

GAMEOVER

Magazine

CHAINED ECHOES

REVIEW GUNGRAVE G.O.R.E.

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ AMAZON - EMBRACER ΓΙΑ NEO TOMB RAIDER

EDITORIAL

Reviews

[σελ. 2: Chained Echoes](#)

[σελ. 6: Gungrave G.O.R.E.](#)

[σελ. 8: Goat Simulator 3](#)

[σελ. 10: No Man's Sky \(Switch\)](#)

Ειδήσεις

[σελ. 12](#)

Cine-TV

[σελ. 20](#)

Έπειτα από τις βαρύγδουπες τελευταίες κυκλοφορίες του 2022 (Need for Speed: Unbound, The Callisto Protocol) τελικά το έτος μας επιφύλασσε μία ακόμα έκπληξη που ναι μεν δεν ήρθε με τυμπανοκρουσίες, ούτε με γραφικά τελευταίας τεχνολογίας (παρότι ιδιαίτερα όμορφο) χωρίς όμως αυτό να του στερήσει καθόλου από την αξία του. Ο λόγος για το Chained Echoes, το review του οποίου μπορείτε να διαβάσετε στις επόμενες σελίδες. Αποτελεί άλλη μία περίπτωση παιχνιδιού που δείχνει τα εξαιρετικά αποτελέσματα που μπορεί να μεταφέρει ακόμα και ένας σόλο δημιουργός όταν έχει όραμα και -φυσικά- ταλέντο και μεράκι.

Στα υπόλοιπα, ενδιαφέρον δημιουργεί η είδηση για τη συμμετοχή της Amazon ως publisher στην ανάπτυξη του νέου Tomb Raider, από την Crystal Dynamics, η οποία βέβαια πλέον έχει ενσωματωθεί στη γιγαντωμένη Embracer. Το μεγαθήριο της Amazon δείχνει να επιχειρεί να μπει όλο και περισσότερο στα χωράφια των βιντεοπαιχνιδιών. Μέχρι στιγμής, στις ξεκάθαρα δικές του προτάσεις δεν είχε και ιδιαίτερη επιτυχία με την έως τώρα επιφανέστερη κυκλοφορία του να είναι το New World, η τύχη του οποίου μάλλον αγνοείται.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση θα λέγαμε ότι είναι θετικό ότι έρχεται για να στηρίξει ένα αποκλειστικά single player παιχνίδι, αν και σίγουρα σχεδόν εκ του ασφαλούς, μιλώντας για το πασίγνωστο franchise του Tomb Raider. Ας είναι βέβαια, καθώς η στήριξη ενός παιχνιδιού του είδους αποτελεί πάντα μία θετική εξέλιξη. Ευελπιστούμε ότι η Crystal Dynamics θα επαναφέρει την Lara Croft υψηλά ποιοτικά επίπεδα που μας έχει συνηθίσει.

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

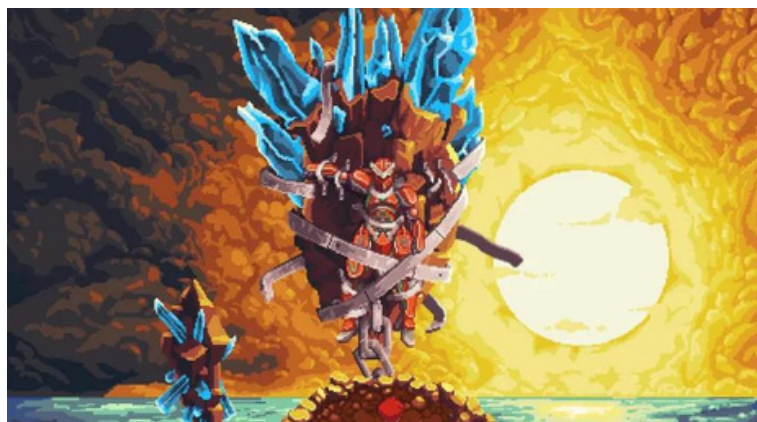


Chained Echoes

Το JRPG στα καλύτερά του.

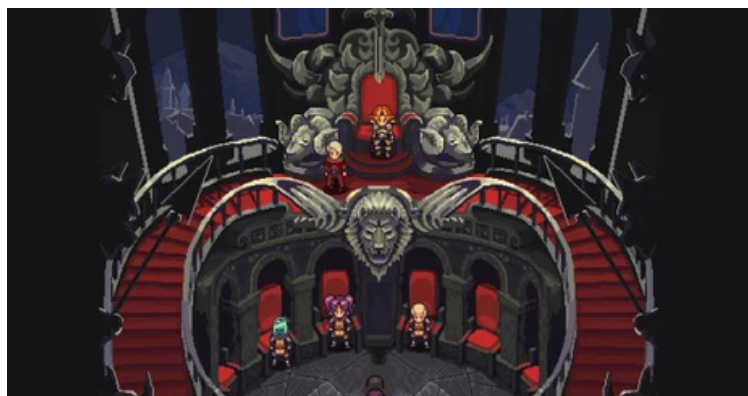
Σβήσε γράψε η κατάσταση με το Chained Echoes. Είναι δύσκολο να επικεντρωθείς αποκλειστικά στα του τίτλου χωρίς το μυαλό να ξεφεύγει. Δηλαδή, δεν φτάνει που το ίδιο το παιχνίδι είναι μια φανταστική περιπέτεια που δεν σε αφήνει να την αφήσεις, σε βάζει και στη διαδικασία να θυμηθείς πράγματα. Το καστ των χαρακτήρων, για παράδειγμα, που διαμορφώνουν το party έφερε στη μνήμη το Final Fantasy VI. Είναι το ίδιο μεγάλο στον αριθμό και αποτελείται από διακριτές προσωπικότητες, εντασσόμενες τόσο στα πλαίσια της ιστορίας όσο και σε εκείνα της μάχης. Μόνο που εδώ σχεδόν κανείς δεν είναι εκείνο που αρχικά φαίνεται.

Οι κεντρικοί χαρακτήρες συνευρίσκονται όλοι στο ίδιο σημείο στην αρχή του τίτλου, για διαφορετικό σκοπό ο καθένας, και το παιχνίδι δίνει τον χώρο που χρειάζεται για να τους γνωρίσουμε. Το σενάριο μάς τους δίνει να παίξουμε εναλλάξ, χτίζοντας έτσι μια ενιαία αφήγηση μέσα από διαφορετικές οπτικές γωνίες, που λειτουργεί παράλληλα και ως το μέσο γνωριμίας με τα προσωπικά τους κίνητρα.



Πρόκειται για μια ετερόκλητη ομάδα που ενώνεται κάτω από τον ίδιο σκοπό, όμως στην αρχή κανείς δεν εμπιστεύεται κανέναν, καθώς μόλις γνωριστήκανε και κανείς δεν ξέρει τίποτα για τον άλλο. Το παιχνίδι ξεκινά με τον Glenn, μισθοφόρο της ξακουστής οργάνωσης των Iron Bull, την ημέρα που εισέβαλε η Tormund στη Wyrnshire. Ο Glenn είναι ο καλύτερος πιλότος Sky Armor που διαθέτει η οργάνωση, η οποία έχει μισθωθεί από την πλευρά των αμυνόμενων ως αποτρεπτική δύναμη κρούσης. Εάν κάτι κάνει εντύπως ξεκινώντας, είναι η γρηγοράδα με την οποία κινείται ο Glenn στο χώρο, όπου ευθύς αμέσως δίνει τον τόνο στον ρυθμό. Εδώ ερχόμαστε για πρώτη φορά αντιμέτωποι με το Grand Grimoire, το Μήλον της Έριδος του αιματοκυλίσματος που γενεές επί γενεών κυβερνά την ήπειρο, δίνοντας τις πρώτες ενδείξεις της μεγαλύτερης πλοκής που υπάρχει στο παιχνίδι.

Το πλάνο μας μεταφέρει μερικούς μήνες αργότερα, όπου το αποτέλεσμα της εισβολής οδήγησε σε συνθηκολόγηση ειρήνης μεταξύ των τριών βασιλείων, με ηγεμόνα βέβαια τον νικητή. Για το event επιλέχτηκε το ουδέτερο Fransport, όπου εκεί πλέον αρχίζει να ξεδιπλώνεται το καστ των χαρακτήρων, υπεύθυνο να μας βουτήξει στη μυθοπλασία. Εδώ το όλο στήσιμο θυμίζει κάτι από Xenogears ή από Suikoden, έχοντας διαφορετικές εμβληματικές φιγούρες που εκπροσωπούν ξεχωριστές παρατάξεις ή οργανώσεις, με δικά τους κίνητρα και άποψη για τον κόσμο που τους περιβάλλει. Οι επιρροές του δημιουργού και ο τρόπος που τις έχει πάρει και τις έχει κάνει δικές του, δείχνει βαθιά γνώση και αγάπη για αυτούς τους τίτλους.



Το γεγονός ότι αυτό το παιχνίδι είναι φτιαγμένο από έναν άνθρωπο κρασάρει λίγο τον εγκέφαλο είναι η αλήθεια. Το Chained Echoes βρισκόταν τρίτο στη λίστα με τα πιο αναμενόμενα JRPGs. Έχει mechs, και το demo είχε δείξει πολύ καλά στοιχεία στο turn-based. Αυτά, τίποτε άλλο. Δεύτερο παραμένει το Sea of Stars που το περιμένεις λόγω The Messenger, άρα δημιουργούνται προσδοκίες, και πρώτο το Eiyuden Chronicles γιατί... Suikoden.

Από το Chained Echoes βγήκαμε ύστερα από 70 και κάτι ώρες, απόλυτα ικανοποιημένοι και ευχαριστημένοι από το παιχνίδι που παίξαμε, έχοντας φάει πολύ ξύλο στο τελικό boss fight. Ίσως τα πράγματα να ήταν ευκολότερα με καλύτερη διαχείριση, όμως αντί για reload/ auto-save πατιόταν συνέχεια το battle again.

Ίσως λίγο μεγαλύτερη προσοχή στο ποιοι θα είναι αναπληρωματικοί ποιών στη τετράδα, καλύτερα passives σίγουρα για τις συνθήκες της μάχης, και κάνα upgrade στον εξοπλισμό και κούμπωμα gems θα ήταν ό,τι έπρεπε. Αλλά ήταν τελικό boss fight, δεν υπήρχε χρόνος για τέτοια. Το πρώτο πράγμα που αναδύθηκε στη νοητή ανασκόπηση που ευθύς αμέσως ακολούθησε, ήταν το soundtrack. Υπέροχο soundtrack. Ιδίως δε εκείνο που συνοδεύει την κάθε περιοχή είναι οι πρώτες εικόνες που έρχονται από τον τίτλο.



Σίγουρα, το σενάριο είναι ένα JRPG σενάριο που σκοτώνουμε θεούς αποτρέποντας τον αφανισμό του κόσμου. Υπάρχουν πολύ χειρότερα. Είναι τόσο φροντισμένο το world-building και οι σχέσεις των χαρακτήρων, που είναι ακριβώς η παρουσία τέτοιων κλισέ που ανεβάζουν την εμπειρία. Το δεύτερο είναι ο ρυθμός. Δεν μπορούμε καν να μπούμε στη διαδικασία να μαντέψουμε πόσες επαναλήψεις είδε ο τίτλος μέχρι να φτάσει σε αυτό το αποτέλεσμα.

Δεδομένου ότι δεν υπάρχουν random encounters για grind, καθώς και πόντοι εμπειρίας για level-up, η πρόκληση του Chained Echoes είναι καθαρά θέμα της προσοχής που θα δώσουμε στη διαχείριση του party. Κάθε αναμέτρηση είναι πάντα το ίδιο απολαυστική με το επόμενο γύρισμα της πλοκής ή την εξερεύνηση του χάρτη για εύρεση σεντουκιών, κρυστάλλων και κρυμμένων σπηλιών. Το σύστημα μάχης είναι κλασσικό turn based, με δύο ειδικές συνθήκες, γρήγορο σε ροή και ποικιλόμορφο σε χρήση ικανοτήτων.

Ένα από τα πράγματα που κάνει πολύ καλά το Chained Echoes είναι ο τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζει την πρόοδο των χαρακτήρων, και κατ' επέκταση πώς αυτή αντανakλάται σε συνθήκες μάχης. Οι μηχανισμοί εδώ του gameplay είναι εξονυχιστικά μελετημένοι ώστε να παραδώσουν ένα τόσο καλοσχεδιασμένο σύστημα στο σύνολο. Κάθε χαρακτήρας έχει το δικό του Skill Tree, με ικανότητες που χωρίζονται σε Active, Passive και Status.



Τα Active skills είναι εκείνα που κάνουμε equip ώστε να χρησιμοποιούμε ενεργά στη μάχη. Το σύστημα μάχης εστιάζει σχεδόν αποκλειστικά στα Skills, με το απλό Attack, το απλό Defend ή ακόμα και τη χρήση αντικειμένων, να χρησιμοποιούνται κατ' εξαίρεση και υπό πολύ συγκεκριμένες συνθήκες. Τα Passive skills διαμορφώνουν τις ικανότητες που εκτελεί αυτόματα κάθε χαρακτήρας χωρίς να χρειάζεται να κάνουμε εμείς κάτι, παρά μόνο equip στις αντίστοιχες θέσεις. Τα Status είναι μόνιμες αναβαθμίσεις σε στατιστικά (όπως Attack, Defense, Magic, Mind κ.λπ.), τα οποία μόνο για διακοσμητικό στοιχείο δεν βρίσκονται εκεί. Δύο skill points στα δύο nodes με Defense +4 μπορούν να κάνουν όλη τη διαφορά.

[Περιοχή](#)

Το παζλ που καλούμαστε εδώ να λύσουμε είναι εκείνο ενός survival horror με περιορισμένο inventory, μιας και οι θέσεις για active και passive skills είναι συγκεκριμένες τον αριθμό. Ο τίτλος όμως, πολύ έξυπνα, φροντίζει να μην μπουκώνει τον παίκτη από την αρχή. Ξεκινώντας, κάθε χαρακτήρας έχει διαθέσιμη μόνο την πρώτη εξάδα από Actives, Passives και Status, δηλαδή 18 στο σύνολο για να επιλέξει.

Μόνο όταν έχει ξοδέψει ένα συγκεκριμένο αριθμό πόντων ξεκλειδώνει η επόμενη βαθμίδα με skills. Λειτουργώντας κατά αυτόν τον τρόπο, πολλά θετικά πράγματα συνεπάγονται ταυτόχρονα: Οικειοποιούμαστε των χαρακτήρων στη μάχη ομαλότερα, καθώς έχουμε χρόνο να μάθουμε πώς λειτουργούν ως μονάδες και ως σύνολο, πριν περισσότερες ικανότητες να γίνουν διαθέσιμες.

