

GAMEOVER

Magazine



GOD OF WAR RAGNARÖK REVIEW

REVIEWS: MARIO + RABBIDS: SPARKS OF HOPE & RESIDENT EVIL VILLAGE: GOLD EDITION
PLAYSTATION VR2 ΤΙΜΗ ΚΑΙ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ

EDITORIAL

Reviews

[σελ. 2: God of War Ragnarok](#)

[σελ. 8: Persona 5 Royal](#)

[σελ. 14: Mario + Rabbids: Sparks of Hope](#)

[σελ. 17: Resident Evil Village: Gold Edition](#)

Features

[σελ. 19: Sonic Frontiers - Όλα όσα γνωρίζουμε](#)

Ειδήσεις

[σελ. 22](#)

Cine-TV

[σελ. 33](#)

Η Sony συνεχίζει να δείχνει τεράστια εμπιστοσύνη στα franchise της δίνοντας για άλλη μία φορά το ελεύθερο να δημοσιευθούν τα reviews αρκετά πριν την κυκλοφορία ενός εκ των σημαντικότερων τίτλων της. Αναμφίβολα τα υπέρογκα budgets έχουν σημαντικότερο ρόλο για αυτές τις AAAA υπερπαραγωγές αλλά, όπως έχουμε δει πολλές φορές στο παρελθόν, τα εκατομμύρια \$ δεν αρκούν από μόνα τους.

Είναι κάτι παραπάνω από καλοδεχούμενα τα φωτορεαλιστικά γραφικά και οι λοιπές εντυπωσιακές τεχνικές συνιστώσες αλλά παράλληλα απαιτείται και πολύ ταλέντο προκειμένου να βγει ένα αποτέλεσμα με προσωπικότητα που να μη φαίνεται ότι βγαίνει απλά από γραμμή παραγωγής. Ευτυχώς το God of War Ragnarok αποδείχθηκε μία τέτοια περίπτωση, αλλά περισσότερες λεπτομέρειες μπορείτε να διαβάσετε στο κείμενο που ακολουθεί.

Την περασμένη βδομάδα βέβαια η Sony δεν αρκέστηκε μόνο στην επικείμενη κυκλοφορία της ναυαρχίδας της αλλά αποφάσισε να κεντρίσει ακόμα περισσότερο τα βλέματα πάνω της, ανακοινώνοντας την ημερομηνία διάθεσης και τιμής του PSVR2. Ο γραφών πίστευε ότι η Sony θα έκανε τα αδύνατα, δυνατά προκειμένου να κοστίζει έστω και μερικά ευρώ λιγότερο από την ίδια την κονσόλα, αλλά μάλλον κάτι τέτοιο μάλλον ήταν ανέφικτο, λαμβάνοντας υπόψη τις τεχνολογίες που θα χρησιμοποιεί το νέο περιφερειακό, κατά πολύ ανώτερες του πρώτου PSVR.

Αυτό δεν αλλάζει το γεγονός βέβαια ότι στην τιμή που κυκλοφορεί φαίνεται σαν να προωθείται αποκλειστικά σε λάτρεις της συγκεκριμένης τεχνολογίας, σε πρώτη φάση έστω, παρά σε ένα ευρύτερο κοινό. Παρόλα αυτά είναι θετικό ότι αυτή η νέα -ακόμα- τεχνολογία συνεχίζει να υποστηρίζεται αλλά και να δείχνει ότι αναβαθμίζεται ουσιαστικά. Και το σημαντικότερο; δεν έρχεται για να "κανιβαλίσει" τις παραδοσιακές μορφές παιχνιδιών.

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



God of War Ragnarok

Ένα επικό ταξίδι προς το τέλος του κόσμου.

Το God of War Ragnarok έρχεται μετά από 17 χρόνια ιστορίας από την κυκλοφορία του πρώτου God of War, ενός παιχνιδιού που έμελλε να γίνει μία από τις μεγαλύτερες ναυαρχίδες του μεγαθηρίου που ακούει στο όνομα PlayStation. Δεν το λες και λίγο να καταφέρνεις να κρατάς αυτά τα περίοπτα σκήπτρα ασταμάτητα για 17 χρόνια. Είναι πραγματικά ελάχιστα τα franchises που όχι μόνο καταφέρνουν να επιβιώσουν στο πέρασμα των χρόνων αλλά -παράλληλα- είναι σε θέση να διατηρήσουν ή ακόμα και να αυξήσουν το αίσθημα ενθουσιασμού με κάθε νέα προσθήκη.

Η Sony μπορεί να υπερηφανεύεται ότι με το God of War βρίσκεται σε μία από αυτές τις σπάνιες θέσεις που καταλαμβάνουν αιθαλείς σειρές παιχνιδιών, που πετυχαίνουν επανειλημμένα το δίπτυχο της υψηλής ποιότητας και μεγάλης απήχησης/ αναγνωρισιμότητας. Και είναι πραγματικά πολύ δύσκολο ένα franchise να παραμείνει για τόσα χρόνια στην επικαιρότητα, διατηρώντας ταυτόχρονα υψηλότατα ποιοτικά στάνταρτ. Ως μία προσωπική άποψη του γράφοντος, το God of War του 2018 κατάφερε να εισάγει ιδανικά τη νέα μυθολογία, διατηρώντας ένα πέπλο μυστηρίου γύρω από τους θεούς της.



Ίσως όμως το σημαντικότερο επίτευγμα ήταν ότι έπαιρνε έναν θερμοκέφαλο και πλήρως επιφανειακά μανιασμένο αντιήρωα, ο οποίος λειτουργούσε απλά σαν εργαλείο για μακελειό (κάθε άλλο παρά αρνητικό για τη φύση της κορυφαίας τριλογίας) και τον “μεταμόρφωνε” σε έναν απείρως βαθύτερο χαρακτήρα, βασανισμένο από τα τραύματα του παρελθόντος. Το God of War του 2018 (από εδώ και στο εξής με το όνομα God of War θα εννοούμε το παιχνίδι του 2018) εκτός από απολαυστικό gameplay ήταν σε θέση να αποδώσει μία πραγματικά δουλεμένη ανάπτυξη των δύο βασικών χαρακτήρων καθώς και της μεταξύ τους σχέσης.

Βέβαια, από σεναριακή αναγκαιότητα ή πολύ απλά γιατί το Santa Monica Studio “πάσχιζε” να τιθασεύσει τη νέα ροπή του franchise, το God of War κινούταν σε μία “συγκρατημένη” απόδοση της περιπέτειας, βέβαια πάντα για τα δεδομένα της σειράς. Η εκπλήρωση της τελευταίας επιθυμίας της Laufey από τον σύζυγό της και τον γιο της δεν θα μπορούσε παρά να καταλήξει σε μία πιο προσωπική ιστορία, δεδομένου ότι αυτή η επιθυμία ήταν και η ραχοκοκαλιά της περιπέτειας από την αρχή έως το τέλος.

Οι Kratos και Atreus ήταν ουσιαστικά από τύχη παρατηρητές στις έριδες των θεών και μπαίνανε στο στόχαστρό τους παρά τη θέλησή τους. Εξού και η “συγκρατημένη” σεναριακή φύση του God of War. Η κατάσταση αλλάζει άρδην σε αυτό το κομμάτι ήδη από τις πρώτες ώρες του God of War Ragnarok. Θα πρέπει να τονίσουμε εδώ ότι όποιος δεν θέλει να γνωρίζει τίποτα για το συγκεκριμένο παιχνίδι εξυπακούεται ότι θα πρέπει από εδώ και πέρα να συνεχίσει την ανάγνωση γνωρίζοντας ότι θα πρέπει να σχολιαστούν ορισμένες σεναριακές πτυχές (πάντα από τα πολύ αρχικά στάδια του τίτλου), προκειμένου να μπορούμε να αναλύσουμε επαρκώς τις σκέψεις μας.

Πολύ περισσότερο, θα πρέπει να αναφερθεί ένας σημαντικός εμπλουτισμός που συμβαίνει στις αρχές της εμπειρίας, ο σχολιασμός του οποίου δεν γίνεται να αποφευχθεί στα πλαίσια μίας πλήρους κριτικής και αξιολόγησης του τίτλου. **Αυτά τα στοιχεία δεν θεωρούμε ότι αποτελούν spoilers** (ή δεν θα έπρεπε να αναφέρονται ως τέτοια) αλλά οφείλουμε να το καταστήσουμε σαφές για όποιους δεν επιθυμούν να γνωρίζουν το παραμικρό για το παιχνίδι.

Με τα παραπάνω “προειδοποιητικά” επιστρέφουμε στη σεναριακή βάση του God of War Ragnarok. Το σενάριο μάς βρίσκει αρκετά χρόνια έπειτα από τα γεγονότα του God of War, όπου πλέον ο Atreus έχει περάσει για τα καλά στην εφηβεία. Μαζί με τον πατέρα του συνεχίζουν να κατοικούν στην καλύβα τους στον Midgard, όπου πλέον επικρατεί ο Fimbulwinter, ο ατέλειωτος χειμώνας, ένα καιρικό φαινόμενο που προηγείται του Ragnarok.

Η πρώτη επαφή με δύο εκ των βασικότερων θεών της σκανδιναβικής μυθολογίας δεν αργεί να γίνει, με τους Odin και Thor να επισκέπτονται την καλύβα τους. Αν και αυτή η πρώτη επαφή με τον θεό του κεραυνού είχε ήδη υπονοηθεί στο μυστικό φινάλε του God of War, η αλήθεια είναι ότι αυτή η σκηνή εκτυλίχθηκε αρκετά διαφορετικά από ό,τι περιμέναμε.



Σε αντίθεση με την άμεσα εκρηκτική είσοδο του Baldur στο God of War, εδώ βλέπουμε μία σαφέστατα (συγκρατημένα) ήρεμη διάθεση από τον Thor αλλά και τον Odin. Παρόλο που η σύγκρουση δεν θα αργήσει να έρθει, αυτή η πρώτη επαφή εκπλήσσει ευχάριστα με τον τρόπο που αποδίδεται, δείχνοντας έμπρακτα τη διάθεση της ομάδας ανάπτυξης να διαχωριστεί πλήρως από την κληρονομιά της τριλογίας, ώστε να προσδώσει μία διαφορετική προσωπικότητα στα τεκταινόμενα αυτού του παιχνιδιού.

Σε αντίθεση με τους θεούς της τριλογίας αλλά και τον βασικό εχθρικό θεό του προηγούμενου God of War, εδώ οι θεοί δεν υπάρχουν απλά και μόνο για να ανταλλάσσουν... μπουνιές με το καλημέρα. Οι θεοί παύουν να είναι μονοδιάστατοι φωνακλάδες και παρουσίες που έχουν ως αυτοσκοπό να λειτουργήσουν ως boss fights και τίποτε περισσότερο. Το God of War Ragnarok διευρύνει αυτήν τη φορά την καλλιέργεια προσωπικοτήτων όχι μόνο στους βασικούς ήρωες και τις φιλικές παρουσίες αλλά και στους εχθρικούς θεούς.



Έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον να βλέπουμε τη μεγαλύτερη εμβάθυνση στους θεούς που κατ' επέκταση αναπτύσσουν ολοκληρωμένα τις προθέσεις και τους λόγους για τους οποίους έρχονται απέναντι από τους Kratos και Atreus. Η εισαγωγή που αναφέραμε παραπάνω αποτελεί ένα από τα καλύτερα πρώτα δείγματα αυτής της σεναριακής στροφής για τα δεδομένα του franchise.

Έπειτα από αυτήν την πρώτη σύγκρουση (δεν πιστεύουμε να πέφτει κανείς από τα σύννεφα αν δει ότι Kratos και Thor έρθουν στα μαχαίρια σε μία εντυπωσιακή μάχη, έπειτα από τις πρώτες ήρεμες κουβέντες) θα αποκαλυφθεί ότι ο Atreus έψαχνε πίσω από την πλάτη του πατέρα του τον Tyr, τον θεό του πολέμου, ο οποίος θεωρείτο νεκρός από τα χέρια του Odin. Παρά την οργή του Kratos για αυτό το μυστικό, τελικά μέσω διαφόρων γεγονότων η εύρεση του Tyr θα αποτελέσει το πρώτο βήμα για μία πλοκή που διαρκώς επεκτείνεται σε διάφορα κομμάτια και προορισμούς.

Ο Kratos συνεχίζει να επιμένει πεισματικά ότι θα πρέπει να παραμείνουν κρυμμένοι ώστε να μην θέσουν σε κίνδυνο τις τύχες τους μέσω μίας ανοικτής σύγκρουσης με τους θεούς, ενώ ο Atreus διαρκώς επιθυμεί να μάθει τον λόγο γύρω από το νεοαποκτηθέν όνομα του Loki αλλά και να πείσει τον πατέρα του να πάρουν ενεργό μέρος στην αποφυγή του Ragnarok.



Δεν χρειάζεται να πούμε περισσότερα για το σενάριο, αρκεί να αναφέρουμε ότι αυτή η σεναριακή βάση είναι απλά η αρχή. Σε αντίθεση με το God of War, όπου το αρχικό ζητούμενο δεν άλλαζε έως τους τίτλους τέλους, εδώ το σενάριο διαρκώς εξελίσσεται και εμπλουτίζεται με νέους στόχους που οδηγούν ασταμάτητα την ιστορία σε νέες διαδρομές, φέρνοντάς μας μπροστά από όλο και πιο ενδιαφέρουσες ίντριγκες, αποκαλύψεις και ανατροπές.

Η περιπέτεια λαμβάνει έμπρακτα επικότερες διαστάσεις και σε μεγάλο βαθμό για αυτό ευθύνεται η αριστοτεχνική σεναριακή εξέλιξη αλλά και η προσεγμένη ανάπτυξη χαρακτήρων και σχέσεων. Η περιπέτεια των Kratos και Atreus δεν τους οδηγεί πλέον σε μία -ουσιαστικά- μοναχική πορεία, αλλά διανθίζεται με προσεγμένες σχέσεις που συνάπτουν με διάφορους φίλιους χαρακτήρες, δημιουργώντας πιο γερές βάσεις για την προσπάθεια σωτηρίας αυτού του μυθολογικού κόσμου.

Δεν γίνεται να μην αναφερθεί επίσης ότι η απόδοση της ιστορίας, από σκηνοθετικής άποψης, πετυχαίνεται με υποδειγματικό τρόπο. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να γίνει αναφορά σε ένα στοιχείο που και πάλι δεν θα έπρεπε να θεωρηθεί ως spoiler αλλά οφείλουμε να πούμε ότι φέρνει μία σημαντική προσθήκη, κυρίως από άποψη gameplay περιεχομένου και αφηγηματικού εργαλείου.

Στις πρώτες ώρες της ενασχόλησης, το God of War Ragnarok επιλέγει σε ορισμένα σημεία να χωρίσει τις διαδρομές των Kratos και Atreus, αναθέτοντάς μας τον έλεγχο του Atreus. ➡

Εκτός από τη σαφή ποικιλομορφία στη μάχη που προκύπτει από αυτήν την εναλλαγή, ένας βασικός λόγος αυτής της επιλογής αφορά στο “άνοιγμα” της υπόθεσης σε νέα μονοπάτια, κάτι που δεν θα μπορούσε να γίνει εφικτό αν οι δύο ήρωες έμεναν μαζί. Μέσω αυτού του διαχωρισμού το σενάριο εμπλουτίζεται σε τεράστιο βαθμό, γνωρίζοντάς μας άκρως ενδιαφέρουσες πτυχές του σύμπαντος.

Το σίγουρο είναι ότι το ποιοτικό σενάριο και οι μοναδικά επικές διαστάσεις που λαμβάνει η περιπέτεια σε όλη την έκτασή της δεν θα ήταν εφικτό αν το Santa Monica Studio δεν έπαιρνε την απόφαση να διαχωρίζει σε σημεία τους δύο βασικούς πρωταγωνιστές. Θα πρέπει να σημειωθεί εδώ βέβαια ότι ο Kratos συνεχίζει να έχει τη μερίδα του λέοντος, με τον ξεχωριστό έλεγχο του Atreus να είναι μόνο σε συγκεκριμένα σημεία (τουτέστιν, δεν γίνεται να εναλλάσσουμε τον χειρισμό κατά το δοκούν μεταξύ των δύο χαρακτήρων). Ένας παραλληλισμός θα μπορούσε να γίνει με την περίπτωση της εναλλαγής μεταξύ Geralt και Ciri στο The Witcher 3.

Το σύνολο της ιστορίας αποδίδεται για άλλη μία φορά ως μονόπλανο, δηλαδή μέσω της αδιάκοπης κίνησης της κάμερας, δίχως οποιοδήποτε μοντάζ, ακόμα και στις cutscenes, όπως συνέβαινε δηλαδή και στο προηγούμενο παιχνίδι. Δεδομένης της εναλλαγής των χαρακτήρων και της διαρκούς επίσκεψής μας σε νέα μέρη, αυτή η σκηνοθετική προσέγγιση γίνεται υποδειγματικά, μεταφέροντας ένα εντυπωσιακό αποτέλεσμα κινηματογραφικής αισθητικής.

Ειδική μνεία πρέπει να γίνει στις εκφράσεις των προσώπων στις cutscenes, όπου το Santa Monica Studio έδωσε τη δέουσα προσοχή. Σε πολλές σκηνές ακόμα και οι πιο διακριτικοί μορφασμοί λένε περισσότερα από όσα θα μπορούσαν να ειπωθούν με λέξεις, αποδίδοντας άλλοτε διακριτικά και άλλοτε εμφανέστατα τα άγχη, το φόβο, τη χαρά και λοιπά συναισθήματα, πραγματικά σαν να βλέπαμε έναν ιδιαίτερα ταλαντούχο ηθοποιό.

Με τη σειρά τους οι ηθοποιοί βρίσκονται στο ύψος των περιστάσεων, αποδίδοντας πειστικότερες ερμηνείες στο σύνολο των ρόλων, ανεξαιρέτως. Γενικότερα όλο το σεναριακό οικοδόμημα μεταφέρει άψογα την επική εμπειρία που προκύπτει από τη γνώση ότι το Ragnarok πλησιάζει (όπως ήταν ήδη γνωστό το God of War Ragnarok είναι ο δεύτερος και τελευταίος τίτλος που θα λαμβάνει χώρα στη συγκεκριμένη μυθολογία, αποφεύγοντας τα συνήθη μονοπάτια των τριλογιών).

Ακόμα και αν κάποιος επικεντρωθεί στα main quests και μόνο, η έκταση του σεναρίου είναι ογκωδέστατη, άνευ επανάληψης, διατηρώντας αμείωτη την προσοχή από την αρχή έως το τέλος. Αν μη τι άλλο το God of War Ragnarok μάς φέρνει σε μία από τις επικότερες περιπέτειες μυθολογικής θεματικής.

Παρόλο όμως που στο μεγαλύτερο κομμάτι το ταξίδι των ηρώων προς το φινάλε ήταν πραγματικά άπταιστο, θα πρέπει να αναφέρουμε (δίχως spoilers) ότι το τελευταίο κομμάτι υστερούσε σε ορισμένα σημεία από σεναριακής άποψης. Κατά τη δική μας ανάγνωση ορισμένες εκβάσεις έγιναν ελαφρώς βιαστικά και με κάποιες σεναριακές ευκολίες, οι οποίες θεωρούμε ότι δεν εκμεταλλεύονταν πλήρως το εξαιρετικό χτίσιμο που προηγούνταν.



Να υπογραμμίσουμε βέβαια ότι αυτό το αναφέρουμε για συγκεκριμένες πτυχές του φινάλε και όχι για το σύνολό του, καθώς και πάλι το πέσιμο των τίτλων τέλους συνοδεύτηκε από έντονα συναισθήματα που μπορούν να προκύψουν μόνο σε σπάνιες περιπτώσεις “AAAA” παιχνιδιών, που καταφέρνουν να προσφέρουν υψηλής ποιότητας αποτέλεσμα στο σενάριο, τα γραφικά και το gameplay.

Το νέο ύφος της μάχης που εισήγαγε το God of War παραμένει, όπως είναι φυσικό, ο πυρήνας και του God of War Ragnarok. Αυτή τη φορά έχουμε εξαρχής το τσεκούρι Leviathan αλλά και τα Blades of Chaos. Ένα μάλλον αναγκαίο κακό έρχεται στον τομέα των skills, όπου ακολουθείται η πεπατημένη των περισσότερων sequels, τουτέστιν, η πλειοψηφία των skills που είχαμε κερδίσει στο προηγούμενο παιχνίδι πρέπει να ξεκλειδωθεί πάλι από την αρχή.

Το skill tree έχει κάποιες απουσίες και ορισμένες νέες προσθήκες αλλά γενικά το ρεπερτόριο του Kratos είναι άμεσα αναγνωρίσιμο για ένα μεγάλο κομμάτι της περιπέτειας. Οι κινήσεις άνευ όπλου (όταν π.χ. πετάει το τσεκούρι ο Kratos) είναι πλέον ιδιαίτερα περιορισμένες.



