

GAMEOVER

Magazine

Ta ugnizeta ton 2022

REVIEWS: SONIC FRONTIERS & NFS UNBOUND
TA ANAMENOMENA TOY 2023: ZELDA TEARS OF THE
KINGDOM, STARFIELD, FINAL FANTASY XVI...

EDITORIAL

Reviews

[σελ. 2: Sonic Frontiers](#)

[σελ. 5: Need for Speed Unbound](#)

[σελ. 8: Papetura](#)

Features

[σελ. 10: Τα αγαπημένα παιχνίδια του GameOver για το 2022](#)

[σελ. 20: 30 τίτλοι για το 2023](#)

[σελ. 28: Dead Space Remake - Όλα όσα γνωρίζουμε](#)

Ειδήσεις

[σελ. 30](#)

Το παρόν τεύχος συνδέει το 2022 με το 2023, περιέχοντας συγκεντρωτικά τόσο τα αγαπημένα παιχνίδια της συντακτικής ομάδας από το περασμένο έτος όσο και μία συγκεντρωτική λίστα των πλέον αναμενόμενων τίτλων του 2023. Κατά την εκτίμησή μας το 2022 ήταν σχετικά φτωχό από κυκλοφορίες, όσον αφορά στο θέμα της ποσότητας, αν και σίγουρα δεν έλειπαν ποιοτικότερες επιλογές καθώς και ορισμένες κουρφαίες στιγμές του gaming.

Εντούτοις, το 2023 φαίνεται ήδη ότι έρχεται με αξιώσεις για μία μακράν πλουσιότερη χρονιά, όπου ακόμα και με τις αναμενόμενες καθυστερήσεις το πιθανότερο είναι ότι θα προσφέρει πολυάριθμους, άκρως αναμενόμενους τίτλους, ικανούς να "βαρύνουν" σημαντικά το backlog μας.

Ευχόμαστε σε όλους μία εξαιρετική χρονιά, με υγεία πάνω απ' όλα και χρόνο για το αγαπημένο μας χόμπι.

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

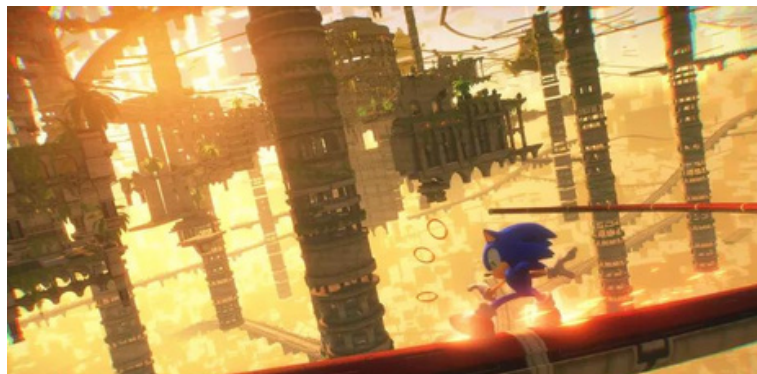


Sonic Frontiers

Επιτέλους, ο Sonic βρήκε την 3D ταυτότητα που του αξίζει!

Αν και υπερηχητικός σκαντζόχοιρος, ο Sonic άργησε υπερβολικά να έρθει στην 3D εποχή. Και όχι, δεν αναφερόμαστε στην παντελή απουσία του στο Sega Saturn, αλλά στη γενικώς ουσιώδη παρουσία του σε όλες τις 3D κονσόλες. Ναι, «γλυκές αναμνήσεις» έχουμε με τα Sonic Adventure, «καλά περάσαμε» με το Generations αλλά αντικειμενικά, μπορούσε κανείς να πει ότι έστω και ένα από αυτά τα παιχνίδια πλησίαζαν τα επικά επίπεδα των 2D Sonic της Mega Drive εποχής;

Ναι, είδαμε διασκεδαστικούς τίτλους (ανάμεσα σε διάφορα σκουπίδια), περάσαμε καλά με πολλούς από αυτούς, αλλά μόνιμα υπήρχε το ίδιο συναίσθημα: ότι Sonic απλά δεν μπορούσε να βρει το πάτημά του στο 3D περιβάλλον. Τι 1001 νύχτες σκηνικά, τι μαγικές λυκανθρωπικές δυνάμεις, τι ταξίδια στην παλαιολιθική εποχή, τίποτα από αυτά δεν έδειχνε ικανό να στηρίξει μια μασκώτ που κάποτε μεσουρανούσε στο μυαλό των gamers. Αφήστε που οι τραγικά κακογραμμένες ιστορίες που είχαν γραφτεί, και το σαχλοκούδουνο cast που είχε προστεθεί, έκανε την κατάσταση ακόμα χειρότερη.



Φανταστείτε λοιπόν την έκπληξή μας όταν ξαφνικά συνειδητοποιήσαμε ότι το Sonic Frontiers όχι μόνο δεν είναι άλλη μία μετριότητα, αλλά πρόκειται μάλλον και για το καλύτερο και πιο ουσιώδες 3D Sonic game που έχουμε δει μέχρι σήμερα! Και η αρχή γίνεται όλως παραδόξως από την ίδια γραφή της ιστορίας, με τον Sonic και τρεις φίλους του να αποκλείονται ξαφνικά σε ένα μυστηριώδες σύμπλεγμα νησιών. Όπως είναι αναμενόμενο, θα πρέπει να ανακαλύψετε πού βρίσκεστε και να καταφέρετε να γυρίσετε πίσω στον κόσμο σας.

Όμως, όπως δεν ήταν ως τώρα το αναμενόμενο, η ιστορία δίνεται με ωραίο και ήρεμο ρυθμό, έχει μπόλικο μυστήριο γύρω από έναν παλιό, χαμένο πολιτισμό και με κάποιον τρόπο καταφέρνει να συνδέσει και ορισμένα από τα πιο σοβαρά στοιχεία του Sonic universe lore.

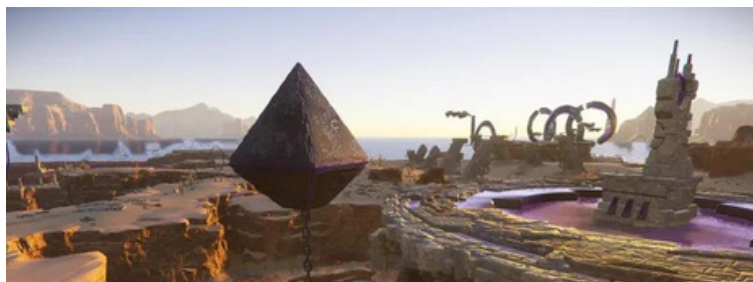
[Περιοχές](#)

WWW.GAMEOVER.GR

Αποφεύγοντας τους γελοίους παλιμπαιδισμούς στους οποίους είχε ξεπέσει στους περισσότερους 3D τίτλους, το Sonic Frontiers παραμένει μεν μια παιδική εμπειρία, αλλά με σαφέστερα ωριμότερη γραφή και παρουσίαση. Μια παρουσίαση που διαφέρει σε μεγάλο βαθμό από οτιδήποτε έχουμε δει ως τώρα από τη σειρά. Ναι, υπάρχουν ακόμα διάφορα mini stages διάσπαρτα στο παιχνίδι που μπορείς να παίξεις σαν 2D Sonic ή 3D on rails Sonic, αλλά αυτά είναι το εξτραδάκι.

Το βασικό παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε ένα σύμπλεγμα νησιών ανοιχτού κόσμου, μέσα στο οποίο ο παίκτης μπορεί ανά πάσα στιγμή να τρέξει όπου θέλει. Τα νησιά είναι αρκετά πιο προσγειωμένα (σε ό,τι αφορά τον ρεαλισμό με τον οποίο έχουν σχεδιαστεί) σε σχέση με τα πολύ πιο περίεργα stages του παρελθόντος, αλλά αυτό δουλεύει ωραία και με το πιο προσγειωμένο σενάριο του τίτλου, ενώ υπάρχει ακόμα μεγάλη ποικιλομορφία στις περιοχές με αρκετά διαφορετικά biomes.

Και αυτός ο πιο προσγειωμένος σχεδιασμός πλαισιώνεται υπέροχα με ένα από τα καλύτερα Sonic soundtracks που έχουμε ακούσει εδώ και χρόνια. Πρόκειται για μια υπέροχη ενορχήστρωση, με μελαγχολικά και ονειρικά τραγούδια όσο διασχίζουμε αυτόν τον ερημωμένο κόσμο, αλλά και με σποραδικά καταγιστικά κομμάτια εκεί ακριβώς που η ιστορία το επιβάλλει. Και μπορεί το Sonic Frontiers να απέχει πολύ από τα οπτικά standards άλλων, AAA open-world τίτλων, αλλά το γενικότερο σύνολό του -και κυρίως η ατμόσφαιρά του- δεν απογοητεύουν.



Αυτό που είναι άκρως απογοητευτικό όμως είναι το pop-in που θα αντικρίσετε σε όλο το παιχνίδι, καθώς μιλάμε ίσως για το χειρότερο πρόβλημα που έχουμε αντικρίσει ποτέ σε τίτλο, και είναι τόσο έντονο που ζημιώνει την εμπειρία. Και δεν μιλάμε τόσο για pop-in μακρινών στοιχείων του επίπεδου χάρτη (ο οποίος γενικά φορτώνει αρκετά γρήγορα), αλλά για pop-in όλων των ραμπών, πλατφορμών, καταπελτών, ελατηρίων, συρμών και των χιλιάδων άλλων "traversal tools" που είναι φυτεμένα διάσπαρτα σε όλα τα μήκη και πλάτη του χάρτη (σ.σ.: η ιστορία εξηγεί γιατί υπάρχουν όλα αυτά τα περίεργα ramps και ξέμπαρκα platforming στοιχεία παντού έτσι ασύνδετα).



Θα τρέχετε στον χάρτη και ενώ μπορεί ο ορίζοντας να δείχνει άδειος, όλα αυτά θα εμφανίζονται ξαφνικά στην οθόνη σας μόνο όταν πλησιάσετε αρκετά κοντά. Αυτό όχι μόνο αναγκάζει να αλλάζετε συχνά τη διαδρομή σας ανάλογα με το τι εμφανίζεται μπροστά σας, αλλά και ακόμα πιο συχνά να μην είστε σίγουροι για το πώς να πάτε κάπου ή πώς να πιάσετε ένα κλειδί / μία memory επειδή ο τρόπος δεν έχει κάνει ακόμα pop στην οθόνη σας γιατί δεν είστε αρκετά κοντά.

Πρόκειται για ένα μεγάλο πλήγμα στην πιο ομαλή κίνηση του Sonic που θα θέλαμε από το παιχνίδι, και ξεκάθαρα είναι θέμα της μηχανής γραφικών που δύσκολα θα λυθεί σε μελλοντικό patch και μάλλον θα πρέπει να ελπίζουμε για το ενδεχόμενο επόμενο Sonic Frontiers και μια άλλη μηχανή γραφικών.

Και είναι κρίμα, γιατί όταν ξέρουμε πού πάμε ή απλά μπαίνουμε στον ρυθμό και πηδάμε από διαδρομή σε διαδρομή, το gameplay του Sonic απλά απογειώνεται και δείχνει πόσο υπέροχο τελικά μπορούσε να γίνει το franchise, τώρα που δεν είναι κλειδωμένο επάνω σε διαδρόμους και ράγες. Και όχι μόνο είναι το τρέξιμο στον χάρτη υπέροχο, αλλά και το platforming του τίτλου είναι επίσης αρκετά καλοδεμένο. Στα σπάνια αλλά πιο σφιχτά platforming στοιχεία, βέβαια, σηκώνει ακόμα κάποια βελτίωση, αλλά στο μεγαλύτερο τμήμα του τίτλου ο Sonic «κυλάει» απροβλημάτιστα στον χάρτη.

Και όχι μόνο έχει τα κλασικά spin dash και homing κόλπα, αλλά εδώ ο Sonic για πρώτη φορά δεν έχει να κάνει με αντιπάλους που πέφτουν με 1-2 hits, αλλά με εχθρούς που απαιτούν ο καθένας τη δική του, πιο σύνθετη αντιμετώπιση. Δεν έχουμε να κάνουμε με κάτι ρηξικέλευθο, αλλά είναι μια ευχάριστη αλλαγή σε σχέση με τους συνηθισμένους εχθρούς σε τέτοια παιχνίδια.



Τα δε mini bosses έχουν ακόμα μεγαλύτερο ενδιαφέρον καθώς συχνά συνοδεύονται από τη δική τους, ιδιαίτερη «αρένα», αλλά και τρόπο αντιμετώπισης, και φρεσκάρουν και αυτά το Mario/ Sonic 3-hit boss σύμπλεγμα που πνίγει τα platformers 30+ χρόνια τώρα.

Και φυσικά, υπάρχουν και τα μεγάλα bosses του παιχνιδιού, το καθένα εκ των οποίων είναι ένα μεγάλο υπερθέαμα/ μάχη, που θα κρατήσει αρκετή ώρα και θα δοκιμάσει συχνά τις αντοχές και αντανakλαστικά σας. Για αυτήν την πιο δυναμική μάχη, αυτή τη φορά ο Sonic θα έχει πρόσβαση σε πολλές νέες δυνατότητες, δυνάμεις και combos, τα οποία μπορεί να ξεκλειδώσει σταδιακά με skill points, ενώ ταυτόχρονα μπορεί να βελτιώσει και την ταχύτητά του, τη δύναμη & άμυνά του, αλλά και τον μέγιστο αριθμό από rings που μπορεί να κουβαλάει.

Πρόκειται για ορισμένα πολύ ανάλαφρα levelling στοιχεία, που είναι δεμένα πλήρως με το traversal του τίτλου και έρχονται αρκετά οργανικά χωρίς να χρειαστεί να πιεστείτε. Δυστυχώς για όλους όμως, θα υπάρξει κάτι που θα χρειαστεί να πιεστείτε και πρόκειται κατά τη γνώμη μας για το ενοχλητικότερο σημείο του τίτλου, και λέγεται “grind”. Δυστυχώς η Sega επέλεξε -όπως πολλοί Ιάπωνες δημιουργοί- να κλειδώνει την πρόοδο της ιστορίας του παιχνιδιού πίσω από grind για τα απαραίτητα αντικείμενα.

Μάζεψε 7 κλειδιά για να πάρεις αυτό το Chaos Emerald, μετά πρέπει να έχεις 20 memories για να μιλήσεις με τον Knuckles, κάνε ένα mini-game, τώρα πρέπει να έχεις 40 memories για να μιλήσεις στον Knuckles, να έχεις 12 κλειδιά για το επόμενο Chaos Emerald και ούτω καθεξής.



Όλα αυτά (όπως και υλικά για το levelling), θα τα βρίσκετε νικώντας εχθρούς, κάνοντας mini περιβαλλοντικά side quests (που εμφανίζουν και τον χάρτη), εκπληρώνοντας συγκεκριμένα requirements στις mini πίστες που προαναφέραμε και, κυρίως, κάνοντας κάποιο perfect run σε ένα από τα εκατοντάδες συμπλέγματα από ράμπες/ ελατήρια/ράγες. Δεν είναι πως είναι δύσκολα, και για οποιονδήποτε παίκτη αποφασίσει να εξερευνήσει ολόκληρο το κάθε νησί, θα μαζέψει αρκετά για να προχωράει παρακάτω. Αλλά αυτός ο εξαναγκαστικός μηχανισμός είναι κάτι παντελώς αναχρονιστικό. Από τη μία καταλαβαίνουμε την ανάγκη του να μπει αυτός ο μηχανισμός για να σας κάνει να εκμεταλλεύεστε όλα αυτά τα στοιχεία του περιβάλλοντος και να θέλετε να δοκιμάσετε το κάθετί που βρίσκετε μπροστά σας αντί απλά να τρέχετε στο έδαφος. ➡

Από την άλλη όμως, αυτό υποδηλώνει μια σημαντική αδυναμία στη σύνθεση του παιχνιδιού σου, ότι δεν κατάφερες να βρεις τρόπο να κάνεις τον παίκτη να θέλει από μόνος του να πειραματιστεί ή να τον επιβραβεύεις με κάτι που τον ευχαριστεί, και έτσι έβαλες gates που απαιτούν συγκεκριμένο αριθμό για να εξελιχθεί η ιστορία. Για κάποιον που γενικά εξερευνά τον χάρτη, τα memories και gears που θα μαζεύει θα είναι υπεραρκετά και δεν θα έχει θέμα.

Αλλά για κάποιον λόγο, τα “keys” είναι πολύ πιο δυσεύρετα και δύσκολα στην απόκτησή τους, με αποτέλεσμα 2-3 φορές σε κάθε νησί να μπλοκάρει η ιστορία 30 με 60 λεπτά μέχρι να καταφέρετε να βρείτε τον απαραίτητο αριθμό για να ξεμπλοκάρετε. Παντελώς ανούσιο, ειδικά με το ευχάριστο gameplay του τίτλου. Θα έπρεπε να ήταν πολύ πιο χαλαρό στις απαιτήσεις του όπως το Mario Odyssey. Μικρός αριθμός να χρειάζεται για όποιον θέλει απλά να παίξει χαλαρά, και από εκεί και πέρα, για όποιον θέλει να καθαρίσει τον χάρτη, αφήστε τον να βρει όλα τα μυστικά «αστέρια» με την άνεσή του, χωρίς να είναι αιχμάλωτος του grind.

Σε γενικές γραμμές και αν δούμε σφαιρικά τον τίτλο, το θέμα του pop-in αλλά και το ενοχλητικό/ ανούσιο grind θα μπορούσε πολύ άνετα (και δίκαια) να σπρώξει την βαθμολογία πιο χαμηλά. Ακόμα και έτσι όμως, αυτό το τεράστιο βήμα μπροστά για τη σειρά σε όλους τους υπόλοιπους τομείς κέρδισε ένα ιδιαίτερα θετικό πρόσημο στην εμπειρία μας και βοήθησε να δούμε το παιχνίδι με άλλο μάτι. Πρόκειται για ένα 3D Sonic που επιτέλους όχι απλά «δουλεύει», αλλά παίζεται με πάρα πολύ άνεση και ευχαρίστηση.

Έχουμε να κάνουμε με έναν τίτλο που δεν σε κάνει να βλαστημάς τις αποστάσεις του open-world χάρτη, αλλά να ευχαριστιέσαι την υπερταχύτητα που αναπτύσσεις και τις χιλιάδες τρελές διαδρομές που θα χρησιμοποιήσεις. Δεν είναι ακόμα το τέλειο παιχνίδι, αλλά πρόκειται για ένα τεράστιο βήμα μπροστά και μια από τις πιο διασκεδαστικές Sonic εμπειρίες που έχουμε δει εδώ και δεκαετίες. Και ένα Sonic Frontiers 2 με αυτές τις βάσεις αλλά και με διορθωμένα τα προβλήματα, θα ήταν απλά ονειρικό.

Αλέξανδρος Μιχαλιτσιάνος

Βαθμολογία: 8

Θετικά

- Επιτέλους, μετά από τόσα χρόνια και τόση ταλαιπωρία, ο Sonic βρήκε την ταυτότητα που του αξίζει στο 3D περιβάλλον, με έναν τίτλο που αποτελεί σημείο-σταθμό για τη σειρά.
- Ένα υπέροχο, γαλήνιο, ατμοσφαιρικό soundtrack.
- Εχθροί, mini bosses και titans με αρκετά ενδιαφέροντα κόλπα και gameplay.
- Αναπάντεχα, μια ιστορία που έχει ενδιαφέρον και δεν σαχλοκουδουνίζει!

Αρνητικά

- Ανούσια φουσκωμένο με αχρείαστο grind, για να προχωράς στο επόμενο επίπεδο της ιστορίας.
- Το χειρότερο pop-in που έχουμε δει σε open-world τίτλο.

Το **Sonic Frontiers** κυκλοφορεί από τις 8/11/22 για PS5, PS4, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5, με review code που λάβαμε από τη Zegetron.

Need for Speed Unbound

Οι ορέξεις της «αχόρταγης» EA.

Το Need for Speed Unbound είναι το νεότερο μέρος της σειράς και έρχεται μετά το Need for Speed Heat, το οποίο δεν κατάφερε να συγκινήσει τους φίλους της σειράς. Αυτό που κατάφερε, ήταν να γίνει η αφορμή για το -πρακτικά- λουκέτο της Ghost Games και ο λόγος για την επιστροφή της Criterion στο τιμόνι της σειράς.

Δέκα περίπου χρόνια πέρασαν από την τελευταία φορά που η Criterion Games είχε στα χέρια της το δημοφιλές όνομα της σειράς Need for Speed. Δέκα χρόνια στα οποία η ίδια είχε κυρίως μετατραπεί σε ένα υποστηρικτικό studio της DICE, για project όπως τα Battlefield V & 2042 αλλά και το Battlefront 2, κάτι που σίγουρα ήταν πολύ «λίγο» για την ίδια δεδομένης της ιστορίας της. Πώς να είναι άλλωστε, όταν η ομάδα που μετρά περισσότερα από 25 χρόνια ζωής έχει χαρίσει κάποια από τα πιο αγαπημένα arcade racing όλων των εποχών, με τη σειρά Burnout;



Έχοντας την αποστολή να επαναφέρει την ιστορική σειρά στο προσκήνιο, η Criterion είχε δύσκολο έργο. Από την μία ο τίτνας που ακούει στο όνομα Forza Horizon κερδίζει τον έναν αντίπαλο μετά τον άλλο με μεγάλη άνεση, από την άλλη η ίδια η EA δείχνει να μην πίστεψε ποτέ στο όραμα της Criterion. Το Need for Speed Unbound αποκαλύφθηκε στο κοινό της σειράς ελάχιστους μήνες πριν την κυκλοφορία του, έλαβε ελάχιστη προώθηση, στο πλαίσιο της οποίας η αποστολή των review copy καθυστέρησαν σημαντικά.

