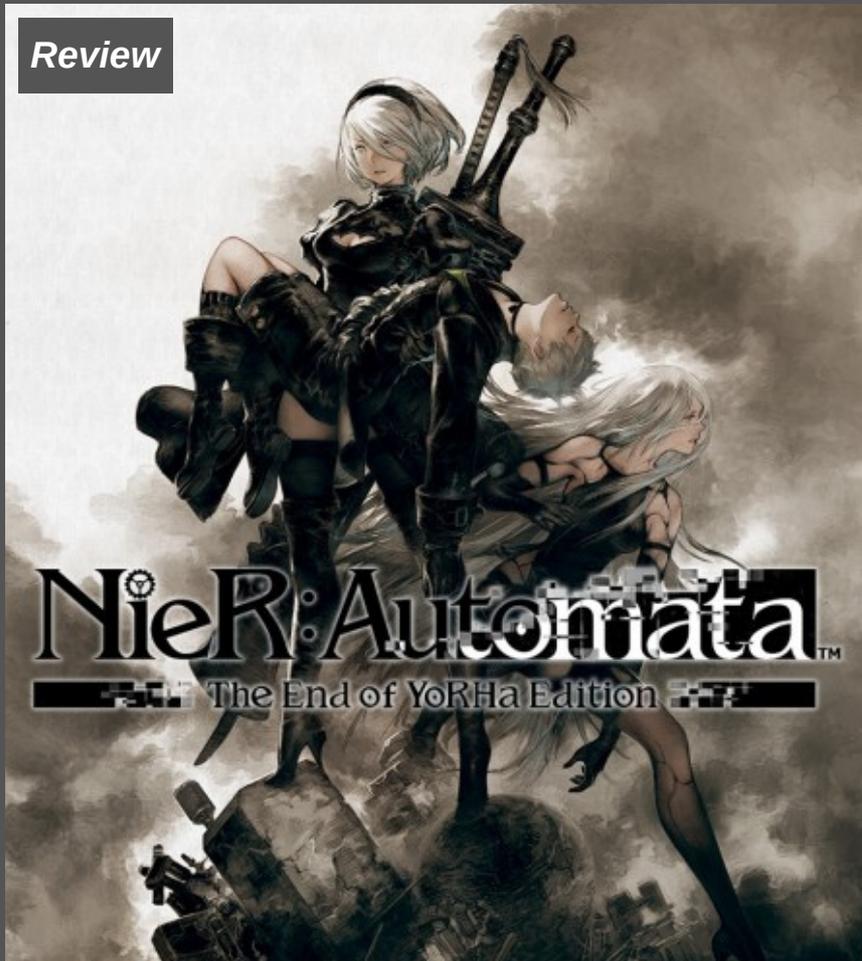


GAMEOVER

ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

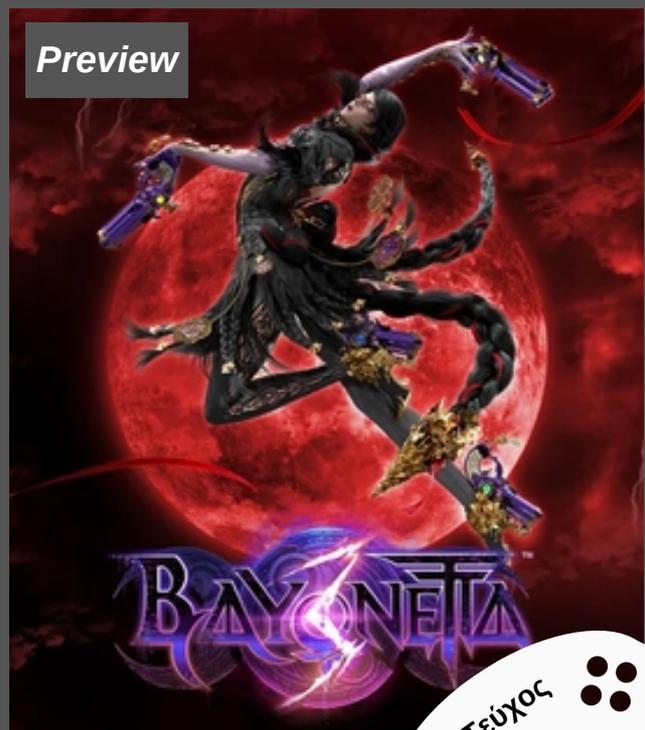
Review



25 χρόνια Fallout



Preview



Ειδήσεις



Cine-TV



WWW.GAMEOVER.GR

Τεύχος
2



EDITORIAL

Reviews

σελ. 2: Nier Automata: The End of YoRHa Edition

Features

σελ. 4: 25 Χρόνια Fallout

σελ. 11: Bayonetta 3 | Πρώτες εντυπώσεις

σελ. 12: A Plague Tale: Requiem
Όλα όσα γνωρίζουμε

Ειδήσεις

σελ. 14

Cine-TV

σελ. 22

Δεύτερο τεύχος για το εβδομαδιαίο ψηφιακό περιοδικό του GameOver.gr και όπως μάλλον θα καταλάβετε είμαστε σε mode βελτιώσεων, τόσο στο συνολικό οπτικό design όσο και στη λειτουργικότητά του. Να τονίσουμε ότι τα περιεχόμενα πλέον είναι διαδραστικά, κάτι που σημαίνει ότι πατώντας πάνω τους σας μεταφέρουν απευθείας στο άρθρο που επιθυμείτε να διαβάσετε ενώ επίσης στο κάτω αριστερά μέρος κάθε σελίδας θα βρείτε ένα διαδραστικό link που σας επαναφέρει στα περιεχόμενα. Επιπλέον, κάθε τίτλος αποτελεί ταυτόχρονα και link στο αντίστοιχο άρθρο της ιστοσελίδας μας.

Ελπίζουμε ότι αυτές οι βελτιώσεις θα οδηγήσουν σε μία ακόμα πιο ευχάριστη περιήγηση. Εξυπακούεται ότι θα θέλαμε να διαβάσουμε τις πιθανές προτάσεις που θα έχετε για το ψηφιακό περιοδικό, αφήνοντας ένα σχόλιο στο άρθρο από όπου κατεβάσατε το συγκεκριμένο τεύχος.

Ευχαριστούμε για τη στήριξή σας και εμείς με τη σειρά μας θα προχωράμε σε βελτιώσεις όχι μόνο της δομής του περιοδικού αλλά -φυσικά- και του ίδιου του περιεχομένου.

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



Nier Automata: The End of YoRHa Edition

Τα όμορφα, φορητά όνειρα των ανδροειδών.

Από τη δημιουργία της Platinumgames, το στούντιο έχει χαρίσει απλόχερα στους gamers πλήθος ξεχωριστών και ποιοτικών τίτλων. Η σχέση της Platinum με τη Nintendo είναι ιδιαίτερη, καθώς αρκετά παιχνίδια της έχουν κυκλοφορήσει αποκλειστικά για τα συστήματα της εταιρίας από το Κιότο. Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα η σειρά Bayonetta, η οποία από το δεύτερο παιχνίδι κι έπειτα αποτελεί exclusive κυκλοφορία.

Έτσι, λίγες μέρες πριν το πολυαναμενόμενο Bayonetta 3, η Platinumgames χαρίζει στους κατόχους του Switch έναν ακόμη τίτλο, το NIER: Automata The End of Yorha Edition, το οποίο αποτελεί port του αρχικού τίτλου που είχε κυκλοφορήσει το 2017.



Το Nier: Automata αγαπήθηκε από πολλούς και σίγουρα είναι μια από τις πιο ιδιαίτερες κυκλοφορίες της εταιρίας. Δεν θα πούμε πολλά για το ίδιο το παιχνίδι, άλλωστε μπορείτε να διαβάσετε το αναλυτικό review μας για την αρχική κυκλοφορία.

Το The End of Yorha Edition είναι με άλλα λόγια η definitive, πλήρης έκδοση του παιχνιδιού, μιας και περιλαμβάνει και το DLC που κυκλοφόρησε με τον... απλούστατο, ευεξήγητο τίτλο NIER: Automata 3C3C1D119440927. Σαν υπενθύμιση, απλώς να πούμε ότι με δυο λόγια πρόκειται για ένα action παιχνίδι στο γενικό ύφος των Bayonetta και Wonderful 101, σε πιο ανοιχτό κόσμο, με την προσθήκη τόσο RPG όσο και άλλων gameplay στοιχείων και με πολύ ενδιαφέρον μετα-αποκαλυψιακό setting και ιστορία.

Η ιστορία εξακολουθεί να αποτελεί βασικό λόγο ενασχόλησης με τον τίτλο. Τα δύο ανδροειδή, η 2B και ο 9S, που μάχονται στο πλευρό της ανθρωπότητας ενάντια στους εξωγήινους εισβολείς και τις μηχανές τους, αφηγούνται μια πλούσια ιστορία σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη και τις δυνατότητες και τις επιθυμίες των μηχανών να υπάρχουν ως αυτόνομες οντότητες. Όλα αυτά φυσικά εντάσσονται σε γνωστές sci-fi θεματικές, που εμπειρεύουν πολλές και εύστοχες αλληγορίες για κοινωνικά, οικολογικά και πάσης άλλης φύσεως θέματα.

Επειδή η Platinum εξ Ιαπωνίας προέρχεται, το ιαπωνικό feeling εννοείται ότι ξεχειλίζει στο όλο στήσιμο, ενώ η καταγιστική δράση έρχεται και συμπληρώνει το setting σε έναν τίτλο που παραμένει το ίδιο απολαυστικός με την ημέρα κυκλοφορίας του. Κάποιες μικρές αστοχίες (τα fetch quests και το κουραστικό πήγαινε-έλα στις μεγάλες περιοχές) παραμένουν, αλλά δεν θα τις χαρακτηρίζαμε παραπάνω από ψεγάδια.

Ας περάσουμε τώρα στο κύριο θέμα του κειμένου μας, την απόδοση του τίτλου στο Nintendo Switch. Τα 3rd party ports στο Switch, ειδικά από ισχυρότερες κονσόλες, πάντα απασχολούν όσον αφορά την επιτυχία του τελικού αποτελέσματος, τις περικοπές που πρέπει να γίνουν για να τρέξει κάποιος τίτλος στο Switch και την αξία της εκάστοτε κυκλοφορίας στη φορητή κονσόλα της Nintendo.

Στην περίπτωση του NIER: Automata, το τελικό αποτέλεσμα κρίνεται ως εξαιρετικό. Μιλάμε για ένα από τα καλύτερα 3rd party ports που έχουν ποτέ κυκλοφορήσει για το Switch, σε σημείο που αν κάποιος δει απλά υλικό στην τηλεόραση, θα δυσκολευτεί να καταλάβει σε ποια πλατφόρμα τρέχει το παιχνίδι. Δεν έχουμε εδώ δηλαδή περίπτωση όπως το Witcher 3 ή (λιγότερο) το Doom Eternal, όπου οι εκπτώσεις στον τεχνικό τομέα ήταν κραυγαλέες.

Όσον αφορά την ανάλυση, το παιχνίδι τρέχει docked στα 1080p. Μιλάμε για ανάλυση που ξεπερνά ακόμα και αυτήν του Xbox One S. Μάλιστα, οι developers δεν χρησιμοποίησαν καν τη λύση του dynamic resolution, αλλά στοχεύουν σε σταθερή full HD εικόνα, και στη συντριπτική πλειοψηφία των περιπτώσεων το καταφέρνουν. →

Κάποια πιο φτωχά textures προδίδουν τις απαραίτητες περικοπές που πρέπει να γίνουν, αλλά αυτά θα γίνουν εμφανή μόνο σε side to side συγκρίσεις και πιστεύουμε ότι ο μέσος χρήστης δεν θα αντιληφθεί κάτι μεμπτό. Η άλλη μεγάλη διαφορά του port σε σχέση με τον αρχικό τίτλο είναι η χρήση του anti-aliasing, που για κάποιον λόγο δεν υπήρχε στην αρχική κυκλοφορία.

Σε φορητό mode, ο τίτλος τρέχει σε ανάλυση 720p. Φυσικά, όπως και σε άλλες περιπτώσεις η χαμηλότερη ανάλυση δεν έχει τόση σημασία ένεκα της μικρότερης οθόνης του Switch και το παιχνίδι δείχνει το ίδιο, αν όχι πιο όμορφο φορητά. Οι κάτοχοι του νεότερου, OLED μοντέλου θα έχουν την τύχη να δουν ένα ακόμη πιο όμορφο οπτικά αποτέλεσμα, καθώς το ιδιαίτερο εικαστικό του τίτλου και πολλές συγκεκριμένες σκηνές ευνοούνται τα μάλα από τη συγκεκριμένη οθόνη.

Όσο για τον ρυθμό ανανέωσης, αυτός στοχεύει τα 30fps. Είναι κι αυτός στις περισσότερες περιπτώσεις σταθερός και πιστεύουμε και εδώ ο μέσος χρήστης δεν θα αντιμετωπίσει κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα. Μόνο σε συγκεκριμένα σημεία του ανοιχτού κόσμου και σε κάποιες εντονότερες μάχες, με πάρα πολλά particle effects, μπορεί να παρατηρηθεί μια ελάχιστη πτώση των fps, πιο συχνά όταν παίζουμε φορητά, που θεωρούμε ότι δεν επηρεάζει στο ελάχιστο την εμπειρία του παίκτη.

Για να ανακεφαλαιώσουμε, πρόκειται για ένα port που οπτικά εντυπωσιάζει και μόνο σε ελάχιστες στιγμές θυμίζει στον παίκτη ότι έγιναν κάποιιο συμβιβασμοί ώστε το παιχνίδι να τρέξει στο Switch. Στο 99% του χρόνου, ο υποψήφιος αγοραστής θα νοιώθει υπερήφανος και χαρούμενος που ένα τέτοιο ποιοτικό και όμορφο παιχνίδι τρέχει απροβλημάτιστα στην κονσόλα, ενώ η φορητότητα που προσφέρει αυτή, είναι όπως πάντα ένα ακόμα ατού, ειδικά για συγκεκριμένους χρήστες.

Να αναφέρουμε ότι οι developers προσφέρουν προαιρετικά και κάποια motion controls διαθέσιμα στους παίκτες, αχρείαστα μεν αλλά ενδεικτικά του γεγονότος ότι δεν είναι ένα απλό port, αλλά μια κυκλοφορία που λαμβάνει υπόψη όλες τις δυνατότητες του Switch. Τέλος, σημαντικό είναι το γεγονός ότι η τιμή του τίτλου είναι αρκετά χαμηλότερη από τις full price κυκλοφορίες.

Σαν τελικό συμπέρασμα, πρόκειται για ένα άψογο port ενός πάρα πολύ αξιόλογου παιχνιδιού. Όσοι δεν είχαν την τύχη να το παίξουν όταν κυκλοφόρησε και διαθέτουν Switch, μπορούν να επενδύσουν άφοβα, αρκεί οι τίτλοι της Platinum να είναι της αρεσκείας τους. Αν η απάντηση είναι ναι, θα ζήσουν ένα αλησμόνητο sci-fi ταξίδι.



