

GAMEOVER

HELL IS US



August 11
September 12

48

2025

HELLO



EDITORIAL

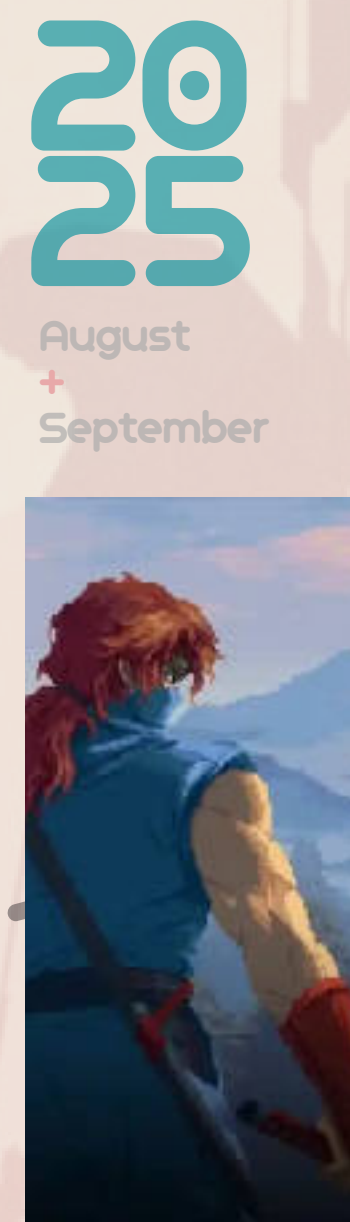
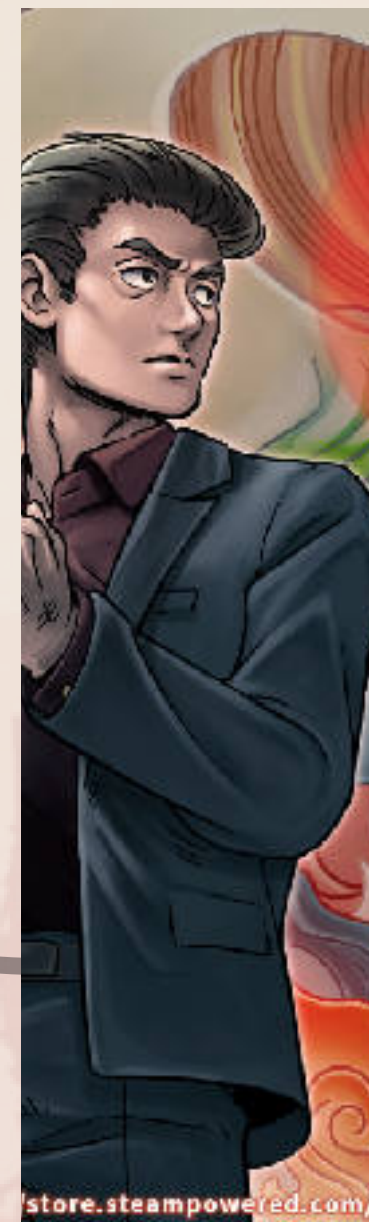
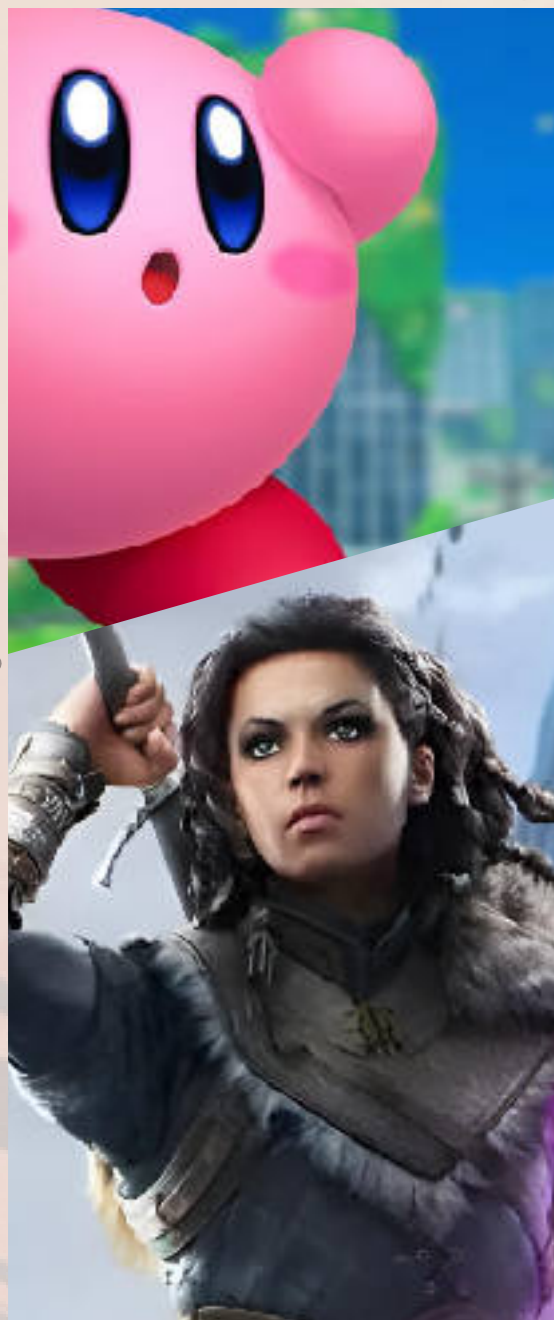
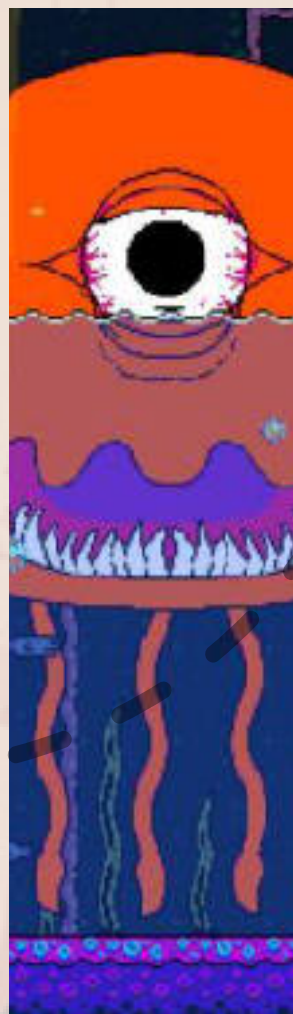
Έπειτα από ένα εκτενές καλοκαιρινό διάλειμμα, το ψηφιακό μας περιοδικό επιστρέφει, σε μία ιδανική περίοδο. Ήδη υπάρχει μία πληθώρα από ενδιαφέροντα παιχνίδια, παρότι είμαστε μόλις στην αρχή της gaming σεζόν.

Σε αντίθεση με άλλες χρονιές η βιομηχανία άναψε από τις αρχές του Αυγούστου τις μηχανές προϊδεάζοντας για τον πλούτο της φθινοπωρινής περιόδου, με ποικίλους τίτλους. Βέβαια, το μεγάλο “μπαμ” έγινε στις αρχές του Σεπτεμβρίου, με το Hollow Knight: Silksong. Μία κυκλοφορία που ναι μεν είχε χτίσει μεγάλο hype αλλά θα λέγαμε ότι με απροσδόκητο τρόπο δημιούργησε τόσο τεράστιο ντόρο, που συνήθως μπορεί να δει κάποιος μόνο σε AAAA παραγωγές και ακόμα και σε αυτές σε ελάχιστες περιπτώσεις.

Αν μη τι άλλο είναι ιδιαίτερα θετικό να βλέπουμε ένα τόσο μεγάλο εκτόπισμα που να επισκιάζει ισχυρότερες -φαινομενικά- κυκλοφορίες, τουλάχιστον αναφορικά με την προώθηση που τους έγινε και τα budgets που είχαν. Και είναι θετικό γιατί δείχνει ότι το gaming κοινό δεν χρειάζεται κατ’ ανάγκη φαντεζί οπτικούς τομείς και marketing υλικό υψηλών προδιαγραφών.



Re
views



Re view

Mafia: The Old Country

August 11, 2025



Νικόλας
Μαρκόγλου



To Mafia: The Old Country

έρχεται ως μία από τις απειροελάχιστες “AAA” εξαιρέσεις, όπου οι δημιουργοί αντιλαμβάνονται πως μπορούν να δημιουργήσουν έναν κόσμο ανοιχτού σχεδιασμού αλλά και να αποφύγουν τη νοοτροπία του “πόσα κιλά παιχνίδια να σουβάλω;” που υιοθετούν τα παιχνίδια αυτής της φιλοσοφίας. Να ξεκαθαρίσουμε, βέβαια, ότι το Mafia: The Old Country δεν έρχεται με προδιαγραφές GOTY (εννοείται φυσικά ότι δεν χρειάζεται όλα τα παιχνίδια να είναι σε αυτήν την κλίμακα) αλλά η Hangar 13 επέλεξε, πολύ σοφά θα λέγαμε, να επιστρέψει στα σχεδιαστικά χνάρια των πρώτων δύο Mafia σε αντίθεση με το υπερφίαλο Mafia 3.

Παρότι υπάρχει η δυνατότητα για free roam, όπου με ένα αυτοκίνητο ή άλογο μπορούμε να οργώσουμε τον κόσμο του Old Country (συγκρατημένου μεγέθους για τα δεδομένα ανάλογων χαρτών), η αλήθεια είναι ότι δεν υπάρχει κανένας ουσιαστικός λόγος να το κάνουμε. Αμφιβάλλουμε αν θα ιντριγκάρει κανέναν η εύρεση των διασκορπισμένων εφημερίδων ή αγαλμάτων, που έρχονται με τη μορφή collectibles, ενώ επίσης δεν υπάρχει η παραμικρή υπόνοια side quest.

Επιπροσθέτως, θα πρέπει κάποιος να έρθει υποψιασμένος πως το Old Country δεν προσφέρεται για ασταμάτητη δράση – το αντίθετο. Σε μεγάλο βαθμό αφορά μία αφηγηματική εμπειρία (10-12 ωρών), όπου η δράση και το stealth έρχονται σε προκαθορισμένα σημεία, όποτε δηλαδή το προστάζει κάποια σεναριακή εξέλιξη. Υπάρχουν μεγάλα τμήματα, ιδίως το εισαγωγικό (χαρακτηριστικό είναι ότι μετά τις δύομιση ώρες θα πιάσετε πυροβόλο όπλο), όπου παρακολουθούμε διαλόγους και σχετικά ήρεμες εξελίξεις.

Θα πρέπει να τονίσουμε ότι τα παραπάνω δεν τα αναφέρουμε ως αρνητικά. Η Hangar 13 είναι σε θέση να αποδώσει ώριμη γραφή και πληθωρικές προσωπικότητες προκειμένου να υποστηρίξει αυτήν τη δομή και να διατηρήσει το ενδιαφέρον σε όποιον αρέσει η συγκεκριμένη θεματολογία.

Το σενάριο μας βρίσκει στη Σικελία του 1904 όπου παίρνουμε τον ρόλο του Enzo, ενός νεαρού που εργάζεται σε άθλιες συνθήκες σε ορυχεία θειαφιού. Ο χαμός ενός στενού του φίλου στο ορυχείο, απόρροια απληστίας των αφεντικών του, θα τον οδηγήσει σε μία επίθεση προς αυτούς και έπειτα στη φυγή του. Σύντομα, ορισμένες σχετικές εξελίξεις θα τον φέρουν στις υπηρεσίες του Don Torrisi, ενός μεγαλοκτηματία που αποτελεί παράλληλα και ηγετικό πρόσωπο της μαφίας της περιοχής. Κάπου εκεί θα ξεκινήσει η ανέλιξη του Enzo στις τάξεις της μαφιόζικης οικογένειας και του υποκόσμου της Σικελίας γενικότερα.

Οι εξελίξεις έρχονται με βραδύκαυστους ρυθμούς, επιτρέποντας στο Old Country να χτίσει αρκετά καλά τις σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων. Κάθε ένα από τα μέλη της φαμίλιας έρχεται με δουλεμένη προσωπικότητα, χτίζοντας με αυτόν τον τρόπο ένα ενδιαφέρον περιβάλλον που συνοδεύει την πορεία του Enzo. Ο ίδιος ο πρωταγωνιστής είναι ιδιαίτερα συμπαθής και προσγειωμένος, γεμάτος θάρρος και δείχνοντας πάθος για αυτήν τη νέα του “καριέρα”. Από την άλλη πλευρά, ο Don Torrisi, ως ένας άλλος Κορλεόνε, αποτελεί μία επιβλητική φιγούρα που προκαλεί αβίαστα τον σεβασμό αλλά και τον φόβο σε όσους έρχονται απέναντί του ή και πλάι του. Ανάλογα, οι υπόλοιποι χαρακτήρες πλαισιώνουν ιδανικά τον Enzo. Ο Luca έρχεται ως μία ήπια δύναμη, ο Cesare ως ο αυθάδης και

θερμόαιμος κοντινός του φίλος (αποφεύγοντας τα... λημέρια της καρικατούρας) και η Isabella (η κόρη του Don Torrisi) ως ένα προσεγμένο ρομαντικό ειδύλλιο και κινητήρια δύναμη πίσω από την εξέλιξη της προσωπικότητας του Enzo. Όπως είναι φυσικό, το σενάριο παίρνει πολλές στροφές, πισωμαχαιρώματα, στιγμές χαράς και δράματος και λοιπές τροπές που μπορεί να περιμένει κανείς από μία ιστορία αυτής της θεματολογίας. Σίγουρα δεν θα πρέπει να περιμένει κανείς κάτι πραγματικά φρέσκο



στη σεναριακή πορεία. Άλλωστε, το θέμα της μαφίας σε αυτές τις ιστορίες φαίνεται ότι ακολουθά ανάλογα μονοπάτια με αυτά των western – τουτέστιν, όχι μόνο δεν αποφεύγει τα κλισέ αλλά τα αποδέχεται πλήρως. Το Old Country δεν θα εκπλήξει κανέναν με την εξέλιξή του και το φινάλε του, αλλά από την άλλη πλευρά η γραφή του είναι ποιοτική. Οι ηθοποιοί αποτελούν ένα νευραλγικό κομμάτι της εμπειρίας, χάρη στην επαγγελματική δουλειά τους και τις απόλυτα ταιριαστές φωνές. Οι

πολυάριθμες cutscenes, με τη σειρά τους, αποδίδουν ιδανικά τις χαλαρές και τις πιο έντονες στιγμές χάρη στην καλή σκηνοθεσία και την αξιοποίηση της Unreal Engine 5, η οποία προσφέρει ένα όμορφο οπτικό αποτέλεσμα.

Σημαντικότερη συνιστώσα σε όλα τα παραπάνω αποτελεί και η ευφυής επιλογή των δημιουργών να μεταφέρουν την ιστορία από την Αμερική, στη Σικελία του 1900. Η αποτύπωση αυτού του περιβάλλοντος και αυτής της εποχής επιτυγχάνεται εξαιρετικά, απεικονίζοντας με μεγάλη λεπτομέρεια το ίδιο το φυσικό περιβάλλον αλλά και την πανέμορφη αρχιτεκτονική των κτηρίων.

Ανάλογη φροντίδα έχει δοθεί και στις ενδυμασίες, τα αυτοκίνητα, τις φυσιογνωμίες και -γενικότερα- κάθε λογής στοιχείο που απαρτίζει τον κόσμο του παιχνιδιού, ώστε η εποχή να μεταφέρεται με έκδηλη αυθεντικότητα. Εντούτοις, θα λέγαμε ότι τα τελευταία τμήματα της ιστορίας έρχονται κάπως βεβιασμένα. Όχι αναπάντεχα, αλλά σίγουρα ίσως να χρειαζόταν ακόμα 1-2 κεφάλαια “ψησίματος” για την, σχεδόν μοιρολατρική, κατάληξη. Παρόλ’ αυτά, η επιλογή για μία συμαζεμένη εμπειρία 10-12 ωρών λειτουργεί υπέρ του παιχνιδιού, όπως αναφέραμε και στην εισαγωγή, αποφεύγοντας κατατόπια ξεχειλίσματος.

Η συγκρατημένη διάρκεια λειτουργεί επίσης, με έμμεσο τρόπο, υπέρ του gameplay, το οποίο, δυστυχώς, είναι απελπιστικά ρηχό και τυπικό. Η δράση και το stealth έρχονται με εντελώς απλοϊκούς μηχανισμούς που θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν παρωχημένοι.

Η μόνη εξεζητημένη κίνηση του stealth αφορά στο πέταγμα αντικειμένων προκειμένου να τραβήξουμε την προσοχή των εχθρών, πολλές φορές με αστεία αποτελέσματα. Πώς αλλιώς να χαρακτηριστούν αυτές οι περιπτώσεις όταν το πέταγμα ενός μπουκαλιού ακριβώς μπροστά στα πόδια ενός φρουρού, θα τον ωθήσει με ράθυμο τρόπο απλά στον έλεγχο του “περίεργου” θορύβου...



Με τη σειρά του, το shooting κινείται σε παντελώς απλοϊκά μονοπάτια. Το σύστημα κάλυψης λειτουργεί ικανοποιητικά, παρότι τυπικότατο και τουλάχιστον τα ηχητικά εφέ μεταφέρουν ιδανικά την αίσθηση των όπλων. Εκεί που θα μπορούσε να εμπλουτιστεί περισσότερο είναι στα animations των εχθρών, όταν τους πετυχαίνουμε, τα οποία είναι επαναλαμβανόμενα και σχεδόν πανομοιότυπα, ανεξαρτήτως του όπλου που χρησιμοποιούμε.

Ως μία καινοτομία για τη σειρά, το Old Country εισάγει σε προκαθορισμένα σημεία και μάχες με μαχαίρια που επιχειρούν να φέρουν μία μορφή fighting παιχνιδιού (αν και σε πολύ απλό επίπεδο). Σε αυτές τις περιπτώσεις ερχόμαστε αντιμέτωποι με έναν και μόνο αντίπαλο, έχοντας τη δυνατότητα να κάνουμε επίθεση, parries και dodges. Αν και αρχικά οι έντονες γωνίες της κάμερας και κάποια όμορφα animations αποδίδουν αυτές τις μάχες με την αρμόζουσα ωμότητα, σύντομα αρχίζουν να επαναλαμβάνονται, οδηγώντας σε πανομοιότυπες συγκρούσεις, ανεξαρτήτως του ποιου έχουμε απέναντί μας.

Ακριβώς όμως επειδή τα σημεία της δράσης έρχονται σε πολύ συγκεκριμένα και μετρημένα σημεία, η σχεδόν παρωχημένη φύση των action τμημάτων, διατηρεί το στοιχείο της έντασης και της διασκέδασης, αποφεύγοντας την έντονη αίσθηση της κόπωσης, κάτι που αναπόφευκτα θα συνέβαινε από νωρίς εάν η δράση ήταν πανταχού παρούσα.

Στο παραπάνω βοηθούν και οι ωραίες περιοχές όπου λαμβάνει χώρα η δράση (όπως ελληνορωμαϊκά μνημεία, αρχοντικές επαύλεις και άλλα). Αξίζει να σημειωθεί ότι υπάρχουν 2-3 περιπτώσεις όπου η Hangar 13 ενσωματώνει οργανικά ορισμένα έντονα κυνηγητά με άλογα και αυτοκίνητα, ερχόμενα ως ιδανικές κορυφώσεις.

Επιπλέον, οι δημιουργοί δείχνουν να παίρνουν το αίμα τους πίσω για τον διαβόητο αγώνα ταχύτητας του πρώτου Mafia, καθώς ο αγώνας ταχύτητας που συμπεριέλαβαν εδώ αποτελεί μία από τις καλύτερες

στιγμές του παιχνιδιού. Μιλώντας για αυτό το σκέλος, ο χειρισμός των αυτοκινήτων είναι αρκετά ευχάριστος, μεταφέροντας με ωραίο τρόπο το βάρος και τις φυσικές των οχημάτων, κάτι στο οποίο συμβάλλουν καταλυτικά και τα ηχητικά εφέ.

Παρά τους μετριότατους μηχανισμούς του gameplay, το Old Country τελικά έρχεται ως ένα από τα δυνατά κεφάλαια της σειράς και δεν θα ήταν περίεργο να το βλέπαμε να κατατάσσεται στην πρώτη θέση των Mafia, ανάλογα τις προτιμήσεις. Όπως και στα υπόλοιπα Mafia, έτσι και εδώ, η σεναριακή δομή και οι χαρακτήρες αποτελούν τον πυρήνα της εμπειρίας, με το gameplay να έρχεται υποστηρικτικά στα σημεία που προστάζει η ιστορία και όχι το αντίθετο.

Εξυπακούεται ότι θα θέλαμε να δούμε μία εξέλιξη και στο σκέλος του gameplay, αλλά τουλάχιστον στο νευραλγικό κομμάτι των χαρακτήρων το Old Country βρίσκεται στο ύψος των περιστάσεων, δείχνοντας συχνά ως το εφάμιλλο μίας τηλεοπτικής παραγωγής εποχής, μεγάλου budget. Επιπλέον, μόνο ως θετικό μπορούμε να δούμε ότι οι δημιουργοί αντιλαμβάνονται τους περιορισμούς τους, σέβονται και τον δικό μας χρόνο, αποφεύγοντας να γεμίσουν τον ανοιχτό τους κόσμο με πληθώρα εικονιδίων / αγγαρειών.

Το Mafia: The Old Country έρχεται ως ένα αξιόλογο νέο κεφάλαιο της σειράς, με σφιχτή δομή, ταξιδεύοντάς μας σε μία περιοχή και μία εποχή που ελάχιστα έχουμε δει σε αυτήν τη θεματική, αν και η ευχάριστη παρακολούθηση προδιαθέτει από εσάς να οπλιστείτε με... “στραβά μάτια” για το stealth και το τυπικό (παρότι διασκεδαστικό) shooting.



To Mafia: The Old Country κυκλοφορεί από τις 8/8/25 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη CD Media.

THE GOOD

- Πανέμορφη η αποτύπωση της Σικελίας του 1900.
- Ωριμη και προσεγμένη γραφή, με φροντισμένους χαρακτήρες.
- Η διάρκεια των 10-12 ωρών αρκεί για να δώσει μία γεμάτη εμπειρία και να αποφύγει αχρείαστες “κοιλίες”.

THE BAD

- Ο βραδύκαυστος ρυθμός ενδέχεται να κουράσει.
- Το stealth είναι παρωχημένο και το shooting τυπικό και απλοϊκό.

8

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Mafia: The Old Country

Re view

Missing Banban

August 20, 2025



Μιχαήλ
Χασοπούλης



Για τη σειρά παιχνιδιών Garten of Banban σας έχουμε μιλήσει δύο φορές στο παρελθόν, η μία πολύ πρόσφατα. Το Missing Banban, το οποίο θα παρουσιάσουμε στο παρόν κείμενο, αποτελεί spin-off της σειράς, δημιουργημένο όχι από τους Euphoric Brothers που είναι οι ιδύνοντες νόες πίσω από τα Garten of Banban, αλλά από ένα δημιουργό ονόματι Simon Carney.

Το παιχνίδι δεν ανήκει καν στο είδος των 1st person puzzle / adventures όπως τα Garten of Banban. Αντίθετα, είναι ένα retro run & gun platformer όπως τα Mega Man, με χαρακτήρες από τη βασική σειρά. Όπως και τα υπόλοιπα παιχνίδια Banban, πρόκειται για μια αρκετά σύντομη εμπειρία, με ένα playthrough να κρατάει περί τις 2 ώρες.

Σε αντίθεση όμως με τα παιχνίδια της βασικής σειράς που δεν θα λέγαμε ότι μας εντυπωσίασαν, το Missing Banban αποδείχθηκε μια ενδιαφέρουσα εμπειρία, η οποία – αν μη τι άλλο – υπηρετεί με συνέπεια το είδος της. Με άλλα λόγια, πρόκειται σαφώς για ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι που μπορεί σίγουρα να προσφέρει διασκέδαση στους φίλους τους είδους.

Σίγουρα δεν προσφέρει κάτι ρηξικέλευθο και δεν είναι το καλύτερο run & gun παιχνίδι, αλλά πιστεύουμε ότι σίγουρα απευθύνεται σε μεγαλύτερο κοινό από τη βασική σειρά και δεν είναι τόσο περίεργο όσο αυτή. Αυτό το αναφέρουμε σαφώς ως θετικό. Ο χαρακτήρας μας ξεκινάει με ένα βασικό όπλο και στην πορεία του παιχνιδιού θα αποκτήσει περισσότερα, η εναλλαγή μεταξύ των οποίων γίνεται με τη χρήση των σκανδαλών.

Ο χειρισμός είναι μεν καλός, αλλά δεν μας βόλεψε ότι το άλμα είναι το δεξί κουμπί του controller (το “A” στο Switch) και το dash το αριστερό κουμπί. Θα προτιμούσαμε το άλμα να ήταν το κάτω κουμπί, ώστε να είναι κοντά στο dash. Βέβαια, σε platform παιχνίδι το A button είναι συνήθως το άλμα, όπως μας δίδαξε το θρυλικό Super Mario Bros και δεν είμαστε άξιοι να αμφισβητήσουμε τα αξιώματα των platformers.

Απλά στη συγκεκριμένη περίπτωση πάρα πολλές φορές πατούσαμε ενστικτωδώς το B και χάναμε την κίνηση. Θα μπορούσε να υπάρχει ένα button mapping σύστημα και να μην αναγκάζομαστε να το κάνουμε από το μενού του ίδιου του Switch. Το συγκεκριμένο πρόβλημα βέβαια συνηθίζεται και εννοείται ότι θα υπάρχουν παίκτες που δεν θα το αισθανθούν.

Το level design είναι ικανοποιητικό, ενώ η δυσκολία είναι μεν μέτρια, κλιμακώνεται όμως όσο προχωρούμε. Το τελευταίο επίπεδο και το τελευταίο boss μας προσέφεραν μια αξιόλογη πρόκληση.

Όσον αφορά τον οπτικοακουστικό τομέα, τα γραφικά είναι κι αυτά ικανοποιητικά. Τα χρώματα είναι έντονα και τραβούν το βλέμμα, ενώ το εικαστικό είναι 16bit αλλά προσφέρει κάποια ωραία σύγχρονα εφέ όπως εκρήξεις σε όλη την οθόνη και particle effects όταν πυροβολούμε τους εχθρούς. Υπάρχουν κάποια μεγάλα και εντυπωσιακά sprites, καθώς και καλή εναλλαγή περιβαλλόντων. Η μουσική είναι κι αυτή καλή και έχει την απαραίτητη για τη σειρά παράνοια και ψυχεδέλεια.

Όσο για τους χαρακτήρες και την ιστορία, εδώ ίσως θα άξιζε να τοποθετηθεί ένας οπαδός της βασικής σειράς. Σίγουρα πάντως υπάρχουν αναφορές και easter eggs σε αυτήν, ενώ οι διάλογοι είναι κι

αυτοί ταιριαστοί με το κλίμα της. Φυσικά, platform παίζουμε και μπορούμε κάλλιστα να προσπεράσουμε την όποια ιστορία και να επικεντρωθούμε στη δράση.

Βαδίζοντας προς το τέλος, δεν θα θέλαμε να πλατειάσουμε άλλο για ένα παιχνίδι που αποτελεί τυπικό παράδειγμα της κατηγορίας του. Όποιος έχει παίξει οποιοδήποτε run & gun platform ξέρει τι να περιμένει από το Missing Banban.

Αυτό που το διαφοροποιεί, ίσως, είναι η



σύνδεσή του όσον αφορά το εικαστικό και τους χαρακτήρες με τη βασική σειρά. Έτσι, οι οπαδοί των Banban έχουν άλλον ένα λόγο να ασχοληθούν. Από ‘κει και πέρα, ο δημιουργός είναι σίγουρα οπαδός της και κατάφερε να μας κάνει να διασκεδάσουμε πολύ περισσότερο με το παιχνίδι του από ό,τι με οποιοδήποτε από τα 5 επεισόδια του Garten of Banban που έχουμε παίξει. Οι οπαδοί λοιπόν της σειράς, αλλά και των καλών παιχνιδιών της κατηγορίας, ας του ρίξουν μια ματιά.



To Missing Banban κυκλοφορεί από τις 29/5/25 για PS5, PS4, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το Switch με review code που λάβαμε από τη Feardemic.

THE GOOD

- Όμορφος οπτικοακουστικός τομέας.
- Ωραίο level design.
- Καλή ατμόσφαιρα και σχετικά εθιστικό.

THE BAD

- Ο χειρισμός, αν και καλός, θα έπρεπε να επιτρέπει button mapping.
- Δεν διαφοροποιείται από άλλα παιχνίδια της κατηγορίας αν εξαιρέσουμε τη σύνδεσή του με τη σειρά Garten of Banban.
- Σχετικά μικρή διάρκεια.

6.5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Missing Banban

Re view

Ninja Gaiden: Ragebound

August 25, 2025



Νικόλας
Μαρκόγλου



Σταδιακά, η ισπανική The Game Kitchen κατάφερε να πραγματοποιήσει γερά βήματα εξέλιξης στην indie σκηνή, τραβώντας αβίαστα τα βλέμματα πάνω της, με τα Blasphemous να έρχονται έπειτα από τα άσημα The Last Door. Η ποιοτική δουλειά που έγινε μάλιστα στο Blasphemous, άνοιξε τις πόρτες ώστε να αναλάβει και τη δημιουργία ενός νέου κεφαλαίου στο επιφανές franchise του Ninja Gaiden. Φυσικά, παραμένει μια indie δημιουργός στον πυρήνα της, και έτσι, το Ninja Gaiden: Ragebound έρχεται ως μία αναβίωση των πρώτων βημάτων της σειράς, της τριλογίας δηλαδή που είχαμε δει στο NES.