Από την άλλη προστίθεται μία νέα ικανότητα, αυτή της “φόρτισης” του τσεκουριού ή των Blades of Chaos κρατώντας πατημένο για ένα δευτερόλεπτο το τρίγωνο. Κατόπιν της “φόρτισης” μπορούμε να εκτελέσουμε διάφορες ξεχωριστές δυνατές επιθέσεις. Αυτή η προσθήκη λειτουργεί καλά στη μάχη, επιτρέποντάς μας να εκμεταλλευτούμε κάποιο άνοιγμα ώστε να προετοιμάσουμε μία ισχυρή κίνηση, δίχως ποτέ να ρίχνει τον ρυθμό των συγκρούσεων.

Από τη μεριά του, ο χειρισμός του Atreus προσφέρει ένα ευχάριστο διάλειμμα και εμπλουτισμό του συστήματος μάχης, όντας οπλισμένος με ένα τόξο που μπορεί να χρησιμοποιήσει και για melee... κοπάνημα αλλά και για την εκτόξευση -άπειρων- βελών. Φυσικά έχει τα δικά του skills και ειδικά combos σε ένα σύστημα μάχης που δείχνει ελαφρώς πιο ανάλαφρο. Η κινησιολογία του Kratos συνεχίζει να είναι η αγαπημένη, αλλά οι περιπτώσεις του Atreus, σαν διαλείμματα, λειτουργούν καλοδεχούμενα.



Για άλλη μία φορά οι συγκρούσεις διακρίνονται από ωμότητα και ένταση. Τα “fatalities” παραμένουν απολαυστικά και εξόχως άγρια, αποδίδοντας όπως αρμόζει το μένος του Kratos. Η αίσθηση των επιθέσεων και των επιτυχημένων parries συνεχίζει να είναι εξαιρετική, μεταδίδοντας ιδανικά την ισχύ τους χάρη τόσο στα κατάλληλα οπτικά όσο και ηχητικά εφέ.

Η μάχη επαναφέρει την έντονη νευρικήτητα που τη χαρακτήριζε και στο προηγούμενο παιχνίδι, με τους εχθρούς να επιτίθενται σχεδόν ασταμάτητα, απαιτώντας να έχουμε διαρκώς ακονισμένα τα αντανεκλαστικά μας για τα απαιτούμενα block, parries και dodges.

Με λίγα λόγια, η μάχη συνεχίζει να είναι ένα από τα highlight του παιχνιδιού, αποδεικνύοντας, για μία ακόμα φορά, ότι η στροφή του gameplay από αυτό της τριλογίας ήταν αυτή που χρειαζόταν το franchise προκειμένου να δοθεί η απαιτούμενη φρέσκια πνοή, οξύνοντας παράλληλα την αγριότητα του Kratos στις συγκρούσεις.

Ως γνωστόν, ένα από τα σημαντικότερα θέματα του προηγούμενου God of War ήταν η έλλειψη των boss fights. Ήταν ένα πρόβλημα που το Santa Monica Studio εμφανέστατα αποδέχθηκε καθώς η κατάσταση έχει διορθωθεί σε αρκετά καλό βαθμό. Υπάρχει μία σεβαστή ποικιλία από μοναδικά bosses, αποφεύγοντας “gimmick” συγκρούσεις και τοποθετώντας μας πάντα απέναντι από καλοφτιαγμένες μάχες, ικανές να δημιουργήσουν αυτό το απολαυστικό συναίσθημα έπειτα από την πτώση ενός απαιτητικού boss.

Φυσικά -και λόγω της έκτασης του παιχνιδιού- δεν θα μπορούσαν να απουσιάζουν boss fights που επαναλαμβάνονται, ιδίως σε προαιρετικό υλικό, αλλά συχνά έρχονται με ορισμένες ενδιαφέρουσες παραμετροποιήσεις ενώ δεν παύουν να προσφέρουν έντονες προκλήσεις.

Ακόμα όμως και στα επαναλαμβανόμενα boss fights υπάρχει εκτενέστερη ποικιλία σε σχέση με αυτά που είχαμε δει στο God of War (Valkyries και Trolls). Το bestiary των απλών εχθρών, με τη σειρά του, προσφέρει μία ιδιαίτερα εμπλουτισμένη ποικιλία, συχνά προσθέτοντας ξεχωριστά τέρατα και ανθρωπόμορφους εχθρούς, ανάλογα με τον κόσμο που επισκεπτόμαστε, καταφέροντας έτσι να κρύβει νέες εκπλήξεις καθόλη τη διάρκεια της ογκωδέστατης εμπειρίας.

Σε αυτό το σημείο να σημειώσουμε ότι χρειαστήκαμε 60 ώρες έως το φινάλε, στο hard mode και με ενδελεχή εξερεύνηση. Η διάρκεια θα λέγαμε ότι είναι σχεδόν διπλάσια αυτής του God of War, ένα μοναδικό επίτευγμα λαμβάνοντας υπόψη τη διατήρηση της υψηλής ποιότητας σχεδόν σε όλους τους τομείς, συμπεριλαμβανομένου και του εξαιρετικού level design.

Σε αντίθεση με το God of War εδώ δεν υπάρχει ένα κεντρικό hub τύπου Lake of the Nine. Παρότι υπάρχει ένα σημείο συνάντησης των ηρώων γενικά η φιλοσοφία του σχεδιασμού ακολουθεί μία πιο γραμμική ροή, φέρνοντάς μας διαρκώς σε νέες περιοχές, τουλάχιστον για τις ανάγκες του κεντρικού σεναρίου.

Ένα μεγάλο κομμάτι της εμπειρίας βέβαια αφορά στο υποδειγματικό τμήμα της επιμέρους εξερεύνησης των προαιρετικών περιοχών και side quests (favors όπως αναφέρονται εδώ). Όπως είχε γίνει ήδη γνωστό και οι εννιά κόσμοι της μυθολογίας είναι επισκέψιμοι. Ακόμα και αυτοί που υπήρχαν στο προηγούμενο God of War έρχονται αισθητά εμπλουτισμένοι και ογκωδέστεροι, στις περισσότερες των περιπτώσεων.



Επιπλέον, οι περισσότεροι από τους κόσμους παρουσιάζουν ποικίλες ευκαιρίες για εκτενή εξερεύνηση, ορισμένες φορές σε αναπάντεχα τεράστιες προαιρετικές περιοχές. Ο τομέας της εξερεύνησης είναι ένα ακόμα κομμάτι της εμπειρίας όπου το Santa Monica Studio αξίζει τα εύσημα, έχοντας διανθίσει κάθε γωνιά του κόσμου με μικρούς περιβαλλοντικούς γρίφους, ζητώντας από εμάς έντονη παρατηρητικότητα και μία σχετική σκέψη προκειμένου να εντοπίσουμε τον τρόπο για να φτάσουμε το εκάστοτε σεντούκι ή αντικείμενο (το loot παρουσιάζει αρκετό ενδιαφέρον επιτρέποντάς μας να παραμετροποιήσουμε και να ενδυναμώσουμε με ουσιαστικό τρόπο τον εξοπλισμό και τις ίδιες τις ειδικές ικανότητες).

Συχνά χρειάζεται να εκμεταλλευτούμε με διάφορους τρόπους τον εξοπλισμό μας για να αποκτήσουμε πρόσβαση σε διάφορα σημεία του περιβάλλοντος ή να μεταχειριστούμε κατάλληλα διάφορους μηχανισμούς που βρίσκονται στο χώρο. Σημειωτέον ότι το God of War Ragnarok δεν γίνεται ποτέ puzzle game, αλλά αυτοί οι περιβαλλοντικοί γρίφοι έχουν ακριβώς αυτό το επίπεδο πρόκλησης ώστε ούτε να σταματάνε τον ρυθμό, αλλά ούτε και να οδηγούν σε έναν “άμυαλο” περίπατο στις διάφορες περιοχές.

Εκεί που η κατάσταση θα μπορούσε να είναι καλύτερη έχει να κάνει με το σεναριακό “περιτύλιγμα” των side quests. Οι περιπτώσεις όπου τα ζητούμενα αφορούν βασικούς χαρακτήρες είναι σχετικά καλές, προσφέροντας ένα ενδιαφέρον lore, καθώς και ορισμένες ιδιαίτερα εντυπωσιακές και μοναδικές στιγμές. Τα περισσότερα εξ αυτών όμως φαίνεται ότι υπάρχουν απλά ως μία σχεδόν τυπική δικαιολογία για περαιτέρω εξορμήσεις.

Σε gameplay επίπεδο αυτά τα quests παραμένουν απολαυστικά και με αρκετή ποικιλία ώστε να αποφεύγεται η οποιαδήποτε αίσθηση της επανάληψης, όμως συχνά δεν παύει η κατάληξή τους, σε σεναριακό επίπεδο, να είναι αδιάφορη και ορισμένες φορές απλά απογοητευτική. Να τονίσουμε βέβαια ότι στις 60 ώρες διάρκειας η εξερεύνηση ήταν πλήρως απολαυστική και γεμάτη εκπλήξεις από την αρχή έως το τέλος, συμπληρώνοντας εξαιρετικά το σύστημα μάχης.

Φυσικά όλο το οικοδόμημα στηρίζεται πάνω σε μία εντυπωσιακή οπτική απόδοση. Το God of War Ragnarok, όπως και κάθε άλλος τίτλος της σειράς, παραδίδει ένα εντυπωσιακότατο και άρτιο τεχνολογικό αποτέλεσμα. Η λεπτομέρεια είναι εξαιρετική και η ποικιλία σε περιβάλλοντα τεράστια.

Κάθε ένας από τους εννιά κόσμους έχει τα δικά του ξεχωριστά χαρακτηριστικά και πολλοί από αυτούς απεικονίζουν ένα πλήρως διαφορετικό περιβάλλον. Ο Svartalfheim θα λέγαμε ότι ήταν από τους αγαπημένους μας, διανθισμένος με ποτάμια και βραχώδεις περιοχές, υπό τον καταγάλανο ουρανό, κρύβοντας παράλληλα διάφορα ορυχεία (κόσμος των νάνων γαρ).



Κάθε κόσμος έχει να προσφέρει τα δικά του χαρακτηριστικά, αν και θα λέγαμε ότι από όλους τους κόσμους ο Vanaheim (που επισκεπτόμαστε για πρώτη φορά) μάλλον ήταν απογοητευτικός. Ίσως είναι κάτι υποκειμενικό, αλλά περιμέναμε κάτι περισσότερο από τον κόσμο των Vanir, πέραν από μία αισθητική ατελείωτης ζούγκλας. Μικρό το κακό βέβαια λαμβάνοντας υπόψη την ύπαρξη άλλων 8 διακριτών κόσμων, ο καθένας με τις δικές του χάρες.

Εκεί που η κατάσταση είναι πραγματικά άπταιστη είναι στον τομέα του ήχου. Τα ηχητικά εφέ είναι πλούσια και αποδίδουν εξαιρετικά τον κάθε περιβαλλοντικό ήχο, κλαγγή της μάχης κ.λπ. ενώ τα μουσικά θέματα, όπως συνηθίζει η σειρά, είναι ιδανικά και πάντα κατάλληλα με την περίσταση, έχοντας την ικανότητα να δημιουργήσουν αυθόρμητα ρίγη.

Θα μπορούσαμε να πούμε πολλά περισσότερα για το GoW Ragnarok, ένα παιχνίδι που πραγματικά η λέξη “έπος” θα μπορούσε να είναι συνώνυμή του. Το Santa Monica Studio πήρε τη βάση του προηγούμενου God of War και με την εμπειρία που είχε αποκτήσει έχτισε με πλήρη αυτοπεποίθηση μία περιπέτεια επικών διαστάσεων αντάξια του ονόματος της σειράς, εξυψώνοντας παράλληλα το franchise σε ακόμα υψηλότερα ποιοτικά επίπεδα.

Είμαστε σίγουροι ότι θα υπάρξουν συζητήσεις για συγκρίσεις μεταξύ της τριλογίας και των μοντέρνων God of War, αλλά ίσως κάπου να χάνεται η ουσία. Η τριλογία είχε τη μοναδική κλιμάκωση της καταληκτικής ανάβασης του Ολύμπου προς τον Δία, επικεντρωμένη στο κομμάτι της κλίμακας των ίδιων των τεράτων και της αστείρευτης οργής του Kratos.



Τα νέα God of War προσεγγίζουν το μυθολογικό πλαίσιο υπό ένα διαφορετικό πρίσμα, εστιάζοντας στην ανάπτυξη των χαρακτήρων από όλες τις πλευρές, ανοίγοντας τους ορίζοντες των ηρώων σε πολλαπλά μέτωπα, δίχως ποτέ να ξεχνάει τη σπαρτιατική ορμή του, μεταφέροντας με τον δικό του ξεχωριστό τρόπο μία από τις πλέον μεγαλεπήβολες περιπέτειες μυθολογικής θεματολογίας που έχουμε δει. Εν τέλει, η τελική πορεία προς το Ragnarok δεν είναι τίποτε λιγότερο από ένα μοναδικό επικό κλείσιμο αυτής της ιστορίας όπως μόνο ένα God of War θα μπορούσε να φέρει.

Νικόλας Μαρκόγλου

Το **God of War Ragnarok** κυκλοφορεί από τις 9/11/22 για τα PS5 και PS4. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από το PlayStation Greece.

Βαθμολογία: 10

Θετικά

- Μία επική πορεία προς το Ragnarok.
- Τεράστια και ουσιαστική διάρκεια.
- Το σύστημα μάχης συνεχίζει να είναι απολαυστικό.
- Η αίσθηση της εξερεύνησης είναι με τη σειρά της απολαυστική.
- Ένα God of War που κρατάει, διατηρεί και εμπλουτίζει τη βαριά κληρονομιά του.

Αρνητικά

- Το σεναριακό περιεχόμενο διαφόρων side quests είναι αδιάφορο.
- Τμήματα του φινάλε είναι συζητήσιμα σχετικά με την απόδοσή τους.

Συνιστούμε να διαβάσετε το αφιέρωμά μας στη σκανδιναβική μυθολογία προτού ασχοληθείτε με το God of War Ragnarok. Το πόνημα του Santa Monica Studio -όπως είναι φυσικό- εμπνέεται σε τεράστιο βαθμό από τη συγκεκριμένη μυθολογία μεταφέροντας ποικίλες πτυχές αυτού του πλούσιου μυθικού κόσμου μέσα από τη δική της ματιά, παραμένοντας κατά το δυνατόν πιστή στην ουσία των μύθων και σε διάφορες λεπτομέρειες που τους διακρίνουν.

Η ανάγνωση του εν λόγω αφιερώματος θεωρούμε ότι θα σας δώσει μία βαθύτερη και πολύ πιο ενδιαφέρουσα κατανόηση των δεκάδων ονομάτων και καταστάσεων που θα παρακολουθήσετε στο παιχνίδι. Παρακάτω μπορείτε να βρείτε τα links των δύο τμημάτων του αφιερώματος.

[Αφιέρωμα στη Σκανδιναβική Μυθολογία - Μέρος 1ο](#)

[Αφιέρωμα στη Σκανδιναβική Μυθολογία - Μέρος 2ο](#)

[Μπορείτε επίσης να κατεβάσετε ολόκληρο το αφιέρωμα σε μορφή PDF πατώντας εδώ.](#)

Persona 5 Royal

Επανένταξη και απελευθέρωση.

Μακρά η ιστορία της σειράς παιχνιδιών Shin Megami Tensei, τα οποία περιλαμβάνουν όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που μπορεί να περιμένει κανείς σε ένα παραδοσιακό JRPG: μοναδικές περιπέτειες σε κάποιον φανταστικό κόσμο, εναλλαγή τοπίων και σκηνικών, τέρατα και πολλές, πολλές μάχες με σκοπό την απόκτηση πολύτιμων βαθμών εμπειρίας και αντικειμένων που θα βοηθήσουν τους παίκτες στο ταξίδι τους στον κόσμο του φανταστικού. Και, όπως έχει ήδη γίνει σε αρκετά JRPGs, η συγκεκριμένη σειρά έχει καθιερωθεί στην αντίληψη των οπαδών αυτού του είδους, ανάγοντάς την σε μια εκ των κορυφαίων σειρών του είδους.

Ένας από αυτούς τους λόγους είναι και το γεγονός του ότι αποτέλεσε τη βάση για τη δημιουργία μιας εξίσου υπερεπιτυχημένης spin-off σειράς, η οποία θα συνδύαζε το setting της σχολικής ζωής με το μηχανισμό της μάχης εναντίον των δαιμόνων/τεράτων.

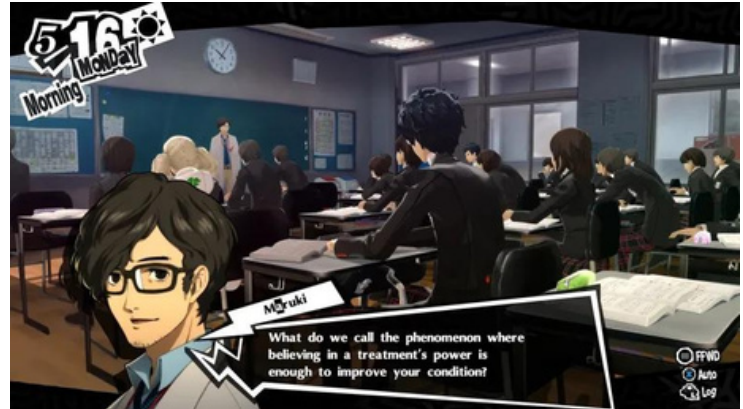
Έτσι, η σειρά Shin Megami Tensei έδωσε πνοή στη σειρά Persona (στην οποία ανήκει το Persona 5 Royal που εξετάζουμε στο παρόν κείμενο), με την κυκλοφορία του Shin Megami Tensei Revelations: Persona, η οποία φάνηκε εξ αρχής πως ήρθε για να μείνει.



Και αυτή ακριβώς ήταν η αλήθεια. Τα παιχνίδια της σειράς Persona τη βοήθησαν να απογαλακτιστεί από τη «μαμά-σειρά» Shin Megami Tensei, να αποκτήσει τη δική της ταυτότητα, με πολλούς οπαδούς και πολλές συνέχειες, συμπεριλαμβανομένων και spin-offs.

Στα είκοσι πέντε χρόνια της σειράς, όμως, κανείς δεν θα μπορούσε να φανταστεί την μετάβασή της και σε άλλες πλατφόρμες, σπάζοντας την αποκλειστικότητα της κυκλοφορίας στις κονσόλες της οικογένειας του PlayStation.

Η απρόσμενη αρχή με την κυκλοφορία του Persona 4 Golden στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές μέσα στην πανδημία απέδειξε πως υπάρχει ένα κοινό που ξέρει να εκτιμά την αξία ιστορικών JRPG σειρών, όπως η σειρά Persona, και πως είναι έτοιμο να υποδεχθεί μετά βαΐων και κλάδων τα, μέχρι πρότινος, αποκλειστικά στις κονσόλες παιχνίδια. Και κάπως έτσι φτάνουμε στο σήμερα και σε μια κυκλοφορία που, πριν από λίγα χρόνια, δεν θα μπορούσαμε καν να φανταστούμε πως θα ήταν αλήθεια: την κυκλοφορία του Persona 5: Royal, του πλέον πρόσφατου και εμπλουτισμένου τίτλου της σειράς, σε Nintendo Switch, ηλεκτρονικούς υπολογιστές, PlayStation 5, αλλά και στις κονσόλες Xbox One/ Series.



Ξεκινώντας, να πούμε ότι το Persona 5 Royal αποτελεί την πληρέστερη έκδοση του Persona 5. Αυτό σημαίνει πως, όσοι ασχοληθούν μαζί του για πρώτη φορά, ενδεχομένως να μην μπορούν να αντιληφθούν άμεσα τις αλλαγές του, σε αντίθεση με παίκτες που δαπάνησαν αρκετές ώρες παίζοντας το Persona 5 στα PlayStation 3 ή 4.

Ένας νέος playable χαρακτήρας, νέοι χαρακτήρες (και Personas) που εντάσσονται εμβόλιμα στην ιστορία, προσθήκες στα μπουντρούμια και στο μηχανισμό μάχης, μερικοί νέοι διάλογοι και -κυρίως- ένα νέο, γεμάτο τρίμηνο είναι μερικές από τις βελτιώσεις του Royal σε σχέση με το αρχικό υλικό.

