

# GAMEOVER

The background of the page is a rich, detailed illustration of a sci-fi jungle. In the foreground, two characters stand on a mossy cliff edge, looking out over a vast, sunlit landscape. On the left, a character with a humanoid form and a headpiece holds a long spear. In the center, a character in a dark, tactical suit with a backpack-like device on their back stands with their back to the viewer. To the right, two small, bipedal alien creatures with large, fan-like appendages are visible. In the sky, a large, multi-segmented alien creature with a long tail and large wings flies across. The background features a large, glowing sun or moon, and a complex, multi-tiered structure built into a tree or rock formation. The overall color palette is dominated by warm oranges, yellows, and greens, creating a sense of a bright, alien world.



GAMEOVER



## Νικόλας Μαρκόγλου

Μάλλον θα αρχίσουμε να επαναλαμβανόμαστε, αλλά η **πραγματικότητα** είναι ότι η βιομηχανία συνεχίζει να **βρίσκεται στο ρελαντί**, καθώς τόσο οι **λιγαστές κυκλοφορίες**, όσο και η **λιτή επικαιρότητα** αδυνατούν να προσφέρουν υλικό αρκετό για συζήτηση. Όχι ότι λείπουν τα παιχνίδια στο backlog μας και επικείμενες **ενδιαφέρουσες κυκλοφορίες**, αλλά γενικότερα είναι **εμφανής η μείωση** στα καινούρια θέματα που (δεν) προκύπτουν, κάτι που αναμφίβολα **δημιουργεί προβληματισμό** για τη γενικότερη πορεία της **βιομηχανίας**. Αν μη τι άλλο η **λιτή επικαιρότητα** περισσότερο θυμίζει την “άχαρη” πρώτη περίοδο μίας **νέας γενιάς κονσολών** και σίγουρα απέχει πολύ από το να χαρακτηρίσει μία γενιά που θα έπρεπε να βρίσκεται στο **πλέον παραγωγικό** κομμάτι της ζωής της.

Τουλάχιστον, ανάμεσα από τη νημεμία, αξίζει να **αναφερθούμε** στην επιστροφή του **Kingdom Come** με ένα **sequel** που θα συνεχίζει την περιπέτεια του Henry. Μία ιδιαίτερα **ευχάριστη είδηση**, εάν αναλογιστούμε τη **σιγή ιχθύος** για περισσότερα από πέντε χρόνια από πλευράς Warhorse Studios. Η ομάδα ανάπτυξης από την Τσεχία είχε **καταφέρει ένα πραγματικά αξιόλογο αποτέλεσμα**, AAA μεγέθους και μάλιστα στο απαιτητικό **είδος των RPG**. Ευελπιστούμε ότι θα **αναδειχθεί** ως ένας ακόμα δυνατός **developer** στο συγκεκριμένο είδος.

# Reviews



### Outcast: A New Beginning

### HappyFunland

### Saviorless

### Epic Party Quest

### Children of the Sun

## Τεύχος 32

Επιμέλεια

Πορτούλας Ιωάννης

Νικόλας Μαρκόγλου

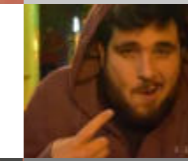






RE  
VIE  
WS





April 2, 2024

Δημήτρης Αγγελού

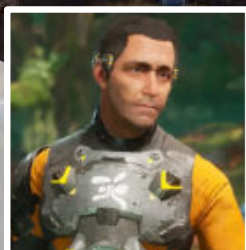
## Outcast: A New Beginning

Το όνομα "Outcast" για τους λάτρεις των videogames είναι ένα όνομα με ιστορία που χάνεται αρκετά πίσω στον χρόνο. Και όσο πιο πίσω πάει κανείς, τόσο πιο λαμπερά θα δει τα φώτα που το στολίζουν. Για την ακρίβεια, ο προκάτοχος του Outcast: A New Beginning, το πρώτο κεφάλαιο της σειράς που κυκλοφόρησε πίσω στο μακρινό 1999, φέρει τη βαριά κληρονομιά ενός από τα πρώτα καθαρόαιμα open world παιχνίδια με τη μορφή που τα γνωρίζουμε σήμερα. Γεγονός που το καθιστούσε φοβερά πρωτοπόρα κυκλοφορία για την εποχή, προσδίδοντας του και το ανάλογο κλέος.

Ωστόσο, με την πάροδο των χρόνων και με την κυκλοφορία σωρείας παρόμοιων παιχνιδιών, αλλά και με τα τεχνολογικά άλματα 25 χρόνων, δεν μπορεί από μόνο του να στηρίξει το βάρος της ύπαρξης ενός sequel. Με λίγα λόγια, η "ευθύνη" που είχε το Outcast: A New Beginning ήταν κατατί μεγαλύτερη από τον οποιονδήποτε άλλον open world τίτλο εκεί έξω.

Από τη μία όφειλε να σταθεί απέναντι σε μια πληθώρα τίτλων ανοιχτού κόσμου, ευρείας θεματολογίας και με αρκετά μεγαλύτερη εμπειρία στη σύγχρονη videogame πραγματικότητα, από την άλλη όφειλε και να δικαιολογήσει το σήμα που φέρει στο εξώφυλλό του, ένα σήμα που για μια γενιά gamers ήταν ταυτόσημο με την καινοτομία και την εξέλιξη. Το αν κατάφερε να εκπληρώσει επαρκώς κάτι από τα παραπάνω, είναι μια άλλη συζήτηση...

# REVIEW



### Στα γρήγορα

Το Outcast: A New Beginning αναδεικνύει έναν κόσμο με πλούσιο lore και ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες, παρουσιάζοντας έναν εξωγήινο πλανήτη που προσφέρει ανεπανάληπτα τοπία και ελευθερία εξερεύνησης. Ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του Cutter Slade, έναν βετεράνο με αμνησία, που βρίσκεται σε έναν άγνωστο εξωγήινο κόσμο. Μέσα σε αυτόν τον κόσμο, πρέπει να συνεργαστεί με τους ντόπιους για να αντιμετωπίσει τους γήινους κατακτητές και να επιστρέψει στη Γη.

Με τη χρήση διάφορων εργαλείων όπως jetpacks και gliders, ο παίκτης εξερευνά έναν ανοιχτό κόσμο γεμάτο περιπέτεια. Παρόλα αυτά, ο τίτλος αντιμετωπίζει ορισμένα προβλήματα, όπως η ξεπερασμένη μηχανική μάχης και επαναλαμβανόμενα quests. Παρά τις αδυναμίες του, ωστόσο, το παιχνίδι προσφέρει μια ευχάριστη εμπειρία για τους φίλους των εξερευνητικών open-world παιχνιδιών και του sci-fi, αν και ποτέ δεν φτάνει το επίπεδο ενός AAA τίτλου.



Η πρώτη επαφή του γράφοντα με τον τίτλο ήταν μέσω ενός gameplay trailer, κατά το οποίο ο πρωταγωνιστής μας, ο Cutter Slade, σαρώνει μια τεράστια καταπράσινη κοιλάδα με διαφόρων ειδών παράξενα πλάσματα κατά μήκος της, πετώντας από πάνω της με το φουτουριστικό glider του, για να εφορμίσει τελικά απότομα σε ένα κοπάδι άγριων εξωγήινων σκυλιών τα οποία και κατατροπώνει με το laser όπλο του.

Αν μη τι άλλο, η πρώτη γεύση από έναν τέτοιο τίτλο υπόσχεται μια δεδομένη ποιότητα διασκέδασης. Ανέμελης, ξέφρενης και απροβλημάτιστης διασκέδασης, και όντως ο τίτλος αυτό παραδίδει σε απεριόριστη ποσότητα. Αν ψάχνετε κάτι τέτοιο, μπορείτε κάλλιστα να αφήσετε το κείμενο που διαβάζετε αυτή τη στιγμή -ο κόσμος του Outcast 2: A New Beginning σας περιμένει να τον εξερευνηήσετε.

Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή. Ο παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο του Cutter Slade, ενός βετεράνου στρατιωτικού που ξυπνά με αμνησία σε έναν εξωγήινο κόσμο, ο οποίος δέχεται εισβολή από τους έταιρους γήινους πρώην συμπολεμιστές του. Έχοντας θολές αναμνήσεις από την κόρη του, που τον περιμένει πίσω στη Γη, ο πρωταγωνιστής μας θα συμμαχήσει με τους γηγενείς του πλανήτη, που υπόσχονται να τον βοηθήσουν με αντάλλαγμα τη βοήθειά του στην αναχαίτιση των εισβολέων.

Για την επίτευξη του τελευταίου, ο μεσήλικας ήρωάς μας θα πρέπει να ενώσει τους κατοίκους του πλανήτη, ενώ παράλληλα να εξασθενήσει τις βάσεις των κατακτητών. Από εκεί και έπειτα αρχίζει η δράση. Το Outcast: A New Beginning προσφέρει μια γιγαντιαία παιδική χαρά, γεμάτη από διαφορετικά παράξενα αλλά πανέμορφα σκηνικά, και μας αφήνει να παίξουμε σε αυτήν, δίνοντάς μας παράλληλα και όλα τα απαραίτητα εργαλεία.

Jetpacks, gliders, boosters για sliding και laser όπλα είναι στη διάθεσή μας να τα χρησιμοποιήσουμε με



όποιον τρόπο εμείς επιθυμούμε. Είμαστε στην κορυφή ενός βουνού, χαζεύοντας την πανέμορφη θέα μιας πράσινης κοιλάδας, που περιτοιχίζεται από ένα τροπικό δάσος, ενώ στο βάθος διαφαίνονται οι ακτές ενός καταγάλανου ωκεανού. Δεν είναι εικόνα, δεν είναι preset, δεν είναι texture. Μπορείς να ανοίξεις το paraglider σου και σε δευτερόλεπτα – με μια κατακόρυφη βουτιά ιλιγγιώδους ταχύτητας – να ίππασαι λίγα μέτρα πάνω από το γρασίδι της κοιλάδας, χαζεύοντας την εξωγήινη πανίδα.

Όταν έρθεις αντιμέτωπος με τους πρώτους κορμούς του γετονικού τροπικού δάσους, με 2-3 ωθήσεις από το jetpack σου θα προσπεράσεις το σκηνικό και θα καταλήξεις στην άμμο της παραλίας που χάζευες πριν μερικά λεπτά από την βουνοκορφή που πλέον είναι πίσω σου. Όσοι έχουν αγαπήσει τίτλους σαν τα Just Cause ή τα Saints Row, μπορούν να ταυτιστούν ελεύθερα. Για αυτή την αίσθηση μιλάμε.

Αυτή την αίσθηση της παντοδυναμίας, της απόλυτης ελευθερίας να βρισκόμαστε οπουδήποτε μέσα στον κόσμο χωρίς ιδιαίτερο κόπο, είναι που “πουλάει” ο τίτλος της THQ Nordic, και έχει τη δυνατότητα να την κάνει πολύ ελκυστική. Τα τοπία που θα συναντήσει κανείς στον εξωγήινο αυτόν κόσμο είναι πραγματικά πανέμορφα.

Δεν παίρνουν το πρώτο βραβείο πρωτοτυπίας, αφού αποτελούνται από χιονισμένες βουνοκορφές, στολισμένες με καλυβοχώρια και ναούς ινδουιστικού τύπου, τροπικά δάση με πυκνή βλάστηση, κρυμμένες μυστικιστικές πόλεις σε βραχώδη όρη καταμεσής της ερήμου και άλλα τέτοια settings, που είναι μεν πανέμορφα αλλά μοιάζουν κάπως... καρπποσταλικά. Αναδύουν ένα έντονο άρωμα Far Cry.

Είναι, όμως, αυτή η αρετή του παιχνιδιού αρκετή για να του επιτρέψει να σταθεί με ψηλά το κεφάλι; Μάλλον όχι είναι η απάντηση. Ο λόγος είναι ότι όσο ψυχαγωγική και να είναι η εμπειρία αυτή, δεν καταφέρνει να καλύψει τα υπόλοιπα gameplay κενά που αφήνει ο τίτλος. Η βασική δομή του Outcast είναι εφάμιλη των περισσότερων open world games των τελευταίων



γενιών, δηλαδή map cleaners.