Το Ragebound έρχεται ως ένα καθαρόαιμο γραμμικό platform ασταμάτητης δράσης, ακολουθώντας έτσι πιστά τα χνάρια της σειράς. Σε αντίθεση βέβαια με τα παιχνίδια του NES, εδώ αποφεύγεται ο υπέρ του δέοντος υψηλότατος βαθμός δυσκολίας (ο καταιγισμός εχθρών στην οκτάμπιτη κονσόλα έφτανε διαρκώς σε σαδιστικά επίπεδα), προς όφελος μίας εμπειρίας που ναι μεν έχει μεγάλο βαθμό πρόκλησης, αλλά παράλληλα είναι και απολύτως διαχειρίσιμος.

Διατηρώντας τον πυρήνα του gameplay των πρώτων Ninja Gaiden, το Ragebound διακρίνεται από γρήγορο ρυθμό και την ευκινήσια των δύο πρωταγωνιστών του. Αρχικά παίρνουμε τον έλεγχο του Kenji Mozu, ενός νέου ninja, που ανήκει στην ίδια ομάδα με αυτήν του Ruy Hayabusa, τον βασικό πρωταγωνιστή των περισσότερων παιχνιδιών της σειράς.

Η ιστορία του Kenji λαμβάνει χώρα παράλληλα με αυτήν του πρώτου Ninja Gaiden, αν και οι επαφές με τον Ruy περιορίζονται μόνο στο αρχικό επίπεδο. Στα αρχικά στάδια θα γνωρίσουμε και την Kumori, πολεμιστή της αντίπαλης ομάδας Black Spider Clan, η οποία θα δημιουργήσει μία εξαναγκαστική συμμαχία με τον Kenji.

Σε μία κρίσιμη στιγμή, το πνεύμα της Kumori θα ενωθεί με αυτό του Kenji, κάτι που σε όρους gameplay σημαίνει ότι θα μπορούμε να χρησιμοποιούμε συνδυαστικά τις δυνάμεις τους. Όπως θα περίμενε κανείς, το σενάριο δεν είναι τίποτα παραπάνω από ένα συνοδευτικό για τη δράση, εντούτοις, σε αυτά τα πλαίσια κάνει αρκετά καλά τη δουλειά του. Μέσα από τους λιγοστούς διαλόγους, η χημεία μεταξύ των Kenji και Kumori, δύο αρχικά άσπονδων εχθρών, είναι αρκετά καλή, προσφέροντας και μερικές στιγμές εύστοχου χιούμορ.

Φυσικά, η ουσία του παιχνιδιού παραμένει το κομμάτι της δράσης, ένα κομμάτι που η Game Kitchen μεταφέρει ποιοτικά. Είναι μάλιστα κάτι που αποτελούσε ίσως και ένα στοίχημα για την ισπανική ομάδα ανάπτυξης. Στο πρώτο Blasphemous η μάχη ήταν κάπως άνευρη, κάτι που βέβαια βελτιώθηκε σημαντικά στο sequel, αν και σε κανένα από τα δύο δεν διακρινόταν από μεγάλη ταχύτητα. Εξυπακούεται ότι σε ένα παιχνίδι που λέγεται Ninja Gaiden αυτό θα έπρεπε να αλλάξει και ευτυχώς το Ragebound μεταφέρει τον φρενήρη ρυθμό σχεδόν υποδειγματικά.

Ο έλεγχος του Kenji είναι άμεσος και με πολύ καλή απόκριση, και ήδη από τα πρώτα βήματα διαθέτει την ικανότητα να σκαρφαλώνει σε κάθετους και κατακόρυφους τοίχους, να πηδάει από τοίχο σε τοίχο αλλά και να κάνει “γκελ”, μία μορφή double jump δηλαδή, όταν χτυπάει τους εχθρούς ή τα βλήματά τους ενώ είναι στον αέρα. Η τελευταία ικανότητα ιδίως είναι ιδιάζουσας σημασίας για διάφορα platform σημεία και ιδιαίτερα ευχάριστη στη χρήση της.

Όπως αρμόζει επίσης σε ένα παιχνίδι που αποτελεί συνέχεια των Ninja Gaiden του NES,



η πλειοψηφία των απλών εχθρών εξοντώνεται με ένα μόνο χτύπημα. Η μεγάλη ταχύτητα με την οποία κινούνται σημαίνει ότι τα αντανakλαστικά πρέπει να είναι πάντα σε εγρήγορση ενώ η τρωτότητά τους επιτρέπει στην γρήγορη και ασταμάτητη κινητικότητα.

Διασκορπισμένοι στα επίπεδα είναι και ορισμένοι εχθροί -συνήθως στατικοί- που χρειάζονται περισσότερα χτυπήματα για να εξοντωθούν. Εδώ εισάγεται η ειδική ικανότητα του hypercharge, μία ισχυρή επιθετική κίνηση που ενεργοποιείται όταν εξοντώσουμε συγκεκριμένους, απλούς εχθρούς.

Στη συντριπτική πλειοψηφία των περιπτώσεων αυτοί οι εχθροί εμφανίζονται ακριβώς στα σημεία όπου βρίσκονται οι ισχυρότεροι εχθροί, ωθώντας μας στην “φόρτιση” του hypercharge προκειμένου να τους εξοντώσουμε με ένα μόλις χτύπημα. Θεωρητικά φαντάζει ως ένας ενδιαφέροντας εμπλουτισμός, αλλά μετά τα μέσα αρχίζει να δείχνει αρκετά τετριμμένος.

Η μέθοδος ενεργοποίησης του hypercharge μπορεί να οδηγήσει διάφορα σημεία σε ανούσια πτώση του ρυθμού, καθώς υπάρχουν διάφορα σημεία όπου απλά περιμένουμε το πότε θα εμφανιστεί ο κατάλληλος εχθρός που θα μας δώσει το συγκεκριμένο boost. Το hypercharge, αν και ενδιαφέρον σαν ιδέα, καταλήγει ανεκμετάλλευτο και μονοδιάστατο, ιδίως προς τα τελευταία επίπεδα όπου η χρήση του απαιτείται συχνότερα.

Το παραπάνω βέβαια δεν είναι παρά ένα μικρό ελάττωμα σε ένα παιχνίδι που κατά τα άλλα διατηρεί απολαυστική δράση υψηλών

οκτανίων. Με τη σειρά του, το platforming συνοδεύει ιδανικά την εμπειρία, προσφέροντας πολλές περιπτώσεις όπου πρέπει να εκμεταλλευτούμε τις ακροβατικές ικανότητες του Kenji αλλά και τις ειδικές ικανότητες της Kumori.

Ο χειρισμός της Kumori γίνεται διαθέσιμος σε συγκεκριμένα τμήματα όπου εμφανίζεται ως πνεύμα που μπορεί να μείνει έξω από το σώμα του Kenji για περιορισμένο χρονικό διάστημα. Σε αυτά τα τμήματα οι κινήσεις μας είναι πάντα στα όρια καθώς τα χρονικά περιθώρια είναι πολύ στενά. Ευτυχώς, ο χειρισμός στέκεται στο ύψος των περιστάσεων, και ο σχεδιασμός των επιπέδων είναι προσεγμένος ώστε να ωθεί στην ασταμάτητη κινητικότητα.

Το σύνολο του περιεχόμενου κλείνουν τα boss fights, τα οποία αν και δίνουν την εντύπωση ότι είναι περιορισμένα σε αριθμό, δεν παύουν να προσφέρουν ωραίες συγκρούσεις, αποφεύγοντας τη συνηθισμένη παγίδα της κατακόρυφης αύξησης στο κομμάτι της πρόκλησης. Σε αυτές τις μάχες οι εχθρικές κινήσεις “διαβάζονται” με αρκετή ευκολία ώστε να μας δίνουν ένα σεβαστό διάστημα να αντιδράσουμε, οδηγώντας τελικά σε απολαυστικές συγκρούσεις.

Εκεί που θα λέγαμε ότι ελαφρώς σκοντάφτει το Ragebound είναι στη διάρκεια, αν και όχι με τον τρόπο που ίσως περιμένετε. Στις περίπου 5-6 ώρες, ένα σαφώς συγκρατημένο διάστημα, το παιχνίδι φαίνεται στην τελευταία ώρα να έρχεται σε ένα σχετικό τέλμα. Τα τελευταία επίπεδα αρχίζουν να δίνουν έντονα την αίσθηση της επανάληψης στις προκλήσεις που μας φέρνουν, κάτι που φαίνεται να προσπαθεί να το αντισταθμίσει με την ακόμα μεγαλύτερη συχνότητα δυσκολότερων εχθρών.



Σε αυτά τα σημεία αρχίζουν να έρχονται αμυδρές αναμνήσεις από τις πιο σαδιστικές καταστάσεις των παιχνιδιών του NES και όχι με κάποιον καλό τρόπο, αφού το παιχνίδι φαίνεται να θυσιάζει τον γρήγορο ρυθμό του για ελαφρώς πιο μεθοδικές και μετρημένες κινήσεις, κάτι που δεν λειτουργεί τόσο καλά.

Ωστόσο, συνολικά δύσκολα θα μείνουν ανικανοποίητοι όσοι θέλουν να ασχοληθούν με ένα γραμμικό platform όπου κυριαρχεί η έντονη δράση και το ασταμάτητο platforming. Το σύνολο του παιχνιδιού ντύνει ιδανικά η λεπτομερής pixel art με τη ζωηρή παλέτα χρωμάτων. Τα animations και τα εφέ είναι ιδιαίτερα όμορφα, προσφέροντας επίσης μία αρκετά καλή ποικιλία σε περιβάλλοντα. Η Game Kitchen αναμφίβολα αποδεικνύει, για άλλη μία φορά, ότι γνωρίζει πολύ καλά να μεταχειρίζεται την pixel art, συνθέτοντας μία άκρως ελκυστική εικόνα, ρετρό αισθητικής.

Αν μη τι άλλο, η ισπανική ομάδα ανάπτυξης συνεχίζει να δείχνει έντονα σημάδια εξέλιξης. Αν και υπάρχουν ορισμένα -μικρά είναι η αλήθεια- θέματα, το Ragebound παραμένει μία απόλυτα διασκεδαστική εμπειρία, χάρη στον εξαιρετικό χειρισμό και την καταιγιστική αλλά δίκαιη δράση.

Δεν είναι τίποτα λιγότερο από μία άκρως προσεγμένη και εκμοντερνισμένη αναβίωση της ιστορικής σειράς, όπως αυτή ξεκίνησε στα οκτάμπιτα συστήματα, την οποία θεωρούμε ότι θα εκτιμήσουν εξίσου παλιότεροι και νεότεροι παίκτες.

To Ninja Gaiden: Ragebound κυκλοφορεί από τις 31/7/25 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 την Dotemu Games.

THE GOOD

- Πολύ καλό σύστημα χειρισμού.
- Φρενήρης ρυθμός αλλά χωρίς ποτέ να γίνεται σαδιστικό στο θέμα της δυσκολίας.

THE BAD

- Το hypercharge μένει ελαφρώς ανεκμετάλλετο και μονοδιάστατο στον τρόπο που χρησιμοποιείται.
- Τα τελευταία επίπεδα έχουν έντονα σημάδια επανάληψης και ανεβασμένου αριθμού εχθρών, που καταλήγουν να ρίχνουν λίγο τον ρυθμό.

8.5

ΔΕΙΣΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Ninja Gaiden: Ragebound

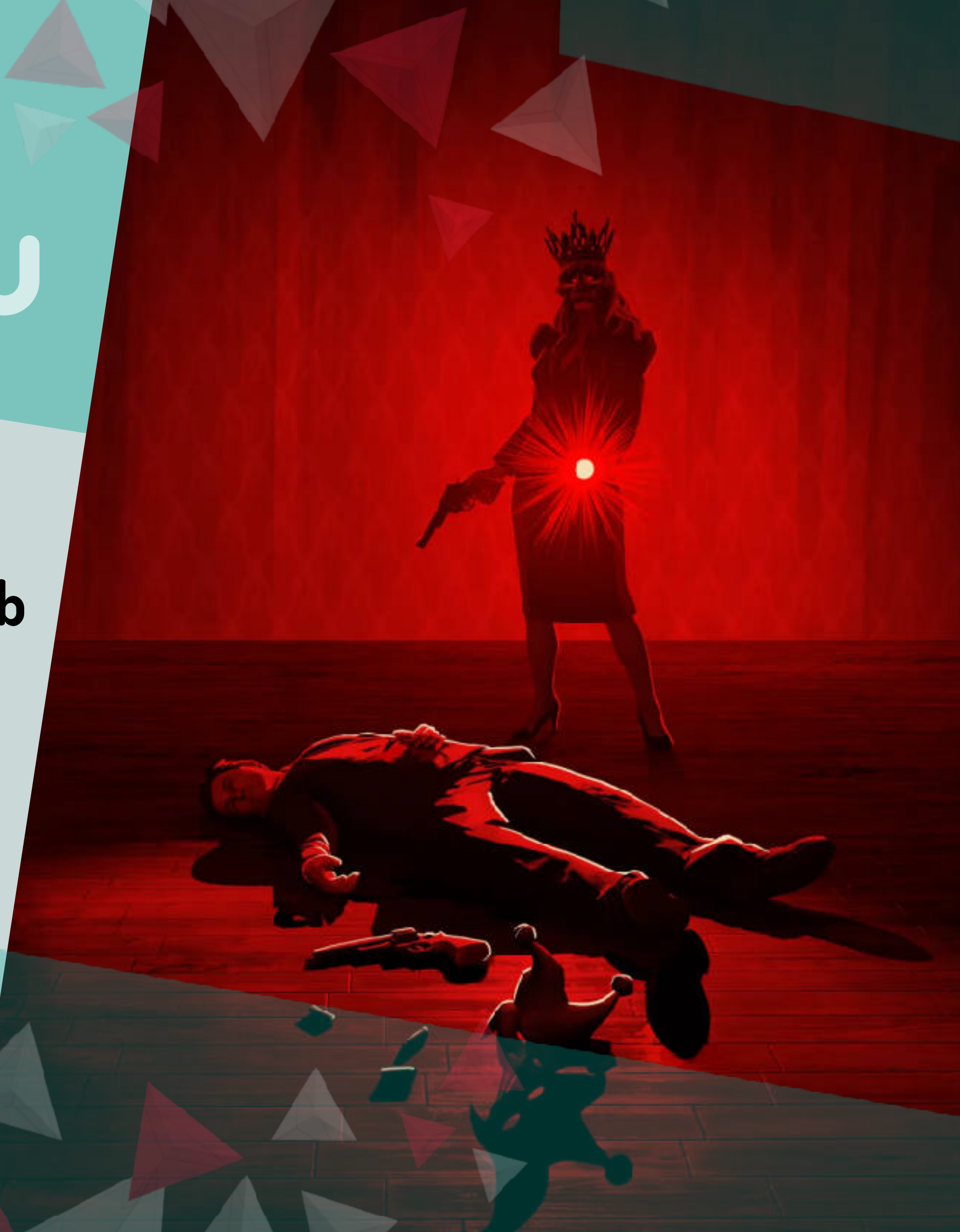
Re view

Midnight Murder Club

August 27, 2025



Αλέξανδρος
Παπαδόπουλος



Η εικόνα ενός βικτωριανού αρχοντικού, όπου το φως είναι πολυτέλεια και οι παίκτες γίνονται ταυτόχρονα θηρευτές και θηράματα, αποτελεί τον κεντρικό άξονα του Midnight Murder Club της Velan Studios. Η ομάδα ανάπτυξης αφήνει την πολύχρωμη arcade αισθητική του Knockout City και επενδύει σε μια πιο «noir» εμπειρία, γεμάτη σκοτάδι, ένταση και μυστήριο, με κεντρικό σκηνικό το Wormwood Manor, την αινιγματική έπαυλη στην οποία εξελίσσεται το παιχνίδι.

Στο multiplayer FPS, πρωταγωνιστής δεν είναι άλλος από το ίδιο το σκοτάδι. Η πλήρης συσκότιση μετατρέπει τον φακό σε πολύτιμο εργαλείο πλοήγησης αλλά και σε πηγή κινδύνου, καθώς μπορεί να προδώσει τη θέση του παίκτη. Το αποτέλεσμα είναι μια εμπειρία διαρκούς αγωνίας, όπου κάθε στιγμή κρύβει την πιθανότητα ανατροπής.

Η χρήση φωτός και σκιάς δεν είναι απλώς οπτικό εφέ, αλλά πυρήνας του gameplay· απαιτείται συνεχής επαγρύπνηση και στρατηγική σκέψη, καθώς κάθε λάθος χρήση του φακού μπορεί να αποβεί μοιραία. Οι βασικοί μηχανισμοί του παιχνιδιού είναι σχετικά απλοϊκοί. Ο κάθε παίκτης ξεκινάει με έναν φακό και ένα περίστροφο σε μια εντελώς σκοτεινή έπαυλη και ανάλογα με το mode, προσπαθεί να επιβιώσει είτε μόνος είτε σε συνεργασία με την ομάδα του, εξοντώνοντας τους αντιπάλους.

Το παιχνίδι προσφέρει μια σειρά από modes, όπως Free-for-All, Team Deathmatch, Thief in the Night και Headhunters. Η πιο ενδιαφέρουσα προσθήκη –και τελικά το mode που ξεχωρίζει– είναι το Wildcards mode, όπου ειδικές κάρτες ενεργοποιούνται τυχαία κατά τη διάρκεια των γύρων, φέρνοντας ανατροπές – από εκρήξεις παικτών μέχρι απόκτηση ειδικών ικανοτήτων. Αυτό το στοιχείο προσθέτει απρόβλεπτη στρατηγική και μειώνει την αίσθηση επανάληψης, μετατρέποντας κάθε γύρο σε μια μοναδική εμπειρία.

Το Wormwood Manor είναι σχεδιασμένο ώστε να αναδεικνύει τη σύγκρουση φωτός και σκιάς μέσα από πόρτες, παράθυρα και αντικείμενα, συνδυάζοντας οπτική απλότητα με προσεγμένη λεπτομέρεια στα εφέ φωτισμού. Ωστόσο, η έπαυλη, αν και αρκετά μεγάλη, με πολλά δωμάτια και μυστικά, είναι και ο μόνος ουσιαστικά χάρτης του παιχνιδιού.

Ο ήχος και η φωνητική επικοινωνία μεταξύ των παικτών ενισχύουν την ένταση, με το proximity voice chat να προσφέρει μια αίσθηση ζωντανής παρουσίας, καθώς οι φωνές των παικτών πλησιάζουν ή απομακρύνονται ανάλογα με τη θέση τους. Η αλληλεπίδραση μεταξύ παικτών δημιουργεί στιγμές έντασης και απρόβλεπτης στρατηγικής, όπου η συνεργασία και ο ανταγωνισμός συνυπάρχουν σε κάθε γύρο. Ωστόσο, τα τεχνικά προβλήματα, όπως μικρά bugs και μερικές πτώσεις της απόδοσης, επηρεάζουν στιγμιαία τη συνολική εμπειρία, κάνοντας επιτακτική την ανάγκη για βελτιώσεις στον τεχνικό τομέα.

Η δυναμική του multiplayer ενισχύεται με την παρουσία του crossplay και την – ευπρόσδεκτη– λειτουργία του Guest Pass, μέσω του οποίου οι κάτοχοι της έκδοσης του παιχνιδιού μπορούν να κάνουν invite έως πέντε φίλους και να τους δώσουν τη δυνατότητα να κατεβάσουν χωρίς χρέωση την Guest Pass Edition του παιχνιδιού. Έτσι, νέοι παίκτες μπορούν να συμμετάσχουν εύκολα, άμεσα και –πάνω από όλα– δωρεάν.

Παρά τα θετικά στοιχεία, το Midnight Murder Club εμφανίζει σημαντικές αδυναμίες. Η περιορισμένη ποικιλία στους μηχανισμούς, η έλλειψη επιπλέον περιεχομένου όπως νέοι χάρτες ή δυναμικά objectives και η επανάληψη σε ορισμένα modes μειώνουν την αίσθηση φρεσκάδας και δημιουργούν σύντομα μια αίσθηση κόπωσης και επανάληψης. Τα τεχνικά ζητήματα ενισχύουν αυτή την αίσθηση, κάνοντας δύσκολη τη διατήρηση της έντασης και του ενδιαφέροντος για μεγάλα χρονικά διαστήματα.

Το Midnight Murder Club είναι μια απλή ως προς την ιδέα αλλά φρέσκια ως προς την υλοποίηση προσπάθεια στο χώρο των multiplayer FPS. Χτίζει την ένταση μέσα από την έξυπνη χρήση και αξιοποίηση του φωτός, τα Wildcards και την αλληλεπίδραση μεταξύ παικτών. Η εμπειρία γίνεται πιο ολοκληρωμένη όταν παίζεται με φίλους, προσφέροντας στιγμές αγωνίας και διασκέδασης μέσα στα σκοτεινά δωμάτια του Wormwood Manor. Πρόκειται για μια εμπειρία που λάμπει στιγμιαία, αλλά δυσκολεύεται να διατηρήσει το ενδιαφέρον μακροπρόθεσμα.



To Midnight Murder Club κυκλοφορεί από τις 14/8/25 για PS5 και PC. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από το PlayStation Greece.



- Έξυπνη χρήση και αξιοποίηση του φωτός.
- Τα Wildcards.
- Η ατμόσφαιρα.



- Περιορισμένη ποικιλία στους μηχανισμούς.
- Έλλειψη επιπλέον περιεχομένου.
- Σποραδικά τεχνικά προβλήματα.

6.5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Midnight Murder Club

Re view

Fading Afternoon

August 28, 2025



Σταύρος
Λιναρδάκος



Η σειρά **Yakuza** της **Sega** και του **Ryu Ga Gotoku** Studio έχει αφήσει το δικό της ξεχωριστό στίγμα στον χώρο, κάτι που έχουμε αποτυπώσει μέσα από τα δικά μας reviews. Σε παρόμοιο επίπεδο, οι κλασικοί 2D beat 'em up τίτλοι έχουν επίσης χτίσει το δικό τους πιστό κοινό μέσα στα χρόνια.

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο έρχεται το *Fading Afternoon*, ένας τίτλος που αφηγείται μια ιστορία τύπου *Yakuza* μέσα από 2D pixel art αισθητική, υιοθετώντας παράλληλα το σύστημα μάχης των προαναφερθέντων beat 'em up. Η ιστορία ακολουθεί τον Seiji Maruyama, ο οποίος αποφυλακίζεται και προσπαθεί να ξαναβρεί τα βήματά του στη ζωή.

Όπως αναμένεται, ο ήρωάς μας συναντά παλιούς φίλους αλλά και τις αναπόφευκτες αλλαγές που έχουν συντελεστεί στην Osaka, την πόλη που είχε χρόνια να επισκεφθεί. Η αφήγηση δεν προσφέρει κάτι πραγματικά αξιομνημόνευτο, καθώς η πορεία είναι γνώριμη: ο ήρωας, χωρίς πόρους για να επιβιώσει, αναγκάζεται να εμπλακεί ξανά στον κόσμο της μαφίας.

Αν και το σενάριο δεν εντυπωσιάζει, το εικαστικό σίγουρα κερδίζει τις εντυπώσεις. Η πανέμορφη 2D pixel art, τα ζωντανά sprites και η απεικόνιση της Osaka δημιουργούν μια καθηλωτική ατμόσφαιρα. Σε αυτό προστίθεται και η μουσική επένδυση, η οποία συνοδεύει άψογα την εμπειρία σε όλη τη διάρκειά της.

Το πρόβλημα ξεκινά στο gameplay, το οποίο γρήγορα αποδεικνύεται μπερδεμένο και προβληματικό. Από τα πρώτα λεπτά, το παιχνίδι μας ενημερώνει ότι ο πρωταγωνιστής είναι άρρωστος, γεγονός που επηρεάζει το πότε θα ολοκληρωθεί κάθε κύκλος παιχνιδιού. Παράλληλα, το σύστημα μάχης και η λειτουργία των πλήκτρων καθιστούν δύσκολη την ενασχόληση με ένα δεύτερο playthrough. Οι κινήσεις δεν «κουμπώνουν» σωστά, με αποτέλεσμα εκεί που θέλεις να πιάσεις έναν εχθρό, ο χαρακτήρας να εκτελεί εντελώς διαφορετική ενέργεια – όπως να ανάβει τσιγάρο ή να πετάει κέρμα. Το αποτέλεσμα; Ένα αναπόφευκτο χάος στον χειρισμό.

Η κατάσταση γίνεται ακόμη πιο δύσκολη από τους πολυάριθμους εχθρούς που επιτίθενται από διαφορετικές αποστάσεις, αναγκάζοντας τον παίκτη να αλλάζει συνεχώς οθόνες ή να πέφτει ηττημένος. Όταν, ωστόσο, το χάος υποχωρεί, το παιχνίδι προσφέρει μερικές εξαιρετικές στιγμές: εντυπωσιακές χορογραφίες μάχης, επιτυχημένα parries και δυνατότητα χρήσης του οπλισμού των αντιπάλων.

Δυστυχώς, όλα αυτά επισκιάζονται από το γεγονός ότι δεν υπάρχει επιλογή retry σε περίπτωση ήττας. Οι μέρες απλώς προχωρούν, τα cutscenes συνεχίζονται, και το κίνητρο για νέο playthrough μειώνεται δραματικά. Σε επίπεδο διάρκειας, ένα playthrough αγγίζει περίπου τις 5 ώρες, με την επανάληψη να απευθύνεται κυρίως

στους πιο υπομονετικούς. Η αφεγγιάσθησή χωρίς ήττες είναι δύσκολο να επιτευχθεί, καθιστώντας την εμπειρία ακόμα πιο απαιτητική.

Συνολικά, το Fading Afternoon είναι μια περίεργη περίπτωση: διαθέτει μοναδική ατμόσφαιρα και όμορφο εικαστικό, αλλά ο προβληματικός χειρισμός και οι επιλογές σχεδιασμού υπονομεύουν σε μεγάλο βαθμό την εμπειρία, αφήνοντας τον παίκτη με έναν... πονοκέφαλο που δύσκολα ξεπερνιέται.



To Fading Afternoon κυκλοφορεί σε retail έκδοση για το Nintendo Switch από τις 25/7/25 (για PC είναι διαθέσιμο από το 2023). Το review μας βασίστηκε στην έκδοση για Nintendo Switch με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamic Media.

 THE GOOD

- Εξαιρετικό OST.
- Όμορφο εικαστικό.

 THE BAD

- Ο δύστροπος χειρισμός σε συνδυασμό με την υψηλή πρόκληση, δύσκολα θα κρατήσει το ενδιαφέρον του κοινού.

6

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Fading Afternoon

Re view

Echoes of the End

August 29, 2025



Νικόλας
Μαρκόγλου



To Echoes of the End έρχεται ως μία ιδιαίτερη indie πρόταση ή -ίσως πιο ορθά- μία περίπτωση που έχει την ιδιοσυγκρασία των indies, δεδομένου ότι η ισλανδική Myrkur Games ξεκίνησε ως ανεξάρτητη αλλά κατάφερε σχετικά πρόσφατα να αποκτήσει και τις “πλάτες” της Deep Silver. Παρόλα αυτά, μιλάμε για μία ομάδα ανάπτυξης που έχει μόλις 30 μέλη, που με την πρώτη της προσπάθεια μπήκε στα βαθιά με ένα παιχνίδι που ξεκάθαρα επιδιώκει να ανήκει στα “AAA” χωράφια.

Η ιστορία μάς μεταφέρει στον fantasy κόσμο της Aema, όπου τεράστιοι πετρώδεις σχηματισμοί, ονόματι wards, αποτελούν πηγές μαγικής ενέργειας που επιτρέπουν τη χρήση διαφόρων ειδών ικανοτήτων, μέσω ειδικών κατασκευών. Παράλληλα, υπάρχουν οι λεγόμενοι “vestiges”, άνθρωποι δηλαδή που έχουν την ικανότητα να εκτελούν μαγικές ικανότητες δίχως να χρειάζονται εξτρά εργαλεία.

Το Echoes of the End μάς δίνει τον έλεγχο της Ryn, μίας vestige, που μαζί με τον αδελφό της θα κληθεί να ελέγξει ορισμένα περίεργα φαινόμενα που έχουν εμφανιστεί στα wards, ενώ παράλληλα θα πρέπει να εποπτεύσει τις απειλητικές κινήσεις από ένα γειτονικό και πολεμοχαρές βασίλειο. Σύντομα, ο αδελφός της θα απαχθεί από τον αντίπαλο στρατό, με τον τελευταίο να έχει βάλει ως στόχο να δημιουργήσει το χάος μέσω της δικής του vestige και την κατάχρηση των wards.

Όπως είναι φυσικό, η Ryn θα χρειαστεί να φέρει ένα τέλος σε αυτές τις ραδιουργίες. Στο πλευρό μας θα βρεθεί ο ηλικιωμένος Abram, μία σχετικά μυστήρια φιγούρα, καθώς από το πουθενά έρχεται να βοηθήσει την Ryn, αποτελώντας παράλληλα και έναν μόνιμο companion.

Η πλοκή δεν κρύβει ιδιαίτερες εκπλήξεις, μεταφέροντας μία προβλέψιμη πορεία προς τη διάσωση του αδελφού της Ryn και της καταπολέμησης του εχθρικού στρατού. Η γραφή των χαρακτήρων, από την άλλη, κινείται σε σχετικά καλά επίπεδα. Η Ryn, βάσει και του προβληματικού της παρελθόντος ως vestige, αλλά και -φυσικά- λόγω της απαγωγής του αδελφού της, έχει μία αρκετά οργισμένη προσωπικότητα, η οποία δικαιολογείται και αποφεύγει (έστω και οριακά) από το να γίνει εκνευριστική.