Η ανησυχία όσο κατέβαινε το Need for Speed Unbound στην κονσόλα μας ήταν έντονη και οι πρώτες ώρες του τίτλου την έκαναν ακόμη εντονότερη. Μέχρι το τέλος του σύντομου προλόγου πολλά έδειχναν «στραβά». Ο παίκτης, αφού δημιουργήσει τον χαρακτήρα του και επιλέξει το πρώτο του όχημα, ξεκινά να λαμβάνει μέρος σε αγώνες, οι οποίοι σίγουρα θα δυσκολέψουν τους αμήτους. Μετά από κάποια σεναριακά κλισέ, όλη η προσπάθεια του χαρακτήρα μας ξεκινά ξανά από το μηδέν.

[Περιοχόμενα](#)

Η προσπάθεια να σχολιάσουμε σε βάθος την ιστορία του Need for Speed Unbound έχει ελάχιστη αξία, όμως θα λέγαμε πως υπάρχουν κάποιοι χαρακτήρες με χιούμορ που θα καταφέρουν να μην κάνουν «άβολη» την όλη ατμόσφαιρα του τίτλου. Μιλώντας για ατμόσφαιρα, ένα από τα πρώτα σημεία του Unbound που σχολιάστηκαν ήταν η animation αισθητική των χαρακτήρων του, και τα πολύχρωμα γραφικά που εμφανίζονται γύρω από το όχημα μας. Ευτυχώς και τα δύο δεν επιδρούν αρνητικά, δεν ενόχλησαν ούτε στο ελάχιστο και θα λέγαμε πως τελικά δένουν όμορφα με την αισθητική του τίτλου.



Αυτή σίγουρα είναι έντονη, διαφορετική και θα φανεί ξένη σε άτομα μεγαλύτερης ηλικίας, ωστόσο καταφέρνει να δώσει χαρακτήρα σε μία κατά τα άλλα «μουντή» πόλη. Οι πεζοί προσθέτουν και εκείνοι μία αίσθηση ζωντάνιας στη Lakeshore City. Το Unbound χτίζει έτσι, μαζί και με ένα ιδιαίτερο soundtrack, το δικό του μοναδικό στυλ, το οποίο του δίνει χαρακτήρα σε σχέση με τον άγευστο προκάτοχό του.

Το story mode του Unbound διαρκεί 20 με 25 ώρες και χωρίζεται σε τέσσερις εβδομάδες. Ο παίκτης έχει στη διάθεση του πέντε ημέρες προκειμένου να καταφέρει να αναβαθμίσει το όχημά του και να συγκεντρώσει ένα απαραίτητο χρηματικό ποσό (το μόνο currency του τίτλου) προκειμένου να μπορέσει να λάβει μέρος στον «μεγάλο» αγώνα του Σαββάτου. Οι ημέρες χωρίζονται σε πρωί και βράδυ, και λήγουν με την επιστροφή μας στο γκαράζ.

Μόλις επιστρέψουμε στο γκαράζ, τα χρήματα που έχουμε συγκεντρώσει από αγώνες τοποθετούνται στον «λογαριασμό» μας, ενώ αν η ημέρα φτάσει στο τέλος της, γίνεται επανεκκίνηση στο heat level. Αυτό αφορά στο πόσο περιζήτητοι είμαστε στην αστυνομία, μία σύλληψη από την οποία οδηγεί σε κατάσχεση όλου του ποσού που συγκεντρώσαμε. Έτσι δημιουργείται ένα έξυπνο risk vs reward σύστημα, το οποίο μας χάρισε αρκετές στιγμές έντονους άγχους αλλά και ικανοποίησης. Δυστυχώς, μετά από αρκετές ώρες στο παιχνίδι είναι εύκολο να αντιληφθεί κανείς πως τα κυνηγητά με την αστυνομία είναι αρκετά συχνότερα από όσο θα έπρεπε.



Τις περισσότερες φορές η εξέλιξη τους είναι ακριβώς ίδια, δηλαδή κυνηγητά στα... λαγκάδια, αφού λείπουν πιο περίπλοκοι μηχανισμοί όπως «περιβαντολογικές» παγίδες (αντίστοιχες με αυτές του NFS Undercover) ή gadget (αντίστοιχα με αυτά του NFS Hot Pursuit). Η γρήγορη και έξυπνη οδήγηση είναι το μόνο όπλο μας ενάντια στα όργανα του νόμου και το μοντέλο οδήγησης καλείται να την υποστηρίξει. Εδώ, παρά την αλλαγή του studio, η Criterion επέλεξε να εξελίξει το μοντέλο οδήγησης του NFS Heat και όχι να δοκιμάσει κάτι τελείως νέο.

Σε σημεία η επιλογή αυτή μοιάζει σωστή, σε άλλα σημεία πάλι φαίνεται πως τα οχήματα δεν υπακούουν τις εντολές μας ούτε τους νόμους της φυσικής. Μετά από αρκετές ώρες παλεύοντας με ρυθμίσεις αλλά και αναβαθμίσεις, αρκετά αυτοκίνητα έφτασαν στο σημείο να είναι διασκεδαστικά, ενώ άλλα δυστυχώς δεν τα κατάφεραν ποτέ. Οι άβολες στιγμές πάντως ποτέ δεν εξαλείφθηκαν ολοκληρωτικά, κάτι που δείχνει πως υπάρχει ακόμη αρκετός δρόμος για την Criterion.



Όσο ασχολούμασταν με «ταπεινά» sports car, η επιλογή του drift στις στροφές έμοιαζε σωστή προκειμένου να αναπληρώνεται το nitro του οχήματός μας πριν από κάθε ευθεία. Η Criterion έδωσε ελευθερία για το πώς θα ξεκινά ένα drift, με επιλογή για double tap του φρένου, του γκαζιού ή και με τον «παραδοσιακό» τρόπο. Όταν τα supercar και τα hypercar κάνουν την εμφάνισή τους, τότε τα set up με περισσότερη πρόσφυση αρχίζουν να έχουν περισσότερο νόημα και το παιχνίδι αποκτά μία πιο άγρια φύση και ομορφιά. Βέβαια σε αυτήν την περίπτωση πριν την είσοδο σε κάποιο drift ή gymkhana event, ο παίκτης θα πρέπει είτε να ρυθμίσει διαφορετικά το όχημά του, είτε να αλλάξει σε κάποιο διαφορετικό.

Η δυσκολία των αγώνων στο NFS Unbound είναι πιο υψηλή από τον μέσο όρο της κατηγορίας, ίσως γιατί η πρώτη θέση δεν πρέπει να είναι πάντα ο στόχος. Εξάλλου ο παίκτης έχει περιορισμένο αριθμό από restart στη διάθεσή του για κάθε ημέρα της εβδομάδας του Unbound, επομένως αυτά πρέπει να χρησιμοποιηθούν έξυπνα και μόνο όταν είναι απαραίτητα.

Η AI είναι γρήγορη -κάποιες φορές αφύσικα- κάτι που κάνει την προσοχή μας 100% απαραίτητη για όλη τη διάρκεια ενός αγώνα αν θέλουμε μία υψηλή θέση. Απαραίτητη είναι η προσοχή και στα checkpoint κάθε αγώνα, καθώς αυτά ακολουθούν τη λογική των Forza Horizon και ένα λάθος μπορεί να οδηγήσει σε reset του οχήματος και χάσιμο αρκετών θέσεων.

Όπως συμβαίνει στους περισσότερους τίτλους της σειράς, έτσι και εδώ, ο παίκτης έχει στη διάθεσή του ένα συμπαθητικό αριθμό οχημάτων. Η λίστα του Unbound μοιάζει σε πολύ μεγάλο βαθμό με αυτή του Heat, περιλαμβάνοντας οχήματα από Honda Civic μέχρι LaFerrari. Σίγουρα κάποιοι θα στεναχωρηθούν με την απουσία της Audi και της Toyota, ενώ άλλοι θα χαρούν με νέες προσθήκες όπως τα Mitsubishi Eclipse, BMW M1 (1981), Lotus Emira, Mazda RX8 και MB 190E (1988).

Κάθε όχημα μπορεί να αναβαθμιστεί μηχανικά, με τα engine swap να δίνουν αμέτρητες επιλογές για πειραματισμό, όσο βέβαια το επιτρέπει και η «μνημονιακή» οικονομία του Unbound, κάτι που διαφοροποιεί τον τίτλο σημαντικά από τη σειρά Horizon. Αντίστοιχα δεκάδες είναι και οι αισθητικές παρεμβάσεις που μπορούμε να κάνουμε στο όχημά μας, με bodykit και εκατοντάδες ζάντες από γνωστές εταιρείες του χώρου. Τέλος, αν και μάλλον αφορά λίγους -εμάς δεν μας απασχόλησε καθόλου- υπάρχει μία λίστα branded εκατοντάδων ρούχων και αξεσουάρ για τον χαρακτήρα μας.



Αφού κανείς ολοκληρώσει το story mode του Unbound μπορεί να συνεχίσει να συμμετέχει σε αγώνες, ακολουθώντας τη γνωστή πλέον αλληλουχία των ημερών, να συγκεντρώσει τα διάσπαρτα collectibles, ή να ασχοληθεί με το online mode. Για την ώρα αυτό θα το χαρακτηρίσουμε ως σπαρτιάτικο, με αρκετά στοιχεία να λείπουν. Πρόκειται για ένα εντελώς αποκομμένο κομμάτι του παιχνιδιού, για το οποίο έχουμε διαφορετικό γκαράζ, οχήματα & χρήματα. Σίγουρα η Criterion πρέπει να δουλέψει αρκετά προκειμένου να τραβήξει το ενδιαφέρον μας στο συγκεκριμένο mode, τόσο διορθώνοντας λάθη που αφορούν «σπασμένα» setup, όσο και προσθέτοντας νέο περιεχόμενο & λειτουργίες.



Είναι λοιπόν το Need for Speed Unbound ένας τίτλος που θα δει στα μάτια το Forza Horizon; Η απάντηση είναι όχι, καθώς η σειρά της Playground παίζει μπάλα άλλης κατηγορίας, έχοντας πλουσιότερο περιεχόμενο και ένα μοντέλο οδήγησης κληρονομιά από τη σειρά Motorsport, το οποίο δύσκολα θα απειληθεί από κάποιον ανταγωνιστή. Προς τιμήν της, η Criterion δείχνει να έχει καταλάβει το παραπάνω και να έχει χτίσει κάποιες σωστές βάσεις προς μία διαφορετική κατεύθυνση. Για μία σειρά τίτλων με διαφορετικό προσανατολισμό, οι οποίοι αν γίνει η απαιτούμενη δουλειά μπορούν να είναι εξαιρετικοί, με δική τους ταυτότητα.

Μοναδικό αγκάθι; Οι ορέξεις της «αχόρταγης» EA, της οποίας η ιστορία μαρτυράει πως σπάνια έχει υπομονή και δίνει δευτερες ευκαιρίες. Μία φωνή μέσα μας όσο παίζαμε Unbound φώναζε... Titanfall 2, φυσικά όχι ως προς τα ποιοτικά στάνταρ του τίτλου της Respawn, αλλά ως προς το ότι σε λίγα χρόνια το Unbound θα μνημονεύεται ως το καλύτερο Need for Speed από το 2009 (Hot Pursuit) και έπειτα, με την Criterion... υποστηρικτική και την EA να στρέφει ολοκληρωτικά την προσοχή της στα ετήσια WRC και F1.

Λάκης Καβαλάρης

Βαθμολογία: 7

Θετικά

- Έξυπνα δομημένο risk vs reward σύστημα,
- Αίσθηση προόδου.
- Τίτλος με δική του ταυτότητα.
- Πλούσιο εύρος μηχανικών και εικαστικών βελτιώσεων για ακόμη μία φορά.
- Σχεδόν άριστος οπτικοακουστικός τομέας, απόλυτα ομαλό gameplay.

Αρνητικά

- Μοντέλο οδήγησης που χρίζει βελτιώσεων, ειδικά στις χαμηλές ταχύτητες.
- Έλλειψη μηχανισμών στα κυνηγητά με την αστυνομία.
- Ανωμαλίες που δημιουργούνται λόγω των checkpoints.
- Online mode που απαιτεί περισσότερη υποστήριξη.
- Μία ακόμη μη άριστη arcade κυκλοφορία από την EA, μετά τα Dirt 5 & Grid Legends, παρά το ταλέντο που έχει στο δυναμικό της.

Το **Need for Speed Unbound** κυκλοφορεί από τις 29/11/22 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη Bandai Namco Entertainment Greece.

Χειροποίητο adventure σφηνάκι.

Όπως σε κάθε έργο τέχνης, έτσι και στα βιντεοπαιχνίδια με αρτιστικές τάσεις η προσωπική σφραγίδα του δημιουργού είναι κυρίαρχη. Αν μιλάμε για AAA παραγωγές υπό την εποπτεία ενός developer με ισχυρό όραμα, τότε παρόλο που στη δημιουργία του θα συμμετέχουν ίσως εκατοντάδες άνθρωποι, η προσωπικότητα του αρχηγού θα περάσει στο παιχνίδι και ο παίκτης δεν θα δυσκολευτεί να αναγνωρίσει την ιδιαίτερη σφραγίδα του. Το ίδιο φυσικά ισχύει και στην indie σκηνή, όπου βλέπουμε πολλές φορές δημιουργίες από ένα μόνο άτομο που ακροβατούν ανάμεσα στο παιχνίδι και την αρτιστική πρόταση, με τον κώδικα να λειτουργεί σαν ψηφιακός καμβάς όπου ο δημιουργός εκθέτει το όραμά του. Μια τέτοια περίπτωση είναι και το Papetura.

Το Papetura είναι ουσιαστικά ένα πολύ σύντομο point and click adventure με σαφώς αρτιστικό προσανατολισμό και σκοπό. Διαδραματίζεται σε έναν κόσμο από χαρτί, με τον κύριο ήρωά του, τον Pape, να είναι αιχμάλωτος σε μια περίεργη φυλακή. Σύντομα θα γνωρίσει ένα περίεργο σκουληκοειδές πλάσμα, τον Tura, και μαζί θα προσπαθήσουν να αποδράσουν και να σταματήσουν μια προφητεία, η οποία δείχνει τον κόσμο του παιχνιδιού να καταστρέφεται από φωτιά...



Το κυριότερο χαρακτηριστικό του Papetura είναι πως όλος ο οπτικός τομέας του είναι χειροποίητος, αληθινές κατασκευές από χαρτί, τις οποίες ο δημιουργός του έφτιαξε, φωτογράφησε και βιντεοσκόπησε, και έπειτα πέρασε τις εικόνες στον υπολογιστή και επεξεργάστηκε. Χρησιμοποιώντας λοιπόν χαρτί και φωτίζοντας τις κατασκευές αυτές με αληθινό φως, δημιούργησε σιγά σιγά όλα όσα βλέπει ο παίκτης στην οθόνη του. Όπως είπαμε, το παιχνίδι φτιάχτηκε από ένα μόνο άτομο, με τη συνδρομή δύο ακόμα στη μουσική και τα ηχητικά εφέ. Αν παρακολουθήσει κανείς βίντεο από όλη τη διαδικασία, θα διαπιστώσει ότι σίγουρα αυτή η ιδιαίτερη προσέγγιση θα ήταν πολύ χρονοβόρα, ενώ φυσικά είναι και υπεύθυνη για το ξεχωριστό τελικό αποτέλεσμα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού ξεχωρίζουν λοιπόν για την χειροπιαστή υφή τους, το stop motion animation και εν τέλει την αίσθηση ότι δεν παρακολουθούμε μια ψηφιακή δημιουργία, αλλά μια κατασκευή του αληθινού κόσμου. Επειδή χρησιμοποιήθηκε απλό φωτοτυπικό και φωτογραφικό χαρτί, η χρωματική παλέτα είναι βέβαια αρκετά περιορισμένη, ενώ ο ατμοσφαιρικότετος κατά τα άλλα φωτισμός έχει τις περισσότερες φορές λευκή, κίτρινη ή πορτοκαλί χροιά.

Γι'αυτούς τους λόγους τα γραφικά δεν είναι τα ομορφότερα που έχουμε δει ποτέ, αλλά η 100% χειροποίητη προέλευσή τους κερδίζει αβίαστα τον σεβασμό μας. Σε συνδυασμό με την πραγματικά όμορφη, μελαγχολική και ατμοσφαιρική μουσική και τη λιτή αφήγηση, συνδράμουν στον χαρακτηρισμό του παιχνιδιού ως μια σαφή καλλιτεχνική δημιουργία που αντανακλά και κατοπτρίζει το όραμα του δημιουργού της.



Όσον αφορά το gameplay, πρόκειται όπως είπαμε για ένα point and click adventure με λιτή αφήγηση στο στυλ παιχνιδιών όπως το Little Nightmares. Μόλις ο πρωταγωνιστής συναντήσει τον σύντροφό του, τον Tura, αυτός μπορεί να εκτοξεύει μικρά σφαιρίδια, σηματοδοτώντας σε γωνία 180 μοιρών με τον δεξί αναλογικό μοχλό. Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι έξυπνοι, ενώ πολλές φορές απαιτούν και το κατάλληλο timing και μια στοιχειώδη επιδεξιότητα εφόσον μπλέκονται με shooting μηχανισμούς (δεν αρκεί δηλαδή μόνο το κλικ στο σωστό σημείο).

Το παιχνίδι περιλαμβάνει και ένα hint σύστημα, με το οποίο ο παίκτης βλέπει ένα μικρό σκετσάκι όμοιο με τους διαλόγους της ιστορίας, που του δείχνει τι πρέπει να κάνει σε κάθε δωμάτιο για να προχωρήσει. Λόγω της λιτής αφήγησης βεβαια, η οποία δηλώνει παρούσα ακόμα και στο how to play τμήμα του μενού, μας πήρε 1-2 γρίφους να καταλάβουμε ότι το κουμπί X δείχνει hints και δεν είναι μηχανισμός του παιχνιδιού... Όσον αφορά λοιπόν την ποιότητα των γρίφων, μείναμε ικανοποιημένοι. Ένα πρόβλημα όμως του παιχνιδιού είναι η απελπιστικά αργή κίνηση του χαρακτήρα, με συνέπεια ο παίκτης να δυσκολεύεται να μεταβεί από μια οθόνη στην άλλη και να δοκιμάζει πράγματα για να βρει τη λύση των γρίφων.



Πολλές φορές ευχηθήκαμε να υπήρχε ένα run button, ώστε να υπερβούμε την ταχύτητα του σαλιγκαριού με την οποία κινούμαστε... Το άλλο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, το οποίο δεν θα κατατάξουμε a priori στα μειονεκτήματα, αλλά σίγουρα ενδιαφέρει μεγάλο μέρος του υποψηφίου αγοραστικού κοινού, είναι η πολύ μικρή διάρκειά του, απόρροια ίσως του ξεχωριστού τρόπου που επιλέχθηκε για το development. Έτσι, ανάλογα με το πόσο γρήγορα θα ανακαλύψουμε τη λύση των γρίφων, ίσως και του πόσο συχνά θα χρησιμοποιήσουμε τα hints, το παιχνίδι μπορεί να ολοκληρωθεί έπειτα από 1 με 1,5 ώρα. Σε συνδυασμό με την πολύ αργή κίνηση του χαρακτήρα που αναφέραμε παραπάνω, οι συνολικές τοποθεσίες που θα επισκεφτούμε και οι γρίφοι που θα λύσουμε φτάνουν οριακά σε διψήφιο νούμερο.

Για να ολοκληρώσουμε την παρουσίασή μας, ας πούμε και δύο λόγια για την ιστορία και τη λιτή όπως προαναφέραμε αφήγηση. Το παιχνίδι δεν περιλαμβάνει φυσικά ομιλία, και όλοι οι διάλογοι έχουν τη μορφή φυσικών κι εδώ σκίτσων σε κόμικ φούσκες. Η ιστορία παίζει περισσότερο με τα συναισθήματα, ενώ τα όποια νοήματα επάγονται περισσότερο από την ατμόσφαιρα και τη σύνδεση με τον φανταστικό κόσμο του παιχνιδιού. Δεν είναι αλησμόνητη ή ρηξικέλευθη, αλλά σίγουρα μπορεί να αγγίξει τον παίκτη και να τον κάνει να νοιώσει όμορφα αισθήματα.

Αυτό είναι λοιπόν το Papetura. Μια σαφώς ιδιαίτερη πρόταση, με ξεχωριστή μέθοδο δημιουργίας που συνάδει και δικαιολογεί τον χαρακτηρισμό του ως έργο τέχνης. Εμείς μαγευτήκαμε από τον φανταστικό κόσμο που δημιούργησε ο καλλιτέχνης και περάσαμε καλά με τους γρίφους του, αλλά έχοντας παίξει κι άλλα παιχνίδια της κατηγορίας θα θέλαμε να είχαμε περάσει κι άλλο χρόνο με αυτό...

