

GAMEOVER

Magazine



REVIEW
GOTHAM KNIGHTS

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ
THE WITCHER REMAKE

REVIEW

BAYONETTA 3

EDITORIAL

Reviews

[σελ. 2: Gotham Knights](#)

[σελ. 6: The Last Oricru](#)

[σελ. 13: Bayonetta 3](#)

[σελ. 19: Asterigos: Curse of the Stars](#)

[σελ. 23: Dakar Desert Rally](#)

Ειδήσεις

[σελ. 26](#)

Cine-TV

[σελ. 33](#)

Χρειάστηκε να φτάσει το τέλος του Οκτωβρίου για να πούμε ότι άρχισαν να βγαίνουν οι ηχηρές κυκλοφορίες της φθινοπωρινής περιόδου. Είναι ενδεικτικό μάλλον μίας βιομηχανίας που ακόμα δεν φαίνεται να έχει ξεπεράσει τις δυσκολίες της πανδημίας και του "άχαρου" περάσματος στη νέα γενιά συστημάτων. Τουλάχιστον, έστω και αργά, κάτι αρχίζει να κινείται, αναθερμάνοντας το ενδιαφέρον για διάφορες μεγάλες κυκλοφορίες, με διαφορετική δυναμική μεν, αλλά μεγάλες.

Ίσως αυτή η "ξηρασία" βέβαια αποτελεί μία καλή δικαιολογία για να στραφούμε και λίγο προς το backlog μας ή να προχωρήσουμε προς το ψάξιμο και την εύρεση κρυμμένων διαμαντιών, από την πάντα πλούσια σε περιεχόμενο indie σκηνή.

Όσον αφορά στην επικαιρότητα, ιδιαίτερα ενδιαφέρον είχε η ανακοίνωση της CD Projekt σχετικά με το remake του πρώτου Witcher. Υπάρχει γενικά μεγάλη συζήτηση σχετικά με την αξία των remakes. Πολλές φορές φαίνεται σαν να υπάρχει μία σύγχυση μεταξύ των όρων "remaster" και "remake", όπου στη πρώτη περίπτωση η αυτούσια επανέκδοση παιχνιδιού, με απλά υψηλότερη ανάλυση, θα έλεγε κανείς ότι είναι ένας εύκολο τρόπος να βγάλει κάτι παραπάνω η εκάστοτε εταιρία με τον ελάχιστο δυνατό κόπο.

Στην περίπτωση του remake εντούτοις, όπου το παιχνίδι φτιάχνεται με μία εντελώς διαφορετική μηχανή γραφικών, η κατάσταση είναι αρκετά διαφορετική. Κατά την άποψη του γράφοντος τα remakes αποτελούν μία σαφέστατα πιο ενδιαφέρουσα προοπτική επιστροφής ενός αγαπημένου και παλιού παιχνιδιού, δίνοντάς μας την ευκαιρία να το ξαναδούμε με μία φρέσκια ματιά και μέσα από το πρίσμα και τις ικανότητες μίας διαφορετικής ομάδας ανάπτυξης.

Μάλιστα στην περίπτωση του The Witcher (ένα εξαιρετικό isometric RPG η δημοφιλία του οποίου όμως χωριά μπροστά σε αυτήν του The Witcher 3) το remake θα μπορούσε να αποτελεί μία μοναδικής τάξεως ευκαιρία για να πείσει παλιούς και νέους παίκτες να επιστρέψουν στις ρίζες ενός εκ των -πλέον- δημοφιλέστερων franchises της βιομηχανίας.

Νικόλας Μαρκόγλου

Επιμέλεια σύνταξης:

Νικόλας Μαρκόγλου

Καλλιτεχνική διεύθυνση:

Αλέξανδρος Μιχαλιτσιάνος

Μπορείτε να στηρίξετε το GameOver.gr κάνοντας donation στο PayPal, είτε πατώντας στο ακόλουθο link είτε μέσω του QR code.

PayPal link:

https://www.paypal.com/donate/?hosted_button_id=PZGZV6CJBD7UJ



Gotham Knights

Όταν ο Spiderman επισκέφθηκε τη Gotham.

Ναι, ίσως είναι αιρετικό στον υπότιτλό μας να συνδέουμε με την έναρξη του review για το Gotham Knights, Marvel και DC, αλλά με τα τόσα multiverse και parallel realities που έχουν γεμίσει αυτά τα comic, μάλλον βρεθήκαμε και εμείς ξαφνικά μέσα σε ένα από αυτά. Ένα σύμπαν στο οποίο ο Spiderman της Insomniac έπεσε ξαφνικά μέσα στην Gotham της WB Games Montreal και δημιουργήθηκε ένα νέο, διαφορετικό Batman gaming universe.

Ένα σύμπαν με διάφορα καλά, διάφορα περίεργα αλλά και διάφορα παράταιρα στοιχεία, που σίγουρα σηκώνουν πολλή συζήτηση, αλλά και ένα σύμπαν που -αν μη τι άλλο- είναι τουλάχιστον όντως κάτι διαφορετικό και όχι ένα ακόμα Arkham game. Ίσως και αυτό να είναι αιρετικό, αλλά μετά από τέσσερα Batman Arkham, εμείς θεωρούμε ιδιαίτερα θετικό το γεγονός ότι το Gotham Knights δοκιμάζει κάτι το διαφορετικό, παρόλο που δεν του βγαίνει σε όλα τα σημεία. Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.



«Ο Batman πέθανε», μας είπαν οι δημιουργοί από το πρώτο κιάλας trailer, και το παιχνίδι ξεκινάει με καταγιστικό ρυθμό για να μας δείξει τι ακριβώς συνέβη, πριν μας γυρίσει την ιστορία στη νυχτεριδοφαμίλια. Με τον Batman να μας έχει πλέον αφήσει χρόνους, οι παλιοί προστατευόμενοί του επιστρέφουν στη Gotham για να τον θρηνήσουν αλλά και ταυτόχρονα για να ανακαλύψουν τι ακριβώς του συνέβη και τι ήταν αυτό που ερευνούσε πριν πεθάνει.

Nightwing, Red Hood, Robin και Batgirl ενώνουν για πρώτη φορά σε videogame τις δυνάμεις τους, και σε μία νέα βάση προσπαθούν να λύσουν το τελευταίο μυστήριο του Batman και να σώσουν για μια ακόμα φορά την αγαπημένη τους πόλη.

Οι δημιουργοί σοφά επέλεξαν να χρησιμοποιήσουν ως βάση του παιχνιδιού ίσως την γνωστότερη, σύγχρονη περιπέτεια Batman, αυτή του Court of Owls από το New 52, δοσμένη φυσικά με έναν αρκετά διαφορετικό αλλά και καλογραμμένο, προσγειωμένο τρόπο, κρατώντας και ορισμένες πολύ εντυπωσιακές και μυστηριώδεις gothic style στιγμές.



Σε αυτό το σημείο βοηθάει πολύ και η επιλογή να μην μπουκώσουν μέχρι σκασμού το παιχνίδι με supervillains. Η ιστορία είναι μία, και το βάρος όλο πέφτει εκεί και στους πολύ συγκεκριμένους χαρακτήρες της, επιλέγοντας πολύ ορθά να δώσει και τρεις μεγάλες, side quest ιστορίες σε τρεις μόνο supervillains, σαν να μας θυμίζει ότι τρέχουν διάφορα πράγματα στη Gotham, αλλά ότι δεν τρέχει ταυτόχρονα όλο το cast του Batman universe που βλέπαμε σε άλλους τίτλους.

Η λέξη «προσγειωμένο» θα δείτε ότι θα συνοδέψει το review μας σε πολλά σημεία και αυτό δείχνει την απόφαση των δημιουργών να κρατήσουν αποστάσεις από την παντελώς διεστραμμένη Gotham της Arkham series, αλλά να δώσουν μία ιστορία και μία πόλη πιο ρεαλιστική, πιο προσγειωμένη και πιο εύκολη σε κατανόηση. Εδώ δεν έχουμε να κάνουμε με μια πόλη/λούνα παρκ, που σε κάθε γωνία μπορεί να βγουν 5-10 εχθρικά τανκ να πολεμήσουμε, ή που κάθε οικοδομικό τετράγωνο έχει 20-30 εχθρούς που απλά καταστρέφουν ό,τι βρουν μπροστά τους.

Εδώ το παιχνίδι αντλεί ξεκάθαρη έμπνευση από τη Νέα Υόρκη των πρόσφατων τίτλων Spiderman, δίνοντας μία αρκετά λιγότερο «εντυπωσιακή» ή «αξιομνημόνευτη» πόλη, αλλά ταυτόχρονα μία πόλη που μπορείς όντως να πιστέψεις ότι υπάρχει, ότι ζει κόσμος εκεί και ότι παραπαίει από τη διαφθορά των πλουσίων, χωρίς να είναι απλά ένα ατελείωτο -αλά-Fallout 4- πανηγύρι, στο οποίο ο παίκτης τριγυρνά με την ροζ Power Armor του και θερίζει ό,τι κινείται. ➡

Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι η επιλογή αυτή δεν φέρει και διάφορα προβλήματα. Καταρχάς, όπως και στο Spiderman έτσι και εδώ, ο ανοιχτός κόσμος υπάρχει στην ουσία για δύο λόγους:

Πρώτον, για να τον διασχίσεις με «κουλ» τρόπο και να πας στην επόμενη κεντρική αποστολή, και δεύτερον, για να κάνεις μια μυριάδα από ψιλοανούσια side activities απλά και μόνο για να ξεκλειδώσεις δυνάμεις και εξοπλισμό.

Το κάναμε στο Spiderman καταναγκαστικά για να δυναμώσουμε τα abilities μας, το κάνουμε καταναγκαστικά και εδώ για να ξεκλειδώσουμε νέα momentum abilities στη μάχη, αλλά και ορισμένα passive skills/perks.

Και στα δύο παιχνίδια, όλα αυτά τα περιβαλλοντικά mini missions είναι επαναλαμβανόμενο, φτωχό filler, χωμένο μέσα απλά για να δώσει στον παίκτη κάτι να κάνει στον ανοιχτό κόσμο και όχι για να του δώσει κάποια ουσιαστική ιστορία.

Τι να καθαρίσετε κάποια βάση, τι να σταματήσετε μια ληστεία, να σώσετε ένα θύμα απαγωγής, να αποτρέψετε εμπόριο οργάνων, όλα πάνω-κάτω είναι ίδια και τουλάχιστον στην αρχή του παιχνιδιού, θα τα κάνετε αναγκαστικά (και όχι ψυχαναγκαστικά) για να μπορέσετε να ξεκλειδώσετε τα απαραίτητα momentum abilities του κάθε χαρακτήρα.



Και όπως είπαμε, έχουμε τέσσερις χαρακτήρες και ευτυχώς και οι τέσσερις είναι ωραία σχεδιασμένοι και με αρκετά διαφορετικό gameplay, αλλά και διαφορετικούς τρόπους ταξιδιού μέσα στην πόλη (από bat glide μέχρι teleportation).

Η Batgirl είναι ο Batman brawler του παιχνιδιού, με πολλαπλά combos και έμφαση στη μάχη σώμα με σώμα. Ο Robin είναι ο ιδανικός χαρακτήρας για stealth, με ειδικές δυνατότητες για silent strikes, stealth και σύγχυσης του πεδίου μάχης.

Ο Red Hood, αναμενόμενα, είναι ο ranger χαρακτήρας μας, με υψηλή αντοχή στα χτυπήματα αλλά και πολλαπλές δυνάμεις για καταστροφικά αποτελέσματα από απόσταση. Και φυσικά ο Nightwing, πιστός στο origin story του ως ο πρώτος Robin, είναι ο πιο all-around χαρακτήρας, με μεγάλη έμφαση όμως στα ακροβατικά, την αποφυγή αλλά και τα χτυπήματα από τον αέρα. Ο παίκτης μπορεί ανά πάσα στιγμή να χειρίζεται μόνο έναν από αυτούς, αλλά μπορεί όποτε θέλει να γυρίσει στη βάση του και να συνεχίσει με κάποιον άλλον.

Οι δημιουργοί πολύ ορθά επέλεξαν τα XP να μοιράζονται σε όλους τους χαρακτήρες και το loot box να είναι κοινό, οπότε μπορείτε πολύ εύκολα να αλλάζετε χαρακτήρα. Πολύ κακώς όμως, δεν έκαναν το ίδιο και για το ξεκλείδωμα των momentum abilities και των Knighthood skills.

Γιατί να χρειάζεται με κάθε χαρακτήρα να κάνω το X training ή να νικήσω 5 τυπάδες με ασπίδα ή να σταματήσω 10 εγκλήματα; Τα έκανα όλα αυτά με έναν, φτάνει, δεν υπάρχει λόγος να με αναγκάσεις να τα ξανακάνω όλα άλλες τρεις φορές για να ξεκλειδώνω όλες τις δυνάμεις του κάθε χαρακτήρα. Είναι ένας κάκιστος filler μηχανισμός, που θα θέλαμε πάρα πολύ να εξαλειφθεί από κάποιο επόμενο patch.

Όσον αφορά τον εξοπλισμό, όπως προαναφέραμε το Gotham Knights είναι ένας loot based τίτλος, με ένα σύστημα εξοπλισμού χαρακτήρων που θυμίζει Destiny, AC, Borderlands και διάφορα άλλα παιχνίδια που δίνουν έμφαση στο min-max του loot για να πετύχετε το υψηλότερο δυνατό power rating.

Αυτό φυσικά δεν είναι κάτι καλό ή κακό, καθώς εξαρτάται από το γούστο του εκάστοτε παίκτη. Υπάρχουν εκατομμύρια παίκτες που λατρεύουν τέτοια συστήματα αλλά και πολλοί που δεν τα συμπαθούν. Ως μηχανισμός λοιπόν, δεν χρίζει κάποιας ιδιαίτερης κριτικής.

Ως εφαρμογής από την άλλη, θα μπορούσε ίσως να έχει λόγο μεγαλύτερο βάθος. Ο παίκτης μπορεί να φορέσει τρεις διαφορετικούς εξοπλισμούς (βασική στολή, melee όπλο και ranged όπλο) που μπορούν να ενισχυθούν με ορισμένα mods που θα προσθέσουν έξτρα δύναμη ή elemental damage κλπ. Όλα αυτά ή θα τα βρείτε, ή θα τα κάνετε craft χρησιμοποιώντας υλικά που «φαρμάρατε» από τα διάφορα side fillers και main missions.

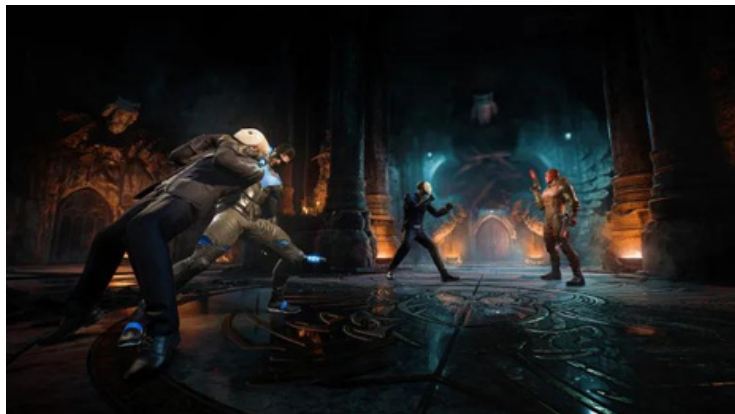


Είναι ένα σύστημα απλά ικανοποιητικό, που θα μπορούσε ίσως να έχει λίγο παραπάνω υλικό, λίγο περισσότερο βάθος και να αντλήσει ιδέες από τα πιο περίπλοκα looter games και όχι από τα πιο απλά. Θα πρέπει βέβαια να πούμε ότι οι στολές είναι πραγματικά υπέροχες, ίσως οι καλύτερες που έχουμε δει σε superhero game, και πιάνουν μια τεράστια γκάμα από όλη την ιστορία των χαρακτήρων, ενώ η κάθε μία μπορεί να παραμετροποιηθεί ακόμα παραπέρα.

Και δεν δείχνουν απλώς υπέροχες, αλλά κινούνται και υπέροχα. Μπορεί τα χτυπήματά σας να νιώθουν πιο ανάλαφρα απ' ό,τι ίσως θα θέλατε (κλασικό στοιχείο των looter games), αλλά η κίνηση και το animation είναι εξαιρετικά, και όταν βλέπετε τον χαρακτήρα σας να κάνει μία από τις πάμπολλες finishing moves του, η όλη απόδοση είναι ονειρικά κινηματογραφική.

Πανέμορφη απόδοση έχει και όλο το περιβάλλον του παιχνιδιού, με έναν κόσμο που αποδίδεται με πολύ λεπτομέρεια σε 4k ανάλυση, πλασιωμένος από εξαιρετικές σκιάσεις, φωτισμούς και αντανakλάσεις.

Μπορεί το Gotham Knights να είναι στη βάση του ένας cross gen τίτλος, αλλά σε αυτά ειδικά στα στοιχεία αλλά και στα μοντέλα των χαρακτήρων έχουμε ξεκάθαρες new gen στιγμές. Θα πρέπει βέβαια να αναφέρουμε κάπου εδώ το «αγκάθι» που άναψε φωτιές τις τελευταίες εβδομάδες, αυτό του ότι το παιχνίδι δεν προσφέρει 60fps performance mode στα PS5/ Xbox Series όπως στο PC, αλλά περιορίζεται στα 30fps. Για ένα παιχνίδι με έμφαση στη γρήγορη δράση, είναι ομολογούμενος μια περίεργη επιλογή από τους δημιουργούς, καθώς η δυνατότητα 60fps εδώ θα ταίριαζε καλά.



Από την άλλη βέβαια, για τον γράφοντα τουλάχιστον, δεν υπήρχε κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα να παίξει τον τίτλο στα 30fps, όπως παίζαμε σχεδόν όλα αυτά τα παιχνίδια τα τελευταία 20 χρόνια. Ναι, καλό θα ήταν πλέον να υπάρχει αυτή η επιλογή στις σύγχρονες κονσόλες, αλλά επί της παρούσης δεν μας δημιούργησε κάποια ενόχληση.

Ίσως ο περιορισμός αυτός να έγινε λόγω αδυναμίας για optimization (λόγω χρόνου ή χρημάτων), ίσως για να μπορεί το παιχνίδι να τρέξει ολόκληρο απροβλημάτιστα σε online co-op. Πιθανόν να το δούμε σε κάποιο μελλοντικό patch -αν τα πάει καλά εμπορικά.

Πριν κλείσουμε όμως, ας πούμε και μερικά λόγια για το περίφημο co-op του τίτλου, μιας και πρόκειται ίσως για το καλύτερο στοιχείο του Gotham Knights. Ο τίτλος προσφέρει co-op μεταξύ δύο παικτών για το 100% του παιχνιδιού.

Μπορείτε να καλέσετε έναν φίλο σας να συνδεθεί στην Gotham σας, να πάρει έναν από τους άλλους χαρακτήρες της ομάδας και να σας συνοδέψει σε οποιοδήποτε μέρος του χάρτη και σε οποιαδήποτε αποστολή θέλετε.



Και αν δε θέλει, δεν πειράζει. Μπορεί εσείς να είστε στο Arkham cemetery και να ψάχνετε για μυστικές σελίδες για την ιστορία του Court of Owls, και ο φίλος σας να είναι στην άλλη άκρη της πόλης και να σώζει αιχμαλώτους σε ένα υπόγειο club των Freaks.



Αυτή η σχεδόν απόλυτη ελευθερία (σχεδόν, γιατί ο καλεσμένος σας δεν μπορεί να παίξει μόνος του main missions, μόνο εσείς μπορείτε να τα ξεκινήσετε και να τον φέρετε μαζί) είναι ίσως αυτό που ήθελε να δώσει το Avengers ή το Anthem και απέτυχαν παταγωδώς, αλλά το Gotham Knights το καταφέρνει με άνεση, σε επίπεδο που θυμίζει συνεργατική ελευθερία που μόνο σε MMO βλέπαμε ως τώρα.



Αυτά όμως θα λέγαμε ότι είναι δευτερεύοντα στοιχεία για κάποιον που είναι Batman nerd. Γιατί όταν μαζί με τον κολλητό σας, σαν Nightwing & Robin, ρίξετε και οι δύο το grapple hook σας και ξεχυθείτε σαν Batman team για να σώσετε την πόλη, η αίσθηση αυτή είναι απλά ανεκτίμητη. Το Gotham Knights λοιπόν, θα λέγαμε πως είναι ένας τίτλος των άκρων. Ναι μεν είναι όμορφότατος, αλλά η ρεαλιστική ομορφιά του μπορεί να μην κερδίσει αυτούς που ήθελαν κάτι πολύ πιο στυλιζαρισμένο. Μπορεί ο Χ παίκτης να ψηθεί με το looting και ο Ψ να ξενερώσει.

Μπορείς να απολαύσεις τη μάχη και το animation, αλλά να εκνευριστείς από το αρχικό grind για το ξεκλείδωμα των δυνατοτήτων σου. Να ξετρελαθείς καθώς κάνεις άλματα (σαν Spiderman) με το grappling hook παντού, αλλά και να ενοχληθείς που (ξανά σαν Spiderman) δεν υπάρχει λίγη περισσότερη ουσία στο δευτερεύον υλικό του ανοιχτού κόσμου.

