



ASSASSIN'S
CREED
MIRAGE

21

01 - 15 οκτωβρίου

GAMEOVER



Γιώργος Καλλίφας

Μπήκαμε πλέον για τα καλά στην πιο “καυτή” περίοδο του έτους για το gaming. Όπως παραδοσιακά συμβαίνει εδώ και δεκαετίες κατά το διάστημα Σεπτεμβρίου-Νοεμβρίου, και οδεύοντας προς αυτό που οι αγγλόφωνες χώρες ονομάζουν “Holiday Season” (δηλαδή, Halloween, Ημέρα των Ευχαριστιών και Χριστούγεννα) η βιομηχανία του gaming τροφοδοτεί τις “μηχανές” της με ό,τι καλύτερο έχει, και ο κάθε εκδότης προσπαθεί να κερδίσει το κοινό προσφέροντας τις “ναυαρχίδες” του. Μέχρι στιγμής, και όπως θα διαβάσετε στο τεύχος 21 του ψηφιακού περιοδικού μας, είχαμε τα EA Sports FC24, Assassin's Creed Mirage, Forza Motorsport και Lies of P (μεταξύ πολλών άλλων), ενώ πολύ σύντομα έρχονται (ή ήρθαν ήδη) “μεγαθήρια”, όπως τα Spider-man 2, Super Mario Bros. Wonder, Lords of the Fallen, Alan Wake II και αρκετά ακόμα. Το έχουμε πει και θα το ξαναπούμε: το φθινόπωρο του 2023 θυμίζει κάτι από τα παλιά και αποτελεί μια πολύ καλή περίοδο να είσαι gamer.

Και μέσα σε όλα αυτά, είχαμε τις τελικές υπογραφές -μετά από δύο χρόνια διαβουλεύσεων- για την εξαγορά των Activision, Blizzard και King από τη Microsoft, που σηματοδοτεί την “προσάρτησή” τους στην οικογένεια του Xbox. Πρόκειται για μια κίνηση άνευ προηγουμένου σε τέτοια κλίμακα, που και τις ισορροπίες ενδεχομένως να αλλάξει, και τροφή για συζητήσεις θα δώσει. Μια τέτοια συζήτηση θα γίνει σίγουρα στο επόμενο Webcast μας, στο οποίο σας περιμένουμε όλους, γιατί θα έχουμε να πούμε πολλά. Μέχρι τότε, σας αφήνουμε να διαβάσετε συγκεντρωμένη στο περιοδικό μας την πιο σημαντική ύλη που δημοσιεύσαμε στο GameOver.gr τις τελευταίες 15 ημέρες.

Work less, Play more...

Περιεχόμενα Που θα βρείτε τι

Reviews

- 06 **Afterdream**
- 12 **Assassin's Creed Mirage**
- 18 **Gunbrella**
- 24 **Shadow Gambit**
- 30 **No Son of Mine**
- 36 **Operation Wolf Returns:
First Mission VR | Review**
- 40 **Forza Motorsport**
- 46 **COCOON**

NEWS

52
**Αποκαλύφθηκε το μοντέλο slim
του PlayStation 5**

**Είναι επίσημο: Οι Activision,
Blizzard και King ανήκουν στη
Microsoft και την οικογένεια
Xbox**

**Το Cyberpunk 2077 ξεπέρασε
σε πωλήσεις τα 25
εκατομμύρια αντίτυπα**

**Σύντομα θα ενεργοποιηθεί η
δυνατότητα cloud streaming
τίτλων PS5**





RE
VIE
WS



Review



Μιχαλης Χασαπης

Afterdream | Review

Ως γνωστόν, το horror είδος δεν περιορίζεται σε triple A παραγωγές. Αντίθετα, πολλοί indie developers μας έχουν δώσει πολύ αξιόλογα παιχνίδια με σαφώς κατώτερα τεχνικά production values, αλλά χωρίς εκπτώσεις στην ποιότητα. Το Afterdream, δημιουργία ενός μόνο ατόμου, του Φινλανδού Jesse Makkonen, ανήκει στην εν λόγω κατηγορία και περιγράφεται από τον δημιουργό του ως ένα “psychological horror adventure game”.

Ο δημιουργός του παιχνιδιού αναφέρει πως η ανάπτυξη του Afterdream του πήρε σχεδόν δύο χρόνια και η αλήθεια είναι πως πρόκειται για ένα πολύ αξιόλογο, αν και μικρό σε διάρκεια, παιχνίδι. Η ηρωίδα μας είναι μια νεαρή γυναίκα που πρόσφατα έχασε τον πατέρα της. Το γεγονός ότι τον τελευταίο καιρό οι δύο τους δεν ήταν τόσο κοντά, σε συνδυασμό με την απουσία της στις τελευταίες του στιγμές, τη στοιχειώνει.

Το παιχνίδι ξεκινάει με την ηρωίδα μας να επισκέπτεται έναν ψυχίατρο στον οποίο περιγράφει ένα πολύ περίεργο όνειρο που είχε. Ένα όνειρο που την αναστάτωσε και της φάνηκε πολύ ζωντανό... Έτσι, στην πορεία του παιχνιδιού θα παρακολουθήσουμε το εν λόγω όνειρο, στο οποία εμβόλιμα παρεμβάλλεται η συζήτηση μεταξύ της γυναίκας και του ψυχιάτρου.

Γενικά η ιστορία είναι καλογραμμένη και κρατάει το ενδιαφέρον. Ασχολείται με το υπερφυσικό, με την ύπαρξη της μετά θάνατον ζωής και των φαντασμάτων, ενώ συνδυάζει και στοιχεία από την αληθινή ζωή ένεκα της προβληματικής σχέσης της πρωταγωνίστριας με τον πατέρα της. Κυρίως θα δούμε τον ψυχολογικό αντίκτυπο των επιλογών που αυτή έκανε όλα αυτά τα χρόνια, τις τύψεις που έχει και ούτω καθεξής. Το παιχνίδι περιλαμβάνει έναν σεβαστό αριθμό διαλόγων, σίγουρα καλογραμμένων. Καλή δουλειά έχει γίνει και στους χαρακτήρες που θα συναντήσουμε, οι οποίοι είναι ικανοποιητικοί στον αριθμό και ποικίλοι στην προσωπικότητα.

Μπορεί όπως είπαμε το Afterdream να χαρακτηρίζεται ως psychological horror, αλλά εστιάζει κυρίως στο πρώτο. Το στοιχείο του καθαρόαιμου τρόμου δεν είναι τόσο έντονο και δεν περιλαμβάνονται gore, τέρατα ή jump scares. Από την άλλη, το στοιχείο της ατμόσφαιρας είναι πολύ έντονο και πολύ πετυχημένο. Το ονειρικό setting έχει πάντα μια πολύ ευπρόσδεκτη στοιχειωμένη αίσθηση αποκοπής αλλά και απροσδιόριστης σύνδεσης με την πραγματικότητα, και ο παίκτης εκλαμβάνει μια υποβόσκουσα αίσθηση ανησυχίας.



Αυτό επιτυγχάνεται με την επαφή με το υπερφυσικό στοιχείο, τα συνεχώς ενοχλητικά περιβάλλοντα και κάποιες συγκεκριμένες σκηνές ψυχεδελικής απόχρωσης. Αν θέλουμε να μιλήσουμε με πιο συγκεκριμένους όρους, θα λέγαμε ότι το παιχνίδι μάς θύμισε μια μίξη της Φρουϊδικής ατμόσφαιρας του Twin Peaks με αυτήν που συναντήσαμε στα πρώτα Silent Hill και Resident Evil, χωρίς όμως τα τέρατα όπως είπαμε.

Για να ανακεφαλαιώσουμε τα της ιστορίας, θα λέγαμε πως τα δύο μεγαλύτερα ατού του Afterdream είναι από τη μία η ατμόσφαιρα και από την άλλη η πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει στη σκιαγράφηση της ψυχολογικής κατάστασης και των συναισθημάτων της ηρωίδας. Έτσι, ο παίκτης δεν χάνει το ενδιαφέρον του και θέλει να δει την κατάληξη του ταξιδιού της πρωταγωνίστριας.

Ας περάσουμε στο gameplay, το οποίο ακολουθεί την οδό των 2D adventure games. Κινούμαστε έτσι σε δύο διαστάσεις μέσα σε μια έπαυλη, ανοίγουμε πόρτες που μας οδηγούν σε άλλους διαδρόμους και λύνουμε απλούς αλλά λογικούς και έξυπνους γρίφους ώστε να προχωρήσουμε παρακάτω. Το παιχνίδι δεν είναι ανοιχτό, αλλά περιλαμβάνει μικρά levels τα οποία ολοκληρώνονται όταν η αφήγηση γυρίσει πίσω στο γραφείο του ψυχιάτρου.

Έτσι, κάθε δεδομένη στιγμή μπορούμε να περιπλανηθούμε σε αρκετά μικρό χώρο, πράγμα που κάνει ευκολότερη την λύση των γρίφων. Πέρα από τους κλασικούς γρίφους που αφορούν εύρεση και χρήση αντικειμένων, το παιχνίδι περιλαμβάνει και κάποια puzzles με slide panels, με διακόπτες, κουμπιά και τα λοιπά που συναντάμε στα παλιά survival horror παιχνίδια που προαναφέραμε.

Ένα ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού είναι η φωτογραφική μηχανή που έχουμε στην κατοχή μας και η οποία μπορεί να κάνει ορατά κάποια αόρατα αντικείμενα. Έτσι, μπορεί με την πρώτη ματιά η λύση να μην είναι εμφανής, αλλά με τη χρήση της μηχανής να εμφανιστεί ένα αόρατο item ή ένα μήνυμα στον τοίχο που θα μας χρησιμεύσει αργότερα. Πρόκειται για ωραίο μηχανισμό, αλλά λόγω των περιορισμένων σε αριθμό και μέγεθος περιβαλλόντων δεν είναι δύσκολο να σαρώσουμε όλους τους χώρους και να βρούμε αυτά τα αόρατα στοιχεία σχετικά εύκολα. Φυσικά δεν περιλαμβάνονται μάχες κανενός είδους, ενώ γενικά η δυσκολία θα λέγαμε είναι μάλλον χαμηλή και το παιχνίδι δεν θα δυσκολέψει πολλούς παίκτες. Όσοι έχουν έστω και στοιχειώδη επαφή με το είδος θα μπορέσουν να

προχωρήσουν χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Από την άλλη, η ικανοποίηση της προόδου και της επίλυσης των γρίφων είναι παρούσα.

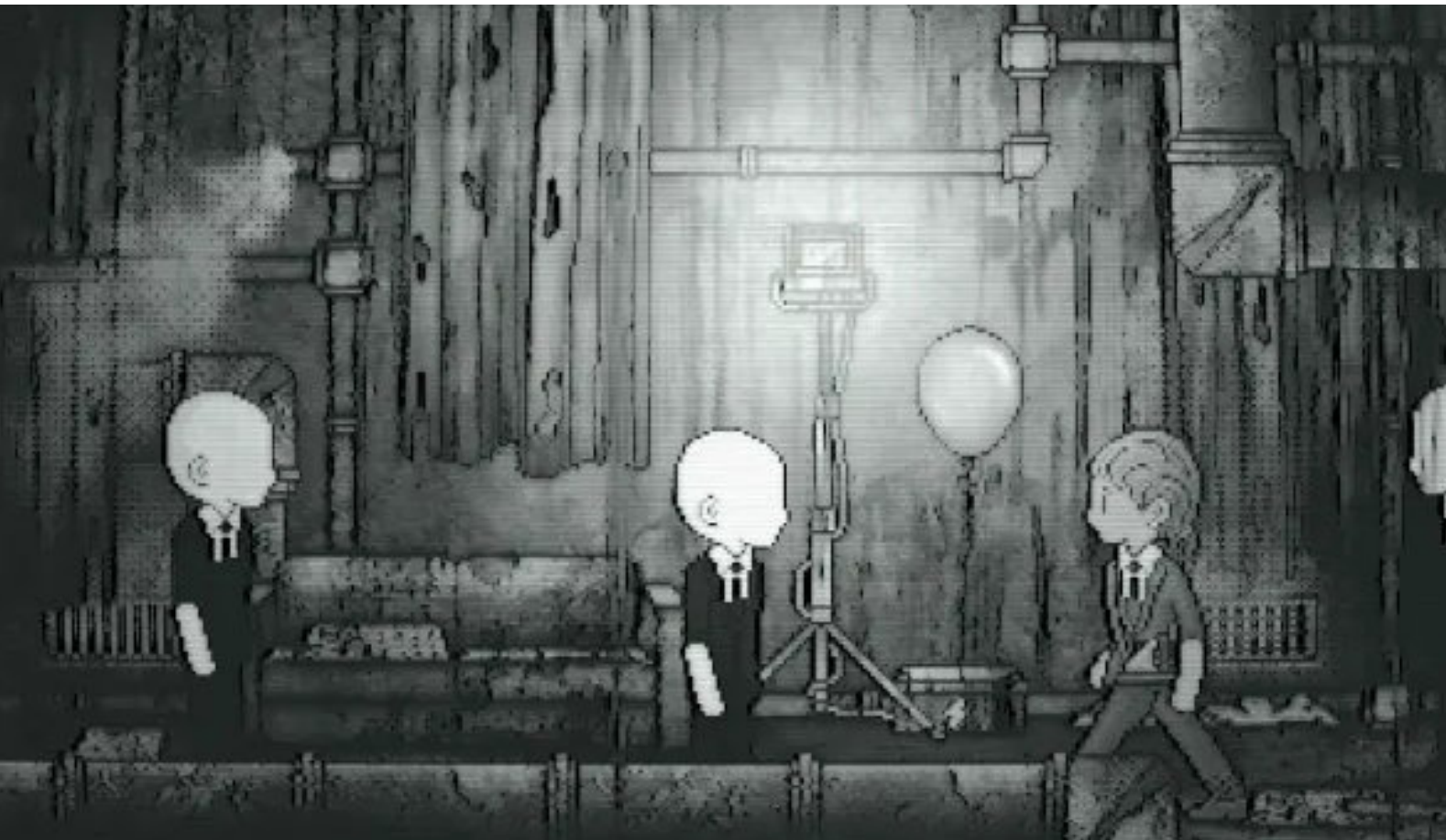
Όσον αφορά τον τεχνικό τομέα, εδώ ο developer διάλεξε το δρόμο της pixel art προσέγγισης. Τα γραφικά για pixel art είναι καλοσχεδιασμένα και μας θύμισαν πολύ παλιά adventures σαν το Maniac Mansion. Η χρωματική παλέτα είναι αρκετά περιορισμένη με κατά βάση μουντούς και αρρωστημένους χρωματισμούς, το οποίο είναι σίγουρα σχεδιαστική επιλογή που θέλει να αναδείξει την ατμόσφαιρα, τη μουντάδα και το ενοχλητικό αίσθημα φόβου και ανασφάλειας που ο δημιουργός θέλει να νοιώσουμε. Σε συνδυασμό με κάποια εφέ, το Afterdream καταφέρνει να αναπαράγει με ωραίο τρόπο, όπως είπαμε, τον ονειρικό του κόσμο, οπότε θα λέγαμε πως η προσέγγιση του developer κρίνεται ως επιτυχημένη.

