

GAMEOVER

Magazine

Review Marvel's
Midnight Suns

Αυλαία για το
Google Stadia

FIRE EMBLEM ENGAGE

EDITORIAL

Reviews

[σελ. 2: Midnight Suns](#)

[σελ. 5: Fire Emblem Engage](#)

[σελ. 11: Vengeful Guardian
Moonrider](#)

Ειδήσεις

[σελ. 13](#)

Cine-TV

[σελ. 19](#)

Εντός ολίγων ημερών θα έχουμε την ευκαιρία να πιάσουμε στα χέρια μας το Forspoken (ελπίζουμε και σε review code σύντομα) ώστε να δούμε τι έχει να προσφέρει η πρώτη AAA πρόταση της χρονιάς αλλά και ένα από τα λιγοστά νέα IP που έχουν δεχθεί γερή στήριξη από άποψη budget. Στην πράξη η Square Enix δεν κατάφερε να δημιουργήσει το αναμενόμενο hype που συνήθως συνοδεύει μεγάλες παραγωγές (ακόμα και συγκρατημένα), ενώ ειδικά το demo φαίνεται να οδήγησε στην αντίθετη κατεύθυνση. Ίσως, άθελά τους, αυτός ο μετριασμός των προσδοκιών λειτουργήσει θετικά στην τελική ενασχόληση με τον τίτλο, εάν και εφόσον καταφέρει να είναι έστω αξιοπρεπές.

Την περασμένη εβδομάδα είχαμε και το οριστικό πέσιμο της αυλαίας στο "πείραμα" του Google Stadia, κάτι που βέβαια γνωρίζαμε από καιρό. Δυστυχώς το Stadia τελικά δεν κατάφερε να αφήσει οτιδήποτε αξιοαναφοράς ως παρακαταθήκη. Έστω κάποιον αποκλειστικό τίτλο που θα μείνει στη μνήμη μας (ακόμα και το άκρως αποτυχημένο εγχείρημα του Virtual Boy είχε το Wario Land ή το καταδικασμένο Jaguar είχε ένα Alien vs Predator). Στην ιστορία του gaming το Google Stadia θα μείνει μάλλον ως μία άκαιρη πρόταση και μία υποσημείωση δεν μπόρεσε να κάνει τίποτα περισσότερο πέρα από τη δημιουργία αρχικών εκτιμήσεων πως το "παραδοσιακό" gaming έρχεται στο τέλος του.

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](https://www.paypal.com/donate/?hosted_button_id=PZGZV6CJBD7UJ)



Midnight Suns

No "I" in team.

Ομολογουμένως, η Marvel έχει δει και καλύτερες μέρες. Έπειτα από μια πρωτοφανή κορύφωση με το Endgame η αλήθεια είναι ότι δεν έχουμε δει πολλές αξιόλογες υπερηρωικές ταινίες και σειρές. Ως εκ τούτου, σε μια κακή περίοδο για το franchise το Midnight Suns είναι ότι καλύτερο της (μας) έχει συμβεί τα τελευταία χρόνια, καταφέροντας παράλληλα να μπει στη συζήτηση για το καλύτερο Marvel παιχνίδι μέχρι σήμερα, μαζί με τα Spiderman και Guardians of the Galaxy. Πρόκειται για μια απο τις σπάνιες, αναπάντεχες εκπλήξεις στο χώρο, όπου πολλά, θεωρητικά ετερόκλητα, στοιχεία ενώνονται αρμονικά για να δώσουν ένα ξεχωριστό και άκρως απολαυστικό αποτέλεσμα.

Το σενάριο του Midnight Suns ακολουθεί μια πιο υπερφυσική πτυχή του σύμπαντος της Marvel σε σχέση με αυτή που γνώρισε το ευρύ κοινό τα τελευταία χρόνια. Συγκεκριμένα, οι παίκτες παίρνουν τον έλεγχο του Κυνηγού (Hunter), ενός αρχαίου ήρωα που έρχεται ξανά στη ζωή έπειτα από αιώνες προκειμένου να σώσει τον κόσμο απο τη μητέρα του, στην επανάληψη μιας μάχης που είχε σκοτώσει και τους δύο στο παρελθόν.



Η Hydra, ο συνήθης ύποπτος, έχει επαναφέρει στη ζωή την Λίλιθ, τη μητέρα των δαιμόνων και του Κυνηγού, μια πανίσχυρη παρουσία η οποία όσο περνάει ο καιρός γίνεται ισχυρότερη, και πιθανότατα να αποδειχθεί πολύ δυνατή ακόμη και για τους γνωστούς υπερήρωες της Γης.

Αυτό αποτελεί την τέλεια ευκαιρία να ενώσουν τις δυνάμεις τους οι γνωστότεροι ήρωες της Marvel και συγκεκριμένα δυο ομάδες που δεν έχουν συναντηθεί συχνά στο παρελθόν, φέρνοντας μαζί πολλά στοιχεία από τους X-Men. Από την μια οι Avengers και από την άλλη οι νέοι και ωραίοι Midnight Suns, των οποίων ηγείται η Caretaker και αποτελούνται από τους λιγότερο γνωστούς αλλά εξίσου αγαπημένους Blade, Robbie Reyes (Ghost Rider), Nico Minoru και Magik.

Οι δυο κόσμοι έρχονται να συνυπάρξουν στη βάση των Midnight Suns, το αποκομμένο και ατμοσφαιρικό Αββαείο (Abbey). Πρόκειται για μια καλογραμμένη ιστορία, η οποία ενώ κρατά το ενδιαφέρον, στην πραγματικότητα αποτελεί απλά το όχημα για το πραγματικό σόου: την καθημερινή ζωή και κοινωνικότητα των υπερηρώων, και πως μικρές στιγμές κάνουν τη διαφορά στη μεγάλη σκηνή. Και ενώ αυτές θεωρούμε ότι είναι ο πρωταγωνιστής του Midnight Suns, πρέπει να δώσουμε εύσημα για το πρωτοποριακό card-based gameplay, καθώς όλες οι αμφιβολίες που είχαμε για αυτό έφυγαν απο το παράθυρο στο πρώτο δώρο.



Πρόκειται για ένα πολύ ιδιαίτερο σύστημα μάχης το οποίο καταφέρει να λειτουργεί άψογα, δίνοντας τη δική του ξεχωριστή προσέγγιση στα turn based strategy RPGs. Με ικανοποιητικό στρατηγικό βάθος και επιλογές, κρατώντας όμως ένα σχετικά ανάλαφρο ύφος, είναι αρκετά διασκεδαστικό και απρόβλεπτο καθώς βασίζεται περισσότερο στη γεωμετρία της κάθε μάχης. Πριν απο κάθε μάχη, ο παίκτης μπορεί να διαλέξει τους τρεις ήρωες που θα στείλει, ο καθένας απο τους οποίους έχει ένα deck από κάρτες που στην πορεία του παιχνιδιού αναβαθμίζονται και εμπλουτίζονται. Οι κάρτες αυτές έχουν πολλές διαφορετικές ιδιότητες, και χωρίζονται κυρίως σε επιθέσεις, skills, και ηρωικές κινήσεις.

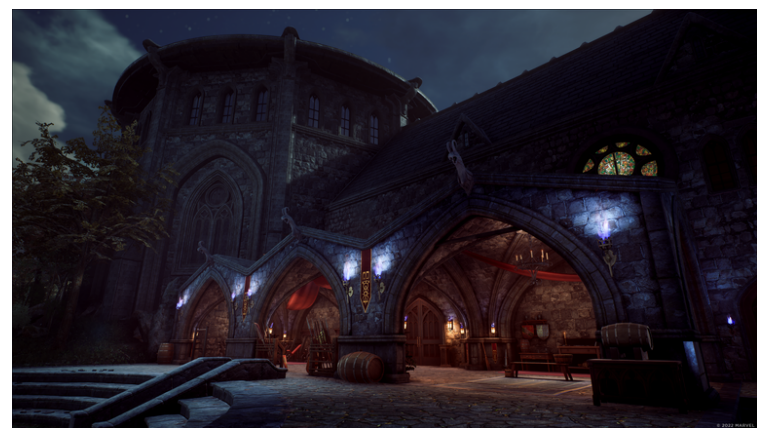
Οι κάρτες από τους τρεις ήρωες αποτελούν το deck μας και σε κάθε γύρο τραβάμε κάποιες κάρτες, έχοντας τρία card plays. Κάθε απλή κίνηση ενός ήρωα δίνει πόντους Ηρωισμού στην ομάδα, οι οποίοι με τη σειρά τους χρησιμοποιούνται για να ενεργοποιηθούν οι πιο ισχυρές κάρτες και κινήσεις. Ταυτόχρονα, η χρήση του περιβάλλοντος και η τοποθέτηση των ηρώων έχει ίσως τον κύριο λόγο, και αποτελεί θα λέγαμε έναν άτυπο φόρο τιμής στην ταυτότητα των κόμικ και ταινιών της Marvel.

Συγκεκριμένα, πέρα απο την χρήση στοιχείων του περιβάλλοντος (π.χ. εκτόξευση αντικειμένων ή ανατίναξη βαρελιών), μια πολύ σημαντική δυνατότητα είναι αυτή της εκσφενδόνισης των εχθρών προς πάσα κατεύθυνση, προσπαθώντας να τους ρίξουμε πάνω σε άλλους εχθρούς ή αντικείμενα, όπως γεννήτριες που τους κάνουν stun.