Όμως, βάζοντας στην εξίσωση την ωραία κεντρική ιστορία (και τα supervillain side quests), τον έλεγχο τεσσάρων ιδιαίτερων χαρακτήρων, αλλά και το πολύ ωραίο δοσμένο co-op, όλα αυτά σπρώχνουν το Gotham Knights στο να είναι ένας τίτλος που αξίζει να τον δει όποιος αγαπάει το DC universe και θέλει να δει κάτι το διαφορετικό.

Αλέξανδρος Μιχαλιτσιάνος

Βαθμολογία: 7.0

Θετικά

- Καλογραμμένη DC ιστορία, επικεντρωμένη κυρίως σε μία θεματική και όχι σε μια παρέλαση από 50 supervillains.
- Μια πιο προσγειωμένη Gotham, με δυνατή, ρεαλιστική ατμόσφαιρα.
- Character models, animation, σκιάσεις, φωτισμοί και αντανάκλασεις στον χώρο.
- Υπέροχο online co-op, με σχεδόν απόλυτη ελευθερία κινήσεων.
- Διασκεδαστικό gameplay, με τέσσερις αρκετά διαφορετικούς χαρακτήρες...

Αρνητικά

- ...αλλά η μάχη είναι πιο «ανάλαφρη» από όσο θα θέλαμε.
- Κακοχτισμένο grind για ξεκλείδωμα διαφόρων δυνάμεων και κινήσεων.
- Παντελώς αδιάφορο το δευτερεύον υλικό σε όλη την πόλη.
- Το loot θα μπορούσε να έχει παραπάνω βάθος και παραμετροποίηση.

Το Gotham Knights κυκλοφορεί από τις 21/10/22 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από τη CD Media.

The Last Oricru

«Μια μούντζα reviews φέτος κι αυτό ήταν το μεσαίο δάχτυλο».

Οι 15 σχεδόν ώρες που περάσαμε με το The Last Oricru θα μπορούσαν να παραλληλιστούν με τη σκηνή από το Clockwork Orange, όπου τα μάτια του Alex λούζουν κολλύριο, παρακολουθώντας εξαναγκαστικά το αποτρόπαιο θέαμα που εξελισσόταν στην οθόνη της τηλεόρασης.

Το ντεμπούτο της παροικούντος εν Πράγα, GoldKnight Studios, μοιάζει με εκείνο το άγνωστο άτομο που μόλις εισέβαλε το προσωπικό μας χώρο και, αντί να συστηθεί καθώς πρέπει, αρχίζει τις εξυπνάδες και το συγκαλυμμένο με ευπρέπεια κορόιδομα, βάζοντάς μας στη δύσκολη θέση να θέλουμε να προβούμε σε ένα αφυπνιστικό σκαμπίλι στον σβέρκο του, αλλά το κοινωνικό «τακτ» ευγενείας μας αποτρέπει.

Το The Last Oricru είναι μια χαριτωμένη εκπρόσωπος της WWF, που έρχεται ακάλεστη ένα πρωί στο γραφείο με σκοπό να μας πουλήσει τη ιδέα της υιοθέτησης ενός δελφινιού, και εμείς περιχαρείς, ξεχνώντας για μια στιγμή τα σημαντικά αυτού του κόσμου, προβάrouμε το αφοπλιστικά καλό μας χαμόγελο και ευγενικά απαντάμε «ναι, γιατί όχι;», αισθανόμενοι περήφανοι για τον εαυτό μας ότι κάναμε την καλή πράξη της ημέρας.



Το The Last Oricru είναι ένα action-rpg που λαμβάνει χώρα στον Sci-Fi/ Medieval κόσμο της Wardenia (Γαρδένια), όπου παίρνουμε τον ρόλο του Silver, ενός ανθρώπου που βρέθηκε «ξένος μέσα σε ξένο τόπο» όταν κάτω από μυστηριώδεις συνθήκες το σκάφος του προσγειώθηκε στον πλανήτη.

Η κατάσταση που βρίσκει αυτός και τα άλλα τρία μέλη του πληρώματος μυρίζει μπαρούτι: Οι ποντικόμορφοι (ratkins) βρίσκονται στα μαχαίρια με τους ντόπιους (naboru), απειλώνοντας με γενικευμένη σύρραξη που είναι θέμα χρόνου να οδηγήσει σε ανοιχτό πόλεμο.

Ο κίνδυνος που ελλοχεύει δεν αγγίζει στην πραγματικότητα τον Silver, μιας και η ζώνη που φορά του παρέχει αθανασία (...). Γρήγορα μαθαίνουμε τον σκοπό της αποστολής του από την A.I. του σκάφους, όπου τα κοντινά πλάνα στα άψυχα μάτια της και τα δόντια της όταν μιλάει διόλου δεν προδίδουν ότι κάτι στραβό συμβαίνει με αυτή.

Οι ποντικόμορφοι, τώρα, βρίσκονται στα μαχαίρια με τους ντόπιους καθώς επιζητούν μια καλύτερη μοίρα στον ήλιο, ζώντας καταπιεσμένοι κάτω από τη σιδερένια μπότα των naboru. Επί της ουσίας είναι σκλάβοι που ζουν σε άθλιες συνθήκες, με τις ζωές του να μην έχουν καμία αξία. Οι ντόπιοι το μόνο που έχουν να πουν για αυτό το απαράδεκτο γεγονός είναι «σκάσε και κουβάλα».

Ο αστάθμητος παράγοντας έρχεται με τη μορφή του Silver, ή για να γίνουμε πιο ακριβείς, λόγω της ζώνης που παρέχει αθανασία και απλώς τυγχάνει να την φορά ο Silver, διότι εάν ήταν οι τύχες αυτών των λαών να βασιστούν επάνω του, καλύτερα να δέσουν μια πέτρα στο λαιμό και να φουντάρουν όλοι μαζί παρέα.

Το The Last Oricru προτάσσει ως θεμελιώδη πυλώνα του gameplay τη λήψη αποφάσεων στον ρου της ιστορίας, που ως αποτέλεσμα έχουν τη διαφοροποίηση της αφήγησης με κάθε επιλογή. Ο Silver κερδίζει συμπάθειες και αντιπάθειες μεταξύ των αντιμαχόμενων παρατάξεων εάν κάνει ότι του πούνε και φροντίσει να φέρει εις πέρας τα θελήματά τους. Περί το μέσο του παιχνιδιού κάνει την εμφάνισή της και μια τρίτη παράταξη, λαμβάνοντας τον ρόλο μιας πιο «χαοτικής» διάστασης, καθώς οι συγκεκριμένοι τύποι επωφελούνται του πολέμου.

Η τρίτη αυτή παράταξη θα μπορούσε να θεωρηθεί και “cannon”, υπό την έννοια ότι τελικά είναι και η πιο ταιριαστή για τον χαρακτήρα που καλούμαστε να υποδυθούμε. Συν τοις άλλοις, η εύρεση ενός πολύ καλού λόγου για να υποστηρίξουμε οποιαδήποτε άλλη παράταξη είναι ολίγον τι προβληματική. Από τη μια έχουμε τους ποντικούς, που παρά το οδυνηρό για αυτούς status quo, παραμένουν... ποντικοί.

Ίσως φταίει ο σχεδιασμός τους, που τα κάνει να φαίνονται τερατώδη στην όψη, ίσως το γεγονός ότι το αρούρι έχει ιστορικά το ρόλο του τέρατος για το level 1, ίσως το κακό μας το ριζικό. Ας βάζανε αρκουδάκια για σκλάβους ή κοάλα να μπορέσει να ταυτιστεί ο κόσμος με το μαρτύριο.



Από την άλλη, το ίδιο το παιχνίδι τους παρουσιάζει ως αιμοχαρείς μανιακούς σε παροξυσμό που απειλούν την ειρήνη και ευημερία των ντόπιων, δημιουργώντας μας τεχνηέντως τύψεις στη σκέψη και μόνο να τους βοηθήσουμε. Οι δε ντόπιοι, συντηρητικοί στις παραδόσεις τους, με ιμπεριαλιστικές τάσεις και ρατσιστική διάθεση, ξορκίζουν το κακό με θάνατο και βρωμάνε φορμόλη. Όσο λογικά κι αν ακούγονται τα αιτήματά τους, δεν παύουν να αποτελούν αιτήματα ενός τυράννου.



Και μέσα σε όλα αυτά, σκάει μύτη και ο Silver. Ένα από τα πιο ξιπασμένα \$#@%%! που έχει δει το φως της μέρας σε αυτό το μέσο. Η απαρχή όλων των δεινών, ο Πέμπτος Καβαλάρης της Αποκάλυψης, ο Χλαπάτσας σε βρετανική έκδοση.

Με ξυρισμένο το μισό του κρανίο, φράντζα κουρτίνα και χιπστερομούσι, ο Silver κάθε φορά που ανοίγει το στόμα του να μιλήσει είναι λες και βάρεσε μέσα στη νύχτα το alarm του αυτοκινήτου που βρίσκεται παρκαρισμένο κάτω από το κεφάλι σου. Να θες να βγεις να το σπάσεις, αλλά να σκέφτεσαι τα σπασμένα και να ρίχνεις κατάρες στο τζάμι. Στην προκειμένη περίπτωση της οθόνης.

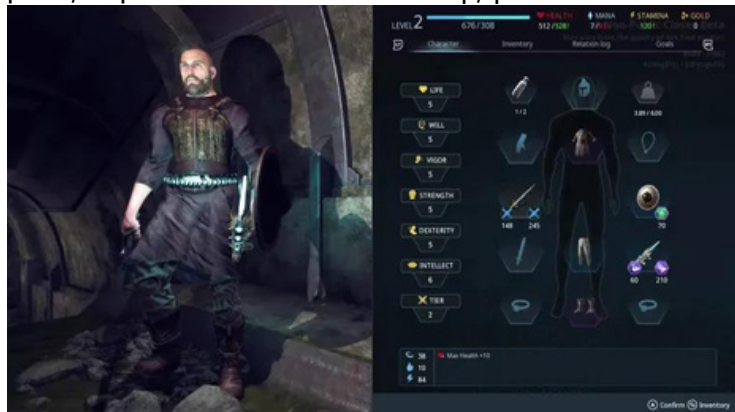
Κατανοητό το concept «ξένος σε ξένο κόσμο», όμως δεν κατανοούμε πώς μπορεί ένας χαρακτήρας σαν τον Silver να ταιριάζει σε οποιοδήποτε κόσμο. Ο τύπος θεωρεί ότι διαθέτει γοητεία, πετώντας συνεχώς εξυπνάδες, και αντί να τον κρεμάσουν ανάποδα στην πλατεία του χωριού, κάθονται και τον ανέχονται.

Η όποια διάθεση πασχίζουν κάποιοι χαρακτήρες να προσδώσουν -παρέα με τη μουσική υπόκρουση- καταρρέει τη στιγμή που ο Silver θα αλληλεπιδράσει μαζί τους. Σαν μόλυνση που μεταδίδεται ύπουλα και φθονερά, οι χαρακτήρες του παιχνιδιού προσβάλλονται και μεταλλάσσονται ακόμα και πάνω στη ροή μιας συζήτησης.

Από τον πιο άθλιο ποντικόμορφο, στην πιο ευγενή Βασίλισσα, όλοι ανταγωνίζονται για τον τίτλο του douchebag της χρονιάς, σε έναν άτυπο διαγωνισμό αλαζονείας, σνομπισμού και απέχθειας. Το παιχνίδι σε καμία περίπτωση δεν επιδιώκει να δώσει την εντύπωση μιας κωμωδίας ή σάτιρας. Παίρνει τον εαυτό του απόλυτα στα σοβαρά.

Υποτίθεται ότι οι θεματικές με τις οποίες καταπιάνεται είναι σημαντικές, για αυτό και κάνει αγώνα να τις παρουσιάσει σκοτεινές και ενίοτε με δραματικό τόνο. Τα πάντα καταρρέουν εξαιτίας του σίφουνα που λέγεται Silver, που σαν κακόγουστη φάρσα συμπαρασύρει τα πάντα στο πέρασμά του. Είναι στιγμές που προσπαθεί να ταιριάξει στο ειδικό βάρος μιας κατάστασης, μπερδεύοντας χειρότερα τα πράγματα.

Όταν μας έχει συστηθεί ως ένας χαρακτήρας που διόλου στα σοβαρά μπορούμε να τον πάρουμε, η μεταστροφή σε ένα πειθήνιο ον που δίνει μονολεκτικές, προσεκτικές απαντήσεις, αυτομάτως δημιουργεί αντικρουόμενα συναισθήματα. Βλέπουμε έναν άνθρωπο να συμπεριφέρεται σαν κάποιον που αναγνωρίζει τη θέση του, αντιλαμβανόμενος το ειδικό βάρος της κατάστασης, δίνοντας ορθές, κοφτές απαντήσεις που θα μπορούσαν να παραπέμπουν σε απαντήσεις τακτικής ως ένδειξη ευφυΐας. «Θα μπορούσαν», διότι έχοντας ήδη σχηματίσει εικόνα για αυτόν, η ευφυΐα αυτή δεν είναι τίποτε άλλο από το προσωπίο της πονηριάς ενός άτακτου αγοριού, που μόλις το μάλωσαν και κάνει τον ανήξερο.



Και ενώ ο παίκτης αμφιταλαντεύεται να ερμηνεύσει τη σκηνή, στην άκρη της σκέψης του κείτεται μετέωρη η εντύπωση ότι είναι θέμα χρόνου να πεταχτεί από τη γωνία η επόμενη σαχλή ατάκα που θα ξεδιαλύνει κάθε αμφιβολία. Και «ω, εκ του θαύματος» αυτή ξεπετάγεται, τρέχοντας σαν αλαφιασμένο σκυλί για να προσγειώσει, ξανά, την όποια διάθεση για δημιουργία ατμόσφαιρας στη φρικτή πραγματικότητα. Το The Last of Us προτάσσει τις επιλογές ως πυρήνα του σχεδιασμού του, ξέχασε όμως να μας απαλλάξει από την παρουσία του Silver, έχοντας έναν character creator.



Θεωρούμε αγαθές τις προθέσεις των δημιουργών, πράγματι, δείχνουμε κατανόηση και ενσυναίσθηση. Όπως αυτό το κείμενο θα γραφτεί και θα κριθεί από το κοινό που θα το διαβάσει, έτσι και ένα παιχνίδι θα γραφτεί και θα κριθεί από το κοινό που θα το παίξει. Η δημόσια προβολή έτσι λειτουργεί.

Επομένως, ένα χτύπημα κατανόησης στον ώμο είναι μια πράξη ειλικρίνειας μπροστά στον ενθουσιασμό της πρώτης κυκλοφορίας, πόσο δε μάλιστα όταν αυτή συνοδεύεται από υπέρμετρο ενθουσιασμό όπως αυτός αποτυπώνεται στην περιγραφή των Ηθικών Επιλογών που καλούμαστε να λάβουμε.

Παραθέτουμε: «Το “The Last Oricru” δεν ακολουθεί τα καλούπια ενός Paragon/ Renegade συστήματος, εξαναγκάζοντας το παίκτη να είναι το ένα ή το άλλο, Καλός ή Κακός, Μαύρο ή Άσπρο. Υπάρχουν επιλογές μόνο στην κλίμακα του γκρι. Εξάλλου, για πόλεμο μιλάμε, όλες οι πλευρές πιστεύουν πως έχουν το δίκιο με το μέρος τους».

Είναι αυτές οι φράσεις-κλειδιά που ακούγονται πιασάρικες. Για παράδειγμα, στον αφρό βρίσκεται η φράση «soulslike», την οποία και αυτή υιοθετεί ο τίτλος, οπότε δύο στα δύο. Κάπως έτσι λειτουργεί και περίφημη «κλίμακα του γκρι», ως θέσφατο προϊόν υψηλής καλλιτεχνίας στον αλλόκοτο κόσμο ψευδαισθήσεων που λέγεται «επιλογές στους διαλόγους στα videogames».

Αλήθεια πάντως, αναρωτιόμαστε ποιοι και πόσοι είναι όλοι εκείνοι που μπροστά σε αυτή τη μοναδική ευκαιρία για προβολή των πιστεύω τους σε έναν φανταστικό, ψηφιακό κόσμο, θα επέλεγαν κάτι διαφορετικό από εκείνο που στην πραγματικότητα οι ίδιοι είναι.

Αλήθεια, πόσες από αυτές τις επιλογές τις αισθανόμαστε πραγματικές και πόσες αποτελούν μέρος μιας λίστας όπου, τικάροντας ένα κουτάκι, κλείνει το προηγούμενο και ανοίγουν τα δυο επόμενα; Πόσες φορές όταν μας έδινε τη δυνατότητα ένα τέτοιο παιχνίδι δεν σώσαμε πριν τη λήψη μιας απόφασης και με ασφάλεια σβήσαμε ένα κουτάκι, για κάνουμε αμέσως μετά load ώστε να σβήσουμε και το άλλο;

Και πώς αλήθεια είναι εφικτό να υπάρξει μόνο κλίμακα του γκρι, εάν πρώτα τα άσπρο και το μαύρο δεν την έχουν οριοθετήσει; Το The Last Oricru πάντως κοιτάζει ψηλά, και με θάρρος που κρύβει άγνοια ή θράσος αντιπαραθέτει εαυτό με το Mass Effect.

Στο Mass Effect πάντως το Paragon/ Renegade λειτούργησε γιατί αποτελούσε κυρίως επιλογή που λαμβάναμε ανάλογα της διάθεσης που βρισκόμασταν τη δεδομένη χρονική στιγμή που αυτή εμφανιζόταν. Δεν καθίσαμε ώρες νεκρού χρόνου μπροστά από την οθόνη σε κάθε απόφαση για να υπερ-αναλύσουμε κάθε πιθανή παράμετρο που θα μπορούσε να οδηγήσει σε ένα πιθανό αποτέλεσμα.

Δεν μπλεχτήκαμε σε ένα σύστημα που θα μπορούσε να μας οδηγήσει σε παράλυση λήψης απόφασης με τη λογιστική λογική του. Το Mass Effect έθετε μικρότερα ή μεγαλύτερα ηθικά διλήμματα σε μια πορεία προδιαγεγραμμένη, με τις όποιες συνέπειες να αντανakλούν κυρίως σε προσωπικό επίπεδο τις διαπροσωπικές σχέσεις, και κατά δεύτερο λόγο σε επίπεδο κόσμου, με την αλλαγή του status quo να φαίνεται βαρυσήμαντη, παίζοντας όμως στην ουσία διακοσμητικό ρόλο.



Λειτουργούσε σωστά διότι είχε ένα ολόκληρο σύμπαν από πίσω να το υποστηρίζει και ένα δουλεμένο καστ χαρακτήρων να το σηκώνει στις πλάτες του. Λειτουργούσε καλά διότι ερχόταν ως μέσο υποστήριξης της αφήγησης και όχι ως αυτοσκοπός.

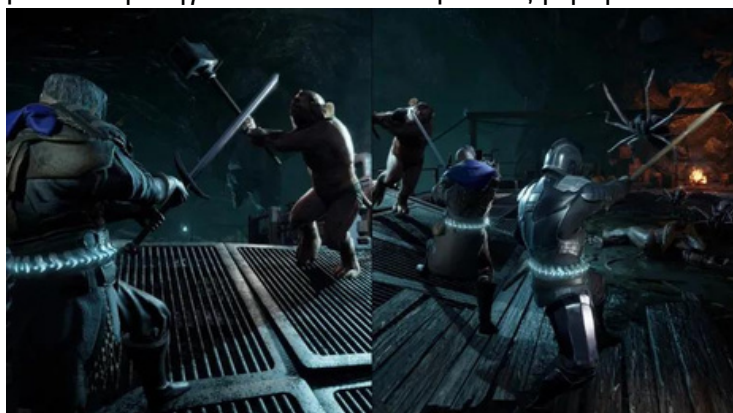
Στο The Last Oricru βρίσκουμε μια ντόπια μάντισσα και έναν ντόπιο μεταλλουργό, οι οποίοι πάνω-κάτω μας θέτουν τα ίδια ζητούμενα. Η μάντισσα αναρωτιέται πού βρίσκεται ο καλύτερος πολεμιστής τους, φοβάται δε για την ίδια του τη ζωή και δίνει κατευθύνσεις στον Silver ότι τελευταία φορά είχε αποστολή στους υπονόμους καθώς εκεί ζει πυρήνας της αντίστασης των ποντικών.

Ο μεταλλουργός είναι σίγουρος ότι κάτι κακό έχει συμβεί στον πολεμιστή και ζητά από τον Silver να του επιστρέψει την πανοπλία του σε περίπτωση που τον βρήκε το μοιραίο, μιας και αποτελεί το καλύτερο έργο που έχει φτιάξει. Πράγματι, ο ξακουστός πολεμιστής έχει δει τα ραδίκια ανάποδα κάπου σε έναν υγρό διάδρομο των υπονόμων, καθόλου ποιητικά ως αρμόζει της φήμης του.



Η εύρεση αποδείξεων για τη μάντισσα ήταν εύκολη υπόθεση, η εύρεση της πανοπλίας του όμως ήθελε παραπάνω υπομονή. Καθώς ψάχνουμε τον χώρο για περισσότερα στοιχεία, σε ένα σκοτεινό σοκάκι των υπονόμων βρίσκουμε βαριά τραυματισμένο έναν ποντικό που ξέφυγε της μάχης που μαίνεται επάνω στο κάστρο.

