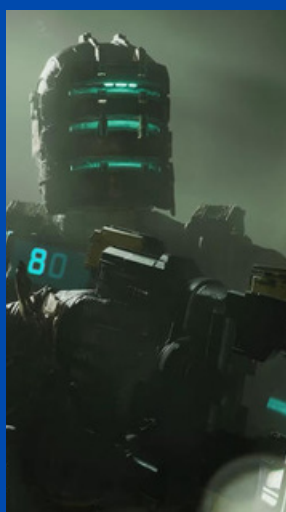


Review



Όλες οι πληροφορίες που γνωρίζουμε



Πληθώρα τίτλων υπό ανάπτυξη



Review



Editorial

Περιεχόμενα:

Reviews

- σελ. 2: FIFA 23
- σελ. 8: The DioFIELD Chronicle
- σελ. 11: Soulstice

Feature

- σελ. 14: God of War Ragnarok - Όλα όσα γνωρίζουμε

Ειδήσεις

- σελ. 17

Μία εκδοχή του GameOver.gr σε περιοδικό ήταν κάτι που για πολλά χρόνια υπήρχε στις σκέψεις μας. Τα χρόνια βέβαια πέρασαν και η πραγματικότητα είναι ότι το format του περιοδικού κάθε άλλο παρά βιώσιμο είναι, τουλάχιστον όσον αφορά το συγκεκριμένο αντικείμενο (ανεξάρτητα αν υπάρχουν λιγοστές εξαιρέσεις).

Παρόλα αυτά, μέσω αυτού του ψηφιακού "μαγκαζίνου", επιθυμούμε να επαναφέρουμε τη νοσταλγική εποχή του περιοδικού, παρέχοντάς σας τη δυνατότητα, κάθε Σάββατο, να βρίσκετε έξω από την ψηφιακή σας πόρτα ένα νέο τεύχος που θα περιέχει συγκεντρωμένα (ωραία και νοικοκυρεμένα) όλα τα νέα, reviews και άρθρα που δημοσιοποιήθηκαν την προηγούμενη εβδομάδα στην ιστοσελίδα του GameOver.gr.

Ευελπιστούμε ότι θα αποτελεί ένα ενδιαφέρον ανάγνωσμα για όσους θέλουν να έχουν μία πλήρη εικόνα της πιο πρόσφατης επικαιρότητας καθώς και των πλήρων απόψεων που εκφέρουμε για πλήθος διαφορετικών παιχνιδιών στα review μας.

Επιμέλεια ψηφιακού περιοδικού:
Νικόλας Μαρκόγλου

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



FIFA 23

The Last (Football) Dance.

Το ταξίδι της συνεργασίας της EA Sports και της FIFA ξεκίνησε πριν σχεδόν τριάντα χρόνια και πιο συγκεκριμένα στις 15 Δεκεμβρίου 1993 με την κυκλοφορία του FIFA International Soccer, του πρώτου τίτλου της σειράς, ενώ το 1995 ακολούθησε και η κυκλοφορία του πρώτου αριθμημένου τίτλου, το FIFA Soccer 95. Έκτοτε, η εταιρεία ακολούθησε για το παιχνίδι το μοντέλο των ετήσιων εκδόσεων, με αποτέλεσμα το franchise του FIFA να γίνει η πιο πετυχημένη αθλητική σειρά παιχνιδιών, ξεπερνώντας τις 330 εκατομμύρια πωλήσεις στις διάφορες πλατφόρμες που κυκλοφόρησε ανά τα χρόνια.

Η φετινή έκδοση του παιχνιδιού σηματοδοτεί και το τέλος της έκδοσης παιχνιδιών FIFA με την EA Sports στο τιμόνι της δημιουργίας, με το FIFA 23 να είναι ο τελευταίος τίτλος που θα εκδοθεί για τη σειρά, αφού από την επόμενη χρονιά FIFA και EA δεν θα συνεργάζονται. Το επόμενο έτος, θα είναι η πρώτη χρονιά εδώ και αρκετά χρόνια, όπου δεν θα υπάρχει στην αγορά των videogames ούτε κάποιο παιχνίδι FIFA, ούτε ISS PRO, μιας και η Konami πλέον κυκλοφορεί τον free to play τίτλο eFootball.



Όπως έκανε γνωστό –πριν μερικούς μήνες- η EA, το 2023 σκοπεύει να εκδώσει το πρώτο παιχνίδι της δικής της ποδοσφαιρικής σειράς με τίτλο “EA Sports FC”, αφήνοντας πίσω την σειρά των παιχνιδιών FIFA. Με τη σειρά της, η FIFA πρόσφατα ανακοίνωσε πως από το 2024 και μετά σκοπεύει να συνεργαστεί με άλλη εταιρία, στην οποία θα εκχωρήσει τα δικαιώματα για έκδοση παιχνιδιών με την επωνυμία FIFA. Κάπως έτσι φτάνουμε και στην φετινή –τελευταία- έκδοση της σειράς FIFA με τη σφραγίδα της EA, το FIFA 23.

Μία έκδοση FIFA, της οποίας το περιεχόμενο, οι προσθήκες, βελτιώσεις και αλλαγές φαίνεται να έγιναν με κύριο γνώμονα το αύριο –το EA Sports FC- δηλαδή και όχι το σήμερα.

Ο τίτλος έρχεται με λίγες ουσιαστικές διαφορές από τους προκατόχους του, με μερικές διαφοροποιήσεις στο gameplay και κάποιες κυρίως αλλαγές στην απεικόνιση του αγώνα και των γηπέδων αλλά και των animations των παικτών. Αλλαγές οι οποίες δεν φέρνουν κάποια ρηξικέλευθη αλλαγή στη σειρά και μας κάνουν να πιστεύουμε πως οποιεσδήποτε νέες, φρέσκες, ιδέες και καινοτομίες έχει στο μυαλό της να υλοποιήσει η EA, τις «κράτησε» για του χρόνου και την πρώτη έκδοση του EA Sports FC.

Το φετινό –τελευταίο- κεφάλαιο της σειράς έρχεται, για ακόμη μια φορά, με όλα τα σημαντικά πρωταθλήματα, όπως τα Premier League, Bundesliga, LaLiga Santander αλλά και με την ομάδα της Juventus να επιστρέφει μετά από απουσία ετών. Από πλευράς αδειοδοτημένων διοργανώσεων, έχουμε όπως και προηγούμενες χρονιές την επιστροφή των UEFA Champions League, UEFA Europa League, UEFA Europa Conference League, CONMEBOL Libertadores, CONMEBOL Sudamericana καθώς και περιεχόμενο και modes αφιερωμένα στο FIFA World Cup Qatar 2022 και FIFA Women's World Cup Australia and New Zealand 2023 να έρχονται αργότερα στον τίτλο, δωρεάν για όλους.

Επιπλέον, το FIFA 23 είναι ο πρώτος ποδοσφαιρικός τίτλος που περιλαμβάνει γυναικείες ομάδες από τα πρωταθλήματα Barclays Women's Super League της Αγγλίας και την Division 1 Arkema της Γαλλίας.

Ωστόσο, ο φετινός τίτλος έρχεται και με ελλείψεις και αφαιρέσεις όπως αυτές του Ολυμπιακού, της Εθνικής Ελλάδος, Roma, Napoli, Atalanta καθώς και όλο το Ιαπωνικό και Μεξικάνικο πρωτάθλημα. Στο κομμάτι του Career Mode υπάρχουν κάποιες μικρές αλλά ενδιαφέρουσες προσθήκες και αλλαγές, που δίνουν μια φρεσκάδα στο mode και το αναζωογονούν. ➔

Μεταξύ άλλων, έχουμε την προσθήκη των Playable Highlights, τα οποία μας δίνουν τη δυνατότητα να συμμετάσχουμε κατά τη διάρκεια των πιο σημαντικών φάσεων των αγώνων. Έτσι, αυτή τη φορά μπορούμε να αναλάβουμε τον έλεγχο της ομάδας μας ώστε να καθορίσουμε τον αγώνα και το αποτέλεσμα του. Το menu του mode έχει επανασχεδιαστεί ενώ την εμφάνισή τους κάνουν και πολλά cinematics, τα οποία δίνουν ένα έξτρα ενδιαφέρον στο συγκεκριμένο offline mode του τίτλου, το οποίο και αυτή τη χρονιά είναι υπερπλήρες και μπορεί να κρατήσει όσους προτιμούν να πάρουν τον έλεγχο μιας ομάδας και να την οδηγήσουν σε διακρίσεις.

Αυτή τη χρονιά μας δίνεται η δυνατότητα να διαλέξουμε και μεταξύ αρκετών υπαρκτών προπονητών, με τα κανονικά τους ονόματα, φωτογραφίες αλλά και τη σωστή και πλήρη απεικόνισή τους στον αγωνιστικό χώρο. Επίσης, μας δίνεται η δυνατότητα να φορτώσουμε νέες ομάδες ή και να κάνουμε διάφορες αλλαγές πριν την έναρξη των πρωταθλημάτων. Μεταξύ άλλων, μπορούμε να προσθέσουμε και την ομάδα από την σειρά Ted Lasso του Apple TV, την AFC Richmond, η οποία έρχεται πλήρης στο παιχνίδι, με το γήπεδο, τις εμφανίσεις της, τους παίκτες και φυσικά τον προπονητή, τον Ted Lasso.

Τέλος, πολύ ενδιαφέρουσα και χρήσιμη είναι η προσθήκη τόσο της δυνατότητας ανάλυσης των μεταγραφών και του διαθέσιμου budget της ομάδας μας, όσο και η προσθήκη προσωπικοτήτων του παίκτη ή προπονητή που ελέγχουμε, που μας δίνουν διάφορες επιλογές εντός και εκτός του αγωνιστικού χώρου. Το κομμάτι του Volta, του διαδόχου του FIFA Street, κάνει και πάλι την εμφάνισή του, ωστόσο στο mode δεν έχει δοθεί κάποια ιδιαίτερη φροντίδα, βλέποντας κυρίως βελτιώσεις στο κομμάτι του gameplay. Με νέα animations και skill moves να κάνουν την εμφάνισή τους αλλά και την προσθήκη της επιλογής να αγωνιστούμε σε μεγαλύτερα γήπεδα, καθώς και την βελτίωση των αντιδράσεων των οπαδών και των sound effects κατά τη διάρκεια των αγώνων στα μικρότερα γήπεδα.

Στο Pro Clubs έχουμε επίσης μερικές αλλαγές. Μεταξύ άλλων, έχουμε την προσθήκη νέων perks και ρόλων για τους παίκτες, αλλά και την προσθήκη της δυνατότητας για συμμετοχή των παικτών στα Skill Games, καθώς και μιας οθόνης μετά τον αγώνα στην οποία εμφανίζονται οι καλύτεροι πέντε παίκτες κάθε online αναμέτρησης.

Μετά τα modes του Career, Volta, Pro Clubs και αυτό του online ladder mode, Seasons -το οποίο δεν έχει και φέτος ουσιαστικές διαφορές από τους προκατόχους του- περνάμε στο mode που φέρνει και τα περισσότερα έσοδα στην EA, μέσω των γνωστών πακέτων και των microtransactions, τα οποία γιγαντώνουν το mode, χρόνο με τον χρόνο. Ο λόγος για το Ultimate Team, το mode του τίτλου που «κρατάει» περισσότερο τους χρήστες του FIFA –με δεύτερο το Career mode, που έχει και φέτος μερικές ενδιαφέρουσες αλλαγές και προσθήκες. Για πρώτη φορά σε παιχνίδι FIFA κάνει την εμφάνισή της και η επιλογή για crossplay, σε όλα τα modes εκτός από αυτά των online friendlies. Το crossplay γίνεται είτε μεταξύ των κονσολών νέας γενιάς – PS5 και Xbox Series X|S- καθώς και PC και Stadia, είτε μεταξύ κονσολών παλαιότερης γενιάς (PS4 και Xbox One).



αΕπίσης, στο Ultimate Team του FIFA 23 θα υπάρχει και Shared FUT Transfer Market Pool μεταξύ PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S και Stadia, με τη δυνατότητα αγοραπωλησιών παικτών και αντικειμένων μεταξύ όλων των παραπάνω πλατφορμών.

Η μεγαλύτερη αλλαγή για το Ultimate Team φέτος έρχεται στο –αμφιλεγόμενο- κομμάτι της χημείας των παικτών που αποτελούν την ομάδα μας. Έτσι, και μετά την περσινή αφαίρεση των ανάγκης για χρήση των fitness στους παίκτες της ομάδας μας, κάτι το οποίο οδήγησε στη χρήση λιγότερων παικτών στην ομάδα, φέτος με την αλλαγή του πώς λειτουργεί η χημεία στην ομάδα, η EA φιλοδοξεί να «ανοίξει» τις επιλογές των παικτών και να μην είναι τόσο περιορισμένες όσο στο παρελθόν.

Το μέχρι πρότινος σύστημα της χημείας, κατά το οποίο υπήρχαν strong (πράσινα) links, medium (πορτοκαλί) ή no links (κόκκινα), ο στόχος για χημεία συνόλου 100 έχει αντικατασταθεί με ένα νέο διαφορετικό σύστημα.



Στο Ultimate Team του FIFA 23, στόχος για τη χημεία – και maximum- είναι το 33, με τους πόντους να συγκεντρώνονται ανάλογα με την ομάδα, την εθνικότητα και το πρωτάθλημα των παικτών της ομάδας. Ουσιαστικά, με κάθε πιθανό συνδυασμό από αυτές τις επιλογές μας δίνει περισσότερους πόντους ώστε να «χτίσουμε» τη χημεία της ομάδας.

Το νέο σύστημα αρχικά ίσως φανεί στους παίκτες λίγο δύσκολο ή δυσνόητο, ωστόσο στη πράξη «λύνει» τα χέρια για τη δημιουργία μιας ομάδας περισσότερο στα μέτρα των παικτών του mode, μιας και αφαιρείται και η πτώση των στατιστικών των παικτών αν δεν υπάρχει χημεία μεταξύ τους ή αν χρησιμοποιούνται σε θέση διαφορετική από την αρχική τους. Το μόνο “penalty” είναι ότι δεν παίρνουν κάποιο boost αν δεν υπάρχει η απαραίτητη χημεία. Στόχος μας πλέον είναι να έχουμε όσο το δυνατόν περισσότερα αστέρια (stars) από κάθε παίκτη, με τα αστέρια να αυξάνονται ανάλογα με το αν οι παίκτες της ομάδας μας είναι από την ίδια ομάδα, πρωτάθλημα ή έχουν την ίδια εθνικότητα, και με το ανώτατο σύνολο των αστεριών που μπορεί να προσθέσει ο κάθε παίκτης στην ομάδα σε full chemistry να είναι αυτό των τριών αστεριών, με maximum για την ομάδα τον αριθμό 33.

Μια ενδιαφέρουσα αλλαγή στο mode έγινε στον τρόπο που αλλάζουν θέσεις οι παίκτες. Έτσι, ο κάθε παίκτης, εκτός από την αρχική του θέση, έχει και κάποιες προκαθορισμένες δευτερεύουσες θέσεις οι οποίες εμφανίζονται στο “Player Details – Alternative Positions”. Με τη χρήση της κάρτας του position modifier, μας δίνεται πλέον η δυνατότητα να διαλέξουμε μια από τις δευτερεύουσες θέσεις του εκάστοτε παίκτη και να την αλλάξουμε, ανάλογα με το πού θέλουμε να τοποθετήσουμε τον παίκτη και τη χημεία που θέλουμε να πετύχουμε.