Λαμβάνουμε την αίσθηση πραγματικού progression που συνάδει εκείνου της πλοκής, με τους χαρακτήρες να ωριμάζουν και σε συνθήκες μάχης. Αποκαλύπτει σταδιακά τη δυνατότητα για περισσότερα του ενός builds που μπορεί να υποστηρίξει κάθε χαρακτήρας ξεχωριστά, αλλάζοντας δυναμικά τη χημεία του party. Και, τέλος, αντιλαμβανόμαστε ότι τα διάφορα status effects, buffs, debuffs και elemental weaknesses και resistances, όπως και με την περίπτωση των στατιστικών, δεν παίζουν διακοσμητικό ρόλο.

Αυτό που λέμε “dedicated” healer ή healbot χαρακτήρας, το παιχνίδι τον δίνει πολύ αργότερα στη ροή του, γεγονός που λειτουργεί ευεργετικά για τις μάχες, βάζοντας τον παίκτη να σκεφτεί και να αξιοποιήσει στο έπακρο τον ρόλο κάθε χαρακτήρα. Όταν αρχίσει να εμπλουτίζεται το καστ του party, σε κάθε μάχη έχουμε πάντα ενεργούς τέσσερις χαρακτήρες και τέσσερις αναπληρωματικούς τους, που με το πάτημα ενός πλήκτρου και χωρίς καμία ποινή, μπορούμε να τους εναλλάσσουμε μια φορά σε κάθε γύρο.

Αρχικά ίσως ξεχάσουμε ότι διαχειριζόμαστε οκτάδα, όμως όσο κυλά ο τίτλος, γίνεται ορατό ότι η αξιοποίησή τους θεωρείται δεδομένη. Κάθε Active και Passive skill έχει τρία επίπεδα αναβάθμισης και ανεβαίνουν σιγά σιγά όσο τα έχουμε equipped στις μάχες. Κάθε αναμέτρηση τώρα δίνει επιπλέον Skill Points που κρατά κάβα κάθε χαρακτήρας, ώστε ο παίκτης να διαθέσει στην αναβάθμιση κάποιου skill της προτίμησής του. Όπως είπαμε, πόντοι εμπειρίας δεν υπάρχουν. Ο μόνος τρόπος για να μάθουμε κάποιο νέο skill (active, passive ή status) είναι να έχουμε στην κατοχή μας ένα Grimoire Shard, τα οποία μας δίνονται ως ανταμοιβή μόνο μετά την εξόντωση κάποιου boss.



Για την ακρίβεια, και μέσα από την εξερεύνηση βρίσκουμε Grimoire Shards, όμως θα το δούμε στη συνέχεια αυτό. Επομένως, εκτός του ότι αυτός ο κανόνας μαρτυρά την ύπαρξη πολλών boss fights, αυτομάτως θέτει και την επιλογή του επόμενου skill που θέλουμε να μάθουμε ως μια πολύ σημαντική απόφαση. Αυτό το σφιχτοδεμένο progression, χωρίς το μπουκώμα από πληθώρα artificial επιλογών, όπου τα πάντα έχουν σημασία και τον ρόλο τους, μας θύμισε το Bard's Tale IV που παίζαμε πρόσφατα και, όχι απλά καλοδεχούμενο είναι, το λατρεύουμε όποτε συμβαίνει σε RPG.

Όλα αυτά βέβαια οδηγούν σε ένα καταπληκτικό turn-based σύστημα μάχης που καιρό είχαμε να χαρούμε τόσο. Με το πέρας κάθε αναμέτρησης, το party αναπληρώνει αυτόματα πόντους ζωής και μαγείας, καθιστώντας έτσι τη διαχείριση πόρων ήσσονος σημασίας και δίνοντας σε κάθε αναμέτρηση εκρηκτικό τέμπο. Η Overdrive μπάρα παίζει τον ρόλο του ρυθμιστή ώστε να αποφεύγεται το σπαμάρισμα ικανοτήτων, δημιουργώντας απρόβλεπτες συνθήκες που καλούμαστε δυναμικά να διαχειριστούμε, με αποφάσεις που μπορεί να αποβούν σωτήριες ή να καταδικάσουν σε αποτυχία την έκβαση μιας μάχης – κυρίως σε πιο «επικές» αναμετρήσεις με bosses.



Τα mechs είναι μάλλον το κερασάκι στην τούρτα. Ακολουθούν σχεδόν τους ίδιους κανόνες, με μια παραλλαγή της Overdrive μπάρας, και σίγουρα δεν διαθέτουν το ίδιο βάθος στη μάχη όπως οι χαρακτήρες. Υπάρχουν τέσσερα κύρια μοντέλα (συν κάποια κρυφά) όπου μπορούμε κανονικά να τα εξοπλίσουμε, καθώς και να αλλάξουμε τον χρωματισμό τους μέσα από μια σεβαστή γκάμα διαφόρων χρωματικών συνδυασμών.

Σε αρκετές περιοχές παίζουμε σχεδόν αποκλειστικά με αυτά, όμως σίγουρα ο πραγματικός χρόνος είναι πολύ μικρότερος σε σχέση με τον έλεγχο των χαρακτήρων. Η εξερεύνηση είναι άλλο ένα πράγμα που κάνει καλά το Chained Echoes. Οι περιοχές ποικίλουν σχεδιαστικά και εικαστικά, συνοδεύονται με υπέροχο soundtrack και είναι γεμάτες μικρές ή μεγάλες ανακαλύψεις.

Κάποιες από αυτές ενδέχεται να αλλάξουν εάν η ιστορία το επιβάλει, κάποιες γίνονται αργότερα διαθέσιμες, ενώ σχεδόν όλες είναι διπλά επισκέψιμες όταν πάρουμε τα Sky Armors (mechs) που έχουν τη δυνατότητα να πετάνε. Τα σημεία για fast travel εξυπηρετούν στον ρυθμό, ενώ αργότερα γίνεται διαθέσιμο και αερόπλοιο για μετάβαση σε γνωστά ή άγνωστα σημεία του overworld.



Το τι πρέπει να κάνουμε κάθε φορά σε ένα σημείο της ιστορίας καταγράφεται ως Active Quest στο Journal. Σε συγκεκριμένα σημεία το Active Quest γίνεται Quests, με την εισαγωγή παράπλευρων ιστοριών που εμφανίζονται συνήθως μετά την κορύφωση του τρέχοντος συμβάντος της πλοκής. Η εμφάνισή τους δίνει την εντύπωση προαιρετικού περιεχομένου, στην προκειμένη όμως περίπτωση το παράπλευρο δε συνάδει του προαιρετικού.

Πίσω από τα Quests αυτά κρύβονται ιστορίες που κυμαίνονται στο ίδιο μήκος κύματος με τη βασική, διατηρώντας δηλαδή την ίδια υψηλή ποιότητα γραφής, ενώ όλες κρύβουν μια σημαντική ανταμοιβή που μπορεί να προσφέρει μέχρι και νέο χαρακτήρα για το party μας.

Στο Journal επίσης θα βρούμε αναλυτικό Bestiary με την τοποθεσία που βρίσκεται και το loot που ρίχνει κάθε τέρας, ώστε εάν χρειαστούμε κάτι να ξέρουμε ανά πάσα στιγμή πού πρέπει να επιστρέψουμε. Η τρίτη καταγραφή του Journal έρχεται με τη μορφή του Reward Board, ένα στοιχείο άμεσα συνυφασμένο με την εξερεύνηση. Κάθε περιοχή θέτει κάποια προαιρετικά ζητούμενα, που καταγράφονται στο Reward Board και προσφέρουν σημαντικές ανταμοιβές όσο το συμπληρώνουμε.

Μεταξύ άλλων, στα Rohlan Fields έχει ζητούμενα όπως να βρούμε τα δύο προαιρετικά boss fights και να τα κερδίσουμε, να βρούμε όλες τις κρυμμένες σπηλιές, τους θησαυρούς, να σκοτώσουμε έναν αριθμό από τέρατα ή να ολοκληρώσουμε το side ή τα side quests. Κάθε επιτυχής καταγραφή αποφέρει χρήματα, skill points και υλικά για αναβάθμιση του εξοπλισμού.



Η σημαντική ανταμοιβή έρχεται όταν καταφέρουμε να πιάσουμε τα διάφορα milestones, και παρέχεται με τη μορφή κάποιου Grimoire Shard ή Sacred Water. Για παράδειγμα, εάν ολοκληρώσουμε τέσσερα ζητούμενα, τότε η ανταμοιβή θα είναι ένα Sacred Water. Εάν ολοκληρώσουμε οκτώ, θα λάβουμε ένα Grimoire Shard, και ούτε το κάθε εξής, με κάθε επόμενη οκτάδα ολοκληρωμένων ζητούμενων να αποτελεί και το επόμενο milestone.

Τα Grimoire Shards είπαμε ήδη πόσο σημαντικά είναι. Τα Sacred Water τώρα είναι αντικείμενα που χρησιμοποιούμε σε κάποιο από τα καλά κρυμμένα αγάλματα που βρίσκονται διάσπαρτα στον κόσμο. Άπαξ και ενεργοποιήσουμε ένα τέτοιο με ένα Sacred Water, το παιχνίδι μάς ρίχνει σε μια δύσκολη μάχη που καλούμαστε να κερδίσουμε. Η ανταμοιβή θα είναι μια νέα sub-class, που προσφέρει πάντα δύο νέα Active και δύο Passive skills, και μπορούμε να την κάνουμε equip σε όποιο χαρακτήρα θέλουμε.



Βλέπετε, ο τίτλος δεν παρουσιάζει μόνο μέσω ενός ξεκάθਾਰου User Interface ένα βατό, κατανοητό και σταδιακά αναπτυσσόμενο σύστημα προόδου, ξύνει και τη φαγούρα των min-maxers, προσφέροντας τα κατάλληλα εργαλεία. Το Chained Echoes του Matthias Linda είναι ένα JRPG που η Square Soft θα «σκότωνε» να είχε στη βιβλιοθήκη της, αλλά είναι και ένα JRPG που χωρίς αυτήν ίσως να μην γινόταν ποτέ πραγματικότητα. Λειτουργεί έχοντας ως οδηγό τους Μεγάλους Παλαιούς, φροντίζοντας πάντα να κάνει πράγματα που κρατάνε ζωντανό τον ρυθμό και, συνεπώς, το ενδιαφέρον του παίκτη αμείωτο – είτε με τα τερτίπια της πλοκής είτε με το σταδιακό ξεδίπλωμα του gameplay.

Εξαιρετικό σε σκηνοθεσία, μαγευτικό σε soundtrack, με εύρος στην κλίμακα συναισθημάτων λόγω της απόδοσης του καστ χαρακτήρων, το Chained Echoes πρόκειται για ένα απολαυστικό JRPG από το πρώτο έως το τελευταίο λεπτό. Ευελπιστούμε η indie φύση του να μην λειτουργήσει αποτρεπτικά για μερίδα φίλων της κατηγορίας, μιας και η ποιότητα του τίτλου -για αυτό που είναι, ένα retro-style σύγχρονο JRPG- είναι εξωπραγματικά καλή.

Οδυσσέας Γιαννιώτης

Δείτε την πρώτη ώρα του Chained Echoes μέσα από το βίντεο του Οδυσσέα Γιαννιώτη [πατώντας εδώ](#).

Βαθμολογία: 9

Θετικά

- Η «αγία τριάδα» της δομής ενός κλασικού JRPG (Events, Combat, Journey) σε πλήρη αρμονία.
- Υπέροχο soundtrack.
- Εξαιρετικές παράπλευρες ιστορίες. Άλλοτε με χιούμορ, άλλοτε σκοτεινές, άλλοτε αλλόκοτες.
- Κορυφαία υλοποίηση ενός παραδοσιακού, turn-based συστήματος μάχης
- Ποικιλόμορφο και πολυδιάστατο καστ χαρακτήρων, πρωταγωνιστών και ανταγωνιστών.
- Ανόθευτο περιεχόμενο, χωρίς την ύπαρξη random encounters ή κάποιας μορφής grinding.
- Ισορροπημένο gameplay και δυνατή σκηνοθεσία, που κρατάνε ζωντανό τον ρυθμό και αμείωτο το ενδιαφέρον.

Αρνητικά

- Θα επωφελούνταν από ένα υπό-μενού των «κανόνων» ως υπενθύμιση, όπου θα κράταγε όλα τα tutorial μαζεμένα.
- Στο ίδιο μοτίβο, ένα codex με μαζεμένη την πλούσια μυθοπλασία όπου θα μπορούσαμε να ανατρέξουμε, επίσης θα ήταν καλοδεχούμενο.
- Μια λίστα με τα τελευταία New Items για γρήγορη ανάγνωση, θα εξυπηρετούσε.
- Θέτει ψηλά τον πήχη για τα Sea of Stars και Eiyuden Chronicles.

Το **Chained Echoes** κυκλοφορεί από τις 8/12/22 για PS5, PS4, Switch, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για Xbox Series. Ευχαριστούμε τον Matthias Linda, δημιουργό του τίτλου, και την εκδότρια Deck13 για την άμεση ανταπόκριση στην προμήθεια review code.

Gungrave G.O.R.E.

Ο Grave επιστρέφει... στο ύφος που γνωρίζαμε.

Το εγχείρημα της Red Entertainment, με το αρχικό Gungrave σίγουρα δεν συγκλόνισε τη gaming κοινότητα. Ωστόσο, ο σχεδιασμός των χαρακτήρων και το ταξίδι εκδίκησης του πρωταγωνιστή Grave, οδήγησαν στο να μεταφερθεί σε μια anime τηλεοπτική σειρά, η οποία με τη σειρά της δημιούργησε μια εγκατεστημένη βάση που οδήγησε στον δεύτερο τίτλο της third-person shooter σειράς αυτής (και, πλέον, στο Gungrave G.O.R.E.).

Βέβαια, οι συγκεκριμένοι οι τίτλοι, όπως είναι κατανοητό, απευθύνονταν σε συγκεκριμένο κοινό και δεν κατάφεραν να ξεχωρίσουν λόγω του μονότονου gameplay τους. Τώρα, 18 χρόνια μετά, έχουμε τον ερχομό του Gungrave G.O.R.E, το οποίο έρχεται από την κορεατική ομάδα ανάπτυξης της Iggymob, πράγμα που σημαίνει πως εξ αρχής δεν μπορούμε να έχουμε υψηλές προσδοκίες πως θα αλλάξει κάτι στην υπάρχουσα συνταγή της σειράς.