Afterdream review

Η μουσική του παιχνιδιού είναι κι αυτή καλοδουλεμένη. Είναι μελωδική, καλογραμμένη, ακούγεται πολύ ευχάριστα και ταιριάζει με τα τεκταινόμενα, είτε τα ήρεμα είτε τα ενοχλητικά. Γενικά, συμβάλλει κι αυτή στη δημιουργία της ιδιαίτερης και πετυχημένης ατμόσφαιρας.

Το τελευταίο που θα θέλαμε να σχολιάσουμε για το παιχνίδι είναι η διάρκειά του. Πρόκειται για μια αρκετά σύντομη εμπειρία, που μπορεί να ολοκληρωθεί σε ένα απόγευμα, το πολύ σε μια μέρα. Δεν είναι κάτι απαραίτητα κακό, καθώς στο τέλος μας μένει η εντύπωση μιας περιεκτικής εμπειρίας. Από την άλλη, θεωρούμε ότι ο υποψήφιος αγοραστής θα πρέπει να γνωρίζει τη σύντομη διάρκεια του τίτλου.

Συνοψίζοντας, το Afterdream αποτελεί ένα μικρό σφηνάκι αλλά ένα ωραίο δείγμα του είδους. Διαθέτει μια ωραία ιστορία, μια πολύ επιτυχημένη ατμόσφαιρα και καλοσχεδιασμένους γρίφους, εύκολους μεν αλλά ικανοποιητικούς. Ιδανικό ίσως σαν σφήνα ανάμεσα σε πιο μεγάλες παραγωγές, αλλά σίγουρα ένα παιχνίδι φτιαγμένο με μεράκι και σεβασμό για τους φίλους του είδους.



Το Afterdream κυκλοφορεί για PS5, PC, Switch και Xbox Series από τις 28/9/23. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το Switch, με review code που λάβαμε από τη Feardemic.

The Good

Όμορφο pixel art εικαστικό και ωραία μουσική.

Καλοσχεδιασμένοι γρίφοι.

Πολύ πετυχημένη ατμόσφαιρα.

Καλογραμμένη ιστορία.

The Bad

Μικρή διάρκεια.

Χαμηλή δυσκολία.

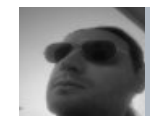


ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me



REVIEW



Σταυρος Λιναρδακος

October 4, 2023

Assassin's Creed Mirage | Review

Η αλήθεια είναι πως το Assassin's Creed Valhalla ήταν μια κακή στιγμή για τη σειρά της Ubisoft, αφού με το ογκώδες περιεχόμενο που πρόσφερε και τη μετριότητα που χαρακτήριζε το "στήσιμο" στο σύνολό του, αναπόφευκτα κούραζε οποιονδήποτε προσπαθούσε να ασχοληθεί μαζί του. Για αυτόν τον λόγο η ανακοίνωση του Assassin's Creed Mirage ήταν κάτι που δίχασε το κοινό, αφού στην αρχή είχε ανακοινωθεί ως DLC του Valhalla και στην πορεία εξελίχθηκε και παρουσιάστηκε ως ένας standalone τίτλος που επιστρέφει στις ρίζες, τις "καλές στιγμές" της σειράς. Έτσι, λογικό είναι να δημιουργηθεί το ερώτημα για το αν αξίζει να ασχοληθεί κάποιος με τον συγκεκριμένο τίτλο.

Βέβαια, για να απαντηθεί το παραπάνω ερώτημα και να βγει το πόρισμα για το Assassin's Creed Mirage, καλό είναι να πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Ο τίτλος, στην εισαγωγή του, μας βρίσκει να ακολουθούμε τα βήματα του πρωταγωνιστή Basim, ο οποίος είναι κλέφτης και φιλοδοξεί να κάνει κάτι καλύτερο στη ζωή του. Όπως συμβαίνει σε αυτές τις περιπτώσεις, τα γεγονότα που προβάλλονται τον οδηγούν να ενταχθεί στην ομάδα των "Hidden Ones".

Σε αυτό το σημείο δεν θα αναπτυχθούμε πολύ, ώστε να αποφευχθούν spoilers, ωστόσο, περιληπτικά θα αναφέρουμε πως η ιστορία του τίτλου δεν είναι το ισχυρό του σημείο, αφού οι χαρακτήρες είναι αδύναμοι δίχως ανάπτυξη και εξέλιξη, ενώ και το ίδιο το σενάριο κινείται σε πολύ γνώριμο ύφος για όσους έχουν ασχοληθεί με τη σειρά. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μην προσφέρει κάποια έκπληξη, αφού μέχρι και οι ανατροπές που παρουσιάζονται είναι αρκετά προβλέψιμες.

Από εκεί και πέρα έχουμε τα γνώριμα δυνατά σημεία του franchise, που είναι η παρουσίαση-αποτύπωση του κόσμου -εν προκειμένω της Βαγδάτης. Η θρυλική πόλη αποτυπώνεται με διάφορες θεματικές ενότητες, όπως οάσεις, ερήμους, παζάρια στην πόλη, παλάτια, λιμάνια και διάφορα άλλα, τα οποία συνοδεύονται με ζωντανά από τους NPCs που κατοικούν εκεί. Όλα τα παραπάνω είναι αυτονόητο πως θα τα βιώσετε στο έπακρο μέσα από τη γνώριμη υψηλότερη ποιότητα απόδοσης που μας έχει συνηθίσει εδώ και χρόνια η Ubisoft.

Βέβαια, όπως προαναφέρθηκε, το Mirage επιχειρεί επιστροφή στις ρίζες του franchise, πράγμα που σημαίνει πως η κλίμακα του χάρτη είναι αρκετά μικρότερη σε σχέση με την αντίστοιχη των προηγούμενων “RPG” Assassins Creed τίτλων, χωρίς αυτό να σημαίνει πως έχει μικρό μέγεθος (όπως οι πρώτοι τίτλοι). Αυτό το εύρος απεικονίζεται αρκετά γρήγορα, αφού μέσα από τον χάρτη το παιχνίδι χωρίζει τη Βαγδάτη σε τέσσερις περιοχές, οι οποίες αποτυπώνονται με το ύφος της “Στρογγυλής Πόλης” ή αλλιώς “Πόλης της Ειρήνης”.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να τονίσουμε πως η μικρότερη κλίμακα του χάρτη είναι αυτονόητο πως συνεπάγεται λιγότερα εικονίδια και πιο συμπυκνωμένο περιεχόμενο, αποτέλεσμα σίγουρα θετικό για αυτούς που ένιωσαν κόπωση από το υπερβολικό map cleaning που αντιμετώπισαν στους προηγούμενους τίτλους.

Τα γεγονότα (και οι αποστολές) του τίτλου δεν λαμβάνουν χώρα μόνο στην προαναφερθείσα πόλη της Βαγδάτης αλλά και έξω από αυτήν, όπου θα ταξιδέψετε με διάφορα mounts (άλογα, καμήλες) και θα ανακαλύψετε τις διάφορες περιοχές. Η λήψη των αποστολών, η εξέλιξη και η πρόοδος του παιχνιδιού γίνεται μέσα στην πόλη, όπου στα τέσσερα αυτά τμήματα έχουμε τα κρησφύγετα των Hidden Ones, τα οποία λειτουργούν ως κέντρα επιχειρήσεων για να αποκτήσουμε στοιχεία για τους στόχους μας. Αυτοί με τη σειρά τους θα οδηγήσουν στον κύριο εγκέφαλο της οργάνωσης,

Για την επίτευξη αυτών των δολοφονιών, ο Basim έχει το γνώριμο οπλοστάσιο του ξίφους και των hidden blades, όπως και διάφορα εργαλεία (βόμβες καπνού, μαχαίρια ρίψης κ.α.), ενώ δεν απουσιάζει και το παρκούρ, το οποίο λειτουργεί άψογα και μας βοηθάει να κινηθούμε με μαεστρία στον χώρο. Βέβαια, δεν πρέπει να ξεχνάμε το eagle vision του χαρακτήρα μας, ώστε να

βλέπουμε τα σημεία ενδιαφέροντος και τους εχθρούς στον χώρο, ενώ παράλληλα υπάρχει και ο σύντροφος αετός, με τον οποίο μπορούμε να χαρτογραφήσουμε τις τοποθεσίες των αντικειμένων και εχθρών στον χώρο από ψηλά.

Όπως εύκολα γίνεται κατανοητό, το όλο “στήσιμο” του Mirage ακολουθεί το γνώριμο ύφος που προσφέρει εδώ και χρόνια με το εν λόγω franchise η Ubisoft. Δηλαδή, για να βρούμε τα στοιχεία που θα



μας οδηγήσουν στον εκάστοτε στόχο, χρειάζεται να κάνουμε διάφορα θελήματα σε χαρακτήρες-κάτοικους της Βαγδάτης, οι οποίοι με τη σειρά τους θα μας οδηγήσουν σε κομμάτια του gameplay, που ακολουθούν το γνώριμο game design της σειράς. Έτσι, για ακόμη μια φορά θα βρεθούμε να κρυφακούμε συζητήσεις, να ακολουθούμε χαρακτήρες από απόσταση, να φέρνουμε αντικείμενα που φυλάσσονται από φρουρούς και, γενικώς, να εκτελούμε διάφορες άλλες παρόμοιες αποστολές που έχουμε βιώσει ξανά σε προηγούμενους τίτλους.

Σε παρόμοιο ύφος βρίσκονται και οι βασικοί στόχοι, όπου προσπαθούμε να εισβάλουμε στον χώρο τους και πρέπει να βρούμε τον τρόπο που θα τους προσεγγίσουμε. Για παράδειγμα, μπορούμε να εισχωρήσουμε αθόρυβα ή να δημιουργήσουμε αντιπερισπασμό με σαματά, ο οποίος θα δημιουργηθεί από μια ομάδα που θα δωροδοκήσουμε με συγκεκριμένες μάρκες.

Οι μάρκες αυτές βρίσκονται είτε σε μπαούλα



θησαυρών είτε ως τυχαία ανταμοιβή από τους περαστικούς NPCs που κλέβουμε. Βέβαια η ευκολότερη απόκτηση γίνεται μέσω των side quests, τα οποία βρίσκουμε σε έναν πίνακα ως συμβόλαια (contracts) στα διαφορά κρησφύγετα και χωρίζονται σε κατηγορίες όπως το να συνοδεύσουμε κάποιον χαρακτήρα, να κλέψουμε κάποιο αντικείμενο ή να δολοφονήσουμε κάποιον.

Τα άλλα υλικά που βρίσκουμε είναι χρήσιμα για την αναβάθμιση του εξοπλισμού ή για τη

δημιουργία εργαλείων. Βέβαια, η όλη διαδικασία δεν εμβαθύνει πάρα πολύ, αφού η πρόκληση στο παιχνίδι είναι αρκετά χαμηλή. Αυτό το συμπέρασμα προκύπτει (για ακόμη μια φορά) από τη γνώριμη, αδύναμη A.I. την οποία μπορούμε να παρασύρουμε σε ένα θάμνο με το σφύριγμα (τη συνέχεια μάλλον τη γνωρίζετε...). Συγκεκριμένο παράδειγμα είναι πως από μια τριάδα φρουρών, ο ένας θα έχει την περιέργεια να ψάξει τον θάμνο, όπου εκεί θα βρει το τέλος του, οπότε μετά επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία για να

τους εξαφανίσουμε έναν προς έναν.

Ωστόσο, και να μας αντιληφθούν δεν τίθεται πάλι ιδιαίτερο θέμα, αφού οι εχθροί με τη λευκή τους αύρα απεικονίζουν ότι μπορούμε να τους κάνουμε απόκρουση (parry) και αντεπίθεση, ενώ με την κόκκινη αύρα υποδηλώνεται ότι πρόκειται να εκτελέσουν βαρύ χτύπημα, όπου απλά πρέπει να αποφύγουμε με dodge. Πρέπει, βέβαια, να πούμε ότι στην πρόοδο του

παιχνιδιού εμφανίζονται και πιο επικίνδυνοι, βαριά εξοπλισμένοι εχθροί, οι οποίοι χρησιμοποιούν περισσότερο ισχυρά χτυπήματα και είναι ευάλωτοι μόνο σε πισώπλατες επιθέσεις. Οπότε, εκεί αρκεί η τακτική τρεξίματος και κρυψίματος, ώστε να μας ξεχάσουν και μετά να τους εξολοθρεύσουμε με την ησυχία μας.

Αξίζει να αναφερθεί ότι δεν υπάρχει λόγος να κρύψετε τα πτώματα, αφού συναγεμός δεν πρόκειται να ηχήσει, διότι οι φρουροί δεν δίνουν ιδιαίτερη σημασία στους πεσμένους συντρόφους τους. Βέβαια, το κόστος του να μην περνάμε απαρατήρητοι είναι πως γεμίζει η μπάρα επικήρυξης, την οποία μπορούμε να μηδενίσουμε είτε με τον αργό τρόπο, ο οποίος είναι να σκίζουμε αφίσες στη πόλη, είτε με τον άμεσο τρόπο, απλά δωροδοκώντας με tokens ώστε να μηδενιστεί η μπάρα στη στιγμή.

mirage

Στην παραπάνω εξίσωση προσθέτουμε και το δέντρο δεξιοτήτων (skill tree), το οποίο παρέχει καλύτερες ικανότητες, κάτι που έχει ως αποτέλεσμα να γίνουμε άτρωτοι από ένα σημείο του τίτλου και μετά. Από εκεί και πέρα, στον κανονικό βαθμό δυσκολίας (αν δεν ασχοληθείτε με το παράπλευρο περιεχόμενο), η ιστορία του Mirage διαρκεί περίπου 12 ώρες, ενώ για να βρείτε τους γνώριμους πύργους (viewpoints) και αποκαλύψετε τα διάφορα αντικείμενα για συλλογή, σίγουρα θα χρειαστείτε διπλάσιο χρόνο.