Τέλος, μια ακόμη προσθήκη στο Ultimate Team είναι και αυτή του Moments, μιας σειράς από single player challenges, τα οποία μας βοηθάνε στο να κερδίσουμε πακέτα παικτών, φανέλες αλλά και δανεικούς παίκτες για την ομάδα μας. Τα challenges τα οποία απαιτούνται ποικίλουν είτε από κάποια mini skill challenges, που απαιτείται να ολοκληρωθούν, είτε από την ολοκλήρωση κάποιων παλαιότερων σημαντικών αγώνων από την καριέρα κάποιων παικτών ή προπονητών, κατά τους οποίους πρέπει να υλοποιήσουμε κάποιους προαπαιτούμενους στόχους.

Αφήνοντας πίσω την ανάλυση των διαφόρων modes που υπάρχουν στο φετινό παιχνίδι, σημαντικό είναι να δούμε και τις διαφοροποιήσεις, προσθήκες και αλλαγές στο κομμάτι του gameplay και του οπτικού τομέα. Δυστυχώς, για τους κατόχους του FIFA 23, σε εκδόσεις για κονσόλες παλαιότερες γενιάς, οι περισσότερες προσθήκες δε θα κάνουν την εμφάνισή τους σε όλες τις εκδόσεις. Οι περισσότερες από τις προσθήκες θα είναι διαθέσιμες μόνο στις next-gen εκδόσεις του τίτλου (PS5, Xbox Series X|S και Stadia) και όχι σε PlayStation 4 και Xbox One.

Σημαντική είναι και η προσθήκη του Power Shot (το οποίο εκτελείται με το L1 και R1) και το οποίο προσομοιάζει τον μηχανισμό των ‘Stunning Shot’ του eFootball. Ο νέος μηχανισμός του shooting δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να εξαπολύουν πιο δυνατά σουτ, με το animation τους να διαρκεί περισσότερο. Το Power Shot είχε και θετικά και αρνητικά αποτελέσματα, οδηγώντας πολλές φορές στην επίτευξη εντυπωσιακών γκολ και δυστυχώς πολλές φορές στην επίτευξη μη ρεαλιστικών τερμάτων, ειδικά στο online κομμάτι του τίτλου.

Αλλαγές έχουμε –με μια ουσιαστική επιστροφή στο πώς λειτουργούσαν στο παρελθόν- και στις στημένες φάσεις των φάουλ, των κόρνερ αλλά και στις εκτελέσεις των πέναλτι με την επιστροφή ενός κέρσορα που «κατευθύνει» τη μπάλα κατά την εκτέλεσή τους, ενώ ταυτόχρονα έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε πώς θα «σουτάρουμε» τη μπάλα (με το εξωτερικό του ποδιού, με το εσωτερικό κ.λπ.) και βέβαια να βάλουμε την απαραίτητη δύναμη για την εκτέλεση. Στα πέναλτι, όταν ο παίκτης ετοιμάζεται να ξεκινήσει, ένας κύκλος αναβοσβήνει από κόκκινο σε πράσινο και αυξομειώνεται, ώστε στο κατάλληλο timing (όταν ο κύκλος είναι πιο μικρός και πιο πράσινος) να εκτελέσουμε, διαλέγοντας γωνία και φυσικά δύναμη. ➡

Ο νέος τρόπος εκτέλεσης των σημμένων δίνει μια κάποια φρεσκάδα στο παλαιότερο σύστημα και περισσότερες επιλογές εκτέλεσης, ενώ τα πέναλτι πλέον έχουν γίνει πιο απαιτητική διαδικασία. Ως αποτέλεσμα έχουμε το νέο σύστημα να βοηθάει περισσότερο στο να οδηγήσουμε τη μπάλα όπου θέλουμε στην εκτέλεση κάποιου φάουλ ή κόρνερ, και έτσι μπορούμε να σκοράρουμε πιο εύκολα. Ωστόσο το ίδιο ισχύει και όταν αμυνόμαστε σε κάποια σημμένη φάση, με αποτέλεσμα να μπαίνουν γενικότερα πιο εύκολα γκολ από σημμένα.

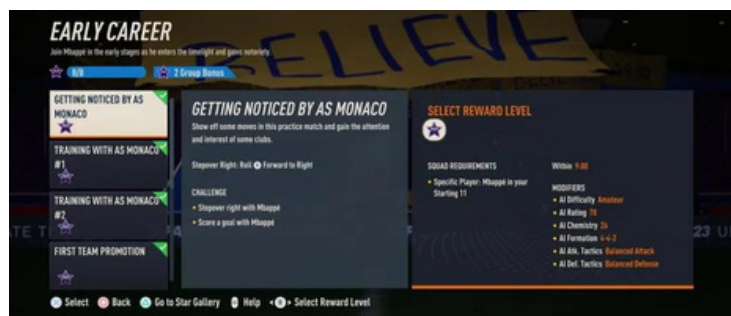
Στο FIFA 23 την εμφάνισή της κάνει και η HyperMotion 2, η αναβαθμισμένη (με πάνω από έξι χιλιάδες animations, σύμφωνα με την EA) έκδοση της machine learning τεχνικής που εισήχθη με το FIFA 22. Η χρήση της HyperMotion 2 συμβάλλει τα μέγιστα σε μια σειρά από προσθήκες και αλλαγές στον φετινό τίτλο της σειράς, μεταξύ άλλων στο Technical Dribbling, το σύστημα τρεξίματος του τίτλου, το AcceleRATE, αλλά και τον τρόπο άμυνας και κίνησης των παικτών αλλά και του τρόπου και χρόνου αντίδρασης των τερματοφυλάκων.

Φέτος, ο ρυθμός και η ταχύτητα του αγώνα είναι σαφώς μειωμένος, τουλάχιστον στα single player, offline modes που προσφέρει το παιχνίδι. Οι φάσεις διαδέχονται πιο αρμονικά η μια την άλλη, και οι μεταβάσεις από τη μια εστία στην άλλη γίνονται πιο ομαλά, πιο ρεαλιστικά, πιο «ποδοσφαιρικά», με το σκορ των αγώνων να κυμαίνεται σε κανονικά και αληθοφανή επίπεδα.

Ωστόσο, κάτι τέτοιο δεν ισχύει και στα online modes του τίτλου, όπως το Ultimate Team, όπου εκεί και φέτος ο ρυθμός είναι εμφανώς πιο φρενήρης, με ακατάπαυστες επιθέσεις και συνεχές σκοράρισμα. Μεγάλη προσοχή έχει δοθεί και φέτος στο κομμάτι της κίνησης των παικτών, η οποία είναι πιο ρεαλιστική και αληθοφανής από ποτέ, με την προσθήκη πολλών νέων animations.

Όσον αφορά το Technical Dribbling, πρόκειται για ένα εντελώς νέο σύστημα ντρίμπλας με στόχο την πιο φυσική απόκριση του παίκτη που ελέγχουμε, απλά χρησιμοποιώντας τον δεξιό μοχλό του χειριστηρίου. Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να εκτελέσει Technical Dribbling, ωστόσο τα αποτελέσματα θα διαφέρουν ανάλογα με τον κάθε παίκτη αλλά και τα «αστεράκια» που έχει στο Dribbling του.

Ως αντίβαρο του Technical Dribbling, φέτος έχουμε και την εμφάνιση μιας πιο δυναμικής και τακτικής άμυνας, η οποία γίνεται πιο εύκολα από ό,τι σε παλαιότερες εκδόσεις, ενώ και η AI των παικτών που δεν κινούμε είναι πιο σωστή και πιο συγκροτημένη, ωστόσο και πάλι δεν λείπουν οι αμυντικές ανισορροπίες, οι οποίες γρήγορα οδηγούν στην επίτευξη κάποιου γκολ από τους αντιπάλους, ειδικότερα στο κομμάτι του Ultimate.



Το AcceleRate είναι ουσιαστικά το σύστημα κίνησης -ή καλύτερα ελέγχου ταχύτητας ή επιτάχυνσης των παικτών. Οι παίκτες χωρίζονται σε τρεις βασικές κατηγορίες -αρχέτυπα- όσον αφορά τον τρόπο της επιτάχυνσής τους. Έτσι, οι ελεγχόμενοι παίκτες -controlled (η συντριπτική πλειοψηφία των παικτών που υπάρχουν στο παιχνίδι)- θα επιταχύνουν ομοιόμορφα, ελεγχόμενα και με ίδιο ρυθμό και ταχύτητα. Οι εκρηκτικοί παίκτες -explosive- συνήθως οι πιο κοντοί σε ύψος, οι πιο ευκίνητοι και πιο διεισδυτικοί, θα έχουν τη δυνατότητα να επιταχύνουν γρηγορότερα και πιο απότομα.

Ωστόσο αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα να επιβραδύνει γρήγορα ο ρυθμός της επιτάχυνσης μετά το αρχικό τους sprint. Τέλος, υπάρχουν και οι παίκτες με μεγαλύτερο ύψος και διασκελισμό -lengthy- που αν και ξεκινούν αργά, τελικά φτάνουν και, αρκετές φορές, ξεπερνούν τους άλλους τύπους παικτών σε μεγαλύτερες αποστάσεις.

Ο μηχανισμός του AcceleRate έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία ποικιλίας παικτών στον αγωνιστικό χώρο, οι οποίοι έχουν διαφορετικό τρόπο στο πώς πρέπει να τους χειριστούμε όταν κάνουμε επίθεση και φυσικά χρειάζονται και διαφορετικό τρόπο αντιμετώπισης όταν αμυνόμαστε. Έτσι, πρέπει να γνωρίζουμε το πώς κινούνται και επιταχύνουν τόσο οι δικοί μας παίκτες όσο και αυτοί του αντίπαλου. Σύμφωνα με την EA, μεγάλη βαρύτητα δόθηκε και στα σουτ αλλά και στο πώς γίνονται αυτά, είτε όταν ο παίκτης είναι ελεύθερος είτε υπό πίεση.



Με τη βοήθεια της HyperMotion 2 το αποτέλεσμα είναι πιο αληθοφανές, με τα σουτ να μοιάζουν πιο «αληθινά» από κάθε άλλη χρονιά, κάτι στο οποίο βοηθάει τόσο η χρήση του ηχείου του DualSense όσο και οι απτική ανάδραση και οι σκανδάλες του. Όλα μαζί, οδηγούν στο να «νιώθουμε» περισσότερο το κάθε σουτ, τόσο στο μοχλό μας όσο και στην οθόνη. Βελτιωμένη αρκετά από πέρσι μοιάζει να είναι και η AI και η κίνηση των τερματοφυλάκων, τουλάχιστον στα offline modes τόσο των φιλικών όσο και της καριέρας.

Όμως και πάλι όλες αυτές οι βελτιώσεις και αλλαγές φαίνεται να πηγαίνουν στο καλάθι των αχρήστων του Ultimate Team, όπου τα μεγάλα σκορ επιστρέφουν δριμύτερα, με καταστροφικά αποτελέσματα. Στο Ultimate οι τερματοφύλακες συνεχίζουν να αντιδρούν συνήθως λάθος, ωστόσο αυτή τη φορά τα λάθη τους απεικονίζονται με πιο ωραία και προσεγμένα animations. Βέβαια ακόμη και έτσι, υπάρχει αρκετή βελτίωση στον τομέα των GK.



Για το τέλος αφήσαμε τον οπτικό τομέα του παιχνιδιού, ο οποίος και φέτος είναι σε πολύ υψηλό επίπεδο, με την οπτική αναβάθμιση στην απεικόνιση όλων των κομματιών του αγώνα να είναι παραπάνω από εμφανής.

Από τη νέα οπτική εμπειρία πριν τους αγώνες, τις λεπτομέρειες των γηπέδων, τις προσθήκες στις κινήσεις και τις αντιδράσεις των οπαδών, το πώς «χαλάει» το γρασίδι μετά από κάθε δυναμικό τάκλιν, μέχρι τα χιλιάδες animations των παικτών εντός του αγωνιστικού χώρου, τα λεπτομερή και αληθοφανή avatars των ποδοσφαιριστών μέσα στο γήπεδο και την απεικόνισή τους, η ατμόσφαιρα που υπάρχει στο FIFA 23 είναι σαφώς η καλύτερη που έχουμε δει μέχρι τώρα. Στην όλη οπτική εμπειρία του αγώνα συμβάλει και ταχύτατη πλέον φόρτωση όλων των αγώνων και menus σε όλα τα modes του τίτλου.

Κλείνοντας, στο κομμάτι της μουσικής και του ήχου έχουμε και φέτος βήματα μπροστά. Όσον αφορά τη μουσική, έχουμε δεκάδες νέα γνωστά και μη κομμάτια για όλα τα γούστα, τα οποία φέτος για πρώτη φορά μπορούμε αν θέλουμε να τα ακούμε και κατά τη διάρκεια του αγώνα, αντικαθιστώντας της αναμετάδοση του εκάστοτε αγώνα. Στο κομμάτι της αναμετάδοσης μπορούμε αν νιώθουμε ότι επηρεαζόμαστε από τα αρνητικά σχόλια των speakers να τα απενεργοποιήσουμε. Τέλος, το κομμάτι του ήχου είναι αρκετά βελτιωμένο από άλλες χρονιές, με νέες προσθήκες για όλες τις φάσεις του αγώνα αλλά και πιο καθαρούς και πιο γεμάτους ήχους.

Για όσους λοιπόν αναρωτιούνται αν αξίζει να αποκτήσουν το FIFA 23 και να αφιερώσουν ώρες στον τίτλο της EA, είτε σε offline modes -όπως το Career- είτε σε online -όπως το Ultimate Team, το Seasons ή το Pro Clubs- η απάντηση και φέτος είναι “ναι μεν, αλλά”. Προφανώς και δεν έχουμε μπροστά μας έναν τίτλο αντίστοιχο των προσδοκιών μας. Δεν είναι το ποδοσφαιρικό last dance, ο τελευταίος χορός της EA με την ομοσπονδία της FIFA, όπως μας υποσχέθηκε η εταιρία. Προφανώς το «μυαλό» της ομάδας βρίσκεται ήδη στο EA Sports FC. Ίσως εκεί δούμε πραγματικά φρέσκες ιδέες, καινοτομίες και αλλαγές που να δικαιολογούν ξεκάθαρα τη full price κοστολόγηση ενός αντίστοιχου AAA τίτλου.



Τι είναι όμως το FIFA 23 τελικά; Είναι το κύκνειο άσμα, ο τελευταίος τίτλος της πιο πετυχημένης εμπορικά αθλητικής σειράς στο gaming. Μιας σειράς που εδώ και τριάντα χρόνια, εξελίχθηκε, άλλαξε, πρόσθεσε modes, λεπτομερή γραφικά, πρωταθλήματα, παίκτες, animations και online στοιχεία. ➡

Από το μακρινό 1993, τα λίγα pixels, την ισομετρική κάμερα, τις ελάχιστες εθνικές ομάδες και τον David Platt στο εξώφυλλο, μέχρι το 2023, τα λεπτομερή γραφικά, τα αληθοφανή animations, τον Kylian Mbappé της PSG και την Sam Kerr της Chelsea, τα δεκάδες αδειοδοτημένα πρωταθλήματα, τις εκατοντάδες αυθεντικές ομάδες και τους χιλιάδες παίκτες με τα αληθινά τους ονόματα και χαρακτηριστικά, αυτό ήταν το FIFA 23.

Με όλα τα καλά του -οπτικός τομέας και λεπτομέρειες, αδειοδοτήσεις ομάδων, μεγάλο περιεχόμενο και ποικιλία σε modes- και τα κακά του -το πώς χειρίζεται η εταιρία το Ultimate Team, τα microtransactions, τα μη ρεαλιστικά σκορ στα online παιχνίδια και τον φρενήρη ρυθμό των διαδικτυακών αγώνων. Σίγουρα όχι το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα, ωστόσο μια πλήρης και γεμάτη εμπειρία, γεμάτη επιλογές και περιεχόμενο για ακόμη και τους πιο απαιτητικούς.