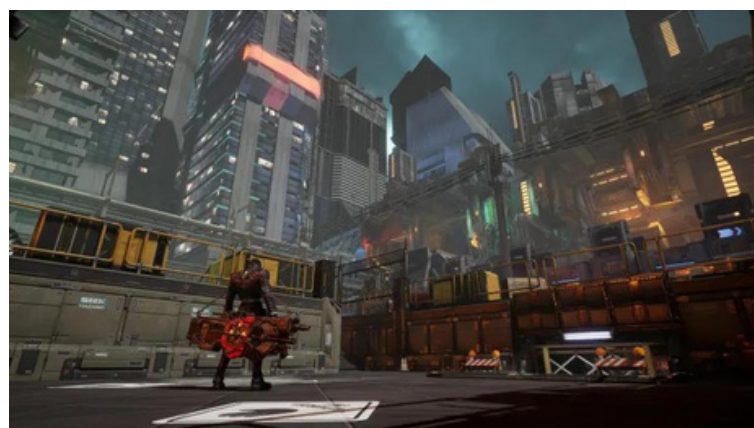
Και επί της ουσίας αυτό είναι το Gungrave G.O.R.E.: ένας τίτλος ο οποίος ακολουθεί τη λογική και φιλοσοφία εκείνων που είχαν κυκλοφορήσει στο PlayStation 2. Συγκεκριμένα, στον τίτλο της Prime Matter έχουμε ένα γνώριμο third-person shooter, όπου έχουμε τον έλεγχο του Grave, ο οποίος πλέον -λόγω του υποτυπώδους σεναρίου- βρίσκεται στη Νοτιοανατολική Ασία, όπου "καθαρίζει" το δρόμο του με τα αγαπημένα του όπλα.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να τονίσουμε πως η ιστορία του G.O.R.E. δεν περιλαμβάνει κάποια εισαγωγή για τους νεοεισαχθέντες παίκτες στο σύμπαν, δηλαδή, ο τίτλος θεωρεί δεδομένο πως γνωρίζουμε τα γεγονότα των προηγούμενων παιχνιδιών. Ωστόσο, η ιστορία δεν είναι το δυνατό κομμάτι του Gungrave G.O.R.E., αφού και τα cutscenes -αν και καλοδουλεμένα- απλά υπάρχουν για να δημιουργήσουν έναν στόχο για τον Grave και απλά να αποτυπώσουν το πώς βρέθηκε ο ήρωάς μας στην κάθε περιοχή. Από εκεί και πέρα το Gungrave G.O.R.E. ακολουθεί τη δομή των αποστολών-επιπέδων, οι οποίες έχουν γραμμικό/ σωληνωτό ύφος και είναι γεμάτες από ορδές εχθρών.

Κύριος στόχος μας είναι να νικήσουμε όλους αυτούς τους εχθρούς με διάφορους συνδυασμούς πραγμάτων, ώστε αφενός να επιτύχουμε υψηλό σκορ, και αφετέρου να αποκτήσουμε πρόσβαση στην επόμενη αποστολή. Το gameplay του τίτλου, όπως φαντάζεστε, είναι παρόμοιο με την Arcade λογική των προκατόχων του. Αυτό σημαίνει πως, με το δάχτυλο στη σκανδάλη του χειριστηρίου, ο Grave χρησιμοποιεί τα αγαπημένα του διπλά πιστόλια για να εξοντώσει οποιονδήποτε εχθρό. Αν βέβαια μένουμε ακίνητοι και πατήσουμε ρυθμικά τη σκανδάλη, αλλάζει το ύφος και το animation που πυροβολεί ο ήρωάς μας.

Από το οπλοστάσιο του Grave δεν λείπει και το φέρετρο που κουβαλάει, το οποίο εκτελεί πανίσχυρες επιθέσεις που πραγματοποιούνται αφού γεμίσει η μπάρα καταστροφής. Η εν λόγω μπάρα γεμίζει με τη ζημιά που προκαλούμε στους εχθρούς ή από τα αντικείμενα που καταστρέφουμε στο περιβάλλον. Επίσης, το φέρετρο, όπως και τα διπλά πιστόλια, μπορούν να χρησιμοποιηθούν και για κοντινές επιθέσεις, εφόσον είναι αναπόφευκτο ότι οι ορδές των εχθρών κάποια στιγμή θα βρεθούν κοντά μας.

Στα χαρακτηριστικά του συστήματος άμυνας βρίσκουμε την αποφυγή, η οποία έχει τη μορφή του γνώριμου roll, ενώ δεν απουσιάζει και η μπάρα ασπίδας, η οποία ανανεώνεται όταν δεν δεχόμαστε χτύπημα ή όταν πραγματοποιούμε ένα βίαιο τελειωτικό χτύπημα (gore kill). Αυτά τα gore kills πραγματοποιούνται είτε με τον γάντζο από το φέρετρο -πιανοντας τον ακινητοποιημένο (stunned) εχθρό από απόσταση- είτε από κοντά με melee χτύπημα.



Μπορεί το παραπάνω αποτέλεσμα, ως πρώτη ανάγνωση, να φαντάζει ως το βαρετό μείγμα ενός αδιάφορου, χωρίς σκέψη third person shooter, ωστόσο το Gungrave G.O.R.E. μάς διαψεύδει, διότι σε σημεία φαίνεται πως έχει γίνει προσπάθεια για βελτίωση. Συγκεκριμένα, μετά το τέλος της εκάστοτε αποστολής αποκτάμε -ανάλογα με τις επιδόσεις μας- πόντους οι οποίοι δίνουν αναβάθμιση στις ικανότητες του Grave. ➡

Δηλαδή, μπορούμε να αναβαθμίσουμε τις ισχυρότερες επιθέσεις, να αυξήσουμε τη μπάρα υγείας, να αποκτήσουμε ταχύτερη επαναφορά ασπίδας, ή να έχουμε πρόσβαση σε ειδικές κινήσεις του φέρετρου κ.ο.κ. Όλα αυτά είναι σε θέση να προσφέρουν υψηλό replayability σε εκείνους που θέλουν να ασχοληθούν με την υψηλότερη δυσκολία του τίτλου. Διότι η αλήθεια είναι πως και στην κανονική δυσκολία θα χρειαστείτε λίγο grinding, αφού ο ήρωας θα είναι πιο αδύναμος και δεν θα προλαβαίνει να φτάνει στο σημείο που πρέπει ή θα χάνει από τις ορδές των εχθρών που επιτίθενται συνέχεια -κάτι που συχνά θα μας οδηγεί στην οθόνη του "game over".

Μπορεί η ασπίδα του Grave να προστατεύει τις μπάρες υγείας, ωστόσο, όσο προχωράνε τα επίπεδα, η δυσκολία αυξάνεται καθώς αλλάζουν οι θεματικές ενότητες αλλά και η ποικιλία των εχθρών. Και εξηγούμε: Αν και ξεκινάμε σε αστικό περιβάλλον και σε κτιριακές εγκαταστάσεις, όπου οι εχθροί είναι στρατιώτες με πολυβόλα, φλογοβόλα και ασπίδες, εν συνεχεία θα βρεθούμε σε δασικές εκτάσεις και σπηλιές, οι οποίες φιλοξενούν τέρατα, στρατιώτες με εκτοξευτές ρουκετών και σκοπευτές, οι οποίοι με ένα χτύπημα "σπάνε" όλη τη μπάρα της ασπίδας. Και εννοείται πως δεν χρειάζεται να μιλήσουμε για την πρόκληση που παρέχουν τα bosses σε διάφορες αποστολές.

Βέβαια, αν και ο τίτλος παρέχει υψηλή πρόκληση, υπάρχουν και τα checkpoints, ώστε να μην αναγκάζομαστε να ξεκινάμε την κάθε αποστολή από την αρχή. Αξίζει να τονίσουμε πως ορισμένοι χαρακτήρες, φίλοι του Grave, συμμετέχουν σε ορισμένες αποστολές, πράγμα που φέρνει μια μικρή πνοή ανανέωσης, αφού η μια ηρωίδα παίζει με κοντινές επιθέσεις και ξεφεύγει από το μονότονο gameplay του Grave. Ωστόσο, οι καινούργιοι χαρακτήρες δεν διαθέτουν αναβαθμίσεις και δυστυχώς δεν παραμένουν στο προσκήνιο για πολύ, γεγονός δυσνόητο, αφού η εκτενέστερη παρουσία τους θα βοηθούσε τον τίτλο να ξεχωρίσει.

Τέλος, το Gungrave G.O.R.E. προσφέρει 31 αποστολές, που σημαίνει πως μπορεί να φτάσει και τις 12 ώρες διάρκειας στην κανονική δυσκολία, ενώ υπάρχει και εξ αρχής η επιλογή να επαναλάβουμε την κάθε αποστολή σε όποιο επίπεδο δυσκολίας επιθυμούμε. Εν κατακλείδι, ο τίτλος της Prime Matter απευθύνεται ξεκάθαρα σε όσους επιθυμούν να ασχοληθούν με ένα "παλιός κοπής" arcade third-person shooter που θα τους δώσει την ευχαρίστηση να αντιμετωπίσουν ορδές εχθρών, αλλά και την υψηλή πρόκληση για να παραμείνουν κοντά του -αν δεν κουραστούν από το μονότονο gameplay.

Σταύρος Λιναρδάκος

Βαθμολογία: 6

Θετικά

- Διατηρεί τον πυρήνα του Arcade third-person shooter.
- Υψηλή πρόκληση που συνοδεύεται από replayability.

Αρνητικά

- Μονότονο gameplay.
- Οι νέοι χαρακτήρες θα μπορούσαν να έχουν περισσότερες αποστολές, ώστε να αποφευχθεί η μονοτονία.

Το **Gungrave G.O.R.E.** κυκλοφορεί από τις 22/11/22 για PS4, PS5, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamic Media.

Goat Simulator 3

Ποιος κάνει πλάκα σε ποιον...;

Το πρώτο Goat Simulator (2014) είχε έρθει ως μία φάρσα, μία σατιρική εκδοχή των απανταχού “simulator” παιχνιδιών (για οδηγούς τραινών, για συνεργεία αυτοκινήτων, για αγροτικές δουλειές κ.λπ.) κάτι που σαν σκεπτικό και μόνο εκπλήρωνε τον στόχο του. Δεν μπορεί να είχε δηλαδή κανείς και πολλές απαιτήσεις παίρνοντας στα χέρια του ένα παιχνίδι που ήθελε να βάλει τον παίκτη στο ρόλο μίας κατσίκας.

Ένα τόσο μονοδιάστατο αστείο, όμως, είναι καλό για την πρώτη φορά που θα το πει κανείς και όχι απλά για να επαναλαμβάνεται, περιμένοντας ότι ο δέκτης θα ξαναγελάσει με την ίδια όρεξη. Το Goat Simulator 3 (το 2ο μέρος το υπερπήδησε σαν ένα άλλο κατσίκι) έρχεται ως μία περίπτωση ενός ξαναζεσταμένου αστείου και ενός παιχνιδιού όπου όσες υποσχέσεις και να έγιναν περί εκτενέστερου κόσμου, συμπερίληψης co-op και μεγαλύτερης ποικιλίας δραστηριοτήτων, δεν μπορούν να κρύψουν το γεγονός ότι το αστείο παραμένει το ίδιο και απaráλλαχτο.



Πόσο να καταφέρει να κρατήσει το ενδιαφέρον μας ένα παιχνίδι που για άλλη μία φορά μάς βάζει στο ρόλο μίας κατσίκας, και ξανά το όλο κατασκευάσμα δίνει έντονα την αίσθηση ενός παιχνιδιού που αποτελεί mod κάποιου άλλου τίτλου παρά μίας αυτόνομης δημιουργίας; Ας αναφέρουμε βέβαια ότι τουλάχιστον σε διάφορα σημεία οι αναφορές που κάνει σε άλλα παιχνίδια αλλά και στην pop κουλτούρα ενδέχεται να δημιουργήσουν ένα μειδίαμα.

Η “πλακατζίδικη” διάθεση των δημιουργών φαίνεται από την αρχή, σε μία εισαγωγή που βρίσκει την κατσίκά μας, μαζί με άλλες τέσσερις, στην καρότσα ενός τρακτέρ σε μία σεκάνς που βέβαια παραπέμπει άμεσα στο Skyrim. Το ίδιο το αστείο βέβαια μειώνεται ως ένα βαθμό από τους ίδιους τους δημιουργούς, οι οποίοι για να σιγουρευτούν πλήρως ότι “πιάσαμε” το αστείο, έχουν τον οδηγό του τρακτέρ να μας λέει ότι πρέπει να κατέβουμε από την “Skyrim καρότσα” του.

Γενικά, το Goat Simulator 3 είναι γεμάτο από διάφορες αναφορές, η ανακάλυψη των οποίων θεωρούμε ότι ίσως είναι και το μοναδικό στοιχείο που θα μπορούσε να ωθήσει κάποιον στην περαιτέρω ενασχόληση (σε ένα παιχνίδι που δείχνει πρωτίστως να προορίζεται στη μερίδα των YouTubers που έχουν ως μοναδική έγνοια το πόσο υπερβολική θα είναι η αντίδρασή τους σε αυτά που αντικρίζουν).

Δεν μπορούμε να πούμε, έχει ένα ενδιαφέρον να ανακαλύπτουμε τις διάφορες αναφορές, και σαν το meme με τον Leonard DiCaprio (που δείχνει με ενθουσιασμό στην οθόνη με το δάχτυλο) να αναφωνούμε “α, αυτό είναι από το Matrix”, “α, εδώ κάνει πλάκα με τους Metallica”, μεταξύ πολλών άλλων που συχνά δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα παραπλήσιο όνομα, λες και το να δει κανείς να γράφει κάπου SWEKEA αντί για IKEA είναι κάτι που θα έπρεπε αυτόματα να προσδιορίζεται ως αστείο.



Η κατάσταση γίνεται αρκετά χειρότερη όταν το παιχνίδι εξεταστεί αναφορικά με το τι ακριβώς έχει να προσφέρει σε όρους gameplay και περιεχομένου, οπότε και γίνεται αντιληπτό ότι αυτή η φάρσα μάλλον γίνεται εις βάρος μας. Η δομή του παιχνιδιού είναι η πλέον τυπική για open-world παιχνίδι (ο χάρτης είναι ιδιαίτερα μικρός βέβαια, αν και αυτό δεν το λες για αρνητικό), σαν να μεταφερόμαστε στα πρώτα βήματα αυτών των ξεπερασμένων open-world κανόνων που είχε θέσει το πρώτο Assassin's Creed.

Προκειμένου να αποκαλύψουμε τα επιμέρους τμήματα του χάρτη, χρειάζεται να επισκεπτόμαστε διάφορους πύργους του νησιού, οπότε και εμφανίζονται παράλληλα οι κάθε λογής δραστηριότητες. Παρωδία των Assassin's Creed ή πολύ απλά αυτός ο χαρακτηρισμός αποτελεί απλά μία δικαιολογία για την προσκόλληση σε παρωχημένους κανόνες; Οι διάφορες δραστηριότητες με τη σειρά τους απαιτούν την εκπλήρωση ορισμένων επιφανειακών ζητούμενων, που ορισμένες φορές απαιτούν μία σχετική αποκωδικοποίηση του εκάστοτε ζητούμενου εν είδει απλοϊκών γρίφων.