Ο χαρακτήρας μας μπορεί είτε να περνά τον χρόνο του επιτιθέμενος σε εχθρικές στρατιωτικές βάσεις, κλέβοντας κρίσιμες σημασίας resources, είτε αναλαμβάνει διάφορες αποστολές από τις κοινότητες / χωριά / πόλεις που συναντά στα διάφορα biomes του κόσμου, με σκοπό να κερδίσει την εμπιστοσύνη τους και να τις πείσει να συμμετέχουν στον αγώνα για την απελευθέρωση από τους κατακτητές.

Οι αποστολές αυτές, αν και κατά τόπους γίνεται μια προσπάθεια διαφοροποίησής τους από την ομάδα ανάπτυξης, είναι κατά βάση ίδιες, επαναλαμβανόμενες και τετριμμένες, με τα συνήθη αντικείμενά τους να ανακυκλώνονται μεταξύ fetch quests, αποστολές προστασίας και συλλογή materials. Επιπλέον, οι μάχες του παιχνιδιού θυμίζουν άλλη εποχή. Το gunplay είναι αρκετά ξεπερασμένο, οι εχθροί φτωχοί σε ποικιλία και νοημοσύνη.

Η ελπίδα ότι η χρήση των βασικών μας εργαλείων (jetpack, προωθητήρες για boost ή ενεργειακή ασπίδα) μπορεί να δώσει μια πνοή σβελτάδας και φρεσκάδας στη μάχη, σβήνει γρήγορα, με την AI των εχθρών να μην αφήνει πολλά περιθώρια για πειραματισμούς και χορογραφίες. Οφείλουμε ωστόσο να αναγνωρίσουμε ότι στα ελάχιστα όπλα που προσφέρονται είναι πολύ μεγάλη η παραμετροποίηση που επιδέχονται αυτά, με διάφορα perks που ξεκλειδώνουμε όταν καθαρίζουμε βάσεις.

Εννοείται ότι παράλληλα με τις βασικές αποστολές, διάφορων ειδών προκλήσεις και side quests κάνουν την εμφάνισή τους, δίνοντας ορισμένες εναλλακτικές στην ενασχόληση μας με τον κόσμο του παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα challenges πτήσεων με το glider μας ή αγώνες ταχύτητας με ιπτάμενα είδη της πανίδας. Πάλι, όμως, δεν γίνεται η απαραίτητη προσπάθεια ενσωμάτωσής τους οργανικά στον κόσμο του παιχνιδιού, κάνοντας τις να

μοιάζουν κάπως ασύνδετες.

Με αφορμή το παραπάνω, ένα αισθητό πρόβλημα του παιχνιδιού προκύπτει και από την προσπάθεια της ομάδας ανάπτυξης να χωρέσει όλο το content του κόσμου του παιχνιδιού σε μια οθόνη. Προσπάθεια που αποτυγχάνει, καθώς τα τόσο πολλά και διαφορετικά εικονίδια από τις διαθέσιμες επιλογές καταλήγουν να μπερδεύουν τον παίκτη. Ειδικά αν συνυπολογίσουμε τη δυνατότητα "σάρωσης" του χώρου από τον Cutter, κατά την οποία εμφανίζονται στην οθόνη με σήματα και ενδείξεις κουμπιών όλα τα διαθέσιμα αντικείμενα / χαρακτήρες με τους οποίους μπορούμε να αλληλεπιδράσουμε, δημιουργώντας μια συνολική εικόνα κάπως χαοτική.

Όλα τα παραπάνω θα ήταν κάπως πιο "ευκολοχώνευτα" αν από πίσω υπήρχε μια ιστορία που θα τα σέρβιρε ιδανικά. Δυστυχώς, όμως, και εδώ ο τίτλος μάς τα χαλάει.

Η αλήθεια είναι ότι στην περίπτωση του Outcast: A New Beginning συμβαίνει κάτι αρκετά παράξενο και οξύμωρο. Η σχετικά απλοϊκή, παλιομοδίτικη και κλασική "μπλοκαμπεστερική" πλοκή που πράγματι χαρακτηρίζει το παιχνίδι, με το generic σενάριο, τους ρηχούς χαρακτήρες και τις αναμενόμενες ανατροπές, θα ήταν κάτι που θα περίμενε κανείς από έναν τίτλο με τέτοιο "fun" και ανέμελο χαρακτήρα.

Αυτό που δημιουργεί μια παράξενη αντίθεση, ωστόσο, είναι η ύπαρξη αρκετά μεγάλου lore πίσω από τον κόσμο του παιχνιδιού, με ονοματολογία και ιστορία πίσω από αρκετές λεπτομέρειες. Υπάρχουν lore που αξιοποιείται από το πρώτο παιχνίδι, αλλά και νέο το οποίο χιτίζεται





πάνω του.

Μάλιστα, το ακόμα πιο παράτερο στην όλη υπόθεση είναι ότι ακόμα και ο ίδιος ο τίτλος φαίνεται να μην έχει διάθεση να πάρει τον εαυτό του σοβαρά και καταλήγει να αυτοσαρκάζεται αλληγορικά. Ο Slade θα χλευάσει, θα ειρωνευτεί και θα διακόψει κάποιον NPC που του εξηγεί τη σημασία που έχει για την κουλτούρα και τη θρησκεία του λαού του ένα artifact που του ζήτησε να επιστρέψει, με την αιτιολογία “δεν με νοιάζει, άσε με απλά να πυροβολήσω κάτι για να τελειώνουμε”.

Από τη μια συνάδει με το πνεύμα “shoot first, talk later” του τίτλου, καθώς κατ’ ουσία αυτό που λέει ο χαρακτήρας σκεφτόμαστε και εμείς και αν δεν τον διέκοπτε αυτός θα το κάναμε εμείς με το skip button. Από την άλλη όμως, δεν γίνεται να μην αναλογιστούμε και το χαμένο potential μιας μεστής και καλογραμμένης ιστορίας με χρήση των cultural αυτών στοιχείων.

Εν κατακλείδι, το Outcast: A New Beginning προσφέρει μια εμπειρία που κατά το ήμισυ θα συναντήσετε πολύ πιο στυλιζαρισμένη και καλοφτιαγμένη σε κάποιο AAA open world game της Ubisoft ή της Activision. Από την άλλη, όμως, θα ξαναβρείτε μια άκρως διασκεδαστική και ανέμελη διάθεση και αύρα που σπανίζει τα τελευταία χρόνια. Σίγουρα, δεν θα έχει το impact που είχε ο προκάτοχός του στον gaming κόσμο, αλλά παραμένει μια αξιοπρεπής AA πρόταση – ειδικά για τους λάτρεις του retro sci-fi.



**To Outcast: A New Beginning** κυκλοφορεί από τις 15/3/24 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοση του για το PS5, με review code που λάβαμε από την THQ Nordic.



## The Good

Πανέμορφος σχεδιασμός κόσμου.

Άρτιος τεχνικός τομέας.

Ο ανοιχτός κόσμος του είναι μια απέραντη παιδική χαρά.



## The Bad

Επαναλαμβανόμενα quests.

Ξεπερασμένο gunplay.

Ρηχό σενάριο και χλιαρή πλοκή.

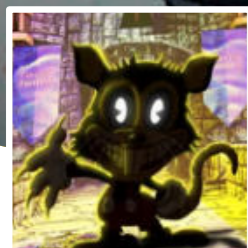
**Outcast:  
A New Beginning**

**6**

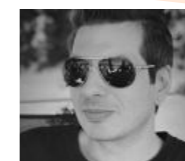
ΔΕΙΤΕ  
ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me →





# Review



April 4, 2024

Χρηστος Ντινος



## HappyFunland

Αν ένα είδος είναι κομμένο και ραμμένο για το VR τότε αυτό δεν είναι άλλο από το horror. Οι εμπειρίες που είχαμε στο PlayStation VR2 με τα Resident Evil 8 και Resident Evil 4 Remake αποτελούν από τα highlights του νέου συστήματος της Sony. Διαβάζοντας λοιπόν την περιγραφή του HappyFunland ως ένα horror game που διαδραματίζεται σε ένα εγκαταλελειμμένο amusement park, είχαμε την ελπίδα ότι θα δούμε κάτι άκρως ενδιαφέρον, ίσως μια πιο διεστραμμένη και τρομακτική "Disneyland". Δυστυχώς, όμως, διαψευστήκαμε από το τελικό αποτέλεσμα.

Το σενάριο είναι τόσο απλοϊκό, που δεν υπάρχει νόημα να επεκταθούμε πολύ: Συναντούμε έναν χαρακτήρα που ονομάζεται Larry και μας αναθέτει να εξερευνήσουμε το εγκαταλελειμμένο πάρκο ενός πλούσιου επιχειρηματία. Το gameplay του τίτλου περιστρέφεται γύρω από τρεις βασικούς πυλώνες: παίζουμε mini-golf, συμμετέχουμε σε thrill rides -π.χ. με carts- εξολοθρεύουμε animatronics-puppets εχθρούς και προχωράμε στην επόμενη περιοχή.

Το πάρκο και το artwork με την αισθητική cartoon αποτελούν το highlight του HappyFunland, αλλά η ατμόσφαιρα που δημιουργούν παραμένει ανεκμετάλλευτη, αφού το horror στοιχείο περιορίζεται ουσιαστικά σε κάποια διάσπαρτα jump scares και τίποτα άλλο. Εδώ να σημειώσουμε ότι υπάρχει και adult content υλικό μέσα στον τίτλο, λογικά το studio το πρόσθεσε ως κάποιο είδος προστιθέμενου shock value, και το οποίο απλά αποτυγχάνει παταγωδώς.



Δυστυχώς το τεχνικό κομμάτι του τίτλου παραμένει και αυτό χαμηλού επιπέδου. Λόγω των themed rides θα λέγαμε ότι χρειάζεται προσοχή για ζαλάδες, η μάχη έχει προβλήματα, οι εχθροί είναι bullet sponges, η physics engine απλά ανύπαρκτη, δεν υπάρχει υποστήριξη για smooth turn, ενώ η παραγωγή του ήχου και τα voice-overs είναι κατωτάτου επιπέδου..

Με διάρκεια δύο ωρών, γεγονός που θεωρούμε πλέον απαράδεκτο για τίτλο VR, και με τα προβλήματα που έχει το HappyFunland, δεν μπορούμε να το προτείνουμε για αγορά παρά τη χαμηλή τιμή του. Ο τίτλος έχει ενδιαφέρον setting, αλλά με τόσα προβλήματα και μικρή διάρκεια δεν αξίζει να του αφιερώσετε καθόλου χρόνο.



Το **HappyFunland** κυκλοφορεί από τις 22/3/24 για PS5 και PC. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PSVR 2, με review code που λάβαμε από την Perp Games.



### The Good

Ενδιαφέρον setting & artwork.



### The Bad

Μικρή διάρκεια.

Επαναλαμβανόμενο gameplay.

Ανύπαρκτη physics engine.

Bugs και προβληματική μάχη.

Μπορεί να προκαλέσει ζαλάδες σε καινούργιους παίκτες VR.

HappyFunland

4

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me →



# SAVIORLESS



April 13, 2024

Νικόλας Μαρκογλου

## Saviorless

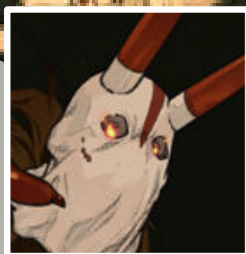
Το Saviorless έρχεται ως μία από αυτές τις περιπτώσεις που είναι ολόενα και πιο δύσκολο να τραβήξουν το βλέμμα, ποντάροντας στο εικαστικό τους περιτύλιγμα. Και γίνεται ακόμα πιο δύσκολο εγχείρημα όταν εν τέλει γίνεται εμφανές ότι το ενδιαφέρον οπτικό τους κομμάτι είναι και το μοναδικό τους ατού, δεδομένου ότι το gameplay έρχεται ως συνοδευτικό.

Δύσκολο εγχείρημα αλλά όχι ακατόρθωτο, όπως φαίνεται στην περίπτωση του Saviorless, το οποίο τουλάχιστον αποδίδει μία ενδιαφέρουσα εικόνα που αποφεύγει οποιαδήποτε "δάνεια" από άλλα παιχνίδια του είδους (μιλώντας αποκλειστικά για το οπτικό κομμάτι). Ενδιαφέρον προκαλεί επίσης ότι είναι ανεπτυγμένο από μία ολιγομελή ομάδα ανάπτυξης εκ Κούβας, κάτι που κατατάσσει το Saviorless σε μία από τις ελάχιστες gaming προτάσεις, αν όχι τη μόνη, που γνωρίζουμε να μας έρχεται από τη συγκεκριμένη χώρα.