Μόνος, βοήθητος, χωρίς να υπάρχει ψυχή σε ακτίνα χιλιομέτρου, η καρδιά μας σπάρaxe και του δώσαμε ένα medicine να γιάνει το πόνο του. Αυτομάτως, η μπάρα συμπάθειας προς τους ratkins ανέβηκε +1 πόντο. Χωρίς να μπορούμε να προσφέρουμε κάτι άλλο, αποχωριζόμαστε, ανεβαίνουμε ξανά στο κάστρο, σκοτώνουμε ό,τι βγάζει κόκκινη μπάρα -στρατιώτες ντόπιους και ποντικίσιους παρέα- και βρίσκοντας ένα-ένα τα κομμάτια της πανοπλίας, ερχόμαστε αντιμέτωποι με τον Στρατηγό των ντόπιων σε μια συζήτηση.



Ο Στρατηγός ζητά από τον Silver ακρόαση με τη Βασίλισσα, θέτοντας πολύ ωμά το ζήτημα: 'Η είσαι μαζί μας ή εναντίον μας. Για την ακρίβεια εμφανίζοντας δύο επιλογές για τον Silver: α) «αποδέξου την ακρόαση με τη Βασίλισσα», όπου ορθά εξάγεται το συμπέρασμα ότι το τυφλό μακελειό που προηγήθηκε κάπου εδώ τελειώνει και το παιχνίδι μάς κάνει φιλικά προσκείμενους (έστω και προσωρινά) στους ντόπιους, ή β) «Δεν αναγνωρίζω κανέναν άρχοντα, δρω μόνος μου», όπου λανθασμένα εξάγεται το συμπέρασμα ότι ο Silver πράγματι δε θέλει να πάρει ξεκάθαρα το μέρος κάποιας παράταξης, αλλά το παιχνίδι εκλαμβάνει την απόρριψη στην πρόταση της Βασίλισσας ως συμμαχία με τους ποντικούς.

Η τουλάχιστον αυτό έμενε να αιωρείται συμπερασματικά, καθότι όσο κουφό είναι να αλλάζει κατά αυτόν τον τρόπο το status quo, και το παιχνίδι να τσεκάρει το κουτάκι «τώρα είσαι με τους ratkins, τώρα οι naboru σε μισούν» σε μια συζήτηση με έναν NPC μέσα στους τέσσερις τοίχους ενός δωματίου, άλλο τόσο κουφό είναι η βοήθεια προς έναν τραυματισμένο NPC της άλλης παράταξης.

Ενας NPC που βρίσκεται σε ένα υπόγειο κάτω στους υπονόμους, όταν δεν υπάρχει ψυχή τριγύρω που θα μπορούσε να λειτουργήσει ως μάρτυρας, άλλαξε τόσο καταλυτικά τις δυναμικές. Μάλιστα, το The Last Orcru κρατά σημαία το γεγονός ότι οι επιλογές όχι μόνο επηρεάζουν τη ροή της ιστορίας, αλλά αλλάζουν ΚΑΙ το περιβάλλον όταν και ως είθισται.

Οπότε λέμε «ΟΚ», και χωρίς να πειράζουμε μύγα, πάμε προς τη μάντισσα να παραδώσουμε το quest, όμως αυτή είναι άφαντη. Προφανώς εκείνο που θέσαμε σε κίνηση άλλαξε τη θέση της και τώρα τρέχα, γύρευε και ρώτα. «Δεν πειράζει» σκεφτόμαστε. «Θα τη βρούμε κάπου αλλού στην πορεία», οπότε και πηγαίνουμε προς τον μεταλλουργό, για να παραδώσουμε την πανοπλία του ξακουστού πολεμιστή.

Μόλις μας βλέπει, μας πιάνει από τα μούτρα. «You filthy ratkin lover», και τούτο και το άλλο, και λέμε ωπα ρε μεγάλη, τι συμβαίνει εδώ πέρα. Δεν μας δίνει καμία επιλογή αντίλογου, απλά λέει αυτό που είναι να πει και η κουβέντα θεωρείται λήξαν. Και η πανοπλία; Το quest;

Το The Last Orcru όχι μόνο κρατά σημαία το γεγονός ότι οι επιλογές επηρεάζουν τη ροή της ιστορίας, αλλάζουν το περιβάλλον όταν και καθώς είθισται, αλλά οι αποφάσεις που λαμβάνονται μπορεί να έχουν αντίκτυπο πολύ παρακάτω στο παιχνίδι με τρόπους απρόβλεπτους.

Όταν δια πυρός και σιδήρου κάποια στιγμή βρισκόμαστε στο πλευρό της Βασίλισσας, έχοντας εξοντώσει την προσωρινή ποντικοαπειλή από την πόλη, βρίσκουμε ξανά τους παλιούς γνώριμους μπροστά μας. Τη μάντισσα και τον μεταλλουργό.

Πράγματι λοιπόν, με τρόπο απρόβλεπτο, η μάντισσα δείχνει να πάσχει από κάποιο είδος μετά-τραυματικού σοκ με συμπτώματα αμνησίας, καθότι όσο σπαραχτικά αναφέρεται με δυο γραμμές στον αδικοχαμένο ήρωα πριν περάσει στην αφήγηση του επόμενου quest, άλλο τόσο σπαραχτικά εμείς δίπλα της τρεκλίζουμε «εγώ είμαι, δε με θυμάσαι; Σου έφερα τις αποδείξεις που ζητούσες...». Ποτέ όμως.

Ο μεταλλουργός από την άλλη, «έλα μέσα φιλαράκι να σε κεράσω μπύρες. Μου την έφερες αλλά τελικά είσαι πολύ 'ξηγημένο άτομο. Πανοπλία; Ποια πανοπλία; Πες μου κάνα κρύο αστείο από αυτά τα πετυχημένα που λες, το 'χεις».



Όταν πλέον γίνεται απόλυτα συνειδητό αυτό το οποίο παίζουμε, αρχίζουμε να κρατάμε μια απόσταση ασφαλείας από το παιχνίδι και παρατηρούμε και άλλα πράγματα να συμβαίνουν. Το The Last Oricru, ως γενικότερη αίσθηση, μοιάζει ως ένα ευρωπαϊκό, τρίτο-τέταρτο RPG τύπου Arcania: Gothic 4.

Σε μια πιο τολμηρή παραδοχή, θα μπορούσε κάποιος να διακρίνει και έναν μακρινό ξάδερφο του Fable, από εκείνους που ζουν στην Αυστραλία. Σε ωμή απόδοση, δεν είναι τίποτα παραπάνω από εκείνο που είναι ένα Hellpoint ή ένα Dolmen για τα παιχνίδια της From Software.

Έρχεται μάλιστα με δύο διαβαθμίσεις δυσκολίας, την απλή και την απλούστερη, γιατί οι μετρήσεις έδειξαν πως οι παίκτες δεν τερματίζουν τα παιχνίδια, επομένως γιατί να τους παιδεύουμε χωρίς λόγο;

Το The Last Oricru περιλαμβάνει μια μεγάλη γκάμα χαρακτηριστικών για το οπτικό αποτέλεσμα που αντικρίζουμε στην οθόνη. Κολλήματα στη γεωμετρία του κόσμου, αιωρούμενα μοντέλα και αντικείμενα, τρύπες που οδηγούν στην άβυσσο, clipping της φράντζας που μετατρέπεται σε περουκίни, ghosting στο φωτισμό, flickering των textures, frame dropping όταν ζορίζει το πράγμα, από όλα τα “-ing” έχει ο μπαξές και παράπονο ουδέν.

Η μουσική υπόκρουση κάνει τόσο καλή δουλειά, που κυριολεκτικά πνίγεται κάτω από βάρος της αφασίας που επικρατεί στο παιχνίδι. Κάποια δόση μπαίνει γερά και το sci-fi στοιχείο στο κόλπο, δημιουργώντας το σουρεάλ παράδοξο να βλέπουμε στην οθόνη το λευκό εσωτερικό ενός σκάφους, με όλα τα hi-tech μπλιμπλίκια, και στη μέση να στέκεται ένα τύπος με full cloth mage armor και ένα μπαστούνι που φλέγεται.

Η σκηνοθεσία πρόκειται για αποτέλεσμα μοντάζ ύστερα από γερή κατανάλωση αλκοόλ υπό την καθοδήγηση της μικρής μας ανιψιάς. Κοντινά πλάνα πίσω από το αυτί, δραματικά κάδρα κάτω από το πηγούνι, εμψυχωτικοί μονόλογοι από κάποιον που δεν φαίνεται στην οθόνη, σκηνές δράσης πιο γρήγορες από εκείνες του Michael Bay σε ένα ποτ πουρί ακαθόριστων πολυγώνων, χαρακτήρες που όταν γυρνά η κάμερα σε αυτούς, επιστρέφουν σε idle μορφή για να παίξουν ξανά το ίδιο animation.

Πόρτες που ανοίγουν με το τρίξιμο να ακούγεται με χρονοκαθυστέρηση, ομιλίες που απευθύνονται σε εσένα αλλά να μην καταλαβαίνεις από που προέρχονται και να γυρνάς γύρω σου την κάμερα μουνιμίζοντας

«ποιος μίλησε;», στρατιώτες που συνεχίζουν να βαράνε με πάθος βέλη (και να κρύβονται σε κάλυψη) ενώ έχουμε καθαρίσει τα πάντα στην αντίπερα όχθη, εχθροί που όταν μπαίνεις στο aggro range τους εφορμούν καταπάνω σου, αλλά ποτέ δεν επιτίθενται (με αποτέλεσμα να έχεις μαζέψει 3-4 και να κάνετε γύρω-γύρω όλοι), και ο κατάλογος δεν έχει τελειωμό στον στοιχειωμένο πλανήτη της Γαρδένιας.



αΟι σταθμοί για level-up βρίσκονται στου ακατονόμαστου το πάτερο, με αποτέλεσμα να ελλοχεύουν κρίσεις πανικού όταν κουβαλάμε 20.000 XP και δεν ξέρουμε πότε θα βρεθεί το επόμενο φως στο τούνελ. Ναι, βέβαια, υπάρχουν σταθμοί για level-up, και μαζεύουμε «ψυχές» που ανεβάζουν στατιστικά για να κραδαίνουμε καλύτερα όπλα τα οποία αναβαθμίζουμε. Επίσης ο Silver μπορεί να κάνει block με την ασπίδα, αποφυγή και parry.

Αξίζει να καθίσουμε να εξηγήσουμε γιατί όταν ένα σύστημα μάχης υιοθετεί block-dodge-parry και βάζει τα πλήκτρα επίθεσης στα shoulder buttons δεν το κάνει απαραίτητα soulslike; Μπα, ας το αφήσουμε. Δεχόμαστε ότι ο χαρακτηρισμός γίνεται προς χάριν περιγραφής και διαφήμισης.

Εκεί που θα σταθούμε μόνο είναι στο πολύ χαμηλό επίπεδο πρόκλησης που προτάσσει ο τίτλος, όπως ήδη αναφέραμε και παραπάνω. Όταν στη σχέση μεταξύ παίκτη – χειρισμού – παιχνιδιού ο παίκτης καλείται να λάβει ενεργό ρόλο (και όχι παθητικό) στις απαιτήσεις ενός τίτλου, η νοητή γραμμή της πρόκλησης καλό θα ήταν να βρίσκεται σε μια (όσο το δυνατό) καλύτερη ισορροπία.

Όποτε κλίνει προς το ένα ή το άλλο άκρο, το παιχνίδι κινδυνεύει να χαρακτηριστεί βαρετό ή άδικο. Το The Last Oricru, με τη χαμηλή πρόκληση που προσφέρει, βρίσκεται στο όριο αυτής της νοητής γραμμής που, εάν ο παίκτης επιμένει περισσότερο σε καλή διαχείριση στατιστικών και εξοπλισμού, μπορεί να τη σπάσει και να αρχίσει να βαριέται.



Ακόμα και υπό αυτές τις συνθήκες, όταν λαμβάνουμε τον έλεγχο του Silver στη μάχη, τα πράγματα βελτιώνονται αισθητά σε σχέση με τους διαλόγους. Τα animations εκτελούνται αρκετά ασπασμένα, ο χειρισμός όμως γενικότερα του χαρακτήρα αφήνει ικανοποιητική αίσθηση, με τον έλεγχο της κάμερας μόνο να παρουσιάζεται αρκετά ευαίσθητος ακόμα και στη χαμηλότερη ρύθμιση.

Η πρόοδος του Silver βασίζεται στα τρία κλασικά αρχέτυπα (strength, dexterity, intelligence) και όποιες μίξεις δύνανται να προκύψουν μεταξύ τους. Ο δικός μας Silver έπαιζε με ένα χαμηλού strength/ υψηλού intelligence όπλο στο ένα χέρι και ασπίδα στο άλλο ως πρώτο σετ εξοπλισμού, και ως δεύτερο είχε ένα one-handed staff για τις μαγείες και κάποια claws ως off-hand, που με κάθε χτύπημα γέμιζαν ξανά τη μπάρα μαγείας.

Τα όπλα έρχονται με δικά τους skills όπως στο Elden Ring, με το μεγαλύτερο ενδιαφέρον να παρουσιάζουν τα off-hand, όπου μπορούν να δώσουν buffs ή ακόμα και healing (εκτός από τα rotions που ξαναγεμίζουν σε κάποιο σταθμό), αντικαθιστώντας το parry στην περίπτωση μιας τέτοιας ασπίδας.



Η γραμμική ροή που ακολουθεί στον σχεδιασμό (με την απαραίτητη εξερεύνηση) κρατά ένα σχετικά καλό ρυθμό, όπου σε διαφορετική περίπτωση (σε πιο ανοικτά περιβάλλοντα) αυτός ενδεχομένως να κούραζε. Η ποικιλία σε εχθρούς και περιβάλλοντα είναι μέτρια, με το εικαστικό τους να μην είναι εις θέση να αναδειχθεί όπως του αξίζει λόγω των πεπερασμένων τεχνολογικά γραφικών.

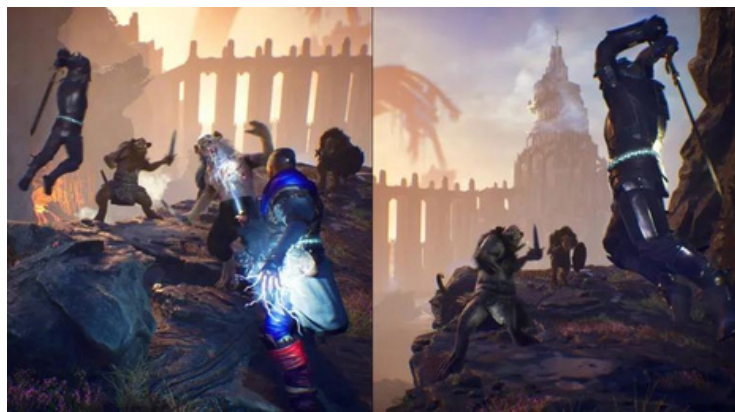
Το level design ενός κάστρου ή τα τούνελ ενός ορυχείου είναι εις θέση να αποπροσανατολίσουν λόγω έλλειψης κάποιας μορφής χάρτη, όμως είναι εντός των δυνατοτήτων διαχείρισης καθότι δεν τραβάνε σε διάρκεια και πάντα έχουν μια λογική ροή εξέλιξης.

Διατίθεται επίσης και co-op, είτε τοπικό είτε online, με τον δεύτερο παίκτη να παίρνει το ρόλο ενός ολογράμματος του Silver, αλλά να μπορεί κανονικά να ανεβαίνει levels, να φορά εξοπλισμό και να αναβαθμίζει στατιστικά σαν να ήταν ένα ξεχωριστός ήρωας.

Υπάρχει μάλιστα διαθέσιμος εξοπλισμός που γίνεται χρήσιμος μόνο σε συνθήκες co-op, όπως για παράδειγμα η δυνατότητα για group heal ή η δυνατότητα ένας παίκτης να ενδυναμώσει τα μαγικά που εξαπολύει ο άλλος.



Σε ένα παιχνίδι όπου η «επιλογή στα χέρια του παίκτη» θέτει εαυτό ως θεμελιώδη εκπρόσωπο της ταυτότητας του τίτλου, η επιλογή της ύπαρξης ετοιμοπαράδοτου πρωταγωνιστή πρόκειται για τη μοναδική φαινή ιδέα που με επιτυχία βρήκε το δρόμο της σαν κακόγουστο αστείο. Οι υπόλοιπες αγνοούνται. Οι υπόλοιπες υποτίθεται ότι βρίσκουν έκφραση στο γενικότερο ύφος του τίτλου, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο ο ίδιος ο πρωταγωνιστής εκλαμβάνει και τοποθετείται σε αυτόν, θαρρούμε όμως πως η «ανατροπή προσδοκιών» πρόκειται για ένα δύσκολο ζήτημα.



Είναι μια ριψοκίνδυνη υπόθεση καθότι ακροβατεί μεταξύ καλλιτεχνικής ευφυΐας και καταστροφικής βλακειάς, με το τελικό αποτέλεσμα να ταλαντεύεται μεταξύ αριστουργήματος και κλαυσίγελου μέχρι το κέρμα να ακουμπήσει το έδαφος.



Το The Last Oricru, προς τιμή του, δεν θέλει να σπείρει διχόνοια στη gaming οικογένεια. Βρίσκεται ήδη στο δίκτυ ασφαλείας κάτω από το σχοινί του ακροβάτη, μπερδεμένο, με ένα βλέμμα γεμάτο απορία. Εξίσου μπερδεμένοι ήμασταν και εμείς που παρακολουθούσαμε την προσπάθειά του, ελπίζοντας μέχρι τέλους ότι η φάρσα που λάμβανε χώρα κάποτε θα τελείωνε και ο αληθινός χαρακτήρας του τίτλου θα εμφανιζόταν, σώζοντας ως πραγματικός ήρωας τα πάντα.

Το τομάρι του τίτλου, τον χρόνο που σπαταλήσαμε μαζί του, τον διαρκή εκνευρισμό, τις κακές επιλογές. Τελικά, αποχωριστήκαμε απογοητευμένοι, όχι όμως κακωμένοι. Εκτιμούμε την ειλικρίνεια και, ευτυχώς να λέμε, ότι το δίκτυ κράτησε και δεν έσπασε.

Οδυσσέας Γιαννιώτης

Βαθμολογία: 5.0

Θετικά

- Ένα AA action-rpg με επιλογές που αλλάζουν κάθε φορά την ιστορία.
- Ικανοποιητικό σύστημα μάχης και αναβάθμισης του ήρωα.
- Προσφέρει local και online co-op για δύο παίκτες για όλη τη διάρκεια της ιστορίας.

Αρνητικά

- Κακός κεντρικός πρωταγωνιστής.
- Μέτρια έως κακή γραφή.
- Μέτρια έως άσχημα γραφικά.
- Μέτρια έως καλούτσικη ιστορία.
- Μικρή ποικιλία σε animations, εχθρούς και περιβάλλοντα.

Το The Last Oricru κυκλοφορεί από τις 13/10/22 για PS5, Xbox Series και PC. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για Xbox Series με review code που λάβαμε από την Goldknights.

Bayonetta 3

Συνάντηση γενεών και κόσμων.

Τα πάντα έχουν ένα τέλος. Στιγμές, σκέψεις, σχέσεις, ζωές όλα ταξιδεύουν αδιάκοπα μέσα σε αυτό το αέναο κενό, όπου τα κύματα του χώρου και του χρόνου συναντιούνται, σηματοδοτώντας έτσι την αρχή και το τέλος- ή, ίσως, και μια νέα αρχή. Κάποια πράγματα έχουν ένα καλό τέλος, όπου τα γεγονότα και οι εξελίξεις κυλούν όπως ακριβώς επιθυμεί κάποιος. Κάποια άλλα, πάλι, έρχονται να προκαλέσουν φόβο, πόνο, λύπη και αγωνία.

Αγωνία για το σήμερα, φόβο για το αύριο, λύπη και πόνο για ένα τέλος που μπορεί να σημαδέψει, να πονέσει, να στοιχειώσει. Και όταν όλα γύρω μοιάζουν μαύρα και άραχνα, όταν ο κόσμος μοιάζει να έχει αδειάσει από κάθε ψήγμα ελπίδας, τότε έρχεται η ίδια η ζωή για να αποδείξει ότι τίποτα δεν έχει τελειώσει.

Η ζωή βρίσκει πάντα τον τρόπο να προχωρήσει παρακάτω, δίνοντας έναν νέο ορισμό στο τι κάποιος προσδιορίζει ως «συνέχεια», ως νέος στόχος και σκοπός της ζωής.



Αν όλα αυτά φαντάζουν τμήμα από ένα κείμενο που μπορεί να προήλθε από κάποιο ξεχασμένο βιβλίο αυτογνωσίας, ίσως και κάποιας απροσδιόριστης και κοινότυπης φιλοσοφικής θεωρίας, οφείλουμε σε αυτήν την περίπτωση να πούμε πως αυτό ακριβώς είναι και το status quo του κόσμου στον οποίο κινείται το Bayonetta 3.

Ένα παιχνίδι που έκανε κατόχους του Nintendo Switch παγκοσμίως να ενθουσιαστούν με την ανακοίνωσή του, με τον ίδιο ρυθμό που τους έκανε να ανησυχούν και να αγωνιούν όσο περνούσαν οι μήνες και τα χρόνια που δεν είχαμε μια ανακοίνωση, μια ενημέρωση. Τι και αν ο Hideki Kamiya προσπαθούσε να πείσει ότι η ανάπτυξη του τίτλου κινείται σε ικανοποιητικά επίπεδα;

Θεωρίες συνωμοσίας για κρυφή ακύρωση του τίτλου, πιθανή μεταφορά σε νεότερο hardware και άλλες παρόμοιες σκέψεις τροφοδοτούσαν αυτήν την αγωνία για το νέο κεφάλαιο της σειράς. Το πλήρωμα του χρόνου ήρθε, ωστόσο, για το Bayonetta 3 και μαζί του έρχεται μια σαγηνευτικά υπέροχη περιπέτεια, όπως και η πρωταγωνίστριά της, όπως και πλούσιο και χορταστικό gameplay, με μια Platinum στις πολύ καλές της στιγμές.