Υπάρχουν και δεκάδες άλλοι μηχανισμοί, που δεν χρειάζεται να αναφέρουμε εδώ, αρκεί να πούμε ότι ικανοποιούν πλήρως και τους πιο απαιτητικούς με την ποικιλία και την αλληλεπίδρασή τους. Με κάθε αναβάθμιση και εξέλιξη, ανοίγονται πολλές νέες δυνατότητες για synergies μεταξύ διαφόρων ηρώων καταφέροντας με αυτόν τον τρόπο να κρατάει τη σπίθα ζωντανή καθόλη τη διάρκεια.

Για παράδειγμα, ο Spiderman αξιοποιεί έντονα το περιβάλλον του και βασίζεται σε συνεχή κινητικότητα, ο Doctor Strange έχει πολλά skills που ενισχύουν τους συμπολεμιστές του, ενώ ο Blade και ο Ghost Rider είναι επιθετικοί χαρακτήρες που βασίζονται σε υψηλό damage και lifesteal για να ανανεώνουν τους πόντους ζωής τους. Από την άλλη πλευρά οι εχθροί χωρίζονται σε minions, elites και supervillains, με τον κάθε τύπο εχθρού να δημιουργεί διαφορετικού είδους προβλήματα και να απαιτεί ξεχωριστή αντιμετώπιση.



Η Firaxis αξίζει επαίνους για την ισορροπία που πέτυχε καθώς και για τις πολλές και ενδιαφέρουσες κάρτες, οι οποίες δίνουν ξεχωριστή ταυτότητα και τρόπο αξιοποίησης του κάθε ήρωα.

Γενικότερα το Midnight Suns απέχει πολύ από το να χαρακτηριστεί απλά ως ένα υπερηρωικό XCOM. Όχι γιατί το στρατηγικό υπόβαθρο ή οι μάχες υπερτερούν απέναντι στο XCOM –αν και εμφανώς διαφορετικά, πιστεύουμε πως το XCOM παραμένει ελαφρώς πιο απολαυστικό σε αυτό τον τομέα– αλλά επειδή κυριολεκτικά είναι κάτι περισσότερο.

Δεν θα ήταν υπερβολικό να πούμε ότι τα... γύρω γύρω καταλήγουν να αποτελούν τουλάχιστον το 50% της εμπειρίας και αυτή η ισορροπία λειτουργεί υπέρ του παιχνιδιού. Πριν και μετά τις μάχες, οι ήρωες περνούν τις μέρες τους στο Αββαείο, όπου κοινωνικοποιούνται και σχεδιάζουν τα επόμενά τους βήματα. Εκεί μπορούμε να αναβαθμίσουμε τη συλλογή μας, να ανακαλύψουμε καινούριες κάρτες και να αναβαθμίσουμε την ομάδα μας. Το Αββαείο είναι ένας χώρος ατμοσφαιρικός και φιλόξενος, γεμάτος μυστικά, γρίφους και ιστορίες.

Απο το ζεστό τζάκι και το μπαρακί, γύρω απο τα οποία μαζεύεται η παρέα και συζητούν ή διαβάζουν βιβλία, στο Forge, όπου ο Iron Man τσακώνεται με τον Doctor Strange, μέχρι τα στοιχειωμένα νεκροταφεία, δάση και σπηλιές που φιλοξενούν μικρά στοιχεία lore, το Αββαείο αποτελεί μία περιοχή που καλεί τον παίκτη να την εξερευνήσει και -γιατί όχι- να τη νιώσει σαν το σπίτι του καθόλη τη διάρκεια της ενασχόλησης. Κυριότερα, αποτελεί ένα εξαιρετικό φόντο για τις σχέσεις που αναπτύσσουν οι ήρωες μεταξύ τους, σχέσεις οι οποίες έχουν άμεσες επιπτώσεις στο gameplay.



Κάθε ήρωας έχει ένα friendship level που αυξάνεται μέσω αλληλεπιδράσεων, οι οποίες αφορούν απο απλές καθημερινές συζητήσεις, μέχρι εκπαίδευση σε μάχες 1v1, δώρα και hangouts κάθε βράδυ (κάθε μέρα μπορούμε να κάνουμε μόνο μια μάχη και το βράδυ οι ήρωες επιστρέφουν στο Αββαείο). Καθώς το επίπεδο φιλίας με διάφορους ήρωες ανεβαίνει, αυξάνεται και η συνοχή της ομάδας, ξεκλειδώνοντας με τη σειρά του νέα abilities, τόσο για κάθε ήρωα όσο και για ολόκληρη την ομάδα, που κάνουν σημαντική διαφορά στην πορεία. Ταυτόχρονα, δεν πρόκειται για ένα φτηνό μηχανισμό που χαρίζει πόντους δεξιά κι αριστερά, αλλά, αντιθέτως, απαιτεί από τον παίκτη να επενδύσει χρόνο και προσοχή στον κάθε χαρακτήρα και συζήτηση.

Χαζοχαρούμενες απαντήσεις στη σκοτεινή Magik δεν χαρίζονται και κόβουν πόντους. Και οι πλάκες στον Tony Stark για το αν το Αββαείο είναι στοιχειωμένο δεν πηγαίνουν καλά. Αντίστοιχα ο Robbie Reyes γουστάρει να παίζει βιντεοπαιχνίδια, η Captain Marvel να κάνει πλακίτσες ενώ, από την άλλη πλευρά ο Blade είναι ευθύς και λιγομίλητος. Ο παίκτης που παρατηρεί το χώρο και τις σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων, όχι μόνο θα απολαύσει το παιχνίδι περισσότερο, αλλά και θα ανταμειφθεί σε επίπεδο gameplay.

Πράγματι, από ένα σημείο και μετά ο παίκτης δεν διοικεί μια ομάδα υπερηρώων ή στρατιωτών, αλλά μια παρέα. Ταυτόχρονα είναι ιδιαίτερα ικανοποιητική η παρέλαση χαρακτήρων και ηρώων απο το Marvelverse, με εκατοντάδες easter eggs και πινελιές που θα ενθουσιάσουν όχι μόνο τους φίλους της Marvel, αλλά και κάθε φίλο των κόμικ και των βιντεοπαιχνιδιών γενικότερα.



Όλα τα παραπάνω οδηγούν στην αίσθηση ότι το Midnight Suns είναι μια ολοκληρωμένη πρόταση που δημιουργήθηκε με όρεξη και μεράκι και γι' αυτό ξεχωρίζει από πολλές άψυχες κυκλοφορίες της Marvel τον τελευταίο καιρό. Ξεχειλίζει από ουσία, κάτι που σημαίνει ότι μας επιτρέπει να μην εστιάσουμε σημαντικά στον σχετικά αδύναμο οπτικό και τεχνικό τομέα. Καταφέρνει να φέρει μαζί πολλά ετερόκλητα στοιχεία, τα οποία μπορεί να μην τα κάνει τέλεια, παρόλα αυτά όμως, τα παντρεύει ικανοποιητικά και άκρως λειτουργικά.

Αποδεικνύει ταυτόχρονα ότι πέρα από υπερηχητικά μπουνίδια και ακτίνες που ισοπεδώνουν οικοδομικά τετράγωνα, υπάρχει μια δύναμη πιο ισχυρή από όλες τις υπόλοιπες: η δύναμη της φιλίας. Μπορείτε να "κριντζάρετε" με την παραπάνω φράση ή μπορείτε να τιμήσετε έναν από τους καλύτερους τίτλους του 2022 και ένα love letter σε μια λιγότερο φανερό πλευρά του Marvelverse.

Χρήστος Λιάπης

Βαθμολογία: 8

Θετικά

- Ενδιαφέρουσα ιστορία με έμφαση στην κοινωνική ζωή των υπερηρώων
- Το Αββαείο είναι ένα ατμοσφαιρικό μέρος και εξαιρετικό φόντο για όσα εκτυλίσσονται
- Το card-based gameplay είναι απόλυτα ισορροπημένο και διασκεδαστικό
- Πολλοί διαφορετικοί μηχανισμοί που λειτουργούν μεταξύ τους σε αρμονία
- Ένας από τους καλύτερους Marvel τίτλους που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ

Αρνητικά

- Η έλλειψη polishing είναι φανερό κυρίως στις cutscenes και τα στοιχεία του περιβάλλοντος
- Καταστροφικά bugs και crashes από τα οποία χάσαμε αρκετές ώρες
- Μέτριος οπτικός τομέας

Το **Midnight Suns** κυκλοφορεί από τις 2/12/22 για PS5, PC και Xbox Series. Η ημερομηνία κυκλοφορίας για τα PS4, Nintendo Switch και Xbox One δεν έχει γίνει ακόμα γνωστή. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5.

Fire Emblem Engage

Τα Δαχτυλίδια της Δύναμης.

«Δώδεκα δαχτυλίδια εμφανίστηκαν στον ουράνιο του Elyos θόλο,

Από τους Θεϊκούς Δράκοντες καλεσμένα, που φροντίζουν τον κόσμο όλο.