Η εισαγωγή μάς φέρνει σε γνωριμία με τους τρεις Αφηγητές, οι οποίοι εξιστορούν την ιστορία του Antar, ενός νεαρού αγοριού που έχει βάλει ως στόχο να φτάσει στο Smiling Island, στην προσπάθειά του να γίνει ένας Σωτήρας (Savior). Σύντομα θα φανεί πως οι Αφηγητές δεν περνάνε τον χρόνο τους απλά εξιστορώντας περιπέτειες, αλλά, αντιθέτως, αυτές οι ιστορίες εξελίσσονται, κατά κάποιον τρόπο, σε πραγματικό χρόνο κατά την αφήγησή τους.

Το σενάριο προσπαθεί να αποδώσει την ύβρη μιας φυλής μυστηριωδών όντων, στην προσπάθειά τους να γίνουν πανίσχυρα, μέσω της εκμετάλλευσης άλλων, ειρηνικών, πλασμάτων.

REVIEW



### Στα γρήγορα

Το Saviorless προσελκύει το ενδιαφέρον με τη μοναδική του αισθητική, αν και το gameplay δεν κυμαίνεται στο ίδιο επίπεδο. Προέρχεται από μία ομάδα ανάπτυξης στην Κούβα, όντας μία σπάνια πρόταση από αυτήν τη χώρα στον χώρο των video games. Η ιστορία ακολουθεί τον νεαρό Antar στην προσπάθειά του να φτάσει στο Smiling Island και να γίνει ένας Σωτήρας. Τα γραφικά είναι εντυπωσιακά και οι εχθροί είναι σχεδιασμένοι με γκροτέσκα στοιχεία, επηρεασμένοι από τη manga σκηνή.

Το gameplay εστιάζει στο platforming, με τον Antar να χρησιμοποιεί βασικές κινήσεις όπως άλματα και μετακινήσεις αντικειμένων. Παρά την απλότητα, η δυσκολία αυξάνεται καθώς προχωρά ο παίκτης, με συχνές μάχες και απαιτητικά σημεία platforming. Παρά τα μειονεκτήματά του, το Saviorless προσφέρει μία ευχάριστη εμπειρία, ιδανική για λάτρεις των indie παιχνιδιών και των οπτικά εντυπωσιακών περιπετειών.



Αν και υπάρχουν διάφορες συνομιλίες με χαρακτήρες, το σενάριο επιχειρεί πρωτίστως να μεταφέρει το μήνυμά του μέσα από εικόνες, σε μία ιστορία που δίνει πρόσφορο έδαφος να ερμηνευθεί από τον καθένα. Δεν στοχεύει βέβαια σε κάτι βαθυστόχαστο, αποτελώντας ένα σκοτεινό και αιματοβαμμένο παραμύθι που εν τέλει μεταφέρει απλά μηνύματα. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί να μην προσφέρει κάποια ιστορία ικανή να αφήσει ανεξίτηλο το σημάδι της, παράλληλα, όμως, αποφεύγει μονοπάτια δήθεν “ψαγμένων” νοημάτων.

Η σεναριακή σύλληψη των Αφηγητών, ως οντότητες που διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στα τεκταινόμενα, παρουσιάζει κάποιο ενδιαφέρον ως ιδέα, αλλά τελικά καταλήγει ως ακατέργαστη, καθώς ελάχιστη σημασία έχει για την ίδια την ιστορία του Antar, όπου βρίσκεται και η ουσία της περιπέτειας.

Ο Antar, στο μεγαλύτερο κομμάτι του *Saviorless*, μοιράζεται τις ίδιες ικανότητες με αυτές του ανώνυμου πρωταγωνιστή του *Limbo*, κάτι που σημαίνει ότι το ρεπερτόριο των κινήσεων του αρχίζει και τελειώνει με τα απλά άλματα και τη μετακίνηση αντικειμένων, ενώ επίσης ο βηματισμός του σίγουρα δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ταχύς.

Μέσα από αυτήν την απλότητα του χειρισμού μεταφέρεται απολύτως ταιριαστά το γεγονός ότι χειριζόμαστε ένα νεαρό άτομο, στην προσπάθειά του να ανταπεξέλθει σε ολοένα και πιο θανατηφόρες καταστάσεις και όχι κάποιον φτασμένο πολεμιστή ή έναν ήρωα με ειδικές ικανότητες.

Η τρωτότητα του χαρακτήρα γίνεται εμφανέστερη από τη δυνατότητα να εξοντωθεί από ένα και μόνο χτύπημα από τους κάθε λογής εχθρούς, ενώ η απουσία οποιασδήποτε επιθετικής ικανότητας (όχι πάντα, όπως θα αναφερθεί παρακάτω) σημαίνει ότι διαρκώς θα πρέπει να έχουμε στο νου μας να το βάζουμε στα πόδια όποτε βλέπουμε ένα ακόμα αιμοβόρο ον μπροστά μας. Ο χειρισμός παραμένει



από την αρχή έως το τέλος τυπικότατος, αλλά τουλάχιστον με ικανοποιητική απόκριση για τα σχετικά απαιτητικά platforming κομμάτια.

Ο βαθμός δυσκολίας δεν θα λέγαμε ότι είναι υψηλός, χωρίς όμως να σημαίνει ότι είναι περίπατος. Διάφοροι εχθροί δηλώνουν συχνά το παρόν, απαιτώντας άμεσες κινήσεις για την αποφυγή τους και αρκετές είναι οι φορές όπου θα βρεθούμε κυνηγημένοι σε σημεία όπου το platforming πρέπει να πραγματοποιείται άμεσα και το τρέξιμο να είναι συνεχές.

Αυτά τα κυνηγητά δηλώνουν το παρόν ως κορυφώσεις για τη δράση, προσφέροντας έντονες και καλοστημένες σεκάνς, ώστε και να απαιτούν γρήγορα αντανακλαστικά και να αποφεύγουν να το παρακάνουν στη διάρκεια και στην πολυπλοκότητα / συγχρονισμό του platforming. Παράλληλα, εμφανίζονται και ορισμένοι περιβαλλοντικοί γρίφοι, όμως ο βαθμός δυσκολίας τους είναι ιδιαίτερα χαμηλός.

Αν και τη μερίδα του λέοντος έχει ο εύθραυστος Antar, σε ορισμένα σημεία μπορεί να μεταμορφωθεί σε μία άγρια εκδοχή του, όπου πλέον μπορεί με χαρακτηριστική ευκολία να εξοντώνει τους εχθρούς. Σε αυτές τις περιπτώσεις μπορεί να εκτελεί μία dash κίνηση, αλλά και να πραγματοποιεί απλοϊκές melee επιθέσεις. Δεν προσφέρεται τίποτα περισσότερο από ένα υποτυπώδες σύστημα μάχης, αλλά η μικρή διάρκεια αυτών των κομματιών και η αντίθεση με την αδύναμη φύση του Antar προσφέρει ευχάριστα διαλείμματα.

Παρότι το σενάριο και το gameplay σίγουρα δεν αποτελούν στοιχεία άξια κάποιας αναφοράς, το βασικό ατού του *Saviorless* έρχεται από το αρκετά όμορφο και ιδιαίτερο εικαστικό του. Ο κόσμος και οι χαρακτήρες του δείχνουν σαν να είναι σχεδιασμένα στο χέρι, δίνοντας την εντύπωση ότι βγαίνουν από τις σελίδες ενός κόμικ για ενήλικο κοινό (άλλωστε περιέχει ορισμένες splatter

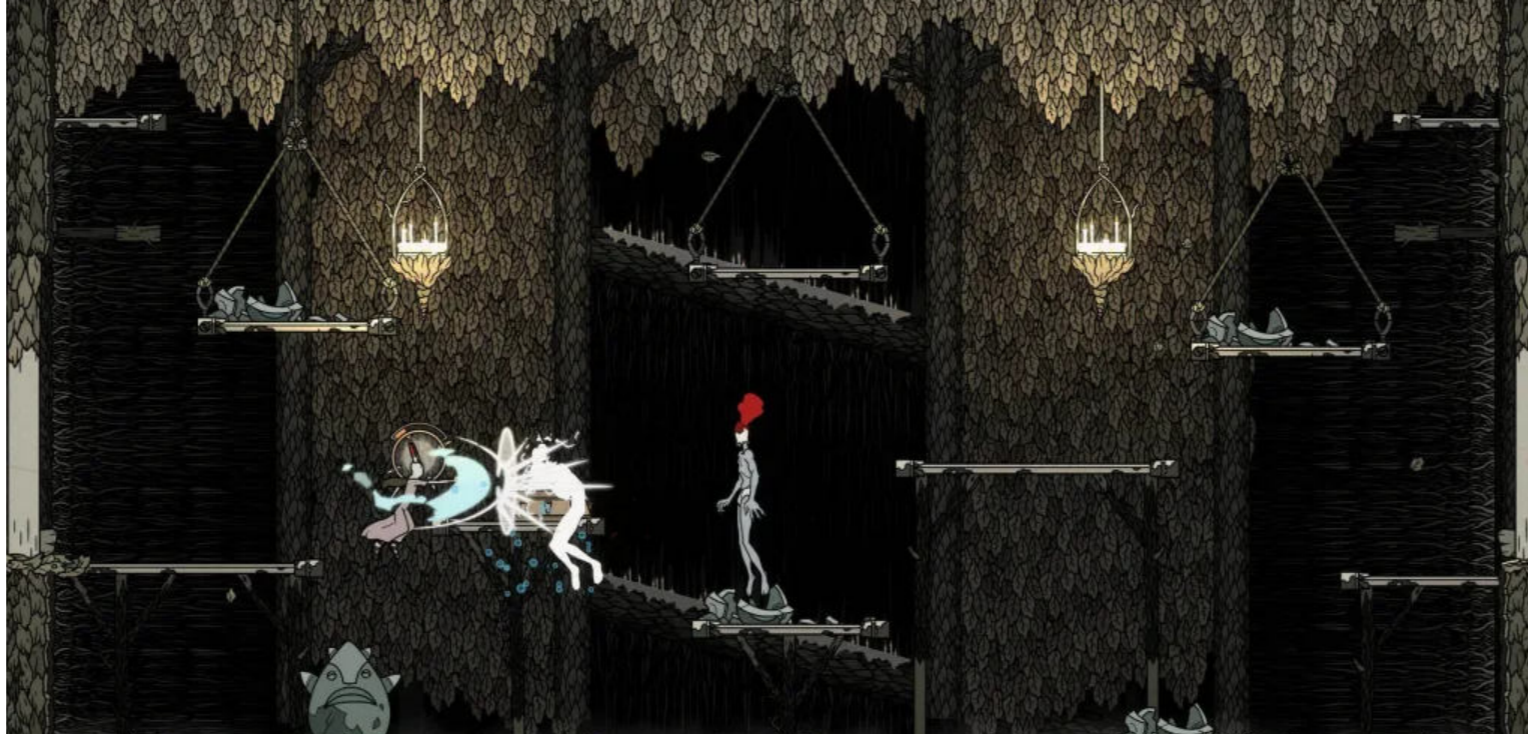


σκηνές, παρότι όχι κάτι ιδιαίτερα ακραίο). Θα λέγαμε ότι η Empty Head Games φαίνεται πως πρωτίστως επιθυμούσε να επιδείξει τις εικαστικές της ικανότητες, με το gameplay να αποτελεί το συνοδευτικό.

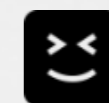
Τα περιβάλλοντα είναι αρκετά όμορφα και με καλή ποικιλία, ιδίως για τα δεδομένα της μικρής διάρκειας, αποτυπώνοντας ωραία το εξωτικό αλλά και ρημαγμένο βασίλειο.