Η φετινή -τελευταία έκδοση- της σειράς, είναι ένα υπερπλήρες πακέτο, με προτάσεις τόσο για τους φίλους του single player όσο και για αυτούς του multiplayer. Το FIFA 23 κρατάει υψηλά τα standards της σειράς σε περιεχόμενο, modes και απεικόνιση, κλείνοντας ένα κεφάλαιο και ανοίγοντας ένα άλλο νέο για την EA. Ωστόσο, δεν επανεφευρίσκει τον τροχό, δεν πρωτοπορεί, δεν ρισκάρει, δεν φέρνει κάτι νέο ή φρέσκο. Απλά εκτελεί, και σκοράρει σε έναν αγώνα που μάλλον γρήγορα θα ξεχαστεί.

Το FIFA 23 κυκλοφορεί από τις 30/9/22 για PS5, PS4, Switch, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από την Bandai Namco Entertainment Greece.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Βαθμολογία: 8,0

Θετικά

- Οι προσθήκες στο Career Mode.
- Οι βελτιώσεις στο Dribbling, τα Animations και η HyperMotion 2.
- Οι αλλαγές στα στημένα.
- Οι αλλαγές στο Chemistry του Ultimate Team.

Αρνητικά

- Τα microtransactions του Ultimate Team.
- Δεν φέρνει τίποτα πρωτοποριακό στη σειρά.
- Ο χειρισμός από την εταιρία στο κομμάτι του Ultimate Team.
- Ο δύστροπος -πολλές φορές- χειρισμός στην άμυνα.

Ένα καινούργιο IP που βαδίζει σε ασφαλή μονοπάτια.

Η αλήθεια είναι πως ήταν περίεργη η απόφαση της Square Enix να γεμίσει το διάστημα Σεπτεμβρίου – Οκτωβρίου του 2022 με τρεις κυκλοφορίες, εκ των οποίων οι δύο (Star Ocean και Valkyrie) είναι ιστορικά IP και σίγουρα η εγκατεστημένη βάση της εταιρείας θα αναμένει να ασχοληθεί με τις καινούργιες προσθήκες σε αυτά τα θρυλικά franchises, παρά με ένα καινούργιο IP όπως είναι το The DioFIELD Chronicle, το οποίο μπορεί να είναι αμφιβόλου ποιότητας.

Μολονότι η απόφαση της Square Enix ίσως φάνηκε περίεργη σε αρκετούς, πρέπει να παραδεχτούμε πως η εταιρία έκανε και την απαραίτητη ενέργεια, η οποία ήταν να παραχωρήσει ένα ντέμο για τον κάθε τίτλο αρκετά πριν την ημερομηνία κυκλοφορίας τους. Πράγμα που είχε αποφύγει να κάνει με τα “διαμάντια” των Left Alive και The Quiet Man.

Οπότε, όποιος ασχολήθηκε με τα The DioFIELD Chronicle, Valkyrie Elysium και Star Ocean: Divine Force θα αντιλήφθηκε πως και οι τρεις τίτλοι έχουν κοινό παρονομαστή το χαμηλό budget. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτόματα και οι τρεις τίτλοι θα οδηγηθούν σε αποτέλεσμα τύπου Left Alive. Για αυτόν τον λόγο εξάλλου θα αναπτύξουμε τις εντυπώσεις μας από την πλήρη έκδοση του The DioFIELD Chronicle.



Η ιστορία του τίτλου ξεκινά με την αφήγηση, όπου το βασίλειο της Alletain βρίσκεται κοντά στην περιοχή διαμάχης όπου λαμβάνει χώρα πόλεμος μεταξύ της αυτοκρατορίας έναντι της συμμαχίας. Όπως συμβαίνει σε αυτές τις περιπτώσεις, η αυτοκρατορία νικάει τη συμμαχία και επικεντρώνεται στο βασίλειο που βρίσκονται οι κεντρικοί χαρακτήρες της ιστορίας.

Οι ήρωές μας δεν έχουν πρωταγωνιστικό ρόλο (και δεν ανήκουν στο επίκεντρο) σε αυτό τον πόλεμο, δηλαδή δεν έχουμε μια μικρή απόδοσή τύπου Game of Thrones, όπως συνέβη στην περίπτωση του Triangle Strategy, ούτε βέβαια έχουν το ανέμελο εφηβικό-ηρωικό ύφος που βρίσκεται τον τελευταίο καιρό στην πυρήνα της σειράς Fire Emblem.

Αντ’ αυτού έχουμε ήρωες ώριμους, οι οποίοι έχουν διαφορετικά υπόβαθρα καταγωγής και δημιουργούν μια μισθοφορική ομάδα, ώστε να βοηθήσουν τους απλούς ανθρώπους που πλήττονται από τον πόλεμο. Σε αυτό το σημείο καλό είναι να τονίσουμε πως το βασίλειο της Alletain δεν είναι μια νέα Ivalice, δηλαδή κομμάτι από τους χαρακτήρες και τον κόσμο που δημιούργησε ο Matsuno-san, πράγματα που μνημονεύονται μέχρι και σήμερα στα videogames.

Μολονότι το The DioFIELD Chronicle μπορεί να μην μνημονευτεί για το χτίσιμο του κόσμου του, σίγουρα μπορεί να πάρει εύσημα για τους ώριμους και σοβαρούς μισθοφόρους του, οι οποίοι μέσα από τις αποστολές θα αποκτήσουν εμπειρίες και θα λάβουν αποφάσεις ώστε να επιλέξουν τον δικό τους δρόμο. Σε κάθε περίπτωση, θα λέγαμε πως η ιστορία του τίτλου έχει καλή απόδοση και αποδίδει εξαιρετικά την ανάπτυξη των τεσσάρων βασικών ηρώων, οι οποίοι -λόγω της φύσης τους- οδηγούν σε όμορφες ανατροπές.

Ωστόσο, την ίδια μοίρα δεν έχουν και οι επιμέρους χαρακτήρες, αφού το budget φαίνεται ότι δεν ήταν αρκετό ώστε να τους δώσει το χρόνο να λάμψουν. Δηλαδή, για τις στρατολογήσεις των επιπλέον χαρακτήρων χρησιμοποιείται η παραδοσιακή ανάπτυξη και προβολή cutscenes, που πραγματοποιείται με την υλοποίηση των side quests τους.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να ειπωθεί πως το χαμηλό budget του The DioFIELD Chronicle αποτυπώνεται στο εύρος όλου του τίτλου. Δηλαδή, αν και τεχνικά το παιχνίδι προβάλλει τα cutscenes με εξαιρετικό τρόπο, από την άλλη πλευρά η απόδοση-προβολή της αφήγησης που γίνεται στα κεφάλαια, μας θύμισε εποχές Kessen II (2001), όπου παρουσιάζεται ο χάρτης που προβάλλει τις μάχες στο background, και ο αφηγητής απλά περιγράφει τα γεγονότα που βρίσκονται σε εξέλιξη.



Συνεχίζοντας στο τεχνικό τμήμα, ο τίτλος της Square Enix είναι άρτιος και “τρέχει” χωρίς προβλήματα, ενώ οι επιλογές των αγγλικών – ιαπωνικών voice overs κυμαίνονται σε ικανοποιητικά επίπεδα. Ωστόσο, δεν πρέπει να ξεχνάμε το χαμηλό budget, το οποίο, οδηγεί αναπόφευκτα σε “ασφαλή” μονοπάτια. Δηλαδή, η μισθοφορική ομάδα μας κατοικεί σε ένα συγκεκριμένο hub, όπου εκεί βρίσκονται οι σύντροφοι μας. Για να ξεκλειδώσουμε τις ιστορίες τους, πρέπει να πραγματοποιήσουμε τα γνώριμα, πανομοιότυπα side quests.

Από εκεί και πέρα το οχυρό μας φιλοξενεί τα καταστήματα, όπου μπορούμε να αγοράσουμε και να δημιουργήσουμε εξοπλισμό, να εκτελέσουμε άλλες λειτουργίες που επιτρέπουν την εκμάθηση ικανοτήτων στους χαρακτήρες μας, όπως και επιλογή να ξαναπαίξουμε τις ίδιες αποστολές.

Παραμένοντας στο χαρακτηριστικό του χαμηλού budget, είναι αυτονόητο πως δεν θα βιώσετε ποικιλία εχθρών και σίγουρα θα επισκεφτείτε τις ίδιες περιοχές αρκετές φορές. Από εκεί και πέρα έχουμε τον πυρήνα του τίτλου, όπου βρίσκεται το σύστημα μάχης. Σε αυτό το σημείο -και για όσους δεν γνωρίζουν- καλό είναι να ειπωθεί πως το The DioField Chronicle είναι ένα παιχνίδι της κατηγορίας στρατηγικής, στο οποίο ελέγχουμε τους τέσσερις χαρακτήρες μας είτε ως ξεχωριστές μονάδες είτε όλους μαζί ως μια ενιαία μονάδα.

Ο χειρισμός στις κονσόλες είναι βολικός, αφού όταν επιλέγουμε τον κάθε χαρακτήρα με σκοπό να τον μετακινήσουμε ή να επιτεθούμε, σταματάει ο χρόνος ώστε να δώσουμε την εντολή που θέλουμε. Για να επιτεθούμε, υπάρχει η χαρακτηριστική κίνηση της αυτόματης επίθεσης (auto-attack) ενώ διατίθενται και οι ικανότητες, οι οποίες χρησιμοποιούν πόντους από την αντίστοιχη μπάρα και παράλληλα συνοδεύονται από ένα χρονικό όριο (cooldown).

Μάλιστα, σε συγκεκριμένες ισχυρές επιθέσεις προβάλλεται cutscene που δείχνει την επίθεσή μας. Παρομοίως, cutscenes προβάλλονται και για τα summons που χρησιμοποιούμε, τα οποία αποκτούμε εφόσον συλλέξουμε από τους εχθρούς ή το περιβάλλον τα απαραίτητα orbs.

Μολονότι το σύστημα μάχης είναι ικανοποιητικό, είναι ακόμα ένας τομέας του παιχνιδιού που στερείται ανάπτυξης και βάθους λόγω του χαμηλού budget. Δηλαδή, τα επίπεδα μάχης είναι αρκετά γραμμικά, που σημαίνει πως δεν υπάρχει συγκεκριμένο είδος στρατηγικής ή συγκεκριμένης τοποθέτησης των μονάδων μας ώστε να νικήσουμε.

Επίσης, δεν υπάρχουν υψομετρικές διαφορές στη μάχη, μέσω των οποίων θα αποκτούσαμε κάποιο πλεονέκτημα για να προκαλέσουμε μεγαλύτερη ζημιά στον αντίπαλο. Επιπροσθέτως, δεν υπάρχουν αναβαθμίσεις για τους ρόλους (classes), κάτι που σημαίνει πως δεν θα δείτε εξέλιξη στην ομάδα σας. Αντί αυτού, τα νέα όπλα που γίνονται διαθέσιμα -ανάλογα με την πρόοδό μας- δίνουν πρόσβαση σε ικανότητες, πράγμα που σημαίνει πως μπορούμε να πειραματιστούμε ώστε να έχουμε τις ικανότητες που μας βολεύουν στη μάχη.



Σε αυτό το σημείο αξίζει να τονίσουμε πως στο σύστημα μάχης του The DioField Chronicle δεν έχουμε σύστημα “ζαριού”, όπου μια επίθεση μας έχει την πιθανότητα να αστοχήσει. Γενικά δεν υπάρχει σύστημα ευστοχίας-αστοχίας στο παιχνίδι. Το μόνο που υπάρχει ως λειτουργία, είναι πως μπορούμε να προκαλέσουμε μεγαλύτερη ζημιά όταν στεκόμαστε στην πλάτη του εχθρού.

Βέβαια, η αλήθεια είναι πως η μεγαλύτερη αδυναμία του συστήματος μάχης προέρχεται από την ίδια του τη φύση. Συγκεκριμένα, όταν οι εχθροί ενεργοποιούν ικανότητες, αυτό αποτυπώνεται στο πεδίο της μάχης με ένα έντονο κόκκινο χρώμα. Σε αυτό το σημείο καλούμαστε είτε να μετακινήσουμε την ομάδα μας, είτε να διακόψουμε (interrupt) τον εχθρό με χρήση ικανότητας από τους παίκτες μας. Αυτό σημαίνει πως δύσκολα θα χάσουμε σε μάχη, πόσο μάλλον αν ασχοληθούμε και με τα side quests του τίτλου, μέσω των οποίων θα αποκτήσουμε καλύτερο εξοπλισμό και βελτιωμένα επίπεδα στην ομάδα μας. ➡

Αξίζει να προσθέσουμε πως στην πορεία το παιχνίδι γίνεται ακόμη πιο εύκολο, διότι όσο προχωράμε, έχουμε τη δυνατότητα να τοποθετήσουμε χαρακτήρες που θα συνοδεύουν ή θα μπορούν να πάρουν τη θέση των ηρώων μας στη μάχη. Αυτό σημαίνει ακόμη περισσότερες ικανότητες, που οδηγούν στη χρήση της προαναφερθείσας τακτικής. Από εκεί και πέρα, οι μάχες χωρίζονται -σύμφωνα με τους στόχους- σε κατηγορίες τύπου: να νικήσουμε όλους τους εχθρούς, να προστατέψουμε ένα σημείο, να συνοδεύσουμε μια φιλική μονάδα στον προορισμό της και να καταλάβουμε ένα οχυρό. Όλες αυτές οι αποστολές συνοδεύονται από διάφορα επιπλέον objectives, που περιλαμβάνουν την εύρεση ενός θησαυρού, τη νίκη μας σε μια μάχη μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα και να μην ηττηθεί κανένα από τα μέλη της ομάδας μας.

Αυτοί οι στόχοι μάς δίνουν ως ανταμοιβή διαφορά αντικείμενα, τα οποία μπορούμε να ανταλλάξουμε στα μαγαζιά του hub μας, ώστε να ξεκλειδώσουμε όπλα, ικανότητες και να δυναμώσουμε τα summons μας. Αυτή η κίνηση παρουσιάζει ενδιαφέρον, προσφέροντας replayability και αξία, αφού το κέρδος μας είναι η ενδυνάμωση της ομάδας μας. Τέλος, ο τίτλος προσφέρει επτά κεφάλαια, με διάρκεια που μπορεί να αγγίξει άνετα τις 30 ώρες, ενώ βέβαια δεν απουσιάζει και η επιλογή New Game Plus.

Εν κατακλείδι, το The DioField Chronicle, αν και περιορίζεται από το χαμηλό budget του, καταφέρνει και αποδίδει μια καλή ιστορία, με εξαιρετική ανάπτυξη στους βασικούς χαρακτήρες, παραδίδοντας ταυτόχρονα ένα ικανοποιητικό σύστημα μάχης, το οποίο “δένει” άριστα με τα χαρακτηριστικά του replayability. Ωστόσο, όσοι αναζητούν κάτι περισσότερο σε θέμα βάθους στρατηγικής και εξέλιξης ρόλων, σίγουρα δεν θα ικανοποιηθούν από το “ασφαλές” αποτέλεσμα του τίτλου.

To The DioFIELD Chronicle κυκλοφορεί από τις 22/9/22 για PS5, PS4, Switch, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη CD Media.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Βαθμολογία: 7,0

Θετικά

- Καλή απόδοση της ιστορίας και εξαιρετική ανάπτυξη στους βασικούς χαρακτήρες.
- Υψηλό replayability στις αποστολές αφού η ολοκλήρωση των στόχων προσφέρει οφέλη στην ομάδα μας.
- Το σύστημα μάχης είναι ικανοποιητικό...

Αρνητικά

- ...όμως η νίκη στη μάχη καταλήγει στη χρήση συγκεκριμένης τακτικής.
- Η ανάπτυξη των επιμέρους χαρακτήρων είναι υποτυπώδης.
- Το low budget προδίδεται σε όλο το εύρος του τίτλου.

Hack 'n' slash απ τα παλιά, με το βλέμμα προς το μέλλον.