Το Nier Automata: The End of YoRHa Edition κυκλοφορεί για το Nintendo Switch από τις 6/10/22. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη CD Media.

Μιχάλης Χασάπης

Βαθμολογία: 9.0

Θετικά

- Ένας εκπληκτικός και ιδιαίτερος τίτλος της Platinum, το ίδιο απολαυστικός σήμερα όπως και όταν πρωτοκυκλοφόρησε.
- Ποιοτικότερο port στο Switch με απροβλημάτιστο τεχνικό τομέα.
- Χαμηλή, αρχική τιμή διάθεσης.

Αρνητικά

- Έντονο ιαπωνικό άρωμα, όπως και οι περισσότερες κυκλοφορίες της Platinum, που δεν είναι της αρεσκείας όλων.
- Κάποιες gameplay αστοχίες με fetch quests και χρονοβόρα traversals στην αρχή του παιχνιδιού παραμένουν.

FEATURES

25 Χρόνια Fallout

Το παρόν άρθρο δημοσιεύθηκε για πρώτη φορά στις 30/9/17. Τώρα, με την ευκαιρία της επετείου των 25 χρόνων από την κυκλοφορία του πρώτου τίτλου Fallout, επισκεπτόμαστε ξανά την ιστορική αυτή σειρά με ένα σύντομο update.

Μια φορά και ένα καιρό, το μακρινό 1988, ο Brian Fargo, ένας εκ των ιδρυτών της Interplay, αποφάσισε να δημιουργήσει ένα post nuclear, role playing παιχνίδι με βάθος εφάμιλλο των pen and paper RPGs που μεσουρανούσαν εκείνα τα χρόνια στην Αμερική. Με βασική πλατφόρμα το αρχαϊκό πλέον Apple II, η Interplay κατάφερε μετά κόπων και βασάνων να κυκλοφορήσει το Wasteland και ήταν αμέσως μια μεγάλη επιτυχία σε κριτικούς, κοινό και πωλήσεις.

Ήταν, λοιπόν, επόμενο να ελπίζει κανείς πως η σειρά θα έβλεπε συνέχεια, αλλά η EA, που ήταν ο publisher και ιδιοκτήτης του ονόματος, αποφάσισε κάπου εκεί να ξεκινήσει τα βήματά της προς την διαγαλαξιακή κυριαρχία και καταστροφή των franchises, σκηνικό που πλέον έχουμε δει πολλές φορές, αλλά τότε ήταν ομολογουμένως κάπως παράλογο. Αντιθέτως, κυκλοφόρησε ένα περίεργο sequel χωρίς την Interplay και χωρίς να το ονομάζει Wasteland, ενώ η Interplay δημιουργούσε ένα άλλο, το οποίο εν τέλει “έφαγε” το μαχαίρι της ακύρωσης.

Ο Fargo, όμως, δε το έβαζε κάτω, ήξερε πως είχε δημιουργήσει κάτι το ιδιαίτερο και πως υπήρχε αρκετή δυναμική πίσω από το setting για να υποστηρίξει ένα sequel. Για χρόνια, λοιπόν, προσπάθησε να αποκτήσει τα δικαιώματα από την EA, αλλά όταν μουλαρώσει ένας κολοσσός, τότε όσο ταλέντο και να έχεις, δεν έχει σημασία.

Ή μήπως όχι; Σε μια στιγμή θάρρους, θυμού, πείσματος και πιθανά με τη βοήθεια σημαντικής ποσότητας βότκα, ο Fargo αποφάσισε να κάνει το επόμενο βήμα. Δε μπορεί να πάρει τα δικαιώματα και να ονομάσει το παιχνίδι του Wasteland; Καλώς. Θα το ονομάσει Fallout, θα βάλει στο τιμόνι τους Tim Cain και Feargus Urquhart (θρύλοι και οι δύο) θα βασιστεί σε παρόμοιο σκηνικό, λογική και σχεδιασμό και αφήστε την EA να κλαίγεται για πνευματικά δικαιώματα και καταπατήσεις.

Η δημιουργία του ξεκίνησε με την Interplay να πειραματίζεται με το σύστημα r'n r/ rpg GURPS της Steven Jackson Games, αλλά η συνεργασία έπεσε έξω και ο Fargo προχώρησε στη δημιουργία ενός δικού του, πρωτότυπου συστήματος.

Αυτό ήταν το S.P.E.C.I.A.L. (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility and Luck), το οποίο, σε συνδυασμό με μια τεράστια και ποικίλη ποσότητα Perks (skills), θα έδινε στον παίκτη μια πρωτόγνωρη εμπειρία στο πώς θα μπορούσε να κάνει roleplaying. 20 χρόνια πίσω λοιπόν, στις 30 Σεπτεμβρίου του 1997, το Fallout της Interplay κυκλοφόρησε στην αγορά της Αμερικής και άλλαξε τα δεδομένα στο πώς βλέπαμε τα RPGs στους υπολογιστές.



Δεν είναι ότι δεν υπήρχαν πολλά και καλά άλλα RPG παιχνίδια μέσα στα χρόνια, φυσικά και υπήρχαν. Και είχαν μαγευτικούς κόσμους, βαρβάτες περιπέτειες και περίπλοκες ιστορίες. Απλά, το Fallout τα κοίταξε όλα στα μάτια, πήρε ό,τι καλό στοιχείο μπορούσε να πάρει από αυτά και πήγε το genre 10 σκαλιά παραπέρα.

Και με το γεγονός ότι ξέφευγε μακριά από τα τυπικά fantasy settings που είχαν κατακλύσει τη βιομηχανία και έφερνε τους παίκτες σε ένα δυστοπικό και ρεαλιστικό σκηνικό, η Interplay με το Fallout ταρακούνησε τα νερά όσο λίγα παιχνίδια έχουν καταφέρει έκτοτε. →

Από τη πρώτη στιγμή που ο πακχτης βρισκόταν στην ερημιά, καταλάβαινε πόσο εκτεθειμένος ήταν. Δεν υπήρχαν πανέμορφες πόλεις και ειδυλλιακά χωριά για να βρεις μέρος να ξαποστάσεις, ούτε χαρούμενοι μέντορες να σε ταΐσουν σταφύλια και να σε πάρουν από το χεράκι να γνωρίσετε τον κόσμο. Όχι, στον μεταπυρηνικό κόσμο του παιχνιδιού οι κανόνες της φύσης είναι το μάντρα της επιβίωσης, “το μεγάλο ψάρι τρώει το μικρό”, και αν θέλει κανείς να βρει καθαρό νεράκι για να πιει, θα πρέπει να το πληρώσει με αίμα. Η μεγάλη μαγεία του, όμως, βρισκόταν πίσω από το σύστημα role playing του και το S.P.E.C.I.A.L.



Σε αντίθεση με τα περισσότερα άλλα παιχνίδια ως εκείνη τη στιγμή, το Fallout τόλμησε να επιχειρήσει να φέρει μια πλήρη RPG εμπειρία σε ένα videogame. Ήθελες να παίξεις το παιχνίδι ως ένας αιμοσταγής δολοφόνος που σκοτώνει ηλικιωμένους και κλέβει τις λίρες τους; Μπορούσες. Ήθελες να γίνεις ο ομορφότερος επιζήσαντας της Γης και να έχεις κάθε γυναίκα και άντρα να σου φιλάνε τα πόδια; Μπορούσες. Ήθελες να κάνεις channeling το post nuclear kender σου και να κλέψεις ό,τι υπάρχει και δεν υπάρχει; Μπορούσες. Ήθελες βρε παιδί μου να κάνεις role play και να έχεις άπειρες επιλογές, μη βίαιες, για να ολοκληρώσεις διάφορα quests; ΜΠΟΡΟΥΣΕΣ!

Ήταν κάτι τόσο φρέσκο και συνάμα τόσο τρομακτικό, που χτύπησε μια ευαίσθητη χορδή στο hardcore gaming κοινό. Και λέμε hardcore, γιατί ακόμα και σε εκείνη την εποχή, που ο μέσος PC gamer ήταν πολύ πιο σκληροπυρηνικός απ' ό,τι σήμερα, το Fallout δεν ήταν για όλους. Είχε υψηλότατη περιπλοκότητα, απαιτούσε πάρα πολλή σκέψη και χρειαζόταν μεθοδικότητα, έρευνα και... προσευχή. Αυτό λοιπόν είχε έναν αντίκτυπο στις πωλήσεις του παιχνιδιού, οι οποίες δε θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν υψηλές. Παρόλα αυτά, όμως, το παιχνίδι κρίθηκε αρκετά επιτυχημένο από την Interplay ώστε όχι μόνο να δώσει πράσινο φως σε ένα sequel, αλλά και να το κυκλοφορήσει σε ένα μόλις χρόνο.

Αν θα σκεφτόταν κανείς σήμερα πώς είναι δυνατόν να βγάλεις ένα AAA RPG μέσα σε μόλις ένα χρόνο, θα του κρεμούσαμε κουδούνια και θα τον πετούσαμε έξω από την τάξη. Εδώ η Bioware (πνευματικό τέκνο της Interplay και της Black Isle) το ψιλοπροσπάθησε με το Dragon Age 2 (που και πάλι είχε πολλαπλάσιο χρόνο παραγωγής) και το αποτέλεσμα ήταν ένα ολέθρια περιορισμένο cut & paste παιχνίδι με διαβολικό respawn. Θα περίμενε κανείς, λοιπόν, το Fallout 2 να ήταν μια τεράστια αποτυχία. Εμπορικά, ίσως και να ήταν. Πρακτικά; Μάλλον βρεθήκαμε αντιμέτωποι με το μεγαλύτερο θαύμα που έχει αντικρύσει η βιομηχανία.

Από πού να το πιάσεις και που να το αφήσεις το Fallout 2. Μέσα σε ένα χρόνο, οι δημιουργοί του κατάφεραν να πάρουν όλα τα καλά στοιχεία που είδε κανείς στο πρώτο παιχνίδι, να τα βελτιώσουν σε τεράστιο βαθμό και να προσφέρουν ένα παιχνίδι γίγαντα που μέχρι και σήμερα θεωρείτε από πολλούς ως το κορυφαίο RPG όλων των εποχών. Θυμάστε αυτή την ελευθερία του role playing που λέγαμε στο 1;

Πως θα σας φανεί να μπορείτε να βγάλετε ένα ολόκληρο τεράστιο RPG δίχως μία μάχη (πλην του tutorial το οποίο μπήκε από απαίτηση του τμήματος Marketing ενάντια στη θέληση των δημιουργών); Ναι καλά ακούσατε, το Fallout 2 είχε ένα τόσο πλούσιο σύστημα διαλόγων και roleplaying επιλογών και δυνατοτήτων που όμοιό του δεν έχουμε ξαναζήσει μέχρι σήμερα.

Υπήρχαν κυριολεκτικά ατελείωτοι συνδυασμοί για το πώς να προχωρήσεις το παιχνίδι, τόσες πολλές δυνατότητες για το πώς θα ολοκληρώσεις κάθε quest και τόσο μεγάλος ρεαλισμός στον τρόπο με τον οποίο ήταν στημένα που ο παίχτης θα μπορούσε να παίζει για χρόνια και να ανακαλύπτει συνεχώς νέες δυνατότητες και πτυχές του παιχνιδιού. Πιστέψτε μας, μας συνέβη και εμάς. Και οι επιλογές σας, είχαν αντίκτυπο. Πραγματικό αντίκτυπο...

Δυστυχώς για όλους μας, όμως, το παιχνίδι ήταν μια εμπορική αποτυχία. Ήταν ίσως γιατί έμεινε σε turn-based μηχανισμούς όταν η εποχή είχε περάσει στο real time; Γιατί οι κονσόλες έκαναν δυναμική επιστροφή και το 3D action μεσουρανούσε και έσβηνε τα πάντα στο πέρασμά του; Γιατί ήταν τόσο περίπλοκο, δύσκολο και σκληρό σε θέαμα, που νεανικές ηλικίες απλά δε μπορούσαν να παρακολουθήσουν;



Το ότι ακολούθησε μια πιο “βιτριολική”, βρετανική σκοπιά στο χιούμορ και γέμισε το παιχνίδι με τόσα πολλά Easter eggs που ο 4ος τοίχος ήταν μόνιμα σπασμένος; Ή μήπως γιατί η Interplay είχε ήδη πέσει σε μεγάλες οικονομικές περιπέτειες και δεν το προώθησε σωστά; Οι θεωρίες συνωμοσίας για πλύση εγκεφάλου από εξωγήινους δίνουν και παίρνουν ανάμεσα στους οπαδούς της σειράς, αλλά η ιστορία δεν αλλάζει και η σειρά δέχθηκε ένα μεγάλο πλήγμα.

Και συνάμα με τη σταδιακή πτώση της Interplay, ακολούθησε μια πολύ περιεργη περίοδος για τη σειρά. Σε μια προσπάθεια να ακολουθήσουν πιο ομαλά και action μονοπάτια, οι δημιουργοί κυκλοφόρησαν το Fallout Tactics, ένα παιχνίδι σαφέστατα επηρεασμένο από το επιτυχημένο Commandos, όπου εκμεταλλευόταν το σύμπαν του Fallout αλλά προσέφερε στην ουσία μια tactical combat εμπειρία με λίγο interaction με τον κόσμο. Ήταν καλό παιχνίδι, και για spin-off δέχθηκε αρκετά καλή υποδοχή, αλλά δεν κατάφερε να επαναφέρει τη σειρά.

Η επόμενη προσπάθεια ήταν το Brotherhood of Steel, ένα εξ ολοκλήρου action παιχνίδι, το οποίο κυκλοφόρησε στις κονσόλες με την ελπίδα ότι θα καταφέρει να πάρει κομμάτι της πίτας του πανικού των action adventure τίτλων της εποχής. Δυστυχώς, ήταν εκνευριστικά επαναλαμβανόμενο, μονότονο και έπασχε από σχεδόν ολοκληρωτική έλλειψη της ποιοτικής γραφής με την οποία έγινε γνωστή η σειρά. Οπότε, το παιχνίδι πήγε άπατο στο χρονοντούλαπο της ιστορίας.

Μέσα σε όλα αυτά, σε κάποιο υπόγειο, μια μικρή ομάδα ονόματι Black Isle (Baldur's Gate, Planescape Torment, Icewind Dale) προσπαθούσε μάταια να δημιουργήσει το Fallout 3. Το πρώτο πείραμα δεν έβγαине, το δεύτερο δεν κολλούσε, εν τέλει το γλυκό έδεσε και το Van Buren (το κωδικό όνομα του F3) είχε αρχίσει να αποκτά σάρκα και οστά και η παραγωγή του να προχωράει.

