

GAMEOVER

Magazine

TGA 2022
ΝΙΚΗΤΕΣ &
ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΕΙΣ

REVIEW
THE CALLISTO
PROTOCOL

Syberia

THE WORLD BEFORE

EDITORIAL

Reviews

[σελ. 2: The Callisto Protocol](#)

[σελ. 6: Atari 50: The Anniversary Collection](#)

[σελ. 8: Syberia: The World Before](#)

Features

[σελ. 10: Όλες οι ανακοινώσεις των Game Awards](#)

Ειδήσεις

[σελ. 18](#)

Cine-TV

[σελ. 23](#)

Την περασμένη εβδομάδα παρουσιάστηκαν τα Game Awards μσα από μία αρκετά καλή διοργάνωση που εκτός από τις ενδιαφέρουσες ανακοινώσεις μας χάρισε και δύο ξεχωριστές σκηνές για τις οποίες θα μπορεί να μνημονεύεται. Από τη μία ο Christopher Judge που (δικαίως) κέρδισε το βραβείο για τον ρόλο του ως Kratos, ο οποίος πιθανολογείται ότι συνεχίζει ακόμα και σήμερα τον επινίκιο λόγο του. Από την άλλη ένας απίθανος νεαρός που κατάφερε ως άλλος Solid Snake να ανέβει στην εξέδρα μαζί με τον Miyazaki και την ομάδα του, κατά τη βράβευση του καλύτερου παιχνιδιού (δικαίως και πάλι το κέρδισε το Elden Ring) προκειμένου να μας πει ότι θα ήθελε να πάρει το βραβείο ο αναμορφωμένος ραβίνος Bill Clinton. Ο καθένας με τα πιστεύω του.

Πέραν των παραπάνω γενικά ήταν άλλο ένα Game Awards που τα ίδια τα awards περάσανε σε δεύτερη μοίρα κάτι που είναι εμφανές από το "ξεπέταγμα" δευτερολέπτων που γίνεται σε διάφορες σημαντικές κατηγορίες (λόγου χάρη best RPG) και γενικότερα την κατηγοριοποίηση (best sports και racing μαζί;).

Ας είναι όμως, για άλλη μία φορά το ενδιαφέρον στράφηκε πρωτίστως στις ανακοινώσεις, οι οποίες δεν μας άφησαν παραπονεμένους, έχοντας να προσφέρουν μία έκπληξη για πολλά και διάφορα γούστα. Ελπίζουμε μόνο την επόμενη φορά να μειώσουν κι άλλο τη διάρκεια. Μπορεί να ήταν περίπου μία ώρα μικρότερη σε σχέση με τα υπέρογκα Game Awards του 2021 αλλά και πάλι ήταν μία παρουσίαση που θεωρούμαι ότι άνετα θα μπορούσε να συμπυκνωθεί και στη μιάμιση ώρα.

Σε άλλα νέα, ευκαιρία βρήκε μάλλον η Microsoft να ανακοινώσει, λίγο πριν τα Game Awards, ότι θα αυξήσει και η ίδια τις τιμές των first party τίτλων της ώστε να "αντικατοπτρίσει το περιεχόμενο, την κλίμακα και την τεχνική πολυπλοκότητα αυτών των τίτλων", κατά τα λεγόμενά της. Ελπίζουμε ότι κάποια στιγμή θα δείξει να μας προσφέρει αυτούς τους περιβόητους τίτλους ώστε να κρίνουμε με τη σειρά μας σε ποιο βαθμό όντως η τιμή αντικατοπτρίζει το περιεχόμενο, την κλίμακα κ.λπ. κ.λπ.

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



The Callisto Protocol

Dead Space 0.6.

Είναι μάλλον απίθανο να γραφτεί κριτική για το The Callisto Protocol χωρίς να αναφερθεί το Dead Space, όντας δημιούργημα μίας ομάδας ανάπτυξης που περιέχει ορισμένα καίρια άτομα της Visceral Games. Η αλήθεια είναι ότι από τα αρχικά δείγματα που είχαμε δει, το The Callisto Protocol φαινόταν ότι ίσως πλησίαζε σε τόσο μεγάλο βαθμό το Dead Space, σε σημείο που θα μπορούσε απλά να θεωρηθεί ο πνευματικός διάδοχος, απλά με άλλο όνομα (λόγου χάρη κάτι ανάλογο με τα Demon's Souls και Dark Souls).

Για να βγάλουμε αυτή τη συνιστώσα από τη μέση, τελικά θα λέγαμε ότι ναι μεν αντλεί σαφέστατες επιρροές, αλλά όχι ότι μπαίνει και στα χωράφια μίας απλής “αντιγραφής” του Dead Space. Φυσικά έχει διάφορες ομοιότητες, αλλά παράλληλα αποτελεί εξολοκλήρου ένα νέο IP και όχι ένα Dead Space με άλλο όνομα, αν και αυτό δεν του επιτρέπει να ξεφύγει από τη βαριά σκιά του.

Η γενικότερη περιοριστική φύση που χαρακτηρίζει το The Callisto Protocol ξεκινάει από το σενάριο, κι ας περιέχει την ενδιαφέρουσα αρχική βάση που τοποθετεί τον Jacob (ο πρωταγωνιστής) στο περιβάλλον μίας φυλακής που βρίσκεται στον Callisto, έναν από τους φυσικούς δορυφόρους του πλανήτη Δία. Η ιστορία ξεκινάει χωρίς φλυαρίες, όταν κατά τη διάρκεια μεταφοράς εμπορευμάτων προς τη φυλακή Black Iron του Callisto, το σκάφος του Jacob θα συντριβεί λόγω της συμπλοκής του με τα μέλη μίας τρομοκρατικής οργάνωσης.



Ευθύς αμέσως θα διασωθεί από τους φύλακες του σωφρονιστικού ιδρύματος αλλά, για αδιευκρίνιστο λόγο, θα συλληφθεί άμεσα και θα οδηγηθεί με συνοπτικές διαδικασίες σε ένα κελί. Δεν θα χρειαστούν πολλά λεπτά έως ότου ο Jacob δει έξω από το κελί του να ξεσπάει ένας χαμός λόγω της εμφάνισης ανθρωπόμορφων τεράτων.

Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται ένα ιδανικό περιβάλλον για survival horror και η αλήθεια είναι ότι, στις πρώτες ώρες τουλάχιστον, εξυπηρετεί άπταιστα το ρόλο του. Αν έχετε βλέψεις βέβαια για ένα ενδιαφέρον ή ευφάνταστο lore, μιλώντας πάντα για τα δεδομένα του είδους, τότε καλύτερα θα είναι να κοιτάξετε αλλού. Ο βασικός στόχος του Jacob είναι να βρει ένα σκάφος προκειμένου να φύγει από τον συγκεκριμένο δορυφόρο, κάτι που τελικά παραμένει το μοναδικό objective, με απειροελάχιστες εκπλήξεις. Το αποτέλεσμα είναι να καταλήγει ως ένα απελπιστικά μονοδιάστατο ζητούμενο, άνευ οποιουδήποτε εμπλουτισμού.



Το ισχνό lore δεν έχει να προσφέρει τίποτα περισσότερο από τα πλέον τυπικά στοιχεία για την εμφάνιση τεράτων. Ακόμα και τα διάσπαρτα audio logs, ένα αφηγηματικό εργαλείο που σε άλλες περιπτώσεις θα μπορούσε να διανθίσει το υπόβαθρο του κόσμου, στην παρούσα περίπτωση θα λέγαμε ότι έχει ίσως την πιο ανούσια υλοποίηση που έχουμε δει. Η συντριπτική πλειοψηφία τους δεν διαρκεί για περισσότερα από 20 δευτερόλεπτα ενώ επίσης δεν προσφέρουν σχεδόν καμία επιπλέον πληροφορία για την εφιαλτική κατάσταση που επικρατεί, ούτε για τους χαρακτήρες που διαμένουν στη φυλακή.

Παρόλο που το σενάριο τελικά είναι αδιάφορο (το αυτό ισχύει και για τους χαρακτήρες) η Striking Distance Studios μάλλον δεν είχε την ίδια εντύπωση, κρίνοντας από την αρκετά καλή δουλειά που έγινε στις cutscenes και ιδίως στα μοντέλα των χαρακτήρων και των λεπτομερών εκφράσεων στα πρόσωπά τους. Όμως, φευ, δεν βλέπουμε ένα tech demo, αλλά ένα παιχνίδι, και στο κομμάτι της πλοκής απλά δεν προσπαθεί στο ελάχιστο.

Το σενάριο βέβαια αποτελεί μόνο μία από τις συνιστώσες ενός survival horror και θα μπορούσε να υποστηρίξει κανείς ότι δεν αποτελεί αναγκαία συνθήκη για ένα πραγματικά αξιόλογο παιχνίδι του είδους. Όπως προείπαμε, το σκηνικό της φυλακής αποτελεί από μόνο του έναν ιδιαίτερα ταιριαστό καμβά για horror, το οποίο είναι επίσης ελάχιστα αξιοποιημένο από το είδος. ➡

Σε γενικές γραμμές, το The Callisto Protocol προσεγγίζει τη θεματική του horror με συμπαθητικά αποτελέσματα, παρόλο που ακολουθεί την πεπατημένη και δίκως τη διάθεση να προσφέρει κάτι καινούριο. Η sci-fi φυλακή με έντονη τη brutalist αισθητική δεν θα μπορούσε παρά να δημιουργεί αβίαστα την αίσθηση ενός δυσοίωνου και άκρως αφιλόξενου περιβάλλοντος.



Σε σημεία, βέβαια, η Striking Distance Studios δείχνει σχεδόν να αμφιβάλλει για τις ικανότητές της στην καλλιέργεια του τρόμου. Για κάθε μία διακριτική σκηνή, όπως ένα τέρας που το βλέπουμε με την άκρη του ματιού μας να μπαίνει σε κάποιον αεραγωγό, υπάρχουν άλλες τόσες περιπτώσεις όπου καταφεύγει σε φθηνά jump scares (νισάφι με τα αηδιαστικά τερατάκια που πηδάνε στα μούτρα μας από φωριαμούς και σεντούκια).

Εάν κάποιος ήθελε την έννοια του “survival” να συνοδεύει το horror, μάλλον θα ατυχήσει και ο λόγος θα λέγαμε ότι είναι το σύστημα μάχης, το οποίο επικεντρώνεται σε μεγάλο βαθμό στο melee (συγκρούσεις εκ του σύνεγγυς). Έχοντας στα χέρια του ένα ηλεκτροφόρο ρόπαλο, ο Jacob μπορεί να κοπανάει τα τέρατα αλλά και να αποφεύγει τα χτυπήματά τους σαν ένας φτασμένος, επαγγελματίας μποξέρ, που θέλει να κάνει πλάκα απέναντι σε κάποιον ερασιτέχνη, απλά αποφεύγοντας με χαρακτηριστική ευκολία τις γροθιές του.

Το σύστημα μάχης είναι αρκετά ιδιόρρυθμο αλλά λειτουργικό· τουλάχιστον όταν έχουμε μπροστά μας αποκλειστικά έναν αντίπαλο... Όταν μας πλησιάζει ένας εχθρός, τότε ουσιαστικά ο Jacob “κλειδώνει” πάνω του και πλέον ο αριστερός αναλογικός μοχλός παύει να ελέγχει την κίνηση αλλά, αντιθέτως, χρησιμοποιείται για να εκτελεί τις αποφυγές. Κουνώντας τον μοχλό δεξιά ή αριστερά ο Jacob αποφεύγει ανάλογα τις επιθετικές κινήσεις του τέρατος.

Περίεργως, δεν χρειάζεται ιδιαίτερα αντανάκλαστικά για αυτήν τη χρήση, καθώς αρκεί να έχουμε κρατημένο τον μοχλό προς οποιαδήποτε κατεύθυνση και όποτε θελήσει το τέρας να επιτεθεί, τότε ο Jacob απλά θα το αποφύγει αυτόματα.

Ο μοναδικός περιορισμός είναι ότι πρέπει να εναλλάσσουμε την κατεύθυνση από τη μία πλευρά στην άλλη όταν το τέρας κάνει αλλεπάλληλες επιθέσεις. Σε αυτό το κομμάτι της μάχης η Striking Distance Studios έδωσε τη δέουσα προσοχή, καθώς ο συνδυασμός της νευρικής κάμερας, των οπτικοακουστικών εφέ καθώς και των στιβαρών animations αποδίδει την ένταση των αποφυγών αλλά και την ωμότητα των χτυπημάτων άπταιστα και άκρως απολαυστικά.

Σαν σύστημα μάχης δηλαδή μπορεί να είναι από τη φύση του επαναλαμβανόμενο, αλλά θα ήταν ψέματα αν λέγαμε ότι δεν ήταν απολαυστικό στην αίσθησή του για το μεγαλύτερο τμήμα του παιχνιδιού.

Όλα όμως δεν είναι ρόδινα με το σύστημα μάχης. Δεδομένου ότι ο χαρακτήρας μας “κλειδώνει” στο τέρας που πολεμάει, αδυνατώντας πλέον να κινηθεί, εύλογα προκύπτει η ερώτηση σχετικά με το τι γίνεται όταν έρθουμε αντιμέτωποι με τέρατα παραπάνω του ενός. Η απάντηση είναι ότι πολύ απλά δεν υπάρχει καμία λύση σε αυτό το θέμα.



Κουμπί για να αλλάζουμε τον στόχο μας δεν υπάρχει, και ως εκ τούτου βρισκόμαστε στο έρμαιο των ορέξεων των εχθρών. Φανταστείτε τις περιπτώσεις που πολεμάτε ένα τέρας και τριγύρω βλέπετε να πλησιάζουν εχθροί, που ο τρόπος επίθεσής τους είναι να σκάνε όταν φτάνουν επάνω σας. Πολύ απλά, είστε σχεδόν ανήμποροι να αντιδράσετε καθώς το παιχνίδι δεν σας δίνει εργαλεία για να αντιδράσετε, παλεύοντας τελικά περισσότερο με τον χειρισμό και λιγότερο με τους ίδιους τους εχθρούς.

Ευτυχώς το παιχνίδι δεν μας βομβαρδίζει με πολλά τέτοια σημεία και σε άλλες περιπτώσεις έχουμε τη δυνατότητα να μειώσουμε τους αριθμούς των τεράτων από απόσταση. Εντούτοις, σε ένα παιχνίδι που επικεντρώνεται σε μεγάλο βαθμό στο melee, δεν παύει να αποτελεί ένα ουσιαστικό πρόβλημα. Τα πυροβόλα όπλα φυσικά δηλώνουν το παρόν, αλλά γενικά η ισχύς τους δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλη -ακόμα και έπειτα από τις αναβαθμίσεις- ενώ επίσης υπάρχει και περιορισμός στα πυρομαχικά που μπορούμε να κουβαλάμε.



