ώρες, ωστόσο για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι στο σύνολό του – με όλα τα side quests, τους ρόλους και τις δραστηριότητες – θα χρειαστείτε τουλάχιστον τριπλάσιο χρόνο.

Ολοκληρώνοντας, το Fantasy Life i: The Girl Who Steals Time αποτελεί μια ακόμη αξιόλογη πρόταση από το στούντιο της Level-5. Παραμένοντας πιστό στις cozy ρίζες του, εμπλουτισμένο με νέες ιδέες και βελτιώσεις, προσφέρει μια εμπειρία που ισορροπεί ανάμεσα στην ξεκούραστη χαλάρωση και τη δημιουργική πρόκληση.



To Fantasy Life i:The Girl Who Steals Time κυκλοφορεί από τις 21/5/25 για Nintendo Switch, PS4, PS5, PC και Xbox SeriesX/S. Το review μας βασίστηκε στην έκδοση για PS5 με review code που λάβαμε από την Kadokawa Group.



The Good

Βελτίωση σε όλους τους τομείς σε σχέση με τον αρχικό τίτλο.
Πλήθος περιεχομένου.



The Bad

Η διαδρομή του κεντρικού σεναρίου πάσχει από έλλειψη πρόκλησης.
Όσοι δεν αρέσκονται στον πυρήνα του cozy sim, δύσκολα θα βρουν κάτι ενδιαφέρον.

9

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Fantasy Life

Review

EA Sports F1 25

June 12, 2025



Γιώργος
Τσακίρογλου



Η πορεία της σειράς F1 δια χειρός Codemasters θα μπορούσε να χαρακτηριστεί με την αντίστοιχη της ίδιας της Ferrari. Κάθε χρονιά η ιταλική εταιρία παρουσιάζει ένα πανέμορφο μονοθέσιο, που αφήνει τις καλύτερες υποσχέσεις για το πρωτάθλημα, αλλά τελικά οριακά καταλήγει να κινείται μεταξύ φθοράς και αφθαρσίας. Φέτος όμως, με το EA Sports F1 25 κάτι φαίνεται να αλλάζει.

Και δεν αναφερόμαστε στην έλευση του Lewis Hamilton στο Maranello, που κακά τα ψέματα δείχνει να βρίσκεται μακριά από τον καλό του εαυτό, αλλά στο γεγονός πως το F1 25 έρχεται με μια απίστευτη δυναμική και βάζει πλώρη για την κορυφή. Μπορεί ανταγωνισμός να μην υφίσταται, αλλά η αγγλική ομάδα ανάπτυξης δείχνει πως έλαβε σοβαρά το feedback των χρηστών και δίχως καμία δόση υπερβολής είναι επιτέλους σε θέση να προσφέρει την απόλυτη F1 εμπειρία, πάντα στα περιορισμένα ψηφιακά πλαίσια ενός videogame.

Σε καμία περίπτωση τα τελευταία χρόνια η σειρά δεν ήταν αδιάφορη. Απλά τα ετήσια updates έδειχναν έντονα σημάδια επανάληψης ή ακόμα και κούρασης από την πλευρά του developer, που θα έλεγε κανείς πως επαναπαύτηκε κάτω από την ομπρέλα προστασίας της EA Games. Οπότε, είναι εύλογο να αναρωτηθεί κανείς τι έχει αλλάξει με τη φετινή κυκλοφορία και η απάντηση είναι πάρα πολύ απλή: Αν κάποιος έχει τον χρόνο, τις ικανότητες αλλά και την υπομονή να ανακαλύψει όλες τις πτυχές του F1 25, θα συνειδητοποιήσει έκπληκτος πως πρακτικά έχουν βελτιωθεί τα πάντα.

Η εισαγωγική σκηνή, παρμένη απευθείας από τον επίσημο θεσμό, δημιουργεί την κατάλληλη ατμόσφαιρα ενώ και η εικόνα του κεντρικού μενού είναι ως συνήθως αρκετά όμορφη και λιτή. Το UI είναι ιδιαίτερα φιλικό και μάλλον το ιδανικό για τη φύση του τίτλου, όπου τα πάντα είναι χωρισμένα σε ενότητες ανάλογα με τον τρόπο που θέλει ο παίκτης να εμπλακεί.

Η επιστροφή του Braking Point δεν είναι η μεγάλη είδηση, όσο φυσικά το ανανεωμένο Career. Πριν ασχοληθούμε με αυτά, αξίζει να σημειωθεί πως για όσους αρέσκονται σε offline εμπειρίες και μόνο, στην ενότητα F1 World θα βρουν όλα όσα επιθυμούν, από ένα απλό αγωνιστικό τριήμερο μέχρι και ένα πλήρες πρωτάθλημα, όπου τα πάντα ακολουθούν τη λογική του licensed product, κάτι που διατυπανίζεται συνεχώς και οριακά δεν ενοχλεί.