Ο Abram έρχεται ως ένας πιο εύθυμος χαρακτήρας, με πηγαίο ενδιαφέρον για την ιστορία του κόσμου και τη φύση των wards, προσπαθώντας να παραμένει διαρκώς αισιόδοξος, παρόλο το δικό του τραυματικό παρελθόν. Χωρίς να γίνεται κάποιου είδους comic relief (ευτυχώς) αποτελεί έναν χαρακτήρα που συνοδεύει ευχάριστα την Ryn και έρχεται ως αντίβαρο στην προσωπικότητά της.

Θετικό είναι επίσης, ότι καθόλη τη διάρκεια της περιπέτειας ακούμε μεταξύ τους διαλόγους, δίνοντας με αυτόν τον τρόπο σημασία στην ανάπτυξη της σχέσης τους και στη μεταξύ τους χημεία, αποφεύγοντας ταυτόχρονα μονοπάτια φλυαρίας.

Όπως προαναφέραμε, η πλοκή παραμένει ιδιαίτερα τυπική, με το lore να μην είναι σε θέση να δώσει κάτι πέρα από γνώριμες fantasy τροπές, αλλά τουλάχιστον οι δύο βασικοί χαρακτήρες είναι αρκετά δουλεμένοι. Το ίδιο δεν μπορεί να ειπωθεί για τους villains της υπόθεσης, οι οποίοι είναι αφόρητα στερεοτυπικοί και ρηχοί, κάτι που έχει αντίκτυπο σε ορισμένες σκηνές που υποτίθεται ότι έχουν συναισθηματική κορύφωση.

Το ταξίδι προς τη διάσωση τόσο του αδελφού της Ryn όσο και της ίδιας της Aema, θα μας μεταφέρει σε ένα εκτενές εύρος περιοχών, έντονα εμπνευσμένων από τον ίδιο τον τόπο της Myrkur Games, την Ισλανδία. Το τοπίο ξεχειλίζει από πανέμορφες ορεινές περιοχές, που συχνά θα σας πείθουν να “ξαποστάσετε” για λίγο ώστε να δείτε το μαγευτικό τοπίο. Παράλληλα, έχει δοθεί αρκετή προσοχή και στα διάφορα μνημεία, ανάκτορα,

dungeons και λοιπά κτήρια και κατασκευές ενός ανεπτυγμένου αλλά προ ετών χαμένου πολιτισμού.

Το δίχως άλλο, η δουλειά στον οπτικό τομέα από την ομάδα ανάπτυξης είναι εξαιρετική, προσφέροντας ένα αποτέλεσμα που θα περίμενε κανείς από έναν AAA τίτλο και σίγουρα όχι από μία ομάδα μόλις 30 ατόμων. Και αυτό μάλιστα το καταφέρνουν σε ένα αυστηρά γραμμικό παιχνίδι, με ασταμάτητη ροή, που μπορεί να ξεπεράσει τις 10 ώρες διάρκειας.

Βέβαια, οι περιορισμένοι πόροι δεν γίνεται παρά να δηλώσουν το παρόν σε διάφορα σημεία. Αν και είναι εμφανές ότι έχει δοθεί προσοχή και στα animations, είναι εξίσου εμφανές ότι για κάθε λεπτομερή κίνηση υπάρχουν αντίστοιχα ορισμένες που δεν έχουν την ίδια φυσικότητα. Διάφορα animations δεν δείχνουν φυσικά, όπως αυτό του άλματος, που συχνά αδυνατεί να μεταφέρει πειστικά την ταχύτητα της Ryn και πολύ περισσότερο αυτό του γλιστρήματος, που καλύτερα θα ήταν να είχε κοπεί πλήρως.

Στο ίδιο το θέμα της περιήγησης μπορούν να εντοπιστούν επίσης ορισμένες υποχωρήσεις που μάλλον έπρεπε να γίνουν από την πλευρά της Myrkur Games. Αν και υπάρχουν αρκετά σημεία όπου μπορούμε να εντοπίσουμε μυστικές τοποθεσίες, τα ευρήματα αποτελούν στη συντριπτική πλειοψηφία κάποιο έγγραφο, συχνά αδιάφορου περιεχομένου ακόμα και για κάποιον που θα ήθελε να μάθει περισσότερα για το lore.

Κατά την άποψή μας αποτελεί μία ένδειξη ότι ο αρχικός σχεδιασμός ήθελε την ύπαρξη διαφορετικού εξοπλισμού που δεν κατάφερε ποτέ να υλοποιηθεί. Όποιος κι αν είναι ο λόγος, το αποτέλεσμα είναι ότι η εξερεύνηση καταλήγει να είναι ανούσια.

Ανάλογα άνιση, σε ορισμένα σημεία είναι η μάχη, αν και καταλήγει με θετικό πρόσημο. Τα χτυπήματα με το σπαθί μεταφέρουν ωραία το βάρος τους, με ιδιαίτερα απολαυστικά και ποικίλα τελειωτικά animations (τύπου fatality). Δεν λείπουν και οι μαγικές ικανότητες, με την



Ryn, ως ένας άλλος Jedi, να μπορεί να εκτελεί το αντίστοιχο του force push, τηλεκίνηση δηλαδή, επιτρέποντάς της να σπρώχνει τους εχθρούς προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Ως το τέλος της περιπέτειας δεν κουραστήκαμε ποτέ να πετάμε τον έναν εχθρό πάνω στον άλλο, δίνοντας πάντα μία απολαυστική εικόνα σύγκρουσης μεταξύ τους, παράλληλα με μία γενναία μείωση της ενέργειάς τους.

Αν και η μάχη έχει αρκετά ευχάριστη αίσθηση, προς τα τελευταία τμήματα αρχίζει να δείχνει έντονα σημάδια επανάληψης. Δεν θα γινόταν και διαφορετικά, λαμβάνοντας υπόψη ότι η Ryn έχει ένα και μόνο ένα σπαθί στον εξοπλισμό της ενώ και οι ειδικές δυνάμεις είναι πολύ λίγες, παρότι καλά υλοποιημένες. Η ποικιλία των εχθρών επίσης είναι σχετικά καλή (ιδίως για τα δεδομένα του μεγέθους της ομάδας ανάπτυξης) αλλά και πάλι, μετά τα μέσα του παιχνιδιού οι όποιες εκπλήξεις αρχίζουν να στερεύουν.

Θα πρέπει να σημειωθεί επιπλέον η προβληματική χρήση του lock στους εχθρούς, όπου από την αρχή έως το τέλος δεν γινόταν σχεδόν ποτέ σαφές αν έχουμε κάνει lock ή όχι σε κάποιον εχθρό.

Επιπλέον, το parry δεν είναι όσο άμεσο θα θέλαμε, καθώς όταν άρχιζε το animation μίας επίθεσης από τη Ryn, τότε αυτό έπρεπε να ολοκληρωθεί προτού μας επιτραπεί να εκτελέσουμε parry, κάτι που συχνά φαινόταν σαν να μας αφαιρεί τον έλεγχο και να δεχόμαστε χτυπήματα που ειδάλλως θα καταφέρναμε να αποκρούουμε.

Όπως καταλαβαίνετε, το σύστημα μάχης αποτελεί άλλον έναν τομέα που για διάφορα θετικά στοιχεία έχει και τα αντίστοιχα αρνητικά. Εν τέλει όμως, η μεθοδική κίνηση των χαρακτήρων (το Echoes of the End δεν γίνεται ποτέ ένα φρενήρες action παιχνίδι), η κατάλληλη χρήση της μαγείας για να αποδυναμώσουμε τους αντιπάλους, να απομονώσουμε άλλους και να δημιουργήσουμε ανοίγματα για επιθέσεις, οδηγούσε σε ευχάριστες συγκρούσεις με μία αμυδρά δόση τακτικής.



Κυρίως οι μάχες απέναντι από στρατιώτες ήταν οι πιο ενδιαφέρουσες, καθώς οι τερατώδεις εχθροί (γιγάντιες αράχνες, καβούρια και εχθροί τύπου trolls) κινούνταν σε πιο αδιάφορα button mashing καταστάσεις. Τα boss fights επίσης δηλώνουν το παρόν, φέρνοντάς μας σε απαιτητικές μάχες, δίχως να εποφθαλιούν τη δυσκολία ενός soulslike. Χωρίς να είναι κάτι που δεν έχουμε ξαναδεί, αυτές οι συγκρούσεις έρχονται σε κατάλληλα σημεία της περιπέτειας, κλείνοντας ιδανικά κάποιο επιμέρους κεφάλαιο ή περιοχή.

Το άνισο σύστημα μάχης αποτελεί παρά μόνο ένα κομμάτι της εμπειρίας καθώς το Echoes of the End περιέχει και ένα σεβαστό κομμάτι platforming και περιβαλλοντικών γρίφων. Το platforming κινείται σε εντελώς γνώριμα μονοπάτια, με διπλά άλματα και dashes. Χάρη στα όμορφα περιβάλλοντα και τη φυσικότητα του κόσμου το platforming είναι ευχάριστο και οργανικό, παρότι σαφέστατα τυπικό.

Πολύ καλή δουλειά έγινε στην εναλλαγή διαφορετικών μηχανισμών από κεφάλαιο σε κεφάλαιο ώστε στο θέμα των γρίφων να αποφεύγεται η επανάληψη. Σε ένα κεφάλαιο θα πρέπει να μεταχειριζόμαστε ρούνους ώστε να γυρνάμε μπρος και πίσω τον χρόνο, φτιάχνοντας και διαλύοντας κτήρια, δημιουργώντας έτσι ορισμένους έξυπνους περιβαλλοντικούς γρίφους. Σε άλλο θα μπορούμε να περπατάμε κάθετα και ανάποδα σε τοίχους, αψηφώντας τη βαρύτητα.

Αλλού, ορισμένες σπτασίες εμφανίζουν τμήματα του περιβάλλοντος, απαιτώντας από εμάς να εντοπίσουμε αυτά τα σημεία μέσα από διάφορα μηχανήματα. Σε ένα ιδιαίτερα έξυπνο σημείο, ο companion μας δίνει λεπτομερείς οδηγίες για το πώς να μετακινηθούμε σε αόρατους διαδρόμους, έχοντας από κάτω μας το απόλυτο κενό. Οι γρίφοι είναι πάντα βατοί, κάτι όμως που συνάδει με τη φύση του παιχνιδιού, που επιθυμεί να έχει μία ασταμάτητη ροή, και -ευτυχώς- οι κινήσεις που απαιτούνται για την επίλυση των γρίφων δεν είναι ποτέ κουραστικές.

Γενικότερα, η Myrkur Games έδωσε βαρύτητα σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού, φέρνοντας αρκετά συχνά νέους μηχανισμούς ώστε να μεταφέρεται επιτυχώς η αίσθηση της ποικιλομορφίας στο θέμα των περιβαλλοντικών

γρίφων. Δεν πετυχαίνουν πάντα τον στόχο τους, όπως τα σημεία όπου αλλάζουμε τη βαρύτητα, όπου οι γρίφοι δεν έχουν την παραμικρή πρόκληση, αλλά γενικά φαίνεται ότι έχει δοθεί μεγάλη προσοχή σε αυτό το σκέλος.

Αν και αναφέραμε διάφορα θέματα που έχει το παιχνίδι, εκεί που είναι πραγματικά η αχίλλειος πτέρνα του είναι στον ήχο. Δυστυχώς, το Echoes of the End έρχεται ως ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα της σημαντικότητας του ήχου, κάτι που συχνά λαμβάνουμε ως δεδομένο. Τα ηχητικά εφέ είναι ελλιπέστατα και συχνά η μίξη του ήχου είναι προβληματική, ακούγοντας ξαφνικές αυξομειώσεις ή την πλήρη απουσία διαφόρων εφέ. Το soundtrack, με τη σειρά του, είναι απλά κακό, αδυνατώντας να δώσει την απαραίτητη βαρύτητα στις σκηνές δράσης και σε διάφορες cutscenes, μειώνοντας έτσι κατά πολύ τον αντίκτυπο που ειδώλλως θα μπορούσαν να έχουν.

Εν κατακλείδι, το Echoes of the End είναι μία φιλόδοξη προσπάθεια από την Myrkur Games, που συχνά βρίσκει τον στόχο της αλλά εξίσου συχνά δείχνει και τους περιορισμούς της. Η εμπειρία είναι σίγουρα χορταστική, με αρκετή ποικιλία σε περιβάλλοντα και γρίφους συνοδευόμενα από έναν όμορφο οπτικό τομέα.

Παράλληλα όμως, είναι δύσκολο να αφήσει κανείς απ' έξω το στοιχείο της επανάληψης στη μάχη, τον προβληματικότατο ήχο και διάφορα άλλα μικρότερα προβλήματα, που μπορεί να μην είναι μεγάλα, αλλά σωρευτικά έχουν αντίκτυπο στη συνολική ποιότητα. Μία άνιση εμπειρία, λοιπόν, που όμως είναι ικανή να προσφέρει και αυτήν την ευχάριστη περιπετειώδη αίσθηση που βλέπουμε σε καλές, γραμμικές action παραγωγές, τύπου Uncharted (εάν και εφόσον έχετε και υπόψη ότι το στούντιο αποτελείται από 30 και όχι 200 άτομα).



To Echoes of the End κυκλοφορεί από τις 12/8/25 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PC με review code που λάβαμε από τη Deep Silver.

THE GOOD

- **Ιδιαίτερα όμορφος κόσμος και με αρκετή ποικιλία σε περιβάλλοντα.**
- **Χορταστική διάρκεια.**
- **Εναλλαγή μηχανισμών σε κάθε κεφάλαιο ώστε να διατηρεί φρέσκους τους περιβαλλοντικούς γρίφους.**
- **Ωραία αίσθηση στο σύστημα μάχης...**

THE BAD

- **...αλλά με ορισμένα θέματα στον χειρισμό.**
- **Ηχητικός τομέας χαμηλής ποιότητας.**
- **Διάφοροι τομείς (εξερεύνηση, ορισμένα animations κ.α.) που μαρτυρούν τους περιορισμένους πόρους.**



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Echoes of the End

Re view

Hell is Us

September 1, 2025



Οδυσσέας
Γιαννιώτης



Βρισκόμαστε μπροστά από ένα ραδιόφωνο που παίζει eurobeats στους 106 FM, στον τρίτο όροφο του Ministry of Cultural Primacy της πόλης Letha της δεκαετίας του '90, με τον ουρανό έξω να βρέχει βόμβες στα κεφάλια μας. Πρέπει να μαζέψουμε το κουβάρι της ιστορίας που τόσο γενναιόδωρα ξεδιπλώθηκε μπροστά μας, ιχνηλατώντας όλα τα βήματα της βαρβαρότητας, της φρίκης, του θαυμαστού και μεταφυσικού και να τα επαναφέρουμε πίσω στο μηδέν.

Δύσκολη κατάσταση αν σκεφτεί κανείς τις γνώσεις που αποκτά ο παίκτης σε σχέση με το πόσο ψαρωμένος μπαίνει στο παιχνίδι. Η μουσική μάς ταξιδεύει σε μνήμες νωπές που χαρακτήκαν έντονα στο θυμικό, για να έρθουν οι βόμβες που σκάνε και τραντάζουν το κτήριο να μας επαναφέρουν στη πραγματικότητα, πριν η ζάλη της ανάμνησης του δαιδαλώδους ταξιδιού στο Hell is Us μας συνεπάρει για τα καλά.

Βλέπετε, το Hell is Us της Rogue Factor έχει κάποια προαπαιτούμενα. Ένα από αυτά είναι να έχεις το προνόμιο να ξέρεις εξ αρχής ότι το παιχνίδι που πας να παίξεις έχει πολλή πληροφορία. Μακάρι να μας το έλεγε κάποιος αυτό. Πού να φανταστούμε ότι κάθισαν και έφτιαξαν όλη την ιστορία μιας ολόκληρης χώρας από το μηδέν. Δεν ξέρουμε εάν τα παιδιά της Rogue Factor αντιλαμβάνονται τι ρίσκο παίρνουν με αυτό το παιχνίδι, όμως, πραγματικά, εάν υπάρχει κάποια στιγμή στον χρόνο που θα μπορέσει να εκτιμηθεί το παιχνίδι που έφτιαξαν, τότε μάλλον αυτή είναι το σήμερα.

Η κεντρική θεματική του εμφυλίου πολέμου που επιλέγουν να ντύσουν το παιχνίδι τους δεν παίρνει ομήρους. Αποτυπώνει με τον πλέον ρεαλιστικό τρόπο τα αίτια και τα αιτιατά όπου, όπως συμβαίνει σε παρόμοιες περιπτώσεις, “κάθε παρομοίωση με τη πραγματικότητα αποτελεί σύμπτωση και μέρος της “δημιουργικής ελευθερίας”, και τα απεικονίζει με την ωμότητα που τους αρμόζει.

Το να πούμε ότι είναι η καλύτερη αναπαράσταση των συνεπειών ενός πολέμου που έχουμε δει σε videogame ίσως ακούγεται υπερβολικό, αλλά δεν ξέρουμε πώς αλλιώς να το πούμε. Η απόλυτη καταστροφή που επικρατεί από άκρη σε άκρη της χώρας θέτει την ίδια τη χώρα στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος, με το στοιχείο του μεταφυσικού να δίνει μια απόκοσμη αίσθηση σε ένα ήδη βαρύ κλίμα τρόμου.

Το δράμα εξελίσσεται εντός των τειχών της Hadea, μιας φανταστικής χώρας σε ένα υπαρκτό χρονολογικά 1993, όπου επικρατεί το απόλυτο χάος. Η εμφύλια σύρραξη έχει ρημάξει τη χώρα και, σαν να μην έφτανε αυτό, πλάσματα βγαλμένα σαν από επιστημονική φαντασία έχουν κατακλύσει τους δρόμους. Η Hadea πρόκειται για ένα “hermit state”, ένα κλειστό κράτος απομονωμένο από τον έξω κόσμο όπου κανείς δεν μπαίνει και κανείς δεν βγαίνει χωρίς σχετική άδεια.

Εμείς αναλαμβάνουμε τον ρόλο του Remi, του κατσαρομάλλη ξανθομπάμπουρα πρωταγωνιστή που ενσαρκώνει ο Adam “I didn’t ask for this” Jensen, ή, κατά κόσμον, Ηλίας Τουφεξής. Η επιλογή του συγκεκριμένου voice actor κάθε άλλο παρά τυχαία πρέπει να είναι εάν λάβουμε υπόψη ότι director του Hell is Us είναι ο Jonathan Jacques-Belletete, ένας εκ των βασικών συντελεστών πίσω από τα Deus Ex: Human Revolution και Deus Ex: Mankind Divided (να ζήσουμε να τα θυμόμαστε).

Θεωρώντας τα δύο αυτά Deus Ex ως κορυφαίους τίτλους, και ύστερα από τη τριβή που είχαμε εις διπλούν με το σχεδόν δίωρο demo, μπήκαμε στο παιχνίδι με συγκρατημένα αισιόδοξες προσδοκίες (ελέω συντελεστών αλλά και του δείγματος που λάβαμε) χωρίς να ξέρουμε ακριβώς τι να περιμένουμε, αφού το τέλος του demo μάς δημιούργησε απορίες.

Γέννημα θρέμμα της Hadea, ο Remi φυγαδεύτηκε από τη χώρα στην ηλικία των πέντε ετών, με τη θολή ανάμνηση της μητέρας του να του λέει “μην επιστρέψεις ποτέ πίσω” να στοιχειώνει την



ενήλικη ζωή του. Η εύρεση απαντήσεων στα ερωτήματα ποιοι είναι οι γονείς του και γιατί τον φυγάδεψαν αποτελεί τον λόγο επιστροφής του στη Hadea. Ο Remi γίνεται μέλος της ειρηνευτικής δύναμης των ON (Organized Nations) για να μπορέσει να εισέλθει στη χώρα, με μοναδικό στοιχείο στην αναζήτησή του ότι ο πατέρας του ήταν ο blacksmith στο χωριό της Jona.

Στην απροσδιόριστη γεωγραφικά Hadea (όπου θα ορkiζόμασταν ότι θα μπορούσε να βρίσκεται κάπου εντός της ευρύτερης επικράτειας της ευρωπαϊκής ηπείρου) γινόμαστε μάρτυρες μιας φρικιαστικής πραγματικότητας, με αίτια και αιτιατά που διαπερνούν τους αιώνες ιστορίας της χώρας, σε ένα περιβάλλον απόλυτα ρεαλιστικό όπου το μεταφυσικό της παρουσίας αλλόκοτων πλασμάτων ωχριά μπροστά στη βαρβαρότητα του ίδιου του εμφυλίου.

Το Hell is Us πρόκειται για ένα παιχνίδι ικανό να μας σφίξει το στομάχι μέσα από την απεικόνιση της θεματικής του, να μας προσφέρει στιγμές δυσφορίας και αυθόρμητης χαράς με τις σχεδιαστικές επιλογές του, και να μας κρατά μονίμως κολλημένους με τη λεπτομέρεια της αφήγησης και την ανεπανάληπτη ατμόσφαιρα που δημιουργεί και διατηρεί έως το φινάλε στο χτίσιμο αυτού του κόσμου.

Ψηθήκατε; Ετοιμαστείτε τώρα για την προσγείωση. Ανώμαλη ή όχι, δεν εγγυόμαστε. Μπορούμε βέβαια να πούμε ότι για εμάς το Hell is Us ήταν ένα ταξίδι χωρίς επιστροφή, από εκείνα που σπάνια κάνουμε στις καθημερινές μας μετακινήσεις με το μέσο των videogames. Θα πρέπει να εξηγήσουμε τι είδους ταξίδι είναι αυτό για να ομαλοποιήσουμε τις όποιες αναταράξεις αναπόφευκτα συναντήσουμε και να ξεκαθαρίσουμε το συνθετικό του action /

adventure, κατηγορία εντός της οποίας υπάγεται ο τίτλος.

Με μια πρώτη ματιά το Hell is Us μπορεί να θυμίσει διαφορετικά πράγματα σε διαφορετικούς ανθρώπους, δημιουργώντας ενδεχομένως λανθασμένες εντυπώσεις. Όταν λέμε ότι το Hell is Us είναι ένα action / adventure, θα πρέπει να υπερτονίσουμε την adventure μεριά του συνθετικού, καθώς όλο το ζουμί της εμπειρίας εκεί βρίσκεται. Το action είναι για ξεμούδιασμα του εγκεφάλου από το adventuring του πράγματος.

Στην περίπτωση του Hell is Us, όταν λέμε “adventuring” εννοούμε την ύπαρξη dungeons και γρίφων αλληλεπίδρασης με τον περιβάλλοντα χώρο, καθώς και (σφίξτε ζώνες) τη μη ύπαρξη χάρτη ή minimap και την απουσία οποιασδήποτε μορφής φανερών σημείων καθοδήγησης. Είμαστε εμείς, η Hadea και οι κάτοικοί της, και το πρώτο item που θα μας συντροφεύει έως το τέλος είναι μια πυξίδα που δείχνει τα τέσσερα σημεία του ορίζοντα. Όλα καλά μέχρι εδώ; Πάμε παρακάτω.

Δεν υπάρχει quest log που να γράφει την επικεφαλίδα του ζητούμενου, από κάτω τι θέλει και πού ακριβώς πρέπει να πάμε. Εδώ η φάση είναι IKEA, do it yourself. Μίλα, άκου, παρατήρησε, σύλλεξε, σημείωνε. Σε χαρτί με στυλό; Σε ένα φύλλο word ή note στο κινητό; Σημείωνε. Το παιχνίδι προϋποθέτει από τον παίκτη να κατέχει την ικανότητα να κρατά σημειώσεις. Πρόκειται για ένα ζητούμενο ζωτικής σημασίας καθώς κάθε άλλη εναλλακτική μπορεί να οδηγήσει στην τρέλα. Τουλάχιστον, όσον αφορά σε οποιαδήποτε δραστηριότητα, δεν εμπίπτει στη σφαίρα του “main path”. Εκεί αλλάζουν κάπως τα πράγματα.

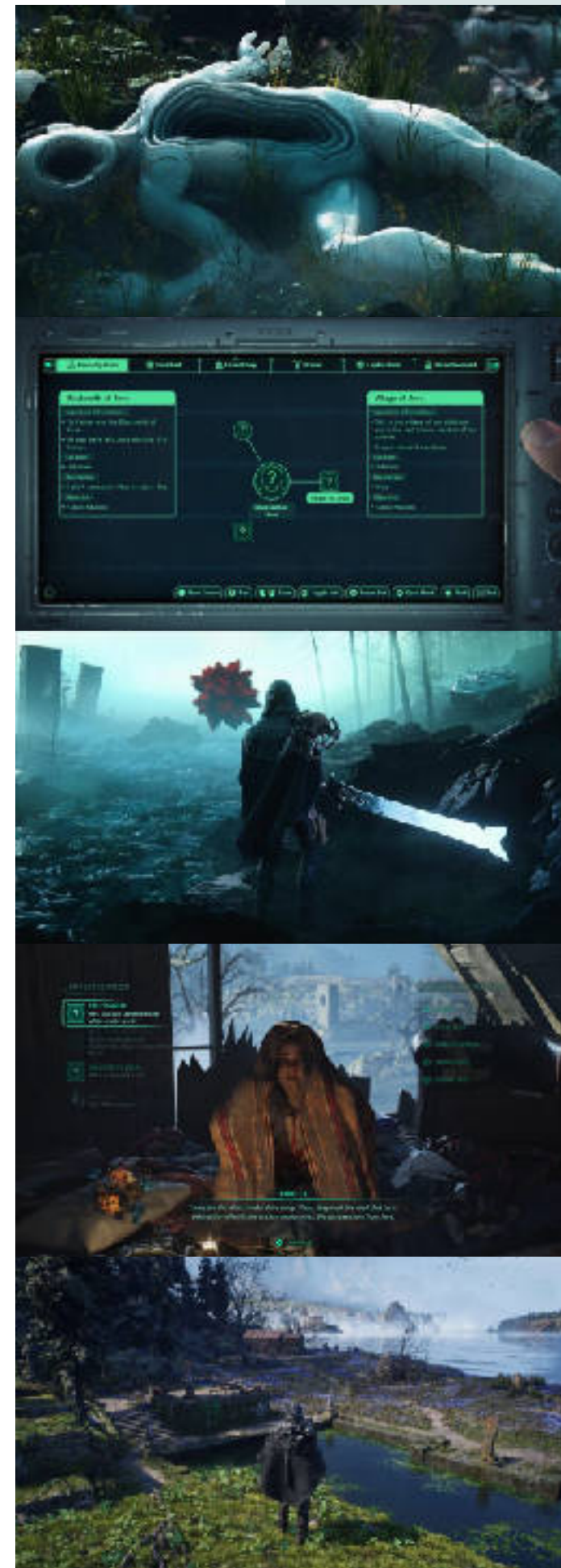
Το Hell is Us ΔΕΝ είναι “soulslike” υπό την έννοια που (κατά τα φαινόμενα) έχει καθιερωθεί. Παρόλο που οι αναμετρήσεις με

τους Hollow Walkers είναι αρκετά συχνές, το παιχνίδι δεν εστιάζει επάνω σε αυτές με τον τρόπο που ένα soulslike το κάνει.

Αν κάτι (ντε και καλά) θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως soulslike στο παιχνίδι, αυτό θα ήταν ο τρόπος που διεξάγεται η εξερεύνηση χωρίς χάρτη και waypoints, παρατηρώντας σημεία στον κόσμο του παιχνιδιού και περιδιαβαίνοντας μέσα σε αυτόν με βάση το ένστικτο και την περιέργεια. Δηλαδή, δεν φτάνει που το Hell is Us ήδη αποτελεί “πρόκληση” με τη σκληρή θεματική του, αποφασίζει ότι ο καλύτερος τρόπος να εκφράσει αυτό που έχει να πει είναι δίνοντας το τιμόνι εξ ολοκλήρου στον παίκτη.

Το action / adventure που προσφέρει το Hell is Us είναι “παλαιάς κοπής” κατά τρόπο τινά, έχοντας πολύ μακρινούς συγγενείς παιχνίδια όπως τα Soul Reaver και The Legend of Zelda, παιχνίδια δηλαδή με έμφαση στην εξερεύνηση του κόσμου και την επίλυση γρίφων στο περιβάλλον. Μπορούμε να βρούμε δείγματα και από άλλα είδη, όπως για παράδειγμα στη γενικότερη προσέγγιση της συλλογής στοιχείων καθώς την παρουσία σχετικών γρίφων που θυμίζουν την ευρύτερη κατηγορία των point & click adventures, ή σχεδιαστικές επιλογές σε dungeons και περιοχές που θα μπορούσαν να ήταν βγαλμένα από κάποιο Resident Evil ή Silent Hill.

Στην εισαγωγή του τίτλου βρίσκουμε τον Remi δεμένο στην καρέκλα της ανάκρισης. Απέναντί του στέκεται μια (το λιγότερο) ύποπτη φιγούρα που διενεργεί την ανάκριση. Όταν ο ορός της αλήθειας ενεργήσει, ο παίκτης αρχίζει να λαμβάνει τις πρώτες βασικές πληροφορίες. Ο Remi είναι γέννημα θρέμμα της Hadea που φυγαδεύτηκε όταν ήταν πέντε χρονών από τη χώρα και οι λόγοι της επιστροφής του, όπως είπαμε, είναι οι πλέον προφανείς. Πρέπει να μάθει ποιοι είναι



οι γονείς του και τους λόγους για τους οποίους έγινε αυτό. Ο μόνος τρόπος εισόδου στην χώρα ήταν να καταταγεί στους κυανόκρανους Peacekeepers των Organized Nations. Το μόνο πράγμα που θυμάται είναι τη μητέρα του να του λέει να μην επιστρέψει ποτέ και ότι ο πατέρας του ήταν ο blacksmith του χωριού Jona.

Η εισαγωγική σκηνή του παιχνιδιού θέτει σε πρώτη φάση σε εκκίνηση το μυστήριο, και εν συνεχεία δίνει στον παίκτη να καταλάβει ότι Remi και παίκτης αρχίζουν από την ίδια αφετηρία όσον αφορά τις γνώσεις που έχουν για τη χώρα στην οποία βρίσκονται.