Το 2003, όμως, η Interplay απλά απέλυσε όλη την PC developing ομάδα της σε μια προσπάθεια να περιορίσει τα έξοδα και να στραφεί στις κονσόλες (βλ. Brotherhood of Steel, 2004). Αυτό οδήγησε στο κλείσιμο της Black Isle αλλά και στη δημιουργία της Obsidian Entertainment από μια μεγάλη μερίδα των στελεχών της.

Τα χρόνια περνούσαν και όλα έδειχναν πως το Fallout θα το έτρωγε και αυτό το χρονοντούλαπο της ιστορίας. Το 2006 κυκλοφόρησαν, όμως, οι πρώτες φήμες ότι η σειρά θα έκανε μια δυναμική επιστροφή, αυτή τη φορά υπό τη μορφή ενός MMO. Οι purists μπορεί να αγανάκτησαν, αλλά η χρονική στιγμή ήταν καλή, μιας και έπεφτε ακριβώς επάνω στη χρυσή περίοδο τρέλας και δίψας για MMO ενώ για άλλη μια φορά δεν υπήρχε κάτι αντίστοιχο στο είδος, οπότε οι ελπίδες για μια νέα έκπληξη ήταν μεγάλες. Δυστυχώς, λίγο χρόνο μετά η Interplay απλά σήκωσε τα χέρια ψηλά και παραδόθηκε στο έλεος της χρεωκοπίας.



Εν μέσω ολικής ανασυγκρότησης και αναζήτησης πόρων, η εταιρεία αποφάσισε να πουλήσει τα δικαιώματα της σειράς για single player παιχνίδια στη Zenimax και, μέσω αυτής, στη Bethesda. Τα δικαιώματα για MMO φαίνεται να κρατήθηκαν με κάποιο τρόπο και για αρκετά χρόνια υπήρχαν teasers ότι το παιχνίδι είναι ακόμα στην παραγωγή, αλλά, εν τέλει, μια γερή δικαστική διαμάχη με τον κολοσσό της Zenimax ήταν αρκετή για να δοθούν και αυτά τα δικαιώματα με το πενιχρό ποσό των \$2.000.000.

Μετά από μια δεκαετία spin-offs και αβεβαιότητας, η ανακοίνωση ότι θα κυκλοφορούσε επιτέλους το Fallout 3, από τα χέρια της Bethesda, στέφθηκε από την πλειοψηφία του κοινού και των οπαδών με χειροκροτήματα, παρελάσεις και πυροτεχνήματα. Μπορεί να τα είχε κάνει λίγο τουρλουμπούκι στο Oblivion, να είχε εφεύρει τα άχρηστα DLCs και να είχε δείξει δείγματα γραφής νηπιαγωγείου, αλλά μιλούσαμε για μια εταιρία με χρόνια στο κουρμπέτι. Μια εταιρία που είχε δώσει αριστουργήματα ελευθερίας όπως το Morrowind και παλαβομάρας όπως το Daggerfall. Έτσι, παρά το φόβο της μετατροπής της σειράς σε ένα first person παιχνίδι, το κοινό πλησίασε θετικά την είδηση και περίμενε καρτερικά. ➔

Το 2008, λοιπόν, το Fallout 3 κυκλοφόρησε κατόπιν θεαματικών κριτικών, τρελής marketing προώθησης και βρέθηκε αμέσως στην κορυφή των πωλήσεων για πάρα, πάρα πολλούς μήνες. Και για να είμαστε δίκαιοι, ήταν λογικό. Το παιχνίδι έφερε στη σύγχρονη εποχή ένα εξαιρετικό lore και κόσμο, και έδωσε τη δυνατότητα στη νέα γενιά -αλλά και στους console gamers- να χαθεί σε ένα απίστευτο περιβάλλον και να νιώσουν Mad Max στη θέση του Mad Max. Είχε γίνει μια τίμια προσπάθεια να διατηρηθεί το turn based σύστημα του παιχνιδιού με το V.A.T.S., το ύφος και τα perks ήταν εκεί, ο κόσμος του είχε μπόλικο ενδιαφέρον και, γενικά, το παιχνίδι ανέδυε άρωμα Fallout.



Ήταν όμως; Κατά την ταπεινή μας άποψη, όχι. Το Fallout της Bethesda ήταν ένα τιμιότατο spin-off για τη σειρά, με πολλά ατού και χάρες, αλλά δεν ήταν ικανό να έχει το νούμερο «3» δίπλα στο όνομά του. Δεν θα μιλήσουμε καν για την κλασική Bethesda και τον πανικό από bugs, glitches και broken quests που είχε το παιχνίδι, αυτό ήταν και τότε -αλλά είναι και τώρα- γνωστό σε όλη την οικουμένη. Όχι, το βασικό πρόβλημα του παιχνιδιού ήταν η γραφή, τα quests και το φτωχό roleplaying του σε σύγκριση με τα Fallout 1 και 2. Η βασική ιστορία ήταν σχετικά αδιάφορη (όπως σε κάθε παιχνίδι της Bethesda) και τα περισσότερα side quests στέκονταν σαν fillers μπροστά στη μαγεία που είχε δείξει παλιά η σειρά.

Όμως, το εκνευριστικά πιο φτωχό roleplaying που έδειξε το παιχνίδι ήταν αυτό που πραγματικά πλήγωσε τους οπαδούς της σειράς. Στα παλιά παιχνίδια όπως είπαμε παραπάνω, ο παίκτης είχε άπειρες δυνατότητες για το πως θα τα ολοκληρώσει και μπορούσε να παίξει τα παιχνίδια όπως πραγματικά επιθυμούσε.

Στο Fallout 3, οι περισσότερες επιλογές (όχι όλες, μη τρελαθούμε) κατέληγαν στο πως και ποιον θα σκοτώσεις για να τα λύσεις. Stealth kill/violent kill/poison/charm κλπ, μια μεγάλη πλειοψηφία απλά κατέληγε σε μια πιο δραστική και action λύση, πετώντας από το παράθυρο κάτι 12απλες επιλογές του παρελθόντος που μπορούσες να γίνεις ο puppet master της ερήμου. Μπορεί λοιπόν ως παιχνίδι να ήταν καλό ή και πολύ καλό ανάλογα με τα γούστα και μπορεί για όποιον του ήταν η πρώτη του επαφή με τη σειρά να τον άφησε άναυδο, αλλά για όσους είχαν δει τις ρίζες του, φάνταζε λειψό.

Χαράς ευαγγέλια, λοιπόν, ήταν η ανακοίνωση ότι η Bethesda μίσθωσε την Obsidian για να φτιάξει το επόμενο κεφάλαιο. Τα ίδια παλικάρια που είχαν δουλέψει στα πρώτα Fallout και αυτά που δούλευαν στο ακυρωμένο Van Buren (που πολλές ιδέες από αυτό ήρθαν στο νέο αυτό παιχνίδι) πήραν ξανά το “στερνοπαίδι” τους στα χέρια και είχαν την ευκαιρία να δώσουν αυτό που πίστευαν ότι θα ταίριαζε στο παιχνίδι, μέσα όμως από το gameplay που είχε πλέον στήσει η Bethesda.

Η ηρωική Obsidian, λοιπόν, πάλεψε σθεναρά, και το 2010 το Fallout New Vegas κυκλοφόρησε ως ο πνευματικός διάδοχος της σειράς. Και με τα δεδομένα ότι η Obsidian έπρεπε να δουλέψει με τη μηχανή και το gameplay που έφτιαξε η Bethesda, μπορούμε να πούμε πως το αποτέλεσμα ήταν σχεδόν τόσο καλό όσο θα μπορούσε. Το gameplay εμπλουτίστηκε πάρα πολύ, το character development έγινε βαθύτερο, η ιστορία ήταν πιο ενδιαφέρουσα και, το κυριότερο, τα quests είχαν πάλι τη μαγεία της σειράς, γεμάτα χιούμορ, βάθος και πληθώρα διαφορετικών επιλογών και λύσεων. Το παιχνίδι πούλησε μέχρι σήμερα πάνω από 12 εκατομμύρια τεμάχια και θεωρείται μια μεγάλη εμπορική επιτυχία, αλλά δυστυχώς αυτή η επιτυχία ήταν επικερδής μόνο για την Bethesda.

Η συμφωνία που είχε γίνει ήταν πάρα πολύ ύπουλη. Η Bethesda χρηματοδότησε σε ένα βαθμό την παραγωγή του παιχνιδιού και πλήρωνε την Obsidian ως εργολάβους αλλά η δεύτερη δεν είχε ιδιαίτερα δικαιώματα απολαβών επάνω στις πωλήσεις. Αντιθέτως, είχε γίνει μια συμφωνία που έλεγε ότι αν το παιχνίδι σημείωνε πάνω από 80% στο Metacritic, η Obsidian θα κέρδιζε ένα γιγάντιο bonus. ➔

Ο βαθμός που έπιασε ήταν το 79%. Πρόκειται για ένα σκηνικό το οποίο σχεδόν κατέστρεψε οικονομικά την εταιρία (παράλληλα με μια άλλη μεγάλη ακύρωση που έφαγε) και μια κατάφορη αδικία στα χρονικά του gaming. Θα μας πείτε, “καλά, αφού λες πως ήταν τόσο καλό, γιατί έπιασε «μόλις» 79%”; Το έχουμε τριγυρίσει πολλές φορές στο μυαλό μας αυτό το ερώτημα και οι απαντήσεις είναι πολλές, αλλά η πιο πιθανή εξήγηση που έχουμε είναι το “franchise fatigue”.

Το Fallout 3 είχε κυκλοφορήσει μόλις δύο χρόνια πριν και είχε κάνει τεράστιο “μπαμ”. Ήταν η πρώτη επαφή της μεγαλύτερης μερίδας του κόσμου με τη σειρά και είχε εντυπωσιάσει τόσο πολύ τον κόσμο, που είχαν ξοδέψει εκατοντάδες ώρες επάνω του ενώ είχαν προσπεράσει τα προβλήματά του. Το Fallout New Vegas, από την άλλη, ερχόταν δεύτερο, χωρίς πλέον να έχει τη δυνατότητα έκπληξης και εντυπωσιασμού, σε ένα κοινό που ήταν χορτάτο από τόσες ώρες βόλτας στην ερημιά.

Τι και αν ήταν πληρέστερο και βελτιωμένο σε gameplay, roleplaying και γραφή; Ο κόσμος δεν είχε πεινάσει αρκετά, και έτσι, έπεσε ιστορική γκρίνια για τα bugs του τίτλου (άλλωστε, μαζί με την Bethesda, η Obsidian είναι εξίσου θρυλική για bugfest releases, μια εικόνα που ευτυχώς έχει βελτιώσει κάπως τελευταία) και για τα ξύλινα πρόσωπα και animation. Και όλα αυτά παρόλο που και το F3 είχε ακριβώς το ίδιο πρόβλημα, τα οποία ωστόσο είχαν παραβλεφθεί. Άβυσσος η ψυχή του gamer.

Βλέποντας αυτά λοιπόν, η Bethesda σοφά έβαλε για λίγο τη σειρά στον πάγο μέχρι να “ξαναπεινάσει” το κοινό. Τα χρόνια περνούσαν, το κοινό άρχισε πάλι να ζητά Fallout και, εν τέλει, το 2015 το Fallout 4 κυκλοφόρησε σαν αστραπή, μόλις λίγους μήνες μετά την πρώτη παρουσίασή του στο κοινό της E3. Και η είσοδος του στην αγορά ήταν σαν την επέλαση των Ούννων, με το παιχνίδι να γίνεται ο πιο επιτυχημένος σε πωλήσεις τίτλος της εταιρίας, ξεπερνώντας ακόμα και το Skyrim, που πλέον μόνο σε φριτζά δεν έχει γίνει port.

Βλέπετε, η Bethesda έχει πλέον κατανοήσει πλήρως το πο;y βρίσκεται το mainstream κοινό και το τι χρειάζεται ένα παιχνίδι για να πουλήσει. Καλό το lore και η ιστορία, αλλά σε ένα open world παιχνίδι πάρα πολλοί παίκτες αυτό που αποζητούν είναι μια παιδική χαρά βίας και πανικού, όχι πραγματικές επιλογές και περίπλοκους μηχανισμούς.

Απλοποίησε λοιπόν παντελώς το σύστημα ανάπτυξης χαρακτήρα, γέμισε τους χάρτες με ατελείωτους εχθρούς filler (με μικροσκοπικές και ανούσιες αλλαγές μεταξύ τους), πρόσφερε στους παίκτες ένα βουνό οπλισμού με 700+ modifications, απλοποίησε τις συζητήσεις σε επιλογές 2-3 λέξεων για να μη βαριέται από το διάβασμα ο κόσμος, έκανε τις power armor από το πιο σπάνιο και δύσκολο αντικείμενο στη σειρά να είναι τόσες πολλές που τις έκανε συλλογή και τις «έφτιαχνες» με αεροτομές και spoiler, και για να μην αφήσει κανέναν στην απ’ έξω, πέταξε μέσα και ένα πλήρως ανούσιο για το gameplay Minecraft mode, όπου φτιάχνεις τις βάσεις σου όπως θέλεις. Και έτοιμο το κέικ.

Πρόκειται στην ουσία για το Grand Theft Auto 3 – Fallout edition, ένα τεράστιο παιχνίδι απόλυτου χαμού και πανικού, που μπορεί να είναι πάρα πολύ διασκεδαστικό για αυτό που κάνει, απλά πλέον δύσκολα μπορεί να θεωρηθεί RPG, πόσο μάλλον μέρος της σειράς Fallout.



Ποιο είναι, λοιπόν, το μέλλον για τη σειρά; Η Obsidian έχει εκφράσει ξεκάθαρα το ενδιαφέρον της για να τη δημιουργία ενός νέου Fallout, αλλά είναι εξίσου ξεκάθαρο πως κάτι τέτοιο δεν πρόκειται να γίνει σύντομα. Και με τη Bethesda να κάνει βήματα περαιτέρω εκμετάλλευσης του τίτλου με VR port και mod επί χρημάτων, πιθανότατα δε θα δούμε κάτι καινούργιο μέσα στα επόμενα 3-4 χρόνια.