Θέλοντας και μη δηλαδή, το melee στοιχείο είναι βασικό στοιχείο της συνταγής, κάτι που φαίνεται επίσης και από την πολύ καλύτερη αίσθηση που έχει σε σχέση με τα πυροβόλα όπλα. Αξίζει να σημειωθεί ότι έχουμε επιπλέον τη δυνατότητα να ακινητοποιούμε με τηλεκίνηση τα τέρατα αλλά και να τα εκσφενδονίζουμε στον χώρο, μία ικανότητα που φυσικά έχει περιορισμένες χρήσεις, αποτελώντας παρόλα αυτά ένα ακόμα εργαλείο για να μειώσουμε τους αριθμούς των εχθρών, προτού εμπλακούμε σε melee.

Σε πάρα πολλά σημεία του περιβάλλοντος υπάρχουν καρφιά στον τοίχο ακριβώς για να πετάμε τα τέρατα πάνω τους, κι ας μην έχει λογική η τοποθέτησή τους στον εκάστοτε χώρο (τι δουλειά έχουν άραγε τα καρφιά μέσα στα ιατρεία της φυλακής ή στους υπονόμους;). Όπως αναφέραμε παραπάνω, το melee σύστημα μάχης φέρνει δύο σημαντικά προβλήματα. Το πρώτο το αναλύσαμε παραπάνω ενώ το δεύτερο αφορά στην ποικιλία των εχθρών που θεωρούμε ότι είναι απόρροια του ιδιόμορφου “κλειδώματος” στις melee συγκρούσεις.

Δεδομένου ότι κάθε τύπος εχθρού θα πρέπει να παραμένει πιστός στις επιταγές του dodge μηχανισμού, το παιχνίδι καταλήγει να μας φέρνει αντιμέτωπους με εχθρούς που έχουν πανομοιότυπες συμπεριφορές, αλλά και που στο 99% των περιπτώσεων δεν αποτελούν ουσιαστική απειλή όταν μας πλησιάσουν μόνοι τους.



Ανεξάρτητα του όγκου του τέρατος, πάντα θα γίνεται να αποφεύγουμε τις επιθέσεις του απλά έχοντας κρατημένο τον αναλογικό μοχλό προς μία κατεύθυνση. Το φυσικό επακόλουθο είναι ότι θα δείτε μηδαμινές εκπλήξεις στον τρόπο διεξαγωγής των συγκρούσεων. Ακόμα και στα 1-2 boss fights (εάν μπορεί να υπολογιστεί δηλαδή το ένα από αυτά ως boss fight) η διαδικασία είναι η ίδια, με τον βαθμό πρόκλησης να ανεβαίνει απλά επειδή στην αρένα εμφανίζονται -συχνά πυκνά- πλάσματα που μπορούν να εκρήγνυνται όταν μας πλησιάσουν. Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι έγινε μία προσπάθεια εμπλουτισμού στα τέρατα, σε μία ανάλογη προσπάθεια με αυτήν των διαμελισμών στο Dead Space.

Στην περίπτωση του The Callisto Protocol διάφορα από τα τέρατα αρχίζουν να μεταλλάσσονται σε τυχαίες στιγμές, καταλήγοντας σε ισχυρότερες μορφές, εκτός και αν προλάβουμε να ανακόψουμε τη μετάλλαξη χτυπώντας τα στα τρωτά τους σημεία. Αποτελεί μία ενδιαφέρουσα ιδέα, αλλά στην πραγματικότητα δεν έχει σημαντικό αντίκτυπο στη συνταγή, καθώς οι ισχυρότερες μορφές τους απλά επιτίθενται με πανομοιότυπο τρόπο.

Τα παραπάνω δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι είναι περίπατος, καθώς ο Jacob δεν χρειάζεται και πολλά χτυπήματα για να εξοντωθεί. Η αλήθεια είναι όμως ότι η ένταση σταδιακά μειώνεται από την ίδια τη φύση του συστήματος μάχης. Ενώ στα περισσότερα survival horror (ή σκέτα horror αν προτιμάτε) σκοπός μας είναι να κρατήσουμε τα τέρατα σε απόσταση, δημιουργώντας μας άγχος όταν μας πλησιάζουν, εδώ ο Jacob έχει τις ισχυρότερες επιθέσεις και την καλύτερη άμυνα όταν πλέον έρθουν πάνω του.

Περνώντας στο έτερο σημαντικό κομμάτι ενός horror, που αφορά στο περιβάλλον όπου εξελίσσεται, η φυλακή του Callisto αναμφίβολα προσδίδει αρκετούς πόντους στο χτίσιμο της δυσοίωνης ατμόσφαιρας. Σε τεχνικό επίπεδο βρίσκεται στο ύψος των περιστάσεων, αποδίδοντας με λεπτομέρεια τα μοντέλα των χαρακτήρων αλλά και των περιβαλλόντων, που συνοδεύονται από εξαιρετικούς φωτισμούς.

Οι διάφορες περιοχές του ογκωδέστατου χτίσματος προσφέρουν μία στοιχειώδη ποικιλία, μεταφέροντάς μας σε ορισμένα αξιομνημόνευτα σκηνικά (αν και όχι όσα θα θέλαμε). Δεν θα πρέπει να περιμένετε θαύματα βέβαια από εικαστικής πλευράς. Χάρτης μπορεί να μην υπάρχει, αλλά είναι κάτι που δεν χρειαζόταν, καθώς το The Callisto Protocol είναι μία ξεκάθαρα γραμμική περιπέτεια με ελάχιστες δυνατότητες για παρεκκλίσεις που μας οδηγούν σε επιπλέον loot (να σημειώσουμε ότι οι αναβαθμίσεις, αν και χρήσιμες, είναι οι πλέον τυπικές).

Τον ιδιαίτερα όμορφο οπτικό τομέα πλαισιώνει επαρκώς και ο ιδιαίτερα αξιόλογος ήχος, που “γεμίζει” τους χώρους με πλήθος περιβαλλοντικών θορύβων, που είναι σε θέση να δημιουργήσουν την εντύπωση ενός ζωντανού περιβάλλοντος και ενός κινδύνου που διαρκώς ελλοχεύει.

Να αναφέρουμε εδώ ότι στο normal χρειαστήκαμε περίπου 10 ώρες για να φτάσουμε στους τίτλους τέλους. Για τα δεδομένα του είδους αλλά και λόγω της γραμμικής του φύσης η διάρκεια θα λέγαμε ότι είναι χορταστική, καθώς κάτι εκτενέστερο θα “φλέρταρε” πλέον επικίνδυνα με την έντονη αίσθηση της επανάληψης και της ανακύκλωσης.



Στις 10 ώρες είναι ένα παιχνίδι που καταφέρνει να προσφέρει μία αξιοπρεπή εμπειρία, παρά την όλη τυπικότητα του συνολικού στησίματός του. Μέτριο μεν, αξιοπρεπές δε (γίνεται να υπάρχουν και αυτές οι περιπτώσεις και ας μιλάμε για παιχνίδι που παίρνει λιγότερο από 8 ή και 7). Φυσικά δεν μιλάμε για το νέο Dead Space, αλλά θα ήταν τελικά άδικο να περιμένουμε κάτι τέτοιο από μία νεοσύστατη ομάδα όταν η Visceral Games είχε πολυετή εμπειρία ως ομάδα πριν βγάλει το magnum opus της.

Το The Callisto Protocol κρατιέται πίσω σε μεγάλο βαθμό λόγω του περιοριστικού συστήματος μάχης που θέλησε να ενσωματώσει. Ναι, σίγουρα είναι απολαυστικό, αλλά παράλληλα περιοριστικό και μονοδιάστατο. Κάτι ανάλογο ίσως με την περίπτωση του Hellblade, μόνο που εκείνο το παιχνίδι εστίαζε αλλού και το σύστημα μάχης ερχόταν ως συνοδευτικό.



Στην προκειμένη, όμως, το σύστημα μάχης μπαίνει εμπόδιο στην ποικιλία των καταστάσεων και των προκλήσεων που θα συναντήσουμε και κατ' επέκταση στο στοιχείο του αναπάντεχου και της τρωτότητας του χαρακτήρα, κάτι που θα έπρεπε να χαρακτηρίζει ένα horror παιχνίδι. Οι φίλοι του είδους -και μάλιστα όσοι θα θέλανε ένα υποκατάστατο του Dead Space- πιστεύουμε ότι εν μέρει θα απογοητευτούν, αλλά επίσης θα περάσουν ευχάριστα, παρότι αμφιβάλλουμε αν θα είναι μία εμπειρία που θα καταφέρει να τους αφήσει κάτι (εκτός από τα φαντεζί dodges).

Νικόλας Μαρκόγλου

Βαθμολογία: 6

Θετικά

- Όμορφος οπτικοακουστικός τομέας.
- Ορισμένα (λίγα) εντυπωσιακά σκηνικά.
- Απολαυστική αίσθηση στις melee επιθέσεις.

Αρνητικά

- Το σύστημα μάχης καταλήγει να είναι ιδιαίτερα μονοδιάστατο και επαναλαμβανόμενο.
- Ακολουθεί εντελώς τυπικά μονοπάτια στην καλλιέργεια του στοιχείου του τρόμου.
- Τυπικότητα δομή, σε όλους τους τομείς, άνευ οποιασδήποτε εκπλήξεως.
- Σχεδόν ανύπαρκτη ποικιλία σε εχθρούς και -κυρίως- στον τρόπο αντιμετώπισής τους.

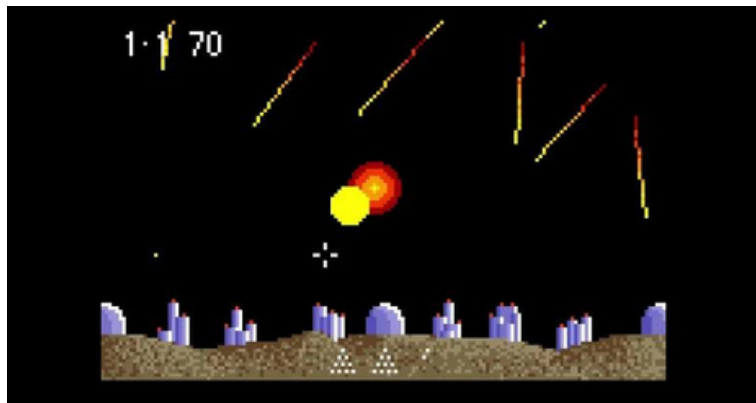
Το **The Callisto Protocol** κυκλοφορεί από τις 2/12/22 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη CD Media.

Atari 50: The Anniversary Celebration

Δεν είναι συλλογή, είναι γιορτή.

Ένα από τα πράγματα που ενοχλούσαν πάντα σε τέτοιου είδους συλλογές παιχνιδιών, είναι οι τίτλοι τους. Λες και οι δημιουργοί βαριόντουσαν έντονα να εμπνευστούν κάτι ξεχωριστό, κι έτσι, άνοιγαν το απύθμενο συρτάρι των κλισέ, τραβούσαν δύο-τρεις συγκεκριμένες λέξεις όπως collection, anniversary, ultimate, essential κ.α. και τις τοποθετούσαν με διαφορετική σειρά κάθε φορά.

Ανάλογο συνήθως ήταν και το περιεχόμενο: ρίχνουμε μια τυχαία ποσότητα τίτλων μέσα και είναι έτοιμη η συνταγή μας. Κάτι τέτοιο όμως δεν συμβαίνει στο Atari 50, κάτι για το οποίο μας προϊδεάζει και ο τίτλος του άλλωστε, που αντί για collection, γράφει celebration, καθώς περί αυτού πρόκειται. Για μια μεγάλη γιορτή.



Μια μεγάλη γιορτή για την Atari. Έναν ακρογωνιαίο λίθο για το gaming και μία εταιρία που, σε μεγάλο βαθμό, έθεσε τις βάσεις για πολλά από τα πράγματα που γίνονται ακόμη και σήμερα. Και όχι, δεν θα καταφύγουμε στο τετριμμένο “για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νεότεροι”. Αυτή η συλλογή δεν έχει τίποτα να προσφέρει σε έναν νεότερο gamer, ας είμαστε ειλικρινείς, είναι αποκλειστικά για να θυμούνται οι παλιοί.

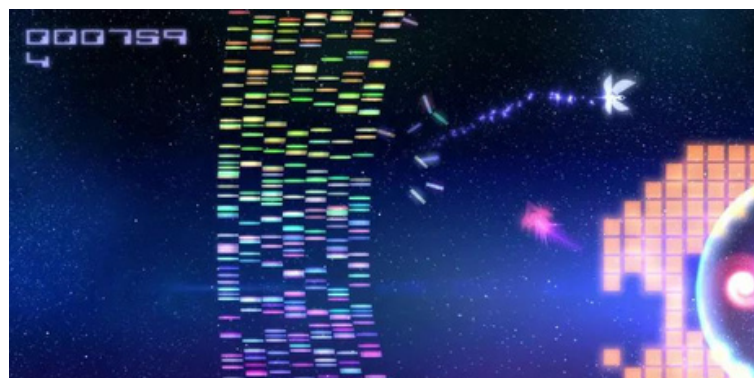
Κανένας άνθρωπος που γεννήθηκε τα τελευταία 25 περίπου χρόνια, δεν θα μπορέσει να παίξει αυτά τα παιχνίδια. Πρωτίστως γιατί δεν θα τα βρει ενδιαφέροντα, αλλά κυρίως, γιατί δεν θα ξέρει τι πρέπει να κάνει τις περισσότερες φορές. Αυτό που πιθανότατα δεν θα ξέρει επίσης, είναι πως ούτε εμείς ξέραμε τι να κάνουμε, έτσι ήταν το φυσιολογικό τότε.

Αυτή η συλλογή λοιπόν, είναι για τους μεγαλύτερους σε ηλικία gamers. Για αυτούς που μεγάλωσαν και γαλουχήθηκαν με την Atari. Αυτό το κοινό βέβαια, το καλύπτει σε τεράστιο βαθμό, καθώς ξετυλίγει μπροστά μας όλη την ιστορία της εμβληματικής εταιρείας, με έναν πολύ όμορφο τρόπο. Αρχικά, με τα παιχνίδια της, όπου περιέχει σχεδόν 100 τίτλους από ολόκληρο το portfolio της Atari.

Και όταν λέμε ολόκληρο, εννοούμε από την γέννηση μέχρι τη δύση της. Από τα Arcades και τις κονσόλες, μέχρι το Lynx, τα home computers και το Jaguar. Προεξέχοντα ρόλο φυσικά, δεν θα μπορούσε να έχει άλλος από το 2600, που έχει και την μερίδα του λέοντος με 40 τίτλους, ενώ ακολουθούν τα arcades, με 25 τίτλους. Η συνολική λίστα των παιχνιδιών είναι πολύ μεγάλη για να την γράψουμε, αλλά θα σταθούμε στα καλά και τα κακά σημεία της.