Με διάρκεια μεταξύ των 10 και 15 ωρών, ανάλογα με το πόσος χρόνος αφιερώνεται στην πλήρη εξερεύνηση, το Bayonetta 3 είναι ένας τίτλος που διαρκεί τόσο-όσο, χωρίς να κουράζει και να τραβάει τον παίκτη σε άχρηστα κομμάτια.

Μαζί τους, ωστόσο, έρχεται και μια ιστορία χωρίς ιδιαίτερο νόημα και σύνδεση στο how to της αφήγησης και με σαφείς αιχμές fan service στην ευρύτερη σύνδεση με το lore της σειράς, μικρά θέματα στον χειρισμό και ένας τεχνικός τομέας που προβληματίζει, αντί να χαροποιεί.

Η αλήθεια βέβαια είναι πως οι παίκτες που θα δουν τους τίτλους τερματισμού θα καταλάβουν γιατί υπήρξε αυτή η καθυστέρηση στην κυκλοφορία του. Θα καταλάβουν τον λόγο ύπαρξης αυτού του τελευταίου μηνύματος από τους δημιουργούς, που αναφέρονται στο μέλλον της σειράς. Θα συνειδητοποιήσουν, επίσης, πως όλα τα προβλήματα που αναφέρθηκαν προηγουμένως έχουν να κάνουν με διαφορετικές αποφάσεις που πάρθηκαν κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης.

Σε όλη του τη διάρκεια, το Bayonetta 3 αφήνει τον παίκτη με ένα μεγάλο ερωτηματικό και λέξεις «πώς» και «γιατί» να κυριαρχούν στη σκέψη του. Στο τέλος, όμως, ένα είναι το σίγουρο: πως ο παίκτης θα καταλάβει πως το Bayonetta 3 δεν είναι το τελευταίο παιχνίδι της σειράς. Υπάρχει σίγουρα μέλλον. Θα είναι, όμως, ένα μέλλον διαφορετικό, χωρίς αυτό το μοναδικό άρωμα γυναίκας που έχει αφήσει ανεξίτηλα πάνω στη σειρά η Bayonetta που γνωρίσαμε και αγαπήσαμε.

Άλλωστε, όλα αλλάζουν και τίποτα δεν μένει αμετάβλητο. Ήρθε, λοιπόν και η ώρα για τη Bayonetta να ξανασυστηθεί στο κοινό της, κάποια στιγμή στο μέλλον, χωρίς να είμαστε σίγουροι αν θα τύχει της ίδιας αντιμετώπισης με το παρελθόν και το παρόν. Πάντως, στο τώρα, μπορούμε να συνεχίσουμε να μιλάμε άφοβα για τη Bayonetta που ξέρουμε και αγαπάμε. ➡

Αυτήν την πλανεύτρα μάγισσα, με την πονηρή ματιά και το χαμόγελο που δεν εξαφανίζεται από το πρόσωπό της, ακόμα και μπροστά στην πιο μεγάλη απειλή. Και αυτή τη φορά, ο κίνδυνος είναι πιο μεγάλος από ποτέ. Μια νέα απειλή αγνώστου προέλευσης, ο Singularity, έρχεται ξαφνικά μια μέρα, πανέτοιμος να προκαλέσει χάος και καταστροφή στον κόσμο της Bayonetta. Αυτή η δύναμη είναι κάτι εντελώς διαφορετική από τις δυνάμεις των Ουρανών και της Κόλασης και τόσο ισχυρή, σε σημείο που καταφέρνει να τις παραγκωνίσει εντελώς (όχι ότι δεν θα τις δούμε στη διάρκεια του τίτλου βέβαια, απλά δεν έχουν τον κύριο λόγο πλέον).

Μέσα σε αυτό το χάος, μια μάγισσα των Σκιών έρχεται στον κόσμο της Bayonetta από μια άλλη πραγματικότητα, για να προειδοποιήσει και να προτείνει μια λύση για αυτήν την απειλή. Έτσι, η Bayonetta, η Jeanne και η Viola, η προαναφερθείσα νέα μάγισσα, αποφασίζουν να ενώσουν τις δυνάμεις τους και να βρουν τον τρόπο που θα σηματοδοτήσει το τέλος του Singularity.

Ξεκινώντας ένα επικίνδυνο ταξίδι μέσα στον χώρο και τον χρόνο, σε διαφορετικές πόλεις, εποχές και κόσμους, οι τρεις μάγισσες των Σκιών θα κληθούν να βρουν -η κάθε μια ξεχωριστά- τις απαντήσεις που ζητούν και που θα επαναφέρουν την ειρήνη και την τάξη στο πολυσύμπαν.



Το στήσιμο της ιστορίας φαίνεται φιλόδοξο και βιώσιμο στην αρχή, αλλά στη συνέχεια καταλήγει να μην έχει τη συνοχή που θα επιθυμούσαμε να δούμε. Αρχικά, να αναφέρουμε πως κάποιοι από τους υποστηρικτικούς χαρακτήρες που είχαμε δει στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς λειτουργούν εντελώς ως από μηχανής θεοί, έτσι ώστε να μπορεί να λειτουργήσει απρόσκοπτα μια συγκεκριμένη αφηγηματική τεχνική, που ωστόσο θα μπορούσε να είχε λειτουργήσει πολύ διαφορετικά και πολύ πιο καλά. Σκέψεις, λόγια, γεγονότα, απόψεις και πράξεις συχνά αντιφάσκουν με όσα έχουμε γνωρίσει στο παρελθόν, μόνο και μόνο για να εξυπηρετήσουν αυτό το σενάριο του τρίτου τίτλου της σειράς.

Καθώς προχωράμε στο τέλος του παιχνιδιού, όλο και πιο συχνά θα δούμε γεγονότα, όπως όλα όσα σχετίζονται με τα οικογενειακά της Bayonetta, τα οποία συμβαίνουν για να εξυπηρετήσουν ένα fan service που, ειλικρινά, δεν ξέραμε αν θα θέλαμε να υπάρχει. Και φυσικά, θα πρέπει να κάνουμε μια αναφορά στον ίδιο τον villain του τίτλου, τον Singularity, ο οποίος λειτουργεί εντελώς διακοσμητικά (πέρα από το κομμάτι της καταστροφής) μέσα στον τίτλο.

Τα κίνητρά του, ο λόγος για τον οποίο κάνει ό,τι κάνει, ακόμα και όταν συμβεί η αποκάλυψη της πραγματικής του ταυτότητας, είναι πράγματα που ο κάθε παίκτης εκεί έξω μπορεί να ερμηνεύσει όπως επιθυμεί, ακόμα και να γράψει σενάρια καλύτερα από αυτά του τίτλου. Ακόμα και το πολυπόθητο φινάλε δεν έρχεται να λειτουργήσει λυτρωτικά, ή τουλάχιστον ανακουφιστικά. Αυτό, βέβαια, συμβαίνει εντελώς βεβιασμένα, πιθανώς για να ολοκληρωθεί επιτέλους αυτό το κεφάλαιο και να ξεκινήσει η χαρτογράφηση του μέλλοντος της σειράς. Επομένως, είμαστε σε φάση αναμονής για αυτό το μετά, αν και όποτε έρθει.



Στον αντίποδα της ιστορίας, όμως, περίοπτη θέση κατέχει το gameplay με τους δύο πυλώνες του, την εξερεύνηση και τη μάχη. Οφείλουμε να δώσουμε τα εύσημα στους δημιουργούς του τίτλου για τα όμορφα σχεδιασμένα επίπεδα, με τα καλά κρυμμένα μυστικά τους, που περιμένουν εμάς να τα ανακαλύψουμε.

Αρκετοί θησαυροί, αντικείμενα που ενισχύουν την υγεία και τη μαγική αντοχή των Bayonetta/ Viola, αφηγήσεις και βιογραφικά των χαρακτήρων (που, μεταξύ μας, μας βοηθούν πιο πολύ να καταλάβουμε τον λόγο ύπαρξής τους) είναι κρυμμένα μέσα στα εκάστοτε επίπεδα, περιμένοντάς μας να τα ανακαλύψουμε. Η ύπαρξη ενός crafting μηχανισμού, με βάση τα όσα συλλέγουμε εντός του παιχνιδιού, είναι μια εξαιρετική προσθήκη που μπορεί να μας βγάλει συχνά από τη δύσκολη θέση και να μας «γλιτώσει» από μια επίσκεψη στο μαγαζί του Rodin στα πρόθυρα της κόλασης. ➡

Και φυσικά, η ίδια η μάχη. Οι button mashing καταβολές της σειράς Bayonetta δεν απουσιάζουν από το Bayonetta 3. Οι παίκτες θα πειραματιστούν με τα διάφορα πλήκτρα έτσι ώστε να μπορούν να εκτελέσουν μια ποικιλία από combos και να δώσουν τέλος στα Homunculi και τις άλλες εχθρικές δυνάμεις που θα βρουν μπροστά τους. Κάθε combo όμως έχει τη δική του πορεία εκτέλεσης, τη δική του μοναδική δυναμική και ένα φανταστικό απεικονιστικό αποτέλεσμα στη μάχη.

Δεδομένου, επίσης, ότι οι τεχνικές της Bayonetta μπορούν να ενισχυθούν με την κατανάλωση των ειδικών Orbs που συλλέγονται μετά από κάθε μάχη, και δεδομένου ότι η Bayonetta μπορεί να μάθει νέες τεχνικές καθώς προχωράει το παιχνίδι, ο μηχανισμός της μάχης καταλήγει να κάνει τα εξής: να προσφέρεται ελεύθερα στον παίκτη για πειραματισμό, να μην κουράζει και να εκτελείται τόσο φυσικά και οργανικά που γίνεται πολύ σύντομα δεύτερη φύση στον παίκτη.

Δεν θα ήταν λανθασμένο να πούμε πως ο τομέας της μάχης είναι μακράν ο καλύτερος σε παιχνίδι της σειράς, και αποτελεί ξεκάθαρα το ιδανικό παράδειγμα μιας Platinum που έχει όρεξη, μεράκι και διάθεση να προσφέρει μια μοναδική, απολαυστική εμπειρία στον παίκτη. Το σύστημα μάχης όμως δεν καταλήγει να είναι απλά απολαυστικό: είναι σαφέστατα και αρκετά εμπλουτισμένο. Περίοπτη θέση εδώ έχουν οι δαίμονες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν άμεσα στη μάχη μέσω του μηχανισμού Demon Slave.

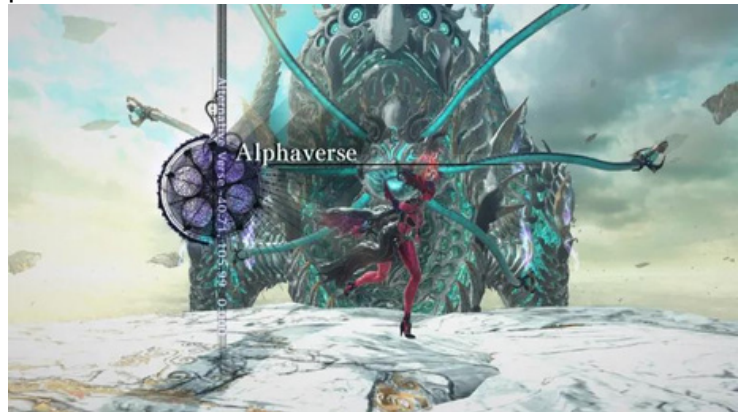
Ενάντια στην απειλή του Singularity και των Homunculi στρατιωτών, όπου οι Climax Attacks δεν φαίνεται να έχουν την ίδια αποτελεσματικότητα σε σχέση με το παρελθόν, οι δαίμονες έρχονται να πολεμήσουν στο πλευρό της Bayonetta, βγάζοντάς την αρκετές φορές ασπροπρόσωπη και κάνοντας, πολύ συχνά, τη διαφορά στη θετική έκβαση της αναμέτρησης.

Καθώς προχωρά η ιστορία, η Bayonetta έχει τη δυνατότητα να συνάψει ένα «σκοτεινό» συμβόλαιο με μια πληθώρα από τέτοιες οντότητες, προσαρμόζοντας το οπλοστάσιό της ανάλογα με την περίσταση και ανάλογα με το τι επιλέγει ο ίδιος ο παίκτης να χρησιμοποιήσει στην περιπέτειά του. Αξίζει, βέβαια, να σημειωθεί πως ορισμένοι δαίμονες μπορούν να αποκτήσουν εξελιγμένες μορφές, ή να χρησιμοποιηθούν ως μέσα περιήγησης μέσα στα επίπεδα, κάτι που ενδεχομένως να περιορίζει την επιλογή των παικτών ελέω πρακτικότητας και αποτελεσματικότητας.

Και πάλι, όμως, κάθε δαίμονας έρχεται και ενισχύει την Bayonetta με τα δικά του combos και ικανότητες, εξαλείφοντας τις διαφοροποιήσεις και τις όποιες ανισότητες – και με τον μεγάλο αριθμό διαθέσιμων δαιμόνων, τα base skills της χαριτόβρυτης μαγισσοπούλας μας αυξάνονται δραματικά, αλλάζοντας τις ισορροπίες στη μάχη σε σημαντικό βαθμό. Και τέλος, υπάρχουν και αυτές οι ελάχιστες σεκάνς γιγαντομαχιών, όπου οι δαίμονες μεγαλώνουν σε μέγεθος και έρχονται να πολεμήσουν ενάντια στα εξίσου γιγάντια, εχθρικά πλάσματα.

Πρόκειται για μια ακόμα προσπάθεια της Platinum να κάνει μια πρόσμειξη στοιχείων tokusatsu με επιστημονική φαντασία τύπου Kong VS. Godzilla, την οποία και δεν μπορούμε να αντιμετωπίσουμε ως κάτι περισσότερο από ένα απλό (και πιθανόν αστεία εκνευριστικό) boss fight, παρά την όποια παραίνεση των δημιουργών για να μας πείσουν για το αντίθετο.

Σε κάθε περίπτωση, όμως, όλα αυτά αποτελούν μια ενδιαφέρουσα προσθήκη και σηματοδοτούν την οριστική λήξη της στασιμότητας που είχαν πλάσματα όπως ο Gomorrah στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, μια λήξη που ελπίζουμε να συνεχιστεί και στο μέλλον.



Κάπου ανάμεσα στο σύστημα μάχης και τη χρήση του μηχανισμού των Demon Slaves, έρχεται η παρουσία της Viola. Εκτός από τη σύνδεσή της με την ιστορία, η Viola έρχεται να προσφέρει (θεωρητικά...) την ισορροπία ανάμεσα στην κλασική μάχη και στο πώς χρησιμοποιούμε τους δαίμονες στη μάχη. Η Viola έρχεται εξοπλισμένη με μια katana, την οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει τόσο ως melee, όσο και ως ranged, με το ίδιο αξιόπιστο αποτελέσματα που παρέχει και ο συνδυασμός όπλων της Bayonetta. Ο ένας και μοναδικός δαίμονας που έχει στο οπλοστάσιό της, ο γάτος Cheshire, λειτουργεί εντελώς αυτόνομα όταν καλείται στο πεδίο της μάχης, χωρίς ο παίκτης να χρειάζεται να καθορίσει την κίνησή του, ή να εκτελέσει μια εντολή επίθεσης. ➡

Το μοναδικό μειονέκτημα της Viola έχει να κάνει με την χρήση του Witch Hour, το οποίο δεν ενεργοποιείται με την εκτέλεση του dodge, αλλά με το έγκαιρο μπλοκάρισμα μιας επίθεσης.

Και αν στον overworld αυτό δεν αποτελεί κάποιο αξιοπρόσεκτο ζήτημα, μπορεί να προκαλέσει εκνευρισμό σε όσους παίκτες θέλουν να συλλέξουν κάθε διαθέσιμο μετάλλιο στο επίπεδο και πρέπει να ολοκληρώσουν challenges που απαιτούν την εξόντωση αντιπάλων εντός του Witch Hour και μέσα σε ορισμένο χρονικό διάστημα.

Για να είμαστε απόλυτα ειλικρινείς, αν η Viola δεν είχε να διαδραματίσει έναν συγκεκριμένο ρόλο εντός της πλοκής του τίτλου, θα ήταν μια προσθήκη εντελώς άχρηστη, καθώς στερείται παντελώς της χάρης και της ευελιξίας που προσφέρει ο έλεγχος της Bayonetta από κάθε άποψη.

Η προσθήκη, πάλι, που δεν βρήκαμε διόλου άχρηστη ήταν τα playable κομμάτια της παιδικής φίλης της Bayonetta, της Jeanne. Όπως έχει ήδη αναφερθεί προηγουμένως, η Jeanne έχει τη δική της ατζέντα και το δικό της κομμάτι να επιτελέσει ενάντια στην απειλή του Singularity.



Οι δικές της αποστολές όμως εκτυλίσσονται σε επίπεδα που ακολουθούν metroidvania προσέγγιση και σχεδιασμό, ξεφεύγοντας από τους τρισδιάστατους κόσμους του που κυριαρχούν στον τίτλο και προσφέροντας μια πιο φρέσκια προσέγγιση στον παίκτη.

Τόσο ο εξοπλισμός της Jeanne όσο και η μεταμόρφωσή της, λειτουργεί απολύτως φυσικά, ακόμα και στο 2D κομμάτι του όλου σχεδιασμού και εικάζουμε πως πολύ εύκολα θα λειτουργούσε ένας spin-off τίτλος του ίδιου ύφους στο μέλλον. Δυστυχώς, όμως, υπάρχουν αρκετοί περιορισμοί στον τρόπο με τον οποίο έχουν υλοποιηθεί αυτά τα τμήματα του παιχνιδιού.

Αρχικά, το όριο χρόνου των περίπου 5-6 λεπτών είναι περιοριστικό ως προς την ανάγκη μας να εξερευνήσουμε κάθε δωμάτιο στο χώρο. Πολύ συχνά επίσης έχουμε την αίσθηση πως το κομμάτι που αφορά στην stealth εξόντωση είναι αρκετά επαναλαμβανόμενο και γίνεται σχεδόν αυτόματα, χωρίς να έχουμε το περιθώριο εκείνο που θα μας επιτρέψει να εξερευνήσουμε και να εξετάσουμε κάποια άλλη εναλλακτική.

Καταφέρνουν και μας αποζημιώνουν, όμως, ορισμένα boss fights και κάποιες σεκάνς μετάβασης στο χώρο και καταδίωξης, τα οποία μας άφησαν αρκετά ικανοποιημένους. Η γενική αίσθηση του gameplay τμήματος με τη Jeanne κατάφερε να μας δώσει μια πολύ όμορφη αίσθηση, από την οποία όμως θα θέλαμε να δούμε κάτι περισσότερο από τον τρόπο με τον οποίο πραγματοποιήθηκε εν τέλει.

Εν τέλει, η όποια διαφοροποίηση στο gameplay συντελείται μόνο στο playable τμήμα των Jeanne/ Viola, με το κομμάτι της Bayonetta να παραμένει σταθερό μεν, αλλά με μια πλειάδα διαθέσιμων δαιμόνων και μια εξίσου αντίστοιχη σε μέγεθος ποικιλία σε όπλα. Η απομάκρυνση από τα παραδοσιακά όπλα είχε ξεκινήσει με το Bayonetta 2, αλλά στο Bayonetta 3 έχουμε τον μεγαλύτερο διαθέσιμο αριθμό όπλων μέχρι στιγμής στη σειρά, όπως εκείνα διαμοιράζονται ανάμεσα στις τρεις πρωταγωνίστριες. Όπως και οι δαίμονες, η πρόσβαση στα όπλα ξεκλειδώνει σταδιακά καθώς προχωράει η ιστορία.

Κάθε όπλο έχει τη δική του βαρύτητα και δυναμική και μπορεί να χρησιμοποιηθεί διαφορετικά από κάθε παίκτη που θα ασχοληθεί με το παιχνίδι. Καθώς το Bayonetta 3 θα μας ταξιδέψει σε διαφορετικές χρονικές περιόδους και διαφορετικές περιοχές του κόσμου, πολλά από αυτά τα όπλα είναι επηρεασμένα από τον τόπο και τον χρόνο της εκάστοτε επίσκεψής μας.

Ως εκ τούτου, κάποια από αυτά θα φαντάζουν αστεία και περίεργα ως προς το χειρισμό τους, και κάποια άλλα απλώς ενοχλητικά. Σε κάθε περίπτωση, όμως, η δυνατότητα επιλογών είναι αυτή που έχει σημασία και σε αυτό το κομμάτι, όπως και η απόλυτη ελευθερία πειραματισμού, έτσι ώστε ο κάθε παίκτης να βεβαιωθεί τι πραγματικά του ταιριάζει. Προχωρώντας σε πιο ειδικά στοιχεία του παιχνιδιού, οφείλουμε με μια σχετική ικανοποίηση να παραδεχτούμε πως έχουμε να κάνουμε με μια Platinum που δεν διστάζει να απεικονίσει γραφική βία, ακόμα και αν δουλεύει σε ένα προϊόν κονσόλας με πιθανότατα μικρό ηλικιακό target group. ➡

Ο θάνατος είναι εμφανής σε κάθε στιγμή, σε κάθε γωνιά του κόσμου. Η Bayonetta θα πληγωθεί η ίδια πολλές φορές και το αίμα που κυλάει είναι κάτι με το οποίο θα έρθει αντιμέτωπος ο παίκτης σε διάφορα σημεία του τίτλου.