Τρία δόθηκαν στη Firene, με τους κατοίκους τους σπλαχνικούς,

Τρία προσφέρθηκαν στη Brodia, την ατσαλένια γροθιά προς τους λαούς τους εχθρικούς,

Τρία βρέθηκαν στην Elusia, τη χώρα των χειμώνων, των σκληρών

Τρία κατέληξαν στη Solm, τη γη των άμμων, των μαλακών...

Δώδεκα δαχτυλίδια, δώδεκα ήρωες

Δώδεκα φωνές από μυστικά και άγνωστα στο χάρτη μέρη

Από χρόνους και εποχές αλαργινές, που ούτε ο Sombron ξέρει,

Ο Δράκος ο Έκπτωτος, ο Σκοτεινός, εκείνος που τη μοίρα του ζητά να αλλάξει,

Τη μοίρα του την κακορίζικη, που το δικό του θησαυρό έχει αρπάξει...»

Στίχοι μακρινοί, σχεδόν ξεχασμένοι μέσα στο χρόνο. Γιατί έχουν περάσει χίλια χρόνια από την εποχή του μεγάλου Πολέμου, της σύγκρουσης ανάμεσα στα έθνη του Elyos και τους Ιερούς Δράκους ενάντια στον Έκπτωτο Δράκο Sombron, που επιζητούσε την καταστροφή του Elyos. Ο Sombron, όμως, ηττήθηκε από τον ήρωα που δεν περίμενε κανείς πως θα αντιστεκόταν, που δεν περίμενε κανείς πως θα αποφασίσει να πολεμήσει τον συγκεκριμένο εχθρό.



Και ήταν μια μάχη αμφίροπη αλλά και τραγική – και για τις δύο πλευρές. Ο Sombron κατέληξε στο αιώνιο σκοτάδι, ενώ ο ήρωας έπεσε σε έναν μαγεμένο, βαθύ λήθαργο, για να μπορέσει να αναρρώσει από τις σκοτεινές επιθέσεις. Και ακριβώς αυτό είναι το πλαίσιο στο οποίο ξεκινά η αφήγηση και μια περιπέτεια που αναμένεται να ολοκληρωθεί σε περίπου 40 ώρες αυτή τη φορά, τηρουμένων των αναλογιών των προσεγγίσεων για κάθε παίκτη ξεχωριστά.

[Περιοχόμενα](#)

40 ώρες και όχι 120. Μετά από την τιπάνια προσπάθεια που έκανε το Fire Emblem: Three Houses – έναν κομβικό τίτλο της σειράς- να προσφέρει μια ιστορία που προσεγγίζεται από τέσσερις διαφορετικές οπτικές γωνίες και με το πλουσιότερο lore μέχρι εκείνη τη στιγμή, το Fire Emblem: Engage φαίνεται ότι στρέφεται με ταχύτητα στο παρελθόν και όχι στο μέλλον. Στο Engage δεν υπάρχει λόγος να αναφερθούμε σε μια ιστορία όπως εκείνη παρουσιάζεται μέσα από τα μάτια των τεσσάρων διαφορετικών λαών.



Ειλικρινά, δεν υπάρχει και λόγος πλέον να μαθαίνουμε περισσότερα για τους εκάστοτε λαούς μέσα από αφηγήσεις, συνομιλίες ή σύντομες παρουσιάσεις. Για την Intelligent Systems μεγαλύτερη αξία έχει μια επιστροφή σε όλα όσα γνωρίσαμε στη σειρά μέχρι και αυτή τη στιγμή, παρά να χτίσει αριστοτεχνικά πάνω σε αυτό που είχε ήδη δημιουργήσει και προσφέρει στους παίκτες με το Three Houses.

Ξεκινάμε, λοιπόν, με τον κόσμο του παιχνιδιού, την Ήπειρο Elyos. Η νέα αυτή περιοχή είναι χωρισμένη σε τέσσερα βασίλεια, το καθένα με τη δική του ιστορία, δύναμη, χαρακτηριστικά και βλέψεις στον κόσμο. Δεσπόζοντα ρόλο παίζει το βασίλειο Lythos, το οποίο βρίσκεται στο κέντρο του κόσμου και αποτελεί το κέντρο της δύναμης των Θεϊκών Δράκων (Divine Dragons). Και κάπως έτσι ολοκληρώνεται και η περιγραφή του κόσμου.

Τι και αν υπάρχουν τέσσερα βασίλεια; Είναι βασίλεια άδεια από κομητείες και υποβασίλεια, χωρίς ενδιαφέροντες (ή και μη) NPCs που θα εμπλακούν στο ταξίδι μας με τον ένα ή με τον άλλο τρόπο, που θα δώσουν νόημα σε δευτερεύουσες αποστολές ή ένα έναυσμα για να επισκεφθούμε κάποιον από τους χάρτες τους. Συγκεκριμένα, μετά από μια επίσκεψη στο hub, προσφέρονται άφθονες οι ευκαιρίες για δευτερεύουσες μάχες ενάντια σε υπερφυσικούς (και μη) εχθρούς, πάνω σε χάρτες που εμπνέονται εικαστικά από την τοπογεωγραφία του κάθε βασιλείου. Δυστυχώς, η ύπαρξη των βασιλείων δικαιολογείται μόνο από άποψη αφήγησης της ιστορίας των Δαχτυλιδιών και όχι για άλλους λόγους.



Από ένα σημείο και έπειτα το παιχνίδι επιτρέπει στον παίκτη να επενδύσει πάνω στα βασίλεια και στα διαθέσιμα resources που αυτά προσφέρουν – ωστόσο, δεν μπορούμε να πούμε πως οι «επενδύσεις» μας έχουν κάποια ιδιαίτερη χρησιμότητα. Πιθανότατα εξυπηρετούν ένα από τα διαθέσιμα χαρακτηριστικά των facilities που προσφέρονται στο κεντρικό hub του τίτλου, για το οποίο εξακολουθούμε ακόμα και τώρα να διατηρούμε τις επιφυλάξεις μας ως προς τη χρησιμότητα και χρηστικότητά του.



Σε αυτόν τον κόσμο, λοιπόν, οι παίκτες καλούνται να ακολουθήσουν τα χνάρια του/της Alear, του νεότερου Θεϊκού Δράκου, και τον αγώνα των εθνών του Elyos ενάντια στα κατακτητικά σχέδια του Σκοτεινού Δράκου Sombro. Πρόκειται για έναν αγώνα που διαρκεί περισσότερο από μια χιλιετία, με τις συνέπειες να είναι καταστροφικές για όλες τις αντιμαχόμενες πλευρές. Πρόκειται για μια κλασική, πλέον, Fire Emblem ιστορία, όπου ένας ακόμα Fell Dragon έρχεται για να διαταράξει την ειρήνη και την ισορροπία του κόσμου.

Σε αυτήν την ιστορία, όμως, η κλασική διαμάχη έχει έναν τόνο γκρίζου – για πρώτη φορά, ένας Fell Dragon μπορεί να κάνει τον παίκτη να του δείξει λίγη κατανόηση για τις πράξεις του και τις επιλογές του. Χωρίς να θέλουμε να εισχωρήσουμε βαθιά στην περιοχή των spoilers, οφείλουμε να πούμε πως το πρώτο μισό περίπου του κεντρικού campaign λειτουργεί, στην καλύτερη περίπτωση, εντελώς διεκπεραιωτικά, αλλά στη συνέχεια καταλήγει να αφηγείται μια αρκετά όμορφη ιστορία.

Όχι μια πολυεπίπεδη και πολυδιάστατη ιστορία όπως στον προκάτοχό του, αλλά μια ιστορία που αφήνει μια όμορφη, γλυκιά αίσθηση στον παίκτη, που δεν θα απογοητεύσει –τουλάχιστον σε αυτό το κομμάτι. Και αυτό γιατί σίγουρα υπάρχουν άλλοι τομείς που θα απογοητεύσουν, κάποιους περισσότερο, κάποιους λιγότερο... Για αρχή, να αναφερθούμε στο σύστημα των σχέσεων, ένα σύστημα κομβικό για τη σειρά. Οι συνεργασίες στο πεδίο της μάχης συντελούσαν ανέκαθεν στη σύσφιξη των σχέσεων των πολεμιστών μας μεταξύ τους, σφυρηλατώντας δυνατές φιλίες ή στενές σχέσεις.

Οι διάλογοι που εκτυλίσσονταν εμπρός της οθόνης ωρίμαζαν όσο ωρίμαζε και η ίδια η σχέση των ηρώων. Έτσι, ακόμα και αν η ερωτική σχέση μεταξύ δύο χαρακτήρων δεν υπήρξε ποτέ αυτοσκοπός, ο τρόπος με τον οποίο εξελισσόταν η σχέση δύο μονάδων είχε πάντοτε ένα μεγάλο ενδιαφέρον. Ωστόσο, στο Fire Emblem: Engage οι ερωτικές σχέσεις είναι κάτι που έχει πλέον εξαφανιστεί. Στο Fire Emblem: Engage υπάρχουν μόνο φιλικές σχέσεις μεταξύ των μαχητών μας. Και αν περιμένει κανείς να δει τις γνώριμες S(+) σχέσεις που υποδεικνύουν μια αλλαγή, κάτι διαφορετικό, τότε μάλλον θα απογοητευτούν.