Ο τεχνικός τομέας του Assassin's Creed Mirage προσφέρει τις επιλογές των



Το Assassin's Creed Mirage κυκλοφορεί από τις 5/10/23 για PS5, PS4, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από τη Ubisoft.

 The Good

Όμορφη απόδοση και απεικόνιση της Βαγδάτης.

"Συμπιεσμένο", σωστά δοσμένο περιεχόμενο.

 The Bad

Αδύναμοι χαρακτήρες και ένα σενάριο που δεν προσφέρει εκπλήξεις.

Η Α.Ι. κάνει το παιχνίδι, αναπόφευκτα, αρκετά εύκολο.



[ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ](#)

 Click me

review



Νικόλας Μαρκογλου

October 5, 2023

Gunbrella | Review

Μία ομπρέλα που είναι ταυτόχρονα και καραμπίνα είναι μάλλον αρκετή για να οδηγήσει σε μία indie δημιουργία -όπως το Gunbrella- ικανή να ξεχωρίσει, έστω και λίγο, από τον κακό χαμό των indie κυκλοφοριών. Μία ιδέα που συμβαδίζει, από άποψη εκκεντρικότητας, με το προηγούμενο πόνημα της ολιγομελούς doinksoft, το Gato Roboto, όπου χειριζόμασταν ένα γατί εντός ενός mech σε ένα παιχνίδι φόρο τιμής στο Metroid II του GameBoy (όντας μάλιστα ασπρόμαυρο).

Όπως και στο Gato Roboto έτσι και εδώ ο βασικός πρωταγωνιστής του παιχνιδιού, το όπλο gunbrella, όσο αστεία απίθανο φαντάζει, τόσο ταιριαστό καταλήγει να είναι στον μαγικό κόσμο των παιχνιδιών και δη αυτών που παραπέμπουν σε platforms από τις αρχές της δεκαετίας του '90. Αποτελεί παράλληλα ένα εργαλείο που δεν αργεί να δείξει ότι έχει πλήρη λογική στα πλαίσια ενός platform.

Από τη μία πλευρά η χρήση ως καραμπίνα δεν χρειάζεται περαιτέρω διευκρινήσεις, από την άλλη το κομμάτι της ομπρέλας είναι ιδανικό στο platforming, επιτρέποντας στον πρωταγωνιστή να εκτοξεύεται στον αέρα, να κάνει αλλεπάλληλα dash αλλά και να αιωρείται. Επιπλέον, και με λίγη φαντασία, μπορεί να αποδεχθεί κανείς πως όταν η ομπρέλα είναι ανοιχτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ασπίδα απέναντι από τα εχθρικά πυρά.

Ένα τόσο απίθανο όπλο δεν θα μπορούσε παρά να συνοδεύεται και από ένα σενάριο που δεν παίρνει ιδιαίτερα στα σοβαρά τον εαυτό του, καταφεύγοντας σε ταιριαστά υπερβολικές καταστάσεις. Ίσως βέβαια αυτό είναι ένα τμήμα όπου η doinksoft υπερεκτίμησε τις ικανότητές της. Εμείς παίρνουμε τον ρόλο του -αρχικά ανώνυμου- πρωταγωνιστή, με τον οποίο ξεκινά μία ιστορία εκδίκησης, καθώς μαθαίνουμε ότι για άγνωστο λόγο ένας άλλος μυστήριος χαρακτήρας έχει δολοφονήσει τη γυναίκα του και έχει απαγάγει τη μικρή του κόρη.

Σύντομα θα έρθουμε αντιμέτωποι με μία παραθρησκευτική οργάνωση που έχει φτάσει σε σημείο να καλεί δαίμονες και θα συγκρουστούμε επίσης με τις απολυταρχικές αστυνομικές δυνάμεις, οι οποίες με τη σειρά τους είναι

εξοπλισμένες με ομπρέλες/ καραμπίνες. Το σενάριο είναι ηθελημένα σοβαροφανές, με πινελιές χιούμορ, που πετυχαίνουν τον στόχο τους και μπορούν να προκαλέσουν μειδίαμα.

Στους λιγοστούς οικισμούς όπου θα συναναστραφούμε με τους κατοίκους θα μπορούμε να ολοκληρώσουμε ορισμένα απλοϊκά side quests, ενώ συχνά απαιτείται η εκπλήρωση διαφόρων θελημάτων, ως κομμάτι του main quest. Μέσω των quests

κλίμα ενός δυστοπικού κόσμου, αλλά και να μεταφέρουν την προσωπική πορεία εκδίκησης του πρωταγωνιστή. Συχνά όμως φαίνεται σαν να υπάρχει μία σχετική φλυαρία, δεδομένου ότι σε όλη τη διάρκεια της περιπέτειας δεν φαίνεται να υπάρχει μία καλή ισορροπία μεταξύ διαλόγων και δράσης. Δίνεται συχνά η εντύπωση ότι οι δημιουργοί έδειξαν υπερβάλλοντα ζήλο στους διαλόγους, καθώς ανάμεσα από τη δράση παρεμβάλλονται πολύ συχνά



γίνεται μία προσπάθεια από τους δημιουργούς να μας πείσουν ότι βρισκόμαστε σε έναν ζωντανό κόσμο αλλά τα αποτελέσματα είναι ανάμεικτα.

Σε γενικές γραμμές οι διάλογοι είναι αρκετά καλοί και καταφέρνουν να μας βάλουν στο

διάλογοι, κάτι που ορισμένες φορές μπορεί να οδηγήσει και στον εκνευρισμό.

Η εντύπωση που μας έμεινε είναι ότι στο μεγαλύτερο μέρος της εμπειρίας δεν περνούσαν 10-15 λεπτά έως ότου σταματήσει για ακόμα μία φορά η δράση για

τον επόμενο διάλογο. Το θέμα είναι ότι οι διάλογοι είναι σχετικά καλοί, αλλά η πλοκή δεν φτάνει σε τέτοιο σημείο εμβάθυνσης ή εκπλήξεων ώστε να υποστηρίξει ουσιαστικά την τόσο μεγάλη προσήλωση σε αυτήν.

Είναι κάτι το ατυχές, καθώς στα του gameplay το Gunbrella τα πηγαίνει αρκετά καλά. Ο φερώνυμος, ιδιόρρυθμος εξοπλισμός εκπληρώνει τον στόχο του, προσφέροντας gameplay δυνατότητες που δίνουν σημαντικούς πόντους προσωπικότητας στο όλο εγχείρημα. Η δυνατότητα εκτόξευσης του πρωταγωνιστή προς οποιαδήποτε κατεύθυνση σίγουρα δεν είναι κάτι ρηξικέλευθο, αλλά καταφέρνει παρόλα αυτά να του δώσει μία ιδιαίτερα ευχάριστη ελευθερία κινήσεων, που σε συνδυασμό με την ικανότητα να πηδάει από τοίχο σε τοίχο ή να αιωρείται οδηγούν σε μία καλοφτιαγμένη platform εμπειρία.

Στα παραπάνω να προσθέσουμε και την έτερη δυνατότητα της gunbrella ως καραμπίνα, που ό,τι χάνει στο βεληνεκές το βρίσκει στη δουλεμένη αίσθηση που έχει, αποδίδοντας πλήρως ικανοποιητικά την ισχύ της. Οι συγκρούσεις είναι γενικά αρκετά βατές, φέρνοντάς μας απέναντι από ανθρώπινους και τερατώδεις κινδύνους. Η καραμπίνα είναι εξ αρχής ιδιαίτερα ισχυρή, με τους απλούς εχθρούς να διαλύονται (στην κυριολεξία) έπειτα από 1-2 καλοζυγισμένες ρίψεις από σκάγια.

Gunbrella review

Αν και ο βαθμός πρόκλησης στις απλές



μάχες είναι τόσο όσο χρειάζεται ώστε να βοηθάει στην απολαυστική χρήση του όπλου και να απαιτεί μία τυπική προσοχή, εκεί που ήθελε περισσότερη δουλειά είναι στα boss fight. Η δυσκολία σε αυτές τις συγκρούσεις παραείναι χαμηλή, καθιστώντας αυτές τις μάχες ως έναν απλό περίπατο. Ορισμένες από αυτές μάλιστα δείχνουν σαν να μην λειτουργούν όπως έπρεπε, αφού πολύ εύκολα εγκλωβίζαμε το boss σε μία γωνία και απλά το πυροβολούσαμε ανελέητα δίχως να είναι σε θέση να αντιδράσει.

Φυσικά δεν απαιτούμε από αυτές τις μάχες να μας φτάνουν πάντα στα άκρα, αλλά στην προκειμένη περίπτωση βρισκόμαστε στο άλλο άκρο. Στο παραπάνω δεν βοηθάει και ότι σαν μάχες δεν προσφέρουν κάτι το ιδιαίτερο, πέραν από τυπικές και λιγοστές κινήσεις. Στο platforming η κατάσταση σίγουρα είναι πιο σταθερή ποιοτικά, παραμένοντας και αυτή σε ιδιαίτερα βατά επίπεδα δυσκολίας. Δεν χρειάζονται περίτεχνες κινήσεις ή πραγματικά απαιτητικά άλματα, με την doinksoft να στοχεύει σαφώς σε μία περιπέτεια που είναι πλήρως προσιτή.

Από την άλλη πλευρά, το level design αδυνατεί να τραβήξει την προσοχή, καθώς δεν υπάρχει κάτι αξιομνημόνευτο σε αυτόν τον τομέα. Η διαρρύθμιση των επιπέδων είναι ιδιαίτερα τυπική, δίχως να παρέχει ευκαιρίες για εξερεύνηση ή κάποια πραγματικά ευφάνταστη περίπτωση για τη χρήση της ομπρέλας ως μέσο μετακίνησης. Παρά τη μικρή διάρκεια, που δεν ξεπερνά τις πέντε ώρες, υπάρχει έντονο backtracking



που απλά θα μπορούσε να αποφευχθεί με κάποιον μηχανισμό fast travel.

Δεδομένου ότι το παιχνίδι της doinksoft δεν είναι σε καμία περίπτωση metroidvania, το backtracking απλά καταλήγει να είναι αχρείαστο και μία άκομψη μέθοδος για να αυξηθεί η διάρκεια. Τουλάχιστον ο οπτικός τομέας είναι επενδυμένος με μία όμορφη pixel art αισθητική, που απεικονίζει με ωραίο τρόπο τα δυστοπικά περιβάλλοντα και παρέχοντας μία σχετική ποικιλία για τα δεδομένα της διάρκειάς του.

Το Gunbrella καταλήγει ως ένα platform που ναι μεν είχε μία ιδιαίτερα καλή ιδέα στο θέμα του βασικού εργαλείου του πρωταγωνιστή και μεράκι για την οπτική απεικόνιση αυτού του δυστοπικού κόσμου, αλλά το αδιάφορο level design, το backtracking και η συνεχής διακοπή της δράσης για διαλόγους είναι στοιχεία που δεν το αφήνουν να “αναπνεύσει”. Παρόλα αυτά, διαθέτει αρκετή προσωπικότητα ώστε να καταφέρει να προσφέρει έστω μία αξιοπρεπή εμπειρία για τους φίλους του δίπτυχου pixel art και δισδιάστατου platform.

Το Gunbrella κυκλοφορεί από τις 13/9/23 για PC και Switch. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PC, με review code που λάβαμε από τη Devolver Digital.

The Good

Όμορφη pixel-art.

Το εργαλείο της gunbrella προσφέρει ευχάριστη ελευθερία κινήσεων και παράλληλα αποτελεί ένα απολαυστικό όπλο.

The Bad

Αν και η γραφή κάθε άλλο παρά κακή είναι, οι συνεχείς διακοπές της δράσης για διαλόγους βλάπτουν τη ροή.

Το level design είναι αδιάφορο και το backtracking θα μπορούσε να είχε αποφευχθεί.



Gunbrella

6

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me



Νίκος Πλωμαριτέλης

October 6, 2023

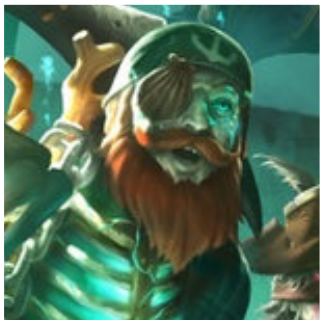
Shadow Gambit: The Cursed Crew | Review

Κάποτε υπήρχε ένα πλοίο φάντασμα, με κάτι ναύτες σκελετούς και ένα πλήρωμα απέθαντων πειρατών με μαγικές ιδιότητες. Αν αυτό σας θυμίζει κάτι από «Πειρατές της Καραϊβικής» ή ένα σκηνικό που πρωταγωνιστής θα ήταν ο Guybrush Threepwood, δεν απέχετε και πολύ από την πραγματικότητα. Γιατί αυτή την φορά, η πολυαγαπημένη μας Mimimi, με το Shadow Gambit: The Cursed Crew σάλπαρε προς εξωτικά νησιά, άρπαξε στο ένα χέρι το cutlass και στο άλλο το ρούμι (με ολίγη από lime, για το σκορβούτο) και έκανε το τελευταίο ρεσάλτο, φωνάζοντας «Ahooy me Hearties» και μας αποχαιρετάει με έναν ακόμη πολύ όμορφο τίτλο.

Νιώθουμε ελαφρώς συγκινημένοι γιατί αυτό το παιχνίδι είναι το κύκνειο άσμα της εταιρίας που από μόνη της τράβηξε τον δύσβατο δρόμο του niche genre των stealth strategy games. Το genre που κατέχει το ρεκόρ της καλύτερης αναλογίας παιχνιδάρας/ σύνολο τίτλων. Μετρημένα στα δάχτυλα των δύο χεριών, όλα ένα και ένα, συνυφασμένα με πολύ σημαντικές στιγμές της gaming και προσωπικής ζωής του γράφοντος. Και πριν μας πάρουν τα «κολυβόζουμα», Mimimi, σε ευχαριστούμε από καρδιάς και ευχόμαστε σε όσους συμμετείχαν, όλα αυτά τα χρόνια, στη δημιουργία των τίτλων, καλή ξεκούραση, μιας και βαρέσανε μπιέλα από τον όγκο δουλειάς που απαιτούσαν οι τίτλοι. Θα μας λείψετε!!