Περιέχονται επίσης και ορισμένες σχεδιαστικές πινελιές που δείχνουν το μεράκι της ομάδας ανάπτυξης, οι οποίες προσδίδουν ζωντάνια στον χώρο, όπως η συνεχής κινητικότητα διαφόρων στοιχείων του background. Επιπλέον, ο σχεδιασμός των εχθρικών οντοτήτων είναι καλοδεχούμενα γκροτέσκος, δείχνοντας σαφέστατα τις επιρροές τους από την σχολή των manga.

Σε γενικές γραμμές, το Saviorless είναι ένα από αυτά τα indie παιχνίδια που θα ασχοληθεί κανείς κυρίως λόγω του όμορφου εικαστικού του και όχι γιατί έχει το οτιδήποτε αξιομνημόνευτο να προσφέρει στο gameplay. Τουλάχιστον βέβαια, το gameplay κάθε άλλο από τροχοπέδη είναι, εκπληρώνοντας τη δουλειά του ικανοποιητικά και μεταφέροντας μία σύντομη και ευχάριστη εμπειρία για τους λάτρεις των platform και δη όσων δείχνουν ενδιαφέρον για indie προτάσεις με ξεχωριστό εικαστικό.

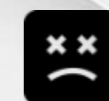


**To Saviorless** κυκλοφορεί από τις 2/4/24 για PS5, PC και Switch. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PC, με review code που λάβαμε από τη Dear Villagers.



## The Good

Αρκετά όμορφο εικαστικό ντύσιμο, μεταξύ δυτικού κόμικ και manga.



## The Bad

Τα λιγοστά κομμάτια της δράσης, αν και έρχονται σαν ευχάριστο διάλειμμα, είναι υπερβολικά απλοϊκά.

Το gameplay, γενικότερα, αν και απροβλημάτιστο, είναι κατά βάση διεκπαιρετωτικό.

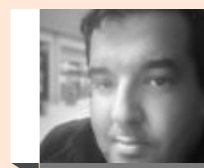
**Saviorless**

**6**

ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me ↗





April 16, 2024

Κωστας Παπαμητρου

## Epic Party Quest

Για τον γράφοντα, οι party τίτλοι καταλαμβάνουν μια ιδιαίτερη θέση στην καρδιά του από την εποχή του Nintendo 64 και το πρώτο Mario Party. Είτε απέναντι βρίσκονταν χαρακτήρες ελεγχόμενοι από το ίδιο το παιχνίδι, είτε φίλοι που συναντιούνταν για μερικές ώρες αληθινής διασκέδασης και χαβαλέ, παιχνίδια που βασίζονταν σε συλλογές από mini games κατάφεραν επάξια να συναγωνίζονται σε αξία και σημαντικότητα άλλους, πιο μεγάλους και σημαίνοντες τίτλους.

Άλλωστε, απώτερος σκοπός των βιντεοπαιχνιδιών υπήρξε ανέκαθεν η αληθινή, η αδιαπραγμάτευτη διασκέδαση και χαλάρωση. Όταν, δε, υπάρχουν τέτοια παιχνίδια που μαζί με τη διασκέδαση εισάγουν ισόποσα χιούμορ και γέλιου, τότε κάθε βαρετό απόγευμα ή το τέλος μιας ιδιαίτερα κουραστικής μέρας μπορεί να μεταμορφωθεί σε κάτι πραγματικά όμορφο και ξεκούραστο.

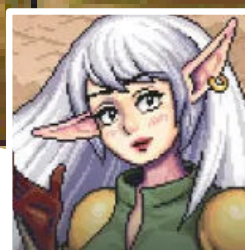
Αυτός είναι ο λόγος που δεν έχουμε καταφέρει ποτέ να αρνηθούμε μερικές ώρες παρέα με έναν party τίτλο. Αυτός είναι και ο λόγος που δεν διστάσαμε να δοκιμάσουμε το Epic Party Quest, έναν καθαρόαιμο multiplayer party τίτλο που ήρθε σχεδόν από το πουθενά και μας ξάφνιασε μάλλον ευχάριστα.

Το Epic Party Quest, το πρόσφατο πόνημα του πολωνικού στούντιο Redi Games, έρχεται να ανατρέψει λίγο τα δεδομένα πάνω σε όσα γνωρίζαμε σε αυτού του είδους παιχνίδια, εισάγοντας ένα όμορφο pixel art style γραφικών μαζί με στοιχεία αφήγησης, ούτως ώστε να προσφέρει έναν τίτλο που θυμίζει διασταύρωση party game με JRPG παλαιότερων (ή και όχι) εποχών. Φυσικά, το Epic Party Quest επ' ουδενί δεν μπορεί να χαρακτηριστεί περίπτωση Mario Party meets Final Fantasy, ή κάτι παρεμφερές.

### Στα γρήγορα

Το Epic Party Quest αποτελεί μια φρέσκια προσθήκη στον κόσμο των παιχνιδιών πάρτι, φέρνοντας ανανεωμένη αίσθηση με το υπέροχο pixel art style γραφικών και στοιχεία αφήγησης. Η πλοκή του, που αναπτύσσεται μέσα από τη συνάντηση τεσσάρων χαρακτήρων σε ένα χάνι, προσφέρει μια ανατρεπτική εμπειρία παιχνιδιού ρόλων και πάρτι. Καθώς οι παίκτες αντιμετωπίζουν διάφορα mini games, η εμπειρία είναι απλή και διασκεδαστική, κατάλληλη για παίκτες όλων των ηλικιών.

Ο μηχανισμός level-up προσφέρει ένα φιλικό περιβάλλον για έμπειρους αλλά και μικρότερους σε ηλικία παίκτες. Παρόλο που ορισμένα mini games μπορεί να φαίνονται επαναλαμβανόμενα, η γενική απόλαυση του παιχνιδιού παραμένει υψηλή. Με μελλοντικές ενημερώσεις και επιπλέον περιεχόμενο προς αναμονή, το Epic Party Quest υπόσχεται να γίνει μια εξαιρετική επιλογή για οικογενειακές ή φιλικές στιγμές διασκέδασης.



# Review



Ναι, έχουμε να κάνουμε με πολλά, διαφορετικά minigames, τα οποία όμως δεν λειτουργούν με τον τρόπο που πιθανόν υποψιάζεται ο μέσος παίκτης, καθώς το παιχνίδι δεν περιλαμβάνει ούτε το κλασικό board, ούτε το γενικότερο gameplay που θα περίμενε να βρει προερχόμενος από ένα Mario Party τίτλο. Το Epic Party Quest έχει αναπτυχθεί με βάση μια ιστορία. Μια ιστορία που μπορούν να αφηγηθούν έως και τέσσερις παίκτες, τα avatars των οποίων συναντιούνται σε ένα κατάμεστο χάνι και αφηγούνται τα κατορθώματά τους.

Οι χαρακτήρες αυτοί πρόσφατα ήρθαν αντιμέτωποι με μια στρατιά από πολύ εχθρικά τέρατα, που απείλησαν την τάξη και την ηρεμία του κόσμου, και κατάφεραν να επιβληθούν και να τα εξολοθρεύσουν. Ποιος, όμως, ήταν ο πιο γενναίος χαρακτήρας; Ποιος ήταν αυτό που επέδειξε ανδρεία, γενναιότητα και τις περισσότερες ικανότητες στη μάχη;

Πολύ σύντομα η κουβέντα θα ξεφύγει, καθώς κάθε χαρακτήρας θυμάται τα κατορθώματά λίγο... διαφορετικά απ' ό,τι πράγματι έχουν συμβεί. Έτσι, οι παίκτες καλούνται να βάλουν τα πράγματα στη θέση τους, αναλαμβάνοντας να συμμετάσχουν στα γεγονότα που έλαβαν χώρα με τη μορφή mini games για ακόμα μια φορά και να διαμορφώσουν την ιστορία όπως

ακριβώς έχει εκτυλιχθεί στην πραγματικότητα.

Και εδώ ξεκινούν όλα. Το Epic Party Quest δεν προσπαθεί να κάνει κάτι διαφορετικό σε σχέση με όσα έχουμε δει από παιχνίδια του είδους. Τα minigames που παρέχονται είναι εξαιρετικά απλά σε λογική εκτέλεσης,



αλλά σίγουρα διασκεδαστικά. Είναι ακριβώς αυτού του είδους τα minigames που κάποιος μπορεί να απολαύσει είτε παίζοντας παρέα με φίλους, είτε με μέλη της οικογένειάς του, ανεξαρτήτου ηλικίας.

Είτε οι παίκτες πρέπει να εντοπίσουν δύο ίδια αντικείμενα, είτε να αποφύγουν κινούμενα lasers, ακόμα και να συγχρονιστούν απόλυτα με τις κινήσεις των εχθρών σε rhythm-based επίπεδα,

τα minigames είναι αρκετά εύκολα ως προς την κατανόηση και εκτελούνται συνήθως με τα πλήκτρα ελέγχου κίνησης και το κουμπί επιβεβαίωσης, καθιστώντας έτσι το Epic Party Quest ένα πλήρως προσβάσιμο παιχνίδι, κατάλληλο για όλους.

Μάλιστα, η καταλληλότητα του τίτλου

ενισχύεται ακόμα περισσότερο και από το γεγονός του ότι εφαρμόζεται ένας level-up μηχανισμός που το καθιστά πιο φιλικό, ακόμα και ως προς τους παίκτες που χάνουν κάποιο minigame. Η επιτυχής ολοκλήρωση ενός minigame επιβραβεύει τους παίκτες με πόντους εμπειρίας, με τη διαφορά ανάμεσα στον νικητή και στους υπόλοιπους παίκτες να είναι μεν αισθητή, αλλά όχι υπερβολικά μεγάλη, αποθαρρύνοντάς τους από το να συνεχίσουν.

Στο Epic Party Quest όλοι έχουν πιθανότητες να επικρατήσουν στο τέλος της ημέρας. Άλλωστε, ο νικητής καθορίζεται από το επίπεδο που έχει φτάσει μέχρι να ολοκληρωθεί η διάρκεια που έχουμε επιλέξει για την αναμέτρησή μας στην αρχή της περιόδου. Η σύντομη διάρκεια κρατά περίπου μισή ώρα, ενώ η

μεγάλη διάρκεια κρατά περίπου μία ώρα. Σε αυτό το χρονικό διάστημα όλα μπορούν να ανατραπούν, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα σε κάθε συμμετέχοντα να βγει νικητής.

Επιπλέον, το Epic Party Quest προσφέρει και τη δυνατότητα πρόσθετων μεθόδων χειρισμού. Σε έναν μόλις υπολογιστή οι παίκτες μπορούν να παίξουν είτε κάνοντας χρήση του πληκτρολογίου, είτε οποιοδήποτε



συμβατού χειριστηρίου, ενώ μέσω του Steam Link, οι παίκτες μπορούν να παίξουν και με οποιαδήποτε φορητή συσκευή. Η εμπειρία μας, όμως, με αυτή τη μέθοδο δεν ήταν και η πιο ιδανική, καθώς πολύ συχνά οι έλεγχοι δεν ανταποκρίνονταν όπως έπρεπε.

Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο η ομάδα ανάπτυξης έχει σχεδιάσει μια συμβατή εφαρμογή για tablets και smartphones, η οποία υπόσχεται να εκμηδενίσει τα προβλήματα που προκύπτουν μέσω του streaming. Ωστόσο, μέχρι στιγμής η εφαρμογή δεν είναι διαθέσιμη, περιορίζοντας τους παίκτες σε συγκεκριμένους τρόπους ελέγχου.

Ένα άλλο σημαντικό ζήτημα που εντοπίζουμε στο Epic Party Quest είναι η επανάληψη των minigames. Πολύ συχνά, δηλαδή, τα ίδια minigames να επιστρέφουν με διαφορετικό όνομα, ή κάποια minigames να αποτελούν reskins άλλων minigames που μπορεί να παίξαμε μερικούς γύρους πριν. Εν τέλει, αν και τα minigames είναι το επίκεντρο του Epic Party Quest, το παιχνίδι ουσιαστικά έχει ελάχιστα minigames που είναι πρωτότυπα, χωρίς να αναλώνονται σε αλλαγές χρωματισμών, ή αλλαγές του σχήματος των αντιπάλων και των objects που εμφανίζονται σε αυτά, αφήνοντας απaráλλαχτη τη gameplay προσέγγιση.