Στα θετικά, πρέπει να αναφέρουμε ότι έχει τίτλους από όλα τα στάδια της Atari και μέσα σε αυτούς, πολλούς εμβληματικούς και χαρακτηριστικούς της εποχής. Στα αρνητικά, θα λέγαμε πως κάποια πολύ ηχηρά ονόματα λείπουν και αυτό χτυπάει άσχημα. Είναι δύσκολο να γιορτάσεις τα 50 χρόνια της Atari χωρίς Space Invaders, Ms Pac-man, Pitfall, Donkey Kong, Frogger και αρκετά ακόμα.

Ιδίως αν αφήσεις το 2600 και θελήσεις να δεις τα λιγότερο γνωστά συστήματα της εταιρείας, η ποικιλία είναι απλά ενδεικτική. Δηλαδή πέντε με έξι τίτλοι για το κάθε σύστημα. Καλό ώστε να πάρει κάποιος μία ιδέα για το πού στέκονταν τεχνικά, αλλά με σημαντικές ελλείψεις ώστε να έχει μια πληρέστερη εικόνα. Αυτό είναι ίσως και το μοναδικό παράπονο που έχουμε από το Atari 50, καθώς σε όλα τα υπόλοιπα τμήματα τα πάει εξαιρετα, ξεκινώντας από την παρουσίαση. Μπαίνοντας στο αρχικό μενού, δεν συναντάμε τη συνηθισμένη λίστα με ένα κατεβατό από παιχνίδια, αλλά διάφορα tabs με τις χρονικές περιόδους και τα στάδια που διήνυσε η εταιρεία.



Από την αρχική σύλληψη, τα arcade, την κορυφή, τις αλλαγές ιδιοκτησίας, έως και την αναπόφευκτη πτώση. Την ιστορία της Atari την έχουμε ξανασυζητήσει άλλωστε, δεν υπάρχει λόγος να την αναλύσουμε εδώ. Αυτό που έχει σημασία στην προκειμένη περίπτωση, είναι ο τρόπος που δίνεται: σαν ένα διαδραστικό μουσείο. Εκεί λοιπόν θα προχωράμε βήμα-βήμα πάνω σε ένα χρονοδιάγραμμα, και μέσα από αυτό θα συναντάμε όλα τα στάδια της εταιρείας, μέσα από πλούσιο αρχειακό υλικό, όπως πληροφορίες, αφίσες, διαφημίσεις, ακυρωμένα projects, κώδικες, μέχρι και χειρόγραφες σημειώσεις από το development κάποιου τίτλου. ➡

Χωρισμένο σε πολλά μικρά βίντεο, σχηματίζεται και ένα εξαιρετικό ντοκιμαντέρ αν το δεις συνολικά, με ακυκλοφόρητες έως τώρα συνεντεύξεις, ειδικά για αυτήν την συλλογή, από τα άτομα που εργάστηκαν και έζησαν την Atari, καθώς και από σημαντικά πρόσωπα της βιομηχανίας που μιλούν για τις εμπειρίες και την επιρροή που είχε πάνω τους.

Αυτή λοιπόν η διαδραστική παρουσίαση έχει δημιουργηθεί με όσο το δυνατόν πιο ωραίο και ενδιαφέροντα τρόπο γίνεται, γι' αυτό άλλωστε υπάρχει και μετρητής progression για όσο περισσότερα πράγματα δούμε, για να παρακινήσει εν μέρει τον παίκτη να επισκεφθεί και να γνωρίσει όσα περισσότερα σημεία της ιστορίας γίνεται.

Σε κάποιο σημείο για παράδειγμα, που θα διαβάζουμε πληροφορίες για το Breakout, μπορείς με το πάτημα ενός πλήκτρου να ξεκινήσεις άμεσα να παίζεις το Breakout. Μπορείς ακόμα να δεις και το επανασχεδιασμένο Breakout, καθώς υπάρχουν και έξι reimagined τίτλοι, που έχουν φτιαχτεί από την Digital Eclipse για αυτή την συλλογή.

Στα reimagined παιχνίδια συναντάμε τις πιο φρέσκες εκδοχές των Haunted House, που μεταφέρει τον κλασικό τίτλο σε μια 3D έκδοση, με την απεικόνιση βέβαια να είναι και πάλι πολύ φτωχή, το Quadratan από το Combat, το VCTR-SCTR, την ψηφιακή εκδοχή του φορητού παιχνιδιού μνήμης Touch Me, το Neo Breakout που προσφέρει και versus co-op, καθώς και το Yarn's Revenge, που λόγω του ύφους του παιχνιδιού, δείχνει αρκετά εντυπωσιακό και μπορείς να αλλάξεις από το παλιό στο νέο αυτοστιγμεί, με το πάτημα ενός πλήκτρου.



Μια λειτουργία που είναι πάντα καλοδεχούμενη και εντυπωσιακή όποτε συμβαίνει. Ευχάριστη προσθήκη όλα τους, σαν μέρος μιας συλλογής, τίποτα αξιοσημείωτο βέβαια αν τα δεις μεμονωμένα σαν τίτλους. Αυτό όμως που αξίζει περισσότερο απ' όλα, και κάνει το έξτρα βήμα, είναι η εξ ολοκλήρου δημιουργία του Airworld, του τέταρτου μέρους της σειράς Swordquest και των διαβόητων πλέον διαγωνισμών της που ποτέ δεν ολοκληρώθηκαν.

[Περιοχές](#)

Δυστυχώς η Digital Eclipse μπόρεσε να προσφέρει μόνο το παιχνίδι και καμία κουβέντα δεν έγινε για χρυσοποίκιλτα έπαθλα και σπαθιά. Παρόλα αυτά, είναι ένα παιχνίδι που αν δεν γνώριζε κάποιος την ιστορία από πίσω του, θα θεωρούσε ότι είναι κανονικότατα ένα παιχνίδι που κυκλοφόρησε κι αυτό με την σειρά του κάπου στην δεκαετία του 80, ακολουθώντας αρκετά πιστά τη συνταγή και την εμφάνιση των υπόλοιπων τριών τίτλων. Μόνο που δεν συνοδεύεται από κόμικ αυτό. Εδώ μας τα χάλασε λίγο.

Το Atari 50: The Anniversary Celebration λοιπόν, δεν είναι μια κλασική συλλογή παιχνιδιών. Δεν είναι η συλλογή με έναν μικρό αριθμό τίτλων που θα την πάρεις και θα κάτσεις να τα παίζεις ένα-ένα, αλλά από την άλλη, δεν είναι και τόσο πλήρης, που να νιώθεις την σιγουριά πως όποιο παιχνίδι της εποχής και να σου έρθει στο μυαλό, θα το βρεις εκεί.

Το Atari 50: The Anniversary Celebration είναι λίγο απ' όλα και ταυτόχρονα δεν είναι και πολλά άλλα πράγματα. Δεν είναι ακριβώς μόνο παιχνίδι, δεν είναι σκέτη συλλογή, δεν είναι απλά ένα εκπαιδευτικό ντοκιμαντέρ. Είναι μια διαδραστική εμπειρία και μία επίσκεψη στο μουσείο των video games. Είναι μία γιορτή με καλεσμένους εμάς, τα παιδικά μας χρόνια και μεγάλος μέρος της ιστορίας του gaming.

Λάμπρος Δημακόπουλος

Βαθμολογία: 9

Θετικά

- Παιχνίδια από όλα τα συστήματα της Atari.
- Πλούσιο και εξαιρετικό αρχειακό υλικό.
- Όμορφη δομή και παρουσίαση.
- Το Airworld.

Αρνητικά

- Σημαντικοί και ιστορικοί για την εταιρεία τίτλοι, λάμπουν δια της απουσίας τους.
- Θα θέλαμε λίγο περισσότερα παιχνίδια στα όχι και τόσο επιτυχημένα συστήματα.

Το **Atari 50: The Anniversary Celebration** κυκλοφορεί από τις 11/11/22 για PS4, PS5, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για Xbox Series με review code που λάβαμε από την Atari.

Syberia: The World Before

Ο τέλειος αποχαιρετισμός του θρυλικού Benoit Sokal.

Για τη σειρά Syberia έχουμε μιλήσει πολλές φορές στο παρελθόν και κάθε gamer που σέβεται τα γαλόνια του, έχει σίγουρα ακούσει τους διθυράμβους που ψέλνουν οι adventurers για το αριστουργηματικό πρώτο παιχνίδι της. 20 χρόνια πριν, ο Βέλγος Benoit Sokal τάραξε τα νερά του PC Gaming, και σε μια περίοδο που το adventure gaming θεωρούνταν νεκρό από την πλειοψηφία του ανίδεου gaming Τύπου, κυκλοφόρησε όχι απλά έναν τίτλο “AAA” προδιαγραφών, αλλά και ένα από τα καλύτερα adventure games όλων των εποχών.

Η συνέχεια της καριέρας του όμως δεν έφτασε ποτέ εφάμιλλα επίπεδα. Paradise και Sinking Island ήταν μεν εξίσου όμορφα και μαγευτικά ως κόσμοι, αλλά ως σύνολο δεν μπόρεσαν να ξεφύγουν από τη μετριότητα, ενώ το Syberia II -αν και αντικειμενικά ένα όμορφο και καλοφτιαγμένο adventure- του έλειπε αρκετή από τη μαγεία και την ουσία του πρώτου. Ακολούθησαν 10 χρόνια δίχως κάποιο νέο παιχνίδι, μέχρι το Syberia 3 του 2017 και έναν τίτλο που ενώ ερχόταν με ελπίδες ανανέωσης της σειράς, κατάφερε να τορπιλίσει το franchise όσο ελάχιστα άλλα sequels.



Την απογοήτευσή μας την είχαμε εκφράσει διεξοδικά στο review μας, οπότε δεν θα την επαναλάβουμε, απλά την αναφέρουμε για να εξηγήσουμε το γιατί κρατούσαμε πολύ μικρό καλάθι όταν μάθαμε πως, πέρα από κάθε προσδοκία, ο Sokal θα επέστρεφε με ένα ακόμα παιχνίδι στη σειρά. Δυστυχώς, ο μεγάλος αυτός δημιουργός απεβίωσε τον περσινό Μάιο μετά από πολύμηνη ασθένεια, μην καταφέροντας να φέρει στη γραμμή του τερματισμού το τελευταίο του δημιούργημα.

Η ιστορία του Syberia: The World Before, όμως, και ο κόσμος είχαν ήδη φτιαχτεί, και η ομάδα του στη Microids κατάφερε όχι μόνο να ολοκληρώσει το ύστατο χαίρε της σειράς Syberia, αλλά και να παραδώσει μια πραγματικά υπέροχη adventure εμπειρία, εφάμιλλη σχεδόν του πρώτου τίτλου!

Θυμάστε το τουρλουμπούκι ιστορίας του τρίτου τίτλου; Δεν πειράζει και να τον ξεχάσατε, λίγη σημασία έχει, καθώς -ευτυχώς- οι δημιουργοί ψιλοαναγνώρισαν ότι τα έκαναν σαλάτα εκεί και ότι στην ουσία δεν μας είχε οδηγήσει κάπου πέρα από το ότι η Kate είχε αιχμαλωτιστεί από κάτι τυχαίους παλιανθρώπους στο απότομο και cliff-hanger τέλος του. Πέρα λοιπόν από το γεγονός ότι η Kate θα χρειαστεί να ξεφύγει από αυτούς μετά από μια αρκετά μεγάλη περίοδο αιχμαλωσίας, αφήνουμε όλα τα υπόλοιπα στην άκρη και φεύγουμε φορτσάτοι για μια νέα και συνάμα ολότελα διαφορετική περιπέτεια.



Βλέπετε, αυτή τη φορά δε θα ταξιδέψουμε σε μαγικά βοσκοτόπια και μυστηριώδη fantasy σκηνικά, ούτε θα κυνηγήσουμε σχεδόν υπερφυσικούς θρύλους και όντα. Αντιθέτως, η ιστορία αυτή τη φορά είναι μεν πάλι στην Ευρώπη των automatons των Vorarlberg, αλλά σε μια περιπέτεια βγαλμένη μέσα από τη ναζιστική προπαγάνδα, το ολοκαύτωμα του Β' παγκοσμίου πολέμου και τις μακροχρόνιες επιπτώσεις εκείνων των γεγονότων για τις επόμενες γενιές.

Πρόκειται μάλλον για την πιο καλογραμμένη ιστορία του Sokal μέχρι σήμερα, με πληθώρα χαρακτήρων και περιοχών, που σιγά σιγά όλα έρχονται και δένουν μεταξύ τους και όχι μόνο οδηγούν στην ολοκλήρωση ενός μυστηρίου 60 ετών, αλλά και στο κλείσιμο ενός κύκλου που ξεκίνησε η Kate πριν 20 (δικά μας) χρόνια. Και μπορεί να μην υπάρχουν αυτές οι «fantasy» ή οι ξεχασμένες σοβιετικές περιοχές προηγούμενων τίτλων, αλλά αυτό δε σημαίνει ότι δεν υπάρχει ακόμα η μαγεία του Sokal διάχυτη μέσα στο Syberia: The World Before.

Χρησιμοποιώντας μία μίξη Αυστρο-ουγγρικής αρχιτεκτονικής του 18ου αιώνα, μαζί με γαλλική Art Nouveau και σποραδικά steampunk στοιχεία που χαρακτηρίζουν τη σειρά, το Syberia: The World Before παραμένει ένα όμορφο και ιδιαίτερα γαλήνιο ταξίδι. Το τεχνικό αποτέλεσμα είναι σημαντικά βελτιωμένο σε σχέση με το τρίτο παιχνίδι, και αν και παραμένει indie budget τίτλος, δεν έχουμε κανένα παράπονο σε ό,τι αφορά τον οπτικό τομέα.



Η σχεδόν κανένα, καθώς το animation και η κίνηση των χαρακτήρων αφήνουν αρκετά περιθώρια βελτίωσης και δείχνουν σαν να είναι από άλλη εποχή. “Ξύλινα” σε κίνηση και με tank control χειρισμό, φαντάζουν ολίγον τι σαν να ταξίδεψαν στο σήμερα από το παρελθόν. Τουλάχιστον εδώ δεν αντιμετωπίσαμε τα τεράστια προβλήματα χειρισμού που είχαμε στον τρίτο τίτλο και μπορούμε να πούμε πως σε γενικές γραμμές το gameplay κυλούσε άνετα και δίχως κάποιο πρόβλημα.