Shadow Gambit: The Cursed Crew review

Στα του παιχνιδιού τώρα, ο πυρήνας του gameplay είναι γνωστός και τεσταρισμένος. Έχουμε κάθε φορά τρεις χαρακτήρες με μοναδικές ικανότητες και ο σκοπός είναι να καθαρίσουμε τον κάθε χάρτη από τους εχθρούς που περιπολούν, ολοκληρώνοντας τα όποια objective μας έχει βάλει ο αφηγητής. Το κλειδί και



Σ
Ε
Λ
2
5

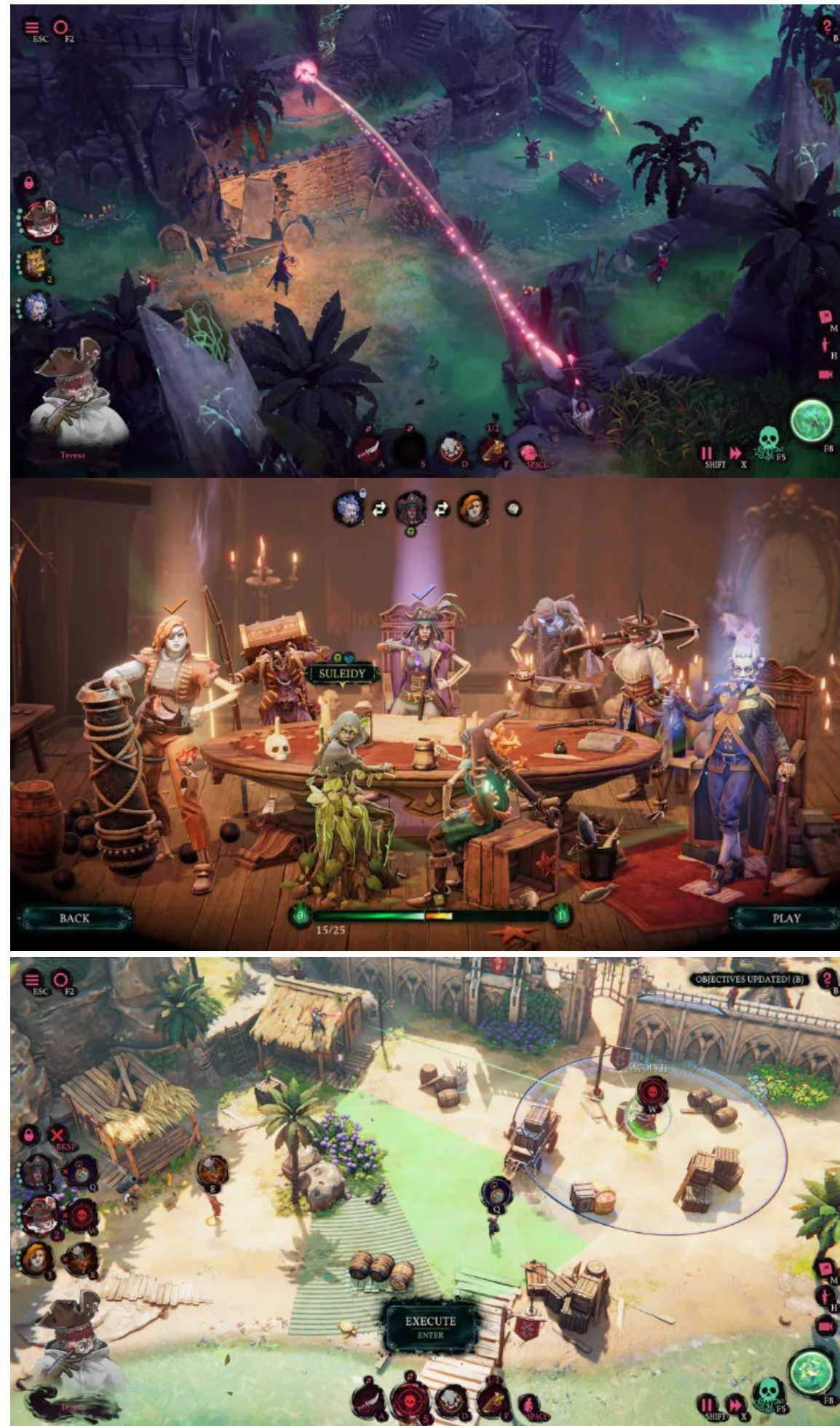
η γοητεία του τίτλου βρίσκεται στο πώς θα καταφέρουμε να συνδυάσουμε αρμονικά αυτές τις ικανότητες των χαρακτήρων, ώστε να κάνουμε εντυπωσιακά multikills, χωρίς να σημάνει ο συναγερμός από τους αντιπάλους. Είναι μια τέχνη την οποία η Mimimi την κατέχει και παραδίδει άψογο αποτέλεσμα, ούσα ακόμα μία φορά πολύ εφευρετική με τα abilities των 8 πειρατών.

Ας πάμε όμως να εξετάσουμε τι διαχωρίζει το εν λόγω παιχνίδι από τους προκατόχους του. Πέραν του setting, αυτή τη φορά η Mimimi άφησε πίσω της ξεχωριστές αποστολές και γραμμικό σενάριο, δίνοντας μία νότα sandbox στο παιχνίδι, όπου ο παίκτης μπορεί να διαλέξει ο ίδιος τη σειρά που θα εκτελέσει τις αποστολές στα νησιά.

Οι αποστολές είτε προχωράνε το main quest, είτε είναι τύπου «μάζεψε» τα απαραίτητα δύο υλικά που χρειάζονται για να αναστήσεις το πτώματα του πληρώματός σου. Εδώ να σημειώσουμε πως το παιχνίδι δίνει την επιλογή για τους ποιους πειρατές θα «σηκώσουμε» πρώτα, βάζοντας μια πολύ ευχάριστη σπαζοκεφαλιά στον παίκτη. Να πούμε την αλήθεια, όσο μαγευτικά και ταξιδιάρικα ήταν τα σκηνικά στην Καραϊβική, η επανάληψη των ίδιων settings (μιας και θα χρειαστεί να επισκεφτούμε ξανά και ξανά τα ίδια νησιά) αφαιρεί κάτι από τον τίτλο, και παρόλο που οι εχθροί έχουν διαφορετική διάταξη όταν επιστρέφουμε στις ίδιες πίστες, προτιμούμε τη γραμμική και πιο story-focused λογική των δύο προηγούμενων τίτλων.

Δυστυχώς, αυτό το ευχάριστο grinding, αποπροσανατολίζει τον παίκτη από την κεντρική ιστορία και κάνει πολλές αποστολές να μοιάζουν ακόμη μία μέρα στη δουλειά. Βέβαια, οφείλουμε να αναγνωρίσουμε στους δημιουργούς την προσπάθειά τους να δοκιμάσουν κάτι διαφορετικό, σε ένα genre το οποίο, όση ελευθερία προσφέρει στον παίκτη, τόσο δεσμευτικό είναι για τον designer. Πέτυχε δεν πέτυχε τον σκοπό της, η αλλαγή αυτή ήταν καλοπροαίρετη και δεν θυσίασε κάτι από το gameplay.

Η εισαγωγή της μαγείας σαν μέρος του κόσμου και της καθημερινότητας αυτής της πραγματικότητας, έδωσε αφορμή για να εισαχθεί μία από τις πιο ευφάνταστες χρήσεις του quick save/ reload, μιας και το πλοίο μας (η μυθική «Red Marley»), μας δίνει τη δυνατότητα μέσω μαγείας να διορθώσουμε τα παλιά μας λάθη. Φανταζόμαστε ότι πολλοί θα το θέλαμε αυτό στη ζωή μας. Βάζοντάς το στο πλαίσιο μιας ιστορίας, που αγγίζει το διόρθωμα των παλιών λαθών των πειρατών, συνυφασμένο με το occult του



κόσμου, έχουμε μία από τις πετυχημένες εισαγωγές quick save σε παιχνίδι (και διάολε, φάγαμε όλο τον Αύγουστο και το Σεπτέμβριό μας σε quick saves και quick loads με το Shadow Gambit και το Baldur's Gate 3).

Εντελώς διαφορετική είναι και η προσέγγιση αναφορικά με το crew μας. Αυτή τη φορά έχουμε ένα κεντρικό hub, το πλοίο Red Marley, όπου μπορούμε να συνομιλούμε και να κάνουμε διάφορα side-quests των πολύχρωμων χαρακτήρων του παιχνιδιού, τα οποία όμως μένουν εκεί. Δεν υπάρχουν δηλαδή quests των συνοδοιπόρων μας στους ανοικτούς χάρτες, αλλά και πάλι η Mimimi μάς δίνει έστω και έτσι την ευκαιρία να τους γνωρίσουμε καλύτερα.

Μια από τις μεγαλύτερες παγίδες του παιχνιδιού είναι να «βολευτούμε» με τους ίδιους και ίδιους 3-4 χαρακτήρες, οι οποίοι έχουν καλό synergy και ουσιαστικά να περάσουμε όλο το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τα ίδια κόλπα και τις ίδιες τακτικές. Κάντε μία χάρη στον εαυτό σας και πειραματιστείτε, ακόμα και αν η σύνθεση της ομάδας δεν είναι η βέλτιστη, ώστε να ξεφύγετε από τη λούπα του κάνω τα «ίδια και τα ίδια». Παιδευτείτε, ρισκάρετε, σιχτιρίστε αλλά μην στερήσετε από το playthrough σας τον πειραματισμό. Στο τέλος της ημέρας, όλα είναι ένα F8 μακριά.

Το παιχνίδι διαθέτει ένα τρομερά ποικίλο καστ πειρατών για να διαλέξετε, με πρώτη και καλύτερη την Afia Manicato, η οποία συνάπτει συμβόλαιο με το μαγικό πλοίο-φάντασμα Red Marley και, πέραν της «τραχιάς» προφοράς, αποτελεί και έναν από τους πιο ικανούς επιθετικά χαρακτήρες.

Έχουμε τη Suleidy, μια νοσοδο γιατρό που μπορεί να δημιουργεί κάλυψη και να αποσπά την προσοχή των εχθρών. Την Teresa la Ciega, μια θρυλική sniper που πυροβολεί με... την ψυχή της (δεν μπορούμε να το μεταφέρουμε καλύτερα). Τον επιστάτη του πλοίου, Pinkus Von Presswald, τον μάγειρα Toya of Iga, τον ναυπηγό John Mercury και το «ντούκι» Gaelle Le Bris, πυροβολήτρια που συντηρεί τα κανόνια του Red Marley και τα όπλα του πληρώματος.

Τεράστια προσπάθεια των δημιουργών να προσφέρουν όσο το δυνατόν περισσότερες επιλογές, και παρόλο που τα αρχέτυπα θα φανούν κλασικά και εικονογραφημένα

στους βετεράνους του είδους, οφείλουμε και πάλι να τους αναγνωρίσουμε πως το τερμάτισαν. Η πρώτη μας αποστολή, όπως είπαμε, είναι η ανάσταση του απέθαντου πληρώματος του Marley, οι οποίοι έχουν όλοι πέσει θύματα της τυραννικής Ιεράς Εξέτασης, ενός θρησκευτικού τάγματος που έχει αναλάβει να εξαγνίσει τις Timeless Shores.

Παράλληλά τρέχει και το μυστήριο/ θησαυρός του πρώην καπετάνιου του Marley, του διαβόητου Mordechai, το οποίο «προστατεύεται» από τρία ισχυρά «Relics», πληροφορία που δυστυχώς έχει στην κατοχή και η επικεφαλής της Ιεράς Εξέτασης, Ignacia. Εξυπακούεται πως σε κάθε βήμα σας προς την ολοκλήρωση της αποστολής, η Ιερά Εξέταση είναι παρούσα και θα σας κυνηγήσει με λύσσα.

Η Ignacia αποτελεί μια υπέροχη και γραφική arch-villain και στις περίπου 40 ώρες που θα περάσετε αραιώνοντας τις δυνάμεις τους τάγματός της, δεν θα υπάρξει στιγμή που θα νιώσετε άσχημα για τις πράξεις σας. Well played. Πατήστε pause, δοκιμάστε πράγματα έξω από το κουτί, μελετήστε τις κινήσεις των εχθρών, ρισκάρετε και μη φοβηθείτε την αποτυχία. Εδώ τα πάντα διορθώνονται.

Σας το προτείνουμε ανεπιφύλακτα, στην έκδοση PC τουλάχιστον που έχουμε την άνεση και την ακρίβεια του mouse, και σκεφτείτε πως μπορεί να είναι και το κύκνιο άσμα του stealth-puzzle-strategy genre. Ακόμα και αν υπήρξαν αστοχίες ή δεν βγήκαν όλα όπως τα περιμέναν οι δημιουργοί, αυτή η γλυκόπικρη αίσθηση του τέλους, μας αφήνει με μία φοβερή μελαγχολία και είμαστε σίγουροι πως το gaming ραντεβού με τη Mimimi θα μας λείψει.



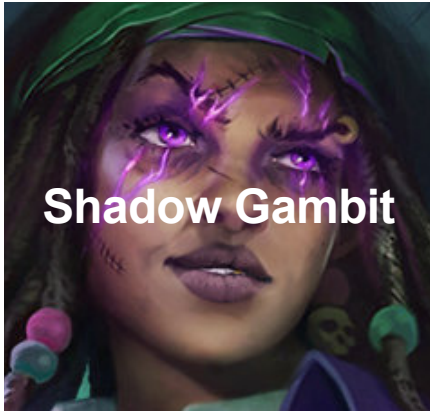
To Shadow Gambit: The Cursed Crew κυκλοφορεί από τις **17/8/23** για **PS5, PC και Xbox Series**. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για **PC**, με review code που λάβαμε από τη **Mimimi Games**.

 The Good

- Υπέροχο Caribbean setting.
- Τα core mechanics, φτιαγμένα από του μάστορες του είδους.
- Ποικιλία στο πλήρωμα και τους playable χαρακτήρες.
- Καμβάς για πειραματισμό και πρωτότυπες

 The Bad

- Γιατί κλείνεις ρε Mimimi;
- Προτιμούμε την πιο γραμμική ροή παιχνιδιού των προηγούμενων τίτλων.



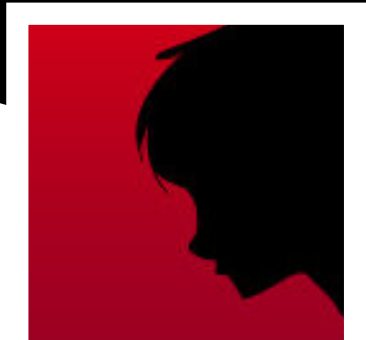
Shadow Gambit

8

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me

Review



Λαμπρος Δημακοπουλος

October 9, 2023

No Son of Mine | Review

Κάθε φορά που έρχεται η ώρα να κρίνεις ένα ανεξάρτητο παιχνίδι τόσο χαμηλού προϋπολογισμού, στο μυαλό σου ξεπηδούν τα ίδια και τα ίδια διλήμματα που έχουμε αναφέρει επανειλημμένως, οπότε θα τα προσπεράσουμε για να μην κουράζεται κανείς μας από την επανάληψη και θα καταλήξουμε κάπου κλείνοντας. Το No Son of Mine λοιπόν, είναι ένα ακόμα indie horror παιχνίδι από την φαρέτρα της Πολωνικής Feardemic, που έχει αποφασίσει να πάρει παραμάσχαλα το συγκεκριμένο genre και να πορευτεί στο άγνωστο, με βάρκα τη μετριότητα. Στην παρούσα περίπτωση βέβαια, τα πράγματα ήταν αισθητά καλύτερα από την τελευταία μας συνάντηση, οπότε πρέπει να της το αναγνωρίσουμε κι αυτό.