Εδώ αξίζει να σημειωθεί πως για αρκετές λειτουργίες απαιτείται ένα EA account και αν κάποιος δεν έχει, μάλλον έχει έρθει η ώρα να το κάνει -γίνεται σε χρόνο μηδέν- γιατί με αυτό τον τρόπο θα αποκτήσει πρόσβαση σε ορισμένες νέες λειτουργίες. Σαν τμήμα του promotion της νέας F1 Movie που αναμένεται εντός του έτους στους κινηματογράφους, ο παίκτης θα είναι σε θέση να διαχειριστεί την ομάδα που τρέχει ο ίδιος ο Brand Pitt και φυσικά να έχει σαν ψηφιακό avatar τον ίδιο τον ηθοποιό. Πέρα από αυτό, ο νέος αυτός λογαριασμός “απαιτείται” για online αναμετρήσεις, όπου για πρώτη φορά για τη σειρά προσφέρεται το cross play σε παίκτες που παίζουν σε διαφορετικές πλατφόρμες και που ευτυχώς δείχνει να δουλεύει άψογα.

Φυσικά, την προσοχή του καθενός θα κλέψει το career, όπου δίχως καμία δόση υπερβολής αποτελεί το πλέον δυνατό χαρτί του τίτλου. Ό,τι έχει φανταστεί ή ονειρευτεί κάποιος σε επίπεδο διαχείρισης μια ψηφιακής ομάδας F1, είναι σίγουρο πως εδώ θα το βρει. Ο παίκτης καλείται να ξεκινήσει μία αγωνιστική ομάδα από το μηδέν, όπου συγκεντρώνοντας το απαραίτητο προσωπικό, θα χτίσει σιγά σιγά ένα μονοθέσιο υψηλών επιδόσεων.

Η πορεία δεν είναι καθόλου εύκολη, αλλά το εκπληκτικό είναι ο τρόπος που αυτές οι αποφάσεις μεταφράζονται σε πραγματικό χρόνο επί της οθόνης. Αρχικά το budget θα είναι χαμηλό, οπότε θα πρέπει να γίνουν κάποιες θυσιές. Πλέον το management

έχει ανέβει σε άλλο επίπεδο και γνώμη μας είναι πως το career πρέπει να το δει κάποιος σχολαστικά από δύο διαφορετικές πλευρές.

Στην πρώτη να απορροφηθεί πλήρως με την οργάνωση της ομάδας και όχι με την οδήγηση. Τα δεδομένα που θα ξεδιπλώνονται στην οθόνη ίσως και να προκαλέσουν ίλιγγο στους μη εξοικειωμένους, αλλά πρόκειται – όπως θα τονίσουμε για ακόμα μία φορά- για real time data. Μια ομάδα F1 αποτελείται από πολλά τμήματα, και αυτά χωρίζονται σε όσα διαχειρίζονται την εικόνα της ομάδας προς τα έξω και την επαφή της με τα media και τους χορηγούς, και στα αντίστοιχα που καταπιάνονται σε θέματα τεχνολογίας, δοκιμών και εξέλιξης του μονοθεσίου.

Όλα αυτά μπορούν να γίνονται αυτόματα, επιτρέποντας στην ανεπτυγμένη AI του τίτλου να παίρνει συνήθως τις πιο αφαλείς αποφάσεις, αποφεύγοντας το ρίσκο. Φυσικά, ο παίκτης μπορεί να πάρει τα πάντα στα χέρια του και να εμπλακεί δυναμικά, και αυτός είναι και ο λόγος που το career mode του F1 25 θέτει ψηλά, μα πάρα πολύ ψηλά τον πήχη. Αν κάποιος είχε σαν απωθημένο να γίνει αεροδυναμιστής ή αν θέλει να μάθει από πρώτο χέρι πώς συνεργάζεται ένας θερμικός κινητήρας με έναν ηλεκτρικό, και πώς φυσικά μπορεί να πάει αυτή την τεχνολογία ένα βήμα παραπέρα, τώρα μπορεί να το κάνει – έστω και ψηφιακά.

Το management εμβαθύνει ακόμα περισσότερο και σε αγωνιστικό επίπεδο, και έτσι ο παίκτης – manager θα πρέπει να διαχειριστεί σωστά τους δύο οδηγούς του, να ορίσει ποιος θα λαμβάνει πρώτος τις βελτιώσεις που θα έρχονται από το εργοστάσιο, προσέχοντας παράλληλα τα στατιστικά τους. Πέρα από τους οδηγούς, ικανοποιημένοι θα πρέπει να είναι συνεχώς και οι χορηγοί, γιατί τουλάχιστον αρχικά θα είναι η βασική πηγή εσόδων της ομάδας, μιας και τα καλά αποτελέσματα θα αργήσουν πολύ να έρθουν. Στους πρώτους αγώνες στόχος θα είναι απλά και μόνο ο τερματισμός – η συγκομιδή βαθμών είναι μια άλλη ιστορία. Η δεύτερη πλευρά, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, είναι – πέρα από τη διαχείριση της ομάδας – ο παίκτης να επιλέξει να είναι ο ένας από τους δύο οδηγούς της ομάδας. Εδώ για πρώτη φορά η συμπεριφορά του team mate διαμορφώνεται δυναμικά και πάντα με βάση τις αποδόσεις του παίκτη, οπότε τελικά αυτός θα είναι και ο μεγαλύτερος ανταγωνιστής του, έχοντας κατά νου



πώς οδηγούν το ίδιο μονοθέσιο.