Σε όλα αυτά μπορούμε να προσθέσουμε και όλο το DLC περιεχόμενο που είχε γίνει διαθέσιμο επί πληρωμή στην έκδοση του PlayStation 4 και που προσφέρεται δωρεάν για την επανακυκλοφορία του τίτλου στις νέες πλατφόρμες, προσφέροντας στον παίκτη μια πολύ δυνατή βοήθεια από τα πρώτα του βήματα μέσα στο παιχνίδι. Για μια ακόμα φορά, το παιχνίδι ξεκινάει αναλαμβάνοντας το ρόλο του Τζόκερ, ενός επίδοξου κλέφτη και κατόχου Persona, ο οποίος εισβάλλει σε ένα καζίνο, ώστε να πραγματοποιήσει μια ληστεία. ➡

Κατά τη διάρκεια αυτής της αποστολής θα πολεμήσει στο πλάι του νέου χαρακτήρα και θα πέσει θύμα προδοσίας, γεγονός που θα τον οδηγήσει στη σύλληψη και την κράτησή του. Το ποια είναι η σημασία αυτής της ληστείας θα πρέπει να ανακαλύψουν μόνοι τους οι ίδιοι οι παίκτες. Άλλωστε, όπως σε κάθε παιχνίδι της σειράς, όλοι οι ήρωες αγωνίζονται για κάποιον ανώτερο σκοπό, ο οποίος χτίζεται σταδιακά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και συνήθως αποκαλύπτεται πλήρως στο τέλος.

Σε κάθε περίπτωση, η σύλληψη και η ανάκριση του πρωταγωνιστή θα οδηγήσει σε μια παλινδρομική αφήγηση γεγονότων, που θα ξετυλίξουν το κουβάρι της ιστορίας. Χαρακτήρες, γεγονότα, μάχες και... δαίμονες θα παρελαύνουν επί της οθόνης, καθώς ακολουθούμε την ιστορία του Joker και των υπόλοιπων Phantom Thieves από την αρχή έως και την ολοκλήρωσή της.

Το βασικό κομμάτι της gameplay συνταγής είναι το ίδιο σε σχέση πάντοτε με το παρελθόν της σειράς – γνωρίζουμε ανθρώπους που θα κληθούν να πολεμήσουν στο πλευρό μας, χρησιμοποιώντας τις δικές τους δυνάμεις και θα γίνουν μέλη της ομάδας μας. Ωστόσο, αν και το tutorial του χειρισμού εξακολουθεί να είναι σύντομο, η ολοκλήρωση εκμάθησης όλων των λειτουργιών που προσφέρει το παιχνίδι εξακολουθεί να καθυστερεί σημαντικά. Θα χρειαστεί αρκετός χρόνος, που μεταφράζεται σε in-game ημέρες, για να πούμε πως έχουμε καταλάβει τους μηχανισμούς και έχουμε γνωρίσει ήδη αρκετούς από αυτούς τους χαρακτήρες.



Οι χαρακτήρες έρχονται σε επαφή και συνεργάζονται για να αντιμετωπίσουν μια πλειάδα διαφορετικών καταστάσεων, οι οποίες και σκιαγραφούν πολλές δυσάρεστες καταστάσεις της καθημερινότητάς μας. Κατά μια παράξενη και «δαιμονική» σύμπτωση, το Persona 5: Royal καταλήγει να είναι ένας τίτλος αρκετά επίκαιρος, μιας και αναφέρεται σε ζητήματα όπως η σεξουαλική παρενόχληση ανηλίκων, η βία στα σχολεία, η λογοκλοπή, η διακίνηση ναρκωτικών, η διαφθορά σε κάθε πτυχή της πολιτικής και μη ζωής, όπως και θέματα που αφορούν τον ανθρώπινο χαρακτήρα και το σκοτάδι της ανθρώπινης ψυχосύνθεσης.

Και καθώς ο χρόνος κυλάει, και η σχολική χρονιά συνεχίζεται, οι παίκτες θα συνεχίζουν να «κλέβουν» τις καρδιές των διεφθαρμένων πολιτών της Ιαπωνίας, μέχρι να βρεθούν μπροστά σε μια μεγαλύτερη απειλή που θα κληθούν να αντιμετωπίσουν και η οποία αποτελεί και τον συνδετικό κρίκο σε όλα όσα συνέβησαν από την αρχή του παιχνιδιού μέχρι και το σημείο που το αρχικό Persona 5 κάνει το μεγάλο του άλμα στο χρόνο – και εκεί ακριβώς έρχεται να καλύψει αφηγηματικά το Persona 5 Royal, προσφέροντας μια νέα ιστορία και τέμνοντας τους νέους χαρακτήρες σε ένα σημείο, ολοκληρώνοντας την ιστορία τους.

Όπως και όλοι οι περισσότεροι τίτλοι Persona, ο παίκτης αναλαμβάνει τον έλεγχο ενός κεντρικού χαρακτήρα, ο οποίος πέφτει θύμα δικαστικής πλάνης για την ακούσια συμμετοχή του σε ένα συμβάν και αναγκάζεται να παραμείνει υπό εποπτεία στο Τόκιο, μακριά από το σπίτι του, για έναν ολόκληρο χρόνο.

Μέσα σε αυτό το χρόνο, ο παίκτης θα πάει σχολείο, θα μελετήσει για διαγωνίσματα, θα συμμετάσχει σε πολλές δραστηριότητες που θα τον αναπτύξουν πνευματικά, αυξάνοντάς του τη δύναμη των επιμέρους χαρακτηριστικών του και θα αποκτήσει νέους φίλους. Στο ενδιάμεσο διάστημα, όμως, θα ανακαλύψει –ύστερα από ένα τυχαίο γεγονός- ότι διαθέτει μια ιδιαίτερη δύναμη – την Persona.

Οι διάφορες Personas δεν είναι παρά οι κρυμμένες πτυχές του εαυτού μας, οι οποίες μετουσιώνονται σε ένα πλάσμα με ξεχωριστές δυνάμεις. Η εξωτερική τους εμφάνιση είναι το πρώτο στοιχείο σύνδεσης με τη σειρά Shin Megami Tensei, καθώς πρόκειται για πλάσματα που έχουμε ήδη δει στην αρχική σειρά και που, σχεδόν ενστικτωδώς, μας βοηθούν να γίνουμε πιο αποτελεσματικοί στη μάχη, γνωρίζοντας τις δυνάμεις και τις αδυναμίες τους. Κάθε Persona έχει το δικό της attribute και κινήσεις που μπορεί να την κάνει ισχυρότερη ή πιο αδύναμη όταν έρχεται αντιμέτωπη με άλλες.

Για παράδειγμα, μια Persona του πάγου θα υποκύψει στη δύναμη της φωτιάς, ενώ θα τσακίσει μια Persona που ανήκει στον άνεμο. Ενώ, όμως, οι υπόλοιποι χαρακτήρες ελέγχουν μόνο μία Persona, ο πρωταγωνιστής μπορεί να ελέγχει πολλά περισσότερα (με τον συνολικό διαθέσιμο αριθμό Personas να αγγίζει τις 12), κάτι που σημαίνει πως η έκβαση της μάχης στηρίζεται αρκετά στα διαθέσιμα πλάσματα του πρωταγωνιστή και τις δυνάμεις τους.



Το μόνο σημείο που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις Personas είναι αποκλειστικά και μόνο το πεδίο της μάχης. Η μάχη ακολουθεί την παραδοσιακή turn-based φόρμουλα των προηγούμενων παιχνιδιών και των τίτλων Shin Megami Tensei, όπου οι παίκτες μπορούν να επιτεθούν στα αντίπαλα πλάσματα κάνοντας χρήση είτε των όπλων τους, είτε των δυνάμεων που βρίσκονται υπό τον έλεγχο των Persona. Πριν την εκτέλεση της κίνησης, ο παίκτης μπορεί να εξετάσει τα χαρακτηριστικά των αντιπάλων, να ελέγξει τις αδυναμίες τους και να επιλέξει την κατάλληλη κίνηση.



Όμως, στη μάχη του Persona 5 έχουμε την επιστροφή παλιών χαρακτηριστικών καθώς και μια νέα προσθήκη. Οι παίκτες μπορούν να επιτεθούν στα πλάσματα χρησιμοποιώντας βαλλιστικά όπλα, τα οποία μπορούν να αποδειχθούν εξαιρετικά επικίνδυνα για τα φτερωτά πλάσματα. Επιπλέον, όταν ένα τέρας έχει έρθει σε αδιέξοδο, επιδιώκει να επικοινωνήσει με τον παίκτη και να του προσφέρει ανταλλάγματα για τη σωτηρία του.

Μέσα από μια σειρά έξυπνων διαλόγων, όπου ο παίκτης πρέπει να δώσει τις κατάλληλες απαντήσεις, ο παίκτης μπορεί να κερδίσει πολύτιμα αντικείμενα, χρήματα ή ακόμα και τις υπηρεσίες του ίδιου του πλάσματος, το οποίο ενσωματώνεται ως νέα Persona στο οπλοστάσιό του.

Αυτή είναι μια καλοδεχούμενη συνεισφορά από τη μαμά-σειρά, ειδικά από τη στιγμή που δίνει στον παίκτη την επιλογή να διαλέξει ποιο πλάσμα επιθυμεί να προσθέσει ως Persona στη συλλογή του, αποτρέποντας την τυχαία προσθήκη πλασμάτων και τη γρήγορη εξάντληση του διαθέσιμου χώρου για αυτά.

Ακόμη, με το πάτημα ενός κουμπιού, το παιχνίδι βρίσκει αυτόματα την Persona που διαθέτει την κατάλληλη εκείνη επίθεση που θα καταφέρει ένα σημαντικό χτύπημα, αποδυναμώνοντας τον αντίπαλο, κάτι που μας επιτρέπει να παραμείνουμε στη δράση χωρίς να χρειάζεται να ψάχνουμε μία-μία τις διαθέσιμες Personas.

Φυσικά, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε μια αρκετά σημαντική προσθήκη στη μάχη – την Αλλαγή Σκυτάλης (Baton Pass). Όταν ένας από τους χαρακτήρες καταφέρει ένα ισχυρό χτύπημα στο αντίπαλο πλάσμα, μπορεί να προσπεράσει τη δεύτερη επίθεσή του και να επιτρέψει σε έναν άλλο χαρακτήρα της ομάδας να επιτεθεί. Αυτομάτως, ο νέος χαρακτήρας γίνεται πολύ πιο δυνατός και να προκαλέσει πολύτιμη ζημιά.

Σε μάχες όπου υπάρχουν πολλά πλάσματα για να καταστραφούν, ένας ενδυναμωμένος χαρακτήρας με επίθεση που μπορεί να στοχεύσει όλα τα πλάσματα μαζί, μπορεί να κάνει άνετα τη διαφορά. Στο Persona 5 Royal, ο μηχανισμός Baton Pass μπορεί να ενισχυθεί μέσω των αλληλοπειδράσεων στον αληθινό κόσμο.

Μια ακόμα καινοτομία στη μάχη αφορά στην ύπαρξη ενός νέου τύπου δαιμόνων, η εξόντωση των οποίων μπορεί να προκαλέσει σημαντική ζημιά και στους υπόλοιπους δαίμονες που στέκονται απέναντί μας. Έτσι, οι μάχες μπορούν να ολοκληρωθούν πολύ πιο σύντομα, χωρίς να ταλαιπωρήσουν και να κουράζουν. Αν, πάλι, οι μάχες γίνουν εξαιρετικά δύσκολες, και οι παίκτες αδυνατούν να ανταποκριθούν, το online σύστημα του παιχνιδιού έρχεται για να σώσει την κατάσταση. Οι φίλοι παίκτες που παίζουν το παιχνίδι μπορούν, μέσω κάποιου ασύγχρονου mode, να στείλουν άμεσα τη δική τους ομάδα και να βγάλουν τον κάθε παίκτη από τη δύσκολη κατάσταση.

Μετά το πέρας της μάχης ο παίκτης κερδίζει πολύτιμα αντικείμενα, χρήματα και εμπειρία, η οποία μοιράζεται για την αύξηση των stats των χαρακτήρων και των Personas. Επιπλέον, χάρη σε μια ικανότητα που προκύπτει από τη βελτιωμένη σχέση του πρωταγωνιστή με κάποιον από τους έμπιστους ανθρώπους του περιβάλλοντός του (Confidantes), μπορούν να αποκτήσουν εμπειρία και οι χαρακτήρες που, λόγω έλλειψης χώρου, δεν μπορούσαν να συμμετέχουν στη μάχη, εξαλείφοντας κάπως την ανάγκη για περισσότερο grinding – κάτι που είναι ιδιαίτερα χρήσιμο, καθώς οι διαθέσιμοι χαρακτήρες προς το τέλος του παιχνιδιού είναι πολύ περισσότεροι από κάθε άλλο παιχνίδι της σειράς.

Οι μάχες και το μεγαλύτερο core κομμάτι του gameplay εκτυλίσσονται στα Παλάτια. Πλέον δεν μιλάμε για τα παραδοσιακά dungeons, ούτε για εκείνους τους χώρους στους οποίους εκτυλισσόταν η δράση στα προηγούμενα παιχνίδια, οι οποίοι ήταν επί της ουσίας ένα τυχαίο μείγμα τοίχων και διαδρόμων, με τα μοντέλα των Σκιών να τριγυρνούν στους διαδρόμους, ίδια και



Κάθε Παλάτι αντιπροσωπεύει τον χώρο και τα αισθήματα του στόχου της ομάδας, με αποτέλεσμα όλα τα Παλάτια να είναι εντελώς διαφορετικά μεταξύ τους. Έτσι, μεταξύ άλλων, οι παίκτες μπορούν να εξερευνήσουν, μεταξύ άλλων, μια τράπεζα, ένα μουσείο τέχνης, ακόμα και έναν διαστημικό σταθμό.

Τα Παλάτια δεν αποτελούν έναν τυχαίο συνδυασμό διαδρόμων και τοίχων, αλλά κάθε όροφος είναι σχεδιασμένος προσεκτικά. Σε κάθε παλάτι υπάρχουν μοναδικά puzzles και χαρακτηριστικά, ενώ ο χώρος δεν αλλάζει τυχαία, όπως συνέβαινε και στα προηγούμενα παιχνίδια. Καθώς πρόκειται για μια ομάδα κλεφτών, το παιχνίδι έπρεπε να σχεδιαστεί έτσι ώστε να ανταποκρίνεται στο πνεύμα των αποστολών.

Έτσι, κατά την περιπλάνησή τους, οι χαρακτήρες θα βρουν χάρτες που αποκαλύπτουν σταδιακά τη διάταξη του Παλατιού, γωνίες και αντικείμενα στα οποία μπορούν να κρυφτούν και να αιφνιδιάσουν τους αντιπάλους τους, κρυφά μονοπάτια για να κόψουν δρόμο και ειδικά δωμάτια στα οποία οι χαρακτήρες μπορούν να ξεκουράζονται και να αποθηκεύουν την πρόοδό τους.



Ακόμα και ο σχεδιασμός των αντιπάλων αλλάζει, έτσι ούτως ώστε να ανταποκρίνονται καλύτερα στην αισθητική του περιβάλλοντος. Τέλος, μερικά Παλάτια δεν μπορούν να ολοκληρωθούν με την πρώτη απόπειρα, με αποτέλεσμα οι παίκτες να πρέπει να επιστρέψουν στον κανονικό κόσμο και να κάνουν κάτι το οποίο και θα επιτρέψει τη συνέχιση της πορείας τους στον κόσμο του υποσυνείδητου. Μια νέα προσθήκη στο Persona 5 Royal είναι τα δωμάτια με τους Seeds of Will (Σπόρους της Θέλησης).

Κάθε Παλάτι φιλοξενεί τρεις από αυτούς τους σπόρους, η χρησιμότητα των οποίων αποκαλύπτεται τόσο την ίδια τη στιγμή της συγκομιδής τους, όσο και αργότερα, σε ένα άλλο σημείο του κόσμου του Persona 5. Αξίζει να σημειωθεί, πάντως, πως οι Σπόροι είναι ένα σημαντικό collectible: άπαξ και το Παλάτι τους χαθεί, χάνονται και οι ίδιοι, χωρίς να δίνεται άλλη ευκαιρία στον παίκτη να τους μαζέψει, πέρα από ένα νέο παιχνίδι.

Όταν οι χαρακτήρες ολοκληρώσουν με επιτυχία την αποστολή τους στο εκάστοτε Παλάτι, εκείνο παύει πλέον να υφίσταται. Και μαζί με τους Σπόρους της Θέλησης, εξαφανίζονται και τα πλάσματά του. Ωστόσο, οι δαίμονες δεν εξαφανίζονται εντελώς από το παιχνίδι. Υπάρχει ακόμα ένα μεγαλύτερο μπουντρούμι (dungeon), το οποίο δεν έχει καμία σχέση με τα Παλάτια. Πρόκειται για έναν χώρο, το Mementos, το οποίο αντιπροσωπεύει τις καρδιές και την ψυχοσύνθεση όλων των κατοίκων του Τόκιο.

Συχνά-πυκνά οι παίκτες καλούνται να εξερευνήσουν το Mementos, το οποίο είναι πραγματικά μεγάλο και βαθύ, σε μια προσπάθεια να εκτελέσουν τις δευτερεύουσες αποστολές (Requests) και να αυξήσουν τη δημοτικότητα της ομάδας. Στο Mementos οι παίκτες θα βρουν όλα εκείνα τα πλάσματα που εμφανίστηκαν στα προηγούμενα παλάτια, ενώ θα έχουν ακόμα μια ευκαιρία να τα προσθέσουν στη συλλογή τους και να δυναμώσουν περισσότερο την ομάδα τους, ακόμα και να κάνουν το απαραίτητο level-up στις υφιστάμενες Personas, με σκοπό την περαιτέρω ισχυροποίησή τους.

Η περιπλάνησή μας στον Mementos μπορεί ωστόσο να αποτελέσει έναν σημαντικό παράγοντα διάσπασης της προσοχής μας από το αληθινό Τόκιο και τις πρόσθετες δραστηριότητες για την ανάπτυξη των διαπροσωπικών σχέσεων και των δεξιοτήτων του Joker, επομένως ο παίκτης οφείλει να θυμάται πως πρέπει να διατηρεί μια ισορροπία στο πόσο χρόνο αφιερώνει εκεί. Και κάπως έτσι, ο παίκτης μπορεί να συνειδητοποιήσει πως η περιπέτεια στα Παλάτια και το Mementos δεν είναι ο μοναδικός πυλώνας δράσης του Persona 5 Royal. Υπάρχουν και άλλα πράγματα τα οποία απαιτούνται να γίνουν.

Ο παίκτης θα κληθεί να περάσει κάποιο χρόνο στο Velvet Room, έναν ειδικό χώρο όπου μπορεί να ασχοληθεί με ό,τι αφορά τις Personas. Στον χώρο αυτό μπορεί να ενώσει τις υφιστάμενες Personas και να δημιουργήσει νέες, πιο δυνατές οντότητες που θα χρησιμοποιήσει στη μάχη, ή ακόμα και να τις δυναμώσει μέσω μιας νέας δυνατότητας, η οποία επιτρέπει την «εξόντωση» μίας από τις υπάρχουσες Personas με σκοπό την μετατροπή της σε πόντους εμπειρίας που θα χρησιμοποιηθούν για την ενδυνάμωση μιας άλλης.

Επιπλέον, ο παίκτης θα μπορέσει να συμμετάσχει σε ειδικά side quests, με σκοπό την απόκτηση νέων έμπιστων χαρακτήρων, οι οποίοι προσφέρουν νέες δυνατότητες στο παιχνίδι και την προσφορά επιπλέον πόντων εμπειρίας κατά την ένωση νέων Personas, όπως έχει ήδη αναφερθεί.



Ωστόσο, απόκτηση νέων, έμπιστων χαρακτήρων (Confidantes) ο παίκτης μπορεί να αποκτήσει και με την αλληλεπίδρασή του με τους χαρακτήρες του έξω κόσμου. Με τη συμμετοχή του σε συζητήσεις, τις εξόδους και τη συμμετοχή σε πολλές δραστηριότητες, πολύ περισσότερες από κάθε άλλο παιχνίδι της σειράς, ο παίκτης θα μπορέσει να ισχυροποιήσει ακόμα περισσότερο τους δεσμούς του με τους υπόλοιπους χαρακτήρες του παιχνιδιού, αποκομίζοντας μόνο οφέλη.



Έτσι, ο παίκτης έχει στη διάθεσή του μια πληθώρα δραστηριοτήτων σε διάφορα σημεία του πολύβουου Τόκιο και περίπου 20 Confidantes για να αλληλεπιδράσει και να δυναμώσει τον μεταξύ τους σύνδεσμο. Όσο οι σχέσεις τους εμβαθύνουν, τόσο περισσότερα πράγματα γνωρίζουμε για τους άλλους χαρακτήρες. Χαρακτήρες οι οποίοι μας φαίνονταν αρκετά ρηχοί καταλήγουν να αποκτούν μεγαλύτερο βάθος απ' ό,τι φανταζόμασταν, ενώ χαρακτήρες που μας φαίνονταν αρχικά καλοί, καταλήγουν να είναι κάτι πολύ διαφορετικό από αυτό που παρουσιάζουν.