Όσο φαινομενικά αδιάφορη και ατρόμητη και αν φαντάζει, θα δούμε μια Bayonetta που θα πονέσει, θα υποφέρει, θα θρηνήσει και θα κληθεί, για πρώτη φορά ίσως, να αντιμετωπίσει την κατάσταση με έναν τρόπο πολύ πιο διαφορετικό απ' ό,τι την έχουμε δει μέχρι τώρα. Όταν καταφέρνουμε να εντυπωσιαστούμε με ένα επίπεδο ωριμότητας και γενναιότητας που μπορεί να φτάσει ένα παιχνίδι, μπορούμε εξίσου εύκολα να εκνευριστούμε και με άλλες επιλογές.

Μπορούμε να αιτιολογήσουμε την παρουσία του φίλτρου περιορισμού των αισθησιακών στάσεων που παίρνει κάθε φορά η Bayonetta όταν εκτελεί ένα Climax Kill και αποφασίζει να ποζάρει λάγνα στον φακό, αλλά δεν μπορούμε να αιτιολογήσουμε εύκολα την ύπαρξη του Easy Mode, το οποίο έρχεται να κάνει τον τίτλο πιο προσβάσιμο σε ένα λιγότερο απαιτητικό κοινό.



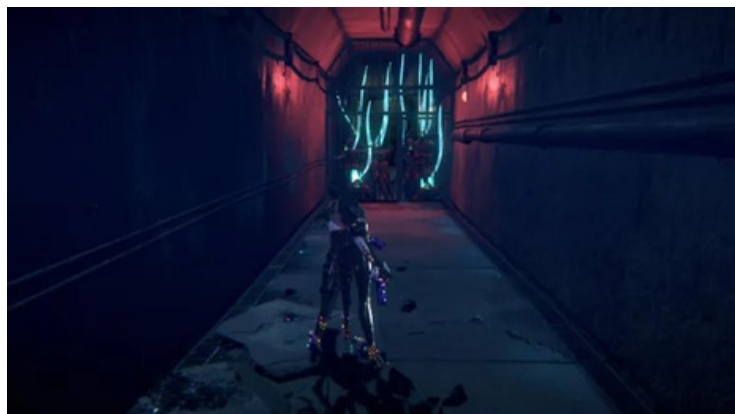
Το εν λόγω mode αφαιρεί εντελώς την ύπαρξη των τρόπαιων, αφαιρεί εντελώς κάθε μορφή ζημιάς και, κοινώς, εξαφανίζει κάθε μορφή πρόκλησης που είχαμε αγαπήσει στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς.

Μερικές φορές, οι προσπάθειες των δημιουργών να γίνουν αρεστοί σε μια πολύ μεγάλη μερίδα κοινού, ανεξάρτητα από τη θεματολογία του τίτλου που δημιουργούν, δεν είναι πάντα μια σοφή και αγαστή επιλογή – και, σίγουρα, δεν αποτελούν παρακαταθήκη ενός παρελθόντος που στηρίχθηκε σε συγκεκριμένες μεν, γερές δε, βάσεις.

Κάτι τέτοιες ανιστόρητες επιλογές μπορούν να οδηγήσουν και σε άλλα παραστρατήματα. Το Bayonetta 3 προσφέρει τη δυνατότητα για πρώτη φορά, κάνοντας χρήση του αριστερού μοχλού, να εστιάσουμε στο σημείο που πρέπει να ταξιδέψει ο χαρακτήρας μας.

Κοινώς, πρόκειται για ακόμα έναν μηχανισμό, ο οποίος προσδοκά να ενισχύσει την προσβασιμότητα του τίτλου, αλλά καταφέρνει σημαντικά όμως να αποπροσανατολίζει τον παίκτη από το κομμάτι της εξερεύνησης.

Αρκετά συχνά, επιπλέον, και ιδιαίτερα σε στιγμές που η πλοήγηση στο χώρο απαιτεί γρηγοράδα και ακρίβεια για την επίλυση ορισμένων γρίφων, ακόμα και το πιο ευαίσθητο και ανεπαίσθητο κλικάρισμα του μοχλού θα αλλάξει την κάμερα και θα προκαλέσει προβλήματα στην επίλυσή τους – προβλήματα που δυστυχώς θα επαναληφθούν ξανά και ξανά. Ο χειρισμός είναι από τα στοιχεία του τίτλου που λειτουργεί υποδειγματικά τις περισσότερες φορές και είναι πραγματικά κρίμα οι δημιουργοί να καταλήγουν σε τέτοια χαζά ατοπήματα.



Τέλος, θα πρέπει να σταθούμε στα τεχνικά σημεία του τίτλου. Καλώς ή κακώς, το Bayonetta 3 είναι ένας τίτλος που φανερώνει απροκάλυπτα το πόσο αδύναμο είναι πλέον το hardware του Nintendo Switch. Εδώ, βέβαια, η Platinum καταφέρνει να προσφέρει τη νόρμα (για την τρέχουσα γενιά) των 60 καρέ ανά δευτερόλεπτο, τόσο σε portable, όσο και docked mode. Η απεικόνιση σε docked mode είναι αποδεκτή. Δεν αγγίζει το επίπεδο του απόλυτα ικανοποιητικού, αλλά τουλάχιστον το ταξίδι στους κόσμους του παιχνιδιού γίνεται πολύ πιο ευχάριστα.

Το παιχνίδι, πάλι, σε portable mode δεν είναι κάτι που προτείνουμε εύκολα – εκτός βέβαια και αν ο παίκτης είναι σε θέση να αγνοήσει τις γνώριμες θολούρες, την πτώση στην ανάλυση, το πολύ έντονο alising και τα textures που δεν θυμίζουν παιχνίδι που βρίσκεται σε ανάπτυξη για τουλάχιστον μια πενταετία.

Όσο και αν ο γρήγορος ρυθμός ανανέωσης, που δεν πέφτει ούτε frame, βελτιώνει αρκετά το τελικό αποτέλεσμα, δεν πρέπει να ξεχνάμε πως πρόκειται για μηχανισμό εξυπηρέτησης της ροής στη μάχη και πως για να γίνει αυτό απαιτούνται πολλές άλλες θυσίες στον τεχνικό τομέα.



Ευτυχώς, το οπτικό κομμάτι του τίτλου υπερκαλύπτεται από τον εξαιρετικό ηχητικό τομέα του τίτλου. Ο παίκτης θα διαπιστώσει πολύ γρήγορα πως το soundtrack του Bayonetta 3 είναι συγκινητικά υπέροχο και έντονο εκεί που πρέπει.

Ειδική μνεία (και χωρίς να θέλουμε να ρίξουμε λάδι στη φωτιά) θα πρέπει να δώσουμε στην ερμηνεία της Jennifer Hale ως η νέα Bayonetta, η οποία καταφέρνει και αποδίδει εξαιρετικά το ύφος ομιλίας και το νάζι που κρύβει συχνά η Umbra Witch. Περιμένουμε με ανυπομονησία το άμεσο μέλλον και ένα νέο παιχνίδι της σειράς όπου η νέα voice actress θα έχει ακόμα μια ευκαιρία να ξεδιπλώσει το ταλέντο της και να παγιωθεί στη συνείδηση του κοινού με τον ίδιο τρόπο που κατάφερε να κάνει και η προκάτοχός της.

Εν τέλει, και παίρνοντας μια πολύ βαθιά ανάσα καθώς αναλογιζόμαστε όλα όσα αποκομίσαμε από το νέο Bayonetta, μπορούμε να πούμε πως είμαστε χαρούμενοι με την έλευσή του. Τα χρόνια ανάπτυξης μάλλον χρειάστηκαν σε ορισμένα σημεία, αλλά πιθανότατα και όχι σε κάποια άλλα. Σε κάθε περίπτωση, το Bayonetta 3 είναι εδώ, δίνοντάς μας την ευκαιρία να ολοκληρώσουμε ένα κεφάλαιο που ξεκίνησε περισσότερο από μια δεκαετία πριν και να σκιαγραφήσουμε ένα νέο μέλλον για τη σειρά.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι με στιβαρή, ικανοποιητική διάρκεια και με πολλές ευκαιρίες πειραματισμού με άλλα είδη gameplay. Οι οπαδοί της δουλειάς που προσφέρει η Platinum, στις καλές της στιγμές, θα έχουν την ευκαιρία να απολαύσουν έναν τίτλο που δείχνει εξέλιξη και ωριμότητα στους μηχανισμούς της μάχης, τον κύριο πυρήνα του δηλαδή. Και αν έχουν την υπομονή να συγχωρήσουν τα υπόλοιπα ατοπήματα, είναι παραπάνω από σίγουρο πως θα περάσουν καλά. ●

Κώστας Παπαμήτρου

Βαθμολογία: 8

Θετικά

- Το σύστημα μάχης που παραδίδει η Platinum, όταν έχει κέφια.
- Πειραματισμοί με άλλα είδη gameplay που φαίνεται να λειτουργούν ικανοποιητικά.
- Ικανοποιητική διάρκεια, χωρίς να κουράζει.
- Πολύ καλό level design, που ενισχύει την εξερεύνηση.
- Υπέροχο soundtrack, με διαφορά το καλύτερο της σειράς.
- Ακατέβαρα 60 fps παντού.
- Αποδεκτός οπτικός τομέας σε docked mode...

Αρνητικά

- ...και απίστευτα κουραστικό σε portable mode.
- Πλοκή και χαρακτήρες που απλά δεν βγάζουν νόημα ορισμένες φορές.
- Μικρά ατοπήματα στον χειρισμό.
- Easy mode για περαιτέρω προσβασιμότητα, που χαλάει την εικόνα της σειράς.

Το Bayonetta 3 κυκλοφορεί από τις 28/10/22 για το Nintendo Switch. Το review μας βασίστηκε σε κωδικό που λάβαμε από τη CD Media.

Asterigos: Curse of the Stars

Κάτι παραπάνω από *guilty pleasure*.

Guilty pleasure ή πραγματικά αξιόλογη εμπειρία; Μερικές φορές οι γραμμές είναι θολές ιδίως σε περιπτώσεις παιχνιδιών που εποφθαλμιούν είδη και τεχνοτροπίες που συνήθως απαντώνται σε μεγάλες παραγωγές, αλλά σπανίως στα indies. Όσον αφορά στο Asterigos: Curse of the Stars, στις πρώτες ώρες πιθανότατα κάποιος να βρεθεί σε δίλημμα σχετικά με την οπτική με την οποία θα το προσεγγίσει.

Εντούτοις, παρά τις διάφορες πτυχές του τίτλου, όπου το χαμηλό budget και η σχετικά ολιγομελής ομάδα ανάπτυξης δείχνουν τα σημάδια τους, η αλήθεια είναι πως η ταϊβανέζικη Acme Gamestudio φέρνει εις πέρας ένα ιδιαίτερα αξιόλογο action-adventure. Θα μπορούσε κάποιος πολύ εύκολα να του βάλει την ταμπέλα "soulslike", αλλά δεν θα λέγαμε ότι προσπαθεί να προσφέρει μία ανάλογη εμπειρία αυτού του είδους.

Αν και υπάρχουν ορισμένα προβληματικά στοιχεία σχεδόν σε κάθε τομέα του Asterigos, αυτό δεν στερεί την εικόνα ενός παιχνιδιού που φαίνεται ότι αναπτύχθηκε με όρεξη και μεράκι, κάτι που φαίνεται και στον τομέα του σεναρίου.



Το παιχνίδι μάς γνωρίζει εξ αρχής την πρωταγωνίστρια Hilda, η οποία θα βρεθεί στο κατόπι του πατέρα της. Ο τελευταίος έφυγε σε μία στρατιωτική αποστολή, ως επικεφαλής μίας ομάδας πολεμιστών, που θα τον φέρει στη μυστηριώδη πόλη Arhes.

Το ζητούμενο της αποστολής θα το μάθουμε σταδιακά, αλλά στο μεταξύ η Hilda θα σταλεί από τον βασιλιά της προς τον εντοπισμό του πατέρα της και των στρατιωτών του, ώστε να μάθει τι απέγιναν έπειτα από την πολύμηνη απουσία τους. Σύντομα θα μάθουμε ότι η Arhes έχει προσβληθεί από μία κατάρρα (του Asterigos όπως ίσως θα καταλάβει ένας παρατηρητικός...).

Οι κάτοικοι της Arhes, όντας καπιτίζ άπληστοι, θέλησαν να αξιοποιήσουν μία μυστήρια μαγική πηγή, η οποία έφερε την αθανασία σε διάφορους πολίτες, αλλά, παράλληλα, μεταμόρφωσε άλλους σε τέρατα. Είναι μία σεναριακή βάση που θα μπορούσε να την παραλληλίσει κάποιος με αυτήν του Bioshock, αν και αυτές οι ομοιότητες παραμένουν (ευτυχώς) μόνο σε επιφανειακό επίπεδο, δεδομένου ότι το Asterigos σαφέστατα ακολουθεί διαφορετική σεναριακή πορεία.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει ότι εμείς ερχόμαστε σε αυτήν την πόλη αφού έχουν περάσει χιλιάδες χρόνια από την αρχή αυτής της κατάρρας, η οποία μάλιστα βρίσκεται για ανάλογο χρονικό διάστημα σε καθεστώς στρατιωτικού νόμου.



Το lore χτίζεται σταδιακά μέσω διαλόγων με πολλαπλούς χαρακτήρες καθώς και από το διάβασμα δεκάδων εγγράφων που βρίσκουμε διάσπαρτα στην Arhes. Η αλήθεια είναι ότι σε πολλά σημεία το exposition είναι περισσότερο από ό,τι θα έπρεπε, καταλήγοντας να δείχνει ως φλύαρο, κάτι στο οποίο δεν βοηθάει ότι στην πλειοψηφία των διαλόγων δεν υπάρχουν ηχογραφημένες φωνές.

Παρόλα αυτά, το σενάριο παρουσιάζει ένα σχετικό ενδιαφέρον για όποιον αποφασίσει να σφίξει τα δόντια του και να επιδοθεί σε εκτενές διάβασμα, χτίζοντας ένα προσεγμένο lore. Μπορεί να μην προσφέρει ιδιαίτερες εκπλήξεις στα πλαίσια μίας fantasy εξιστόρησης, αλλά, για να είμαστε ειλικρινείς, πιάσαμε τον εαυτό μας να ενδιαφέρεται πραγματικά για τη μοίρα των διαφόρων χαρακτήρων, όπως αποτυπώνεται μέσω του φροντισμένου επιλόγου.

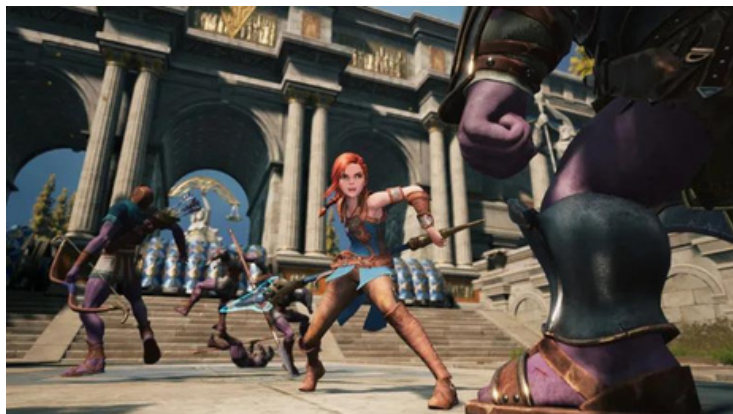
Έχει ένα κάποιο "γούστο" επίσης πως το Asterigos αντλεί σε μεγάλο βαθμό την έμπνευσή του από την αρχαιοελληνική μυθολογία -και όχι μόνο- με έναν μάλλον εκκεντρικό τρόπο. Θα δείτε διάσπαρτα ελληνικά ονόματα καθώς και χτίσματα που εμπνέονται φανερά από τη ρωμαϊκή αρχιτεκτονική. ➡

Περιέργως όμως η έμπνευση παραμένει σε εντελώς επιφανειακό, επιδερμικό επίπεδο, καθώς δεν υπάρχει η παραμικρή νύξη σε ελληνικούς ή ρωμαϊκούς μύθους και πρόσωπα. Ως ένα σημείο δηλαδή θα μπορούσε να πει κάποιος ότι σε κάποιον από την ομάδα ανάπτυξης απλά άρεσε η προφορά διαφόρων αρχαιοελληνικών ονομάτων.

Ο μεγαλύτερος αντίκτυπος που έχουν οι συγκεκριμένες πηγές έμπνευσης έχει να κάνει τελικά με τον σχεδιασμό ορισμένων εχθρικών πλασμάτων, όπως μινώταυροι και άρπυιες, πλάσματα τα οποία όμως σαν υπόβαθρο δεν έχουν καμία σχέση με τους μύθους από όπου εμπνέονται.

Ανεξαρτήτως του ιστορικού αυτών των αιμοβόρων πλασμάτων, η Hilda είναι εξαρχής πανέτοιμη για να τα αντιμετωπίσει. Η προσέγγιση της Acme Gamestudio στο θέμα του εξοπλισμού ακολουθεί μία εναλλακτική πορεία από τα συνηθισμένα, δεδομένου ότι από τα πρώτα λεπτά μάς δίνει και τα έξι όπλα που μπορεί να έχει η πρωταγωνίστρια· ένα σπαθί με ασπίδα, δόρυ, μαχαίρια, σιδερένια περιβραχιόνια, ραβδί για μαγείες και σφυρί.

Θα πρέπει να σημειώσουμε εδώ ότι αυτά τα αρχικά όπλα είναι και τα μοναδικά που θα έχετε σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς το μόνο loot σχετικό με τον εξοπλισμό αφορά στις πρώτες ύλες που χρειάζονται για να αναβαθμιστεί ο υπάρχων εξοπλισμός. Εδώ να σημειώσουμε επίσης ότι εξτρά κομμάτια πανοπλιών ή διαφορετικός ρουχισμός απουσιάζουν πλήρως. Το Asterigos -με λίγα λόγια- διατηρεί τα απολύτως βασικά όσον αφορά στην ανάπτυξη της ηρωίδας.



Παρά την έλλειψη διαφορετικών όπλων, το Asterigos δεν υστερεί στο σύστημα μάχης, το οποίο διακρίνεται από ένα σχετικό βάθος. Κάθε ένα όπλο από τα έξι έχει τις δικές του ιδιαιτερότητες, όπως, λόγου χάρη, το δόρυ που επιτρέπει το parry, το ραβδί που εκτοξεύει μαγικές σφαίρες ή τα περιβραχιόνια που ρίχνουν νάρκες στο έδαφος.

Ανά πάσα στιγμή μπορούμε να είμαστε εξοπλισμένοι ταυτόχρονα με δύο από τα έξι όπλα (εννοείται ότι οποιαδήποτε στιγμή μπορούμε να τα αλλάξουμε από το μενού), επιτρέποντας ενδιαφέροντα synergies και συνδυασμούς.

Η χρήση των όπλων είναι αρκετά διαφορετική ώστε κάθε παίκτης να μπορεί να πειραματιστεί για τους συνδυασμούς μέχρι να εντοπίσει το στυλ της μάχης που τον βολεύει. Επιπλέον, το σύστημα των talents, που αποκτούμε ανεβαίνοντας levels, περιέχει ξεχωριστά buffs αλλά και active ικανότητες, ξεχωριστές για κάθε όπλο. Αυτές οι ειδικές ικανότητες είναι ιδιάζουσας σημασίας για την επικράτηση στις μάχες και παρουσιάζουν μία άκρως ικανοποιητική ποικιλία τόσο από passive όσο και από active ικανότητες με ξεχωριστές μορφές επιθέσεων.

Σε γενικές γραμμές, το σύστημα μάχης μπορεί να μην επαναπροσδιορίζει τον τροχό αλλά δεν είχε και ανάγκη να το κάνει, καθώς είναι πραγματικά δουλεμένο αλλά και ένας από τους τομείς που επιτρέπει στο Asterigos να ξεπεράσει το όριο του guilty pleasure, περνώντας για τα καλά στα πλαίσια μίας πραγματικά αξιόλογης εμπειρίας.



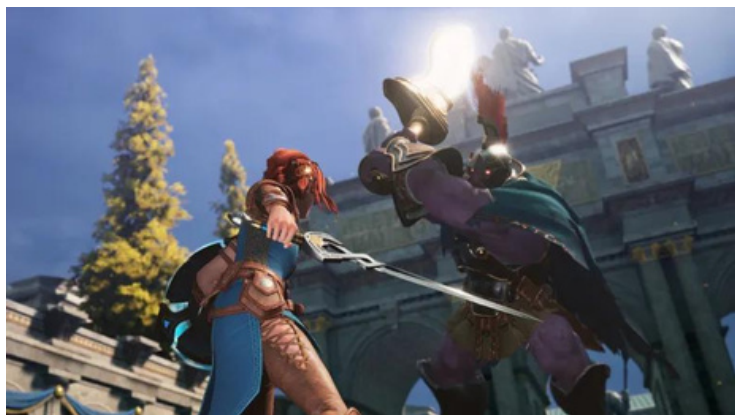
Ένα καλό σύστημα μάχης βέβαια δεν αρκεί από μόνο του, αλλά είναι αναγκαίο να συνοδεύεται από ένα ποικίλο και καλοφτιαγμένο bestiary, ένας ακόμα τομέας όπου το Asterigos τα πηγαίνει πολύ καλά. Η ποικιλία των εχθρών που θα βρεθούν στον δρόμο μας είναι χορταστική και ανάλογη με την εκάστοτε διακριτή περιοχή. Η αντιμετώπισή τους θέλει αρκετά καλά αντανakλαστικά, με την πρόκληση γενικά να κυμαίνεται σε ψηλά επίπεδα αλλά χωρίς ποτέ να στοχεύει σε soulsborne μονοπάτια (και αυτό βέβαια δεν το αναφέρουμε για αρνητικό).