Ιδιαίτερα καλά κυλάει και η ροή όλου του τίτλου, καθώς στις 14 με 16 ώρες που διαρκεί η περιπέτεια, ουδέποτε πέσαμε σε κάποιο σημείο που το παιχνίδι κάνει κοιλιά, που μας κράτησε στην ίδια περιοχή για πολύ ώρα ή που μας ανάγκασε σε ανελέητο backtracking. Η ποικιλία των γρίφων είναι ικανοποιητική για ένα τόσο mainstream franchise και ενώ ξεκινάει ιδιαίτερα απλά, σιγά σιγά αρχίζει να προσθέτει πιο πολύπλοκους αλλά και μηχανικούς, σύνθετους γρίφους, ανεβάζοντας τη δυσκολία σιγά σιγά, αλλά και τόσο όσο χρειάζεται για να δώσει μια περιπέτεια μέσης δυσκολίας, προσβάσιμη από και διασκεδαστική για όλους.

Να προσθέσουμε εδώ πως το Syberia: The World Before έχει και ορισμένα “side quests” κάθε λίγο και λιγάκι, με τα οποία θα μπορείτε να ασχοληθείτε. Το υπέροχο με αυτά είναι ότι δεν είναι ανούσιο filler υλικό για να καίτε ώρες, αλλά μικρό, ολιγόλεπτο παράπλευρο υλικό που πλαισιώνει την κεντρική ιστορία και τον κόσμο που ζείτε. Το τέλειο side quest υλικό, τόσο όσο χρειάζεται.

Πριν κλείσουμε το review μας, θα πρέπει να πούμε δυο λόγια για τον ηχητικό τομέα, καθώς και εδώ η ποιότητα είναι υψηλότερη. Πρώτα από όλα θα αναφερθούμε στο voice acting, καθώς οι περισσότεροι χαρακτήρες κάνουν ιδιαίτερα καλή δουλειά, ενώ έχει γίνει σοβαρή προσπάθεια ώστε οι περισσότεροι χαρακτήρες να ακούγονται ότι όντως έχουν την προφορά από την περιοχή που υποτίθεται πως κατάγονται και όχι να ακούμε Coney Λονδρέζο να μας παίζει έναν Αυστριακό διανοούμενο.

Εκεί που ο ήχος όμως απογειώνεται είναι για άλλη μια φορά στον τομέα της μουσικής, με τον μεγάλο Inon Zur να επιστρέφει και σε αυτόν τον τίτλο και να παραδίδει ένα από τα καλύτερα δείγματα της πολύχρονης καριέρας του, με κομμάτια γραμμένα ώστε να ταιριάζουν άψογα με την ιστορία αλλά και την παιδεία των πρωταγωνιστικών χαρακτήρων. Πριν 5 χρόνια, το πατατράκ που ήταν το Syberia 3 μας είχε κάνει να αναφωνήσουμε «όχι άλλα sequels», βαθύτατα επηρεασμένοι από τα πολλαπλά προβλήματα που είχαμε αντιμετωπίσει.

Το Syberia: The World Before όμως, είναι το sequel που θέλαμε να δούμε τόσα χρόνια. Στιβαρό, καλογραμμένο, προσεγμένο, συγκινητικό και μελαγχολικό, αποτελεί έναν ιδανικό φόρο τιμής για τον συγχωρεμένο Benoit Sokal αλλά και ένα εξαιρετικό τέλος για την ιστορία της σειράς και της πολυαγαπημένης μας Kate Walker.

Πάντως, αν και δεν ξέρουμε τι θα μας φέρει το μέλλον για το adventure gaming genre, μετά από μία χρονιά με τίτλους όπως οι Return to Monkey Island, Syberia: The World Before, Pentiment, The Excavation of Hob's Barrow και Brok the Investigator, μπορούμε να ατενίζουμε το μέλλον με αισιοδοξία!

Αλέξανδρος Μιχαλιτσιάνος

Βαθμολογία: 9

Θετικά

- Μια εξαιρετικά καλογραμμένη και συγκινητική ιστορία που κλείνει ωραία τον κύκλο της ιστορίας της Kate Walker.
- Υπέροχη μουσική ενορχήστρωση από τον Inon Zur.
- Παράπλευρο υλικό που ενισχύει ωραία την ιστορία και την εμπειρία.
- Ικανοποιητική ποικιλία γρίφων, που ξεκινάει απλά και σταδιακά ανεβάζει τον πήχη της δυσκολίας.
- Το δεύτερο καλύτερο παιχνίδι του Sokal, οριακά μόνο πίσω από το πρώτο Syberia.

Αρνητικά

- Σχετικά φτωχό animation και “ξύλινη” κίνηση από άλλη δεκαετία.

Το **Syberia: The World Before** κυκλοφορεί από τις 15/11/22 για PS5 και Xbox Series, και από τις 18/3/22 για PC. Οι εκδόσεις του για PS4 και Xbox One αναμένονται εντός του 2023. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamic Media.

FEATURES

Όλες οι ανακοινώσεις των Game Awards

Ημερομηνία διάθεσης του Street Fighter 6

Κατά την διάρκεια της pre show παρουσίασης των φετινών The Game Awards, είχαμε την γνωστοποίηση της ημερομηνίας διάθεσης του επόμενου τίτλου της μακροχρόνιας fighting σειράς της Capcom, του Street fighter 6, μέσω ενός trailer. Επιπλέον είχαμε την αποκάλυψη του gameplay για τέσσερις νέους χαρακτήρες- Dee Jay, Manon, Marisa και JP.



Εκτός της ημερομηνίας διάθεσης έγινε γνωστό ότι ο τίτλος θα έρθει σε τρεις εκδόσεις –Standard, Deluxe και Ultimate. Όσοι προπαραγγείλλουν την Standard Edition θα λάβουν εκτός του βασικού τίτλου, το Outfit 1 Color 10 για 6 χαρακτήρες και ένα πακέτο με ειδικούς τίτλους και αυτοκόλλητα. Η Deluxe Edition θα προσθέτει το Year 1 Character Pass, ενώ η Ultimate θα προσθέτει το Year 1 Ultimate Pass.

Το Character Pass θα περιλαμβάνει 4 επιπλέον χαρακτήρες, 4 επιπλέον χρώματα χαρακτήρων (Outfit 1 Color 3-10) και 4,200 drive tickets. Το Ultimate Pass, από την άλλη πλευρά, παρέχει 4 επιπλέον χαρακτήρες, 4 επιπλέον χρώματα χαρακτήρων (Outfit 1 Color 3-10), 4 επιπλέον κοστούμια χαρακτήρων (Outfit 2 (συμπεριλαμβανομένων των χρωμάτων 1-10), 4 επιπλέον κοστούμια χαρακτήρων (Outfit 2 (συμπεριλαμβανομένων των χρωμάτων 1-10), 2 επιπλέον stages και 7,700 drive tickets.

Το Street Fighter 6 αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 2 Ιουνίου για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Νέο trailer για το Scars Above

Πέρυσι οι Prime Matter και Mad Head Games είχαν αποκαλύψει το Scars Above, ένα ατμοσφαιρικό sci-fi shooter τρίτου προσώπου με roguelike στοιχεία που μοιάζουν, κάπως στο πνεύμα του Returnal και άλλων παρόμοιων τίτλων. Πριν από λίγα λεπτά στα φετινά The Game Awards, η Prime Matter παρουσίασε ένα νέο trailer και επιβεβαίωσε μια ημερομηνία κυκλοφορίας για τον Φεβρουάριο του 2023.



Κατά την διάρκεια του trailer δίνεται στο κοινό την ευκαιρία να ρίξει μια νέα ματιά στον ανατριχιαστικό κόσμο του τίτλου και στους ακόμη περισσότερο ανατριχιαστικούς εχθρούς. Το Scars Above αναμένεται να κυκλοφορήσει για PC, Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4 και PlayStation 5 στις 28 Φεβρουαρίου 2023, ενώ demo για τον τίτλο είναι ήδη διαθέσιμο. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Το Hades 2 είναι γεγονός

Στα πλαίσια των The Games Awards είδαμε το πρώτο trailer από τη συνέχεια του πετυχημένου Hades της Supergiant. Το παιχνίδι θα ονομάζεται απλά Hades 2 με το studio για πρώτη φορά να προσπαθήσει να φέρει στους παίκτες συνέχεια από κάποιον τίτλο του.



Αυτή τη φορά θα έχουμε τον έλεγχο της Πριγκίπισσας του Κάτω κόσμου, στην προσπάθειά της να πολεμήσει τις στρατιές του Τιτάνα του Χρόνου. Όπως και στο original Hades, θα έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε διαφορετικές δυνάμεις κάνοντας συμμαχίες με άλλους θεούς και οντότητες της ελληνικής μυθολογίας. Για ακόμα μία φορά το studio μας υπόσχεται ότι κάθε playthrough μας θα είναι διαφορετικό.

Ο τίτλος θα κυκλοφορήσει σε Early Access για PC -μέσω του Steam και του Epic Game Store- μέσα στο 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Απόστολος Καρβούνης

Ανακοινώθηκε το Judas του Ken Levine

Η Ghost Story Games, το studio ανάπτυξης που δημιούργησε ο δημιουργός των BioShock, Ken Levine, ανακοίνωσε το πρώτο του τίτλο, το Judas, με ένα εκρηκτικό trailer στα πλαίσια των φετινών The Game Awards.

Ίσως δεν πρέπει να αποτελεί έκπληξη το γεγονός ότι ο Judas αντλεί πολλά στοιχεία από τα προηγούμενα παιχνίδια του Levine, όπως το System Shock, το BioShock και το BioShock Infinite. Στο trailer, μπορούμε να δούμε τους παίκτες να παίζουν σε πρώτο πρόσωπο, με ένα όπλο στο ένα χέρι και elemental υπερδυνάμεις στο άλλο. Ωστόσο, το art style είναι πολύ πιο πολύχρωμο και καρτουνίστικο, ενώ υπάρχει και ένα sci-fi space σκηνικό.



“Ένα διαστημόπλοιο που διαλύεται. Ένα απελπισμένο σχέδιο απόδρασης. Είσαι ο μυστηριώδης και ταραγμένος Judas. Η μόνη σας ελπίδα για επιβίωση είναι να κάνεις ή να διαλύσεις συμμαχίες με τους χειρότερους εχθρούς σου. Θα δουλέψετε μαζί για να φτιάξετε αυτό που χάλασες – ή θα το αφήσεις να καεί;”, αναφέρει η επίσημη περιγραφή. Το Judas θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Πρώτη ανακοίνωση του Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon

Στα The Game Awards είδαμε το πρώτο trailer από το καινούργιο τίτλο στον κόσμο της Bayonetta, Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon. Στο παιχνίδι θα δούμε την ιστορία της Cereza, της Bayonetta που όλοι ξέρουμε πριν γίνει έτσι όπως την έχουμε δει στα ομώνυμα παιχνίδια της. Ο τίτλος θα είναι αρκετά διαφορετικός απ’ ότι μας έχει συνηθίσει η σειρά, με διαφορετικό art direction και gameplay με αρκετούς γρίφους.

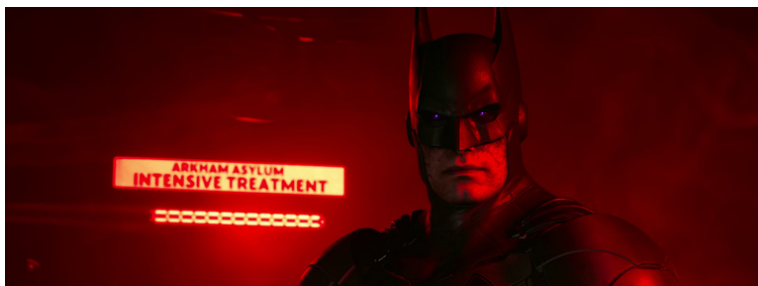


Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει για Nintendo Switch στις 17 Μαρτίου του 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Απόστολος Καρβούνης

Ημερομηνία κυκλοφορίας για το Suicide Squad: Kill the Justice League

Ένα νέο, in-game video προβλήθηκε στα πλαίσια του The Game Awards για το Suicide Squad: Kill the Justice League. Τα μέλη της Suicide Squad φαίνεται προς στιγμήν να δείχνουν την υπεροχή τους απέναντι στους ήρωες της DC. Πολύ σύντομα, όμως, θα νιώσουν έντονη την απειλή από την πλέον εμβληματική φιγούρα της DC, τον Batman.



Η συγκεκριμένη εκδοχή του Batman θα είναι και η τελευταία στην οποία δάνεισε τη φωνή του ο εκλιπών Kevin Conroy, με το παιχνίδι να αφιερώνεται σε εκείνον. Το Suicide Squad: Kill the Justice League αναμένεται να κυκλοφορήσει για κονσόλες και υπολογιστές στις 26 Μαΐου, 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Κώστας Παπαμήτρου

To The Last of Us έρχεται στα PC

Στα The Game Awards πήραμε την πληροφορία ότι η σειρά της Sony και του PlayStation The Last of Us θα κάνει την εμφάνισή της στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές μέσα στο επόμενο έτος. Πιο συγκεκριμένα στις 3 Μαρτίου του 2023 το remake του πρώτου τίτλου της σειράς, The Last of Us Part 1, θα κυκλοφορήσει στα PC -μέσω του Steam και του Epic Game Store.

Απόστολος Καρβούνης

Gameplay trailer για το Star wars Jedi: Survivor

Η EA κατά την διάρκεια των The Game Awards, ανακοίνωσε ότι το Star Wars Jedi: Survivor θα κυκλοφορήσει τον Μάρτιο του 2023, παράλληλα με την δημοσίευση του πρώτου gameplay trailer.

Λαμβάνοντας χώρα πέντε χρόνια μετά τα γεγονότα του πρώτου τίτλου, το Star Wars Jedi: Survivor, βλέπει τον Cal να έχει εξελιχτεί από έναν Padawan σε έναν ισχυρό Jedi Knight. Ωστόσο, οι εχθροί του έχουν γίνει επίσης ισχυρότεροι, καθώς η Αυτοκρατορία μεγαλώνει σε δύναμη και ο Cal θα πρέπει να αποφασίσει πόσο μακριά θα φτάσει για να σώσει τους κοντινούς του ανθρώπους.



Στο sequel, θα έχουμε νέες ικανότητες Force και στυλ μάχης με lightsabers να προστίθενται στον τίτλο, με ένα μεγαλύτερο roster εχθρών που θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε. Οι παίκτες θα επισκεφθούν γνωστές τοποθεσίες, καθώς και ολοκαίνουργιους πλανήτες, με κρυφές ανταμοιβές στις μη πεπατημένες διαδρομές, όπως συνέβαινε και στον πρώτο τίτλο.