Μιχάλης Χασάπης

Βαθμολογία: 7

Θετικά

- -Γραφικά από χειροποίητες κατασκευές με χαρτί, που παραδίδουν ένα όμορφο και ιδιαίτερο εικαστικό αποτέλεσμα.
- Πανέμορφη μουσική.
- Έξυπνοι γρίφοι.
- Θελκτικός, φανταστικός κόσμος.
- Συνολικά, ένα έργο τέχνης σε μορφή βιντεοπαιχνιδιού.

Αρνητικά

- Η πολύ αργή κίνηση του χαρακτήρα δυσκολεύει τον πειραματισμό του παίκτη όσον αφορά την επίλυση των γρίφων.
- Μικρός αριθμός τοποθεσιών και γρίφων οδηγεί σε σύντομη διάρκεια, που τελικά αφήνει την αίσθηση του ανικανοποίητου.

Το **Papetura** κυκλοφορεί για το Nintendo Switch από την 1/12/22, ενώ για PC είναι διαθέσιμο από τις 7/5/21. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το Switch, με review code που λάβαμε από τη Feardemic.

FEATURES

Τα αγαπημένα παιχνίδια του GameOver για το 2022

Το άρθρο με τα αγαπημένα παιχνίδια της συντακτικής ομάδας του GameOver για το εκάστοτε έτος που φεύγει είναι πια μια μακρόχρονη παράδοση. Είναι ένα γράμμα αγάπης σε εκείνα τα παιχνίδια που μας κράτησαν γλυκιά συντροφιά σε καλές ή δύσκολες περιόδους, μια στιγμή αναπόλησης των καλύτερων στιγμών που περάσαμε παρέα με αυτό το υπέροχο μέσο, που όσο και αν αλλάζει τελευταία προς το χειρότερο, τόσο -την ίδια στιγμή- επιμένει και συνεχίζει να μας προσφέρει σπουδαίες στιγμές και έντονες συγκινήσεις. Συνεχίζει να καταφέρνει να μας ταξιδεύει και να μας κάνει να ξεχνάμε, έστω για λίγο, το γκρίζο της καθημερινότητας.

Σε αυτό το μέσο ψυχαγωγίας έχουμε αφιερώσει μεγάλο κομμάτι της ζωής μας, και έτσι αφιερώνουμε κάθε τέλος του χρόνου (ή αρχή, φέτος καθυστερήσαμε λίγο είναι η αλήθεια...) λίγο ή περισσότερο ψηφιακό μελάνι για να το ευχαριστήσουμε για όλα όσα μας πρόσφερε. Έτσι, για μια ακόμα φορά διαλέγουμε όσα αγαπήσαμε, τα παραθέτουμε, τα σχολιάζουμε, τα μνημονεύουμε και σας παρακινούμε να γράψετε και εσείς στα σχόλια λίγες λέξεις για εκείνα τα κομμάτια κώδικα, που με τον ιδιαίτερο και μαγικό τρόπο τους, σας ταξίδεψαν.



Προσωπικά φέτος έπαιξα λιγότερο από κάθε άλλη χρονιά λόγω διαφόρων προβλημάτων, αλλά αν θα έπρεπε να διαλέξω για να δημιουργήσω μια σύντομη λίστα, αυτή θα περιελάμβανε τα παρακάτω.

- God of War Ragnarok
- The Last of Us Part I Remake
- Gran Turismo 7
- Moss: Book 2

Γιώργος Καλλίφας

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Άλλη μια – περιέργη – χρονιά φτάνει στο τέλος της και αφήνει πίσω της ανάμικτα συναισθήματα, μας κάνει να θέλουμε να έρθει το 2023 και να ατενίσουμε το μέλλον, θετικότερα. Μια χρονιά που στο καθαρά gaming δε μας έφερε και πολλά πράγματα, μιας και περισσότερο αναλωθήκαμε σε συζητήσεις για συνδρομητικά μοντέλα και πακέτα, για εξαγορές εταιρειών και αποκλειστικότητες τίτλων που ήρθαν και θα έρθουν και λιγότερο για αυτό καθαυτό το gaming. Απόρροια ίσως, και της έλλειψης κυκλοφορίας πολλών μεγάλων τίτλων, μιας και δεν υπήρξαν πολλά AAA παιχνίδια που κέντρισαν το ενδιαφέρον. Μια έλλειψη, που ίσως οδήγησε και πολλούς που μέχρι τώρα δίσταζαν, να ψάξουν και να δοκιμάσουν indie τίτλους.

Αυτό αντικατοπτρίζεται άλλωστε και στην παρακάτω λίστα, με τα πέντε προσωπικά αγαπημένα μου παιχνίδια που κυκλοφόρησαν το 2022 και τα οποία με τον έναν ή τον άλλο τρόπο μου άφησαν θετικό πρόσημο κατά την διάρκεια της ενασχόλησής μου με αυτά. I know what I'm gonna do tomorrow, and the next day, and next year, and the year after that.



God of War Ragnarok: Το sequel που έκλεισε το ταξίδι του Kratos στη Σκανδιναβική μυθολογία, ήταν όπως θα έπρεπε. Επικό, πομπώδες, μεγάλο σε έκταση και διάρκεια. Ολοκλήρωσε μια μεγάλη –και επικίνδυνη – πορεία με τρόπο emphatic, ταυτόχρονα φρέσκαρε και έφερε βελτιώσεις σε διάφορους τομείς της σειράς.

Horizon Forbidden West: Η Guerilla κατάφερε να εμπλουτίσει και να βελτιώσει αρκετά κομμάτια του πρώτου παιχνιδιού. Το οπτικό αποτέλεσμα σε συνδυασμό με τον τεχνικό τομέα του τίτλου, έδωσαν μια μοναδική εμπειρία, παρά το σχετικά αδύναμο σενάριο.

Signalis: Ένας indie τίτλος, που ήρθε από το πουθενά και ξεχώρισε με την ατμόσφαιρα, τους γρίφους του, το ηχητικό αποτέλεσμα, αλλά κυρίως για το level design και την αισθητική του, με τη χρήση του ραδιοφώνου να ξεχωρίζει και να ανεβάζει την εμπειρία.



Return to Monkey Island: Δε θα μπορούσε να λείπει από την λίστα η επιστροφή του Guybrush Threepwood δια χειρός Ron Gilbert. Με όλα τα θετικά του και τα αρνητικά του, μας επέστρεψε στο παρελθόν, στο χιούμορ, τη γραφή και την ατμόσφαιρα του Monkey Island, όπως εύκολα παρατηρεί κανείς και από τον τίτλο του.

Stray: Η υλοποίηση του post-apocalyptic cyberpunk κόσμου και ο οπτικός τομέας και το art direction του τίτλου, έκρυσαν τεχνηέντως τις όποιες αδυναμίες του τίτλου στο κομμάτι των γρίφων και του περιορισμένου gameplay.

Απογοητεύσεις της χρονιάς: Δύο τίτλοι, παρά τις προσδοκίες που γέννησαν δεν μπόρεσαν να «σταθούν» στο ύψος τους εν τέλει, το “The Callisto Protocol”, με το συνολικά χλιαρό του τελικό αποτέλεσμα. Το “Trek to Yomi”, με τον τίτλο, να φαίνεται πολύ πιο ωραίος και γεμάτος από ότι τελικά ήταν, με ρηχό σύστημα μάχης και αδιάφορη ιστορία.

Honorable Mentions: Σαν αναφορές θα κρατήσω μερικούς τίτλους που ξεχώρισαν αλλά δεν χώρεσαν στη προσωπική λίστα με τα top-5 της χρονιάς για τον έναν ή τον άλλο λόγο. Two Point Campus, Norco, Hard West 2, Far: Changing Tides, Tunic, Sifu, Cult of The Lamb, Immortality και Call of Duty: Modern Warfare II.

Εύχομαι μια καλή και δημιουργική νέα χρονιά, με υγεία, ηρεμία και περισσότερα χαμόγελα.

Κώστας Παπαμήτρου

Με τη ζωή να μπαίνει σε μια στοιχειώδη κανονικότητα, συνειδητοποίησα ότι το μεγάλο πρόβλημα που αντιμετωπίζω σχεδόν πάντα με τα βιντεοπαιχνίδια επέστρεψε δριμύτερο. Μιλάω, φυσικά, για την έλλειψη χρόνου.

Με το κομμάτι δουλειάς/σπουδών να απασχολεί το μεγαλύτερο κομμάτι της καθημερινότητάς μου, αντιλαμβάνομαι τώρα, στο τέλος της χρονιάς, πως δεν είχα την ευκαιρία να παίξω όσο θα ήθελα. Ευτυχώς, πάντως, έπαιξα παιχνίδια που ήθελα. Και έτσι μπορώ να αναπτύξω τις σκέψεις μου σε μερικές αράδες και αυτή τη χρονιά.

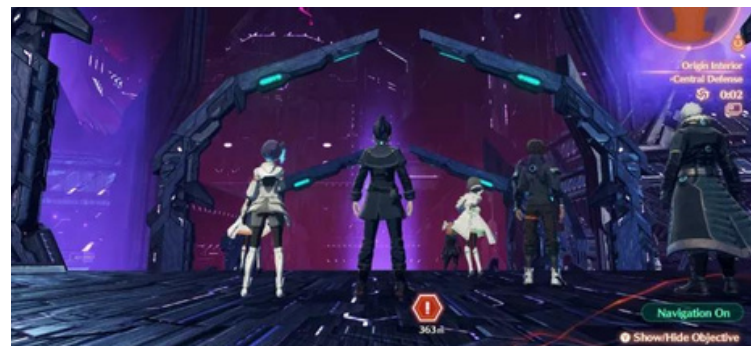
Η αγαπημένη μου εταιρεία φέτος με κέρασε τόσο όμορφες στιγμές, όσο και στιγμές μεγάλων απογοητεύσεων. Σε αυτές τις τελευταίες, δεν θα αναφερθώ καθόλου. Στις όμορφες στιγμές θα ξεχωρίσω τις κυκλοφορίες των Pokemon Legends: Arceus, αλλά και του Kirby and the Forgotten Land.

[Περιοχές](#)

Στην αρχή της νέας χρονιάς, η περιπέτεια στην αρχαία Sinnoh (ή περιοχή Hisui, όπως είναι ορθά γνωστή) μου προσέφερε στο πιάτο έναν τίτλο Pokemon γνώριμο και συνάμα διαφορετικό, με μια gameplay συνταγή που με ικανοποίησε και μου έδωσε το έναυσμα να ακολουθήσω τον in-game χαρακτήρα μου στο ταξίδι ανακάλυψης της αλήθειας πίσω από τους θρύλους της τέταρτης γενιάς Pokemon.

Η 3D platforming περιπέτεια του Kirby ήταν ένα άλλο κομμάτι των gaming ενασχολήσεών μου για τη φετινή χρονιά που ξεχώρισα, μετά τις ομολογουμένως στάσιμες εμπειρίες που προσέφεραν τα τελευταία παιχνίδια της σειράς. Νέες και ενισχυμένες μεταμορφώσεις και μεγάλα, ανοικτά επίπεδα θέτουν τις βάσεις για μια νέα, εξελικτική πορεία για τη σειρά, αφήνοντάς με να περιμένω πως και πως για τη συνέχεια.

Το καλοκαίρι συνοδεύτηκε με την κυκλοφορία του Xenoblade Chronicles 3. Για αυτό το παιχνίδι θα μπορούσα να μιλάω για ώρες. Θα αρκεστώ μόνο στο να πω πως ο Noah και οι σύντροφοί του κατάφεραν να ολοκληρώσουν μια ιστορία που ξεκίνησε έντεκα χρόνια και δύο παιχνίδια πριν, με έναν τρόπο που μπορεί να μην έχει ενδεχομένως ικανοποιήσει όλους τους παίκτες. Πολλές φορές, όμως, σημασία δεν έχει ο προορισμός, αλλά το ίδιο το ταξίδι.



Και το Xenoblade Chronicles 3 προσέφερε ένα ταξίδι χορταστικό, γεμάτο με ενδιαφέροντες χαρακτήρες, γεγονότα και μια πλοκή που πολλές φορές με έβαλε σε σκέψεις για την ίδια τη ζωή και για το πόσο δεδομένα θεωρούμε κάποια πράγματα. Χωρίς αμφιβολία, ο τίτλος αυτός μοιράζεται τη θέση του πλέον αγαπημένου μου παιχνιδιού μαζί με το Elden Ring. Για αυτό το παιχνίδι μιλήσαμε ξανά και ξανά και ξανά, κάτι που επίσης δεν θα κάνω σε αυτό το κείμενο.

Όμως η ανοιχτωσιά του κόσμου, η ελευθερία στην εξερεύνηση, η σκοτεινή φαντασία και το μέστωμα της gameplay συνταγής που έχει τελειοποιήσει η From Software και η ομάδα του Miyazaki δεν μου άφηναν περιθώρια να μην ασχοληθώ μαζί του από την πρώτη ημέρα κυκλοφορίας, όπως και το να μην επιστρέφω σε αυτόν τον κόσμο πολλές φορές με νέα playthroughs. ➡

Δεν συνηθίζω σε αυτό το κείμενο να μιλάω για τίτλους προηγούμενων ετών. Φέτος, όμως, θα κάνω μια εξαίρεση. Και αυτό γιατί, προς το τέλος της χρονιάς, είχα την ευκαιρία να δω και μερικούς παλαιότερους τίτλους και να τους χαρώ εξίσου. Το Resident Evil Village και η προοπτική τρίτου προσώπου μου επέτρεψε να απολαύσω το τελευταίο κεφάλαιο του Ethan Winters, όσο δεν το είχα καταφέρει με το Resident Evil 7.

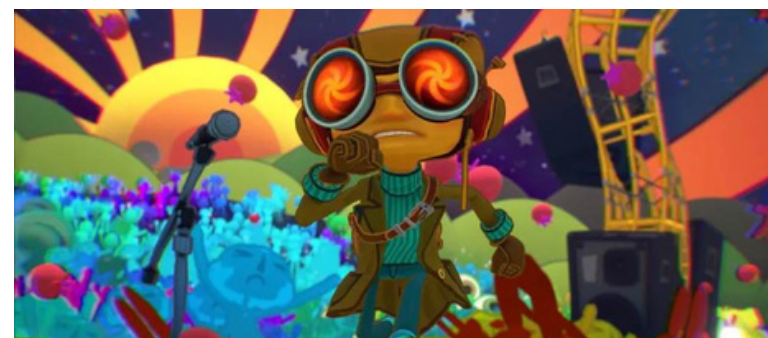
Απομένει μόνο το DLC κομμάτι με την Winters τη νεότερη, αλλά αυτό είναι κάτι που θα παιχτεί στο μέλλον. Για την ώρα, το ενδιαφέρον μου μονοπωλεί το Yakuza: Like A Dragon, με ένα ανατρεπτικό σύστημα turn-based μαχών και με ένα έντονο άρωμα Ιαπωνίας να διαχέεται σε κάθε πτυχή του.

Και κάπως έτσι συνοψίζονται όλες οι gaming αναμνήσεις των πιο δυνατών στιγμών για φέτος. Το 2023 αναμένεται έντονο, δυνατό, καυτό, γεμάτο αναμενόμενες κυκλοφορίες. Από πλευράς μου να ευχηθώ πρωτίστως μια καλή και όμορφη χρονιά, με Υγεία, που θα μας επιτρέψει να τη χαρούμε με τους αγαπημένους μας ανθρώπους και θα μας επιτρέψει να απολαύσουμε το δυνατό line-up που ετοιμάζεται ήδη από τους πρώτους μήνες.

Εύχομαι να είμαστε όλοι καλά, δυνατοί και να μπορούμε να συνεχίζουμε να μιλάμε για τίτλους που απολαύσαμε και τίτλους που μας δίνουν κάθε δικαίωμα να γκρινιάζουμε!

Απόστολος Καρβούνης

Το 2022 ήταν αρκετά μεγάλο και για μένα. Καταρχάς, είχαμε την ένταξη μου στην ομάδα του GameOver, ένα όνειρο που είχα καιρό. Δε θυμάμαι ακριβώς τότε, αλλά σίγουρα πάνε λίγο παραπάνω από 10 χρόνια που έγραψα για να μπω στην ομάδα -και απέτυχα τότε- και αυτό γέννησε μέσα μου το σαράκι του να γράφω. Μπορείς να πεις ότι η ένταξη είναι μία ολοκλήρωση σε κάτι.



Η αλήθεια είναι όμως ότι δεν είμαι τόσο δραστήριος όσο θα ήθελα/περίμενα να είμαι στο site.

Μέσα στο '23 ευελπιστώ να αλλάξουν αυτά που παλεύω να αλλάξω -στη επαγγελματική ζωή μου κυρίως- και να μπορέσουν να γίνουν κάποια πραγματάκια έτσι όπως τα είχα στο μυαλό μου -και για το GameOver αλλά και για πολλά άλλα.

Στα του gaming τώρα, καταρχάς είναι η 1η χρονιά μου με τη “καινούργια γενιά”. Το μόνο που έχω να πω είναι για τα loadings και το Quick Resume του Xbox Series X. Και τα δύο είναι καταπληκτικές προσθήκες στις “quality of life” βελτιώσεις που έχουμε. Αυτό και μόνο όμως... Δυστυχώς, είναι πολύ λίγοι οι τίτλοι που είναι καθαρά για αυτή τη γενιά και θα μπορούσαμε να δούμε κάτι πραγματικά καταπληκτικό και “καινούργιο” σε αυτούς. Οπότε ας αρχίσουμε με backlog.

Αρχίζω με το ότι μεγάλη εντύπωση μου έκαναν οι δύο Psychonauts τίτλοι. Ακόμα και ο original τίτλος δείχνει πολύ όμορφος -σε Xbox Series X- και παίζεται πολύ εύκολα. Όσοι δεν έχετε δει τον 2ο, να το κάνετε άμεσα παρακαλώ πολύ! Τα θέματα που καταπιάνεται και το πως καταπιάνεται με αυτά τον κάνει ένα από τα λίγα δείγματα που έχουμε στη βιομηχανία “μας” που μπορούν να χαρακτηριστούν και ως Τέχνη.

Έκανα και ένα πέρασμα από τη σειρά Borderlands και τώρα καταλαβαίνω το κόλλημα όλων αυτών -σαν τότες- που έλεγαν πόσο τρελή και εθιστική είναι αυτή. Το δε 3ο ξαναέβαλε τη σειρά μέσα στα looters shooters -ακόμα και αν δεν είναι στα κλασσικά πλέον μονοπάτια των MMO παιχνιδιών. Να σημειωθεί εδώ, ότι όλα τα έπαιξα μόνος μου, πράγμα που θα πει ότι μάλλον θα είμαι δέκα φορές πιο ενθουσιασμένος με τη σειρά αν δω κάποια από αυτά με έναν φίλο παρέα.

Τέλος, ήρθε στην κατοχή μου και το Tiny Tina's Wonderlands και δε βλέπω την ώρα να το αρχίσω και αυτό. Σειρά έχει το ΚΑΛΥΤΕΡΟ παιχνίδι της χρονιάς, Vampire Survivors. Παναγία μου και Χριστέ μου! Πόσο πιο εθιστικός μπορεί να γίνει ένας τίτλος; Δεν έχετε δικαιολογία για να μην το δοκιμάσετε και να δείτε γιατί γίνεται Ο χαμός γύρω από αυτό το όνομα.

Υπάρχει πλέον στα κινητά και είναι free-to-play. Πέρασα καλά με το Gotham Knights -σαν fanboy των superheroes γενικά- αλλά η μεγάλη έκπληξη ήταν σίγουρα το Marvel's Midnight Suns. Την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν το έχω τερματίσει ακόμα αλλά είναι από τους τίτλους που ειλικρινά δε θέλω να τελειώσει -τόσο πολύ μου αρέσει.



Τέλος, στις απογοητεύσεις σίγουρα θα βάλω το The Callisto Protocol. Όχι γιατί ήταν κακό παιχνίδι, αλλά γιατί οι ίδιοι ανέβασαν τόσο πολύ τον πήχη και τελικά δεν έπρεπε. Σίγουρα θα περάσεις καλά με τον τίτλο αλλά εμένα με έκανε απλά να περιμένω για το επόμενο κεφάλαιό του.

Εκεί ελπίζω να έχουν πάρει το feedback και να κάνουν κάτι πολύ καλύτερο πατώντας στις βάσεις που έβαλαν εδώ. Για το '23 τι να πρωτοπώ ότι περιμένω; Dead Space Remake, Resident Evil 4 Remake, Hogwarts Legacy, Star Wars: Jedi Survivor, είναι μερικά από τα ονόματα που θα έχουμε στα χέρια μας μέσα στο πρώτο τρίμηνο μόνο και μάλλον το πορτοφόλι θα κλάψει και του χρόνου! Για κλείσιμο να ευχαριστήσω την ομάδα του site για το καλωσόρισμα, και να ζητήσω ένα συγνώμη από τον αρχισυντάκτη μας -αλλά και το Νικόλα και τον Κώστα- για τα άπειρα λάθη στα νεάκια που γράφω -ειδικά αν είναι από events και πρέπει να γραφτούν και ανεβούν γρήγορα!