Εδώ θα τεθεί φυσικά και το ερώτημα αν θα βάλει την προσωπική εξέλιξη επάνω από αυτήν της ομάδας, οπότε εύκολα μπορεί να καταλάβει ο καθένας πως το career mode είναι ένα παιχνίδι γνώσεων, πειραματισμών αλλά και λεπτών ισορροπιών. Δίχως καμία δόση υπερβολής, αποτελεί έναν τίτλο από μόνο του και ας μην ξεχνάμε πως τα όσα αναφέρθηκαν παραπάνω ξύνουν απλά και μόνο την επιφάνεια. Το περιεχόμενο εδώ δείχνει να μην έχει τέλος.

Βέβαια, το F1 25 είναι πρωτίστως μία racing εμπειρία και αναμενόμενα θα κριθεί όταν τα μονοθέσια βρεθούν στην γραμμή εκκίνησης. Καταρχάς θα πρέπει να διευκρινιστεί πως η δοκιμή του τίτλου έγινε στο PlayStation 5 Pro, αλλά ακόμα και στο “απλό” η εικόνα δείχνει να βρίσκεται ένα level παραπάνω από πέρυσι. Αυτό που εντυπωσιάζει είναι ο τρόπος που τα πάντα δένουν μεταξύ τους και παραδίδουν ένα απίστευτα ρεαλιστικό αποτέλεσμα.

Τα μονοθέσια είναι πλημμυρισμένα από λεπτομέρειες, ακόμα και σε σημεία που δύσκολα τα εντοπίζει το μάτι, ενώ είναι ντυμένα με κρυστάλλινα textures και real time reflections. Οι ταχύτητες είναι αναμενόμενα υψηλές, ενώ ποτέ μα ποτέ το frame rate δεν δείχνει να σπάει, άσχετα αν στην πρώτη στροφή η AI θα πρέπει να διαχειριστεί 20 οχήματα που παλεύουν να στρίψουν.

Και μιας και έγινε λόγος για τη συμπεριφορά των αντιπάλων, φέτος είναι η πρώτη φορά που ανταποκρίνονται τόσο πολύ στην πραγματικότητα, που επιτέλους κάνουν λάθη, γνωρίζουν τη θέση τους στον δρόμο και δείχνουν να έχουν συνεχώς αντίληψη τι συμβαίνει τριγύρω τους. Η Codemasters υπόσχεται πως κατά τη διάρκεια του πρωταθλήματος τα στατιστικά των ψηφιακών οδηγών θα συμβαδίζουν με τα αντίστοιχα των πραγματικών, αν και αυτό είναι κάτι που θα πρέπει να δούμε για να κρίνουμε.

Ένα άλλο νέο χαρακτηριστικό είναι η δυναμική αλλαγή της διαδρομής κατά την διάρκεια ενός αγώνα, όπου πλέον δεν αναφερόμαστε μόνο στην πρόσφυση που θα προσφέρει μία πίστα στρωμένη με λάστιχο. Σαν αποτέλεσμα ενός ατυχήματος, κάποια σημάδια στην ασφαλτο ή στις μπαριέρες θα μείνουν εκεί μέχρι το τέλος, κάποια θραύσματα από

τα μονοθέσια πλέον ο οδηγός θα πρέπει για μερικούς γύρους να τα αποφεύγει και, γενικότερα, τίποτα από όσα μεταβάλλουν την ομαλή ροή ενός αγώνα δεν θα εξαφανίζονται ως δια μαγείας.

Το F1 25, πέρα από όλα τα παραπάνω, θα μπορεί να καυχείται πως διαθέτει το πλέον ακριβές μοντέλο χειρισμού, όχι μόνο σε σχέση με τους προκατόχους του αλλά και με την κατηγορία των racing game γενικότερα. Ο τρόπος όπου τα πάντα μεταφέρονται στα χέρια του παίκτη, είτε αυτός χρησιμοποιεί το DualSense είτε μία τιμονιέρα, είναι απλά ανεπανάληπτος. Τα μονοθέσια έχουν επιτέλους το σωστό βάρος και πλέον είναι δυσκολότερο να κινηθεί κάποιος στο απόλυτο όριο.

Το gamepad πραγματικά θα παλεύει συνεχώς να μεταφέρει τα όσα παρουσιάζονται επί της οθόνης στον παίκτη, και πλέον δεν αναφερόμαστε απλά και μόνο στις μεταβολές της πρόσφυσης λόγω πτώσης της απόδοσης ενός ελαστικού. Όταν το όχημα περάσει άτσαλα επάνω από κάποιο kerb, αυτό το τρίψιμο του πατώματος ο παίκτης πραγματικά θα το νιώσει με έναν διαφορετικό τρόπο. Οι αλλαγές των ταχυτήτων αν δεν είναι οι σωστές, θα δίνουν την αίσθηση πως το κιβώτιο επιθυμεί να αποχωριστεί από τον κινητήρα, ενώ ακόμα και η στιγμιαία απώλεια δύναμης, όταν ο ηλεκτροκινητήρας μπαίνει σε charge mode, δείχνει να έχει αποτυπωθεί μοναδικά.