Η χρήση του dodge (ή του block αν έχετε το σπαθί και την ασπίδα) είναι επιτακτική αλλά δεν λείπουν και τα σημεία όπου θα τα περάσετε σχεδόν σαν να το προσεγγίζετε ως hack 'n slash. ➡

Ανάλογος βαθμός πρόκλησης υπάρχει και στη μεγάλη ποικιλία των bosses, τα οποία διατηρούν την υψηλή πρόκληση, αλλά δίχως και να προσπαθούν να σας... γονατίσουν. Τα boss fights είναι γενικά καλοφτιαγμένα και με όμορφο σχεδιασμό, κλείνοντας ωραία το κάθε ξεχωριστό και ευμέγεθες quest.

Δυστυχώς όμως δεν λείπουν διάφορα στραβοπατήματα, που θα έλεγε κανείς ότι είναι και προϊόν απειρίας ή ελλιπούς testing. Ένα βασικό θέμα αφορά στη δομή της περιπέτειας. Η έκταση της Arhes είναι ενιαία, άνευ οποιουδήποτε loading μεταξύ των επιμέρους περιοχών, έχοντας τη βάση των φιλικών Aristoi (η υψηλή τάξη της Arhes) ως ορμητήριο για τις αποστολές.

Να τονίσουμε εδώ ότι το Asterigos δεν ακολουθεί την open-world προσέγγιση. Αντιθέτως, ακολουθεί τη λογική των soulsborne, όπου βρίσκουμε μπροστά μας πολυάριθμες διακλαδώσεις που μας οδηγούν σε διαφορετικά τμήματα της πόλης. Απόρροια αυτού, ιδίως στα αρχικά στάδια, είναι ότι βρισκόμαστε συχνά σε σημείο να νοιώθουμε πραγματικά χαμένοι.

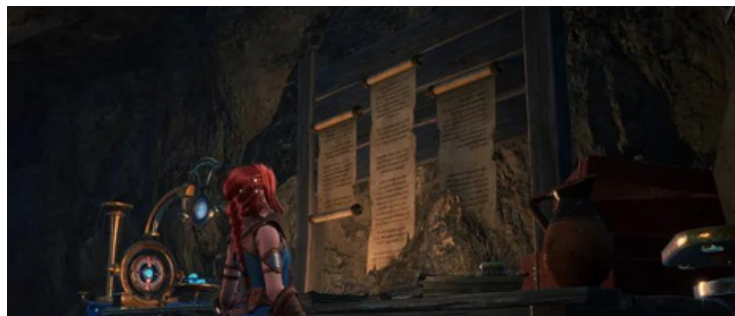


Οποιαδήποτε μορφή χάρτη απουσιάζει και ο σχεδιασμός είναι σε σημεία τόσο επαναλαμβανόμενος σε assets, άνευ σημείων ενδιαφέροντος, νοιώθοντας συχνά ότι βρισκόμαστε σε έναν λαβύρινθο που δεν ξέρουμε ακριβώς πού πάμε και αν έχουμε πάρει σωστή πορεία. Η αλήθεια είναι ότι τελικά δεν φτάσαμε σε κάποιο σημείο που να χαθούμε πλήρως, αλλά η αίσθηση του μπερδέματος ήταν κάτι που ερχόταν σε πάρα πολλές περιπτώσεις, αφήνοντας μία αρνητικά αγχωτική γεύση στην περιήγησή μας.

Εδώ επίσης έρχεται ένα ακόμα αρνητικό στοιχείο, αυτό της απουσίας fast travel για περισσότερη από τη μισή διάρκεια του campaign. Στο πρώτο μισό του παιχνιδιού η μόνη δυνατότητα fast travel είναι αυτή της επιστροφής στη βάση, αλλά χωρίς να έχουμε την επιλογή να επιστρέψουμε στο σημείο που ήμασταν.

Το αποτέλεσμα είναι να υπάρχει έντονο backtracking, όταν μετά τη λήψη της επόμενης αποστολής στη βάση πρέπει και πάλι να περάσουμε αχρείαστα από τις ίδιες περιοχές προτού φτάσουμε στο επόμενο objective.

Το παραπάνω δυσχεραίνεται από το σύστημα γιατρειάς του Asterigos. Η Hilda μπορεί να έχει έως 20 γιατρικά πάνω της, τα οποία όμως δεν αναπληρώνονται όποτε πεθαίνει. Υπήρξαν δύσκολα σημεία που μας οδηγούσαν στο μηδενισμό των γιατρικών. Με το farming να είναι πρακτικά ανύπαρκτο στις περισσότερες περιοχές, η μόνη λύση ήταν να επιστρέψουμε στη βάση για να αγοράσουμε/ στοκάρουμε σε γιατρικά.



Η έλλειψη του fast travel σήμαινε ότι έπειτα από την επιστροφή στη βάση έπρεπε να επαναλάβουμε όλον τον ποδαρόδρομο (συνοδευόμενο βέβαια από την επανεμφάνιση των εχθρών) μέχρι να φτάσουμε το δύσκολο σημείο όπου ήμασταν, κάτι που αναπόφευκτα οδηγούσε στον εκνευρισμό αλλά και στην πτώση του ρυθμού.



Αυτά τα θέματα ρίχνουν κάπως τη συνολική εικόνα του Asterigos, αλλά δεν θα λέγαμε σε σημείο όπου να αντιστρέψουν τη -γενικότερα- αξιοπρεπέστατη εμπειρία. Εδώ να αναφέρουμε ότι σε οπτικό επίπεδο θα πρέπει να περιμένει κανείς ένα παιχνίδι που δεν διεκδικεί δάφνες, έχοντας μείνει τεχνολογικά αρκετά χρόνια πίσω.

Εικαστικά δεν προσφέρει κάτι που δεν έχουμε ξαναδεί, δεδομένου ότι εμπνέεται μάλιστα από πολιτισμούς και μυθολογίες που έχουν προβληθεί στα βιντεοπαιχνίδια με πιο εντυπωσιακά αποτελέσματα. Παρόλα αυτά, παραμένει καλαίσθητο, παρά τους διάφορους περιορισμούς του.



Εν κατακλείδι, το Asterigos αποτελεί μία τιμιότατη και άκρως χορταστική προσθήκη στο είδος (θα χρειαστείτε 30 ώρες τουλάχιστον για να φτάσετε στους τίτλους τέλους). Ναι μεν δεν κρύβει την indie φύση του σε διάφορους τομείς, αλλά από την άλλη προσφέρει ένα δουλεμένο σύστημα μάχης, πλήρες bestiary και ένα σενάριο που παρότι συχνά φλύαρο, τελικά με σχεδόν “ύπουλο” τρόπο μάς κάνει να ενδιαφερθούμε για τη μοίρα χαρακτήρων, σχεδόν χωρίς να το καταλάβουμε. Οι φίλοι των action-adventure, που θα μπορέσουν να βάλουν λίγο νερό στο κρασί τους, πιστεύουμε ότι θα βρουν μία ενδιαφέρουσα πρόταση.

Νικόλας Μαρκόγλου

Βαθμολογία: 7

Θετικά

- Δουλεμένο σύστημα μάχης με έξι ιδιαίτερα διαφορετικά όπλα.
- Χορταστικό bestiary.
- Μεγάλη διάρκεια.
- Παρά τη φλυαρία του, τελικά καταφέρνει να μας πείσει να ενδιαφερθούμε για τους χαρακτήρες του.

Αρνητικά

- Η απουσία του fast travel έως τη μέση του παιχνιδιού ρίχνει σημαντικά τον ρυθμό και μπορεί να προκαλέσει έντονο εκνευρισμό.
- Η προσέγγιση των γιατρικών είναι ιδιαίτερα προβληματική.
- Το δαιδαλώδες level-design, σε συνδυασμό με την απουσία σημείων ενδιαφέροντος, θα σας κάνει πολλές φορές να χαθείτε.

Το Asterigos: Curse of the Stars κυκλοφορεί από τις 11/10/22 για PS5, PS4, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PC, με review code που λάβαμε από την Acme Gamestudio.

Dakar Desert Rally

Χαμένοι στην άμμο και τις λάσπες.

Το Dakar Desert Rally είναι μία ιδιαίτερη περίπτωση. Είναι μία πρόταση που καταπιάνεται με μία σκληροτράχηλη αλλά όχι και τόσο δημοφιλή διοργάνωση και ενώ φαίνεται να ξεκινάει δυνατά, τελικά μάλλον κάπου χάνεται στους αχανείς και ζεστούς αμμόλοφους. Δεν είναι τυχαίο που ελάχιστοι developers έχουν ασχοληθεί με τον συγκεκριμένο αγώνα, αλλά η αλήθεια είναι πως η Saber Interactive δεν το βάζει κάτω. Δεν είναι τυχαίο που από την ημερομηνία κυκλοφορίας του έχουν διατεθεί δύο τεράστια updates που έλυσαν σχεδόν όλα τα αρχικά bugs, αλλά το πρόβλημα δυστυχώς δεν εντοπίζεται εκεί.

Το μεγαλύτερο αγκάθι του Dakar Desert Rally είναι ένα: Με την κατάσταση όπως είναι σήμερα, είναι υπερβολικά “καταπιεσμένο” και εν τέλει βαρετό. Η διοργάνωση ξεδιπλώνεται φαινομενικά σε έναν τεράστιο πραγματικά χάρτη, αλλά δεν υπάρχει καμία ευκαιρία εξερεύνησης του. Αλλά επειδή το κείμενο ξεκίνησε απότομα, ας βάλουμε τα πράγματα σε μία σειρά.



Οι παλιότεροι θα γνωρίζουν πως με την πάροδο των χρόνων ο θεσμός έχει αλλάξει δραματικά, και παρά το γεγονός πως παλιότερα εκτυλισσόταν ακόμα και στην Ευρώπη, πλέον περιορίζεται σε κυρίως αφρικανικό έδαφος. Τους λόγους που πάρθηκαν οι παραπάνω αποφάσεις δεν είναι απαραίτητο να τους αναλύσουμε στο παρόν κείμενο, αλλά δίχως καμία δόση υπερβολής, η παλιά αίγλη έχει χαθεί προ πολλού.

Το Dakar Desert Rally είναι ένα racer που, όπως συμβαίνει και στην πραγματικότητα, είναι αρκετά δύσκολο. Με σύμμαχο το GPS οι οδηγοί καλούνται να διανύσουν μεγάλες αποστάσεις σε διαδρομές που τα όρια τους δεν είναι ξεκάθαρα, ενώ είναι αναγκαίο να σημειωθεί πως τίθεται ακόμα και το θέμα της επιβίωσης. Μία αχαρτογράφητη περιοχή δεν είναι φιλική για οχήματα και οδηγούς, και έτσι ο τερματισμός από μόνος του θα πρέπει να θεωρείται ως μία επιτυχία.

Κάτι τέτοιο προσπαθεί να πετύχει η ομάδα ανάπτυξης και η αλήθεια είναι πως μέχρι έναν βαθμό τα καταφέρνει. Οι αποφάσεις που έχουν παρθεί λειτουργούν σε μεγάλο βαθμό προς όφελος της διασκέδασης και έτσι με βεβαιότητα μπορεί να πει κάποιος πως το Dakar Desert Rally θυμίζει εντονότατα το αρχικό Motorstorm, αλλά χωρίς power ups και με μία δόση παραπάνω σοβαρότητας.

Έχοντας αυτό κατά νου, ο τίτλος της Saber Interactive φλερτάρει περισσότερο με arcade μονοπάτια, κλείνοντας το μάτι στην ευχάριστη και οριακά απαιτητική οδήγηση και όχι στην εξομοίωση.

Σε επίπεδο επιλογών ο τίτλος δεν απογοητεύει, και έτσι τα διαθέσιμα οχήματα χωρίζονται σε 5 κατηγορίες. Από τις μηχανές και τα buggies, μέχρι τα θηριώδη φορτηγά, είναι βέβαιο πως ο καθένας θα βρει εύκολα αυτό που τον αντιπροσωπεύει. Αναμενόμενα το career mode είναι αυτό που θα κλέψει τον περισσότερο χρόνο των παικτών, και φυσικά κατά την πρόοδο του, ολοένα και περισσότερα καλούδια θα είναι διαθέσιμα.

Σε αυτό το σημείο, παράλληλα, ο χρήστης καλείται να πάρει την πρώτη σημαντική του απόφαση και αυτή έχει να κάνει με το επίπεδο δυσκολίας. Αρχικά διαθέσιμα είναι μόνο τα sports και professional, των οποίων οι διαφορές εντοπίζονται στο ποσοστό ζημιάς που επιτρέπεται να δεχθεί ένα όχημα, το επίπεδο του ανταγωνισμού και τέλος στην ενημέρωση που παρέχεται κατά τη διάρκεια του αγώνα ώστε το όχημα να παραμένει εκτός πορείας.



Το τρίτο επίπεδο δυσκολίας ξεκλειδώνεται αρκετά αργότερα, αν και πραγματικά το “simulation” -αυτή είναι η ονομασία του γιατί εξομοιωτής δεν είναι- ελάχιστοι είναι αυτοί που θα το επιλέξουν γιατί έρχεται σε σύμπτωση με το γενικότερο ύφος του τίτλου. Εδώ τα λάθη δεν συγχωρούνται, οι ενδείξεις στην οθόνη αρχίζουν να γίνονται αρκετά πολύπλοκες για τις επερχόμενες στροφές ενώ και οι αντίπαλοι θα κινούνται με αστρονομικές ταχύτητες.



Η λογική του career mode είναι αναμενόμενα ο παίκτης να κερδίζει αγώνες, να ανεβαίνει επίπεδα -ξεκλειδώνοντας παράλληλα περισσότερα οχήματα και διαδρομές- ενώ τα γνωστά σε όλους xp points θα επιτρέπουν την αγορά ανταλλακτικών με απώτερο σκοπό τη βελτίωση της απόδοσης του οχήματος. Και γενικά οι πρώτες ώρες συντροφιά με το Dakar Desert Rally, παρόλο που δεν θα έχουν να επιδείξουν κάτι το συγκλονιστικό, καταφέρνουν να είναι διασκεδαστικές.

Σύμμαχος θα είναι συνεχώς ο όμορφος τεχνικός τομέας, με τα οχήματα να κινούνται με χάρη στις γεμάτες άμμο ή λάσπη διαδρομές, ενώ και η ευχάριστη φωνή του συνοδηγού θα προειδοποιεί για εμπόδια ή οχήματα που έχουν εγκαταλείψει.

Δυστυχώς όμως το μεγαλύτερο πρόβλημα το Dakar Desert Rally είναι πως τελικά για κάποιον περίεργο λόγο επιλέγει να περιοριστεί αρκετά. Παρά το γεγονός πως κάθε διαδρομή εκτυλίσσεται σε μία τεράστια περιοχή, δεν παρέχεται η δυνατότητα ο παίκτης να κινηθεί αρκετά μακριά εκτός αυτής.

Σαφέστατα δεν μιλάμε για ένα κλειστό circuit, αλλά είναι περίεργο να υπάρχει ένας τέτοιος εντονότατος περιορισμός. Αναμενόμενα, όταν το όχημα παρεκκλίνει αρκετά, ένα μεγαλοπρεπέστατο reset το επαναφέρει στο σημείο που θα “έπρεπε” να βρίσκεται ή, ακόμα χειρότερα, σαν ένα είδος τιμωρίας, πολλά μέτρα πιο πίσω.



Αν για κακή του τύχη ο οδηγός βρεθεί ακινητοποιημένος σε μία ανηφόρα, τότε θα είναι αδύνατο να εκκινήσει, οπότε επιβάλλεται η χρήση της όπισθεν, η κατάβαση του εκάστοτε λόφου ανάποδα και όταν τελικά βρει και πάλι φόρα για να ξεκινήσει, θα έχει συνειδητοποιήσει πως βρίσκεται στην τελευταία θέση της κατάταξης. Στο σημείο αυτό έρχονται στην επιφάνεια και τα προβληματικά physics των οχημάτων, μιας και είναι απαράδεκτο ένα φορτηγό 5 και πλέον τόνων, με κίνηση στους 4 ή 6 τροχούς, να συμπεριφέρεται όπως μία μοτοσυκλέτα που έχει κολλήσει στις λάσπες.

Παράλληλα, οι μηχανές -αλλά και τα Quad bikes- ίσως λόγω του βάρους τους, είναι πραγματικά αδύνατο να κινηθούν στο όριο, ενώ αν ποτέ συμβεί αυτό, ακόμα και μία απαλή κίνηση του μοχλού στο gamepad θα αποτυπωθεί με μία απότομη στραβοτιμονιά στην οθόνη, με φυσικό επακόλουθο την πτώση.

Γενικά τα physics δεν αποτελούν κάποιο από τα δυνατά σημεία του Dakar Desert Rally και τελικά είναι αυτή η έλλειψη αποφασιστικότητας εκ μέρους της ομάδας ανάπτυξης για την κατεύθυνση που θέλησε να ακολουθήσει που το σημειώνει.

Έχοντας έναν τίτλο που κλείνει απροκάλυπτα το μάτι σε arcade μονοπάτια, γνώμη μας είναι πως το μοντέλο χειρισμού θα έπρεπε να ήταν λιγάκι πιο απελευθερωμένο. Τα powerslides λείπουν εντελώς, ενώ αν ένα όχημα αρχίσει να χάνει την πρόσφυσή του, 9 στις 10 φορές θα είναι αδύνατο ο χρήστης να το επαναφέρει.



Δυστυχώς αυτά είναι προβλήματα που βάζουν φρένο σε μία κατά τα άλλα ενδιαφέρουσα πρόταση, άσχετα αν τελικά καταπιάνεται με έναν όχι και τόσο δημοφιλή θεσμό. Οι αγώνες -όταν δεν εμφανίζονται τα παραπάνω προβλήματα- έχουν τη γοητεία τους, ενώ και οι επιβραβεύσεις δεν είναι διόλου αμελητέες. Ιστορικά οχήματα – θρύλοι από το παρελθόν θα γίνουν διαθέσιμα σχετικά εύκολα, ξυπνώντας ευχάριστες αναμνήσεις στους φίλους των τεσσάρων τροχών.

Παράλληλα, το career mode δείχνει να δουλεύει σωστά, οι διαδρομές όσο περνάει η ώρα γίνονται πιο μεγάλες και απαιτητικές, αλλά από την άλλη -πέρα από την επιλογή καριέρας- δεν υπάρχει κάτι άλλο για να ασχοληθούμε.

Σε επίπεδο αισθητικής, ο τίτλος δανείζεται λίγη από την λάμψη της σειράς Forza Horizon, και γενικότερα κατά την ανάπαυλα των αγώνων υπάρχει ρυθμός, αλλά και εδώ έρχεται στο μυαλό του παίκτη το πόσο καλύτερο θα μπορούσε να είναι το Dakar Desert Rally. ➡

Ευτυχώς, ήδη η ομάδα ανάπτυξης έχει ανακοινώσει πως τα δωρεάν updates βρίσκονται καθοδόν, με σημαντικότερα όλων τη δυνατότητα εξερεύνησης του χάρτη και την προσθήκη νέων modes.

Η βάση για κάτι καλύτερο υπάρχει ενώ ήδη ο τεχνικός τομέας δεν απογοητεύει. Σε καμία περίπτωση δεν φτάνει το PlayStation 5 στα όριά του, αλλά τα μηδαμινά loading times, το σταθερότατο frame rate, οι όμορφα δοσμένες ζημιές των οχημάτων και τα εκτυφλωτικά εφέ του ήλιου συνθέτουν μια όμορφη και πάντοτε εντός κλίματος εικόνα.

Δυστυχώς με την τωρινή του εικόνα, το Dakar Desert Rally προσπαθεί για το κάτι παραπάνω αλλά αυτό δεν είναι αρκετό. Η απουσία διαδρομών με ενδιαφέροντα σχεδιασμό και ποικιλία, το καθιστούν ένα βαρετό racer, ενώ και αυτή η αναποφασιστικότητά του για το αν θέλει να είναι σοβαρό ή όχι, είναι ένα θέμα που μελλοντικά θα πρέπει η Saber Interactive να το δει υπό διαφορετικό πρίσμα.

Γιώργος Τσακίρογλου

Βαθμολογία: 6

Θετικά

- Πλήθος οχημάτων και διαδρομών.
- Όμορφος οπτικός τομέας.
- Οι επιβραβεύσεις με οχήματα – θρύλους από το παρελθόν.

Αρνητικά

- Ασαφές μοντέλο χειρισμού με άτσαλα physics.
- Ο τεράστιος χάρτης μένει ανεκμετάλλευτος.
- Η ελευθερία κινήσεων μέσα τις διαδρομές δεν είναι αρκετή.
- Πλην του career mode δεν υπάρχει κάτι άλλο.

Το Dakar Desert Rally κυκλοφορεί από τις 4/10/22 για PS5, PS4, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamice Media.