Πρέπει, άλλωστε πρώτα να κυκλοφορήσει το Elder Scrolls 6. Αλλά και όταν βγει, με τις πωλήσεις που είχε το Fallout 4 δε θεωρούμε ιδιαίτερα πιθανό η Bethesda να αλλάξει ρότα για τη σειρά. Και ίσως να είναι λογικό. Τα πολύπλοκα RPGs ποτέ δεν είχαν τεράστιο κοινό, και ακόμα και αυτά που έχουν εκθειαστεί ως τα καλύτερα όλων των εποχών, δε πλησίασαν ούτε στο ελάχιστο τις πωλήσεις του λούνα παρκ που ονομάστηκε Fallout 4. ➔

(UPDATE – 10/10/22)

Ή τουλάχιστον αυτό νομίζαμε πριν από πέντε χρόνια, όταν γράφαμε το άρθρο για τα 20 χρόνια του Fallout, μη γνωρίζοντας τι θα αντικρίσουμε μπροστά μας με το Fallout 76. Αλλά μια αποφράδα ημέρα του 2018, Αλέξανδρος, Νίκος και Νικόλας έκαναν το λάθος να πάρουν το παιχνίδι για να παίξουν παρέα και να γελάσουν λιγάκι. Λίγοι έχουν κλάψει χρήματα όσο εμείς εκείνη την εβδομάδα. Αφήνοντας στην άκρη τα τυπικά προβλήματα ενός online only launch (θέματα στο Log in και disconnections), η αρχική κυκλοφορία του F76 ήταν απλά και καθαρά ό,τι χειρότερο έχει κυκλοφορήσει η Bethesda μέσα στην πολύχρονη ιστορία της.

Σε μια προσπάθεια να αυξήσει τα κέρδη της και να κυνηγήσει μεγαλύτερο κοινό, το F76 πήρε όλα τα κακά στοιχεία από το F4 και τα πολλαπλασίασε, αφαιρώντας ταυτόχρονα πολλά από τα καλά. Λάβαμε λοιπόν έναν ακόμα μεγαλύτερο κόσμο στα χέρια μας, πύτα από αδιάφορα quests που παίρναμε από ρομπότ ή από ξεχασμένα σημειώματα, έναν κόσμο βασισμένο στο grind και στο αδιάφορο base building, ένα κόσμο δίχως κανέναν NPC ή κάποια καλογραμμένη ιστορία. Με την ασπίδα «θέλουμε οι παίκτες να χτίσουν τη δική τους ιστορία», πάσαραν στον κόσμο ένα παιχνίδι άδειο ουσίας και γεμάτο αδιάφορη και κουραστική εξερεύνηση, δίχως στόχο ή ατμόσφαιρα. Και σε αντίθεση με το F4 που θησαύρισαν, στο F76 μόνο η φράση «έσπασαν τα μούτρα τους» είναι αρκετή για να περιγράψει το μέγεθος της συντριβής, συντριβής εφάμιλλης με το Anthem της Bioware.



Σε αντίθεση με τη Bioware όμως, η Bethesda δεν παράτησε το παιχνίδι της στους πέντε ανέμους αλλά πήρε μάθημα από την Square Enix και την νεκρανάσταση του FF14 και επένδυσε σημαντικά επάνω στον τίτλο της.

Για δύο χρόνια οι δημιουργοί έκαναν βελτιώσεις στο βασικό στήσιμο του παιχνιδιού, κυκλοφόρησαν μερικά σημαντικά updates και, εν τέλει, το 2020 κυκλοφόρησαν ένα τεράστιο Update στο παιχνίδι με το όνομα Wastelanders. Το update αυτό, όπως έγινε με το A Realm Reborn του FF14, άλλαξε κατά κόρον το παιχνίδι, προχωρώντας τον χρόνο λίγο μπροστά στην ιστορία και γεμίζοντας πλέον τον χάρτη με NPCs, questing και κανονική, ουσιαστική ιστορία.

Πλέον ναι, είχαμε ένα 3D Fallout με multiplayer στοιχεία και όχι το σκελετωμένο ανδρείκελο του launch. Έκτοτε, η Bethesda έχει δώσει ένα βουνό από updates και νέο υλικό για το παιχνίδι (είμαστε στα 13 σήμερα, με το 14ο να έρχεται τον Δεκέμβρη) και έχει μετατρέψει το F76 σε κάτι που πλέον, αξίζει κάποιος να ασχοληθεί μαζί του. Ναι, παραμένει στη λογική του “Λούνα Παρκ” που είχε το F4, αλλά αν κρίνουμε από πού ξεκίνησε, η σημερινή κατάσταση του F76 μπορεί να παρουσιαστεί και ως θαύμα.

Ποιο είναι λοιπόν το μέλλον για τη σειρά; Bethesda, Obsidian και Inxile είναι όλες πλέον κάτω από τη ομπρέλα της Microsoft, που σημαίνει ότι για πρώτη φορά στην ιστορία, όλο το βασικό team της σειράς δουλεύει για την ίδια εταιρία. Δηλαδή, θα μπορούσαμε για το Fallout 5 να βλέπαμε μια dream team και από τις τρεις πλευρές, έστω και ως υποστήριξη στη βασική ομάδα (όποια και αν θα είναι αυτή) έτσι ώστε να δούμε ένα πραγματικά μεγαλειώδες Fallout! Με τη Bethesda να εστιάζει στο Starfield επί του παρόντος, και μετά στο Elder Scrolls 6, ενώ την Obsidian στα Grounded, Pentiment, Avowed και The Outer Worlds 2, δεν είναι απίθανο η σκυτάλη να περάσει ξανά στα χέρια του Brian Fargo και την Inxile.

Η Microsoft έχει μια χρυσή ευκαιρία στα χέρια της, ελπίζουμε μόνο να τα καταφέρει. Η ελπίδα πάντα πεθαίνει τελευταία, και με μια άνοδο που έχει γίνει τα τελευταία χρόνια στο βαθύ story telling σε πολλά open-world (και μη) παιχνίδια, μπορούμε πάντα να ελπίζουμε πως όταν με το καλό κυκλοφορήσει το Fallout 5, θα είναι πιο κοντά στα πλούσια RPGs που έφτιαξαν ο Fargo, ο Cain και ο Urquhart. ●

Αλέξανδρος Μιχαλιτσιάνος

PREVIEWS

Bayonetta 3 | Πρώτες εντυπώσεις

Στην παρούσα φάση που γράφονται οι γραμμές αυτού του κειμένου, τα συναισθήματα του γράφοντα είναι ανάμεικτα. Και μόνο το γεγονός ότι στην οθόνη του Switch έχει αποκτήσει υπόσταση μια αγαπημένη πρωταγωνίστρια, είναι λόγος για να γιορτάζουμε.

Ο τίτλος που είχε ανακοινωθεί για πρώτη φορά πριν από πέντε περίπου χρόνια, βρίσκεται και πάλι κοντά μας, μετά από χρόνια που δεν γνωρίζαμε τίποτα για αυτόν, μετά από άπειρες δηλώσεις του Kamiya ότι η ανάπτυξη του τίτλου οδεύει καλώς... και η μακρά λίστα με την αγωνία, με τις αποτυχημένες αλλά πάντα φερέλπιδες αναζητήσεις ότι κάπου θα μάθουμε νέα για την επιστροφή της Bayonetta, τις ατέρμονες συζητήσεις σε διαδικτυακά fora, έφτασε πια στο τέλος της.

Μπορούμε να πούμε λίγα πράγματα μετά βεβαιότητας, ειδικά από τη στιγμή που το παρόν κείμενο είναι ένα preview, και όχι ένα κείμενο όπου μπορούμε να αναπτύξουμε τις σκέψεις και τις απόψεις μας με μεγαλύτερη άνεση και ευκολία. Και μπορούμε σίγουρα να αναφέρουμε πως πρόκειται για έναν γνήσιο "Platinum" τίτλο και έναν ακόμα πιο γνήσιο τίτλο Bayonetta. Οι αλημνίες που κατά καιρούς κάνει η PlatinumGames με τους τίτλους που δημιουργεί, δεν έχουν θέση στον κόσμο της Bayonetta ή ανάμεσα στις δυνάμεις των Ουρανών και των Σκιών.



Το gameplay του τίτλου είναι ακριβώς ό,τι θα μπορούσε να περιμένει κάποιος που έχει ζήσει τη σειρά Bayonetta από τα γεννοφάσκια της, αλλά και την PlatinumGames στις καλύτερες στιγμές της. Οι συνδυασμένες φυσικές επιθέσεις, μαζί με τις επιθέσεις με τα όπλα, αποτελούν τον πυρήνα της μάχης στο Bayonetta 3. Η Bayonetta μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει και μια πλειάδα άλλων όπλων, τα οποία και διαφοροποιούνται σε melee και ranged.

Κάθε ένα από τα όπλα που έχουμε συναντήσει σε αυτή τη φάση του τίτλου έχει το δικό του βάρος και τη δική του επίδραση στους εχθρούς και τον χάρτη. Διατηρούμε τις επιφυλάξεις μας όσον αφορά στην ύπαρξη κάποιων από αυτά τα όπλα, δεδομένων των αναλογιών και της πορείας της σειράς, ωστόσο δεν παύουν να αποτελούν ικανοποιητικές προσθήκες στη συνταγή.

Θα θέλαμε επίσης να σταθούμε σε μια ενδιαφέρουσα διαφοροποίηση στο σύστημα της μάχης που έχουμε συναντήσει μέχρι και αυτή τη στιγμή. Για πρώτη φορά σε παιχνίδι της σειράς, οι Δυνάμεις των Σκιών της Bayonetta αποκτούν πιο ενεργό ρόλο, πέρα από την εμφάνισή τους στα σύντομα σεκάνς των ειδικών επιθέσεων.

Δεν θα αναφέρουμε σε αυτό το κείμενο τον λόγο για τον οποίο υφίσταται αυτή η διαφοροποίηση. Ωστόσο, ο έλεγχος των Δυνάμεων της Σκιάς δίνει μια νέα δυναμική στον μηχανισμό της μάχης. Με χειρισμό που θυμίζει αρκετά τον αντίστοιχο των Legions στο Astral Chain, η Bayonetta μπορεί να εξαπολύσει πανίσχυρες επιθέσεις απέναντι στους εχθρούς που απειλούν την τάξη και την ισορροπία του κόσμου και που δεν θυμίζουν σε τίποτα τις εχθρικές δυνάμεις που απασχόλησαν την Bayonetta στους προηγούμενους δύο τίτλους.

Μέχρι και στο σημείο που βρισκόμαστε εντός του παιχνιδιού είναι ασφαλές να πούμε πως έχουμε να κάνουμε με μια PlatinumGames στα καλύτερά της. Ο συνδυασμός της ξέφρενης δράσης με τον άκρατο αισθησιασμό της ηρωίδας, είναι το χαρακτηριστικό αυτό που έκανε τη σειρά να ξεχωρίσει και να βρεθεί γρήγορα στο προσκήνιο και ελπίζουμε πως αυτή η αίσθηση θα συνεχιστεί μέχρι το τέλος.

Ελάχιστα πράγματα θα αναφέρουμε και για την πλοκή του Bayonetta 3. Πλέον, το εύρος δράσης της Bayonetta δεν αφορά ορισμένους χαρακτήρες και ένα συγκεκριμένο σημείο στον κόσμο, αλλά ολόκληρο τον κόσμο – ίσως και πέρα από αυτόν. Γνώριμοι χαρακτήρες θα εμφανιστούν στο πλάι της Bayonetta από την αρχή της περιπέτειας, ενώ νέοι χαρακτήρες είναι έτοιμοι να δώσουν το στίγμα τους στην πλοκή και να σταθούν στο πλάι της Bayonetta →

Η σημαντικότερη εκ των νέων χαρακτήρων, που έχουν συμβάλει στην περιπέτειά μας μέχρι στιγμής, είναι η Viola, μια νέα Umbra Witch. Οι παίκτες θα έχουν την ευκαιρία από πολύ νωρίς να μάθουν ποια είναι η Viola και ποιος ο σκοπός της εντός του παιχνιδιού. Αρκετές στιγμές, ωστόσο, θα έχουμε την ευκαιρία να αναλάβουμε τον έλεγχό της. Χαρακτηριστικό της Viola είναι ο τρόπος που κάνει χρήση του With Time, του μηχανισμού δηλαδή κατά τον οποίο ο χρόνος «παγώνει» για τον αντίπαλο, επιτρέποντάς μας να καταφέρουμε όσο το δυνατόν περισσότερα χτυπήματα σε αυτόν.

Αντί να αποφύγει μια επίθεση, η Viola στρέφεται κατά πάνω της, ενεργοποιώντας έτσι τον δικό της Witch Time μηχανισμό. Αυτή η διαφορά, σε συνδυασμό με τη βοήθεια του... γάτου της, ο ρολος του οποίου μπορεί να γίνει εξίσου εύκολα εμφανής, δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να προσεγγίσει την περιπέτεια από μια διαφορετική, άκρως ενδιαφέρουσα, οπτική γωνία.

Η Bayonetta, πάλι, που συναντάμε στο παιχνίδι αποτελεί παράλληλα και την πιο ώριμη Bayonetta που έχουμε συναντήσει έως τώρα. Δεν θα θέλαμε να δημιουργήσουμε εσφαλμένη άποψη με αυτό το τελευταίο σχόλιο: η Bayonetta εξακολουθεί να είναι η ίδια σαγηνευτική, προκλητική, ερωτική και συνάμα καυστική μάγισσα που γνωρίσαμε και αγαπήσαμε από το πρώτο παιχνίδι της σειράς.

Πλέον, όμως, θα δούμε και μια νέα πτυχή της προσωπικότητάς της και του τρόπου σκέψης της. Θα την δούμε και στις πιο αδύναμες στιγμές της, θα γνωρίσουμε και τον τρόπο με τον οποίο αντιδρά απέναντι στον πόνο και το θάνατο. Το Bayonetta 3 εισάγει για πρώτη φορά και ορισμένες από τις πιο βίαιες απεικονίσεις σε τίτλο της σειράς, γεγονός που μας ξάφνιασε και ανέτρεψε τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τη δράση και τη βία σε παιχνίδι αυτής της σειράς.

Εικάζουμε ότι αυτές οι απεικονίσεις θα είναι πιο μετριασμένες αν ενεργοποιήσουμε το ειδικό φίλτρο για το μικρότερο ηλικιακά κοινό – το γεγονός, ωστόσο, ότι η PlatinumGames προχωράνε την εμπειρία ένα σκαλί παραπάνω (και με την έγκριση της Nintendo, φυσικά), αποτελεί από μόνο του ένα χαρακτηριστικό που μας ικανοποίησε και που περιμένουμε να συναντήσουμε περισσότερο σε τίτλους του είδους.

Μαζί με την προσθήκη του φίλτρου οφείλουμε να σημειώσουμε πως το Bayonetta 3 προσθέτει και ένα “easy mode”, που προσφέρει απλώς μια γρήγορη προσέγγιση στην ιστορία και μια επιβεβαίωση ότι κάθε επίπεδο έχει ολοκληρωθεί. Σαν παίκτες της σειράς δεν είμαστε απόλυτα ευχαριστημένοι με αυτή την προσθήκη, γιατί η συλλογή χρυσών και πλατινένιων τροπαίων μετά από κάθε μάχη εξακολουθεί να έχει την αίγλη της, αλλά σαφέστατα ανοίγει ο δρόμος για να χαρεί το παιχνίδι και μια ομάδα πιο casual παικτών.