Μιχάλης Χασάπης

Άλλη μια χρονιά έφτασε στο τέλος της. Ανάμεσα σε όσα μικρά και μεγάλα συμβαίνουν σε προσωπικό, επαγγελματικό και παγκόσμιο επίπεδο, βρήκαμε λίγο χρόνο και ασχοληθήκαμε όσο μπορούσαμε με κάποια αξιόλογα παιχνίδια. Για τον γράφοντα, αυτό σήμαινε κυρίως ενασχόληση με το PS5, μιας και αυτή τη χρονιά η μαμά Nintendo δεν κυκλοφόρησε κάτι κοσμοϊστορικό για το Nintendo Switch ή τουλάχιστον κάποιοι τίτλοι μπήκαν στο backlog. Μιλώντας για backlog, επιτέλους ασχοληθήκαμε με το Eternal Sonata, το Dead Space και το Earthbound... Κατά τ'άλλα, αυτές είναι οι νέες κυκλοφορίες που σημάδεψαν τη gaming χρονιά μας:

5. LIVE A LIVE

Ένα ιδιαίτερο jrpg από τα παλιά σε ένα εξαιρετικό remake. Η HD2D τεχνοτροπία εξακολουθεί και μας αρέσει και η μετρημένη διάρκειά του μας έδωσε ένα συμμαζεμένο, σφιχτό δείγμα του είδους μακριά από χρονοβόρες πρακτικές (grinding).

4. Mario Kart 8 Deluxe

Ναι, δεν είναι νέο παιχνίδι. Φέτος όμως η Nintendo κυκλοφόρησε ένα εκτενές DLC με μέχρι στιγμής 24 (!) νέες πίστες, ενώ του χρόνου οι νέες πίστες θα φτάσουν τις 48. Με τόσο πολύ νέο και ποιοτικό υλικό, οι ώρες που περάσαμε για να πάρουμε 3 αστέρια σε όλες τις δυσκολίες ήταν πολλές και διασκεδαστικές.

3. Return to Monkey Island

Η είδηση της κυκλοφορίας του έσκασε σαν κεραυνός, το παιχνίδι κυκλοφόρησε σύντομα και ήταν ότι ακριβώς περιμέναμε: ένα αυθεντικό Monkey Island με το γνωστό χιούμορ, πανέξυπνους γρίφους και φουλ νοσταλγία για τους παλιούς φανς. Ότι το 2023 θα παίζαμε νέο Monkey Island και βγήκε και καλό, ούτε στα πιο τρελά μας όνειρα.

2. God of War Ragnarok

Μόνο η λέξη έπος μπορεί να περιγράψει αυτόν τον τίτλο, τόσο όσον αφορά την ιστορία και το setting όσο και το μέγεθός του και το περιεχόμενο που μας πρόσφερε. Το σύστημα μάχης ήταν στιβαρό και συναρπαστικό, το ταξίδι μας στα Βασίλεια της Σκανδιναβικής Μυθολογίας θα μας μείνει αξέχαστο και γενικά το παιχνίδι κατάφερε το αδύνατο και ταυτόχρονα το αυτονόητο, να ξεπεράσει σε όλα τον άψογο προκάτοχό του.



1. Elden Ring

Το έτερον έπος της χρονιάς. Η From έχει βαλθεί να μας τρελάνει, καθώς η πρόοδος της εταιρίας σε κάθε της βήμα είναι αποσβολωτική. Παντρεύοντας το γνωστό Souls gameplay με έναν ανοιχτό κόσμο στο στυλ του Skyrim και του Breath of the Wild, μας πρόσφερε τόνους υλικού, αλησμόνητες μάχες και bosses για άλλη μια φορά και ένα low fantasy σύμπαν που σε έπιανε από το λαιμό και δε σε άφηνε προτού εξερευνήσεις κάθε του σπιθαμή.

Εύφημος μνηία: The Last of Us Part 1. Ουσιαστικά το ίδιο παιχνίδι που παίζαμε και παλιότερα, με βελτιωμένο οπτικό τομέα που το αναδεικνύει ακόμα περισσότερο. Τι παιχνίδι όμως... Η μελαγχολική, συγκινητική, περιέργως ελπιδοφόρα και ανθρώπινη ιστορία συγκινεί ακόμα και έχοντας παίξει πλέον και τη συνέχειά του, κάποιες συγκεκριμένες στιγμές μας έκαναν να συγκινηθούμε ακόμα περισσότερο. Αυτή η συναισθηματική σχέση του Last of Us με τον παίκτη το κάνει να κρατάει γερά τη θέση του ως ένα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών.

Καλή χρονιά με υγεία!



Άγγελος Ζλατινούδης

Έφτασε η στιγμή που θα πρέπει να βρούμε λίγο ελεύθερο χρόνο, για να κάτσουμε και να κάνουμε μέσα μας μια ανασκόπηση για τον/τους τίτλο/τίτλους που κατάφεραν να μας κάνουν κλικ, μέσα στο 2022.

Μετά από ώριμη σκέψη αποφάσισα στο ετήσιο άρθρο-ανασκόπηση της χρονιάς που είμαστε έτοιμοι να αφήσουμε πίσω, να αναφερθώ σε τρεις τίτλους στο Forza Horizon 5, στο Lego Star Wars: The Skywalker Saga και στο Vampire Survivors.

Forza Horizon 5

Όσοι με γνωρίσουν, ξέρουν πολύ καλά ότι το franchise Forza αποτελεί έναν από τις τρεις έρωτες της gaming ζωής μου.



Ακολουθώντας την διαδρομή που είχε χαράξει το Forza Horizon 4, το Forza Horizon 5, κατάφερε να τελειοποιήσει λίγο πολύ την φόρμουλα του open world driving και racing της σειράς. Υπάρχει τεράστιος όγκος περιεχομένου (που αυξάνεται σε μηνιαία βάση με νέα αυτοκίνητα, events, story quests κτλ), σε διάφορες περιοχές του μεξικάνικου εδάφους και όχι μόνο...καθώς με το Hot Wheels expansion, βρισκόμαστε στα σύννεφα.

Ο χειρισμός των οχημάτων λειτουργεί καλύτερα από ποτέ, προσφέροντας μια καλή δόση ρεαλισμού χωρίς να μπαίνει σε sim μονοπάτια. Για τους λάτρεις των αυτοκινήτων, το Forza Horizon 5 εξακολουθεί να είναι ένας κορυφαίος τίτλος που πρέπει πραγματικά να δοκιμάσουν.

Lego Star Wars: The Skywalker Saga

Μπορεί να φαίνεται παράξενο το γεγονός που επέλεξα να αναφερθώ σε ένα Lego τίτλο, αλλά το Lego Star Wars: The Skywalker Saga δεν αποτελεί μια μικρή και βιαστική κυκλοφορία που έχει ως σκοπό την απόκτηση των χρημάτων μας, εκμεταλλευομένη το όνομα της. Αντίθετα, είναι ένας από τους καλύτερους τίτλους Star Wars που έγιναν ποτέ, καθώς συνδυάζει αβίαστα και τις εννέα βασικές ταινίες σε ένα mega action adventure τίτλο, που είναι ταυτόχρονα μια απόλαυση για τους fans των Star Wars και ιδανικός για παιδιά και οικογένειες για να παίζουν μαζί.

[Περιοχή](#)

Ο τίτλος περιλαμβάνει εκατοντάδες γρίφους, χαρακτήρες, πλανήτες, διαστημόπλοια και πολλές αστείες στιγμές. Και όλα φαίνονται καταπληκτικά, με κάθε χαρακτήρα και όχημα Lego, να είναι “καλυμμένος” με λεπτομέρειες όπως γρατσουνιές, σκόνη και βρωμιά. Αν αγαπάτε το Star Wars, θα πρέπει να βάλετε στο πρόγραμμα σας, το να δοκιμάσετε το Lego Star Wars: The Skywalker Saga.

Vampire Survivors

Από το πουθενά το Vampire Survivors ήρθε να ταράξει τα νερά ενός μέρους της gaming σκηνής, παρόλο που έχει μια ξεκάθαρα αισθητική παλαιότερης γενιάς, ένα βαρετό και παρωχημένο user interface που ταιριάζει περισσότερο σε mobile συσκευές και που ζητάει ελάχιστα από τον παίκτη εκτός από το να περπατά μέσα από ατελείωτες ορδές από νυχτερίδες, ζόμπι και άλλα διάφορα τέρατα, το Vampire Survivors μπορεί άνετα να συμπεριληφθεί στην λίστα με τα καλύτερα παιχνίδια του 2022 μέχρι στιγμής.

Η “δύναμη” του Vampire Survivors έγκειται στη σχεδόν συνεχή έκρηξη της επιθυμίας για ακόμη ένα πέρασμα. Είναι ο τέλειος τίτλος για να περάσει χαλαρά η ώρα κατά τη διάρκεια μιας βαρετής συνάντησης εργασίας ή ενώ περιμένουμε σε μια μεγάλη ουρά στις τράπεζες ή στα ΕΛΤΑ.

Λίγες εμπειρίες στο gaming σήμερα, δημιουργούν την αίσθηση της ικανοποίησης όσο το να “καθαρίζουμε” την οθόνη από τους κακούς, να ανοίγουμε ένα σεντούκι και να λουζόμαστε με αντικείμενα και χρυσό. Το ακόμα καλύτερο, είναι ότι το Vampire Survivors δεν προσπαθεί να μας πάρει χρήματα, στο στυλ άλλων mobile τίτλων, παρόλο που θα ήταν το πιο εύκολο πράγμα στον κόσμο για τον δημιουργό του. Αυτό και μόνο αξίζει επαίνους.

Παρακάτω μπορείτε να βρείτε τους top 5 τίτλους, σε αλφαβητική σειρά, που δοκίμασα μέσα στο 2022 και κέρδισαν ένα μέρος στην gaming καρδιά μου.

- A Plague Tale: Requiem
- Forza Horizon 5 : Hot Wheels
- Lego Star Wars: The Skywalker Saga
- Tiny Tina's Wonderlands
- Vampire Survivors
-

Αυτά τα ολίγα από μένα και εύχομαι να έχουμε μια ευτυχισμένη και καλύτερη από το 2022, νέα χρονιά σε όλους τους τομείς της ζωής μας.



Χρήστος Ντίνος

Με βάση την ανασκόπηση του PlayStation 464 ώρες και 21 τίτλους έγραψε το κοντέρ για φέτος, νούμερο που περιγράφει το σύνολο σχεδόν της gaming ενασχόλησής μου για το 2022, αφού με τίτλους στο PC ασχολήθηκα ελάχιστα όλο το έτος. Ως συνήθως έπαιξα games και καινούργια και παλιότερα, όπως το Marvel's Guardians of the Galaxy που μου άφησε πολύ καλές εντυπώσεις, το Assassin's Creed Origins που το είχα «παραμελήσει» για χρόνια, ενώ ακόμα δεν έχω πιάσει το God of War Ragnarok που πλέον πάει για το επόμενο έτος.



Για το 2023 αναμένω με ανυπομονησία το νέο PlayStation VR 2, με την ευχή να δούμε επιτέλους τίτλους αντάξιους της τεχνολογίας και όχι demos ή απλά games των 4 με 5 ωρών. Η είσοδος μου στον μαγικό κόσμο του VR έγινε με το πρώτο PlayStation VR, και μέχρι και σήμερα οι τίτλοι που είχα παίξει αποτελούν κάποιες από τις καλύτερες gaming εμπειρίες μου, παρά τα μειονεκτήματα που είχε η πρώτη προσπάθεια της Sony στο πεδίο. Και βέβαια περιμένω με το καλό να κυκλοφορήσουν τα Marvel's Spider-Man 2, Star Wars Jedi: Survivor, Diablo IV, Final Fantasy XVI, Final Fantasy VII Rebirth και το Horizon Forbidden West: Burning Shores.

Horizon Forbidden West – Ένας από τους καλύτερους τίτλους που έπαιξα για φέτος. Ναι δεν εφευρίσκει ξανά τον τροχό, αλλά ότι κάνει το εκτελεί σε υψηλό επίπεδο, βελτιώνοντας σχεδόν τα πάντα από τον προκάτοχο του. Περιμένω να δω αν το expansion που βγαίνει το 2023 θα διατηρήσει το ίδιο επίπεδο.

Gran Turismo 7 – Ο βασιλιάς επέστρεψε, τίποτα περισσότερο τίποτα λιγότερο. Το μόνο κακό είναι ότι δεν έχω αφιερώσει όσες ώρες θα ήθελα, γεγονός που πρέπει να το διορθώσω μέσα στο 2023. Και ένα update με υποστήριξη PlayStation VR 2 νομίζω ότι επιβάλλεται.

Stray – Ένας τίτλος που ξεκίνησα καθαρά εξαιτίας της αγάπης μου για τις γάτες, αλλά στην πορεία με κέρδισε. Η διάρκεια του είναι όσο πρέπει, μηχανισμοί με ενδιαφέρον και δεν κουράζει παρά τον ιδιαίτερο πρωταγωνιστή του.

[Περιοχές](#)

The Last of Us Part I – Ναι πιθανότατα δεν υπήρχε λόγος να γίνει remaster και όλα τα υπόλοιπα που έχουν γραφτεί και ειπωθεί. Παραμένει όμως ένας ογκόλιθος του gaming που όσα remasters ή remakes και να γίνουν πάντα θα σε τραβάει πίσω ξανά και ξανά η ιστορία του Joel και της Ellie.

The Witcher 3: Wild Hunt next-gen update - Κανονικά δεν θα έπρεπε να το συμπεριλάβω στην φετινή λίστα αφού ο τίτλος δεν κυκλοφόρησε φέτος, αλλά δεν μπορούσα να μην κάνω αναφορά σε ένα από τα πιο αγαπημένα μου games. Το next gen update ήταν η αφορμή που περίμενα πολύ καιρό για άλλο ένα playthrough, και δεν σας κρύβω ότι όταν ξεκίνησα να παίζω αυτές τις ημέρες ήμουν αρκετά επιφυλακτικός.

Μετά από τόσα χρόνια δεν ήξερα αν όλο αυτό μεγαθήριο που είχα κρατήσει στο μυαλό μου από όταν έκανα το πρώτο μου playthrough θα μπορούσε να σταθεί αντάξιο των προσδοκιών μου. Μετά από τις πρώτες ώρες διαλύθηκαν οι όποιες αμφιβολίες, το Wild Hunt παραμένει ένας τίτλος ορόσημο που αντέχει στον χρόνο, και με το next gen update αξίζει να το δουν όσοι δεν το έχουν παίξει ακόμα, αλλά και να κάνουν άλλο ένα playthrough όλοι οι fans του είδους.

Καλή χρονιά με υγεία, ευτυχία, αγάπη και χαρά σε εσάς και τους αγαπημένους σας!

Σταύρος Λιναρδάκος

Το 2022, ήταν ακόμη μια δύσκολη χρονιά, η οποία τουλάχιστον, όσο αφορά το gaming, άφησε μια πλούσια βιβλιοθήκη τίτλων, που καλύπτουν όλα τα γούστα, για όσους βέβαια είχαν την άνεση να ασχοληθούν.

Σε αυτό το σημείο, καλούμαστε να πραγματοποιήσουμε μια ανασκόπηση και να επιλέξουμε τους αγαπημένους μας gaming τίτλους (ή όχι μόνο), οι οποίοι είτε κέρδισαν το ενδιαφέρον και το χρόνο μας, είτε μας απογοήτευσαν το τελικό τους αποτέλεσμα. Οπότε, σε αυτό το σημείο, θα ήθελα να ευχηθώ, ότι το καλύτερο και με υγεία να υποδεχτούμε το 2023.

Παρακάτω, ακολουθούν τα αγαπημένα παιχνίδια του 2022 με τυχαία σειρά.

Relayer – Ένα mech turn based strategy, το οποίο έσκασε από το πουθενά, πανέμορφα combat animations, συμπυκνωμένη διάρκεια σεναρίου και ικανοποιητική πρόκληση.



Omori – Ένας τίτλος που εμπνέεται από το Mother-Earthbound, εξαιρετικό σενάριο με ανατροπές, καλογραμμένοι χαρακτήρες, όμορφη παρουσίαση με ιδιαίτερο ύφος, έξυπνο σύστημα μάχης και αρκετές θεματικές ενότητες.

Elden Ring – Ο επόμενος τίτλος της From Software είναι Open World, με τη γνώριμη συνταγή των Dark Souls, τουτέστιν, μην τον προσπεράσετε.

The Legend of Heroes: Trails from Zero – Ένα από τα καλύτερα κεφάλαια της σειράς The Legend of Heroes, ήρθε επίσημα και στη δυτική αγορά.



Gran Turismo 7 – Ο 7ος βασικός τίτλος της θρυλικής racing σειράς Gran Turismo, καταφέρνει και βρίσκει τη χρυσή τομή, αφού παρέχει ισορροπία ανάμεσα στο online και offline περιεχόμενο και παράλληλα προσφέρει υψηλή πρόκληση και αρκετές ώρες για τους φίλους της αυτοκίνησης.

Η απογοήτευση της χρονιάς για το 2022, για τα JRPGS, είναι με άνεση το Disgaea 6, το οποίο είχε αδιάφορους ήρωες, αδιάφορο σενάριο και πανεύκολη πρόκληση, πράγμα που δεν θυμίζει καθόλου τους προηγούμενους τίτλους και κατά συνέπεια δεν τιμά καθόλου το ύφος της συγκεκριμένης σειράς.

Λάμπρος Δημακόπουλος

Από την μία, θέλω να ξεκινήσω λέγοντας ότι αυτή ήταν με περίεργη χρονιά. Από την άλλη, είναι πολύ κλισέ κάτι τέτοιο και θέλω να αποφεύγω τα κλισέ. Αλλά ρε διάολε, δεν μου αφήνουν πολλά περιθώρια, αυτή ήταν πράγματι μια πολύ περίεργη χρονιά.

Ή μάλλον, μία ακόμη περίεργη χρονιά. Αφού περάσαμε δύο από τις πιο τρελές χρονιές της ζωής μας, φτάσαμε στο σημείο να προσπαθούμε να θυμηθούμε πως ζούσαμε πριν. Η αλήθεια βέβαια, είναι ότι δεν δυσκολευτήκαμε στην προσαρμογή, όλα ήρθαν και πάλι φυσικά, σαν να μην πέρασε μια μέρα.

Μέσα σε όλα τα γνωστά αλλόκοτα λοιπόν, που έχουμε συνηθίσει όλη μας την ζωή, φέτος κάνουμε και χειμώνα με τα κοντομάνικα, γιατί μάλλον θα ψηθούμε ζωντανό όπου να 'ναι, ενώ παράλληλα, παρακολουθήσαμε το μουντιάλ δίπλα στο χριστουγεννιάτικο δέντρο, καθώς τα πάντα έχουν την τιμή τους σε αυτή την ζωή για κάποιους.



Η gaming χρονιά από την άλλη, δεν ήταν και τόσο περιπετειώδης. Με πολλές αναβολές και καθυστερήσεις σε αναμενόμενους τίτλους, ανομβρία αποκλειστικών παιχνιδιών, ειδικά σε συγκεκριμένα στρατόπεδα (ονόματα δεν λέμε, υπολήψεις δεν θίγουμε), ενώ τα consoles wars, αντί να τσακώνονται γραφικοί νέρντουλες μεταξύ τους, πλέον γίνονται σε δικαστικές αίθουσες και επιτροπές εμπορίου. Φλωριές, αν θέλετε την άποψή μου.

Αυτό που δεν θα καταλάβω ποτέ όμως, είναι το γιατί παραπονιέται τόσο ο κόσμος για τις καθυστερήσεις των παιχνιδιών. Πέραν του ότι έχουμε φάει πολλές φορές τα μούτρα μας με βιαστικές κυκλοφορίες, ποιος έχει τόσο χρόνο που δεν έχει πάντα κάτι καλό να παίξει; Αυτό είναι ένα ερώτημα που ποτέ δεν θα πάρω απάντηση. Μια λογική τουλάχιστον απάντηση.

Υπάρχει τέτοια υπερπροσφορά σε video games πλέον, που είναι αδύνατο να μην έχεις κάτι να παίξεις ανά πάσα στιγμή. Και δεν λέω να παίξεις ό,τι να 'ναι. Να παίξεις κάτι πραγματικά καλό σε οποιαδήποτε κατηγορία σου κάνει κέφι. Τα παιχνίδια πλέον είναι ατελείωτα, όσα ελεύθερο χρόνο και να έχει κάποιος.

Οι λίστες όλων μας με τα καλύτερα της χρονιάς είναι πάντα γεμάτες και αν δεν είναι, φταίει ο περιορισμένος χρόνος του καθενός και όχι η έλλειψη τίτλων ή οι αναβολές. Παιχνίδια υπάρχουν, είναι αμέτρητα και αρκετά εξ αυτών, εξαιρετικά. Ενημερωθείτε, διαβάστε, βρείτε τι σας ταιριάζει και απολαύστε τα. Καλά να είμαστε όλοι, να παίζουμε κάθε χρόνο και περισσότερα.

Καλή χρονιά σε όλους, πάντα με υγεία (σωματική και ψυχική) και ισορροπία.