Ανάμεσα στα διάφορα είδη παιχνιδιών, τα οποία σπανίζουν στις μέρες μας ολοένα και πιο πολύ, είναι και η κατηγορία των hack 'n'slash. Συγκεκριμένα, την εποχή που ο γράφων ανδρωνόταν ως gamer, κλασικοί τίτλοι του είδους, όπως οι Devil May Cry και Dynasty Warriors, μεσουρανούσαν και φιγούραραν στις κορυφαίες θέσεις των ραφιών των καταστημάτων.

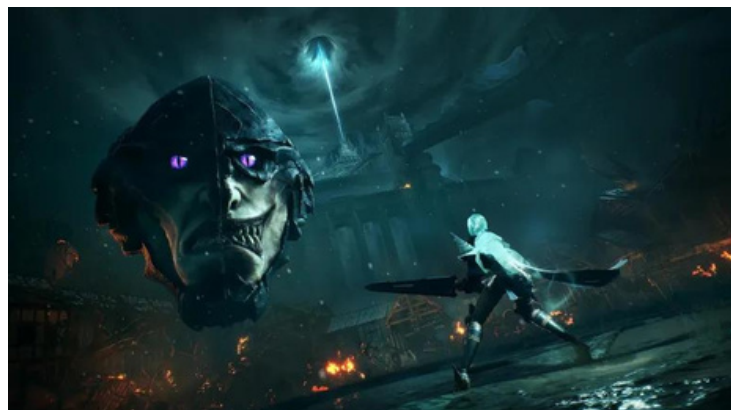
Μάλιστα, ακόμα και τα επόμενα χρόνια, όπου πνευματικοί τους διάδοχοι, όπως τα Dante's Inferno, Bayonetta και Darksiders, συνέχιζαν την κληρονομιά του genre σε ελαφρώς λιγότερο "φωτεινή" μοίρα, σταθερή μερίδα κοινού στήριζε και ακολουθούσε πιστά μια νέα κατηγορία παιχνιδιών. Μία κατηγορία παιχνιδιών που έμοιαζε όλο και πιο ρυτιδιασμένη μπροστά στην καλπάζουσα επέλαση του νέου είδους action gaming που ερχόταν από την FromSoftware, και θα κατακτούσε στο μέλλον τη μερίδα του λέοντος σε ενδιαφέρον κοινού και κριτικών.

Έτσι, λοιπόν, κάθε σύγχρονη προσπάθεια για αναβίωση του είδους, όπως αυτή του Soulstice της Reply Games, είναι εκτός από ασυνήθιστη και διαφορετική για τα δεδομένα των ημερών, ευχάριστη και ευπρόσδεκτη.

Ειδικά, αν το στούντιο που βρίσκεται πίσω από την εκάστοτε προσπάθεια, διαθέτει όρεξη για δουλειά αλλά και όραμα σχετικά με το τι θέλει να δημιουργήσει. Στην περίπτωση του Soulstice, η ομάδα διαθέτει σίγουρα το πρώτο συστατικό της συνταγής. Σχετικά με το δεύτερο, ωστόσο, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Στον κόσμο του Soulstice, πνεύματα, τερατόμορφες υπάρξεις και προϊόντα του χάους έχουν εισβάλει από τη σκοτεινή πλευρά -διά μέσω πυλών και σχισμών- στον φωτεινό κόσμο και σπέρνουν τον θάνατο στο διάβα τους. Η Briar και η Lute, δύο αδελφές που θυσιάσαν την ανθρώπινη φύση τους, έχουν ξαναγεννηθεί ως Chimeras, ως ιδιαίτερα υπεράνθρωπα πλάσματα δηλαδή, επιφορτισμένα να επαναφέρουν τον κόσμο στην αρχική του τάξη. Οι δύο αδελφές μπλέκονται σε μια σκοτεινή περιπέτεια φαντασίας, προσπαθώντας να επανακτήσουν τη χαμένη πόλη τους από τις δυνάμεις του Χάους.

Η αδελφική σχέση Briar-Lute στηρίζει σε πολύ μεγάλο βαθμό το Soulstice. Για την ακρίβεια, όλος ο τίτλος χτίζεται επί της ουσίας στη δυναμική της σχέσης αυτής -τόσο σε σημειολογικό/ σεναριακό επίπεδο όσο και σε gameplay. Η Briar είναι μια υπεράνθρωπη melee πολεμίστρια ενώ η Lute αποτελεί κάποιου είδους sprite, ένα φάντασμα με mage δυνάμεις, δεμένο στο σώμα της αδελφής της.



Ο μηχανισμός μάχης του Soulstice είναι στημένος εξ ολοκλήρου στη συνύπαρξη και τη συνεργασία των δύο αδελφών, με τις λειτουργίες των μισών κουμπιών να έχουν εκχωρηθεί στον έλεγχο της Briar και των άλλων μισών στον έλεγχο της Lute. Πιο συγκεκριμένα, οι βασικές melee επιθέσεις της Briar, που βρίσκονται στα face buttons του gamepad, συνυπάρχουν με τις mystical ικανότητες της αδελφής της στα shoulder buttons. Σκοπός του τίτλου είναι η αρμονική αλληλεπίδραση και ο συνδυασμός των δύο διαφορετικών ειδών δύναμης των πρωταγωνιστριών.

Αναθέτοντας στην Lute ορισμένες βασικές λειτουργίες του gameplay, όπως τα parries ή την είσοδο σε αόρατα realms που υπάρχουν μέσα στο περιβάλλον (στην ουσία ενεργοποιεί ένα AoE το οποίο επιτρέπει την αλληλεπίδραση με αντικείμενα και εχθρούς στο χώρο τα οποία είναι ορατά αλλά δεν μπορείτε να αλληλεπιδράσετε μαζί τους σε κανονικό χρόνο), εισάγουν το άυλο έτερο ήμισυ της Briar ως βασικό και αναπόσπαστο κομμάτι του συστήματος μάχης.

Κατ'αυτό το τρόπο το κλασσικό hack-n-slash σύστημα, που υιοθετεί η Reply Games, αποκτά ένα φρέσκο twist που δεν το αφήνει να κουράσει και να επαναληφθεί έντονα. Επιπροσθέτως, ο σωστός συγχρονισμός των ικανοτήτων των δύο αδερφών γεμίζει σταδιακά ένα μέτρο το οποίο σε πλήρη φόρτιση απελευθερώνει μια ιδιαίτερα δυνατή ulti επίθεση.



Μέχρι εδώ τα πράγματα βαίνουν καλώς, ωστόσο δεν είναι όλα τόσο ειδυλλιακά. Το Soulstice, από θέμα ποιότητας, έχει έναν βασικό εχθρό, και αυτός είναι η κάμερα. Η Reply Games, σε μια εντελώς ακατανόητη επιλογή, υιοθετεί το σύστημα “κλειδώματος” στόχου επάνω σε εχθρούς, ενώ η κάμερα δεν είναι δυναμική, αλλά καρφωμένη σε ένα συγκεκριμένο σημείο της σκηνής. Αυτό δημιουργεί μεγάλο πρόβλημα σε κάθε μάχη, με τους εχθρούς να είναι πολυάριθμοι και απλωμένοι σε όλο το εύρος της πίστας, δηλαδή σε σημεία και εκτός της οπτικής της κάμερας.



Η ομάδα, βέβαια, έχει προσπαθήσει να δώσει λύση στο πρόβλημα εισάγοντας μια λειτουργία απότομης εναλλαγής της κάμερας, προσφέροντας μια διαφορετική οπτική στο δωμάτιο, χωρίς όμως να λειτουργεί πραγματικά, καθώς τα περιθώρια ενεργοποίησης του μηχανισμού αυτού είναι ιδιαίτερα μικρά και στην ένταση της μάχης σχεδόν πάντα χάνεται. Άλλωστε, σκεπτόμενοι λίγο πιο γενικά, το κλείδωμα σε εχθρούς έχει νόημα σε action τίτλους όπου η μάχη τους δεν βασίζεται σε button mashing λογικές, αλλά God of War ή DMC, αλλά σε τακτικές μάχες με άμυνες και επιθέσεις soulsborne τύπου και κάτι τέτοιο στο Soulstice δεν ισχύει.

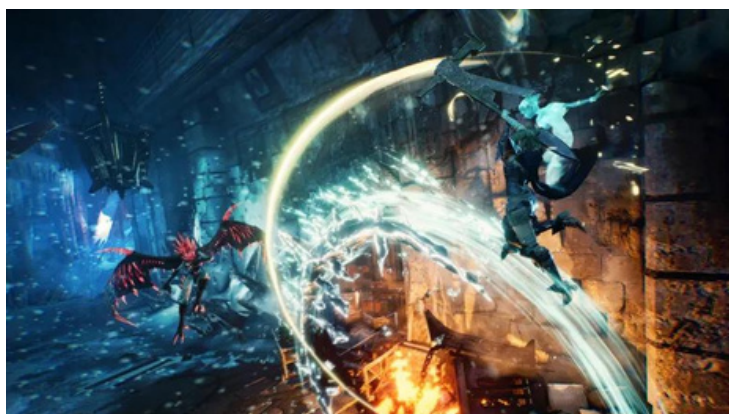
Όπως εξίσου αχρείαστοι μοιάζουν και οι μηχανισμοί parry και dodge, από τη στιγμή που το νόημα σε τέτοιου είδους παιχνίδια είναι να είσαι κοντά και σε μόνιμη επαφή με τους εχθρούς, χτυπώντας τους αλληπάλληλα και κάνοντας combos και όχι να μένεις μακριά τους. Πέραν αυτού, ένα ακόμα σημαντικό πρόβλημα εντοπίζεται στην υπερπροσφορά του παιχνιδιού σε διαφορετικές επιθέσεις και συνθήκες μάχης. Εν ολίγοις, όταν σε μια μάχη υπάρχουν εχθροί που για να χτυπήσουμε πρέπει να εισέλθουμε στο ένα από τα δύο realms, άλλα mobs που χρειάζονται να εισέλθουμε στο άλλο και άλλα που χρειάζονται ειδικά heavy hits για να σπάσει η ασπίδα τους, η διαδικασία της μάχης καταντά χαοτική και κουραστική ενώ χάνεται και οποιαδήποτε ροή σε combos.

Η Briar, εκτός από το κλασικό σπαθί της διαθέτει μια γκάμα επιλογών από δευτερεύοντα όπλα ενώ το currency του παιχνιδιού, που μαζεύουμε με κάθε νίκη, χρησιμεύει για την αναβάθμιση διαφόρων skill tree για κάθε μια από τις δύο αδελφές. Εκτός αυτού, διαθέσιμα προς αγορά γίνονται και ορισμένα combos για το κεντρικό σπαθί της Briar, χωρίς ωστόσο ιδιαίτερη φαντασία και εφευρετικότητα.

Σχετικά με τα περιβάλλοντα, η δομή του Soulstice είναι γραμμική κατά κύριο λόγο, με αρένες που “κλειδώνουν” μετά την είσοδό μας μέχρι την απόλυτη επικράτηση απέναντι στα κύματα εχθρών. Παράλληλα, εκτός από τις μάχες που είναι αρκετές και χορταστικές, το παιχνίδι διαθέτει και κομμάτια platforming, τα οποία βασίζονται στη χρήση των ιδιοτήτων της Lute κατά κύριο λόγο, όπως την εμφάνιση αόρατων πλατφορμών με τη χρήση των AoE ιδιοτήτων.

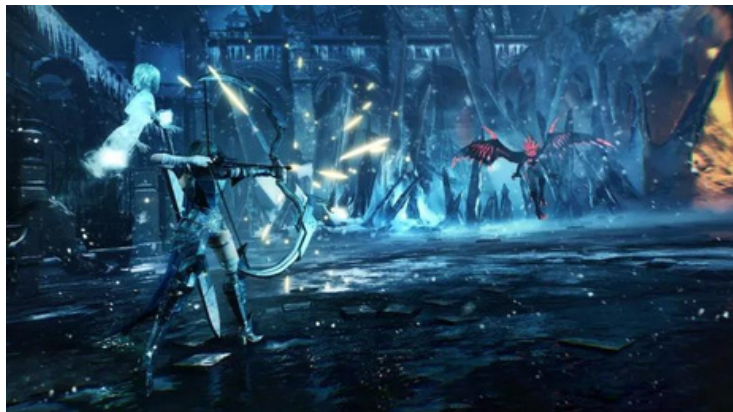
Δυστυχώς όμως, τα περιβάλλοντα του παιχνιδιού αναλώνονται σε υπερβολικά τετριμμένες και παλιομοδίτικες εικόνες τυπικής, dark fantasy αισθητικής.

Βέβαια η σχεδίαση είναι αρκετά λεπτομερής, αλλά η πολύ περιορισμένη αλληλεπίδραση με το περιβάλλον στερεί από την συνολική εμπειρία. Εκεί που ο τίτλος έχει πραγματικό θέμα είναι με τους εχθρούς. Ελάχιστοι σε ποικιλία και φοβερά τυπικοί και ανέμπνευστοι στο σχεδιασμό τους, στερούν πραγματικά κάθε είδους immersion και μετατρέπουν την μάχη σε διαδικαστική.



Η ιστορία του Soulstice, αν και φιλόδοξη στο στήσιμο του κόσμου, δεν έχει κάτι συναρπαστικό να προσφέρει στο σύνολό της, ενώ στα 25 συνολικά chapters του παιχνιδιού η υπόθεση μοιάζει να επαναλαμβάνεται και να τραβιέται από τα μαλλιά. Τέλος, στον τεχνικό τομέα, αν και στη δοκιμή μας δεν ήρθαμε αντιμέτωποι με ιδιαίτερα τεχνικά προβλήματα, οπτικά ο τίτλος δεν βρίσκεται και στην αιχμή της τεχνολογίας. ➡

Περισσότερο ως ξαναζεσταμένο φαγητό από μια κουρασμένη, last-gen μηχανή γραφικών θα το έλεγε κανείς. Ειδικά από τη στιγμή που αισθητικά κινείται σε σκοτεινά και επαναλαμβανόμενα μοτίβα μεσαιωνικών κάστρων.



Η επίγευση, λοιπόν, του πιάτου που μας σερβίρει η Reply Games είναι κάπως πικρή -παρά την πολλά υποσχόμενη περιγραφή στον κατάλογο. Βασίζεται σε μια κλασική συνταγή, μιας γενιάς παιχνιδιών που δεν "παίζει" τόσο πολύ πλέον, αλλά παραπατά και αποτυγχάνει τόσο στην εκτέλεσή της -με αχρείαστα λάθη όπως η κάμερα- όσο και στην έμπνευσή της για προσθήκη παραπάνω συστατικών, souls μηχανισμών κ.ο.κ. τα οποία την καθιστούν φλύαρη και άνευ ουσίας. Αξίζει για μια δοκιμή, αλλά δεν θα το συνιστούσαμε και για κυρίως πιάτο.

Το Soulstice κυκλοφορεί από τις 20/9/22 για PS5, Xbox Series και PC. Το review βασίστηκε στην έκδοσή του για PS5 με review code που λάβαμε από την AVE.

Δημήτρης Αγγέλου

Βαθμολογία: 6,0

Θετικά

- Αναβίωση της κατηγορίας hack 'n' slash.
- Έξυπνη χρήση δύο διαφορετικών χαρακτήρων σε ένα κοινό σύστημα μάχης...

Αρνητικά

- ...το οποίο όμως χαρακτηρίζεται από παραπάνω μηχανισμούς και επιλογές απ' όσες μπορεί να αντέξει.
- Αδιάφορος έως βαρετός σχεδιασμός.
- Χείριστη κάμερα.

God of War Ragnarok – Όλα όσα γνωρίζουμε

Η κυκλοφορία του God of War του 2018, απέδειξε ότι ακόμη και η πιο απλή σειρά δράσης μπορεί να εξελιχθεί σε κάτι διαφορετικό χωρίς να καταργήσει όλα τα στοιχεία και χαρακτηριστικά που την έκαναν να ξεχωρίζει. Η ομάδα ανάπτυξης του Santa Monica Studio είναι έτοιμη να αποδείξει πώς η νέα και βελτιωμένη φόρμουλά της, μπορεί να εξελιχθεί ακόμη περισσότερο μέσω του God of War Ragnarok.

