

THE
**XMASS
SPECIAL**
EDITION

10-31
ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

26

**GAME
OVER**



GAMEOVER



Γιώργος Καλλίφας

Το 2023 έφτασε στο τέλος του και σίγουρα είναι μια χρονιά που θα την θυμόμαστε για καιρό. Όπως όλα τα πράγματα στη ζωή, έτσι και το 2023 είχε τα θετικά και τα αρνητικά του. Εστιάζοντας στο gaming, το 2023 αφήνει μια επίγευση σαφούς βελτίωσης σε σχέση με τα προηγούμενα έτη, αφού ήταν μια χρονιά με αφθονία τίτλων, πολλοί εκ των οποίων ήταν εξαιρετικοί. Από... σιγουράκια όπως τα The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, Spider-man 2, Super Mario Wonder, Forza Motorsport, Alan Wake 2, Resident Evil 4 και Baldur's Gate 3, ευχάριστες εκπλήξεις όπως τα Lies of P, Shadow Gambit και Vertigo 2, αλλά και την κυκλοφορία του PSVR 2, το 2023 πρόσφερε πολλά. Πρόσφερε, βέβαια, και απογοητεύσεις, όπως τα Avatar: Frontiers of Pandora και The Lord of the Rings: Gollum, ενώ ταυτόχρονα είχαμε σωρεία απολύσεων προσωπικού και παύσεων λειτουργίας ομάδων ανάπτυξης, σημάδι κακό για το πού πηγαίνει αυτή η βιομηχανία. Αλλά είπαμε, όπως όλα στη ζωή, το 2023 πρόσφερε λίγο από όλα.

Για εμάς στο GameOver.gr το 2023 ήταν μια χρονιά επανεκκίνησης (ειδικά μετά το φθινόπωρο). Έχοντας περάσει μια παράξενη και δύσκολη περίοδο, χάρη στη στήριξη και την αγάπη σας, αλλά και τη σκληρή δουλειά που έριξαν τα μέλη αυτής της ομάδας, αντέξαμε, σηκώσαμε το κεφάλι και συνεχίσαμε. Και πιστεύουμε ότι κάπως έτσι θα συνεχίσουμε και το 2024, με μεράκι και πολλή όρεξη, με ιδέες και προσπάθεια για το καλύτερο, οδεύοντας ολοταχώς για τα 20 χρόνια λειτουργίας αυτού του site που ανδρώθηκε, στάθηκε όρθιο και πορεύεται ακόμα χάρη στη σπουδαία κοινότητά του.

Ευχόμαστε χρόνια πολλά με υγεία!

Καλλιτεχνική επιμέλεια:

Ποτούλας Ιωάννης

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Reviews

1. **Avatar: Frontiers of Pandora** .06
2. **Vertigo 2** .14

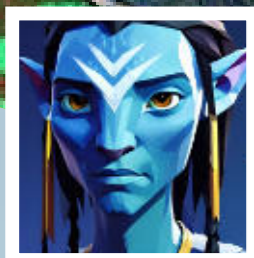
Xmass Special

- **Η ομάδα του GameOver** .20
παίζει αυτά τα 14 παιχνίδια
φέτος τα Χριστούγεννα
- **20 Metroidvania για το 2024** .52
- **Top 20 Doom Clones** .60



RE VIE WS





Review



December 16, 2023

Νικολας Μαρκογλου

Avatar: Frontiers of Pandora

Τι κι αν το Avatar: Frontiers of Pandora κυκλοφόρησε ένα χρόνο μετά την ταινία The Way of Water; Είναι ένα διάστημα που δεν του επιτρέπει στο ελάχιστο να ξεφύγει από τον ορισμό του movie tie-in, με τα ποιοτικά του στάνταρ να παραπέμπουν σε αυτήν την “άχαρη” κατηγορία μίας παλιότερης εποχής του μέσου. Δεν χρειάστηκαν παρά μερικές ώρες μέχρι να αντιληφθούμε ότι το, ομολογουμένως, όμορφο κέλυφος δεν μπορούσε να κρύψει ένα παιχνίδι που εύκολα θα μπορούσε να υποστηρίξει κάποιος ότι έγινε κατά παραγγελία και για κανέναν άλλο λόγο πέρα από το να επωφεληθεί από την εκ νέου αναζωπύρωση του ενδιαφέροντος για το πασίγνωστο κινηματογραφικό IP.

Δεν πιστεύουμε ότι είναι απαραίτητο να κάνουμε οποιαδήποτε κριτική ανάλυση για την αξία του ίδιου του κινηματογραφικού σύμπαντος. Ο γράφων θα αρκестεί να πει ότι η φερώνυμη κινηματογραφική παραγωγή του 2009 ήταν απλά μία συμπαθητική ταινία δράσης, βιτρίνα του τι μπορεί να γυριστεί εάν όλοι οι πόροι πέσουν στα CGI, με μία ιδανική εφαρμογή της ξεχασμένης τεχνολογίας του 3D, αλλά και με ένα σεναριακό υπόβαθρο που απλά άσθμαινε.

Όσο αδιάφορο όμως κι αν φαντάζει τελικά το σύμπαν του James Cameron από άποψη lore και χαρακτήρων, δεν θα έπρεπε να επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό την ανάπτυξη ενός παιχνιδιού. Άλλωστε ό,τι και αν έκαναν οι ταινίες με αυτό το σύμπαν, δεν παύει να αποτελεί έναν εντελώς νέο κόσμο που θα μπορούσε κάλλιστα να λειτουργήσει ως “καμβάς” για να ξεδιπλωθεί σε μία εντελώς νέα ιστορία.

Μάλιστα το Frontiers of Pandora επιχειρεί ακριβώς αυτό, δηλαδή να μας μεταφέρει σε μία καινούρια περιπέτεια, αποκομμένη από τις ταινίες που διαδραματίζεται σε μία διαφορετική γωνιά της Pandora και αρκείται απλά σε ορισμένες σποραδικές αναφορές στα γεγονότα και τους χαρακτήρες των ταινιών. Η ιστορία ξεκινάει μερικά χρόνια πριν τα γεγονότα της πρώτης ταινίας, όπου μαθαίνουμε ότι πέντε νεαροί Na'vi (οι ιθαγενείς της Pandora) έχουν απαχθεί από την ανθρώπινη επιστημονική/ στρατιωτική ομάδα της RDA, με σκοπό να τους μεγαλώσουν με τις δικές τους ηθικές αξίες ώστε αργότερα να εκπροσωπήσουν τα συμφέροντά τους στις επικοινωνίες τους με τις υπόλοιπες ομάδες των Na'vi.



Ορισμένα συμβάντα αργότερα οι νεαροί Na'vi θα διασωθούν από μία φιλική επιστήμονα που θα τους τοποθετήσει σε έναν κρυογονικό θάλαμο, από όπου θα ξυπνήσουν, ενήλικοι πλέον, αρκετά χρόνια μετά. Εμείς παίρνουμε το ρόλο ενός εκ των πέντε Na'vi, έχοντας ως στόχο να επανασυνδεθούμε με την κουλτούρα των ιθαγενών και βέβαια να πάρουμε μέρος στην αντίσταση απέναντι στις δυνάμεις της RDA.

Ήδη όμως μετά τη σχετικά ενδιαφέρουσα εισαγωγή η σεναριακή απόδοση αρχίζει να αγκομαχά, μην μπορώντας να δημιουργήσει ουσιαστικό ενδιαφέρον. Οι cutscenes είναι οι πλέον τυπικές και εντελώς διεκπαιρευτικές στην απόδοσή τους. Ακόμα και το σκέλος της ιστορίας που αφορά στην επανασύνδεση του πρωταγωνιστή με τους Na'vi δεν έχει δεχθεί παρά την ελάχιστη προσοχή, καθώς οι διάφορες κοινότητες μας αποδέχονται άμεσα, ενώ επίσης, δίχως ιδιαίτερους ενδοιασμούς, μας παρακινούν με χαρακτηριστική ευκολία να πάρουμε μέρος σε επικίνδυνες αποστολές, εναποθέτοντας τις ελπίδες τους πάνω μας με ανεξήγητο τρόπο.

Δεν υπάρχει προσπάθεια για καλλιέργεια σχέσεων μεταξύ των χαρακτήρων, κάτι που σε συνδυασμό με την εντελώς προβλέψιμη πορεία προς τις συγκρούσεις απέναντι από την RDA, οδηγεί σε μία πλοκή που απλά δεν είναι σε θέση να τραβήξει το ενδιαφέρον. Τα side quests με τη σειρά τους, αναλώνονται σε fetch ζητούμενα, που υπάρχουν απλά για να γεμίσουν το open-world τμήμα του παιχνιδιού, κάτι που βέβαια απέχει πολύ από το να μας



πείσει ότι βρισκόμαστε σε έναν πραγματικά ζωντανό κόσμο.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το Frontiers of Pandora ακολουθεί πιστά τη συνταγή των Far Cry, φέρνοντας μάλιστα μνήμες και από το Far Cry: Primal, σε σημείο που δεν θα προκαλούσε κανένα απολύτως ερωτηματικό εάν απλά ονομαζόταν "Far Cry: Avatar". Ως εκ τούτου, οι συγκρίσεις από το (προ πολλού κουρασμένο) franchise της Ubisoft είναι κάτι παραπάνω από αναπόφευκτες και θα λέγαμε ότι σε πολλούς τομείς το Frontiers of Pandora υστερεί.

Στον τομέα της δράσης δείχνει να είναι ένα βήμα πίσω σε σχέση με τα Far Cry, όπου τουλάχιστον η μίξη γρήγορου stealth και πολύ καλής αίσθησης των όπλων αποτελούσε το καύσιμο για την επιστροφή μας -ξανά και ξανά- σε κάθε νέο, αριθμημένο τουλάχιστον, κεφάλαιο της σειράς. Στην προκειμένη περίπτωση η Massive Entertainment ορθώς επιχείρησε να μεταφέρει την αίσθηση πως οι Na'vi δεν θα μπορούσαν να επιβιώσουν σε κατά μέτωπο επιθέσεις απέναντι από την πολύ πιο εξελιγμένη, τεχνολογικά, δύναμη της RDA αλλά η εκτέλεση αυτής της ιδέας είναι, στην καλύτερη περίπτωση, αδύναμη.

Ο χαρακτήρας μας μπορεί να εξοντωθεί αρκετά γρήγορα από τα εχθρικά πυρά, με το παιχνίδι να είναι εμφανές ότι θέλει να μας παροτρύνει έστω σε μερική μείωση των αντίπαλων δυνάμεων μέσω stealth τακτικής προτού περάσουμε στην ανταλλαγή πυροβολισμών. Ως εκ τούτου, είναι κάτι παραπάνω από παράξενο ότι δεν δίνονται

σχεδόν καθόλου εργαλεία για τη stealth προσέγγιση. Το τόξο φυσικά αποτελεί ένα πρώτης τάξεως όπλο για να εξοντώσουμε αθόρυβα τους μοναχικούς στρατιώτες, αλλά οι περισσότερες από τις στρατιωτικές βάσεις (ναι, επιστρέφουν και αυτές από τα Far Cry) περιέχουν πολυάριθμα mechs σε περιπολίες.

Αν και αυτά έχουν θεωρητικά κάποια τρωτά σημεία για να εξοντωθούν με ένα βέλος, στην πραγματικότητα είναι ένας μηχανισμός που δεν λειτουργεί καλά. Τα τρωτά σημεία είναι ιδιαίτερος μικρά και πολύ συχνά ενώ φαινόταν ότι τα πετυχαίνουμε, τελικά τα mechs δεν καταστρέφονταν, με αποτέλεσμα να μπαίνει σε συναγερμό όλη η βάση. Η εξουδετέρωση των mechs καταλήγει να είναι μία κορώνα-

γράμματα κατάσταση, σε βαθμό που το stealth σύντομα γίνεται κουραστικό, άδικο και εν τέλει κάθε άλλο παρά διασκεδαστικό.

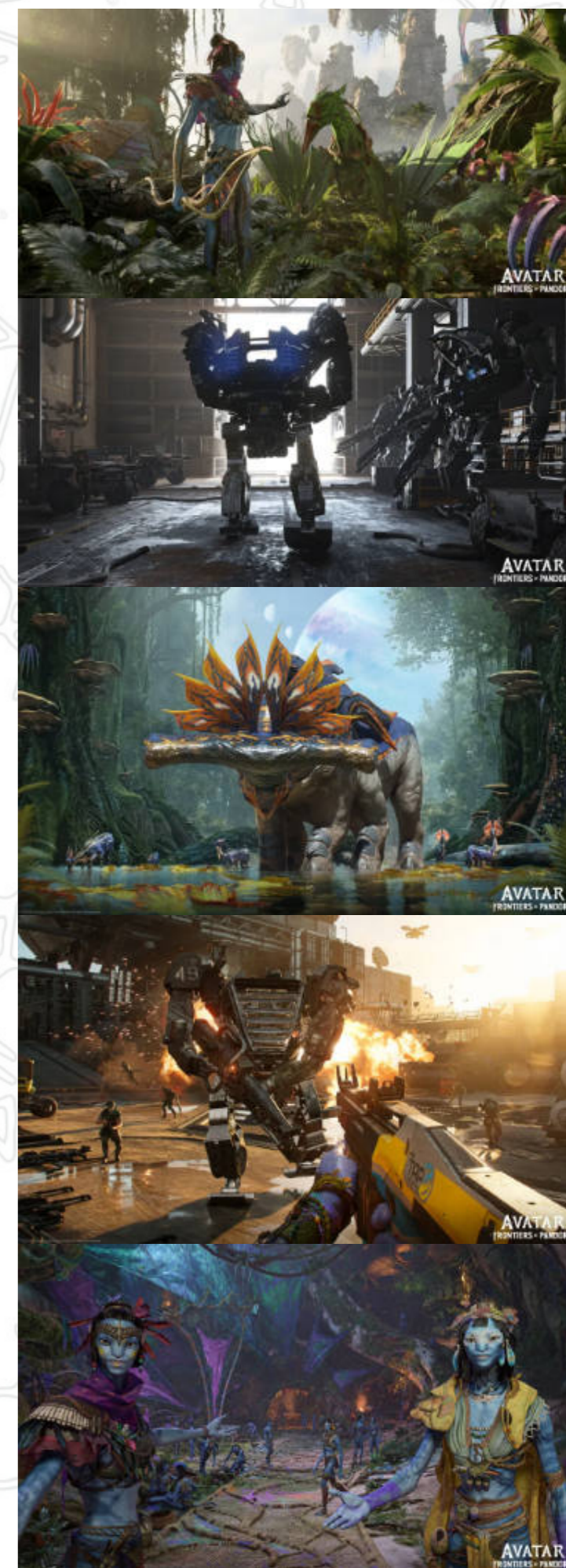
Επιπλέον, η εναλλαγή από stealth σε action δεν είναι το ίδιο ομαλή και -ιδίως- ευχάριστη όπως στα Far Cry καθώς σε αυτήν την περίπτωση η αίσθηση των όπλων είναι μετριότατη, εάν θέλουμε να είμαστε επεικείς. Τα mechs είναι bullet sponges ενώ εμείς πρέπει να ψάχνουμε διαρκώς μέρος για να καλυφθούμε καθώς η ενέργειά μας μειώνεται εν ριπή οφθαλμού. Με λίγα λόγια, το παιχνίδι δείχνει σαν να μας τιμωρεί υπέρ του δέοντος όποτε αποτυγχάνουμε στο stealth, το οποίο έτσι κι αλλιώς φαίνεται ότι δεν έχει αναπτυχθεί σε καμία περίπτωση ώστε να υποστηρίζεται ως λειτουργική και αξιόπιστη τακτική.



Άλλωστε ακόμα και σε περιπτώσεις όπου πετυχαίνουμε με δυσκολία να περάσουμε ορισμένα σημεία με stealth, είναι εμφανές ότι η ομάδα ανάπτυξης δεν κατάφερε ή δεν είχε τη διάθεση να μεταφέρει με πειστικότητα αυτή τη μέθοδο. Για παράδειγμα, οι εχθροί σχεδόν ποτέ δεν έχουν κάποια ιδιαίτερη αντίδραση αν περάσουν μπροστά από ένα πτώμα ή ένα διαλυμένο mech. Επιπλέον, εάν καταστρέψουμε ένα mech μερικά μέτρα από έναν άλλο άνθρωπο, τότε η έκρηξη που θα προκληθεί δεν φαίνεται να είναι ικανή για να τραβήξει την προσοχή των υπολοίπων.

Όπως καταλαβαίνετε, το οποιοδήποτε immersion πάει περίπατο και η ψευδαίσθηση ότι εξοντώνουμε μία εχθρική βάση αθόρυβα, χειριζόμενοι έναν ιθαγενή που είναι ένα με το περιβάλλον, απλά δεν υφίσταται. Να σημειώσουμε εδώ, αναφορικά με τη δράση, ότι το εύρος του εξοπλισμού μετριέται στα δάχτυλα των χεριών και αποτελεί ακόμα ένα κομμάτι όπου το Avatar δείχνει να είναι ένα βήμα πίσω από τα Far Cry.

Ως μία ανάσα καλού gameplay σχεδιασμού έρχεται ο χειρισμός του Ikran (ένα ον που θυμίζει δράκο). Το προσωπικό μας Ikran μπορούμε να το καλούμε οποιαδήποτε στιγμή, επιτρέποντας την αρκετά εύκολη περιήγηση στον κόσμο της Pandora, δίνοντάς μας επιπλέον το ελεύθερο να επιτιθόμαστε από ψηλά. Υπάρχουν λιγότερες σχετικά εμπνευσμένες αποστολές όπου καλούμαστε να



εκτελέσουμε διάφορα ζητούμενα σε ιπτάμενες βάσεις και αιωρούμενες νησίδες, όπου η εναλλαγή μεταξύ πτήσης και πεζοπορίας γίνεται άμεσα και γρήγορα, έχοντας τη δυνατότητα να μας μεταφέρει σε ορισμένες ωραίες στιγμές, όπως το άλμα στο κενό που μας φέρνει με χαρακτηριστική ευκολία στην πλάτη του Ikran. Η δράση ενώ καβαλάμε το Ikran είναι μεν υπεραπλουστευμένη, αλλά τουλάχιστον πιο διασκεδαστική, καθώς η αντοχή μας πλέον είναι πολύ μεγαλύτερη.