Ορισμένα μπορεί να είναι και σχετικά έξυπνα, όπως αυτό που μας αναφέρει “use the force to play a march”, το οποίο ουσιαστικά μάς ζητάει να παίξουμε τις πρώτες νότες του Imperial March από το Star Wars, κοπανώντας με τα κέρατα της κατσίκας τρεις καμπάνες.

Από την άλλη, τα περισσότερα quests υπάρχουν απλά και μόνο για το αστείο του θέματος, όπως αυτό που μας ζητάει να αποδώσουμε τον σεβασμό μας σε ορισμένα μνήματα με το μήνυμα “press R to pay respects” σε μία μάλλον ξεκάθαρη αναφορά στα Call of Duty. Και βέβαια, υπάρχουν αυτά τα side quests που περισσότερο δείχνουν να κάνουν πλάκα με εμάς, απαιτώντας μας π.χ. να κοπανήσουμε ένα ATM 500 φορές για να ολοκληρώσουμε το ζητούμενο.

Πολλές φορές τα έπαθλα είναι διάφορα αξεσουάρ για την κατσίκα -ανάμεσα από δεκάδες- όπως ξεχωριστά κέρατα, σαμάρια αλλά και πιο φαντεζί, όπως φωτόσπαθα ή γιαγιάδες με ρουκετοβόλα που τοποθετούνται στη ράχη της κατσίκας (για το αστείο του θέματος). Το gameplay ακολουθεί ευλαβικά το σκεπτικό της φάρσας, με την κατσίκα μας να μπορεί να κάνει grind πάνω σε κάθετες επιφάνειες ή να κινείται ταχύτατα, ισορροπώντας πάνω στα σύρματα του ηλεκτρικού ρεύματος, σε ένα απλοϊκό σύστημα χειρισμού που προσπαθεί να παραπέμψει σε gameplay παιχνιδιού με skateboards ή – αν προτιμάτε- στα Jet Set Radio.

Τα glitches και τα προβλήματα στα animations εμφανίζονται συχνά πυκνά, με το παιχνίδι να φαίνεται ότι στηρίζεται στο “άλλοθι” ότι γενικά δεν παίρνει στα σοβαρά τον εαυτό του. Συνολικά θα χρειαστείτε περίπου 6-7 ώρες για να ολοκληρώσετε όλα τα side quests ή έστω να τα εντοπίσετε όλα (αμφιβάλλουμε αν κανένας από εσάς θα μπει στη διαδικασία να βρει 40 κουτιά μετακόμισης και να τα μεταφέρει στο γκαράζ ενός σπιτιού). Περιέχει επίσης και τετραπλό co-op για όσους θέλουν να περιφερθούν με παρέα στο νησί του Goat Simulator 3, παίρνοντας μέρος σε ορισμένα mini-games όπως ποδόσφαιρο.

Εν κατακλείδι, η Coffee Stain North προσπαθεί απλά να μεταφέρει με περισσότερη φλυαρία το ίδιο ακριβώς αστείο του πρώτου Goat Simulator. Δυστυχώς όμως το εν λόγω αστείο το ακούσαμε ήδη, γέλασαμε αμυδρά με το παράλογο του θέματος, και πλέον απλά μας μένει να μειδιάσουμε από ευγένεια ξανά ακούγοντάς το. ●

Νικόλας Μαρκόγλου

Βαθμολογία: 5

Θετικά

- Ορισμένες αναφορές ίσως σας κάνουν να διαγράψετε ένα μικρό χαμόγελο.

Αρνητικά

- Μέρος της διακωμώδησης ή όχι, η όλη δομή του παιχνιδιού πατάει σε εντελώς απαρχαιωμένα και υπεραπλουστευμένες επιταγές του open-world είδους.
- Υπεραπλουστευμένες αποστολές, που έχουν ως μοναδικό στόχο να πουν ένα αστείο (που συχνά δεν είναι και τόσο επιτυχημένο).
- Ηθελημένα ή όχι, ο χειρισμός είναι προβληματικός.

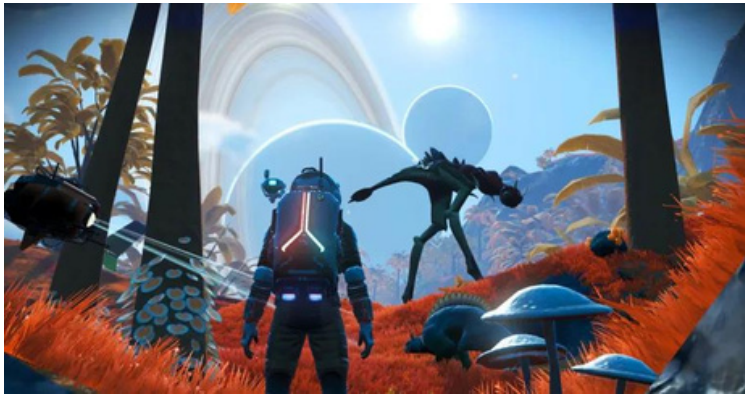
Το **Goat Simulator 3** κυκλοφορεί από τις 17/11/22 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PS5 με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamic Media.

No Man's Sky (Switch)

Το αχανές σύμπαν, κυριολεκτικά στα χέρια μας.

Η πορεία της Hello Games και του No Man's Sky είναι από εκείνα τα ζητήματα που αξίζει να χρησιμοποιούνται με θετικό πρόσημο και πάντα για να παραδειγματίζουν. Λειτουργώντας εντελώς αντισυμβατικά και πέρα από κάθε προσδοκία, οι ιδρυτές του στούντιο κατάφεραν να ξεπεράσουν τους σκοπέλους των αρχικών, αρνητικών χαρακτηρισμών, κριτικών και σχολιασμών, για να παραδώσουν ένα παιχνίδι ακριβώς όπως το είχαν ονειρευτεί και οραματιστεί.

Η εξελικτική πορεία που ακολούθησε το No Man's Sky από την αρχική κυκλοφορία του το 2016 μέχρι και σήμερα είναι το απαύγασμα της δημιουργικής θέλησης και της άρνησης των δημιουργών να σταματήσουν να εργάζονται πάνω στο όραμά τους. Έτσι, μετά από 6 και πλέον χρόνια, η ομάδα της Hello Games έχει δύο σημαντικούς λόγους για να είναι υπερήφανη: το ότι έχει δώσει σε έναν μοναδικό τίτλο εξερεύνησης και επιβίωσης τη μορφή που του αξίζει, όπως και το ότι έχει καταφέρει να δημιουργήσει η ίδια ένα μοναδικό, «απίστευτο» port για το Nintendo Switch.



Για το No Man's Sky έχουμε αναφερθεί πολλάκις στο παρελθόν από το βήμα που μας δίνεται. Δεν θα απαριθμήσουμε, λοιπόν, μία προς μία όλες τις αλλαγές.

Θα σταθούμε μόνο στο γεγονός του ότι ένα indie στούντιο προσέφερε μια πιο αποτελεσματική (για την εξερεύνηση) προοπτική τρίτου προσώπου, εισήγαγε μηχανισμούς κατασκευής βάσεων και άλλων κτισμάτων, άνοιξε το δρόμο στην υποβρύχια εξερεύνηση τοποθεσιών, εισήγαγε μηχανισμούς δημιουργίας αποστολών όμοιους με εκείνους της δημιουργίας κόσμων, μάχες με εξωγήινες δυνάμεις... και όλα αυτά μέσα σε έναν κόσμο όπου τα πάντα δημιουργούνται από το μηδέν, προσφέροντας ένα μοναδικό αποτέλεσμα εξερεύνησης, ισάξιο με την μοναδικότητα του δικού μας, αχανούς, άπειρου σύμπαντος.

Η έκδοση του Switch έχει δημιουργηθεί με γνώμονα όλες τις ενημερώσεις του τίτλου μέχρι και αυτή τη στιγμή, προσφέροντας μια εμπειρία που μπορεί να παραμετροποιηθεί όπως επιθυμούν οι παίκτες διαφορετικών ηλικιών και απαιτήσεων, κάνοντας τον τίτλο απολύτως προσβάσιμο σε παίκτες που ενδιαφέρονται για το genre. Και ενώ η λίστα εξακολουθεί να είναι εντυπωσιακά μεγάλη, το ίδιο εντυπωσιακό είναι και το γεγονός του ότι ένας τέτοιος τίτλος καταφέρνει και δουλεύει σχεδόν αψεγάδιαστα στην υβριδική κονσόλα της Nintendo.



Δεν θα κρυφούμε πίσω από το δάχτυλό μας και θα αδιαφορήσουμε για προβλήματα τεχνικής φύσεως. Το No Man's Sky σε ορισμένα σημεία φαίνεται ξεκάθαρα ότι πάσχει από το αδύναμο, πλέον, hardware της Nintendo. Χαμηλές αναλύσεις και η γνώριμη «θολούρα» που είναι πιο έντονη στο portable mode του Switch είναι από τα πιο έντονα προβλήματα που συναντούμε, σε συνδυασμό με μερικά αναπόφευκτα frame drops, ειδικά σε σημεία πλανητών που γεμίζουν την οθόνη με αντικείμενα, δέντρα, βράχους και διάφορες μορφές χλωρίδας και πανίδας.

Επιπλέον, όπως ήταν και σχεδόν αναμενόμενο, οι χρόνοι φόρτωσης είναι αρκετά μεγάλοι, κάτι που παρατηρείται ειδικά κατά την έναρξη του παιχνιδιού. Σε αυτή την έκδοση οφείλουμε επίσης να αναφέρουμε πως συγκεκριμένα modes του τίτλου, που υπάρχουν στις υπόλοιπες πλατφόρμες, εδώ απουσιάζουν, γεγονός που οφείλεται σε τεχνικές δυσκολίες αλλά και στη ίδια τη φορητότητα του Switch. Και ακόμα και αν τα settlements δεν είναι τμήμα του περιεχομένου που μας απασχόλησε ιδιαίτερα με την μη εισαγωγή του στην έκδοση του Switch, η απουσία του multiplayer τμήμα του είναι ηχηρή και ενοχλητική.

Ωστόσο, αν οι παίκτες μπορούν να παραβλέψουν αυτά τα ζητήματα, τότε είναι σχεδόν σίγουρο πως θα απολαύσουν μια εξαιρετική gaming εμπειρία. Οι ρυθμοί ανανέωσης των καρτέ είναι, στο πολύ μεγαλύτερο τμήμα του τίτλου, σταθερότατοι και η απόδοση του τίτλου στο Switch είναι αρκετά ικανοποιητική. ➔

Σε αυτό επίσης συνηγορεί και το art direction του τίτλου, το οποίο προσπαθεί και καταφέρνει αρκετά να συγκαλύψει τα όποια τεχνικά ζητήματα, προσφέροντας έτσι ένα αξιοπρεπέστατο αποτέλεσμα. Το παιχνίδι σε docked mode μπορεί να βρίσκεται σε καλύτερο επίπεδο απόδοσης σε σχέση με το portable mode, παρατηρήσαμε ωστόσο πως το παιχνίδι στο OLED μοντέλο μάς ικανοποίησε αρκετά όσον αφορά στον τονισμό των χρωμάτων του. Και φυσικά οφείλουμε να σημειώσουμε πως η έκδοση του Switch συνεχίζει να απολαμβάνει πρόσθετα updates και βελτιώσεις, σχεδόν δύο μήνες μετά την κυκλοφορία της, διατηρώντας την σε επίπεδα ισότιμα με αυτά των εκδόσεων για τις υπόλοιπες πλατφόρμες.

Κάπως έτσι, ένα τεράστιο και διαρκώς διαφοροποιούμενο σύμπαν αποκαλύπτεται σταδιακά, ξεδιπλώνοντας έναν κόσμο που καλεί τον παίκτη να τον εξερευνήσει, να τον ανακαλύψει...αλλά και να επιβιώσει από τους κινδύνους που ελλοχεύουν στο άγνωστο.

Εν κατακλείδι, το No Man's Sky έρχεται να συμπεριληφθεί στη λίστα με τα σπουδαιότερα ports που κοσμούν τη βιβλιοθήκη του Switch, ανάμεσα στα The Witcher 3 και DOOM. Πρόκειται για μια καθαρόαιμη single player περιπέτεια δίχως τέλος στο άπειρο σύμπαν, εμφανώς διαφοροποιημένη από τις εκδόσεις στις υπόλοιπες πλατφόρμες, αλλά χωρίς να χάνει τη βασική της ταυτότητα. Όλες οι βελτιώσεις που έχουν συνοδεύσει τον τίτλο από την αρχική κυκλοφορία του είναι παρούσες, προσφέροντας μια συνολική εμπειρία που μπορεί να τροποποιηθεί και να γίνει πλήρως προσβάσιμη από ένα μεγάλο τμήμα των παικτών.

Τα όποια τεχνικά ζητήματα του τίτλου δεν είναι αρκετά για να αποστερήσουν ένα όμορφο ταξίδι, την ανακάλυψη και εξερεύνηση ενός νέου σύμπαντος από όλους τους επίδοξους κοσμοναύτες, από την άνεση ενός καναπέ... ακόμα και ενός κρεβατιού.

Κώστας Παπαμήτρου

Βαθμολογία: 8

Θετικά

- Αξιοπρεπής απόδοση του τίτλου στο Switch, στο μεγαλύτερο μέρος του.
- Η προσθήκη όλων των ενημερώσεων που προσφέρουν μια εξαιρετική εμπειρία σε κάθε κατηγορία παικτών.
- Η μοναδική αίσθηση του να κρατά κανείς ένα ολάκερο σύμπαν στα χέρια του...

Αρνητικά

- ..μαζί με όλες τις τεχνικές (και μη) αδυναμίες που έρχονται πακέτο με το hardware της κονσόλας.
- Απουσία ορισμένων επιθυμητών (και μη) modes από την έκδοση του Switch..

Το **No Man's Sky** κυκλοφορεί για το Nintendo Switch από τις 7/10/22. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη Bandai Namco Entertainment Greece.

Το Company of Heroes 3 έρχεται στις κονσόλες

Το Company of Heroes 3, ο τρίτος τίτλος στη σειρά στρατηγικής που αναπτύχθηκε από την Relic Entertainment, θα κυκλοφορήσει για PlayStation 5 και Xbox Series X/S μέσα στον επόμενο χρόνο, όπως επιβεβαιώθηκε από τη SEGA, publisher του τίτλου.

Όπως αποκαλύφθηκε κατά τη διάρκεια των The Game Awards 2022, ο τίτλος στρατηγικής θα κυκλοφορήσει στις κονσόλες κάποια στιγμή αφού κάνει το ντεμπούτο του για ηλεκτρονικούς υπολογιστές στις 23 Φεβρουαρίου, με την ακριβή ημερομηνία κυκλοφορίας να αποκαλύπτεται στις αρχές του επόμενου έτους.