Εν κατακλείδι, το Bayonetta 3 είναι ένας τίτλος που άργησε να έρθει κοντά μας, αλλά χαιρόμαστε που επιτέλους τα κατάφερε, ξεχνώντας μάλλον με ευκολία την καθυστέρηση. Σε πολύ γενικές γραμμές, είναι ένας τίτλος που μας έχει κρατήσει ευχάριστη συντροφιά μέχρι και την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές. Εμείς, το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να προχωρήσουμε αυτή την περιπέτεια μέχρι τέλους και να ανανεώσουμε το ραντεβού μας στο κείμενο της κριτικής μας, όπου και θα αναφερθούμε στο Bayonetta 3 με περισσότερες λεπτομέρειες.

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

Κώστας Παπαμήτρου

A Plague Tale: Requiem | Όλα όσα γνωρίζουμε

Το A Plague Tale: Requiem θα αποτελεί τη συνέχεια της επιτυχίας του 2019, A Plague Tale: Innocence, η οποία έφερε ευρεία αναγνώριση για την Asobo Studio, μία ομάδα ανάπτυξης που είναι επίσης υπεύθυνη για το εξαιρετικό, παρότι niche, Microsoft Flight Simulator. Να θυμίσουμε ότι το A Plague Tale: Requiem είχε ανακοινωθεί στα πλαίσια της παρουσίασης της Microsoft στην E3 2021.

Τιμές, πλατφόρμες διάθεσης και ημερομηνία διάθεσης

Όσοι επιθυμούν, μπορούν να προχωρήσουν στην προπαραγγελία του A Plague Tale: Requiem στην τιμή των €49,99 για PC και €59,99 για PlayStation 5 και Xbox Series S/X. Οι προπαραγγελίες για το Nintendo Switch δεν είναι ακόμη διαθέσιμες.



Οι προπαραγγελίες σε όλες τις πλατφόρμες περιλαμβάνουν το Protector's Pack DLC, το οποίο περιέχει τα εξής:

- Red Damsel Crossbow Skin
- 13 cosmetic αντικείμενα για την Amicia
- Μπόνους crafting υλικά.

Το A Plague Tale: Requiem έχει προγραμματιστεί να κυκλοφορήσει στις 18 Οκτωβρίου για PC (Steam), PlayStation 5, Xbox Series S/X και Nintendo Switch (μέσω cloud), ενώ θα είναι διαθέσιμο Day One για τους συνδρομητές του Xbox Game Pass.

Setting του παιχνιδιού

Το νέο A Plague Tale: Requiem θα αποτελεί άμεση συνέχεια του Innocence, κάτι που βέβαια σημαίνει ότι για άλλη μία φορά θα διαδραματίζεται στη μεσαιωνική Γαλλία του 14ου αιώνα. Οι δημιουργοί του, θέλοντας να εξασφαλίσουν την αυθεντικότητα της εποχής, συνεργάστηκαν με την Roxane Chilà, ειδική στη μεσαιωνική ιστορία από το τοπικό πανεπιστήμιο του Bordeaux-Montaigne.

Οι προπαραγγελίες σε όλες τις πλατφόρμες περιλαμβάνουν το Protector's Pack DLC, το οποίο περιέχει τα εξής:

- Red Damsel Crossbow Skin
- 13 cosmetic αντικείμενα για την Amicia
- Μπόνους crafting υλικά.

Το A Plague Tale: Requiem έχει προγραμματιστεί να κυκλοφορήσει στις 18 Οκτωβρίου για PC (Steam), PlayStation 5, Xbox Series S/X και Nintendo Switch (μέσω cloud), ενώ θα είναι διαθέσιμο Day One για τους συνδρομητές του Xbox Game Pass.

Setting του παιχνιδιού

Το νέο A Plague Tale: Requiem θα αποτελεί άμεση συνέχεια του Innocence, κάτι που βέβαια σημαίνει ότι για άλλη μία φορά θα διαδραματίζεται στη μεσαιωνική Γαλλία του 14ου αιώνα. Οι δημιουργοί του, θέλοντας να εξασφαλίσουν την αυθεντικότητα της εποχής, συνεργάστηκαν με την Roxane Chilà, ειδική στη μεσαιωνική ιστορία από το τοπικό πανεπιστήμιο του Bordeaux-Montaigne.

Η ιστορία του νέου τίτλου θα ξεκινά στις αρχές του καλοκαιριού, περίπου έξι μήνες μετά τα γεγονότα του πρώτου τίτλου. Τα αδέρφια De Rune, ο Hugo και η Amicia, συνοδευόμενοι από τη μητέρα τους, Beatrice, και τον νεαρό αλχημιστή φίλο τους, Lucas, έφυγαν από την Aquitaine με προορισμό την Provence, έχοντας σκοπό να βρουν μια θεραπεία για την ασθένεια που ρέει στις φλέβες του Hugo (κάτι που παράλληλα του επιτρέπει να ελέγχει ορδές αρουραίων). Στην αρχή του παιχνιδιού η ασθένεια είναι αδρανής αλλά ξαφνικά ξαναεκδηλώνεται στον Hugo παράλληλα με επαναλαμβανόμενα όνειρα για ένα μυστηριώδες νησί στο Νότο.

Η συγκεκριμένη αλλαγή τοποθεσίας επιλέχθηκε από την Asobo προκειμένου να δημιουργήσει μια έντονη αντίθεση μεταξύ των τραγικών γεγονότων της πλοκής και των καταπράσινων, ζωντανών τοποθεσιών που βρίσκονται στη Νότια Γαλλία.

Gameplay μηχανισμοί

Το A Plague Tale: Requiem μπορεί εύκολα να θεωρηθεί ως ένας action-adventure τίτλος τρίτου προσώπου. Σε αυτό το sequel, η Amicia, έχοντας γίνει πιο έμπειρη λόγω των γεγονότων από το Innocence, θα είναι πολύ πιο "πολυμήχανη".



Οι παίκτες θα έχουν τη δυνατότητα να αποφασίζουν ελεύθερα αν θα «χτυπάνε από τις σκιές» ή θα αντιμετωπίσουν κατά μέτωπο τους εχθρούς, καθώς, αυτή τη φορά, η Amicia δεν θα πέφτει από ένα μόνο χτύπημα, εκτός και αν έχουμε επιλέξει να ανεβάσουμε το επίπεδο δυσκολίας στο Hard.

Η Amicia έχει στην διάθεσή της μια νέα βαλλίστρα που μπορεί να τραυματίσει ακόμη και θωρακισμένους εχθρούς, αν και τα πυρομαχικά θα είναι σχετικά σπάνια. Επιπλέον, η δημιουργός πρόσθεσε το Tar, ένα υλικό που αυξάνει την ακτίνα της καύσης της φωτιάς. Το Tar θα αποδειχθεί χρήσιμο για την επίλυση γρίφων ενώ επίσης μπορεί να πυροδοτήσει τους εχθρούς όταν πετάμε το εύφλεκτο μείγμα Ignifer. Τα βέλη της βαλλίστρας, οι πέτρες (που μπορούμε να πετάξουμε με τη σφεντόνα, οι οποίες πλέον είναι άπειρες) και τα pots μπορούν να “τροποποιηθούν” με αλχημικά μείγματα με περισσότερους από 20 συνδυασμούς.



Από την πλευρά του, ο Hugo θα βρει επίσης τις δυνάμεις ελέγχου των αρουραίων να έχουν ενισχυθεί, καθώς οι παίκτες θα μπορούν πλέον να ελέγχουν άμεσα τις ορδές. Επιπροσθέτως, η νέα ικανότητα του Echo, του επιτρέπει να “βλέπει” τους εχθρούς μέσα από τοίχους.

Τέλος, αξίζει να αναφέρουμε πως το Asobo Studio αποκάλυψε ότι το A Plague Tale: Requiem περιλαμβάνει ορδές από εκατοντάδες χιλιάδες αρουραίους, ένας αριθμός κατά πολύ αυξημένος σε σχέση με τους περίπου πέντε χιλιάδες αρουραίους που μπορούσαν να εμφανιστούν στον προηγούμενο τίτλο. Εν μέρει για να χωρέσουν όλους αυτούς τους αρουραίους, οι περιοχές του νέου τίτλου είναι πολύ μεγαλύτερες, γεγονός που θα επιτρέψει να έχουμε περισσότερες τακτικές επιλογές κατά τη διάρκεια των μαχών καθώς και εκτενέστερη εξερεύνηση.

Απαιτήσεις συστήματος της έκδοσης PC

Παρακάτω μπορείτε να βρείτε τις ελάχιστες και τις προτεινόμενες απαιτήσεις συστήματος της έκδοσης PC:

Minimum

- Requires a 64-bit processor and operating system
- OS: Window 10 (64-bit)
- Processor: Intel Core i5-4690k (3.5 GHz)/AMD FX-8300 (3.3 GHz)
- Memory: 16 GB RAM
- Graphics: GeForce GTX 970 4 GB/Radeon RX 590
- DirectX: Version 12
- Storage: 55 GB
- Additional Notes: 30fps, 1920x1080p, Low settings
- DirectX 12 Level 12 and Shader Mode 6.0 are needed

Recommended

- Requires a 64-bit processor and operating system
- OS: Window 10 (64-bit)
- Processor: Intel Core i7-8700k (3.7 GHz)/AMD Ryzen 5 3600 (3.6 GHz)
- Memory: 16 GB RAM
- Graphics: GeForce RTX 3070 8 GB/Radeon RX 6800 XT
- DirectX: Version 12
- Storage: 55 GB
- Additional Notes: 60fps, 1920x1080p, Ultra settings
- DirectX 12 Level 12 and Shader Mode 6.0 are needed
- SSD Storage is recommended

Trailers

Δείτε το Reveal trailer [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το gameplay reveal trailer [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το trailer at Xbox & Bethesda E3 2022 [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το gameplay overview trailer [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το Story trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

To Crash Bandicoot 4: It's About Time έρχεται στο Steam

Οι Activision και Toys for Bob ανακοίνωσαν πως το Crash Bandicoot 4: It's About Time θα κυκλοφορήσει στους υπολογιστές και μέσω Steam προς το τέλος της τρέχουσας χρονιάς.



Επιπροσθέτως, έγινε αναφορά και για την επικείμενη ανακοίνωση ενός νέου παιχνιδιού Crash Bandicoot στις 8 Δεκεμβρίου, την ημέρα διεξαγωγής των The Game Awards για φέτος.

Το Crash Bandicoot 4: It's About Time είναι ήδη διαθέσιμο σε PlayStation 5, Xbox Series X|S, PlayStation 4, Xbox One, Switch και PC μέσω του Battle.net, ενώ θα κάνει την μετάβασή του στους υπολογιστές στις 18 Δεκεμβρίου και μέσω του Steam.

Διαβάστε το review μας [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Απαιτήσεις συστήματος του A Plague Tale: Requiem

Στα τέλη της προηγούμενης εβδομάδας είχαμε τη δημοσιοποίηση των ελαχίστων και προτεινόμενων προδιαγραφών συστήματος της έκδοσης του A Plague Tale: Requiem για ηλεκτρονικούς υπολογιστές.



Οι προτεινόμενες προδιαγραφές απαιτούν τουλάχιστον μια GeForce RTX 3070 ή μια Radeon RX 6800 XT, και αυτό ισχύει μόνο για να τρέχει το παιχνίδι στα 1080p και 60fps. Όσοι θέλουν να δουν τον τίτλο να τρέχει σε 1440p ή 4k, θα χρειαστούν κάτι ακόμα πιο ισχυρό. Ευτυχώς, το A Plague Tale: Requiem υποστηρίζει έως και DLSS 3 σε όσες κάρτες γραφικών το υποστηρίζουν, επομένως θα μπορούμε να έχουμε καλύτερες επιδόσεις από τους υπολογιστές μας με αυτόν τον τρόπο.

Οι προτεινόμενες απαιτήσεις του A Plague Tale: Requiem:

Minimum

- Requires a 64-bit processor and operating system
- OS: Window 10 (64-bit)
- Processor: Intel Core i5-4690k (3.5 GHz)/AMD FX-8300 (3.3 GHz)
- Memory: 16 GB RAM
- Graphics: GeForce GTX 970 4 GB/Radeon RX 590
- DirectX: Version 12
- Storage: 55 GB
- Additional Notes: 30fps, 1920x1080p, Low settings
- DirectX 12 Level 12 and Shader Mode 6.0 are needed

Recommended

- Requires a 64-bit processor and operating system
- OS: Window 10 (64-bit)
- Processor: Intel Core i7-8700k (3.7 GHz)/AMD Ryzen 5 3600 (3.6 GHz)
- Memory: 16 GB RAM
- Graphics: GeForce RTX 3070 8 GB/Radeon RX 6800 XT
- DirectX: Version 12
- Storage: 55 GB
- Additional Notes: 60fps, 1920x1080p, Ultra settings
- DirectX 12 Level 12 and Shader Mode 6.0 are needed
- SSD Storage is recommended

Το A Plague Tale: Requiem αναμένεται να κυκλοφορήσει για PlayStation 5, PC, Nintendo Switch (μέσω Cloud) και Xbox Series X/S (θα είναι διαθέσιμο Day One στο Xbox Game Pass) στις 18 Οκτωβρίου.

Άγγελος Ζλατινούδης

Η Square Enix Montréal μετονομάστηκε σε Studio Onoma

Η Square Enix Montréal μετονομάστηκε πλέον σε Studio Onoma. Το rebranding της ομάδας ακολούθησε την εξαγορά του studio τον Μάιο 2022 από τη σουηδική εταιρεία Embracer Group. Η Square Enix Montreal ιδρύθηκε το 2011 με στόχο την ανάπτυξη premium παιχνιδιών πριν στραφεί στη δημιουργία κυρίως free to play τίτλων μετά το 2013. Η Square Enix Montréal ήταν ένα από τα τρία studios που αγόρασε η Embracer Group ως μέρος μιας συμφωνίας με την Square Enix νωρίτερα μέσα στη χρονιά, αξίας \$300 εκατομμυρίων δολαρίων.

Έπειτα από την ολοκλήρωση της συμφωνίας τον Αύγουστο, η Embracer κατέχει πλέον τόσο την Crystal Dynamics όσο και το Studio Onoma (νυν Eidos-Montréal), μαζί με σημαντικά IP, όπως το Tomb Raider, το Deus Ex, το Thief και το Legacy of Kain. Αν και οι Crystal Dynamics και Eidos-Montréal θα διατηρήσουν τις υπάρχουσες ταυτότητές τους μετά την εξαγορά του Embracer, η Square Enix Montréal έχει πλέον νέο όνομα και νέο λογότυπο.



Ο νέος τίτλος του studio, έχει τις ρίζες του στην Ελλάδα, όπως μάλλον γίνεται άμεσα αντιληπτό. Όπως αναφέρεται στο site της ομάδας: “Το Onoma είναι η ελληνική λέξη για το όνομα και τα ονόματα προσφέρουν ατελείωτες δυνατότητες”.