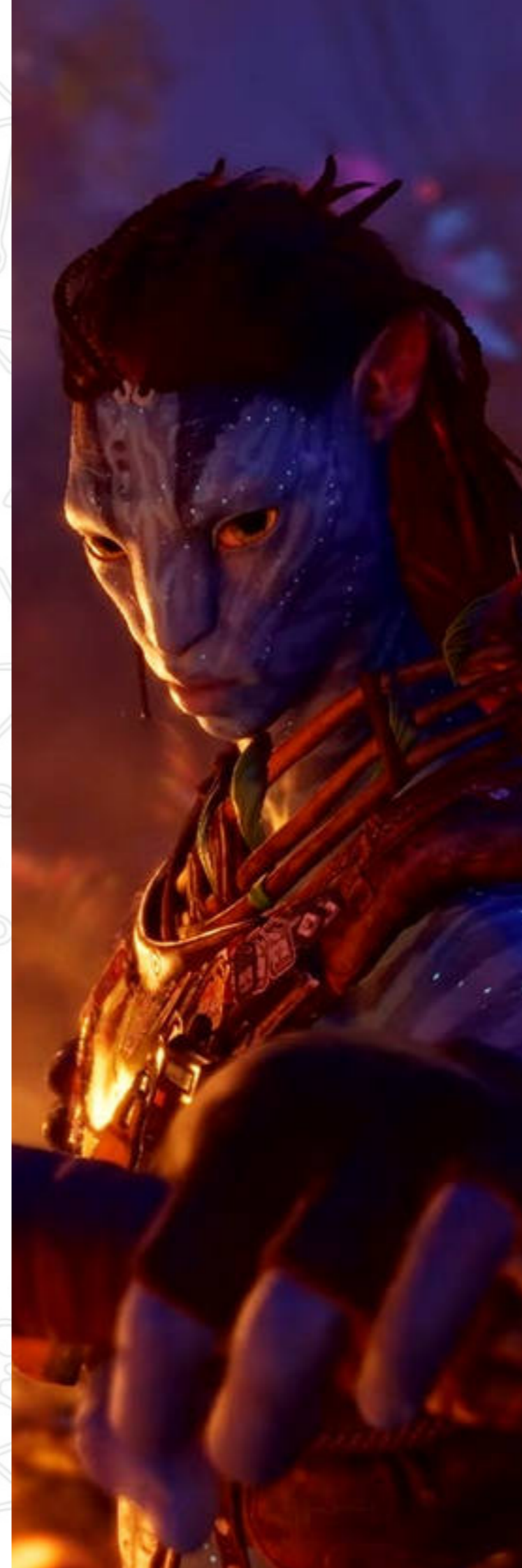
Εκεί που αναμφίβολα η Massive Entertainment έκανε αξιοπρόσεκτη δουλειά είναι στην απεικόνιση της Pandora. Η μηχανή γραφικών βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα, μεταφέροντας τα εξωτικά περιβάλλοντα όπως τους αρμόζει. Η χλωρίδα είναι πλούσια, η λεπτομέρεια είναι υψηλή και τα χρώματα πλούσια, συνθέτοντας ένα πανέμορφο περιβάλλον. Η αίσθηση όταν πρωτοβγήκαμε από τις στρατιωτικές βάσεις της RDA και αντικρίσαμε την Pandora έφερε αναμνήσεις από το δέος που νοιώσαμε όταν βγήκαμε από το bunker του Fallout 3 και βρεθήκαμε στην πανέμορφη post-apocalyptic εικόνα του ανοιχτού κόσμου.

Οι διαφορετικές περιοχές έρχονται με φυσικότητα και όχι με "άκομπες" και σχεδόν απότομες εναλλαγές που συχνά παρατηρούνται σε open-world κόσμους για να σηματοδοτήσουν το πέρασμά

μας σε κάποιο διαφορετικό biome. Η πανίδα επίσης παρουσιάζει ενδιαφέρον, με μία σεβαστή ποικιλία από εξωτικά όντα, επιθετικά ή μη, ανάλογα με τη γενικότερη ιδιοσυγκρασία τους.

Όπως αναφέραμε και νωρίτερα βέβαια, όσο όμορφος και να είναι ο κόσμος, δεν μπορεί να διατηρήσει το ενδιαφέρον για μία εμπειρία 20+ ωρών εάν το περιεχόμενο είναι μονότονο και άνευ ουσίας. Κάπως έτσι, αυτός ο τόσο ελκυστικός κόσμος χαραμίζεται, καταλήγοντας ως μία μορφή διοράματος και τίποτα περισσότερο.

Θα μπορούσαμε να αναφέρουμε διάφορα ακόμα περί του τυπικότατου συστήματος αναβαθμίσεων με άνευρα skills ή της ύπαρξης ενός εντελώς προβλέψιμου και παντελώς αδιάφορου crafting, αλλά νομίζουμε ότι δεν είναι αναγκαίο. Το Frontiers of Pandora τελικά δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα movie tie-in που βγήκε με καθυστέρηση ενός έτους, ακολουθώντας ευλαβικά το template των Far Cry, δίχως όμως να πλησιάζει στο ελάχιστο την πιθανότητα να προσφέρει μία διασκεδαστική εμπειρία, έστω και σε μικρές δόσεις.



To Avatar: Frontiers of Pandora κυκλοφορεί από τις 7/12/23 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από τη Ubisoft.



The Good

Ιδιαίτερα όμορφος ο κόσμος σε τεχνικό επίπεδο.



The Bad

Παροτρύνει για stealth τακτικές χωρίς να έχει stealth μηχανισμούς.

Η δράση καταλήγει συχνά να είναι απλά εκνευριστική και στην καλύτερη αδιάφορη.

Το σενάριο και οι χαρακτήρες δεν παρουσιάζουν το παραμικρό ενδιαφέρον, ούτε σαν γραφή ούτε σαν παρουσίαση.

Επαναφέρει μνήμες από movie tie-ins που κυκλοφορούσαν, πουλούσαν για 1-2 βδομάδες και μετά έμεναν στη λήθη.



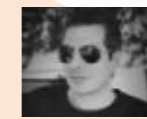
Avatar:
Frontiers of
Pandora

4

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



Click me



December 20, 2023

Χρηστος Ντινος

Vertigo 2

Το 2023 τελειώνει δυνατά για το PlayStation VR 2 κλείνοντας έναν γεμάτο από κυκλοφορίες πρώτο χρόνο στην αγορά για το νέο περιφερειακό της Sony. Αν και το VR update που κυκλοφόρησε πριν από μερικές ημέρες για το Resident Evil 4 Remake κλέβει την παράσταση, η άλλη κυκλοφορία του μήνα που μας έκανε εντύπωση δεν είναι άλλο από το Vertigo 2. Και βέβαια τους λόγους για τους οποίους μας κέρδισε ο τίτλος θα τους αναλύσουμε στο παρόν review.

Το Vertigo 2 μάς ρίχνει απευθείας σε μία underground εγκατάσταση που ονομάζεται Quantum Reactor VII, όπου εξαιτίας ενός πειράματος μεταφερθήκαμε εμείς και άλλα πλάσματα από άλλα σύμπαντα. Όπως καταλαβαίνετε, σκοπός μας είναι να καταφέρουμε να επιστρέψουμε πίσω στον πλανήτη μας, ερχόμενοι αντιμέτωποι με εξωγήινα πλάσματα, αλλά και ρομπότ.



Review

Το σενάριο, αν και απλοϊκό, κάνει φανερές τις επιρροές του από τη σειρά Half-Life. Γενικότερα θα λέγαμε ότι ο τίτλος είναι ένα love letter στα πασίγνωστα παιχνίδια της Valve Half-Life και Portal. Αυτό το γεγονός από μόνο του θα μπορούσε να είναι ένα δίκιο μαχαίρι, όμως ο δημιουργός του Vertigo 2, ο Zach Tsiakalis-Brown, καταφέρνει και ενσωματώνει τις επιρροές του με έξυπνο τρόπο, αποφεύγοντας το να βαφτιστεί ο τίτλος ως ένας ακόμα κλώνος.

Για όσους αναρωτιούνται, το Vertigo 1 δεν έχει κυκλοφορήσει στο PlayStation VR, και για αυτό τον λόγο υπάρχει ένα πολύ μικρό recap, το οποίο επικεντρώνεται σε μια σύνοψη της κεντρικής ιστορίας του πρώτου τίτλου και όχι στους χαρακτήρες. Το γεγονός αυτό βέβαια δεν μας εμπόδισε να κατανοήσουμε την ιστορία του Vertigo 2.

Στη διάθεσή μας έχουμε 14 όπλα με ξεχωριστούς μηχανισμούς χρήσης και reloading, τα οποία είναι εύκολα στη χρήση τους, ειδικά μόλις αποκτήσουμε το muscle memory για το κάθε ένα από αυτά. Οι γεμιστήρες των όπλων είναι περιορισμένοι σε πλήθος, αλλά δεν χρειάζεται να ψάχνουμε τον χώρο για πυρομαχικά, αφού μετά από ένα μικρό χρονικό διάστημα, το οποίο αναγράφει ένας μετρητής, ξαναγεμίζουν αυτόματα. Ο μηχανισμός αυτός προσθέτει μια

αίσθηση τακτικής στις μάχες χωρίς να κουράζει.

Επιπλέον, μπορούμε να αναβαθμίζουμε τα εν λόγω όπλα σε προκαθορισμένα μόνο σημεία, οπότε η εξερεύνηση του κάθε μέρους που επισκεπτόμαστε γίνεται επιτακτική.



Το ίδιο ισχύει και για την υγεία μας, αφού δεν υπάρχει αυτόματη ίαση όπως σε άλλους σύγχρονους τίτλους. Για να επανέλθουμε σε πλήρη υγεία πρέπει να βρούμε τα αντίστοιχα ιατρικά κουτιά σε τοίχους και να χρησιμοποιήσουμε την σύριγγα που έχουν μέσα, ακολουθώντας ουσιαστικά την ίδια φόρμουλα με το Half-Life. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι ο τίτλος

δεν διαθέτει manual save, αλλά auto save ανά τακτά χρονικά διαστήματα.

Οι εχθροί που συναντούμε έχουν ποικιλία, όπως ρομπότ, εξωγήινοι και άλλα περίεργα πλάσματα, με ενδιαφέροντα σχεδιασμό. Τα bosses που καλούμαστε να αντιμετωπίσουμε είναι αρκετά διαφορετικά ώστε να μας



κρατήσουν το ενδιαφέρον. Το gameplay του τίτλου έχει γραμμική δυσκολία, γεγονός που το χαρακτηρίζουμε ως θετικό.

Δύο από τα βασικότερα χαρακτηριστικά του Vertigo 2 είναι η συνεχής αλλαγή σκηνικών και το ιδιαίτερο χιούμορ. Στο ταξίδι μας συναντούμε οκ ολίγα περιστατικά από έναν πόλεμο μεταξύ

ρομπότ όπου πρέπει να διαλέξουμε πλευρά, ή έναν εξωγήινο που προσπαθεί να μας νοικιάσει ένα σκάφος, ενώ ανά πάσα στιγμή μπορεί να βρεθούμε σε έναν νέο μέρος ή μια αποκάλυψη για τον λόγο που έχουμε βρεθεί σε αυτή την κατάσταση.

Ο τίτλος δημιουργήθηκε εξ αρχής για VR με ό,τι θετικό αυτό συνεπάγεται. Το tracking είναι σχεδόν απροβλημάτιστο, ενώ υπάρχουν πολλές επιλογές για την κίνησή μας στον χώρο, επιτρέποντας στον οποιοδήποτε -είτε αρχάριο είτε με εμπειρία σε VR περιβάλλον- να προσαρμόσει τον τίτλο στα μέτρα του, αποφεύγοντας φαινόμενα ζαλάδας.

Η όλη παρουσίαση και το art direction είναι επηρεασμένα από τα Half-Life και Portal. Τα γραφικά εξυπηρετούν καλά το όλο concept, μην περιμένετε βέβαια αντίστοιχο επίπεδο με AAA VR τίτλους όπως τα Resident Evil και Horizon Call of the Mountain, γεγονός αναμενόμενο αν αναλογιστούμε και το επίπεδο της παραγωγής, αλλά και ότι ο τίτλος αναπτύχθηκε σχεδόν εξ ολοκλήρου από ένα άτομο.

Μελανό σημείο αποτελούν κάποια bugs που συναντήσαμε, όπως το αργό αρχικό loading, με πιο σημαντικό το ζήτημα του auto save, το οποίο δεν δουλεύει πάντα σωστά. Θεωρούμε ότι με κάποιο update θα λυθούν. Προβληματικό θα λέγαμε ότι είναι και μέρος του voice over, αφού δυστυχώς δεν μπορούσαμε να καταλάβουμε καθαρά τι λένε κάποιοι χαρακτήρες που συναντήσαμε, οπότε θα προτείναμε την χρήση υποτίτλων.

Με διάρκεια γύρω στις 10 ώρες για την κεντρική ιστορία, θα λέγαμε ότι το Vertigo 2 αποτελεί έναν από τους καλύτερους τίτλους που βγήκαν φέτος για το PlayStation VR 2 και τον προτείνουμε ανεπιφύλακτα στους shooter fans. Το μόνο αρνητικό είναι ότι μας άνοιξε την όρεξη και θα θέλαμε να δούμε επιτέλους το Half-Life: Alyx να κυκλοφορεί στο σύστημα της Sony.



Το **Vertigo 2** κυκλοφορεί από τις 12/12/23 για PSVR2 ενώ για PC κυκλοφορεί από τον Μάρτιο του 2023. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PSVR2, με review code που λάβαμε από τη Zulubo Productions.

The Good

Gameplay με επιρροές από Half-Life.

Ενδιαφέρον κόσμος και χαρακτήρες με ιδιαίτερο χιούμορ.

Το γενικότερο art direction του τίτλου.


The Bad

Κάποια bugs, με βασικότερο εκείνο του auto-save.

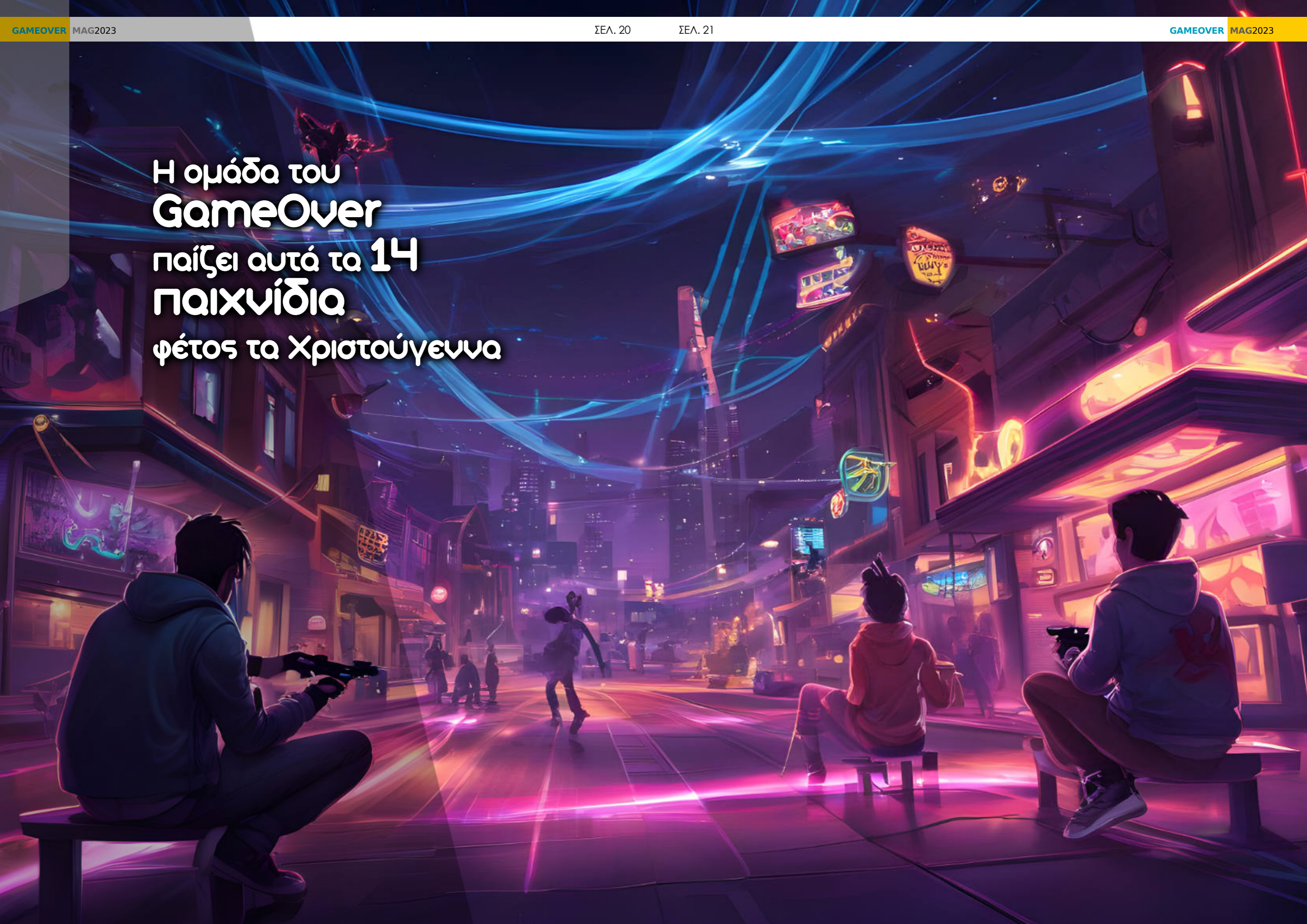
Μερικά από τα voice-overs χαρακτήρων είναι κάτω του μετρίου.



ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

 Click me

Η ομάδα του
GameOver
παίζει αυτά τα **14**
παιχνίδια
φέτος τα Χριστούγεννα



“Πάει ο παλιός ο χρόνος, ας γιορτάσουμε παιδιά, και του χωρισμού ο πόνος κοιμάται στην καρδιά.” Αυτή ήταν μια ακόμα χρονιά που φτάνει στο τέλος της, αφήνοντας πίσω της, καλές και κακές στιγμές. Το κόμπι μας είναι εδώ για να μας χαρίζει χαρά και να μας βοηθά να ξεχνάμε τις δυσκολίες μας, αλλά και αυτό έχει τις δικές του προκλήσεις.

Φέτος, στον χώρο των video games, η χρονιά που πέρασε ήταν ενδιαφέρουσα. Από την μια πλευρά, είδαμε τίτλους όπως το Alan Wake 2, το Legend Of Zelda: Tears of the Kingdom, το Spider Man 2, το Starfield, και πολλούς άλλους. Από την άλλη, η επικαιρότητα φέρνει και κάποια άσχημα νέα, με μαζικές απολύσεις σε μεγάλα studios και την οριστική ακύρωση της E3, μεταξύ άλλων.

Οι μέρες των Χριστουγέννων όμως είναι πάντα ξεχωριστές. Είναι οι μέρες που μπορεί κανείς να δημιουργήσει ατμόσφαιρα και να «χαθεί» στον κόσμο του. Είναι οι μέρες που ένα δώρο παιχνιδιού μπορεί να γίνει πενταώρο, οκταώρο, ή και δωδεκάωρο, δίπλα στο τζάκι ή κάτω από την κουβέρτα, με μια κούπα καφέ στο χέρι, καθισμένος στην πιο άνετη καρέκλα, καναπέ ή πολυθρόνα, φορώντας τα πιο άνετα ρούχα.

Ο πρωταγωνιστής αυτών των ημερών, ωστόσο, δεν είναι ο τρόπος, αλλά ο κόσμος που έχουμε επιλέξει να χαθούμε. Για κάποιους, είναι η αναζήτηση του τερματισμού ενός παιχνιδιού που τραβάει εδώ και δύο μήνες. Για άλλους, είναι το ξεκλείδωμα ενός achievement σε ένα παιχνίδι, η ευκαιρία να καλύψει την υπερβολικά μεγάλη λίστα παιχνιδιών που δεν έχει ακόμη παίξει, και άλλα πολλά.

Φέτος, αποφασίσαμε να σας παρουσιάσουμε τους δικούς μας πρωταγωνιστές, καθένας από την ομάδα του GameOver ξεχωριστά, θέλοντας να σας δείξουμε ποια παιχνίδια μας φέρνουν χαρά, ποια μας κάνουν να ξεχνάμε τις δυσκολίες, και πώς αυτά, σε συνδυασμό με τους ανθρώπους μας, συμβάλλουν στη γιορτινή ατμόσφαιρα χαλάρωσης και ξεγνοιασιάς.

[ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ](#)



Vampire Survivors

από τον Άγγελο

Μετά από λίγη σκέψη, το δικό μου παιχνίδι για φέτος είναι το Vampire Survivors. Κάποιοι θα απέρριπταν τον τίτλο με βάση το εικαστικό του και θα είχαν εν μέρη ένα δίκιο, καθώς θα τους έφερνε στο νου κάτι που μπορεί να είχαν παίξει στο παλιό τους Mega Drive ή SNES στις αρχές της δεκαετίας του '90. Ο gothic roguelike τίτλος μπορεί να φαίνεται οπτικά αδιάφορος (ή τουλάχιστον μέχρι να ασχοληθεί κανείς με αυτόν) αλλά η αλήθεια είναι ότι μέσα του κρύβει μεγάλο βάθος. Όσοι αποφασίσουν να ξοδέψουν λίγα λεπτά στο Vampire Survivors, πολύ γρήγορα θα αρχίσουν να καταλαβαίνουν, και, πολύ γρηγορότερα θα αρχίσουν να "χάνουν" ώρες και ώρες από τη ζωή τους. Ο γράφων έχει "χάσει" συνολικά δυο ημέρες, δυο ώρες και είκοσι τρία λεπτά ταξιδεύοντας στις διάφορες περιοχές του χάρτη...

Οι μηχανισμοί του Vampire Survivors δεν είναι καν τόσο περίπλοκοι. Δεν απαιτεί κανένα πάτημα κανενός κουμπιού -πλην ενός για την επιλογή του παίκτη κατά την διάρκεια του level up. Αντιθέτως, το μόνο που ζητείται από τον παίκτη είναι μία απαλή εντολή κίνησης στον αριστερό αναλογικό μοχλό του χειριστηρίου, στην προσπάθεια μας να κρατηθούμε όσο πιο μακριά από την επίθεση των εφιαλτικών πλασμάτων που έλκονται κατά πάνω μας ανελέητα σαν να είμαστε μαγνήτης. Μπορεί το παραπάνω να μη σας λέει πολλά, αλλά το Vampire Survivors έχει ένα απίστευτο, καθαρό και αρχέγονο gameplay, αποσταγμένο στην πιο βαριά του μορφή.

το Vampire Survivors έχει ένα απίστευτο, καθαρό και αρχέγονο gameplay, αποσταγμένο στην πιο βαριά του μορφή.

Η ουσία εδώ είναι η αποφυγή των εχθρών - βρίσκοντας επιδέξια τον δρόμο μας μέσα από ατελείωτες ορδές, καθώς μαζεύουμε σταθερά όλο και περισσότερα όπλα, μαγείες και buff, για να νικήσουμε τα χιλιάδες τέρατα. Η ιδέα είναι εξαιρετικά απλή, αλλά είναι η σταδιακή κλιμάκωση κάθε προσπάθειας στο να ξεπεράσουμε ένα επίπεδο, που αποδεικνύεται ατελείωτα εθιστική, ενώ το ξεκλείδωμα και ο πειραματισμός με διαφορετικούς χαρακτήρες και όπλα προσδίδει στον τίτλο μια αξία επανάληψης.





A Short Hike

από τον Γιάννη

Το παιχνίδι που προτείνω για τα Χριστούγεννα είναι το “A Short Hike”.

Αν και το θέμα του είναι καλοκαιρινό το ξεχωρίζω για πολλούς λόγους αφού είναι αρκετά ευχάριστο και ταιριάζει με την εποχή, αλλά θα καλύψει και το κοινό που το πιάνει μελαγχολία τις μέρες αυτές. Είναι ένα indie με όλη τη σημασία της λέξης με pixelart γραφικά (τετράγωνα forever!) και απαιτεί μόλις 3 ώρες για τον τερματισμό του. Μου έκαναν εντύπωση αρκετά πράγματα σε αυτό το μικρό παιχνίδι, όπως ότι πρακτικά είναι ένα small open world, αλλά με τον τρόπο που έχει φτιαχτεί, μοιάζει αρκετά μεγαλύτερο και αυτό το σημειώνω σαν προσόν.

Το παιχνίδι είναι πραγματικά “open” αφού μπορείς να φτάσεις στο τέλος του με διάφορους, λογικούς πάντα, τρόπους και μάλιστα να μην κάνεις οτιδήποτε άλλο εκτός από την “κύρια αποστολή”. Ο κόσμος έχει φτιαχτεί με πολύ λεπτομέρεια και βάζει τον παίκτη με τη μία μέσα στην ατμόσφαιρα του. Εδώ θες να τα δεις όλα και να ψάχνεις μην σου ξέφυγε κάτι. Πολύ έξυπνοι διάλογοι και quest, όπου μερικά από αυτά έχουν διαφορετικό αποτέλεσμα από αυτό που έχουμε συνηθίσει, όμορφες μουσικές που δένουν με το περιβάλλον και πολλά mini game που μπορούμε να τα επαναλάβουμε.

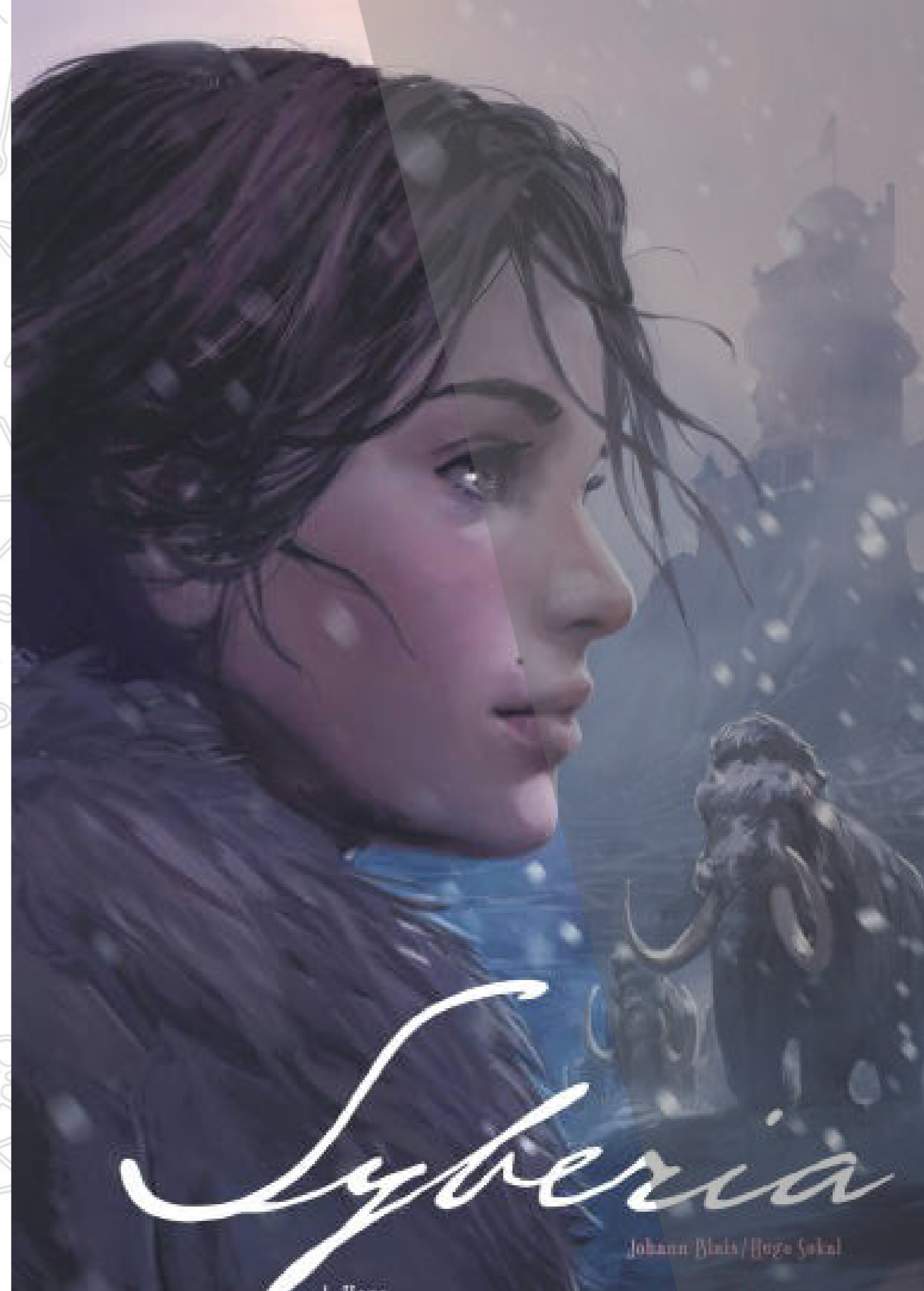
Στο παιχνίδι αναλαμβάνουμε το ρόλο της Claire που καταφτάνει στο νησί για διακοπές. Πολύ γρήγορα καταλαβαίνει ότι το κινητό της δεν έχει σήμα ενώ περιμένει ένα πολύ σημαντικό τηλεφώνημα. Έτσι αποφασίζει να ανέβει στην κορυφή του βουνού μήπως και καταφέρει να πιάσει σήμα το τηλέφωνο της. Αυτό βέβαια δεν το έχει επιχειρήσει ξανά και θα χρειαστεί βοήθεια για να το καταφέρει. Στο δρόμο της θα συναντήσει διάφορα ζώακια που καλείται να βοηθήσει, θα πιάσει συζητήσεις, φιλίες, θα μάθει για το βουνό, θα ανακάλυψε κρυμμένους θησαυρούς, σπηλιές και κυρίως θα θαυμάσει την ομορφιά της φύσης μαζί με εμάς σε ένα πολύ χαλαρωτικό παιχνίδι με ένα πολύ όμορφο τέλος.

Syberia

από τον Μιχάλη

Αναμφισβήτητα η εορταστική περίοδος των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς είναι μια εξαιρετική περίοδος για gaming, για όσους τουλάχιστον απολαμβάνουν κάποιες μέρες αδείας και δεν δουλεύουν. Από την άλλη, το χαρούμενο και κατανυκτικό κλίμα των ημερών ίσως ευνοεί την ενασχόλησή μας με κάποιες συγκεκριμένες κατηγορίες παιχνιδιών. Με άλλα λόγια, πολλές φορές επιλέγουμε πιο χαλαρά και οικογενειακά παιχνίδια σε βάρος ίσως έντονων action τίτλων. Περί ορέξεως ουδείς λόγος βέβαια, και ο γράφων εύχεται να είστε όλοι υγιείς και να απολαύσετε ότι σας κάνει κέφι.

Για τη δική του πρόταση, θα προσπεράσει προφανείς επιλογές όπως το Super Mario Wonder και θα προτείνει ένα adventure από τα παλιά, το *Syberia*. Με το 4ο παιχνίδι της σειράς να έχει κυκλοφορήσει σχετικά πρόσφατα, είναι καλή αφορμή για όσους δεν έχουν ασχοληθεί με την ιστορία της Kate Walker να παίξουν ένα από τα καλύτερα adventure όλων των εποχών. Μπορεί η δυσκολία να είναι άνω του μετρίου, αλλά ο υπέροχος οπτικός τομέας, το βαθύ και συναρπαστικό lore και η εξαιρετικά γραμμένη και συγκινητική ιστορία συνεισφέρουν σε ένα άπταιστο σύνολο. Με το παιχνίδι να πωλείται στα ψηφιακά καταστήματα σε πολύ χαμηλή τιμή, αποτελεί μια εξαιρετική Χριστουγεννιάτικη πρόταση για όσους θέλουν να χαλαρώσουν και να απολαύσουν μια υπέροχη ιστορία, εφόσον επιθυμούν να ασχοληθούν με ένα καλό adventure. Χρόνια πολλά με υγεία και ευτυχία!



Syberia

Johnatan Blain / Hugo Sokol

THE EVIL WITHIN™



The Evil Within από τον Απόστολο

Στη δική μου παράγραφο θα μιλήσω λίγο για τα δύο The Evil Within. Ο πρώτος τίτλος είχε και το όνομα του Shinji Mikami από πίσω, όποτε ήταν σχεδόν σίγουρο ότι θα τραβούσε την προσοχή. Για κάποιο λόγο όμως, πιστεύω ότι ποτέ δε δόθηκε η πρέπουσα σημασία σε αυτό και στο sequel του. Αυτός ο λόγος νομίζω ότι είναι το “timing”. Και οι δύο τίτλοι της σειράς βγήκαν σε μία περίοδο που τα horror παιχνίδια δεν ήταν πολύ “mainstream”.

Η ατμόσφαιρα που έχει ειδικά ο πρώτος τίτλος είναι κάτι που φτάνει άλλα “μεγάλα ονόματα” της κατηγορίας τρόμου. Η απομόνωση, το αίσθημα της αδυναμίας του χαρακτήρα, και το πόσα πυρομαχικά ή healing item έχεις πάνω σου κάθε στιγμή, είναι στοιχεία που σε κάνουν να είσαι πάντα σε εγρήγορση. Γενικά, σε όλον τον τίτλο βλέπουμε για ακόμη μία φορά γιατί οι λάπωνες είναι μοναδικοί, με το αρρωστημένο art direction τους να ξεχωρίζει. Επίσης, μην ξεχνάμε και το μυστήριο για το τι τελικά συμβαίνει σε αυτό το άσυλο ψυχοπαθών... Κάτι που πρέπει να σημειωθεί είναι και το γεγονός ότι τα DLC του πρώτου τίτλου είναι ακόμη πιο εμποτισμένα με ατμόσφαιρα τρόμου. Σου δίνουν την ιδέα πως κάτι υπάρχει στο σκοτάδι, και γίνεται ένα όμορφο παιχνίδι με τη ψυχολογία του παίκτη!

Στον δεύτερο τίτλο προσπάθησαν να κάνουν κάτι το διαφορετικό. Έχουμε μικρές ανοιχτές περιοχές, περίπου μέχρι τη μέση του. Έχουν καταφέρει όμως να μη σε κάνουν να νιώθεις άνετα μέσα σε αυτές για ακόμα μία φορά. Σε δύο σημεία έχουμε ένα μικρό πρόβλημα εδώ. Το ένα είναι η AI των εχθρών που είναι κατώτερη από αυτή του πρώτου παιχνιδιού. Το άλλο είναι ότι ο τίτλος δεν μπορεί να “αποφασίσει” ποιος είναι ο βασικός εχθρός του παίκτη. Παρόλα αυτά, έχει “ψυχή” και καινούργιες ιδέες, και κάτι που μπορείς να πεις σίγουρα είναι ότι - αφού μάθαμε τι συμβαίνει στο πρώτο μέρος της σειράς - εδώ έχουν αφήσει τη φαντασία τους ελεύθερη και έχουν δημιουργήσει “τρελά” σημεία και καταστάσεις. Θα μπορούσα να κάνω μία παρομοίωση με το The Matrix και τις δύο συνέχειες του.

Αν είστε λάτρεις του τρόμου στα videogame σίγουρα πρέπει να τα δείτε και τα δύο. Και οι δύο τίτλοι παίζονται πολύ “άνετα” σήμερα - με το “άνετα” να είναι σε εισαγωγικά, γιατί σίγουρα το τελευταίο πράγμα που θα νιώσετε παίζοντας τα είναι... άνεση!