Σηματοδοτώντας το ντεμπούτο της σειράς στις κονσόλες, το Company of Heroes 3 έχει “ξαναχτιστεί” από την αρχή για το PlayStation 5 και το Xbox Series X/S και θα διαθέτει ένα ανανεωμένο user interface και ένα νέο σύστημα ελέγχου που θα επιτρέψει τη μέγιστη ακρίβεια στα πεδία των μαχών. Το Company of Heroes 3 θα κυκλοφορήσει για PC στις 23 Φεβρουαρίου, 2023.

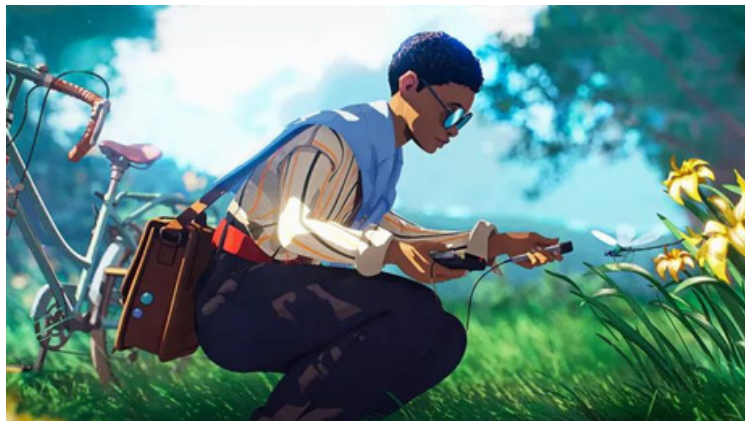
Άγγελος Ζλατινούδης

Ημερομηνία διάθεσης για το Season: A letter to the future

Πριν από δυο χρόνια (Δεκέμβριος του 2020) είχαμε δει για πρώτη φορά το Season, ένα οπτικά εντυπωσιακό adventure από το Scavengers Studio, στο οποίο οι παίκτες καταγράφουν διάφορες λεπτομέρειες ενός φανταστικού κόσμου, προτού καταστραφεί πλήρως σε ένα μυστηριώδες αποκαλυπτικό γεγονός. Μέσα σε αυτά τα δυο χρόνια, ο τίτλος αντιμετώπισε κάποια προβλήματα, συμπεριλαμβανομένων των κατηγοριών για τοξική διαχείριση στο studio ανάπτυξης με έδρα στο Μόντρεαλ, αλλά η ανάπτυξη συνεχίστηκε και τώρα το μετονομασμένο σε Season: A Letter to the Future, “κλείδωσε” μια ημερομηνία κυκλοφορίας στις αρχές του 2023.

[Περιεχόμενα](#)

Τέλος για όσους κέντρισε τον ενδιαφέρον ο τίτλος, αλλά δεν είναι σίγουροι αν το Season είναι για αυτούς, ένα demo του τίτλου είναι διαθέσιμο στο Steam και στο PlayStation Store.



Το Season: A Letter to the Future θα γίνει διαθέσιμο για PlayStation 4, PlayStation 5 και PC στις 31 Ιανουαρίου 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ανακοινώθηκε το Wayfinder

Το Wayfinder είναι το επίσημο όνομα του Project Skylight, του online action RPG που αναπτύσσεται από την Airship Syndicate και για το οποίο χρέη publisher θα αναλάβει η Digital Extremes. Το MMO-lite αποκαλύφθηκε στα The Game Awards 2022 μετά από τέσσερα χρόνια ανάπτυξης.



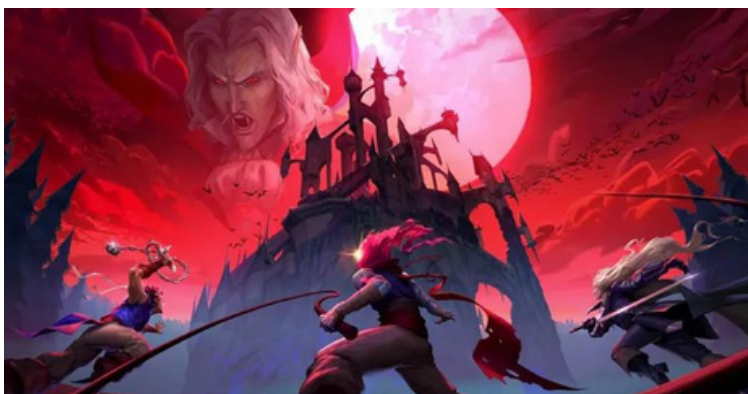
Όσον αφορά στην ιστορία του, θέλει ο φανταστικός κόσμος του Evenor να καταναλώνεται σιγά σιγά από μια μυστηριώδη δύναμη που ονομάζεται Gloom. Ωστόσο, το Gloom τελικά χρησιμοποιείται για να αναστήσει πεσόντες ήρωες, τους Wayfinders. Σύμφωνα με τα πρώτα στοιχεία, ο τίτλος θα είναι character based, επομένως οι παίκτες θα μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα σε μια σειρά ηρώων (έξι κατά την κυκλοφορία). Το Wayfinder πρόκειται να κάνει το ντεμπούτο του σε Early Access την επόμενη άνοιξη για PlayStation και PC, με την πλήρη κυκλοφορία να προγραμματίζεται για το φθινόπωρο του 2023 σε «πολλαπλές πλατφόρμες». Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Crossover-έκπληξη για το Dead Cells

Η Motion Twin συνεργάστηκε με την Konami για τη δημιουργία ενός crossover με θέμα το Castlevania, το οποίο θα έρθει στο Dead Cells μέσα στο 1ο τρίμηνο του 2023. Το Return to Castlevania DLC θα επιτρέπει στους παίκτες να βρεθούν και να πολεμήσουν μέσα στο Κάστρο του Dracula, από τα υπόγεια μπουντρούμια του μέχρι το Throne Room, πολεμώντας φρικτά τέρατα στην πορεία τους.

Στο ταξίδι τους θα ενώσουν τις δυνάμεις τους με τους Alucard και Richter Belmont, οι οποίοι θα τους βοηθήσουν, καθοδηγώντας τους, και θα τους προμηθεύσουν με μερικά εμβληματικά όπλα της σειράς Castlevania στην πορεία.



Στο νέο DLC θα περιλαμβάνεται επίσης ένα νέο soundtrack 51 κομματιών εμπνευσμένο από το Castlevania, το οποίο μπορεί να παίζει σε ολόκληρο το παιχνίδι, και όχι μόνο κατά τη διάρκεια του Return to Castlevania DLC. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ξεπέρασε τα 10 εκ. αντίτυπα σε πωλήσεις το Tekken 7

Το Tekken 7 κατάφερε να ξεπεράσει το ορόσημο των 10 εκατομμυρίων αντιτύπων σε πωλήσεις, όπως έκανε γνωστό ο director Katsuhiro Harada. Το ορόσημο των δέκα εκατομμυρίων είναι ένα “μεγάλο ορόσημο” για οποιονδήποτε τίτλο της fighting κατηγορίας, καθιστώντας το Tekken 7 ως τον πιο επιτυχημένο τίτλο στο franchise Tekken, με μεγάλη διαφορά, και ανεβάζοντας τις συνολικές πωλήσεις της σειράς στα 54 εκατομμύρια αντίτυπα.

Ο Harada είχε αποκαλύψει τον περασμένο Ιούνιο ότι το Tekken 7 είχε ξεπεράσει τα 9 εκατομμύρια αντίτυπα, πράγμα που σημαίνει ότι ο τίτλος έχει καταφέρει να πουλήσει περισσότερο από ένα εκατομμύριο αντίτυπα μέσα σε λίγους μήνες.

Άγγελος Ζλατινούδης

Απαιτήσεις συστήματος για την έκδοση PC του Returnal

Στα πλαίσια των The Game Awards 2022 της περασμένης εβδομάδας, η Sony Interactive Entertainment ανακοίνωσε / επιβεβαίωσε τη διάθεση του Returnal για ηλεκτρονικούς υπολογιστές μετά από αρκετούς μήνες διαρροών και φημών, με τη σελίδα του τίτλου στο Steam να “ανεβαίνει” λίγα λεπτά μετά την αποκάλυψη, και στη συνέχεια να ενημερώνεται με τις ελάχιστες και προτεινόμενες απαιτήσεις συστήματος. Δυστυχώς, δεν υπάρχει καμία αναφορά για αναλύσεις, frame rate και προκαθορισμένα γραφικά.

Παρακάτω μπορείτε να βρείτε τις ελάχιστες και τις προτεινόμενες απαιτήσεις συστήματος του Returnal.

MINIMUM:

- OS: Windows 10 64-bit (version 1903)
- Processor: Intel Core i5-6400 (4 core 2.7GHz) AMD Ryzen 5 1500X (4 core 3.5GHz)
- Memory: 16 GB RAM
- Graphics: NVIDIA GeForce GTX 1060 (6 GB) AMD Radeon RX 580 (8 GB)
- Storage: 60 GB available space
- Additional Notes: SSD Recommended

RECOMMENDED:

- OS: Windows 10 64-bit (version 1903)
- Processor: Intel i7-8700 (6 core 3.7 GHz) AMD Ryzen 7 2700X (8 core 3.7 GHz)
- Memory: 32 GB RAM
- Graphics: NVIDIA RTX 2070 SUPER (8 GB) AMD RX 6700 XT (12 GB)
- Storage: 60 GB available space

Τη μεταφορά του Returnal στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές έχουν αναλάβει από κοινού η Housemarque και η Climax Studios. Το βρετανικό studio ανάπτυξης της Climax Studios είναι κυρίως γνωστό για τα Sudeki, Silent Hill: Origins, Silent Hill: Shattered Memories και Assassin's Creed Chronicles, αλλά έχει βοηθήσει επίσης να μεταφερθούν πολλοί τίτλοι σε άλλες πλατφόρμες, όπως το Castlevania: Lords of Shadow και προηγούμενοι τίτλοι της Housemarque όπως το Dead Nation και το Resogun.

Τέλος, να αναφέρουμε ότι η έκδοση PC του Returnal θα περιλαμβάνει επίσης όλα τα updates που έχουν κυκλοφορήσει, όπως το endless mode “Tower of Sisyphus”, το Challenge Mode και το Co-Op Mode.

Άγγελος Ζλατινούδης

Gameplay από το Crime Boss: Rockay City

Το Crime Boss: Rockay City αποκαλύφθηκε πριν από λίγες ημέρες κατά τη διάρκεια των The Game Awards 2022, προκαλώντας την εκδήλωση ενδιαφέροντος σε αρκετό κόσμο. Για όσους θέλουν να ρίξουν μια “πραγματική ματιά” στον τίτλο, η 505 Games έδωσε στην δημοσιότητα ένα video διάρκειας περίπου 11 λεπτών με gameplay.

Το video, το οποίο μπορείτε να δείτε παρακάτω, φαίνεται να είναι τραβηγμένο κατά την διάρκεια μιας co-op heist αποστολής. Υπάρχουν ξεκάθαρα τέσσερις παίκτες που διεισδύουν σε ένα εχθρικό οχυρό, αρπάζουν τα χρήματα και προσπαθούν να επιβιώσουν πριν μπορέσουν να αποσπάσουν τα λάφυρα.



Το Crime Boss: Rockay City πρόκειται να κυκλοφορήσει για ηλεκτρονικούς υπολογιστές στις 28 Μαρτίου 2023 ως αποκλειστικός Epic Games Store τίτλος. Αργότερα μέσα στο 2023 θα γίνει επίσης διαθέσιμο στις οικιακές κονσόλες. Μπορείτε να δείτε το βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

“Το Xbox έχει προγραμματίσει πολλά για το απίστευτα συναρπαστικό 2023”

Λίγο μετά την ολοκλήρωση των The Game Awards την περασμένη εβδομάδα, πολλοί παρατήρησαν την έλλειψη αποκαλύψεων σχετικά με το Xbox στην εκδήλωση. Ωστόσο, ανταποκρινόμενος στην απογοήτευση των fans, ο αντιπρόεδρος του τμήματος του Xbox Games Marketing, Aaron Greenberg, έκανε μια δήλωση στο Twitter.

“Έχουμε προγραμματίσει πολλά να δείξουμε και να μοιραστούμε για μια απίστευτα συναρπαστική χρονιά για το 2023”, είπε ο Greenberg. “Οι άνθρωποι που εκτιμούν, είναι πρόθυμοι να μάθουν και να δουν περισσότερα. Το σωστό timing είναι πάντα το κλειδί, αλλά μην ανησυχείτε, δεν θα χρειαστεί να περιμένετε πολύ για το τι θα ακολουθήσει από εμάς”.

Φαίνεται ότι οι φίλοι του Xbox δεν θα περιμένουν πολύ για περισσότερες αποκαλύψεις για το 2023. Η αλήθεια είναι ότι στην περασμένη χρονιά είχαμε έλλειψη από μεγάλους first party τίτλους από το Xbox, αλλά ίσως τον επόμενο χρόνο δούμε τις προσπάθειες των Xbox Game Studios να αποδίδουν καρπούς.

Άγγελος Ζλατινούδης

Ξεπέρασε το ορόσημο των 2,5 εκ. αντίτυπων το Sonic Frontiers

Το Sonic Frontiers έχει καταφέρει να ξεπεράσει το ορόσημο των 2,5 εκατομμυρίων αντίτυπων, σε κάτι περισσότερο από ένα μήνα από την κυκλοφορία του, όπως ανακοίνωσε η SEGA. Ο πιο πρόσφατος τίτλος στο franchise Sonic the Hedgehog κυκλοφόρησε στις 8 Νοεμβρίου 2022, αλλάζοντας την κλασική φόρμουλα Sonic, βάζοντας τον μπλε σκαντζόχοιρο σε έναν μεγάλο ανοιχτό κόσμο για πρώτη φορά.



Η SEGA δεν δημοσιεύει τακτικά αριθμούς πωλήσεων για τίτλους Sonic, επομένως είναι δύσκολο να γίνει μια σωστή σύγκριση. Ωστόσο, το Sonic Mania πούλησε ένα εκατομμύριο αντίτυπα σε οκτώ μήνες, και τόσο το Sonic Generations όσο και το Sonic Colors πούλησαν περίπου 2 εκατομμύρια αντίτυπα μέσα στους πρώτους πέντε μήνες ζωής τους. Σύμφωνα με αυτές τις μετρήσεις, φαίνεται ότι το Sonic Frontiers έκανε μια πολύ δυνατή αρχή και πιθανότατα πούλησε πολύ πιο γρήγορα από το Sonic Forces του 2017.

Το Sonic Frontiers είναι διαθέσιμο για PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox Series X/S, Xbox One και PC.