Δυστυχώς, το Fire Emblem: Engage αρκείται μέχρι το στάδιο των σχέσεων επιπέδου A, με συνομιλίες και διαλόγους που νιώσαμε ότι δεν είχαν να προσφέρουν τίποτα περισσότερο, πέρα από απλές φιλοφρονήσεις στους συνομιλητές τους και φράσεις έκδηλης λατρείας στον Θεϊκό Δράκο Alear. Η μόνη παραχώρηση που κάνει το παιχνίδι είναι να ξεκλειδώνει νέες πληροφορίες στο ημερολόγιο Ηρώων, κάτι που φυσικά μας άφησε εντελώς αδιάφορους τόσο ως προς τη φύση του συγκεκριμένου μηχανισμού, όσο και ως προς το περιεχόμενό της.

Το ίδιο το κεντρικό hub εμφανίζεται ως το Παλάτι του Θεϊκού Δράκου και έρχεται να αντιπαραβληθεί ως ο φτωχός συγγενής του Μοναστηριού του Three Houses. Είναι εμφανές ότι οι developers έκαναν τα πάντα για να προσφέρουν μια πιο σύντομη, πιο περιεκτική εμπειρία του τι μπορεί να κάνει ο παίκτης εκεί. Ωστόσο, το hub ήταν ένα σημείο που εν τέλει χρησιμοποιήσαμε μόνο για τις πιο βασικές λειτουργίες, όπως την αγορά πιο σύγχρονου εξοπλισμού και το σύστημα προπόνησης του Alear.



Πιο σπάνια ασχοληθήκαμε με τους μηχανισμούς που προωθούν τη σύσφιξη των σχέσεων, ενώ η συλλογή καρπών, τροφίμων και αντικειμένων από...το αγρόκτημα του hub μας έκανε συχνά να αναρωτιόμαστε για τη χρησιμότητά τους. Αν αναλογιστεί κανείς πως τα resources γίνονται διαθέσιμα ξεκλειδώνοντας και επενδύοντας χρηματικά ποσά στα βασίλεια, όπως έχουμε ήδη αναφέρει, μπορεί εύκολα να οδηγηθεί κανείς στο συμπέρασμα πως το hub, στη μορφή που προσφέρθηκε, ήταν αδιάφορο στην καλύτερη των περιπτώσεων. ➡

Για να είμαστε, ωστόσο, ειλικρινείς, το hub είχε και μια λειτουργία άρρηκτα συνδεδεμένη με τον πιο σημαντικό gameplay μηχανισμό του τίτλου – τον θάλαμο των Δαχτυλιδιών. Εκεί ο παίκτης μπορεί να εξερευνήσει όλες τις δυνατότητες που του προσφέρει το παιχνίδι μέσω του μηχανισμού των Δαχτυλιδιών. Εκεί μπορεί να πειραματιστεί και να ξεκλειδώσει τις μοναδικές ικανότητές των Ηρώων των Δαχτυλιδιών και να χτίσει σταδιακά μια ομάδα όπως ακριβώς τον εξυπηρετεί από άποψη τακτικής και στρατηγικής προσέγγισης της μάχης. Σε μια προσπάθεια να βελτιώσουν τον μηχανισμό διδασκαλίας του Three Houses, οι δημιουργοί φαίνεται ότι ανακάλυψαν έναν πανέμορφο τρόπο να προσφέρουν αυτή τη βελτίωση, σε συνδυασμό με μια έντονη γεύση αναπόλησης του παρελθόντος.



Ο Alear, ως Θεϊκός Δράκος, έχει τη δυνατότητα αφύπνισης των Δαχτυλιδιών, με τον χαρακτήρα – Έμβλημα που τα κατοικεί να μπορεί να προσφέρει νέες ικανότητες και όπλα στον κάτοχό του. Μέσω της διαδικασίας της Εμπλοκής (Engage) με τον Εμβληματικό ήρωα, ο κάτοχος του δαχτυλιδιού μπορεί να υποστεί μια ολική μεταμόρφωση που διαρκεί για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, αλλά μπορεί να αλλάξει ριζικά την πορεία της μάχης. Με τη διαδικασία της Εμπλοκής, οι χαρακτήρες-κάτοχοι μπορούν να αποκτήσουν αυξημένα stats, νέες ικανότητες, ακόμα και νέα όπλα. Και αν η Εμπλοκή διαρκεί μόνο τρεις γύρους, μπορεί πολύ εύκολα να χρησιμοποιηθεί ξανά στη μάχη, ανάλογα με το πόσο συχνά οι ήρωες εμπλέκονται σε μάχη, ή κάνουν χρήση των ειδικών σημείων ενέργειας του χάρτη.

Σε κάθε περίπτωση, ωστόσο, χαιρόμαστε που παλαιότεροι ήρωες όπως ο Sigurd, ο Ephraim και η Eirika, αλλά και νεότεροι ήρωες όπως ο Byleth, ο Marth και η Lucina καταφέρνουν να «εμπλακούν» στον νέο τίτλο της σειράς και να προσφέρουν μια ανανεωμένη gameplay εμπειρία, με πολλά περιθώρια εξερεύνησης και πειραματισμού. Από άποψη, μάλιστα, gameplay, θεωρούμε πως πρόκειται για το πιο δυνατό και ενδιαφέρον στοιχείο που μπορεί να μας προσφέρει ο τίτλος, θεωρώντας δεδομένη την επιθυμία να ξαναδούμε κάτι αντίστοιχο στο μέλλον.

Όπως και με τους κανονικούς μας μαχητές, μπορούμε να βελτιώσουμε και τη σχέση μας με τους Ήρωες των Δαχτυλιδιών. Δυστυχώς, οι συνομιλίες μας είναι συνήθως πολύ σύντομες, και συνήθως εξίσου αδιάφορες από άποψη ποιότητας γραφής, όπως και εκείνες με τους υπόλοιπους μαχητές μας. Τα Δαχτυλίδια, όμως, είναι υπαίτια και για το grinding του τίτλου, κάτι που σχεδόν φαντάζει ξένο και απόμακρο για τίτλο της σειράς Fire Emblem. Μια σειρά από δυσεύρετοι πόντοι απαιτούνται τόσο για να ξεκλειδώσουμε τη δύναμη των δαχτυλιδιών, όσο και τη δυνατότητα υιοθέτησης των ικανοτήτων τους από τον παίκτη. Έτσι, το παιχνίδι μας εξαναγκάζει να συμμετάσχουμε σε πάρα πολλές μάχες, μόνο και μόνο για να καταφέρουμε να αποκτήσουμε τις ικανότητες που επιθυμούμε, ή απλώς να μεγιστοποιήσουμε την απόδοση των ηρώων των Δαχτυλιδιών.

Εικάζουμε πως σε αρχικό στάδιο ανάπτυξης αυτοί οι πόντοι σχεδιάζονταν να αποκτηθούν και με τρόπους εκτός του απλού παιξίματος, κάτι που εν τέλει εγκαταλείφθηκε, αφήνοντας το παιχνίδι στην κατάσταση που βρίσκεται και σήμερα. Το πόσο θα επενδύσει εδώ ο κάθε παίκτης είναι κάτι που καλείται ο ίδιος να αποφασίσει, ανάλογα με το χρόνο, τη διάθεση και την υπομονή του. Γεγονός είναι, όμως, πως θα θέλαμε ο συγκεκριμένος μηχανισμός να είχε δουλευτεί πολύ περισσότερο.

Ανέκαθεν, η δύναμη της σειράς δεν είχε να κάνει ούτε με την ιστορία, ούτε με τις εκάστοτε διαφοροποιήσεις και προσθήκες που έρχονταν να αλλάξουν ελαφρώς τη συνολική εμπειρία. Το ενδιαφέρον της σειράς βρίσκεται πάντα στο στρατηγικό gameplay του τίτλου και στο πως εκτυλίσσονται οι μάχες, με τους χαρακτήρες μας να βρίσκονται πάντα στο μεταίχμιο ζωής και θανάτου.

Όπως αναφέραμε και στο παρελθόν, ο τίτλος δίνει τη δυνατότητα της απεριόριστης αναίρεσης κινήσεων, αλλάζοντας ριζικά τη φύση του μηχανισμού όπως αυτός παρουσιάστηκε στο Shadows of Valentia και στο Three Houses, πέρα από τις όποιες επιλογές δυσκολίας που τη μετριάζουν και αναιρούν το δεδομένο της οριστικής απώλειας ενός χαρακτήρα. Αρκετές φορές, μάλιστα, είχαμε την αίσθηση πως οι δημιουργοί του παιχνιδιού έκαναν εσκεμμένα το παιχνίδι πιο εύκολο, μόνο και μόνο για να κάνουν το παιχνίδι πιο προσβάσιμο σε πιο αρχάριους παίκτες. Και δεν στεκόμαστε μόνο εδώ. Οι μονάδες και οι κλάσεις που εξυπηρετούν συνεχίζουν να προσφέρονται απλόχερα όσο προχωράμε στην ιστορία, παρέχοντας στον παίκτη την απαραίτητη διαφοροποίηση που απαιτεί ένας αποτελεσματικός στρατός.