Το Star Wars Jedi: Survivor θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC στις 17 Μαρτίου 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Καινούργιο trailer για το Tekken 8

Στα The Game Awards είχαμε την ευκαιρία να δούμε ένα ακόμα trailer για τη συνέχεια του Tekken, Tekken 8. Σε αυτό το trailer παρακολουθήσαμε κάποια πλάνα από την ιστορία του τίτλου αλλά και gameplay.

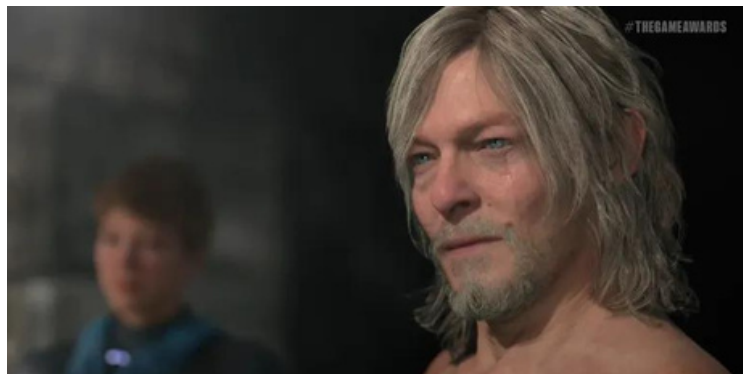
[Περιοχή](#)

Την επιστροφή τους κάνουν γνωστοί χαρακτήρες της σειράς όπως οι Kazuya, Jin, Paul, King, Law, Lars αλλά και η Jun Kazama, μετά από μεγάλη απουσία της από τη σειρά. Το παιχνίδι αναπλάσσεται αποκλειστικά για την τωρινή γενιά -PlayStation 5 και Xbox Series X/S- και PC -όπου θα κυκλοφορήσει μέσω του Steam. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Απόστολος Καρβούνης

Επίσημο το Death Stranding 2

Κατά τη διάρκεια των φετινών The Game Awards, ο Hideo Kojima αποκάλυψε και επίσημα το Death Stranding 2. Ο τίτλος είχε αποκαλυφθεί νωρίτερα από τον Norman Reedus, ο οποίος επιστρέφει για ακόμα μια φορά στον βασανισμένο κόσμο του. Τον Reedus θα πλαισιώνουν οι Lea Seydoux, Troy Baker, Shioli Kutsuna, και η Elle Fanning. Ο ίδιος ο Kojima αποκάλυψε πως η ιστορία του τίτλου γράφτηκε ξανά, επηρεαζόμενος από την πανδημία του Covid-19.



Το Death Stranding 2 αναπτύσσεται στην Decima engine, με τη συμβολή της Guerrilla Games. Για την ώρα δεν υπάρχει κάποιο παράθυρο κυκλοφορίας, ενώ σίγουρη είναι η κυκλοφορία του σε PlayStation 5. Ο Kojima επίσης επιβεβαίωσε πως εργάζεται ταυτόχρονα και σε ένα άλλο project, για το οποίο θα μάθουμε περισσότερα αργότερα. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Κώστας Παπαμήτρου

Τον ερχόμενο Αύγουστο η διάθεση του Baldur's Gate 3

Κατά την διάρκεια της παρουσίασης των φετινών The Game Awards, το Baldur's Gate 3 "απέκτησε" επιτέλους μήνα κυκλοφορίας, καθώς η Larian Studios επιβεβαίωσε ότι το πολυαναμενόμενο cRPG θα κυκλοφορήσει τον Αύγουστο του 2023, σχεδόν τρία χρόνια μετά το άφιξη του στο Steam Early Access. Το νέο trailer που δόθηκε στην δημοσιότητα, επιβεβαιώνει επίσης την επιστροφή δύο companions από τον αρχικό τίτλο -Minsc και Jaheira- και παρέχει την πρώτη ματιά στην πραγματική πόλη του Baldur's Gate.



Επίσης τα pre-order για την Baldur's Gate 3 Collector's Edition, άνοιξαν, η οποία θα κυκλοφορήσει σε έναν περιορισμένο αριθμό, μόλις 25.000 μονάδες παγκοσμίως, στην τιμή των €259,99.



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

Άγγελος Ζλατινούδης

Ημερομηνία κυκλοφορίας για το Diablo IV

Ένα νέο cinematic trailer, συνοδευόμενο από την ημερομηνία κυκλοφορίας του Diablo IV, δημοσίευσε η Activision Blizzard στα φετινά TGA. Ο πόλεμος ενάντια στις ορδές της Κόλασης και τις δυνάμεις της Lilith θα ξεκινήσει το ερχόμενο καλοκαίρι. Το νέο κεφάλαιο της δημοφιλούς σειράς ,θα κυκλοφορήσει σε τρεις διαφορετικές εκδόσεις -Standard, Ultimate και Digital Deluxe.

Η Standard Edition θα περιλαμβάνει ένα αντίγραφο του τίτλου και cosmetic αντικείμενα για τα Diablo Immortal και World of Warcraft. Όσοι προπαραγγέλλουν την έκδοση αυτή, θα λάβουν early access στις open beta μεταξύ άλλων. Η Ultimate Edition θα περιλαμβάνει πρόσθετα in-game αντικείμενα, αλλά και έως και 4 ημέρες early access στον τίτλο ως bonus προπαραγγελίας. Τέλος η Deluxe Edition, θα περιλαμβάνει όλα τα προνόμια της Ultimate Edition. Εξαιρείται, όμως, το Release Season Battle Pass του παιχνιδιού.



Το Diablo IV αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 6 Ιουνίου για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 4, PlayStation 5 και PC. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Κώστας Παπαμήτρου

[Περιεχόμενα](#)

WWW.GAMEOVER.GR

Burning Shores ο τίτλος του DLC του Horizon Forbidden West

Στα The Game Awards είδαμε ένα trailer για το επερχόμενο DLC του Horizon: Forbidden West που ακούει στο όνομα Burning Shores. Εκεί θα έχουμε την ευκαιρία να δούμε τα Tenakth Clan Lands, τα οποία είναι στο Λος Άντζελες και συγκεκριμένα στην περιοχή του Hollywood, όπου έχει μετατραπεί σε ένα μεγάλο ηφαιστειακό πέλαγος.

Στο DLC θα δούμε νέους χαρακτήρες σε μία καινούργια ιστορία που θα προχωρήσει τα γεγονότα μετά το τέλος του Forbidden West. Το Burning Shores θα κυκλοφορήσει για PlayStation 5 στις 19 Απριλίου του 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Απόστολος Καρβούνης

Ανακοινώθηκε το Crash Team Rumble

Στα πλαίσια των φετινών TGA, η Activision Blizzard ανακοίνωσε το Crash Team Rumble, που εκτυλίσσεται στο σύμπαν του Crash Bandicoot. Πρόκειται για ένα multiplayer τίτλο 4-vs-4, με τους παίκτες να προσπαθούν να μαζέψουν όσα περισσότερα φρούτα Wumpa μπορούν. Φιλικόι και εχθρικοί χαρακτήρες θα αναγκαστούν να συμμαχήσουν και να οδηγήσουν την ομάδα στη νίκη. Ο τίτλος αναπτύσσεται από την Toys for Bob, το στούντιο που έδωσε και το εξαιρετικό Crash Bandicoot 4.



Το Crash Team Rumble αναμένεται να κυκλοφορήσει εντός του 2023 για PlayStation 5, Xbox Series X/S, PlayStation 4 και Xbox One. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Κώστας Παπαμήτρου

Το Armored Core επιστρέφει από τη FromSoftware

Φήμες υπήρχαν εδώ και καιρό για την επιστροφή της FromSoftware στο κόσμο του Armored Core. Στα The Game Awards ήρθε και η επιβεβαίωση. Το παιχνίδι θα ονομάζεται Armored Core VI: Fires of Rubicon και είδαμε το πρώτο trailer γι' αυτό.



Πρόκειται για έναν third person shooter τίτλο, με mecha που θα μας μεταφέρει σε μεγάλους χάρτες με πολύ δράση. Θα πολεμήσουμε με διάφορους εχθρούς τόσο από μακριά -με όπλα, όσο και από κοντά -με σπαθιά και λεπίδες.



Για ακόμα μία φορά η Bandai Namco θα είναι στην έκδοση του τίτλου. Το Armored Core VI: Fires of Rubicon θα κυκλοφορήσει μέσα στο 2023 για PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X/S, Xbox One και PC -μέσω του Steam. Μπορείτε να δείτε το trailer του τίτλου [πατώντας εδώ](#).

Απόστολος Καρβούνης

Ημερομηνία διάθεσης του Final Fantasy XVI

Η Square Enix ανακοίνωσε ότι το Final Fantasy XVI θα κυκλοφορήσει για το PlayStation 5, τον Ιούνιο του 2023. Ο Naoki Yoshida, ο director του Final Fantasy XVI, ανέβηκε στη σκηνή των The Game Awards για να αποκαλύψει τη νέα ημερομηνία κυκλοφορίας, καθώς και ένα ολοκαίνουργιο trailer για το άκρως αναμενόμενο RPG, δίνοντας μας την ευκαιρία να ρίξουμε μια ματιά στην πιο σκοτεινή πλευρά του τίτλου.



“Οι φλόγες της εκδίκησης καίνε λαμπερές και γνέφουν με φιλόδοξη πείνα. Ξυπνήστε τα Eikons, αλλά θα τα εξουσιάζετε ή θα κυριαρχήσουν πάνω σας;”, αναφέρεται στην επίσημη περιγραφή. Το Final Fantasy XVI θα γίνει διαθέσιμο αποκλειστικά για το PlayStation 5 στις 22 Ιουνίου 2023.

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

Αγγελος Ζλατινούδης

Υλικό και περίοδος διάθεσης του Blue Protocol

Οι publishers Amazon Games και Bandai Namco Online βρίσκονται σε συνεργασία για την παραγωγή του free-to-play MMORPG Blue Protocol, το οποίο θα διατεθεί για PlayStation 5, Xbox Series X/S και PC στο δεύτερο εξάμηνο του 2023. Η closed beta για ηλεκτρονικούς υπολογιστές έχει προγραμματιστεί για το πρώτο εξάμηνο του 2023.



Στο Blue Protocol θα μπορούμε να εξερευνήσουμε το κόσμο το Regnas, σε μία αναζήτηση για την προέλευση του χαρακτήρα μας, κάτι που θα οδηγήσει σε γεγονότα που θα συνταράξουν τον πλανήτη. Σύμφωνα με τους δημιουργούς το παιχνίδι θα προσφέρει μεγάλο βάθος στο customization και τη δυνατότητα να αλλάζουμε μεταξύ πέντε κλάσεων, κάθε μία με τα δικά της skills. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Αγγελος Ζλατινούδης

Έγινε διαθέσιμο το demo του Forspoken

Στα Game Awards είδαμε ένα ακόμα trailer από το Forspoken, τον ιδιαίτερα αναμενόμενο timed-exclusive τίτλο του PlayStation 5 Forspoken. Μέσω του trailer έγινε και η ανακοίνωση πως οι κάτοχοι του PlayStation 5 μπορούν πλέον να πάρουν μία γεύση από τον τίτλο καθώς το demo του είναι ήδη διαθέσιμο στο PlayStation Store.

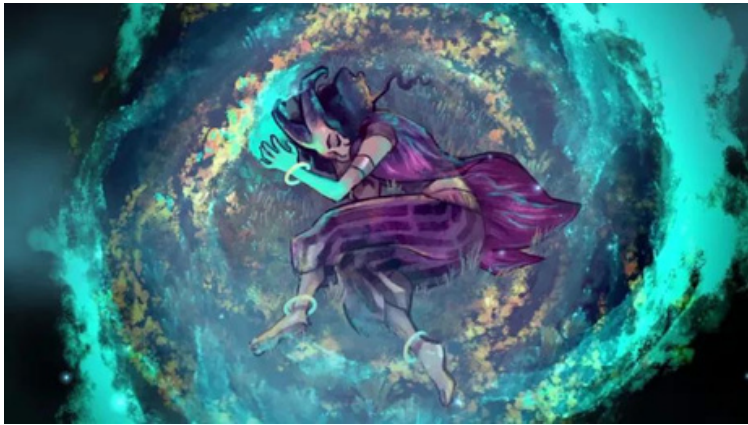


Το Forspoken αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 24 Ιανουαρίου, 2023 για PlayStation 5 και PC -μέσω του Steam, Epic Games Store και Microsoft Store. Ο τίτλος θα είναι αποκλειστικός για το PlayStation 5 στις κονσόλες τουλάχιστον μέχρι τις 23 Ιανουαρίου του 2025.

Απόστολος Καρβούνης

Το πρώτο trailer του Earthblade από τους δημιουργούς του Celeste

Το Extremely OK Games studio -δημιουργοί του γνωστού indie τίτλου Celeste- μας παρουσίασαν το πρώτο trailer από την καινούργια δημιουργία τους που ακούει στο όνομα Earthblade.



Πρόκειται για ένα platformer με έμφαση στην εξερεύνηση, το οποίο -για ακόμα μία φορά- θα ακολουθήσει την pixel art αισθητική. Θα ταξιδέψουμε σε ένα κατεστραμμένο κόσμο, όπου θα συναντήσουμε πολλούς εχθρούς και συνεργάτες, σε μία προσπάθεια να συνδέσουμε την ιστορία μίας κατεστραμμένης Γης. Ο τίτλος θα κυκλοφορήσει μέσα στο 2024 για PC -μέσω του Steam. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Απόστολος Καρβούνης

Τα Moss και Moss 2 θα έρθουν στο PS VR2

Η Polyarc ανακοίνωσε ότι οι τίτλοι του PlayStation VR, Moss και το sequel του, Moss: Book II, θα κυκλοφορήσουν ως launch τίτλοι για το νέο VR headset της Sony, PlayStation VR2. Να θυμίσουμε ότι η Sony είχε δηλώσει νωρίτερα φέτος ότι το PlayStation VR2 δεν θα είναι συμβατό με τους τίτλους του PlayStation VR, κάτι που θα "οδηγούσε" πολλούς τίτλους της πρώτης προσπάθειας της Sony στον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας, στην λήθη.



Ευτυχώς, οι αξιολάτρευτες περιπέτειες με τον ποντικό Quill, θα φτάσουν στο VR headset του PlayStation 5.

Οι νέες εκδόσεις τόσο του Moss όσο και του Moss: Book II θα χρησιμοποιούν πολλές από τις νέες δυνατότητες του PS VR2 headset, όπως eye-tracking και αυξημένο FOV. Θα επωφεληθούν επίσης από τα adaptive triggers και το haptic feedback των χειριστηρίων PS VR2 Sense. Τα Moss και Moss: Book II θα κυκλοφορήσουν στο PlayStation VR2 στις 22 Φεβρουαρίου 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer του Moss: Book II [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ανακοινώθηκε το Remnant 2

Οι Gunfire Games και Gearbox Publishing ανακοίνωσαν το Remnant 2, sequel του Remnant: From the Ashes για Xbox Series X|S, PS5 και PC, χωρίς ωστόσο να δοθεί κάποιο συγκεκριμένο παράθυρο κυκλοφορίας.