Άγγελος Ζλατινούδης

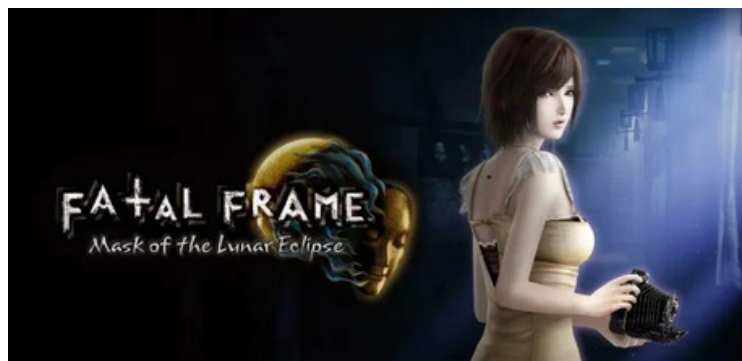
Συμπλήρωση 21 χρόνων για τη σειρά Fatal Frame

Η Koei Tecmo έδωσε στη δημοσιότητα ένα νέο video για το Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse, με την ευκαιρία της συμπλήρωσης των 21 χρόνων από τον πρώτο τίτλο του franchise που κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία για το PlayStation 2.



Στο video, ο producer του Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse, Fukaya, και ο director, Shibata, ευχαριστούν τους fans για την υποστήριξη στην σειρά Fatal Frame. Συγκεκριμένα, ο Fukaya ευχαριστεί τους Ιάπωνες fans για την υποστήριξη των τίτλων και τους δυτικούς fans που υιοθέτησαν το ξεχωριστό στυλ των ιαπωνικών horror τίτλων.

“Είμαι αναμειγμένος με αυτή τη σειρά από το πρώτο παιχνίδι, έχουν ήδη περάσει 21 χρόνια από την κυκλοφορία του. Θα ήθελα να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου σε όλους τους fans που στήριξαν τη σειρά. Σας ευχαριστώ πολύ”, αναφέρει ο Shibata.



Μέσα από το video μας δίνεται επίσης η δυνατότητα να πάρουμε ένα δείγμα από την δημιουργία του franchise Fatal Frame και συγκεκριμένα του Mask of the Lunar Eclipse. Το Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse αναμένεται να γίνει διαθέσιμο σε PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X/S και PC στις 9 Μαρτίου 2023. Μπορείτε να δείτε το βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

[Το Armored Core VI: Fires of Rubicon θα διαχωριστεί από τα Dark Souls](#)

Στο πλαίσιο μιας συνέντευξης στο IGN, ο Hidetaka Miyazaki παραχώρησε διάφορες πληροφορίες για τον πρόσφατα ανακοινωμένο τίτλο Armored Core VI, ξεκαθαρίζοντας, μεταξύ άλλων, ότι θα απέχει από τη φιλοσοφία των soulsborne.

“Όχι, δεν έχουμε κάνει συνειδητή προσπάθεια να προσπαθήσουμε να κατευθύνουμε το [Armored Core VI] προς τη φιλοσοφία των soulsborne”, δήλωσε ο Miyazaki. “Η βασική κατεύθυνσή του [Armored Core VI] μάς οδήγησε στην επιστροφή στο βασικό concept του Armored Core και των στοιχείων που έκαναν αυτή τη σειρά ξεχωριστή. Θέλαμε λοιπόν να πάρουμε την πτυχή της συναρμολόγησης, συναρμολογώντας και προσαρμόζοντας το δικό σας mech – το Armor Core σας – και στη συνέχεια να μπορούμε να έχουμε υψηλό επίπεδο ελέγχου του συναρμολογημένου mech.

[Περιοχή](#)

Θέλαμε λοιπόν να πάρουμε αυτές τις δύο βασικές έννοιες και να τις επανεξετάσουμε στο σύγχρονο περιβάλλον μας”. “Επομένως, δεν ακολουθήσαμε απαραίτητα την ίδια προσέγγιση με το game design και με αυτή τη βασική ιδέα κατά την ανάπτυξη του Armored Core VI”, είπε ο Miyazaki, όταν ρωτήθηκε για το εάν τα “μαθήματα” που πήραν από το Elden Ring εφαρμόστηκαν στον επερχόμενο τίτλο. “Όταν ξεκινήσαμε το reboot της σειράς Armored Core, επικεντρωθήκαμε σε αυτές τις δύο έννοιες που θίξαμε νωρίτερα, αυτή είναι η πτυχή του assemble και η πτυχή του piloting. Οπότε νιώθω ότι ήταν μια πολύ διαφορετική προσέγγιση”.



Το Armored Core VI: Fires of Rubicon αναμένεται να κυκλοφορήσει σε PlayStation 5, PlayStation 4, PC, Xbox Series X/S και Xbox One εντός του 2023.

Άγγελος Ζλατινούδης

[Αναβολή στην κυκλοφορία του Hogwarts Legacy για τις κονσόλες προηγούμενης γενιάς](#)

Η WB Games ανακοίνωσε ότι θα υπάρξει μια καθυστέρηση στην κυκλοφορία των εκδόσεων του Hogwarts Legacy για τις πλατφόρμες της προηγούμενης γενιάς, οι οποίες εκδόσεις θα κυκλοφορήσουν δύο μήνες αργότερα. Το Hogwarts Legacy ήταν αρχικά προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει κατά την εορταστική περίοδο του 2022, προτού μετατεθεί για τον Φεβρουάριο του 2023. Πλέον, στο Xbox One και στο PlayStation 4, το Hogwarts Legacy θα γίνει διαθέσιμο τον Απρίλιο του 2023.

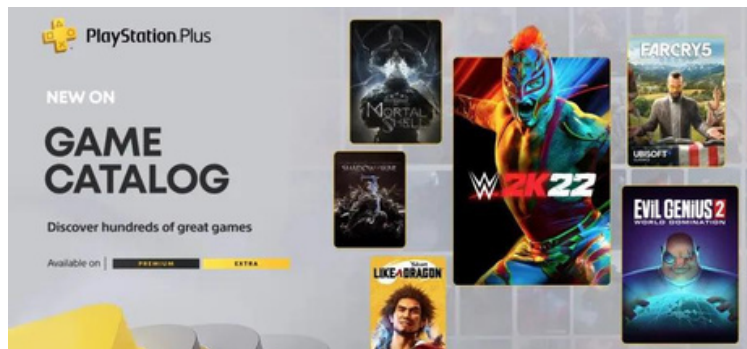
Το παραπάνω σημαίνει ότι οι παίκτες που προπαρήγγειλαν το Hogwarts Legacy: Deluxe Edition σε PlayStation 4 ή Xbox One δεν θα λάβουν το bonus της early access τριών ημερών στο παιχνίδι, με την Standard Edition και την Deluxe Edition να κυκλοφορούν την ίδια ημέρα στα PlayStation 4 και Xbox One. Το Hogwarts Legacy θα γίνει διαθέσιμο για PlayStation 5, PC και Xbox Series X/S στις 10 Φεβρουαρίου 2023, και έπειτα για PlayStation 4 και Xbox One στις 4 Απριλίου 2023. Στη συνέχεια, το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στο Nintendo Switch στις 25 Ιουλίου 2023.

Άγγελος Ζλατινούδης

Οι προσθήκες στον κατάλογο παιχνιδιών του PlayStation Plus για τον Δεκέμβριο

Μέσω του blog του, το PlayStation έκανε γνωστές τις πρώτες προσθήκες για την υπηρεσία του PlayStation Plus για τον Δεκέμβριο. Υπενθυμίζουμε πως οι προσθήκες αυτές αφορούν τους συνδρομητές των Extra και Premium Tiers της υπηρεσίας. Οι τίτλοι θα προστεθούν στον ήδη υπάρχοντα κατάλογο την Τρίτη, 20 Δεκεμβρίου.

Οι νέοι τίτλοι της υπηρεσίας έρχονται να προστεθούν στην ήδη υπάρχουσα λίστα των δωρεάν τίτλων του Δεκεμβρίου για PlayStation Plus που περιέχει τα Mass Effect Legendary Edition, Biomutant και Divine Knockout.



Οι νέες προσθήκες για τους PlayStation Plus Extra και Premium συνδρομητές:

- WWE 2K22 | PS4
- Far Cry 5 | PS4
- Far Cry New Dawn | PS4
- Far Cry Primal | PS4
- Mortal Shell | PS4, PS5
- Judgment | PS4, PS5
- Yakuza: Like a Dragon | PS4, PS5
- Yakuza 6: The Song of Life | PS4
- Middle Earth: Shadow of Mordor | PS4
- Middle-Earth: Shadow of War | PS4
- The Pedestrian | PS4, PS5
- Evil Genius 2 | PS4, PS5
- Adventure Time Pirates of the Enchiridion | PS4
- Ben 10: Power Trip | PS4, PS5
- Gigantosaurus The Game | PS4
- Pillars of Eternity II: Deadfire – Ultimate Edition | PS4
- Worms W.M.D | PS4
- The Escapists 2 | PS4
-

Οι νέες προσθήκες για τους PlayStation Plus Premium συνδρομητές (Classics):

- Ridge Racer 2 | PSP
- Heavenly Sword | PS3
- Oddworld: Abe's Exoddus | PS1
- Pinball Heroes | PSP

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Το Naraka: Bladepoint έρχεται στο Xbox One

Ο hack-and-slash battle royale τίτλος Naraka: Bladepoint, είναι έτοιμος να κάνει την εμφάνισή του στο Xbox One, με “άφθονο” νέο περιεχόμενο. Η δημιουργός του, 24 Entertainment, αποκάλυψε ότι το Naraka: Bladepoint θα γίνει διαθέσιμο στο Xbox One στις 22 Δεκεμβρίου 2022, μετά την κυκλοφορία στο Xbox Series X/S νωρίτερα φέτος, “ανοίγοντας” τον τίτλο σε περισσότερους παίκτες.

Εκτός από την παραπάνω ανακοίνωση, ανακοινώθηκε επίσης ότι το Naraka: Bladepoint θα αποκτήσει ένα crossover με τα NieR Replicant και NieR Automata, με αποκλειστικό νέο περιεχόμενο εμπνευσμένο από χαρακτήρες και όπλα από τον κόσμο του NieR, κάποια στιγμή στο εγγύς μέλλον.



Τέλος, στις 22 Δεκεμβρίου θα έχουμε την είσοδο ενός νέου ηρώα και ενός τύπου όπλου στο Naraka: Bladepoint. Η Feria Shen είναι ο επόμενος playable ήρωας, που μπορεί να χρησιμοποιήσει την ultimate ability της για να κάνει summon ένα mech companion στις μάχες. Ο νέος τύπος όπλου “Pole Staff” θα φτάσει αργότερα, τον Φεβρουάριο του 2023, θέλοντας να επεκτείνει ακόμη περισσότερο το melee οπλοστάσιο του τίτλου. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Νέο survival horror IP ετοιμάζει η Bloober Team

Πριν από λίγες ώρες ανακοινώθηκε από την Private Division ότι ήρθε σε συμφωνία με το πολωνικό studio ανάπτυξης Bloober Team, αναλαμβάνοντας χρέη publisher για ένα νέο survival horror IP, που αναπτύσσει η δεύτερη. Η Bloober Team είναι γνωστή στη βιομηχανία των video games, για τίτλους horror όπως το The Medium, το Layers of Fear και το Blair Witch, ενώ πρόσφατα αποκαλύφθηκε ότι το studio εργάζεται πάνω σε ένα remake του Silent Hill 2 σε συνεργασία με την Konami.



“Το επόμενο project μας είναι ένα νέος συναρπαστικός survival horror τίτλος, ο οποίος θα μας βοηθήσει να γίνουμε ηγέτης στη βιομηχανία των horror γενικότερα”, δήλωσε ο Διευθύνων Σύμβουλος της Bloober Team, Piotr Babienio. **“Είμαι ευγνώμων για αυτή τη συνεργασία με την Private Division. Η τεχνογνωσία της είναι εκτεταμένη και οι άνθρωποι της είναι επίσης πολύ προσιτοί. Δεν τους αντιλαμβανόμαστε σε μια τυπική σχέση «publisher-developer».** μοιάζουν περισσότερο με έναν φίλο που μας δείχνει υποστήριξη ή μας κρατά στη γραμμή όταν το χρειαζόμαστε περισσότερο”.

Το νέο survival horror IP, το οποίο θα εκδοθεί από την Private Division, βρίσκεται επί του παρόντος σε πρώιμο στάδιο ανάπτυξης και δεν θα κυκλοφορήσει πριν το 2025 (το νωρίτερο).

“Είτε συνεργαζόμαστε με καταξιωμένους developers όπως η Bloober Team, είτε με μικρότερα ανεξάρτητα studio που ξεκινούν νέα projects, προσπαθούμε να συνεργαστούμε με ομάδες που είναι από τις καλύτερες στην τέχνη τους και να τις υποστηρίξουμε στις τολμηρές και δημιουργικές τους φιλοδοξίες”, είπε ο επικεφαλής της Private Division, Michael Worosz. **“Είναι συναρπαστικό να μεγαλώνουμε το χαρτοφυλάκιο μας σε ένα νέο είδος προσθέτοντας μία από τις πιο επιτυχημένες ανεξάρτητες ομάδες της Ευρώπης στον ταλαντούχο κατάλογο των development συνεργατών μας “.**

Άγγελος Ζλατινούδης

Το VR mode του Resident Evil Village θα έρθει δωρεάν στο PS VR2

Η Capcom έκανε γνωστό ότι το VR mode του Resident Evil Village θα έρθει στα χέρια μας μαζί με την κυκλοφορία του PS VR2, στις 22 Φεβρουάριου του 2023. Τα καλά νέα για τους φίλους της σειράς είναι ότι θα μπορούν να το προμηθευτούν ως δωρεάν DLC για τον τίτλο.



Στα χαρακτηριστικά του τίτλου η Sony -στο επίσημο blog του PlayStation– αναφέρει ότι θα έχουμε 4K HDR ανάλυση, ανίχνευση κίνησης των ματιών του παίκτη και 3D audio, για την καλύτερη δυνατή εμπειρία με το Resident Evil Village. Οι δύο μοχλοί του PS VR2 θα δίνουν τη δυνατότητα στον παίκτη να μπορεί να οπλίσει σε πραγματικό χρόνο τα όπλα του και να έχει πάντα εύκαιρο ένα μαχαίρι για γρήγορες επιθέσεις στους εχθρούς. Τέλος, γνωρίζαμε ήδη ότι ακόμα ένα καινούργιο χαρακτηριστικό θα προστεθεί στο gameplay του παιχνιδιού, με τους παίκτες να μπορούν πλέον να έχουν δύο όπλα την ίδια στιγμή στα χέρια τους.

Το Resident Evil Village κυκλοφορεί ήδη για PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X/S, Xbox One, PC και Nintendo Switch -μέσω του Cloud. Εδώ μπορείτε να διαβάσετε το review μας για την αρχική έκδοση του τίτλου, και εδώ για την Gold Edition.