Για να είμαστε, ωστόσο, ειλικρινείς, το hub είχε και μια λειτουργία άρρηκτα συνδεδεμένη με τον πιο σημαντικό gameplay μηχανισμό του τίτλου – τον θάλαμο των Δαχτυλιδιών. Εκεί ο παίκτης μπορεί να εξερευνήσει όλες τις δυνατότητες που του προσφέρει το παιχνίδι μέσω του μηχανισμού των Δαχτυλιδιών. Εκεί μπορεί να πειραματιστεί και να ξεκλειδώσει τις μοναδικές ικανότητές των Ηρώων των Δαχτυλιδιών και να χτίσει σταδιακά μια ομάδα όπως ακριβώς τον εξυπηρετεί από άποψη τακτικής και στρατηγικής προσέγγισης της μάχης. Σε μια προσπάθεια να βελτιώσουν τον μηχανισμό διδασκαλίας του Three Houses, οι δημιουργοί φαίνεται ότι ανακάλυψαν έναν πανέμορφο τρόπο να προσφέρουν αυτή τη βελτίωση, σε συνδυασμό με μια έντονη γεύση αναπόλησης του παρελθόντος.



Ο Alear, ως Θεϊκός Δράκος, έχει τη δυνατότητα αφύπνισης των Δαχτυλιδιών, με τον χαρακτήρα – Έμβλημα που τα κατοικεί να μπορεί να προσφέρει νέες ικανότητες και όπλα στον κάτοχό του. Μέσω της διαδικασίας της Εμπλοκής (Engage) με τον Εμβληματικό ήρωα, ο κάτοχος του δαχτυλιδιού μπορεί να υποστεί μια ολική μεταμόρφωση που διαρκεί για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, αλλά μπορεί να αλλάξει ριζικά την πορεία της μάχης. Με τη διαδικασία της Εμπλοκής, οι χαρακτήρες-κάτοχοι μπορούν να αποκτήσουν αυξημένα stats, νέες ικανότητες, ακόμα και νέα όπλα. Και αν η Εμπλοκή διαρκεί μόνο τρεις γύρους, μπορεί πολύ εύκολα να χρησιμοποιηθεί ξανά στη μάχη, ανάλογα με το πόσο συχνά οι ήρωες εμπλέκονται σε μάχη, ή κάνουν χρήση των ειδικών σημείων ενέργειας του χάρτη.

Σε κάθε περίπτωση, ωστόσο, χαιρόμαστε που παλαιότεροι ήρωες όπως ο Sigurd, ο Ephraim και η Eirika, αλλά και νεότεροι ήρωες όπως ο Byleth, ο Marth και η Lucina καταφέρνουν να «εμπλακούν» στον νέο τίτλο της σειράς και να προσφέρουν μια ανανεωμένη gameplay εμπειρία, με πολλά περιθώρια εξερεύνησης και πειραματισμού. Από άποψη, μάλιστα, gameplay, θεωρούμε πως πρόκειται για το πιο δυνατό και ενδιαφέρον στοιχείο που μπορεί να μας προσφέρει ο τίτλος, θεωρώντας δεδομένη την επιθυμία να ξαναδούμε κάτι αντίστοιχο στο μέλλον.

Όπως και με τους κανονικούς μας μαχητές, μπορούμε να βελτιώσουμε και τη σχέση μας με τους Ήρωες των Δαχτυλιδιών. Δυστυχώς, οι συνομιλίες μας είναι συνήθως πολύ σύντομες, και συνήθως εξίσου αδιάφορες από άποψη ποιότητας γραφής, όπως και εκείνες με τους υπόλοιπους μαχητές μας. Τα Δαχτυλίδια, όμως, είναι υπαίτια και για το grinding του τίτλου, κάτι που σχεδόν φαντάζει ξένο και απόμακρο για τίτλο της σειράς Fire Emblem. Μια σειρά από δυσεύρετοι πόντοι απαιτούνται τόσο για να ξεκλειδώσουμε τη δύναμη των δαχτυλιδιών, όσο και τη δυνατότητα υιοθέτησης των ικανοτήτων τους από τον παίκτη. Έτσι, το παιχνίδι μας εξαναγκάζει να συμμετάσχουμε σε πάρα πολλές μάχες, μόνο και μόνο για να καταφέρουμε να αποκτήσουμε τις ικανότητες που επιθυμούμε, ή απλώς να μεγιστοποιήσουμε την απόδοση των ηρώων των Δαχτυλιδιών.

Εικάζουμε πως σε αρχικό στάδιο ανάπτυξης αυτοί οι πόντοι σχεδιάζονταν να αποκτηθούν και με τρόπους εκτός του απλού παιξίματος, κάτι που εν τέλει εγκαταλείφθηκε, αφήνοντας το παιχνίδι στην κατάσταση που βρίσκεται και σήμερα. Το πόσο θα επενδύσει εδώ ο κάθε παίκτης είναι κάτι που καλείται ο ίδιος να αποφασίσει, ανάλογα με το χρόνο, τη διάθεση και την υπομονή του. Γεγονός είναι, όμως, πως θα θέλαμε ο συγκεκριμένος μηχανισμός να είχε δουλευτεί πολύ περισσότερο.

Ανέκαθεν, η δύναμη της σειράς δεν είχε να κάνει ούτε με την ιστορία, ούτε με τις εκάστοτε διαφοροποιήσεις και προσθήκες που έρχονταν να αλλάξουν ελαφρώς τη συνολική εμπειρία. Το ενδιαφέρον της σειράς βρίσκεται πάντα στο στρατηγικό gameplay του τίτλου και στο πως εκτυλίσσονται οι μάχες, με τους χαρακτήρες μας να βρίσκονται πάντα στο μεταίχμιο ζωής και θανάτου. Όπως αναφέραμε και στο παρελθόν, ο τίτλος δίνει τη δυνατότητα της απεριόριστης αναίρεσης κινήσεων, αλλάζοντας ριζικά τη φύση του μηχανισμού όπως αυτός παρουσιάστηκε στο Shadows of Valentia και στο Three Houses, πέρα από τις όποιες επιλογές δυσκολίας που τη μετριάζουν και αναιρούν το δεδομένο της οριστικής απώλειας ενός χαρακτήρα.

Αρκετές φορές, μάλιστα, είχαμε την αίσθηση πως οι δημιουργοί του παιχνιδιού έκαναν εσκεμμένα το παιχνίδι πιο εύκολο, μόνο και μόνο για να κάνουν το παιχνίδι πιο προσβάσιμο σε πιο αρχάριους παίκτες. Και δεν στεκόμαστε μόνο εδώ. Οι μονάδες και οι κλάσεις που εξυπηρετούν συνεχίζουν να προσφέρονται απλόχερα όσο προχωράμε στην ιστορία, παρέχοντας στον παίκτη την απαραίτητη διαφοροποίηση που απαιτεί ένας αποτελεσματικός στρατός.



Έτσι, ακόμα και αν έχουμε μείνει αρκετά πίσω στην εκπαίδευση μιας συγκεκριμένης μονάδας, μπορούμε πολύ αργότερα να στρατολογήσουμε πιο ισχυρές μονάδες, ή μονάδες που συνδυάζουν χαρακτηριστικά διαφορετικών ομάδων. Η ίδια η κίνηση στον χάρτη μπορεί να γίνει πιο φυσικά από ποτέ, με τη χρήση του αναλογικού μοχλού, αν και η επιλογή των τετραγώνων εξακολουθεί να παραμένει εκεί για όποιον παίκτη επιθυμεί ακριβέστερο έλεγχο και κινήσεις. Ο μηχανισμός «πέτρα-ψαλίδι-χαρτί» σχετικά με την επίδραση ή μη συγκεκριμένων όπλων έναντι σε άλλα επιστρέφει δυναμικά, χαροποιώντας μας ιδιαίτερα, από τη στιγμή μάλιστα που το Three Houses είχε αποφασίσει να τον παραλείψει.



Ευτυχώς παρατηρήσαμε επίσης, ειδικά από τα μέσα του παιχνιδιού και ύστερα, πως οι χάρτες μπορούν να γίνουν πολύ πιο επικίνδυνοι σε σχέση με το παρελθόν. Εκτός από τα εμπόδια που δυσκολεύουν την κίνηση και τις γνώριμες παγίδες του παρελθόντος, υπάρχουν και νέα εμπόδια που μπορούν λ.χ. να δυσχεράνουν την απόδοση μιας μονάδας στη μάχη. Επιπλέον, το Fire Emblem Engage είναι λιγότερο γενναιόδωρο σε σχέση με το παρελθόν, όσον αφορά σε προσφορά χρυσού και άλλων resources. Το οικονομικό σύστημα του παιχνιδιού απαιτεί την προσεκτικότερη μελέτη και διαχείρισή του, καθώς πολύ συχνά ο παίκτης θα δυσκολευτεί να αναβαθμίσει τον εξοπλισμό του, ή να προμηθευτεί νέα όπλα λόγω έλλειψης πόρων.

Ο παίκτης θα πρέπει να έχει τεντωμένες τις κεραίες του για το πόσο συχνά ξεκλειδώνονται δευτερεύουσες αποστολές που προσφέρουν χρηματικά ανταλλάγματα ως ανταμοιβή, αν και το παιχνίδι δίνει κάποιες ευκαιρίες όπου τα κεφάλαιά μας αυξάνονται σημαντικά, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει πως δεν απαιτείται η προσεκτική διαχείρισή τους από πλευράς μας, όπως έχουμε ήδη σημειώσει. Θα θέλαμε να ολοκληρώσουμε με τα του τεχνικού τομέα. Φαίνεται ότι η Intelligent Systems έχει κάνει σημαντική πρόοδο όσον αφορά στο κομμάτι των γραφικών. Η πρώτη μας αίσθηση, μετά το μεσαιωνικό και πιο σκοτεινό ύφος του Three Houses, ήταν πως επιλέχθηκε ένα οπτικό στυλ που ταιριάζει περισσότερο σε mobile τίτλο και όχι σε μια main console.