- 5) Card Shark
- 4) Return to Monkey Island
- 3) Nobody Saves the World
- 2) Cuphead in the Delicious Last Course
- 1) Elden Ring



Οδυσσέας Γιαννιώτης

Μέσα από όλους του τίτλους που έπαιξα το 2022 θα ξεχωρίσω τους παρακάτω. Πλην του πρώτου, που είναι κυκλοφορία του 2021 αλλά έπαιξα το 2022, οι υπόλοιποι είναι τίτλοι που κυκλοφόρησαν εντός της χρονιάς που πέρασε.

Αγορά ύστερα από σχόλια: Astalon: Tears of the Earth

Αυτό το βρήκα διαβάζοντας ένα thread στο Reddit όταν έψαχνα για metroidvania στο Switch. Οι δύο φράσεις-κλειδιά που μου κίνησαν τη περιέργεια ήταν ότι «είναι exploration/action, θέλοντας κατά αυτό το τρόπο να τονίσει ότι το βάρος πέφτει στην εξερεύνηση, με level design που θυμίζει A Link to the Past ή A Link's Awakening στο τρόπο μετάβασης από οθόνη σε οθόνη του χάρτη». Είδα ένα βίντεο, ψήθηκα, το πήρα.



Τελικά το παιχνίδι αποδείχθηκε πολλά περισσότερα από αυτό. Όταν πεθαίνεις σε γυρνά στην είσοδο του Κάστρου, όπου για να γυρίσεις εκεί που έχασες το παίρνεις όλο ποδαράτο ή χρησιμοποιείς τα shortcuts που έχεις ανακαλύψει. Το σπουδαίο εδώ της υπόθεσης είναι ότι κάθε θάνατος ανοίγει την ευκαιρία αγοράς μόνιμων upgrades (εκτός εκείνων που βρίσκεις εξερευνώντας), δημιουργώντας κατά αυτό το τρόπο μια εξαιρετική roguelike λούπα σε ένα, κατά τα άλλα, κλασσικό metroidvania τίτλο.

Η εξερεύνηση είναι κορυφαία, η μάχη ικανοποιητική, η ιστορία και οι χαρακτήρες πολύ συμπαθητικοί και το ρέτρο στυλ του να το πιεις στο ποτήρι. Astalon: Tears of the Earth. Οι φίλοι του είδους να το τσεκάρουν.

Η καλύτερη έκπληξη της χρονιάς: Μου την έκανε το Chained Echoes. Ο άνθρωπος που έφτιαξε το παιχνίδι απλά τη «νιώθει» την κατηγορία και παρέδωσε αριστούργημα. Σε διαφορετική περίπτωση, θα επέλεγα το Signalis. Είναι δύσκολη η επιλογή. Είναι και οι δύο κορυφαίοι τίτλοι γιατί παραδίδουν μια αυθεντική εμπειρία για το ύφος παιχνιδιού που αντιπροσωπεύουν, φέρνοντας τις σωστές quality of life παρεμβάσεις που βελτιώνουν δραστικά το συνολικό αποτέλεσμα. Πάνω σε αυτό ακριβώς, θεωρώ ότι η επίδραση στο Chained Echoes ήταν θεαματικότερη. Οι φίλοι των JRPGs να μην το χάσουν.

[Περιοχόμενα](#)

Δεύτερη Ευκαιρία το 2023: Στο Trails from Zero, που έπεσε θύμα της λαιμαργίας μου όπου ύστερα από ένα σερί παίξιμο των τριών πρώτων Trails μπουκώσε και δεν είχε χώρο και για τέταρτο. Εκεί κοντά στο Azure θα είναι ότι πρέπει να το πιάσω για να πάνε σερί. Έδειξε πολλά υποσχόμενα στοιχεία, θυμίζοντας πολύ τα Trails in the Sky αλλά με φρέσκο setting και ωραίο cast χαρακτήρων.

Μπλιάξ του 2022: Στον κάγκουρα Silver και το The Last Oricru. Ό,τι ήταν να πω για αυτό το παιχνίδι το έγραψα στο review.

GOTY 2022: Στο Elden Ring θα πάει, δεν είχε καν ανταγωνισμό. Μου χάρισε τόσες και τόσες αυθεντικές στιγμές που θα μου μείνουν αξέχαστες. Είναι από τα παιχνίδια που θέλω να «διαγράψω» από μνήμης ώστε να εκπλαγώ το ίδιο ξαναπαίζοντας το.

Most Wanted 2023: Ο κακός χαμός έχει να γίνει το 2023 από κυκλοφορίες. Είναι πολλοί οι τίτλοι που θέλω να παίξω, αλλά εάν το περιορίζω στην επιλογή μόνο ενός, τότε αυτό θα ήταν το Final Fantasy XVI.

Αλέξανδρος Μιχαλιτσιάνος

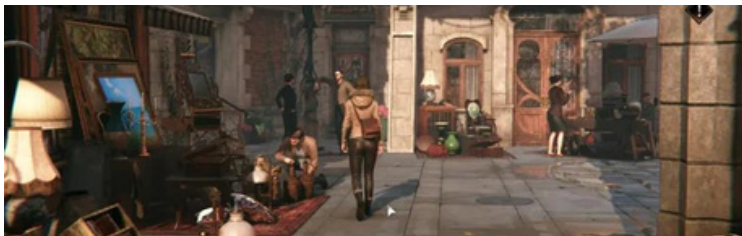
Καραντίνες τέλος οπότε αυτομάτως, ο χρόνος για gaming λιγόστεψε απότομα και μάλλον έπαιξα τις μισές ώρες από το 2021. Και με πολλά παιχνίδια να γίνονται ολοένα μεγαλύτερα αυτές τις μέρες, Elden Ring, God of War, A Plague Tale: Requiem και Chained Shadows είναι όλα στο backlog αλλά δεν έχω προλάβει να τα δω ακόμα οπότε θα απουσιάζουν από την φετινή λίστα μου. Δε πειράζει, εικάζω ότι θα είναι στις λίστες πολλών άλλων οπότε αφήστε με εμένα να μιλήσω για παιχνίδια που μάλλον δεν θα αναφέρουν άλλοι!

Αγαπημένο – Syberia The World Before: Η μεγάλη έκπληξη της χρονιάς για εμένα, ειδικά μετά το Βατερλό που ήταν το Syberia III. Ούτε στηρίχθηκε σε fanservice καταιγισμό (εσένα κοιτάω Return to Monkey Island), ούτε ανακύκλωσε περασμένα μεγαλεία και μαεστρικά απέφυγε το ανούσιο τουρλουμπούκι του σεναρίου του προηγούμενου τίτλου. Αντιθέτως, έδωσε μια βαθιά προσωπική και συγκινητική ιστορία που έφερε ιδανικό τέλος στην εικοσάχρονη περιπέτεια της Kate Walker. Υπέροχο παράδειγμα του πως κάνεις ένα σωστό sequel και ένα θαυμάσιο κύκνειο άσμα από τον Benoit Sokal.

Αγαπημένο – Pathfinder: Wrath of the Righteous: Ok, το παιχνίδι κυκλοφόρησε αρχικά προς το τέλος του 2021 αλλά η enhanced edition βγήκε φέτος οπότε θεωρώ ότι μπορώ να τοβάλω ως έναν από τους αγαπημένους μου τίτλους για το 2022.



Και τι τίτλος...τι υπέροχο RTwP isometric RPG. Πνιγμένο σε τόσο πολύ υλικό, τόσα side quests, τόσα πλούσια puzzles και τόσα μα τόσα πολλά διαφορετικά μονοπάτια και επιλογές για να πάρει κανείς που σπάνια βλέπεις σε παιχνίδια. Ένα από τα πλουσιότερα RPGs που έχω δει εδώ και πολλά χρόνια, θα άγγιζε το καθαρό 10άρι στα μάτια μου αν δεν ήταν ολίγον τι υπερμπουκωμένο και σε μάχες. Χαλάλι, πέρασα υπέροχα παρά τις εκατοντάδες ώρες ξύλου που έφαγα.



Αγαπημένο – Sonic Frontiers: Σκουπίδι περιμέναμε από τα αρχικά trailers, ειδικά μετά τα πρώτα gameplay videos του IGN. Ίσως για αυτό να μπήκαμε στο παιχνίδι με τον πήχη ριγμένο στα τάρταρα και για αυτό να μας εξέπληξε έτσι. Απέχει πολύ από το να είναι τέλειο παιχνίδι και έχει ορισμένα παιδαριώδη σχεδιαστικά λάθη. Όμως, για πρώτη φορά στην ιστορία του, ο Sonic πραγματικά βρήκε την ταυτότητά του στο 3D περιβάλλον, με έναν τίτλο που είναι σκέτη απόλαυση στον χειρισμό και στον έλεγχο του υπερηχητικού σκαντζόχοιρου.

Αφήστε δε που αφήνει στην άκρη τα σαχλοκούδουνα φιλαράκια και ιστορίες του και δίνει μια ιστορία που ευχαριστιέσαι να παίζεις. Μακάρι η Sega να παραμείνει σε αυτή την πορεία και αν διορθώσει τα δύο βασικά (και σημαντικά) προβλήματα που ανέφερα στο review, ένα Sonic Frontiers 2 θα μπορούσε να είναι απλά αριστουργηματικό.

Αγαπημένο – The Excavation of Hob's Barrow: Άλλος ένας υπέροχος adventure τίτλος από την WadjetEye, το Excavation of Hob's Barrow είναι απλά το φετινό αγαπημένο μου throwback στην εποχή των 1990's adventure. Απλά τα έχει όλα: Όμορφα pixelart γραφικά, εξαιρετικό voice acting (όπως κάθε WE τίτλος), συναρπαστική horror mystery ιστορία, καλογραμμένοι χαρακτήρες, έξυπνα puzzles. Τι άλλο να ζητήσει κανείς!

Νικόλας Μαρκόγλου

Άλλη μία χρονιά που δείχνει σαν να διαιωνίζει το μεταβατικό στάδιο της παρούσας γενιάς κονσολών. Μεγάλες παραγωγές από τη Sony που ακόμα επιμένουν να κυκλοφορούν και στις δύο γενιές (και καλά κάνουν θα πεις αφού τις σηκώνουν), μία Microsoft που ακόμα υπόσχεται ότι “του χρόνου” θα είναι μία πλούσια χρονιά για το οικοσύστημά της και μία Nintendo που... ζει στο δικό της μικρόκοσμο.

[Περιοχή](#)

Ανάλογη σύγχυση υπάρχει και στους third party developers καταλήγοντας έτσι σε μία χρονιά που ναι μεν δεν λείπανε τα βαρύγδουπα ονόματα αλλά, όσον αφορά στο AAA προσκήνιο, τελικά ήταν μάλλον λιγοστές οι πραγματικά αξιόλογες προτάσεις, οδηγώντας σε μία από τις πλέον φτωχές χρονιές από θέμα ποικιλίας.

Είναι ένα συμπέρασμα που προσωπικά τονίστηκε κοιτώντας τη λίστα για την ψηφοφορία των καλύτερων τίτλων του 2022, όπως τη συνέταξε ο αγαπητός Αλέξανδρος Μιχαλιτσιάνος. Ίσως για πρώτη φορά το πρόβλημα δεν ήταν να απομονώσω τους πέντε αγαπημένους τίτλους ανάμεσα από 7-8-10. Αντιθέτως, το πρόβλημα ήταν να συμπληρώσω πεντάδα από τίτλους που επάξια θα μπορούσαν να έχουν θέση σε μία τέτοια λίστα. Για να μην μακρηγορώ ακολουθούν οι πέντε τίτλοι που μου χάρισαν τις καλύτερες εμπειρίες το 2022, τοποθετημένοι χρονολογικά.

Sifu – Η Sloclap τιθασεύσε πλήρως την αίσθηση του κουνγκ φου, παραδίδοντας έναν εξαιρετικό φόρο τιμής στις ασιατικές ταινίες δράσης. Μέσα από μία ευφυή ιδέα πίσω από τη σταδιακή γήρανση του πρωταγωνιστή τα roguelite στοιχεία δούλεψαν σε σύμπνοια με το σύστημα μάχης προσφέροντας μία εμπειρία με υψηλότατη πρόκληση και καθόλα εθιστική χάρη στο απολαυστικότατο σύστημα μάχης.



Elden Ring – Μπορεί η λίστα να είναι με χρονολογική σειρά αλλά το game of the year ήρθε νωρίς φέτος με το Elden Ring να βρίσκεται αδιαμφισβήτητα σε μία από τις καλύτερες εμπειρίες μου όχι μόνο της χρονιάς αλλά γενικότερα. Η From Software μετέφερε την Dark Souls φιλοσοφία στο open world σκηνικό με ιδανικό τρόπο δίνοντας τη μοναδική ευκαιρία να “χαθούμε” για δεκάδες ώρες στον μαγευτικά εχθρικό κόσμο των Land Between.

Neon White – Μπορεί το Neon White να μην δημιούργησε την οποιαδήποτε αίσθηση, ακόμα και στους indie κύκλους, κάτι που είναι ίσως λογικό καθώς, εκ πρώτης όψεως, είναι δύσκολο να τραβήξει την προσοχή. Εντούτοις, η ολιγόλεπτη ενασχόληση αρκεί για να αντιληφθεί κανείς την ιδιαίτερα έξυπνη gameplay φιλοσοφία που συνδυάζει το FPS με το card-based (παρότι δεν είναι card-based με την παραδοσιακή έννοια) και το level design που κλέβει την παράσταση.



God of War: Ragnarok – Το ταξίδι προς το Ragnarok ήταν πραγματικά επικών διαστάσεων, πατώντας με αυτοπεποίθηση στις βάσεις του soft reboot από το 2018 και εμπλουτίζοντας σημαντικά το περιεχόμενο σε όλους τους τομείς. Για μία ακόμα φορά η Santa Monica Studios δείχνει ότι ίσως θα πρέπει όντως να υπάρχει κατηγορία AAAA.

Chained Echoes – Και από τα AAA μονοπάτια του God of War ερχόμαστε στον αντίποδα, σε μία καθαρόαιμη indie εμπειρία. Από αυτά τα παιχνίδια που τονίζουν ευθαρσώς ότι δεν χρειάζονται φωτορεαλιστικές μηχανές γραφικών για να καταφέρουν να μας απορροφήσουν στον κόσμο τους. Ένα JRPG (γερμανικής καταγωγής) ωδή στην δεκαεξάμητη εποχή, οδηγώντας μας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο σε ένα νοσταλγικό ταξίδι στην εποχή των 90s.

Εάν θα έπρεπε να γράψω για μία απογοήτευση αυτή θα ήταν για το CrossfireX, όχι για κάποιον άλλο λόγο, αλλά γιατί δεν περίμενα από την Remedy να κάνει μία τόσο εξόφθαλμη εργολαβία. Επίσης θα ήλπιζα να μπορούσαμε να μιλήσουμε για εξάδα καλύτερων παιχνιδιών και όχι πεντάδα γιατί πραγματικά νοιώθω να μειώνω πολύ το εξαιρετικό Signalis.

Ευελπιστώ σε μία πλουσιότερη gaming χρονιά το 2023, που από ό,τι φαίνεται από τις προγραμματισμένες κυκλοφορίες μάλλον θα είναι. Ακόμα περισσότερο εύχομαι το 2023 να είναι ένα “νορμάλ” έτος, που δεν θα κρύβει νέες δυσάρεστες εκπλήξεις και πάνω από όλα εύχομαι σε όλους σας υγεία και ευτυχία (και μπόλικο gaming)! ●

30 τίτλοι για το 2023

Στον «μετά-κορώνα» μικρόκοσμο των videogames, το 2022 εισήλθε με Elden Ring και μας αποχαιρέτησε με το God of War: Ragnarok, προετοιμάζοντας το έδαφος για ένα 2023 που προμηνύεται «φωτιά» σε κυκλοφορίες. Πολλές από αυτές έρχονται εξ' αναβολής από το 2022 ενώ αρκετές συνεχίζουν να βρίσκονται με το ένα πόδι στην προηγούμενη γενιά, ωστόσο, βλέπουμε την τάση για μεγαλύτερη ώθηση των νέων συστημάτων ύστερα από δύο χρόνια κυκλοφορίας τους.

Χωρίς να μπορούμε να μαντέψουμε ποιος θα είναι ο επόμενος που θα λάβει σειρά στις αναβολές, πάμε να δούμε 30 από τις επιβεβαιωμένες, μεγάλες κυκλοφορίες που μας επιφυλάσσει το 2023.

Για να δείτε το trailer του παιχνιδιού πατήστε πάνω στην αντίστοιχη εικόνα.



Ποδαρικό με Nintendo και “Fire Emblem Engage”, τον δεύτερο τίτλο της μακροχρόνιας σειράς, που φέρνει στο Switch η Intelligent Systems. Με φρέσκια ιστορία, νέους χαρακτήρες και το γνωστό gameplay της σειράς, το εμβληματικό Strategy-RPG της Nintendo κρατά τις προσδοκίες και την προσμονή στα ύψη ύστερα από το κορυφαίο Fire Emblem: Three Houses του 2019.

Όπως μαρτυρά το trailer, το “Fire Emblem Engage” έρχεται με δύο νέα για τη σειρά χαρακτηριστικά: Την ικανότητα «Fusion» δύο ηρώων σε μια ισχυρότερη μορφή με τα Emblem Rings, και την επίκληση γνωστών χαρακτήρων από προηγούμενους Fire Emblem τίτλους.



Προϊόν μυθοπλασίας των Gary Whitta (Star Wars: Rogue One) και Amy Hennig (Uncharted, Legacy of Kain) και σχεδιασμένο στη «περιβόητη» Luminous Engine, το “Forspoken” είναι ένα νέο, ολόφρεσκο IP από τις Luminous Productions και Square Enix. Στο “Forspoken” παίρνουμε το ρόλο της Νεοϋορκέζας Frey Holland (Ella Balinska), όπου μέσα από μια “narrative open-world” περιπέτεια ψάχνει το δρόμο της επιστροφής όταν κάτω από αδιευκρίνιστες συνθήκες μεταφέρεται στο μαγικό κόσμο της Athia.

Δίνοντας μεγάλη έμφαση στις νεοαποκτηθείσες μαγικές ικανότητες της Frey, το “Forspoken” δείχνει να βασίζεται το gameplay του στην parkour περιήγηση του ανοιχτού κόσμου και την ποικιλία που προσφέρει σε μαγικές επιθέσεις. Το demo βρίσκεται ήδη διαθέσιμο στο PlayStation 5.



Και από ένα νέο IP σε ένα νέο Remake, αυτή τη φορά του “Dead Space”, σε μια χρονιά που η επάνοδος των survival horror κορυφώνεται. Ο δρόμος που χάραξε η Capcom δεν άφησε ασυγκίνητη ούτε την EA Motive, με το “Dead Space” να αναδημιουργείται από το μηδέν στη Frostbite Engine, μένοντας πιστό στο πρωτότυπο του 2008 αλλά με μοντέρνο πλέον αέρα. ➡

Το USG Ishimura θα είναι ένα ενιαίο, αλληλένδετο σκάφος, με τα loadings μετάβασης μέσω του τρένου να αποτελούν παρελθόν. Η EA Motive κλείνει το μάτι και σε άλλες τέτοιες μικρές εκπλήξεις, τόσο στο gameplay, όσο και στην αφήγηση.



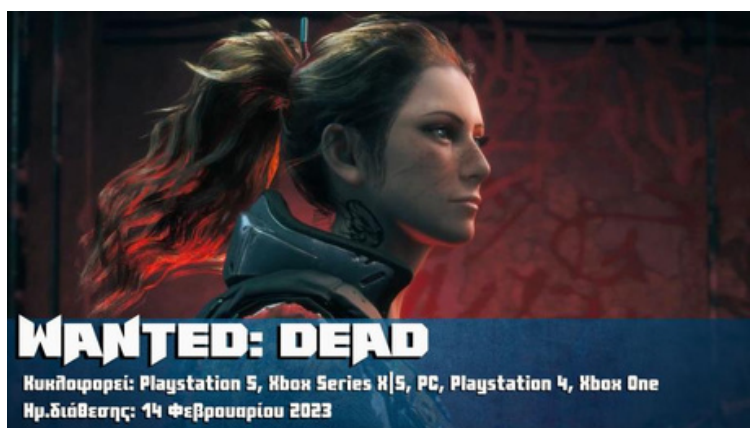
Κάλλιο αργά παρά ποτέ για το “Dead Island 2” που αναστήθηκε από τους νεκρούς με κάθε επισημότητα στη Gamescom του 2022. Ο τίτλος είχε ανακοινωθεί το 2014 και έκτοτε αντιμετώπισε αρκετά προβλήματα στην ανάπτυξη, που επέφεραν την αλλαγή δυο στούντιο πριν αυτό καταλήξει στα χέρια της Dumbuster Studios (Homefront: The Revolution). Στο ηλιόλουστο Los Angeles το σκηνικό είναι γνώριμο: Ανελέητο, μακάβριο μακέλεμα ζόμπι με κάθε πιθανό τρόπο, σε solo ή co-op, με εμβόλιμα rpg-οειδή στοιχεία για όταν σταματάμε να πάrouμε ανάσα.



Το “Hogwarts Legacy” των Avalanche Software και Warner Bros. Interactive Entertainment πρόκειται για ένα open-world RPG στο σύμπαν του Wizarding World. Χρονολογικά τοποθετείται στα 1800, δεκάδες χρόνια δηλαδή πριν τις περιπέτειες του πασίγνωστου Harry Potter, όπου ακολουθούμε τις περιπέτειες του δικού μας μικρού μάγου στο School of Witchcraft & Wizardry.