Απόστολος Καρβούνης

Action trailer για το Wo Long: Fallen Dynasty

Η Koei Tecmo, με την ευκαιρία της έναρξης των προπαραγγελιών του Wo Long: Fallen Dynasty, δημοσίευσε ένα νέο trailer για το επερχόμενο action-RPG της Team Ninja, προβάλλοντας άφθονο υλικό από διάφορα boss fights. Το trailer δείχνει αρκετούς από τους πολεμιστές της εποχής των Τριών Βασιλείων, από όπου αντλεί έμπνευση το Wo Long: Fallen Dynasty, συμπεριλαμβανομένων των Guan Yu, Zhang Fei, Zhao Yun και Lu Bu.



Όσοι προπαραγγέλουν το παιχνίδι πριν από τις 16 Μαρτίου 2023, σε retail, θα λάβουν το in-game Baihu Armor, ενώ οι ψηφιακές προπαραγγελίες θα λάβουν ως bonus το Zhuque Armor. Το Wo Long: Fallen Dynasty θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC στις 3 Μαρτίου 2023, ενώ θα είναι διαθέσιμο day one στο Xbox Game Pass. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Η Amazon θα αναλάβει χρέη publisher για το νέο Tomb Raider

Η Amazon Games ανακοίνωσε ότι έχει αναλάβει χρέη publisher για τον νέο multiplatform τίτλο Tomb Raider, που αναπτύσσεται από την Crystal Dynamics. Ο επόμενος τίτλος Tomb Raider δεν έχει ακόμη όνομα και αυτή τη στιγμή βρίσκεται σε πρώιμο στάδιο ανάπτυξης, αλλά θα είναι ένα «single player, narrative driven adventure» που υπόσχεται να συνεχίσει την ιστορία της Lara Croft.

Θα πρωταγωνιστήσει, φυσικά, η ίδια η Lara Croft οδηγώντας τους παίκτες σε περιοχές που **"ανταμείβουν την εξερεύνηση και το δημιουργικό pathfinding"**. Θα υπάρχουν αρκετοί γρίφοι, καθώς και πολλοί εχθροί προς αντιμετώπιση, όλα δημιουργημένα με χρήση της Unreal Engine 5, όπως αποκαλύφθηκε τον περασμένο Απρίλιο.



“Η Crystal Dynamics έχει μια εξαιρετική ευκαιρία, μετά την εξαγορά μας από την Embracer, να επαναπροσδιορίσει τι είναι μια εκδοτική σχέση για το Tomb Raider”, δήλωσε ο επικεφαλής του studio της Crystal Dynamics, Scot Amos.

“Το transformative είναι αυτό που αναζητούμε και με την Amazon Games, βρήκαμε μια ομάδα που μοιράζεται το δημιουργικό μας όραμα, τις φιλοδοξίες και τις αξίες μας για ένα σύμπαν της Lara Croft σε όλο το φάσμα των δυνατοτήτων. Είναι μοναδικά τοποθετημένοι για να ξαναγράψουν τι είναι οι συνεργασίες έκδοσης και ανάπτυξης, και ανυπομονούμε να χαράξουμε αυτό το νέο μονοπάτι μαζί, ξεκινώντας με τη δημιουργία του μεγαλύτερου και καλύτερου παιχνιδιού Tomb Raider μέχρι σήμερα!”.

Η Crystal Dynamics έχει δηλώσει ότι ο επόμενος τίτλος Tomb Raider θα συγκεντρώσει τα χρονοδιαγράμματα των πρωτότυπων παιχνιδιών και τα πιο πρόσφατα prequels. Με το studio να έχει πλέον τον πλήρη έλεγχο του IP των Tomb Raider, μετά την εξαγορά του από την Embracer Group, θα μπορούσε επιτέλους να δει αυτούς τους στόχους να εκπληρώνονται.

Άγγελος Ζλατινούδης

Ακόμα ένα δείγμα από το remake του Dead Space

Το επερχόμενο και άκρως αναμενόμενο remake του Dead Space θα παραμείνει σε μεγάλο βαθμό “πιστό” στον πρωτότυπο τίτλο, αλλά όπως περιγράφεται κατά την διάρκεια ενός νέου IGN First video, δεν θα είναι γνωστά τα πάντα σχετικά με τη νέα εκδοχή της ιστορίας, καθώς το σενάριο έχει ξαναγραφτεί.

Αυτό οφείλεται σε μεγάλο βαθμό επειδή ο πρωταγωνιστής του τίτλου, Isaac Clarke, έχει τη δυνατότητα της ομιλίας και στο γεγονός πως οι δημιουργοί αποφάσισαν να προχωρήσουν στην επέκταση ορισμένων πτυχών της ιστορίας. Για παράδειγμα, αυτή τη φορά έχουμε τη δυνατότητα να μάθουμε περισσότερα για την Church of Unitology και το μέλος του πληρώματος μας, Chen, ο οποίος σκοτώνεται γρήγορα στο αρχικό παιχνίδι. Τώρα θα παίξει μεγαλύτερο ρόλο καθώς τον βλέπουμε να μεταμορφώνεται σε necromorph.

α σημειώσουμε ότι μέσω του video προσφέρεται η δυνατότητα να δούμε μια σειρά από στιγμιότυπα του νέου προσώπου του Isaac. 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

Παράθυρο κυκλοφορίας για το Spider-Man 2

Μέσω ενός blog post, το οποίο τιτλοφορείται “PlayStation in 2023: Highlights” και στο οποίο υπάρχουν αναφορές για διάφορες κυκλοφορίες τίτλων αλλά και περιφερειακών για την κονσόλα της Sony εντός του 2023, η Insomniac έκανε γνωστό το παράθυρο κυκλοφορίας για το επόμενο κεφάλαιο των περιπετειών του Spider-Man, το επερχόμενο Spider-Man 2. Η Insomniac Games θέτει το παράθυρο κυκλοφορίας του τίτλου για το φθινόπωρο του 2023, με τον τίτλο να κυκλοφορεί για PS5.

Ο Bryan Intihar, Creative Director του τίτλου για την Insomniac Games, δήλωσε: **“Τι χρονιά ήταν για τα PlayStation Studios; Εδώ, στην Insomniac Games, νιώθουμε δέος για τη δουλειά των συναδέλφων μας. Συγχαρητήρια σε όλους για ένα επιτυχημένο 2022... και η επόμενη χρονιά θα είναι εξίσου συναρπαστική καθώς συνεχίζουμε να ετοιμάζουμε το Marvel's Spider-Man 2 για κυκλοφορία το επόμενο φθινόπωρο (του 2023)”.**

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Γνωριμία με δύο χαρακτήρες του Octopath Traveller II

Η Square Enix δημοσίευσε ένα νέο trailer για το Octopath Traveler II, παρουσιάζοντας δύο ακόμη από τους οκτώ playable χαρακτήρες του τίτλου. Η Throné Anguis είναι μια επιδέξια thief και assassin σε μια πόλη στην περιοχή των Brightlands και μέλος της συντεχνίας κλεφτών Blacksnakes. Ωστόσο, θέλει να ξεφύγει από τον κύκλο της αιματοχυσίας και προσπαθεί να αποκτήσει “τα κλειδιά” για την ελευθερία της.



Ο Temenos Mistrail, εν τω μεταξύ, είναι ένας Cleric στα βουνά των Crestlands, ο οποίος ξεκινά να λύσει το μυστήριο που κρύβεται πίσω από ένα τραγικό περιστατικό που λαμβάνει χώρα στην εκκλησία του. Το Octopath Traveler II αναμένεται να κυκλοφορήσει για PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch και PC στις 24 Φεβρουαρίου 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Διαθέσιμο το Broken Lines για Xbox και PlayStation

Το Broken Lines, ένα story driven tactical RPG που διαδραματίζεται σε μια εναλλακτική ιστορία του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, έγινε διαθέσιμο και για τις πλατφορμες Xbox και PlayStation.

Ο τίτλος θα δίνει στους παίκτες τον έλεγχο μιας ομάδας στρατιωτών, που έχει βρεθεί πίσω από τις γραμμές του εχθρού σε μια επαρχία της Ρουμανίας. Οι παίκτες θα πρέπει να αποφασίσουν για το εάν θα κινηθούν κρυφά από τις μονάδες του εχθρού ή αν θα επιλέξουν να συμμετάσχουν σε μάχες, κρατώντας ταυτόχρονα την ομάδα των στρατευμάτων τους ενωμένη, με ελάχιστες απώλειες. Οι επιλογές που θα κάνουν θα επηρεάσουν τη μη γραμμική πλοκή του τίτλου. **“Είμαστε παθιασμένοι παίκτες που στοχεύουν να ανεβάσουν τον πήχη σε ώριμα θέματα στο αγαπημένο μας μέσο, και το Broken Lines ενσαρκώνει τέλεια αυτό το πνεύμα”**, δήλωσε ο creative director Hans von Knut Skovfoged.

“Η επέκταση στα Xbox και PlayStation, μας επιτρέπει να διευρύνουμε την απήχυσή μας σε νέο κοινό, ώστε να μπορούν να βιώσουν τη δική μας ξεχωριστή άποψη για το αγαπημένο είδος των strategy τίτλων”.



Το Broken Lines είναι διαθέσιμο για PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One και Xbox Series X/S. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Θα μπορούμε να επισκεφτούμε τη Γη και τον Άρη στο Starfield

Το Starfield θα επιτρέπει στους παίκτες να επιστρέψουν στον πλανήτη Γη και να ανακαλύψουν τι συνέβη σε αυτόν, σύμφωνα με ένα νέο Q&A της Bethesda.

Να θυμίσουμε ότι το Starfield λαμβάνει χώρα πάνω από 300 χρόνια στο μέλλον, με την ανθρωπότητα να έχει επεκταθεί σε πολλά πλανητικά συστήματα. Ωστόσο, οι παίκτες θα μπορούν επίσης να επιστρέψουν στο Ηλιακό Σύστημα της Γης (in-game θα είναι γνωστό ως “Old Neighbourhood”) με ένα πρώιμο quest που θα ζητά από τους παίκτες να ανακαλύψουν ακριβώς τι έχει συμβεί στη Γη από τότε που “έφυγε” η ανθρωπότητα.



Οι παίκτες θα μπορούν επίσης να επισκεφτούν τον Άρη, ο οποίος έχει έναν από τους πρώτους οικισμούς ανθρώπων εκτός Γης, την πόλη της Cydonia, η οποία έχει τα δικά της quest για να ανακαλύψουν οι παίκτες. Το Starfield θα γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S και PC μέσα στο 2023. Μπορείτε να δείτε το πλήρες Q&A [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Πολλά και ενδιαφέροντα trailers και νέα από την εβδομάδα που πέρασε, με πρώτο και καλύτερο αυτό του Spider-Man: Across the Spider-Verse, ανοίγοντάς μας την όρεξη για άλλη μία εξαιρετική animated ταινία. Ιδιαίτερα ενδιαφέρον βέβαια έχει και η είδηση της λήξης της συνεργασίας του Henry Cavill με τη DC Studios, τουλάχιστον όσον αφορά στον ρόλο του Superman. Η απόφαση λήφθηκε από τους James Gunn και Peter Safran, οι νέοι co-CEO του στούντιο, οι οποίοι, όπως όλα δείχνουν, έχουν βαλθεί να κάνουν ριζικές αλλαγές στο κινηματογραφικό σύμπαν της DC.

Η συγκεκριμένη είδηση έρχεται μόλις μία βδομάδα μετά την ανακοίνωση της ακύρωσης του Wonder Woman 3, ενώ οι φήμες οργιάζουν και για άλλες δραστικές αποφάσεις. Από τη μεριά του ο James Gunn είχε δηλώσει ότι "υπάρχουν πολλές δυνατότητες να χτίσουμε πάνω σε αυτό το υλικό της DC που λειτούργησε θετικά αλλά και να διορθώσουμε ότι δεν πήγε καλά". Υποθέτουμε ότι θα πρέπει να περιμένουμε ένα γενικότερο "ξήλωμα" του υπάρχοντος Justice League, κρίνοντας ιδίως από τις αρχικές πρωτοβουλίες των Gunn και Safran.

Αναμφίβολα μπορεί να γίνει συζήτηση για το κατά πόσον οι συγκεκριμένοι ηθοποιοί αποτελούσαν σωστές επιλογές ή όχι για τους ρόλους τους, αλλά όταν πάει η συζήτηση για τη συνολική ποιότητα των περισσότερων ταινιών του DCU τότε μάλλον η κατάσταση γίνεται πιο ξεκάθαρη... Κατά τη γνώμη του γράφοντος μία ολική αλλαγή πλεύσης έχει περισσότερες δυνατότητες για μία βελτιωμένη εξέλιξη σε σχέση με την επιμονή με τροπές χαρακτήρων και ιστοριών που απλά δεν λειτουργούσαν.

Νικόλας Μαρκόγλου

Κριτική για το Black Bird

Σύνοψη: Ο Jimmy έκανε μεγάλη ζωή μέχρι που συνελήφθη για διακίνηση ναρκωτικών. Η ποινή του είναι δέκα έτη φυλάκισης, όμως σύντομα το FBI θα τον προσεγγίσει για μια επικίνδυνη αποστολή: να σταλεί σε μια φυλακή υψίστης ασφαλείας προκειμένου να κερδίσει την εμπιστοσύνη του κατά συρροή δολοφόνου Larry Hall ώστε ο τελευταίος να του αποκαλύψει πού έχει θάψει τα θύματά του.

Αν σκοπεύετε να φτιάξετε μια μίνι σειρά στην οποία το FBI πείθει έναν καταδικασμένο έμπορο ναρκωτικών να γίνει φίλος με έναν ύποπτο για δολοφονίες προκειμένου να του αποσπάσει ομολογία ενοχής, τότε θα θέλατε να δώσετε το τιμόνι στα σταθερά χέρια ενός συγγραφέα όπως ο Dennis Lehane των Gone Baby Gone και Mystic River.



Το σχέδιο του FBI είναι απλό. Να μεταφέρουν τον χαρισματικό James Jimmy Keene στην ίδια φυλακή με τον ψυχωτικό Larry Hall, ώστε μέσω συζητήσεων, να κερδίσει την εμπιστοσύνη του Hall και στη συνέχεια να τον πείσει να αποκαλύψει πού έχει θάψει τα πιθανά θύματά του, 15 αγνοούμενες έφηβες. Ως αντάλλαγμα για την επίτευξη του στόχου του ο Jimmy θα δει την δεκαετή ποινή του να ακυρώνεται και να φεύγει ελεύθερος. Αν αποτύχει, τότε η έφεση που έχει ασκήσει ο Hall θα γίνει δεκτή και θα βρεθεί εκτός φυλακής.