Αυτό, βέβαια, εξυπηρετεί το κομμάτι της προσβασιμότητας του τίτλου από όλες τις ηλικίες, ωστόσο πολύ σύντομα ακόμα και οι πιο μικροί σε ηλικία παίκτες θα εκφράσουν την κόπωση και τη δυσαρέσκειά τους. Σε κάθε περίπτωση, όμως, και δεδομένης της τιμής διάθεσής του, το Epic Party Quest μπορεί να αποτελέσει μια ευχάριστη εναλλακτική για στιγμές χαλάρωσης με την οικογένεια, ή φίλους.

Ο οπτικός τομέας του τίτλου, με τα καθαρά pixelated γραφικά, μπορεί να ταξιδέψει τους μεγαλύτερους παίκτες νοσταλγικά, προσφέροντας την (ψευδ)αίσθηση του ότι δεν παίζουν ένα party game, αλλά ένα old school JRPG. Όπως αναφέραμε ήδη, ωστόσο, πρόκειται απλώς για μια ψευδαίσθηση. Το Epic Party Quest σαν party game είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι, το οποίο όμως έχει αρκετά περιθώρια μπροστά του για να γίνει ακόμα καλύτερο.

Όταν έχουν υλοποιηθεί όλα τα πλάνα της Redi Games στο κομμάτι του χειρισμού και αν το παιχνίδι εμπλουτιστεί στο μέλλον με περισσότερα νέα minigames, καθώς περιμένουμε ήδη και την έκδοση για τις κονσόλες, θα μιλάμε για μια πραγματικά εξαιρετική προσπάθεια ενός ανεξάρτητου στούντιο. Για την ώρα, κρατάμε απλά το ότι περάσαμε καλά μαζί του.



Το **Epic Party Quest** κυκλοφορεί από τις 12/2/24 για PC. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη Redi Games.

## The Good

Όμορφη pixel art, που ενώνει δυο διαφορετικά είδη παιχνιδιών.

Πολλαπλό παιχνίδι πολλών παικτών σε έναν μόνο υπολογιστή.

Ποικιλία από mini games που είναι εύκολα στην εκμάθησή τους και πλήρως προσβάσιμα σε παίκτες κάθε ηλικίας.

Η τιμή διάθεσης.

Μεγάλη επιλογή σε μεθόδους χειρισμού...

## The Bad


...που ωστόσο δεν έχουν ακόμα παραδοθεί ή λειτουργούν στην ολότητά τους.

Επανάληψη στο gameplay και τον σχεδιασμό in-game αντικειμένων, τα οποία σύντομα θα προκαλέσουν κόπωση.

**Epic Party Quest**

**7.5**

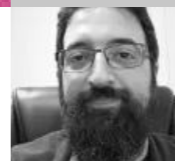
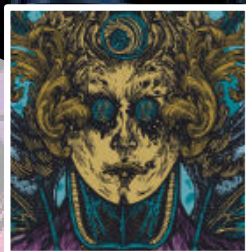
ΔΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me 





REVIEW



April 17, 2024

Νικόλας Μαρκογλου

## Children of the Sun

Ποιο θα ήταν το αποτέλεσμα αν παίρναμε το βασικό επάγγελμα του Hitman, επικεντρωνόμασταν στο sniper όπλο (ως ένα άλλο Sniper Elite) δανειζόμασταν την ικανότητα να αλλάζουμε την πορεία των σφαιρών από το κόμικ (και ταινία) Wanted, τοποθετούσαμε τη δράση κάτω από ένα ψυχεδελικό και ελαφρώς παγανιστικό πρίσμα και περιβάλλοντας το όλο εγχείρημα με μία αναμφισβήτητη indie ιδιοσυγκρασία; Μάλλον δεν σκέφτηκε έτσι ο Rene Rother όταν ανέπτυξε το συγκεκριμένο παιχνίδι αλλά ο παραπάνω συγκερασμός όλων αυτών των στοιχείων κρίνεται απαραίτητος για να δείξουμε ότι το Children of the Sun καταφέρνει να προσφέρει κάτι πρωτότυπο και -κυρίως- έξυπνο στο θέμα του gameplay.

Το σενάριο δεν προσφέρει τίποτα περισσότερο από την αναγκαία θεματική προκειμένου να εξηγήσει υποτυπωδώς τον λόγο πίσω από τη δράση και να συνδέει, έστω και αφηρημένα, τα επίπεδα μεταξύ τους. Παίρνουμε το ρόλο μίας μασκοφορεμένης νεαρής κοπέλας, οπλισμένης με ένα sniper όπλο, η οποία προσπαθεί να φτάσει ολοένα και πιο κοντά στον αρχηγό μίας παραθρησκευτικής οργάνωσης.

Δεν υπάρχει ο παραμικρός διάλογος, ούτε κάποια εισαγωγή. Υπάρχουν μόνον κάποιες μεμονωμένες εικόνες ανά μερικές αποστολές, οι οποίες δεν παρουσιάζουν τίποτα περισσότερο από στοιχειώδεις υπόνοιες για το τι συνέβη και η νεαρά έχει πάρει το δρόμο της εκδίκησης. Η δράση χωρίζεται σε διακριτά επίπεδα όπου απαιτείται να εξοντώσουμε όλους τους εχθρούς (6 με 15 περίπου κάθε φορά) προτού να προχωρήσουμε στο επόμενο επίπεδο. Ο περιορισμός που έχουμε; Σε κάθε επίπεδο έχουμε μία μόλις σφαίρα. Εδώ έρχεται η έξυπνη σύλληψη του Rene Rother, δίνοντας μεταφυσικές ιδιότητες σε αυτήν τη μοναδική σφαίρα.

Κάθε φορά που πυροβολούμε η κάμερα ακολουθεί τη σφαίρα και όποτε αυτή βρίσκει τον στόχο της (οποιοδήποτε σημείο ενός εχθρού ή εκρηκτικές ύλες) ο χρόνος σταματάει δίνοντάς μας το ελεύθερο να περιστρέψουμε τη σφαίρα και να την εκτοξεύσουμε προς τον επόμενο στόχο. Αυτή η "μαγική" σφαίρα μπορεί να δίνει την αίσθηση μίας παντοδύναμης ικανότητας (και είναι...), οδηγώντας σε ένα υπέρ του δέοντος εύκολο παιχνίδι αλλά στην πραγματικότητα απαιτεί σκέψη και παρατηρητικότητα.

### Στα γρήγορα

Το Children of the Sun συνδυάζει τον κόσμο του Hitman με την ατμόσφαιρα του Sniper Elite και τη μαγεία του κόμικ Wanted. Στον ρόλο μίας μασκοφορεμένης νεαρής κοπέλας, οπλισμένης με ένα sniper όπλο, ο στόχος είναι να εξοντώσεις τον αρχηγό μίας παραθρησκευτικής οργάνωσης. Η μοναδική σφαίρα που διαθέτεις έχει μεταφυσικές ιδιότητες, επιτρέποντάς σου να αλλάξεις την πορεία της στον αέρα, δημιουργώντας ένα παιχνίδι που προκαλεί σκέψη και παρατηρητικότητα.

Τα επίπεδα προσφέρουν μια ποικιλία περιβαλλοντικών εμποδίων και διαφορετικών τύπων εχθρών, ενώ οι περιορισμένες σφαίρες προκαλούν τον παίκτη να βρει την καλύτερη στρατηγική. Με διάρκεια περίπου τρεις ώρες, το παιχνίδι προσφέρει μια ενδιαφέρουσα εμπειρία, ενώ τα leaderboards προσφέρουν κίνητρο για επανάληψη. Αν και υπάρχει χώρος για βελτιώσεις σε gameplay και περιεχόμενο, το Children of the Sun προσφέρει μια φρέσκια ιδέα στον χώρο των indie παιχνιδιών, ενισχύοντας την ευρηματικότητα του δημιουργού, Rene Rother.



Ουσιαστικά το Children of the Sun αποτελεί ένα ruzzle παιχνίδι και όχι ένα παιχνίδι δράσης, όπως εύκολα μπορεί να θεωρήσει κάποιος. Η κίνηση της πρωταγωνίστριας σε κάθε επίπεδο είναι πάντοτε πλήρως περιορισμένη και ποτέ το παιχνίδι δεν επιχειρεί να μας φέρει άμεσα αντιμέτωπους με τους εχθρούς, ως ένα άλλο παιχνίδι δράσης. Σε κάθε πίστα μπορούμε να προχωρήσουμε μερικά βήματα δεξιά ή αριστερά, αποκλειστικά και μόνο για να βρούμε την κατάλληλη θέση ώστε να πυροβολήσουμε τη μία και μοναδική μας σφαίρα. Εάν η σφαίρα βγει από τα όρια του επιπέδου ή πετύχει κάποιο άσχετο στοιχείο του περιβάλλοντος τότε βλέπουμε απευθείας την εικόνα του Fail. Αρχικά, ένα μέρος της πρόκλησης αφορά στον εντοπισμό όλων των εχθρών του εκάστοτε επιπέδου και έπειτα να βρούμε την κατάλληλη πορεία για να τους πετύχουμε όλους, λαμβάνοντας υπόψη όλα τα περιβαλλοντικά εμπόδια (κτήρια, δέντρα κ.λπ.).

Η κατάσταση δυσκολεύει όταν μπουν στην εξίσωση εχθροί με ασπίδες, τους οποίους μπορούμε να πετύχουμε μόνο από πίσω, κατάφρακτοι εχθροί, που για να εξοντωθούν χρειάζεται η σφαίρα μας να έχει καλύψει πρώτα αρκετή απόσταση και εχθροί τύπου μάγοι που μπορούν να αλλάξουν την πορεία της σφαίρας μας. Η ποικιλία

των επιπέδων είναι αρκετά καλή, πάντα τοποθετημένα σε αυτό που φαίνεται να είναι μία δασώδης έκταση της βορείου Αμερικής.

Τα επίπεδα γίνονται ολοένα και πιο σύνθετα, όσον αφορά τα στοιχεία του περιβάλλοντος που έρχονται ως εμπόδια αλλά και την ποικιλία των



διαφορετικών τύπων εχθρών, απαιτώντας μία κάποια σκέψη από μέρους μας για να εντοπίσουμε την κατάλληλη αλληλουχία της εξόντωσης των εχθρών. Θα πρέπει να σημειώσουμε εδώ ότι ποτέ η λύση δεν είναι μόνο μία, αλλά -αντιθέτως- το παιχνίδι μας επιτρέπει να... εκφραστούμε ελεύθερα στον σχεδιασμό της πορείας της σφαίρας.

Άλλωστε κάπου εδώ μπαίνει και το θέμα των leaderboards, όπου το παιχνίδι μας κατατάσσει παγκοσμίως ανάλογα με το πόσο γρήγορα εξοντώνουμε τους εχθρούς, πόσα headshots κάναμε, τα combos που πετύχαμε και ορισμένες άλλες παραμέτρους που μετράνε την αποτελεσματικότητά μας.

Τα leaderboards προσφέρουν μία πολύ καλή δικαιολογία για το απαραίτητο replayability, σε ένα παιχνίδι που η διάρκειά του δεν ξεπερνά τις τρεις ώρες. Είναι πολύ πιθανό όντως να σας πείσει να επιστρέψετε σε διάφορα επίπεδα προκειμένου να βελτιώσετε την κατάταξή σας. Η επιστροφή στα επίπεδα υποστηρίζεται ιδανικά από το

ίδιο το παιχνίδι καθώς το retry είναι άμεσο και ο πραγματικός χρόνος που διαρκεί κάθε ένα από αυτά δεν ξεπερνάει τα 15-20 δευτερόλεπτα.

Αξίζει να σημειωθεί ότι αργότερα αποκτάμε νέες ικανότητες, όπως η δυνατότητα να επηρεάζουμε την πορεία της σφαίρας ενώ αυτή βρίσκεται στην πορεία της προς τον επόμενο στόχο. Οι εξτρά ικανότητες είναι μόλις τρεις βέβαια, οπότε δεν θα πρέπει να περιμένετε κάποια ριζική αλλαγή στο gameplay, παρόλα αυτά εμπλουτίζουν, έστω και λίγο, τη δράση. Η μικρή διάρκεια του παιχνιδιού θα πρέπει να πούμε ότι έρχεται και ως ένα εμφανές ελάττωμα. Η ruzzle φύση του παιχνιδιού δίνει την εντύπωση ότι θα μπορούσε να επωφεληθεί από περισσότερα επίπεδα που θα αξιοποιούσαν ακόμα περισσότερο αυτήν την ιδιαίτερη ικανότητα. Ως έχει, το σύνολο της περιπέτειας δείχνει ελαφρώς περιορισμένο.