Το να μπορέσουμε να αποτρέψουμε το “Twilight of the Norse Gods” δεν θα αποτελέσει ένα εύκολο κατόρθωμα, αλλά ο Kratos και ο γιος του Atreus είναι έτοιμοι για την πρόκληση. Σχεδόν έναν μήνα πριν την επίσημη κυκλοφορία του, ας ρίξουμε μια ματιά σε όλα όσα γνωρίζουμε μέχρι σήμερα για την τελευταία (όπως όλα δείχνουν) περιπέτεια του Kratos στον Βορρά.

Ημερομηνία διάθεσης, πλατφόρμες και εκδόσεις

Ενώ ο τίτλος είχε γίνει teased σε κάποιο βαθμό από τότε που το “μυστικό τέλος” του πρώτου παιχνιδιού υποδήλωνε ότι ο Kratos και ο Atreus θα έπρεπε να πολεμήσουν περισσότερους Σκανδιναβούς Θεούς στο μέλλον, μόνο κατά τη διάρκεια του PlayStation 5 Showcase τον Σεπτέμβριο του 2020 είχαμε την επίσημη επιβεβαίωση της ύπαρξης ενός πέμπτου βασικού τίτλου God of War, με ένα γενικό παράθυρο κυκλοφορίας “2021”.

Το debut teaser ήταν επικεντρωμένο στον ερχομό του Ragnarok, κάτι που έκανε πολλούς να πιστέψουν ότι το God of War Ragnarok θα ήταν το επίσημο όνομα του παιχνιδιού. Το επίσημο όνομα του παιχνιδιού επιβεβαιώθηκε έναν χρόνο αργότερα, κατά τη διάρκεια του PlayStation Showcase τον Σεπτέμβριο του 2021.

Μέχρι εκείνη τη στιγμή, η Sony Santa Monica είχε επιβεβαιώσει μια καθυστέρηση για το 2022, που προκλήθηκε κυρίως από τον ηθοποιό του Kratos, Christopher Judge, που ανέρρωνε από μια χειρουργική επέμβαση.

Χρειάστηκε να περάσουν μερικοί ακόμη μήνες για να μάθουμε την επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας, καθώς η Sony Interactive Entertainment και το Santa Monica Studio επιβεβαίωσαν ότι το God of War Ragnarok θα κυκλοφορήσει για PlayStation 5 και PlayStation 4 στις 9 Νοεμβρίου 2022 σε παγκόσμιο επίπεδο, με ένα cinematic trailer που δημοσιεύτηκε στις 6 Ιουλίου του 2022.

Το God of War Ragnarok θα έρθει σε διάφορες εκδόσεις. Αρχικά θα έχουμε την Standard Edition, η οποία θα είναι διαθέσιμη για €79,99 στο PlayStation 5 και €69,99 στο PlayStation 4, περιλαμβάνοντας ένα αντίγραφο του παιχνιδιού, καθώς και τα Kratos Risen Snow Armor και Atreus Risen Snow Tunic ως pre-order bonuses. Όσοι αποκτήσουν ένα αντίγραφο του τίτλου για το PlayStation 4, θα μπορούν να το κάνουν upgrade σε ψηφιακό αντίγραφο του PlayStation 5 για €10.



Έπειτα θα έχουμε την Digital Deluxe Edition, στην τιμή των €89,99 αποκλειστικά για το PlayStation 5, που περιέχει ένα αντίγραφο του παιχνιδιού, το Kratos Darkdale Armor, το Atreus Darkdale Attire, το Darkdale Blades Handles for the Blades of Chaos, το Darkdale Exe Grip για το Leviathan Axe, το επίσημο God of War Ragnarok Digital Soundtrack, ένα Dark Horse Digital Mini Artbook και ένα σετ από PSN avatar. ➡

“Ανεβαίνοντας κατηγορία” θα έχουμε την Collector’s Edition, στην τιμή των €199,99 (πριν εξαντληθεί), που περιέχει όλα τα in-game bonuses της Digital Deluxe Edition καθώς και ένα voucher code για το παιχνίδι στο PlayStation 5 και το PlayStation 4, ένα Steelbook Display Case, 2 Vanir Twins Carvings 2 ιντσών, ένα Dwarven Dice Set και ένα εξαιρετικά λεπτομερές αντίγραφο του Thor’s Mjölnir 16 ιντσών.



Επιπροσθέτως, αν και δεν αποτελεί μέρος κάποιας ειδικής έκδοσης, η Sony ανακοίνωσε ένα ακόμη limited edition αντικείμενο του God of War Ragnarok, ένα DualSense controller με πολύ ωραίο σχεδιασμό. Το controller θα κυκλοφορήσει την ίδια μέρα που θα κυκλοφορήσει ο τίτλος, στις 9 Νοεμβρίου 2022.



Genre, Setting, Gameplay Mechanics

(Στις ακόλουθες παραγράφους περιέχονται spoilers)

Λαμβάνοντας χώρα περίπου τρία χρόνια μετά τα γεγονότα του προηγούμενου τίτλου, το God of War Ragnarok θα δει τον Kratos και τον γιο του Atreus να ταξιδεύουν και στα Εννέα Βασίλεια της Σκανδιναβικής μυθολογίας (σε αντίθεση με τον τίτλο του 2018, που περιελάμβανε μόνο τα έξι) στο τέλος του Fimbulwinter (ο τελευταίος Χειμώνας που διαρκεί τρία χρόνια και προηγείται του Ragnarok) προκειμένου να αποτρέψουν το αποκαλυπτικό γεγονός.

Συναντώντας τον Tyr, τον Σκανδιναβό Θεό του Πολέμου που θεωρούνταν νεκρός, ο Kratos και ο γιος του θα πρέπει να αντιμετωπίσουν άλλες θεότητες, όπως τον Θεό του Κεραυνού, Thor, που αναζητά εκδίκηση, και την Vanir Goddess, Freya, που προηγουμένως βοήθησε τον Kratos και τον Atreus να φτάσουν στο Jotunheim.

Ο Thor είναι αναστατωμένος λόγω του θανάτου των γιών του, Modi και Magni, ενώ η Freya στράφηκε εναντίον του Kratos και του Atreus αφού αναγκάστηκαν να σκοτώσουν τον γιο της, Baldur. Φυσικά, δεδομένης της ιστορίας, οι δυο τους πιθανότατα θα πρέπει να αντιμετωπίσουν και τον Odin Allfather. Γνωρίζουμε ήδη ότι το παιχνίδι θα σηματοδοτήσει το φινάλε του σκανδιναβικού έπους, καθώς οι δημιουργοί του δεν ήθελαν να τραβήξουν την ιστορία για άλλα πέντε χρόνια που πιθανώς θα απαιτούνταν για την ανάπτυξη ενός τρίτου παιχνιδιού.

Όσον αφορά τη γενική εικόνα, το God of War Ragnarok δεν θα “τρέχει” πολύ διαφορετικά από τον action adventure προκάτοχό του, επομένως οι παίκτες θα πρέπει να διασχίζουν διάφορες τοποθεσίες, να λύνουν γρίφους και να νικούν κάθε είδους ισχυρών εχθρών χρησιμοποιώντας το Leviathan Axe και τα Blades of Chaos του Kratos. Ωστόσο, η εμπειρία που προσέφερε ο προηγούμενος τίτλος θα εμπλουτιστεί με πολλούς νέους μηχανισμούς, όπως η δυνατότητα να γίνονται infuse με στοιχεία πάγου και φωτιάς τα Leviathan Axe και Blades of Chaos, αντίστοιχα, πολλαπλούς τύπους ασπίδων με διαφορετικές ιδιότητες και τις επιθέσεις με άλματα.

Οι γρίφοι και η κίνηση στο χώρο θα επεκταθούν επίσης σημαντικά, καθώς ο Kratos θα πρέπει να χρησιμοποιεί τα όπλα του περισσότερο για να εξερευνήσει μερικούς από τους νέους κόσμους, όπως το Svartalfheim. Ο Atreus θα εμπλέκεται επίσης περισσότερο σε καταστάσεις επίλυσης γρίφων.

Το God of War Ragnarok θα διαθέτει περισσότερες από 60 accessibility επιλογές που θα κάνουν τον τίτλο “πιο διασκεδαστικό” για όλους τους τύπους των παικτών, καθώς και δύο διαφορετικά display modes στο PlayStation 5, που θα επιτρέπουν στους παίκτες να τρέχουν τον τίτλο σε ανάλυση 4K και 30 καρέ ανά δευτερόλεπτο ή σε dynamic ανάλυση 4K και 60 καρέ ανά δευτερόλεπτο. ➡

Trailers

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, το God of War Ragnarok είχε αρχικά γίνει teased κατά τη διάρκεια του PlayStation 5 showcase τον Σεπτέμβριο του 2020. Το teaser δεν επιβεβαίωσε καν τον τίτλο του παιχνιδιού, αλλά πρότεινε ότι θα ήταν ο Ragnarok. Δείτε το teaser [πατώντας εδώ](#).



Η πρώτη κανονική ματιά στο God of War Ragnarok ήρθε μέσα από ένα trailer στο PlayStation Showcase 2021, το οποίο έδειχνε το παιχνίδι εν ώρα δράσης και επιβεβαίωσε το τελικό του όνομα. Δείτε το trailer από το PlayStation Showcase [πατώντας εδώ](#).

Το cinematic trailer του God of War Ragnarok: Father and Son δεν προσέφερε gameplay, αλλά επιβεβαίωσε την ημερομηνία διάθεσης του τίτλου για τις 9 Νοεμβρίου. Δείτε το cinematic trailer [πατώντας εδώ](#).

Τον περασμένο Σεπτέμβριο, στα πλαίσια του State of Play, είχαμε την ευκαιρία να ρίξουμε άλλη μια νέα ματιά στο God of War Ragnarok, μέσα από ένα Story trailer. Δείτε το τελευταίο trailer από το State of Play [πατώντας εδώ](#).

Το God of War Ragnarok αναμένεται να γίνει διαθέσιμο στις 9 Νοεμβρίου 2022 για τα PlayStation 5 και PlayStation 4. ●

Άγγελος Ζλατινούδης

Μετάθεση στην κυκλοφορία του WRC Generations

Το WRC Generations θα γίνει διαθέσιμο σε νέα ημερομηνία, όπως ανακοίνωσε η Nacon. Έχοντας ανακοινωθεί για πρώτη φορά τον περασμένο Μάιο, το WRC Generations ήταν προγραμματισμένο να γίνει διαθέσιμο στις κονσόλες, στις 13 Οκτωβρίου, πριν κάνει την εμφάνισή του σε PC και Nintendo Switch αργότερα. Ωστόσο, η κυκλοφορία του τίτλου πλέον πήρε μια μετάθεση για τον επόμενο μήνα για να επιτρέψει την ταυτόχρονη κυκλοφορία σε κονσόλες και υπολογιστές.

Οι προπαραγγελίες για τον επίσημο FIA World Rally Championship τίτλο είναι πλέον ανοιχτές, με pre-order bonus το Peugeot 206 WRC του Marcus Grönholm από το 2002. Διατίθεται επίσης η Fully Loaded Edition του τίτλου, με τα ακόλουθα περιεχόμενα.

The Fully Loaded Edition includes:

- The WRC Generations game
- Early access 48 hours before release
- Sébastien Loeb's Citroën C4 WRC
- Additional livery for Romain Dumas' Porsche 911 GT3 RS RGT
- Bonus items to enhance the livery editor
- A Career Starter Pack with experienced crew member cards for Career mode
- Three months of free access to WRC+, the official streaming platform of the FIA World Rally Championship



Μπορείτε να παρακολουθήσετε το trailer του παιχνιδιού [πατώντας εδώ](#).

Το WRC Generations θα διατεθεί για PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox Series X/S, Xbox One και PC στις 3 Νοεμβρίου 2022.

Άγγελος Ζλατινούδης

Το Dragon Age Dreadwolf θα είναι “προσβάσιμο” προς όλους

Η ιστορία του Dragon Age: Dreadwolf θα είναι προσβάσιμη σε νέους παίκτες, καθώς και μακροχρόνιους fans, σύμφωνα με τη Bioware.

Μιλώντας για το επερχόμενο, τέταρτο παιχνίδι της σειράς Dragon Age σε μια νέα ανάρτηση στο blog της BioWare, η senior writer Sylvia Feketekuty και ο narrative editor Ryan Cormier, συζήτησαν την ισορροπία που έπρεπε να βρουν όταν έγραφαν για το Dragon Age: Dreadwolf.

“Έχουν περάσει οκτώ χρόνια από τότε που βγήκε ο τελευταίος τίτλος Dragon Age. Έχω δει πολλούς ενήλικες να αναπολούν με αγάπη πώς το έπαιζαν ως έφηβοι!”, αναφέρει η Feketekuty.

“Το Dragon Age: Dreadwolf ήταν μια ισορροπία για την παροχή απαντήσεων σε μακροχρόνιες ερωτήσεις για τους βετεράνους fans, ενώ φτιάχναμε ένα παιχνίδι στο οποίο μπορούν επίσης να μπουν νέοι παίκτες ή κάποιος που έπαιξε το Dragon Age: Inquisition πριν από χρόνια”.



“Σε αντίθεση με τους τεράστιους γαλαξίες που εξερευνούμε στα άλλα franchise μας, το Dragon Age: Dreadwolf μας επιστρέφει στη Thedas, όπου μπορούμε να επισκεφτούμε ξανά φίλους και μέρη που είναι γνωστά”, εξηγεί ο Cormier. “Μερικοί fans δεν έχουν περάσει χρόνο με το Dragon Age από την κυκλοφορία του Inquisition το 2014, ενώ άλλοι έχουν διαβάσει κάθε comic και ιστορία που δημοσιεύτηκε έκτοτε. Άλλοι δεν έπαιζαν ποτέ κάποιον Dragon Age τίτλο και δεν έχουν ιδέα ποιος είναι ο φαλακρός χαρακτήρας (είναι ο Σόλας)”.



“Είναι ένα ποικίλο κοινό και η ανάπτυξη του Dreadwolf περιλαμβάνει συζητήσεις για το πώς η ομάδα μπορεί ταυτόχρονα να ανταμείψει τους fans που επιστρέφουν και να καλωσορίσει τους νέους”.

Το Dragon Age: Dreadwolf αποκαλύφθηκε επίσημα στις αρχές του καλοκαιριού, με την BioWare να αναφέρει ότι μέσα στο 2022 θα έχουμε περαιτέρω λεπτομέρειες για τον τίτλο.

Το Dragon Age: Dreadwolf αναμένεται να κυκλοφορήσει για PlayStation 5, Xbox Series X/S, και PC μέσα στο 2023.

Άγγελος Ζλατινούδης

Η Logitech G ανακοίνωσε τα Logitech G Astro A30

Το νέο A30 είναι ένα σύγχρονο headset για τον παίκτη του σήμερα, με ισχυρούς οδηγούς ήχου 40 mm, αποσπώμενο μικρόφωνο με βραχίονα και προηγμένη ασύρματη σύνδεση LIGHTSPEED 2,4 GHz και Bluetooth. Είναι το ιδανικό headset για να απολαμβάνετε όλα τα παιχνίδια σας ασύρματα σε οποιαδήποτε συσκευή, όπως: PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox, Xbox Series X/S, Nintendo Switch, PC, φορητές συσκευές με iOS και Android λειτουργικό.

Περισσότερα μπορείτε να βρείτε στο Δελτίο Τύπου που ακολουθεί.