Μοναδική μας ένσταση είναι για ακόμα μία χρονιά η αμφίδρομη επικοινωνία του οδηγού με τον μηχανικό του κατά τη διάρκεια ενός αγώνα και συγκεκριμένα ο τρόπος που αυτός γίνεται. Και φέτος ο χρήστης επιβάλλεται να ανοίξει σε πραγματικό χρόνο το μενού στο κάτω δεξί σημείο της οθόνης, και με το pad να δώσει την ανάλογη εντολή. Φυσικά αυτό δεν είναι καθόλου εύκολο να γίνει όταν το μονοθέσιο κινείται με ταχύτητες κοντά στα 300+ χιλιόμετρα, μιας και 9 στις 10 φορές η προσοχή του θα αποσπαστεί και πιθανότατα θα γίνει κάποιο λάθος.

Το ενσωματωμένο μικρόφωνο του Dual Sense για ακόμα μία φορά παραμένει ανεκμετάλλευτο και αυτό είναι ένα σημείο που μελλοντικά θα πρέπει να βρεθεί λύση. Μην ξεχνάμε πως από το συγκεκριμένο μενού αλλάζει η στρατηγική του αγώνα και όλοι γνωρίζουν πως η σωστή και άμεση επικοινωνία οδηγού με μηχανικό είναι το κλειδί για την νίκη.

Το F1 25 ολοκληρώνεται από το Braking Point, το οποίο φτάνει αισίως στην τρίτη του σεζόν. Για ακόμα μία φορά δείχνει να πρωταγωνιστεί η ίντριγκα και όχι τόσο οι επιδόσεις, ενώ περιέργος είναι και ο τρόπος που έχουν εξελιχθεί οι πρωταγωνιστές του παρελθόντος. Τα πάντα κλείνουν πονηρά το μάτι περισσότερο προς σαπουνόπερα, με σκηνές παρμένες από πραγματικά συμβάντα των αγώνων, αν και εδώ έχουν δεχθεί την απαραίτητη φροντίδα ώστε να δείχνουν ακόμα περισσότερο συναισθηματικά φορτισμένες, καταλήγοντας να είναι τελικά εκτός τόπου και χρόνου.

Βέβαια, το Braking Point ποτέ δεν ήταν το δυνατό χαρτί της σειράς και για πολλούς συνεχίζει να δημιουργεί ερωτηματικά γιατί συνεχίζει να απασχολεί την Codemasters, αλλά από τη στιγμή που το υπόλοιπο σύνολο είναι τόσο δυνατό, πρόκειται για ένα στραβοπάτημα που κανείς δεν πρόκειται να την κατηγορήσει.

Με το F1 25 γίνεται σαφές ποιος θα είναι ο δρόμος που θα ακολουθήσει η σειρά τα επόμενα χρόνια. Η Codemasters ρίχνει όλο το βάρος στο μοντέλο οδήγησης και στο περιεχόμενο του career mode, και με σύμμαχο την τεχνολογία είναι σε θέση να προσφέρει μια πανέμορφη και πληρέστατη πρόταση. Σίγουρα και πάλι η απουσία μίας ενότητας με μονοθέσια από το παρελθόν ενοχλεί, ίσως ακόμα δεν είναι δυνατή η live κάλυψη – σχολιασμός ενός αγώνα από τον πάντα ενθουσιώδη Alex Jacques, αλλά αυτά δεν είναι τίποτα περισσότερο από μικρά πετραδάκια επάνω στα καλογουαλισμένα και υψηλών επιδόσεων ελαστικά ενός μονοθεσίου, που μετά τα πρώτα χιλιόμετρα απλά εξαφανίζονται.

To EA Sports F1 25 κυκλοφορεί από τις 30/5/25 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη Bandai Namco Entertainment Greece.



The Good

Κορυφαίος τεχνικός τομέας.

"Ρεαλιστικότατο" μοντέλο οδήγησης.

Η συμπεριφορά των αντίπαλων οδηγών.

Το καλύτερο career mode που υπάρχει.

Το cross play λειτουργεί άψογα.



The Bad

Η παρουσία του Braking Point.

Η απουσία ενός mode με μονοθέσια από το παρελθόν.

9

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

EA Sports F1 25

Review

Mario Kart World

June 13, 2025



Κώστας
Παπαμήτρου



Περίπου 8 χρόνια πριν, στο αρχικό μας κείμενο για το Mario Kart 8 DX, έχοντας δει όλα όσα μας προσέφερε το αρχικό παιχνίδι και έχοντας πειραματιστεί με τις προσθήκες που δικαιολόγησαν το χαρακτηρισμό “DX”, αναρωτιόμασταν για το πως θα είναι το Mario Kart 9. Μετά από έναν εντυπωσιακό αριθμό διαγωνιζομένων, μετά από πειραματισμούς με λειτουργίες και modes και ενώ έχει μεσολαβήσει ένα νέο πακέτο επέκτασης με νέες πίστες, ήμασταν κάτι παραπάνω από βέβαιοι πως το Mario Kart 9 θα ερχόταν να προσθέσει όλα αυτά – και ακόμα περισσότερα.