Επιπλέον, κάποιοι χαρακτήρες μπορούν να μας φέρουν σε επαφή με άλλους χαρακτήρες που μας έχουν ανάγκη, καταλήγοντας στο να συμμετάσχουμε σε υπό-αποστολές που θα αυξήσουν τη φήμη της ομάδας μας εντός του παιχνιδιού. Η επένδυση χρόνου στους Confidantes μας έχει και άλλα οφέλη, καθώς ξεκλειδώνονται νέες κινήσεις και δεξιότητες χρήσιμες στη μάχη. Και με ένα σωρό πράγματα που έχει να κάνει κάποιος στο Τόκιο, η επιλογή του πως θα μπορέσουμε να αξιοποιήσουμε τον διαθέσιμο χρόνο μας έχει εξαιρετικά μεγάλη βαρύτητα και ανάλογες επιπτώσεις.

Το να περάσει κάποιος παίκτης χρόνο με κάποιον χαρακτήρα μπορεί να σημαίνει πως θα χάσει χρόνο για μελέτη, ενώ το να αποφασίσει να περάσει το βροχερό απόγευμα στη βιβλιοθήκη του σχολείου για επιπλέον μελέτη μπορεί να σημαίνει πως θα θυσιάσει την εργασία μερικής απασχόλησης που έχει και να χάσει χρήματα, με τα οποία θα μπορούσε να αποκτήσει καλύτερο εξοπλισμό για την εξόρμηση στα Παλάτια.

Επομένως, με το πέρασμα του χρόνου, ο κάθε παίκτης θα πρέπει να βρει την ισορροπία, με σκοπό να καταφέρει να πετύχει όσο το δυνατόν περισσότερα. Αναπόφευκτα αυτό δεν μπορεί να γίνει στο πρώτο playthrough – όμως το ενδεχόμενο για ένα New Game+ για την πλήρη ολοκλήρωση φαντάζει απόλυτα θελκτικό και καθόλου βαρετό.

Συνεχίζοντας στα πιο τεχνικά σημεία του τίτλου, καλό είναι να αναφέρουμε, για μια ακόμα φορά, πως η δουλειά που έχει γίνει εδώ είναι εξαιρετική. Ο οπτικός τομέας δεν είναι κάτι το εξαιρετικό για όσους περιμένουν να δουν εντυπωσιακά ή αληθοφανή γραφικά. Όμως το παιχνίδι είναι πανέμορφο εικαστικά. Τα τρισδιάστατα μοντέλα των προηγούμενων τίτλων αντικαθίστανται από υψηλής ανάλυσης μοντέλα, με βελτιωμένο animation και με αισθητική που ταιριάζει άψογα με το εικαστικό κομμάτι του τίτλου.



Οι σκηνές με τους διαλόγους μας δίνουν την αίσθηση ότι διαβάζουμε κόμικ σε ορισμένα σημεία, ενώ τα χρώματα είναι ζωντανά, καθαρά και δεν κουράζουν. Τα ίδια τα Παλάτια έχουν και αυτά τους δικούς τους χρωματισμούς, φωτισμούς και εφέ και είναι και αυτά εξίσου όμορφα, ενώ ακόμα και οι σκηνές των All-Out Attacks εξακολουθούν να έχουν τη γοητεία τους. Η μουσική επένδυση περιλαμβάνει ένα soundtrack με γνώριμες μελωδίες από προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, ενώ στα καινούρια κομμάτια μπορούμε να ακούσουμε ευχάριστα μίξη ροκ και τζαζ στοιχείων που ταιριάζει απόλυτα με το ύφος του παιχνιδιού.

Θέματα που αφορούσαν στον χειρισμό και το online κομμάτι του αρχικού παιχνιδιού δεν αποτελούν πρόβλημα πλέον. Η σύνδεσή μας με το Thieves' Den λειτουργεί απροβλημάτιστα, ενώ αρκεί ο παίκτης να βρίσκεται κρυμμένος για να γλιτώσει την επαφή με κάποιον δαίμονα. Τι και αν ο δαίμονας περνά από μπροστά ή δίπλα του; Ο παίκτης θα συνεχίσει να είναι ασφαλής. Σε αυτή την περίπτωση, φυσικά, η AI προκαλεί γέλιο, αλλά η τακτική προσέγγιση στη μάχη καταφέρνει να λειτουργεί απρόσκοπτα. ➔

Και κάπως έτσι φτάνουμε στον επίλογο, καθώς μιλάμε για έναν αριστουργηματικό τίτλο. Με το Persona 5 Royal, η Atlus δεν έρχεται να εφεύρει από την αρχή τον τροχό. Πατάει πάνω στις πολύ γερές βάσεις του Persona 5, βάσεις που χτίστηκαν σε βάθος χρόνου, για να πει μια ιστορία με διαφορετικό τρόπο και να προσφέρει μια ελαφρώς διαφοροποιημένη εμπειρία. Αυτό όμως είναι αρκετό για τους παίκτες που ασχολήθηκαν με το Persona 5 στο παρελθόν και αποφασίζουν να ταξιδέψουν ξανά στον κόσμο του.

Η επανέκδοση του Persona 5 Royal για τις σύγχρονες πλατφόρμες είναι μια definitive edition του τίτλου που, όσοι δεν έχουν ασχοληθεί ξανά μαζί του, οφείλουν να του δώσουν μια ευκαιρία και έναν τριψήφιο αριθμό ωρών από τον ελεύθερο χρόνο τους, που ωστόσο αξίζει και το κάθε δευτερόλεπτο.

Με μια εξαιρετική ισορροπία ανάμεσα στο αληθινό και το φανταστικό, με μια ιστορία που κρατά σφιχτά τον παίκτη από την αρχή μέχρι το τέλος και με ενδιαφέροντες χαρακτήρες να μας κρατούν συντροφιά, το Persona 5 Royal αποτελεί μια κυκλοφορία-ορόσημο για ένα διευρυμένο οικοσύστημα και υπόσχεση για ένα μέλλον που η κυκλοφορία ενός Persona δεν θα βρίσκεται κρυμμένος σε μια σκοτεινή άκρη του Mementos.

Κώστας Παπαμήτρου

Βαθμολογία: 9

Θετικά

- Εξαιρετική πλοκή, με έντονα, επίκαιρα μηνύματα
- Ενδιαφέροντες χαρακτήρες και αλληλεπιδράσεις.
- Το οπτικοακουστικό κομμάτι του τίτλου στο σύνολο.
- Άφθονο περιεχόμενο και μεγάλη διάρκεια.
- Ένα πλήρες δώρο «καρδιάς» από την Atlus στους κατόχους PC, Switch και Xbox.

Αρνητικά

- Η AI, που έρχεται να διορθώσει ένα πρόβλημα, με εντελώς αστεία αποτελέσματα.
- Ο υπερβολικά μεγάλος χρόνος που απαιτείται από τον παίκτη να γνωρίσει τους μηχανισμούς του τίτλου.

Το **Persona 5 Royal** κυκλοφορεί από τις 21/10/22 για PS5, Switch, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το Xbox Series με review code που λάβαμε από τη Zegetron.

Mario + Rabbids: Sparks of Hope

Υπάρχουν τα sequel που συνεχίζουν, υπάρχουν και τα sequel που εξελίσσουν.

Υπάρχουν δεκάδες λόγοι για να παινέψει κάνεις τα (δύο πλέον –Mario + Rabbids: Kingdom Battle και Mario + Rabbids: Sparks of Hope) παιχνίδια Mario + Rabbids. Οι περισσότεροι εξ αυτών έχουν καταγραφεί ήδη, ενώ πολλοί ακόμα πρόκειται να προστεθούν στις επόμενες παραγράφους του παρόντος κείμενου.

Ένας εκ των βασικότερων όμως, που σε ένα βαθμό ίσως και να εξηγεί όλα τα υπόλοιπα, είναι ότι πρόκειται για μια σειρά που κάνει του κεφαλιού της, συνδυάζοντας τη σταθερότητα και τη σιγουριά του Mario, με τη φρεσκάδα και την τρέλα των Rabbids. Η πιο σωστή επιλογή λοιπόν, αυτή τη φορά, ήταν ο χρόνος που άφησε να περάσει μέχρι το sequel, ώστε να ωριμάσει το παιχνίδι και να προλάβει να λείψει στους φίλους του.

Σε μια εποχή που η βιομηχανία των video games -και όχι μόνο- κρίνει πως ό,τι “πάει καλά”, πρέπει να εξαργυρωθεί όσο πιο γρήγορα γίνεται και στον μέγιστο βαθμό αποστράγγισης, οι άνθρωποι των Ubisoft (ποιος θα το περίμενε!) Paris και Milan, αποφάσισαν να κινηθούν αργά, σταθερά και με ουσιαστικά βήματα εμπρός. Αφήνοντας μια καθαρή πενταετία περιθώριο ανάμεσα στους δύο τίτλους και επιστρέφοντας με μία συνέχεια που πέρα από κάποια μικρά στραβοπατήματα, στον πυρήνα και τα βασικά τμήματα του παιχνιδιού έχει κάνει τεράστια άλματα προς την σωστή κατεύθυνση.



Αυτή η εξέλιξη, θα μπορούσαμε να πούμε πως φέρνει αρκετά στην μετάβαση των πρώτων 2D παιχνιδιών Mario, στη 3D εποχή. Κάτι τέτοιο φαίνεται πως είχαν στο μυαλό τους οι δημιουργοί, με διάφορα σημεία του παιχνιδιού να κλείνουν το μάτι συγκεκριμένα στο Mario Galaxy. Από τη ροή της ιστορίας όπου ταξιδεύουμε από πλανήτη σε πλανήτη, μέχρι μικρολεπτομέρειες, όπως τα Lumas, που αποτελούν τα Sparks του τίτλου και τον χαρακτήρα της Rosalina.

Αυτό όμως που αποτελεί την πιο ουσιαστική καινοτομία και μετάβαση, είναι η ελεύθερη πλέον κίνηση των χαρακτήρων και της κάμερας. Με αυτό το θέμα της κάμερας, να αποτελούσε μέχρι πρότινος έναν από τους βασικούς περιορισμούς του αρχικού τίτλου.

Πέραν λοιπόν της ελεύθερης κίνησης της κάμερας στα τμήματα του παιχνιδιού που περιφερόμαστε στους πλανήτες ανάμεσα στις μάχες, ο πλήρης έλεγχος της οπτικής πέρασε στα χέρια μας και στον τομέα της μάχης, το σημείο όπου ενοχλούσε περισσότερο. Αντί λοιπόν να δυσκολευόμαστε να μελετήσουμε τον χώρο και να οργανώσουμε τις επιθέσεις μας τμηματικά, τώρα μπορούμε να κοιτάξουμε όπου θέλουμε, να επιλέξουμε καλύτερα ποιον σημαδεύουμε και πάνω απ’ όλα, να κινηθούμε και εμείς οι ίδιοι ελεύθερα, καθώς μεταβλήθηκε και η κίνηση των χαρακτήρων.



Ξεχάστε λοιπόν το σύστημα του Kingdom Battle, όπου υποδείκνυες στον Beer-o το σημείο που θες να καταλήξεις. Πλέον οι χαρακτήρες κινούνται ανεμπόδιστα, σαν οποιοδήποτε 3D παιχνίδι, μέσα στα όρια που επιτρέπουν τα στατιστικά του κάθε ήρωα και οι αναβαθμίσεις του στον δεδομένο γύρο.

Παρότι κάτι τέτοιο ακούγεται βασικό και δεδομένο, στην περίπτωση του Mario + Rabbids: Sparks of Hope παίζει μεγάλο ρόλο. Αφενός γιατί δεν υπήρχε στο αρχικό παιχνίδι, κι αφετέρου, γιατί μαζί του συμπαρασέρνει και τα υπόλοιπα τμήματα του gameplay στο να λειτουργούν καλύτερα.

Από τη γενική κίνηση και τοποθέτηση στον χώρο, τα dashes, τον συνδυασμό των χαρακτήρων για τα άλματα, έως συγκεκριμένες επιθέσεις, όπου μπορούν να χτυπήσουν περισσότερους αντίπαλους ανάλογα με το σημείο που θα βρισκόμαστε. Άλλωστε κάπως έτσι δομείται και ένα καλό turn-based tactical παιχνίδι, με τον υπολογισμό και όμορφο συνδυασμό πολλών μικρών παραμέτρων. Κάτι που το Mario + Rabbids: Sparks of Hope πετυχαίνει σε εξαιρετικό βαθμό και ισορροπία. ➡

Ισορροπία και ουσία λοιπόν. Με τα πάντα να έχουν τον σκοπό τους, να συνδυάζονται και να λειτουργούν σωστά, χωρίς ποτέ όμως να νιώθεις ότι σε παραμπουκώνει το παιχνίδι σε επιλογές, αλλά ούτε και να υστερεί. Κάθε χαρακτήρας έχει τα δικά του ξεχωριστά upgrades που δεν είναι τα τεράστια skill trees που συναντάμε συνήθως, με τις μισές επιλογές να μας είναι αδιάφορες. Λίγες και καλές. Όπως και τα όπλα: Ένα για κάθε χαρακτήρα, για να μην μπλέκουμε με stats και να διστάζεις να το αντικαταστήσεις αφού έχεις επενδύσει για την αναβάθμισή του. Ένα όπλο ο κάθε χαρακτήρας λοιπόν, και μία δευτερεύουσα επίθεση ή άμυνα (ανάλογα των χαρακτήρα).

Αυτό που παίζει τον μεγαλύτερο ρόλο βέβαια, είναι τα Sparks, τα οποία συλλέγουμε στην εξέλιξη της ιστορίας και τοποθετούμε δύο σε κάθε χαρακτήρα, ενώ αναβαθμίζονται κιάλας. Τα Sparks ποικίλουν ως προς τις δυνάμεις και τις ενέργειες που εκτελούν. Μπορεί να είναι αμυντικά, μπορεί έχουν συγκεκριμένα effects ή να εκτελούν AoE επιθέσεις.

Μπορεί φαινομενικά να ακούγονται σαν ένα ακόμη διαδικαστικό στοιχείο για τη μάχη, προσφέρουν όμως αρκετά περισσότερο βάθος. Σε αυτό συντελούν (για να μην μακρηγορούμε κιάλας για κάτι που καταλαβαίνεις κάποιος εύκολα παίζοντας το παιχνίδι) όλα τα μικρά κι αρκετά στοιχεία που φτιάχνουν το σύνολο του gameplay και της μάχης συγκεκριμένα.

Από τις διαθέσιμες επιλογές επίθεσης, το είδος τους, τον τρόπο και την σειρά που θα τα εκτελέσουν, την κίνηση στον χώρο, τους χρόνους που απαιτούνται για τα cool down των ενεργειών, και φυσικά, τον συνδυασμό όλων αυτών των πραγμάτων με σκοπό την καλύτερη δυνατή επίθεση. Να εκμαιεύσουμε και τον τελευταίο δυνατό βαθμό damage από όλο μας το οπλοστάσιο, σχεδιάζοντας την τέλεια ενορχήστρωση.

Και μετά από αυτό, να τοποθετήσουμε τους χαρακτήρες στην ασφαλέστερη θέση προκειμένου να αμυνθούμε αμέσως μετά και να κρατήσουμε ζωή γιατί δεν θα ανανεωθεί αυτόματα στην επόμενη μάχη. Θα πρέπει να πληρώσουμε νομίσματα για κάτι τέτοιο ή να αγοράσουμε power ups, με μια οικονομία του παιχνιδιού που δεν νιώθεις ποτέ ότι σου περισσεύουν για αλόγιστες σπατάλες. Όλο αυτό το υπέροχο gameplay, αναδεικνύεται ακόμη περισσότερο στο υψηλό επίπεδο δυσκολίας, κάτι που θα προτείναμε, γιατί δίνει άλλη βαρύτητα στην κάθε μας επιλογή.

Από τον χαρακτήρα που θα επιλέξουμε, μέχρι το ανάλογο Spark και τη στρατηγική που θα ακολουθήσουμε, βασισμένοι στο είδος της πίστας, καθώς έχουμε και εδώ τα γνωστά ξεχωριστά objectives αλλά και τα boss fights, που ανεβάζουν πάντα λίγο παραπάνω τον πήχη και την ποικιλία. Δυστυχώς όμως, εδώ το sequel δείχνει να υστερεί λίγο του προκατόχου του. Παρότι υπάρχουν όμορφες μάχες και κάποιοι ενδιαφέροντες δεύτεροι χαρακτήρες, δεν καταφέρνουν να φτάσουν τα επίπεδα του Kingdom Battle.

Αυτό καλύπτει όλο το φάσμα της γραφής βέβαια, καθώς έχει να κάνει με το συνολικό ύφος του τίτλου. Σίγουρα, θεωρούμε δεδομένο ότι κανείς δεν παίζει παιχνίδια Mario ή Rabbids για την υπόθεση, αυτό είναι αυτονόητο. Στο Sparks of Hope τώρα, οι δημιουργοί προσπάθησαν να βάλουν μια κάποια υπόθεση και ένα γενικό σενάριο, όπου μια συμπαντική οντότητα με το όνομα Cursa, καταναλώνει πλανήτες για να τους πάρει την ενέργεια, απλώνοντας παντού μια μαύρη γλίτσα που ονομάζουν χαριτολογώντας, Darkmess. Εμείς λοιπόν κινούμαστε από πλανήτη σε πλανήτη και τον ελευθερώνουμε, μέχρι την τελική μάχη με το Cursa.



Όπως είπαμε, κανείς δεν παίζει ένα τέτοιο παιχνίδι για την υπόθεση, οπότε δεν θα την κρίνουμε. Από τη στιγμή που υπάρχει, θεωρείται καλοδεχούμενη. Το πρόβλημα προκύπτει σε κάποιους άλλους τομείς. Αρχικά, με τα voice overs, όπου λίγοι χαρακτήρες μιλάνε κανονικά, κάποιοι δεν μιλάνε καθόλου, ενώ κάποιοι τρίτοι, λένε μία ή δύο λέξεις από όλο το κείμενο που εμφανίζεται και το κάνει άβολο και περίεργο για τους πάντες.

Το βασικότερο πρόβλημα όμως, είναι ότι μέσα από την προσπάθεια να χτιστεί ιστορία, το παιχνίδι δείχνει να έχασε αρκετή από την τρέλα του. Με τους πλανήτες να έχουν μια μουντάδα και ένα γενικότερα, πιο βαρύ για την κατηγορία ύφος, αφήνοντας στην άκρη την χαρούμενη ατμόσφαιρα του Mushroom Kingdom και σε μεγάλο βαθμό, το χιούμορ και την παλαβομάρα των Rabbids.



Αυτή η μουντάδα βέβαια, πιθανόν και να είναι μια λύση ανάγκης για να καλύψει τις ομολογουμένως χαμηλές επιδόσεις του παιχνιδιού στο Switch. Ότι ένα παιχνίδι που κυκλοφορεί στο Switch θα έχει περιορισμούς τεχνικά, θεωρείται λίγο-πολύ δεδομένο άλλωστε. Αυτό που προκαλεί εντύπωση όμως, είναι πως βάζοντας ξανά το Kingdom Battle για να φρεσκάρουμε τις διαφορές, παρατηρήσαμε ότι το παιχνίδι του 2017, έδειχνε, αν όχι καλύτερο σε σημεία, τουλάχιστον ίδιο.

Ο σχεδιασμός του Sparks of Hope λοιπόν, θα μπορούσε να είναι μια απόπειρα να κρυφτούνε πράγματα, μέσα από πιο μουντά περιβάλλοντα και πιο τετράγωνα αντικείμενα. Προς υπεράσπιση του τίτλου βέβαια, να πούμε ότι μέσα στις μάχες και λόγω του καρτούνιστικού σχεδιασμού και ειδικά των χαρακτήρων, που είναι καλοσχεδιασμένοι, δεν εμφανίζεται κάποιο εξόφθαλμο πρόβλημα. Εκεί που φαίνεται έντονα, είναι στα περιβάλλοντα του background και τα cutscenes, όπου το παιχνίδι εκπέμπει vibes προηγούμενων γενιών.

Παρ' όλα αυτά βέβαια, δεν παύει να είναι ένα όμορφο παιχνίδι με ευχάριστα περιβάλλοντα και εξαιρετική μουσική από εγνωσμένης αξίας και έργου συνθέτες της βιομηχανίας, με μοναδική παραφωνία την ανεξήγητα μελαγχολική μουσική του τελευταίου κόσμου. Δεν είναι άσχημη σαν μουσική, κάθε άλλο, απλά ακούγεται υπερβολικά δυσοίωνη και σοβαρή για ένα παιχνίδι που πρωταγωνιστούν ο Mario και κάτι κουνέλια που ουρλιάζουν. Οι τεχνικοί περιορισμοί δεν τελειώνουν εδώ βέβαια, καθώς υπάρχει και το θέμα του loading.