Αν και απέχει πολύ από το να χαρακτηριστεί ως ένα παιχνίδι που βγήκε στην concept μορφή του (δηλαδή ένα τεστ της λειτουργικότητας μίας gameplay ιδέας και όχι ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι) δεν παύει να φαίνεται ότι θα μπορούσε να προσφέρει περισσότερα, είτε σε περιβάλλοντα, είτε σε τύπους εχθρών, είτε γενικότερα σε ευφάνταστες -ruzzle- καταστάσεις.



Οπτικά το Children of the Sun είναι ανεπτυγμένο με γνώμονα τους περιορισμένους πόρους, καταφέρνοντας να τους υπερκεράσει χάρη στην καλλιτεχνική επιμέλεια που δείχνει να αποδέχεται και να χτίζει πάνω στους περιορισμούς.



Το παραπάνω βέβαια σημαίνει ταυτόχρονα ότι η βάση του Children of the Sun είναι τόσο καλή ώστε πραγματικά να έχει τη δυνατότητα να ξεδιπλωθεί σε κάτι βαθύτερο και εκτενέστερο. Αναμφίβολα ότι το παιχνίδι είναι τόσο ενδιαφέρον ώστε να ανοίγει την όρεξη για περισσότερο υλικό.

Οπτικά το Children of the Sun είναι ανεπτυγμένο με γνώμονα τους περιορισμένους πόρους, καταφέρνοντας να τους υπερκεράσει χάρη στην καλλιτεχνική επιμέλεια που δείχνει να αποδέχεται και να χτίζει πάνω στους περιορισμούς. Οι εχθροί είναι απλοί στον σχεδιασμό τους με ένα έντονο πορτοκαλοκίτρινο χρώμα και τα διάφορα οπτικά εφέ έρχονται με μία ψυχεδελική αποτύπωση. Τα περιβάλλοντα χαρακτηρίζονται από σκοτεινά χρώματα και μία ανεπαίσθητη cel-shaded αισθητική.

Συνολικά δίνει την αίσθηση ότι βλέπουμε τον κόσμο μέσα από τα μάτια της ηρωίδας, η οποία μάλλον βρίσκεται σε μία έντονα ψυχικά διαταραγμένη κατάσταση, όπως άλλωστε αφήνεται να εννοηθεί από τις λιγοστές εικόνες που αποδίδουν το σενάριο.

Εν κατακλείδι ο Rene Rother αξίζει τα εύσημα καθώς καταφέρνει το διόλου ευκαταφρόνητο πόνημα τη έκδοσης ενός παιχνιδιού που είναι σε θέση προσφέρει μία φρέσκια ιδέα ανάμεσα από τον κυκεώνα των indies. Σίγουρα υπάρχουν



δυνατότητες να επεκταθεί ακόμα περισσότερο σε gameplay όρους και περιεχόμενο αλλά αυτά τα θέματα δεν αφαιρούν σε καμία περίπτωση βαθμούς από την ευρηματικότητα που χαρακτηρίζει το Children of the Sun καθώς και τη συνολική και απόλυτα γοητευτική indie ιδιοσυγκρασία του.



**To Children of the Sun** κυκλοφορεί από τις 9/4/24 για PC. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη Devolver Digital.

### The Good

Ιδιαίτερα έξυπνη και πρωτότυπη gameplay σύλληψη.

Τα leaderboards υποστηρίζουν ιδανικά το replayability.


### The Bad

Περιορισμένο περιεχόμενο.

**Children of  
the Sun**

**8**

ΔΕΙΤΕ  
ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

Click me 



# GO PreViews





April 19, 2024

## Hades II | Πρώτες εντυπώσεις



Η αγαπητή πολλών από τους συντάκτες του GameOver για το Hades είναι δεδομένη. Η πιο πρόσφατη δημιουργία της υπερταλαντούχας Supergiant Games αποτέλεσε την κορωνίδα της στο είδος των roguelite, στο οποίο και ειδικεύεται, με κόσμο και κοσμάκι να γράφει τριψήφιο αριθμό ωρών στα ψηφιακά υπόγεια του (κάτω) κόσμου του παιχνιδιού.

Συνεπώς, όταν παρουσιάστηκε η ευκαιρία για την early access συμμετοχή μας στο technical test του Hades II, της πολυαναμενόμενης συνέχειας του πρώτου τίτλου, την αρπάξαμε από τα μαλλιά και επιστρέψαμε πρόθυμα και ανυπόμονα στον πανέμορφο κόσμο της Αρχαίας Ελλάδας.

Στο Hades II, ο Ζαγρεύς, ο γιος του Άδη, αποχαιρέτα τον πρωταγωνιστικό ρόλο και τον παραχωρεί στη νεότερη αδερφή του, Μηλινόη, πριγκίπισσα του φεγγαριού και μαθητεύομένη της μάγισσας Εκάτης, η οποία καλείται να παλέψει για να απελευθερώσει όλο τον Δωδεκαθεϊστικό κόσμο (Πάνω και Κάτω), που βρίσκεται υπό τον ζυγό του πιτάνα Κρόνου, σώζοντας τη μητέρα, τον αδελφό τον πατέρα και όλη την υπόλοιπη θεϊκή οικογένειά της.

Με μια πρώτη ματιά, είναι ξεκάθαρο πως η ομάδα έχει εμβαθύνει την έρευνά της στο αρχικό πεδίο έμπνευσής της, εισάγοντας νέους χαρακτήρες και NPCs από την ιστορία και τη μυθολογία της Αρχαίας Ελλάδας ευρέως γνωστούς όπως ο Οδυσσεύς, η Νέμεσις και η Εστία, αλλά και μερικούς ακόμα σχετικά πιο "ψαγμένους", όπως ο Μόρος, ο Όνειρος και η Σελήνη. Βεβαίως, την επιστροφή τους κάνουν και οι περισσότεροι από τις αρχαίες θεότητες που αγαπήσαμε, όπως ο Δίας, η Δήμητρα, ο Απόλλωνας κ.α. Όλοι επανασχεδιασμένοι υπό το κλασικό, χαρακτηριστικό, αισθητικό πρίσμα της Supergiant Games.

Στο τμήμα του gameplay, από το μικρό κομμάτι που καταφέραμε να δούμε, η συνταγή φαίνεται να δουλεύει ακόμα εξαιρετικά. Όσοι έχουν γνωρίσει το πρώτο παιχνίδι, θα είναι γνώριμοι με τη δομή του Hades II. Μια αλληλουχία τυχαίως παραγόμενων

κλειστών δωματίων, γεμάτα από mobs, επί των οποίων η επικράτησή μας, ανταμείβει με κάποιο skill για τον χαρακτήρα μας, το οποίο και κρατάμε μέχρι το τέλος του run.

Τα διαφορετικά attributes που κερδίζουμε συνεχίζουν να είναι κατηγοριοποιημένα βάσει του Θεού που τα χαρίζει, και συνεπώς βάσει του είδους του damage που προξενούν στους αντιπάλους. Η βασική αλλαγή / προσθήκη που η Supergiant φαίνεται να λανσάρει στη συνέχεια της σειράς είναι η εισαγωγή μιας επιπλέον μπάρας κάτω από τους πόντους ζωής, αυτή της Μαγείας.

Από την πρώτη γεύση που πήραμε, φαίνεται ότι η Μαγεία χρησιμοποιείται κατά βάση ως πολλαπλασιαστής των βασικών επιθέσεων της Μηλινόης. Όπως και στο πρώτο παιχνίδι, οι βασικές επιθέσεις είναι 3 (μία melee, μία AoE και μία ranged). Με τη χρήση της Μαγείας, όμως, οι επιθέσεις αυτές μπορούν να ενισχυθούν ώστε να προξενήσουν περισσότερο damage – με το αντίστοιχο κόστος στους διαθέσιμους πόντους βέβαια. Είναι ένας μηχανισμός, ο οποίος αν και συνηθίζεται εύκολα, μένει να φανεί αν και κατά πόσο επιδραστικός θα είναι εν τέλει στην κύρια ροή του παιχνιδιού.

Κάτι ακόμα που φαίνεται να αλλάζει ελαφρώς στο Hades II είναι η λογική των επιπέδων. Δεν μιλάμε για κάτι ριζικό. Η βασική φιλοσοφία στον σχεδιασμό των δωματίων παραμένει ως είχε, απλά σε ορισμένες περιπτώσεις τα levels μοιάζουν κάπως πιο μικρά, έως και κλειστοφοβικά σε συνάρτηση με τον αριθμό των εχθρών που αυτά πλαισιώνουν.

Αν το παραπάνω αποδειχθεί κάτι περισσότερο από τυχαία σχεδιαστική συγκυρία, τότε η έμφαση στην ταχύτητα και την αποφυγή που χαρακτήριζε το gameplay του προκατόχου του, θα εκλείψει ως στοιχείο στο Hades 2. Επίσης, μια μικρή αδυναμία

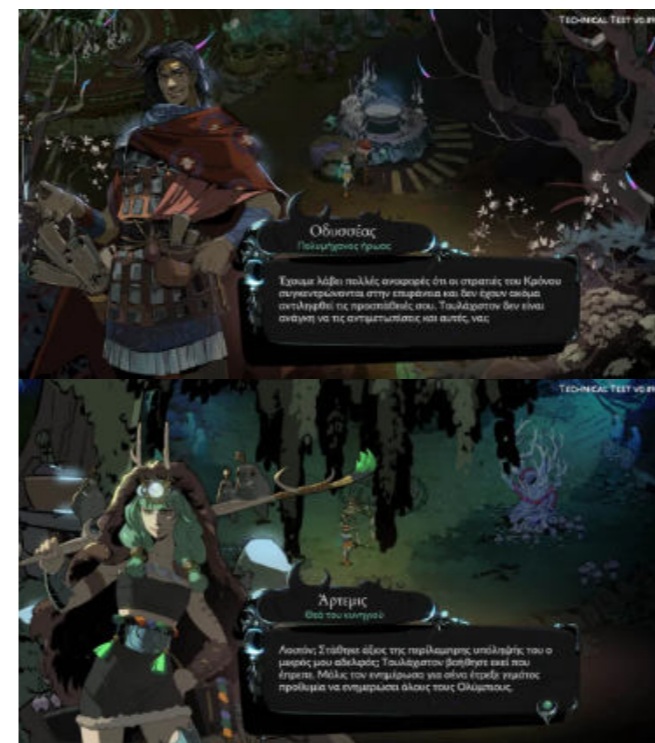
που φαίνεται να συνεχίζει να ταλαιπωρεί τη σειρά είναι η σχετικά φτωχή ποικιλία σε εχθρούς.

Ακόμα, η ομάδα φαίνεται να δίνει παραπάνω έμφαση στο looting και στο merch, εισάγοντας παραπάνω in-game shops, αλλά και παραπάνω από ένα διαφορετικά currencies για μονιμές αναβαθμίσεις κ.ο.κ. Αλλά στο συγκεκριμένο θέμα σίγουρα το τοπίο θα ξεκαθαρίσει στην κανονική κυκλοφορία του τίτλου. Ωστόσο, η πληθώρα από νέες προσθήκες και έννοιες στο Hades II, ευτυχώς δεν φαίνεται να μπερδεύει τον παίκτη και αυτό γιατί η Supergiant Games φρόντισε να τις συνοδεύσει με ένα στυλιζαρισμένο και εύπεπτο UI, αναλυτικό και επεξηγηματικό αλλά συνάμα καθόλου κουραστικό.