Ναι, περιμέναμε ότι το επόμενο Mario Kart θα ήταν το μεγαλύτερο παιχνίδι της σειράς. Και κάπως έτσι φτάνουμε στο Mario Kart World, ένα παιχνίδι που όντως έρχεται να κερδίσει το στέμμα του μεγαλύτερου παιχνιδιού της σειράς. Μεγαλύτερου ναι, πλουσιότερου όχι – και αυτό γιατί κάποιες φορές πρέπει να γίνονται ορισμένοι συμβιβασμοί όταν οι συνθήκες απαιτούν δραστική αλλαγή σε όσα είχαμε συνηθίσει.

Το Mario Kart World δεν είναι ένα παιχνίδι που έρχεται να αφηγηθεί μια χιουμοριστική ή μη ιστορία. Δεν είναι ένα παιχνίδι που απαιτεί από τον παίκτη να πειραματιστεί με περίτεχνους gameplay μηχανισμούς για να ολοκληρώσει μια αποστολή. Το Mario Kart World ξεκινάει από την αρχή του με γνώμονα την αληθινή διασκέδαση. Και αν αυτό ήταν χαρακτηριστικό όλων των Mario Kart τίτλων που έχουν γίνει διαθέσιμοι στο παρελθόν, το Mario Kart World έρχεται να επιβεβαιώσει ακόμα περισσότερο αυτή την αίσθηση.

Μία εβδομάδα μετά την εγκατάσταση του τίτλου στην κονσόλα μας και έχοντας πειραματιστεί με όλα τα διαθέσιμα modes που περιέχει από την αρχή, ή που ξεκλειδώνονται σταδιακά, μπορούμε να πούμε με βεβαιότητα ότι το Mario Kart World δεν είναι ένα παιχνίδι εξαιρετικά απαιτητικό για τον παίκτη. Δεν απαιτεί απαραίτητα τη χρήση ειδικών κινήσεων που κάποτε αρκούσαν να κάνουν τη διαφορά και να χτίσουν μια σημαντική απόσταση του πρώτου από τους υπόλοιπους παίκτες.

Το Mario Kart World είναι ένα παιχνίδι αρκετά συγχωρητικό ως προς τις απαιτήσεις που ζητά για να ξεκλειδωθούν ορισμένα modes ή οχήματα. Την ίδια στιγμή, ωστόσο, ζητά από τους παίκτες να ασχοληθούν μαζί του σημαντικά. Να προσέχουν τις πίστες αγώνων και να τις εξερευνήσουν διεξοδικά πριν αποφασίσουν να αναμετρηθούν με άλλους αντιπάλους σε τοπικό ή διαδικτυακό παιχνίδι. Και αυτό είναι κάτι που ακόμα και ο πιο νέος παίκτης στη σειρά θα μπορούσε με ευκολία να συνειδητοποιήσει ρίχνοντας μια ματιά και μόνο στο όνομα του τίτλου: Mario Kart World. Αυτή τη φορά, κομβικό ρόλο δεν έχουν οι πίστες μεταξύ τους, αλλά ο κόσμος όλος.

Έχουμε εκπλαγεί ευχάριστα που βλέπουμε το Mario Kart World να αλλάζει μορφή σε σχέση με το παρελθόν και να αρχίζει σιγά-σιγά να υιοθετεί στοιχεία που συναντάμε σε arcade racers. Μιλάμε, ουσιαστικά, για το ότι οι πίστες αγώνων, που μέχρι πρότινος ήταν ανεξάρτητες και αυτόνομες στο παιχνίδι και στα πρωταθλήματα, πλέον είναι συνδεδεμένες σε μια μεγαλύτερη διαδρομή, η οποία καλύπτει ένα μεγάλο μέρος της ηπείρου όπου λαμβάνουν χώρα οι αγώνες.

Αυτό είμαι εμφανές τόσο κατά τη διάρκεια των Grand Prix, όσο και κατά τη διεξαγωγή ενός από τα διαθέσιμα Knockout Tour, ενός ολοκαίνουριου mode που θεωρούμε ότι είναι μια από τις πιο ενδιαφέρουσες προσθήκες στο παιχνίδι. Η

αλληλουχία των επιπέδων σε μια λογική συνέχεια είναι αυτή που δίνει την ψευδαίσθηση πως το Mario Kart World είναι ένα open-world racer – κάτι που φυσικά δεν ισχύει. Αυτό που καταφέρνει, ωστόσο, είναι να προσδώσει στο παιχνίδι την εμβέλεια που χρειάζεται ο παίκτης να κάνει κάτι που συμβαίνει για πρώτη φορά σε τίτλο της σειράς – να εξερευνήσει. Να ανακαλύψει. Να μάθει.