Η ιστορία μας ξεκινάει με μερικά σύντομα καρτέ κόμικ και με τον ίδιο τρόπο θα ολοκληρωθεί κιόλας. Λογική και σταθερή επιλογή όταν έχει τόσο περιορισμένους πόρους, παρ' όλα αυτά, δεν παύει να δείχνει εξαιρετικά παράταιρο και εκτός πνεύματος σε σχέση με την αισθητική και την ατμόσφαιρα του υπόλοιπου παιχνιδιού.

Σε αυτά τα πρώτα καρτέ, συναντάμε έναν ερευνητή της αστυνομίας να μελετάει μια υπόθεση όταν δύο κόκκινα μάτια ξαφνικά τον καταλαμβάνουν με κάποιο τρόπο. Την επόμενη στιγμή, έχουμε μεταφερθεί σε ένα σκοτεινό και δωμάτιο απ' όπου θα αρχίσει η εξερεύνηση και η εξύφανση της ιστορίας μας.

Ό,τι πρόκειται να μάθουμε από εδώ και πέρα, είναι μέσα από περιορισμένα σημειώματα που θα ανακαλύπτουμε σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού. Προς τιμήν του όμως, στο τέλος όλα βγάζουν νόημα, τα πάντα απαντώνται ξεκάθαρα και κάνουν και μια προσπάθεια να δώσουν μια ανατροπή και έκπληξη. Όχι κάτι που δεν έχουμε δει δεκάδες φορές, αλλά τουλάχιστον προσπαθεί φιλότιμα.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρεις πίστες/ περιοχές -δύο κλειστές και μια ανοιχτή- και μοιράζει το gameplay του σε survival, action και ολίγη από γρίφους. Πρακτικά, αυτό μεταφράζεται στο ότι καθ' όλη τη διάρκεια υπάρχει ένας εχθρός που θα εμφανίζεται κατά πάνω μας οποιαδήποτε, φαινομενικά, στιγμή, που στην πραγματικότητα είναι προκαθορισμένα σημεία.

Εκεί εμείς πρέπει να επιλέξουμε αν θα κρυφτούμε στις αμέτρητες πανομοιότυπες ντουλάπες που υπάρχουν διασκορπισμένες

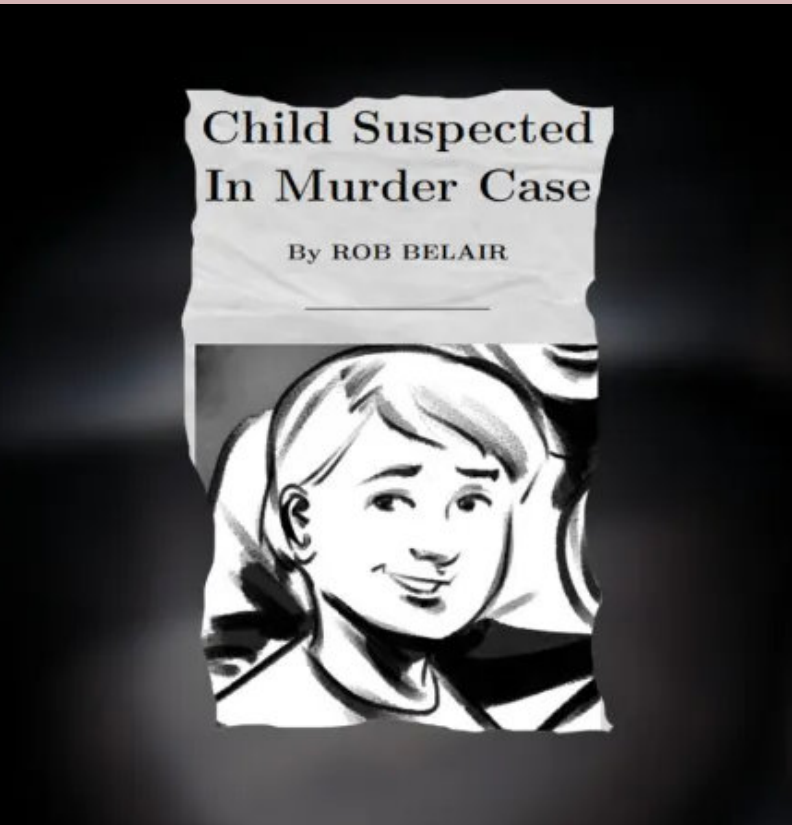
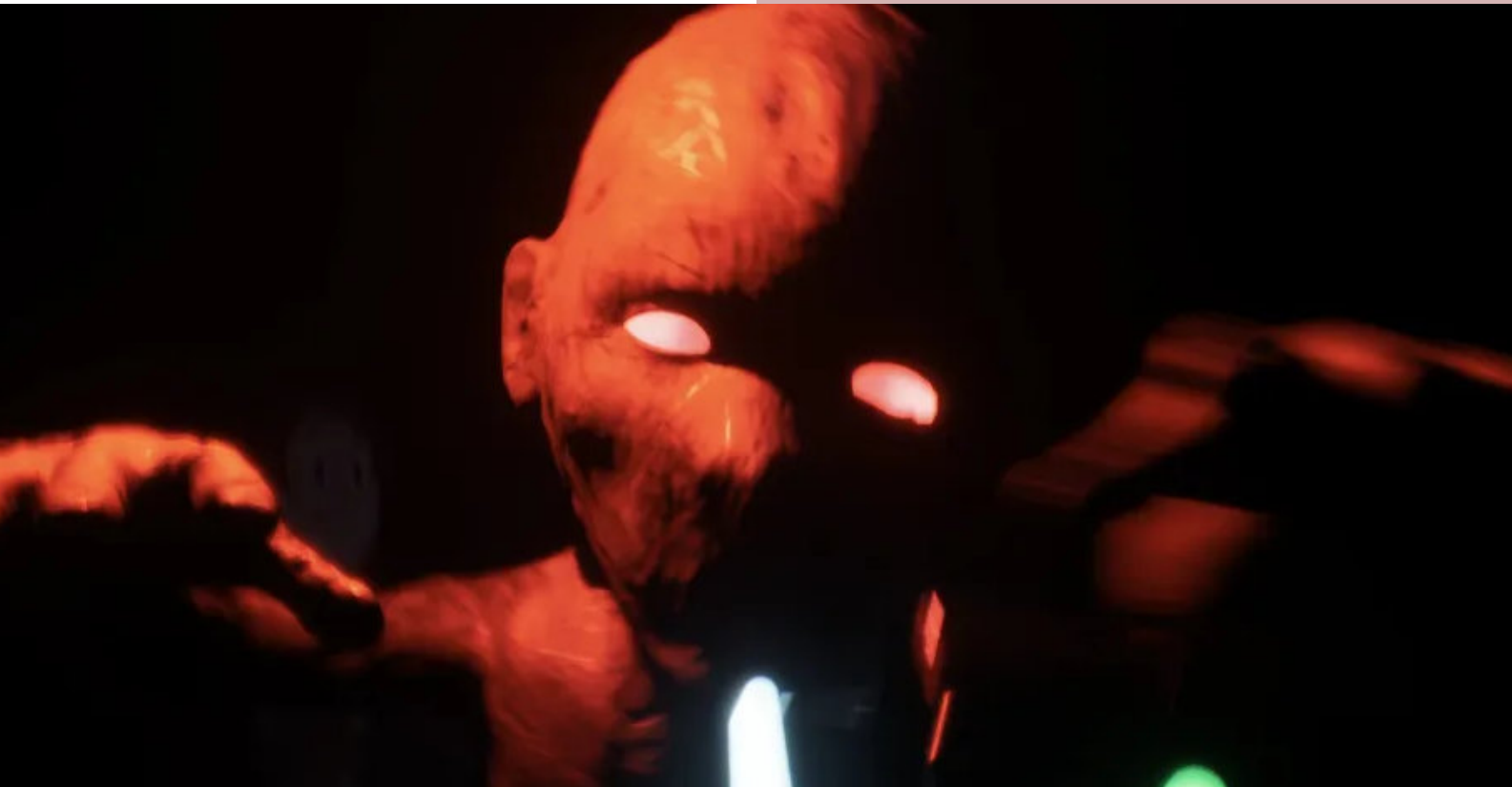
Όταν πλησιάζει το “κακό”, τα φώτα σβήνουν και ανάβει ένα λαμπάκι στο όπλο, οπότε πρέπει εκεί να αποφασίσεις τι θα κάνεις. Κατόπιν, πρέπει να ενεργοποιήσεις ένα κόκκινο φίλτρο, για να δεις τον εχθρό, αλλά το φίλτρο κρατάει κάποια δευτερόλεπτα, ενώ η ακτίνα που εκτοξεύουμε, έχει χρόνο επαναφόρτισης, πράγμα που μας επιτρέπει ουσιαστικά μια βολή τη φορά.

Υπάρχουν και κάποια έξτρα “πυρομαχικά” διάσπαρτα, λίγη αναπλήρωση ενέργειας, ενώ

Στο PC θα είναι σαφώς βελτιωμένη λόγω της χρήσης ποντικιού. Καθώς ο εχθρός μπορεί να έρθει από οποιοδήποτε σημείο και δεν μπορείς να ξέρεις προς τα που να κοιτάξεις, ενώ ο χρόνος που διαρκεί το κόκκινο φίλτρο μπορεί να περάσει και ο αντίπαλος να εμφανιστεί κατόπιν, οδηγώντας σε “άδικο θάνατο”.

Πράγμα, αρκετά ενοχλητικό που μοιραία θα οδηγήσει στην κλασική και κουραστική trial and

απόλυτο σκοτάδι. Η πλοήγηση, η ανακάλυψη και η γενικότερη κίνηση;h μας στους χώρους, καταντάει άμεσα βασανιστική, ακόμα και με τη χρήση του φακού. Η επιλογή για ένα τόσο σκοτεινό παιχνίδι σε συνδυασμό με τη χαμηλή ανάλυση, τους κακούς φωτισμούς, τη φτωχή απεικόνιση στο σύνολο του παιχνιδιού και την επανάληψη σε όλα τα assets, ελέω χαμηλού budget, κάνουν την περιήγηση πραγματικό Γολγοθά και αποτελεί



στον κόσμο του παιχνιδιού εκτελώντας τον βασιλιά των QTEs, να σταματήσουμε δηλαδή μια μπάρα στο σωστό σημείο ή να πυροβολήσουμε το πλάσμα που μας κυνηγάει, με ένα όπλο που εκτοξεύει ακτίνες φωτός και ακούει στο όνομα Cool Boy 9000.

Αυτό όμως έχει και κάποιες παραμέτρους που απαιτούν ένα τρόπον τινά στρατηγικό παίξιμο.

στη συνέχεια, μπορείς να τα αναβαθμίσεις από μία φορά το καθένα, ενώ ξεκλειδώνει και η δυνατότητα να παγώνεις λίγο τον χρόνο πριν την επίθεση. Στο σύνολό του, δεν είναι απαραίτητα κακή ιδέα, ούτε τόσο κακή εκτέλεση, αλλά περισσότερο θα λέγαμε λίγο αντικλιματική σε σχέση με το γενικότερο ύφος και με κάπως άτσαλα εκτελεσμένη στόχευση, ιδίως στην έκδοση του Switch που δοκιμάσαμε.

error τακτική, όπου μετά από αλλεπάλληλους θανάτους, απλά μαθαίνεις από ποια μεριά έρχεται ο εχθρός και είσαι έτοιμος. Μάλιστα, φτάνοντας προς το τέλος του παιχνιδιού θα γίνεται όλο και πιο έντονο, με αποκορύφωμά την “τελική μάχη”. Εκτός από το ακατέργαστο σύστημα μάχης βέβαια, τη ζωή μας θα δυσκολέψει και ο σχεδιασμός του παιχνιδιού. Ατελείωτοι διάδρομοι, ίδιοι μεταξύ τους και

ίσως την μεγαλύτερη πρόκληση του τίτλου. Επανερχόμαστε πάλι λοιπόν στους ίδιους προβληματισμούς που έχουμε πάντα σε αυτές τις περιπτώσεις και αναφέραμε και στην αρχή: Πώς προσεγγίζεις ένα παιχνίδι που στους τίτλους τέλους αντικρίζεις μόνο δύο ονόματα; Ένας άνθρωπος είναι ο writer and developer και άλλος ένας ο συνθέτης που έγραψε την όμορφη

και ατμοσφαιρική μουσική.

Για έναν άνθρωπο, το No Son of Mine αποτελεί εντυπωσιακή δημιουργία, ειδικά αν αναλογιστούμε τι έχουν δει τα μάτια μας ανά τα χρόνια. Υπάρχει μια σχετικά καθηλωτική ατμόσφαιρα στο παιχνίδι, έχει αρχή, μέση και τέλος, λειτουργεί σωστά (σημαντικό για την κατηγορία) και προσπαθεί να χωρέσει μέσα του όσο περισσότερα πράγματα μπορεί.

Από την άλλη, δεν παύει να είναι ένα ακόμα μέτριο και φτωχό παιχνίδι που κάνει τα βασικά και δεδομένα, και μάλιστα, χωρίς τα καλύτερα αποτελέσματα τις περισσότερες φορές. Ένας ακόμη indie horror τίτλος που κάνει ό,τι ακριβώς και οι δεκάδες υπόλοιποι που έχουν μπουκώσει την κατηγορία τα τελευταία χρόνια.

Λαμβάνοντας όλα αυτά υπόψιν λοιπόν, καταλήγουμε στο ότι το No Son of Mine αποτελεί ένα παιχνίδι που δεν μπορεί να ξεφύγει από την συνηθισμένη μετριότητα του υποείδους που υπηρετεί. Πίσω από τις σκοτεινές εικόνες του όμως, μπορεί κάποιος να διακρίνει ένα δημιουργικό όραμα που μπορεί στο μέλλον να αποδώσει κάτι καλό.



Το No Son of Mine κυκλοφορεί για τα PS5, PS4, PC και Switch από τις 6/9/23 ενώ για τα Xbox Series και Xbox One από τις 5/10/23. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το Switch, με review code που λάβαμε από τη Feardemic.