Overcooked 2

από τον Αλέξανδρο Π.

Είναι Χριστούγεννα, έχετε οργανώσει το τέλειο τραπέζι και οι καλεσμένοι μόλις κατέφθασαν και σας έχουν φέρει κουραμπιέδες αντί για μελομακάρονα. Ηρεμία, βαθιές ανάσες, σας έχουμε τη λύση και έτσι δε χρειάζεται να καταστρώσετε κάποιο περίτεχνο σχέδιο εκδίκησης ως άλλος Wile E. Coyote (Genius). Στέκεστε υπομονετικά, δε φανερώνετε τις προθέσεις σας καθ' όλη τη διάρκεια του τραπέζιου. Περιμένετε να τελειώσουν όλοι το φαγητό και ενώ οι υπόλοιποι λερώνονται με την άχνη από τους αδιάφορους κουραμπιέδες, εσείς πηγαίνετε στο μπαλκόνι και απολαμβάνετε κρυφά μερικά από τα μελομακάρονα του secret stash σας.

Αφού σιγουρευτείτε πως η ιεροτελεστία του χριστουγεννιάτικου τραπέζιου έλαβε τέλος, σαν καλός οικοδεσπότης, κάνετε τα εξής συγκεκριμένα βήματα. Ανοίγετε το Spotify (not sponsored) επιλέγετε τον Gus Polinski and the Kenosha Kickers και το διαχρονικό μουσικό αριστούργημα Polka Polka Polka, μοιράζετε τους μοχλούς που έχετε (αφού σιγουρευτείτε βέβαια ότι όλοι οι συμμετέχοντες έχουν πλύσει σχολαστικά τα χέρια τους και έχουν απομακρύνει όλη την άχνη από αυτά) και επιλέγετε το Overcooked 2 στη κονσόλα της επιλογής σας. Δεν εγγυόμαστε πως θα παραμείνετε όλοι αγαπημένοι φίλοι ή/και συγγενείς μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, μιας και συχνά οι κακές συνεννοήσεις δημιουργούν προστριβές και παρεξηγήσεις, ωστόσο κάποιοι (ελπίζουμε όλοι) και κυρίως εσείς θα έχετε κλείσει τη βραδιά με γέλιο και χαμόγελα.

Α... και επειδή το κείμενο με τη πρόταση μας κινδυνεύει να εκτροχιαστεί εντελώς ας πούμε συνοπτικά μερικά λόγια για τον τίτλο. Το Overcooked 2 πρωτοεκδόθηκε το 2022 και μας έρχεται από την Team17 σε συνεργασία με την Ghost Town Games. Πρόκειται για ένα εθιστικό couch coop παιχνίδι (για έως και τέσσερις παίκτες) το οποίο συνδυάζει τη δράση, τη στρατηγική, την ταχύτητα και την καλή συνεργασία ενώ ταυτόχρονα προσφέρει άφθονο γέλιο στους συμμετέχοντες, ενίοτε και πολλά νεύρα.

Στον κόσμο του Overcooked 2, οι παίκτες αναλαμβάνουν το ρόλο του σεφ και έχουν ως στόχο, να συνεργαστούν για να παρασκευάσουν και να παραδώσουν παραγγελίες φαγητού. Με τον χρόνο να είναι κρίσιμος παράγοντας, οι παίκτες πρέπει να συντονιστούν για να κόψουν, να μαγειρέψουν και να σερβίρουν τα πιάτα εγκαίρως. Τα επίπεδα καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται γίνονται όλο και πιο περίπλοκα και απαιτητικά και οι καταστάσεις οι οποίες δημιουργούνται είναι εν τέλει απολαυστικές. Ο τίτλος εμπλουτίζεται διαρκώς με νέο περιεχόμενο και βρίθι νέων επιπέδων με διάφορες θεματικές μεταξύ των οποίων και χριστουγεννιάτικες. Ένα ενδιαφέρον παιχνίδι τόσο για αρχάριους όσο και για έμπειρους παίκτες το οποίο μπορεί να αποτελέσει ένα ιδανικό party game για τις γιορτές.

“Where do you think you’re going? Nobody’s leaving. Nobody’s walking out on this fun, old-fashioned family Christmas. No, no. We’re all in this together. This is a full-blown, four-alarm holiday emergency here.”



WATCH OVER CHRISTMAS



Watch Over Christmas

απο τον Αλέξανδρο Μ.

Θέλετε ένα χαρούμενο Χριστουγεννιάτικο παιχνίδι για τις γιορτές; Ένα παιχνίδι που θα σας ταξιδέψει σε μαγικές τοποθεσίες; Δε χρειάζεται να ψάξετε και πολύ μακριά, η δικιά μας, Ελληνική Dionous Games κυκλοφόρησε πριν δύο χρόνια ένα μοναδικό adventure για αυτούς που το αίμα τους στάζει μελομακάρονα και κουραμπιέδες. Το Watch Over Christmas είναι ακριβώς αυτό το παιχνίδι που ονειρευόμουν από μικρός ότι θα ήθελα να παίζω στις γιορτές.

Σχεδιασμένο στο χέρι από τον γνωστό Έλληνα κομίστα Γιώργο Κομιώτη (που είχαμε και καλεσμένο), ο Ελληνικός αυτός τίτλος σας επαναφέρει στην παιδική σας ηλικία και σας προφέρει μια υπέροχα γλυκιά περιπέτεια στην οποία ο δωδεκάχρονος πρωταγωνιστής μας θα κληθεί να σώσει τον Άγιο Βασίλη από τους απαγωγείς του και να προστατεύσει τα αγαπημένα μας Χριστούγεννα. Ένας υπερπλήρης τίτλος με πλούσια και έξυπνα puzzle, ένα παιχνίδι που στάζει Χριστουγεννιάτικες ταινίες από τα 80s και μια εμπειρία μου αξίζει να την ζήσετε μαζί με όλη την οικογένεια. Ειλικρινά, δε μπορώ να σκεφτώ καλύτερη πρόταση για τις φετινές γιορτές!

Chained Echoes

από τον Χρήστο Λ.

Πέρα από κάθε απρόσωπο fund που εκτός από live-service βιντεοπαιχνίδια πουλάει και πατατάκια, γυαλιά, αφρόλουτρα, και real estate, και απολύει το 20% του προσωπικού όταν τα κέρδη μειωθούν κατά 10% ενώ οι stakeholder έχουν ζητήσει αύξηση κερδών 30% σε μια παγκόσμια οικονομία με πληθωρισμό στο 40%, βρίσκονται και άνθρωποι σαν τον Matthias Linda. Άνθρωποι που απευθύνονται σε άλλους Άνθρώπους. Τι έκανε λοιπόν αυτός ο Άνθρωπος; Έφτιαξε μόνος του το Chained Echoes, έναν φόρο τιμής στη χρυσή εποχή των JRPGs - φαντάζομαι δηλαδή, αυτό διάβασα όταν το γκούγκλαρα αφού μάλλον δεν έχω παίξει ποτέ JRPG. Και λέει πολλά όταν εγώ, ένας αρκετά «δυτικός» gamer με το πολύ 3 ώρες ελεύθερου χρόνου τις καθημερινές του, κάπως ανακάλυψα 40 ώρες σε μια βδομάδα για να τις ρίξω σε ένα μέχρι πρότινος άγνωστο παιχνίδι.

Ανύπαρκτο filler περιεχόμενο (και να το ψάξετε δεν θα το βρείτε), σεβασμός στο χρόνο και τη νοημοσύνη του παίκτη, αγάπη για την τέχνη του gaming. Καλογραμμένη ιστορία, σπιρτόζικη αφήγηση, όμορφη μουσική, έξυπνο χιουμοράκι, δημιουργικοί gameplay μηχανισμοί που επανεφεύρουν τον εαυτό τους όσο παίζουμε. Και κυρίως, μια απλή, αγνή gaming εμπειρία που δεν χρειάζεται κανένα DLSS EBS GTP 3.5 ray tracing για να μας βουτήξει στον κόσμο του. 6 κουμπιά χρησιμοποίησα όλα κι όλα, WASD για την κίνηση, Spacebar για επιλογή, και Escape για ό,τι κάνει πάντα το Escape.

Επόμενη στάση η πολυθρόνα μου δίπλα από το τζάκι στη Βόνιτσα, με ένα κρασάκι και το λάπτοπ ανά χείρας, για ένα ακόμη χαλαρωτικό, άκρως χριστουγεννιάτικο gaming απόγευμα. Αν σας αρέσει αυτή η εικόνα, να παίξετε το Chained Echoes. Κι αν δεν σας αρέσει, να το στηρίξετε. Γιατί στην χώρα που τα κουνουπίδια ακρίβυναν κατά 317% φέτος και τα ενοίκια 40% την τελευταία 4ετία, ο τύπος αυτός ζητάει 25 ευρώ για ένα γαμάτο παιχνίδι 50 ωρών, και στη σακούλα μας βάζει και κάτι άλλο κλείνοντας το μάτι. Μεράκι. Είναι και αυτό ελληνική αποκλειστικότητα ή μόνο το φιλότιμο;





Return of the Obra Dinn

από τον Λάκη

Οι γιορτές εμένα με βρίσκουν σε δύο διαφορετικές καταστάσεις. Η πρώτη περιλαμβάνει τη διασκέδαση, τα ξενύχτια με φίλους που έχεις να τους δεις από τις προηγούμενες γιορτές, και μαζώξεις σε φιλικά σπίτια, που για κάποιο λόγο κρατάνε από το πρωί μέχρι το βράδυ. Η δεύτερη κατάσταση, με διαφορά η πιο προτιμητή, είναι εκείνες οι άσκοπες μέρες, που δεν έχεις κανονίσει κάτι και απλά αράζεις σπίτι. Χωρίς υποχρεώσεις, χωρίς σχέδια, χωρίς να πρέπει να ντυθείς για να πας κάπου, ιδανικά είσαι μόνος στο σπίτι και επικρατεί απόλυτη ησυχία.

Εκεί έρχεται και κουμπώνει το Return of the Obra Dinn, το οποίο αν και μοιάζει αντισυμβατική επιλογή για την περίοδο των Χριστουγέννων, κατά κάποιο τρόπο για εμένα ταιριάζει απόλυτα. Παραγγέλνω τον φρέντο μου, κουμπώνω περίεργα, αλλά βολικά, σε καρέκλα ή πολυθρόνα και το ξετύλιγμα της υπόθεσης ξεκινά.

Έχουμε ένα πλοίο-φάντασμα που επανεμφανίστηκε αφού χάθηκε στη θάλασσα. Τα μονοχρωματικά γραφικά κάνουν το Return of the Obra Dinn ακόμη πιο χαλαρωτικό και διαφορετικό, πιο ήσυχο θα έλεγα, σε σχέση με ότι έχω συνηθίσει, ενώ ο δημιουργός του, Lucas Pope, φρόντισε να αποκαλύπτει σταδιακά και με μαεστρία την ιστορία πίσω από το πλοίο.

Είναι ένα παιχνίδι σκέψης, που απαιτεί αφοσίωση, καθαρό μυαλό, ξύπνιο μάτι (προειδοποίησα για φρέντο!) και υπομονή, ιδανικό για ήσυχες νύχτες. Μου προσφέρει ηρεμία και με γεμίζει ικανοποίηση κάθε φορά που ανακαλύπτω ένα νέο στοιχείο και ο τρόπος που αυτό έρχεται να συναρμολογήσει την ιστορία, μέχρι την τελική αποκάλυψη. Μου προσφέρει όμως και κάτι άλλο, τη δυνατότητα να αφοσιωθώ σε αυτό, τόσο που ίσως να βγάλω και ένα τετράδιο για σημειώσεις, χωρίς να ανησυχώ και να ασχολούμαι με οτιδήποτε άλλο. Ένα πλήρες zone out από τον ρυθμό της καθημερινότητας. Όπως πρέπει!

Bioshock

από τον Δημήτρη

Τα Χριστούγεννα του 2008 έβρισκαν το γράφων σε μια ήρεμη και τυπική φάση της ζωής του, τόσο οικογενειακά όσο και “videgam-ικά”. Πρώτες τάξεις του Γυμνασίου, πρώτη χρονιά μακριά από τον μεγάλο αδελφό, που “έφυγε στα ξένα” να βρει την ακαδημαϊκή του τύχη και μόλις λίγοι μήνες παρέα με το νεοαποκτηθέν πολυπόθητο PS3 του. Το συνηθισμένο και απλοϊκό gaming μενού ως τότε περιλάμβανε τίτλους όπως το Assassin’s Creed, τα Call of Duty, άντε και κανένα Uncharted στο τσακίρ κέφι. Συνεπώς, όταν το περιτύλιγμα του Χριστουγεννιάτικου δώρου που μου έφερε ο αδερφός μου σκίστηκε και αποκαλύφθηκε το κουτί του πρώτου Bioshock η πρώτη αντίδραση δεν ήταν και η πλέον ενθουσιώδης.

Horror ατμόσφαιρα, role playing στοιχεία και σύνθετη αφήγηση ήταν αρκετά εκτός των συνηθισμένων μέχρι τότε νερών μου. Παρόλα αυτά, το κλασσικό σκηνικό του οικογενειακού Χριστουγεννιάτικου τραπέζιού, που στα μάτια του 14χρονου εαυτού μου έμοιαζε βαρετό και τετριμμένο, με οδήγησε στο να αποτραβηχτώ στο δωμάτιο μου, να μισό-κλείσω την πόρτα και να βάλω τον δίσκο στην κονσόλα βουτώντας για πρώτη φορά στην σκοτεινή δυσοίωνα άβυσσο που αγκαλιάζει την Rapture. Περισσότερο να πω ότι οι πρώτες πρωινές ώρες της επόμενης μέρας με βρήκαν καρφωμένο μπροστά στην οθόνη μου να σκοτώνω splicers και να κρύβομαι από Big Daddies.

Έτσι δημιουργήθηκε μια από τις ομορφότερες και πιο Χριστουγεννιάτικες στιγμές που έχω να θυμάμαι. Με το φως των πολύχρωμων Χριστουγεννιάτικων λαμπριών που τρύπωνε στο δωμάτιο μου και αντανάκλασε στους τοίχους του δωματίου μου, να συναντά το φως των αντίστοιχων ψηφιακών στολιδιών, που κοσμούσαν με την υπέροχη 50s αισθητική τους, την Χριστουγεννιάτικη μεταποκαλυπτική Rapture. Είναι από αυτές τις παράξενες συμπτώσεις, όπου φαινομενικά δύο εντελώς αταίριαστα πράγματα, σε μια απρόσμενη στροφή του μυαλού κουμπώνουν τέλεια μεταξύ τους και δημιουργούν έναν απόλυτο συνδυασμό.

Έτσι και το Bioshock εκείνο το βράδυ, πέραν της εισαγωγής σε έναν πιο ενήλικο και σοβαρό gaming κόσμο, μου προσέφερε και μια από τις πιο ζεστές και νοσταλγικές Χριστουγεννιάτικες στιγμές μου. Ακόμα και σήμερα, σαν κάποιου είδους ιδιόμορφη παράδοση, μια μέρα μέσα στις γιορτές θα απομονωθώ από όλους, κλείνοντας τηλέφωνα και απορρίπτοντας εξόδους, θα φορέσω τις (Χριστουγεννιάτικες) πιτζάμες μου, θα αφήσω μόνο τον απαραίτητο φωτισμό και θα επιστρέψω έστω για λίγο στην υποθαλάσσια πολιτεία του Andrew Ryan αλλά και σε μια γλυκιά gaming ανάμνηση.

Καλές γιορτές με υγεία σε όλους





Batman: Arkham Origins

από τον Λάμπρο

Χωρίς να θέλω να γίνω αντικλιματικός και να χαλάσω την ατμόσφαιρα, θα πρέπει να ξεκινήσω με μία παραδοχή: Παρότι ο μύθος θέλει τα Χριστούγεννα να είναι μια εποχή μεγάλης χαλάρωσης και γιορτινής ατμόσφαιρας, αυτό είναι κάτι που ισχύει μόνο όταν είσαι παιδί.

Ελάχιστοι, για να μην πω κανένας ενήλικας που εργάζεται, δεν έχει τον άπλετο χρόνο και την χαλαρότητα που υποτίθεται ότι συνοδεύει την εν λόγω γιορτή. Τουλάχιστον, όχι την άνεση που θα χρειαζόταν ένα μεγάλο σε χρονική επένδυση παιχνίδι. Χώρια του ότι θέλεις να περάσεις αυτές τις μέρες με τα πρόσωπα που αγαπάς και όχι παίζοντας ασταμάτητα.

Μια καλή πρόταση λοιπόν, θα ήταν σίγουρα κάποιο μικρό indie game, αλλά επειδή το παν είναι η ατμόσφαιρα και το σωστό κλίμα, εγώ λέω να τα βρούμε κάπου στην μέση και θα προτείνω το υποτιμημένο και παρεξηγημένο Batman: Arkham Origins. Μπορεί να μην είναι και το καλύτερο video game -ούτε καν το καλύτερο Batman game-, αλλά αποτελεί ένα πολύ τίμιο spin off με πολλά από τα καλά στοιχεία της σειράς και κάποια μικρά ελαττώματα.

Η ουσία, όμως, κρύβεται στο Χριστουγεννιάτικο κλίμα που υπάρχει στο παιχνίδι. Με την ιστορία να λαμβάνει χώρα ανήμερα των Χριστουγέννων από την μία, το χιονισμένο Gotham με λίγο στολισμό από την άλλη και μία αίσθηση από το The Long Halloween να τριγυρνάει στο μυαλό μας όσο παίζουμε.