Ο Jimmy είναι ο γιος ενός πρώην αστυνομικού, που τον υποδύεται έξοχα ο αείμνηστος Ray Liotta. Στην τελευταία του τηλεοπτική εμφάνιση, ο Liotta επιδεικνύει τις ερμηνευτικές του ικανότητες, υποδυόμενος έναν διαλυμένο πατέρα με οξεία προβλήματα υγείας. Δεν φοβάται να εγκαταλείψει τη, συχνά εκμεταλλευόμενη, σκληρή συμπεριφορά του για να αποκαλύψει μια ευπάθεια που μπορεί να κάνει τον Big Jim, τον χαρακτήρα που υποδύεται, να φαίνεται αδύναμος και αξιολύπητος.



Μια μαγευτική ερμηνεία ενός αξέχαστου ηθοποιού που μας χάρισε ανεπανάληπτες στιγμές στη μικρή και μεγάλη οθόνη. Οι ερμηνείες του Taron Egerton (Kingsman: The Secret Service) ως Jimmy και Paul Walter Hauser (Cruella) ως Larry είναι επιπέδου και διαμετρήματος Emmy. Εξαιρετική είναι και η γραφή του Lehane που είναι ταυτόχρονα καθηλωτική και συναρπαστική, μεταφέροντας μία ιστορία που βασίζεται σε πραγματικά γεγονότα και ταυτόχρονα μια βραδύκαυστη μελέτη χαρακτήρων που εκθέτει ανατριχιαστικά την επισφαλώς λεπτή γραμμή μεταξύ ανθρώπου και τέρατος που φέρνουν οι Jimmy και Larry.

Μια σειρά για τους λάτρεις των true crime ιστοριών αλλά και τη δουλειά του Lehane. Από πολλές απόψεις, το Black Bird είναι αντιπροσωπευτικό της γοητείας του συγκεκριμένου συγγραφέα και της μεταφοράς των χαρακτήρων που έχουν παραπλανηθεί, βασανιστεί και αλλοιωθεί. Σκοτεινό, βαρύ, γεμάτο πλούσιες και αξέχαστες ερμηνείες, μια μεταφορά μιας ανατριχιαστικής, αληθινής ιστορίας, με μοναδική γραφή, συνοδευόμενο από αρτιότητα σκηνοθεσία.

Τίποτα, δε θα είναι όπως πριν, τίποτα δεν θα είναι ξανά ωραίο, τίποτα δε θα μοιάζει ίδιο.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Trailers

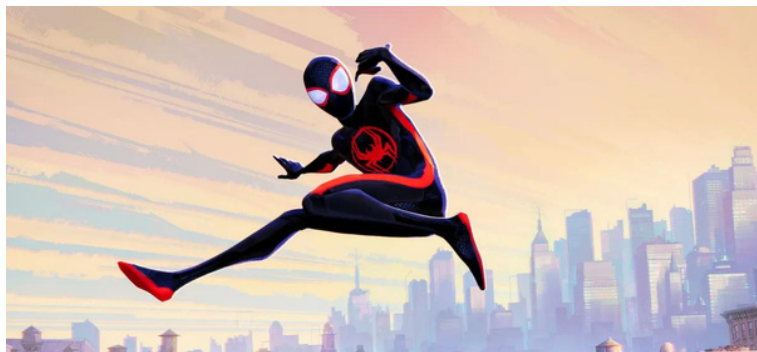
Για να δείτε το εκάστοτε trailer πατήστε πάνω στην εικόνα.

Spider-Man: Across the Spider-Verse

Σκηνοθέτες: Joaquim Dos Santos (The Legend of Korra), Kemp Powers (Soul), Justin K. Thompson (πρώτη σκηνοθετική δουλειά)

Πρωταγωνιστούν: Shameik Moore, Hailee Steinfeld, Jake Johnson, Oscar Isaac, Issa Rae, Daniel Kaluuya, Jason Schwartzman

Πρεμιέρα: 2 Ιουνίου, 2023 (Αμερική)



Το Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018) όχι μόνο είχε αποτελέσει μία ιδιαίτερα ευχάριστη έκπληξη, αλλά τελικά κατάφερε να είναι ίσως η καλύτερη ταινία με πρωταγωνιστή τον ιδιαίτερα συμπαθή υπερήρωα. Ένα μεγάλο κομμάτι της υψηλής ποιότητας εκείνης της ταινίας οφειλόταν στην εξαιρετική τεχνική του animation που φαινόταν σαν να είχε βγει απευθείας από τις σελίδες ενός κόμικ, με το σενάριο βέβαια να πλαισιώνει ιδανικά την υψηλή ποιότητα της παραγωγής.

Ως εκ τούτου, το Spider-Man: Across the Spider-Verse αποτελεί μία ιδιαίτερα αναμενόμενη ταινία, η οποία -φυσικά- για μια ακόμα φορά θα πατάει στη θεματική του multiverse, με το trailer να προδίδει τη συμμετοχή πολλών ευφάνταστων εκδόσεων του Spider-Man.

The Whale

Σκηνοθέτης: Darren Aronofsky (Mother!)

Πρωταγωνιστούν: Brendan Fraser, Sadie Sink, Hong Chau

Πρεμιέρα: 21 Δεκεμβρίου (Αμερική)



Η ιστορία του The Whale περιστρέφεται γύρω από έναν υπέρβαρο άντρα, τον Charlie (Brendan Fraser), ο οποίος προσπαθεί να επανενωθεί με τη δεκαεπτάχρονη κόρη του. Οι σχέσεις τους είχαν χαλάσει όταν ο Charlie άφησε την οικογένειά του για έναν άνδρα, ο οποίος αργότερα πέθανε.

Γεμάτος με ενοχές, έφτασε στο σημείο να χάσει τον έλεγχο του εαυτού του και να έρθει σε μία ιδιαίτερα άσχημη ψυχολογική και σωματική κατάσταση. Ο Darren Aronofsky είναι πάντα σε θέση να προκαλέσει το ενδιαφέρον με τις ταινίες του, και σύμφωνα με τις απόψεις από τις πρώτες προβολές του The Whale σε φεστιβάλ, φαίνεται ότι θα το καταφέρει για άλλη μία φορά.

Circle Line

Σκηνοθέτης: J.D. Chua (πρώτη ταινία μεγάλου μήκους)

Πρωταγωνιστούν: Jesseca Liu, Peter Yu, Patrick Pei-hsu Lee

Πρεμιέρα: 5 Ιανουαρίου, 2023 (Σιγκαπούρη)



Σύμφωνα με το Bloody Disgusting το Circle Line θα είναι η πρώτη μεγάλη παραγωγή monster movie εκ Σιγκαπούρης, επιλέγοντας ως τέρας έναν γιγαντιαίο αρουραίο που θα σπείρει τον πανικό στο μετρό. Εμάς πάντως μας έψησε.

65

Σκηνοθέτες: Scott Beck (Haunt), Bryan Woods (Haunt)
Πρωταγωνιστούν: Adam Driver, Ariana Greenblatt, Chloe Coleman

Πρεμιέρα: 3 Μαρτίου, 2023 (Αμερική)



Ένας αστροναύτης (Adam Driver) πέφτει με το σκάφος του σε έναν φαινομενικά άγνωστο πλανήτη, μόνο που σύντομα θα καταλάβει ότι βρίσκεται στη Γη, 65 εκατομμύρια χρόνια στο παρελθόν. Περιέργως εκεί θα βρει ένα κοριτσάκι (Ariana Greenblatt), ίσως τον μοναδικό άλλον άνθρωπο στον πλανήτη. Το σημαντικότερο βέβαια είναι ότι πέραν αυτών των δύο, σε αυτήν τη χρονική περίοδο η Γη κατοικείται από δεινοσαύρους, κάτι που βέβαια θα κάνει την επιβίωση και των δύο μία ιδιαίτερα δύσκολη υπόθεση.

A Good Person

Σκηνοθέτης: Zach Braff (Garden State)

Πρωταγωνιστούν: Morgan Freeman, Florence Pugh, Molly Shannon

Πρεμιέρα: Μάρτιος, 2023 (Αμερική)



Ο ιδιαίτερα φειδωλός στις ταινίες του, Zach Braff, επανέρχεται με το A Good Person ακολουθώντας τη ζωή της Allison (Florence Pugh), εμμέσως υπεύθυνη για το θάνατο της αδερφής του αρραβωνιαστικού της καθώς η ίδια οδηγούσε το αυτοκίνητο με το οποίο έγινε το θανατηφόρο ατύχημα. Πλέον, με τη σχέση της να έχει διαλυθεί, η Allison προσπαθεί να επανέλθει να ξεπεράσει το βαθύτατο ψυχολογικό τραύμα της, βρίσκοντας ένα αναπάντεχο στήριγμα στον “παρολίγον” πεθερό της, Daniel (Morgan Freeman).

Scream VI

Σκηνοθέτες: Matt Bettinelli-Olpin (Scream), Tyler Gillett (Ready or Not)

Πρωταγωνιστούν: Melissa Barrera, Jasmin Savoy Brown, Mason Gooding, Courteney Cox

Πρεμιέρα: 10 Μαρτίου, 2023 (Αμερική)



Τελειωμό δεν έχουν τα Scream, επαναφέροντας τους επιζώντες της προηγούμενης ταινίας, οι οποίοι πλέον διαμένουν στη Νέα Υόρκη, όπου -τι έκπληξη- θα εμφανιστεί ένας νέος δολοφόνος με τη μάσκα του ghostface. Για πρώτη φορά στο franchise η Neve Campbell θα λάμψει διά της απουσίας της, καθώς, σύμφωνα με τα λεγόμενά της, έκρινε πως η χρηματική πρόταση για τη συμμετοχή της δεν ήταν αρκετή, ιδίως αναλογικά με την αξία που φέρνει η ίδια στο franchise.

Kaleidoscope, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 1 Ιανουαρίου, 2023 (Netflix), 8 επεισόδια



Νέα heist σειρά από το Netflix όπου ο -πάντα συμπαθής- Giancarlo Esposito θα υποδύεται τον Leo Pap, τον εγκέφαλο μίας ομάδας ληστών, κάθε ένας εκ των οποίων έχει και μία διαφορετική δεξιότητα, σύμφωνα με τους άγραφους κανόνες αυτής της θεματολογίας. Στόχος τους είναι να κλέψουν 7 δις δολάρια από ένα θησαυροφυλάκιο που θεωρείται το πιο ασφαλές στον κόσμο.

White House Plumbers, μίνι σειρά

Πρεμιέρα: Μάρτιος, 2023, 5 επεισόδια



Η νέα σειρά του HBO θα επικεντρώνεται στο σκάνδαλο του Watergate, από την πλευρά των βασικών ιθύνοντων, E. Howard Hunt (Woody Harrelson) και G. Gordon Liddy (Justin Theroux), των ατόμων δηλαδή που είχαν εκτελέσει τη διάρρηξη στα γραφεία της Εθνικής Επιτροπής Δημοκρατικών.

Cine-TV Νέα

Έξοδος του Henry Cavill από τον ρόλο του Superman
Τελικά στο Hollywood τίποτα δεν μπορεί να είναι 100% σίγουρο, καθώς πρόσφατα έγινε επισήμως γνωστό ότι οι James Gunn και Peter Safran (οι νέοι co-CEO της DC Studios) ανακοίνωσαν στον Henry Cavill ότι δεν θα συνεχίσουν με τον ίδιο στον ρόλο του Superman.

Στο μήνυμά του ο Cavill φαίνεται να δέχεται χωρίς θυμό αυτήν την εξέλιξη, ευχόμενος παράλληλα καλή τύχη στα νέα εγχειρήματα των Gunn και Safran (αν και πάντα η διπλωματικότητα μπορεί να αποτελεί μέρος της εξίσωσης...). Παράλληλα, ο Gunn δήλωσε ότι ήδη έχει ξεκινήσει τη συγγραφή του σεναρίου για τις νέες περιπέτειες του Superman, οι οποίες θα επικεντρώνονται στα νεότερα χρόνια του.

Ανακοινώθηκε η νέα ταινία του Hayao Miyazaki

Έπειτα από μία απουσία 9 ετών από το *The Wind Rises* (2013), την τελευταία ταινία μεγάλου μήκους του Hayao Miyazaki, ο εμβληματικός δημιουργός θα επανέλθει στα σκηνοθετικά και συγγραφικά καθήκοντα για το *“How Do You Live?”*, βασισμένο στο ομώνυμο μυθιστόρημα του Yoshino Genzaburo.

Σύμφωνα με τον Miyazaki, το συγκεκριμένο βιβλίο είναι ένα από τα αγαπημένα του και ξεκίνησε να εργάζεται πάνω στη μεταφορά του ήδη από το 2016. Η ιστορία επικεντρώνεται σε ένα δεκαπεντάχρονο αγόρι που θα οδηγηθεί σε ένα ταξίδι ενηλικίωσης.

Το God of War θα μπει στο χορό των τηλεοπτικών μεταφορών από γνωστά βιντεοπαιχνίδια

Η Amazon έδωσε το πράσινο φως για την παραγωγή μίας τηλεοπτικής σειράς που θα βασίζεται στο *God of War*, φέρνοντας τον Rafe Judkins ως showrunner, μία θέση που είχε και για το πρόσφατο *The Wheel of Time* του Amazon Prime. Σύμφωνα με το *Hollywood Reporter* η σειρά βρίσκεται υπό ανάπτυξη ήδη από το Μάρτιο και φαίνεται πως θα ακολουθεί τον Kratos στο ταξίδι του στη Σκανδιναβία, έχοντας αφήσει ήδη πίσω τις περιπέτειές του στη χώρα μας.

Ετοιμάζεται η μεταφορά του Death Stranding στη μεγάλη οθόνη

Η Kojima Productions συνεργάζεται με τη Hammerstone Studios (Barbarian, 2022) για τη δημιουργία μιας ταινίας βασισμένης στο μοναδικό *Death Stranding*. Ο Hideo Kojima δήλωσε τον ενθουσιασμό του για την προοπτική αυτής της συνεργασίας.

Να θυμίσουμε ότι στα πρόσφατα Game Awards ανακοινώθηκε το sequel του *Death Stranding*, κάτι που μας δίνει την εντύπωση ότι το συγκεκριμένο franchise ίσως αποτελέσει το νέο αποκλειστικό project του Kojima για πολλά χρόνια ακόμα, βαδίζοντας ίσως σε ανάλογα μονοπάτια με αυτά του *Metal Gear Solid*.

Το Neuromancer θα μεταφερθεί σε μία τηλεοπτική σειρά

Ένα από τα πιο σημαντικά έργα του cyberpunk είδους, το *Neuromancer*, ετοιμάζεται για το Apple TV, έχοντας στον πρωταγωνιστικό ρόλο τον Miles Teller. Οι πρώτες πληροφορίες αναφέρουν πως θα τοποθετείται σε μία φουτουριστική Ιαπωνία, όπου ο πρωταγωνιστής, αφού βγει από τη φυλακή, θα δεχθεί να πάρει μέρος σε μία αποστολή που θα τον φέρει σε επαφή με μια πανίσχυρη A.I.

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



WWW.GAMEOVER.GR