Μεταξύ άλλων η νέα ομάδα τόνισε πως: «Η δύναμή μας ήταν πάντα η ικανότητά μας να εξελισσόμαστε και να προσαρμοζόμαστε στις τάσεις και τις αλλαγές της αγοράς. Το rebrand μας ως Studio Onoma είναι μια ακόμη μεταμόρφωση για την οποία είμαστε ενθουσιασμένοι. Η νέα μας επωνυμία θα χρησιμεύσει ως ομπρέλα για πολλά προϊόντα, προγράμματα και πρωτοβουλίες, το καθένα με ξεχωριστή προσωπικότητα.

«Έχουμε δημιουργήσει την επωνυμία Onoma για να είμαστε ακόμη πιο ευέλικτοι, για να μας βλέπουν στο μέλλον, να συνδεόμαστε με πολλά κοινά και να μην μας εμποδίζει κάτι από το να επεκταθούμε σε αγορές που μας ενδιαφέρουν».

Το Studio Onoma βρισκόταν πίσω από τα παιχνίδια για κινητά Hitman Go, Hitman Sniper, Lara Croft Go, Deus Ex Go, Hitman Sniper: The Shadows και Tomb Raider Reloaded, μερικά από τα οποία κυκλοφόρησαν και για PC και κονσόλες.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

“Προσωρινή» αφαίρεση δύο χαρακτήρων από το Overwatch 2

Η Blizzard αποφάσισε να προχωρήσει στην προσωρινή αφαίρεση δύο χαρακτήρων – ηρώων από το Overwatch 2, έπειτα από το “προβληματικό” launch του.

Ο Bastion δεν είναι προς το παρόν διαθέσιμος σε κανένα από τα modes του τίτλου, ενώ ο turret-deploying Torbjörn, είναι διαθέσιμος μόνο στο Quick Play. Η Blizzard δήλωσε ότι προχώρησε σε αυτήν την ενέργεια γιατί έπρεπε να “ξεκαθαρίσει – διορθώσει μερικά bugs στα ability kits των χαρακτήρων”, προτού αυτοί οι χαρακτήρες επιστρέψουν και πάλι πλήρως στο Overwatch 2.

Αν και δεν είναι σίγουρο τι προκάλεσε την απομάκρυνση του Torbjörn, είναι ξεκάθαρο ότι ο Bastion δεν ήταν διαθέσιμος λόγω ενός bug με την Ultimate ability του, που επέτρεπε στους παίκτες να ρίξουν πολλά περισσότερα από τα τρία artillery shells, καθιστώντας τον overpower.

Σημειώνουμε ότι η αφαίρεση των χαρακτήρων, ακολουθεί ένα αρκετά καταστροφικό launch για το Overwatch 2, όπου οι λογαριασμοί των παικτών δεν μπορούσαν να γίνουν merge, κάτι που είχε ως αποτέλεσμα πολλοί παίκτες να κολλάνε σε πολύωρα queues.

Το Overwatch 2 κυκλοφορεί ήδη για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch και PC.

Άγγελος Ζλατινούδης

Cinematic launch trailer για το Gotham Knights

Οι WB Games και DC δημοσίευσαν ένα ακόμη video για το Gotham Knights, αυτή τη φορά προσφέροντας ένα cinematic trailer, στο οποίο οι Batgirl, Nightwing, Robin και Red Hood αντιμετωπίζουν τις προκλήσεις ως οι “πρόσφατα διορισμένοι” προστάτες της Gotham City.

Ωστόσο, η αντικατάσταση του Batman κάθε άλλο παρά εύκολη είναι. Πατώντας σε αυτήν την τεράστια ευθύνη που αναλαμβάνει η τετράδα των ηρώων το trailer παρουσιάζει τις εσωτερικές δυσκολίες που πρέπει να αντιμετωπίσει ο κάθε ένας από αυτούς τους χαρακτήρες, οι οποίοι έχουν παράλληλα την αποστολή να βγάλουν από τη μέση μια σειρά από Super-Villains, όπως ο Mr. Freeze, η Harley Quinn, ο Clayface και φυσικά το Court of Owls.



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

Το Gotham Knights αναμένεται να κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC στις 21 Οκτωβρίου.

Άγγελος Ζλατινούδης

Πολύ μικρό δείγμα gameplay από το Need for Speed Unbound

Πριν από λίγες μέρες, η EA έδωσε στη δημοσιότητα μια πρώτη γεύση από το Need for Speed Unbound των Criterion και Codemasters και η ανταπόκριση στο νέο animated style του τίτλου ήταν αρκετά θετική. Βέβαια στο reveal trailer, δεν είχαμε την ευκαιρία να δούμε υλικό μέσα από το παιχνίδι, κάτι που η EA αποφάσισε να αλλάξει δημοσιεύοντας ένα μικρό δείγμα gameplay, επιδεικνύοντας εντυπωσιακή δράση στους δρόμους και τις επιλογές παραμετροποιήσεων.

Ως μέρος της “street racing fantasy”, το art style του Need for Speed Unbound αντιπροσωπεύει την “high energy” προσέγγιση της Criterion στο gameplay, στα οπτικά και ηχητικά εφέ, και στοχεύει να δώσει στους παίκτες μια εναλλακτική μορφή «αυτοέκφρασης» με την εφαρμογή διακριτικών driving effect στα αυτοκίνητα τους.



“Θέλαμε να μεταφέρουμε τους παίκτες στο επόμενο επίπεδο που θα φέρει το Need for Speed Unbound μέσω του λεγόμενου “Tags” εξηγεί ο Art Director Darren White σε ένα post στην ιστοσελίδα της EA. Τα “Tags” περιγράφονται ως “graffiti που ζωντανεύουν” και θα μπορούν να τοποθετηθούν πάνω σε ρεαλιστικά αυτοκίνητα και αστικά περιβάλλοντα.

Σε περίπτωση που δεν αρέσουν σε κάποιον αυτά τα animated εφέ, θα μπορεί να επιλέξει να τα απενεργοποιήσει ανά πάσα στιγμή για μία πιο παραδοσιακή Need for Speed εμπειρία.

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

Το Need for Speed Unbound θα κυκλοφορήσει σε PlayStation 5, PC και Xbox Series X/S στις 2 Δεκεμβρίου 2022.

Άγγελος Ζλατινούδης

Οχτώ τίτλους σχεδιάζει να κυκλοφορήσει η DON'T NOD

Η Γαλλική εταιρεία ανάπτυξης παιχνιδιών DON'T NOD δημοσίευσε χθες τα αποτελέσματα του δεύτερου εξαμήνου για το 2022, παρέχοντας μια ενδιαφέρουσα προοπτική σχετικά με ένα φιλόδοξο πρόγραμμα κυκλοφοριών για τη διετία 2023 – 2025, μέσα στο οποίο θα κυκλοφορήσει οχτώ τίτλους. ➔

Κατά το δεύτερο εξάμηνο του 2022, η DON'T NOD θα συνεχίσει να αναπτύσσει το πλούσιο pipeline των οκτώ νέων δημιουργιών της, συμπεριλαμβανομένων πέντε self-published τίτλων, ενός που βρίσκεται σε συμπαραγωγή με τη FOCUS Entertainment και δύο με τα εξωτερικά στούντιο Tolima και Tiny Bull, τα οποία θα εκδώσει η DON'T NOD. Όλοι οι τίτλοι έχει προγραμματιστεί να γίνουν διαθέσιμοι μεταξύ 2023 και 2025.

Η DON'T NOD είναι κυρίως γνωστή για τα Life is Strange και Life is Strange 2, παρόλο που έχει κυκλοφορήσει και άλλους ενδιαφέροντες τίτλους όπως τα [Remember Me](#), [Vampyr](#), Tell Me Why και το [Twin Mirror](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Η Square Enix κλείνει το Battle Royale του Final Fantasy VII

Η Square Enix ανακοίνωσε πως θα σταματήσει την υποστήριξη και την λειτουργία του mobile battle royale τίτλου της που βασίζεται στο Final Fantasy VII. Το Final Fantasy VII: The First Soldier είχε κυκλοφορήσει σε iOS και Android στις 17 Νοεμβρίου 2021 και πλέον έγινε γνωστό πως οι παίκτες του τίτλου θα σταματήσουν να έχουν πρόσβαση στις 11 Ιανουαρίου, 2023.



Η Square Enix τερματίζει την λειτουργία του παιχνιδιού σε λιγότερο από 14 μήνες από την αρχική του κυκλοφορία. Μέσω μιας δήλωσης της εταιρίας, η Square Enix ισχυρίστηκε ότι η απόφαση ελήφθη επειδή οι προγραμματιστές του τίτλου δεν κατάφεραν να προσφέρουν στους χρήστες του την εμπειρία που ελπίζανε.

Αναλυτικότερα η δήλωση της εταιρίας αναφέρει: «Με βαριά καρδιά ανακοινώνουμε το τέλος της λειτουργίας του Final Fantasy VII The First Soldier. Η λειτουργία των servers θα τερματιστεί στις 11 Ιανουαρίου 2023, 07:00 UTC.

Παρά τις προσπάθειές μας να σας παρέχουμε τακτικές ενημερώσεις με φρέσκο και συναρπαστικό περιεχόμενο, δεν καταφέραμε να παραδώσουμε την εμπειρία που ελπίζαμε, κάτι που μας έφερε στην εξαιρετικά δύσκολη απόφαση να τερματίσουμε την υπηρεσία του Final Fantasy VII The First Soldier».

«Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε όλους όσους μας στήριξαν την περασμένη χρονιά. Παρόλο που απομένουν μόνο λιγότεροι από τρεις μήνες μέχρι τη λήξη της υπηρεσίας, θα συνεχίσουμε να κάνουμε ενημερώσεις κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, οπότε ελπίζουμε να συνεχίσετε να απολαμβάνετε το Final Fantasy VII The First Soldier μέχρι το τέλος του κύκλου του».

Το The First Soldier είναι το δεύτερο κατά σειρά παιχνίδι-υπηρεσία της Square Enix που θα σταματήσει απότομα τη λειτουργία του μέσα σε διάστημα ενός έτους. Το προηγούμενο παιχνίδι που θα έχει σύντομα την ίδια τύχη είναι το Babylon's Fall, το οποίο –σύμφωνα με επίσημη ανακοίνωση της εταιρίας- θα τερματίσει την λειτουργία του τον Φεβρουάριο του 2023, 11 μήνες μετά την αρχική κυκλοφορία του.

Τέλος, η Square Enix, ανακοίνωσε πως, το κατάστημα του παιχνιδιού σταμάτησε πλέον την πώληση των Shinra Credits (το premium νόμισμα του τίτλου). Επίσης, ενημέρωσε πως η υποστήριξη για όλες τις γλώσσες πλην της αγγλικής θα λήξει την 1η Νοεμβρίου 2022, πριν το πλήρες και ολοκληρωτικό κλείσιμο του παιχνιδιού στις 11 Ιανουαρίου 2023.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Gameplay trailer για το The Chant

Οι Prime Matter και Brass Token έδωσαν στη δημοσιότητα το gameplay overview trailer για το ψυχεδελικό cosmic horror adventure The Chant, το οποίο μας επιτρέπει να δούμε εις βάθος τον τίτλο, παρέα με τον Creative Director, Mike Skupa. Το trailer παρουσιάζει τις διάφορες περιοχές του Glory Island, καθώς επίσης το αινιγματικό cast των χαρακτήρων του νησιού, μερικούς από τους γρίφους του και πολλά άλλα. ➔

Οι παίκτες θα έχουν στη διάθεσή τους ένα skill tree που θα τους επιτρέπει να αναβαθμίζουν τους τομείς των Mind, Body και Spirit. Επιπλέον, θα απαιτείται να συλλέγουν πόρους και να δημιουργούν χρήσιμα αντικείμενα, που θα τους βοηθήσουν στην επιβίωση.



Οι παίκτες θα έχουν στη διάθεσή τους ένα skill tree που θα τους επιτρέπει να αναβαθμίζουν τους τομείς των Mind, Body και Spirit. Επιπλέον, θα απαιτείται να συλλέγουν πόρους και να δημιουργούν χρήσιμα αντικείμενα, που θα τους βοηθήσουν στην επιβίωση.

Το The Chant πρόκειται να κυκλοφορήσει για τα Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC στις 3 Νοεμβρίου.

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

Άγγελος Ζλατινούδης

Νέο video για το Starfield

Η Bethesda δημοσιοποίησε ένα νέο video για το Starfield, του αποκλειστικού τίτλου της για το Xbox, στο οποίο ο Todd Howard απαντά σε μια σειρά ερωτήσεων από την κοινότητα του παιχνιδιού.

Ο Howard εξηγεί πώς το επερχόμενο παιχνίδι εμπνεύστηκε από κλασικά RPG όπως το Traveller και το Sundog. Συνέχισε απαντώντας στο κατά πόσο η Bethesda δημιούργησε το παιχνίδι βασισμένη στην επιστημονική ακρίβεια, σχετικά με τα ταξίδια στο διάστημα. Παρόλο που το Starfield έχει μια βάση στην επιστημονική ακρίβεια και λογική, ο Howard τόνισε πως έπρεπε να γίνουν ορισμένες παραχωρήσεις.

Όπως αναφέρει χαρακτηριστικά: «Ασχοληθήκαμε αρκετά με τα καύσιμα και την επίδραση της βαρύτητας. Στον αρχικό σχεδιασμό όταν το σκάφος ξέμενε από καύσιμα τότε αυτό απλά σταματούσε. Θεωρήσαμε ότι αυτό ήταν πολύ τιμωρητικό για τους παίκτες».

«Συνειδητοποιήσαμε πως οι περισσότεροι παίκτες θα θέλανε να επιστρέψουν σε αυτό που κάνανε, επομένως αλλάξαμε αυτό το σύστημα και πλέον τα καύσιμα στο σκάφος περιορίζουν την απόσταση που θα διανύσετε χωρίς όμως σταματάνε πλήρως το σκάφος. Ίσως υπάρξει στο μέλλον μια ενημέρωση ή ένα mod που να επιτρέπει την εξάντληση των καυσίμων, ωστόσο θα ακολουθήσουμε αυτό το σύστημα για την ώρα».

Όσον αφορά το customisation του χαρακτήρα ο Howard ανέφερε το εξής: «Έχουμε ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον σύστημα με traits στο παιχνίδι, όπου κάθε ένα περιέχει και κάποιο αρνητικό χαρακτηριστικό, το οποίο όμως μπορεί να αφαιρεθεί με την εκπλήρωση κάποιου activity ή quest».



Επιπλέον, το studio έχει επιστρέψει σε ένα σύστημα διαλόγων σε «κλασικό στυλ Bethesda», όπως χαρακτηρίστηκε από τον Howard. Το Starfield περιλαμβάνει επί του παρόντος πάνω από 250.000 γραμμές διαλόγου σε σύγκριση με τις περίπου 60.000 του Skyrim και 110.000 του Fallout 4.