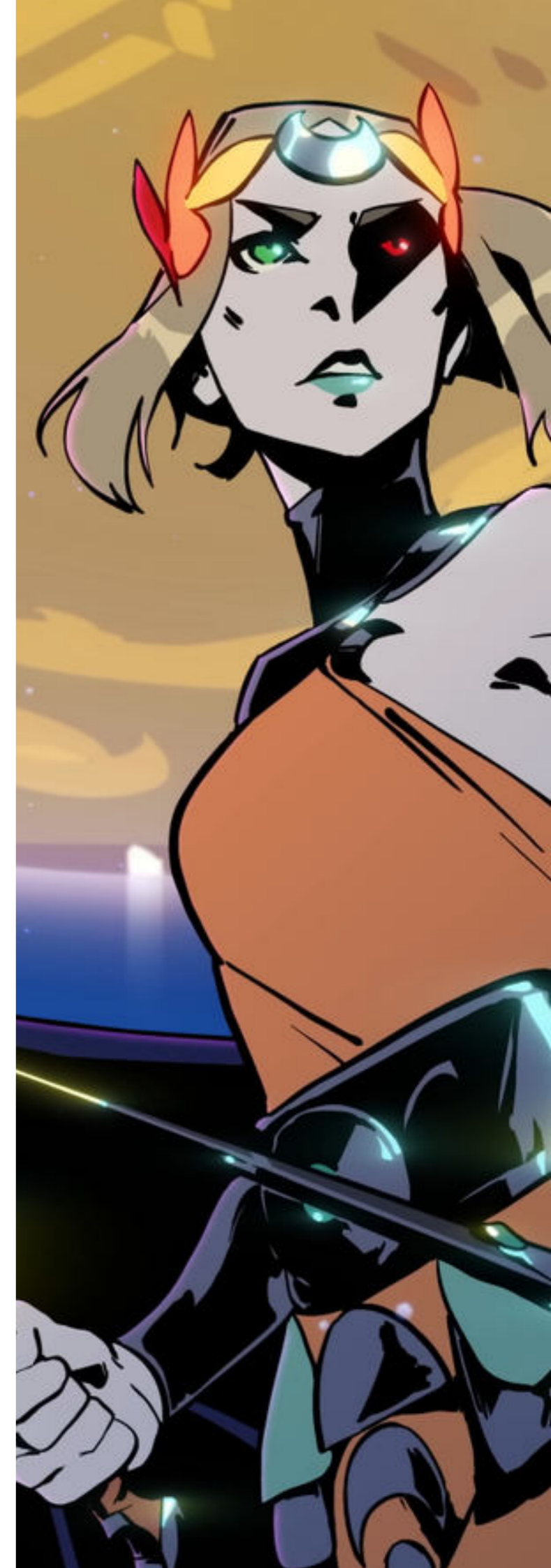
Κάθε είδους επιλογή αναβάθμισης που θα συναντήσει η Μηλινόη, θα αναφέρει ποιου είδους επίθεση θα επηρεάσει, ποιο attribute θα μεταβάλει κ.ο.κ. Στοιχείο ιδιαίτερος χρήσιμο, ειδικά για κάποιον που έρχεται πρώτη φορά σε επαφή με τέτοιου είδους τίτλο. Να σημειώσουμε επίσης ότι το Hades II έρχεται πλήρως μεταφρασμένο στην ελληνική γλώσσα, εξέλιξη μη αναμενόμενη αλλά άκρως θετική.

Τέλος, μια ευχάριστη αλλαγή φαίνεται να προκύπτει και στον προσανατολισμό της ομάδας στο θέμα του σεναρίου, με τις νέες πληροφορίες σχετικά με τον κόσμο και την πλοκή της ιστορίας να έρχονται μέσα από διαλόγους και cutscenes μετά από κάθε run. Ευπρόσδεκτη αλλαγή, καθώς το lore που έχει δημιουργήσει η Supergiant δημιουργεί ενδιαφέρουσες προϋποθέσεις.

Εν κατακλείδι, στις 6 ώρες παιχνιδιού που συμπληρώσαμε, αυτό που είδαμε ξύνοντας την επιφάνεια του Hades II είναι άκρως ελκυστικό και ανεβάζει τις προσδοκίες στα ύψη. Η ομάδα ανάπτυξης του τίτλου ξέρει τι έχει στα χέρια της, εμπνέει εμπιστοσύνη, γνωρίζει πόσο καλά λειτουργεί η φόρμουλά της και οι αλλαγές και οι προσθήκες που φαίνεται να δοκιμάζει πάνω της μάλλον μεγαλύτερη προσμονή δημιουργούν παρά ανησυχία. Οψόμεθα...



Το Hades II αναμένεται να κυκλοφορήσει εντός του 2024 για PS5, PC, Switch και Xbox Series. Το preview μας βασίστηκε στην έκδοση "technical test" (για PC) που λάβαμε από τη Supergiant Games.





April 10, 2024

## The Rogue Prince of Persia

Κωστας Παπαμητρου



Εκεί που καμιά φορά σκαλώνουμε και αρχίζουμε να απογοητευόμαστε για τη στασιμότητα της βιομηχανίας και για την έλλειψη τίτλων, η βιομηχανία αποφασίζει να μας εκπλήξει με διαφορετικό τρόπο: να επαναφέρει ιστορικά franchises, δίνοντας στις ομάδες ανάπτυξης τη δυνατότητα να πειραματιστούν με νέους μηχανισμούς και διαφορετικά είδη gameplay.

Νωρίτερα, μέσα στη χρονιά, η Ubisoft έδωσε στην κυκλοφορία έναν ποιοτικότερο τίτλο, που σηματοδότησε την επιστροφή της σειράς Prince of Persia περισσότερο από μια δεκαετία μετά τον τελευταίο κύκλο και «σπάζοντας» το σερί των κυκλοφοριών με αρνητικό πρόσημο και ελάχιστο ενδιαφέρον. Το Prince of Persia: The Lost Crown επανέφερε στο προσκήνιο το είδος με το οποίο έκανε το ντεμπούτο της η ίδια η σειρά και μας προσέφερε μερικές ευχάριστες gaming ώρες, ανοίγοντάς μας την όρεξη για το μέλλον.

Δεδομένου του ότι το remake του Sands of Time δεν πρόκειται να κυκλοφορήσει άμεσα, δεν είχαμε μεγάλες προσδοκίες να δούμε έναν τίτλο της σειράς στο άμεσο μέλλον. Φαίνεται, ωστόσο, πως το 2024 έχει χώρο για περισσότερο Prince of Persia, καθώς ένας ακόμα τίτλος θα κυκλοφορήσει τους επόμενους μήνες.

Πρόκειται για το The Rogue Prince of Persia, έναν νέο τίτλο, που έρχεται να εισάγει το franchise σε ένα νέο είδος για τη σειρά – τα roguelites. Ένα παιχνίδι που η Ubisoft και η ελληνική αντιπροσωπεία της εταιρείας στην Ελλάδα είχαν την

ευχαρίστηση να μας προσκαλέσουν σε ένα ειδικό event, όπου είχαμε την ευκαιρία να γνωρίσουμε το παιχνίδι λίγο καλύτερα και να μεταφέρουμε μια πρώτη άποψη για αυτό.

Έχουμε, λοιπόν, μια νέα επιστροφή στην Περσία και έναν νέο πρωταγωνιστή, έναν Πρίγκιπα που είχε το θράσος να προκαλέσει τους Ούνους. Για αντίποινα, οι Ούνοι αποφασίζουν να επιτεθούν στην πρωτεύουσα της Περσίας, χρησιμοποιώντας μια μεγάλη στρατιωτική δύναμη, αποτελούμενη από ανθρώπους και όντα με μαγικές δυνάμεις.

Η ορδή των Ούνων ξεκινά να λεηλατεί την πόλη, ενώ ο Πρίγκιπας μπορεί μόνο να αντεπιτεθεί με τα όπλα του, την ικανότητά του για να κάνει wall run και άλματα στον αέρα... και ένα μυστηριώδες κολιέ που του επιτρέπει να γυρνά στη ζωή κάθε φορά που πέφτει στη μάχη. Και κάπως έτσι, ένα φαινομενικά 2D platform, στο γνώριμο metroidvania ύφος των αρχικών τίτλων αλλά και του The Lost Crown, μεταμορφώνεται σε ένα roguelite με χαρακτηριστικά που έχουμε συναντήσει ξανά και ξανά σε αντίστοιχα παιχνίδια της σειράς, αλλά με έντονο το άρωμα από τη μακρινή Ανατολή και το μοναδικό ύφος της σειράς Prince of Persia.

Λόγω της σχετικά μικρής σε διάρκεια επαφής μας με το The Rogue Prince of Persia δεν είχαμε την ευκαιρία να πάρουμε μια πιο γεμάτη γεύση του κόσμου, με τη δράση κατά τη διάρκεια της

δοκιμής να εκτυλίσσεται σε δύο διακριτές περιοχές του κόσμου. Ο χειρισμός λειτουργεί απροβλημάτιστα, επιτρέποντας στον παίκτη να εκτελεί άλματα, wall climbs και εναέριο sidewalk, επιθέσεις με τα κύρια και δευτερεύοντα όπλα, χτυπήματα από ψηλά, αλλά και κλωτσιές που εκτινάσσουν τους αντιπάλους σε τοίχους και εμπόδια για να προκαλέσουν πρόσθετη ζημιά.

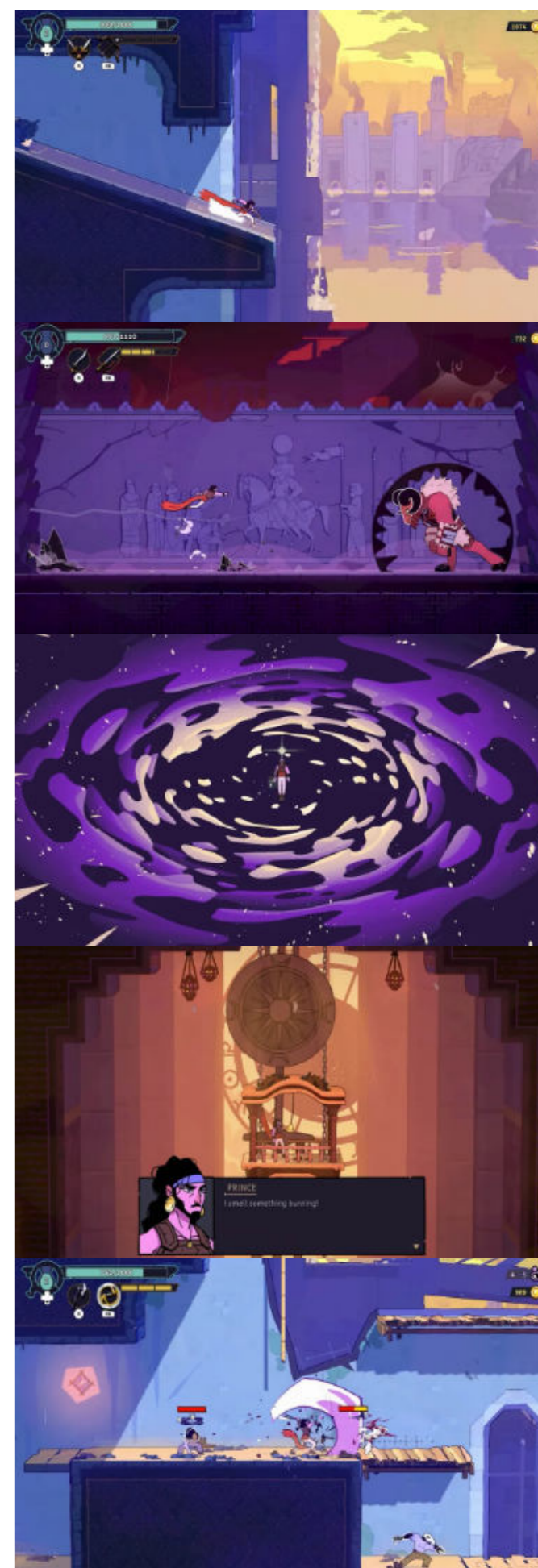
Μέσα στα επίπεδα δίνεται η δυνατότητα απόκτησης νέων όπλων και εναλλαγής τους με άλλα, όπως και αναβάθμισης των ικανοτήτων τους, ικανότητες που θα τους συντροφεύουν σε κάποιον νέο run. Επίσης, κάθε επίπεδο είναι σχεδιασμένο με εντελώς διαφορετικό τρόπο και λογική, με μοναδικούς τρόπους πλοήγησης, αντιπάλους αλλά και παγίδες, τις οποίες ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει προς όφελός του.