Υπάρχουν στιγμές στο παιχνίδι όπου οι cut-scenes κάνουν ακριβώς αυτό που λένε, δηλαδή παρεμβάλλονται στη ροή του παιχνιδιού για να τονίσουν μια σκηνή, χωρίς όμως να αποτελούν τον κύριο μοχλό προώθησης της πλοκής. Όπως είπαμε, στο Hell is Us το τιμόνι η Rogue Factor το εμπιστεύεται στους παίκτες.

Ο Remi ξεκινά το παιχνίδι και το πρώτο πράγμα με το οποίο μπορεί να κάνει interact είναι μια επιγραφή γραμμένη σε κάποια άγνωστη γλώσσα που δεν μπορεί να διαβάσει. Λίγο παρακάτω έρχεται σε επαφή με τον πρώτο κάτοικο της Hadea που συναντά μπροστά του, αφού έχει κάνει το δεύτερο interact με το save point που βρίσκεται έξω από το σπίτι. Η πρώτη αυτή επαφή μας με τον ηλικιωμένο κύριο Ernest Caddell είναι και οι πρώτες πληροφορίες που λαμβάνει ο Remi – και κατ’επέκταση και ο παίκτης, για την κατάσταση που επικρατεί γύρω του.

Ο διάλογος έρχεται σε πρώτο πρόσωπο και εστιάζει αποκλειστικά στον NPC. Δεξιά εμφανίζεται η στήλη με τα κλασικά έξι θέματα που μπορούμε να ρωτήσουμε και να λάβουμε την άποψη όλων των σημαντικών χαρακτήρων του παιχνιδιού. Η δεξιά στήλη

διαλόγων είναι η βασική πηγή πληροφοριών για να κατανοήσουμε καλύτερα τι συμβαίνει γύρω μας. Επιλέγοντας να ρωτήσουμε για τη Hadea μαθαίνουμε ότι ο Πρόεδρος Yankel ήταν αυτός που απομόνωσε τη χώρα από τον έξω κόσμο και που προσπάθησε να την κρατήσει ενωμένη, επεμβαίνοντας με σιδερένια πυγμή όπου χρειαζόταν για να καταστείλει τις εντάσεις.

Όταν τίναξε τα μυαλά του στον αέρα, η γενικευμένη σύρραξη ήταν αναπόφευκτη, όπως πολύ γλαφυρά μας εξιστορεί ο μπάρμπα-Caddell. Ρωτώντας για τους

Palomist, έμαθε από μικρός να μισεί τους Sabinias. Ήταν κάτι σαν παράδοση στην οικογένεια. Όπως πολύ χαρακτηριστικά λέει ο ίδιος, “Κρατώ τον Θεό μου και τις παραδόσεις μου μέσα στην καρδιά μου” σε αντίθεση με τους “αντίχριστους” Sabinians που υποκρίνονται ότι πιστεύουν στον Sethiris (τον θεό που δοξάζουν στην Hadea), αφήνοντας σαφέστατες αιχμές ότι ο εμφύλιος κρύβει από πίσω του θρησκευτικά χαρακτηριστικά.

Επιλέγοντας τέλος να ρωτήσουμε για τα Creatures, τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο



Peacekeepers, δεν έχει να πει πολλά, παρά μόνο το πόσο εντύπωση του έκανε η φιλική στάση απέναντί του όταν τους συνάντησε τυχαία μια μέρα.

Στα θέματα των Civil War, Sabinians και Palomists λαμβάνουμε περισσότερες πληροφορίες για τις δύο αντιμαχόμενες πλευρές. Μαθαίνουμε ότι μιλάμε με κάποιον που έχει χάσει ήδη τους τρεις από τους τέσσερις γιούς του στον πόλεμο, και κάνουμε αμέσως τη σύνδεση με τους τρεις τάφους που είδαμε καθώς κατηγορίζαμε για το σπίτι του. Ο μπάρμπα-Caddell, ως

περίεργα. “... Και ο Teaar, το Φίδι με τα δύο κεφάλια, αμόλησε τους δαίμονές του που γέννησαν οι αμαρτίες και τα καταστροφικά πάθη της ανθρωπότητας.... Και ο Sethiris, ο Κύριός μας, έβγαλε το μάτι του για να χαρίσει προστασία στους πιστούς του. Και έτσι το Μάτι του Θεού κοιτάζει επάνω στους πιστούς του, λυτρώνοντάς τους από την αμαρτία και τα καταστροφικά πάθη” , μας απαντά, απαγγέλοντας ένα απόσπασμα από το Ιερό Βιβλίο της Kada.

Και ο έρμος ο μπάρμπα-Caddell είναι ίσως ο πιο καλοσυνάτος εκεί στην ερημιά. Στο

ταξίδι μας θα συναντήσουμε κάθε λογής χαρακτήρες που προσπαθούν να υπάρξουν μέσα στην απόλυτη παράνοια του πολέμου. Κάποιοι, κρατώντας ακόμα την ανθρώπινη υπόστασή τους εκεί που οι πολλοί την έχουν απωλέσει. Ο Ernest Caddell δεν μας προετοιμάζει για εκείνο που έρχεται. Αφού γίνουμε λίγο σοφότεροι εξαντλώντας τη δεξιά στήλη διαλόγων, ώρα είναι να πάμε και στην αριστερή. Αριστερά εμφανίζονται οι ερωτήσεις που δίνουν τις απαραίτητες εκείνες πληροφορίες που χρειαζόμαστε για το main path. Ρωτάμε για το χωριό της Jona και μας λέει ότι βρίσκεται στα Acasa

απαραίτητες εκείνες πληροφορίες που χρειαζόμαστε για να προχωρήσουμε παρακάτω. Όταν τελικά καταφέρουμε να φτάσουμε στα Acasa Marshes και ρίξουμε μια ματιά τριγύρω μας, θα παρατηρήσουμε (μεταξύ άλλων) να βγαίνει καπνός στο βάθος του ορίζοντα, προς τη μεριά ενός λόφου, όπου αχνοφαίνονται τα περιγράμματα κτηρίων.

Θεωρώντας (σωστά) πώς το μοναδικό πράγμα που μοιάζει με οικισμό και θα μπορούσε να είναι το χωριό της Jona είναι αυτό, ξεκινάμε πορεία. Νέες πληροφορίες

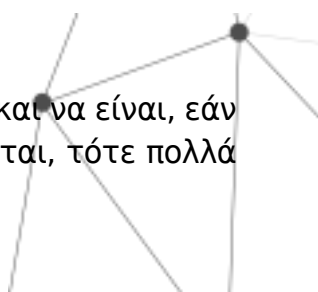


Marshes και πως χρειαζόμαστε όχημα για να πάμε εκεί. Κάποιοι στρατιώτες της ειρηνευτικής δύναμης των ON είχαν παρκάρει ένα APC σε ένα ξέφωτο στο δάσος. Για να φτάσουμε εκεί, μας συμβουλεύει να ακολουθήσουμε τους ήχους των κρουστών που έχει κρεμάσει στα δέντρα ώστε να βρούμε το δρόμο μας μέσα στο δάσος. Και κάνουμε ακριβώς αυτό.

Η πληροφορία έχει καταγραφεί στην καρτέλα Investigation ανοίγοντας το μενού. Τα σχετικά topics με το βασικό μας ζητούμενο έχουν ανανεωθεί με τις

που θα έρχονται μέσα από συζητήσεις και εύρεση αντικειμένων θα ανανεώνουν συνεχώς το βασικό ζητούμενο, κρατώντας όλο το ιστορικό των βημάτων καθώς και τι χρειάζεται να γίνει στη συνέχεια. Και με αυτόν τον τρόπο, με αυτήν την αλυσιδωτή αντίδραση που δημιουργεί η συλλογή στοιχείων για την πρόοδο του παιχνιδιού, ο παίκτης ενεργοποιείται και αφομοιώνεται με το περιβάλλον γύρω του για να μπορέσει να προχωρήσει.

Όσο καλός ιχνηλάτης όμως και να είναι, εάν η ίδια η πίστα δεν προσφέρεται, τότε πολλά



πράγματα μπορούν να πάνε στραβά. Η λέξη “πίστα” εδώ ταιριάζει με την ευρύτερη έννοιά της, καθώς στην επαφή μας με το demo είχαμε λάβει τη λανθασμένη εντύπωση ενός open world κόσμου. Το APC που παίρνουμε στο τέλος του demo (πέραν του ότι είναι οχηματάρα) λειτουργεί ως “glorified loading screen”, όπου μπαίνοντας στο όχημα η κάμερα γυρνά σε πρώτο πρόσωπο και επιλέγοντας το χάρτη της Hadea χαράσσουμε ρότα. Η πρώτη αυτή επαφή με τον χάρτη της χώρας δεν κάνει ξεκάθαρο το μέγεθος εκείνου που είναι επισκέψιμο.

Για καλή μάς τύχη η Rogue Factor έκανε όλες τις σωστές επιλογές, ίσως με παραπάνω ζήλο σε κάποιες περιπτώσεις αλλά χρειάζονται και αυτά. Ο αριθμός των περιοχών είναι αρκετός. Δεν θα τον μαρτυρήσουμε γιατί κάθε φορά που ανοίγει περιοχή είναι σαν να ανοίγεις δώρο τα Χριστούγεννα. Σε κάθε νέα περιοχή θα είμαστε σαν το ψάρι στον ωκεανό μέχρι να αρχίσουμε να χαρτογραφούμε το περιβάλλον γύρω μας, και να αντιληφθούμε σιγά σιγά το απόλυτα διαχειρίσιμο της κλίμακας.

Το level design ακολουθεί τη λογική των μεμονωμένων περιοχών “σμιλεμένων στο χέρι”, όπου η κάθε μια διαφοροποιείται από την άλλη σε αρχιτεκτονική, ατμόσφαιρα, χαρακτήρες, και πλήθος δραστηριοτήτων. Μέσα σε αυτά τα “επίπεδα”, οι παίκτες καλούνται να κάνουν ορθή χρήση των στοιχείων που συλλέγουν και να έχουν την προσοχή τους στραμμένη στον κόσμο του παιχνιδιού. Η συγκέντρωση, η παρατηρητικότητα και σε περιπτώσεις η οξυδέρκεια είναι τα στοιχεία εκείνα που ενεργοποιούνται και μετατρέπονται στους καλύτερους συμμάχους μας.

Το gameplay δύναται να δημιουργήσει συνθήκες όπου εάν δεν είμαστε απόλυτα προσηλωμένοι στο παιχνίδι, ενδέχεται να



πνιγούμε σε μια κουταλιά νερό, ενώ η λύση στο πρόβλημά μας βρίσκεται κυριολεκτικά μπροστά στα μάτια μας. Η επίλυση ζητούμενων γίνεται εφικτή μέσα από τη συλλογή στοιχείων σε συνομιλίες με τους χαρακτήρες και την εξερεύνηση και κατανόηση του περιβάλλοντος.

Δεν θα κυνηγάμε φαντάσματα εάν μπορέσουμε να ενώσουμε τις τελείες του αινίγματος που βρίσκεται μπροστά μας. Όπως και δεν θα χρειαστεί να επινοήσουμε ανορθόδοξους τρόπους προσέγγισης εάν κάποιο αίνιγμα δείχνει απροσπέλαστο ή ακατανόητο. Το πιθανότερο είναι να μην έχουμε το στοιχείο που χρειάζεται (επομένως το αφήνουμε για το μέλλον) ή να έχουμε το στοιχείο ή στοιχεία που χρειάζονται και να μην μπορούμε να δούμε τη λύση.

Επιπλέον, το βάθος των ιστορικών γεγονότων και πλήθος προσωποποιήσεων και οργανώσεων, που με τον ένα ή τον άλλο τρόπο έχουν επηρεάσει την πορεία της Hadea, ίσως υπερφορτώσει την προσπελάσιμη μνήμη του εγκεφάλου αν δεν δώσουμε τη δέουσα προσοχή. Τα λέμε όλα αυτά για να μπορέσει να γίνει όσο πιο κατανοητό γίνεται το ύφος του παιχνιδιού σε συνθήκες gameplay. Η δυσφορία μπορεί να γίνει έντονη σε περιπτώσεις που χαθούμε στο περιβάλλον ή δεν καταλαβαίνουμε τη λύση πίσω από τον γρίφο, όμως όλη η ουσία της εμπειρίας εκεί βρίσκεται. Κάθε μικρή μας νίκη θα προστίθεται στο σταδιακό ξεδίπλωμα του κουβαριού της πλοκής και κάθε βήμα μας εμπρός θα μας απορροφά ολοένα και περισσότερο στον κόσμο του παιχνιδιού.

Τα Investigation αποτελούν τον βασικό μοχλό κίνησης της πλοκής και μας δείχνουν το δρόμο για το main path. Το ταξίδι μας στη Hadea όμως κρύβει και άλλες εκπλήξεις. Δεν θα είναι λίγες οι φορές που

θα βρεθούμε ξαφνικά μπροστά από μια κλειδωμένη πόρτα που θα ζητά ένα περίτεχνο κλειδί για να ανοίξει και εμείς δεν θα έχουμε την παραμικρή ιδέα. Όπως επίσης και οι φορές που κάποιο σεντούκι θα παρουσιαστεί μπροστά μας και θα χρειάζεται και αυτό ένα συγκεκριμένο τύπο κλειδιού ή κλειδιών για να ανοίξει.

Ίσως εκεί που ψάχνουμε να βρούμε κάτι για το Investigation πέσουμε μπροστά σε ένα γράμμα με ένα μενταγιόν. Αν δεν το διαβάσουμε προσεκτικά δεν θα μπορέσουμε να κάνουμε τη σύνδεση με τον πατέρα που πενθούσε την νεκρή του κόρη μπροστά από μια εκατόμβη πτωμάτων που μόλις πριν λίγη ώρα συναντήσαμε.

Τα side-quests, μυστικά και easter eggs παίρνουν τη μορφή των Good Deeds, Mysteries, Time loops και μιας τέταρτης που είναι κλειδωμένη. Οι τρεις πρώτες δραστηριότητες υπάγονται στην κατηγορία Exploration, και σε αντίθεση με τα Investigation, που κρατάνε ιστορικό και δίνουν μπούσουλα στον παίκτη, εδώ θέλει περισσότερη προσπάθεια εκ μέρους μας για να επιλυθούν. Τα Good Deeds έχουν να κάνουν με τη διάθεση του παίκτη να προσφέρει μια χαραμάδα ελπίδας σε διάφορους χαρακτήρες που συναντά στο ταξίδι του. Βρίσκοντας και επιστρέφοντας το πεταμένο ρολόι ενός εκ των τριών νεκρών γιών του μπάρμπα-Caddell, θεωρείται ένα Good Deed. Αν καταφέρουμε να βρούμε γάλα για το άδαιο μπιμπερό και ταΐσουμε το ορφανό μωρό, θεωρείται ένα Good Deed.

Τα Good Deeds ουσιαστικά είναι αντικείμενα που πρέπει να δώσουμε σε npc. Ένα Good Deed θα ξεκινά πάντα και μόνο όταν βρούμε το σχετικό αντικείμενο. Με το που βρούμε το ρολόι, αμέσως εμφανίζεται ο τίτλος του Good Deed που ενεργοποιήσαμε και καταγράφεται στο μενού Exploration, απλά

ως τίτλος, με μια πιξελιασμένη εικονίτσα και χωρίς καμία απολύτως άλλη πληροφορία.

Διαβάζοντας τα στοιχεία που δίνει το ρολόι αμέσως κάνουμε τη σύνδεση με τον Ernest Caddell. Επιστρέφουμε να του το δώσουμε και το Good Deed ολοκληρώνεται. Το “τρικ” βέβαια είναι ότι η αλληλουχία των βημάτων δεν είναι απαραίτητο ότι θα είναι πάντα η ίδια. Μπορεί να βρούμε ένα αντικείμενο που ξεκινά Good Deed και να μην έχουμε ιδέα ποιος μπορεί να το θέλει, είτε γιατί δεν τον έχουμε συναντήσει ακόμα, είτε γιατί δυσκολευόμαστε να κάνουμε τη σύνδεση (πιθανότατα γιατί δεν αποκωδικοποιούμε σωστά τα στοιχεία) ή έχουμε ξεχάσει πού βρίσκεται αν δεν το σημειώσαμε κάπου.

Αντίστοιχης περίπου λογικής είναι και τα Mysteries. Η διαφορά είναι ότι στα Mysteries δεν έχουμε να κάνουμε τόσο με ηrcs όσο με κλειδωμένες πόρτες, σεντούκια, χρηματοκιβώτια και υπολογιστές. Σε αυτές τις περιπτώσεις θα πρέπει να συνδέσουμε τα στοιχεία κάποιου γρίφου για να μπορέσουμε να έχουμε πρόσβαση στον υπολογιστή ή να συνδέσουμε τις δύο άκρες του νήματος βρίσκοντας το σωστό κλειδί για τη σωστή κλειδαριά, ώστε να ανοίξει η πόρτα μπροστά μας.

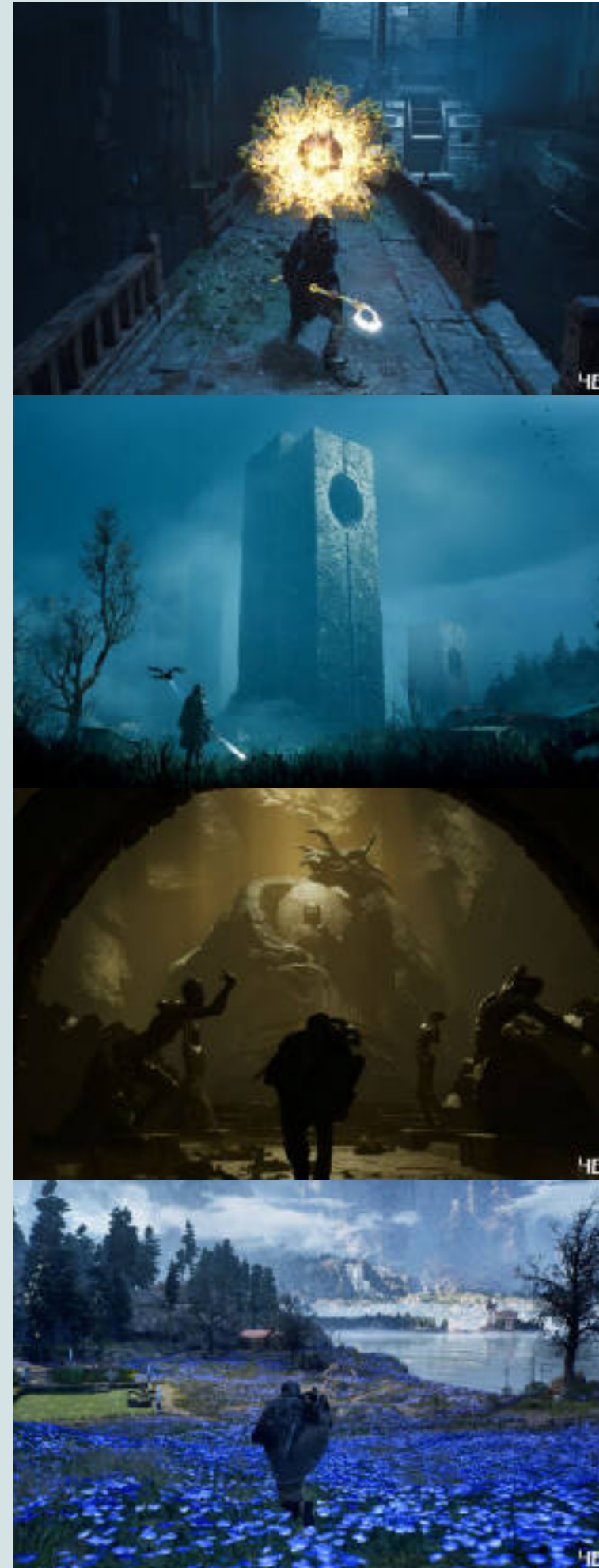
Εδώ δεν θα σας κρύψουμε ότι το παιχνίδι ενδέχεται να προκαλέσει κούραση. Μια από τις φορές που καθίσαμε να συνεχίσουμε, διαπιστώσαμε ότι προχωράγαμε πολύ στα Investigation αλλά τα Exploration τα είχαμε ψιλοπαρατήσει. Η απόφαση να κλείσουμε όλα τα ανοιχτά μέτωπα ήταν κάπως οδυνηρή, για τον απλούστατο λόγο ότι ήταν πλέον τόσα τα μέτωπα που κάπου “χάθηκε η μπάλα”.

Στο μενού του παιχνιδιού μπορούμε να ορίσουμε οτιδήποτε καταγράφεται στις καρτέλες Investigation και Exploration ως

favorite ή archived. Αν κάτι θα έπρεπε να εμφανίζεται με λαμπερά φωτάκια στο tutorial, θα έπρεπε να ήταν αυτή η λειτουργία, καθότι όταν αρχίσαμε να τη χρησιμοποιούμε, αμέσως μας ξέμπλεξε. Σε καμία περίπτωση δεν αναιρεί την ανάγκη να κρατηθούν σημειώσεις (εκτός κι αν κάποιος μπορεί να θυμάται τα πάντα), συνεπικουρικά όμως λειτουργεί τέλεια και τα βάζει σε τάξη.

Η τρίτη, κατά σειρά, δραστηριότητα που πλασιώνει εκείνες του Exploration έχει να κάνει με το κλείσιμο των Time loops, που στον κόσμο του παιχνιδιού εμφανίζονται ως τεράστιες παλλόμενες σφαίρες, αγνώστου σύνθεσης και προελεύσεως, με τουλάχιστον μια να συναντάμε σε κάθε περιοχή ξεχωριστά. Τα Time loops είναι άμεσα συνυφασμένα με την ευρύτερη πλοκή του παιχνιδιού, και για να καταφέρουμε να μπούμε σε κάποιο, θα πρέπει πρώτα να έχουμε εξοντώσει τους Time loop Guardians της περιοχής. Στη συνέχεια, εάν διαθέτουμε τον κατάλληλο τύπο “βόμβας”, αμολάμε το drone μας να ολοκληρώσει τη δουλειά.

Η τελευταία καρτέλα του μενού που συμπληρώνει τη τετράδα δραστηριοτήτων γίνεται διαθέσιμη στον ρου της ιστορίας. Κατά βάση έχει να κάνει με την εύρεση “collectibles” που αφορούν το lore του παιχνιδιού, με τα αντικείμενα αυτά να βρίσκονται σχεδόν παντού, παρατημένα στη γωνιά μιας κατακόμβης ή ως μέρος ανταμοιβής στην επίλυση ενός Mystery. Αν και ως πρώτη όψη μοιάζουν ως “άχρηστα” αντικείμενα με ένα απλό “flavour text”, η συλλογή τους μπορεί να ξεκλειδώσει νέα μυστικά, ενώ το πόσο σημαντικά είναι για τη μεγάλη εικόνα το αντιλαμβανόμαστε προς το τέλος του παιχνιδιού. Απλά έχετε τον νου σας να μαζέψετε όσα περισσότερα γίνεται, καθότι οι τελικές ανταμοιβές αξίζουν και με το παραπάνω.



Πριν μπούμε στα του Action, θα αφήσουμε εδώ το δικό μας στοιχείο: Rage → Ecstasy → Terror. Τη λύση δε θα τη βρείτε σε guide.

Σε σχέση τώρα με το πόσο καλοδουλεμένο είναι το Adventure μέρος του παιχνιδιού, περνώντας στο Action, θα λέγαμε ότι η τελική αίσθηση που μας άφησε είναι περισσότερο εκείνη του συμβιβασμού, παρά κάτι άλλο. Το αντιληφθήκαμε αυτό ύστερα από αρκετές ώρες παιχνιδιού, όταν πλέον αρχίσαμε να έχουμε διαθέσιμο σχεδόν το σύνολο των αναβαθμίσεων που αποκτά ο Remi. Το σύστημα μάχης και θέλει και δίνει επιλογές στον παίκτη, όμως δεν δείχνει να ξέρει πώς ακριβώς θέλει να τις εκμεταλλευτεί.

Θα έχουμε περισσότερα active και passive relics από όσα πραγματικά θα δοκιμάζαμε ποτέ, ιδίως από τη στιγμή που εύκολα ξεχωρίζουν ποια είναι τα πιο χρήσιμα. Θα έχουμε τη δυνατότητα το active και passive relic που έχουμε equip να το συνδυάσουμε με αντίστοιχα Glyphs, ώστε να δημιουργήσουμε διαφορετικούς τρόπους μάχης. Το προσπαθήσαμε. Δεν είχε και μεγάλη επιτυχία. Το μοτίβο των αναμετρήσεων σε καμία περίπτωση δεν βάζει τρικλοποδιά στη διασκέδαση, ούτε κρίνεται ως κακό ή κάτι τέτοιο. Δραματοποιούμε λίγο την κατάσταση με σκοπό να αναδείξουμε αυτό που πράγματι προσφέρει, το οποίο είναι περισσότερο απλοϊκό από όσο αφήνεται να εννοηθεί.

Στο Hell is Us δε θα σηκώσουμε το χέρι μας για να βλάψουμε άνθρωπο. Ο μοναδικός τύπος εχθρών, στις διάφορες παραλλαγές που αυτός εμφανίζεται, θα είναι μόνο τα Hollow Walkers (ή Lymbic Entities, ή Demons of Teaar, ή απλά Creatures, ανάλογα με το ποιον θα ρωτήσεις). Τα πλάσματα αυτά είναι λες και βγήκαν από τα άδυστα των θρύλων και παραδόσεων της Hadea, με την

εμφάνισή τους να εκλαμβάνεται ως ένα κατακλυσμικό φαινόμενο που έρχεται ως το τελευταίο καρφί στο φέρετρο ενός απάνθρωπου εμφυλίου.

Ο Remi πολύ γρήγορα αντιλαμβάνεται ότι η χρήση συμβατικού οπλισμού είναι άχρηστη στην αντιμετώπισή τους. Σαν ένα παιχνίδι της μοίρας, μια μυστηριώδης μαυροφορεμένη φιγούρα που κραδαίνει ένα περίτεχνο σπαθί και συνοδεύεται από ένα άκρως αποτελεσματικό drone, θα καταφέρει να εξοντώσει το Hollow Walker που μας απειλεί, όχι όμως πριν αυτό επιφέρει το θανάσιμο χτύπημα στον αναπάντεχο σωτήρα μας.

Αν κάτι χρειάζεται να κρατήσουμε από το λεπτομερές tutorial του συστήματος μάχης που ακολουθεί αυτής της σκηνής, αυτό θα ήταν τρία πράγματα: Την ικανότητα του drone να αδρανοποιεί τα Hollow Walkers, τη χρησιμότητα του block έναντι των dodge και parry, και τον μηχανισμό του Healing Pulse για αναπλήρωση υγείας. Αυτά τα στοιχεία συνθέτουν το πυρήνα του συστήματος μάχης από την αρχή μέχρι το τέλος.

Από εκεί και ύστερα, το hack & slash βασιλεύει στη νοοτροπία των αναμετρήσεων. Στο Hell is Us θα βρούμε τέσσερα διαφορετικά Lymbic Weapons: το Twin-Axe, το Sword, το Spear και το Greatsword. Κάθε ένα από αυτά διαφέρει στο πόσο γρήγορα είναι στις επιθέσεις, στο εύρος δράσης των επιθέσεων, τον αριθμό των combos και στη ζημιά που μπορούν να επιφέρουν.

Ύστερα από ένα κομβικό σημείο του σεναρίου γίνεται διαθέσιμη η δυνατότητα αναβάθμισης και παραμετροποίησης αυτών των όπλων. Όσο χρησιμοποιούμε ένα όπλο, τόσο αυτό θα “φορτίζει” με πόντους εμπειρίας, φτάνοντας στο ανώτατο επίπεδο

που του επιτρέπει το tier του. Κάθε tier έχει τέσσερα επίπεδα που, όταν αυτά γεμίσουν, τότε το όπλο χρειάζεται αναβάθμιση στο δεύτερο tier εάν θέλουμε να συνεχίσουμε να το ενδυναμώνουμε.

Η παραμετροποίηση του οπλισμού γίνεται εφικτή ύστερα από την πρώτη αναβάθμιση κάποιου όπλου από το tier ένα στο tier δύο. Εδώ έχουμε τέσσερις επιλογές. Αν, για παράδειγμα, θέλουμε να συνεχίσουμε να παίζουμε με το Greatsword και θέλουμε να το ανεβάσουμε στο tier δύο, θα πρέπει πρώτα να επιλέξουμε ποια μορφή θέλουμε να του δώσουμε. Έτσι, μπορούμε να καταλήξουμε με ένα Greatsword of Rage, Greatsword of Terror, Greatsword of Grief ή Greatsword of Ecstasy.

Επιλέγοντας να το μετατρέψουμε σε Greatsword of Ecstasy, το όπλο μας ανεβαίνει στο tier δύο (επομένως γίνονται διαθέσιμα τα επόμενα τέσσερα επίπεδα, όπου φορτίζοντάς τα με πόντους εμπειρίας, το όπλο δυναμώνει σε στατιστικά και ετοιμάζεται για τη μετάβαση στο επόμενο tier), και ανοίγουν προς χρήση τα Glyphs του Ecstasy που μπορούμε να “κουμπώσουμε” στο Greatsword.