Αφεθείτε στο παιχνίδι με το νέο

Logitech G Astro A30 Wireless Gaming Headset

Κομψή και προσαρμόσιμη νέα εμφάνιση με συμβατότητα που επιτρέπει στους παίκτες να παίζουν οπουδήποτε με στυλ και άνεση

Αθήνα, 30 Σεπτεμβρίου 2022 – Η Logitech G, μια μάρκα της Logitech και κορυφαία καινοτόμος στις τεχνολογίες και στον εξοπλισμό gaming, ανακοίνωσε τα νέα gaming ακουστικά με μικρόφωνο, Logitech G Astro A30. Το νέο A30 είναι ένα σύγχρονο headset για τον gamer του σήμερα.

Με ισχυρούς οδηγούς ήχου 40 mm, αποσπώμενο μικρόφωνο με βραχίονα και προηγμένη ασύρματη σύνδεση LIGHTSPEED 2,4 GHz και Bluetooth®, είναι το ιδανικό headset για να απολαμβάνετε όλα τα παιχνίδια σας ασύρματα σε οποιαδήποτε συσκευή, όπως: PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox, XB Series X|S, Nintendo Switch, PC, φορητές συσκευές, κινητά iOS και Android.

Εκτός από την ευελιξία ασύρματης σύνδεσης με την επιλεγμένη gaming συσκευή, οι παίκτες μπορούν επίσης να μιξάρουν και να εξισορροπούν ήχο από διάφορες συσκευές ταυτόχρονα, προσαρμόζοντας κάθε πηγή ανεξάρτητα όπως επιθυμούν. Οι παίκτες μπορούν να παίξουν στο PlayStation®5 τους μέσω LIGHTSPEED 2,4 GHz Wireless, ενώ ακούν Spotify στο τηλέφωνό τους μέσω Bluetooth, και να έχουν έτοιμο το Switch τους, συνδεδεμένο μέσω 3,5 mm aux, για μια μεγάλη σειρά συνδέσεων.

Στη συνέχεια, μπορούν να μετακινηθούν από το σαλόνι στο setup του υπολογιστή τους και να κάνουν εύκολα εναλλαγή του A30 στον υπολογιστή τους μέσω LIGHTSPEED 2,4 GHz και στη συνέχεια να συνδεθούν στο Steam Deck τους μέσω Bluetooth. Με τη νέα εφαρμογή Logitech G για κινητά, οι παίκτες μπορούν να βελτιστοποιήσουν τα προφίλ ήχου παιχνιδιών και φωνής στο νέο A30 για μια εξατομικευμένη εμπειρία παιχνιδιού.

«Το όραμα ενός νέου headset A30 που επιτρέπει την εμπειρία «Play Anything, Anywhere» σήμαινε ότι έπρεπε να επιτύχουμε δύο πρωταρχικούς στόχους. Πρώτον, έπρεπε να προσφέρουμε έναν ήχο υψηλής απόδοσης και εξαιρετικά άνετα ακουστικά που έρχονται σε ένα κομψό και προσαρμόσιμο design. Δεύτερον, έπρεπε να δημιουργήσουμε ένα ακουστικό που να μπορεί να συνδεθεί ασύρματα σε οποιαδήποτε gaming συσκευή ή πλατφόρμα, κονσόλα, PC ή κινητή συσκευή», δήλωσε η Tiffany Beers, επικεφαλής καινοτομίας στη Logitech G.

«Το A30 headset μπορεί να κάνει όλα αυτά και πολλά άλλα. Αυτό το ακουστικό φαίνεται καταπληκτικό, ακούγεται υπέροχο και μπορεί να συνδεθεί σε οποιαδήποτε πλατφόρμα χρησιμοποιείτε, από την κονσόλα ή τον υπολογιστή σας έως τη φορητή ή την κινητή συσκευή σας, ένα όνειρο των παικτών». ➡

«Το A30 προσφέρει μέγιστη ευελιξία, φορητότητα, στυλ και άνεση σε ένα μοντέρνο gaming headset που παίζει σε όλες τις πλατφόρμες, ώστε οι παίκτες να μπορούν να κατακτήσουν όλα τα στυλ παιχνιδιού που αγαπούν».

Ο νέος κομψός σχεδιασμός του headset A30 διατίθεται σε δύο, επίσης, κομψές χρωματικές παλέτες, μπλε-navy και λευκό. Η προσθήκη περιστρεφόμενης, άνετης επένδυσης αφρού μνήμης στα μαξιλαράκια των ακουστικών και στο στήριγμα κεφαλής και η σωστή δύναμη σύσφιξης δημιουργούν μια άνετη και ισορροπημένη αίσθηση.

Ως μέρος της κομψής σχεδίασής του, το headset A30 διαθέτει προηγμένο αποσπώμενο βραχίονα μικροφώνου αλλά και ενσωματωμένο μικρόφωνο, ώστε ανεξάρτητα από το αν βρίσκεστε στο σπίτι και παίζετε το αγαπημένο σας παιχνίδι ή βρίσκεστε εν κινήσει και κάνετε μια τηλεφωνική κλήση, εξασφαλίζετε κρυστάλλινη επικοινωνία. Το A30 προσφέρει προσεκτικά ισορροπημένο ήχο υψηλής πιστότητας με ειδικά σχεδιασμένους οδηγούς 40 mm για μια καθηλωτική εμπειρία ήχου.



Το A30 διαθέτει διάρκεια ζωής 27 ωρών, επιτρέποντας γρήγορη απόκριση παιχνιδιού για επικά sessions. Οι παίκτες μπορούν να εκφράσουν την αισθητική του παιχνιδιού τους επιλέγοντας από μια υπάρχουσα συλλογή σχεδίων καλυμμάτων ακουστικών ή να ανέβουν επίπεδο δημιουργώντας το δικό τους σχέδιο για τα ακουστικά τους στο ακόλουθο website.

Το A30 «αποκαλύφθηκε» στην εκδήλωση Logi Play της Logitech, μια εκδήλωση ορόσημο για τον εορτασμό της κουλτούρας του παιχνιδιού και του streaming.

Τιμές και Διαθεσιμότητα

Το Logitech G ASTRO A30 Wireless Gaming Headset αναμένεται να είναι διαθέσιμο στο astrogaming.com και σε καταστήματα παγκοσμίως τον Οκτώβριο του 2022 με προτεινόμενη λιανική τιμή 259 €. Για περισσότερες πληροφορίες, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας, το blog μας ή συνδεθείτε μαζί μας @LogitechG. Η εφαρμογή Logitech G για φορητές συσκευές είναι διαθέσιμη στη διεύθυνση www.astrogaming.com/GMobile-App

Άγγελος Ζλατινούδης

Αποκαλύφθηκε το theme του Starfield

Η Bethesda δημοσίευσε ένα video με το theme του Starfield, όπως το ερμηνεύει στο πιάνο ο βραβευμένος συνθέτης Inon Zur, το όνομα του οποίου κοσμεί τα credits των Baldur's Gate, Dragon Age II, Dragon's Dogma και Fallout 76 μεταξύ άλλων.

Σύμφωνα με τον δημιουργό του Starfield, ο Zur «φέρνει τον χαρακτηριστικό ήχο και το στυλ του στο soundtrack του Starfield». Το theme του αναμφίβολα θα ακουστεί σε όλο το φιλόδοξο sci-fi RPG της Bethesda Game Studios.

Μπορείτε να ακούσετε το Starfield theme από τον Inon Zur, [πατώντας εδώ](#).



Το Starfield πρόκειται να κυκλοφορήσει μέσα στο πρώτο εξάμηνο του 2023 για Xbox Series X/S και PC. Θα είναι διαθέσιμο Day One μέσω του Xbox Game Pass.

Άγγελος Ζλατινούδης

Πιθανή η αλλαγή της μηχανής γραφικών του Halo Infinite

Η 343 Industries φέρεται να επεξεργάζεται το ενδεχόμενο της μεταφοράς του Halo Infinite στην Unreal Engine, “καταργώντας” την ιδιόκτητη Slipspace Engine.

Ο δημοσιογράφος Jeremy Penter έγραψε το εξής στο Twitter: “Μπορώ μόνο να επιβεβαιώσω ότι πολλές πηγές το αναφέρουν αυτό [την αλλαγή της μηχανής γραφικών] και είναι ξεκάθαρο ότι έχει ήδη αποφασιστεί ότι το Halo θα μεταβεί στην Unreal”. “Η Unreal είναι μια εξαιρετική επιλογή” πρόσθεσε.

**ACG**
@JeremyPenter · Follow

I can only confirm that many sources are saying this and very clear that it's already been decided and Halo is for sure switching to Unreal.
I feel like it's time for other switches behind the scenes including people leaving and their past problems.

Unreal is a great choice.

**Sean W** @seanwdubs
I am working with Jez right now to try and help further verify info from my sources so we can get to the bottom of this
I stand by what i stated was not speculation
Idk what to do about people not actually watching my vid where I clearly labeled everything that was speculation

7:56 PM · Oct 2, 2022

386 Reply Share

Read 73 replies

Θα περιμένουμε κάποια επίσημη ανακοίνωση από την 343 Industries σχετικά με την είδηση και στην περίπτωση που αυτό ισχύει τότε θα έχει ενδιαφέρον να δούμε εάν αυτή η κίνηση θα αφορά το Halo Infinite ή κάποιο μελλοντικό sequel.

Άγγελος Ζλατινούδης

Φημολογία για το PS5 remaster του Horizon Zero Dawn

Σύμφωνα με μια αναφορά που ήρθε στην επιφάνεια, έχει ξεκινήσει να αναπτύσσεται ένα remaster του Horizon Zero Dawn για το PlayStation 5. Σύμφωνα με αυτήν τη φήμη η Guerrilla Games εργάζεται πάνω σε ανανεωμένα μοντέλα χαρακτήρων, βελτιωμένο φωτισμό και animations, ανανεωμένες υφές (textures) καθώς και άλλες βελτιώσεις στον τίτλο του 2017.

Σύμφωνα με την ιστοσελίδα MP1st, ο λόγος αυτού του remaster είναι για να φέρουν το Horizon Zero Dawn πιο κοντά -σε τεχνολογικό επίπεδο- στο Horizon Forbidden West. Τη φήμη φαίνεται να επιβεβαιώνουν διάφορες ειδησεογραφικές ιστοσελίδες.

**Lance McDonald** @manfightdragon · Follow

This is actually true

**Nibel** @Nibellion
Rumor: a Horizon: Zero Dawn remaster/remake is in the works for PS5
Original report by MP1ST
mp1st.com/news/report-ho...
Corroborated by VGC
videogameschronicle.com/news/a-horizon...



12:01 AM · Oct 3, 2022

3.5K Reply Share

Read 270 replies

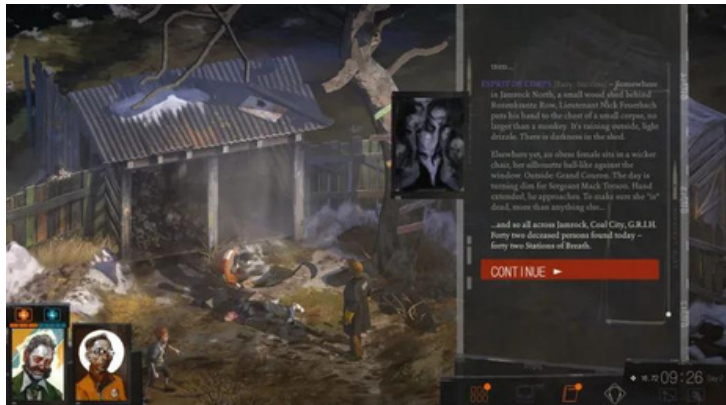
Σε άλλα νέα, αυτήν τη φορά σχετικά με το Horizon Forbidden West, ο Lance Reddick, ο ηθοποιός που δανείζει τη φωνή του στον χαρακτήρα του Sylens, φαίνεται πως άθελά του αποκάλυψε την ανάπτυξη νέου υλικού για τον εν λόγω τίτλο. Σε ένα tweet που έχει ήδη διαγραφεί ο ίδιος φαινόταν έτοιμος για τη διαδικασία του motion capture γράφοντας: “Σκληρή δουλειά για το Horizon Forbidden West”.

Άγγελος Ζλατινούδης

Αποχώρηση σημαντικών στελεχών από την ομάδα του Disco Elysium

Σύμφωνα με τον Martin Luiga, editor του Disco Elysium της ZA/UM, αρκετά βασικά μέλη της εταιρείας, συμπεριλαμβανομένου του κύριου συγγραφέα και σχεδιαστή Robert Kurvitz, της συγγραφέας Helen Hindpere και του επικεφαλής σχεδιασμού Aleksander Rostov, εγκατέλειψαν την εταιρεία σε απόφαση που, όπως τονίστηκε από τους ίδιους, ήταν ακούσια. ➡

Ο Luiga μοιράστηκε την ενημέρωση αυτή στο Medium.com, λέγοντας το εξής: «το ιδρυτικό μέλος και γραμματέας του πολιτιστικού συλλόγου ZA/UM, καθώς και το μεγαλύτερο μέρος της βασικής ομάδας, διαλύει τον πολιτιστικό σύλλογο ZA/UM». Ο Luiga ανέφερε επίσης ότι και τα τρία βασικά μέλη της ομάδας δεν εργάζονταν στο ZA/UM από τα τέλη του περασμένου έτους και η αποχώρησή τους από την εταιρεία ήταν ακούσια.



Ο πολιτιστικός σύλλογος ZA/UM είναι διαφορετικός από το studio ZA/UM που ανέπτυξε το Disco Elysium και ο Luiga υποστηρίζει ότι επέλεξε να διαλύσει τον πολιτιστικό σύλλογο καθώς «δεν αντιπροσωπεύει πλέον το ήθος πάνω στο οποίο ιδρύθηκε» και πως «οι άνθρωποι και οι ιδέες θα έπρεπε να είναι αιώνιες ενώ οι οργανώσεις μπορεί κάλλιστα να είναι προσωρινές».

Μετά το μήνυμα και την τοποθέτηση του Martin Luiga, οι Robert Kurvitz, Helen Hindpere και Aleksander Rostov επιβεβαίωσαν ότι δεν ήταν πλέον στο studio μέσω ενός λιτού tweet. Προς το παρόν από την πλευρά των δημιουργών δεν έχουν δοθεί περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις συνθήκες της αποχώρησής τους.

Πάνω στο όλο θέμα της αποχώρησης των βασικών μελών της ομάδας της ZA/UM, τοποθετήθηκε μετέπειτα και η ίδια η εταιρεία, χωρίς ωστόσο να δίνει πολλές διευκρινήσεις, αναφέροντας: «Όπως με κάθε βιντεοπαιχνίδι, η ανάπτυξη του Disco Elysium ήταν και εξακολουθεί να είναι μια συλλογική προσπάθεια, όπου η συμβολή κάθε μέλους της ομάδας είναι ουσιαστική και εκτιμάται ως μέρος ενός μεγαλύτερου συνόλου.

Προς το παρόν, δεν έχουμε να κάνουμε κανένα άλλο σχόλιο, παρά μόνο ότι η δημιουργική ομάδα της ZA/UM παραμένει επικεντρωμένη στην ανάπτυξη του επόμενου project και πως όλοι είμαστε ενθουσιασμένοι που θα μπορούσαμε σύντομα να μοιραστούμε περισσότερα νέα σε όλους σας».

Άγγελος Ζλατινούδης

Η παραγωγή του PlayStation VR2 θέλει να πιάσει τον στόχο των δύο εκατομμυρίων μονάδων έως τον Μάρτιο του 2023

Με αναφορές να αναφέρουν ότι έχει ξεκινήσει η μαζική παραγωγή του hardware για το PlayStation VR2 από τον περασμένο μήνα, το Bloomberg ισχυρίζεται ότι η Sony Interactive Entertainment σχεδιάζει να κατασκευάσει περίπου δύο εκατομμύρια μονάδες του VR Headset για PlayStation 5 έως τον Μάρτιο του 2023.