Μπορεί να έχουμε γίνει λίγο κακομαθημένοι πλέον είναι η αλήθεια, και έστω και τα λίγα δευτερόλεπτα να μας ξενίζουν, αλλά όπως και να το δει κανείς, το να χρειάζονται τρία με τέσσερα δευτερόλεπτα για να μπει σε μια πόρτα ή να απαιτείται χρόνος φόρτωσης για να ανοίξεις το μενού και να κλείσεις τον χάρτη, κακά τα ψέματα, είναι αναχρονισμός για το 2022. Ειδικά όταν αυτό μπαίνει εμπόδιο στον εξαιρετικό gameplay ρυθμό που χαρακτηρίζει τους δύο τίτλους της σειράς. Αυτόν τον υπέροχο συνδυασμό turn-based μαχών, εξερεύνησης και περιβαλλοντικών γρίφων.

Ένα από τα πιο σημαντικά χαρίσματα του τίτλου κατά τη γνώμη μας, καθώς προσφέρει ποικιλία και σπάει την μονοτονία των συνεχόμενων μαχών. Ακόμη κι αν έχει πέσει λίγο περισσότερη δόση Ubisoft στο δεύτερο μέρος της σειράς, με ανούσιο περιεχόμενο σε μάχες που δεν διαφοροποιούνται ιδιαίτερα μεταξύ τους, αυτή η επιλογή να χαλαρώνεις με βόλτες και απλούς γρίφους περιφερόμενος στον εκάστοτε πλανήτη, δίνει τη δυνατότητα να φέρεις το παιχνίδι στα μέτρα σου.

Πότε με μάχες και πότε με εξερεύνηση, γρίφους και προκλήσεις. Εύκολα και σε βασικά επίπεδα, σχεδόν όλοι τους, ευχάριστοι και πάντα καλοδεχούμενοι παρ' όλα αυτά. Παρότι λοιπόν έχουμε ήδη αναφέρει αρκετά πράγματα ώστε να αποτυπωθεί μια σαφής εικόνα του τίτλου, υπάρχουν άλλα τόσα που θα μπορούσαν να γραφτούν. Όχι επειδή μας αρέσει να πλατειάζουμε, αλλά επειδή έχει τόσα πολλά μικρά επιμέρους τμήματα που συντελούν στη δημιουργία ενός εξαιρετικού συνόλου. Όλες αυτές οι λέξεις βέβαια, θα μπορούσαν να έχουν αποφευχθεί, λέγοντας απλά ότι ακόμη κι όταν ολοκληρώσει κάποιος την ιστορία του τίτλου, δύσκολα θα το αφήσει κάτω και θα πάει στο επόμενο παιχνίδι.

Το πιθανότερο είναι ότι θα συνεχίσει να εξερευνά τους πλανήτες, κυνηγώντας το απόλυτο completion, γιατί είναι τόσο απολαυστικό και διασκεδαστικό. Αν κάποιος πάλι, επιστρέψει για λίγο στο πρώτο παιχνίδι, τότε είναι που θα καταλάβει ακόμη καλύτερα το πόσα βήματα μπροστά έχει κάνει το Sparks of Hope. Καθώς θα δει έναν εξαιρετικό τίτλο, όπως το Kingdom Battle, να μοιάζει αρκετά πρωτόλειο μπροστά του.

Λάμπρος Δημακόπουλος

Βαθμολογία: 9

Θετικά

- Η ελεύθερη πλέον κίνηση των χαρακτήρων.
- Η απελευθέρωση της κάμερας.
- Τα Sparks ανεβάζουν πολύ το gameplay.
- Ο γνωστός απολαυστικός ρυθμός ανάμεσα σε μάχες και εξερεύνηση.

Αρνητικά

- Περισσότερο "βαρύ" και λιγότερο παλαβό από ό,τι θα όφειλε ένας τίτλος με τον Mario και τα Rabbids.
- Τεχνικοί περιορισμοί στην απεικόνιση και τους χρόνους φόρτωσης.
- Άτσαλο voice over.

Το **Mario + Rabbids: Sparks of Hope** κυκλοφορεί από τις 20/10/22 για το Nintendo Switch. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη CD Media.

Resident Evil Village: Gold Edition

Ευκαιρία για μια ακόμα επιστροφή στο χωριό.

Περίπου ενάμισης χρόνος πέρασε από την κυκλοφορία του Resident Evil Village και οι απόψεις μας για το βασικό παιχνίδι παραμένουν 100% όπως τα είχαμε πει και τότε στο review μας. Πρόκειται για ένα πάρα πολύ καλό tribute στις action καταβολές της σειράς (RE 4), με υπέροχη ατμόσφαιρα, ωραίο gameplay, χορταστική διάρκεια και υψηλή ποιότητα στο μεγαλύτερο τμήμα του τίτλου -πλην του ανούσια υπερφίαλου τελευταίου ημιώρου.

Έχοντας λοιπόν παίξει ένα τόσο διασκεδαστικό παιχνίδι και έχοντας δει την πλούσια δουλειά που είχε κάνει η Capcom για την Gold Edition του Resident Evil 7, περιμέναμε με μεγάλη ανυπομονησία την Resident Evil Village: Gold Edition, ελπίζοντας σε ένα πακέτο ανάλογης ποιότητας και ποσότητας.

Το πήραμε; Η απάντηση είναι λιγάκι πιο περίπλοκη απ' ό,τι θα θέλαμε, καθώς ναι μεν υπάρχει ωραίο νέο υλικό, αλλά αυτό είναι ξεκάθαρα λιγότερο από αυτό που μας είχαν κακομάθει με το Resident Evil 7. Είναι όμως το νέο υλικό αρκετό για να επενδύσετε τα 20 ευρώ που ζητάει το Winters' Expansion ή για να πάρετε την Gold Edition μαζί με το παιχνίδι; Ας τα δούμε όλα με τη σειρά.



Καταρχάς να πούμε ότι με την κυκλοφορία της Gold Edition, η Capcom έδωσε δωρεάν σε όλους τους παλιούς κατόχους -αλλά και στους νέους- το multiplayer mode, Resident Evil Re:Verse. Και όπως σε όλες τις multiplayer προσπάθειες της σειράς εδώ και 20 περίπου χρόνια, έτσι και εδώ, έχουμε να κάνουμε με ένα mode που ακροβατεί στο χείλος του κάδου σκουπιδιών.

Ένα πλήρως αδιάφορο deathmatch μεταξύ κλασικών χαρακτήρων, με το gimmick ότι αν πεθάνει κάποιος, επανέρχεται στη ζωή σαν ένα από τα τέρατα της σειράς. Έξυπνο σαν ιδέα, κάκιστο σαν υλοποίηση, παρουσιάζοντας τυπικά προβλήματα συνδεσιμότητας, κακής κίνησης και γενικά του πρόχειρου αχταρμά που συνοδεύει παραδοσιακά όλες αυτές τις multiplayer προσπάθειες της Capcom.

Στην ουσία όμως, αυτό δεν αφορά το expansion, μιας και -όπως είπαμε- είναι δωρεάν για όλους τους κατόχους του παιχνιδιού αλλά μιας και βγήκε την ίδια στιγμή, χρειαζόταν να κάνουμε μια γρήγορη αναφορά και να σας πούμε απλά να το αποφύγετε! Πίσω στα του expansion λοιπόν, η πρώτη προσθήκη αφορά το Mercenaries mode στο οποίο προστίθενται 6 νέα levels και τρεις νέοι χαρακτήρες (Chris Redfield, Karl Heisenberg και Lady Dimitrescu). Το core gameplay παραμένει το ίδιο, αλλά το νέο υλικό είναι καλοδεχούμενο και θα ικανοποιήσει όλους όσους ασχολούνται με το Mercenaries.



Η δεύτερη προσθήκη είναι ίσως και η πιο ιδιαίτερη, καθώς η Capcom πλέον μας προσφέρει τη δυνατότητα να παίζουμε όλο το Resident Evil Village με κάμερα τρίτου προσώπου αντί πρώτου. Αυτό είναι χαράς ευαγγέλιο για τους παίκτες που ζαλίζονται από την προοπτική πρώτου προσώπου, αφού θα τους επιτρέψει επιτέλους να δουν κανονικά το παιχνίδι. Και είμαστε βέβαιοι ότι πολλοί που είχαν σνομπάρει το Village λόγω της κάμερας πρώτου προσώπου, τώρα θα βρουν την ευκαιρία να το παίξουν, με gameplay παραπλήσιο με αυτό που είδαμε στα πρόσφατα **RE2 & RE3** remakes.

Σε γενικές γραμμές λοιπόν, η κάμερα τρίτου προσώπου δουλεύει κανονικά, δίχως κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα οπότε για τις παραπάνω κατηγορίες παικτών, είναι σίγουρα μια χρήσιμη λύση. Από την άλλη όμως, η είσοδο της κάμερας αυτής δεν είναι κάτι παραπάνω από την είσοδο ενός Capcom approved mod. Το παιχνίδι έχει ξεκάθαρα σχεδιαστεί με την κάμερα πρώτου προσώπου κατά νου, και υπάρχουν σημεία και στιγμές που θα νιώσετε ότι η κίνησή σας μέσα στον χώρο είναι αρκετά πιο πεσμένη (σε συναισθηματική φόρτιση), με διάφορες εκπλήξεις και jump scares να γίνονται πιο εύκολα αντιληπτές.

Πέραν αυτού, δε πρέπει να ξεχάσουμε ότι όλες οι cutscenes του τίτλου, έχουν παραμείνει σε κάμερα πρώτου προσώπου, αναγκάζοντας τον παίκτη να βλέπει μία την πλάτη του Ethan, μία από τα μάτια του, μία από την πλάτη του και ξανά από την αρχή. ➡

Είναι λογικός τέτοιος περιορισμός, καθώς για να βλέπουμε όλα τα cinematics από άλλη κάμερα θα χρειαζόταν τεράστια δουλειά από τους δημιουργούς, αλλά όπως παραδίδεται η νέα κάμερα τελικά, παραμένει ένα καλοφτιαγμένο mod και όχι ένας νέος 100% ορθόδοξος τρόπος παιχνιδιού. Το τρίτο και τελευταίο στοιχείο του expansion λοιπόν, αφορά ένα DLC mini sequel στο RE Village, με την ιστορία να λαμβάνει χώρα αρκετά χρόνια μετά, και τον παίκτη να έχει αυτή τη φορά τον έλεγχο της έφηβης πλέον κόρης του Ethan, Rose.

Είναι πρακτικά αδύνατο να μιλήσουμε για την ιστορία δίχως να πέσουμε σε spoilers, ειδικά όταν η ιστορία αυτή μπορεί να ξεπεταχθεί σε 2-3 ωρίτσες. Θα αρκεστούμε λοιπόν στο να πούμε πως αποτελεί ένα ενδιαφέρον κλείσιμο στα γεγονότα των τελευταίων δύο τίτλων της σειράς και πιθανά το πάτημα για το επόμενο βήμα της, μέσα από μια μίνι περιπέτεια η οποία φέρνει την Rose αντιμέτωπη με τη φύση της και τις πράξεις του πατέρα της, ενώ θα την φέρει ξανά σε πολλές από τις περιοχές του βασικού παιχνιδιού.

Αυτή η ανακύκλωση περιοχών ίσως ενοχλήσει κάποιους, αλλά κατά τη δική μας άποψη δεν θα πρέπει να προβληματίζει για δύο λόγους. Πρώτον, γιατί η Carcom ορθώς επέλεγε να ανακυκλώσει τις πιο αγαπημένες και εντυπωσιακές περιοχές του βασικού παιχνιδιού. Δεύτερον, γιατί παρόλο που ορισμένες έχουν μικρές αλλαγές, άλλες έχουν ιδιαίτερα μεγάλες διαφορές και δένουν υπέροχα με την κεντρική ιδέα της ιστορίας και του γιατί η Rose βρίσκεται εκεί.

Το highlight είναι και πάλι μια survival horror "Silent Hill" εμπειρία μιας περιοχής που ξεπερνάει ακόμα και το σπίτι του βασικού τίτλου. Από εκεί και πέρα, το gameplay είναι πάνω κάτω όπως το θυμάστε (αλλά μόνο σε κάμερα τρίτου προσώπου εδώ), με μία σημαντική διαφορά: Η Rose, λόγω των γεγονότων του RE Village, έχει πρόσβαση σε κάποιες ειδικές δυνάμεις (περιορισμένης χρήσης και που θέλουν το κατάλληλο herb για να γεμίσουν), οι οποίες της επιτρέπουν να παγώνει προσωρινά τους αντιπάλους ή να «αποστειρώσει» ορισμένες περιοχές που έχουν κλειστεί από μια μαύρη γλίτσα.

Δεν είναι κάτι το πραγματικά ρηξικέλευθο, αλλά προσθέτει 1-2 φρέσκα στοιχεία στο gameplay και ανακατεύει λιγάκι το ταμπλό. Σε γενικές γραμμές λοιπόν, το Shadows of Rose είναι ένα συμπαθέστατο mini sequel, που θεωρούμε ότι θα ευχαριστήσει όλους τους παίκτες, παρά την ανακύκλωση και την αρκετά περιορισμένη ποικιλία νέων εχθρών.

Αυτό είναι εν τέλει και το γενικότερο συναίσθημα που μας διακατέχει για όλο το expansion. Ναι μεν έχει τα θεματάκια του, του λείπει το πιο φρέσκο και το περισσότερο υλικό που θα θέλαμε να έχει, αλλά αυτό που έχει είναι συμπαθέστατο και σίγουρα θα θέλετε να ασχοληθείτε μαζί του. Και αν ως τώρα δεν είχατε την ευκαιρία να δείτε και το βασικό παιχνίδι, η Gold Edition αποτελεί μια «χρυσή» ευκαιρία για να το αποκτήσετε και να χαθείτε και εσείς στα χιονισμένα και μουχλιασμένα αυτά χωριά της ανατολικής Ευρώπης!

Αλέξανδρος Μιχαλτσιάνος

Βαθμολογία: 9

Θετικά

- Ωραίο νέο υλικό για το Mercenaries mode.
- Ενδιαφέρον mini sequel, που αξίζει να το δουν όσο αγάπησαν τον αρχικό τίτλο.
- Το RE Village παραμένει ένα ιδιαίτερα καλό παιχνίδι και μετά απο πολλά patches, ακόμα πιο διασκεδαστικό.
- Η εισαγωγή της κάμερας τρίτου προσώπου, θα επιτρέψει σε πολλούς να ασχοληθούν επιτέλους με το παιχνίδι...

Αρνητικά

- ... αλλά ξεκάθαρα φαίνεται ότι αποτελεί μια "mod" προσθήκη και ότι η κάμερα πρώτου προσώπου παραμένει με διαφορά ο καλύτερος τρόπος για να δει κανείς το παιχνίδι.
- Αρκετή ανακύκλωση περιοχών στο expansion της Rose και περιορισμένη ποικιλία αντιπάλων.
- Σε σύνολό της, η Gold Edition του RE Village είναι σημαντικά περιορισμένη σε υλικό σε σχέση με την αντίστοιχη του RE 7.

Το **Resident Evil Village: Gold Edition** κυκλοφορεί από τις 28/10/22 για PS5, PS4, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από τη CD Media.

Sonic Frontiers – Όλα όσα γνωρίζουμε

Η έλευση του Sonic Frontiers βρίσκεται λίγες ημέρες μακριά μας και φαίνεται να αποτελεί το επόμενο μεγάλο εγχείρημα της SEGA για τη σειρά, καθώς η ομάδα ανάπτυξης αποφάσισε να ακολουθήσει μια πιο ανοιχτή μορφή, αφήνοντας πίσω τα γραμμικά επίπεδα των παλαιότερων τίτλων.

Το Sonic Frontiers είχε ανακοινωθεί αρχικά στα τέλη του 2021, κατά τη διάρκεια των The Game Awards 2021, υποσχόμενο να προσφέρει μια “open-zone ελευθερία”, βάζοντας τους παίκτες στη θέση του Sonic μέσα σε τεράστιους κόσμους, που μας περιμένουν να τους εξερευνήσουμε.



Το Sonic Frontiers θα γίνει διαθέσιμο για PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X/S, Xbox One, Nintendo Switch και PC μέσω του Steam και Epic Games Store στις 8 Νοεμβρίου 2022 (στο Epic Game Store θα κυκλοφορήσει αργότερα). Όσοι επισκεφτούν τον ιστότοπο του Sonic Frontiers, μπορούν να προ-παραγγείλουν τις δύο εκδόσεις του τίτλου (Standard και Digital Deluxe) για οποιαδήποτε από τις παραπάνω πλατφόρμες εκτός από την Epic Games.

Η Standard Edition, κοστίζει €59,99 και περιλαμβάνει το βασικό παιχνίδι μαζί με το THE ADVENTURER'S TREASURE BOX, το οποίο με τη σειρά του, περιλαμβάνει τα Skill Points, Red Seeds of Power, Blue Seeds of Defense.

Η Digital Deluxe Edition, κοστίζει €69,99 και περιλαμβάνει το βασικό παιχνίδι, ένα digital art book με ένα digital mini soundtrack 25 κομματιών, το THE ADVENTURER'S TREASURE BOX, το οποίο με τη σειρά του, περιλαμβάνει τα Skill Points, Red Seeds of Power, Blue Seeds of Defense και το Explorer's Treasure Box, το οποίο περιλαμβάνει τα Amy's Memory Tokens, ένα Portal Gear, Chaos Emerald Vault Keys και επιπλέον γάντια και παπούτσια για τον Sonic.

Απαιτήσεις συστήματος για την έκδοση PC

Όσοι θέλουν να τρέχουν τον τίτλο στα 720p και στις χαμηλές ρυθμίσεις στα 30fps, θα πρέπει να έχουν τα παρακάτω στο PC τους:

- Requires a 64-bit processor and operating system
- OS: Windows 10
- Processor: Intel Core i5-3470 or AMD Ryzen 5 1400
- Memory: 8 GB RAM
- Graphics: NVIDIA GeForce GTX 660, 2 GB or AMD Radeon HD 7870, 2 GB
- DirectX: Version 11
- Storage: 30 GB available space

Οι προτεινόμενες απαιτήσεις είναι οι παρακάτω:

- Requires a 64-bit processor and operating system
- OS: Windows 10
- Processor: Intel Core i5-6600 or AMD Ryzen 5 2600
- Memory: 12 GB RAM
- Graphics: NVIDIA GeForce GTX 1070, 8 GB or AMD Radeon RX Vega 56, 8 GB
- DirectX: Version 11
- Storage: 30 GB available space

Αξίζει να σημειωθεί ότι αυτές οι προδιαγραφές θα μας δώσουν 1080p High στα 60fps. Απαιτεί επίσης μια CPU που υποστηρίζει το σύνολο εντολών για AVX και SSE4.



Gameplay μηχανισμοί

Ο ανοιχτός κόσμος του Sonic Frontiers, θα έχει πολλά περισσότερα να δώσει καθώς εκτός από την περιήγηση, θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε εχθρούς, μεγάλης κλίμακας bosses και φυσικά να εξερευνήσουμε τις τεράστιες τοποθεσίες. Διάφορα minigames θα κάνουν την εμφάνισή τους, όπως το ψάρεμα.

Οι δημιουργοί του Sonic Frontiers κυκλοφόρησαν νέο gameplay υλικό μέσω του IGN, μέσω του οποίου παρουσίαζαν ένα μεγάλο κομμάτι της κίνησης στο χώρο και των τοπίων του παιχνιδιού. Μετά από λίγους μήνες, είχαμε την αποκάλυψη ορισμένων επιπλέον gameplay λεπτομερειών.



Εκτός από την εξερεύνηση στους εκτεταμένους κόσμους, θα πρέπει λύνουμε γρίφους για να μπορέσουμε να αποκτήσουμε πρόσβαση σε περισσότερα μέρη του χάρτη. Όσον αφορά τις μάχες, αυτές θα εξυπηρετούν έναν σκοπό. Η εξόντωση εχθρών θα δώνει στον Sonic πόντους XP, επιτρέποντάς του να ξεκλειδώνει νέες κινήσεις και να ανεβαίνει επίπεδα.