Τα Glyphs ουσιαστικά είναι οι ικανότητες που αποκτά ο Remi στη μάχη παραμετροποιώντας το όπλο του. Κάθε κατηγορία (Rage, Terror, Grief, Ecstasy) διαθέτει τα δικά της Glyphs που εμπλουτίζουν το σύστημα μάχης. Το Greatsword of Ecstasy που μόλις φτιάξαμε μπορεί να δεχτεί μόνο Ecstasy Glyphs όπου, σε σχέση με ένα Greatsword of Grief για παράδειγμα, δίνει τελείως διαφορετικές ικανότητες στον Remi. Τα Glyphs έρχονται ως μέρος των ανταμοιβών στο adventuring, όπως επίσης και τα Defensive Gear, τα active και passive Relics, καθώς και τα νέα modules του Drone μας. Όλα αυτά χαρίζουν νέες ιδιότητες και ο συνδυασμός τους

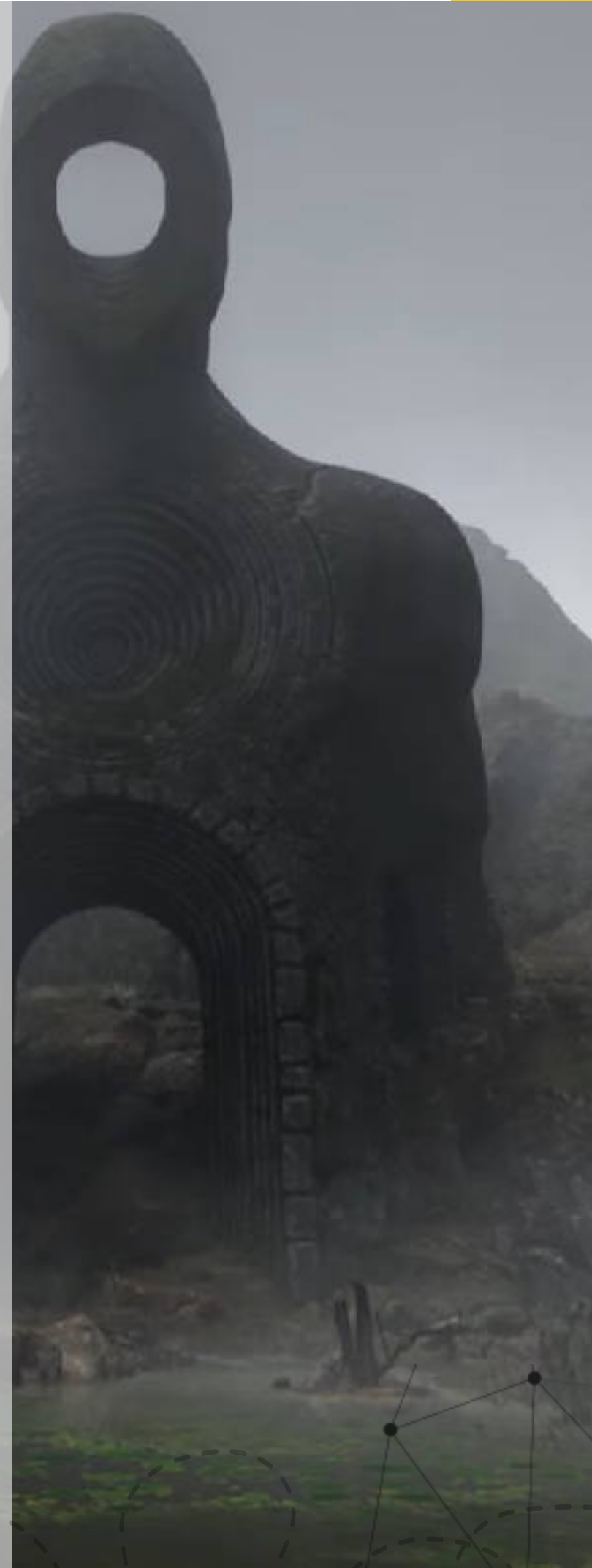
αποσκοπεί στη δημιουργία του δικού μας Remi, τουλάχιστον στη θεωρία.

Και είναι εδώ, που το εύρος των επιλογών στο συνδυασμό εξοπλισμού και ικανοτήτων έρχεται σε “σύγκρουση” με τις πραγματικές συνθήκες μάχης που δημιουργούνται, φέρνοντας τον όλο σχεδιασμό σε έναν συμβιβασμό. Το Hell is Us θέλει και δίνει επιλογές στον παίκτη ενώ γνωρίζει εκ προοιμίου ότι οι συνθήκες μάχης σε δυσκολία, πρόκληση και ποικιλία σεναρίων μάχης δεν δύναται να τις υποστηρίξει.

Υπάρχουν τρία προκάτ επίπεδα δυσκολίας που μπορούμε ανά πάσα στιγμή να πειράξουμε και να φέρουμε στα μέτρα μας, ανεβοκατεβάζοντας δύο sliders και τικάροντας (ή όχι) την επιλογή για death penalty. Στους sliders μπορούμε να ορίσουμε πόσο σφουγγάρια σε ζωή θα είναι τα Hollow Walkers και πόση ζημιά μπορούν να μας επιφέρουν, ενώ τικάροντας το death penalty θα χάνουμε τους πόντους εμπειρίας είχαμε κερδίσει πριν χάσουμε.

Στη πραγματικότητα λίγη σημασία έχουν όλα αυτά. Ύστερα από πάμπολλους πειραματισμούς σε συνδυασμούς, όσο ευφάνταστοι και με καλές προθέσεις κι αν έρχονται, η ίδια η δομή της πρόκλησης και οι συνθήκες των αναμετρήσεων χρειάζονται πολύ λιγότερα για να βγουν εις πέρας. Το βασικότερο είναι να κρατάμε τα όπλα και το defensive gear που χρησιμοποιούμε ενημερωμένα σε ισχύ, αναβαθμίζοντάς όταν και όποτε αυτό είναι εφικτό.

Το Hell is Us εκλαμβάνει τις αναμετρήσεις ως εμπόδια και όχι ως προκλήσεις, με αποτέλεσμα το εύρος αυτό σε επιλογές να καταλήγει στην πορεία κάπου στο κενό. Αφαιρεί αυτό κάτι από την τελική μας διασκέδαση; Θα λέγαμε πως όχι. Το “ξεκούραστο” hack & slash με την ενεργοποίηση 2-3 ικανοτήτων αποτελεί μια



ευχάριστη και απαραίτητη αλλαγή ρυθμού στο ζοφερό τοπίο που προσπαθούμε να αποκωδικοποιήσουμε.

Αφαιρεί κάτι από τη τελική μας επιβράβευση στην επίλυση κάποιου ζητούμενου; Αυτό ίσως αποτελέσει πρόβλημα. Όταν είχαμε κατασταλάξει σε αυτό που λειτουργεί καλά για τον Remi μας, σχεδόν οποιαδήποτε ανταμοιβή ερχόταν ως αποτέλεσμα επίλυσης ενός ζητούμενου, συνοδευόταν με μικρότερο ενθουσιασμό από εκείνον που προκύπτει από την ίδια τη διαδικασία που ακολουθήσαμε για την επίλυση.

Στις 54 ώρες που συνολικά ασχοληθήκαμε με το παιχνίδι (πήραμε τον χρόνο μας) δεν υπέπεσε στην αντίληψή μας κάποιο bug, ενώ στη συνολικότερη υψηλή αισθητική του τίτλου εκείνο που μας εντυπωσίασε περισσότερο ήταν οι εσωτερικοί χώροι που βρίθουν λεπτομέρειας. Ο τίτλος ολοκληρώθηκε παίζοντας στο PlayStation 5 ενώ δοκιμάσαμε το demo σε Xbox Series S καθώς και σε PC. Αν εξαιρέσουμε την περίπτωση του Series S, όπου το μηχανήμα “αγκομαχούσε”, τόσο στο PS5 όσο και στο PC το παιχνίδι δείχνει εξαιρετικό και τρέχει άψογα, ακόμα και στις υψηλότερες αναλύσεις και τα πάντα σε Ultra στην περίπτωση του PC.

Αξίζει επίσης να σημειώσουμε πως το sound design το καταευχαριστηθήκαμε με τη χρήση ακουστικών και το soundtrack ώρες – ώρες μάς μετέφερε σε κάποια ταινία του Carpenter της δεκαετίας του ’80. Τα voice overs είναι επίσης τρομερά πειστικά και άκρως επαγγελματικά, και γενικότερα το οπτικοακουστικό κομμάτι του τίτλου έχει τεράστια ευθύνη για την καθολική απορρόφησή μας στον κόσμο του.

Έχοντας γράψει όλα αυτά, εάν μόνο ένα πράγμα μπορεί να ειπωθεί κατά τη ταπεινή άποψη αυτουνού που διαβάζετε, θα ήταν ότι με το Hell is Us του έσκασε κι άλλη κεραμίδα στο κεφάλι μετά το Clair Obscur. Αν λέγαμε κάτι παραπάνω, θα σημειώναμε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι μια-και-έξω, μιας και δεν υπάρχει κανένας λόγος επιστροφής μετά από έναν πλήρη τερματισμό, το οποίο φυσικά και έχει αμφιλεγόμενο φινάλε ύστερα από ό,τι προηγήθηκε.

Σεναριακά το απλώνει και καταγράφει κάθε λεπτομέρεια, συνθέτοντας ένα πλήρες και πειστικό world building, όπου πολύ θα επιθυμούσαμε να μη χαθεί στη λήθη και να συνεχίσει με κάποιο τρόπο. Η μοναδική ατμόσφαιρα που δημιουργεί, απόρροια της φρίκης ενός πολέμου και του τρόμου μπροστά στο μεταφυσικό, σε συνδυασμό με το γεγονός ότι δίνει το τιμόνι στον παίκτη για την εξερεύνηση του κόσμου, συνθέτουν ένα κρηκτικό μείγμα που μετουσιώνεται σε μια αξέχαστη εμπειρία.

Βάση αυτών, θα βαθμολογήσουμε υψηλά το Hell is Us. Αντιλαμβανόμαστε ότι πρόκειται για δύσκολη περίπτωση, όμως όπως έχει αποδείξει το κοινό τα τελευταία 3-4 χρόνια, δεν μασάει από τέτοια. Εικάζουμε ότι θα χάσει το ενδιαφέρον των “combat-centric” παικτών εάν δεν καταφέρει να τους κερδίσει όλο το υπόλοιπο, έτσι ελπίζουμε το κείμενο να ήταν κατατοπιστικό για το τι προσφέρει το παιχνίδι.

Σε μια περίοδο με κυκλοφορίες όπως το Silksong με το hyperhype που το ακολουθεί, το νέο survival horror εκείνων που έβγαλαν το remake του Silent Hill 2 ή (ακόμα – ακόμα) το Borderlands 4, επειδή λέγεται “Borderlands 4”, γίνεται αντιληπτή η ατυχία να κυκλοφορείς άγνωστος μεταξύ γνωστών. Από τη μεριά μας θα πούμε ότι το πιθανότερο είναι να παίζαμε Silksong, και έτσι θα χάναμε το δεύτερο καλύτερο παιχνίδι που παίζαμε φέτος. Πάλι καλά.



To Hell is Us κυκλοφορεί από τις 4/9/25 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PS5 με review code που λάβαμε από την AVE.



THE GOOD

- Η σύμμιξη της φρίκης που αφήνει πίσω του ένας εμφύλιος πόλεμος με το μυστήριο που υφαίνει η παρουσία του μεταφυσικού, δημιουργεί μια ανεπανάληπτη ατμόσφαιρα.
- Το world building έχει τρομερό βάθος, καταπληκτική γραφή και η σταδιακή ανακάλυψη και αποκάλυψή του ίσως πρόκειται για το highlight του τίτλου.
- Λεπτομερές και ποικιλόμορφο level design, που κρύβει εκπλήξεις σχεδόν σε κάθε γωνιά του.
- Εμπιστεύεται τον παίκτη στη θέση του οδηγού και βγαίνει απόλυτα κερδισμένο.



THE BAD

- Ενώ δίνει αρκετές επιλογές στο action τμήμα του, τελικά συμβιβάζεται στην απλότητα χωρίς να επιδιώκει κάτι περισσότερο πολύπλοκο ως πρόκληση.
- Περισσότερο ως προειδοποίηση, όμως ο τίτλος δεν ενδείκνυται για 1-2 ώρες το βράδυ ύστερα από μέρα- ξεπατωμάρα. Προϋποθέτει την προσοχή και προσήλωση του παίκτη.

9

ΔΕΙΣΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Hell is Us

Re view

Shadow Labyrinth

September 2, 2025



Δημήτρης
Αγγέλου



Ας ξεκινήσουμε με ένα ρητορικό, μάλλον, ερώτημα παρά ρεαλιστικό. Τι είναι το Pac-Man για τα videogames; Είναι ίσως αναπόσπαστο κομμάτι της απαρχής του αγαπημένου μας hobby; Είναι από τις πλέον εμβληματικές και διάσημες σειρές, με έναν εξίσου διαδεδομένο και εγκαθιδρυμένο στην pop κουλτούρα ήρωα, που δημιουργήθηκαν ποτέ στο χώρο της διασκέδασης γενικότερα; Οι απαντήσεις είναι λίγο πολύ προφανείς.

Πάμε, λοιπόν, σε μια πιο πρακτική και “συζητήσιμη” ερώτηση: τι είναι το Pac-Man για τα videogames του σήμερα; Εδώ η βεντάλια των διαθέσιμων απαντήσεων θα έλεγε κανείς ότι ανοίγει σε σχέση με το προηγούμενο ερώτημα. Είναι ένα vintage δημιούργημα, (επαν-) εκδόσεις του οποίου στοχεύουν στη νοσταλγία των “-άντα plus” ηλικιακών gaming κοινών; Ή είναι ένα gimmick gaming στοιχείο, το οποίο υπάρχει για να διανθίζει διαφόρων ειδών ηλεκτρονικές συσκευές που μέχρι πρότινος μπορεί να μην ξέραμε καν ότι χρειάζονται τέτοια features (ζούμε για τη στιγμή που θα το δούμε σε οθόνες ψυγείων);

Όλες οι απαντήσεις είναι κατά συνθήκη και εν μέρει δεκτές. Αυτό που είναι αδιαμφισβήτητο, όμως, είναι ότι το Pac-Man, με την κλασική μορφή που γνωρίζουμε, μοιάζει παρωχημένο σήμερα και δεν μπορεί να δικαιολογήσει μια stand alone κυκλοφορία, όσα twists και αν σκαρφιστεί η Bandai Namco για να το φρεσκάρει. Έτσι, η ιαπωνική εταιρεία καταφεύγει εκ νέου σε μια αντίστοιχη πρακτική με αυτή που είχε πρώτο ακολουθήσει το 1999 με το Pac-Man World. Δηλαδή, κρατά τον δημοφιλή χαρακτήρα ως κεντρική φιγούρα, αλλά δημιουργεί ένα εντελώς νέο είδος παιχνιδιού, διαφορετικού genre.

Στο Shadow Labyrinth δεν έχουμε ένα 3D platform, όπως στο προαναφερθέν videogame, αλλά ένα hardcore metroidvania action adventure, το οποίο όμως στην καρδιά του κρατά τον αγαπημένο κίτρινο, αδηφάγο ήρωά μας. Και μια τελευταία ερώτηση, πριν κλείσουμε αυτόν τον εκτενή πρόλογο και βουτήξουμε στο review του Shadow Labyrinth. Είχαμε ανάγκη έναν (ακόμα) metroidvania τίτλο, εμπνευσμένο από το φαινομενικά εντελώς άσχετο σύμπαν του Pac-Man;

Η απάντηση είναι μάλλον όχι, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι μας χαλάει κιόλας καθόλου. Πόσο μάλλον αφού τελειώσαμε και έχουμε πλήρη και ολοκληρωμένη εικόνα για το Shadow Labyrinth. Ας πιάσουμε τα πράγματα, όμως από την αρχή. Το Shadow Labyrinth είναι ένα 2D action-platformer, side-scroller με έντονα metroidvania στοιχεία, κεντρικός χαρακτήρας του οποίου είναι ο Swordsman No8.

Ο πρωταγωνιστής ξυπνά σε έναν δυστοπικό και τεχνολογικά κατεστραμμένο κόσμο, τον οποίον καλείται να εξερευνήσει με συνοδοιπόρο, μέντορα και οδηγό τον μυστηριώδη PUCK (φιγούρα εμπνευσμένη από τον Pac-Man / PUCK=PAC). Ο τελευταίος καταβροχθίζει τους ηττημένους εχθρούς, κάνοντας τον ήρωά μας δυνατότερο και προχωρώντας στα ενδότερα του μυστηριώδη περιβάλλοντος. Ο τίτλος, βέβαια, σεναριακά αποτελεί canon τμήμα του ευρύτερου lore του σύμπαντος που έχει εισάγει η Bandai Namco σε διάφορους τίτλους της τα τελευταία χρόνια με το United Galaxy Space Force, όπως για παράδειγμα το τελευταίο Ace Combat.

Το Shadow Labyrinth συμπεριλαμβάνει στοιχεία εξερεύνησης, μάχης και platforming, ενώ κατά τόπους την εμφάνισή τους κάνουν και mini games τύπου λαβυρίνθου, εμπνευσμένα από τον κλασικό τίτλο της Bandai. Παρά την προσπάθεια η φιγούρα του Pac-Man να μετατραπεί σε selling point για τον τίτλο, οφείλουμε να πούμε ότι πέραν των λίγων και σχετικά μικρών mini game τμημάτων, ο ρόλος του PUCK σε gameplay πλαίσια είναι καθαρά διακοσμητικός. Δεν είναι απαραίτητα κακό αυτό, καθώς όπως θα δούμε το παιχνίδι μπορεί να σταθεί επάξια και χωρίς αυτό το διαφημιστικό gimmick, αλλά ο γράφων θεώρησε σκόπιμο να το διασαφηνίσει προς αποφυγή παρεξηγήσεων των fans και μη της σειράς.

Το μεγαλύτερο κομμάτι του Shadow Labyrinth το περνάμε χειριζόμενοι τον Swordsman No8, μια σιωπηλή κουκουλοφόρα φιγούρα, που κρατά ένα ηλεκτρικό ξίφος. Το gameplay ακροβατεί μεταξύ του platform και του combat, ενώ βασικό του κίνητρο είναι η εξερεύνηση, η οποία προωθείται μέσω metroidvania στοιχείων. Τουτέστιν, οι μεγάλοι και λαβυρινθώδεις (pun intended εννοείται) χάρτες του παιχνιδιού απαιτούν μπόλικο backtracking, σε περιοχές που γίνονται προσβάσιμες μετά την απόκτηση νέων δυνάμεων και ικανοτήτων.

Οι δυνάμεις αυτές δεν διεκδικούν βραβείο πρωτοτυπίας, περιοριζόμενες σε κλασικές για το είδος ιδέες (διπλό jump, μετατροπή του χαρακτήρα σε σφαίρα κ.α.), ωστόσο, τα περιβάλλοντα και τα levels στα οποία καλούμαστε να τα αξιοποιήσουμε παρουσιάζουν μια ικανοποιητική πρόκληση για τον παίκτη, ο οποίος πρέπει να επιδείξει αρκετά έντονα αντανάκλαστικά και “γρήγορα δάχτυλα” για να ανταπεξέλθει σε ορισμένες περιπτώσεις.

Μάλιστα, όπως και στα πιο πολλά metroidvania, η ολοένα και μεγαλύτερη διεύρυνση της “φαρέτρας” του χαρακτήρα μας σε abilities και ικανότητες, κίνησης ή μάχης εξυπηρετεί στην ολοένα και πιο διασκεδαστική εμπειρία στην εξερεύνηση νέων επιπέδων και χαρτών. Εκεί που κάπως τα χαλάει το Shadow Labyrinth είναι στον σχεδιασμό των εν λόγω επιπέδων και χαρτών.

Στην προσπάθειά της να δώσει βάθος, η ομάδα ανάπτυξης “άνοιξε” τους χάρτες παραπάνω απ’ όσο μπορούσε σχεδιαστικά να εξασφαλίσει τη συνοχή τους και κατέληξε στο να δημιουργεί τεράστιους όγκους



δωματίων και διαδρόμων που επαναλαμβάνονται και ανακυκλώνονται. Αποτέλεσμα; Η σύγχυση του παίκτη, ο αποπροσανατολισμός και η άσκοπη περιπλάνηση στα ίδια μέρη και διαδρομές, μέχρι να συναντήσει τυχαία την έξοδο που θα του επιτρέψει να συνεχίσει.

Μάλιστα, στο όλο κομφούζιο, συμβάλει και ο χάρτης του hub, ο οποίος δεν δίνει επαρκή στοιχεία ούτε τοποθετεί επαρκώς κατανοητά τη θέση μας στον κόσμο ώστε να βοηθήσει

καταναλώνεται με χτυπήματα dodge και άλματα – και η άλλη για ESP (η ηλεκτρική δύναμη του σπαθιού μας) που καταναλώνεται με ειδικές επιθέσεις και με κινήσεις άμυνας. Η σωστή διαχείριση όλων των παραπάνω είναι μεν ένα ζήτημα, αλλά όχι τόσο σημαντικό ώστε να καθιστά τη μάχη τόσο ξεχωριστή.

Κατά βάση, η κύρια δυσκολία του τίτλου στο κομμάτι αυτό είναι η διατήρηση της μικρής αντοχής σε χτυπήματα από εχθρούς (μέχρι 4

συγκεντρώσει αρκετούς πόντους ESP – φοράει τη στολή GAIA που του εξασφαλίζει μεγαλύτερη δύναμη και αντοχή. Πρακτικά, το παραπάνω αποτελεί ένα καλό εργαλείο για τα boss fights καθώς εξασφαλίζει μια ορισμένη χρονική περίοδο όπου ο χαρακτήρας μας είναι επί της ουσίας άτρωτος και πιο δυνατός.

Τέλος, δεν γίνεται να μην αναφερθούμε στα τμήματα που παίζουμε ως PUCK, αυτά και τα

άλλο gameplay mechanic του παιχνιδιού. Η κίνηση είναι προβληματική και τα άλματα και οι επιθέσεις που απαιτούνται όσο παίζουμε ως PUCK είναι αφύσικα δύσκολα και ακριβή – δεδομένου ότι δεν μπορούμε να καθορίσουμε απόλυτα την πορεία ή την έκταση του άλματος της PUCK, παρά το διακεκομμένο trajectory που προβάλλει ο τίτλος ως βοήθεια.

Αντίστοιχα αποτυγχάνει και το combat,



για τη συνέχεια. Εν ολίγοις, καταλήγουμε να παλεύουμε με λαβυρίνθους, ενίοτε και σκοτεινούς όπως ευαγγελίζεται ο τίτλος του παιχνιδιού, αλλά όχι για τους σωστούς λόγους και με την πρόθεση να περάσουμε καλά.

Στα του combat τώρα, τα πράγματα είναι στρωτά. Βασικές κινήσεις hit και dodge είναι παρούσες, όπως και οι ειδικές επιθέσεις αλλά και η άμυνα. Όλα τα παραπάνω εξισορροπούν μεταξύ τους με δύο μπάρες ενέργειας, η μια για stamina – η οποία

στο αρχικό στάδιο) χτυπώντας τους πρώτοι πριν προλάβουν αυτοί, μέχρι την εύρεση ενός save ή check point (δεδομένου ότι πόντους ζωής χάνουμε ακόμα και με την απλή επαφή με τους εχθρούς). Αντίστοιχα με την υπόλοιπη δυσλειτουργία του χάρτη, ούτε τα σημεία επαναφοράς και save μετά τον θάνατό μας είναι λειτουργικά, όντας είτε πολύ μακριά είτε πολύ κοντά μεταξύ τους.

Εκτός από την κλασική μάχη, υπάρχουν και ορισμένα στοιχεία μάχης με mecha suit, στην οποία ο χαρακτήρας – όταν

οποία δικαιολογούν θεωρητικά την όλη σύνδεση με τον κόσμο του Pac-Man. Κατά τη διάρκεια των σημείων αυτών, η ρομποτική σφαίρα PUCK κινείται αποκλειστικά πάνω σε συγκεκριμένα, περιορισμένα πλαίσια που καθορίζονται από ράγες-τοίχους με μπλε φως. Ουσιαστικά, η PUCK λειτουργεί σαν μαγνήτης, πηδώντας από πλατφόρμα σε πλατφόρμα και κινούμενη αυτόματα προς τα μπροστά.

Δυστυχώς, τα κομμάτια αυτά είναι που λειτουργούν και χειρότερα από οποιοδήποτε

καθώς οι επιθέσεις αποτελούνται από την κίνηση στροβιλισμού γύρω από τον εαυτό της και συνεπώς έχουν μηδενική εμβέλεια. Αυτό, σε συνάρτηση με τη μόνιμη κίνηση και το κόστος ζωής απλά με την επαφή με τους εχθρούς, δημιουργούν εξαιρετικά άβολες καταστάσεις. Αναφορικά με την ιστορία, το κύριο ενδιαφέρον εντοπίζεται στον ρόλο που παίζει η PUCK και στα μυστηριώδη κίνητρα που φαίνεται να έχει σχετικά με την αποστολή και τον χαρακτήρα μας.



Το Shadow Labyrinth σίγουρα δεν είναι αυτό που λέμε story driven παιχνίδι, και η εξέλιξη και η πλοκή του μπορεί σε σημεία να δημιουργεί περισσότερα κενά και απορίες παρά απαντήσεις. Όμως, η ένταξή του σε ένα ευρύτερο πλαίσιο ιστορίας τόσο από τον κόσμο UGSF όσο και από τη συμμετοχή του παιχνιδιού ως επεισόδιο στη sci-fi σειρά SECRET LEVEL της πλατφόρμας Amazon Prime, όπου κατά τη διάρκεια ενός επεισοδίου παρακολουθούμε ένα prequel του τίτλου, προξένησαν στον γράφοντα αρκετό ενδιαφέρον ώστε να εμβαθύνει μετέπειτα σε περεταίρω διερεύνηση του όλου σύμπαντος, το οποίο φαίνεται να θέτει βάσεις για κάτι καλό.

Οπτικά, τώρα, το παιχνίδι είναι όμορφο και τα περιβάλλοντά του παρουσιάζουν επαρκή ποικιλία όπως και οι εχθροί. Ωστόσο, η επιλογή της ομάδας να δημιουργήσει τους χαρακτήρες τόσο δυσανάλογα μικρούς σε σχέση με τα περιβάλλοντα, αλλά και με τόση λεπτομέρεια, ενώ το background είναι σχεδιαστικά αφηρημένο, στερεί λίγο από την τελική συνοχή του οπτικού αποτελέσματος παρά το γεγονός ότι επιμέρους κανένα στοιχείο δεν είναι κακά ή πρόχειρα σχεδιασμένο.

Από θέμα διάρκειας το Shadow Labyrinth είναι τουλάχιστον χορταστικό. Η διάρκειά του, η οποία ξεπερνά τις 30 ώρες, γεμίζει από αρκετά διαφορετικά θεματικά επίπεδα και οι εχθροί που αντιμετωπίζουμε σε αυτά παρουσιάζουν εναλλαγές στη σχεδίαση και την κινησιολογία. Για παιχνίδι του είδους είναι από τα πλέον μεγάλα και η δυσκολία που παρουσιάζει, ιδίως στο κυνήγι για την εύρεση του επόμενου check point, είναι ιντριγκαδόρικη και αγωνιώδης.

Βέβαια, προς το τέλος του παιχνιδιού ένα απότομο και αδικαιολόγητο spike δυσκολίας καθιστά αρκετά περίεργη και ενοχλητική την τελική ευθεία του παιχνιδιού, με αλλεπάλληλα bosses. Συνεπώς, το Shadow Labyrinth μοιάζει σαν να μην κατάλαβε πού ακριβώς στόχευε ούτε τι ακριβώς κατάφερε να δημιουργήσει. Από τη μια, έρχεται ως ένας αξιοπρεπής metroidvania τίτλος, με καλά στοιχεία και σωστή κατεύθυνση σε μια ενδεχόμενη συνέχεια.

Από την άλλη, η δημιουργός φαίνεται να εστίασε στον εμπλουτισμό του τίτλου σε στοιχεία που αφενός δεν “της βγήκαν” και απέτυχαν στο να δώσουν μια επιπλέον φρεσκάδα ή μια ενδιαφέρουσα εναλλακτική και αφετέρου ήταν αχρείαστα ως προς το πλασάρισμα του τίτλου και στέρξαν αχρείαστα δημιουργικούς πόρους.

Δεν είναι πρόβλημα ότι συνδέει οντολογικά την ύπαρξή του με τον κόσμο του Pac-Man, αλλά από την άλλη η σύνδεση αυτή δεν του προσφέρει και τίποτα ουσιαστικό στην τελική του αξία. Ίσα ίσα που μερικά από αυτά αφαιρούν και λίγη από αυτή.



To Shadow Labyrinth κυκλοφορεί από τις 18/7/25 για PS5, PC, Switch, Switch 2 και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη Bandai Namco Greece.



- Καλή ισορροπία σε μηχανισμούς platforming και combat.
- Ενδιαφέρουσα ιστορία.
- Όμορφος οπτικός τομέας.



- Κακό level design, που δημιουργεί τα αντίθετα από τα επιθυμητά αποτελέσματα στη metroidvania πλευρά του τίτλου.
- Αχρείαστη σύνδεση με τον κόσμο του Pac-Man, ενώ θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν παραπάνω άλλα στοιχεία του τίτλου.



ΔΕΙΣΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Shadow Labyrinth

Re view

Hirogami

September 3, 2025



Αλέξανδρος
Παπαδόπουλος

Η τέχνη του οριγκάμι, η ιαπωνική τεχνική διπλώματος χαρτιού που δημιουργεί περίτεχνα σχήματα και μορφές μόνο με διπλώσεις χωρίς κοπή ή κόλλα, με τις ρίζες της βαθιάς παράδοσης και την αδιάλειπτη εξέλιξή της μέσα στους αιώνες, αποτυπώνει μια μοναδική ισορροπία ανάμεσα στην ακρίβεια και τη δημιουργία, στη λιτότητα και την πολυπλοκότητα. Αυτή η ισορροπία ενσαρκώνεται στο Hirogami, όπου το ίδιο πνεύμα της μεταμόρφωσης και της αρμονίας μεταφέρεται σε έναν ψηφιακό κόσμο γεμάτο ζωή και μαγεία.