Δεν αποτελεί αμιγώς Χριστουγεννιάτικο παιχνίδι (αν υπάρχουν τέτοια άλλωστε, θα είναι μετρημένα), αλλά αποτελεί μια εξαιρετική περιπέτεια που εκτυλίσσεται την ημέρα των Χριστουγέννων. Με λίγα λόγια, θα λέγαμε ότι είναι ότι πιο videogam-ικά κοντινό θα βρούμε στην απόλυτη Χριστουγεννιάτικη ταινία, το Die Hard

Age of Empires 2

από τον Κώστα

Μιλώντας για παιχνίδια την περίοδο των Χριστουγέννων, θα ήθελα να το κάνω λίγο πιο συγκεκριμένο, καθώς αναφέρομαι στα πρωινά ανήμερα των Χριστουγέννων. Νιώθω πως το Χριστουγεννιάτικο πρωινό έχει γίνει ένα είδος ρουτίνας. Ίσως γιατί, λόγω έλλειψης του πρωινού ξυπνήματος αχάραγα για δουλειά, ίσως και λόγω της προσμονής αυτών των (συνήθως) χαρούμενων οικογενειακών μαζώξεων, από την ώρα που ανοίγω τα μάτια μου νιώθω πως ο χρόνος κυλά αργά. Αργά, αλλά καθόλου βασανιστικά. Διότι για μένα αρκεί μια κούπα ζεστή σοκολάτα (ο καφές παίρνει ρεπό εκείνη τη μέρα) και λίγες ώρες μπροστά στον υπολογιστή.

Το χέρι αγγίζει με σταθερότητα το mouse και το οδηγεί, σχεδόν αυτόματα, στο desktop shortcut του Age of Empires 2. Ένα κλικ, τίτλοι αρχής, η επική ορχηστρική μουσική των τίτλων και είμαστε στο μενού. Ανάλογα με τη διάθεση, οι εκστρατείες της Joan of Arc και του El Cid είναι αυτές που θα με κρατήσουν απασχολημένο για κανά-δυο ωρίτσες. Καθισμένος αναπαυτικά στην καρέκλα, απορροφώ τις πληροφορίες που αναπαράγονται επί της οθόνης για να βεβαιωθώ πως έχω μάθει όσο το δυνατόν περισσότερα για αυτά τα πρόσωπα.

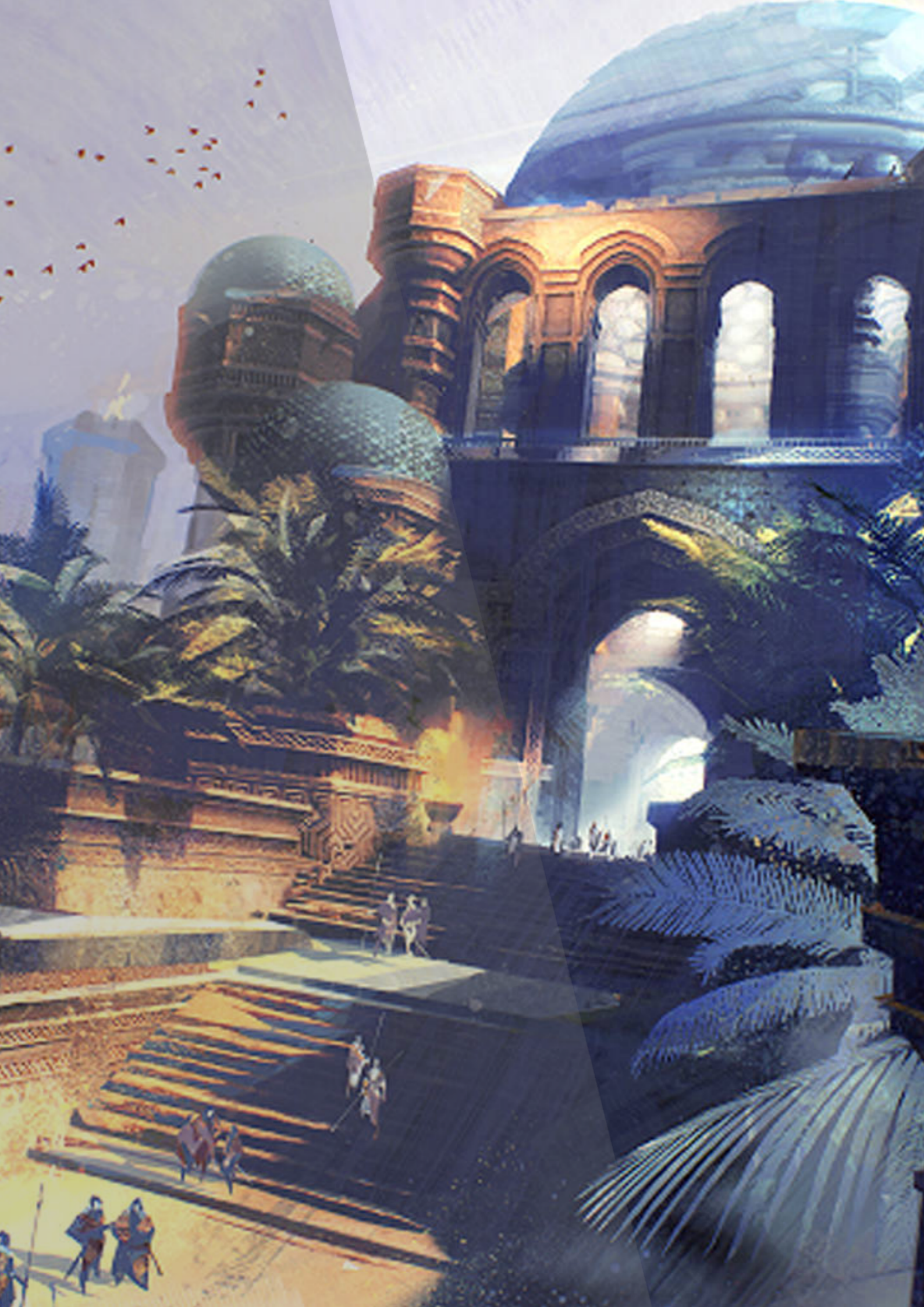
Τι και αν τα έχω διαβάσει δεκάδες φορές μέσα σε αυτά τα χρόνια; Τι και αν ξέρω ανά πάσα στιγμή τι θα συναντήσω σε κάθε σημείο του χάρτη; Τα RTS είναι μεγάλες αγάπες για μένα και τα συγκεκριμένα campaign αποτελούν guilty pleasure - ειδικά εκείνη τη μέρα.

Age of Empires από μένα, που ευτυχώς αποτελούν σταθερά στο είδος ακόμα και σήμερα, και με τις Definitive Editions να μην σταματούν να εμπλουτίζονται με νέο περιεχόμενο. Ακόμα και αν δεν έχετε πρόσβαση σε κάποιο παιχνίδι της σειράς, δοκιμάστε οπωσδήποτε ένα strategy παιχνίδι. Με καθαρό μυαλό το πρωί (εκτός και αν έχει μεσολαβήσει ξενύχτι το προηγούμενο βράδυ) και χωρίς σημαντικές έγνοιες για το υπόλοιπο της ημέρας, ο απόλυτος έλεγχος μονάδων, factions και πολιτισμών μπορεί να προσφέρει μια πολύ πιο χαλαρωτική εμπειρία και σίγουρα πολύ πιο ενδιαφέρουσα απ' ό,τι θα μπορούσε κανείς να φανταστεί.

Σε κάθε περίπτωση, καλά να περάσετε με ό,τι και αν παίζετε.

Υ.Γ. Φέτος μπορεί να κάνω και τη διαφορά και να δω τα campaign του Saladin, έτσι για αλλαγή!





Guild Wars 2

από τον Χρήστο Ντ.

Τα Χριστούγεννα θέλουν παρέα, οπότε η δική μου πρόταση για τις φετινές γιορτές ξεφεύγει από τις single player εμπειρίες και ανήκει στο MMO RPG είδος. Ο τίτλος λοιπόν που προτείνω να δείτε φέτος στις γιορτές, και πιθανότατα για πολύ περισσότερο χρόνο, είναι το Guild Wars 2. Το πασίγνωστο MMO για PC έχει κλείσει και επίσημα 11 χρόνια ύπαρξης, διαθέτει τεράστιο υλικό για να εξερευνήσετε, με τέσσερα μεγάλα expansion και αρκετά μικρότερα story arc, που θα κρατήσουν το ενδιαφέρον σας για καιρό.

Η κοινότητα του παραμένει ζωντανή και φιλική στους νέους παίκτες. Όποιος προτιμήσει να δει τον τίτλο αυτή την περίοδο θα πέσει πάνω και στα ετήσια γιορτινά festivities με την ονομασία Wintersday, με τον κόσμο του να αλλάζει εμφάνιση και διάθεση. Ο γραφών ελπίζει ότι θα ξεκλέψει λίγο χρόνο για να κάνει μια βόλτα και φέτος, καθότι έχει καιρό να μπει στον κόσμο του Guild Wars 2.

Medievil

από τον Σταύρο

Η πρώτη εικόνα που φέρνει στο μυαλό, ο συνδυασμός Χριστούγεννα και παιχνίδι, είναι στο μακρινό (πλέον) 1997, με το Crash 2, όπου υπήρχαν οι χιονισμένες πίστες, με αγαπημένη βέβαια και πρώτη χαραγμένη ανάμνηση αυτών των εορτών, ήταν η πίστα που ο Crash ήππευε για πρώτη φορά το μικρό λευκό αρκουδάκι-bear στη πίστα "Bear It". Βέβαια, δεν θα συνιστούσα το συγκεκριμένο τίτλο (ειδικά στους νεότερους), αφού είμαστε σε εορταστική περίοδο και δεν θα ήταν επιθυμητό να σπάσουν χειριστήρια.

Οπότε θα πάμε σε μια καλύτερη επιλογή που λέγεται Medievil, το οποίο αν και αυτό είναι ένας τίτλος που αντικατοπτρίζει την εποχή του (λογικά δεν θα γίνουν ζημιές σε χειριστήρια), διασώζεται αρκετά, λόγω πως το χαρακτηριστικού εικαστικό του, παραπέμπει σε ταινία του Tim Burton, οπότε είναι αυτονόητο πως εύκολα με το συγκεκριμένο τίτλο, εισάγεται κάποιος στο χριστουγεννιάτικο πνεύμα και σε μια μοναδική εμπειρία που ακολουθεί την ιδιαίτερη εκστρατεία του Sir Daniel ενάντια του Zarok.

Οπότε μια βόλτα στο μεσαιωνικό βασίλειο του Gallowmere για τη χριστουγεννιάτικη περίοδο σίγουρα ενδείκνυται, αφού μέσα από το σκοτεινό και ιδιαίτερο χιούμορ, θα βιώσετε την ιστορία του ήρωα μας, ενώ και τα ίδια τα επίπεδα που φιλοξενούν εχθρούς και boss ενδεδυμένα στο παραπάνω ύφος που αναφέραμε, αναπόφευκτα θα οδηγήσουν σε χριστουγεννιάτικο πνεύμα, για όποιους το αναζητούν.





Hitman: Absolution

από τον Θάνο

Όσο θυμάμαι τα φοιτητικά μου χρόνια, το μόνο παιχνίδι που μου έρχεται στο μυαλό είναι το Destiny εκτός από τη περίοδο των γιορτών, αυτή μου θυμίζει το Hitman: Absolution. Κάθε χρόνο, όταν γύριζα στο πατρικό μου, το παιχνίδι αυτό γινόταν η αφορμή για ατελείωτες ώρες χαλάρωσης.

Το Hitman: Absolution, παρόλο που δεν θεωρείται το κορυφαίο παιχνίδι της σειράς, έχει μια ξεχωριστή γοητεία. Η διαφορετικότητα του σε σχέση με τα προηγούμενα Hitman, κάνουν το παιχνίδι ένα από τα αγαπημένα μου. Προσφέρει μια διαφορετική εμπειρία που ναι μεν ξεφεύγει από τις ρίζες, αλλά δημιουργεί μια εξίσου τέλεια stealth ατμόσφαιρα.

Ο σχεδιασμός των χαρτών, παρόλο που δεν προσφέρει την απόλυτη ελευθερία όπως τα υπόλοιπα παιχνίδια της σειράς, παρέχει πληθώρα τρόπων προσέγγισης. Ακόμα και σήμερα, μετά από τόσα playthrough, ανακαλύπτω διαφορετικούς τρόπους να προχωρήσω στην ιστορία, και είναι αυτό το δέσιμο μεταξύ gameplay και ιστορίας που με κρατά στο παιχνίδι, με ιντριγκάρει.

Λατρεύω τα καινούρια παιχνίδια και την ελευθερία που προσφέρουν, αλλά δεν με μεταφέρουν στον κόσμο τους. Δεν με κάνουν να αγωνιώ για την επόμενη πίστα, την επόμενη ώρα. Ξέρω ότι θα πρέπει να κάνω το ίδιο πράγμα σε άλλο χάρτη, και αυτό μου θυμίζει τα παιχνίδια της Ubisoft και τα αριθμάκια του The Division χωρίς κανένα πραγματικό progress.

Συνοψίζοντας, το Hitman: Absolution είναι το απόλυτο χριστουγεννιάτικο παιχνίδι για εμένα. Πρέπει να του δώσετε μια ευκαιρία. Προσφέρει μια ενδιαφέρουσα ιστορία, ποικίλους τρόπους να προχωρήσετε, είναι χαλαρό χωρίς πολλά πιστολίδια και παίζεται τέλεια με μια κούπα καφέ στο χέρι, τα πόδια ψηλά, δίπλα στο τζάκι και τη μεγάλη τηλεόραση.

Οδυσσέας Γιαννιώτης

20 Metroidvania για το 2024

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Εξ όσων γνωρίζετε, ένα από τα αγαπημένα είδη του GameOver στον ωκεανό indie τίτλων είναι τα Metroidvania. Σε μια πιθανή υπόθεση εργασίας όπου έχουμε να επιλέξουμε κάποιους indie τίτλους με εξίσου πιθανό παράθυρο κυκλοφορίας εντός του 2024, η λίστα με τα παιχνίδια που εντάσσονται στα Metroidvania γρήγορα κατέδειξε ότι χρίζει ξεχωριστού αφιερώματος. Επιλέξαμε 20 τίτλους από τη wishlist μας ώστε να τα εντάξετε και στις δικές σας και τα παρουσιάζουμε.

HOLLOW KNIGHT: SILKSONG

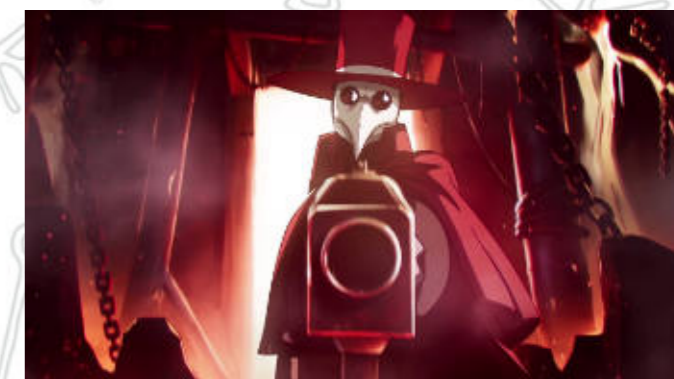
by Team Cherry



Το Hollow Knight της Team Cherry αποτελεί σημείο αναφοράς στα μοντέρνα Metroidvania, προσφέροντας μια υψηλότερου επιπέδου εμπειρία στα exploration action platformers. Το sequel του αρχικού παιχνιδιού από το μακρινό πλέον 2017, δεν θα μπορούσε παρά να είναι ο πλέον αναμενόμενος τίτλος της κατηγορίας. Το Hollow Knight: Silksong ακολουθεί την περιπέτεια της απαχθείσας Hornet στην προσπάθειά της να δραπετεύσει από το Pharloom, το νέο βασίλειο που εισάγει το sequel. Ευελπιστούμε το 2024 να είναι τελικά η χρονιά του.

CROWSWORN

by Moongoose Rodeo

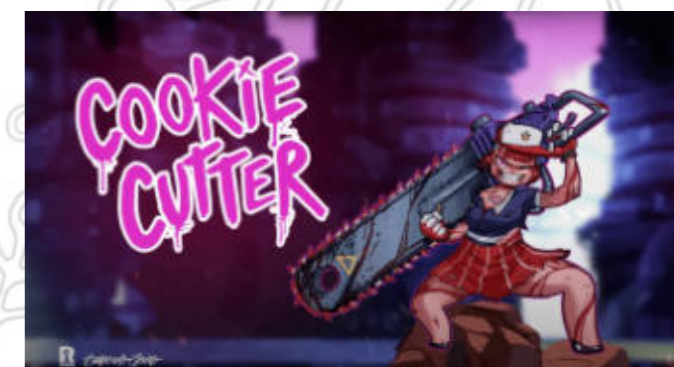


Η Καναδική ομάδα ανάπτυξης όχι απλά δεν κρύβει, αλλά φοράει με περηφάνια τις επιρροές της, στον αντίκτυπο του μικρού μεγαθήριου της Team Cherry. Στα χνάρια του Hollow Knight, με επιπλέον πηγές έμπνευσης τα Bloodborne στο ύφος του κόσμου και Devil May Cry στην απεικόνιση του κεντρικού χαρακτήρα, το Crowsworn φιλοδοξεί να προσφέρει με τη σειρά του μια υψηλού επιπέδου πρόταση στην κατηγορία.

Σε κλασικό, Dark Souls στυλ, ο τίτλος μας μεταφέρει στο πάλαι ποτέ μεγαλειώδες βασίλειο της Fearanndal όπου μια σκοτεινή κατάρα το έχει μετατρέψει σε ζωντανό εφιάλη, με τον ήρωά μας να προσπαθεί να ανακαλύψει το μυστήριο πίσω από αυτή την κατάρα και, ίσως, να κατορθώσει να την εξαλείψει.