Φυσικά, η αίσθηση αυτή εξαφανίζεται πολύ σύντομα. Οι χαρακτήρες αποδίδονται με μια ιδιαίτερη anime αισθητική, που ταιριάζει γάντι στα πολύχρωμα, παραμυθένια περιβάλλοντα του Elyos και στο κεντρικό hub του παιχνιδιού. Λιγότερα θέματα με το alising και σταθερότεροι ρυθμοί ανανέωσης καθώς εξερευνούμε το hub αποτελούν επίσης σημεία που θα ευχαριστήσουν μερίδα των παικτών που δυσκολεύτηκε στο Three Houses, και που σαφέστατα ενισχύουν σημαντικά την εμπειρία μας.

Ειδικά μετά από μια σωρεία τίτλων στο Nintendo Switch που πάσχουν στον οπτικό τομέα, το art style και η δουλειά που έχει γίνει στο κομμάτι των γραφικών και της απεικόνισης έρχεται να μας εκπλήξει ευχάριστα. Η μουσική του τίτλου συνεχίζει να κινείται σε γνώριμα, σταθερά μοτίβα για τα δεδομένα της σειράς, ενώ οι fully-voiced διάλογοι επιστρέφουν ξανά για να αποτελέσουν ένα νέο δεδομένο για τους μελλοντικούς τίτλους της σειράς Fire Emblem.

Στα credits είχαμε την ευκαιρία να δούμε γνώριμα ονόματα πίσω από τις φωνές των ηρώων, αλλά και τους αρχικούς voice actors που επιστρέφουν για να δώσουν τη φωνή τους στους Ήρωες των Δαχτυλιδιών, γεγονός που μας ικανοποίησε αρκετά και, ευελπιστούμε, πως θα δυμβεί το ίδιο και στους παίκτες που θα ασχοληθούν με το παιχνίδι.



Εν κατακλείδι, θα ήταν πιο ασφαλές να πούμε πως το Fire Emblem: Engage είναι ένα σύγχρονο παιχνίδι, στραμμένο όμως στο παρελθόν της σειράς. Ένα παρελθόν που μέστωσε με την πάροδο του χρόνου, χωρίς όμως να μπορεί να κρύψει κάποιες παθογένειες που επαναλαμβάνονται και εδώ χωρίς ιδιαίτερο λόγο. Δεν μπορούμε να πούμε πως η πλοκή και το ανύπαρκτο lore είναι στοιχεία που περιμένει κάποιος να βρει εδώ, ειδικά αν έρχεται από το υπέροχο Three Houses. Ωστόσο, από άποψη gameplay, το Fire Emblem: Engage λέει τα καλύτερα λόγια. ➡

Πατά γερά στις βάσεις του παρελθόντος και προσφέρει έναν μηχανισμό που λειτουργεί τόσο οργανικά και που αφήνει πλήρη ελευθερία διαμόρφωσης στον παίκτη. Το Fire Emblem: Engage μας άφησε, εν τέλει, μια γλυκιά αίσθηση, αν και περιμένουμε να δούμε έναν μελλοντικό τίτλο της σειράς που θα δώσει το κάτι παραπάνω, αυτό που θα μεταμορφώσει τη συνολική μας εμπειρία από ένα απλώς καλό παιχνίδι, σε ένα αριστούργημα. ●

Κώστας Παπαμήτρου

Βαθμολογία: 8

Θετικά

- Ο εξαιρετικά υλοποιημένος μηχανισμός των Δαχτυλιδιών.
- Μηχανισμός μάχης που επιστρέφει από τα παλιά, αλλά που λειτουργεί πάντοτε εξαιρετικά.
- Αρκετό πρόσθετο υλικό μέσω των Paralogue Missions και των δευτερευουσών αποστολών.
- Άρτιος τεχνικός τομέας.
- Αυξημένη, αλλά ανεκτή πρόκληση σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού...

Αρνητικά

- ...που εξαφανίζονται μέσα στις επιλογές ευκολίας που κάνουν το παιχνίδι προσβάσιμο σε ένα κοινό που μπορεί και να μην το εκτιμήσει.
- Απουσία ενός lore στα πρότυπα του Three Houses και μια κεντρική ιστορία που αργεί λίγο να κερδίσει τον παίκτη.
- Αδιαφορία και αποτυχία από πλευράς Intelligent Systems στο να δημιουργήσει έναν αξιοπρεπή μηχανισμό σχέσεων.

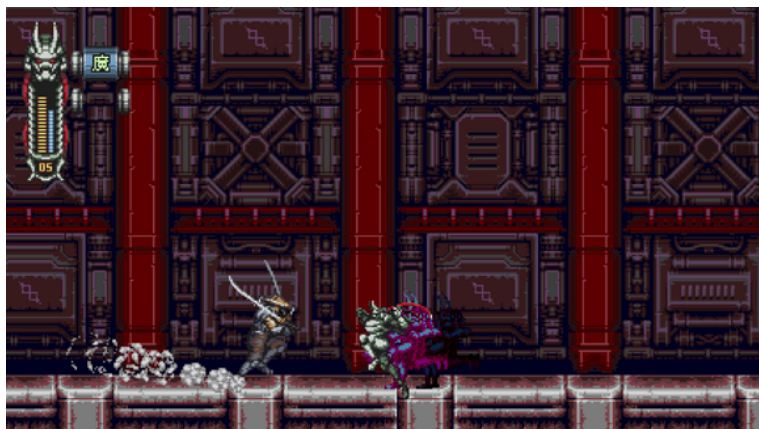
Το **Fire Emblem Engage** κυκλοφορεί από τις 20/1/23 για το Nintendo Switch. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη CD Media.

Vengeful Guardian Moonrider

Super Proboninja.

Η βραζιλιάνικη, τριμελής ομάδα της JoyMasher, παραμένει σταθερή στο ύφος των παιχνιδιών που αναπτύσσει. Για άλλη μία φορά πιάνουμε στα χέρια μας ένα παιχνίδι ξεκάθαρα arcade φιλοσοφίας, που θα μπορούσε κάλλιστα να αποτελεί μέρος της βιβλιοθήκης κάποιας δεκαεξάμπιτης κονσόλας ή -πολύ απλά- να βρίσκεται στις καμπίνες των ουφάδικων, κάπου στις αρχές της δεκαετίας του 90.

Είναι μία συνταγή που η JoyMasher έχει κάνει κτήμα της, παραμένοντας επικεντρωμένη στην ουσία εκείνων των δισδιάστατων και γραμμικών platform, διατηρώντας την απλοϊκότητα του χειρισμού και την αμεσότητα του gameplay. Η αλήθεια είναι όμως ότι με το Vengeful Guardian Moonrider (εφεξής Moonrider) φαίνεται πλέον ότι η indie ομάδα έχει μάλλον φτάσει ένα δημιουργικό ταβάνι που ίσως αδυνατεί -ή δεν ενδιαφέρεται- να ξεπεράσει και ενδεχομένως να εμπλουτίσει.



Αυτό το συμπέρασμα έρχεται σε αντίθεση με την έως τώρα πορεία της JoyMasher, η οποία είχε έντονα σημάδια βελτίωσης ξεκινώντας από το πρωτόλειο Oniken, στη βελτιωμένη εκδοχή του με το Odallus: The Dark Call και φτάνοντας στο ιδιαίτερα διασκεδαστικό Blazing Chrome, ένα παιχνίδι ωδή στα Contra (ή Probotector αν προτιμάτε). Από την άλλη πλευρά, το Moonrider έρχεται ως ένα πλάγιο βήμα (και λίγο προς τα πίσω...) σε σχέση με το Blazing Chrome.

Τα παραπάνω δεν σημαίνουν ότι το Moonrider αποτυχαίνει, καθώς παραμένει μία καθαρόαιμη και διασκεδαστική εμπειρία, από αυτές που μας έχει συνηθίσει η JoyMasher και μας ταξιδεύουν σε πιο απλές εποχές, ακόμα και όσον αφορά το πιο εύπεπτο είδος των γραμμικών platforms. Εντούτοις, θα λέγαμε ότι αυτή η στασιμότητα της εταιρίας τελικά έφερε στα χέρια μας ένα παιχνίδι που ναι μεν είναι διασκεδαστικό αλλά δεν φτάνει την τακτική του gameplay, την ποικιλομορφία του Blazing Chrome αλλά και το γενικότερο σχεδιασμό του.

Το Moonrider μας τοποθετεί σε έναν οργουελικό sci-fi κόσμο όπου παίρνουμε τον ρόλο ενός cyborg ninja (ότι πιο cool θα μπορούσε να υπάρχει στην εποχή των αρχών των 90s στα arcades). Σκοπός μας είναι να ρίξουμε τη διδακτορική κυβέρνηση, εξοντώνοντας σταδιακά διάφορα ισχυρά cyborgs. Φυσικά το σενάριο, ως είθισται για αυτήν την κατηγορία παιχνιδιών, βρίσκεται απλά για να μας εξηγήσει με τον πλέον απλοϊκό τρόπο ποιοι είμαστε και τι στόχο έχουμε.