Σε απλά λόγια, το “Hogwarts Legacy” δείχνει ως το απόλυτο «Harry Potter power fantasy», επομένως, και παρά την κριτική που δέχεται η συγγραφέας των βιβλίων και κατ’ επέκταση το ίδιο το παιχνίδι, ο τίτλος αναμένεται να κάνει πάταγο για ευνόητους λόγους. Να σημειωθεί ότι ο τίτλος θα κυκλοφορήσει στις 10 Φεβρουαρίου για PlayStation 5, Xbox Series X|S και PC. Οι εκδόσεις για PlayStation 4 και Xbox One αναμένονται στις 4 Απριλίου, ενώ εκείνη του Switch στις 25 Ιουλίου.

[Περιοχόμενα](#)



Ως ένα «love letter» στην έκτη γενιά κονσολών έρχεται το “Wanted: Dead”, από τη Soleil (πρώην δημιουργοί των Ninja Gaiden και Dead or Alive) και σε έκδοση 110 Industries. Σε αυτό το slasher/shooter υβρίδιο παίρνουμε το ρόλο της Hannah Stone, μέλος της επίλεκτης ομάδας Zombie Unit που ειδικεύεται στην αποκάλυψη εταιρικών συννομωσιών, ακολουθώντας μια εβδομάδα από τη ζωή της στο φουτουριστικό Hong Kong.

Τελευταία φορά που θυμόμαστε έναν νέο γραμμικό, action τίτλο άξιο αναφοράς ήταν για το “Astral Chain” της Platinum. Ευελπιστούμε ότι η μίξη hack ‘n’ slash μάχης με third person shooter να λειτουργεί καλά και εναποθέτουμε τις ελπίδες μας στην ιαπωνική παλαβομάρα για ένα πραγματικά αξιόλογο action videogame.



Το “Like A Dragon: Ishin!” κυκλοφόρησε αρχικά το 2014 για PS3 και PS4 αποκλειστικά στην αγορά της Ιαπωνίας, ως ένα action-brawler spin-off της σειράς Yakuza. Με τη δημοτικότητα που απολαμβάνει πλέον η σειρά στη Δύση, καθώς και την ευρύτερη αποδοχή τίτλων με θεματική την Ιαπωνία όπως το “Ghost of Tsushima”, η Ryu Ga Gotoku Studios επανακυκλοφορεί τον πολυπόθητο τίτλο ως ένα remake σχεδιασμένο στη Unreal Engine 4.

Τοποθετούμενο στο 1860, σε μια μεταβατική και κρίσιμη ιστορικά περίοδο για την Ιαπωνία, στο “Like A Dragon: Ishin!” επιστρέφει ένα γνώριμο καστ ηθοποιών από προηγούμενους τίτλους της σειράς.





Το θρυλικό RTS της Relic Entertainment επιστρέφει το 2023, αρχής γενημένης στα PC, και αργότερα, μέσα στο έτος, στις κονσόλες. Το πεδίο δράσης του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου αυτήν τη φορά εστιάζει προς το νότο και τη Μεσόγειο, προσφέροντας δυο ξεχωριστά campaigns. Η North African Operation θα προσφέρει μια κλασική, mission-based αφηγηματική εμπειρία ενώ η Italian Dynamic Campaign μας βάζει σε ρόλο οδηγού όλης της πολεμικής επιχείρησης στην Ιταλία, προσφέροντας μια περισσότερο «sandbox» strategy εμπειρία.

Με ειδικά δουλεμένο user interface για τη μεταφορά στις κονσόλες, ανταγωνιστικό multiplayer, co-op έως τεσσάρων παικτών ενάντια στην A.I. και υποστήριξη modding από την πρώτη μέρα στα PC, το “Company of Heroes 3” είναι η πλέον υποσχόμενη strategy κυκλοφορία για το 2023.



Το “Wo Long: Fallen Dynasty” είναι η νέα πρόταση της Team Ninja στους masocore action τίτλους, που σκοπεύει να προσφέρει νέα επίπεδα μαζοχισμού όπως διαπιστώσαμε στο demo μερικούς μήνες πριν. Αντλώντας έμπνευση από τη σειρά “Nioh”, το “Wo Long” υιοθετεί ένα Morality σύστημα που ανακατεύει την τράπουλα της πρόκλησης, προσφέροντας γρήγορη δράση που διαφοροποιείται από το weapon stancing των Nioh.

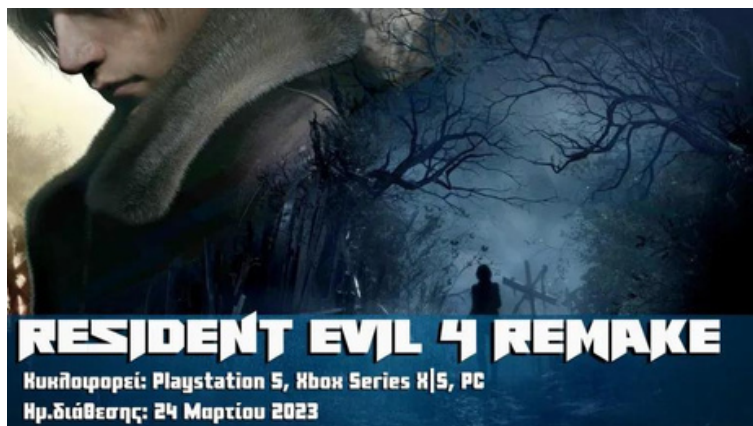
Οι φίλοι των Nioh που έπαιξαν το demo γρήγορα διαπίστωσαν τις διαφορές στο σύστημα μάχης, σε ένα σκηνικό που φεύγει από την Ιαπωνία και μας ταξιδεύει σε μια φανταστική Κίνα, γεμάτη δαίμονες, στην περίοδο των Τριών Βασιλείων.

[Περιοχόμενα](#)



Οι Cal Kestis και BD-1 επιστρέφουν ύστερα από το εξαιρετικό ντεμπούτο των Respawn και EA με το “Star Wars Jedi: Fallen Order”, στην καλύτερη ίσως εκδοχή μιας αυθεντικής και σύγχρονης Star Wars περιπέτειας. Ο Cameron Monaghan θα ενσαρκώσει ξανά τον πρωταγωνιστικό ρόλο, σε μια ιστορία που χρονολογικά τοποθετείται κοντά στα “Andor” και “Obi-Wan Kenobi” του τηλεοπτικού Star Wars σύμπαντος της Disney, και θα ακολουθεί τη δύσκολη απόφαση που έλαβε ο ήρωας στο τέλος του πρώτου τίτλου.

Επιστρέφει ο χαρακτηριστικός metroidvania σχεδιασμός των επιπέδων, με περισσότερο εμπλουτισμένες περιοχές, καθώς και το γνώριμο σύστημα μάχης με νέες δυνάμεις και ικανότητες για τον Cal.



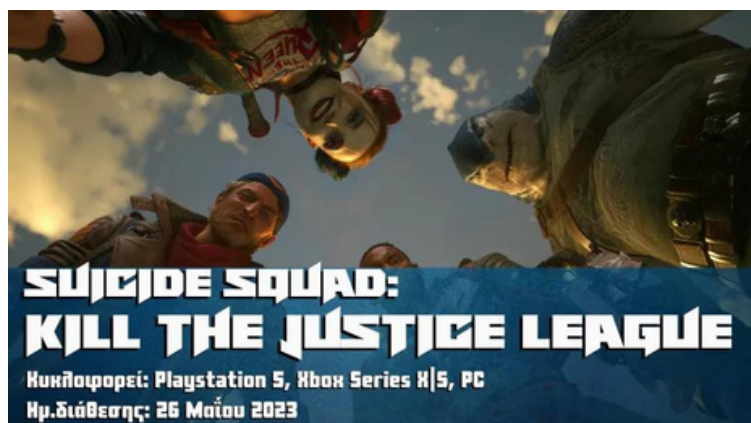
Το “action-horror” Resident Evil της Capcom κυκλοφόρησε αρχικά το 2005 αποκλειστικά για το Gamecube της Nintendo και, έκτοτε, έχοντας δει 11 επανεκδόσεις, ήρθε η ώρα να λάβει και αυτό το REmake του. Το “Resident Evil 4” δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις, μιας και πρόκειται για τον τίτλο που έπαιξε καταλυτικό ρόλο στη metamorphosis των videogames στο σύγχρονο blockbuster του σήμερα.

Το “Resident Evil 4 Remake” δεν θα είναι μια μεταφορά ένα προς ένα του πρωτότυπου, με την Capcom να κρύβει εκπλήξεις στην ιστορία και το gameplay για μια γνώριμη αλλά ταυτόχρονα φρέσκια εμπειρία.



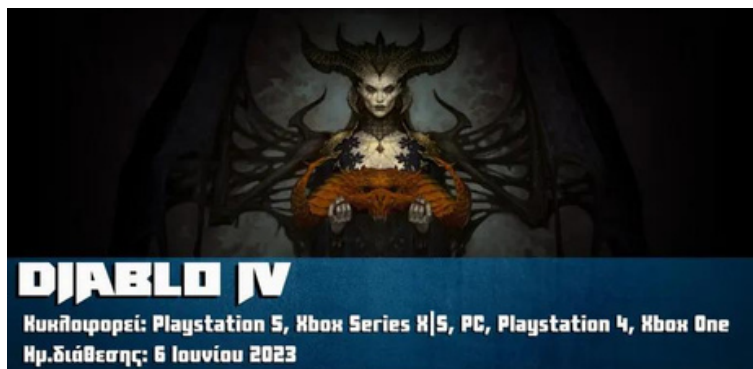


Λίγα πράγματα έχουν γίνει γνωστά για το sequel του μνημειώδους “Breath of the Wild”, με τη Nintendo να έχει δώσει μόλις τρία trailers στη δημοσιότητα και καμία άλλη πληροφορία, θέλοντας πιθανώς να κρατήσει το στοιχείο της έκπληξης. Το σίγουρο πάντως είναι ότι το “Tears of the Kingdom” αποτελεί έναν εκ των πιο αναμενόμενων – εάν όχι ο πιο αναμενόμενος- τίτλων για το 2023. Το “Tears of the Kingdom” φαίνεται να ακολουθεί ένα πιο σκοτεινό ύφος στην ιστορία του, ενώ ως νέο πεδίο δράσης ο τίτλος μας μεταφέρει στους ουρανούς της Hyrule.



Άλλος ένας ταλαιπωρημένος στην ανάπτυξη τίτλος είναι η πολυαναμενόμενη επιστροφή της Rocksteady Studios στο Arkhamverse. Στο “Suicide Squad: Kill the Justice League” αφήνουμε τη Gotham για τη Metropolis, παίρνοντας τον ρόλο ενός εκ των villains της Suicide Squad (Harley Quinn, Deadshot, King Shark και Captain Boomerang), σε μια απίθανη αποστολή που μας φέρνει ενάντια στη Justice League που με κάποιο τρόπο βρίσκεται κάτω από τον έλεγχο του Brainiac.

Στο “Suicide Squad: Kill the Justice League” η τετράδα θα εμφανίζεται πάντα μαζί, είτε παίζουμε solo είτε multiplayer. Σε solo θα μπορούμε να έχουμε τον έλεγχο οποιουδήποτε εκ των τεσσάρων, με τους υπόλοιπους να τους αναλαμβάνει η AI, ενώ το multiplayer θα διατίθεται για έως και τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα.



Return to Darkness, είναι το μότο του “Diablo IV” και με τις πληροφορίες που έχουν γίνει διαθέσιμες, έχουμε ήδη ετοιμάσει μαγικό να βουτήξουμε στο σκοτάδι. Πιο σκοτεινό και πιο μακάβριο από ποτέ, το “Diablo IV” αφήνει στην άκρη τις μεσοβέζικες λύσεις και αγκαλιάζει πλήρως την «always online» φύση του, απλώνοντας τον αέναο πόλεμο μεταξύ Παραδείσου και Κόλασης σε έναν ανοιχτό, shared κόσμο, με ένα campaign που υπολογίζεται γύρω στις 35 ώρες διάρκεια.

Ο ανοιχτός κόσμος του “Diablo IV” θα χωρίζεται σε πέντε διακριτές περιοχές που περιλαμβάνουν συνολικά 150 και πλέον dungeons. Οι αρχικές διαθέσιμες classes είναι οι Barbarian, Sorceress, Druid, Rogue και Necromancer. Επιστρέφει το PVP με τη μορφή των Fields of Hatred, ειδικά σχεδιασμένων περιοχών στον ανοιχτό κόσμο υψηλού ρίσκου – υψηλών ανταμοιβών.

Σε ασφαλείς περιοχές που λειτουργούν ως hub, όπως τα χωριά, θα μπορούμε να δούμε και να αλληλεπιδράσουμε με άλλους παίκτες, όχι όμως κατά τη διάρκεια της ιστορίας ή σε κάποιο dungeon, εάν πρώτα δεν έχουμε δημιουργήσει αντίστοιχο group. Στοιχεία του ανοιχτού κόσμου, όπως μεγάλες World Boss αναμετρήσεις, θα απαιτούν τη δημιουργία group για την επιτυχή αντιμετώπισή τους. Αρχές του 2023 θα γίνει διαθέσιμη η open beta του τίτλου, ενώ ο τίτλος θα υποστηρίζει cross-play και cross-region multiplayer.



Μεγαθήριων συνέχεια, με το υπ’αριθμόν 16 Final Fantasy να κάνει την εμφάνισή του μέσα στο καλοκαίρι. ➡

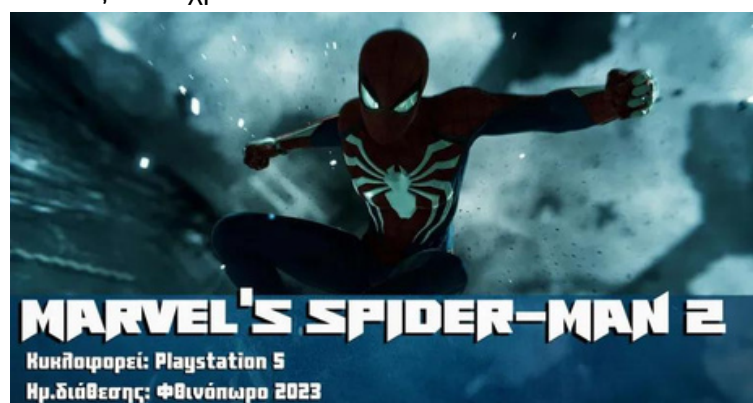
Το “Final Fantasy XVI” έρχεται από το πλέον ταλαντούχο studio της SquareEnix, εκείνο του “Final Fantasy XIV: A Realm Reborn” και θα μας ταξιδέψει στον ρημαγμένο από σκοτάδι κόσμο της Valisthea, όπου πέντε βασιλεια βρίσκονται στα πρόθυρα σύγκρουσης. Κεντρικό ρόλο στην ιστορία θα έχουν οι Dominants, εκείνοι δηλαδή με την ικανότητα να επικαλούνται τα θείκα πλάσματα Eikons, τα γνωστά «summons» της σειράς.

Το “Final Fantasy XVI” επιστρέφει στο medieval ύφος, ενώ το σύστημα μάχης του έχει επιμεληθεί ο Ryota Suzuki της Capcom, με εξέχουσες δουλειές του στη σειρά Devil May Cry και το Dragon’s Dogma.



Δύο χρόνια σε Early Access, με ιεροτελεστικό σχεδόν χτίσιμο, η επιστροφή της Larian Studios της διλογίας “Divinity: Original Sin” στο σύμπαν των Forgotten Realms, πρόκειται για το πλέον σπουδαίο γεγονός για το είδος των CRPG των ημερών μας. Το “Baldur’s Gate III” θα βασίζεται στην 5η έκδοση κανόνων του Dungeons & Dragons (με όποιες παρεμβάσεις από πλευράς Larian) και θα παρουσιάζει ένα turn-based σύστημα μάχης, σήμα κατατεθέν του στούντιο από τα Original Sin.

Συνεχίζοντας την παράδοση που δημιούργησε με το Original Sin, το “Baldur’s Gate III” σκοπεύει να προσφέρει την απόλυτη συνεργατική εμπειρία σε RPG περιβάλλον, με ένα co-op που θα υποστηρίζει έως και τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα.



Το “Marvel’s Spider-man 2” της Insomniac είναι ένας από τους πλέον αναμενόμενους τίτλους για το 2023 και ίσως ο πιο αναμενόμενος για το PlayStation 5.

Ύστερα από τα “Marvel’s Spider-man” και “Marvel’s Spider-man: Miles Morales”, η αποκλειστικά σχεδιασμένη για το PlayStation 5 έκδοση του «φιλικού μας γείτονα» έχει παράθυρο κυκλοφορίας το Φθινόπωρο του 2023. Στο sequel θα δούμε και τον Peter Parker και τον Miles Morales, με κεντρικό ανταγωνιστή τους τον Venom, όπου στο τίτλο της Insomniac θα συνδέεται με τον Harry Osborn και όχι τον Eddie Brock.



Κι αν το προηγούμενο δεν ήταν ήδη αρκετό, έρχεται και δεύτερο Final Fantasy, αυτή τη φορά το χειμωνιάτικο. Τρία χρόνια μετά την κυκλοφορία του “Final Fantasy VII Remake”, και, εκτός απροόπτου, μιας και όλοι οι τίτλοι που δεν έχουν λάβει ημερομηνία καθίστανται ύποπτοι για αναβολή, το δεύτερο μέρος της Νομουριάδας ονόματι “Final Fantasy VII Rebirth” στη re-telling τριλογία του Final Fantasy VII θα προσγειωθεί στο PlayStation 5.

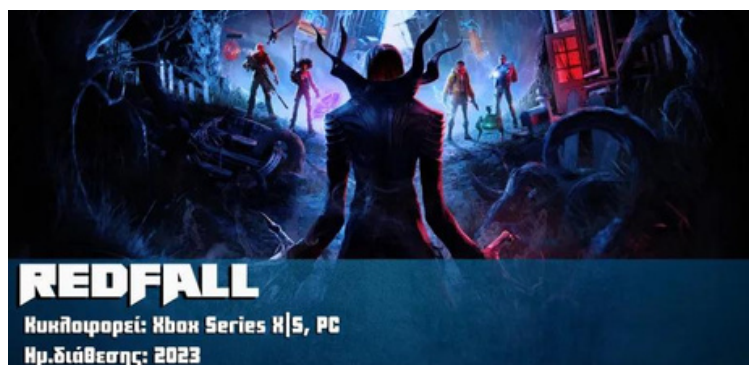
Ο Zack θα γίνει ο νέος πρωταγωνιστής, ο Cloud θα τα κακιμάσει με τον Sephiroth και φυσικά η Aerith θα παραμείνει ζωντανή. Από το Rebirth πλέον όλα τα περιμένουμε γιατί δεν έχουμε πραγματικά ιδέα τι να περιμένουμε.



Από την Ιαπωνία μεταφερόμαστε στη Murica και το No Man’s Sky. Το “Starfield” είναι το πρώτο νέο IP της Bethesda Game Studios ύστερα από 25 χρόνια και ένα από τα πλέον αναμενόμενα videogames στον πλανήτη. Ο τίτλος επιστημονικής φαντασίας συσσωρεύει όλη την εμπειρία του στούντιο με σκοπό να προσφέρει το πιο φιλόδοξο “open-world RPG” που έχει σχεδιάσει ποτέ. ➡

Το “Starfield” τοποθετείται στο 2330 και 20 χρόνια μετά τον αιματηρό Αποικιακό Πόλεμο μεταξύ των United Colonies και Freestar Collective, των δύο μεγαλύτερων παρατάξεων στα Settled Systems. Εμείς παίρνουμε τον ρόλο ενός μέλους της Constellation, της τελευταίας οργάνωσης εξερευνητών του διαστήματος, όπου στα απόνερα του πολέμου καλούμαστε να χαράξουμε τη δική μας μοίρα μπροστά στο ερώτημα του «τι βρίσκεται εκεί έξω».

Ο τίτλος αναπτύσσεται στη Creation Engine 2 και θα φέρνει μαζί του ποικίλα χαρακτηριστικά, όπως character creator, συλλογή πρώτων υλών και crafting, δημιουργία δικού μας σκάφους και μάχες στο διάστημα, σε ένα open-world σύμπαν 100 ηλιακών συστημάτων και 1000 πλανητών.



Εάν δύο πράγματα είναι σίγουρα για την Arkane Studios είναι ότι λατρεύει τα First Person Shooters και ότι δύσκολα «κάθεται στα αυγά της». Μετά το πανέξυπνο “Deathloop”, βγάζει το παντελόνι-καμπάνα και φορά σταυρουδάκια και περιδέραια από σκόρδο, μιας και το “Redfall” πρόκειται για ένα “story-driven, open-world FPS” κυνηγητό βρικολάκων, με μια campaign που μπορεί να παιχτεί solo ή σε συνεργατικό co-op έως και τεσσάρων παικτών.

Σε solo το “Redfall” θα μπορεί να προσφέρει μια περισσότερο μεθοδική προσέγγιση μέσω stealth και εξερεύνησης ενώ σε co-op θα εκμεταλλεύεται τις συνεργασίες που προκύπτουν από το συνδυασμό των ειδικών δυνάμεων των χαρακτήρων.