COOKIE CUTTER

by Subcult Joint LTD



Με techno-pop και punk rock αισθητική από τα 90s και πανέμορφα γραφικά σχεδιασμένα στο χέρι, το στούντιο

από το Brighton της Αγγλίας προτάσσει ως πρώτο του τίτλο ένα βίαιο, γρήγορο και γεμάτο φαντασμαγορική δράση Metroidvania, σκοπεύοντας να προσφέρει κάτι φρέσκο στο είδος. Το Cookie Cutter αντλεί έμπνευση από τα Ιαπωνικά manga και τις ταινίες του Quentin Tarantino, ακολουθώντας το οδοιπορικό θανάτου της Cherry, ενός ανδρειδούς που αναζητά εκδίκηση από εκείνους που απήγαγαν τον δημιουργό και εραστή της. Εδώ θα κλέψουμε λίγο, διότι κατόπιν εορτής μάθαμε ότι τελικά ο τίτλος κυκλοφορεί 14 Δεκέμβρη 2023 σε Steam, Playstation 5 και Xbox Series X/S.

ULTROS

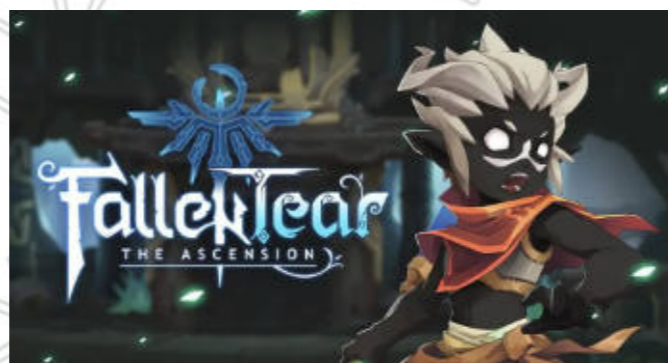
by Hadoque



Με εικαστικό και μουσική δια χειρός και έμπνευσης Niklas "El Huervo" Akerblad, γνωστού από τα Hotline Miami, το Ultros πρόκειται για ένα psychedelic sci-fi Metroidvania με μπόλικες δόσεις ψυχεδέλειας. Σαφέστατα η ξεχωριστή και πολύ ιδιαίτερη αισθητική του τίτλου είναι εκείνη που μαγνητίζει τα βλέμματα, κινούμενο σε παραδοσιακές επιταγές του είδους όσον αφορά το σχεδιασμό, με έμφαση στις εξ επαφής αναμετρήσεις και ένα «περίεργο» σύστημα gardening. Ευελπιστούμε η "trippy" εμπειρία να έχει να δώσει ένα πραγματικά αξιόλογο αποτέλεσμα και να μην ψάχνουμε stoppers. Ο τίτλος έχει λάβει επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας για 14 Φεβρουαρίου 2024 σε Playstation 4, Playstation 5 και Steam.

FALLEN TEAR: THE ASCENSION

by Winter Crew

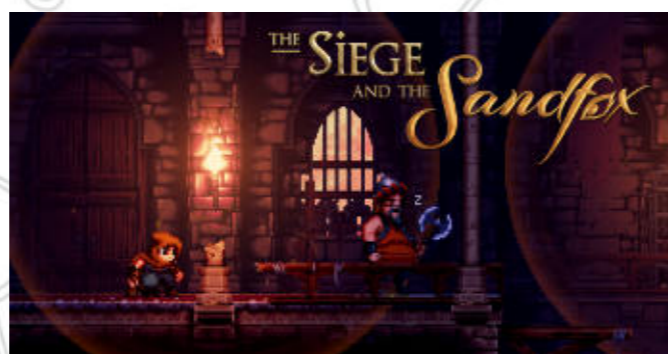


Ντεμπούτο και για το στούντιο με έδρα τις Φιλιππίνες με το Fallen Tear: The Ascension, ένα metroidvania με έμφαση στην ιστορία, voice overs στο καστ χαρακτήρων και έντονα πολιτισμικά στοιχεία από τη κουλτούρα και παραδόσεις της Νοτιοανατολικής Ασίας. Το χαρακτηριστικό στοιχείο που φέρει ο τίτλος είναι εκείνο των "Fated Bonds", ένα JRPG σύστημα με companions, όπου διάφοροι χαρακτήρες λαμβάνουν διττό ρόλο ως γρανάζια της πλοκής καθώς και ως μοχλοί διεύρυνσης του gameplay, προσφέροντας ξεχωριστές ικανότητες στις αναμετρήσεις και τη περιήγηση.

Στο Fallen Tear: The Ascension ακολουθούμε τις περιπέτειες του Hira στο πανέμορφο κόσμο του Raoah, όπου οι θεοί κρατούσαν τις ισορροπίες έως ότου μια άγνωστη δύναμη άρχισε να διαφθείρει τα πάντα γύρω της.

THE SIEGE AND THE SANDFOX

by Cardboard Sword



Έχοντας αποκτήσει το προσωνύμιο "Stealthvania", ο τίτλος της Cardboard Sword είναι ένας από τους αρκετούς που βρίσκονται ήδη χρόνια στη wishlist. Εάν κάποιον τίτλο μπορούμε να θυμηθούμε από την εξαφανισμένη σχεδόν κατηγορία των Stealth παιχνιδιών, αυτό θα ήταν το Mark of the Ninja του 2012, ένα άψογο stealth στις δύο διαστάσεις. Το The Siege and the Sandfox θέλει να επαναφέρει στο προσκήνιο τις αρετές του stealth gameplay μέσα από έναν metroidvania σχεδιασμό, με πανέμορφη pixel art σε 16-bit αισθητική και σκηνικό μια τεράστια, λαμπερή πόλη στη μέση της ερήμου.

GESTALT: STEAM & CINDER

by Metamorphosis Games



Μια πιο κλασική metroidvania εμπειρία υπόσχεται πως θα προσφέρει το Gestalt: Steam & Cinder, με τον τίτλο της Metamorphosis Games να βρίσκεται (και αυτός) αρκετά χρόνια στην ανάπτυξη. Με έμφαση στην ιστορία, εικαστικό που παραπέμπει σε εποχές των 32-bit, στο Gestalt: Steam & Cinder θα λάβουμε το ρόλο της ηρωίδας με το όνομα Aletheia, αναζητώντας την αλήθεια πίσω από το μυστήριο που κρύβει η steampunk πόλη της Canaan.

BLADE CHIMERA

by Team Ladybug



Ως άλλος ένας κλασικός εκπρόσωπος του είδους φαίνεται να παρουσιάζεται και το Blade Chimera της Team Ladybug, μόνο που εδώ το σκηνικό μας μεταφέρει σε μια δυστοπική cyberpunk πόλη γεμάτη νεοφωτισμούς, κατά τη διάρκεια μιας demon apocalypse που έχει ρημάξει τα πάντα. Έχοντας το ρόλο του Shin, ενός Demon Hunter που έχει χάσει τη μνήμη του, καλούμαστε να εξερευνήσουμε τον κόσμο συλλέγοντας χαμένες αναμνήσεις και ικανότητες, σε μια αφήγηση που αποκαλύπτει σταδιακά τα μυστικά της.

STEEL FLOOD

by Egobounds

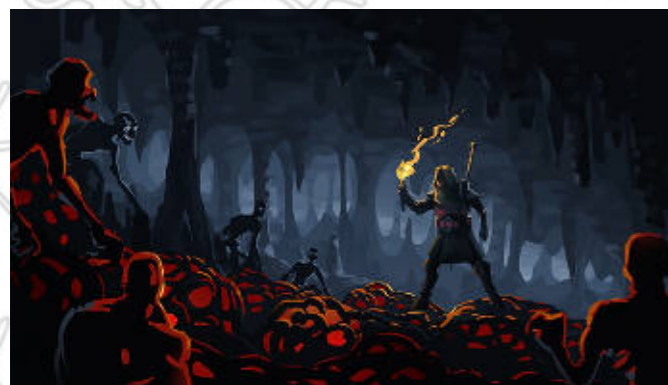


Σε μια πιο μοντέρνα έκφραση του είδους δείχνει να κινείται το Steel Flood της Egobounds, εισάγοντας soulsborne στοιχεία στο gameplay του καθώς και διαφορετικά τέλη ανάλογα με τις αποφάσεις που λαμβάνουμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Στο Steel Flood θα βρεθούμε σε ένα δυστοπικό μέλλον όπου

κυρίαρχος είναι μια A.I. που τροφοδοτεί τις μηχανικές στρατιές της με το φως του ήλιου. Τα καιρικά φαινόμενα χρωματίζουν το gameplay με τη παρουσία έντονων κινδύνων κατά τη διάρκεια της ημέρας και περισσότερο ασφαλών στιγμών σε σκοτεινά και ανήλια μέρη.

OBSIDIAN LEGION

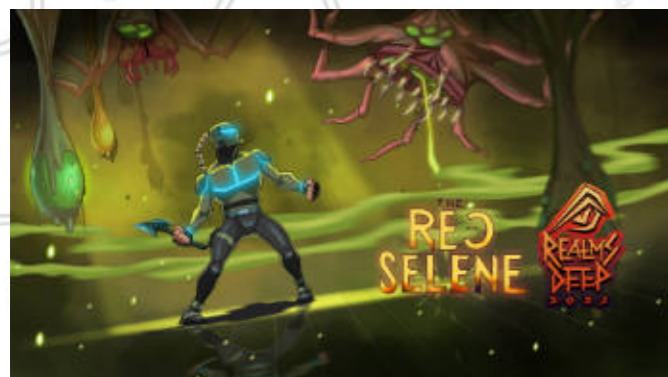
by Palisade Games



Ακόμα πιο κοντά στα soulslike δείχνει να κινείται η dark fantasy πρόταση της Palisade Games με το Obsidian Legion, όπου σύμφωνα με το demo που υπάρχει διαθέσιμο στο Steam, «οριακά» μπαίνει σε αυτή τη λίστα. Ως μέλος μια ομάδας μισθοφόρων του θαλάσσιου βασιλείου της Flak, καλούμαστε να ιχνηλατήσουμε και να ανακτήσουμε ένα μυστηριώδη αντικείμενο από το νησιωτικό κρατίδιο της Am Balla, σε μια περιπέτεια που εν πολλοίς μεταφέρει την αίσθηση των soulslike στις δύο διαστάσεις.

THE RED SELENE

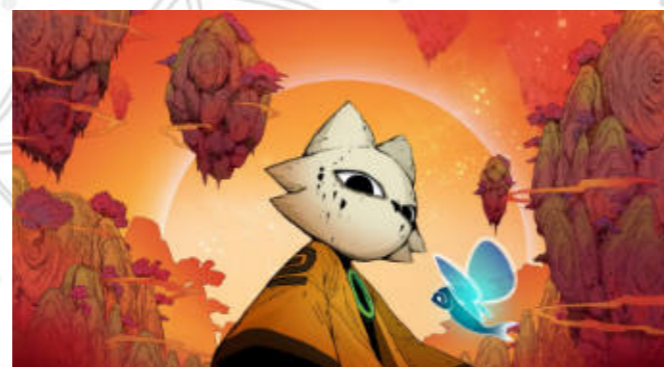
by Handmade Interactive LLC



Και από το Dark Fantasy πίσω στο Sci-Fi, με το τίτλο της Handmade να παρουσιάζεται ως ένα «Horrorvania», παντρεύοντας τα survival horror στοιχεία των Dead Space με εκείνα ενός pixel art metroidvania. Το σκηνικό μας μεταφέρει στη αποικία του EC-21 JANUS, έχοντας το ρόλο του bounty hunter Aaron και την αποστολή να εξερευνήσουμε τι ακριβώς συμβαίνει στην αποικία όπου, υπό τη σκιά της κόκκινης σελήνης, ξεδιπλώνεται μια κλασική survival horror ιστορία στο διάστημα.

NINE SOLS

by Red Candle Games



Η Red Candle Games μας είχε απασχολήσει στο παρελθόν με το προηγούμενο τίτλο της, το Devotion, το οποίο κατέβηκε από το Steam διότι ένα asset στο εικαστικό του φαινόταν ότι παρομοίαζε τον Κινέζο πρόεδρο Xi Jinping με τον Winnie the Pooh. Με το Nine Sols αφήνει πίσω τις horror ανησυχίες σε πρώτο πρόσωπο και προσανατολίζεται σε ένα side scroller με metroidvania σχεδιασμό και έντονη παρουσία του deflect στο σύστημα μάχης, κλείνοντας το μάτι στους φίλους του Sekiro. Αναμειγνύοντας cyberpunk στοιχεία με μυθολογία της Άπω Ανατολής, στη "Taorunk" κατά το στούντιο περιπέτεια, λαμβάνουμε το ρόλο του Yi στο οδοιπορικό εκδίκησης κατά των εννέα επικυρίαρχων του φανταστικού βασιλείου του New Kunlun.

ALTERED ALMA

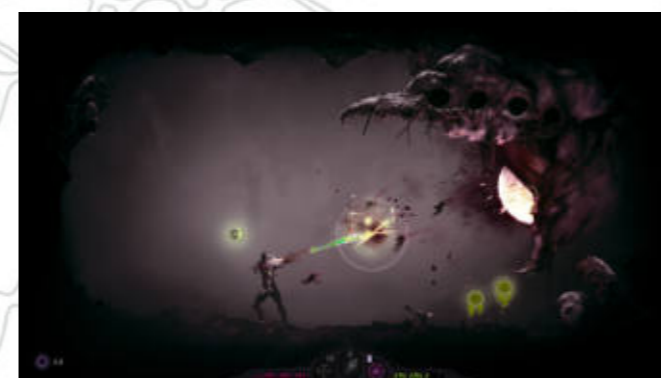
by 2Awesome Studio



Το Altered Alma πρόκειται για ένα "Space Opera" metroidvania με RPG και dating sim στοιχεία. Η πανέμορφη pixel art του τίτλου μας μεταφέρει στη φουτουριστική Neo-Barcelona και μας δίνει το ρόλο της Jackelyne, μιας μισθοφόρου που προσπαθεί να κάνει τη τύχη της στον αδίστακτο υπόκοσμο της πόλης. Το σκάφος της Jack θα λειτουργεί ως βάση των επιχειρήσεών μας, με αναβαθμίσιμα στοιχεία και χαρακτήρες που βρίσκουμε να το κοσμούν. Οι σχέσεις που συνάπτει η Jack με αυτούς τους χαρακτήρες θα δίνει νέες ικανότητες και θα ανοίγει επιπλέον αποστολές.

MOADRA

by Gloomsoft



Ως Moadra, ένας εξωγήινος στρατιώτης της φυλής των Neera, αναλαμβάνουμε την αποστολή να εξιχνιάσουμε τη

μυστηριώδη εξαφάνιση μιας ομάδας ειδικών που εστάει στο πλανήτη Protea VI, έχοντας ως σκοπό την εύρεση στοιχείων για τη χαμένη κληρονομιά των Neera. Για τους πιστούς φίλους της Samus Aran, αυτός είναι ο περισσότερο Metroid-like τίτλος αυτής της λίστας, γεγονός που αυτομάτως το βάζει στη wishlist.

STEAMDOLLS: ORDER OF CHAOS

by The Shady Gentlemen



Στη steampunk Μεγαλούπολη του SteamDolls λαμβάνουμε το ρόλο ενός αναρχικού με το όνομα "The Whisper", σε ένα post-industrial σκηνικό που θα μας φέρει αντιμέτωπους με τη διαφθορά ενός υπό κατάρρευση κόσμου. Πέρα του γαργαλιστικού setting, εκείνο που έχει να επιδείξει αυτό το metroidvania είναι η φωνή του David Hayter που ενσαρκώνει τον ήρωα του τίτλου, σε μια περιπέτεια αυταπάρησης ενάντια σε ένα απολυταρχικό καθεστώς.

BO: PATH OF THE TEAL LOTUS

by Squid Shock Studios



Επιστροφή στον κόσμο των χρωμάτων σε 2.5D στυλ και γραφικά δημιουργημένα στο χέρι, με το Bo: Path of the Teal Lotus να μας προσκαλεί στον Ιαπωνικό μύθο ενός στοιχειωμένου από δαιμονικά πλάσματα κάστρου. Το gameplay του τίτλου καταδεικνύει τις ύστερες επιρροές του, κυρίως από το Hollow Knight, θέτοντας εαυτό ως άλλον ένα υποψήφιο στη κούρσα των μοντέρνων metroidvania.

DEVIATOR

by Gami Studio



Και μιας η κουβέντα γύρισε ξανά στο Hollow Knight, και αφού με το Silksong παίζουμε το «Silksong, Silksong, είσαι εδώ;» κάτι χρόνια τώρα, ιδού ένα κλώνος χωρίς περισσότερα σχόλια.

CONSTANCE

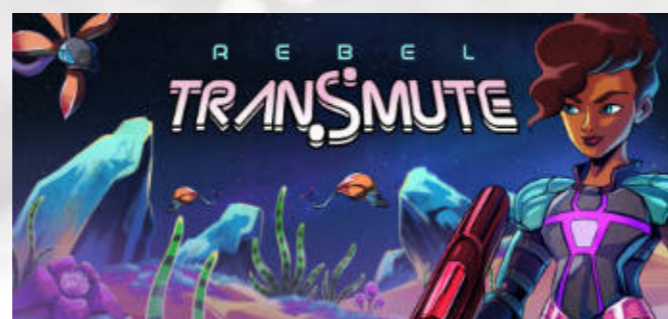
by btf



Συνεχίζοντας στο Hollow Knight φάσμα των metroidvania, βρίσκουμε τη ζωγράφο Constance όπου μετά από ένα νευρικό κλωνισμό που υπέστη βουτάμε σε έναν πανέμορφο, αλληλένδετο κόσμο, δημιούργημα της φαντασίας της. Το demo έδειξε εξαιρετικά πρώτα δείγματα γραφής, γεγονός που προιδεάζει για έναν πραγματικά καλοφτιαγμένο και γεμάτο προκλήσεις τίτλο.

REBEL TRANSMUTE

by Evan Tor Games



Για ακόμα πιο εκλεκτικά γούστα, το Rebel Transmute έρχεται να ζύσει τη φαγούρα ενός κλασσικού Metroid, με ένα πλούσιο σύστημα αναβαθμίσεων, έμφαση στην εξερεύνηση στους αχανείς κόσμους ενός εξωγήινου πλανήτη και εικαστικό που θυμίζει τίτλο του GameBoy Advance.