Το Starfield αναμένεται να κυκλοφορήσει το πρώτο εξάμηνο του 2023, μετά την πρόσφατη καθυστέρηση του τίτλου.

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

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Εξελίξεις σχετικά με την εξαγορά της Activision Blizzard από τη Microsoft

Η ρυθμιστική αρχή του Ηνωμένου Βασιλείου (CMA) εξέφρασε τις ανησυχίες της σχετικά με την εξαγορά της Activision-Blizzard από τη Microsoft.

Τον περασμένο μήνα η CMA δήλωσε ότι η προτεινόμενη εξαγορά της Activision-Blizzard αενδέχεται να ζημιώσει τον ανταγωνισμό, προχωρώντας στη δημοσίευση μίας εκτενούς αναφοράς. ➔

Σύμφωνα με δηλώσεις της CMA του προηγούμενου: “Μετά την έρευνα μας σε πρώτο βαθμό (Phase 1), ανησυχούμε ότι η Microsoft θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει τον έλεγχο της σε δημοφιλή παιχνίδια, όπως το Call of Duty και το World of Warcraft, μετά τη συγχώνευση για να βλάψει τους ανταγωνιστές, συμπεριλαμβανομένων πρόσφατων και μελλοντικών ανταγωνιστών σε συνδρομητικές υπηρεσίες καθώς και του gaming cloud”.

Και ερχόμαστε στο σήμερα, όπου η ρυθμιστική αρχή, εξέφρασε αναλυτικά τις ανησυχίες της σε μια πρόσφατα δημοσιευμένη, εκτενή απόφαση.

“Μετά από εξέταση μιας σειράς αποδεικτικών στοιχείων, η CMA πιστεύει ότι η συγχώνευση πληροί τις προϋποθέσεις για μια νέα και εις βάθος έρευνα, ώστε να προσφέρει την εκτίμηση για την επίπτωση στην πιθανή μείωση του ανταγωνισμού στις gaming κονσόλες καθώς και στις συνδρομητικές υπηρεσίες αλλά τις και υπηρεσίες cloud gaming”, γράφει η CMA.

Σε άλλο σημείο στο έγγραφο, η CMA εξηγεί ότι η προτεινόμενη εξαγορά θα μπορούσε να αλλάξει σημαντικά τα δεδομένα του χώρου.

“Η απόκτηση της ABK (Activision-Blizzard) θα επεκτείνει σημαντικά τη βιβλιοθήκη παιχνιδιών της Microsoft, προσθέτοντας μερικά από τα πιο δημοφιλή franchises στον κόσμο, συμπεριλαμβανομένων των Call of Duty, World of Warcraft και Candy Crush”, αναφέρεται στο έγγραφο.

“Η CMA ανησυχεί ότι ο πλήρης έλεγχος αυτού του ισχυρού καταλόγου, ειδικά υπό το φως της ήδη ισχυρής θέσης της Microsoft στις gaming κονσόλες, στα λειτουργικά συστήματα και στις υποδομές cloud, θα μπορούσε να έχει ως αποτέλεσμα η Microsoft να βλάψει τους καταναλωτές, μειώνοντας σημαντικά την ανταγωνιστική ικανότητα της Sony (του πλησιέστερου ανταγωνιστή της Microsoft στο gaming), όπως και άλλων υφιστάμενων ανταγωνιστών καθώς και πιθανών νεοεισερχόμενων που διαφορετικά θα μπορούσαν να προσφέρουν υγιή ανταγωνισμό μέσω καινοτόμων συνδρομών και υπηρεσιών cloud gaming”.

Μετά τη δημοσίευση του εγγράφου, η Microsoft εξέδωσε δηλώσεις στο GamesIndustry.biz, λέγοντας ότι οι ανησυχίες της CMA είναι άστοχες. Συγκεκριμένα ανέφερε τα εξής: “Εν ολίγοις, η Sony δεν είναι ευάλωτη σε μια υποθετική στρατηγική αποκλεισμού και η Απόφαση Παραπομπής (Referral Decision) βασίζεται εσφαλμένα σε αυτοεξυπηρετούμενες δηλώσεις της Sony που υπερβάλλουν σημαντικά στο θέμα της σημασίας του Call of Duty για την ίδια και ταυτόχρονα δεν λαμβάνουν υπόψη τη σαφή ικανότητα της Sony να ανταποκρίνεται ανταγωνιστικά”.

“Αν και η Sony μπορεί να μην καλωσορίζει τον αυξημένο ανταγωνισμό, έχει τη δυνατότητα να προσαρμοστεί και να ανταγωνιστεί. Πιστεύουμε ότι οι παίκτες θα επωφεληθούν από τον αυξημένο ανταγωνισμό”.

Τέλος να αναφέρουμε ότι η πρόσφατα, η ρυθμιστική αρχή της Βραζιλίας ενέκρινε τη σχεδιαζόμενη συγχώνευση μεταξύ της Microsoft και της Activision-Blizzard. Θα είναι ενδιαφέρον να δούμε πώς θα χειριστούν οι άλλες ρυθμιστικές αρχές την εξαγορά. Δεδομένο είναι ότι για το σήριαλ της εξαγοράς θα δούμε ακόμα πολλά επεισόδια.

Άγγελος Ζλατινούδης

Πάνω από 10 εκ. παίκτες την πρώτη εβδομάδα κυκλοφορίας στο FIFA 23

Η EA αποκάλυψε ότι το FIFA 23 κατάφερε να πραγματοποιήσει το μεγαλύτερο άνοιγμα στην ιστορία του franchise, συγκεντρώνοντας περισσότερους από 10 εκατομμύρια παίκτες κατά τη διάρκεια της πρώτης εβδομάδας κυκλοφορίας του. Συγκριτικά, το FIFA 22 είχε συγκεντρώσει περίπου 9,1 εκατομμύρια παίκτες μέσα σε δέκα ημέρες.

“Η ανταπόκριση από τους fans μας δεν ήταν τίποτα λιγότερο από απίστευτη και είμαστε ενθουσιασμένοι που η κοινότητά μας παίζει με τους αγαπημένους της παίκτες και ομάδες στο FIFA 23 σε αριθμούς ρεκόρ”, δήλωσε ο SVP και GM της EA Sports DC, Nick Wlodyka.

“Με τα Παγκόσμια Κύπελλα Ανδρών και Γυναικών και με συναρπαστικά content updates για το γυναικείο ποδόσφαιρο στο παιχνίδι, που θα έρθουν στο μέλλον, είμαστε σίγουροι ότι θα παρέχουμε στους παίκτες την πιο αυθεντική και καθηλωτική εμπειρία που έχουμε δώσει έως τώρα”, πρόσθεσε.



Να θυμίσουμε ότι το FIFA 23 θα είναι το τελευταίο παιχνίδι της σειράς από την EA Sports που θα φέρει το όνομα FIFA, με τον τίτλο της επόμενης χρονιάς να μετονομάζεται σε EA Sports FC. Από τη μεριά της η FIFA σχεδιάζει να συνεχίσει το franchise σε συνεργασία με έναν νέο συνεργάτη.

Το FIFA 23 κυκλοφορεί για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC.

Άγγελος Ζλατινούδης

Spider-Man: Miles Morales – Τον Νοέμβριο η κυκλοφορία του σε PC

Οι Sony Interactive Entertainment και Insomniac Games έκαναν γνωστό πως το Marvel's Spider-Man: Miles Morales θα κάνει την μετάβασή του και στους υπολογιστές προς τα μέσα του επόμενου μήνα.

Όπως έγινε και με το Marvel's Spider-Man Remastered, θα υπάρχουν βελτιστοποιήσεις στον οπτικό τομέα του παιχνιδιού για τους υπολογιστές, με υποστήριξη Ray Tracing για ρεαλιστικότερη απόδοση των φωτισμών και μίας πληθώρας από ρυθμίσεις γραφικών για λεπτομερέστερη απεικόνιση, ενώ δεν θα λείψει και η υποστήριξη για ultra-wide αναλογίες οθονών, όπως 21:9, 32:9 και 48:9.



Επιπροσθέτως, θα υποστηρίζεται από το παιχνίδι τόσο η χρήση για mouse/ keyboard όσο και για το χειριστήριο του PS5 με καλώδιο USB, καθώς επισημαίνεται ότι το DualSense είναι πλήρως συμβατό με την έκδοση του παιχνιδιού για τους υπολογιστές.

Η κυκλοφορία του για τους υπολογιστές έχει προγραμματιστεί για τις 18 Νοεμβρίου μέσω Steam και Epic Games Store έναντι των €49.99.

Γιώργος Ανδρεαδάκης

Νέο “next gen immersion trailer” για το God of War Ragnarok

Ένα νέο trailer για το God of War Ragnarok δημοσιεύτηκε, το οποίο δείχνει περισσότερα από το αναμενόμενο νέο κεφάλαιο του πονήματος της Santa Monica Studio.

Το νέο trailer, το οποίο μπορείτε να παρακολουθήσετε παρακάτω, εστιάζει στις immersion λειτουργίες της έκδοσης του PlayStation 5, όπως το 3D Sound και το Haptic Feedback. Παράλληλα μέσα από το trailer είχαμε την επιβεβαίωση ότι θα υπάρξει PlayStation 5 Bundle που θα περιλαμβάνει μια «κανονική έκδοση της κονσόλας» και -όπως είναι φυσικό- το παιχνίδι. Το bundle θα διατεθεί μαζί με την κυκλοφορία του God of War Ragnarok στις 9 Νοεμβρίου.



Ζήστε την next-gen immersion εμπειρία στο PlayStation 5 και ταξιδέψτε στα εννέα Βασιλεια σε εκπληκτική ανάλυση 4K. Νιώστε το ταξίδι σας στις παλάμες των χεριών σας μέσω του haptic Feedback και των adaptive triggers του DualSense wireless controller και εντοπίστε κάθε ήχο με το 3D Audio.

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

Δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Νέος Dungeons & Dragons τίτλος υπό ανάπτυξη

Ένας νέος Dungeons & Dragons τίτλος είναι στα σκαριά από την Invoke Studios – παλαιότερα γνωστή ως Tuque Games, την ομάδα πίσω από την ανάπτυξη του περσινού Dungeons & Dragons: Dark Alliance. ➔

Η Wizards of the Coast, η εταιρία η οποία είναι και εκδότρια των D&D και πλέον και ιδιοκτήτρια της Invoke, ανακοίνωσε την ανάπτυξη του παιχνιδιού και έδωσε κάποιες αρχικές αν και ελάχιστες πληροφορίες.



Στο δελτίο τύπου της ανακοίνωσης, η Wizards of the Coast γνωστοποίησε την αλλαγή ονόματος του πρόσφατα εξαγορασμένου στούντιο καθώς επίσης ανέφερε και τους στόχους της εταιρίας για το στούντιο. Σύμφωνα με την Wizards of the Coast η Invoke είναι “ένα από τα μεγαλύτερα στούντιο του Μόντρεαλ και επικεντρώνεται στην ανάπτυξη AAA τίτλων φαντασίας”.

Το εν λόγω project διευθύνεται από τον Dominic Guay, έναν βετεράνο της βιομηχανίας και πρώην μέλος της Ubisoft. Ο Guay εργάστηκε στο παρελθόν στη σειρά των Splinter Cell πριν γίνει παραγωγός του αρχικού Watch Dogs και του sequel του.

Ο Guay εργάζεται επί του παρόντος με μια ομάδα 80 ατόμων πάνω στον τίτλο, με στόχο ο αριθμός των εργαζομένων πάνω στο project να αυξηθεί στους 200 μέχρι το 2025. Σύμφωνα με τον Guay : «Εργαζόμαστε πάνω στη μεγαλύτερη και πιο δημοφιλή επωνυμία παιχνιδιών ρόλων φαντασίας, στο Dungeons & Dragons. Μια επωνυμία, με 50 χρόνια ιστορίας πίσω της, που εμπνέει τους προγραμματιστές και μας δίνει τεράστια δημιουργική ελευθερία. Εστιάζουμε στη δημιουργία ενός AAA τίτλου και έχουμε τα μέσα για να πετύχουμε τους στόχους μας».

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Τα παιχνίδια δείχνουν να περνάνε τη δεύτερη νιότη τους, αναφορικά με τις μεταφορές τους σε άλλα μέσα. Ακόμα και στον κινηματογράφο, το κατ' εξοχήν μέσο όπου τα βιντεοπαιχνίδια βρίσκουν παραδοσιακά το ποιοτικό ναδίρ, το Sonic έδειξε ότι ακόμα υπάρχει πιθανότητα να βγει μία ταινία που να είναι τουλάχιστον αξιοπρεπής και ελπίζουμε το Super Mario Bros. Movie να το πάει ακόμα παραπέρα.

Από την άλλη πλευρά, στον τομέα των τηλεοπτικών σειρών και δη των animations τα πράγματα είναι ήδη πολύ πιο ρόδινα. Arcane, Castlevania, Cuphead και DOTA: Dragon's Blood είναι μερικές από τις μεταφορές που κρίθηκαν με επιτυχία. Και στις περιπτώσεις των live-action η κατάσταση κυμαίνεται σε καλά επίπεδα μέσω της καλής περίπτωσης του The Witcher που βέβαια έχει παραδίπλα του τη χαμένη ευκαιρία του Resident Evil και το αμφιλεγόμενο (στην καλύτερη περίπτωση) Halo.

Το μέλλον πάντως φαίνεται λαμπρό (:), φέρνοντας μία πλειάδα από projects όπως τα πολλά υποσχόμενα The Last of Us, Twisted Metal, Fallout, Mass Effect και πολλά ακόμα. Ευελπιστούμε ότι αυτές οι παραγωγές έχουν καταφέρει πλέον να βρουν έναν σωστό τρόπο υλοποίησης. Μόνο 30 χρόνια χρειάστηκαν για να βρεθεί η λύση...

Για να δείτε το εκάστοτε trailer πατήστε πάνω στην εικόνα.

Trailers

The Super Mario Bros. Movie

Σκηνοθέτες: Aaron Horvath (Teen Titans GO! To the Movies), Michael Jelenic (πρώτη κινηματογραφική δουλειά)

Πρωταγωνιστούν: Chris Pratt, Anya Taylor-Joy, Charlie Day, Jack Black, Keegan-Michael Bay, Seth Rogen

Πρεμιέρα: 7 Απριλίου, 2023 (Αμερική)

Έπειτα και από τη μεγάλη εμπορική επιτυχία των κινηματογραφικών Sonic, μάλλον θα ήταν αναπόφευκτη και η επιστροφή του Mario σε αυτά τα μονοπάτια.

Αυτή η πρώτη εικόνα του trailer θα λέγαμε ότι εμπνέει εμπιστοσύνη, δείχνοντας ότι αποτελεί σοφή απόφαση ότι επέλεξαν τον δρόμο του animation έναντι του live-action (να θυμηθούμε την "υπέροχη" μεταφορά του 1993;).