Το Sonic Frontiers υπόσχεται να πολύ μεγαλύτερο (σε διάρκεια) από τους άλλους τίτλους της σειράς, με περίπου 20 με 30 ώρες να απαιτούνται για να ολοκληρωθεί ένα playthrough και γύρω στις 100 ώρες για να βρούμε και να ξεκλειδώσουμε τα πάντα. Το Sonic Frontiers θα περιλαμβάνει επίσης classic stages γνωστά ως Cyberspace stages, που προορίζονται να παίζονται όπως τα κλασικά levels των προηγούμενων τίτλων.

Το Ares Island εμφανίστηκε σε υλικό τον περασμένο μήνα, δίνοντας στους παίκτες μια γεύση από το τι να περιμένουν όταν αγοράσουν το παιχνίδι.



Setting

Τα Starfall Islands φιλοξενούσαν έναν αρχαίο πολιτισμό που έχει εξαφανιστεί εδώ και καιρό. Τα Chaos Emeralds εξαφανίστηκαν και οι Sonic, Tails και Amy ταξιδεύουν στα νησιά για να μάθουν το γιατί. Αφού χωρίστηκε από τους Tails και Amy, ο Sonic βρίσκεται στο Cyber Space, το οποίο παίρνει τη μορφή του Green Hill Zone. Αφού κατάφερε να δραπετεύσει, βρίσκεται μόνος στο Kronos Island, με τους φίλους του να μην φαίνονται πουθενά.

Μια AI τον καλεί αμέσως μετά, και καθοδηγεί τον Sonic προς τη διάσωση των φίλων του, καταστρέφοντας τους Titans και γκρεμίζοντας τους τοίχους μεταξύ των διαστάσεων. Από εκεί και πέρα, ο τίτλος ξεκινά και μας επιτρέπει να εξερευνήσουμε ελεύθερα το Kronos Island. Το studio ανάπτυξης αναφέρει ότι ο τίτλος δεν θα ακολουθούσε τα παραδοσιακά heroes vs villain plotlines που αποτελούν τη συντριπτική πλειοψηφία των plotlines των τίτλων Sonic.

Trailers και gameplay βίντεο

Δείτε το Game Awards 2021 announcement trailer [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το gameplay teaser (Μάιος 2022) [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το IGN Gameplay Reveal trailer (Ιούνιος 2022) [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το GameXplain teaser (Ιούλιος 2022) [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το Nintendo Direct Mini trailer (Ιούνιος 2022) [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το IGN Japan trailer (Αύγουστος 2022) [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το Overview trailer (Σεπτέμβριος 2022) [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το Gamescom 2022 fishing minigame footage [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το Combat & Upgrades trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ημερομηνία διάθεσης και τιμή του PlayStation VR2

Όπως επιβεβαίωσε πριν από λίγη ώρα η Sony Interactive Entertainment μέσω του [PlayStation Blog](#), το PlayStation VR2 headset θα γίνει διαθέσιμο παγκοσμίως στις 22 Φεβρουαρίου, 2023, στην τιμή των €599,99.

Η τυπική έκδοση θα περιλαμβάνει το headset, τα PS VR2 Sense controllers καθώς και στερεοφωνικά ακουστικά. Επιπλέον, θα διατεθεί ένα bundle που θα περιλαμβάνει και το Horizon Call of the Mountain στην τιμή των €649,99 €, καθώς και ένα accessory για την φόρτιση των controllers, το οποίο θα πωλείται στα €49,99.



©2022 Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.

Οι προπαραγγελίες του PlayStation VR2 θα ανοίξουν στις 15 Νοεμβρίου και θα είναι διαθέσιμες αποκλειστικά μέσω του ηλεκτρονικού καταστήματος του PlayStation σε επιλεγμένες περιοχές όπως οι Ηνωμένες Πολιτείες και το Ηνωμένο Βασίλειο μεταξύ άλλων χωρών.

Κατά τη διάρκεια αυτής της αρχικής φάσης της νέας γενιάς VR headset, οι κάτοικοι των ΗΠΑ, του Ηνωμένου Βασιλείου, της Γαλλίας, της Γερμανίας, του Βελγίου, της Ολλανδίας και του Λουξεμβούργου θα μπορούν αρχικά να προπαραγγείλουν το PlayStation VR2 αποκλειστικά μέσω του ηλεκτρονικού καταστήματος του PlayStation στη διεύθυνση direct.playstation.com.

Στις υπόλοιπες αγορές, το PlayStation VR2 θα πωλείται από retailers, με τις προπαραγγελίες να ξεκινούν στις 15 Νοεμβρίου. Τέλος, ανακοινώθηκαν 11 νέοι PlayStation VR2 τίτλοι, συμπεριλαμβανομένων των The Dark Pictures: Switchback VR, από τη Supermassive Games, Cities VR – Enhanced Edition, από την Fast Travel Games και Jurassic World Aftermath Collection μεταξύ άλλων. Περισσότερες πληροφορίες για αυτά τα παιχνίδια μπορείτε να βρείτε στο PlayStation Blog. ●

Άγγελος Ζλατινούδης

Καθυστέρηση στην έκδοση PS5 του Football Manager 2023

Η Sports Interactive ανακοίνωσε την επ' αόριστον καθυστέρηση της κυκλοφορίας της έκδοσης του Football Manager 2023 για το PS5, η οποία ήταν προγραμματισμένη για τις 8 Νοεμβρίου 2022, την έκδοση του τίτλου που σηματοδοτεί την πρώτη κυκλοφορία της σειράς στις οικιακές κονσόλες της Sony.

Μέσω ενός δελτίου τύπου, οι δημιουργοί του παιχνιδιού ανακοίνωσαν ότι η καθυστέρηση αυτή οφείλεται «σε απρόβλεπτες επιπλοκές που προέκυψαν κατά τη διαδικασία υποβολής και εγκρίσεων του τίτλου».

Αν και το Football Manager 2023 έχει σχεδιαστεί να κυκλοφορήσει για PS5 το συντομότερο δυνατό, παρόλα αυτά η εταιρεία δίνει τη δυνατότητα σε όσους αγόρασαν ήδη τον τίτλο, να ακυρώσουν αν θέλουν τις προπαραγγελίες που πραγματοποιήθηκαν μέσω του PlayStation Store και να τους επιστραφεί όλο το ποσό της προπαραγγελίας τους.



Σύμφωνα με την ανακοίνωση του διευθυντή της Sports Interactive, Miles Jacobson: «Είμαστε συντετριμμένοι από αυτό το αποτέλεσμα, για το οποίο έχουμε εργαστεί ακούραστα με τους συνεργάτες μας για αρκετές εβδομάδες και προσπαθήσουμε να αντιμετωπίσουμε. Ήταν ιδιαίτερα δύσκολο να πάρουμε την απόφαση να καθυστερήσουμε την κυκλοφορία του τίτλου στο PS5. Θα συνεχίσουμε να κάνουμε ό,τι περνάει από το χέρι μας για να παραδώσουμε το παιχνίδι στα χέρια των παικτών του PS5 το συντομότερο δυνατό».

Το Football Manager 2023 θα κυκλοφορήσει την προγραμματισμένη ημερομηνία – 8 Νοεμβρίου 2022- για PC/Mac, Xbox και φορητές συσκευές, ενώ θα συμπεριληφθεί και στην υπηρεσία του Game Pass, από την πρώτη μέρα κυκλοφορίας του ●

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Σελίδα 21

Κάτω από τις προβλέψεις η αύξηση του αριθμού συνδρομητών για το Game Pass

Για δεύτερη συνεχόμενη χρονιά η Microsoft δεν κατάφερε να πετύχει τον στόχο που είχε θέσει σχετικά με την αύξηση των συνδρομητών του Xbox Game Pass, σύμφωνα με μια αναφορά από την ιστοσελίδα Axios.

Τα δεδομένα προέρχονται από μια νέα οικονομική αναφορά της Microsoft, όπου οι στόχοι του Xbox Game Pass συνδέονταν άμεσα με την αμοιβή του Satya Nadella, CEO της Microsoft. Σύμφωνα με την έκθεση, η Microsoft στόχευε έναν ρυθμό ανάπτυξης γύρω στο 73% για το Xbox Game Pass για το οικονομικό έτος που έληξε τον Ιούνιο του 2022, αλλά στην πραγματικότητα κατάφερε να επιτύχει ανάπτυξη μόλις 28%.

Κάτι ανάλογο είχε συμβεί και στο οικονομικό έτος που έληξε τον Ιούνιο του 2021, ενώ, αντιθέτως, το 2020 ο ρυθμός αύξησης είχε υπερβεί τον στόχο. Ο Nadella μίλησε λεπτομερέστερα για το Xbox Game Pass στη Wall Street Journal, όπου ισχυρίστηκε ότι, παρά τη μη επίτευξη των στόχων, το Game Pass είναι πλέον κερδοφόρο.

Άγγελος Ζλατινούδης

Αλλαγή προσανατολισμού για το London Studio της Sony

Το studio ανάπτυξης της Sony, London Studio, ανακοίνωσε ότι "εγκαταλείπει" το χώρο της εικονικής πραγματικότητας προκειμένου να εργαστεί στον πιο φιλόδοξο τίτλο του μέχρι σήμερα, ένα online combat παιχνίδι -που δεν έχει ανακοινωθεί μέχρι στιγμής- το οποίο θα διαδραματίζεται σε μια σύγχρονη φανταστική εκδοχή της πρωτεύουσας του Ηνωμένου Βασιλείου.

Μιλώντας στο Sony Interactive Entertainment blog, οι επικεφαλής του στούντιο, Stuart Whyte και Tara Saunders, μίλησαν για το project. Σύμφωνα με την Saunders: **"Το επόμενο project μας θα είναι ένα online coop combat παιχνίδι που θα διαδραματίζεται σε ένα σύγχρονο Λονδίνο με fantasy στοιχεία."**

Ένα βασικό στοιχείο για το παιχνίδι είναι πως θα εκδοθεί για το PlayStation 5 και δεν θα είναι σε VR περιβάλλον, όπως ήταν δηλαδή ο προηγούμενος τίτλος μας [το Blood & Truth].

Σύμφωνα με τα λεγόμενα του Whyte: **"Έχουμε μια εξαιρετικά ταλαντούχα ομάδα που εργάζεται πάνω στην εσωτερική μας μηχανή, τη Soho. Το βασικό είναι ότι δεν αποτελεί απλά μια μηχανή γραφικών που τροποποιήσαμε για τα δεδομένα του PlayStation 5."**

Αντιθέτως, είναι μια μηχανή γραφικών που ξαναφτιάξαμε από την αρχή για αυτήν τη γενιά hardware καθώς και για τις ανάγκες του τίτλου που δημιουργούμε.



Έχει σχεδιαστεί για να εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες του PlayStation 5. Όταν είδαμε τις αρχικές προδιαγραφές του PlayStation 5, που περιλάμβανε στοιχεία όπως το ray tracing hardware και την εξαιρετικά γρήγορη αποθήκευση, μας ενέπνευσε να φτιάξουμε μια μηχανή που θα μπορούσε εκμεταλλευθεί πλήρως αυτές τις νέες δυνατότητες".

Άγγελος Ζλατινούδης

Ημερομηνία διάθεσης του Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse

Η κυκλοφορία του Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse έχει προγραμματιστεί για τον ερχόμενο Μάρτιο, κατόπιν ανακοίνωσης της Koei Tecmo.



Το εν λόγω παιχνίδι θα αποτελεί remastered έκδοση του Wii τίτλου που είχε κυκλοφορήσει το μακρινό 2008, σηματοδοτώντας την πρώτη φορά που το συγκεκριμένο κεφάλαιο της γνωστής horror σειράς θα γίνει -επισήμως- διαθέσιμο στη Δύση (προηγουμένως είχε κυκλοφορήσει μόνο στην Ιαπωνία).



Όπως ισχύει και με τους υπόλοιπους τίτλους του εν λόγω horror franchise, στο Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse, βασικό μας εργαλείο είναι η “κάμερα των πνευμάτων”, η οποία μας επιτρέπει να αιχμαλωτίζουμε φαντάσματα. Το Mask of the Lunar Eclipse, το τέταρτο παιχνίδι της σειράς, μεταφέρει τους παίκτες σε ένα απομακρυσμένο νησί στη νότια Ιαπωνία, όπου θα κληθούν να λύσουν ένα μυστήριο που περιβάλλει την εξαφάνιση πέντε κοριτσιών, κατά τη διάρκεια ενός φεστιβάλ.

Το Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse αναμένεται να κυκλοφορήσει για Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch και PC στις 9 Μαρτίου, 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Gameplay overview βίντεο από το Evil West

Οι Flying Wild Hog και Focus Entertainment, έδωσαν στη δημοσιότητα ένα gameplay overview trailer για το Evil West, θέλοντας να δώσουν στο κοινό μία εκτενή ματιά από το επερχόμενο vampire hunting τίτλο στην Άγρια Δύση.

Στο νέο trailer θα δείτε διάφορα από τα όπλα στα οποία θα έχουμε πρόσβαση, μεταξύ των οποίων το revolver, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να προκαλέσει γρήγορα ζημιά σε έναν μόνο εχθρό από μεσαία απόσταση, το rifle, ικανό να στοχεύσει σε αδύναμα σημεία των εχθρών από απόσταση και το boomstick, ένα κλασικό shotgun που προκαλεί μεγάλη ζημιά σε πολλούς εχθρούς από κοντινή απόσταση. Επιπλέον, θα έχουμε στη διάθεσή μας ένα gauntlet με ηλεκτρισμό για μάχες σώμα με σώμα. Να σημειώσουμε ότι κάθε όπλο θα έχει το δικό του αναβαθμισμένο skill tree.



Το Evil West αναμένεται να γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC στις 22 Νοεμβρίου 2022. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Υπό ανάπτυξη το remake του Riven

Το Riven, το sequel του θρυλικού Myst, πρόκειται να αποκτήσει remake από την Cyan, την αρχική ομάδα ανάπτυξης των εν λόγω τίτλων. Το υπό ανάπτυξη project θα αντιμετωπιστεί ως ένα πλήρες remake, στο οποίο θα σχεδιαστούν όλα από την αρχή και θα περιλαμβάνει έναν πλήρως τρισδιάστατο κόσμο μαζί με πολλές άλλες βελτιώσεις.



Το Riven λαμβάνει χώρα αμέσως μετά τα γεγονότα του Myst καθώς ο Atrus, ο χαρακτήρας που μας βοηθούσε στο τέλος του πρώτου παιχνιδιού, ζητά τη βοήθειά μας προκειμένου να απελευθερώσει τη γυναίκα του από τον, διψασμένο για εξουσία, Gehn. Το παιχνίδι ήταν ένας point-and-click τίτλος με καθηλωτικά περιβάλλοντα για την εποχή του.

Σύμφωνα με τη Cyan, το remake του Riven θα είναι πλήρως τρισδιάστατο. Προς το παρόν δεν γνωρίζουμε πολλά καθώς η Cyan δήλωσε ότι περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την ημερομηνία κυκλοφορίας, τις διαθέσιμες πλατφόρμες, τις προδιαγραφές συστήματος και άλλα θα αποκαλυφθούν αργότερα.

Όπως ενημέρωσε η ομάδα Cyan: “Οι παίκτες που έχουν ήδη στη κατοχή τους το αρχικό Riven, δυστυχώς δεν θα αποκτήσουν δωρεάν πρόσβαση σε αυτό το παιχνίδι. Το νέο Riven δεν είναι μια απλή ενημέρωση ή αναβάθμιση, αντιθέτως, είναι ένα σύγχρονο remake, που δημιουργήθηκε από την αρχή, απαιτώντας σημαντική επένδυση πόρων. Θα σας κρατάμε ενήμερους με περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το remake του Riven”.

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

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Η EA εργάζεται σε πολλαπλούς action-adventure τίτλους με υπερήρωες

Μέσω του επίσημου λογαριασμού της στο Twitter η Marvel Games γνωστοποίησε την εκτενή συνεργασία της με την EA για την παραγωγή τριών παιχνιδιών βασισμένα στα brands της Marvel. Σύμφωνα με τη Marvel, η συνεργασία θα επιτρέψει στην EA να αναπτύξει πολλαπλούς action adventure τίτλους για κονσόλες και PC. Κάθε που αναπτύσσεται θα έχει τη δική της αυτόνομη ιστορία μέσα στο Marvel Universe.

Όπως είχε γίνει ήδη γνωστό, ένα από τα παιχνίδια θα είναι βασισμένο στο Iron Man και συγκεκριμένα θα αποτελεί ένα origin story. Ο εν λόγω τίτλος αναπτύσσεται από την Motive Studio, γνωστή από το Star Wars: Squadrons του 2020.

Είναι ακόμα άγνωστο σε ποιους χαρακτήρες θα επικεντρωθούν τα υπόλοιπα δύο εγχειρήματα. Θα μπορούσαμε να έχουμε κάτι νέο όπως έναν τίτλο Moon Knight ή θα προτιμηθούν τα πιο γνωστά ονόματα, όπως ο Captain America και ο Hulk; Υπομονή και ίσως να έχουμε κάποιες ανακοινώσεις σε κάποιο μεγάλο event μέχρι το τέλος της χρονιάς.

Άγγελος Ζλατινούδης

Εκτενές gameplay υλικό από το Wanted: Dead

Η 110 Industries δημοσίευσε ένα νέο video για τον hack-and-slash τίτλο που ετοιμάζει, το Wanted: Dead. Κατά την διάρκεια του gameplay video μπορείτε να παρακολουθήσετε ένα από τα αρχικά τμήματα του Wanted: Dead και να δείτε μία πρώτη εικόνα των combat skills, όπως το bullet time και τα dodge rolls.

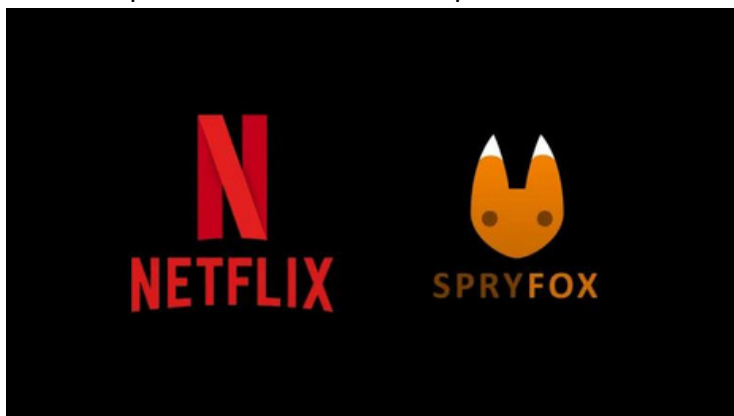


Να θυμίσουμε ότι στην ομάδα ανάπτυξης του Wanted: Dead, υπάρχουν άτομα που στο παρελθόν είχαν δουλέψει στη σειρά Ninja Gaiden, κάτι που μάλλον είναι εμφανές. Το Wanted: Dead θα γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC στις 14 Φεβρουαρίου, 2023. Μπορείτε να δείτε το βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Το Netflix εξαγόρασε τη Spry Fox

Το Netflix ανακοίνωσε πως θα αποκτήσει την Spry Fox, την ομάδα πίσω από την ανάπτυξη του Cozy Grove. Η Spry Fox θα γίνει το έκτο εσωτερικό στούντιο παιχνιδιών της streaming υπηρεσίας. Η Spry Fox αναπτύσσει επί του παρόντος το Cozy Grove 2, το οποίο όπως ανακοινώθηκε θα είναι ένα «μεγαλύτερο, μη βίαιο MMO παιχνίδι». Ο εν λόγω τίτλος ανακοινώθηκε από την Epic Games τον Οκτώβριο του 2021 και θα κάνει χρήση τόσο της Unreal Engine, όσο και των Epic Online Services και Epic Account Services.



Σύμφωνα με την αναλυτική ανακοίνωση της Spry Fox η οποία δόθηκε μετά την ανακοίνωση της εξαγοράς της εταιρίας από το Netflix: **"Με μεγάλη μας χαρά ανακοινώνουμε ότι ο Spry Fox εντάσσεται στο Netflix, και θα γίνουμε το έκτο εσωτερικό στούντιο παιχνιδιών της εταιρίας. Η εξαγορά αυτή σημαίνει για εμάς πως, μπορούμε να συνεχίσουμε να φτιάχνουμε τα παιχνίδια που ήδη φτιάχναμε και θέλαμε να φτιάξουμε, αλλά πλέον με περισσότερη υποστήριξη και πόρους για να κάνουμε αυτά τα παιχνίδια καλύτερα και να τα φέρουμε σε περισσότερους ανθρώπους σε όλο τον κόσμο.**

Μπορούμε να σταματήσουμε να αγχώνουμε για το πώς τα παιχνίδια μας αποφέρουν κέρδος και να επικεντρωθούμε αποκλειστικά στο να τα κάνουμε όσο το δυνατόν πιο ευχάριστα και ικανοποιητικά για τους παίκτες μας. Μπορούμε να συνεργαστούμε με άλλους δημιουργικούς ανθρώπους στο Netflix για να βελτιωθούμε σε αυτό που κάνουμε αλλά και πώς το κάνουμε".