Σύμφωνα με την Gunfire, το Remnant 2 "φέρνει τους επιζώντες της ανθρωπότητας, αντιμέτωπους με νέα θανατηφόρα πλάσματα και θεότητες, σε νέους τρομακτικούς κόσμους". Όπως και στο πρώτο παιχνίδι, θα μπορείτε και πάλι να παίξετε είτε solo είτε co-op με δύο ακόμη φίλους για να "εξερευνήσετε τα βάθη του αγνώστου προκειμένου να σταματήσετε ένα κακό το οποίο έχει ως στόχο να καταστρέψει την ίδια την πραγματικότητα. Για να το πετύχουν αυτό, όλοι οι παίκτες θα πρέπει να βασιστούν στις δεξιότητές τους αλλά και στη συνεργατικότητα, με στόχο να ξεπεράσουν τις πιο δύσκολες προκλήσεις και να αποτρέψουν την εξαφάνιση της ανθρωπότητας". Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Αποκαλύφθηκε το Crime Boss: Rockay City

Στα πλαίσια των φετινών The Game Awards 2022, είχαμε την αποκάλυψη του Crime Boss: Rockay City, ενός co-op FPS, που θα διαδραματίζεται στη δεκαετία του 1990 με πρωταγωνιστές αρκετές διασημότητες, όπως οι Michael Madsen, Chuck Norris, Kim Basinger, Danny Glover, Vanilla Ice, Danny Trejo και Michael Rooker.



Σύμφωνα με την 505 Games, publisher του τίτλου, αναφέροντα τα εξής: “Rockay City. Μια ακμάζουσα μητρόπολη που σφύζει από ενθουσιασμό από τις αμώδεις παραλίες μέχρι τους πανύψηλους ουρανοξύστες. Αλλά πέρα από τις λαμπερές, φωτισμένες με neon, προσόψεις, μαίνεται ένας άγριος πόλεμος...

Μετά το θάνατο του προηγούμενου μεγάλου αφεντικού του εγκλήματος, εμφανίστηκε ένα κενό εξουσίας για τη θέση του νέου Βασιλιά της Rockay City -και υπάρχουν πολλοί υποψήφιοι που μάχονται για το θρόνο. Επιλέξτε την ομάδα σας με βάση τις δεξιότητες και την τεχνογνωσία, εκτελέστε τολμηρές αποστολές, πραγματοποιήστε ληστείες και ίσως φύγετε με τα μετρητά και, τελικά, με το στέμμα του Βασιλιά”.

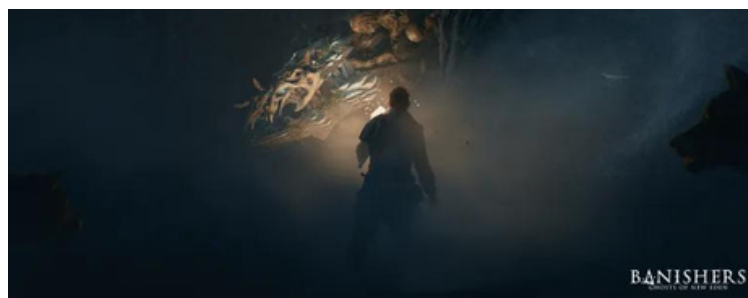


Το Crime Boss: Rockay City αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 28 Μαρτίου, 2023 για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ανακοινώθηκε το Banishers: Ghosts of New Eden

Η Don't Nod, σε συνεργασία με τη Focus Entertainment, στα πλαίσια των The Game Awards 2022 αποκάλυψε το Banishers: Ghosts of New Eden, ένα νέο action RPG.



Ο τίτλος λαμβάνει χώρα το 1695 στη Βόρεια Αμερική, με πρωταγωνιστές τους Antea Duarte και Red mac Raith. Το ζευγάρι, είναι κυνηγοί φαντασμάτων που προστατεύουν τους ζωντανούς από τη θανάσιμη απειλή των φαντασμάτων.

[Περιοχή](#)

“Βυθιστείτε σε μια όμορφη, οικεία και δυνατή ιστορία μεταξύ δύο μοιραίων προσώπων. Ως Banishers, μπείτε στις ζωές των κοινοτήτων της Νέας Εδέμ και διαλευκάνετε στοιχειωμένες υποθέσεις σε ένα μυστικιστικό, πλούσιο σε παραδόσεις, κόσμο που μαστίζεται από υπερφυσικά πλάσματα και αρχαία μυστικά. Χρησιμοποιήστε το μυαλό σας και συνδυάστε τις πνευματικές δυνάμεις της Antea με το οπλοστάσιο του Red προκειμένου να νικήσετε και να διώξετε τις ψυχές που βασανίζουν τους ζωντανούς”.

Το Banishers: Ghosts of New Eden θα κυκλοφορήσει σε PlayStation 5, Xbox Series X|S και το PC εντός του 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Gameplay για το Warhammer 40,000: Space Marine 2

Η Saber Interactive αποκάλυψε gameplay πλάνα για το Warhammer 40.000: Space Marine 2 κατά τη διάρκεια των Game Awards. Στο επίκεντρο της μάχης, που είδαμε στο gameplay του τίτλου, βρισκόταν ο Ultramarine Titus, μια γενετικά τροποποιημένη φονική μηχανή.



Το αρχικό Warhammer 40.000: Space Marine, είχε αναπτυχθεί από τη Relic Entertainment και είχε κυκλοφορήσει το μακρινό 2011. Εκεί είχαμε δει την ιστορία του Titus και της προσπάθειάς του να σώσει τον κόσμο της Graia. Στο sequel θα δούμε και πάλι τον Titus, αυτήν τη φορά να έρχεται αντιμέτωπος με μια αδηφάγα εξωγήινη απειλή, γνωστούς ως Tyranids.

Το Space Marine 2 αναμένεται να κυκλοφορήσει σε PlayStation 5, Windows PC και Xbox Series X κάποια στιγμή μέσα στο 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Ανακοινώθηκε το Transformers: Reactivate

Το Transformers: Reactivated είναι ένας co-op action τίτλος, έως και τεσσάρων παικτών, από το studio ανάπτυξης της Splash Damage, ο οποίος αναμένεται να κυκλοφορήσει εντός του 2023 για κονσόλες και PC. Η επίσημη περιγραφή αναφέρει: **“Η μεγαλύτερη απειλή για την ανθρωπότητα έφτασε και έχει ήδη κερδίσει. Η Γη δεν είναι πλέον δική μας. Τους ανήκει. Πολεμήστε ενάντια στη Legion στο TRANSFORMERS: REACTIVATE, το νέο online action τίτλο 1-4 παικτών από τη Splash Damage.”**

Το Transformers: Reactivate θα κυκλοφορήσει για κονσόλες και ηλεκτρονικούς υπολογιστές μέσα στο 2023, αν και δεν έγινε γνωστό σε ποιες κονσόλες. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Teaser trailer από το Phantom Liberty του Cyberpunk 2077

Μέσω ενός trailer, στα πλαίσια της TGS, έγινε γνωστό πως στο επερχόμενο DLC Cyberpunk 2077, με τίτλο Phantom Liberty, θα συμμετέχει ο Idris Elba.



Η περιγραφή αναφέρει: **“Εισάγουμε στον κόσμο του Cyberpunk 2077 τον Idris Elba ως Solomon Reed, πράκτορα της FIA για τις Νέες Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής. Συνεργαστείτε μαζί του και αναλάβετε μια -φαινομενικά- αδύνατη αποστολή κατασκοπείας και επιβίωσης.”** Μέχρι στιγμής δεν έχουμε κάποια ημερομηνία διάθεσης για το Phantom Liberty, αλλά γνωρίζουμε ότι θα κυκλοφορήσει μέσα στο 2023, σε Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Αποκαλύφθηκε το Immortals of Aveum

Κατά τη διάρκεια των The Game Awards 2022, το ανεξάρτητο στούντιο ανάπτυξης Ascendant Studios ανακοίνωσε το Immortals of Aveum, ένα single-player FPS με έμφαση στη χρήση μαγείας.

Η ανακοίνωση του τίτλου έγινε μέσω ενός teaser trailer, το οποίο προσφέρει μια ματιά στον νέο τίτλο του studio που θα κυκλοφορήσει με την ετικέτα EA Originals. Σύμφωνα με το επίσημο δελτίο τύπου, ο πρώτος τίτλος του studio ανάπτυξης θα προσφέρει μια έντονη κινηματογραφική εμπειρία στο campaign σε ένα πρωτότυπο σύμπαν φαντασίας στα όρια της λήθης, βυθισμένο στη μαγεία και γεμάτο συγκρούσεις.



Το Immortals of Aveum θα κυκλοφορήσει εντός του 2023, σε Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ο Creative Director του Multiplayer του Halo αποχωρεί από την 343

Μετά την πρόσφατη κυκλοφορία του Halo Infinite Winter Update, ο επί σειρά ετών υπάλληλος της 343 Industries, Tom French, ανακοίνωσε την αποχώρησή του από την ομάδα.

Σε ένα σύντομο μήνυμα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ο French εξήγησε ότι αφήνει τη σπαρτιατική πανοπλία του για να πάει σε «νέες περιπέτειες». Πρόσθεσε ότι ήταν «μεγάλη τιμή» να είναι μέρος του ταξιδιού του Halo όλα αυτά τα χρόνια και ήταν πραγματικά περήφανος για την περίοδο που βρέθηκε στην ομάδα της 343.



“Μετά από 11 1/2 χρόνια στον κόσμο Halo, βγαίνω για τελευταία φορά από τη σπαρτιατική πανοπλία μου σήμερα για να ξεκινήσω νέες περιπέτειες. Ήταν τεράστια τιμή που ήμουν μέρος ενός παιχνιδιού που αγάπησα τόσο πολύ ως παίκτης και θαύμαζα τόσο πολύ ως προγραμματιστής. Δεν θα μπορούσα να είμαι πιο περήφανος για τον χρόνο μου στη 343”.

Η έξοδος του French είναι ακόμη μια, σε μια μεγάλη σειρά αποχωρήσεων από υψηλόβαθμα στελέχη της 343 φέτος – συμπεριλαμβανομένης της Bonnie Ross, της επικεφαλής του Halo, τον Σεπτέμβριο.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Ανακοινώθηκε το Nuclear Blaze

Ο δημιουργός του rogue-like action-platformer, Dead Cells, ανακοίνωσε το επόμενο του project με τίτλο, Nuclear Blaze. Σύμφωνα με τη σελίδα του παιχνιδιού στο Nuclear Blaze: “Μια τεράστια φωτιά μαίνεται και σας στέλνουν επιτόπου για να τη σταματήσετε. Προχωρήστε μέσα σε μια μυστηριώδη εγκατάσταση και προσπαθήστε να κρατήσετε τη φλόγα υπό έλεγχο. Δουλειά για έναν άριστα εκπαιδευμένο και έμπειρο πυροσβέστη όπως εσείς. Φτάνοντας ακριβώς στη μέση αυτής της φλεγόμενης κόλασης, οι κύριοι στόχοι της αποστολής σας είναι ο περιορισμός της φωτιάς, η διερεύνηση των αιτιών της και η αναζήτηση επιζώντων”.

[Περιοχόμενα](#)

Η ανάπτυξη του project ξεκίνησε για πρώτη φορά στα πλαίσια του Ludum Dare. Η πρώτη έκδοση δημιουργήθηκε μέσα σε 48 ώρες, δηλαδή τα όρια του συγκεκριμένου διαγωνισμού, όπου και έλαβε πολλά θετικά σχόλια.



Το Nuclear Blaze του Sébastien Bénard αναμένεται να κυκλοφορήσει για κονσόλες στις 28 Απριλίου, 2023 με τιμή 15€ για τη ψηφιακή έκδοση του τίτλου και 30€ για τη φυσική έκδοση, η οποία θα κυκλοφορήσει για Switch και για PS4. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Νέο cinematic trailer του Dragon Age: Dreadwolf

Στα πλαίσια του εορτασμού της Ημέρας του Dragon Age, η BioWare προέβαλε ένα νέο cinematic video από το Dragon Age: Dreadwolf. Το στούντιο επιβεβαίωσε ότι το teaser προέρχεται από “in-game cinematic” από τον τέταρτο -βασικό- τίτλο του franchise, με τίτλο, Dragon Age: Dreadwolf.

“Κάποιοι λένε ότι μπορεί να είναι ένας αρχαίος θεός των ξωτικών, αλλά κάποιοι λένε πως όχι. Άλλοι λένε ότι είναι ένας προδότης του λαού του ή ένας σωτήρας που τώρα επιδιώκει να τους σώσει εις βάρος του κόσμου σας”, αναφέρει η BioWare για τον Solas, γνωστό και ως Dread Wolf, σε μια ανάρτηση στο blog της. “Τα κίνητρά του είναι ανεξιχνίαστα και οι μέθοδοί του μερικές φορές αμφισβητήσιμοι, κερδίζοντας τη φήμη μιας trickster θεότητας — ενός παίκτη σκοτεινών και επικίνδυνων παιχνιδιών”.

Το Dragon Age: Dreadwolf βρίσκεται επί του παρόντος στα μέσα της παραγωγής και, σύμφωνα με πληροφορίες, αναμένεται να κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC κάποια στιγμή μέσα στο 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Σύντομα η διάθεση του Neon White στις πλατφόρμες του PlayStation

Το Neon White, το anime speedrunner που έγινε published από την Annapurna, είναι έτοιμο να μεταφερθεί στις πλατφόρμες του PlayStation. Οι συγκεκριμένες εκδόσεις θα γίνουν διαθέσιμες στις 13 Δεκεμβρίου, ακολουθώντας το ντεμπούτο του τίτλου σε Nintendo Switch και PC (Steam), που πραγματοποιήθηκε τον περασμένο Ιούνιο.

Το Neon White είναι ένα ιδιόμορφο FPS, σπλιζοντας τους παίκτες με μια ποικιλία από όπλα με ειδικές ικανότητες, μέσα από ένα σύστημα καρτών. Βασικός στόχος κάθε επιπέδου είναι να φτάσουμε όσο πιο γρήγορα γίνεται στο τέρμα του, έχοντας παράλληλα εξοντώσει όλους τους δαίμονες.