EARTHBLADE

by Extremely OK Game



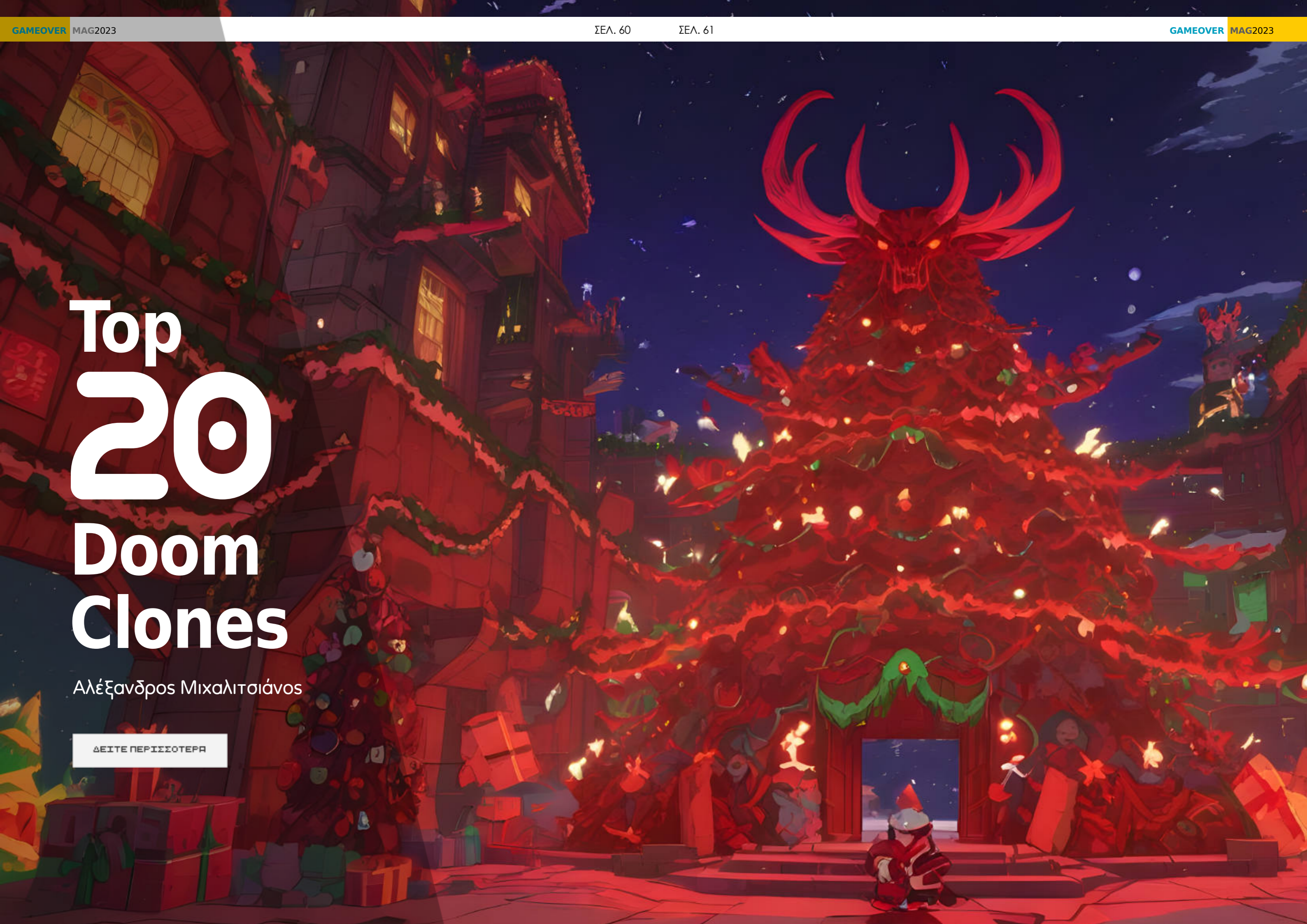
Τελειώνουμε την εικοσάδα στο φανταστικό κόσμο των Exploration Action Platformers με το νέο τίτλο από τους δημιουργούς του Celeste, γεγονός που από μόνο του αρκεί για να θέσει εαυτό υψηλά στις wishlists αρκετών.

**Από τη μεριά μας
ευχόμαστε καλές
εξερευνήσεις το νέο έτος
στο υπέροχο αυτό είδος
και αναμένουμε
τις δικές σας προτάσεις.**

Top 20 Doom Clones

Αλέξανδρος Μιχαλιτσιάνος

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



Εν μέσω μίας τυπικής ρετροσυζήτησης μέσα στο discord μας, βρέθηκα αντιμέτωπος με μία ανατριχιαστική φρέσκια ορολογία το “Boomer Shooter”. Ποιο σπέρτο ήταν άραγε ο εμπνευστής ενός τόσο λάθος όρου; Ποιο τζιμάνι influencer είπε “να, έτσι θα κερδίσω παραπάνω κλικ για την φατσάρα μου” και πέταξε αυτή την κοτσάνα μέσα στους αιθέρες; Και πάνω απ’ όλα, γιατί διάολε έπιασε;

Τα shooter στα οποία αναφέρεται αυτή η ορολογία δεν έχουν απολύτως τίποτα να κάνουν με τη γενιά των baby boomers. Οι εμπνευστές τους είναι από την Gen X γενιά και οι gamers που τα έπαιζαν ήταν Gen X και Millennials. Έδειχνες στα 90s σε έναν Baby Boomer το Doom και αμέσως σου έφερνε σπίτι τον παπά για αγιασμό και εξορκισμούς. Boomer Shooter και ανδίες. Ένας ήταν, είναι και θα είναι ο σωστός όρος για τα retro super fast shooter των 90s και αυτός είναι “DOOM CLONE”.

Όπως σήμερα λέμε “Soulsbourne” όλα τα παιχνίδια σε στυλ παρόμοιο με αυτό που θέσπισε η From Software με το Demon’s Souls, έτσι λέγαμε για πάρα πολλά χρόνια όλα τα FPS, που βλέποντας την τεράστια επιτυχία του Doom το 1993, έτρεξαν αμέσως να κάνουν κάτι παρόμοιο. Το αποτέλεσμα; Ντουζίνες και ντουζίνες από PC FPS και η μεγάλη αρχή ενός από τα πιο επιτυχημένα genre στην ιστορία του gaming. Προς τιμήν λοιπόν του Doom, που έκλεισε πλέον 30 χρόνια ζωής, ετοιμάσαμε μια λίστα με τα καλύτερα κλασικά Doom Clones που έχουν κυκλοφορήσει, προς επιμόρφωση όσων δεν τα χάρηκαν στην εποχή τους αλλά και ως παρότρυνση για Χριστουγεννιάτικο ρετρό κάψιμο.

ΥΓ: Η λίστα επίτηδες δεν συμπεριλαμβάνει σύγχρονα indies που έχουν εμπνευστεί και αυτά από το είδος, καθώς θέλαμε να δώσουμε έμφαση αυτή τη φορά μόνο στα original, παλιά καλά Doom Clones.

Aliens vs. Predator (1999) – Rebellion Developments



Πολλά παιχνίδια προσπάθησαν να ζωντανέψουν την εμβληματική σύγκρουση ανάμεσα σε δύο από τα καλύτερα sci-fi monsters, Aliens και Predators, αλλά μάλλον μόνο η Rebellion Developments το κατάφερε όπως έπρεπε. Το Aliens vs. Predator δεν ήταν απλώς ένα παιχνίδι, ήταν μια εξερεύνηση πολλαπλών προοπτικών μέσα σε μια ενιαία αφήγηση, επιτρέποντας στον παίκτη να παίξει με όποια φυλή ήθελε (human marine, Alien, Predator) μέσα από εντελώς διαφορετικά campaigns. Μια καθηλωτική και ποικιλόμορφη εμπειρία FPS μέσα στην πλούσια παράδοση του σύμπαντος αυτών των δύο σειρών και συνάμα μια καταγιστική και ιδιαίτερα διαφορετική multiplayer εμπειρία καθώς ο κάθε παίκτης μπορούσε να είχε εντελώς διαφορετικό gameplay.

Blood (1997) – Monolith Productions



Το 1997, η Monolith Productions κυκλοφόρησε το Blood, μια απόδειξη της αφοσίωσης του στούντιο στα horror FPS. Διαποτισμένο με ένα

μοναδικό μείγμα τρόμου και σκοτεινού μαύρου χιούμορ, το Blood μετέφερε τους παίκτες σε έναν ατμοσφαιρικό και ολότελα διαφορετικό κόσμο. Η πλούσια γκάμα όπλων του και ο περίπλοκος σχεδιασμός του παιχνιδιού ήταν συστατικά που συνέβαλαν στη λατρεία του ανάμεσα στους λάτρεις του FPS. Η κληρονομιά του Blood εκτείνεται πέρα από την παραδοσιακή νόρμα, αποδεικνύοντας ότι ένα παιχνίδι θα μπορούσε να είναι τρομακτικό και ταυτόχρονα διαβολικά διασκεδαστικό.

Chex Quest (1996) – Digital Café



Ίσως η πιο ιδιότροπη προσέγγιση στο είδος των FPS για τη λίστα μας, το Chex Quest είναι μία από τις πιο περιέργες και ιδιαίτερες περιπτώσεις στο gaming. Δημιουργημένο στην αρχή ως ένα επιφανειακό διαφημιστικό υλικό για τα δημητριακά Chex, οι δημιουργοί δεν το είδαν ως μια απλή εργολαβία αλλά έβαλαν τα δυνατά τους για να προσφέρουν κάτι πράγματι ενδιαφέρον και το κυριότερο, φιλικό και προσβάσιμο και για μικρές ηλικίες. Σε μια περίοδο που τα media σταύρωναν το gaming δεξιά-αριστερά ως σατανιστική προπαγάνδα, το Chex Quest ξεπερνούσε τα παραδοσιακά σκηνικά της βίας και αγκάλιασε με ευκολία ένα ευρύτερο κοινό.

Dark Forces (1995) – LucasArts



FPS και Star Wars; Ναι μεν υπήρχαν ντουζίνες από space shooters, αλλά το να δώσεις στο χέρι του παίκτη ένα blaster αντί για lightsaber, κάποτε φάνταζε ως ιεροσουλία. Το 1995 λοιπόν, η LucasArts παρουσίασε το Dark Forces, ένα συναρπαστικό FPS που βύθισε τους παίκτες στο extended universe του Star Wars (που στην προ... "Darth Mouse" εποχή, ήταν canon). Το Dark Forces δεν ήταν απλώς ένα Doom με Star Wars skin, αλλά μια πραγματικά φρέσκια και καινοτόμος δημιουργία για το είδος. Με άψογο gameplay, υπέροχο σχεδιασμό επιπέδων αλλά και πλούσια ιστορία που έδενε άριστα μέσα στο σύμπαν, το Dark Forces έγινε ο πρόδρομος της πληθώρας παιχνιδιών με θέμα το Star Wars που θα ακολουθούσαν, επιδεικνύοντας την ικανότητα της LucasArts να μεταφέρει τους παίκτες σε αγαπημένα σύμπαντα με δεξιοτεχνία και φινέτσα.

Descent (1995) – Parallax Software



Ίσως το πιο διαφορετικό σε gameplay παιχνίδι της λίστας μας, το Descent ήταν ένα πρωτοποριακό shooter πρώτου προσώπου που ξέφυγε από τα συμβατικά πρότυπα χειρισμού των άλλων τίτλων. Τοποθετημένο μέσα σε φουτουριστικά ορυχεία γεμάτα με εχθρικά ρομπότ, το παιχνίδι προσέφερε στους παίκτες πρωτοφανή ελευθερία κινήσεων σε έναν τρισδιάστατο χώρο, μια επαναστατική ιδέα εκείνη την εποχή.

Πλοηγώντας ένα προσαρμόσιμο διαστημόπλοιο, οι παίκτες συμμετέχουν σε έντονες μάχες, λύνουν περίπλοκους γρίφους και εξερευνούν περίπλοκα τούνελ, σε έναν τίτλο που ξεπέρασε τα συμβατικά όρια του gaming και έθεσε νέα μέτρα και σταθμά.

Duke Nukem 3D (1996) – 3D Realms



Το αριστούργημα αυτό από την 3D Realms παρουσιάστηκε στον κόσμο του gaming το 1996 και παραμένει μια εμβληματική είσοδος στο πάνθεον των FPS. Αυτό το παιχνίδι είναι μια απόδειξη της καινοτομίας του στούντιο, συνδυάζοντας απρόσκοπτα το ασεβές χιούμορ, τη δυναμική διαδραστικότητα και την έντονη δράση.

Η υπερβολική και τρελή περσόνα του Duke Nukem, με τα αξέχαστα one-liners και puns, μετέτρεψε αυτό το παιχνίδι σε πολιτιστικό φαινόμενο. Και πέρα από το χιούμορ του, ο σχεδιασμός των επιπέδων του παιχνιδιού παραμένει ένα έργο τέχνης και ένα από τα

χρυσά standards για τα retro FPS, με την 3D Realms να θέτει νέα standards δημιουργικότητας και διασκέδασης στο χώρο των FPS.

Half-Life (1998) – Valve



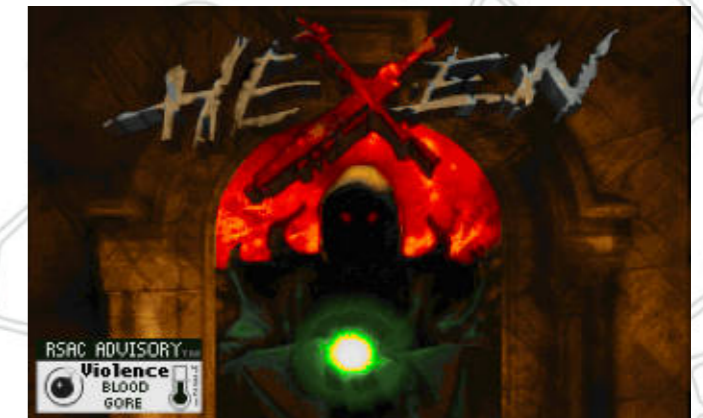
Το σωτήριο έτος 1998 γεννήθηκε από τη Valve ένας επαναστατικός τίτλος, που έμενε να επαναπροσδιορίσει την ίδια την ουσία της αφήγησης στα FPS. Η δέσμευση της Valve για απρόσκοπτη ενοποίηση αφήγησης μέσα στο παιχνίδι, σε συνδυασμό με την πρωτοποριακή τεχνητή νοημοσύνη του τίτλου αλλά και την ισχυρή υποστήριξη της κοινότητας των modders, ανέβασαν το Half-Life στα ουράνια. Για πρώτη φορά σε τέτοιο βαθμό, ένα FPS δεν ήταν απλά ένα σύνολο συρραμμένων περιοχών με περιφερειακό lore, αλλά μια συνολική, σφικτοδεμένη εμπειρία που θόλωσε τα όρια μεταξύ παιχνιδιού και αφήγησης. Ο αντίκτυπος του Half-Life ήταν βαθύς, θέτοντας τα θεμέλια για όλα τα σύγχρονα FPS με βαθύ storyline. Και φυσικά αποτέλεσε το αρχικό λιθαράκι προς τη σημερινή PC Gaming κυριαρχία της Valve.

Heretic (1994) – Raven Software



Το 1994 η Raven Software χάρισε στους παίκτες το Heretic, ένα φανταστικό ταξίδι που ξεπέρασε τα συμβατικά όρια του είδους των FPS. Μέσα στην περίπλοκη ταπετσαρία πόνου και αίματος που πλαισιώνει το Heretic, βρίσκεται ένα σκοτεινό και μαγευτικό βασίλειο φαντασίας, που όμοιό του δεν είχαμε αντικρίσει ξανά σε παιχνίδι. Στημένο μέσα σε μια τροποποιημένη Doom engine, το ιδιαίτερο gameplay του με τα μαγικά όπλα του παιχνιδιού προσέφεραν μια αναζωογονητική και διαφορετική εμπειρία, βυθίζοντας τους παίκτες σε ένα μεσαιωνικό ονειρικό τοπίο γεμάτο με τερατώδεις αντιπάλους. Το Heretic όχι μόνο διεύρυνε τους θεματικούς ορίζοντες των FPS, αλλά και παρουσίασε την προσαρμοστικότητα του είδους σε ποικίλα και ευφάνταστα σκηνικά.

Hexen: Beyond Heretic (1995) – Raven Software



Μετά την επιτυχία του Heretic, η Raven Software κυκλοφόρησε αστραπιαία το sequel του, το Hexen: Beyond Heretic το 1995, ένα sequel που ανέβασε την εμπειρία FPS σε νέα ύψη. Το Hexen εισήγαγε ένα επίπεδο πολυπλοκότητας που δεν είχε προηγουμένως εμφανιστεί, ενσωματώνοντας σχεδιασμό επιπέδου βασισμένο σε hub, από το οποίο ο παίκτης μπορούσε να διαλέξει σε ποια περιοχή να πάει όποτε ήθελε, αλλά εισήγαγε και την έννοια των character classes μέσα στα FPS. Αυτή η καινοτομία παρείχε στους παίκτες μια

Πιο βαθιά αφηγηματική εμπειρία, εμπλέκοντάς τους σε έναν φανταστικό κόσμο όπου οι επιλογές και οι συνέπειες είχαν σημασία. Το Hexen, με το συνεργατικό παιχνίδι πολλών παικτών, εδραίωσε τη φήμη της Raven Software στην υπέρβαση των ορίων του τι θα μπορούσε να επιτευχθεί στη σφαίρα του fantasy FPS. Για να λέμε την αλήθεια όμως, ήταν και σαδιστικά δύσκολο στην εξερεύνηση των περιοχών του!