Επικαλούμενη «άτομα που είναι εξοικειωμένα με το θέμα», η αναφορά εκτιμά ότι η παραγωγή του PS VR2 δεν έχει ακόμη αντιμετωπίσει κάποιο πρόβλημα στην αλυσίδα εφοδιασμού, όπως το PlayStation 5, αν και ο στόχος των δύο εκατομμυρίων μονάδων θα μπορούσε να αλλάξει ως απάντηση στην απόδοση των πωλήσεων της συσκευής, όταν κυκλοφορήσει στις αρχές του επόμενου έτους.



Λέγεται επίσης ότι η κυκλοφορία του PlayStation VR2 στις αρχές του 2023 θα συμπίσει με την ευρύτερη διαθεσιμότητα PlayStation 5 μετά τα προβλήματα της εφοδιαστικής αλυσίδας που ταλαιπωρούν την κονσόλα -και γενικά ολόκληρο τον κλάδο των ηλεκτρονικών- από τότε που κυκλοφόρησε τον Νοέμβριο του 2020. Με περισσότερους καταναλωτές να μπορούν να αποκτήσουν ένα PlayStation 5, είναι ξεκάθαρα ελπιδοφόρο ότι το PS VR2 θα μπορέσει να έχει ένα υψηλό ποσοστό υιοθέτησης όταν τελικά κυκλοφορήσει, με την προϋπόθεση ότι οι παραπάνω αναφορές αποδειχθούν ακριβείς.

Μέχρι στιγμής δεν έχει ακόμη ανακοινωθεί κάποια συγκεκριμένη ημερομηνία κυκλοφορίας και η τιμή του PlayStation VR2.

Άγγελος Ζλατινούδης

Η επένδυση της Sony στη FromSoftware θα μπορούσε να επεκταθεί σε ταινίες/σειρές.

Η πρόσφατη επένδυση της Sony στη FromSoftware θα μπορούσε να οδηγήσει σε περαιτέρω συνεργασίες μεταξύ των δύο εταιριών, όπως στην παραγωγή διάφορων projects στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο τα οποία θα βασίζονται σε δημιουργίες παιχνιδιών της FromSoftware.

Στα πλαίσια συνέντευξης του ο Hernan Hulst (επικεφαλής των PlayStation Studios), τόνισε πως πρωταρχικός στόχος της πρόσφατης επένδυσης της Sony στη FromSoftware είναι η συνεργασία στην ανάπτυξη παιχνιδιών, ωστόσο η Sony δεν λέει όχι και σε νέες ευκαιρίες, τις οποίες και είναι έτοιμη να εξερευνήσει.



Σύμφωνα με δηλώσεις του Hernan Hulst: «Πρέπει να αναλογιστούμε πρώτα και κύρια τις συνεργασίες στο θέμα της ανάπτυξης παιχνιδιών, αλλά δεν είναι απίθανο ως συνέχεια αυτών των προσπαθειών, να προκύψει και κάποια συνεργασία μεταξύ της FromSoftware και των PlayStation Productions, μιας και πάντα εξερευνούμε τέτοιες ευκαιρίες».

Υπενθυμίζουμε πως η Sony απέκτησε πρόσφατα το 14,09% της FromSoftware από τη μητρική της εταιρεία Kadokawa Corporation.

Η πρώτη τηλεοπτική σειρά που θα κυκλοφορήσει υπό την αιγίδα των PlayStation Productions θα είναι αυτή του The Last of Us. Η σειρά αναμένεται να κάνει το ντεμπούτο της τον επόμενο χρόνο στο HBO και θα έχει ως πρωταγωνιστές τους Pedro Pascal και Bella Ramsey στους ρόλους των Joel και Ellie αντίστοιχα. Στη σειρά του HBO θα εμφανίζεται και η Anna Torv ως Tess.

Άγγελος Ζλατινούδης

Το PlayStation εξετάζει περαιτέρω επενδύσεις σε PC και mobile gaming

Το PlayStation αναζητά περαιτέρω επενδύσεις, τόσο στο κομμάτι του PC όσο και σε αυτό του mobile gaming. Μιλώντας στο Reuters, ο επικεφαλής των PlayStation Studios, Hermen Hulst, δήλωσε: «Μπορώ να πω ότι είναι σίγουρα μια ευκαιρία για εμάς οι περαιτέρω επενδύσεις σε τομείς που θα ενισχύσουν την επέκτασή μας σε υπολογιστές, κινητά και live service υπηρεσίες».

Η συγκεκριμένη τοποθέτηση του Hulst έρχεται λίγο καιρό μετά την εξαγορά της Savage Game Studios, η οποία αναπτύσσει παιχνίδια για κινητά και έχει έδρα το Βερολίνο της Γερμανίας καθώς επίσης γραφεία στη Φινλανδία και πιο συγκεκριμένα στο Ελσίνκι.



Τότε ο Hulst είχε δηλώσει πως «η Savage Game Studios εντάσσεται στο νεοσύστατο PlayStation Studios Mobile Division, το οποίο θα λειτουργεί ανεξάρτητα από την ανάπτυξη της κονσόλας μας και θα επικεντρώνεται σε καινοτόμες, mobile εμπειρίες που βασίζονται σε νέα και υπάρχοντα PlayStation IP».

Οι προθέσεις του PlayStation για είσοδο της ιαπωνικής εταιρίας στον χώρο των κινητών έγιναν πιο σαφείς όταν αποφάσισε να προσλάβει τον πρώην προϊστάμενο περιεχομένου του Apple Arcade, Nicola Sebastiani, ως το άτομο το οποίο θα ηγηθεί της νέας πλεύσης της εταιρείας προς την προώθηση του mobile gaming.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Πρώτο επίσημο gameplay δείγμα από το remake του Dead Space

Όπως είχαν υποσχεθεί οι EA και Motive Studio, έδωσαν στη δημοσιότητα το πρώτο δείγμα γραφής gameplay για το remake του Dead Space, παρουσιάζοντας τον Isaac Clarke να περιφέρεται στα γνώριμα μονοπάτια του USG Ishimura, προσπαθώντας να παραμείνει ζωντανός ενάντια στις επιθέσεις των Necromorphs.

Κατά τη διάρκεια του trailer, ακούμε τη φωνή του Isaac (κάτι που απουσίαζε από τον πρωτότυπο τίτλο), καθώς και μερικά από τα audio logs από την Nicole. Όσοι είναι εξοικειωμένοι με το παιχνίδι του 2008 αναμφίβολα θα θυμηθούν μερικά από τα «φρικτά αξιοθέατα» και τους ήχους του USG Ishimura, τα οποία αποδίδονται μέσα από μία πλήρως ανανεωμένη μηχανή γραφικών.



Να θυμίσουμε ότι στέλεχος της Motive Studio είχε αναφέρει πως από το πρώτο λεπτό του παιχνιδιού έως και τους τίτλους τέλους η εμπειρία θα μεταφέρεται ως ένα αδιάκοπο μονόπλανο, κάτι που βέβαια σημαίνει ότι δεν θα υπάρχουν φανερά loadings αλλά ούτε και εναλλαγές καμερών στη δράση ή στις cutscenes.

Μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στο gameplay trailer του Dead Space [πατώντας εδώ](#).

Η άφιξη του remake του Dead Space αναμένεται για τις 27 Ιανουαρίου 2023 για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC.

Άγγελος Ζλατινούδης

Αρχές του 2023 η διάθεση του Freelancer Mode για το Hitman 3

Η IO Interactive ανακοίνωσε ότι το Freelancer Mode για το Hitman 3 θα κυκλοφορήσει τον Ιανουάριο του 2023 με τη μορφή ενός δωρεάν update.

Το Freelancer είναι ένα νέο single-player mode που θα προσθέσει roguelike στοιχεία, καθώς και ένα παραμετροποιήσιμο safehouse και την ευκαιρία για στρατηγικό σχεδιασμό των αποστολών. Αρχικά ήταν προγραμματισμένο να γίνει διαθέσιμο την Άνοιξη του 2022, πριν πάρει αναβολή για το δεύτερο εξάμηνο του 2022 ενώ πλέον έγινε γνωστό ότι μεταφέρεται για τα τέλη τις 26 Ιανουαρίου του ερχόμενου έτους.

Αυτή η νέα καθυστέρηση θα συνοδεύεται από επιπλέον υλικό σε σχέση με τα αρχικά της σχέδια, το οποίο πλέον θα περιλαμβάνει σχεδόν όλες τις τοποθεσίες από την τριλογία του Hitman από την πρώτη μέρα. Σύμφωνα με την IO Interactive ευελπιστούν ότι αυτό το mode θα αποτελεί ένα σημαντικό εξελικτικό βήμα για τη σειρά.

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

Άγγελος Ζλατινούδης

Αναβολή στη διάθεση του Company of Heroes 3

Οι SEGA και Relic Entertainment προχώρησαν σε μία ανακοίνωση σχετικά με την αναβολή της ημερομηνίας διάθεσης του Company of Heroes 3. Προηγουμένως ο τίτλος ήταν προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει στις 17 Νοεμβρίου, μία ημερομηνία που πλέον μετατέθηκε για τις 23 Φεβρουαρίου του ερχόμενου έτους.

Ο Justin Dowdeswell, General Manager της Relic Entertainment, ανέφερε τα εξής:

“Η συνεργασία των δημιουργών με την κοινότητα του Company of Heroes κατά τη διάρκεια των τελευταίων ετών αποτέλεσε μια ανεκτίμητη εμπειρία. Είμαστε ιδιαίτερα ευγνώμονες για την έως τώρα συνεισφορά της κοινότητας στο Company of Heroes 3. Θέλουμε να προσφέρουμε το μεγαλύτερο και πιο συναρπαστικό παιχνίδι στην ιστορία του franchise, κάτι που σημαίνει ότι χρειαζόμαστε λίγο περισσότερο χρόνο για τη διόρθωση σφαλμάτων και το σωστό balancing προκειμένου να διασφαλίσουμε ότι οι παίκτες θα έχουν μια εξαιρετική εμπειρία κατά την κυκλοφορία του τίτλου”.



Το Company of Heroes 3 είναι ήδη διαθέσιμο για προπαραγγελία στο Steam. Θυμίζουμε ότι πριν από λίγες ημέρες οι δημιουργοί του επιβεβαίωσαν ότι τα Essence Editor modding εργαλεία θα υποστηρίζονται από την πρώτη μέρα, επιτρέποντας στους modders να δημιουργούν περιεχόμενο που θα μπορούν να μοιράζονται μέσω του Steam Workshop.

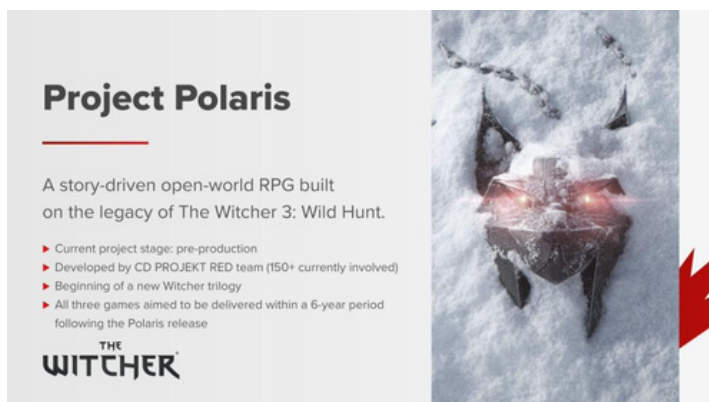
Άγγελος Ζλατινούδης

Επιβεβαιώθηκε το sequel του Cyberpunk με το κωδικό όνομα "Orion"

Η CD Projekt RED ανακοίνωσε ότι έχει στα σκαριά μια σειρά από projects, συμπεριλαμβανομένου ενός sequel του Cyberpunk 2077, με την κωδική ονομασία "Orion", το οποίο υπόσχεται να αξιοποιήσει στο έπακρο τις δυνατότητες του συγκεκριμένου σύμπαντος.

Η CD Project RED έχει αναλάβει επίσης την ανάπτυξη μιας νέας τριλογίας Witcher. Ο πρώτος τίτλος αυτής της τριλογίας έχει την κωδική ονομασία "Project Polaris" και απασχολεί περισσότερα από 150 άτομα. Το πλάνο της τριλογίας είναι να διατεθεί, στο σύνολό της, σε διάστημα έξι χρόνων, έπειτα από την έκδοση του Polaris.

Το σύμπαν του Witcher δεν σταματάει εδώ καθώς ένα 3rd party studio, το οποίο απαρτίζεται και από άτομα που είχαν δουλέψει παλιότερα στα Witcher, έχει αναλάβει την ανάπτυξη ενός "story-driven, single player, open-world RPG" τοποθετημένο στο συγκεκριμένο σύμπαν αλλά με εντελώς διαφορετική ιστορία από αυτήν του Project Polaris.



Επιπλέον, η Molasses Flood, το στούντιο που η CD Projekt απέκτησε πριν από περίπου ένα χρόνο, έχει αναλάβει ένα ακόμα Witcher που θα περιέχει στοιχεία multiplayer, πέρα από το single player κομμάτι του.

Τέλος, έγινε γνωστό πως υπάρχει στα πολύ πρώιμα στάδια το λεγόμενο "Project Hadar", ένα ολοκαίνουριο IP που θα είναι εξολοκλήρου ανεπτυγμένο από τη CD Projekt.

Δεν υπάρχει κανένα παράθυρο κυκλοφορίας για τα παραπάνω projects, αλλά μπορούμε να υποθέσουμε ότι θα πρέπει να περιμένουμε αρκετά για να μάθουμε νέες πληροφορίες.

Άγγελος Ζλατινούδης

Ο Οκτώβριος στο Xbox Game Pass

Η Microsoft έδωσε στη δημοσιότητα τους τίτλους που θα προστεθούν τον Οκτώβριο στο Game Pass, με τη συνέχεια του A Plague Tale και το Scorn να είναι τα δύο δυνατά ονόματα που ξεχωρίζουν.

Είναι ήδη στην υπηρεσία:

- **Prodeus** (xCloud, κονσόλες)
- **Chivalry 2**, για το xCloud (κονσόλες, PC)

Στις 6 Οκτωβρίου θα προστεθούν τα:

- **Medival Dynasty** (κονσόλες)
- **The Walking Dead: The Complete First Season** (PC)
- **The Walking Dead: Season Two** (PC)

Στις 11 Οκτωβρίου θα προστεθούν τα:

- **Costume Quest** (xCloud, κονσόλες)
- **Eville** (κονσόλες και PC)

Στις 13 Οκτωβρίου θα προστεθεί το:

- **Dyson Sphere Program** (PC)

Στις 14 Οκτωβρίου θα προστεθεί το:

- **Scorn** (xCloud, κονσόλες, PC)

Στις 18 Οκτωβρίου θα προστεθεί το:

- **A Plague Tale: Requiem** (xCloud, κονσόλες, PC)

Στα των updates και DLCs έχουμε τα εξής:

- **The Elder Scrolls Online: Heroes of the High Isle**, διαθέσιμο από τις 11 Οκτωβρίου
- **Microsoft Flight Simulator – World Update XI: Canada**, διαθέσιμο από σήμερα



Σαν perks για τους συνδρομητές έχουμε τα:

- Evile: Housewarming Bundle, διαθέσιμο από τις 11 Οκτωβρίου
- Need for Speed Heat: Deluxe Edition Upgrade, διαθέσιμο από τις 11 Οκτωβρίου
- Apex Legends: From Above Weapon Charm, διαθέσιμο από τις 11 Οκτωβρίου
-

Οι τίτλοι που αποχωρούν στις 15 του Οκτωβρίου είναι οι εξής:

- Bloodroots
- Echo Generation
- Into The Pit
- Ring of Pain
- Sable
- The Good Life



Να υπενθυμίσουμε ότι το xCloud δεν είναι επίσημα διαθέσιμο στην Ελλάδα. Επίσης, αν σας αρέσουν κάποιοι από τους τίτλους που θα φύγουν από την υπηρεσία, καλό θα ήταν να τους βάλετε στη συλλογή σας όσο αυτοί είναι μέσα στο Game Pass καθώς έχουν 20% έκπτωση όσο βρίσκονται στο πρόγραμμα της Microsoft. Και τέλος, θα πρέπει να είστε συνδρομητές στο Ultimate πακέτο αν θέλετε να έχετε πρόσβαση στα perks.