Όσον αφορά στην ιστορία του τίτλου, αυτή ακολουθεί τον White, έναν δολοφόνο που έχει πεθάνει και έχει μεταφερθεί σε αυτό που δείχνει να είναι -φαινομενικά έστω- το μεταβατικό στάδιο μεταξύ κόλασης και παραδείσου. Σε ένα μάλλον σαδιστικό παιχνίδι ο ίδιος μαζί με άλλους νεκρούς συναγωνίζονται για μία θέση στον παράδεισο. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Έρχεται αύξηση στις τιμές των first party τίτλων της Microsoft

Η Microsoft αποκάλυψε, μέσω μιας δήλωσης που κοινοποιήθηκε στο IGN, ότι οι νέοι first party τίτλοι που θα κυκλοφορήσουν το 2023 θα έχουν μια αύξηση στην τιμή τους, από \$60 στα \$70, όπως έχει συμβεί ήδη και με άλλους publishers. Να σημειώσουμε ότι αυτοί είναι τίτλοι είναι προγραμματισμένοι για τα Xbox Series S/X.

Όπως αναφέραμε παραπάνω, η Microsoft δεν είναι ο πρώτος publisher που αύξησε την τιμή των next-gen τίτλων. Η πρώτη εταιρεία που το έκανε ήταν η Take-Two με το NBA 2K21, και την ακολούθησαν η Activision Blizzard (ξεκινώντας με το Call of Duty: Black Ops Cold War) και η Sony (με το remake του Demon's Souls).

[Περιοχή](#)

Εκπρόσωπος της Microsoft εξηγεί λέγοντας:

“Αυτή η τιμή αντικατοπτρίζει το περιεχόμενο, την κλίμακα και την τεχνική πολυπλοκότητα αυτών των τίτλων. Όπως συμβαίνει με όλα τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν από τις ομάδες μας στο Xbox, θα είναι επίσης διαθέσιμα μέσω του Game Pass την ίδια ημέρα που θα κυκλοφορήσουν”.



Ο επικεφαλής του Gaming τμήματος, Phil Spencer, είχε προτείνει το ίδιο σε μια ζωντανή συνέντευξη στη Wall Street Journal: “**Νομίζω ότι κάποια στιγμή θα πρέπει να αυξήσουμε τις τιμές σε ορισμένα πράγματα, αλλά πηγαίνοντας σε αυτή την περίοδο των διακοπών, σκεφτήκαμε ότι ήταν σημαντικό να διατηρήσουμε τις τιμές**”.

Οι επιβεβαιωμένες first party κυκλοφορίες της Microsoft για το 2023 περιλαμβάνουν τα Forza Motorsport, Redfall και Starfield. Υπάρχουν επίσης τα Minecraft Legends και Ara: History Untold, αλλά θα μπορούσαν να εξαιρεθούν από την αύξηση, καθώς το πρώτο θα είναι επίσης διαθέσιμο και στις κονσόλες της προηγούμενης γενιάς, ενώ το δεύτερο είναι διαθέσιμο μόνο για ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Όσον αφορά το υπόλοιπο lineup, είναι πιθανό τουλάχιστον ένα εκ των Avowed, Contraband και Senua's Saga: Hellblade II να κυκλοφορήσει πριν από το τέλος του 2023.

Άγγελος Ζλατινούδης

Διαθέσιμα τα 18 πρώτα λεπτά του Dead Space Remake

Μετά την κυκλοφορία του The Callisto Protocol, πλησιάζει η ώρα για έναν ακόμα sci-fi horror τίτλο – το remake του Dead Space από την Motive Studios. Μέχρι τώρα είχαμε δει μόνο ένα σχετικά μικρό κομμάτι από gameplay υλικό, αλλά πριν από λίγες ώρες, δόθηκαν στη δημοσιότητα, μέσω του IGN, τα 18 πρώτα λεπτά του τίτλου. Προφανώς, ο οπτικός τομέας έχει βελτιωθεί σε μεγάλο βαθμό, με τα μοντέλα των χαρακτήρων, τα περιβάλλοντα και τον φωτισμό να δείχνουν εξαιρετικά. Η άφιξη του remake του Dead Space αναμένεται στις 27 Ιανουαρίου 2023 για PlayStation 5, PC και Xbox Series X/S. Μπορείτε να δείτε το βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Update με την προσθήκη Photo Mode για το God of War Ragnarok

Το Santa Monica Studio έδωσε στην κυκλοφορία μια ενημέρωση για το God of War Ragnarok, η οποία προσθέτει το Photo Mode στο τίτλο της -τη γνωστή λειτουργία φωτογραφίας μέσω της οποίας μπορούμε να «φωτογραφίζουμε» εντός των εννέα βασιλείων του παιχνιδιού της Sony.



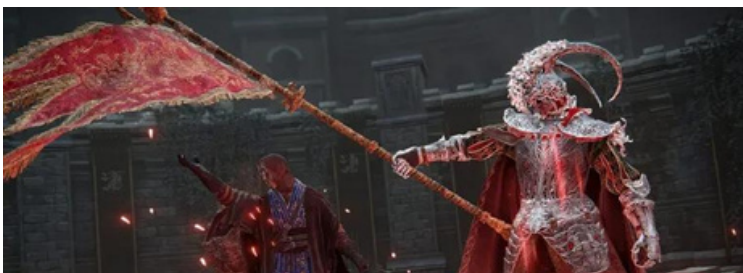
Μεταξύ άλλων, το photo mode παρέχει τη δυνατότητα να εφαρμόσουμε εκφράσεις στους βασικούς χαρακτήρες αλλά και να παραμετροποιήσουμε την κάθε φωτογραφία μέσω διάφορων επιλογών και φίλτρων. Τέλος, μας δίνεται η δυνατότητα να προσθέσουμε πλαίσια, λογότυπα και vignettes.

Υπενθυμίζουμε πως πρόσφατα η Sony ανακοίνωσε πως το God of War Ragnarok έγινε ο first party τίτλος του PlayStation με τις ταχύτερες πωλήσεις στην ιστορία της εταιρίας και πως ο τίτλος κυκλοφόρησε στις 9 Νοεμβρίου 2022, για PS4 και PS5.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Δωρεάν update για το Elden Ring

Η Bandai Namco διέθεσε το δωρεάν Colosseum Update του Elden Ring. Με το δωρεάν update, οι παίκτες μπορούν να δουν τρία -μέχρι πρότινος- μη προσβάσιμα κολοσσαία (που βρίσκονται στις περιοχές Limgrave, Leyndell και Caelid) να ανοίγουν τις πύλες τους για πρώτη φορά, προκειμένου να επιτραπεί η PVP δράση.



Οι παίκτες θα μπορούν να συμμετέχουν σε πολλαπλούς τύπους multiplayer μαχών, συμπεριλαμβανομένων μονομαχιών ένας προς έναν, team fights και ένας εναντίον όλων. Μπορείτε να δείτε το trailer του DLC [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Καινούργιο gameplay video από το Dead Island 2

Η Deep Silver και το Dambuster Studio έδωσαν στη δημοσιότητα δύο καινούργια trailers για το Dead Island 2. Σε αυτά παρουσιάζεται αρκετό gameplay υλικό, καινούργιες λειτουργίες που θα φέρει το παιχνίδι, τα “δωράκια” που θα έχουν όσοι προπαραγγείλουν τον τίτλο, και τέλος τη collector’s edition που ακούει στο όνομα HELL-A Edition και θα έρχεται με κόστος 100 ευρώ. Αρκετά ενδιαφέρον κομμάτι του trailer αφορά στο γεγονός πως ο χαρακτήρας μας θα έχει κάποιες από τις δυνατότητες/δυνάμεις των zombies.



Όσοι προπαραγγείλουν το Dead Island 2 θα πάρουν δώρο το Memories of Banori Pack, με δύο μοναδικά όπλα από το πρώτο Dead Island και μία μοναδική skill card.

Η HELL-A edition του παιχνιδιού θα περιέχει τα εξής:

- Ένα steelbook
- Το χάρτη της Venice Beach
- Έξι tarot κάρτες με ιδιαίτερο art
- Δύο μοναδικά pins
- Ένα patch
- Το Golden Weapons Pack
- Το Pulp Weapons Pack
- Τα Characters Packs 1 και 2

Ο τίτλος είχε προγραμματιστεί αρχικά για κυκλοφορία στις 3 Φεβρουαρίου του 2023 αλλά πρόσφατα η Deep Silver “έσπρωξε” την κυκλοφορία δύο μήνες μετά, για τις 28 Απριλίου. Το Dead Island 2 θα κυκλοφορήσει για PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X/S, Xbox One και PC -μέσω του Epic Games Store. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Απόστολος Καρβούνης

Δεκαετής συμφωνία μεταξύ Microsoft και Nintendo για το Call of Duty

Η διαδικασία της εξαγοράς της Blizzard Activision από τη Microsoft συνεχίζει να περνάει από “κόσκινο”, με το μεγάλο “αγκάθι” να παραμένει η ανησυχία πως το franchise του Call of Duty ενδέχεται να μετατραπεί σε αποκλειστικότητα.



Σύμφωνα με τους ελεγκτικούς θεσμούς αλλά και τη Sony, αυτή η προοπτική θα μπορούσε να δημιουργήσει τέρας στο πρόβλημα στο θέμα της ανταγωνιστικότητας. Θέλοντας να κατευθάσει αυτούς τους ισχυρισμούς ο Phil Spencer ανέφερε τα εξής μέσω του Twitter: “Η Microsoft σύναψε δεκαετή συμφωνία με τη Nintendo, σύμφωνα με την οποία και έπειτα από τη συγχώνευση με την Activision Blizzard King, δεσμευόμαστε ότι τα Call of Duty θα γίνονται διαθέσιμα στις κονσόλες της για το συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Η Microsoft έχει ως στόχο να φέρει περισσότερα παιχνίδια σε περισσότερους παίκτες, επιτρέποντάς τους να ασχοληθούν με αυτά με οποιοδήποτε μέσο επιθυμούν.



Επιπλέον, είμαι στην ευχάριστη θέση να επιβεβαιώσω ότι η Microsoft δεσμεύεται ότι, έπειτα από την ολοκλήρωση της συγχώνευσης με την Activision Blizzard King, θα συνεχίσει τη διάθεση των Call of Duty μέσω Steam, ταυτόχρονα με τη διάθεσή τους στο Xbox”.

Από την πλευρά της Sony γνωρίζουμε ότι έχει αρνηθεί να συνάψει ανάλογη συμφωνία με τη Microsoft. Θα έχει ενδιαφέρον να δούμε τι σημαίνει η παραπάνω συμφωνία για τους ελεγκτικούς μηχανισμούς και αν θα κριθεί αρκετή ώστε να προχωρήσει η εξαγορά. Μέσω αυτής της δήλωσης φαίνεται επίσης η πρόθεση της Microsoft να επαναφέρει το franchise του Call of Duty στα συστήματα της Nintendo, καθώς, έως σήμερα, κανένα παιχνίδι της σειράς δεν εμφανίστηκε στο Switch.

Νικόλας Μαρκόγλου

Νέο video για την next-gen έκδοση του The Witcher 3

Νέο υλικό από την next-gen έκδοση του The Witcher 3, ήρθε στη δημοσιότητα, παρέχοντάς μας μια νέα ματιά στην ανανεωμένη έκδοση του τίτλου. Το νέο υλικό, που κοινοποιήθηκε στον επίσημο λογαριασμό της σειράς στο Twitter, παρουσιάζει σκηνές μάχης που διαδραματίζονται στις περιοχές Velen, Skellige και Toussaint, προσφέροντας παράλληλα μία ματιά από τις νέες ρυθμίσεις κάμερας, οι οποίες κάνουν την αντιμετώπιση των εχθρών να φαίνεται πιο επική από ποτέ.

[Περιοχόμενα](#)

Οι νέες ρυθμίσεις της κάμερας είναι μόνο ένα μικρό μέρος των νέων προσθηκών που θα έρθουν στο The Witcher 3 μέσα από το next-gen update. Μεταξύ αυτών θα είναι η προσθήκη του ray tracing και ένα νέο photo mode. Τέλος να αναφέρουμε ότι το update θα υποστηρίζει μερικά από τα πιο δημοφιλή mods που είναι ήδη διαθέσιμα για το βασικό παιχνίδι.

Το next-gen update θα κυκλοφορήσει στις 14 Δεκεμβρίου, για PC και τις κονσόλες της τρέχουσας γενιάς. Δείτε το βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Καλό launch για το The Callisto Protocol – UK Retail Charts 3 Δεκεμβρίου 2022

Για άλλη μια εβδομάδα το FIFA 23 διατήρησε το No. 1 των retail πωλήσεων στη Μεγάλη Βρετανία, παρά την 47% πτώση που κατέγραψε. Το Call of Duty: Modern Warfare II παρέμεινε στο No. 2 με μείωση 6%, το God of War Ragnarok ανέβηκε στο No. 3 με αύξηση 7%, με τα Mario Kart 8: Deluxe και Pokémon Violet να κλείνουν την πρώτη πεντάδα των retail πωλήσεων.



Το νέο The Callisto Protocol κατάφερε να βρεθεί με το ντεμπούτο του στο No. 6, παρά τις μέτριες βαθμολογίες. Το καινούργιο Need for Speed Unbound δεν κατάφερε καν να μπει στην πρώτη δεκάδα, με τον τίτλο να παρουσιάζει 64% μικρότερες πωλήσεις συγκριτικά με το Need for Speed Heat.

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

1. FIFA 23
2. Call of Duty: Modern Warfare II
3. God of War Ragnarok
4. Mario Kart 8: Deluxe
5. Pokémon Violet
6. The Callisto Protocol
7. Pokémon Scarlet
8. Nintendo Switch Sports
9. Sonic Frontiers
10. Animal Crossing: New Horizons

Χρήστος Ντίνος

Ημερομηνία διάθεσης του Street Fighter 6

Κατά την διάρκεια της pre show παρουσίασης των φετινών The Game Awards, είχαμε την γνωστοποίηση της ημερομηνίας διάθεσης του επόμενου τίτλου της μακροχρόνιας fighting σειράς της Capcom, του Street fighter 6, μέσω ενός trailer. Επιπλέον είχαμε την αποκάλυψη του gameplay για τέσσερις νέους χαρακτήρες- Dee Jay, Manon, Marisa και JP.



Εκτός της ημερομηνίας διάθεσης έγινε γνωστό ότι ο τίτλος θα έρθει σε τρεις εκδόσεις –Standard, Deluxe και Ultimate. Όσοι προπαραγγείλουν την Standard Edition θα λάβουν εκτός του βασικού τίτλου, το Outfit 1 Color 10 για 6 χαρακτήρες και ένα πακέτο με ειδικούς τίτλους και αυτοκόλλητα. Η Deluxe Edition θα προσθέτει το Year 1 Character Pass, ενώ η Ultimate θα προσθέτει το Year 1 Ultimate Pass.