Οι παίκτες αναλαμβάνουν τον ρόλο του Hiro, ο οποίος καλείται να σώσει τον κόσμο του παιχνιδιού από μια σκοτεινή ψηφιακή απειλή, το “Blight”, αξιοποιώντας ειδικές μεταμορφώσεις για να αντιμετωπίσει εμπόδια και εχθρούς. Αυτή η πλοκή δίνει υπόσταση στο ταξίδι μέσα σε έναν κόσμο όπου η παράδοση συγκρούεται με τη σύγχρονη τεχνολογία.

Το action-platformer της Kakehashi Games μεταφέρει την αισθητική και τη φιλοσοφία του οριγκάμι μέσα σε έναν ψηφιακό, διαδραστικό κόσμο. Το παιχνίδι αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του «Full Game Challenge», ενός προγράμματος των Bandai Namco Studios που δίνει την ευκαιρία σε μικρές ομάδες ή νεότερους δημιουργούς να αναλάβουν και να ολοκληρώσουν παραγωγές, ενισχύοντας τη φρεσκάδα και την πρωτοτυπία στις προτάσεις τους.

Με επτά βασικά μέλη, προερχόμενα από διαφορετικούς δημιουργικούς ορίζοντες, η βασική ομάδα από τη Σιγκαπούρη, σε συνεργασία με συναδέλφους τους στη Μαλαισία, κατάφερε να συνθέσει μια εμπειρία όπου κάθε στοιχείο αποπνέει την ίδια αγάπη και προσοχή που συναντά κανείς στο παραδοσιακό δίπλωμα χαρτιού.

Το πρώτο πράγμα που ξεχωρίζει στο Hirogami είναι η συναρπαστική του οπτική ταυτότητα, καθώς κάθε πτυχή φαίνεται να έχει δημιουργηθεί προσεκτικά, αναδεικνύοντας την τέχνη του χαρτιού μέσα από λεπτομερείς υφές και ρεαλιστικό φωτισμό. Ο κόσμος του παιχνιδιού μοιάζει σαν να έχει ξεπηδήσει μέσα από τα πρότυπα του οριγκάμι – οι επιφάνειες έχουν πολλές μικρές πτυχές και υφές που μοιάζουν με διπλωμένο χαρτί, ενώ ο φωτισμός παίζει με τις σκιές δημιουργώντας ένα ενδιαφέρον αποτέλεσμα.

Οι μεταμορφώσεις του κεντρικού χαρακτήρα, του Hiro, μετουσιώνονται σε πραγματική αίσθηση βάρους και κίνησης: είτε μεταμορφώνεται σε βάτραχο για να κάνει μεγάλα άλματα, είτε σε αρμαντίλλο για να κυλά με ταχύτητα, η κάθε κίνηση αποπνέει αληθοφάνεια, σαν κάθε πτυχή να είναι ζωντανή και να αναπνέει (φέρνοντας στο μυαλό ένα κράμα των Kameo: Elements of Power και Tearaway).

Το gameplay βασίζεται ουσιαστικά στη δημιουργική χρήση των διαφόρων μορφών που μπορεί να παίρνει ο πρωταγωνιστής και να εναλλάσσει μεταξύ τους, με στόχο την εξερεύνηση, τη μάχη και την επίλυση γρίφων. Η ικανότητα του χαρακτήρα να αλλάζει ακαριαία μορφή σε διαφορετικά ζώα δεν είναι απλώς αισθητικό τέχνασμα, αλλά το βασικό εργαλείο για την πρόοδο στον κόσμο. Κάθε μορφή προσφέρει ξεχωριστές ικανότητες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στρατηγικά – ο βάτραχος για δυσπρόσιτα σημεία, το αρμαντίλλο για επιθετική ισχύ και ταχύτητα, ο πίθηκος για ευκινησία και δυνατότητες πέδησης και επίθεσης κ.α.

Το level design υποστηρίζει αυτό το βάθος, δίνοντας πολλαπλές οδούς και προκλήσεις γεμάτες μυστικά και συλλεκτικά αντικείμενα. Η ύπαρξη προαιρετικών αποστολών και κρυφών περιοχών αυξάνει την επανάληψη και την αίσθηση της ανακάλυψης καθώς οι παίκτες ανταμείβονται για εξερεύνηση και δημιουργική επίλυση των προβλημάτων.

Η βασική ιστορία εξελίσσεται αγγίζοντας θεματικά ζητήματα βαρύτητας, όπως η σύγκρουση ανάμεσα στην παραδοσιακή τέχνη και την ανεξέλεγκτη επέλαση της ψηφιακής

τεχνολογίας. Ο κόσμος του παιχνιδιού απειλείται από το Blight, μια ψηφιακή δύναμη που προσπαθεί να σβήσει την αναλογική γοητεία του χαρτιού. Η αφήγηση, αν και απλοϊκή, δεν είναι μονοδιάστατη. Οι δημιουργοί διερευνούν τις αποχρώσεις αυτής της σύγκρουσης, καλλιεργώντας μια αφήγηση που δεν κατακεραυνώνει την τεχνολογία, αλλά την τοποθετεί στο πλαίσιο ενός διαρκούς διαλόγου με την παράδοση.

Ταυτόχρονα, η έννοια του wabi-sabi ενσωματώνεται σε όλο το παιχνίδι, μεταφέροντας στο gameplay, το art direction και την αισθητική του έναν βαθύτερο φιλοσοφικό σκελετό, ο οποίος εκτιμά την ομορφιά στην ατέλεια, τη φθορά και την προσωρινότητα, προωθώντας απλότητα και αυθεντικότητα.

Κατά τη διάρκεια της μάχης, η βασική μορφή του Hiro υπολείπεται σε αίσθηση βαρύτητας και απόκρισης, με τις επιθέσεις να μη μεταφέρουν τον απαιτούμενο δυναμισμό και ζωντάνια, μειώνοντας το αίσθημα δύναμης και έντασης κατά τη μάχη. Αντίθετα, σε ορισμένες μεταμορφώσεις όπως του αρμαντίλλο υπάρχει σημαντικά πιο ικανοποιητική απόκριση κατά τη διάρκεια μιας μάχης, δημιουργώντας δυστυχώς μια ανισότητα στην τελική εμπειρία.

Στην έκδοση για το PS5, όπου και δοκιμάστηκε το παιχνίδι, η χρήση του haptic feedback και των adaptive triggers μεταδίδει την απτική αίσθηση του χαρτιού, ενώ η μουσική σύνθεση – μια συνδυαστική μελωδία από παραδοσιακά ιαπωνικά όργανα με σύγχρονα στοιχεία – εντείνει τη νοσταλγική ατμόσφαιρα.

Επιπλέον, τα animations παρουσιάζουν σε ορισμένες στιγμές προβλήματα ομαλότητας, ειδικά κατά τις μεταβάσεις ανάμεσα στις διαφορετικές μορφές, όπου η κίνηση μπορεί να φανεί ασύνδετη ή τραχιά. Το επίπεδο δυσκολίας, από την άλλη, δεν προσφέρει αρκετή πρόκληση, καθώς οι εχθροί συχνά κινούνται αργά, αποφεύγοντας να δημιουργήσουν αίσθηση άμεσου κινδύνου ή έντασης.

Παρά την ποικιλία στο level design, μετά από κάποιο σημείο γίνεται εμφανής μια μικρή επανάληψη στις προκλήσεις και τα

περιβάλλοντα, που σε συνδυασμό με τη συνολική διάρκεια του παιχνιδιού, η οποία μπορεί να θεωρηθεί περιορισμένη, εντείνει το αίσθημα ότι το Hirogami εστιάζει περισσότερο στην καλλιτεχνική εμπειρία παρά σε μια εκτεταμένη διάρκεια παιχνιδιού.

Παρά τις όποιες αδυναμίες και μικρές ελλείψεις, το Hirogami αποτελεί μια αξιόλογη προσθήκη που καταφέρνει να ξεχωρίσει στο χώρο των action platformers. Με την καλαίσθητη παρουσίασή του και τις δημιουργικές του ιδέες, προσφέρει μια ευχάριστη και διαφορετική εμπειρία για όσους αναζητούν κάτι έξω από τα συνηθισμένα. Δεν θα μνημονεύεται απαραίτητα ως ένα κρυφό διαμαντάκι, αλλά σίγουρα αφήνει το στίγμα του ως ένα τίμιο και συμπαθητικό παιχνίδι που αξίζει τον χρόνο των φίλων του είδους.

Όπως ένα φύλλο χαρτιού μεταμορφώνεται μέσω της τέχνης του οριγκάμι, μέσα από κάθε προσεκτική και μεθοδική δίπλωση, έτσι και το Hirogami μετατρέπει τα βασικά στοιχεία της δράσης και του platforming σε μια εμπειρία που, αν και όχι τέλεια, καταφέρνει να συγκινήσει και να μαγέψει με τη δική της γλώσσα.



To Hirogami κυκλοφορεί από τις 3/9/25 για PS5 και PC. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από την Kakehashi Games.



- Καλλιτεχνική αισθητική.
- Οι μεταμορφώσεις.
- Η φιλοσοφική αφήγηση.



- Ρηχό σύστημα μάχης.
- Αστάθεια στα animations.
- Χαμηλή πρόκληση.

8

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Hirogami

Re view

Metal Gear Solid Delta: Snake Eater

September 5, 2025



Γιώργος
Τσακίρογλου



To Metal Gear Solid 3: Snake Eater είναι για πολλούς το στολίδι της σειράς. Από το 2004, όταν έκανε την πρώτη του εμφάνιση στο PlayStation 2, μέχρι σήμερα, κατάφερε να περάσει σχεδόν από κάθε πλατφόρμα, ακόμη και φορητές, διατηρώντας τη φήμη του ως ένα από τα πιο ολοκληρωμένα κεφάλαια του σύμπαντος του Kojima. Η πιο πρόσφατη επανέκδοσή του ήρθε μέσα από τη Metal Gear Solid: Master Collection vol. 1.

Μετά την αποχώρηση του Hideo Kojima από την Konami και την ολοκλήρωση του Phantom Pain, ένα ερώτημα αιωρείται μόνιμα πάνω από τη σειρά: υπάρχει πραγματικά μέλλον για το Metal Gear χωρίς τον δημιουργό του; Μέχρι σήμερα, η απάντηση δεν έχει δοθεί – και όσα δείγματα έχουμε δεν είναι ενθαρρυντικά. Η Konami δείχνει εγκλωβισμένη σε remasters και συλλογές, αδυνατώντας να παρουσιάσει ένα νέο, τολμηρό όραμα. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, το Metal Gear Solid Delta: Snake Eater γεννά αναπόφευκτα προσδοκίες αλλά και σκεπτικισμό.

Η πρώτη ερώτηση που προκύπτει είναι προφανής: γιατί επιλέχθηκε για ακόμη μία φορά το Snake Eater και όχι, για παράδειγμα, το Guns of the Patriots ή το πρώτο Metal Gear; Η απάντηση είναι απλή και λογική: το τρίτο κεφάλαιο είναι το πιο ισορροπημένο της σειράς, με σενάριο και διάρκεια που προσαρμόζονται καλύτερα σε σύγχρονα δεδομένα. Η Konami απέφυγε συνειδητά το «αφελές» Sons of Liberty και το επικό αλλά υπερβολικά φλύαρο Guns of the Patriots, επιλέγοντας τον πιο «προσγειωμένο» τίτλο.

Το Snake Eater είχε ανέκαθεν μια μοναδική ισορροπία ανάμεσα στον ρεαλισμό και τις χαρακτηριστικές υπερβολές του Kojima. Αν και το gameplay του περιλάμβανε στιγμές που ξέφευγαν από κάθε λογική, αυτές οι πινελιές ήταν που έδιναν χαρακτήρα στο παιχνίδι. Αυτός ο συνδυασμός το καθιστά, ίσως, την πιο ασφαλή αλλά και την πιο αποδεκτή επιλογή για μια νέα γενιά παικτών.

Η ιστορία μάς μεταφέρει στο 1964, στο αποκορύφωμα του Ψυχρού Πολέμου. Ο Snake αναλαμβάνει να εντοπίσει έναν Σοβιετικό επιστήμονα και να αποτρέψει την απειλή ενός πυρηνικού ολοκαυτώματος. Η αποστολή του τον φέρνει αντιμέτωπο με τον πρώην μέντορά του και την επίλεκτη ομάδα των Cobras, σε μια αφήγηση που αποδεικνύει ξανά τη δύναμη της σειράς στο storytelling. Η πλοκή εξελίσσεται με χαρακτηριστικό ρυθμό Kojima: μεγάλες δόσεις δράματος, φιλοσοφικών αναφορών και διαλόγων που άλλοτε συναρπάζουν και άλλοτε κουράζουν.

Όσο κι αν ορισμένες στιγμές η δράση δίνει τη θέση της σε μακροσκελείς συζητήσεις, το σενάριο παραμένει ένα από τα πιο καλοδουλεμένα στην ιστορία των videogames. Για όσους δεν έχουν ζήσει το πρωτότυπο, δεν θα επεκταθούμε σε περισσότερες λεπτομέρειες. Το Snake Eater παραμένει μια εμπειρία που αξίζει να βιώσει κανείς χωρίς spoilers.

Η μεγαλύτερη αλλαγή του Metal Gear Solid Δ: Snake Eater βρίσκεται στην τεχνολογική του βάση. Το παιχνίδι έχει μεταφερθεί εξολοκλήρου στην Unreal Engine, προσφέροντας ένα σύγχρονο περιβάλλον γραφικών. Όμως εδώ πρέπει να γίνει η πρώτη σημαντική διευκρίνιση: δεν μιλάμε για remake αλλά για πλήρη μεταφορά του πρωτότυπου σε νέα μηχανή. Οπτικά, η διαφορά σε σχέση με την Master Collection είναι τεράστια. Τα περιβάλλοντα είναι πιο ζωντανά, τα μοντέλα των χαρακτήρων

λεπτομερέστερα και τα εφέ φωτισμού εντυπωσιακά. Ωστόσο, το gameplay παραμένει σχεδόν αμετάβλητο. Το Delta δεν προσπαθεί να ανανεώσει ουσιαστικά τους μηχανισμούς του, περιοριζόμενο σε μια πιο σύγχρονη αισθητική παρουσίαση.

Η Konami προχώρησε σε ορισμένες χρήσιμες βελτιώσεις που ευθυγραμμίζουν το παιχνίδι με τα σημερινά δεδομένα. Η κάμερα βρίσκεται χαμηλότερα και πιο κοντά στον Snake, δίνοντας καλύτερο έλεγχο. Η οπτική πρώτου προσώπου επιστρέφει, αλλά πλέον επιτρέπει στόχευση εν κινήσει, προσφέροντας μεγαλύτερη ευελιξία στις μάχες.

Η κάλυψη πίσω από αντικείμενα λειτουργεί πιο ομαλά, δανειζόμενη μηχανισμούς από το Phantom Pain. Ο Snake μπορεί να σκοπεύει ενώ είναι κρυμμένος ή ακόμη και ξαπλωμένος στο έδαφος. Παράλληλα, λειτουργίες που στο παρελθόν πάγωναν τη δράση – όπως οι αλλαγές στολών παραλλαγής ή η χρήση του codec – πλέον γίνονται σε πραγματικό χρόνο. Το σύστημα περιποίησης τραυμάτων επιστρέφει, όπως και η ανάγκη για σωστή διαχείριση της stamina. Η πείνα του Snake παραμένει ένας παράγοντας που μπορεί να προδώσει τη θέση του, χαρίζοντας ακόμα μια νότα ρεαλισμού.

Εκεί που το Delta δείχνει την ηλικία του είναι στη νοημοσύνη των εχθρών. Οι φρουροί κινούνται στις ίδιες διαδρομές με το πρωτότυπο, αντιδρούν με παρόμοιο



τρόπο και παραμένουν προβλέψιμοι. Οι μάχες με τα bosses διατηρούν τα ίδια μοτίβα, στερώντας από το παιχνίδι την αίσθηση ανανέωσης.

Το αποτέλεσμα είναι ότι, για τους βετεράνους της σειράς, η πρόκληση μοιάζει γνώριμη σε υπερβολικό βαθμό. Όποιος έχει παίξει πρόσφατα άλλη έκδοση του Snake Eater μπορεί να φτάσει στο τέλος σχεδόν με «κλειστά μάτια». Η ζούγκλα, το σήμα κατατεθέν του Snake Eater, επιστρέφει πιο όμορφη από ποτέ. Όμως οι περιορισμοί της παλιάς σχεδίασης είναι ακόμα εδώ. Τα επίπεδα παραμένουν μικρά, χωρισμένα με loading screens, και οι μεταβάσεις μεταξύ τους διαρκούν όσο ακριβώς και στο παρελθόν.

Αν ένας φρουρός σας εντοπίσει λίγο πριν μπειτε σε νέο section, μόλις περάσετε η κατάσταση επανέρχεται στο κανονικό. Αυτή η ασυνέπεια σπάει την αίσθηση αληθοφάνειας και προδίδει την ηλικία του σχεδιασμού. Το τοπίο είναι οργανικό, αλλά η αλληλεπίδραση ελάχιστη. Όσοι το γνωρίσουν πρώτη φορά, πρέπει να είναι προετοιμασμένοι για συμβιβασμούς. Είναι ένα παιχνίδι που πατάει με το ένα πόδι στο σήμερα και με το άλλο στο 2004.

Στον τομέα των γραφικών συναντάμε τις μεγαλύτερες αντιθέσεις. Σε ορισμένες στιγμές, τα εφέ φωτισμού και οι λεπτομέρειες στους χαρακτήρες κόβουν



την ανάσα. Τα πρόσωπα είναι απίστευτα εκφραστικά, οι στολές του Snake λερώνονται με ρεαλισμό από λάσπη και φύλλα, και τα όπλα δείχνουν σχεδιασμένα με σχολαστική προσοχή.

Ωστόσο, σε άλλες περιπτώσεις η εικόνα είναι απογοητευτική. Στο εσωτερικό των κτιρίων τα textures – συχνά χαμηλής ανάλυσης – προδίδουν βιασύνη, ενώ πολλά αντικείμενα θυμίζουν απευθείας τον αρχικό σχεδιασμό. Οι συγκρίσεις με τον αχανή, λεπτομερή κόσμο του Phantom Pain είναι αναπόφευκτες – και εκεί φαίνεται το χάσμα.

Το animation των χαρακτήρων αποτελεί επίσης πρόβλημα. Η κίνηση είναι κοφτή, συχνά αφύσικη, με τις φιγούρες να μοιάζουν να «αιωρούνται» αντί να πατούν στο έδαφος. Παράλληλα, η απόδοση της Unreal Engine δεν αξιοποιείται πλήρως: το framerate πέφτει σε ορισμένες μάχες με bosses, κάτι ανεπίτρεπτο για τίτλο που τρέχει στο PlayStation 5 Pro.

Στον ηχητικό τομέα, ο David Hayter επιστρέφει στη φωνή του Snake. Για τους παλιούς φίλους της σειράς, αυτή η επιλογή ξυπνά αμέσως αναμνήσεις. Αν και στα Ground Zeroes και Phantom Pain αντικαταστάθηκε από τον Kiefer Sutherland, η παρουσία του Hayter είναι αναμφισβήτητα πιο «συναισθηματική». Οι διάλογοι, βέβαια, εξακολουθούν να είναι μακροσκελείς. Η πρόθεση της ομάδας ανάπτυξης να σχολιάσει κοινωνικά και πολιτικά ζητήματα είναι

φανερή, αλλά συχνά το μέτρο χάνεται, με αποτέλεσμα να κουράζουν.

Το Metal Gear Solid Δ: Snake Eater είναι μια εμπειρία γεμάτη αντιθέσεις. Από τη μία, αποτελεί μια εξαιρετική εισαγωγή για τους νέους παίκτες που θέλουν να γνωρίσουν τη σειρά. Το σενάριο του Snake παραμένει συναρπαστικό, οι χαρακτήρες αξεπέραστοι και το σύνολο αντέχει ακόμη στο χρόνο. Από την άλλη, για τους παλιούς οπαδούς πρόκειται για χαμένη ευκαιρία. Αντί να προσφέρει ένα τολμηρό remake που θα αξιοποιούσε πλήρως τη σύγχρονη τεχνολογία, η Konami προτίμησε την ασφαλή οδό της πιστής αναπαραγωγής. Οι μηχανισμοί, οι περιορισμοί και οι αδυναμίες του 2004 παραμένουν, έστω και ντυμένοι με νέα γραφικά.

Η επιλογή του Snake Eater είχε λογική: τότε έθεσε τα θεμέλια για τον μύθο του Big Boss, εξελίσσοντας τον Snake και προετοιμάζοντας το έδαφος για τα επόμενα κεφάλαια. Όμως το Delta δεν κατάφερε να μετατραπεί σε κάτι μεγαλύτερο.

Ίσως τελικά αυτό να είναι το μέλλον της σειράς: μια νοσταλγική ανάμνηση, παρά μια νέα αρχή. Και ίσως αυτό να μην είναι απαραίτητα κακό. Το Metal Gear χάρισε αμέτρητες ώρες δράσης και συναισθημάτων. Αν ο Kojima βρίσκεται πλέον αλλού, οι αναμνήσεις αυτές είναι αρκετές – και με το παραπάνω.



To Metal Gear Solid Delta: Snake Eater

κυκλοφορεί από τις 28/8/25 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη CD Media.



THE GOOD

- Εντυπωσιακός σχεδιασμός χαρακτήρων.
- Βελτιωμένο μοντέλο χειρισμού.
- Η καλύτερη αφορμή να ασχοληθεί κάποιος με τη σειρά.



THE BAD

- Αρκετά τεχνικά προβλήματα.
- Πατάει σκανδαλιστικά επάνω στο πρωτότυπο.
- Επί της ουσίας, είναι remaster και όχι remake.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Metal Gear Solid Delta: Snake Eater

Re view

Space Adventure Cobra – The Awakening

September 8, 2025



Νικόλας
Μαρκόγλου



Ο πρώτος λόγος για τον οποίο τράβηξε το βλέμμα μας το Space Adventure Cobra – The Awakening (SAC εφεξής) όταν ασχοληθήκαμε με το demo δεν ήταν τόσο το ίδιο το gameplay όσο η έντονη anime αισθητική και δη από τα 80s και 90s. Φυσικά δεν θα γινόταν διαφορετικά, δεδομένου ότι το πόνημα της Magic Rockets βασίζεται στο φερώνυμο anime, μεταφέροντας, μέσω του παιχνιδιού, τα γεγονότα των πρώτων 14 επεισοδίων της σειράς, αν και σε ορισμένα σημεία λίγο ανακατεμένα, προκειμένου να βοηθηθεί η ροή του παιχνιδιού.

Το σενάριο περιστρέφεται γύρω από τις περιπέτειες του Cobra, ενός διαστημικού πειρατή, που μαζί με το σκάφος του και το ανδροειδές Lady Armaroid προσπαθούν να εντοπίσουν έναν μυστηριώδη θησαυρό. Στο πέρασμά του θα βρεθεί αντιμέτωπος με διάφορους villains και δυναμικές και αδύναμες αιθέριες παρουσίες που θα ζητήσουν τη βοήθειά του. Η ιστορία είναι το λιγότερο ευφάνταστη, με κατάλληλες δόσεις χιούμορ και αφέλειας.

Φυσικά, δεν γίνεται παρά να το δει κάποιος με τη ματιά ενός anime της εποχής του και είτε να ανακαλύψει μία ιστορία που δεν είχε ξαναδεί (όπως ο γράφων) είτε να την ευχαριστηθεί εκ νέου, αν την είχε δει πριν από χρόνια. Το πληθωρικό cast των villains, ο cool Cobra (με δόσεις “goofiness” στις αντιδράσεις του, μάλλον πηγή έμπνευσης του Star Lord) και γενικότερα το όλο πλούσιο sci-fi σκηνικό δεν γίνεται παρά να διατηρήσει το ενδιαφέρον έως το φινάλε.

Να τονίσουμε εδώ βέβαια ότι όλες οι cutscenes αποτελούν συρραφή των σκηνών του anime και δεν έχει παραχθεί οποιοδήποτε καινούριο animation, πέραν από ορισμένες στατικές εικόνες με τα γραφικά του παιχνιδιού εντός των επιπέδων. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι είναι και ένα “cheat”, κατά κάποιον τρόπο, θυμίζοντάς μας παλιότερες, “φθηνές”, movie tie-ins περιπτώσεις, όπου ανάμεσα στα κομμάτια του gameplay παρεμβάλλονταν αυτούσιες σκηνές από την εκάστοτε ταινία.

Από την άλλη πλευρά, αυτό το μοντάρισμα έχει γίνει προσεγμένα, ώστε να μπορεί ο οποιοσδήποτε να παρακολουθήσει την υπόθεση δίχως να χάνεται, παρόλο που γίνεται κατανοητό ότι έχει κοπεί αρκετό υλικό από το anime. Η αλήθεια είναι ότι ένα από τα βασικότερα θετικά σημεία που μπορεί να πει κανείς για το παιχνίδι είναι ότι μπορεί να δημιουργήσει την έντονη περιέργεια και διάθεση για να βρει κανείς το πρωτογενές υλικό προκειμένου να το παρακολουθήσει ακέραιο.

Ίσως θα μπορούσε να πει κανείς ότι το παραπάνω είναι και το μοναδικό ουσιαστικό θετικό στοιχείο του SAC, δεδομένου ότι οι υπόλοιποι τομείς – και δη αυτός του platforming gameplay – είναι απλά τυπικοί. Το ρεπερτόριο των κινήσεων του Cobra δεν κρύβει κάποια έκπληξη, προσφέροντας το συνηθισμένο slide και αργότερα έναν γάντζο που μπορούμε να χρησιμοποιούμε σε συγκεκριμένα σημεία του περιβάλλοντος για να εκτινασσόμαστε ψηλά, καθώς και μία ειδική ικανότητα για να προχωράμε σε κάθετους τοίχους (και πάλι σε συγκεκριμένα σημεία).

Εκεί που επιχειρεί να εμπλουτιστεί ελαφρώς αφορά στη χρήση του Psychogun, το χαρακτηριστικό όπλο του Cobra, το οποίο έρχεται ως μία προέκταση του αριστερού του μπράτσου, θυμίζοντας αρκετά το αντίστοιχο όπλο του Mega Man. Με αυτό το όπλο μπορούμε να σημαδεύουμε προς οποιαδήποτε κατεύθυνση και μάλιστα, μπορούμε κατά βούληση και με ελάχιστους περιορισμούς να σταματάμε για λίγο τον χρόνο ώστε να κατευθύνουμε την ακτίνα του όπλου.

Επιπλέον, στον οπλισμό του Cobra συμπεριλαμβάνεται και ένα ρεβόλβερ, το οποίο ωστόσο έχει τον περίεργο περιορισμό να πυροβολεί μόνο στην ευθεία. Η χρήση του επιβάλλεται απέναντι από συγκεκριμένους εχθρούς, η ασπίδα των οποίων μπορεί να εξουδετερωθεί αποκλειστικά με την χρήση του ρεβόλβερ.

Συνολικά βέβαια, η εναλλαγή μεταξύ των δύο όπλων αποτελεί μία πολύ απλοϊκή υπόθεση και εν τέλει απέχει πολύ από το να προσφέρει βάθος στη μάχη. Η δράση αδυνατεί τελικά να δημιουργήσει ενδιαφέρον και καταλήγει να είναι διεκπαιρωτική, δείχνοντας ότι μόνο επιδερμικά επιχειρεί να εκμεταλλευθεί τις ειδικές ικανότητες του Cobra.

Οι εχθροί δεν έχουν ιδιαίτερες ρουτίνες ή ποικιλομορφία, με το παιχνίδι να δημιουργεί τη σχετική μία πρόκληση βομβαρδίζοντάς μας σε

σημεία με πολυάριθμους εχθρούς όπου σφαίρες, ρουκέτες και βόμβες εκτοξεύονται από διάφορες κατευθύνσεις. Αυτά τα σημεία δείχνουν καταλήγουν να έχουν μία λογική trial and error, δημιουργώντας πρόσφορο έδαφος για εκνευρισμό, ιδίως σε περιπτώσεις όπου τα checkpoints είναι πιο απομακρυσμένα από ό,τι θα έπρεπε.

Με τη σειρά του το platforming δεν μπορεί να αντισταθμίσει την ελλιπή δράση, παραμένοντας και αυτό εντελώς τυπικό. Η περιήγηση έρχεται με νωχελικό τρόπο και με απλές περιπτώσεις αλλεπάλληλων αλμάτων άνευ ιδιαίτερης πρόκλησης ή διασκεδαστικών ελιγμών. Σαν σύνολο, ίσως να μπορούσε να προσφέρει πρόσκαιρη διασκέδαση στην εποχή των arcades, αλλά στην προκειμένη περίπτωση μπορεί στα πρώτα επίπεδα να δώσει ορισμένες ευχάριστες στιγμές, κάτι που “κερδίζει” σε μεγάλο βαθμό λόγω των γοητευτικών anime cutscenes, εντούτοις, δεν θα αργήσει να έρθει το τέλος.

Αντίστοιχος με την ποιότητα των υπόλοιπων συνιστωσών του SAC, ο οπτικός τομέας επιχειρεί να μεταφέρει την αισθητική του anime, απεικονίζοντας τις περιοχές και τους χαρακτήρες με ζωηρά χρώματα, όμως αυτό δεν αρκεί για να μεταφέρει επαρκώς τον πλούτο στο design της σειράς.

Ορισμένες ευρηματικές γωνίες λήψεις σε λιγοστά σημεία των επιπέδων δεν αρκούν για να αντιστρέψουν την εικόνα ενός παιχνιδιού που στερείται προσωπικότητας στον σχεδιασμό του κόσμου του, όσον κι αν προσπαθεί να πείσει ότι βρισκόμαστε σε περιβάλλοντα δανεισμένα από το anime.