Τυχόν αναφορές σε ταξικές διαφορές και ανισότητες, μέσω διαφόρων στατικών cutscenes, είναι τόσο αφελείς και υπεραπλουστευμένες που ίσως θα ήταν και καλύτερα να μην υπήρχαν. Αλλά ας το αφήσουμε κατά μέρος το όλο θέμα του σεναρίου καθώς ούτε επίπτωση μπορεί να έχει στην τελική αποτίμηση ενός τίτλου της συγκεκριμένης φιλοσοφίας και ούτε πιστεύουμε ότι ενδιαφέρει και κανέναν.

Το Moonrider χωρίζεται σε εννιά επίπεδα, τα έξι εκ των οποίων μπορούμε να ολοκληρώσουμε με όποια σειρά θέλουμε. Όπως συχνά προκύπτει σε παιχνίδια που δίνουν ελευθερία επιλογής στα επίπεδά τους, αυτή η προσέγγιση μεταφράζεται σε έναν επίπεδο βαθμό δυσκολίας, που γενικά κυμαίνεται σε αρκετά χαμηλά επίπεδα, ιδίως για το είδος του τίτλου (σημειωτέων ότι δεν υπάρχει δυνατότητα επιλογής βαθμού δυσκολίας).

Ο χαρακτήρας μας, ως γνήσιος cyborg ninja, έχει στον οπλισμό του ένα σπαθί και ορισμένες ειδικές ικανότητες που αποκτά σταδιακά (ως ένας άλλος Mega Man), έπειτα από την εξολόθρευση του τελικού boss από το εκάστοτε επίπεδο.

Αυτές οι ειδικές ικανότητες είναι στην πλειοψηφία τους επιθετικές αν και κατά τη δική μας εμπειρία η αρχική (μία ακτίνα ηλεκτρισμού) κρίθηκε τελικά και η πιο αποτελεσματική. Το σίγουρο είναι ότι αυτές οι δυνάμεις δεν είναι σε θέση να φέρουν κάποια ιδιαίτερη ποικιλομορφία στο σύστημα της μάχης, αν και αυτό δεν είναι αναγκαία αρνητικό, καθώς έτσι διατηρείται η καλοδεχούμενη απλοϊκή φύση του gameplay.



Δεδομένου του “ninja” χαρακτηριστικού του πρωταγωνιστή εξαρχής μπορεί να πηδάει από τοίχο σε τοίχο κάτι που προσφέρει έναν αναγκαίο εμπλουτισμό στο platforming. Αποτελεί μία ακροβατική ικανότητα που είναι αρκετά εύχρηστη παρόλο που δεν κρύβει κάποια ιδιαίτερη έκπληξη στον τρόπο χρήσης της. Τις ικανότητες του χαρακτήρα μας ολοκληρώνουν η δυνατότητα για τρέξιμο, με τη δυνατότητα να καταλήξει σε μία ισχυρή επίθεση, καθώς και η κατακόρυφη κλωτσιά έπειτα από άλμα, μία ισχυρή κίνηση απέναντι από ορισμένους στρατιώτες, ικανή να τους εξολοθρεύσει με μόλις ένα χτύπημα.



Γενικά το σύστημα μάχης δεν προσφέρει οποιαδήποτε καινοτομία, αλλά κυμαίνεται σε προβλέψιμα μονοπάτια, κάτι που παραπέμπει στις παλιές εποχές των arcades, όπου ο χειρισμός φυσικά έπρεπε να έχει την απαιτούμενη απλότητα ώστε να γίνεται άμεσα κατανοητός. Ένα από τα σημεία όπου το παιχνίδι σκοντάφτει είναι στον αρκετά χαμηλό βαθμό δυσκολίας. Δεν επιθυμούσαμε βέβαια να αντικρίσουμε τα σαδιστικά μονοπάτια μίας άλλης εποχής, εντούτοις, στην προκειμένη περίπτωση η JoyMasher φαίνεται να μην κατάφερε να βρει μία καλή ισορροπία, κάτι δηλαδή που είχε επιτύχει με το Blazing Chrome.

Στο Moonrider θα τα βρείτε σκούρα σε ελάχιστες στιγμές, ενώ ιδιαίτερα μελανό σημείο αποτελεί η ευκολία με την οποία εξουδετερώνεται η πλειοψηφία των τελικών bosses, καθώς συχνά γίνεται να εξολοθρευθούν σχεδόν αποκλειστικά με τακτική button-mashing. Οποιαδήποτε ανάγκη για πιο τακτικό παίξιμο εναντίον αυτών των bosses χάνεται από το “απλόχερο” rating σύστημα, όπου για να πάρουμε το S (ο καλύτερος βαθμός στο τέλος του εκάστοτε επιπέδου) αρκεί να μην χάσουμε ούτε μία φορά (πιο εύκολο από ότι ακούγεται, τουλάχιστον για τα δεδομένα του είδους) και να επιτύχουμε ένα σχετικά καλό χρόνο.

Τουλάχιστον, υπάρχει μία αρκετά καλή ποικιλία από διαφορετικούς εχθρούς ενώ κάθε ένα επίπεδο περιέχει τουλάχιστον δύο bosses, ορισμένα εκ των οποίων προσφέρουν ρουτίνες ικανές να ωθήσουν σε ευχάριστες συγκρούσεις που απαιτούν διαρκή κινητικότητα.

Επιπλέον, η ποικιλία των επιπέδων είναι καλή, μεταφέροντάς μας σε αρκετά διαφορετικά περιβάλλοντα, από δασικές περιοχές μέχρι ιπτάμενα φρούρια. Διάφορα από αυτά προσφέρουν ορισμένα καλοδεχούμενα gimmicks, όπως η μάχη πάνω σε ιπτάμενα σκάφη, αν και από την άλλη μεριά οι υποβρύχιες περιοχές, όπου η κίνηση επιβραδύνεται, θα μπορούσαν απλά να λείπουν (ευτυχώς αυτά τα σημεία είναι ελάχιστα).

Για άλλη μία φορά η JoyMasher εμπλουτίζει ελαφρώς τη συνταγή με ορισμένα ψευδοτριδιάστατα επίπεδα, που λειτουργούν ως κλείσιμο ματιού σε ανάλογες τεχνικές της δεκαεξάμπιτης εποχής, τα οποία όμως είναι υπερβολικά απλοϊκά και τελικά δεν έχουν καμία άλλη έννοια ύπαρξης πέρα από ένα μικρό διάλειμμα από το κυρίως κομμάτι του παιχνιδιού.

Συνολικά το Moonrider θα διαρκέσει το πολύ μιάμιση με δύο ώρες και ίσως μία παραπάνω εάν κάποιος επιχειρήσει να ξεκλειδώσει τα achievements ή να κερδίσει την υψηλότερη βαθμολογία σε κάθε επίπεδο. Όπως και με τα προηγούμενα παιχνίδια της JoyMasher έτσι κι εδώ η ενασχόλησή μας κρίθηκε εν τέλει ευχάριστη, καθώς το Moonrider πατάει ικανοποιητικά πάνω στις εύπεπτες επιταγές του είδους και μας μεταφέρει πειστικά και νοσταλγικά στις παλιότερες εποχές των δισδιάστατων action platforms.

Δεν γίνεται όμως παρά να ξανατονίσουμε ότι αυτή η νέα πρόταση τελικά καταλήγει να είναι υποδεέστερη του Blazing Chrome και μία ένδειξη ότι εμφανίζονται έντονα σημάδια κόπωσης στην ολιγομελή ομάδα ανάπτυξης αλλά και έλλειψη ιδεών.

Νικόλας Μαρκόγλου

Βαθμολογία: 6

Θετικά

- Όμορφη pixel art, πιστή στην τεχνοτροπία της δεκαεξάμπιτης εποχής
- Εύπεπτη και γρήγορη δράση, arcade φιλοσοφίας

Αρνητικά

- Χαμηλός βαθμός πρόκλησης
- Ένα βήμα πίσω από τον προηγούμενο τίτλο της εταιρίας
- Δεν έχει να προσφέρει κάτι παραπάνω πέρα από έναν τυπικό 2d action platform

Το **Vengeful Guardian Moonrider** κυκλοφορεί από τις 12/01/23 για PS5, PS4, Switch και PC. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του PC, με review code που λάβαμε από την Cosmocover.

Διαλύεται η ομάδα NetEase Blizzard

Η NetEase προχώρησε στη “διάλυσή” της, σύμφωνα με μια πρόσφατη αναφορά της South China Morning Post. Το παραπάνω συνέβη καθώς η 14ετής συμφωνία που υπήρχε μεταξύ των δύο εταιρειών δεν ανανεώθηκε και αναμένεται να λήξει στις 23 Ιανουαρίου.

Μόλις ολοκληρωθεί η συμφωνία, αρκετοί τίτλοι της Blizzard θα αναστείλουν τις online υπηρεσίες τους στην Κίνα, συμπεριλαμβανομένων των παρακάτω τίτλων:

- Overwatch
- Hearthstone
- World of Warcraft
- Diablo
- StarCraft
- Heroes of the Storm

Επιπλέον, όλες οι πωλήσεις νέων παιχνιδιών στην Κίνα θα ανασταλούν και όλα τα υπάρχοντα προϊόντα και υπηρεσίες των παιχνιδιών της Blizzard θα τερματιστούν στις 24 Ιανουαρίου. Η Activision Blizzard θα συνεργαστεί με τη NetEase για να διαμορφώσει ένα refund plan, ενώ εκφράζει τη δέσμευσή της για την προστασία των περιουσιακών στοιχείων και των δεδομένων των παικτών.