Παίζοντας στα πιο ανταγωνιστικά modes του Mario Kart World, οι παίκτες θα καταλάβουν πως οι αγωνιστικές πίστες είναι πολύ πιο σύνθετες απ' ότι δείχνουν εξ' όψεως. Μπάρες και συρμοί στο πλάι της πίστας, παράδρομοι που ξεπετιούνται ξαφνικά σε σημεία εκτός του αγωνιστικού διαζώματος, μονοπάτια κρυμμένα από έξυπνα τοποθετημένα αντικείμενα στις πίστες είναι μερικά μόνο από τα χαρακτηριστικά που έρχονται να τροποποιήσουν την εμπειρία του παίκτη και να αλλάξουν ριζικά τον τρόπο θεώρησης του τίτλου.

Αναφέραμε, άλλωστε, στην αρχή του κειμένου ότι μια πιο εξειδικευμένη οδηγική κίνηση δεν είναι απαραίτητα το κριτήριο που θα σημάνει τη νίκη ή την ήττα. Και, φυσικά, εννοείται πως οι παλιοί gameplay μηχανισμοί συμπληρώνονται από νέους, όπως το υψηλότερο άλμα κατά την ευθεία οδήγηση, η οδήγηση πάνω σε κιγκλιδώματα και το άλμα από αυτά. Θεωρούμε, πάντως, πως η πολύ καλή γνώση των κρυμμένων μυστικών κάθε επιπέδου είναι και αυτό που, εν τέλει, θα κάνει τη διαφορά. Για να τα ανακαλύψει, χρειάζεται μόνο κανείς να έχει τα μάτια του ανοιχτά, καθώς τρέχει στα Grand Prix ή στα Knockout Tour...

... ή απλά να συμμετέχει στο Free Roam. Για να είμαστε ειλικρινείς, αν υπάρχει κάτι στο Mario Kart World που να δικαιολογεί τον χαρακτηρισμό του ανοικτού κόσμου, είναι ακριβώς αυτό το mode. Εδώ δεν έχουμε πλέον την ακολουθία των επιπέδων πάνω σε μια νοητή ευθεία, το ένα πίσω από το άλλο. Εδώ, οι δρόμοι και τα



εμπόδια καταργούνται, με τον παίκτη να έχει τη δυνατότητα να ταξιδέψει ελεύθερα πάνω στον κόσμο, ακόμα και σε όσα υπό συνθήκες αγώνα θα θεωρούνταν εμπόδια, για να επισκεφθεί μία από τις 30 διαθέσιμες τοποθεσίες που αντιπροσωπεύουν τις πίστες αγώνων.

Σκοπός του συγκεκριμένου mode είναι να μπορεί ο παίκτης να συγκεντρώσει τα απαραίτητα νομίσματα, τα οποία για μια ακόμα φορά χρησιμοποιούνται για να συλλέξει νέα οχήματα, αλλά και να αποκτήσει μια καλύτερη οπτική της εκάστοτε πίστας. Αντικείμενα όπως τα in-course κυάλια βοηθούν στον εντοπισμό σημείων που ο παίκτης μπορεί να εκμεταλλευτεί στη διάρκεια του αγώνα και να βρεθεί πολύ πιο μπροστά από τον ανταγωνισμό, ή οι Διακόπτες P, οι οποίοι επιτρέπουν στον παίκτη να συμμετάσχει σε challenges, παρόμοια με εκείνα που είδαμε στο Mission Mode του Mario Kart DS και που επιτρέπουν στον παίκτη να βελτιώσει την οδηγική του τεχνική.

Για να είμαστε, όμως, ειλικρινείς, κάπου εδώ τελειώνει και η όποια χρησιμότητα του Free Roam mode. Ένα mode το οποίο είχε διαφημιστεί αρκετά στο σχετικό Direct του τίτλου, θα περίμενες πως θα είχε και άλλα μυστικά να αποκαλύψει. Στο τέλος της ημέρας, καταλήγουμε με ένα mode που εξαντλεί πολύ γρήγορα τη χρησιμότητά του και που αποτελεί ένα παραφουσκωμένο χαρακτηριστικό, η απουσία του οποίου μάλλον θα έκανε περισσότερο καλό στο παιχνίδι, παρά κακό.

Για αρχή, θα επέτρεπε στους δημιουργούς να αναπτύξουν περισσότερο το roster, προσθέτοντας περισσότερους, πιο αγαπημένους χαρακτήρες. Αν και θεωρούμε πως το roster, στην τρέχουσα μορφή του, είναι ό,τι πιο κοντινό στο σύμπαν του Mario και του Mushroom Kingdom, χωρίς να αγγίζει τα επίπεδα του διευρυμένου Nintendo Franchise roster που είδαμε στο Mario Kart 8, εν τούτοις

έχουμε να κάνουμε με το εξής παράδοξο: πληθώρα αδιάφορων χαρακτήρων σε αναλογία με τους γνωστούς και αγαπημένους χαρακτήρες του κόσμου του Mario, με τα εκάστοτε skins που ξεκλειδώνουμε κατά τη διάρκεια του αγώνα να καταλαμβάνουν ξεχωριστές θέσεις στο roster.