Marathon (1994) – Bungie



Προτού γίνει ευρέως γνωστή με τα Halo, η Bungie επέδειξε τη δημιουργική της ικανότητα το 1994 με το Marathon, ένα FPS αποκλειστικό τότε στα Mac, που ξεχώριζε για το αφηγηματικό βάθος και τον πρωτοποριακό σχεδιασμό του. Αν και δεν είναι ιδιαίτερα γνωστό σήμερα λόγω της περιορισμένης αρχικής κυκλοφορίας του, το Marathon δεν ήταν απλώς ένα παιχνίδι, ήταν μια συναρπαστική ιστορία μέσα σε ένα σύμπαν επιστημονικής φαντασίας που σπάνιζε στο είδος εκείνα τα χρόνια.

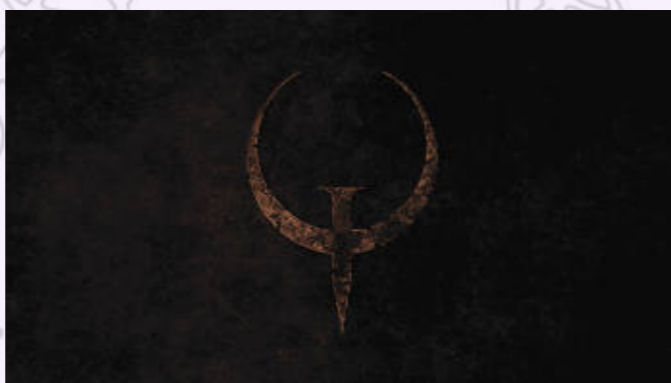
Με την Bungie να ετοιμάζει τώρα την αναβίωση της σειράς, ίσως είναι μια ευκαιρία να του ρίξετε μια ματιά, το αρχικό DNA του Halo διαφαίνεται ξεκάθαρα σε κάθε του βήμα.

Nexuiz (2005) – Alientrap



Τα doom clones πάντα χαρακτηρίζονταν από την modding community και το shareware μοντέλο. Το ίδιο το Doom άλλωστε κυκλοφόρησε έτσι και είναι ζωντανό ακόμα και σήμερα χάρη στην αγάπη των modders. Το Nexuiz λοιπόν ήταν μια πολύ ιδιαίτερη περίπτωση, καθώς ήταν μία από τις μεγαλύτερες προσπάθειες σχεδιασμού ενός video game με open source οργάνωση. Στήνοντας τις βάσεις του παιχνιδιού, η Alientrap παρέδωσε τον τίτλο στο ευρύτερο κοινό 100% δωρεάν και άφησε δημιουργούς από όλο τον κόσμο να δουλέψουν πάνω σε αυτό με απόλυτη ελευθερία. Μια πραγματικά συνεργατική δημιουργία που βρήκε περιορισμένη επιτυχία μεν αλλά είναι ιδιαίτερα σημαντική για την ιστορία του game development.

Quake (1996) – id Software



Φτιαγμένο από την ομάδα του αρχικού Doom, το Quake, αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα ορόσημα στην εξέλιξη των FPS, με αντίκτυπο που νιώθουμε ακόμα και σήμερα. Ο σκοτεινός

και ατμοσφαιρικός κόσμος του Quake, σε συνδυασμό με το εκπληκτικά γρήγορο παιχνίδι του, όχι μόνο γοήτευσε τους παίκτες, αλλά και έθεσε ένα φιλόδοξο πρότυπο για τους μελλοντικούς τίτλους FPS. Πάνω απ' όλα, η νέα μηχανή γραφικών του παιχνιδιού παρέδωσε έναν κόσμο σε πραγματικά τρισδιάστατα περιβάλλοντα και πρωτοποριακά γραφικά, προσφέροντας μια νέα, επαναστατική εμπειρία για πολλούς παίκτες. Μια κατακλυστική αλλαγή για το gaming, που επαναπροσδιόρισε τις δυνατότητες των developers και των παικτών στο είδος και εδραίωσε την κυριαρχία της id Software στη βιομηχανία.

Redneck Rampage (1997) – Xatrix Entertainment



Το 1997, η Xatrix Entertainment, σαφέστατα εμπνευσμένη από το χιούμορ του Duke Nukem, θέλανε να μεταφέρει μια παρωδία της South State Americana, μέσα στο είδος των FPS. Το Redneck Rampage ήταν κάτι περισσότερο από ένα παιχνίδι, ήταν μια ξεκαρδιστική απόδραση γεμάτη με αντισυμβατικά όπλα και έναν τόνο που αγκάλιαζε την απόλυτη καφρία. Η προθυμία της Xatrix Entertainment να αναλάβει ρίσκα απέδωσε καρπούς, δημιουργώντας μια εμπειρία που έκανε τους παίκτες να γελούν ενώ απολαμβάνουν το χάος των FPS. Το Redneck Rampage ήταν μια απόκλιση από τον κανόνα, δείχνοντας ότι τα παιχνίδια FPS θα μπορούσαν

να είναι διασκεδαστικά και εξωφρενικά, ακόμα και αν προσβάλουν εξόφθαλμα μια μεγάλη μερίδα του κοινού τους!

Rise of the Triad (1994) – Apogee Software



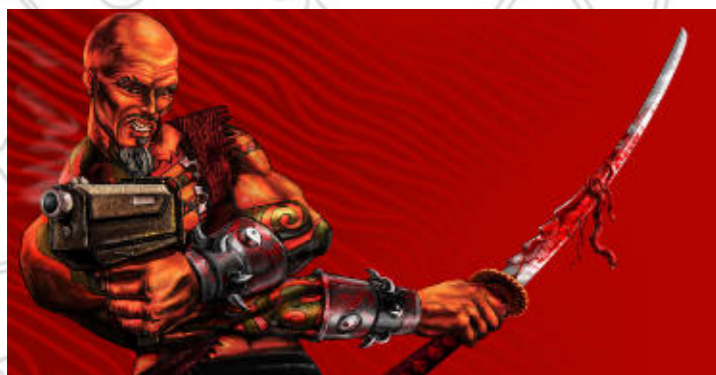
Εμπνευσμένο θα λέγαμε από την Θεοπάλαβη και ολοένα πιο αυξανόμενη βία των action ταινιών στα 80s & 90s, το Rise of the Triad της Apogee Software ήταν στην ουσία ένας φόρος τιμής στην καφρία του Hollywood. Αψηφώντας τα τυπικά standards, το παιχνίδι προσέφερε ένα μοναδικό μείγμα αντισυμβατικών όπλων και εκτεταμένων περίπλοκων επιπέδων. Πάνω απ' όλα όμως, η έμφασή του στην ιλιγγιώδη ταχύτητα που ξεπερνούσε ακόμα και την ID Software, έκαναν τον τίτλο να ξεχωρίσει και να γίνει ιδιαίτερα αγαπητό από το κοινό.

Serious Sam: The First Encounter (2001) – Croteam



Ερχόμενη δίχως τυμπανοκρουσίες, η κυκλοφορία του Serious Sam: The First Encounter στάθηκε σαν ένα εκρηκτικό κύκνυο άσμα για το είδος των Doom clones. Απλωμένο συχνά σε τεράστιες περιοχές, με εχθρούς να έρχονται κατά πάνω μας από χιλιόμετρα, αλλά και ολόκληρες ορδές να βγαίνουν στα λιβάδια και να κάνουν επέλαση κατά πάνω μας, το Serious Sam ήταν μια από τις καταγιστικότερες και διασκεδαστικότερες εμπειρίες στις αρχές του αιώνα. Τρέλα, παράνοια, αδρεναλίνη και κανένας δε θα μείνει όρθιος!

Shadow Warrior (1997) – 3D Realms



Αν το Duke Nukem ήταν η σπουδή της 3D Realms σε έναν παρηκμασμένο δυτικό κόσμο, το Shadow Warrior που ακολούθησε την επόμενη χρονιά κοιτούσε προς την άλλη πλευρά του πλανήτη μας για έμπνευση και μας έδωσε ένα παιχνίδι που συνδύαζε τη γρήγορη δράση με ένα μοναδικό μείγμα ανατολικών και δυτικών επιρροών. Με το τυπικό, οξύτατο χιούμορ της 3D Realms, το Shadow Warrior ήταν μια ακόμα εμπνευσμένη και αντισυμβατική πρόταση για εκείνη την εποχή. Η σειρά παραμένει πολυαγαπημένη μέχρι σήμερα, με τα πιο μοντέρνα sequel του να αντλούν ξεκάθαρα την έμπνευσή τους από αυτό το πρώτο βήμα.

Shogo: Mobile Armor Division (1998) – Monolith Productions



Δίχως να επαναπαύεται στις δάφνες της μετά την επιτυχία του Blood, η Monolith Productions, έκανε ένα ακόμα απότομο πείραμα το 1998 και κυκλοφόρησε το Shogo: Mobile Armor Division. Προσφέροντας στους παίκτες μια ολότελα διαφορετική και δυναμική εμπειρία, το παιχνίδι ήταν ένα μοναδικό μείγμα κλασικού Doom FPS shooting αλλά και μάχης με Mecha, εμπνευσμένα από παραπλήσια ιαπωνικά anime.

Strife (1996) – Rogue Entertainment



Το Strife είναι μια ξεχωριστή είσοδος στα shooter πρώτου προσώπου. Συνδυάζοντας καταγιστική FPS δράση με στοιχεία από RPG (πολλά χρόνια πριν το κάνει πιο mainstream το Deus Ex), το παιχνίδι διαδραματίζεται σε έναν μετα-αποκαλυπτικό κόσμο όπου κυριαρχεί η The Order, μια οργάνωση που έχει σκλαβώσει

τον πληθυσμό του πλανήτη. Αυτό που ξεχωρίζει το Strife είναι η αφηγηματική του πολυπλοκότητα, με μια διακλαδισμένη ιστορία, σημαντικές επιλογές και αλληλεπιδράσεις με διάφορους NPCs, στοιχεία ασυνήθιστα στα παραδοσιακά FPS. Μπορεί σήμερα και το πουλόβερ του γείτονα να έχει εμβόλιμα RPG στοιχεία, αλλά ήταν το Strife που πραγματικά έκανε το πρώτο μεγάλο βήμα για αυτή την αλλαγή στα FPS games.

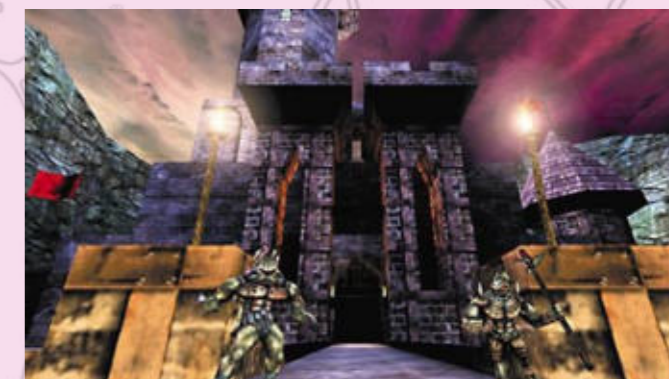
Turok: Dinosaur Hunter (1997) – Iguana Entertainment



Άλλο ένα ιδιαίτερο παιχνίδι στη λίστα μας, αυτή τη φορά από την Iguana Software. Αφήνοντας στην άκρη τα δαιμονικά, fantasy και sci-fi σκηνικά, το Turok: Dinosaur Hunter μετέφερε τους παίκτες σε έναν προϊστορικό κόσμο γεμάτο απόκοσμη φύση, ολότελα διαφορετικό σπλιισμό και το κυριότερο, πάρα πολλούς δεινοσαύρους!

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που σημείωσε επιτυχία χάρη στον τόσο ιδιαίτερο κόσμο και σχεδιασμό του και ένας τίτλος που ακόμα περιμένουμε για ένα αξιόλογο sequel του.

Unreal (1998) – Epic Games



Η Epic Games, το 1998, χάρισε στον κόσμο του gaming το Unreal, ένα οπτικό και αφηγηματικό αριστούργημα που έθεσε ένα νέο πρότυπο για καθηλωτικές εμπειρίες. Τα εκπληκτικά γραφικά του παιχνιδιού, τα εκτεταμένα μεγάλα περιβάλλοντα και το συναρπαστικό campaign του ήταν πρωτόγνωρα για την εποχή και έθεσαν τις βάσεις για την επερχόμενη παντοκρατορία της Unreal Engine. Η επιρροή του Unreal αντήχησε πολύ πέρα από την κυκλοφορία του, διαμορφώνοντας την τροχιά του gaming FPS και καθιερώνοντας την Epic Games ως μία από τις σημαντικότερες εταιρίες στο gaming. Αφήστε που δημιούργησε την πρώτη τεράστια κόντρα σε multiplayer FPS, αυτή του Unreal Vs Quake.



NEWS

Μεγάλες διαρροές αποκαλύπτουν πληροφορίες σχετικές με την Insomniac και τη Sony



December 19, 2023

Μια άσχημη ημέρα είναι η σημερινή για την Insomniac και τη Sony, καθώς ήρθαν αντιμέτωπες με διαρροή πολλών σημαντικών και απόρρητων πληροφοριών. Αυτές οι πληροφορίες αφορούν τόσο σε μελλοντικά projects, όσο και σε στοιχεία πωλήσεων που σηκώνουν θέμα συζήτησης.

Οι διαρροές πληροφοριών εστιάζουν σημαντικά σε τίτλους που αναπτύσσονται από την Insomniac, αλλά και εσωτερικές πληροφορίες που αφορούν την Insomniac και τη Sony ταυτόχρονα. Αυτές οι πληροφορίες εστιάζουν κυρίως στο κομμάτι των πωλήσεων των τίτλων της Insomniac, ενώ παρέχονται και στοιχεία σχετικά με την απόδοση των PC ports των PlayStation-only τίτλων. Για την Insomniac ο πιο επιτυχημένος τίτλος της αυτή τη στιγμή είναι το Spider-Man 2, με το Spider-Man Miles Morales να καταλαμβάνει τη δεύτερη θέση. Το Ratchet & Clank φαίνεται επίσης πως αποτελεί αποτυχία όσον αφορά στις πωλήσεις του, καθώς τα κόστη ανάπτυξής του υπερτερούν των εσόδων του.

Μένοντας στις πωλήσεις, ενδιαφέρον παρουσιάζουν και τα στοιχεία των πωλήσεων των PC εκδόσεων στο Steam. Τα σκήπτρα

καταλαμβάνει το Horizon: Zero Dawn, ακολουθούμενο από το God of War. Το Spider-Man: Remastered καταλαμβάνει την τέταρτη θέση στις πωλήσεις, ενώ στη χαμηλότερη βαθμίδα βρίσκεται το Sackboy: A Big Adventure. Αξίζει επίσης να σημειωθεί πως δεν υπάρχουν στοιχεία πωλήσεων για την PC έκδοση του Ratchet & Clank, το οποίο έγινε διαθέσιμο μέσα στο καλοκαίρι.

Οι διαρροές που αφορούν στη Sony και τα first-party studios της αποκαλύπτουν πληροφορίες τόσο για το δυναμικό των studios όπως η Guerilla Games και η Blueprint, ενώ κυκλοφόρησαν και concept arts επερχόμενων τίτλων τους. Σε άλλο σημείο των διαρροών, ενδιαφέρον παρουσιάζει η έμμεση αναγνώριση της σημαντικότητας που είχε η εξαγορά της Activision Blizzard από τη Microsoft. Η Sony αναγνωρίζει πως μερίδα του κόσμου θα στραφεί περισσότερο στη μεριά του Xbox για να παίξει αποκλειστικά παιχνίδια, αλλά από το 2027 και ύστερα. Αναγνωρίζει επίσης πως θα δημιουργηθεί ένα σημαντικό κενό στα έσοδά της, της τάξεως των 1,5 δισεκατομμυρίων δολαρίων, τα οποία καλείται να καλύψει αλλιώς. Σε άλλα σημεία επίσης αναφέρεται στη διαχείριση τόσο των gaming subscriptions, αλλά και στο πώς η Microsoft είναι κοντά στην ανάπτυξη ενός mobile store, το οποίο και θα μπορεί να ανταγωνιστεί τόσο την Apple, όσο και τη Google. Λόγω αυτών των εξελίξεων η Sony φαίνεται να αναγνωρίζει τις αδυναμίες της σε αυτό το κομμάτι έναντι του ανταγωνισμού, χωρίς ωστόσο να αναφέρει το πως σκοπεύει να δράσει για να διορθώσει την

κατάσταση.

Επιστρέφοντας, τέλος, στην Insomniac, οι πληροφορίες που διέρρευσαν αφορούν τα μελλοντικά της παιχνίδια, αλλά και παράθυρα κυκλοφορίας τους μεταξύ άλλων. Ένας ακόμα Spider-Man τίτλος με πρωταγωνιστή τον Venom τοποθετείται εντός του 2025, ενώ το Spider-Man 3 θα κυκλοφορήσει σε δύο μέρη, την εορταστική περίοδο του 2027 και του 2028 αντίστοιχα.

Το Wolverine της Insomniac αναφέρεται πως αναπτύσσεται εδώ και τρία χρόνια, ενώ η κυκλοφορία του τοποθετείται το 2026. Ένας ακόμα Ratchet & Clank τίτλος αναπτύσσεται με προοπτική κυκλοφορίας το 2029, ενώ για το 2030 φαίνεται πως προσπαθεί να αποκτήσει τα δικαιώματα για την ανάπτυξη ενός τίτλου με τους X-Men.

Είναι πολύ πιθανό πολλές από αυτές τις πληροφορίες να μην ισχύουν, ή να έχουν αλλάξει. Σε κάθε περίπτωση, αποτελούν πλήγμα για την Insomniac και τη Sony, αλλά άκρως ενδιαφέρουσες για όσους μελετούν τη βιομηχανία και τις κινήσεις της.



INSOMNIAC
GAMES



A futuristic sci-fi landscape with a large white paper overlay. The background features a tall, blue, metallic structure, a large red planet in the sky, and a small flying saucer. In the foreground, a person in a dark suit stands on a ledge, looking out over a vast, dark landscape with mountains and a glowing horizon. The overall color palette is dominated by purples, blues, and reds.

THANK YOU..!

🙏🙏🙏🙏🙏

GAMEOVER