Φυσικά, όπως και είθισται σε τίτλους του είδους, κάθε νέο run αποτελεί μια νέα εμπειρία, με διαφορετικά είδη αντιπάλων να παραμονεύουν σε σημεία και, ενίοτε, διαφορετικές παγίδες που μπορούν να αυξήσουν το επίπεδο της πρόκλησης και να επισπεύσουν το επόμενο, νέο run. Αν και δεν είχαμε την ευκαιρία να το διαπιστώσουμε ιδίως όμως, αυτό είναι κάτι που μοιράστηκε μαζί μας ο υπεύθυνος του session και, φυσικά, το θεωρούμε και μάλλον αυτονόητο.

Η αισθητική του τίτλου και των επιπέδων παραπέμπει σε κόμικ, κάτι που και ισχύει τόσο για τον Πρίγκιπα, όσο και για τους διάφορους αντιπάλους. Θετική εντύπωση μας έκανε και το soundtrack του τίτλου, με μοναδικές μελωδίες που κάνουν την περιπλάνηση στα biomes της Περσίας λίγο πιο ευχάριστη. Θα θέλαμε να έχει γίνει λίγο περισσότερη δουλειά στο κομμάτι του σχεδιασμού χαρακτήρων, ειδικά όταν έχουν μεσολαβήσει κυκλοφορίες τίτλων του είδους που έχουν κάνει εξαιρετική δουλειά στο κομμάτι του σχεδιασμού χαρακτήρων.

Είναι, όμως, πολύ πιθανό αυτό να αλλάξει στο μέλλον, καθώς το παιχνίδι θα λανσαριστεί ως Early Access έκδοση, κάτι που σημαίνει πως πολλές αλλαγές (θα) βρίσκονται καθ' οδόν. Μάλιστα, η Early Access έκδοση πρόκειται να γίνει αποκλειστικά διαθέσιμη μέσω Steam, σηματοδοτώντας έτσι την πρώτη κυκλοφορία της Ubisoft που κυκλοφορεί μέσω της πλατφόρμας της Valve και όχι μέσω του Ubisoft Connect εδώ και πολλά χρόνια.

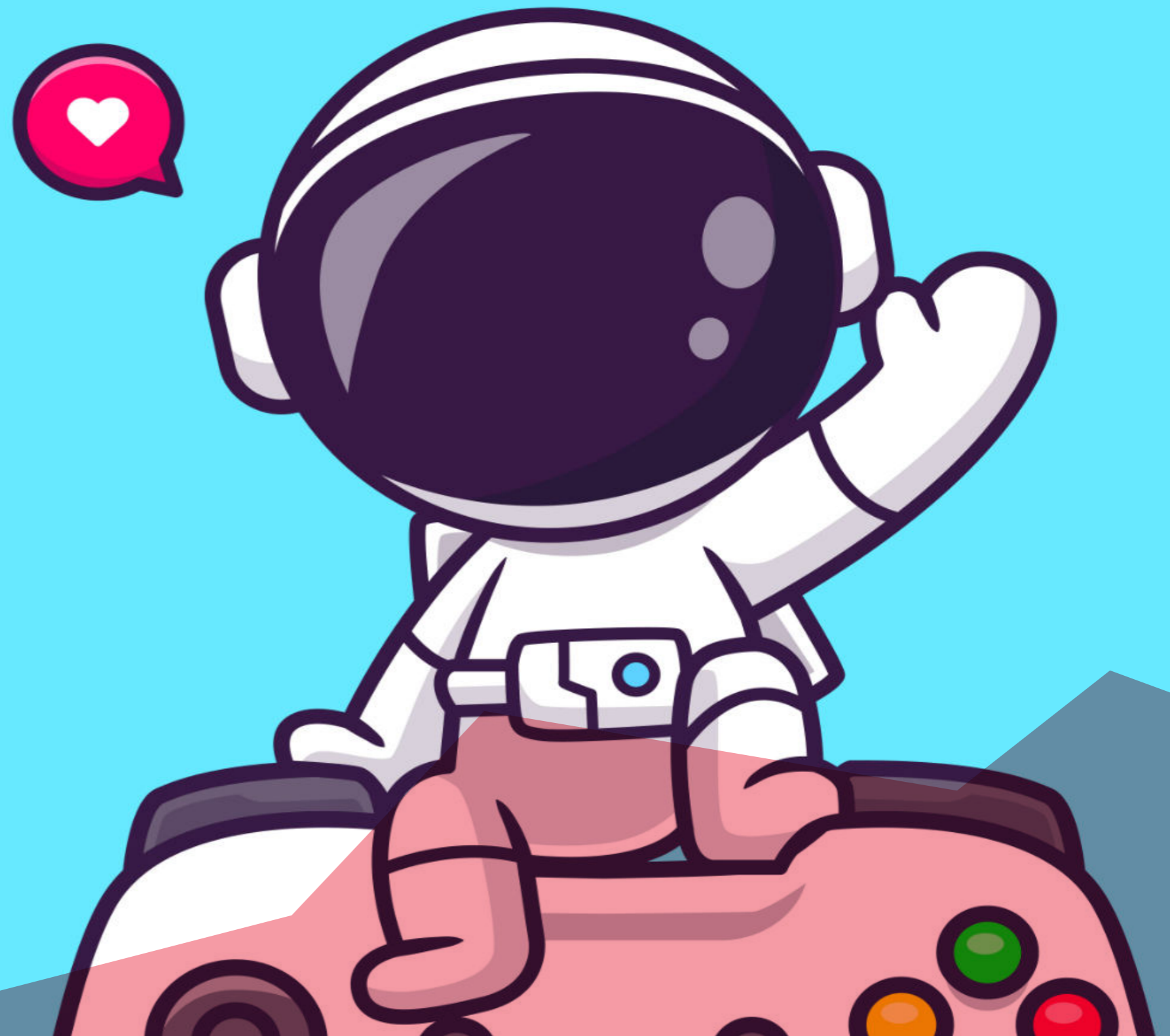
Αν και δεν γνωρίζουμε το χρονικό διάστημα κατά το οποίο το The Rogue Prince of Persia θα παραμείνει σε Early Access, εν τούτοις η περίοδος αυτή θα είναι σημαντική για την ανάπτυξη του τίτλου, καθώς οι παίκτες θα μπορούν να προσφέρουν σημαντική ανατροφοδότηση και προτάσεις που θα βελτιώσουν τον τίτλο, μέχρι εκείνος να λανσαριστεί κανονικά και στις υπόλοιπες πλατφόρμες. Το The Rogue Prince of Persia θα γίνει διαθέσιμο ως Early Access στις 14 Μαΐου, σε περίπου έναν μήνα από τώρα. Μπορείτε, επίσης, να πάρετε μια πρώτη γεύση από τον τίτλο στο βίντεο που ακολουθεί.





# GO News

Τα νέα απο το  
gameover.gr





April 19, 2024

## Ανακοινώθηκε το Kingdom Come: Deliverance 2

Η Warhorse Studios ανακοίνωσε το Kingdom Come: Deliverance II. Μετά την επιτυχημένη πρώτη της δημιουργία, η οποία κέρδισε τις εντυπώσεις για τον ρεαλισμό της απεικόνισης του μεσαιωνικού κόσμου, η Warhorse Studios υποσχέθηκε να προσφέρει μια ακόμα πιο επική και μεγαλύτερη σε μέγεθος και εύρους εμπειρία με το δεύτερο μέρος.

Το Kingdom Come II υπόσχεται να επεκτείνει τον μεσαιωνικό κόσμο του πρώτου τίτλου. Οι παίκτες θα βυθιστούν σε μια πιο εκτενή και λεπτομερή εποχή, εξερευνώντας νέες πόλεις, χωριά και τοπία που είναι γεμάτα με περισσότερες περιπέτειες και μυστήρια. Με μια βελτιωμένη μηχανή γραφικών και φυσικής, το Kingdom Come II -όπως αναφέρει η Warhorse- θα προσφέρει εκπληκτικές προοπτικές και ακόμα πιο εντυπωσιακά περιβάλλοντα.

Επιπλέον, η ιστορία του παιχνιδιού υπόσχεται να είναι ακόμα πιο ενδιαφέρουσα και εμβαθυμένη από το προηγούμενο παιχνίδι. Οι παίκτες θα εμπλακούν σε πολιτικές συνωμοσίες, μάχες και περιπέτειες που θα δοκιμάσουν τις δεξιότητές τους και τις αποφάσεις τους. Πέρα από την ύπαιθρο, η ιστορία του Kingdom Come II διαδραματίζεται κυρίως στο Kuttenberg, γνωστό και ως Kutná Hora στην Τσεχία – μια πραγματική πόλη εξόρυξης αργύρου.

Μεταξύ άλλων λεπτομερειών που αποκάλυψε η Warhorse, το Kingdom Come II θα περιλαμβάνει ένα σύστημα φήμης, στο οποίο οι NPCs θα φωνάζουν τον Henry αν αποκτήσει φήμη ότι πίνει ή κλέβει, και αυτός θα μπορεί να απαντήσει με το ίδιο νόμισμα. Τέλος, το Kingdom Come: Deliverance 2 – όπως και ο προκάτοχός του – θα κάνει χρήση της μηχανής γραφικών CryEngine.

Για την ώρα δεν έχει δοθεί ημερομηνία κυκλοφορίας.



April 9, 2024

## Το STAR WARS OUTLAWS κυκλοφορεί στις 30 Αυγούστου

Η Ubisoft αποκάλυψε περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με την αναζήτηση της πανούργας απατεώνισσας Kay Vess και του συντρόφου της Nix για μια ευκαιρία ζωής. Κατά τη διάρκεια αυτής της εποχής, η κυριαρχία της Αυτοκρατορίας διαταράσσεται από την εξέγερση που δεν λείει να σταματήσει, οδηγώντας σε μια χρυσή εποχή για τον υπόκοσμο.

Ως ικανή κλέφτρα, τα καμώματα της Κέι τραβούν την προσοχή του Σλίρο, του αρχηγού ενός νέου, απειλητικού εγκληματικού συνδικάτου Zerek Besh. Αφού ο Σλίρο επικηρύσσει το κεφάλι του Κέι, ο Κέι και ο Νιξ έχουν τη μοναδική ευκαιρία να ελευθερωθούν – να πραγματοποιήσουν μια από τις μεγαλύτερες ληστείες όλων των εποχών. Ο Kay και ο Nix θα πρέπει να περιηγηθούν στον υπόκοσμο σε ολόκληρο τον γαλαξία, χτίζοντας τη φήμη τους με θρυλικές εγκληματικές οργανώσεις, όπως το Συνδικάτο Ryke, το Καρτέλ Hutt, τη Φυλή Ashiga\*\* και την Crimson Dawn, για να κερδίσουν την υποστήριξη που χρειάζονται για να ολοκληρώσουν τη δουλειά.

“Αναζητώντας την αληθινή ελευθερία, οι πολυμήχανοι Kay και Nix θα ταξιδέψουν στον υπόκοσμο και σε όλο το Outer Rim, αναλαμβάνοντας δουλειές από συνδικάτα, αντιμετωπίζοντας εκφοβιστικούς εχθρούς, αποφεύγοντας την καταπιεστική αυτοκρατορική κυριαρχία και στρατολογώντας ένα εξειδικευμένο πλήρωμα παράνομων προκειμένου να πραγματοποιήσουν μια από τις μεγαλύτερες ληστείες που έχει δει ποτέ ο γαλαξίας”, μοιράστηκε ο Julian Gerighty, Creative Director.

“Το Star Wars Outlaws προσκαλεί τους θαυμαστές να γνωρίσουν μια πλευρά του γαλαξία που έχει έναν θησαυρό που δεν έχει ακόμη εξερευνηθεί, τα κατορθώματα των αχρείων που εκμεταλλεύονται τη χρυσή εποχή του υπόκοσμου.

Εμπνευστήκαμε από την αφοσίωση της Massive Entertainment να ζωντανέψει αυτή την πτυχή του Star Wars, περιλαμβάνοντας τόσο εικονικά όσο και νέα πράγματα για να εξερευνηθούν οι οπαδοί σε έναν ανοιχτό κόσμο”, δήλωσε ο Douglas Reilly, αντιπρόεδρος της Lucasfilm Games.





COMING  
**SOON**

# Stellar blade







# THANK YOU..!

🎮🎮🎮🎮🎮

EDITION 2024

# GAMEOVER