Scavengers, Trespassers, Adventurers, Loners, Killers, Explorers, Robbers.

Το πολύπαθο sequel της αρχικής τριλογίας των Ουκρανών βρίσκεται πλέον προ των πυλών, για να μας μεταφέρει ξανά στη παραφυσική Ζώνη Αποκλεισμού του Τσέρνομπιλ. Συνδυάζοντας στοιχεία από First Person Shooter και Immersive Sim, αυτή τη φορά παίρνουμε το ρόλο του Skif, με τις συνέπειες των πράξεών του να διαμορφώνουν τη μη-γραμμική αφήγηση του νέου “open-world FPS”.

Ο τίτλος άλλαξε την ονομασία του από Chernobyl (όπως ακούγεται στα Ρώσικα) σε Chornobyl (όπως ακούγεται στα Ουκρανικά) ύστερα από την εισβολή της Ρωσίας στην Ουκρανία. Στη διάρκεια της ανάπτυξής του έγινε μετάβαση στην Unreal Engine 5 από την 4 όπου αρχικά σχεδιαζόταν.



Το “Atlas Fallen” παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στη Gamescom Opening Night 2022 και αυτομάτως δημιούργησε συγκρατημένες προσδοκίες για ένα «breakthrough» τίτλο από την ταλαντούχα Deck13 (The Surge Series). Σε αντίθεση με το πρόσφατο παρελθόν του Γερμανικού στούντιο, το “Atlas Fallen” σπάει τη σχέση του με την κατηγορία των soulslike, θέλοντας να προσφέρει μια περιπέτεια εμπνευσμένη από τα “God of War” και “Horizon Forbidden West”, σε ένα post-apocalyptic περιβάλλον όπου η ανθρωπότητα προσπαθεί να απελευθερωθεί από την τυραννία κάποιων βάνουσων θεών.

Το “Atlas Fallen” χαρακτηρίζεται ως ένα narrative semi-open RPG, με ένα σύστημα μάχης που θυμίζει περισσότερο character action/hack ‘n’ slash τίτλους όπως τα “Darksiders” ή τα παλαιότερα “God of War”, ενώ θα προσφέρει διπλό co-op καθόλη τη διάρκεια της ιστορίας.





Ένας από τους τίτλους που κίνησαν το ενδιαφέρον στα Game Awards του 2022, ήταν η επανεμφάνιση της Γαλλικής Don't Nod (Remember Me, Life is Strange, Vampyr) με το "Banishers: Ghost of New Eden". Σε αυτό το νέο, narrative action-RPG, ακολουθούμε τις περιπέτειες των Andrea και Red, ενός ανδρόγυνου στο φανταστικό κόσμο της New Eden όπου ως Banishers καλούνται να αντιμετωπίσουν το παραφυσικό, κυνηγώντας και εξοντώνοντας φαντάσματα που καταδυναστεύουν τη χώρα.

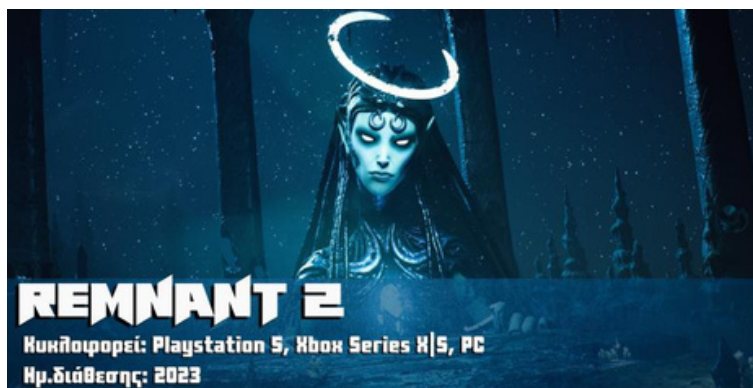
Με ένα γενικό παράθυρο κυκλοφορίας για το τέλος του 2023, το "Banishers: Ghost of New Eden" θα διαθέτει τη χαρακτηριστική αφηγηματική δομή του studio, με αποφάσεις που επηρεάζουν την πλοκή και τους συσχετισμούς των χαρακτήρων. Αναμένουμε περισσότερες πληροφορίες για τη μυθοπλασία καθώς και το gameplay του, για ακόμα ένα καινούριο και ενδιαφέρον IP για το 2023.



Μετράμε δέκα και πλέον χρόνια και δύο γενιές κονσολών πίσω από την πρώτη εμφάνιση του εκπληκτικού "action-horror" της Remedy Entertainment. Στα Game Awards του 2021, με την επίδειξη ενός μικρού teaser, ο Sam Lake με κάθε επισημότητα ανακοίνωσε την ύπαρξη του "Alan Wake 2" πριν το στούντιο κηρύξει ξανά «σιγή ασυρμάτου». Το "Alan Wake 2" σχεδιάζεται στη Northlight engine της Remedy και αυτή τη φορά θα κάνει μετάβαση στην κατηγορία των "survival horror".



Ελάχιστα πράγματα γνωρίζουμε για το "Pragmata" της Capcom. Για την ακρίβεια, πέρα από το announcement teaser τον Ιούνιο του 2020 και μια επίσημη ανακοίνωση, μέσω ενός αξιολάτρευτου βίντεο, για την αναβολή του τίτλου από το 2022 στο 2023, δεν γνωρίζουμε απολύτως τίποτα. Η σκηνοθεσία του εν λόγω teaser βγάζει έντονα Kojima vibes, με το νέο IP της Capcom να έχει εξάψει τη φαντασία με το ιδιαίτερο sci-fi setting του.



Ένας ακόμα τίτλος που παρουσιάστηκε πρώτη φορά στα Game Awards του 2022 ήταν το "Remnant 2", η συνέχεια του "Remnant: From the Ashes" που κυκλοφόρησε το 2019. Με ένα γενικό παράθυρο κυκλοφορίας εντός του 2023, αναμένουμε σίγουρα νέες πληροφορίες εντός του νέου έτους για το sequel του απολαυστικού co-op τίτλου της Gunfire Games. Εάν κάτι έχουμε να περιμένουμε, αυτό είναι περισσότερο και καλύτερο Remnant gameplay, με τα χαρακτηριστικά soulslike builds των χαρακτήρων, τη roguelike δομή των επιπέδων, το αναβαθμισμένο loot και τα τεράστια boss fights.



Από τον Keiichiro Toyama, δημιουργό των “Silent Hill” και “Forbidden Siren”, έρχεται εντός του 2023 ένας εκ των πλέον αναμενόμενων horror τίτλων, σε μια χρονιά που, όπως είδαμε, οι survival-horror και action-horror τίτλοι θα έχουν την τιμητική τους στη AAA σφαίρα κυκλοφοριών. Με τις έως τώρα πληροφορίες, ο τίτλος αρχικά προορίζεται να κυκλοφορήσει σε PC και στη συνέχεια σε κονσόλες, με τον Akira Yamaoka να αναλαμβάνει τη σύνθεση της μουσικής.

Δε γνωρίζουμε απολύτως τίποτα έως αυτό το σημείο για το ύφος του gameplay ή ακόμα και για την προοπτική στην κάμερα που σκοπεύει να ακολουθήσει. Το trailer πάντως δίνει μια καλή πρώτη εικόνα του γενικότερου ύφους που προτίθεται να ακολουθήσει το “Slitterhead” και σίγουρα αναμένουμε να ακούσουμε περισσότερα για την πρώτη προσπάθεια του ανεξάρτητου Bokeh Game Studio.



Σε μια διεστραμμένη, γοτθική μεταφορά του παραμυθιού του Πινόκιο, το “Lies of P” δείχνει ένα υψηλών προδιαγραφών “soulslike action-RPG”. Το γενικότερο ύφος του τίτλου διόλου κρύβει τις καταβολές του, τόσο με την αναπαράσταση του setting όσο και με τα 30 διαθέσιμα όπλα που αλλάζουν μορφή. Τα ψέματα του Πινόκιο γίνονται gameplay μηχανισμός που του αποφέρουν Humanity Points. Η συλλογή τους διαμορφώνει τον τερματισμό, τη συμπεριφορά των NPCs απέναντί του καθώς και τους τύπους εχθρών που αντιμετωπίζει.



Μέσα από ένα εντυπωσιακό trailer στα Game Awards του 2022 επιβεβαιώθηκε με κάθε επισημότητα η φήμη ενός επόμενου “Armored Core” τίτλου από τις FromSoftware και Bandai Namco.

[Περιοχόμενα](#)

Σε ρόλο σκηνοθέτη βρίσκουμε τον Masaru Yamamura, στην πρώτη του σκηνοθετική δουλειά ύστερα από το “Sekiro: Shadows Die Twice” όπου είχε χρέη βασικού game designer. Με το “Armored Core VI: Fires of Rubicon” η FromSoftware επιστρέφει στα mechs ύστερα από μια δεκαετία έπειτα από την κυκλοφορία του τελευταίου τίτλου της σειράς.

Μέσα σε αυτή τη δεκαετία βέβαια ξεκίνησε ένα ντεμαράζ τίτλων που, μέχρι στιγμής, έχει σταματήσει το υπερ-επιτυχημένο “Elden Ring”, με gameplay δάνεια αναπόφευκτα να εισχωρούν στο νέο third-person mecha shooter τίτλο. Η δομή θα παραμένει πιστή στη mission-based λογική της σειράς και την ακατάπαυστη shooting δράση, με στοιχεία όπως το posture του Sekiro να ενθαρρύνουν το επιθετικό παιχνίδι, σύμφωνα με τον Yamamura.



Με το “Assassin's Creed Mirage” η Ubisoft επιχειρεί μια επιστροφή στις stealth-action ρίζες της σειράς, με έναν πιο σφιχτό αφηγηματικά τίτλο στα πρότυπα των πρώτων περιπετειών των Altair και Ezio. Σε πρωταγωνιστικό ρόλο βρίσκουμε τον Basim Ibn Is'haq που γνωρίσαμε μέσα από το “Assassin's Creed Valhalla”, με τη νέα αυτή περιπέτεια να εξελίσσεται στη πόλη της Βαγδάτης του 9ου αιώνα.

Στο “Assassin's Creed Mirage” επιστρέφει το τρίπτυχο «social stealth – parkour – assassinations» ως πυρήνας του gameplay, με πεδίο δράσης σχεδόν αποκλειστικά την ίδια τη πόλη της Βαγδάτης, σε ένα χάρτη αισθητά μικρότερο σε σχέση με τους προηγούμενους τρεις τίτλους της σειράς.

Οδυσσέας Γιαννιώτης

Dead Space Remake - Όλα όσα γνωρίζουμε

Για χρόνια οι fans του franchise Dead Space δεν είχαν πολλά νέα από τη σειρά, καθώς, μετά το Dead Space 3 του 2013, φαινόταν ότι η EA είχε αποφασίσει να βάλει το franchise στο χρονοντούλαπο της ιστορίας. Ξαφνικά όλα άλλαξαν, καθώς ένας νέος διάδοχος του Dead Space από τον συνδημιουργό της σειράς, Glen Schofield, με τίτλο The Callisto Protocol, αποκαλύφθηκε στα τέλη του 2020 και, στη συνέχεια, ένα remake του αρχικού Dead Space από την Motive Studio ανακοινώθηκε από την EA μόλις λίγους μήνες αργότερα.

Το Callisto Protocol κυκλοφόρησε μόλις πριν από μερικές εβδομάδες, λαμβάνοντας ανάμεικτες κριτικές, αλλά οι fans δεν χρειάζεται να περιμένουν πολύ για τη δεύτερη space horror εμπειρία, καθώς το remake του Dead Space είναι προγραμματισμένο να έρθει σε λίγες εβδομάδες.

Το remake του Dead Space ακολουθεί πιστά τον σχεδιασμό του αρχικού παιχνιδιού, αλλά ταυτόχρονα επεκτείνει ορισμένα στοιχεία της ιστορίας και προσθέτει νέα χαρακτηριστικά, όπως έναν απρόσκοπτο ανοιχτό κόσμο, dynamic horror events και ακόμη πιο φρικιαστικές μάχες.



Πλατφόρμες και Ημερομηνία διάθεσης

Το Remake του Dead Space θα κυκλοφορήσει για PlayStation 5, PC και Xbox Series X/S στις 27 Ιανουαρίου 2023. Να σημειώσουμε ότι μέχρι στιγμής δεν υπάρχει κάποια ανακοίνωση σχετική με την κυκλοφορία του στις πλατφόρμες προηγούμενης γενιάς.

Περιεχόμενα

Τιμή και ειδικές εκδόσεις

Ο τίτλος θα κυκλοφορήσει σε τρεις εκδόσεις -Standard, Digital Deluxe και Collector's. Η έκδοση Standard του Dead Space θα κοστίζει €70 σε PlayStation 5 και Xbox Series X/S, με την έκδοση για ηλεκτρονικούς υπολογιστές να κοστίζει €60. Έπειτα θα έχουμε την έκδοση Digital Deluxe, με επιπλέον κόστος 10€, που περιλαμβάνει τρία Unique Suits (Infested, Lone Survivor, Venture) και δύο Suit Textures (Sanctified, Bloody).

Τέλος, θα έχουμε την έκδοση Collector's στην τιμή των €275 από την Limited Run Games, που περιλαμβάνει μια έκδοση του κράνους του Isaac που μπορεί να φορεθεί, εκτυπώσεις, αφίσες και πολλά άλλα.



Αναλυτικά, τα περιεχόμενα της Collector's είναι τα εξής:

- Dead Space Collector's Box
- Physical Copy of Dead Space (not included in the PC version)
- Isaac Helmet (full-size and wearable, with working lights)
- Dead Space CD Soundtrack
- Lithograph Print
- Foil Stamped Lithograph Folio
- Four Mini Posters
- Ishimura Patch
- Marker Enamel Pin
- Metal 4" Marker Statue
- Dead Space SteelBook

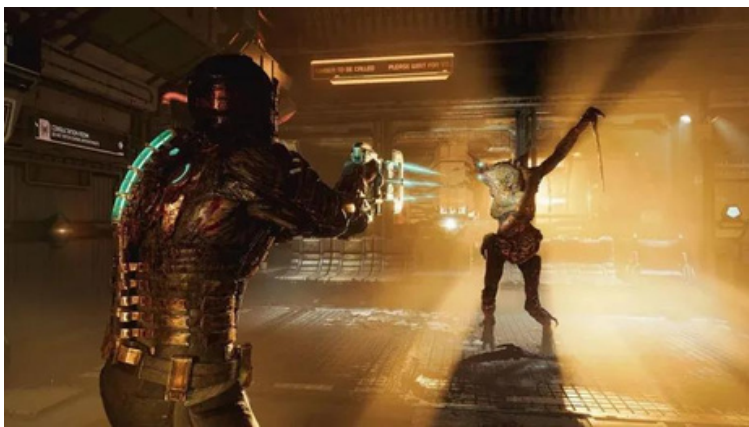
Περιβάλλον και Ιστορία

Το remake του Dead Space δίνει ξανά στους παίκτες τον ρόλο του Isaac Clarke, ενός μηχανικού συστημάτων που αποτελεί μέλος μιας ομάδας που στάλθηκε για να ερευνήσει το γιατί το τεράστιο "planetcracker" πλοίο USG Ishimura έχει σταματήσει να στέλνει σήματα. Κατά την άφιξή τους θα ανακαλύψουν ότι οι περισσότεροι από τους ανθρώπους επάνω στο USG Ishimura έχουν μετατραπεί στα μεταλλαγμένα undead πλάσματα "Necromorphs", που δημιουργήθηκαν από ένα artifact που ονομάζεται "Marker".



Καθώς τα μέλη της ομάδας του Isaac χάνονται ένα προς ένα, πρέπει να βρει έναν τρόπο να επιβιώσει μόνος του από τη φρίκη που κρύβεται στο USG Ishimura. Να σημειώσουμε ότι η EA Motive έχει επιμείνει σε μεγάλο βαθμό σε γνωστά σκηνικά με το remake του Dead Space αντί να προσφέρει ένα πλήρες επανασχεδιασμένο remake, όπως είδαμε με το αντίστοιχο των Resident Evil από την Capcom.

Παρόλα αυτά, ένα ολοκαίνουργιο σενάριο έχει γραφτεί για το remake, κυρίως επειδή ο Isaac Clarke δεν θα είναι πλέον ένας σιωπηλός πρωταγωνιστής. Κάποιες στιγμές έχουν γίνει restaged για μεγαλύτερο αντίκτυπο στις πτυχές της ιστορίας –η μοίρα ορισμένων χαρακτήρων και κάποιες πληροφορίες για τον κόσμο έχουν επεκταθεί. Κάτι σαν ένα Director's Cut, με την ίδια ιστορία, αλλά με περισσότερες λεπτομέρειες.



Σε τι έχει μείνει ίδιος ο τίτλος;

Ως επί το πλείστον, φαίνεται ότι το Dead Space θα είναι όπως το θυμούνται οι φίλοι του franchise: ένας ατμοσφαιρικός, survival horror τίτλος, με ένα μοναδικό σύστημα μάχης. Σε αντίθεση με τους τυπικούς horror τίτλους με απέθαντα πλάσματα, η στόχευση στο κεφάλι δεν είναι ο στόχος στο Dead Space -αντίθετα, θα χρησιμοποιούμε μοναδικά όπλα, όπως το εμβληματικό plasma cutter, για να κόψουμε τα χέρια και τα πόδια των necromorphs πριν τα αποτελειώσουμε. Συνολικά, θα πρέπει να περιμένουμε ότι η εξέλιξη και η ροή του campaign του Dead Space θα παραμείνουν σε μεγάλο βαθμό αμετάβλητα.

Και σε τι άλλαξε:

Αν και η EA Motive δεν ανακαλύπτει εκ νέου τον τροχό, έχει προσπαθήσει να ενημερώσει – βελτιώσει την εμπειρία του Dead Space με πολλούς τρόπους -πέρα από τη βελτίωση του οπτικού τομέα. Αναμφισβήτητα, η μεγαλύτερη αλλαγή σε σχέση με τον πρωτότυπο τίτλο είναι ότι το USG Ishimura είναι πλέον ένας ανοιχτός κόσμος σε αντίθεση με τον τμηματικό χάρτη που συνδέεται με μίνι τρένα και ανελκυστήρες που προσέφερε ο αρχικός τίτλος.

Το παραπάνω σημαίνει ότι η ομάδα ανάπτυξης δημιούργησε ορισμένες νέες συνδετικές περιοχές, οι οποίες με τη σειρά τους οδήγησαν στην άλλη μεγάλη καινοτομία του νέου Dead Space – του Intensity Director. Η Motive θέλει να βεβαιωθεί ότι η περιήγηση στον νέο χάρτη του USG Ishimura “δεν θα ήταν επαναλαμβανόμενη”. Έτσι, το Intensity Director θα κρατάει τους παίκτες σε εγρήγορση, προσφέροντας μια ποικιλία από δυναμικά events.

Η Motive υπόσχεται 1200 πιθανά events, που κυμαίνονται από απλά φώτα που τρεμοπαίζουν και αιφνιδιαστικές επιθέσεις του εχθρού, έως “γεγονότα ψύχωσης”. Σύμφωνα με τους προγραμματιστές, ο στόχος είναι να δημιουργηθούν δυναμικές στιγμές που είναι σχεδόν τόσο έντονες όσο τα σεναριακά γεγονότα του παιχνιδιού.

Και οι προσθήκες δεν τελειώνουν με τα παραπάνω. Ο διαμελισμός των necromorphs έχει γίνει ακόμη πιο βίαιος, με το νέο σύστημα peeling που επιτρέπει να αφαιρούμε τη σάρκα από τους εχθρούς με ρεαλιστικούς τρόπους. Θα έχουμε επίσης πολύ μεγαλύτερο έλεγχο κατά τη διάρκεια των zero-G sequences του τίτλου.

Απαιτήσεις συστήματος της έκδοσης για ηλεκτρονικούς υπολογιστές

Παρακάτω μπορείτε να βρείτε τις ελάχιστες και τις προτεινόμενες απαιτήσεις συστήματος για το remake του Dead Space στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Ελάχιστες απαιτήσεις

- Requires a 64-bit processor and operating system
- OS: Windows 10 64-bit +
- Processor: Ryzen 5 2600x, Core i5 8600
- Memory: 16 GB RAM
- Graphics: AMD RX 5700, GTX 1070
- DirectX: Version 12
- Network: Broadband Internet connection
- Storage: 50 GB available space

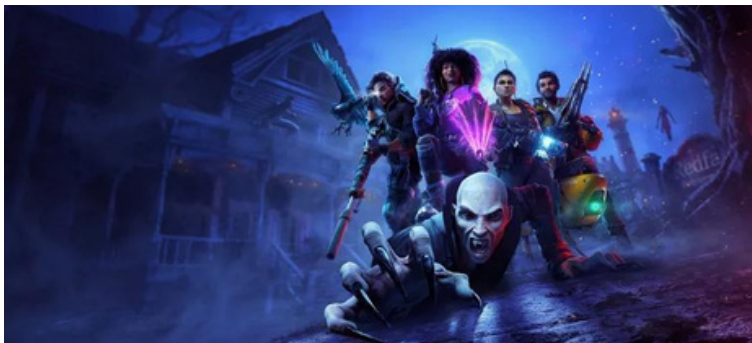
Προτεινόμενες απαιτήσεις

- Requires a 64-bit processor and operating system
- OS: Windows 10 64-bit +
- Processor: Ryzen 5 5600X, Core i5 11600K
- Memory: 16 GB RAM
- Graphics: Radeon RX 6700 XT, Geforce RTX 2070
- DirectX: Version 12
- Network: Broadband Internet connection
- Storage: 50 GB available space

Άγγελος Ζλατινούδης

Μικρή καθυστέρηση στην κυκλοφορία του Redfall

Όσοι αναπομονούν να πάρουν στα χέρια τους το νέο co-op vampire τίτλο της Arkane Studios, Redfall, θα πρέπει να κάνουν λίγη υπομονή ακόμη, καθώς οι τελευταίες φήμες, αναφέρουν ότι η κυκλοφορία του θα καθυστερήσει λίγο.