Έτσι, οι 50 χαρακτήρες που απαρτίζουν το σύνολο των διαγωνιζομένων οδηγών, φίλοι και εχθροί του Mario, στην πραγματικότητα είναι πολύ, πολύ λιγότεροι. Και αν περίμενε κάποιος ότι κάθε skin ενδεχομένως να επηρεάζει την απόδοση των οχημάτων, μάλλον θα απογοητευτεί, καθώς ο ρόλος τους είναι ξεκάθαρα διακοσμητικός και απόρροια του τρόπου με τον οποίο ξεκλειδώνονται.

Με τον ίδιο απογοητευτικό τρόπο λειτουργεί και το ξεκλείδωμα των οχημάτων. Κάθε όχημα έρχεται με τα δικά του presets, με την όποια διαφορά που παρατηρείται να έχει να κάνει αποκλειστικά με το πώς απεικονίζονται ορισμένα από αυτά ανά χαρακτήρα. Για παράδειγμα, ο Waluigi με το skin του κλέφτη χρησιμοποιεί σχεδόν μόνο μοτοσυκλέτες, ενώ ο Bowser επιλέγει να οδηγεί ογκώδη οχήματα, αντίστοιχα με τη φυσική του εμφάνιση. Το γεγονός, ωστόσο, του ότι ο παίκτης δεν μπορεί να παρέμβει στην παραμετροποίηση ενός οχήματος, με τον τρόπο που γινόταν στα πρόσφατα παιχνίδια της σειράς Mario Kart αποτελεί πολλά βήματα προς τα πίσω.

Ο παίκτης θα αρκестεί μόνο στο να «στολίζει» το όχημα που θα επιλέξει με αυτοκόλλητα της επιλογής του, μαζεύοντας τον απαραίτητο αριθμό νομισμάτων όσο πιο γρήγορα γίνεται, για να ξεκλειδώσει πιο αποδοτικά και αποτελεσματικά οχήματα στο μέλλον. Κοινώς, ακόμα και αυτή η στοιχειώδης παραμετροποίηση είναι ένα από τα πιο αδιάφορα (για να μην πούμε τραγικά) σημεία του τίτλου, που ο παίκτης θα προσπεράσει σαν να μην υπήρξαν ποτέ.



Λόγω των συγκεκριμένων αστοχιών, δεν γίνεται παρά να διαπιστώσουμε με πίκρα πως ο μεγάλος, «ανοικτός» κόσμος του Mario Kart World έπρεπε να έρθει με πολλές εκπτώσεις σε άλλους τομείς του τίτλου. Και όταν έχουμε να κάνουμε με έναν τίτλο που προσφέρεται στην τιμή λιανικής που προτείνει η Nintendo, ερχόμαστε να διαφωνήσουμε κάθετα με τη συγκεκριμένη πολιτική. Θα συμφωνήσουμε, όμως, στο ότι ο τεχνικός τομέας του τίτλου είναι εξαιρετικός.

Παίζοντας φορητά και απολαμβάνοντας το παιχνίδι στη Full HD οθόνη του Switch 2, με το HDR ανοικτό, το παιχνίδι τεχνικά βρίσκεται σε μια εξαιρετική κατάσταση, χωρίς το παραμικρό frame drop τόσο σε παιχνίδι ενός αλλά και πολλαπλών παικτών, με το διαδικτυακό παιχνίδι να λειτουργεί εξίσου υποδειγματικά. Πλέον, μέχρι και 24 χαρακτήρες καταλαμβάνουν χώρο στην οθόνη μας, με τους συνωστισμούς που προκύπτουν να μην μπορούν ούτε στο ελάχιστο να μειώσουν την απόδοση στο Switch 2.

Το soundtrack του Mario Kart World είναι επίσης από τα πιο όμορφα της σειράς, ενώ σίγουρα είναι το μεγαλύτερο και πλουσιότερο, επενδύοντας μουσικά κάθε στιγμή που περνάμε με το παιχνίδι. Τις προαναφερθείσες αστοχίες και αδυναμίες έρχεται να εξισορροπήσει και ο σχεδιασμός των ίδιων των πιστών αγώνων. Καθώς παίζουμε, θα διαπιστώσουμε πως το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα σύνολο παλαιών και νέων χαρτών. Το ευτύχημα, ωστόσο, είναι πως ελάχιστοι από τους παλιούς χάρτες είναι έτσι όπως τους θυμόμαστε.

Οι περισσότεροι από αυτούς έχουν επανασχεδιαστεί, προσφέροντας μια σχεδόν διαφορετική εμπειρία πλοήγησης και οδήγησης, για να είναι πιο συμβατή με τη φιλοσοφία εξερεύνησης των courses. Μάλιστα, οι σχεδιαστικές παρεμβάσεις των δημιουργών σε ορισμένες κλασσικές πίστες μοιάζει σαν να τις

έχουν δημιουργήσει από το μηδέν. Το ξεκλείδωμα του Rainbow Road, είναι ένα τέτοι παράδειγμα, που τονίζει τόσο τη δημιουργικότητα των developers, όσο και τις επαυξημένες δυνατότητες της κονσόλας, καλύπτοντας έξυπνα τα παράπονά μας.