Εν κατακλείδι, το Space Adventure Cobra – The Awakening έχει ως κυριότερο ατού ότι καταφέρνει να δημιουργήσει μεγάλο ενδιαφέρον για το ίδιο το anime, επιτρέποντάς μας να ανακαλύψουμε μία ιδιαίτερα διασκεδαστική σειρά, με πλούσια φαντασία. Το παιχνίδι ωστόσο αδυνατεί να μας βάλει επιτυχώς στον ρόλο του Cobra, καταλήγοντας ως μία εντελώς τυπική platforming εμπειρία, που μόνο χάριν της παρακολούθησης των anime cutscenes μπορεί να διατηρήσει το ενδιαφέρον έως το τέλος.



To Space Adventure Cobra - The Awakening

κυκλοφορεί από τις 26/8/25 για PS5, PC, Switch και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PC με review code που λάβαμε από τη Microids.



THE GOOD

- Οι “δανεικές” cutscenes από το διασκεδαστικό anime, είναι ικανές να σας ωθήσουν να εντοπίσετε το πρωτογενές υλικό.



THE BAD

- Τυπικό platforming + τυπική δράση + τυπικό εικαστικό = αδιάφορο σύνολο.

5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Space Adventure Cobra
The Awakening

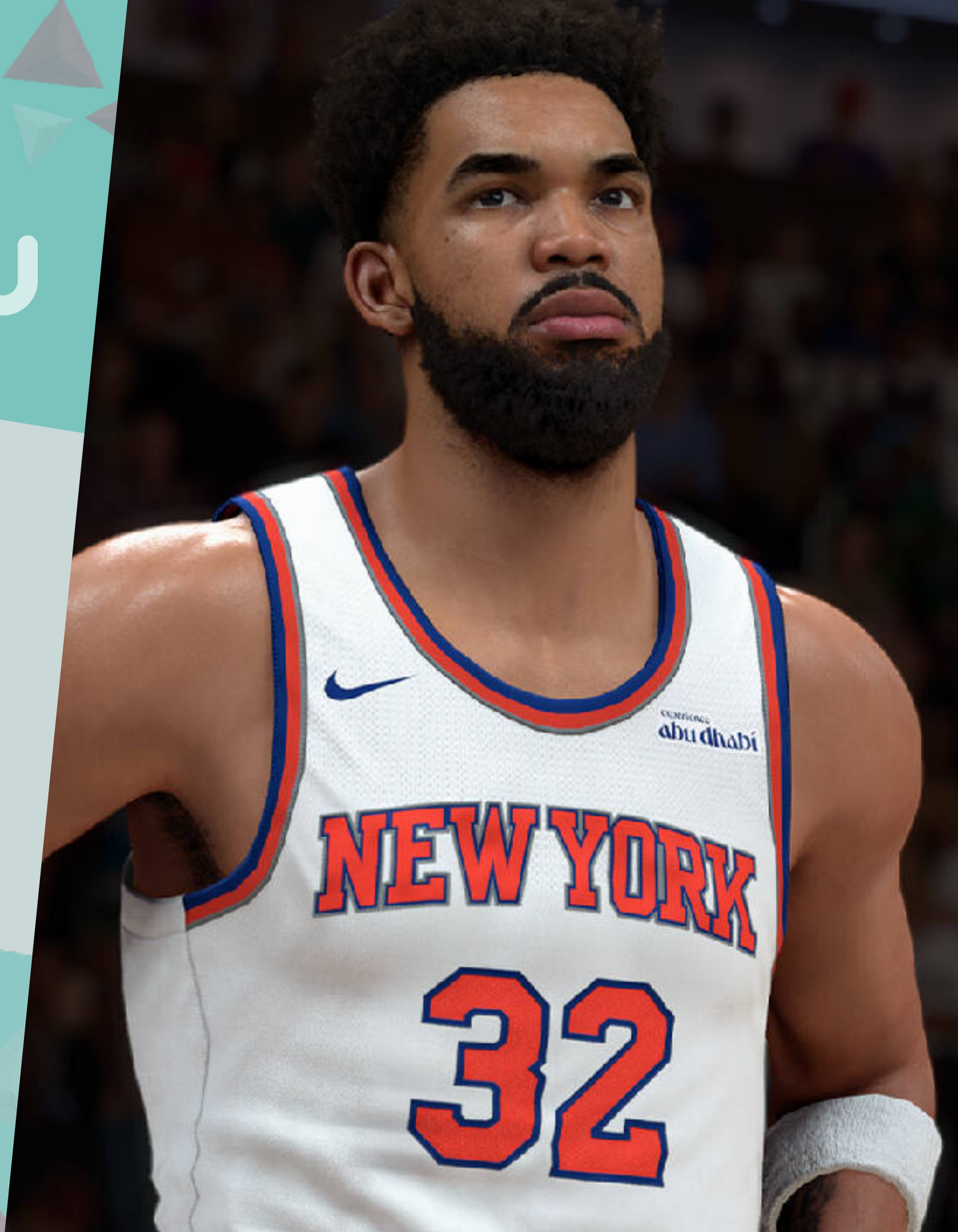
Re view

NBA 2K26

September 9, 2025



Χρήστος
Λιάπης



Υπάρχει μια ομορφιά στο να παίζει κανείς το καινούριο NBA 2K ταυτόχρονα με το Ευρωμπάσκετ. Παρακολούθηση μπάσκετικών εκπομπών το πρωί, μπάσκετικές συζητήσεις στη δουλειά, αγώνες από το μεσημέρι μέχρι το βράδυ, ενδιάμεσα 2K, και κλείσιμο με recap μπάσκετικών εκπομπών. Με λίγα λόγια... μπάσκετιάσαμε, και το τελευταίο που θέλαμε είναι ένα ακόμη NBA 2K που κάνει τα βασικά και εμείς να ψάχνουμε τι καινούριο να γράψουμε.

Κάπου εκεί εμφανίστηκε ο Shai (περσινός MVP παρά τις ενστάσεις του υπογράφοντος) με το δερμάτινό του και μας κάλεσε να φτιάξουμε μια πεντάδα παικταράδων για να κοντράρουμε τη δική του με MJ, Alen Iverson, Dirk, και Shaq. Πήραμε και εμείς LeBron, Curry, Garnet, και Doncic, και ξεκινήσαμε κάπως έτσι το NBA 2K26. Έχοντας μόλις παίξει λοιπόν ένα μαγικό διπλάκι και φτιάχνοντας τον παίκτη μας υπό τους ήχους του "You know how we do it" του Ice Cube, ήδη από το πρώτο μισάωρο μας δόθηκε μια αίσθηση ότι η Visual Concepts κράτησε σημειώσεις και ίσως έχει μαγειρέψει κάτι καλό φέτος.

Και πράγματι γίνεται άμεσα αντιληπτό ότι πρόκειται για ένα NBA 2K ελαφρώς λιγότερο βαρύ και ρεαλιστικό, επικεντρωμένο στα πιο διασκεδαστικά στοιχεία του αθλήματος, όπως το σκοράρισμα, και κρατώντας τα "κόλπα" στον ρυθμό, που συστήθηκαν πέρυσι, όπου ρίχνει την ταχύτητα των κινήσεων και των animations σε κρίσιμες στιγμές και επιταχύνει σε πιο "πεζά" κομμάτια του gameplay όπως η πλοήγηση ανάμεσα σε screens.

Άμεσα αντιληπτή γίνεται και η αναβάθμιση των αμυντικών στη ρακέτα, οι οποίοι πλέον μένουν πιο εύκολα μπροστά μας και δυσκολεύουν τα ντράιβ, φέρνοντας την ανάγκη να αξιοποιηθούν μηχανισμοί όπως συστήματα και το pick εν ρολ, που παραμένει εύκολο και προσβάσιμο. Περιέργως, οι ίδιοι αμυντικοί δίνουν και μεγαλύτερες αποστάσεις στο τρίποντο.

Αυτό όμως που έκανε το πρώτο διπλό “μαγικό”, είναι η ProPlay Engine και το ανανεωμένο shot meter, που επιτέλους λειτουργεί όπως πρέπει, με ξεκάθαρο feedback και διαφανείς μηχανισμούς, οι οποίοι παίρνουν υπόψιν πολλούς παράγοντες, όπως η τοποθέτηση του παίκτη, η ικανότητά του στο σουτ, η τοποθέτηση του αμυντικού, η ικανότητα του αμυντικού κλπ. Όλα αυτά επηρεάζουν το πράσινο κομμάτι του shot meter, το οποίο προσαρμόζεται στις συνθήκες σε ζωντανό χρόνο και ανάλογα γίνεται πιο εύκολο ή πιο δύσκολο να το πετύχουμε, δίνοντας περισσότερο έλεγχο – και ευθύνη – στον παίκτη.

Αν πετύχουμε το πράσινο κομμάτι, το σουτ πάει μέσα, αν το χάσουμε οριακά, τότε στο 90% των περιπτώσεων το σουτ πάει έξω, και αν το χάσουμε για πολύ, γυρνάμε στην άμυνα για να μην φάμε καλάθι στο fast break. Προς το παρόν, τα παραπάνω – σε συνδυασμό με το πιο δύσκολο drive – φαίνεται να μετατρέπουν ελαφρώς το παιχνίδι σε διαγωνισμό τρίποντων καθώς στην καριέρα τελειώσαμε πολλές φορές παιχνίδια με 7-8 τρίποντα και ποσοστά άνω του 60%, χωρίς καν να παίζουμε σε χαμηλή δυσκολία και χωρίς τον παίκτη μας πάνω από 80 OVR.

Ίσως βέβαια αυτό να είναι και ένα σημείο των καιρών. Κρατάμε επίσης ότι η Visual Concepts βρέθηκε ένοχη στο παρελθόν στο να κάνει ένα παιχνίδι πιο εύκολο και “γλυκό” κατά τη διάρκεια των review και early impressions, και να το αλλάξει ελαφρώς στην πορεία για να οδηγήσει τους παίκτες στο ταμείο. Παρόλα αυτά, το νέο shot meter είναι πολύ πιο λειτουργικό από το περσινό, και ανεβάζει από μόνο του την εμπειρία ένα επίπεδο (ίσως χρειάζεται ένα μικρό tweaking, αλλά αυτό θα φανεί μακροπρόθεσμα).

Άλλο ένα επίπεδο ανεβάζει την εμπειρία η ProPlay Engine. Συνήθως αυτές οι μαρκετίστικες ορολογίες τεχνολογιών είναι κενές ουσίας, και ενώ δεν είναι κάτι επαναστατικό, με την προσθήκη ακόμη περισσότερων animations με motion capture πραγματικών παικτών, έχει πλέον καλυφθεί το μεγάλο πρόβλημα που αντιμετώπιζαν προηγούμενα NBA 2K: το gameplay να μοιάζει με κοπτοραπτική ρεαλιστικών animations, τα οποία συνδέονταν μεταξύ τους με άβολες ξύλινες μεταβάσεις.

Η μεγάλη νίκη της ProPlay Engine είναι ότι συμπληρώνει αυτό το κενό μεταξύ των animations, και δίνει πλέον μια υπέροχη φυσική ροή στις κινήσεις, αφήνοντας πίσω την ρομπωτική αίσθηση του παρελθόντος όπου το παιχνίδι για κάθε 3



δευτερόλεπτα που έμοιαζε βγαλμένο από την πραγματική ζωή, για 1 δευτερόλεπτο έμοιαζε βγαλμένο από το PS2.

Από την άλλη, το ότι χρειάζεται περίπου μία ώρα για να δούμε τα πρώτα μενού, δείχνει το πόσο κεντρικό ρόλο παίζει πλέον το MyCareer στη σειρά. Τα καλά νέα είναι ότι επιστρέφει δυναμικά μια πάντα ενδιαφέρουσα στιγμή σε κάθε νέο NBA 2K, το story mode της Καριέρας. Η ιστορία, την οποία υπογράφει ο Spike Lee, ξεκινάει με ένα παιδί που ονειρεύεται να παίξει μπάσκετ.

Ο MP σερβίρει στο εστιατόριο των γονιών του σε μια κωμόπολη του Βερμόντ, είναι παντελώς άγνωστος, και πρέπει να τα κάνει όλα σωστά για να παίξει στη μεγάλη λίγκα. Το σενάριο δεν προσφέρεται για συγκινήσεις αλλά κάνει μια τίμια προσπάθεια να πιάσει το πόσο δύσκολο είναι για έναν παίκτη να μπει στο NBA. Από τη μια φαίνεται αρκετά “υποβοηθούμενο” το gameplay, καθώς δεν νιώθουμε το πόσο ακατέργαστο ταλέντο είναι ο παίκτης μας όταν τελειώνουμε με 40 πόντους κάθε ματς.

Από την άλλη, το νόημα είναι ακριβώς ότι ελάχιστοι καταφέρνουν να παίξουν στο NBA και η ιστορία θέλει να μας βάλει στα παπούτσια ενός από τους λίγους, με την πίεση, τα μικρά περιθώρια λάθους και τις φοβερές εμφανίσεις που πρέπει να δίνουν σε κάθε ματς απέναντι σε έναν πολύ υψηλό ανταγωνισμό επίσης ταλαντούχων παιδιών που έχουν τον ίδιο στόχο.

Έχουμε μια καλή απεικόνιση παικτικά του κολεγιακού, έστω και με κάθε αντίπαλο να είναι μια καρικατούρα κωλοπαιδαρά άνευ λόγου και αιτίας, απλά για να μπριζωθεί ο παίκτης πριν από κάθε αγώνα και να αποδείξει την αξία του. Το Out of Bounds (η ιστορία με την οποία ξεκινάει η Καριέρα) δεν είναι κάτι φοβερό, αλλά είναι σίγουρα καλοδεχούμενο και φέρνει και ορισμένες ευχάριστες εκπλήξεις μη ακολουθώντας τον τυπικό δρόμο των προηγούμενων ετών, και περνώντας τον πρωταγωνιστή από ένα σύντομο πέρασμα από Ευρώπη, έστω και χωρίς επίσημα δικαιώματα και ομάδες.

Εδώ θα σταθούμε λίγο: η επιστροφή της Ευρώπης έστω και τυπικά, είναι μια στιγμή για την οποία γράφαμε χρόνια στα review μας, και φέτος έγινε πραγματικότητα. Δεν είναι όπως το φανταζόμαστε, αλλά είναι μια αρχή που ελπίζουμε να έχει συνέχεια.



Με το μπάσκετ πιο παγκοσμιοποιημένο από ποτέ, με την Euroleague πιο ισχυρή και τις ομάδες να φέρνουν αστέρες του NBA, αλλά και Ευρωπαίους παίκτες να κυριαρχούν στην αντίπερα όχθη την τελευταία πενταετία, η κίνηση αυτή είναι πέρα για πέρα απαραίτητη και χαϊρόμαστε που η Visual Concepts αφουγκράστηκε το άθλημα. Θεωρούμε ότι η φετινή ιστορία είναι ένα βήμα προς τη σωστή κατεύθυνση, και ελπίζουμε στοιχεία που εμφανίστηκαν φέτος να μην εγκαταλειφθούν στην πορεία.

Γενικότερα, όσον αφορά το MyCareer, όλα έχουν γίνει πιο γρήγορα και πιο ομαλά, και η Visual Concepts έχει κάνει σημαντικά βήματα να αφαιρέσει μικρές και μεγάλες τριβές. Μια βόλτα έξω από το σπίτι μας αρκεί για να συνειδητοποιήσουμε ότι για πρώτη φορά η City δεν είναι μια σπασμένη εμπειρία με νεκρούς χώρους και καθυστερήσεις. Ακόμη και η εκνευριστική είσοδος από τη φυσούνα πριν κάθε αγώνα NBA έχει αφαιρεθεί, και γενικά features που είχαν προστεθεί σε παλιότερες εκδόσεις αλλά δεν ήταν ποτέ καλοδουλεμένες, φέτος ή έχουν διορθωθεί, ή έχουν φύγει οριστικά από το παράθυρο.

Και αυτό είναι πολύ θετικό, δεδομένου του χρόνου (και χρημάτων) που απαιτεί το MyCareer από τους παίκτες. Εμείς εδώ θα πούμε και κάτι ελαφρώς προβληματικό. Όταν το gameplay είναι πραγματικά διασκεδαστικό, το grind δεν είναι τόσο ενοχλητικό γιατί είναι από μόνο του σε κάποιο βαθμό αυτοσκοπός. Ναι, το να αγγίξει κανείς 99 OVR είναι μια φοβερά χρονοβόρα διαδικασία εκτός και περάσουμε στο ταμείο, αλλά η πορεία του να φτιάχνουμε σιγά σιγά τον παίκτη μας από μετριότατο παγκίτη σε έναν άσο που σε κάθε fast-break κατεβασιά με Γιάννη σκορπάει τον τρόπο, αξίζει από μόνη της το χρόνο που ζητάει.

Η πορεία από 70 έως 90 είναι πιο διασκεδαστική και ουσιαστική από το 90 έως το 99. Η City λοιπόν, το κεντρικό hub του MyCareer, έχει γίνει επιτέλους πολύ πιο μαζεμένη και λειτουργική, και το streetball παραμένει ένα από τα πιο διασκεδαστικά features του MyCareer, ενώ υπάρχει ατελείωτο content και διασταυρώσεις με άλλα modes όπως το MyTeam.

Το MyTeam, με τη σειρά του, φέτος προσθέτει και παίκτριες από το WNBA για μια πραγματικά γεμάτη εμπειρία, με πάρα πολλά modes που θα μπορούσαν από μόνα τους να συνθέσουν ένα ξεχωριστό standalone παιχνίδι. Σαν mode παραμένει υπερπλήρες, και ακόμη και αν μοιάζει οπτικά με

καζίνο για παίκτες που θέλουν να ρίξουν VC στην καλολαδωμένη μηχανή της 2K, στην πραγματικότητα είναι αρκετά απλόχερο και είναι αρκετά εύκολο να δημιουργήσει κανείς μια ανταγωνιστική ομάδα.

Στην αντίπερα όχθη, δυστυχώς τα offline modes έχουν αφεθεί στην τύχη τους. Στασιμότητα είναι η λέξη που χαρακτηρίζει την εικόνα σε modes όπως το MyGM, με τις όποιες προσθήκες να είναι περισσότερο σε UI και τα Offseason Scenarios, τα οποία δεν επηρεάζουν ουσιαστικά την εμπειρία σε κανένα σημείο. Το MyNBA Eras παραμένει το πιο δυνατό χαρτί για όσους θέλουν να διορθώσουν τις μεγάλες αδικίες του αθλήματος, όπως τους Kings του 2002 ή το ότι ο Alen Iverson δεν πήρε ποτέ δαχτυλίδι.

Τέλος, στον οπτικό τομέα, η μεγάλη αλλαγή βρίσκεται στις αντανakλάσεις, οι οποίες παντρεύονται μαζί με όλες τις μικρές βελτιώσεις των τελευταίων ετών για να πούμε ότι αν αυτό που βλέπουμε σήμερα εμφανιζόταν ακριβώς έτσι πριν 2 χρόνια, θα μιλούσαμε όντως για ένα τεράστιο βήμα μπροστά. Από το 2K21 μέχρι το 2K24 έγιναν βηματάκια, αλλά από το 2K21 στο 2K25 έγινε άλμα. Η αλήθεια είναι πως στο PS5 Pro, όπου και έγινε το review, το οπτικό αποτέλεσμα είναι πραγματικά κορυφαίο και πρόκειται για το καλύτερο οπτικά αθλητικό παιχνίδι.

Η βάση παραμένει σε μεγάλο βαθμό ίδια με προηγούμενες χρονιές, αλλά φέτος είναι η στιγμή που όλες οι μικρές ετήσιες βελτιώσεις, συνδυαστικά, δίνουν ένα ξεχωριστό αποτέλεσμα. Τα ψηφιακά παρκέ γυαλίζουν περισσότερο και η δράση είναι πιο όμορφη και διασκεδαστική από ποτέ. Το NBA 2K26 είναι το παιχνίδι μπάσκετ που θα έπρεπε να είχαμε 2-3 χρόνια πριν όταν φανταζόμασταν τα next-gen παιχνίδια της σειράς, αλλά έστω και έτσι, για πρώτη φορά μετά από καιρό, θεωρούμε ότι αξίζει την ετήσια αναβάθμιση.



Το NBA 2K26 κυκλοφορεί από τις 5/9/25 για PS5, PS4, PC, Switch, Switch 2, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη CD Media.

THE GOOD

- Τα **animations** της **ProPlay Engine** βελτιώνουν ουσιαστικά τη φυσική ροή του **gameplay** και αφήνουν στο παρελθόν τις ρομποτικές κινήσεις.
- **Ανανεωμένο, φρέσκο shot meter** που λειτουργεί όπως πρέπει.
- Τίμια ιστορία στον πρόλογο του **MyCareer** με μικρή επανεμφάνιση της Ευρώπης.
- **Εξαιρετικό soundtrack** (**C.R.E.A.M.** κανείς;).

THE BAD

- Τα **offline modes** είναι το επόμενο μεγάλο πρόβλημα που πρέπει να λύσει η **Visual Concepts**.
- Η πιο εκτενής υλοποίηση **microtransactions** σε αθλητικό τίτλο.
- Πολλοί αγώνες μετατρέπονται σε διαγωνισμό τριπόντων.
- Μπορούν να γίνουν πολλά περισσότερα με το **MyCareer**, όπως **κολεγιακό, ευρωπαϊκές ομάδες, εθνικές ομάδες** κλπ.

8.5

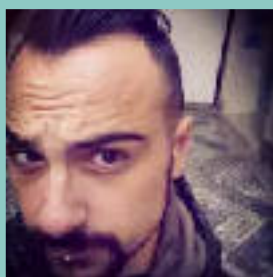
ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

NBA 2K26

Re view

Helldivers 2 (Xbox Series)

September 10, 2025



Απόστολος
Καρβούνης



Το αρχικό μας review για το Helldivers 2 βρίσκεται στο site εδώ και ενάμιση χρόνο. Δεν χρειάζεται, λοιπόν, να ξαναγράψουμε ένα εις βάθος κείμενο από την αρχή. Αν και ορισμένα στοιχεία έχουν αλλάξει, δεν είναι τόσα ώστε να δικαιολογούν πλήρη ανάλυση εκ νέου. Όσοι έχουν ασχοληθεί ήδη με τον τίτλο ξέρουν τι να περιμένουν. Το ενδιαφέρον εδώ είναι ότι το παιχνίδι ανοίγεται πλέον σε ένα διαφορετικό κοινό: αυτό του Xbox. Το Helldivers 2 εισβάλλει στο “πράσινο στρατόπεδο” και η Δημοκρατία καλεί και τους κατόχους Xbox να καταταγούν για χάρη της, υπερασπιζόμενοι τη Super Earth. Πρόκειται για μια σημαντική κίνηση, που όχι μόνο μεγαλώνει τη βάση παικτών αλλά φέρνει και νέο αίμα στη μάχη.

Και μιας και μιλάμε για νέο αίμα, είναι μια καλή αφορμή να δούμε πού βρίσκεται σήμερα ο τίτλος. Ας μην ξεχνάμε ότι έχουμε να κάνουμε με ένα Game as a Service (GaaS). Από τότε που για πρώτη φορά φορέσαμε την κάπα μας και πέσαμε στη μάχη ενάντια στους Terminids και τους Automatons, έχουν προστεθεί αρκετά νέα στοιχεία.

Δεν περιοριζόμαστε πλέον μόνο στις δύο αυτές στρατιές εχθρών. Στη Super Earth απειλή αποτελούν τώρα και οι Illuminate, μια φουτουριστική φατρία με καινούργιες μονάδες και διαφορετική προσέγγιση στη μάχη. Αν και σε γενικές γραμμές ακολουθούν γνώριμα μοτίβα, φέρνουν και κάποιες μικρές εκπλήξεις. Το πιο ενδιαφέρον είναι πως οι χάρτες τους δίνουν μια διαφορετική κατεύθυνση στις αποστολές. Έτσι, ενώ ο βασικός κορμός του gameplay παραμένει ίδιος – μάχες, άμυνα, ολοκλήρωση objectives – συχνά συναντάς αποστολές που “σπάνε” τη ρουτίνα με πρωτότυπες απαιτήσεις. Αυτό συμβάλλει στο να μη γίνεται το παιχνίδι υπερβολικά επαναλαμβανόμενο.

Ιδιαίτερα εμπλουτισμένο είναι το σύστημα των Battle Passes – ή, αλλιώς, Warbonds. Πλέον υπάρχουν πάρα πολλά, σε τέτοιο βαθμό που μπορεί να μπερδέψουν τους νεοεισερχόμενους. Κάποιος που ανοίγει για πρώτη φορά το σχετικό μενού θα δει περισσότερα από 15 Warbonds, το καθένα γεμάτο με τα δικά του “καλούδια”: όπλα και stratagems που αλλάζουν το gameplay, στολές, κράνη, κάπες, ακόμα και emotes.

Η Arrowhead, ωστόσο, έχει επιλέξει ένα διαφορετικό μοντέλο σε σχέση με τα περισσότερα GaaS. Ναι, υπάρχει η δυνατότητα να πληρώσεις για να ξεκλειδώσεις τα Warbonds γρηγορότερα, αλλά χωρίς πραγματικό παιχνίδι δεν πας πουθενά. Δεν αρκεί να βάλεις χρήματα· πρέπει να παίξεις. Έτσι, το Helldivers 2 επιβραβεύει όχι εκείνον που πληρώνει, αλλά τον ενεργό παίκτη – κάτι που το διαφοροποιεί ουσιαστικά από τον ανταγωνισμό.

Άρα, είναι το παιχνίδι στημένο για να σε κρατάει συνεχώς μέσα; Ναι... αλλά και όχι. Από τη μία, τα Warbonds δεν έχουν ημερομηνία λήξης· ό,τι ανοίξεις, μένει για πάντα ανοιχτό ώσπου να μαζέψεις ό,τι χρειαζόσαι. Από την άλλη, υπάρχει το ιδιαίτερα έξυπνο σύστημα αποστολών που αφορά ολόκληρη την κοινότητα. Και αυτή η διάσταση είναι ίσως ο λόγος που, ενώ ο γράφων συνήθως κουράζεται με τα multiplayer παιχνίδια μετά από δέκα ώρες, το Helldivers 2 τον κράτησε – και μάλλον θα τον κρατήσει – για πολύ περισσότερο.

Οι community missions απαιτούν συνεργασία από όλους τους παίκτες παγκοσμίως για την επίτευξη ενός κοινού στόχου. Ακόμα κι αν η δική σου συμβολή είναι μικρή, οι ανταμοιβές μοιράζονται σε όλους. Έτσι δημιουργείται μια έντονη αίσθηση ενότητας και συμμετοχής. Σε συνδυασμό με το γεγονός ότι δεν χρειάζεται να “λιώσεις” το παιχνίδι για να προλάβεις τα Warbonds, το Helldivers 2 στέλνει το μήνυμα ότι η ενασχόληση μαζί του δεν είναι αγγαρεία αλλά διασκέδαση. Δεν είναι “δεύτερη δουλειά”.

Ίσως το μεγαλύτερο ατού του Helldivers 2 μέχρι σήμερα είναι η κοινότητά του. Μέσα σε ενάμιση χρόνο έχει αποδείξει ότι είναι από τις πιο ώριμες και φιλικές στο χώρο. Δεν θα βρεις εύκολα την κλασική τοξικότητα του multiplayer· το αντίθετο μάλιστα. Το πρόβλημα για τον νέο παίκτη είναι το ελλιπές tutorial, που τον βάζει στη μάχη γνωρίζοντας μόνο τα βασικά.

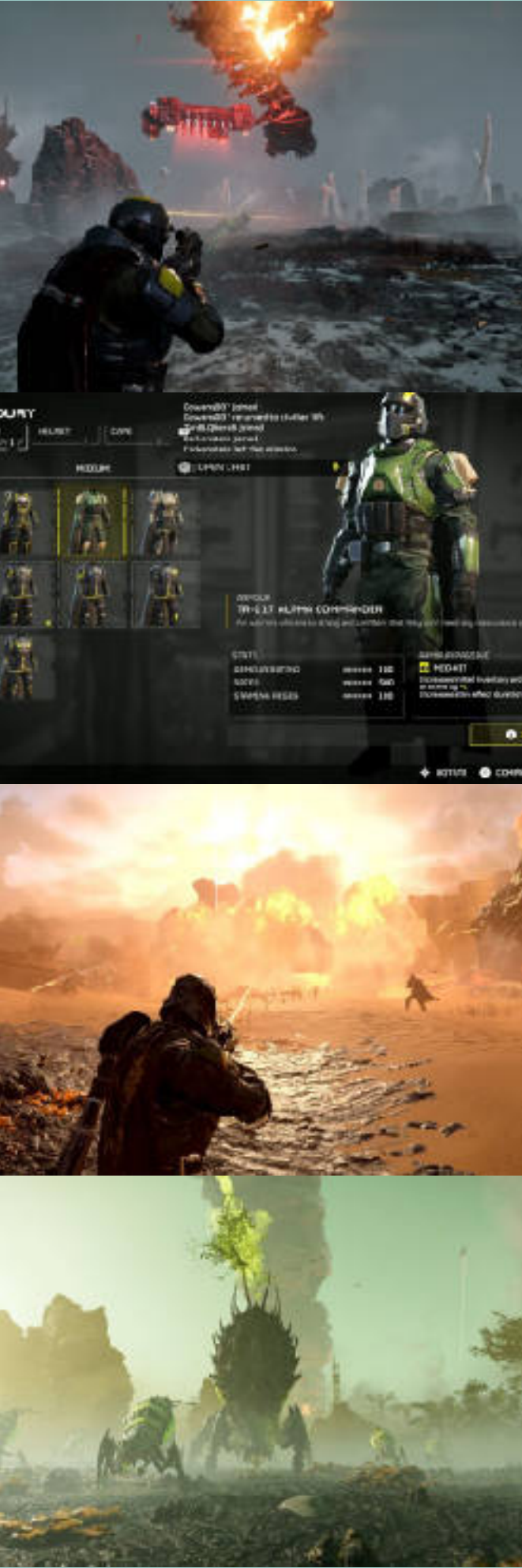
Αναπόφευκτα, στις πρώτες ώρες θα κάνει πολλά λάθη. Εκεί, όμως, μπαίνει σε δράση η κοινότητα: στις αποστολές τεσσάρων ατόμων, ένας νεοφερμένος μπορεί να στείλει SOS beacon και να δεχθεί βοήθεια από τυχαίους παίκτες. Συχνά αυτοί είναι βετεράνοι υψηλού level, που γνωρίζουν απέξω κάθε αποστολή και εξοπλισμό. Στη δική μας εμπειρία, πολλοί “προστάτες της Δημοκρατίας” μάς καθοδήγησαν βήμα-βήμα, μας έδωσαν όπλα, gear και ακόμα και mechs, για να δοκιμάσουμε πώς λειτουργούν. Και μιλάμε για εντελώς αγνώστους!