“Χρυσό” το The Callisto Protocol

Τις τελευταίες ημέρες, είχαν ξεκινήσει να διαδίδονται φήμες που ήθελαν τη διάθεση του The Callisto Protocol να παίρνει αναβολή για τις αρχές του 2023. Ωστόσο, η Striking Distance διέψευσε αυτές τις φήμες καθώς ανακοίνωσε ότι η ανάπτυξη του τίτλου ολοκληρώθηκε και θα γίνει διαθέσιμος τον Δεκέμβριο όπως είχε αρχικά προγραμματιστεί.



Το Callisto Protocol αναμένεται να κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC στις 2 Δεκεμβρίου 2022.

Άγγελος Ζλατινούδης

Στις αρχές του 2023 η διάθεση του Anno 1800 στις κονσόλες

Η Ubisoft ανακοίνωσε ότι το Anno 1800 θα κυκλοφορήσει στα Xbox και PlayStation ως «Console Edition» στις αρχές του επόμενου έτους, φέρνοντας την city building sim εμπειρία του τίτλου στις οικιακές κονσόλες. Να σημειώσουμε ότι ένα Technical Test για την console edition του τίτλου αναμένεται να πραγματοποιηθεί τον Νοέμβριο.

Ο historical strategic city-building sim τίτλος κυκλοφόρησε για τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές τον Απρίλιο του 2019, και έγινε ο τίτλος με τις πιο γρήγορες πωλήσεις στη σειρά και αποδείχθηκε σημαντική επιτυχία. Ο τίτλος θέλει τους παίκτες να δημιουργούν τη δική τους μητρόπολη και να διαχειρίζονται τα logistics δικτύά της ενώ κυριαρχούν στους αντιπάλους μέσω της διπλωματίας, του εμπορίου ή του πολέμου.

Όπως προείπαμε, το Technical Test για την Console Edition του Anno 1800 θα πραγματοποιηθεί τον Νοέμβριο και όσοι επιθυμούν μπορούν να εγγραφούν για να λάβουν μέρος στην πλατφόρμα της επιλογής τους εδώ.

Το Anno 1800 Console Edition πρόκειται να κυκλοφορήσει για PlayStation 5 και Xbox Series X/S στις αρχές του 2023.

Άγγελος Ζλατινούδης

Τα Graphical Modes του God of War Ragnarok

Το God of War Ragnarok θα γίνει διαθέσιμο για PlayStation 4 και PlayStation 5 σε περίπου δυο εβδομάδες από σήμερα, με τουλάχιστον τέσσερα graphical modes για να διαλέξουμε. Εκτός από τις συνήθεις επιλογές Ανάλυσης ή Απόδοσης, ο τίτλος θα περιλαμβάνει επίσης ένα “High Frame Rate” mode, το οποίο προσφέρει ώθηση σε οποιαδήποτε από τις δύο κύριες επιλογές έχουν επιλέξει οι παίκτες.



Το Favor Resolution θέτει τον τίτλο σε native 4K ανάλυση στα 30 fps, όπως θα περιμέναμε, ενώ η επιλογή του Favor Performance προσφέρει μια dynamic upscaled 4K ανάλυση στα 60 fps. Αφού αποφασίσουμε ποια από αυτές τις δύο επιλογές προτιμάμε, στη συνέχεια μπορούμε να ενεργοποιήσουμε το High Frame Rate, υποθέτοντας ότι έχουμε μια συμβατή VRR οθόνη.

Αυτό στη συνέχεια ενισχύει το frame rate του Favor Resolution στα στοχευμένα 40 fps, ενώ το Favor Performance mode επωφελείται από τα frame rates πέραν των 60 fps, στοχεύοντας έως και 120 fps σε τηλεοράσεις με Variable Refresh Rate.

Το God of War Ragnarok αναμένεται να κυκλοφορήσει για PlayStation 5 και PlayStation 4 στις 9 Νοεμβρίου.

Άγγελος Ζλατινούδης

Ανακοινώθηκε το Age of Mythology: Retold για ηλεκτρονικούς υπολογιστές

Οι Xbox Game Studios και World's Edge, publisher και developer αντίστοιχα, έκαναν γνωστή την ύπαρξη του Age of Mythology: Retold για ηλεκτρονικούς υπολογιστές, χωρίς, δυστυχώς, να ανακοινώνουν κάποια ημερομηνία ή περίοδο κυκλοφορίας. Έγινε γνωστό, όμως, ότι ο τίτλος θα είναι επίσης διαθέσιμος μέσω του PC Game Pass.



“Γνωρίζουμε ότι η κοινότητα του Age of Mythology περιμένει αισίως για μια Definitive Edition και θα την παραδώσουμε”, δήλωσε ο επικεφαλής του στούντιο της World's Edge, Michael Mann, στο Xbox Wire. **“Εργαζόμαστε σκληρά για να φέρουμε τη δόξα του αρχικού παιχνιδιού με ενημερωμένα γραφικά, χαρακτηριστικά και πολλά άλλα. Μείνετε συντονισμένοι για περισσότερα νέα”.**

Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).
Άγγελος Ζλατινούδης

Gameplay από το One Piece Odyssey

Η Bandai Namco έδωσε στη δημοσιότητα ένα νέο gameplay trailer για το One Piece Odyssey της ILCA, προσφέροντας την ευκαιρία για μια εκτενέστερη ματιά στο στη δράση του τίτλου.



Συγκεκριμένα το trailer δίνει μία πρώτη εικόνα στο turn-based σύστημα μάχης, το οποίο φαίνεται να αντλεί έμπνευση από τα κλασικά JRPG, με τους παίκτες να επιλέγουν μεταξύ επιθέσεων, ειδικών ικανοτήτων, αντικειμένων και εναλλαγής των χαρακτήρων. Επίσης μπορούμε να πάρουμε μια γεύση από μερικές από τις αποστολές.

Το One Piece Odyssey αναμένεται να γίνει διαθέσιμο για Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4, PlayStation 5 και PC στις 13 Ιανουαρίου 2023.

Μπορείτε να δείτε το gameplay βίντεο [πατώντας εδώ](#).
Άγγελος Ζλατινούδης

Τα Age of Empires έρχονται στο Xbox

Όπως φαίνεται η Microsoft επενδύει αρκετά στα κλασικά RTS παιχνίδια της καθώς ήδη γνωρίζουμε ότι η εταιρεία πρόκειται να κυκλοφορήσει ένα remake του Age of Mythology -με τον υπότιτλο Retold- για τα PC.

Οι κάτοχοι του Xbox θα έχουν πλέον την ευκαιρία να παίξουν τόσο το Age of Empires 2: Definitive Edition, όσο και το Age of Empires 4 στην κονσόλα τους -και στο xCloud- μέσα στο 2023. Και οι δύο τίτλοι έχουν λ'άβει την κατάλληλη επεξεργασία ώστε να είναι εύκολο να παιχτούν με gamepad, αν και τα δύο παιχνίδια θα έχουν υποστήριξη για mouse και keyboard και στο Xbox. Τέλος, θα υποστηρίζεται και cross-play μεταξύ κονσολών και PC.



Το Age of Empires 2: Definitive Edition αναμένεται για το οικοσύστημα του Xbox στις 31 Ιανουαρίου, με το τέταρτο μέρος της σειράς να έρχεται στις κονσόλες αργότερα μέσα στη χρονιά. Μπορείτε να δείτε το trailer των παιχνιδιών [πατώντας εδώ](#).

Απόστολος Καρβούνης

Εντός του 2023 θα έχουμε το δωρεάν update του Fallout 4 στη νέα γενιά

Η Bethesda ανακοίνωσε ότι το Fallout 4 θα λάβει ένα δωρεάν next-gen update κάποια στιγμή μέσα στην επόμενη χρονιά, εισάγοντας νέες ρυθμίσεις γραφικών για τα Xbox Series X/S, PlayStation 5 και Windows PC. Με την άφιξη του, το update θα προσθέσει ένα νέο performance mode για «υψηλά frame rates», παράλληλα με «quality features για 4K resolution gameplay». Όπως είναι φυσικό θα περιέχει διορθώσεις και επιπλέον περιεχόμενο για το Creation Club.

Να θυμίσουμε ότι για το Fallout 4 είχε υπάρξει ένα upgrade για το Xbox One X τον Νοέμβριο του 2017, μέσω του οποίου είχαμε την αύξηση της ανάλυσης σε 4K ενώ τον Μάρτιο του 2021, ο τίτλος ήταν μεταξύ είκοσι τίτλων της Bethesda που είχαν λάβει το FPS Boost για το Xbox Series X/S, αν και εις βάρος της ανάλυσης, μειώνοντας την στα 1080p.

Το next-gen update για το Fallout 4 θα γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC μέσα στο 2023.

Άγγελος Ζλατινούδης

Νέο περιεχόμενο για το Steelrising

Οι Nacon και Spiders ανακοίνωσαν ότι το νέο DLC για το Steelrising, θα γίνει διαθέσιμο τον επόμενο μήνα. Το DLC “Cagliostro’s Secrets” θα έρθει στο Steelrising στις 10 Νοεμβρίου 2022, φέρνοντας πολλές νέες gameplay προσθήκες στον τίτλο, όπως το νέο επίπεδο Hôpital Saint Louis, ένα νέο main quest, καινούργια όπλα και ένα νέο boss fight.



Συγκεκριμένα, θα έχουμε ένα επίπεδο (Hôpital Saint Louis), ένα main quest, 5 όπλα, ένα boss, αρκετούς νέους εχθρούς και νέες παραλλαγές ήδη υπαρχόντων εχθρών, 2 νέους χαρακτήρες και νέα side quests που θα μας προσκαλέσουν να επισκεφθούμε ξανά ορισμένα επίπεδα.

Οι παίκτες θα πρέπει να έχουν ολοκληρώσει το επίπεδο της Βασίλης για να αποκτήσουν πρόσβαση στη νέα αποστολή, η οποία θα τους φέρει εμπλεκόμενους σε μια ιστορία με τον Comte de Cagliostro, τον πράκτορα του Βασιλιά. Το Steelrising είναι διαθέσιμο σε PlayStation 5, Xbox Series X/S και PC.

Άγγελος Ζλατινούδης

Νέο trailer για το Redfall της Arkane Austin

Η Bethesda και η Arkane Austin έκαναν διαθέσιμο ένα νέο trailer για το Redfall, μέσω του οποίου οι παίκτες μεταφέρονται στον ανήλιαγο ανοιχτό κόσμο της Μασαχουσέτης, όπου βρικόλακες και μελή σχέτων περιφέρονται όλη τη νύχτα αναζητώντας αίμα.

Ωστόσο, οι παίκτες θα είναι καλά εξοπλισμένοι για να αμυνθούν και να αντεπιτεθούν, παρά το γεγονός ότι τα αιμοδιψή πλάσματα έχουν πολλά κόλπα στο μανίκι τους.

Με αυτό που κάποτε ήταν μια γραφική παραθαλάσσια πόλη να έχει μεταμορφωθεί σε έναν “κολασμένο εφιάλη”, θα πέσει το βάρος στους παίκτες, αναλαμβάνοντας τον ρόλο ενός από τους τέσσερις ήρωες του Redfall – Jacob, Remi, Devinder ή Layla- για να αντιμετωπίσουν μια ποικιλία από απέθαντους, από τον διαβολικό ψαρά μέχρι τον άγρυπνο Watcher, σε μια προσπάθεια να σώσουν τη μικρή πόλη του Redfall.



Υποσχόμενο να προσφέρει μια έντονη co-op FPS χαοτική εμπειρία για έως και τέσσερις παίκτες, το Redfall θα γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S, Xbox One και PC μέσα στο 2023, ενώ θα είναι διαθέσιμο και μέσω του Xbox Game Pass.

Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ημερομηνία διάθεσης του Wo Long: Fallen Dynasty

Όπως έκανε γνωστό η Koei Tecmo το επερχόμενο action-RPG της Team Ninja, το Wo Long: Fallen Dynasty, θα κυκλοφορήσει στις αρχές Μαρτίου του 2023. Το Wo Long: Fallen Dynasty είχε ανακοινωθεί για πρώτη φορά στα μέσα του περασμένου Ιουνίου, ενώ είχαμε την διάθεση ενός limited time demo τον Σεπτέμβριο, το οποίο επέτρεψε στους παίκτες να δοκιμάσουν το sekiro-style σύστημα μάχης.

Κατά την κυκλοφορία, θα είναι διαθέσιμες τόσο μια Standard Edition όσο και μια Digital Deluxe Edition, με την τελευταία να περιλαμβάνει το Season Pass, που θα δίνει πρόσβαση σε τρία πακέτα DLC με νέα σενάρια, δαίμονες, επίπεδα, τύπους όπλων και πολλά άλλα.

Στη Digital Deluxe Edition θα περιλαμβάνεται επιπλέον ένα ψηφιακό artbook, ένα μίνι soundtrack και ένα αποκλειστικό Qinglong Armor. Τέλος θα υπάρχει επίσης μια περιορισμένη Steelbook έκδοση του τίτλου, διαθέσιμη κατά την κυκλοφορία, με τα δικά του bonus DLC στοιχεία.



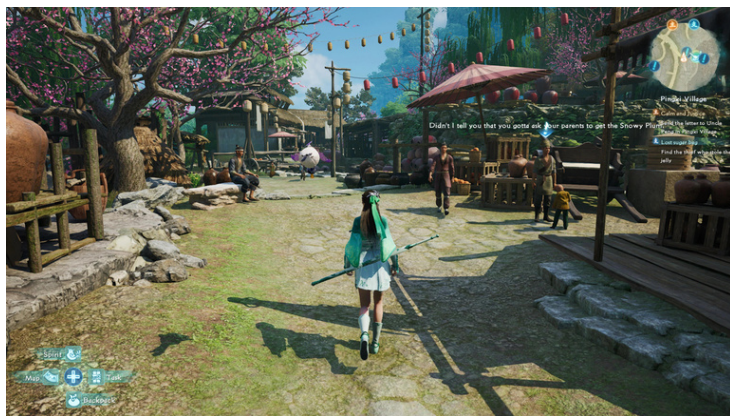
Το Wo Long: Fallen Dynasty θα κυκλοφορήσει σε Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC στις 3 Μαρτίου 2023.

Άγγελος Ζλατινούδης

Αρχές Νοεμβρίου η άφιξη του Sword and Fairy: Together Forever στο Xbox

Η Eastasiasoft Limited ανακοίνωσε ότι το Sword and Fairy: Together Forever, μια νέα πρόταση στα action RPG, που βασίζεται στην κινεζική μυθολογία, θα κάνει την εμφάνισή του στο οικοσύστημα Xbox στις αρχές του επόμενου μήνα. Αποτελώντας μια standalone είσοδο στο «ιστορικό franchise», το οποίο χρονολογείται από το 1995, ο νέος τίτλος Sword and Fairy θα έρθει διαθέτοντας προηγμένους μηχανισμούς μάχης και έναν οπτικό τομέα δημιουργημένο με χρήση της Unreal Engine 4.

Με “δυνατές και σφοδρές μάχες” σε πραγματικό χρόνο και λεπτομερή περιβάλλοντα προς εξερεύνηση, το Sword and Fairy: Together Forever υπόσχεται να δώσει επίσης μια βαθιά και συναρπαστική ιστορία, καθώς ο κόσμος του “οικοδομείται και χαρακτηρίζεται”.



Το Sword and Fairy: Together Forever θα γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S και Xbox One στις 3 Νοεμβρίου 2022, ενώ είναι ήδη διαθέσιμο για PC και PlayStation. Μπορείτε να δείτε το trailer του τίτλου [πατώντας εδώ](#).

Αποκαλύφθηκε η ανάπτυξη του remake για το The Witcher

Πριν από λίγο καιρό η CD Projekt RED είχε ανακοινώσει ότι παραχώρησε την ανάπτυξη ενός story driven Witcher RPG ανοιχτού κόσμου σε ένα third party studio (απαρτιζόμενο και από βετεράνους δημιουργούς της σειράς Witcher) με την κωδική ονομασία «Project Canis Majoris». Κατόπιν ανακοίνωσης έγινε γνωστό ότι αυτό το project αφορά στο remake του πρώτου The Witcher.



Το remake, που περιγράφεται ως ένας «σύγχρονος επανασχεδιασμός» του αρχικού τίτλου The Witcher του 2007, θα υλοποιηθεί με την Unreal Engine 5, έχοντας ως επικεφαλή την ομάδα ανάπτυξης της Fool's Theory. Σύμφωνα με τη CD Projekt RED, το studio ειδικεύεται στα RPG και έχει στο δυναμικό της έμπειρους προγραμματιστές που είχαν δουλέψει στα The Witcher 2: Assassins of Kings και The Witcher 3: Wild Hunt. ➡

Η CD Projekt RED θα έχει επίσης την «πλήρη δημιουργική επίβλεψη» του remake. Ο επικεφαλής του Studio της CD Projekt RED, Adam Badowski δήλωσε το εξής: **“Το Witcher ήταν το πρώτο παιχνίδι που κάναμε ποτέ, αποτελώντας μια μεγάλη στιγμή για εμάς. Η επιστροφή σε αυτόν τον τίτλο και η ανακατασκευή του για την επόμενη γενιά παικτών που θα το βιώσουν είναι μία εξίσου μεγάλη στιγμή αν όχι μεγαλύτερη”**.

Ο Badowski πρόσθεσε ότι τα άτομα της Fool's Theory “γνωρίζουν καλά το αρχικό υλικό, γνωρίζουν πόσο ανυπομονούσαν οι παίκτες να δουν το remake και ξέρουν πώς να κάνουν φιλόδοξα παιχνίδια”. Τέλος ανέφερε ότι θα περάσει «λίγος καιρός» πριν η CD Projekt είναι έτοιμη να μοιραστεί περισσότερες λεπτομέρειες για το remake, προσθέτοντας ότι **“θα αξίζει την αναμονή”**.

Ο Διευθύνων Σύμβουλος της Fool's Theory, Jakub Rokosz, δήλωσε με τη σειρά του ότι ο στόχος του studio είναι “να δώσει στους παίκτες ένα νέο υπέροχο παιχνίδι της εμβληματικής σειράς του Witcher”.

Άγγελος Ζλατινούδης

Αποχωρήσεις από τη Rocksteady Studios

Η Rocksteady Studios, το studio ανάπτυξης πίσω από τη σειρά Batman: Arkham και το επερχόμενο Suicide Squad: Kill the Justice League, ανακοίνωσε ότι οι συνιδρυτές του studio, Sefton Hill και Jamie Walker, θα αποχωρήσουν στο τέλος της χρονιάς.

Η αναχώρησή τους συμπίπτει με το γεγονός ότι η ανάπτυξη του Suicide Squad “σχεδόν έχει τελειώσει”, σύμφωνα με ένα μήνυμα του προέδρου της WB Games, David Haddad.

Ο Nathan Burlow, ιδρυτικό μέλος της Rocksteady Studios και μακροχρόνιος Director of Production, θα αναλάβει το ρόλο του Studio Director, ενώ ο Darius Sadeghian θα πάρει την θέση του Studio Product Director.

“Ο Nathan και ο Darius είναι εξαιρετικά ταλαντούχα στελέχη και είναι παθιασμένοι με τη συνέχιση της υψηλής ποιότητας ανάπτυξης παιχνιδιών της Rocksteady για το Suicide Squad: Kill the Justice League και όλων των μελλοντικών παιχνιδιών”, δήλωσε ο Haddad.

“Η απόφασή μας να φύγουμε από τη Rocksteady ήταν τουλάχιστον συναισθηματική!”, έγραψαν ο Walker και ο Hill σε κοινή τους δήλωση. **“Από την ημέρα που ιδρύσαμε την εταιρεία το 2004 μέχρι σήμερα, η Rocksteady ήταν η ζωή και η ψυχή μας.**

Μας δόθηκε η ευκαιρία να κάνουμε αυτό που αγαπάμε περισσότερο: να κάνουμε υπέροχα παιχνίδια με εξαιρετικά ταλαντούχους ανθρώπους. Είμαστε τόσο περήφανοι για την ομάδα εδώ για τα παιχνίδια που έχουμε κάνει όλοι μαζί, από το πρώτο μας παιχνίδι Urban Chaos μέχρι την πολυαγαπημένη σειρά Arkham , και τώρα το επικό Suicide Squad”.



Η δήλωση σε άλλο σημείο αναφέρει: **“Τώρα με το Suicide Squad σε ασφαλή χέρια και την ομάδα εδώ πιο δυνατή από ποτέ, ήρθε η ώρα να παραδώσουμε τα ηνία και να ξεκινήσουμε μαζί μια νέα περιπέτεια στα παιχνίδια. Ο Nathan και ο Darius έχουν αποδείξει το πάθος και την ικανότητά τους στη Rocksteady εδώ και πολλά χρόνια.**

Είναι βετεράνοι του κλάδου μας και γνωρίζουμε τη δέσμευση τους στη Rocksteady, και το ταλέντο και η ενέργειά τους θα ανεβάσουν την ομάδα σε ακόμα μεγαλύτερα ύψη. Δεν θα μπορούσαμε να είμαστε πιο χαρούμενοι που οδηγούν το μέλλον εδώ και να τους ευχηθούμε ό,τι καλύτερο.”

Άγγελος Ζλατινούδης

To alpha build του Dragon Age: Dreadwolf ολοκληρώθηκε

Η BioWare αποκάλυψε ότι το Dragon Age: Dreadwolf, το επόμενο κεφάλαιο της σειράς Dragon Age, έχει φτάσει στο alpha στάδιο ανάπτυξης και πλέον το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και να δοκιμαστεί από την αρχή μέχρι το τέλος, είδηση που κοινοποιήθηκε σε μια νέα ανάρτηση στην ιστοσελίδα της Bioware.