Απόστολος Καρβούνης

Gameplay υλικό από το Wild Hearts

Οι EA και Koei Tecmo έδωσαν στη δημοσιότητα ένα gameplay trailer από το Wild Hearts, διάρκειας περίπου 7 λεπτών. Ο εν λόγω τίτλος ανοιχτού κόσμου βρίσκεται υπό ανάπτυξη από την Omega Force των Dynasty Warriors και είναι εμφανέστατα εμπνευσμένος από τη σειρά των Monster Hunter.

Μεταφέροντας τους παίκτες σε κατάφυτα λιβάδια και καταπράσινα δάση από μπαμπού, η φανταστική γη της Azuma θα τους προσφέρει «άφθονο κυνήγι», καθώς έρχονται αντιμέτωποι με πλάσματα γνωστά ως “Kemono”.

Διαθέτοντας τη δυνατότητα τόσο για solo όσο και για co-op, το Wild Hearts υπόσχεται μια «μοναδική ανατροπή» στο είδος των hunting τίτλων, όπου η αρχαία τεχνολογία θα προσφέρει ένα σημαντικό πλεονέκτημα στη μάχη ενάντια στα nature-infused θηρία, εμπνευσμένα από τη μυθολογία της αρχαίας Ιαπωνίας.



Μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στο Wild Hearts στο νέο gameplay trailer [πατώντας εδώ](#).

Το Wild Hearts θα διατεθεί για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC στις 17 Φεβρουαρίου, 2023.

Άγγελος Ζλατινούδης

Έτοιμο για τη νέα γενιά το Warhammer 40.000: Inquisitor

Οι Nacon και NeocoreGames ανακοίνωσαν ότι το Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr είναι έτοιμο να κάνει τη μετάβαση στη νέα γενιά στα τέλη του μήνα. Θα διατεθεί ως Ultimate Edition και θα έρχεται με μια σειρά από βελτιώσεις καθώς επίσης θα συμπεριλαμβάνει τα 25 add-ons – DLC που κυκλοφόρησαν για τον αρχικό τίτλο.

Μεταξύ των βελτιώσεων είναι οι υψηλότερης ανάλυσης υφές (textures) σε native 4K, τα βελτιωμένα physics και το cross-gen multiplayer. Επιπλέον, μια νέα playable Sororitas class θα προστεθεί σε όλες τις πλατφόρμες. Η Sororitas είναι μία Inquisitor με Sister of Battle background, φέρνοντας μαζί της νέους μηχανισμούς και item types.

Μπορείτε να διαβάσετε το review μας για την αρχική κυκλοφορία του τίτλου, το 2018, [πατώντας εδώ](#).

Το Warhammer 40,000: Inquisitor – Ultimate Edition θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S και PlayStation 5 στις 27 Οκτωβρίου.

Trailer για το campaign του Call of Duty: Modern Warfare 2

Η Activision δημοσιοποίησε το πρώτο campaign trailer για το επερχόμενο Call of Duty: Modern Warfare 2, δίνοντάς μας μία πρώτη ματιά για την ιστορία που θα παρακολουθήσουμε στο campaign.

Στο trailer του Call of Duty: Modern Warfare 2 βλέπουμε την Task Force 141 να αναπτύσσεται σε μια ανώνυμη χώρα της Νότιας Αμερικής, καθώς αναζητά έναν τρομοκράτη που φαίνεται να έχει συμμαχήσει με διακινητές ναρκωτικών. Η ιστορία δείχνει, εκ πρώτης όψεως, να έχει ως κεντρικό θέμα τον πόλεμο κατά των ναρκωτικών σε συνδυασμό με τη θεματολογία της τρομοκρατίας, στην οποία μας έχει συνηθίσει η σειρά.



Η Infinity Ward αναφέρει πως το campaign του Modern Warfare 2 θα έχει μια σειρά από αποστολές στην Ευρώπη, την Ασία και την Αμερική. Θα περιλαμβάνει «πολιορκίες υπεράκτιων περιοχών με υποβρύχια μάχη, εκρηκτικές επιθέσεις από 30.000 πόδια πάνω από εχθρικά οχυρά και υψηλού κινδύνου stealth αποστολές, τόσο σε κοινή θέα όσο και υπό την κάλυψη του σκότους».

Το νεότερο κεφάλαιο της σειράς Call of Duty αναμένεται να εκδοθεί στις 28 Οκτωβρίου του 2022 για PlayStation 5, PlayStation 4, PC, Xbox Series X/S και Xbox One. Ωστόσο, όσοι προπαραγγέλουν την ψηφιακή έκδοση θα έχουν πρώιμη πρόσβαση στο campaign του παιχνιδιού από τις 20 Οκτωβρίου.

Επίσης, η Activision επιβεβαίωσε πρόσφατα την ημερομηνία κυκλοφορίας του Warzone 2, η οποία θα είναι στις 16 Νοεμβρίου, 2022, ημερομηνία που θα σηματοδοτήσει ταυτόχρονα την έναρξη της πρώτης σεζόν για το online τμήμα του Modern Warfare 2.

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

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Νέες πληροφορίες για τα Pokemon Scarlet/Violet

Μέσω ενός εκτεταμένου trailer, η Nintendo έδωσε στη δημοσιότητα νέες πληροφορίες για τους επερχόμενους τίτλους Pokemon Scarlet/Violet. Είχαμε την ευκαιρία να γνωρίσουμε νέα Pokemon και μηχανισμούς, καθώς ανακαλύπτουμε όλα όσα θα αντικρίσουμε στη περιπέτεια της ένατης γενιάς.

Τρεις δρόμοι, τρεις επιλογές προσέγγισης

Για μια ακόμα φορά καθίσταται σαφές το ότι τα Pokemon Scarlet/Violet θα προσφέρουν τρία διαφορετικά μονοπάτια στον παίκτη. Στο νέο ταξίδι, ο παίκτης αναμένεται να ταξιδέψει στην Paldea, νικώντας τους Αρχιγυμναστές και φτάνοντας πιο κοντά στο τοπικό πρωτάθλημα Pokemon. Παράλληλα, θα έρθει αντιμέτωπος με τα Titan Pokemon, υπερμεγέθη πλάσματα που φρουρούν ορισμένα πολύτιμα συστατικά. Τέλος, θα έρθει αντιμέτωπος με τα μέλη της εχθρικής Team Star, ο ρόλος της οποίας δεν έχει ακόμα αποσαφηνιστεί.

Νεωτερισμοί στην ένατη γενιά

Ένας νέος μηχανισμός μάχης, ο Let's Go, θα αυτοματοποιήσει τις μάχες μας με τα άγρια Pokemon. Μετά από κάθε μάχη, διάφορα αντικείμενα θα συλλέγονται, τα οποία θα χρησιμοποιηθούν στο crafting σύστημα του παιχνιδιού. Στην προηγούμενη γενιά, τα TMs χρησιμοποιούνταν μόνο μια φορά. Πλέον, τα TMs θα μπορούν να δημιουργηθούν όσες φορές θέλουμε, με μια επίσκεψη στο κοντινότερο Pokemon Centre.



Ως εκ τούτου, κάθε μάχη θα είναι επικερδής και χρήσιμη στον παίκτη. Το Pokemon Picnic έρχεται επίσης να βελτιώσει το Pokemon Camp των τίτλων της ένατης γενιάς. Φαίνεται πως είναι ένας μηχανισμός πιο εμπλουτισμένος, με λειτουργίες που θύμισαν αρκετά το Pokemon Refresh των τίτλων της έβδομης γενιάς.



Ροκεμον παντού.

Κυρίαρχο ρόλο στα Pokemon Scarlet/Violet παίζουν τα Terastal forms των Pokemon. Αυτά τα forms δίνουν έναν νέο τύπο στα Pokemon που μάχονται, ο οποίος και είναι ανεξάρτητος του/των αρχικών τους. Με το νέο μηχανισμό κανείς παίκτης δεν θα μπορεί να προβλέψει το Terastal type των αντίπαλων του. Εκτός από τα Raids, σπάνια Terastal Pokemon θα μπορούν να αιχμαλωτιστούν πάνω στο χάρτη, δίνοντας έτσι ένα παραπάνω κίνητρο εξερεύνησης. Δεν ξεχνάμε, επίσης, πως στην ένατη γενιά παιχνιδιών θα γνωρίσουμε νέα πλάσματα.

Πρόκειται για regional formes, ολοκαίνουρια πλάσματα που θυμίζουν τα παλιά (Wiglett), ακόμα και νέες εξελίξεις παλαιότερων (Farigiraf). Υπάρχουν επίσης και τα δύο θρυλικά Pokemon, ο ρόλος των οποίων πέρα από μεταφορικό μέσο επίσης δεν έχει ξεκαθαρίσει. Περισσότερα, ωστόσο, στις 18 Νοεμβρίου, όταν τα Pokemon Scarlet/Violet κυκλοφορήσουν αποκλειστικά στο Nintendo Switch.

Δείτε το trailer του Pokemon Scarlet/Violet [πατώντας εδώ](#)

Κώστας Παπαμήτρου

το επόμενο παιχνίδι του Hideo Kojima θα εμφανίζεται η Elle Fanning

Η Elle Fanning θα εμφανιστεί στο επόμενο παιχνίδι του Hideo Kojima και της Kojima Productions, όπως επιβεβαίωσε η εταιρεία στα πλαίσια της PAX Australia 2022. Η ηθοποιός, γνωστή από τα Maleficent, Super 8 και The Neon Demon, μεταξύ άλλων, εμφανίζεται ως το κεντρικό πρόσωπο του promo poster του επερχόμενου τίτλου από τον Ιάπωνα δημιουργό.

Η αρχή της καμπάνιας για την προώθηση του νέου παιχνιδιού είχε ήδη ξεκινήσει πριν από μερικές μέρες. Η Kojima Productions άρχισε να κάνει tease την αποκάλυψη της Elle Fanning κατά τη διάρκεια του Tokyo Game Show 2022, όπου στο περίπτερο του studio υπήρχε το πορτρέτο μιας γυναίκας με κρυφό πρόσωπο, με την ερώτηση "Ποιος είμαι;".

Την αποκάλυψη του προσώπου της Fanning τόνισε με post στο Twitter και ο Geoff Keighley, ο οποίος όπως είναι γνωστό ότι έχει πολύ καλή σχέση με τον Ιάπωνα δημιουργό, τον οποίο φιλοξένησε σε πολλές παρουσιάσεις βραβείων.

Ο Kojima, είναι γνωστός για τις μυστηριώδεις αποκλύψεις που κάνει για διάφορους τίτλους του. Οι θαυμαστές του Metal Gear Solid ίσως θυμούνται τον τρόπο αποκάλυψης του Metal Gear Solid 5, το οποίο αρχικά είχε εμφανιστεί ως ένα πρωτότυπο παιχνίδι δράσης που υποτίθεται ότι αναπτυσσόταν από μια σουηδική εταιρεία, γνωστή ως Moby Dick Studio.



Προς το παρόν, δεν γνωρίζουμε περισσότερα για τη νέα δημιουργία του Kojima. Ωστόσο, γνωρίζουμε ότι ο Hideo Kojima ανακοίνωσε τη συνεργασία του με την Microsoft για να αναπτύξει, όπως δήλωσε, "το παιχνίδι που πάντα ήθελα".

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Παρουσιάστηκε το trailer του The Super Mario Bros. Movie

Η Nintendo κυκλοφόρησε το πρώτο trailer του The Super Mario Bros. Movie. Η ταινία πρόκειται να πραγματοποιήσει την πρεμιέρα της στην Αμερική, στις 7 Απριλίου, 2023. Το trailer δίνει τη δυνατότητα στους θαυμαστές του Mario να ακούσουν για πρώτη φορά τον Chris Pratt ως τη φωνή του Mario.



Στο The Super Mario Bros. Movie, βασισμένο στα παιχνίδια της Nintendo, εκτός από τον Pratt, θα ακούσουμε επίσης τους Anya Taylor-Joy (Queen's Gambit) ως Princess Peach, Charlie Day (Horrible Bosses) ως Luigi, Jack Black ως Bowser και Seth Rogen ως Donkey Kong. Τέλος, όπως έγινε γνωστό, θα ακουστεί σε έναν ρόλο έκπληξη και ο Charles Martinet, ένας ηθοποιός η φωνή του οποίου έχει συνοφαστεί με αυτήν του Mario, δεδομένου ότι για δεκαετίες τον ακούμε στις λακωνικές εκφράσεις του δημοφιλέστερου υδραυλικού στην πληθώρα των παιχνιδιών της σειράς.

Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης του Special Nintendo Direct, ο Διευθύνων Σύμβουλος της Illumination Chris Meledandri εξήγησε ότι η ταινία βρίσκεται στα σκαριά εδώ και επτά χρόνια και πλησιάζει στην ολοκλήρωσή της. Όπως δήλωσε: «Την επόμενη εβδομάδα ολοκληρώνουμε το animation.

Αυτήν τη στιγμή ασχολούμαστε με το φωτισμό και τη σύνθεση της μουσικής. Σύντομα ο συνθέτης Brian Tyler θα ξεκινήσει την ηχογράφηση της μουσικής της ταινίας. Δουλεύει πάνω σε αυτό σε συνεργασία με τον αρχικό συνθέτη της μουσικής των παιχνιδιών Super Mario Bros., Koji Kondo, προκειμένου να ενσωματώσει κλασικά θέματα από το παιχνίδι στη μουσική της ταινίας».

Με τη σειρά του ο Shigeru Miyamoto, general manager της Nintendo, δήλωσε κατά τη διάρκεια του Nintendo Direct πως οι φανατικοί της σειράς θα έχουν κάτι να εντοπίσουν, όπως μικρές λεπτομέρειες, σε κάθε πλάνο της ταινίας, τονίζοντας ότι η παραγωγή της κυλάει ομαλά και πως καθώς φτάνουμε προς την ημερομηνία κυκλοφορίας της, θα δούμε περισσότερα πλάνα.

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

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Πάνω από 12 ώρες για την ολοκλήρωση του The Callisto Protocol

Το ιδιαίτερα αναμενόμενο sci-fi horror The Callisto Protocol θα απαιτεί περίπου 12 με 14 ώρες για να ολοκληρωθεί, σύμφωνα με δηλώσεις του game director, Glen Schofield, στο περιοδικό EDGE.

Αυτό φαίνεται σαν μια καλή διάρκεια και δεν απέχει πολύ από τις 11 ώρες που χρειαζόταν, κατά μέσο όρο, για να ολοκληρωθεί το αρχικό Dead Space, σύμφωνα με το HowLongToBeat.

Ο Schofield προσθέτει επίσης ότι το studio έχει ενσωματώσει δευτερεύουσες διαδρομές ώστε να υποστηριχθεί περισσότερο το replay value και να ενθαρρύνει τις ανταλλαγές απόψεων μεταξύ παικτών που ακολούθησαν διαφορετικά μονοπάτια. Σημείωσε επίσης ότι η διάρκεια του Callisto Protocol μπορεί να είναι μεγαλύτερη εάν κάποιος επιδοθεί σε εκτενή εξερεύνηση.



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

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. Θα κάνει την μετάβασή του στο Steam στις 18 Δεκεμβρίου. ●

Γιώργος Ανδρεαδάκης

Διαβάστε την επόμενη εβδομάδα
στο GameOver.gr



WWW.GAMEOVER.GR