 The Good

Μια ιστορία που με περιορισμένη αφήγηση στέκεται και λειτουργεί καλά.
Παρά τα αναπόφευκτα κλισέ, χτίζεται μια σχετικά επιβλητική ατμόσφαιρα.
Ποικιλία στο gameplay σε σχέση με τα αντίστοιχα παιχνίδια του είδους.

 The Bad

Υπερβολικό σκοτάδι και επανάληψη σε assets, κάνουν την πλοήγηση ανυπόφορη.
Το shooting και οι μηχανισμοί που το πλαισιώνουν, δεν δουλεύουν όσο ομαλά θα έπρεπε.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

 Click me

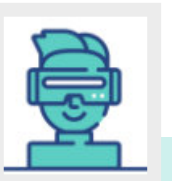


Χρηστος Ντινος

October 11, 2023

Operation Wolf Returns: First Mission VR | Review

HEY...



THIS IS
A VR
GAME

Το αρχικό Operation Wolf ήταν ένα άκρως πετυχημένο, πρωτοποριακό για την εποχή του arcade light gun shooter game του 1987 από την Taito, το οποίο οι μεγαλύτεροι σε ηλικία gamers θα θυμούνται, ενώ είχε κυκλοφορήσει και σε home consoles της εποχής με μεγάλη επιτυχία. Το Operation Wolf Returns: First Mission VR αποτελεί το reboot του ιστορικού αυτού franchise αξιοποιώντας την τεχνολογία VR, όπως την είδαμε κατά τη δοκιμή μας στο PSVR2.

Το gameplay διατηρεί το arcade ύφος του αρχικού Operation Wolf, γεγονός που θα εκτιμήσουν ιδιαίτερα οι παλιοί fans του παιχνιδιού. Τα όπλα που έχουμε στην διάθεση μας είναι τα κλασικά των 80's action movies, όπως Uzi, M16 και άλλα,, ενώ για περιορισμένα χρονικά διαστήματα εμφανίζονται και bonus όπλα, όπως grenade και rocket launchers. Οι εχθροί είναι επίσης πιστοί στον original arcade τίτλο, με τον παίκτη να καλείται να αντιμετωπίσει από πεζικάριους μέχρι tanks και ελικόπτερα, χωρίς να λείπουν βέβαια και τα boss fights.

Operation Wolf Returns: First Mission VR review

Ο χειρισμός είναι απλός, το reloading γίνεται στρέφοντας το όπλο προς τα κάτω, με την κίνηση στον χώρο να γίνεται on rails, χωρίς να έχει κάποιο έλεγχο ο παίκτης. Το γεγονός αυτό καθιστά τον τίτλο ιδανικό για αρχάριους του VR gaming, αφού οι πιθανότητες για ζαλάδα είναι μηδαμινές. Το artwork και η γενικότερη παρουσίαση του τίτλου ταιριάζει γάντι θα λέγαμε στο ύφος του τίτλου, ενώ τεχνικά θέματα δεν συναντήσαμε.

Η διάρκεια του Operation Wolf Returns: First Mission VR είναι από τα μεγαλύτερα μειονεκτήματα του, αφού διαθέτει μόνο 6 levels, τα οποία ο παίκτης μπορεί να τελειώσει μέσα σε 10-15 λεπτά το καθένα. Ακόμα και στο μεγαλύτερο επίπεδο δυσκολίας το Operation Wolf Returns: First Mission VR δεν θα σας δυσκολέψει. Το replayability θα λέγαμε ότι είναι σχεδόν ανύπαρκτο, αφού ακόμα και το endless wave mode που διαθέτει, ο παίκτης θα το βαρεθεί γρήγορα, και δεν υπάρχει κάποιο κίνητρο μετά τον τερματισμό του campaign ώστε να συνεχίζει την ενασχόληση του με τον τίτλο.

Review



Κλείνοντας, θα λέγαμε ότι το Operation Wolf Returns: First Mission VR διατήρησε ανέπαφα τα στοιχεία που έκαναν διάσημο τον αρχικό arcade τίτλο, όμως η σύτομη διάρκεια και το ανύπαρκτο replayability του, μας αναγκάζει να προτείνουμε τον τίτλο μόνο σε περίπτωση πτώσης τιμής.



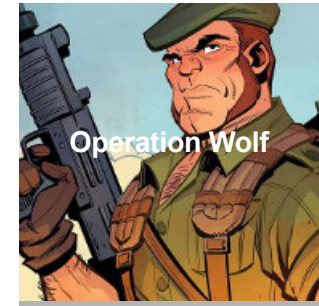
Το Operation Wolf Returns: First Mission VR κυκλοφορεί για PSVR2 και PC από τις 21/9/23. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PSVR2, με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamic Media.

The Good

Το ύφος του αρχικού τίτλου παραμένει αναλλοίωτο.
Απλό gameplay, ιδανικό για καινούργιους VR παίκτες.

The Bad

Χαμηλό επίπεδο δυσκολίας.
Σύντομη διάρκεια.



6.5

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me



Γιωργος Καλλιφας

October 12, 2023

Forza Motorsport | Review

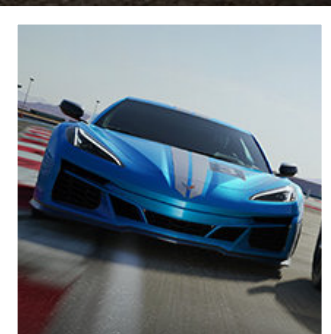
Από τη γέννησή της ακόμα, πίσω στο 2005 και την εποχή του αρχικού Xbox, η σειρά Forza Motorsport, με «γονείς» της τις Microsoft και Turn 10, είχε έναν στόχο: Να καταφέρει να προσφέρει στο κοινό του Xbox την αντίστοιχη εμπειρία που απολάμβανε στις πλατφόρμες PlayStation το αντίστοιχο κοινό της Sony με τη σειρά Gran Turismo. Το έργο σίγουρα δεν ήταν εύκολο, αφού το expertise και το πάθος του Kazunori Yamauchi και της Polyphony Digital για την αυτοκίνηση ήταν άνευ προηγουμένου. Ωστόσο, η Microsoft διάλεξε σωστά, δίνοντας την ανάπτυξη του franchise στην Turn 10, αφού -όπως έδειξε η Ιστορία- το στούντιο κατάφερε να κερδίσει δικαιωματικά τη θέση του ως το αντίπαλον δέος απέναντι στα πονήματα της Sony και της PD.

Μετά από κάποια στραβοπατήματα επί εποχής Xbox One, αλλά και τη ραγδαία ανάπτυξη του «μικρού» (μόνο στο μάτι) αδελφού Forza Horizon, που κέρδισε τις καρδιές των παικτών και πλέον κινείται χωρίς αντίπαλο στην κατηγορία του, η σειρά FM έμεινε για αρκετά χρόνια στην αφάνεια. Αυτή η κατάσταση άλλαξε από τις 10 Οκτωβρίου, με την κυκλοφορία του μη αριθμημένου νέου Forza Motorsport, το οποίο ήρθε για να καλύψει ένα τεράστιο κενό στις κονσόλες Xbox Series. Το καταφέρνει; Ας δούμε.

Ξεκινώντας από τα βασικά, να ξεκαθαρίσουμε γρήγορα ότι το Forza Motorsport (2023), αλλά και η σειρά FM εν γένει, ανήκει στην κατηγορία των εξομοιωτών, περπατώντας όμως πάντα επάνω στη λεπτή γραμμή (και ισορροπώντας αριστοτεχνικά θα λέγαμε) που χωρίζει την υπερβολική εξομοίωση από την εντελώς arcade υπόσταση άλλων παιχνιδιών της αγοράς. Έτσι, προσφέρει ένα ιδανικό αποτέλεσμα, που μπορεί να γύρει είτε προς τη μια είτε προς την άλλη πλευρά ανάλογα με τα γούστα και τις δυνατότητες του κάθε παίκτη.

Αν κάποιος θέλει να παίξει απλά για να απολαύσει μια διαδρομή και τον ανταγωνισμό, αλλά δεν θέλει να μπλέξει με κλίμακες, βαθμονομήσεις, ανάπτυξη ροπής κλπ, μπορεί κάλλιστα να ενεργοποιήσει όλες τις βοήθειες, και να τρέξει σαν πρωταθλητής χωρίς πολλή προσπάθεια. Στον αντίποδα, εκείνος που αναζητά έναν αυξημένο ρεαλισμό, θα τον βρει παίζοντας στα μενού, απενεργοποιώντας τις βοήθειες και μελετώντας σελίδες επί σελίδων με γραφήματα για το πότε έχει την καλύτερη ροπή και σε ποια σχέση το όχημά του.

Review



Σε αυτό το πλαίσιο κινείται το νέο FM, όντας ένα παιχνίδι προσβάσιμο από το πρώτο κιάλας λειπτό, με ένα απολαυστικότατο μοντέλο χειρισμού των αυτοκινήτων, που εκτιμάμε ότι θα γίνει αρεστό στη συντριπτική πλειοψηφία των παικτών. Κάθε όχημα έχει τον χαρακτήρα του, τη δική του διακριτή συμπεριφορά στο οδόστρωμα, ενώ όσο αυτό το όχημα εξελίσσεται και βελτιώνεται, η αλλαγή στην υπόστασή του μεταφράζεται με άψογο τρόπο στην ασφαλτο. Η Turn 10 δεν είναι νεοσσός στην κατηγορία, έχει περγαμηνές εδώ και δύο δεκαετίες, και με το νέο της παιχνίδι αποδεικνύει ότι «το έχει» και πως μπορεί να προσφέρει ένα μοντέλο οδήγησης εφάμιλλο των κορυφαίων που έχουμε δει στην αγορά τα τελευταία χρόνια.

Μιλήσαμε λίγες γραμμές πιο πάνω για «εξέλιξη και βελτίωση των οχημάτων». Εδώ αξίζει να σταθούμε λίγο, διότι εκτιμάμε ότι βρήκαμε το πρώτο «φάουλ» του FM. Σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια της κατηγορίας, αλλά και το ίδιο το παρελθόν της σειράς Forza, το νέο παιχνίδι υιοθετεί ένα περίεργο -κατά τη δική μας άποψη- μοντέλο εξέλιξης των οχημάτων.

Οι όποιες βελτιώσεις σγκώνει το κάθε αυτοκίνητο δεν γίνονται με τον παραδοσιακό τρόπο (με αγορές μέσω credits δηλαδή από το σχετικό Shop), αλλά μέσα από ένα μοντέλο «RPG», που προκύπτει από τη συχνότητα χρήσης του. Δηλαδή, όσο περισσότερο το χρησιμοποιούμε, τόσους περισσότερους πόντους εμπειρίας αποκτάμε (που είναι άσχετοι από το Επίπεδο Οδηγού, το οποίο ανεβαίνει γενικώς, με κάθε μας ενέργεια ασχέτως οχήματος) για αυτό το όχημα, ενώ ταυτόχρονα ξεκλειδώνουν κατηγορίες αναβαθμίσεων για αυτό. Εν συνεχεία, πηγαίνουμε στο σχετικό μενού και είτε αυτόματα είτε κατόπιν δικής μας επιλογής, προχωράμε σε όποιες αναβαθμίσεις θέλουμε και έχουν γίνει διαθέσιμες μέχρι εκείνο το επίπεδο που έχει φτάσει το όχημα.

Ειλικρινά αυτό το σύστημα δεν μας άρεσε καθόλου, αφού το βρίσκουμε να απέχει κάπως από τη φιλοσοφία που διέπει την εν λόγω κατηγορία παιχνιδιών, όπου τα οχήματα είναι ως επί το πλείστον «αναλώσιμα» βάσει της

λογικής ότι ρίχνεις κάποια χρήματα επάνω τους για να τα βελτιώσεις και να γίνουν πιο ανταγωνιστικά στο επόμενο πρωτάθλημα, μέχρι να βρεις το επόμενο καλύτερο και...πέντε αυτοκίνητα μετά θα το έχεις ξεχάσει.

Το νούμερο των “Car Points” που είναι διαθέσιμο ανά αυτοκίνητο, καθορίζεται από το επίπεδο του κάθε αυτοκινήτου, του οποίου το όριο φτάνει στο 50. Οι αναβαθμίσεις διατίθενται πάντα με την ίδια σειρά, αλλά χρειάζονται αρκετές ώρες οδήγησης για να ξεκλειδωθεί

έπρεπε, εκεί που επιβαλλόταν κάτι τέτοιο, δεν το έκανε. Και εδώ φτάνουμε στο career mode, το οποίο διατηρεί μια «παλιακή» λογική με γραμμικά events και εξέλιξη. Δεν υπάρχει κάτι πραγματικό «προβληματικό» σε αυτή τη σχεδιαστική επιλογή, όπως και με την περίπτωση του Car XP είναι βέβαιο με μαθηματική ακρίβεια ότι πολλοί θα το βρουν ικανοποιητικό.

Ωστόσο, βλέποντας την καινοτόμα, πιο ανοιχτή και χαλαρή επιλογή του career mode που χρησιμοποιεί ο ανταγωνισμός (ή ακόμα και η σειρά Forza Horizon),

επίπεδου του αυτοκίνητου μας. Έπειτα, πλέον έχουμε τη δυνατότητα επιλογής της θέσης μας στο grid της εκκίνησης πριν από κάθε αγώνα, που μπορεί να φαίνεται σαν μια περίεργη αντικατάσταση για τις κατατακτήριες, αλλά σημαίνει ότι μπορούμε να έχουμε την αγωνιστική εμπειρία που θέλουμε σε κάθε αγώνα. Ενδεικτικά να αναφέρουμε ότι κατά την διάρκεια ενός event πέντε αγώνων, καταφέραμε να ανεβάσουμε το επίπεδο του αυτοκίνητου μας από το level 1 σε level 20. Τέλος, να αναφέρουμε ότι σε όποιο mode του Forza Motorsport (career mode, free play, multiplayer mode)



η δυνατότητα για αλλαγή κινητήρα (engine swaps – level 40), τα kit αμαξώματος (body kits – level 45) και εναλλαγές συστήματος μετάδοσης κίνησης (drivetrain swaps – level 50). Εδώ το κάθε όχημα απαιτεί κάποιο χρόνο και επένδυση για να εξελιχθεί, κάτι που δεν αμφιβάλλουμε ότι σε κάποιους παίκτες θα αρέσει, αλλά εμείς προτιμάμε το κλασικό σύστημα που βλέπουμε σε άλλα παιχνίδια της κατηγορίας αλλά και στα παλαιότερα FM.