Black Panther: Wakanda Forever

Σκηνοθέτης: Ryan Coogler (Black Panther)

Πρωταγωνιστούν: Letitia Wright, Lupita Nyong'o, Danai Gurira, Martin Freeman

Πρεμιέρα: 11 Νοεμβρίου (Αμερική)

Όπως ήταν φυσικό, τα σχέδια για το sequel του Black Panther (2018) άλλαξαν άρδην έπειτα από τον πρόωρο χαμό του Chadwick Boseman, τον ηθοποιό που είχε ενσαρκώσει τον φερώνυμο υπερήρωα. ➔

Όπως ήταν φυσικό, τα σχέδια για το sequel του Black Panther (2018) άλλαξαν άρδην έπειτα από τον πρόωρο χαμό του Chadwick Boseman, τον ηθοποιό που είχε ενσαρκώσει τον φερώνυμο υπερήρωα.

Το σενάριο χρειάστηκε να αναθεωρηθεί, και πλέον το Wakanda Forever θα έχει ως βασική σεναριακή πτυχή τόσο την επιβίωση του βασιλείου της Wakanda, έπειτα από τον θάνατο του βασιλιά T'Challa, όσο και την ανάθεση της περσόνας του Black Panther σε έναν νέο χαρακτήρα.



Nocebo

Σκηνοθέτης: Lorcan Finnegan (Vivarium)
Πρωταγωνιστούν: Eva Green, Mark Strong, Chai Fonacier
Πρεμιέρα: 22 Νοεμβρίου (διαδικτυακή διανομή)

Μία σχεδιάστρια μόδας (Eva Green) πάσχει από μία μυστηριώδη ασθένεια την οποία οι γιατροί δεν μπορούν να κατανοήσουν. Αυτή η πάθηση δημιουργεί ρωγμές στις σχέσεις με τον άντρα της (Mark Strong).

Στην οικογένεια σύντομα θα προστεθεί μία νταντά (Chai Fonacier) από τις Φιλιππίνες, η οποία θα προσπαθήσει να θεραπεύσει την ασθένεια, χρησιμοποιώντας γιατροσόφια από τη γενέτειρά της, κάτι που θα οδηγήσει σε τρομακτικές εξελίξεις.



Emancipation

Σκηνοθέτης: Antoine Fuqua (Training Day)
Πρωταγωνιστούν: Will Smith, Ben Foster, Steven Ogg
Πρεμιέρα: 9 Δεκεμβρίου (Apple TV+)

Η ιστορία του Emancipation θα βασίζεται στην αληθινή ιστορία του Gordon, που είχε γίνει πασίγνωστος για μία φωτογράφιση η οποία έδειχνε δεκάδες μαστιγώματα στην πλάτη του. Το σενάριο θα εκτυλίσσεται στο 1863 και θα ακολουθεί έναν σκλάβο (Will Smith) που θα καταφέρει να δραπετεύσει, φεύγοντας από τη Λουιζιάνα και επιχειρώντας έπειτα να ενταχθεί στον στρατό των Ηνωμένων Πολιτειών ώστε να πολεμήσει ενάντια από τις Συνομόσπονδες Πολιτείες.



Shotgun Wedding

Σκηνοθέτης: Jason Moore (Tales of the City)
Πρωταγωνιστούν: Jennifer Lopez, Josh Duhamel, Sonia Braga
Πρεμιέρα: 27 Ιανουαρίου, 2023 (Amazon Prime)

Η Darcy (Jennifer Lopez) και ο Tom (Josh Duhamel) είναι ένα αγαπημένο ζευγάρι που σύντομα θα οδηγηθεί στο γάμο σε μία εξωτική τοποθεσία, παρά με τους, απ' ότι φαίνεται, εκνευριστικούς γονείς τους. Η ιστορία θα πάρει μία αναπάντεχη τροπή όταν πειρατές εισβάλλουν στη δεξίωση. Τουλάχιστον δεν θα είναι καθαρόαιμη ρομαντική κωμωδία...



The Wonder

Σκηνοθέτης: Sebastian Lelio (A Fantastic Woman)

Πρωταγωνιστούν: Florence Pugh, Tom Burke, Kila Lord

Πρεμιέρα: 16 Νοεμβρίου (Netflix)

Μεταφερόμαστε στο 1862, 13 χρόνια μετά τον Μεγάλο Λιμό, όπου η νοσοκόμα Lib Wright (Florence Pugh) καλείται σε μία ιδιαίτερα θρησκευόμενη κοινότητα προκειμένου να εξετάσει ένα εντεκάχρονο κορίτσι, το οποίο υποστηρίζουν ότι δεν έχει φάει για τέσσερις μήνες και καταφέρνει να ζει τρεφόμενο από το μάννα εξ ουρανού. Η ταλαντούχα Florence Pugh επιστρέφει και πάλι σε ιστορία εποχής, έπειτα από το αρκετά ενδιαφέρον Lady Macbeth (2016).



Violent Night

Σκηνοθέτης: Tommy Wirkola (Dead Snow)

Πρωταγωνιστούν: David Harbour, John Leguizamo, Cam Gigandet

Πρεμιέρα: 2 Δεκεμβρίου (Αμερική)

Τα Χριστούγεννα πλησιάζουν επομένως έρχεται σιγά σιγά η ώρα να διαφημιστούν νέες ταινίες γεμάτες χιόνια και άι-Βασίλιδες. Φέτος ο David Harbour θα δοκιμάσει να φέρει εις πέρας αυτόν τον ρόλο σε μία ταινία που θα αποφύγει προσγειωμένες ή οικογενειακές περιπτώσεις προς όφελος μίας ταινίας που υπόσχεται δράση.



Στο Violent Night ο Άι-Βασίλης θα κληθεί να αντιμετωπίσει μία ομάδα μισθοφόρων που προσπαθούν να χαλάσουν τα χριστουγεννιάτικα σχέδια μίας εύπορης οικογένειας. Όπως φαίνεται και από το trailer θα πρέπει να περιμένουμε R-rated βαθμολόγηση (μόνο για ενήλικους).

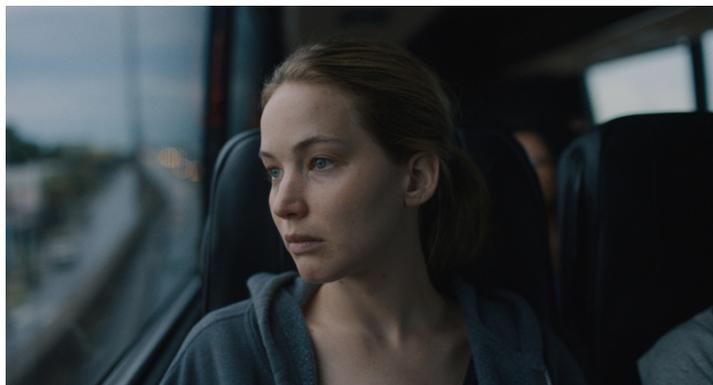
Causeway

Σκηνοθέτης: Lila Neugebauer (πρώτη ταινία μεγάλου μήκους)

Πρωταγωνιστούν: Jennifer Lawrence,

Πρεμιέρα: 4 Νοεμβρίου (Apple TV+)

Μία μηχανικός του αμερικάνικου στρατού (Jennifer Lawrence) θα επιστρέψει στο σπίτι της μετά από την υπηρεσία της στο Αφγανιστάν, έπειτα από έναν σοβαρό τραυματισμό που προκλήθηκε από έκρηξη εκρηκτικού μηχανισμού. Όπως είναι φυσικό η ταινία θα καταπιαστεί με την περίπτωση της διαταραχής μετατραυματικού στρες (PTSD).



The Lair

Σκηνοθέτης: Neil Marshall (The Descent)

Πρωταγωνιστούν: Charlotte Kirk, Jonathan Howard, Jamie Bamber

Πρεμιέρα: 28 Οκτωβρίου (διαδικτυακή διανομή)

Όταν μία πιλότος του Ηνωμένου Βασιλείου καταρριφθεί κάπου στο Αφγανιστάν, θα βρει καταφύγιο σε μία εγκαταλελειμμένη υπόγεια εγκατάσταση. Εκεί θα βρεθεί αντιμέτωπη με τερατόμορφα όντα, προϊόν βιολογικών πειραμάτων με εξωγήινους οργανισμούς. →



Τι άλλο να θελήσει κανείς από μία σεναριακή βάση προκειμένου να προσθέσει κατευθείαν την ταινία στο πρόγραμμά του; Η αλήθεια είναι βέβαια ότι ο Neil Marshall έχει (πάρα) πολλά χρόνια να βγάλει κάτι αξιόλογο, με την τελευταία του πραγματικά καλή ταινία να είναι το *The Descent* του 2005.

Blockbuster, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 3 Νοεμβρίου (Netflix), 10 επεισόδια

Είναι ολίγον τι ειρωνικό να βλέπουμε το Netflix να μας φέρνει μία κωμική σειρά που περιστρέφεται γύρω από το κλείσιμο των Blockbusters (η πάλαι ποτέ τεράστια επιχείρηση ενοικίασης ταινιών και βιντεοπαιχνιδιών στην Αμερική) δεδομένου ότι η συνδρομητική υπηρεσία ήταν ένας από τους βασικούς ανταγωνιστές που την οδήγησε στην χρεοκοπία. Αισθήματα ενοχής ή σαρκασμού για την υπεροχή της (ή και τίποτα από τα δύο;).



Wednesday, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 23 Νοεμβρίου (Netflix), 8 επεισόδια

Ο Tim Burton φαντάζει ως ο ιδανικός δημιουργός για το *Wednesday*, την καινούρια σειρά του Netflix που θα αποτελεί μία νέα εκδοχή της εκκεντρικής οικογένειας Addams.



Σε μία πολύ πρώτη εικόνα η Jenna Ortega δείχνει ιδανική για τον ρόλο της Wednesday Addams, στην οποία και θα επικεντρώνεται η σειρά, ενώ έχει ιδιαίτερα ενδιαφέρον να δούμε και την Catherine Zeta-Jones ως Morticia Addams, μία ιδιαίτερα συμπαθής ηθοποιός που τα τελευταία χρόνια είχε αραιώσει σε μεγάλο βαθμό τις εμφανίσεις της στον κινηματογράφο και την τηλεόραση.

Cine-TV Νέα

Τεράστια διόγκωση του “σύμπαντος” του *The Walking Dead*

Μέσα από ένα teaser, η συνδρομητική υπηρεσία του AMC έδειξε συγκεντρωτικά τις βλέψεις της για μία εκτενέστατη εκμετάλλευση του franchise του *The Walking Dead*, υποσχόμενη ότι το τέλος της βασικής σειράς δεν θα είναι παρά μόνο η αρχή.

Στο trailer βλέπουμε εικόνες από την όγδοη σεζόν του *Fear the Walking Dead* παράλληλα με τρία νέα spin-offs τα οποία θα είναι τα εξής:

- *The Walking Dead: Dead City* – θα επικεντρώνεται στους χαρακτήρες των Maggie (Lauren Cohan) και Negan (Jeffrey Dean Morgan)
- *Daryl Dixon* – προφανώς θα περιστρέφεται γύρω από τις περιπέτειες του ομώνυμου ήρωα, υποδουόμενος φυσικά από τον Norman Reedus
- *Rick & Michonne* – θα επαναφέρει δύο βασικούς χαρακτήρες της σειράς, υποδουόμενοι βέβαια από τους Andrew Lincoln και Danai Gurira.



Ακυρώθηκε η animated σειρά του Shenmue

Δυστυχώς, το Shenmue: The Animation ακυρώθηκε έπειτα από την πρώτη σεζόν του, η οποία είχε προβληθεί τον περασμένο Φεβρουάριο. Σύμφωνα με αναφορές, η 2η σεζόν είχε ήδη ξεκινήσει την παραγωγή, αλλά όπως έγινε γνωστό τελικά δεν θα ολοκληρωθεί.

Ευελπιστούμε ότι αυτό δεν αφήνει υπόνοιες για την ανάπτυξη του Shenmue 4 (το οποίο βέβαια έτσι κι αλλιώς δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα αλλά ευελπιστούμε ότι βρίσκεται στην παραγωγή). Μπορεί το Shenmue 3 να ήταν ιδιαίτερα απογοητευτικό, αλλά και πάλι θα θέλαμε να δούμε κάποια στιγμή την κατάληξη της ιστορίας του Ryo Hazuki.

Το The Medium θα μεταφερθεί ως μία τηλεοπτική σειρά

Ακόμα ένα βιντεοπαιχνίδι προστίθεται στη λίστα με τις τηλεοπτικές μεταφορές. Η πολωνική Bloober Team ανακοίνωσε πως το The Medium θα μεταφερθεί ως μία σειρά, επιμελημένη από τον Tomasz Bagiński, ένας δημιουργός που στο παρελθόν ήταν υπεύθυνος ως executive producer στο τηλεοπτικό The Witcher ενώ έχει εμπειρία και ως σκηνοθέτης σε διάφορες ταινίες μικρού μήκους.



Θα λέγαμε ότι το The Medium αποτελεί έναν ιδανικό καμβά για μία σειρά στο είδος των ψυχολογικών θρίλερ. Το παιχνίδι της πολωνικής εταιρίας μπορεί να μην τάραξε τα νερά, αλλά σίγουρα ήταν μία αξιόλογη περίπτωση του είδους.

Ξεκίνησαν ήδη τα γυρίσματα για το Avatar 4

Μπορεί να χρειάστηκαν 13 χρόνια για να επανέλθει το franchise του Avatar, αλλά φαίνεται πλέον πως η παραγωγή της πλήρους διόγκωσής του έχει πάρει, για τα καλά, φόρα.

Η δεύτερη ταινία, το Avatar: The Way of Water, αναμένεται να προβληθεί στα μέσα του Δεκεμβρίου, και όπως φαίνεται οι ιθύνοντες είναι τόσο σίγουροι για την επιτυχία του ώστε να έχουν ήδη ξεκινήσει την παραγωγή της τέταρτης ταινίας (η τρίτη γυρίστηκε ταυτόχρονα με το The Way of Water).

Σύμφωνα με τον producer Jon Landau, το πρώτο μέρος της τέταρτης ταινίας έχει ήδη γυριστεί. Επιπλέον ανέφερε ότι κάθε νέα ταινία θα μας συστήνει από έναν καινούριο πολιτισμό, χωρίς αυτό βέβαια να σημαίνει ότι οι προηγούμενοι θα περνάνε στο παρασκήνιο. Να θυμίσουμε ότι υπάρχει πλάνο για συνολικά τέσσερις νέες ταινίες (συμπεριλαμβανομένου του The Way of Water) με το Avatar 5 να έχει προγραμματιστεί για τον Δεκέμβριο του 2028.



ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΣΤΟ GAMEOVER.GR



Πλήρες αφιέρωμα στη σκανδιναβική μυθολογία

Review

A PLAGUE TALE
— REQUIEM —



WWW.GAMEOVER.GR