Είμαστε μαζί για σχεδόν 13 χρόνια. Ήταν και είναι, ένα συναρπαστικό, ταπεινό, με ατελείωτο ενδιαφέρον και συχνά προκλητικό ταξίδι. Πάντα γνωρίζαμε ότι πάνω απ' όλα θέλαμε τα παιχνίδια μας να φέρουν στους ανθρώπους ευτυχία. Αλλά με άλλους τρόπους, φαίνεται ότι μόλις πρόσφατα καταλάβαμε τι **"θέλουμε να γίνουμε όταν μεγαλώσουμε".**



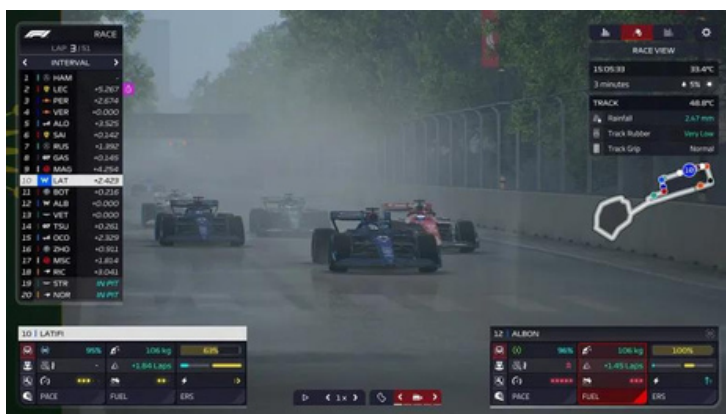
Τι έγινε σαφές κατά τη διάρκεια όλων των περιπετειών μας: "Είμαστε ένα στούντιο που χτίζει πρωτότυπα, φιλόξενα παιχνίδια παγκόσμιας κλάσης. Ειδικά παιχνίδια που φέρνουν κοντά τους ανθρώπους. Και είμαστε βέβαιοι ότι το Netflix θα μας βοηθήσει να το κάνουμε αυτό. Ευχαριστούμε όλους—τους φίλους μας, τους συνεργάτες μας και ιδιαίτερα κάθε ένα από τα μέλη της ομάδας μας στο παρελθόν και το παρόν—που μας βοήθησαν να φτάσουμε σε αυτό το ορόσημο. Παραμένουμε πάντα ευγνώμονες".

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Σταματά η υποστήριξη για το F1 Manager 2022

Η Frontier Developments αποκάλυψε ότι το F1 Manager 2022 θα λάβει μόνο μία ακόμη «σημαντική ενημέρωση», παρά το γεγονός ότι κυκλοφόρησε πριν από μόλις δύο μήνες.

Ανακοινώνοντας τα νέα στο Reddit, ο community manager Chris Groves, εξήγησε ότι **“Για να διασφαλιστεί ότι τα επερχόμενα F1 Manager projects θα ‘συνειδητοποιήσουν’ τις δυνατότητες τους και θα ανταποκριθούν στις προσδοκίες τόσο της ομάδας μας όσο και της κοινότητας μας, η εστίαση της ομάδας ανάπτυξης πρέπει να μετακινηθεί πλήρως σε projects πέρα από το F1 Manager 2022, μετά από αυτή την επερχόμενη ενημέρωση”**.



Η επόμενη ενημέρωση για το F1 Manager 2022 θα περιλαμβάνει “πολλαπλές οπτικές ενημερώσεις” στα μοντέλα των οχημάτων των επίσημων ομάδων της F1, καθώς και αλλαγές σε ζητήματα χρήσης καυσίμου στις κατατακτήριες και επιδιόρθωση λανθασμένων εκτιμήσεων χρόνου αγώνα. Μετά από αυτήν την ενημέρωση, η Frontier λέει ότι οποιοσδήποτε πιθανός, μελλοντικός ενημερώσεις **“μπορεί να είναι μικρές ενημερώσεις κώδικα που δεν επηρεάζουν αισθητά το gameplay”**.

“Από τότε που ξεκινήσαμε να σχηματίζουμε την κοινότητα του F1 Manager, ακούσαμε και κάναμε πράξεις τα σχόλια και τις απόψεις σας όποτε ήταν δυνατόν – και αυτό δεν θα αλλάξει”, συνέχισε ο Groves.

“Βασικές αναφορές και αιτήματα γύρω από το F1 Manager 2022 από την κοινότητα που δεν έχουν ακόμη επιλυθεί θα συνεχίσουν να έχουν προτεραιότητα καθώς δημιουργούμε μελλοντικές αναθεωρήσεις σε αυτό το franchise. Με αυτό στο μυαλό, συνεχίστε να μοιράζεστε τις σκέψεις σας σε όλα τα συνηθισμένα μέρη, καθώς θα τις παρακολουθούμε κατά την ανάπτυξη”.

Τα παραπάνω νέα δεν έχουν εκληφθεί καλά από την κοινότητα του F1 manager 2022 στο Reddit, με αρκετούς παίκτες να επισημαίνουν χαρακτηριστικά που λείπουν και υπάρχοντα bugs, που περίμεναν να διορθωθούν μέσα από μελλοντικές ενημερώσεις, συμπεριλαμβανομένων επιδιορθώσεων στο DRS και της προσθήκης του unlapring.

Το F1 Manager 22 κυκλοφόρησε στις 30 Αυγούστου για PlayStation 5, PlayStation 4, PC, Xbox Series X/S και Xbox One.

Άγγελος Ζλατινούδης

Επιβεβαιώθηκε το δεύτερο όνομα ηθοποιού για τον επόμενο τίτλο του Kojima

Ο Hideo Kojima αποκάλυψε ότι η ηθοποιός Shioli Kutsuna θα κάνει την εμφάνισή της στον επόμενο παιχνίδι του. Η Kutsuna, η οποία είναι πιθανότατα περισσότερο γνωστή για τους ρόλους της στα Deadpool 2 και Invasion, είχε γίνει teased τον περασμένο μήνα σε μια αφίσα που ρωτούσε «Πού είμαι;». Να θυμίσουμε ότι είχε προηγηθεί η αποκάλυψη της ηθοποιού Elle Fanning ως η «πρώτη σταρ» που ανακοινώθηκε για το νέο, μυστηριώδες παιχνίδι του Kojima, η οποία επίσης είχε γίνει teased με παρόμοιο τρόπο.

Για ποιον τίτλο κάνει teasing ο Kojima, όμως; Τις περισσότερες πιθανότητες έχει να αφορά το Overdose, έναν νέο horror τίτλο από την Kojima Productions που δεν έχει ακόμη ανακοινωθεί επίσημα, αλλά φάνηκε να διέρρευσε τον Ιούνιο. Σύμφωνα με πληροφορίες, στο παιχνίδι θα πρωταγωνιστήσει η ηθοποιός του Death Stranding Margaret Qualley και φαίνεται πιθανό να αποκαλυφθεί στα πλαίσια των The Game Awards τον επόμενο μήνα.

Άγγελος Ζλατινούδης

Άνω των 25 εκ. τεμαχίων οι πωλήσεις του PlayStation 5

Με τη δημοσιοποίηση των νεότερων οικονομικών αποτελεσμάτων, η Sony έκανε γνωστό πως το PlayStation 5 έχει υπερβεί τα 25 εκατομμύρια τεμάχια σε πωλήσεις, με τις τελευταίες 3,3 εκατομμύρια μονάδες να καταγράφονται εντός του τελευταίου τριμήνου (έως 30/9). Σύμφωνα με την προηγούμενη ενημέρωση που είχαμε, είχαν πωληθεί περισσότερα από 20 εκατομμύρια κονσόλες στις αρχές του περασμένου καλοκαιριού.



Το PlayStation Plus “μετράει” 45,4 εκατομμύρια ενεργούς συνδρομητές, παρουσιάζοντας μείωση κατά 1,8 εκατομμύρια χρήστες συγκριτικά με πέρυσι. Μείωση κατά 13,9 εκατομμύρια μονάδες παρατηρήθηκε και στις πωλήσεις παιχνιδιών (software) σε PS4 & PS5, καθώς πωλήθηκαν 62,5 εκατομμύρια αντίτυπα εντός του ίδιου τριμήνου. Από αυτά, τα 7,6 εκατομμύρια τεμάχια αντιστοιχούσαν σε κυκλοφορίες first-party και ήταν μειωμένα κατά 900,000 αντίτυπα συγκριτικά με την αντίστοιχη περίοδο πέρυσι.

Γιώργος Ανδρεαδάκης

Άνω των 23 εκ. αντιτύπων οι πωλήσεις του God of War (2018)

Με την κυκλοφορία του God of War Ragnarok να απέχει πλέον μερικές μέρες από κοντά μας, η Sony έκανε γνωστό πως το God of War (2018) έχει καταγράψει περισσότερα από 23 εκατομμύρια αντίτυπα σε πωλήσεις, με τα τελευταία 3,5 εκατομμύρια εκ των οποίων να σημειώνονται εντός του τελευταίου τριμήνου.

Σύμφωνα με την προηγούμενη ενημέρωση που είχαμε βρισκόταν στις 19,5 εκατομμύρια πωλήσεις παγκοσμίως έως και τον Αύγουστο του 2021. Το God of War (2018) έκανε την μετάβασή του και στην αγορά των υπολογιστών τον περασμένο Ιανουάριο. Το God of War Ragnarok αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 9 Νοεμβρίου.

Γιώργος Ανδρεαδάκης

Το πρώτο κύμα τίτλων στο Xbox Game Pass για τον Νοέμβριο

Η Microsoft παρουσίασε τα παιχνίδια που θα προστεθούν στο πρώτο μισό του Νοεμβρίου στο Game Pass. Ανάμεσά τους είναι το Return to Monkey Island, το Somerville αλλά και το Football Manager 2023 για PC και κονσόλες.

Είναι ήδη στην υπηρεσία:

- The Legend of Tianding, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC
- The Walking Dead: A New Frontier – The Complete Season, για το PC
- The Walking Dead: Michonne – The Complete Season, για το PC

Στις 3 Νοεμβρίου θα προστεθεί το:

- Ghost Song, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC

Στις 8 Νοεμβρίου θα προστεθούν τα:

- Football Manager 2023, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC
- Return to Monkey Island, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC



Οι τίτλοι που αποχωρούν στις 15 Νοεμβρίου είναι οι εξής:

- Football Manager 2022, το οποίο θα φύγει από την υπηρεσία στις 8 Νοεμβρίου
- Art of Rally
- Fae Tactics
- Next Space Rebel
- One Step from Eden
- Supraland
-

Όπως πάντα, 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 καθώς έχουν 20% έκπτωση όσο βρίσκονται στο Game Pass.

Απόστολος Καρβούνης

Σύντομα η κυκλοφορία του Return to Monkey Island στις κονσόλες

Το Return to Monkey Island είναι έτοιμο να κάνει την εμφάνισή του στις πλατφόρμες τρέχουσας γενιάς – Xbox Series X/S και PlayStation 5- την επόμενη εβδομάδα, όπως ανακοίνωσε η Devolver Digital, publisher του τίτλου.

Το πολυαναμενόμενο sequel του point-and-click adventure από τον δημιουργό της σειράς, Ron Gilbert, είχε ανακοινωθεί για πρώτη φορά την ημέρα της Πρωταπριλιάς φέτος, αλλά κυκλοφόρησε αποκλειστικά σε Nintendo Switch και PC τον περασμένο Σεπτέμβριο, χωρίς να υπάρχει καμία αναφορά για έκδοση του τίτλου σε Xbox ή PlayStation.

Πλέον, αποκαλύφθηκε ότι ο τίτλος θα γίνει διαθέσιμος στις κονσόλες Xbox μέσω του Xbox Game Pass τον Νοέμβριο. Ωστόσο, οι κάτοχοι συστημάτων προηγούμενης γενιάς -Xbox One και PlayStation 4- είναι άτυχτοι, καθώς το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει την επόμενη εβδομάδα στα Xbox Series X/S και PlayStation 5, χωρίς να υπάρχει κάποια αναφορά για τα Xbox One και PlayStation 4, κάτι που προκαλεί έκπληξη.

Το Return to Monkey Island θα κυκλοφορήσει στα Xbox Series X/S και PlayStation 5 στις 8 Νοεμβρίου 2022. ●
Άγγελος Ζλατινούδης

Τίτλοι τέλους για το studio Onoma

Η Embracer Group κλείνει το studio Onoma της Square Enix στο Μόντρεαλ – το οποίο αγόρασε ως μέρος μιας συμφωνίας 300 εκατομμυρίων δολαρίων με την Square Enix τον Μάιο του 2022. Η εξέλιξη αυτή έρχεται λίγες μόλις εβδομάδες μετά την αλλαγή της επωνυμίας του στο studio Onoma και της ενημέρωσης του κοινού επάνω σε τι εργάζεται και σε τι στοχεύει η ομάδα ανάπτυξης για το μέλλον.

Η Embracer Group ενημέρωσε σήμερα το προσωπικό του studio ότι έχει πρόθεση να παύσει τη λειτουργία του. Μια κίνηση που η εταιρεία υποστηρίζει ότι θα επηρεάσει περίπου 200 υπαλλήλους. Ορισμένα μέλη της ομάδας Onoma θα μεταφερθούν στο στούντιο Eidos-Montréal, ωστόσο δεν είναι ακόμη σαφές πόσοι υπάλληλοι θα μείνουν χωρίς εργασία μετά από αυτές τις εξελίξεις.

Πριν μετονομαστεί σε Onoma, η Square Enix Montréal όπως ήταν γνωστό το studio παλαιότερα, εστίαζε κυρίως στην ανάπτυξη παιχνιδιών για κινητά και έγινε περισσότερο γνωστό για τη σειρά παιχνιδιών Go. Όταν εξαγοράστηκε από την Embracer Group μαζί με την Crystal Dynamics και την Eidos-Montréal τον Μάιο, εργαζόταν επάνω σε μια σειρά από projects όπως τα: Tomb Raider Reloaded, Avatar Generations καθώς και ένα νέο παιχνίδι Space Invaders.



Η βραχύβια λειτουργία και το τελικό κλείσιμο του Onoma φημολογείται πως οφείλεται στην απόφαση του Embracer Group να απομακρυνθεί από την ανάπτυξη τίτλων για κινητά, αποκλειστικά προς την ανάπτυξη παιχνιδιών για υπολογιστές και κονσόλες, καθώς και από μια μεγαλύτερη προσπάθεια μείωσης του κόστους εντός της εταιρείας.

Το τελευταίο φέρεται επίσης να είχε ως αποτέλεσμα την ακύρωση ενός νέου project της Eidos-Montréal, εμπνευσμένο από το Stranger Things. Ταυτόχρονα, ένα δεύτερο υπό ανάπτυξη IP φημολογείται πως έχει μειωθεί σε εύρος και διαθέσιμο budget, ενώ το επόμενο Deus Ex φέρεται να βρίσκεται στα «πολύ, πολύ πρώιμα» στάδια ανάπτυξης. Τέλος, Eidos-Montréal και Microsoft φημολογείται πως θα συνεργαστούν, με την Eidos-Montréal να βοηθάει στην ανάπτυξη ορισμένων τίτλων, συμπεριλαμβανομένης της επανεκκίνησης της σειράς Fable από την Playground Games. ●

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Ανακοινώθηκε η ημερομηνία κυκλοφορίας του Atomic Heart

Μέσω ενός καινούριου trailer ανακοινώθηκε η επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας του Atomic Heart. Ο τίτλος θα γίνει διαθέσιμος στις 21 Φεβρουαρίου, 2023 για τα PC, PlayStation 4 και 5, Xbox Series S|X και Xbox One ενώ, όπως είχε γίνει ήδη γνωστό, θα είναι διαθέσιμο από την πρώτη μέρα στο Game Pass. Το Atomic Heart διαδραματίζεται σε μια εναλλακτική, retro-future έκδοση της Σοβιετικής Ένωσης κατά τη δεκαετία του 1950. ➔

Η πλοκή του τίτλου θα ξεκινάει λίγο μετά την εφεύρεση μιας παντοδύναμης ουσίας, γνωστής ως Polymer, η οποία υπήρξε η αφορμή για νέα επιστημονική και οικονομική ανάπτυξη σε πολλούς τομείς όπως αυτοί της τεχνητής νοημοσύνης και της ρομποτικής.



Η πλοκή του τίτλου θα ξεκινάει λίγο μετά την εφεύρεση μιας παντοδύναμης ουσίας, γνωστής ως Polymer, η οποία υπήρξε η αφορμή για νέα επιστημονική και οικονομική ανάπτυξη σε πολλούς τομείς όπως αυτοί της τεχνητής νοημοσύνης και της ρομποτικής.

Εντούτοις, αυτή η κατάσταση δεν θα κρατήσει για πολύ καθώς μια μεγάλη βλάβη στη Σοβιετική Εγκατάσταση №3826 θα οδηγήσει τις μηχανές σε εξέγερση εναντίον των ανθρώπων. Εμείς θα αναλάβουμε τον ρόλο του Major P-3 έχοντας ως καθήκον την εξάλειψη των συνεπειών του ατυχήματος, αποτρέποντας ταυτόχρονα τη διαρροή απόρρητων πληροφοριών που απειλούν να καταστρέψουν ολόκληρο τον κόσμο.

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

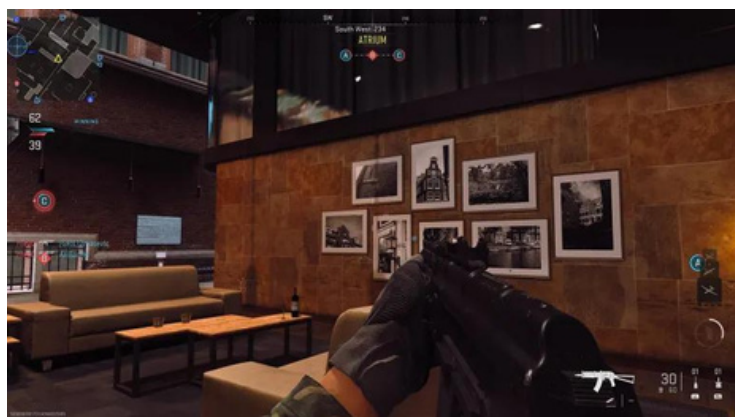
Πρώτο gameplay από το Sherlock Holmes: The Awakened

Η Frogwares έδωσε στην δημοσιότητα το πρώτο επίσημο gameplay trailer για το Sherlock Holmes: The Awakened, το remake του ομώνυμου τίτλου που είχε κυκλοφορήσει για PC το 2007. Το Sherlock Holmes: The Awakened θα τοποθετεί τους Holmes και Watson σε μια ιστορία εμπνευσμένη από τους μύθους του Cthulhu, όπου θα ερευνήσουν μια σειρά εξαφανίσεων σε όλη την Ευρώπη και τις ΗΠΑ.

Το remake χρηματοδοτήθηκε, εν μέρει, μέσω μιας καμπάνιας στο Kickstarter, καθώς το ουκρανικό studio ανάπτυξης θέλησε να εξασφαλίσει χρηματοδότηση λόγω του πολέμου μεταξύ Ουκρανίας και Ρωσίας. Το Sherlock Holmes: The Awakened πρόκειται να κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch και PC στις αρχές του 2023. Δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).
●
Άγγελος Ζλατινούδης

Εκρηκτικό ντεμπούτο για το Call of Duty: Modern Warfare II – UK Retail Charts 29 Οκτωβρίου 2022

Το Call of Duty: Modern Warfare II βρέθηκε απευθείας με την κυκλοφορία του στο Νο. 1 των retail πωλήσεων της Μεγάλης Βρετανίας την προηγούμενη εβδομάδα. Ο καινούργιος τίτλος της Activision κατέγραψε άνοδο 42% σε σχέση με το περσινό, απογοητευτικό Call of Duty: Vanguard, αλλά οι πωλήσεις του έπεσαν 61% συγκριτικά με το Call of Duty: Modern Warfare του 2019. Το 53% των πωλήσεων αφορούν το PlayStation 5, το 29% το Xbox και το 18% το PlayStation 4.



Το FIFA 23 έπεσε στο Νο. 2, με το Bayonetta 3 να κάνει το ντεμπούτο στο Νο. 3, ενώ τα Horizon Forbidden West στο Νο. 4 και Gotham Knights στο Νο. 5 κλείνουν το Top 5. Οι υπόλοιπες θέσεις συμπληρώθηκαν από τα Mario Kart 8 Deluxe στο Νο. 6, Mario + Rabbids: Spark of Hope στο Νο. 7, Nintendo Switch Sports στο Νο. 8, Splatoon 3 στο Νο. 9, και LEGO Star Wars: The Skywalker Saga στο Νο. 10.