Και να μην ξεχνάμε ότι το Mario Kart World έρχεται με όλα τα γνώριμα modes από το παρελθόν, συμπεριλαμβανομένων και των minigames που γνωρίσαμε στα πιο πρόσφατα παιχνίδια της σειράς, ιδανικά για πιο χαλαρές αναμετρήσεις με τη CPU αλλά και με άλλους παίκτες. Το Knockout Tour είναι ένα mode που ξεχωρίζει ανάμεσα σε όσα έρχεται να μας προσφέρει το Mario Kart World, καθώς μας δίνεται η δυνατότητα να τρέξουμε απέναντι σε άλλους χαρακτήρες σε μια σειρά από πίστες, χωρίς ενδιάμεση παύση καταμέτρησης του σκορ.

Οι παίκτες τρέχουν σε ένα ενιαίο course, αποτελούμενο από τέσσερις πίστες που είναι ενωμένες μεταξύ τους, με το ίδιο το mode να άκρως ανταγωνιστικό, έντονο, διασκεδαστικό και γεμάτο δράση. Ακριβώς, δηλαδή, ότι ζητάμε από έναν τίτλο Mario Kart.

Όταν δεν δίνεται η δυνατότητα να παίξουμε με αληθινούς παίκτες, η ίδια η AI μπορεί να λειτουργήσει εξαιρετικά καλά, αυξάνοντας την πρόκληση στο course των 150cc, αλλά και αποκαλύπτοντάς μας πολλά απ' όσα χρειάζεται να ξέρουμε για τις εκπλήξεις που κρύβονται σε κάθε πίστα. Σε σχέση με το σχεδόν αδιάφορο Free Roam, το Knockout Tour είναι ο μεγάλος πρωταγωνιστής του Mario Kart World και το mode που μας απασχόλησε περισσότερο όλο αυτό το διάστημα ενασχόλησής μας μαζί του.

Εν κατακλείδι, το Mario Kart World είναι ένα παιχνίδι που κάνει μια σημαντική πρώτη εμφάνιση μαζί με το Nintendo Switch 2, με τον ίδιο τρόπο που έκανε το Breath of the Wild στο



λανσάρισμα του πρώτου Switch. Σε αντίθεση, ωστόσο, με την ριζοσπαστική συνταγή και τον αέρα ανανέωσης που έφερε αυτό το παιχνίδι, το Mario Kart World αναγκάζεται να κάνει εκπτώσεις σε πράγματα που μέχρι τώρα θεωρούσαμε μάλλον δεδομένα, για να καταφέρει να υποστηρίξει το όραμά του – εκπτώσεις που συγκρίνονται αναλογικά και με την τιμή διάθεσης του τίτλου.

Το Mario Kart World προσπαθεί να φέρει έναν αέρα ανανέωσης, μια ανάσα από έναν ολόκληρο κόσμο, αλλά αυτό γίνεται μάλλον λανθασμένα. Ωστόσο, ακόμα και έτσι, η διασκέδαση είναι δεδομένη. Η αγωνία, η τακτική, η έξυπνη παρατήρηση, η εφαρμογή παλιών και νέων τεχνικών, το αίσθημα της επιτυχίας και της απογοήτευσης είναι στοιχεία που συνθέτουν την gameplay συνταγή ενός Mario Kart τίτλου, και το Mario Kart World φαίνεται να τα παρέχει και να τα προσφέρει σε αφθονία.

Κάθε αγώνας είναι μια μοναδική εμπειρία, είτε παίζουμε με την AI, είτε με φίλους. Για εμάς, το Mario Kart World είναι μια βάση, την οποία μπορεί η Nintendo να αξιοποιήσει ουσιαστικά στο μέλλον και να παραδώσει κάτι πολύ καλύτερο. Ή, να κάνει κάποιες διορθώσεις και το παιχνίδι να καταφέρει, εν τέλει, να λάμψει περισσότερο και να αναδειχθεί περαιτέρω.

To Mario Kart World κυκλοφορεί από τις 5/6/2025 για το Nintendo Switch 2. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη CD Media.



The Good

Το Knockout Tour, το οποίο αναδεικνύεται στον αληθινό πρωταγωνιστή του τίτλου.

Εξαιρετικός τεχνικός τομέας.

Υπέροχος σχεδιασμός παλιών και νέων επιπέδων, που ξαφνιάζει ευχάριστα.

Ένα μεγάλο roster χαρακτήρων.

Το Free Roam, που έρχεται να μας αφήσει την αίσθηση πως το Mario Kart World είναι το πρώτο open-world παιχνίδι της σειράς...



The Bad

...αλλά καταντάει γρήγορα μονότονο και δίχως ουσία.

Το roster κατακλύζεται από πολλαπλά skins χαρακτήρων χωρίς σημαντικό αποτύπωμα εντός του παιχνιδιού.

Απουσία οποιασδήποτε ουσιαστικής παραμετροποίησης οχημάτων.

8.5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Mario Kart World



THANK YOU..!

🙏🙏🙏🙏🙏🙏

EDITION 2025
GAMEOVER