Το Character Pass θα περιλαμβάνει 4 επιπλέον χαρακτήρες, 4 επιπλέον χρώματα χαρακτήρων (Outfit 1 Color 3-10) και 4,200 drive tickets. Το Ultimate Pass, από την άλλη πλευρά, παρέχει 4 επιπλέον χαρακτήρες, 4 επιπλέον χρώματα χαρακτήρων (Outfit 1 Color 3-10), 4 επιπλέον κοστούμια χαρακτήρων (Outfit 2 (συμπεριλαμβανομένων των χρωμάτων 1-10)), 4 επιπλέον κοστούμια χαρακτήρων (Outfit 2 (συμπεριλαμβανομένων των χρωμάτων 1-10)), 2 επιπλέον stages και 7,700 drive tickets.

Το Street Fighter 6 αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 2 Ιουνίου για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα η προοπτική sci-fi ταινίας από τον ταλαντούχο Bong Joon-ho, όπως έγινε γνωστό δηλαδή μέσω του teaser του Mickey 17, αν και ακόμα έχουμε πολύ μέλλον έως την πρεμιέρα στις αρχές του 2024. Από εκεί και ύστερα από τα trailers της εβδομάδας τις εντυπώσεις κλέβει το The Last of Us, για το οποίο οι σκηνές του trailer προδίδουν μία παραγωγή η οποία πιθανότατα έχει γερό budget, κάτι σίγουρα αναγκαίο για το εγχείρημα. Ευελπιστούμε ότι οι ηθοποιοί θα σταθούν στο ύψος των περιστάσεων.

Δημιουργεί και ένα ενδιαφέρον η ακύρωση του Wonder Woman 3, δείχνοντας ότι η πρόσφατη ανάληψη της DC Studios και, κατ' επέκταση, του DCU από τους James Gunn και David Zaslav πιθανόν θα οδηγήσει σε δραστικές αλλαγές, μήπως και καταφέρουν να το φέρουν απέναντι από το MCU με αξιώσεις.

Προσωπική άποψη του γράφοντος είναι πως θα είχε περισσότερο ενδιαφέρον να δούμε μεμονωμένες ταινίες ή σειρές ταινιών σε αντίθεση με κάποιο "όραμα" για ενιαίο σύμπαν, το οποίο εξ ανάγκης θα είναι ιδιαίτερα δύσκαμπτο στο ύψος των ιστοριών που θα μπορεί να πει. Αμφιβάλλουμε αν τα πρόσφατα The Batman (2022) και Joker (2019) θα είχαν θέση σε οποιοδήποτε κινηματογραφικό σύμπαν...

Νικόλας Μαρκόγλου

Κριτική για το Andor

Σύνοψη: Σε έναν μακρινό γαλαξία, μακριά από τα φωτόσπαθα, τους Jedi και τους Sith, μια επανάσταση σιγοβράζει, μια νέα αρχή ξεπροβάλλει.

Η σειρά ξεκινάει πέντε χρόνια πριν από τα γεγονότα του Rogue One, έχοντας ως κεντρικό χαρακτήρα αυτόν του Andor Cassian που ενσαρκώνει για άλλη μία φορά ο Diego Luna. Ωστόσο, το σενάριο δεν ακολουθεί αποκλειστικά την ιστορία του Andor αλλά επεκτείνει τις «αναζητήσεις» της και σε άλλους χαρακτήρες του σύμπαντος.

Το Andor κάνει εξαιρετική δουλειά στο να επεκτείνει τα όρια του τί μπορεί να είναι το Star Wars, εμβαθύνοντας στον κόσμο του Γαλαξία, δίνοντας μια γεύση του πώς ζουν οι χαμηλότερες τάξεις σε αυτό το σύμπαν καθώς και πώς πραγματικά λειτουργεί η Αυτοκρατορία. Σε αυτή τη σειρά η Disney φαίνεται να λειτουργήσει με έναν διαφορετικό γνώμονα από ότι στο παρελθόν.

Αν και τα αρχικά επεισόδια έχουν αργό ρυθμό, τελικά όταν ξεδιπλωθούν τα πρώτα κομμάτια του παζλ παρουσιάζεται τεράστια βελτίωση. Σκηνοθετικά και σεναριακά υπάρχει μια ενδιαφέρουσα προσέγγιση και ένα σφιχτοδεμένο στήσιμο σκηνών και απόδοσης χαρακτήρων, οι οποίοι αναπτύσσονται σταδιακά στη μικρή οθόνη, μεταφέροντας ιδανικά τις συγκρούσεις, τις διαπροσωπικές σχέσεις αλλά και τις στρατηγικές επιλογές των χαρακτήρων.

Προσεγμένη αφήγηση, προσγειωμένη πλοκή, συναρπαστική ατμόσφαιρα, σωστή επεξεργασία ήχου και ξεχωριστή μουσική. Σε συνδυασμό με συναρπαστικά και καλοδουλεμένα εφέ, εμπλουτισμένους και πολυδιάστατους χαρακτήρες, προσεκτικά επιλεγμένο cast και πολύ καλή υποκριτική από όλους σχεδόν τους ηθοποιούς έχουμε ένα σύνολο που συνθέτει ίσως το καλύτερο Star Wars εδώ και καιρό.

Στη σειρά θα δούμε να υπάρχουν εκτενείς αναφορές στο πόσο δυσκίνητη και αργή είναι η Αυτοκρατορία, λόγω της μεγάλης γραφειοκρατίας που διέπει το σύμπαν, αλλά και το πώς πραγματικά λειτουργεί πίσω από τις κλειστές πόρτες, τα θέλω και τους στόχους των ανθρώπων που την απαρτίζουν.



Ταυτόχρονα έχουμε μια πρώτη ματιά σε στρατόπεδα συγκέντρωσης και καταναγκαστική εργασία σε απλούς εργάτες και ανθρώπους του περιθωρίου, οι οποίοι δεν έχουν κάποιο μέλλον αλλά και χωρίς να έχουν κάτι να χάσουν. Μια αλλιώτικη ιστορία, καθημερινών χαρακτήρων, χωρίς υπερδυνάμεις, που θέλουν να αλλάξουν το μέλλον τους από αυτές που το franchise των Star Wars, δε μας έχει συνηθίσει, ιδίως μετά τη μεταπήδησή του στην κυριότητα της Disney.

Μια αρκετά διαφορετική σειρά από ότι έχουμε συνηθίσει στο ήδη δομημένο τηλεοπτικό και κινηματογραφικό σύμπαν των Star Wars, το οποίο καταδεικνύει την ανάγκη για απαγκίστρωση του «σύμπαντος» από γνωστούς χαρακτήρες και γεγονότα.



Ταυτόχρονα αναδεικνύει την πληθώρα επιλογών και ευκαιριών που έχουν οι επόμενοι δημιουργοί, σε σχέση με το σύμπαν των Star Wars, ώστε με το ανάλογο μεράκι να αναπτύξουν κάτι εντελώς πρωτότυπο. Διαφορετικό, πρωτότυπο και αρκετά φρέσκο το Andor τολμά να πειραματιστεί, να δοκιμάσει και εν τέλη να αποδείξει πως υπάρχει χώρος και για άλλες ιστορίες εντός του σύμπαντος που έχει δομήσει ο George Lucas, κάτι που άλλωστε πολλά comics της σειράς το έχουν ήδη καταφέρει.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Trailers

Για να δείτε το εκάστοτε trailer πατήστε πάνω στην εικόνα.

You People

Σκηνοθέτης: Kenya Barris (πρώτη ταινία)

Πρωταγωνιστούν: Jonah Hill, Eddie Murphy, Nia Long, Julia Louis-Dreyfus, David Duchovny

Πρεμιέρα: 27 Ιανουαρίου, 2023 (Netflix)

Όπως μπορούμε να αντιληφθούμε από το trailer το You People θα μεταφέρει με κωμικό τρόπο μια διαφυλετική σχέση και τους τριγμούς που ενδέχεται να προκύψουν στον ευρύτερο οικογενειακό κύκλο λόγω αυτής. Μία πρώτης τάξεως ευκαιρία να δούμε τη “σύγκρουση” δύο ιδιαίτερα επιτυχημένων κωμικών, τους Eddie Murphy και Jonah Hill.



Champions

Σκηνοθέτης: Bobby Farrelly (Dumb and Dumber To)

Πρωταγωνιστούν: Woody Harrelson, Ernie Hudson, Cheech Marin, Madison Tevlin, Kaitlin Olson

Πρεμιέρα: 24 Μαρτίου, 2023 (Αμερική)

Ένας ξεπεσμένος προπονητής του NBA (Woody Harrelson) θα συγκρουστεί με ένα αστυνομικό όχημα, καθώς ποινά το δικαστήριο θα του επιβάλλει την προπόνηση μίας ομάδας ατόμων με νοητικές δυσλειτουργίες. Η καλοκάγαθη κωμωδία (όπως έντονα φαίνεται από το trailer) δείχνει να είναι εντελώς προβλέψιμη ως προς τη σεναριακή της πορεία (προπονητής που αρχικά δεν θέλει καθόλου αλλά μετά βρίσκει τη χάρη στο επάγγελμά του, η όμορφη γυναίκα που θα εμφανιστεί κάπου εκεί κ.λπ. κ.λπ.).

Το προβλέψιμο στοιχείο μάλλον είναι κάτι τόσο δεδομένο για τη συγκεκριμένη συνταγή που και οι ίδιοι οι θύνοντες δείχνουν να το αποδέχονται πλήρως κρίνοντας από το trailer που ουσιαστικά “μαρτυρά” το σενάριο στο σύνολό του.



Mickey 17

Σκηνοθέτης: Bong Joon-ho (Parasite)

Πρωταγωνιστούν: Robert Pattinson, Naomi Ackie, Toni Collette, Mark Ruffalo

Πρεμιέρα: 29 Μαρτίου, 2024

Μέσα από ένα εξαιρετικά φειδωλό teaser έχουμε την πρώτη εικόνα της νέας ταινίας του οσκαρικού Bong Joon-ho, όπου θα δούμε τον Robert Pattinson να υποδύεται τον Mickey, έναν αναλώσιμο άνθρωπο που κλωνοποιείται ξανά και ξανά (διατηρώντας τις μνήμες του) κατά τη διαστημική αποστολή αποίκησης του παγωμένου κόσμου Niflheim. Ενδιαφέρουσα σεναριακή βάση, αν και σίγουρα όχι ιδιαίτερα πρωτότυπη, και ένας σκηνοθέτης που έχει αποδείξει πολλές φορές ότι κάθε ταινία του θα πρέπει να έχει την προσοχή μας.



The Pale Blue Eye

Σκηνοθέτης: Scott Cooper (Hostiles)

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

Πρεμιέρα: 6 Ιανουαρίου, 2023 (Netflix)

Βρισκόμαστε στην Αμερική του 1830, όπου ένας βετεράνος ντετέκτιβ, ο Augustus Landor (Christian Bale) θα κληθεί να ερευνήσει διάφορους φόνους που διαπράχθηκαν στη στρατιωτική ακαδημία της Νέας Υόρκης.



Στην έρευνά του θα έχει τη βοήθεια του Edgar Allan Poe (Harry Melling). Η παρουσία του ταλαντούχου Christian Bale αρκεί από μόνη της για να μπει οποιαδήποτε ταινία στη λίστα μας.



Alice in Borderland, 2η σεζόν

Πρεμιέρα: 22 Δεκεμβρίου (Netflix)

Πήρε τον χρόνο της η 2η σεζόν του Alice in Borderland αλλά τελικά αλλά σύντομα θα επανέλθουμε στον ιδιόμορφο κόσμο του ερημωμένου Τόκυο, γεμάτο με θανατηφόρα παιχνίδια.



The Last of Us, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 15 Ιανουαρίου, 2023 (HBO Max), 9 επεισόδια



Μία εκτενέστερη ματιά στην ιδιαίτερα αναμενόμενη τηλεοπτική μεταφορά του The Last of Us, μέσω ενός trailer το οποίο περιέχει πλήθος από σκηνές που παραπέμπουν σε ανάλογα κομμάτια ενός εκ των κορυφαίων παιχνιδιών της Naughty Dog και της βιομηχανίας γενικότερα.

[Περιεχόμενα](#)

Η ποιότητα της παραγωγής δείχνει να βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα και ελπίζουμε να ισχύει το ίδιο και για τη γραφή. Η συμμετοχή του Neil Druckmann στα συγγραφικά καθήκοντα και βέβαια του Craig Mazin ως showrunner (υπεύθυνος για τη μίνι σειρά του Chernobyl) εύλογα προδιαθέτουν θετικά για το τελικό αποτέλεσμα.

Cine-TV Νέα

Αλλαγή σκηνοθέτη για το sequel του Ghostbusters: Afterlife

Σύμφωνα με το Deadlineo Jason Reitman θα παραδώσει τη σκηνοθετική σκυτάλη στον Gil Kenan για τις ανάγκες του sequel του αρκετά πετυχημένου Ghostbusters: Afterlife (2021). Ο Kenan ήταν μαζί με τον Reitman οι σεναριογράφοι του Afterlife, επομένως είναι μία επιλογή με εμπειρία στο συγκεκριμένο franchise. Όσον αφορά στις σκηνοθετικές του ικανότητες, είχε παραδώσει το 2008 το -μάλλον ξεχασμένο- City of Embers ενώ αργότερα σκηνοθέτησε επεισόδια για το τηλεοπτικό Scream.

Ακυρώθηκε η παραγωγή του Wonder Woman 3.

Οι επικεφαλής -πλέον- του DC Universe, James Gunn και Peter Safran, αποφάσισαν ότι το Wonder Woman 3 δεν έχει θέση στο όραμά τους για το συγκεκριμένο υπερηρωικό σύμπαν. Η αλήθεια είναι ότι το Wonder Woman 1984 (2020) δεν είχε καταφέρει να κερδίσει κοινό και κριτικούς, καταλήγοντας σε μία εμπορική και ποιοτική αποτυχία. Παράλληλα υπάρχουν έντονες φήμες ότι το sequel του Black Adam βρίσκεται ήδη στα σκαριά ενώ επίσης ότι ετοιμάζεται ένα spin-off για τον χαρακτήρα του Hawkman.



Στα πρώιμα στάδια η παραγωγή του Rush Hour 4.

Δεκαπέντε χρόνια μετά την πρεμιέρα του Rush Hour 3 (2007) ο Jackie Chan δήλωσε πως έχει συναντήσεις με τους παραγωγούς και τον σκηνοθέτη της ενδεχόμενης τέταρτης ταινίας του franchise (τον οποίο δεν κατονόμασε). Το πιθανότερο είναι ότι αν οι συνομιλίες ευοδωθούν τότε αυτό θα σημαίνει πως και ο Chris Tucker θα συμμετάσχει.

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ
ΣΤΟ GAMEOVER.GR



WWW.GAMEOVER.GR