Βέβαια, η διασκέδαση κορυφώνεται όταν παίζεις με φίλους. Το Helldivers 2 είναι σχεδιασμένο για ομάδες τεσσάρων, και στις υψηλές βαθμίδες δυσκολίας αυτό το format δείχνει όλη του τη δύναμη. Χρειάζεται συντονισμός και επικοινωνία ώστε τα builds να “κουμπώσουν” και να καλύψουν αδυναμίες. Όλα αυτά με το friendly fire πάντα ενεργό. Λάθη θα συμβούν: θα σκοτώσεις συμπαίκτες, θα πέσεις από τις σφαίρες τους, θα γελάσεις, και τελικά θα νιώσεις μια ανεπανάληπτη ικανοποίηση όταν ολοκληρωθεί μια δύσκολη αποστολή.

Στο τεχνικό κομμάτι δεν έχουμε ιδιαίτερα παράπονα. Πέρα από κάποια σποραδικά bugs ή glitches, τίποτα δεν σπάει την ατμόσφαιρα. Ο ήχος είναι εξαιρετικός, με surround που πραγματικά απογειώνεται με ακουστικά, προσφέροντας αίσθηση κατεύθυνσης τόσο για εχθρούς όσο και για πυρά συμμάχων. Οι ατάκες, το χιούμορ και το ύφος παραμένουν ίδια: υπερβολικά, σατιρικά στρατιωτικά, που θυμίζουν έντονα το Starship Troopers.

Ακόμα και οι πιο βίαιες στιγμές διατηρούν μια δόση μαύρου χιούμορ που σε κάνει να χαμογελάς. Να σημειωθεί ότι υπάρχει cross-play, αλλά όχι cross-progression· αν μεταφερθείτε στο Xbox από άλλη πλατφόρμα, θα χρειαστεί να ξεκινήσετε από το μηδέν.

Έπραξε σωστά, λοιπόν, η Sony φέρνοντας τον τίτλο της Arrowhead στο Xbox; Η απάντηση είναι ένα ηχηρό “ναι”. Ένα παιχνίδι όπως το Helldivers 2 χρειάζεται όσο το δυνατόν μεγαλύτερο κοινό, και η διάθεσή του σε μία ακόμη πλατφόρμα μόνο θετικά φέρνει. Όσοι περισσότεροι στρατιώτες ενταχθούν στη Δημοκρατία, τόσο το καλύτερο. Ναι, οι νέοι παίκτες θα μπερδευτούν στην αρχή, αλλά πάντα υπάρχουν οι “παλιοί” να βοηθήσουν και να καθοδηγήσουν. Στο τέλος της ημέρας, αυτό που μετράει είναι ότι το παιχνίδι παραμένει διασκεδαστικό, γεμάτο ένταση και χιούμορ, και συνεχίζει να εξελίσσεται.



To Helldivers 2 κυκλοφορεί για το Xbox Series από τις 26/8/25. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από το PlayStation Greece.

THE GOOD

- Μία από τις πιο ώριμες και φιλικές κοινότητες στο gaming.
- Έντονο χιούμορ και σατιρικό ύφος.
- Ανταμείβει τον παίκτη που αφιερώνει χρόνο, όχι αυτόν που πληρώνει.
- Δεν δίνει την αίσθηση “δεύτερης δουλειάς”, όπως τα περισσότερα GaaS.

THE BAD

- Οι πρώτες ώρες είναι κάπως “overwhelming”.
- Το tutorial είναι πολύ περιορισμένο.
- Μόνο τρεις διαφορετικές στρατιές εχθρών.
- Έλλειψη cross-progression.

8

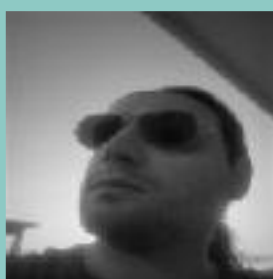
ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Helldivers 2

Re view

Lost Soul Aside

September 11, 2025



Σταύρος
Λιναρδάκος



Η προσπάθεια της Sony να εμπλουτίσει τη βιβλιοθήκη της μέσω του “China Hero Project” (μια πρωτοβουλία που παρέχει οικονομική στήριξη και καθοδήγηση σε στούντιο από υπό-εκπροσωπούμενες περιοχές με στόχο τη διεθνή αγορά) αποτελεί αναμφίβολα μια σωστή στρατηγική κίνηση. Αυτό φαίνεται και από τίτλους όπως τα F.I.S.T: Forged In Shadow Torch και AI Limit, τα οποία στάθηκαν αξιοπρεπείς εκπρόσωποι του εν λόγω εγχειρήματος. Εύλογα λοιπόν θα περίμενε κανείς πως, πέρα από την οικονομική ενίσχυση και την παροχή μέντορα, θα υπήρχε και ένας σοβαρός ποιοτικός έλεγχος, ώστε να διατηρείται ένα ελάχιστο επίπεδο ποιότητας.

Σε αυτό το πλαίσιο εντάσσεται και το Lost Soul Aside, το οποίο είχε εντυπωσιάσει τη Sony ήδη από το 2016, όταν παρουσιάστηκε ως φιλόδοξο project. Ξεκίνησε ως δουλειά ενός ατόμου, αντλώντας αισθητική έμπνευση από το Final Fantasy XV και υιοθετώντας στο gameplay στοιχεία από τα Bayonetta, Ninja Gaiden και Devil May Cry.

Όπως γίνεται αντιληπτό, έχουμε μπροστά μας έναν action hack-and-slash τίτλο. Πριν φτάσουμε όμως στον πυρήνα της εμπειρίας, αξίζει να δούμε την ιστορία. Η πλοκή μάς βάζει στα βήματα του Kaser, μέλους της αντίστασης GLIMMER. Κατά τη διάρκεια μιας παρέλασης καλείται να ξεσηκώσει τον κόσμο, όμως η επιχείρηση καταρρέει όταν οντότητες από άλλες διαστάσεις (τα Voidrax) εισβάλλουν και καταστρέφουν τα πάντα. Εκεί ο ήρωας αποκτά μια νέα δύναμη, μέσω μιας οντότητας που παίρνει μορφή δράκου-Voidrax. Η Arena, όπως ονομάζεται, γίνεται συνοδοιπόρος του Kaser, παρέχοντάς του δυνάμεις, όπλα και μεταμορφώσεις τύπου Devil May Cry.

Το σενάριο αντλεί πολλά στοιχεία από τη σειρά Final Fantasy, τόσο σε ονόματα όσο και σε θεματικές, ωστόσο γρήγορα αποκαλύπτεται πως λείπει η ανάπτυξη και το βάθος. Οι χαρακτήρες είναι επίπεδοι, χωρίς καμία ουσιαστική πορεία, ενώ η ιστορία γίνεται κατανοητή με καθυστέρηση, καθιστώντας δύσκολη τη σύνδεση του παίκτη με τον κόσμο.

Η αποστασιοποίηση αυτή ενισχύεται και από τον τεχνικό τομέα: οι χαρακτήρες μοιάζουν με άψυχες κούκλες, με έμφαση περισσότερο στα μαλλιά που ανεμίζουν και στις καλοσχεδιασμένες γυναικείες φιγούρες, παρά στην κίνηση, τα animations ή τις εκφράσεις. Οι αγγλικές φωνές είναι αδύναμες και δεν καταφέρνουν να δώσουν πνοή στους ήρωες, αν και η ύπαρξη πολλών επιλογών γλώσσας αποτελεί μια θετική εξαίρεση.

Στον τεχνικό τομέα γενικότερα, ενώ θα περιμέναμε με την Unreal Engine 4, το 2025, μια ομαλή εμπειρία, το παιχνίδι υποφέρει από stuttering έπειτα από cutscenes και σε κάθε νέα περιοχή. Ο ήχος επίσης χωλαίνει, με μουσικές που κόβονται απότομα και απογοητευτικά εφέ.

Στα θετικά συγκαταλέγεται ο εικαστικός σχεδιασμός των περιοχών, που όντως εντυπωσιάζουν. Το level design θυμίζει το γραμμικό στυλ του Final Fantasy XIII (2010), ωστόσο παραμένει ξεπερασμένο, με “ελαφρύ” πρωταγωνιστή που κάνει το platforming αδιάφορο ή εκνευριστικό. Οι συχνές αυτόματες αποθηκεύσεις μοιάζουν να αναγνωρίζουν αυτά τα προβλήματα, ώστε να περιοριστεί η απώλεια προόδου.

Το μεγαλύτερο αγκάθι, ωστόσο, είναι ο πυρήνας του gameplay: το σύστημα μάχης. Παρά το ότι δεν υπάρχουν πτώσεις στο frame rate, η εμπειρία είναι “άδεια”. Από την πρώτη μάχη φαίνεται η κατεύθυνση: ένα heavy attack εκτοξεύει τον εχθρό στον αέρα, οι υπόλοιποι απλώς κοιτούν, και το feedback είναι σχεδόν ανύπαρκτο. Οι κινήσεις είναι χορογραφημένες και όμορφες, αλλά άψυχες.

Τα bosses αρχικά εντυπωσιάζουν, χάρη στην κλίμακα και τις επιθέσεις τους, όμως γρήγορα η μάχη καταντά κουραστική. Η πρόοδος όπλων είναι επιφανειακή: βασικές αναβαθμίσεις, ένα φτωχό skill tree και μια devil form που απλώς τελειώνει τις μάχες λίγο νωρίτερα. Και όσο παραμένουμε στο παιχνίδι, η μάχη αρχίζει να μοιάζει περισσότερο με αγγαρεία, κουράζοντας τα δάχτυλα με το συνεχές button mashing.

Οι δημιουργοί φαίνεται πως το γνωρίζουν αυτό, αφού μόλις αδειάσει η μπάρα εξουθένωσης (stagger) κάθε εχθρού, το παιχνίδι αναλαμβάνει τον έλεγχο του ήρωά μας και εκτελεί αυτόματα μια σειρά από συνεχόμενα χτυπήματα. Δυστυχώς, η εμπειρία αυτή συνοδεύεται από ένα εξαιρετικά κακόγουστο ηχητικό εφέ, που θυμίζει περισσότερο χτύπημα...



πλαστικών κουβάδων παρά μάχη.

Στην πορεία της ιστορίας, ο σύντροφός μας, η Arena, μεταμορφώνεται σε βαρύ ξίφος (heavy sword). Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να γινόμαστε υπερβολικά αργοί, γεγονός που μας ωθεί να συνεχίσουμε σχεδόν μέχρι τη μέση του παιχνιδιού με το αρχικό όπλο – το οποίο, ειρωνικά, εξακολουθεί να αποτελεί το πιο αποτελεσματικό μέσο εξόντωσης των εχθρών στον αέρα.

Ωστόσο, με την απόκτηση των δύο επόμενων όπλων, του κονταριού με διπλές λεπίδες και του δρεπανιού (Poleblade και Scythe), η μάχη μετατρέπεται ολοκληρωτικά σε button mashing. Η ταχύτητα αυτών των όπλων δημιουργεί έναν καταιγισμό χτυπημάτων που δεν αφήνει κανένα περιθώριο αντίδρασης στους απλούς εχθρούς, καθιστώντας τις συναντήσεις υπερβολικά μονότονες.

Σε αυτό το πλαίσιο εντάσσονται και οι περιορισμένες επιλογές αναβάθμισης: τοποθέτηση αντικειμένων στα όπλα, ένα δέντρο δεξιοτήτων που ανοίγει πρόσβαση σε ελαφριές στατιστικές βελτιώσεις και λίγο καλύτερες κινήσεις. Δυστυχώς, το σύστημα μοιάζει περισσότερο προσχηματικό και αφήνει την εντύπωση ενός άψυχου μηχανισμού μάχης. Και σαν να μην έφτανε αυτό, υπάρχει και το devil form, μια ειδική μεταμόρφωση που ενεργοποιείται μόλις γεμίσει η μπάρα ενέργειας, με μοναδικό ουσιαστικό αποτέλεσμα να επισπεύδει τη μάχη κατά λίγα λεπτά.

Η διάρκεια φτάνει περίπου τις 15 ώρες, με unlockable δυσκολίες και boss rush mode μετά το τέλος. Ωστόσο, μέχρι τότε, η μάχη έχει καταντήσει κουραστική ρουτίνα.

Συνολικά, το Lost Soul Aside μοιάζει με παιχνίδι μιας άλλης εποχής. Αν είχε περάσει από αυστηρότερο ποιοτικό έλεγχο ή είχε λάβει περισσότερο χρόνο ανάπτυξης, ίσως να στεκόταν καλύτερα. Στη σημερινή του μορφή όμως, και ειδικά στην τιμή των 69,99€, είναι δύσκολη πρόταση. Καλύτερα να δοκιμάσετε πρώτα το demo, ώστε να διαπιστώσετε μόνοι σας την «ψυχή» που του λείπει.

To Lost Soul Aside κυκλοφορεί από τις 29/8/25 για PS5 και PC. Η κριτική μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από το PlayStation Greece.



THE GOOD

- Όμορφο εικαστικό.
- Δημιουργείται ένα σχετικό ενδιαφέρον αρχικά, που όμως γρήγορα χάνεται λόγω των (βλ. αρνητικά)...



THE BAD

- Σύστημα μάχης που δεν προσφέρει καμία αίσθηση (feedback).
- Τα boss fights, από τη μέση του παιχνιδιού, γίνονται ένα μέσο για button mashing.
- Αδιάφορο σενάριο και χαρακτήρες.
- Τεχνικά προβλήματα.

5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Lost Soul Aside

Re view

SHINOBI: Art of Vengeance

September 12, 2025



Νικόλας
Μαρκόγλου



Κατά μία μοναδική σύμπτωση, έπειτα από χρόνια απουσίας, δύο εκ των εμβληματικότερων και “γηραιότερων” νίντζα των βιντεοπαιχνιδιών επέστρεψαν μέσα από δύο εξαιρετικές αναβιώσεις. Μάλιστα και οι δύο τους επανήλθαν ως συνέχειες των πρώτων περιπετειών τους, τουτέστιν, αφήνοντας πίσω τα τρισδιάστατα sequels προκειμένου να μεταφέρουν νοσταλγικότερες, δισδιάστατες εποχές. Ο λόγος φυσικά για τα Ninja Gaiden: Ragebound και Shinobi: Art of Vengeance. Την πρώτη περίπτωση την καλύψαμε βέβαια ήδη με review και πλέον ήρθε η σειρά του ετέρου νίντζα.

Όπως η Game Kitchen αποδείχθηκε μία ιδανική ομάδα για την επαναφορά του Ninja Gaiden, έτσι και η Lizardcube αποδεικνύεται με τη σειρά της ως η πλέον κατάλληλη επιλογή για την επαναφορά του Shinobi. Μάλιστα, η χαρακτηριστική comic αισθητική που συνοδεύει τις δημιουργίες της γαλλικής ομάδας ανάπτυξης ταιριάζει απόλυτα, αποτυπώνοντας έναν ελκυστικό κόσμο που καταφέρνει να κερδίσει τις εντυπώσεις από τα πρώτα λεπτά.

Διατηρώντας τη φιλοσοφία των δισδιάστατων τίτλων της σειράς, το Art of Vengeance δίνει μεγάλη έμφαση και στη μάχη, πέρα από το platforming. Κατά ενδιαφέροντα τρόπο μάλιστα, σε αυτό το κομμάτι διαφέρει ριζικά σε σχέση με το Ninja Gaiden: Ragebound, επικεντρωμένο στα combos και σε μία σεβαστή ποικιλία επιθετικών κινήσεων. Είναι κάτι που η Lizardcube διαχειρίζεται υποδειγματικά, δίνοντας ένα σημαντικό ρεπερτόριο επιθετικών κινήσεων και μηχανισμών στον Musashi που όμως δεν μπαίνει εμπόδιο στην απλότητα που (πρέπει να) χαρακτηρίζει το gameplay.

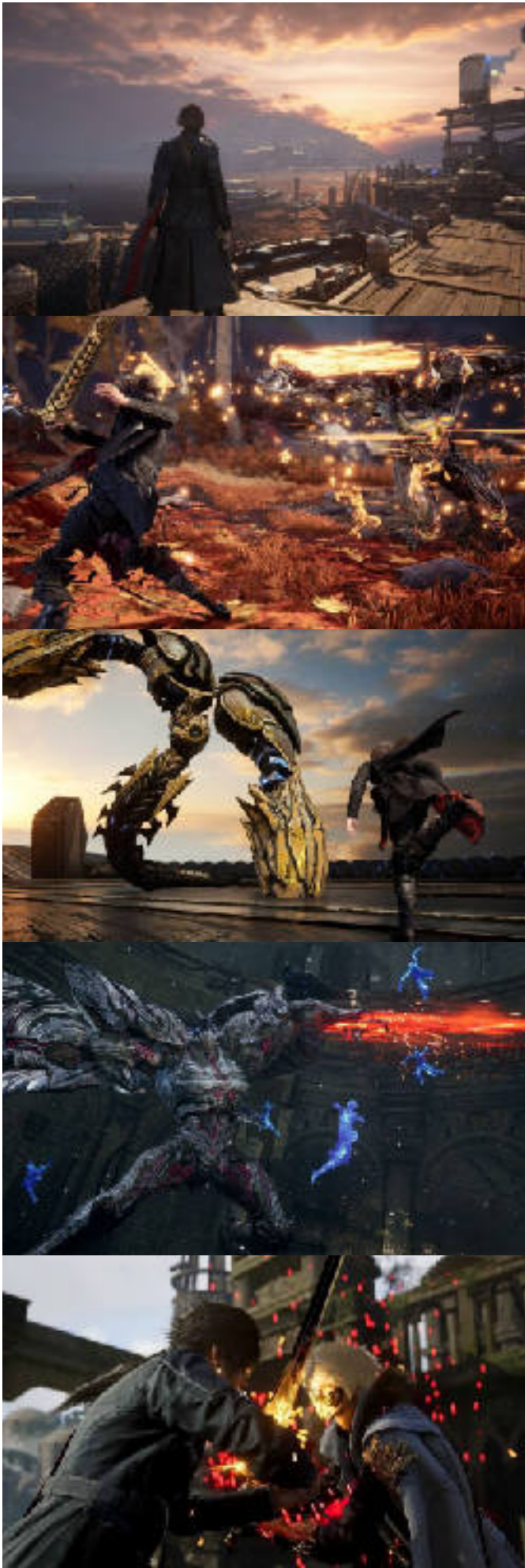
Μέσα από σταδιακά ξεκλειδώματα αποκτούμε πρόσβαση σε εξτρά melee επιθέσεις, όλες εκ των οποίων απαιτούν απλούς συνδυασμούς ή εναλλαγές επιθέσεων, όπως η light επίθεση που ακολουθεί το dash, η οποία μετέπειτα μπορεί να εμπλουτιστεί και με ένα εξτρά, heavy attack. Επιπλέον, μπορούμε να εκτελέσουμε διαφόρων ειδών μαγείες, η κατάλληλη χρήση των οποίων είναι συχνά καθοριστική για την έκβαση των πιο δύσκολων συγκρούσεων.

Dodges, εναέριες και κάθετες επιθέσεις καθώς και η χρήση των kunai έρχονται να συμπληρώσουν το κομμάτι της μάχης, δίνοντάς μας πολλαπλούς τρόπους να ανταπεξέλθουμε απέναντι από ένα απαιτητικό roster εχθρών. Ο χειρισμός δένει ιδανικά αυτό το σκέλος, δίνοντάς μας τον πλήρη έλεγχο και επιτρέποντάς μας ταχύτητα να αντιδρούμε στις εχθρικές επιθέσεις αλλά και να αλλάζουμε εν ριπή οφθαλμού τις τακτικές μας.

Η γκάμα των εχθρών έρχεται κατάλληλα για να υποστηρίξει τη δημιουργία έντονων συγκρούσεων, από στρατιώτες με πυροβόλα και χειροβομβίδες μέχρι αντίπαλους νίντζα, κατάφρακτους πολεμιστές και ιπτάμενα πλάσματα, που απαιτούν από εμάς την κατάλληλη επιλογή των στόχων. Δίχως να ξεφεύγει ποτέ σε δυσκολία, καταφέρνει να διατηρεί έναν φρενήρη ρυθμό και μία απολαυστική αίσθηση όταν καταφέρουμε να επικρατήσουμε.

Στα παραπάνω είναι ιδιάζουσας σημασίας τα καλοφτιαγμένα animations που μεταφέρουν επιτυχώς την ισχύ των χτυπημάτων. Επιπλέον, ένα σχετικό και καλοδεχούμενο βάθος προσφέρουν οι δύο εξτρά μπάρες στους εχθρούς, η μία εκ των οποίων καθορίζει το πότε θα έρθουν σε σημείο όπου με ένα μόλις χτύπημα θα τους εξουδετερώσουμε (κάτι σαν stun bar). Η έτερη μπάρα (που εμφανίζεται σε ορισμένους εχθρούς), αφορά στην ασπίδα τους, μέχρι την εξουδετέρωση της οποίας δεν χάνουν ενέργεια αλλά ούτε και... “νοιώθουν” από τα χτυπήματά μας.

Διαφορετικές μαγείες μπορούν να επιφέρουν μεγαλύτερο damage στις αντίστοιχες μπάρες, δίνοντάς έτσι μεγάλη σημασία στο πότε και ποια θα χρησιμοποιήσουμε. Όλα τα επιμέρους κομμάτια της μάχης συνδυάζονται άψογα, ώστε μεταφέρουν την αίσθηση ότι χειριζόμαστε έναν ισχυρό νίντζα. Η ένταση των συγκρούσεων μεταφέρεται και στα ποικίλα boss fights, όλα εκ των οποίων είναι καλοσχεδιασμένα,



προσφέροντας δίκαιες συγκρούσεις, εκμεταλλευόμενες όλες τις ικανότητες του Musashi.

Φυσικά, δεν είναι μόνο το κομμάτι της μάχης που χαρακτηρίζει ένα Shinobi, αλλά και το platforming. Εδώ τα πράγματα είναι απλώς προβλέψιμα για τους fans του είδους, αν και σίγουρα και αυτό το σκέλος είναι δουλεμένο, περιέχοντας μάλιστα μία ιδιαιτερότητα ως προ τη δομή του κόσμου. Αντί να μας μεταφέρει σε έναν ενιαίο κόσμο (ως είθισται στα metroidvania), η Lizardcube επιλέγει να χωρίσει το περιβάλλον σε διακριτές πίστες, οι περισσότερες εκ των οποίων φαντάζουν ως mini metroidvania επίπεδα.

Σχετικά μικρά σε μέγεθος, αυτά τα επίπεδα προσφέρουν αρκετές προαιρετικές διαδρομές, μυστικά και κλειδωμένες πόρτες, επιβραβεύοντας την εξερεύνηση και δίνοντας πόντους στο replayability, καθώς πολλά τμήματά τους γίνονται προσβάσιμα αφού αποκτήσουμε -σε μεταγενέστερα επίπεδα- νέες ικανότητες στο platforming. Το συγκρατημένο μέγεθός τους σημαίνει ότι διαρκώς το Art of Vengeance μάς μεταφέρει σε νέες τοποθεσίες, αλλά σίγουρα η περιορισμένη έκτασή τους δεν θα έλεγε κανείς ότι δίνει πλήρως την αίσθηση ενός metroidvania.

Το τελευταίο το αναφέρουμε απλά σαν παρατήρηση και όχι αρνητική κριτική, καθώς εμφανώς το Art of Vengeance δεν επιδιώκει να είναι ένα πλήρες metroidvania. Κατά τη δική μας άποψη αυτή η επιλογή λειτουργεί κατάλληλα με τη φύση του παιχνιδιού, διατηρώντας έναν γραμμικό χαρακτήρα και με αυτόν τον τρόπο την arcade φύση των Shinobi, ενώ επίσης δίνει και το έναυσμα σε όποιον το επιθυμεί να επιστρέψει σε κάποια επίπεδα για να επιδοθεί σε ένα σχετικό ψάξιμο.

Περνώντας στα αμιγώς platform κομμάτια, η κίνηση του Musashi είναι απροβλημάτιστη και άμεση, επιτρέποντας τη γρήγορη και ευχάριστη κινητικότητα, περιέχοντας -ευτυχώς- από τα πρώτα δευτερόλεπτα το διπλό άλμα και το dash.



Από την άλλη πλευρά, οι υπόλοιπες ικανότητες που θα ξεκλειδώσετε είναι σίγουρα βοηθητικές αλλά και απολύτως προβλέψιμες και μάλλον τετριμμένες.

Το platforming και η εξερεύνηση είναι αναμφίβολα σε πολύ καλό επίπεδο αλλά εμφανώς το Art of Shinobi έδωσε περισσότερο βάρος στο κομμάτι της μάχης. Η περιήγηση στο περιβάλλον και το platforming είναι σε πολύ καλό επίπεδο, αλλά η Lizardcube φαίνεται ότι δεν θέλησε να κάνει την οποιαδήποτε υπέρβαση ή να βάλει κάποια προσωπική πινελιά.

Εξαίρεση αποτελεί το wall climbing, όπου όταν κάνουμε άλμα σε έναν κάθετο τοίχο, μπορούμε να κρατήσουμε το κουμπί του άλματος πατημένο ώστε ο Musashi να κάνει δύο μικρά βήματα προς τα πάνω. Αποτελεί δηλαδή ένα εξτρά έναυσμα προς τα πάνω και αυτό ακριβώς που απαιτείται σε διάφορα σημεία ώστε να σκαρφαλώσουμε. Μία απλοϊκή εξτρά λειτουργία στο κάθετο platforming, που είναι ταυτόχρονα αρκετά έξυπνη στον τρόπο που την εκμεταλλεύεται το level design, αποτελώντας έτσι μία μικρή προσωπική νότα από την Lizardcube σε αυτόν τον τομέα.

Περνώντας στον οπτικό τομέα, το Art of Vengeance επωφελείται σημαντικά από την καλλιτεχνική ιδιοσυγκρασία της Lizardcube, απεικονίζοντας ένα ιδιαίτερα όμορφο αποτέλεσμα, με ζωηρά χρώματα και σχεδιασμό χαρακτήρων και περιβαλλόντων που δείχνουν να έχουν ξεπηδήσει απευθείας από τις σελίδες ενός comic. Επιπλέον, τα περισσότερα από τα επίπεδα διαφοροποιούνται αρκετά, μεταφέροντάς μας σε μία πολύ ποικιλία διαφορετικών τοποθεσιών, από δασικά περιβάλλοντα μέχρι αστικά αλλά και εσωτερικούς χώρους.

Μόνη παραφωνία στο όλο σύνολο αποτελούν ορισμένα bonus, on-rails επίπεδα, τα οποία

είναι, στην καλύτερη των περιπτώσεων, αδιάφορα. Εξίσου αδιάφορος είναι δυστυχώς και ο ηχητικός τομέας, όσον αφορά στο soundtrack, με κομμάτια που φαίνεται περισσότερο να παραπέμπουν στις arcade εποχές, τα λεγόμενα “ουφάδικα”, όπου έτσι κι αλλιώς ο ήχος ήταν πάντα σχεδόν στο 0.

Φυσικά, αυτά δεν είναι παρά ορισμένα θεματάκια εν τέλει σε ένα απολαυστικό σύνολο που επαναφέρει δυναμικά το Shinobi στη σύγχρονη εποχή των δισδιάστατων platforms. Το ευτύχημα είναι ότι δεν έρχεται απέναντι από το Ninja Gaiden: Ragebound καθώς τα δύο παιχνίδια επικεντρώνονται σε διαφορετικούς τομείς και έχουν εντελώς διαφορετικό art design, με αποτέλεσμα οι φαν του είδους και -πολύ περισσότερο- των συγκεκριμένων franchises να έχουν δύο σίγουρες επιλογές προς απόκτηση.

Αν μη τι άλλο, το βάθος του συστήματος μάχης αποτελεί το σημαντικότερο επίτευγμα της Lizardcube, διατηρώντας την απαιτούμενη απλότητα στον χειρισμό και επιτυγχάνοντας ταυτόχρονα να μας δώσει τον έλεγχο ενός ισχυρού νίντζα σε μάχες με ιδανικό βαθμό πρόκλησης.



To SHINOBI: Art of Vengeance κυκλοφορεί από τις 29/8/25 για PS5, PS4, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη Zegetron.

THE GOOD

- Απολαυστικό σύστημα μάχης με βάθος αλλά χωρίς να περιπλέκει το θέμα του χειρισμού.
- Όμορφη, comic αισθητική.
- Ενδιαφέρουσα η μίξη διακριτών επιπέδων, που όμως περιέχουν έντονα metroidvania στοιχεία.

THE BAD

- Αδιάφορο OST.
- Αδιάφορα bonus levels.

8.5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

SHINOBI: Art of Vengeance

THANK YOU..!

🎮🎮🎮🎮🎮

EDITION 2025

GAMEOVER