Οι δέκα τίτλοι με τις μεγαλύτερες retail πωλήσεις στη Μεγάλη Βρετανία την προηγούμενη εβδομάδα ήταν οι εξής:

1. Call of Duty: Modern Warfare II
2. FIFA 23
3. Bayonetta 3
4. Horizon Forbidden West
5. Gotham Knights
6. Mario Kart 8 Deluxe
7. Mario + Rabbids: Spark of Hope
8. Nintendo Switch Sports
9. Splatoon 3
10. LEGO Star Wars: The Skywalker Saga

●
Χρήστος Ντίνος

Σημαντικό ορόσημο για το A Plague Tale: Requiem

Η Focus Entertainment έκανε γνωστό ότι το A Plague Tale: Requiem κατάφερε να ξεπεράσει το νούμερο του ενός εκατομμύριου παικτών σε μόλις δυο εβδομάδες από την κυκλοφορία του. Το sequel του A Plague Tale: Innocence, πέτυχε το εντυπωσιακό ορόσημο νωρίς στον κύκλο ζωής του, κάτι στο οποίο πιθανότατα βοήθησε η παράλληλη διάθεσή του στο Game Pass. Να σημειώσουμε ότι το A Plague Tale: Innocence είχε καταφέρει να φτάσει το ένα εκατομμύριο αντίτυπα τον Ιούλιο του 2020, δηλαδή πάνω από ένα χρόνο από την ημερομηνία κυκλοφορίας του.

Η ομάδα ανάπτυξης σχολίασε την εν λόγω επιτυχία αναφέροντας: “Η Focus Entertainment και το Asobo Studio είναι ενθουσιασμένοι για την τόσο θερμή αποδοχή και ανυπομονούν να ακούσουν όλες τις σκέψεις και τα συναισθήματα που θα μοιραστούν οι παίκτες στο μέλλον καθώς ταξιδεύουν στο σκοτάδι με την Amicia και τον Hugo”.



Το A Plague Tale: Requiem είναι διαθέσιμο για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC.

Άγγελος Ζλατινούδης

Το Forspoken επιδεικνύει το φανταχτερό σύστημα μάχης

Την περασμένη εβδομάδα είχαμε την ευκαιρία να πάρουμε μια γεύση από το σύστημα κίνησης parkour του Forspoken ενώ τώρα η Square Enix και η Luminous Productions έδωσαν στη δημοσιότητα ένα νέο trailer επικεντρωμένο στις μάχες. Η Frey, η πρωταγωνίστρια του Forspoken, θα έχει τη δυνατότητα να μεταχειρίζεται διάφορους τύπους elemental μαγείας, με τον κάθε τύπο να περιέχει τα δικά του επιθετικά και υποστηρικτικά ξόρκια.

Φυσικά, οι ικανότητές μας στο parkour ενσωματώνονται πλήρως στο σύστημα μάχης επιτρέποντάς μας να πραγματοποιούμε αποφυγές και αντεπιθέσεις, ελιγμοί που είναι ιδιόζουσας σημασίας προκειμένου να υπερσχύσουμε. Συνολικά, η δράση φαίνεται πολύ πιο ρευστή σε αυτό το νέο trailer σε σχέση με ότι είχαμε δει σε προηγούμενο υλικό, όπου η απόδοση ήταν -ομολογουμένως- κάπως ανησυχητική.



Το Forspoken αναμένεται να γίνει διαθέσιμο για PC και PlayStation 5 στις 24 Ιανουαρίου του 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Editorial

Επιτέλους φέτος θα φτάσει στο τέλος του το σήριαλ που ακούει στο όνομα Avatar. Ο James Cameron είναι φυσικά ένας σκηνοθέτης-μάστερ του box office και ελπίζουμε ότι θα καταφέρει να επανέλθει με μία ακόμα επιτυχία. Γενικά είναι καλό να βγαίνουν ξεχωριστές μεγάλες παραγωγές (δηλαδή εκτός του MCU) ικανές να σπάσουν τα ταμεία έστω κι αν το μόνο που έχουν να προσφέρουν είναι φανταχτερές εικόνες (στην αναβροχιά που λένε...).

Αναρωτιόμαστε βέβαια αν εν έτει 2022 το Avatar συνεχίζει να είναι επίκαιρο από τεχνολογικής πλευράς. Η ταινία του 2009 είχε να επιδείξει την υψηλής ποιότητας τρισδιάστατη τεχνολογία (που “χρεωκόπησε” με γοργούς ρυθμούς) καθώς και τη φωτορεαλιστική απεικόνιση των εξωτικών χαρακτήρων, συνιστώσες που αναρωτιόμαστε αν είναι σε θέση πλέον να εκπλήξουν.



Συν τοις άλλοις, από σεναριακής άποψης δεν είχε να προσφέρει τίποτα ιδιαίτερο, αλλά ούτε και κάποιο αξιομνημόνευτο lore σχετικά με την εξωγήινη φυλή της Pandora. Σύντομα βέβαια θα μάθουμε εάν το σύμπαν του Avatar μπορεί να προσφέρει ικανό υλικό και αξιομνημόνευτους χαρακτήρες σε σημείο που να υποστηρίξει τις τέσσερις νέες ταινίες που είναι προγραμματισμένο να προβληθούν.

Νικόλας Μαρκόγλου

All Quiet on the Western Front (2022)

Σύνοψη: Ο 17χρονος Paul κατατάσσεται στο Δυτικό Μέτωπο του Α' Παγκοσμίου Πολέμου, αλλά ο ενθουσιασμός του σύντομα θα χαθεί, όταν βιώσει τη σκληρή πραγματικότητα της ζωής στα χαρακώματα.

Το All Quiet on the Western Front, σε σκηνοθεσία Edward Berger, βασίζεται στο ομότιτλο, θεμελιώδες μυθιστόρημα του Erich Maria Remarque για τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο. Αποτελεί την τρίτη βασική απόπειρα της μεταφοράς του μυθιστορήματος στη μικρή και μεγάλη οθόνη, έπειτα από την οσκαρική ταινία του 1930 από τον Lewis Milestone και την τηλεταινία του Delbert Mann του 1979. Αυτή η νέα εκδοχή αποτελεί τη συμμετοχή της Γερμανίας στα Oscars του 2023.



Μέσα από τις δυνατές ερμηνείες των πρωταγωνιστών (ειδικά του Felix Kammerer, που υποδύεται τον Paul Baumer) καθώς και την υποδειγματική σκηνοθεσία του Berger, η ταινία μεταφέρει γρήγορα στον θεατή τη φρίκη του πολέμου, τον φόβο, τον τρόμο, τη βία, την ωμότητα και τις κακουχίες που επικρατούσαν στα χαρακώματα κατά τη διάρκεια του Α' Παγκοσμίου Πολέμου. Ταυτόχρονα, δεν ξεχνά να μεταφέρει τα αρχικά αντιπολεμικά μηνύματα του μυθιστορήματος του Remarque.

Το All Quiet On The Western Front του Berger είναι μια έντονη, ανθρώπινη Οδύσσεια για το κόστος του ατελείωτου πολέμου, τις ιδιοτροπίες και τις προσταγές των ισχυρών, ενώ παράλληλα ένα από τα στοιχεία που παραμένει στον θεατή είναι ο τρόπος με τον οποίο ο σκηνοθέτης πλαισιώνει την αφήγηση στο κατακερματισμένο ευρωπαϊκό τοπίο. Μέσα από τις μάταιες εφορμήσεις πάνω από τα χαρακώματα, τους ασταμάτητους βομβαρδισμούς, αλλά και τις στιγμές της απόλυτης ησυχίας πριν από την αναπόφευκτη καταιγίδα, ο σκηνοθέτης μεταφέρει υποδειγματικά την κεντρική ιστορία του μυθιστορήματος μέσα από τα μάτια του Paul, ενός νεαρού Γερμανού φοιτητή που έχει παρασυρθεί από τον εθνικισμό του πολέμου.



Οι σεκάνς μάχης που δημιουργεί ο Berger είναι αξέχαστες (και παρόμοιες ποιότητας και επιβλητικότητας με αυτές του 1917, της πρόσφατης ταινίας του Sam Mendes). Ο σκηνοθέτης στήνει δυνατές σκηνές, ικανές να μεταφέρουν τη φρικαλεότητα των μαχών, με την ερμηνεία του Kammerer να μεταφέρει όλα τα συναισθήματα που διακατέχουν τον πρωταγωνιστή μέσα από το βλέμμα του.

Η ταινία δε ξεχνάει να υπενθυμίζει διαρκώς πως ο πόλεμος είναι μια κόλαση ακόμα και μέσα από τις αξέχαστες στιγμές της ηρεμίας και της σιωπής, που ακολουθούν τις σκηνές μάχης, πλαισιωμένες από τα σιωπηλά δέντρα των δασών της περιοχής, τα ρυάκια στα οποία ρέει το αίμα των νεκρών της μάχης, του χρώματος που έχει πάνω του το ανεξίτηλο πέρασμα της φρίκης του πολέμου.

Αποτελεί μια ιστορία που αποδεικνύεται βαθύτατα συγκινητική και αναμφίβολα διαχρονική. Μια ταινία για τους νεαρούς στρατιώτες που δεν θα επιστρέψουν ποτέ σπίτι τους· που "έχουν τόσα πολλά να πούνε, μα δε θα τα πούνε ποτέ", όπως είχε γράψει έναν σχεδόν αιώνα πριν ο Erich Maria Remarque.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Για να δείτε το εκάστοτε trailer πατήστε πάνω στην εικόνα.

Trailers

Avatar: The Way of Water

Σκηνοθέτης: James Cameron (Avatar)

Πρωταγωνιστούν: Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver, Stephen Lang, Kate Winslet

Πρεμιέρα: 16 Δεκεμβρίου (Αμερική)

Κι όμως, έφτασε επιτέλους η χρονιά όπου θα δούμε το πρώτο sequel του Avatar (2009) μίας εκ των πιο επιτυχημένων ταινιών σε εμπορικούς όρους (ποιοτικά είναι άλλη συζήτηση αν και σίγουρα όχι άσπρο/μαύρο).

Κι όμως, έφτασε επιτέλους η χρονιά όπου θα δούμε το πρώτο sequel του Avatar (2009) μίας εκ των πιο επιτυχημένων ταινιών σε εμπορικούς όρους (ποιοτικά είναι άλλη συζήτηση αν και σίγουρα όχι άσπρο/μαύρο). Στο Avatar: The Way of Water θα δούμε τη συνέχεια της ιστορίας των βασικών χαρακτήρων, μεταφέροντας μας περισσότερο από μία δεκαετία μετά τα γεγονότα της προηγούμενης ταινίας.

Ανακοινώθηκε επιπλέον ότι η διάρκειά της θα κυμαίνεται στις 3 ώρες και 14 λεπτά, μεγαλύτερη δηλαδή κατά 13 λεπτά από το Avengers: Endgame (2019). Όπως έχει γίνει ήδη γνωστό, βρίσκονται στα σκαριά άλλες τρεις ταινίες, με την πρεμιέρα της τελευταίας να έχει οριστεί για το μακρινό 2028.



The Eternal Daughter

Σκηνοθέτης: Joanna Hogg (The Souvenir)

Πρωταγωνιστούν: Tilda Swinton, Carly-Sophia Davies, Zinnia Davies-Cooke

Πρεμιέρα: 2 Δεκεμβρίου (Αμερική)

Μία καλλιτέχνης και η μητέρα της θα έρθουν αντιμέτωπες με βαθιά κρυμμένα μυστικά όταν θα επιστρέψουν στο πατρικό τους σπίτι, που αποτελεί πλέον ξενοδοχείο, στοιχειωμένο από το παρελθόν του. Η Joanna Hogg είχε καταφέρει να κερδίσει τις εντυπώσεις σε φεστιβάλ με το δραματικό The Souvenir και το sequel του. Ευελπιστούμε ότι θα τα πάει καλά και σε πιο θρίλερ μονοπάτια.



Savage Salvation

Σκηνοθέτης: Randall Emmett (Midnight in the Switchgrass)

Πρωταγωνιστούν: Jack Huston, Robert De Niro, John Malkovich

Πρεμιέρα: 2 Δεκεμβρίου (διαδικτυακή διανομή)

Ένα νεαρό ζευγάρι θα προσπαθήσει να κάνει τη ζωή του σε μία αμερικάνικη επαρχιακή πόλη. Όταν ο Shelby John (Jack Huston) βρει τη γυναίκα του νεκρή, θα ξεκινήσει μία ιστορία εκδίκησης.



Στην πορεία του μάλλον θα βρει απέναντί του τον σερίφη Church (Robert De Niro) ενώ κάπου τριγύρω θα μπει στην υπόθεση και ο αδερφός της αποθανούσας γυναίκας του, Peter (John Malkovich).

Το cast μπορεί να παρουσιάζει σίγουρα ενδιαφέρον, αλλά ο σκηνοθέτης δεν έχει και το καλύτερο δυνατό βιογραφικό, έχοντας σκηνοθετήσει μόλις μία ακόμα ταινία, μία από αυτές των τελευταίων ετών που συμπεριλάμβαναν στο cast τον Bruce Willis, κάτι που από μόνο του λέει πολλά για την αναμενόμενη ποιότητα...



Troll

Σκηνοθέτης: Roar Uthaug (Tomb Raider)

Πρωταγωνιστούν: Ine Marie Wilmann, Mads Sjøgård Pettersen

Πρεμιέρα: 1 Δεκεμβρίου (Netflix)

Δεν χρειάζεται ιδιαίτερη περιγραφή η νέα ταινία του Netflix. Βρισκόμαστε στη σημερινή Νορβηγία, όπου αποκαλύπτεται ότι τα γιγάντια trolls είναι υπαρκτά και έτοιμα να σπείρουν την καταστροφή. Χρειάζεται κάτι άλλο για να μπει στη λίστα μας; Να αναφέρουμε ότι υπάρχει ήδη μία πολύ καλή περίπτωση νορβηγικής ταινίας που καταπιάνεται με το θέμα των trolls στη σημερινή εποχή, το Trollhunter, γυρισμένη με τη μορφή mockumentary και με ιδιαίτερα πειστικά οπτικά εφέ.



His Dark Materials, 3η σεζόν

Πρεμιέρα: 5 Δεκεμβρίου (HBO Max), 8 επεισόδια

Σύντομα το His Dark Materials θα έρθει στο οριστικό του φινάλε στην τρίτη του σεζόν. Κάθε σεζόν αποτελούσε μεταφορά ενός βιβλίου της ομώνυμης μυθιστορηματικής τριλογίας, κάτι που θα συνεχιστεί και με την τρίτη σεζόν όπου θα δούμε την πλοκή του The Amber Spyglass.



Willow, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 30 Νοεμβρίου (Disney+), 8 επεισόδια

30 χρόνια μετά, η Disney θυμήθηκε ότι κάπου υπήρχε το Willow και αποφάσισε να το επαναφέρει. Η ομώνυμη ταινία είχε προβληθεί το μακρινό 1988, σε σενάριο του George Lucas και σκηνοθεσία Ron Howard. Στη σειρά θα επιστρέψει ένας εκ των δύο βασικών χαρακτήρων, ο Warwick Davis.



Δεδομένων των προβλημάτων υγείας που περνάει ο Val Kilmer ίσως να είναι δύσκολο να εμφανιστεί ακόμα και σε κάποιον cameo ρόλο. Η ιστορία του Willow διαδραματίζεται σε έναν fantasy κόσμο όπου θα δει τον βασικό χαρακτήρα και μία ομάδα μισθοφόρων στην προσπάθειά τους να σώσουν έναν απαγμένο πρίγκηπα.

Αναπτύσσεται σειρά επικεντρωμένη στον Vision του MCU

Μετά από το WandaVision θα έρθει στο προσκήνιο ο Vision, το έτερον ήμισυ της ηρωίδας Wanda, καθώς, σύμφωνα με το Deadline, αναπτύσσεται μία σειρά που θα εστιάζει στον συγκεκριμένο χαρακτήρα. Όπως είναι φυσικό ο Paul Bettany θα υποδυθεί τον πρωταγωνιστικό ρόλο στο λεγόμενο Vision Quest. Σύμφωνα με τις πρώτες πληροφορίες στη σειρά θα δούμε την εκδοχή του White Vision, του χαρακτήρα δηλαδή που εμφανίστηκε στα τελευταία επεισόδια του WandaVision.



Αποχωρεί ο Henry Cavill από το The Witcher

Κατόπιν δήλωσης του Henry Cavill έγινε γνωστό πως μετά το τέλος της τρίτης σεζόν του The Witcher θα αποχωρήσει από τον ρόλο, μία απόφαση που πιθανότατα λήφθηκε λόγω της επιστροφής του στον ρόλο του Superman, όπως ανακοινώθηκε πρόσφατα. Παράλληλα, έγινε γνωστό πως η σειρά θα συνεχιστεί κανονικά έχοντας ήδη βρει αντικαταστάτη του στο πρόσωπο του Liam Hemsworth, γνωστού κυρίως από τη συμμετοχή του στα Hunger Games.

Στα σκαριά το prequel του Friday the 13th

Το franchise του Friday the 13th βρίσκεται εδώ και χρόνια στον πάγο (τελευταία φορά είχαμε δει το αδιάφορο remake του 2009), αλλά πλέον έγινε γνωστό πως θα δούμε την επιστροφή του με τη μορφή prequel.



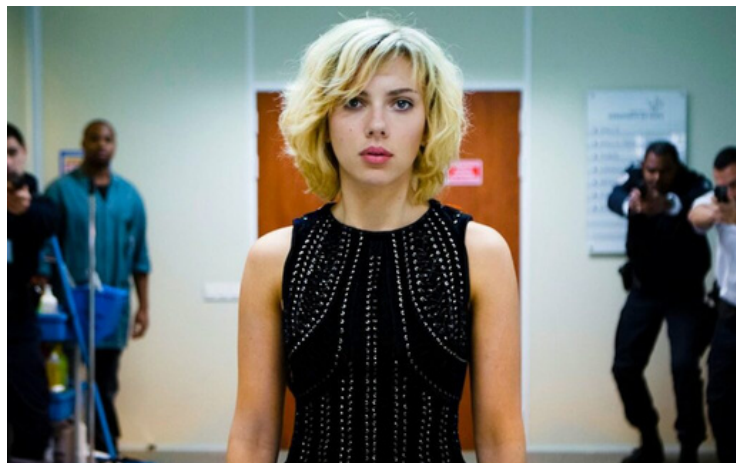
Δεν έγιναν γνωστές περαιτέρω πληροφορίες, αλλά λογικά το λεγόμενο "Crystal Lake" θα μεταφέρει την ιστορία που οδήγησε τον Jason και τη μητέρα του να γίνουν φονικές μηχανές, σπέρνοντας τον τρόμο στην παιδική κατασκήνωση. Δεδομένης της φύσης του prequel, μάλλον δύσκολα θα δούμε την εμβληματική φιγούρα με τη χαρακτηριστική μάσκα του χόκεϊ.

Ανακοινώθηκε η ημερομηνία προβολής του The Last of Us

Μέσω της επίσημης ιστοσελίδας του HBO έγινε γνωστό πως το πρώτο επεισόδιο της αναμενόμενης τηλεοπτικής μεταφοράς του The Last of Us θα προβληθεί τον Ιανουάριο του 2023. Να θυμίσουμε ότι στη σειρά θα δούμε τον Pedro Pascal στον ρόλο του Joel και την Bella Ramsey στον ρόλο της Ellie. Την επιμέλεια της σειράς έχει αναλάβει ο Craig Mazin (υπεύθυνος για το εξαιρετικό Chernobyl) μαζί με τον Neil Druckmann.

Το Lucy του Luc Besson θα μεταφερθεί ως τηλεοπτική σειρά

Στην ταινία του 2014 είχαμε δει την Scarlett Johansson στον φερώνυμο ρόλο, έναν χαρακτήρα που εξαναγκάζεται να μεταφέρει πειραματικά ναρκωτικά ραμμένα μέσα στο στομάχι της. Όταν αυτά ξεχυθούν μέσα στο σώμα της, έπειτα από μία βίαιη σύγκρουση, τότε η Lucy θα αρχίσει να αποκτά υπεράνθρωπες ικανότητες.



Μία ταινία που θα μπορούσε να οδηγηθεί σε μία απενοχοποιημένα διασκεδαστική και ασταμάτητη περιπέτεια τελικά είχε καταλήξει ως μία φάρσα του εαυτού της. Ίσως στη σειρά αποφασίσουν να είναι ελαφρώς πιο συγκρατημένοι. Για την ώρα δεν γνωρίζουμε περαιτέρω πληροφορίες.

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

Review

CALL OF DUTY®
MIW
MODERN WARFARE® II

Review

**NEW TALES FROM THE
BORDERLANDS®**



WWW.GAMEOVER.GR