Φυσικά, η Microsoft και η Arkane δεν έχουν ακόμη “κλείσει” επίσημα την ημερομηνία κυκλοφορίας του Redfall, αλλά πρόσφατες φήμες ανέφεραν ότι ήλπιζαν σε μια κυκλοφορία τον ερχόμενο Μάρτιο. Σύμφωνα με τον Insider Okami (η πηγή των αρχικών φημών του Μαρτίου), η κυκλοφορία του τίτλου δέχτηκε μια αναβολή για τις αρχές Μαΐου. Το Redfall θα γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S και PC.

Άγγελος Ζλατινούδης

Το Final Fantasy XVI θα δείχνει τη δύναμη του PlayStation 5

Το Final Fantasy XVI, ο επόμενος και άκρως αναμενόμενος τίτλος στη μακροχρόνια σειρά της Square Enix, που θα κυκλοφορήσει αποκλειστικά για το PlayStation 5 στα τέλη του Ιουνίου 2023, θα δείξει τη δύναμη της κονσόλας από τη Sony, δήλωσε πρόσφατα ο producer του.



Συγκεκριμένα, μιλώντας κατά τη διάρκεια του τελευταίου Final Fantasy XIV Letter from the Producer livestream πριν από μερικές μέρες, όπως μεταφράστηκε από τον Genki, ο Naoki Yoshida μίλησε σε συντομία για το επόμενο κεφάλαιο της σειράς, λέγοντας ότι θα δείξει τη δύναμη της κονσόλας PlayStation 5.

[Περιοχή](#)

Επιπλέον, επιβεβαίωσε ότι το πρόσφατο trailer, με τον τίτλο Revenge, είναι εξ ολοκλήρου σε πραγματικό χρόνο. Τέλος, πριν από λίγες ώρες η Square Enix έδωσε στη δημοσιότητα νέο art του Final Fantasy XVI μέσω του επίσημου λογαριασμού του τίτλου στο Twitter, επιβεβαιώνοντας ότι περισσότερες πληροφορίες θα έρθουν σύντομα ως προετοιμασία για την κυκλοφορία του, τον ερχόμενο Ιούνιο.

Το Final Fantasy XVI θα κυκλοφορήσει στις 22 Ιουνίου για PlayStation 5. Να σημειώσουμε ότι θα αποτελεί μια αποκλειστική κυκλοφορία έξι μηνών για το PlayStation 5, οπότε θα κάνει την εμφάνισή του και σε άλλες πλατφόρμες κάποια στιγμή.

Άγγελος Ζλατινούδης

Μέσα στο 2023 η διάθεση του PAYDAY 3

Το PAYDAY 3 θα γίνει διαθέσιμο μέσα στο 2023, όπως επιβεβαίωσε η Prime Matter, η οποία έχει αναλάβει χρέη publisher για τον τίτλο. Το παραπάνω ανακοινώθηκε πριν από λίγες ώρες, μέσω ενός μικρού pre-alpha βίντεο από τη δημιουργό του PAYDAY 3, Overkill Software, το οποίο μπορείτε να δείτε [πατώντας εδώ](#).



Το PAYDAY 3 θα αποτελεί την πολυαναμενόμενη συνέχεια του PAYDAY 2 του 2013. Ο τίτλος θα κάνει χρήση της Unreal Engine, με την ανάπτυξή του να έχει ξεκινήσει το 2019 από την Overkill Software (Starbreeze Studios) με κυκλοφορία για ηλεκτρονικούς υπολογιστές και κονσόλες.

“Είμαστε ενθουσιασμένοι που ανακοινώνουμε αυτήν την αποκλειστική μακροπρόθεσμη συμφωνία co-publishing του PAYDAY 3, με την Koch Media που μοιράζεται το ίδιο πάθος μας για το franchise PAYDAY και το μοντέλο «Games as a service»”, είχε δήλωση πέρυσι ο Tobias Sjögren, Αναπληρωτής Διευθύνων Σύμβουλος της Starbreeze. “Εκτός από τη διασφάλιση της συνεχούς ανάπτυξης, αυτή η συμφωνία διασφαλίζει την διάθεση του PAYDAY 3, σε παγκόσμιο επίπεδο, καθώς και τις προσπάθειες μάρκετινγκ σε ολόκληρο τον κύκλο ζωής του παιχνιδιού. Τώρα έχουμε μια ισχυρή βάση για μια επιτυχημένη κυκλοφορία του PAYDAY 3.”

Άγγελος Ζλατινούδης

Ακόμη ένας τίτλος Silent Hill από την Konami;

Τον περασμένο Οκτώβριο η Konami αποκάλυψε τα μελλοντικά της σχέδια για τη γνωστή -αλλά ξεχασμένη εδώ και καιρό- σειρά τρόμου Silent Hill. Στο event -που είχε τον τίτλο Silent Hill Transmission- είχαμε πληροφορίες τόσο για τα καινούργια παιχνίδια που θα έρθουν στη σειρά, όσο και για μία καινούργια ταινία αλλά και για ένα project που “πατάει” μεταξύ των δύο μέσων. Silent Hill 2 Remake, Silent Hill Townfall, Return to Silent Hill, Silent Hill: Ascension και τέλος το Silent Hill F, είναι οι τίτλοι που ακούσαμε και πήραμε μία μικρή γεύση στην παρουσίαση.

Τα καινούργια παιχνίδια στη σειρά δε φαίνεται να έχουν τελειωμό όμως. Ο οργανισμός της Ταϊβάν που ασχολείται με την ηλικιακή ταξινόμηση βιντεοπαιχνιδιών φαίνεται ότι έχει περάσει από την έρευνά του ακόμα έναν τίτλο Silent Hill. Το παιχνίδι ακούει στο όνομα Silent Hill: The Short Message και κάποιος leaker κατάφερε να βρει περιγραφή και το εξώφυλλο αυτού.



Η περιγραφή λέει: **“Η Anita βρίσκεται σε ένα εγκαταλελειμμένο διαμέρισμα για να συναντήσει τη φίλη της Maya, και με κάποιον τρόπο ξυπνάει μέσα σε αυτό παγιδευμένη. Πρέπει να ξεφύγει από τους φόβους της και τα διάφορα τέρατα που είναι μέσα στους διαδρόμους τους διαμερίσματος. Θα πρέπει να βρει απαντήσεις πίσω από τα γεγονότα σε μία προσπάθεια να ξεφύγει από τα -σ.σ. ψυχολογικά- τραύματα που έχουν καταστρέψει τη θέλησή της για επιβίωση”.**

Δεν είναι η πρώτη φορά που το ίντερνετ βρίσκει πληροφορίες για το Silent Hill: The Short Message, καθώς τον Σεπτέμβριο του 2022 ο ίδιος οργανισμός της Νότιας Κορέας αυτή τη φορά είχε αναλάβει να ταξινομήσει έναν τίτλο με το ίδιο ακριβώς όνομα.

Το παιχνίδι φαίνεται ότι θα κυκλοφορήσει για PlayStation 5 και είναι δημιουργημένο από κάποια εσωτερική ομάδα της Konami. Στην Ταϊβάν ο οργανισμός ηλικιακής ταξινόμησης το ταξινόμησε ως PG-15 για χρήση βίας, τρόμου και ακατάλληλης γλώσσας.

Απόστολος Καρβούνης

Νέο trailer για το S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl

Η GSC Game World έκανε διαθέσιμο ένα νέο trailer για το S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl, δίνοντας την ευκαιρία να δούμε νέο υλικό από τον ιδιαίτερα αναμενόμενο τίτλο.

Το trailer προσφέρει μία ματιά σε διάφορα όπλα και νέα περιβάλλοντα εντός της ζώνης αποκλεισμού. Μπορούμε να πάρουμε επίσης μερικές νέες λεπτομέρειες σχετικά με το Noosphere, το “αόρατο πληροφοριακό πεδίο” της Γης, το οποίο έχει αξιοποιηθεί από επιστήμονες, με το trailer να δείχνει μερικά από τα υπερφυσικά γεγονότα που μπορεί να προκαλέσει.



Παράλληλα, η GSC Game World έδωσε στη δημοσιότητα τις απαιτήσεις για τα PC, τις οποίες μπορείτε να δείτε παρακάτω:

Ελάχιστες απαιτήσεις

- OS Version: Windows 10 / Windows 11
- Processor: AMD Ryzen 5 1600X / Intel Core i5-7600K
- Memory: 8 GB
- Graphics: AMD Radeon RX 580 8GB, NVIDIA GeForce GTX 1060 6GB
- Disc space: 150 GB SSD
-

Προτεινόμενες απαιτήσεις

- OS Version: Windows 10 / Windows 11
- Processor: AMD Ryzen 7 3700X / Intel Core i7-9700K
- Memory: 16 GB
- Graphics: AMD Radeon RX 5700 XT 8GB, NVIDIA GeForce RTX 2070 SUPER 8GB, NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti 11GB
- Disc space: 150 GB SSD
-

Το S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl αναμένεται να κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S και ηλεκτρονικούς υπολογιστές μέσα στο 2023, ενώ θα είναι διαθέσιμο και μέσα από το Xbox Game Pass. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Το Μάρτιο του 2023 η διάθεση του System Shock

Η Nightdive Studios επιβεβαίωσε ότι το remake του System Shock θα κυκλοφορήσει το Μάρτιο του 2023. Σε μια νέα ανάρτηση στη σελίδα του τίτλου στο Kickstarter, το studio προσπάθησε να κατευνάσει τους φόβους των fans για μία πιθανή νέα καθυστέρηση.



“Όπως ορισμένοι από εσάς έχετε ήδη επισημάνει, δεν είναι η πρώτη φορά που ανακοινώνουμε κάποιο παράθυρο κυκλοφορίας, αλλά τα τελευταία χρόνια πολλά έχουν αλλάξει. Το εύρος και η κλίμακα του project έχουν εξελιχθεί δραματικά και με την προσθήκη της Prime Matter στο project, καταφέραμε να επικεντρωθούμε σε quality-of-life βελτιώσεις, διορθώσεις σφαλμάτων και υποστήριξη στο localization, φτάνοντας στα τελευταία σημαντικά βήματα προς την κυκλοφορία ενός παιχνιδιού για το οποίο όλοι είμαστε απίστευτα περήφανοι”, αναφέρει η Nightdive Studios.

Το System Shock πρόκειται να κυκλοφορήσει για Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4, PlayStation 5 και PC τον Μάρτιο του 2023.

Άγγελος Ζλατινούδης

Μετονομασία του Hitman 3 σε Hitman World of Assassination

Η IO Interactive αποκάλυψε ότι το Hitman 3 θα μετονομαστεί ως “Hitman World of Assassination”, το οποίο επίσης θα παρέχει δωρεάν πρόσβαση στα Hitman 1 και Hitman 2. Η πρόσβαση στους δύο προηγούμενους τίτλους θα είναι διαθέσιμη μέσω του υπάρχοντος συστήματος Access Pass, ενώ όσοι ήδη έχουν στην κατοχή τους το Hitman 3 θα λάβουν ένα δωρεάν upgrade στο Hitman World of Assassination, σε όλες τις πλατφόρμες.

Στην πορεία, οι αρχικές εκδόσεις των Hitman 1 και Hitman 2 θα αφαιρεθούν από τα “ράφια” των ψηφιακών καταστημάτων, προκειμένου να «απλοποιηθεί η εμπειρία αγοράς για νέους παίκτες».

[Περιοχή](#)

“Είμαστε απολύτως βέβαιοι ότι αυτές οι αλλαγές θα έχουν εξαιρετικά θετική επίδραση τόσο στους υπάρχοντες όσο και στους νέους παίκτες. Θα κάνει επίσης τη ζωή μας πολύ πιο εύκολη, δεν υπάρχει αμφιβολία”, αναφέρει η IO Interactive.



“Για πολλούς παίκτες, θα σημαίνει δωρεάν περιεχόμενο. Για άλλους, θα σημαίνει σημαντικά φθηνότερες τιμές στα DLC. Για τους νέους παίκτες σημαίνει ότι θα έχουν πολύ καλύτερη εμπειρία αγοράζοντας τίτλους HITMAN”.

Οι αλλαγές της IO Interactive θα τεθούν σε εφαρμογή στις 26 Ιανουαρίου, 2023, την ίδια ημέρα που θα γίνει διαθέσιμο το νέο Freelancer update. “Οι αλλαγές έγιναν επίσης έχοντας κατά νου το Freelancer game mode, όπου η εύκολη πρόσβαση σε όλες τις τοποθεσίες από όλο το World of Assassination είναι υψίστης σημασίας για τη μεγιστοποίηση της απόλαυσής σας. Από τώρα και όταν τεθούν σε ισχύ αυτές οι αλλαγές, θα παρακολουθούμε στενά τις αντιδράσεις και τα ερωτήματα που προκύπτουν”.

Άγγελος Ζλατινούδης

Νέο δείγμα γραφής από το Wo Long: Fallen Dynasty

Από τη στιγμή που μπήκαμε στη νέα χρονιά ξεκίνησε η αντίστροφη μέτρηση από τους φίλους των soulslike τίτλων για τη διάθεση του Wo Long: Fallen Dynasty της Team Ninja. Μέσω του IGN αυτή η αναμονή αυξάνεται χάρη στα 10 λεπτά “φρέσκου” υλικού.

Φαίνεται σίγουρα ότι το Wo Long θα ικανοποιήσει τις επιθυμίες όσων αναζητούν ακόμη ένα έντονο action τίτλο, όπως το Sekiro: Shadows Die Twice, καθώς το νέο υλικό προσφέρει άφθονες αιματηρές μάχες απέναντι από διάφορους τύπους εχθρών, συμπεριλαμβανομένου ενός αλιγάτορα, επιθετικές νύμφες του νερού και οργισμένων υπέρογκων πιθήκων.

Το Wo Long: Fallen Dynasty θα κυκλοφορήσει για Xbox Series, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC στις 3 Μαρτίου 2023, ενώ θα είναι διαθέσιμο μέσω Xbox Game Pass. Δείτε το βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ακύρωση μιας σειράς από video game projects από την Wizards of the Coast

Η Wizards of the Coast, publisher των Dungeons & Dragons και Magic: The Gathering, προχώρησε στην ακύρωση «τουλάχιστον πέντε video game projects», σύμφωνα με μια αναφορά του Bloomberg.

Η εταιρεία “επένδυσε” πρόσφατα στο χώρο των video games, κυκλοφορώντας πέρυσι το co-op action-RPG Dark Alliance ενώ η νέα μεγάλη της κυκλοφορία, το άκρως αναμενόμενο Baldur's Gate 3, πρόκειται να κυκλοφορήσει τον ερχόμενο Αύγουστο. Ωστόσο, το Bloomberg αναφέρει ότι η εταιρεία έχει ακυρώσει τουλάχιστον πέντε από τα μη ανακοινωμένα video game projects της, συμπεριλαμβανομένων projects που βρίσκονται σε ανάπτυξη από εξωτερικά studio, όπως η Otherside Entertainment και η Hidden Path Entertainment.



Η Wizards of the Coast δημοσίευσε μια δήλωση στο Bloomberg αναφέροντας ότι παραμένει «δεσμευμένη στην ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών» και ότι έχει κάνει κάποιες αλλαγές στο μακροπρόθεσμο χαρτοφυλάκιο της, έχοντας ως στόχο να επικεντρωθεί σε τίτλους που ευθυγραμμίζονται στρατηγικά με τη διεύρυνση του κοινού της με νέους τρόπους.

Σύμφωνα με το Bloomberg, αυτές οι ακυρώσεις έχουν οδηγήσει λιγότερους από δεκαπέντε εργαζόμενους της Wizards of the Coast να χάσουν τις δουλειές τους, ενώ όσοι έχουν απολυθεί θα μπορούν να υποβάλουν αίτηση για νέους ρόλους εντός της εταιρείας. Εντούτοις, τα εξωτερικά studio ανάπτυξης που αναφέρθηκαν προηγουμένως, όπως η Otherside και η Hidden Path, είναι πιθανό να επηρεαστούν σε μεγάλο βαθμό από την ακύρωση των τίτλων.

Άγγελος Ζλατινούδης

Gamepad που επικεντρώνεται στην προσβασιμότητα από τη Sony

Στα πλαίσια της CES η Sony ανακοίνωσε το λεγόμενο “Project Leonardo”, ένα νέο gamepad για το PlayStation 5, ειδικά διαμορφωμένο για άτομα με αναπηρία.

Σύμφωνα με την επίσημη ανακοίνωση της Sony “**το Project Leonardo έχει αναπτυχθεί με τη συνδρομή ειδικών στα θέματα της προσβασιμότητας, developers καθώς και με τη βοήθεια μελών της κοινότητας. Το Project Leonardo είναι η κωδική ονομασία για το νέο controller kit, το οποίο θα είναι ιδιαίτερα παραμετροποιήσιμο και θα έχει ως σκοπό να βοηθήσει άτομα με αναπηρία να παίζουν πιο εύκολα, με μεγαλύτερη άνεση και για περισσότερο χρόνο.**”



Το gamepad θα αποτελείται από διάφορα αποσπώμενα μέρη και θα περιέχει αναλογικούς μοχλούς διαφορετικών μεγεθών. Οι κάτοχοί του θα μπορούν να τοποθετήσουν τα αποσπώμενα μέρη με τον τρόπο που εξυπηρετεί τις δικές τους ανάγκες, ενώ επιπλέον θα μπορούν να ρυθμίσουν την απόσταση των αναλογικών μοχλών από τη βάση.

Πέραν από το hardware, θα υπάρχει δυνατότητα παραμετροποίησης σε επίπεδο software, επιτρέποντας στους κατόχους να προγραμματίσουν διαφορετικές λειτουργίες στα κουμπιά ή και συνδυασμούς σε ένα μόνο κουμπί (π.χ. το ταυτόχρονο πάτημα των R2 και L2). Συνολικ'ά θα μπορούν να αποθηκευθούν τρία διαφορετικά προφίλ παραμετροποίησης στο PlayStation 5. Μπορείτε να διαβάσετε περισσότερα για το Project Leonardo [πατώντας εδώ](#).

Νικόλας Μαρκόγλου

Το Gran Turismo 7 έρχεται στο PSVR2

Όπως ανακοινώθηκε από τον Jim Ryan, πρόεδρο και διευθύνοντα σύμβουλο της Sony Interactive Entertainment, στη CES, το Gran Turismo 7 θα έρθει στο PSVR2, μέσω μιας δωρεάν αναβάθμισης, κατά την κυκλοφορία του νέου VR περιφερειακού της Sony. ➡

Εντούτοις, δεν έχουν δοθεί ακόμα λεπτομέρειες για το περιεχόμενο της έκδοσης και τα modes που θα υπάρχουν. Επιπλέον ο Ryan δήλωσε ότι περισσότερα από 30 παιχνίδια βρίσκονται υπό ανάπτυξη για το παράθυρο κυκλοφορίας του PSVR2 ενώ επίσης έγινε γνωστό πως και το Beat Saber θα κυκλοφορήσει για το PSVR2, χωρίς ωστόσο να δοθεί κάποια συγκεκριμένη πληροφορία κυκλοφορίας. Το PlayStation VR2 θα κυκλοφορήσει στις 22 Φεβρουαρίου στην τιμή των 599,99 € και θα περιλαμβάνει το headset, τα χειριστήρια PS VR2 Sense και στερεοφωνικά ακουστικά. ●

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Νέο ορόσημο πωλήσεων για το PS5

Η Sony Interactive Entertainment έκανε γνωστό πως οι πωλήσεις του PlayStation 5 έχουν ξεπεράσει τις 30 εκατομμύρια μονάδες. Το ορόσημο πωλήσεων κοινοποιήθηκε κατά τη διάρκεια της έκθεσης CES . Η εταιρία ανακοίνωσε πως οι κονσόλες PS5 που έχει αποστείλει έως τώρα στο τρέχον οικονομικό έτος (που λήγει στις 31 Μαρτίου) ξεπερνάνε τις 10,7 εκατομμύρια μονάδες.

Μιλώντας κατά τη διάρκεια της έκθεσης CES, ο πρόεδρος της SIE Jim Ryan δήλωσε ότι ο Δεκέμβριος ήταν ο μεγαλύτερος μήνας πωλήσεων του PS5 μέχρι σήμερα και ότι η αυξημένη διαθεσιμότητα σημαίνει ότι περισσότεροι καταναλωτές μπορούν πλέον να αγοράσουν μια κονσόλα. ●

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ
ΣΤΟ GAMEOVER.GR



WWW.GAMEOVER.GR