Και ενώ η Turn 10 προσπάθησε να καινοτομήσει σε σημείο που -κατά την άποψη του γράφοντος- δεν

εκτιμούμε ότι η Turn 10 έχασε εδώ μια ευκαιρία να εξελίξει τη συνταγή. Το Career mode ακολουθεί την κλασική συνταγή των τίτλων της σειράς, που αποτελείται από θεματικά events που ταξινομούνται ανά κατηγορία αυτοκινήτου (car class). Η μεγάλη αλλαγή που είδαμε στο career mode είναι η προσθήκη των υποχρεωτικών practice sessions πριν από κάθε αγώνα, κάτι που αυξάνει τον χρόνο που απαιτείται για να προχωρήσουμε στον επόμενο αγώνα.

Βέβαια ο χρόνος μας δεν πάει χαμένος, καθώς εκτός της εκμάθησης της διαδρομής, θα έχουμε την αύξηση του

χρησιμοποιούμε το αυτοκίνητο μας, κερδίζουμε χρ για το car level.

Αλλά κάπου εδώ τα όποια αρνητικά μπορεί να χρεώσει κάποιος στο νέο FM τελειώνουν. Για το υπέροχο μοντέλο οδήγησης μιλήσαμε ήδη. Το επόμενο κορυφαίο χαρακτηριστικό του τίτλου είναι η τεχνολογία του. Θα λέγαμε με σιγουριά ότι στον τομέα του περιβάλλοντα χώρου κάθε διαδρομής, το Forza Motorsport παίζει χωρίς αντίπαλο. Το ίδιο δεν θα λέγαμε ότι ισχύει και για τα οχήματα, τα οποία σε περιπτώσεις περνούν μπροστά από τον ανταγωνισμό, αλλά σε γενικές γραμμές δεν έχουν

την (καλλιτεχνική) αρτιότητα και λεπτομέρεια που βλέπουμε σε άλλα παιχνίδια.

Σε κάθε περίπτωση όμως, μιλάμε για κορυφαία δείγματα, που εκμεταλλεύονται στο έπακρο την ισχύ του Series X, με αποτέλεσμα να βλέπουμε δυναμικές διαδρομές, με εναλλαγές σε ώρα της ημέρας και καιρικές συνθήκες, με πολλά οχήματα στην πίστα, οπτικά εφέ που κόβουν την ανάσα και ακατέβατα 60fps. Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχει χώρος για βελτιώσεις, αφού πολλές φορές πέσαμε σε glitches, με οχήματα να αργούν να εμφανιστούν, aliasing και σκιές να χάνονται, αλλά τίποτα από αυτά δεν μπορεί να διορθωθεί με κάποια updates. Θα τολμούσαμε να πούμε ότι ακόμα καλύτερα αποτελέσματα έχει ο ήχος, αφού πραγματικά είναι από τους καλύτερους που έχουμε ακούσει σε παιχνίδι της κατηγορίας.

Forza Motorsport review

Το roster των 500 αυτοκινήτων του Forza Motorsport είναι πιο «αδύναμο» σε σχέση με τα αντίστοιχα roster των Forza Motorsport 7 και Forza Horizon 5 -και τα δύο διαθέτουν πάνω από 700 το καθένα- και πιθανότατα υπάρχουν πολλές συζητήσεις για πράγματα που πρέπει να γίνουν. Ωστόσο, για να είμαστε δίκαιοι, το Forza Motorsport επιτυγχάνει αυτόν τον αριθμό των 500 αυτοκινήτων χωρίς να έχουμε το φαινόμενο της εμφάνισης και καταμέτρησης, διπλών, τριπλών και μερικές φορές τετραπλών ίδιων μοντέλων με απλά διαφορετικό χρώμα.

Και περνάμε στις διαδρομές. Καθεμία από τις 20 τοποθεσίες διαδρομών του Forza Motorsport διαθέτει υποστήριξη για δυναμική ώρα της ημέρας και μεταβλητά καιρικά φαινόμενα. Είναι σαφώς λιγότερες σε σχέση με τις 30+ τοποθεσίες που είχαμε στο Forza Motorsport 7, αλλά έχει επιβεβαιωθεί ότι θα έχουμε την εισαγωγή νέων διαδρομών δωρεάν στο μέλλον.

Εν κατακλείδι, το νέο Forza Motorsport δεν είναι τίποτα λιγότερο από αυτό που περιμέναμε. Μια σπουδαία προσπάθεια, υψηλών production values, από μια ομάδα με εμπειρία και αγάπη για την κατηγορία. Κάποιες επιλογές στο γενικό design του δεν μας άφησαν

ικανοποιημένους, αφήνοντας ελπίδες (και πολλά περιθώρια) για βελτίωση στο μέλλον, αφού είναι προφανές πως το νέο FM δεν είναι ένα ακόμα παιχνίδι στη σειρά, αλλά μια πλατφόρμα, επάνω στην οποία θα χτίζει συνεχώς η Turn 10. Και ελπίζουμε ότι μέσα από αυτό το “χτίσιμο”, σύντομα θα έρθει η στιγμή που το racer της Microsoft θα αγγίξει την κορυφή.



Το Forza Motorsport κυκλοφορεί από τις 10/10/23 για Xbox Series και PC. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το Xbox Series X, με review code που λάβαμε από τη Microsoft.

The Good

Εξαιρετικό μοντέλο οδήγησης, διακριτό σε κάθε όχημα, απολαυστικό με πάμπολλες δυνατότητες παραμετροποίησης.

Πλήθος αυτοκινήτων.

Η AI των Drivatars συνεχίζει να εντυπωσιάζει, δημιουργώντας απρόσμενες συνθήκες στους αγώνες.

Τέλειος ήχος και κορυφαία τεχνολογία απεικόνισης γραφικών...

The Bad

...αλλά (προς στιγμήν) με κάποια διάσπαρτα glitches και bugs.

Το career mode είναι “παλαιάς κοπής” ενώ το σύστημα Car XP δεν μας συγκίνησε.

Χρειάζονται περισσότερες διαδρομές.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me



Νικόλας Μαρκόγλου

October 13, 2023

COCOON | Review

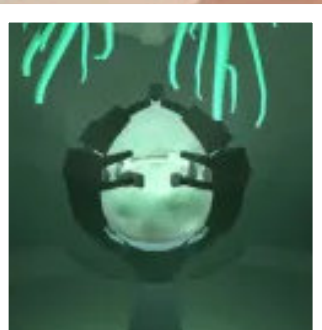
Εδώ και χρόνια περιμένουμε την επόμενη δημιουργία της ταλαντούχας Playdead (των μοναδικών Limbo και Inside), αλλά στο μεταξύ μάς ήρθε μία εφάμιλλης ποιότητας πρόταση, από έναν παράπλευρο δρόμο, αυτόν της νεοσύστατης Geometric Interactive. Ιδρυτής της τελευταίας είναι ο Jerpe Carlsen, ένας από τους βασικούς σχεδιαστές για το κομμάτι του gameplay στα παιχνίδια της Playdead, ο οποίος εμφανέστατα κατάφερε να διοχετεύσει το ταλέντο του καθώς και ορισμένους βασικούς, άγραφους κανόνες των προαναφερθέντων πονημάτων στο Cocoon.

Χωρίς περιστροφές και ουσιαστικά δίχως κάποιο εισαγωγικό βίντεο, το Cocoon μας δίνει απευθείας τον έλεγχο ενός ιδιόμορφου πλάσματος, μίξη ανθρώπου και λεπιδόπτερου. Δίχως το παραμικρό tutorial, το παιχνίδι εμπιστεύεται πρακτικά πλήρως τον παίκτη ώστε να αντιληφθεί τους κανόνες του gameplay και γενικότερα αυτού του εξωγήινου κόσμου. Βέβαια, δεν μιλάμε για ένα περίπλοκο παιχνίδι, τουλάχιστον στο θέμα του χειρισμού, καθώς ένα και μόνο κουμπί αρκεί για να εκτελούμε το ρεπερτόριο των κινήσεων του χαρακτήρα.

Το βασικό στοιχείο που επιτρέπει στο Cocoon να ξεχωρίσει, με χαρακτηριστική ευκολία, από διάφορα puzzle παιχνίδια, θα το συναντήσει κανείς στα πρώτα λεπτά ενασχόλησης, όταν εντοπίσει μία σφαίρα (βόλο ή μπίλια αν προτιμάτε), στο μέγεθος του ίδιου του πρωταγωνιστή, η οποία όμως κρύβει μέσα της έναν ολόκληρο ξεχωριστό κόσμο. Σε ένα σκηνικό που δεν σταμάτησε να μας θυμίζει αυθόρμητα τα τελευταία λεπτά από το πρώτο Men In Black, ο χαρακτήρας μας μπορεί σε συγκεκριμένα σημεία να τοποθετήσει τη σφαίρα σε μία βάση και να εισχωρήσει μέσα σε αυτήν, αποκτώντας με αυτόν τον τρόπο πρόσβαση σε έναν διαφορετικό κόσμο.

Αυτός ο μηχανισμός αποτελεί και την κύρια πτυχή του παιχνιδιού, την οποία οι δημιουργοί εκμεταλλεύονται στο έπακρο για τη σύνθεση ιδιαίτερα έξυπνων περιβαλλοντικών γρίφων. Πολύ καλή δουλειά έχει γίνει και στη σταδιακή αύξηση του βαθμού δυσκολίας. Αρχικά οι γρίφοι είναι ιδιαίτερα απλοί, με τις λύσεις να είναι άμεσα εμφανείς, με την πρόκληση να αυξάνεται σταδιακά αλλά με ομαλό τρόπο, αποφεύγοντας τις απότομες διακυμάνσεις.

Review



Οι νέοι κανόνες που φέρνουν μαζί τους οι ξεχωριστοί κόσμοι/ σφαίρες έρχονται πάντα με μία ήπια καμπύλη εκμάθησης προτού δώσουν χώρο για πιο περίπλοκες καταστάσεις, δίχως όμως ποτέ να ξεφεύγουν σε υπέρ του δέοντος δύσκολους γρίφους. Κάθε ένας από τους κόσμους που θα βρούμε φέρνει τις δικές του ειδικές ικανότητες, που μας επιτρέπει να λύσουμε γρίφους σε άλλους κόσμους. Για να γίνει περισσότερο κατανοητό το παραπάνω, όταν ο χαρακτήρας μας κρατάει στην πλάτη του τον πρώτο κόσμο που θα συναντήσουμε (που υπενθυμίζουμε ότι έχει τη μορφή σφαίρας), του επιτρέπει να σχηματίζει πλατφόρμες σε συγκεκριμένα σημεία σε όποιον άλλο κόσμο περιφέρεται.

Γενικότερα το Cocoon διαρκώς μάς μεταφέρει σε ταξίδια μεταξύ διαφορετικών κόσμων όπου θα συναντήσουμε διάφορους περιβαλλοντικούς γρίφους. Η επίλυση των γρίφων γίνεται ακόμα πιο σύνθετη όταν στη συλλογή μας αποκτήσουμε περισσότερους κόσμους (πάντα με τη μορφή σφαιρών) και λαμβάνοντας υπόψη ότι μπορούμε να τοποθετήσουμε κόσμους μέσα σε κόσμους, που βρίσκονται μέσα σε άλλους κόσμους.

Αντιλαμβανόμαστε ότι διαβάζοντας κανείς την παραπάνω περιγραφή ενδέχεται να του δημιουργηθούν αισθήματα... ζάλης, εντούτοις, η Geometric Interactive καταφέρνει να συγκρατηθεί και να μεταφέρει τους γρίφους της με κατανοητό τρόπο. Οι λύσεις είναι πάντοτε έξυπνες και δίχως να απαιτούν ποτέ πολυάριθμα βήματα. Με αυτόν τον τρόπο, από τη μία πλευρά αποφεύγεται κάποια υπερβολή στον βαθμό δυσκολίας, και από την άλλη, όταν αντιληφθεί κάποιος τη λύση του γρίφου μπορεί να είναι ήσυχος ότι δεν θα χρειαστούν δεκάδες βήματα μέχρι να εκπληρωθεί ο εκάστοτε στόχος.

Σε αυτό το σημείο οι δημιουργοί αξίζουν τα εύσημα για το level design, πετυχαίνοντας με ιδανικό τρόπο να ανοίγουν και να κλείνουν επιμέρους περιοχές ώστε να γνωρίζουμε πάντα ποια είναι τα περιβαλλοντικά όρια μέσα στα οποία θα πρέπει να επιλυθεί ο εκάστοτε γρίφος. Ο ευφυέστατος σχεδιασμός των γρίφων

συνοδεύεται και από έναν πανέμορφο κόσμο, που αποδίδεται αξιοποιώντας μία ισομετρική οπτική γωνία.

Η έννοια του “εξωγήινου” παίρνει άλλες διαστάσεις, ιδίως σε σύγκριση με τη συντριπτική πλειοψηφία από εξωγήινους κόσμους που έχουμε δει, οι οποίοι συχνά συνοδεύονται από χλωρίδα, πανίδα και τεχνουργήματα με εμφανείς ομοιότητες και παραλληλισμούς με αντίστοιχα γήινα. Στην προκειμένη περίπτωση ο κόσμος του Cocoon είναι με την πλήρη

Αποτελεί ένα από αυτά τα παιχνίδια που είναι εντελώς αφαιρετικά στο θέμα της πλοκής, κάτι ανάλογο δηλαδή με τα παιχνίδια της Playdead, η οποία αφήνεται στις ερμηνείες των παικτών.
Cocoon review

Μόνο που στο Cocoon θεωρούμε ότι αυτή η προσέγγιση γίνεται σε υπερβολικό βαθμό, καθώς οι πληροφορίες που παρέχει για τους στόχους του χαρακτήρα μας είναι ουσιαστικά ανύπαρκτες και το κλείσιμο έρχεται αρκετά

ξεχωρίσουν. Περιεκτικές εμπειρίες δηλαδή, που αποφεύγουν την τεχνητή επιμήκυνση της διάρκειας, λαμβάνοντας χώρα σε έναν ιδιαίτερα ελκυστικό κόσμο, με ποικιλία έξυπνων γρίφων και απλοϊκό σύστημα χειρισμού που δεν στέκεται εμπόδιο στην εμβάθυνση του gameplay.

Εν κατακλείδι το Cocoon αποτελεί ένα πραγματικά δυνατό ξεκίνημα για την Geometric Interactive που μας επιτρέπει, για λίγο, να ξεχάσουμε ότι η Playdead έχει χρόνια να μας παρουσιάσει ένα νέο δείγμα γραφής.



έννοια της λέξης “εξωγήινος”, καθώς από τα όντα μέχρι -κυρίως- τις κάθε λογής κατασκευές ο σχεδιασμός τους είναι εντελώς αλλόκοτος.