Το υπόλοιπο της ανάρτησης της ομάδας περιγράφει τα επόμενα βήματα στο ταξίδι του Dreadwolf μέχρι την κυκλοφορία του, τα οποία περιλαμβάνουν την αύξηση της οπτικής πιστότητας στην τελική του μορφή, τη λειτουργία των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού και την αξιολόγηση βασικών στοιχείων, όπως ο ρυθμός, η πρόοδος του παίκτη, ο τρόπος με τον οποίο εξελίσσονται οι σχέσεις και η αφηγηματική συνοχή.



"Μέχρι αυτό το σημείο, εργαζόμασταν σκληρά στα διάφορα κομμάτια του παιχνιδιού, αλλά πλέον φτάνοντας στο ορόσημο της alpha έκδοσης, το παιχνίδι συνδυάζει όλα αυτά τα κομμάτια", δήλωσε χαρακτηριστικά ο Gary McKay, general manager της BioWare.

Και συνέχισε την τοποθέτησή του λέγοντας: **"Τώρα, για πρώτη φορά, μπορούμε να ζήσουμε ολόκληρο το παιχνίδι, από τις εναρκτήριες σκηνές της πρώτης αποστολής μέχρι το τέλος. Μπορούμε να δούμε, να ακούσουμε, να αισθανθούμε και να παίξουμε τα πάντα ως μια συνεκτική εμπειρία".**

Πλέον έχουμε τη δυνατότητα να κάνουμε ένα πλήρες playthrough και μπορούμε να αναλύσουμε και να βελτιώσουμε τα κομμάτια του τίτλου που έχουν την μεγαλύτερη σημασία για τους φίλους της σειράς μας».

ο Dreadwolf, η πολυαναμενόμενη συνέχεια του **Dragon Age Inquisition**, βρίσκεται σε ανάπτυξη από τουλάχιστον το 2017, όταν γράφτηκε ένα πρώιμο προσχέδιο της ιστορίας του. Δεν υπάρχει ακόμη κάποιο επίσημο χρονικό πλαίσιο για την κυκλοφορία του Dreadwolf, πληροφορίες ωστόσο θέλουν την κυκλοφορία του τίτλου να γίνεται κάποια στιγμή μέσα στο 2023.

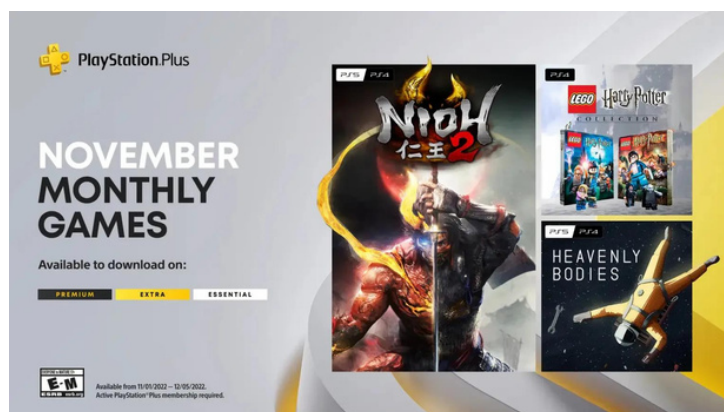
Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Οι δωρεάν τίτλοι του PlayStation Plus για τον Νοέμβριο του 2022

Η Sony έκανε γνωστούς τους τίτλους που πρόκειται να διαθέσει μέσα από την υπηρεσία του ανανεωμένου PlayStation Plus για τον επόμενο μήνα. Έτσι, όλοι οι συνδρομητές της υπηρεσίας, ανεξαρτήτως βαθμίδας συνδρομής στην οποία ανήκουν, είτε είναι στο Essential είτε στο Extra, είτε στο Premium, θα μπορούν να κατεβάσουν τα Nioh 2, Heavenly Bodies και LEGO: Harry Potter Collection. Τα παραπάνω παιχνίδια θα μπορούν να τα κατεβάσουν οι συνδρομητές της υπηρεσίας από την Τρίτη 1η Νοεμβρίου.

Αναλυτικότερα, το line-up για τον Νοέμβριο του 2022 είναι το εξής:

- Nioh 2| PS4, PS5
- Heavenly Bodies| PS4, PS5
- LEGO: Harry Potter Collection| PS4



Υπενθυμίζουμε ότι τα παιχνίδια της υπηρεσίας PlayStation Plus για τον μήνα Οκτώβριο, δηλαδή τα: Injustice 2, Hot Wheels Unleashed και Superhot θα διατίθενται μέχρι και τη Δευτέρα 31 Οκτωβρίου μέσα από την υπηρεσία.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Η Microsoft θα διαχειριστεί τη σειρά Call of Duty όπως και το Minecraft

Από τότε που η Microsoft ανακοίνωσε την πρόθεση της να αγοράσει την Activision Blizzard έχει παραμείνει ασαφές το ερώτημα σχετικά με το αν το Call of Duty θα παραμείνει μελλοντικά στο PlayStation. ύμφωνα με προϋπάρχουσες συμφωνίες, το φετινό Call of Duty: Modern Warfare 2 και Warzone 2.0 θα εμφανιστούν κανονικά στις πλατφόρμες PlayStation, αλλά πέρα από αυτό είναι στον αέρα. Η Microsoft προσφέρθηκε να επεκτείνει τη συμφωνία της με τη Sony, αλλά ο CEO του PlayStation, Jim Ryan, επέκρινε την προτεινόμενη συμφωνία ως «ανεπαρκής σε πολλά επίπεδα».



Σε μια νέα συνέντευξη στο Wall Street Journal Tech Live, ο Phil Spencer έδωσε μία αρκετά ξεκάθαρη απάντηση σχετικά με το θέμα. Σύμφωνα με τα λεγόμενά του φαίνεται ότι το τρέχον σχέδιο είναι να αντιμετωπιστεί το Call of Duty με παρόμοιο με αυτό του Minecraft.



Σύμφωνα με τον Spencer: **"Όταν αποκτήσαμε το Minecraft ήταν σε 12 πλατφόρμες και τώρα είναι σε περίπου 22. Πρόθεσή μας είναι να αντιμετωπίσουμε το Call of Duty με έναν παρόμοιο τρόπο με αυτόν που διαχειριστήκαμε το Minecraft"**.

Ο Spencer διευκρίνισε επίσης ότι εξακολουθεί να βλέπει παιχνίδια όπως το Starfield και το Elder Scrolls ως πιο παραδοσιακές αποκλειστικότητες, όπως συμβαίνει με τα Mario και τα Zelda για τη Nintendo. Φυσικά, σε έναν ιδανικό κόσμο για τον Phil Spencer, το Call of Duty μπορεί να είναι μία από αυτές τις αποκλειστικότητες, αλλά οι ρυθμιστικές αρχές και τα δικά του "αφεντικά", μπορεί να μην ενδιαφέρονται να κλειδώσουν τη σειρά σε μια πλατφόρμα.

Παραμένει στο No. 1 το FIFA 23 – UK retail charts 22 Οκτωβρίου 2022

Το FIFA 23 διατηρήθηκε στην κορυφή για άλλη μια εβδομάδα στην αγορά της Μεγάλης Βρετανίας παρά την πτώση 19% που κατέγραψε. Το Gotham Knights έκανε το ντεμπούτο στο No. 2 με το 78% των πωλήσεων να καταγράφονται στο PlayStation 5.



Το Mario + Rabbids: Spark of Hope βρέθηκε στο No. 3 την πρώτη βδομάδα κυκλοφορίας του.

Το επίσης νέο A Plague Tale: Requiem ξεκίνησε την πορεία του στο No. 5, με το 90% των πωλήσεων να αφορούν στην έκδοση για PlayStation 5. Το Mario Kart 8: Deluxe έκλεισε το top 5. Οι δέκα τίτλοι με τις μεγαλύτερες retail πωλήσεις την προηγούμενη εβδομάδα στην Μεγάλη Βρετανία ήταν οι εξής:

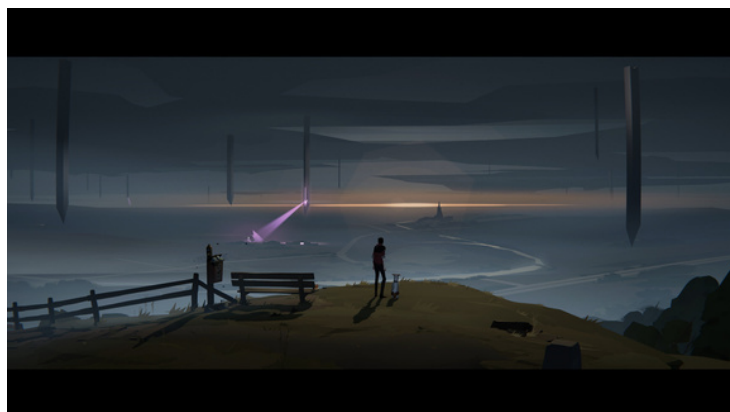
1. FIFA 23
 2. Gotham Knights
 3. Mario + Rabbids: Spark of Hope
 4. Mario Kart 8 Deluxe
 5. A Plague Tale: Requiem
 6. Persona 5 Royal
 7. Splatoon 3
 8. Horizon Forbidden West
 9. Nintendo Switch Sports
- Animal Crossing: New Horizons

Χρήστος Ντίνος

Ανακοινώθηκε η μερομηνία κυκλοφορίας του Somerville

Το studio Jumpship του Dino Patti (συνδημιουργό του Limbo) και του Chris Olsen (film animator, που έχει δουλέψει σε Skyfall μεταξύ άλλων) ανακοίνωσε την ημερομηνία κυκλοφορίας για το Somerville. Ο τίτλος είχε παρουσιαστεί για πρώτη φορά πριν πέντε χρόνια. Τελευταία φορά τον είδαμε στο show της Microsoft του 2021, όπου είχαμε μάθει ότι θα έρθει στα χέρια μας μέσα εντός του 2022.

Το παιχνίδι περιγράφεται ως μία εμπειρία που θα βασίζεται πολύ στην αφήγησή της, καθώς ο παίχτης θα προσπαθεί να αποκαλύψει τα μυστήρια πίσω από την επίσκεψη κάποιων εξωγήινων όντων σε μία αγροτική περιοχή.



Το Somerville θα κυκλοφορήσει στις 15 Νοεμβρίου για Xbox One και PC -μέσω Steam και Epic Store. Επίσης, θα προστεθεί στο Game Pass από την πρώτη μέρα κυκλοφορίας.

Απόστολος Καρβούνης

Editorial

Ενδιαφέρουσες και πρωτοεμφανιζόμενες περιπτώσεις προέκυψαν από την περασμένη εβδομάδα, με πρώτη και καλύτερη αυτήν του 1899, των δημιουργών του Dark. Δεν λέμε ποτέ όχι για σειρές γεμάτες μεταφυσικό μυστήριο, αλλά ελπίζουμε αυτήν τη φορά να μην μας ζητήσουν να κρατάμε σημειώσεις προκειμένου να καταλαβαίνουμε τι συμβαίνει με την υπόθεση...

Το περασμένο διάστημα ο γραφών ολοκλήρωσε την πρώτη σεζόν του Only Murders in the Building, μία σειρά που αποδείχθηκε ως μία πραγματικά ευχάριστη έκπληξη. Οι τρεις βασικοί χαρακτήρες που υποδύονται οι Steve Martin, Martin Short και Selena Gomez έχουν ιδιαίτερα ταιριαστή χημεία μεταξύ τους, ιδίως όσον αφορά στους δύο διάσημους κωμικούς.



Η ιστορία ακολουθεί αυτούς τους τρεις χαρακτήρες (λάτρεις των με θεματολογία τη διαλεύκανση φόνων) στην προσπάθειά τους να ερευνήσουν έναν φόνο που διαπράττεται στην πολυκατοικία τους. Το μυστήριο που αναπτύσσεται πίσω από την ταυτότητα του δράστη και τα αίτια της δολοφονίας είναι πραγματικά καλογραμμένο και έξυπνο, οδηγώντας διαρκώς σε νέα cliffhangers και ενδιαφέρουσες αποκαλύψεις. Στο σύνολό του βέβαια δεν ξεχνάει ποτέ τον κωμικό και άκρως ευχάριστο χαρακτήρα του με το συνολικό οικοδόμημα να μεταφέρεται μέσα από μία φροντισμένη σκηνοθεσία και αρκετές φορές μέσω έξυπνων ευρημάτων.

Νικόλας Μαρκόγλου

Για να δείτε το εκάστοτε trailer πατήστε πάνω στην εικόνα.

Trailers

Ant-Man and The Wasp: Quantumania

Σκηνοθέτης: Peyton Reed (Ant-Man and the Wasp)

Πρωταγωνιστούν: Paul Rudd, Evangeline Lilly, Michael Douglas, Michelle Pfeiffer, Jonathan Majors, Bill Murray
Πρεμιέρα: 17 Φεβρουαρίου, 2023 (Αμερική)

Το νέο Ant-Man θα βρει τους Scott Lang (Paul Rudd), Janet van Dyne (Evangeline Lilly) και την ενήλικα πλέον κόρη του Scott, Cassie (Kathryn Newton) να ταξιδεύουν κατά λάθος στο κβαντικό σύμπαν (;). Εκεί φυσικά θα βρεθούν μπροστά από νέους κινδύνους και villains. Το νέο Ant-Man φαίνεται πως θα αποτελεί ακόμα μία ταινία του MCU που θα προτιμήσει να βγει τη στενωπό της Γης, σε μία γενικότερη τάση του MCU να δείχνει μία προτίμηση στα sci-fi μονοπάτια. Οσονούπω και crossover με τα Star Wars.

**Bardo, False Chronicle of a Handful of Truths**

Σκηνοθέτης: Alejandro G. Inarritu (The Revenant)

Πρωταγωνιστούν: Daniel Gimenez Cacho, Griselda Siciliani, Ximena Lamadrid
Πρεμιέρα: 16 Δεκεμβρίου (Netflix)

Στο Bardo ένας καταξιωμένος δημοσιογράφος μεξικάνικης καταγωγής θα αποφασίσει να επιστρέψει στη γενέτειρά του έπειτα από την απονομή ενός ιδιαίζουσας σημασίας βραβείου στο Λος Άντζελες.



Αν και υπολόγιζε σε ένα απλό ταξίδι στο Μεξικό τελικά θα αποδειχθεί ως μία διαδρομή που θα φέρει τις υπαρξιακές του ανησυχίες στα όριά τους. Ο Alejandro G. Inarritu γενικά δεν έχει απογοητεύσει με τις πάντα προσεγμένες παραγωγές του και ελπίζουμε ότι θα συνεχίσει το σερί του.

The Son

Σκηνοθέτης: Florian Zeller (The Father)

Πρωταγωνιστούν: Hugh Jackman, Laura Dern, Vanessa Kirby, Anthony Hopkins

Πρεμιέρα: 25 Νοεμβρίου (Αμερική)

Έπειτα από το οσκαρικό The Father (2020) ο Florian Zeller επιλέγει στη δεύτερη ταινία της καριέρας του να σκηνοθετήσει το prequel. Στο The Son η ιστορία θα επικεντρώνεται στον νεαρό Nicholas Miller (Zen McGrath) ο οποίος θέλει πλέον να αφήσει τη μητέρα του προκειμένου να ζήσει με τον πατέρα του, Peter (Hugh Jackman).



The Pale Blue Eye

Σκηνοθέτης: Scott Cooper (Hostiles)

Πρωταγωνιστούν: Christian Bale, Harry Melling, Gillian Anderson, Robert Duvall

Πρεμιέρα: 6 Ιανουαρίου, 2023 (Netflix)

Βρισκόμαστε στην Αμερική του 1830, όπου ένας βετεράνος ντετέκτιβ, ο Augustus Landor (Christian Bale) θα κληθεί να ερευνήσει διάφορους φόνους που διαπράχθηκαν στη στρατιωτική ακαδημία της Νέας Υόρκης. Στην έρευνά του θα έχει τη βοήθεια του Edgar Allan Poe (Harry Melling). Η παρουσία του ταλαντούχου Christian Bale αρκεί από μόνη της για να μπει οποιαδήποτε ταινία στη λίστα μας.



Succession, 4η σεζόν

Πρεμιέρα: Άνοιξη, 2023 (HBO), 8 επεισόδια

Η πετυχημένη δραματική σειρά του HBO θα επιστρέψει για την 4η σεζόν της, επαναφέροντας τις δολοπλοκίες της οικογένειας Roy. Το Succession μπορεί να μην είναι μία από αυτές τις σειρές που συζητιέται ιδιαίτερα, παρόλα αυτά όμως αποτελεί μία από τις καλύτερες προτάσεις του HBO κατά την άποψή μας.

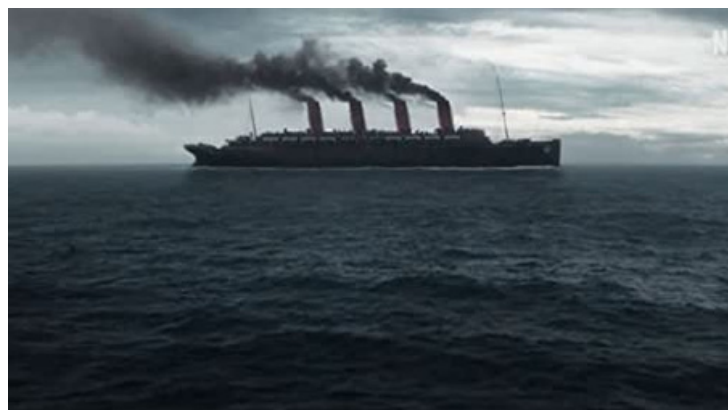


1899, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 17 Νοεμβρίου (Netflix), 8 επεισόδια

Το 1899 θα αποτελεί τη νέα σειρά των Jantje Friese και Barnabé Oudar, οι οποίοι κατάφεραν να εκτιναχθούν σε φήμη μέσω του Dark. Από τους συγκεκριμένους δημιουργούς δεν θα περιμέναμε τίποτα λιγότερο από μία σειρά με έντονο το αινιγματικό στοιχείο, κάτι που φαίνεται έντονα τόσο από το trailer όσο και από την περιγραφή.

Η σειρά ακολουθεί ένα υπερωκεάνιο, με επιβάτες διαφόρων εθνικοτήτων. Κατά το υπερατλαντικό ταξίδι του θα συναντήσει ένα ακόμα καράβι στα ανοιχτά της θάλασσας, το οποίο είχε χαθεί για μήνες. Όταν επιβιβαστούν σε αυτό διάφορα μεταφυσικά συμβάντα θα αρχίσουν να εμφανίζονται. Ελπίζουμε μόνο αυτήν τη φορά να είναι λίγο πιο συγκρατημένη η υπόθεση σε σχέση με το Dark, όπου χρειαζόταν τεράστια προσήλωση και μάλλον υπεράνθρωπο μνημονικό για να συγκρατεί κανείς ονόματα, χαρακτήρες και καταστάσεις ανά τις σεζόν.



Poker Face, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 26 Ιανουαρίου, 2023 (Peacock), 10 επεισόδια

Το *Poker Face* θα ακολουθεί την Charlie (Natasha Lyonne), μία γυναίκα που έχει το χάρισμα να αντιλαμβάνεται όποτε κάποιος λέει ψέματα. Η σειρά θα έχει τη μορφή ενός *road movie*, όπου η Charlie θα οδηγεί στους επαρχιακούς δρόμους της Αμερικής, βρίσκοντας συνεχώς νέους χαρακτήρες και μυστήριες καταστάσεις που θα τραβάνε την προσοχή της. Τη σειρά επιμελείται ο Rian Johnson (*Knives Out*).



The Santa Clauses, μίνι σειρά

Πρεμιέρα: 16 Νοεμβρίου (Netflix), 4 επεισόδια

Ο Tim Allen επιστρέφει για τέταρτη φορά στην καριέρα του στον ρόλο του Άι Βασίλη, αυτή τη φορά σε μία μίνι σειρά, όπου θα τον δούμε να θέλει να βγει στη σύνταξη, έχοντας αντιληφθεί ότι η μαγεία των Χριστουγέννων, εδώ και καιρό, φθίνει.



Cine-TV Νέα

Υπό ανάπτυξη live action σειρά για το Death Note.

Το ιδιαίτερα δημοφιλές anime του *Death Note* θα έρθει και ως live action σειρά στο Netflix, καθώς, σύμφωνα με το Deadline, έχει ήδη προσληφθεί η Halia Abdel-Meguid για να επιμεληθεί το σενάριο και να εκτελέσει χρέη executive producer.

Να θυμίσουμε ότι το 2017 το *Death Note* είχε μεταφερθεί σε μία live action ταινία σε παραγωγή του Netflix, δίχως όμως να καταφέρει να πετύχει σε οποιοδήποτε βαθμό.

Ο Henry Cavill θα επιστρέψει ως Superman.

Μέσα από δικό του tweet ο ιδιαίτερα συμπαθής Henry Cavill δήλωσε ότι θα επιστρέψει στον ρόλο του Superman, ευχαριστώντας την υπομονή των φαν του για τη συγκεκριμένη ανακοίνωση. Η τελευταία του εμφάνιση στον συγκεκριμένο ρόλο είχε γίνει στο κάκιστο *Justice League* (2017) και με το DCU γενικά να βρίσκεται ένα βήμα πριν τον γκρεμό φαινόταν πιθανή η έξοδος του Cavill από το franchise.

**ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ
ΣΤΟ GAMEOVER.GR**

GOD OF WAR RAGNARÖK

Review 3/11



WWW.GAMEOVER.GR