Με αυτόν τον τρόπο και σε συνδυασμό με τον εκκεντρικό, βασικό gameplay μηχανισμό της μεταχείρισης των κόσμων/ σφαιρών, μεταφέρει με μοναδική επιτυχία την αίσθηση ότι περιφερόμαστε σε ένα εντελώς ξένο, εξωτικό και άκρως μυστηριώδες περιβάλλον. Η συνολικά θετική εικόνα του Cocoon δέχεται μία σχετική ρωγμή μόνο στο θέμα του σεναρίου ή, πιο εύστοχα, στην απουσία αυτού.

απότομα και χωρίς να προσφέρει κάποια ουσιαστική κατάληξη. Θα αναφέρουμε εδώ βέβαια ότι η -περίπου- τετράωρη περιπটেια εμφανέστατα επικεντρώνεται στο θέμα των γρίφων και στην υποδειγματική υλοποίησή τους, αλλά πιστεύουμε ότι η εμπειρία θα απογειωνόταν αν συνοδευόταν από ένα σεναριακό ντύσιμο που θα έδινε βαρύτητα στο ταξίδι μεταξύ κόσμων.

Συνολικά βέβαια το Cocoon στέκεται στο ύψος των πρότερων παιχνιδιών όπου είχε εργαστεί ο Jerpe Carlsen, επαναφέροντας τις βασικές πτυχές του gameplay που επέτρεψαν στα Limbo και Inside να





Το COCOON κυκλοφορεί από τις 29/9/32 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 AnnaPurna Interactive.

The Good

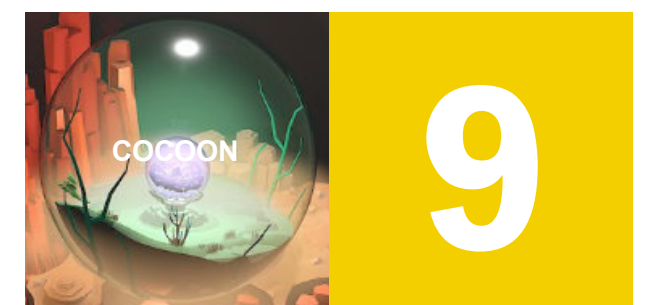
Ιδιοφυείς γρίφοι, δίχως να γίνονται ποτέ υπέρ του δέοντος απαιτητικοί.

Μοναδικά έξυπνη η κεντρική gameplay ιδέα των κόσμων/ σφαιρών.

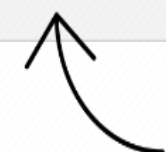
Εξωγήινος κόσμος με την πλήρη έννοια της λέξης.

The Bad

Τελειώνει απότομα και το σενάριο παραείναι αφηρημένο αλλά και απλοϊκό για να έχει οποιονδήποτε αντίκτυπο.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



Click me

NEWS



Αποκαλύφθηκε το μοντέλο slim του PlayStation 5

October 10, 2023



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

Ο Gerighty είναι προς το παρόν καλλιτεχνικός διευθυντής του Star Wars Outlaws στη Massive Entertainment, δημιουργού του Tom Clancy’s The Division. Μετά την έλευσή του στη Massive Entertainment, και την κυκλοφορία του πρώτου Tom Clancy’s The Division το 2016, ο Gerighty υπηρέτησε ως καλλιτεχνικόςΗ Sony αποκάλυψε ένα νέο, πιο λεπτό μοντέλο κονσόλας PlayStation 5, το PS5 Slim, το οποίο θα αντικαταστήσει το αρχικό PlayStation 5 όταν κυκλοφορήσει, αρχικά στις Ηνωμένες Πολιτείες, τον Νοέμβριο.

“Καθώς πλησιάζει η περίοδος των γιορτών, είμαστε ενθουσιασμένοι που ανακοινώνουμε ότι κυκλοφορεί ένα νέο μοντέλο PlayStation 5”, αναφέρει η ανακοίνωση. “Για την αντιμετώπιση των εξελισσόμενων αναγκών των παικτών, οι ομάδες μηχανικών και σχεδιαστών μας συνεργάστηκαν σε μια νέα μορφή που παρέχει μεγαλύτερη επιλογή και ευελιξία”.

Το νέο μοντέλο PlayStation 5 θα διαθέτει τις ίδιες προδιαγραφές με το τρέχον μοντέλο, αλλά θα διαθέτει προσαρτώμενη μονάδα δίσκου Ultra HD Blu-ray και εσωτερικό δίσκο SSD 1 TB. Ο συνολικός όγκος της κονσόλας έχει μειωθεί πάνω από 30%, ενώ το βάρος του μοντέλου με μονάδα δίσκου είναι 18% μικρότερο και η κονσόλα digital ζυγίζει 24% λιγότερο.

Τέσσερα ξεχωριστά πάνελ καλυμμάτων συνθέτουν το εξωτερικό περίβλημα του νέου PlayStation 5, με το επάνω τμήμα να υιοθετεί μια «γυαλιστερή εμφάνιση», ενώ το κάτω μέρος διατηρεί ένα ματ φινίρισμα. Η αγορά της ψηφιακής έκδοσης προσφέρει επίσης τη δυνατότητα προσθήκης μονάδας δίσκου Ultra HD Blu-ray σε μεταγενέστερη ημερομηνία, για όσους θέλουν, η οποία θα πωλείται χωριστά έναντι €119,99. PS5 Slim

Όσον αφορά την διάθεση των νέων μοντέλων PlayStation 5, και τα δύο θα είναι διαθέσιμα στις ΗΠΑ από τον Νοέμβριο, με την παγκόσμια κυκλοφορία τους να έρχεται “τους επόμενους μήνες”.

Ακολουθεί η τιμολόγηση για κάθε περιοχή:

ΗΠΑ

PS5 με μονάδα δίσκου Blu-ray Ultra HD – 499,99 USD
Ψηφιακή έκδοση PS5 – 449,99 USD

Ευρώπη

PS5 με μονάδα δίσκου Ultra HD Blu-ray – 549,99 EUR
Ψηφιακή έκδοση PS5 – 449,99 EUR

Ηνωμένο Βασίλειο

PS5 με μονάδα δίσκου Ultra HD Blu-ray – 479,99 GBP
Ψηφιακή έκδοση PS5 – 389,99 GBP

Ιαπωνία

PS5 με μονάδα δίσκου Ultra HD Blu-ray – 66.980 JPY (συμπεριλαμβάνεται ο φόρος)
Ψηφιακή Έκδοση PS5 – 59.980 JPY (συμπεριλαμβανομένου του φόρου)

Μια οριζόντια βάση θα συμπεριλαμβάνεται στο πακέτο του νέου PlayStation 5 όταν κυκλοφορήσει τον Νοέμβριο, αλλά όσοι θέλουν μια βάση για κάθετη τοποθέτηση, αυτό θα τους κοστίσει €29,99.



Είναι επίσημο: Οι Activision, Blizzard και King ανήκουν στη Microsoft και την οικογένεια Xbox

October 13, 2023



Η Microsoft πριν λίγα μόλις λεπτά ανακοίνωσε και επίσημα πως η εξαγορά της Activision Blizzard King ολοκληρώθηκε. Ο αμερικανικός κολοσσός, μετά και την απόφαση της CMA να επιτρέψει την εξαγορά, δεν

Captain Price, οι ήρωες του Overwatch, ο Crash και ο Spyro, και ιστορικά franchise όπως το Diablo και το Warcraft που πλέον περνάνε υπό τον έλεγχο της Microsoft. Μία ιστορική στιγμή για τη Microsoft, το Xbox, τον ίδιο τον Phil Spencer, αλλά και φυσικά και για τους παίκτες, φίλους της Microsoft ή και όχι.

Πλέον μένει να δούμε τι φιλοσοφία θα ακολουθήσει η Microsoft από εδώ και πέρα για τον έλεγχο των νέων studio και



έχασε χρόνο και δημοσίευσε ένα βίντεο μέσω του οποίου καλωσορίζει τα νέα μέλη στην οικογένεια του Xbox.

Σε ένα γεμάτο trailer βλέπουμε ήρωες που άνηκαν ήδη στο Xbox, όπως ο Master Chief και ο Steve (Minecraft), να καλωσορίζουν τα νέα μέλη, όπως ο

τη διαχείριση των IP που πέρασαν στα χέρια της και φυσικά τη σταδιακή (ή και όχι;) προσθήκη της τεράστιας αυτής βιβλιοθήκης τίτλων στο Game Pass.

Το Cyberpunk 2077 ξεπέρασε σε πωλήσεις τα 25 εκατομμύρια αντίτυπα

October 6, 2023

Τον περασμένο Σεπτέμβριο το Cyberpunk 2077 είχε πουλήσει περισσότερα από 20 εκατομμύρια αντίτυπα, σηματοδοτώντας την «αντιστροφή» της τύχης του τίτλου μετά από την περίφημη «προβληματική κυκλοφορία» του. Τώρα, σύμφωνα με τη δημιουργό του, CD Projekt RED, το Cyberpunk 2077 έχει πλέον ξεπεράσει τα 25 εκατομμύρια αντίτυπα – πωλώντας «πολύ πιο γρήγορα» από το The Witcher 3.

“Το εκπληκτικό Witcher 3 πέτυχε παρόμοιο επίπεδο (πωλήσεων) σε 4,5 χρόνια και εδώ [στην περίπτωση του Cyberpunk], λίγο περισσότερο από δύο χρόνια [από την κυκλοφορία του], επομένως πουλάμε πολύ πιο γρήγορα από ό,τι πουλούσαμε το παιχνίδι Witcher”, σχολίασε ο Διευθύνων Σύμβουλος της CDPR, Adam Kicinski, κατά τη διάρκεια της πρόσφατης παρουσίασης επενδυτών.

Επιπλέον, το expansion Phantom Liberty κατάφερε να πουλήσει 3 εκατομμύρια αντίτυπα κατά την πρώτη εβδομάδα κυκλοφορίας, μεταξύ 26 Σεπτεμβρίου και 3 Οκτωβρίου. “Για να το συνθέσουμε αυτό, υπολογίσαμε πόσοι παίκτες έχουν τώρα το κύριο παιχνίδι για ηλεκτρονικούς υπολογιστές ή τις νέες κονσόλες – όλες τις πλατφόρμες που σας επιτρέπουν να το παίξετε – και είναι 20 εκατομμύρια”, πρόσθεσε ο Kicinski.

“20 εκατομμύρια παίκτες που είτε έχουν το κύριο παιχνίδι είτε έχουν ενημερώσει την παλιά έκδοση στην έκδοση νέας γενιάς. Έτσι, το 15% όλων των παικτών μέσα σε μια εβδομάδα αγόρασε την επέκταση”,συνέχισε, “Αυτό είναι ένα εκπληκτικό αποτέλεσμα και αυτή είναι μόνο η αρχή – οι πωλήσεις συνεχίζουν να ανεβαίνουν”.



Σύντομα θα ενεργοποιηθεί η δυνατότητα cloud streaming τίτλων PS5

October 11, 2023

Όπως ανακοινώθηκε μέσω ενός post στο blog του PlayStation, το cloud streaming για τίτλους PS5 θα ενεργοποιηθεί εντός του Οκτωβρίου για τα μέλη του PlayStation Plus Premium.

Η πρόσβαση μέσω streaming θα περιλαμβάνει τους υποστηριζόμενους τίτλους PS5 στον κατάλογο παιχνιδιών, τις δοκιμές παιχνιδιών και τις αγορές από το PS Store.Η πρόσβαση μέσω streaming περιλαμβάνει τους υποστηριζόμενους τίτλους PS5 τόσο στον κατάλογο παιχνιδιών και τις δοκιμές παιχνιδιών, όσο και τις αγορές τίτλων από το PS Store.
new ps plus

Επιλεγμένα παιχνίδια PS5 θα είναι διαθέσιμα για streaming με την υπηρεσία να περιλαμβάνει μεταξύ άλλων:

- Κορυφαίες επιτυχίες PS5 από τον κατάλογο παιχνιδιών του PlayStation Plus, όπως τα Marvel’s Spider-Man: Miles Morales, Horizon Forbidden West, Ghost of Tsushima, Mortal Kombat 11 και Saints Row IV
- Δοκιμές παιχνιδιών για παιχνίδια PS5, όπως τα Hogwarts Legacy, The Witcher 3: Wild Hunt και The Calisto Protocol
- Ψηφιακούς τίτλους PS5 που ανήκουν στα μέλη του PlayStation Plus Premium και θα είναι διαθέσιμοι για streaming, μεταξύ άλλων τα Resident Evil 4, Dead Island 2, Genshin Impact, Fall Guys και Fortnite.

Το PS5 cloud streaming θα είναι διαθέσιμο αποκλειστικά

στην κονσόλα PS5. Χωρίς να χρειάζεται να κατεβάσουν ένα παιχνίδι, οι παίκτες μπορούν να έχουν πρόσβαση στη ροή παιχνιδιών PS5 με τη συνδρομή τους στο PlayStation Plus Premium. Επιπλέον, τα μέλη του PlayStation Plus Premium θα δουν επίσης τις λειτουργίες που είναι διαθέσιμες με το νέο πλεονέκτημα streaming του PS5, όπως:

- Το περιεχόμενο που μπορεί να μεταφορτωθεί και οι αγορές εντός του παιχνιδιού θα είναι διαθέσιμες για τη ροή παιχνιδιών PS5, συμπεριλαμβανομένου του DLC και των πρόσθετων του κάθε τίτλου.
 - Επιλογές ανάλυσης υψηλής ποιότητας, συμπεριλαμβανομένων των 4K, 1440p, 1080p και 720p, με 60 FPS και έξοδο SDR ή HDR.
 - Βελτιωμένο ήχος με υποστήριξη όλων των δυνατοτήτων ήχου του PS5, συμπεριλαμβανομένων των 5.1 και 7.1, καθώς και της Tempest 3D Audiotech.
 - Λήψη στιγμιότυπων οθόνης και εγγραφή βίντεο διάρκειας έως και 3 λεπτών, τα οποία θα μεταφορτωθούν στη Συλλογή πολυμέσων στο PS5 και θα είναι επίσης διαθέσιμα στη Συλλογή πολυμέσων στην εφαρμογή PS.
- Η υπηρεσία θα είναι διαθέσιμη για τους PS Plus Premium συνδρομητές στην Ευρώπη και την χώρα μας στις 23 Οκτωβρίου 2023.



PlayStation.Plus



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΝΕΑ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΣ

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

COMING
SOON

STAY
TUNED



THANK YOU..!

www.gameover.in

GAMEOVER