Πάντα σύμφωνα με τη South China Morning Post, οι περισσότεροι από τους υπαλλήλους έχουν απολυθεί ή επανατοποθετηθεί. Τα μόνα άτομα που θα μείνουν από την ομάδα της NetEase Blizzard, είναι μια ομάδα 10 ατόμων που θα χειρίζεται την εξυπηρέτηση πελατών και τα τεχνικά ζητήματα έπειτα από τη λήξη της συμφωνίας. Η ομάδα αυτή, θα διαλυθεί μετά από έξι μήνες.

Τέλος να αναφέρουμε ότι όλα τα παραπάνω δεν αφορούν έναν πολύ μεγάλο τίτλο της Blizzard, συγκεκριμένα το Diablo Immortal, το οποίο θα συνεχίσει να είναι διαθέσιμο παρά την τρέχουσα κατάσταση. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι ο mobile τίτλος αναπτύχθηκε τόσο από την NetEase όσο και από την Blizzard και αυτή τη στιγμή υπόκειται σε ξεχωριστή συμφωνία.

Άγγελος Ζλατινούδης

Θα καθυστερήσει η διάθεση του Black Myth: Wukong

Ο action RPG τίτλος, Black Myth: Wukong είναι ο πρώτος φετινός τίτλος που πήρε επισήμως αναβολή και μάλιστα για το 2024. Το παραπάνω έγινε γνωστό από το ανεξάρτητο studio ανάπτυξης, Game Science, μέσω της διάθεσης μιας ταινίας μικρού μήκους για να γιορτάσει την επερχόμενη γιορτή της Κινεζικής Πρωτοχρονιάς, δίνοντας ένα παράθυρο κυκλοφορίας για το καλοκαίρι του 2024.

Το Black Myth: Wukong αναπτύσσεται με χρήση της Unreal Engine 5 και είχε αποκαλυφθεί για πρώτη φορά τον Αύγουστο του 2020, όταν η Game Science δημοσίευσε ένα εκτενές pre-alpha gameplay video, που εντυπωσίασε τον κόσμο με τα εκπληκτικά γραφικά και τις έντονες μάχες του.



Ο τίτλος βασίζεται στο κλασικό κινέζικο μυθιστόρημα “Ταξίδι στη Δύση” (Journey to the West), ένα από τα πιο δημοφιλή λογοτεχνικά έργα της Ασίας, το οποίο δημοσιεύτηκε τον 16ο αιώνα. Το Black Myth: Wukong δεν είναι η πρώτη απόπειρα προσαρμογής του Journey to the West σε video game, καθώς η Ninja Theory το είχε ήδη επιχειρήσει με το Enslaved: Odyssey to the West του 2009. Ωστόσο, αυτό ο τίτλος έχει επηρεαστεί σε μεγάλο βαθμό από την πρόσφατη τάση των soulslike.

Το Black Myth: Wukong θα κυκλοφορήσει για PC και κονσόλες (πιθανώς PlayStation 5 και Xbox Series S/X), αν και εξετάζονται και οι πλατφόρμες cloud. Μπορείτε να δείτε το σχετικό βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Νέο gameplay από το Atomic Heart

Το Atomic Heart αποτελεί έναν από τους πιο αναμενόμενους τίτλους που θα γίνουν διαθέσιμοι μέσα στο πρώτο εξάμηνο του 2023, μετά από χρόνια γεμάτα hype από την αρχική του ανακοίνωση το 2018.



Ως εκ τούτου, μια διαρροή ενός video, διάρκειας περίπου 14 λεπτών, το οποίο είναι γεμάτο με νέο gameplay, προκαλεί ενδιαφέρον. Αν υπάρχει κάτι το οποίο μπορούμε να πούμε από το παραπάνω video, είναι ότι οι μάχες στο Atomic Heart μπορεί να είναι πολύ μεγάλες σε διάρκεια. Κάθε εχθρός φαίνεται να δέχεται πολλά χτυπήματα πριν εξοντωθεί. Φυσικά, δεν μπορούμε να γνωρίζουμε ποιο επίπεδο δυσκολίας χρησιμοποιείται, ούτε γνωρίζουμε αν το video είναι τραβηγμένο από κάποια ολοκληρωμένη έκδοση του τίτλου.



Το Atomic Heart έχει προγραμματιστεί για κυκλοφορία στις 21 Φεβρουαρίου για PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One και Xbox Series S/X, με την Focus Home Interactive να έχει αναλάβει χρέη publisher. Ο τίτλος θα είναι επίσης διαθέσιμος Day one στους συνδρομητές του Xbox Game Pass. Δείτε το βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Gameplay από το TT Isle of Man: Ride on the Edge 3

Η Nacon North America έδωσε στη δημοσιότητα ένα νέο trailer για το TT Isle of Man: Ride on the Edge 3, θέλοντας να δείξει για πρώτη φορά το gameplay υλικό από το νέο τίτλο της σειράς. Δεν θα πρέπει να αποτελεί μεγάλη έκπληξη το γεγονός ότι μοιάζει αρκετά με τους προηγούμενους τίτλους TT Isle of Man, αν και με μια next gen ενίσχυση. Στο trailer, μπορούμε να δούμε το πρώτο τμήμα της διαδρομής Snaefell Mountain Course, καθώς το βρετανικό τοπίο περνάει με ταχύτητες που ξεπερνούν τα 180 μίλια/ώρα.

Ο νέος τίτλος προσθέτει επίσης το Open Roads mode, επιτρέποντας στους παίκτες να κυκλοφορούν ελεύθερα στην επίσημη διαδρομή του Tourist Trophy, καθώς και σε άλλους δρόμους στο Isle of Man. Το TT Isle of Man: Ride on the Edge 3 αναμένεται να γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch και PC τον Μάιο. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Κάτω των προσδοκιών οι πωλήσεις του Callisto Protocol

Σύμφωνα με την κορεάτικη ιστοσελίδα K-Odyssey ο κορεάτικος επενδυτικός οργανισμός της Samsung Securities επαναπροσδιόρισε την εκτίμησή της σχετικά με τις πωλήσεις του The Callisto Protocol, σύμφωνα με την οποία προέβλεπε την πώληση 5 εκατομμυρίων τεμαχίων, δεδομένου ότι ο τίτλος της Striking Distance Studios ακόμα δεν έχει καταφέρει να φτάσει τα 2 εκατομμύρια τεμάχια σε πωλήσεις.



Το δημοσίευμα αναφέρει επιπλέον ότι το συνολικό κόστος του The Callisto Protocol ανέρχεται στα 200 δισεκατομμύρια won, ποσό που μεταφράζεται στο υπέρογκο ποσό των περίπου 150 εκατομμυρίων ευρώ (θεωρούμε ότι αναφέρεται στο συνολικό κόστος της ανάπτυξης όσο της προώθησής του).

Η περίπτωση The Callisto Protocol, όσον αφορά τις προσδοκίες για τις πωλήσεις, δείχνει ιδιαίτερα παρόμοια με αυτήν του Dead Space 3, όταν το μακρινό 2013 η EA ανακοίνωνε ότι θα έπρεπε να πουλήσει 5 εκατομμύρια τεμάχια ώστε το franchise να κριθεί βιώσιμο για περαιτέρω συνέχειες, ένας στόχος που βέβαια δεν κατάφερε να πετύχει.

Νικόλας Μαρκόγλου

Επιστροφή του FIFA 23 στο No. 1 – UK Retail Charts 14 Ιανουαρίου

Το FIFA 23 ανέβηκε ξανά στο No. 1 των retail πωλήσεων στη Μεγάλη Βρετανία την προηγούμενη εβδομάδα, παρά τη μείωση πωλήσεων, της τάξης του 20%, που παρουσίασε. Το God of War Ragnarok έπεσε στο No. 2 (μείωση 38%), το οποίο ακολούθησαν τα Call of Duty: Modern Warfare II στο No. 3 (πτώση 15%), Mario Kart 8: Deluxe (μείωση 22%) και Nintendo Switch Sports (πτώση 26%), κλείνοντας την πεντάδα. Οι υπόλοιπες θέσεις συμπληρώθηκαν από τα Pokémon Violet, Minecraft για Nintendo Switch, Animal Crossing: New Horizons, Pokémon Scarlet και Grand Theft Auto V ➡

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

1. FIFA 23
2. God of War Ragnarok
3. Call of Duty: Modern Warfare II
4. Mario Kart 8: Deluxe
5. Nintendo Switch Sports
6. Pokémon Violet
7. Minecraft
8. Animal Crossing: New Horizons
9. Pokémon Scarlet
10. Grand Theft Auto V

Χρήστος Ντίνος

Story trailer για το Wo Long: Fallen Dynasty

Η Koei Tecmo έδωσε στη δημοσιότητα ένα νέο trailer για το Wo Long: Fallen Dynasty, δίνοντας στο κοινό την ευκαιρία να πάρει μια γεύση του τι να περιμένει από το σενάριο. Ο τίτλος βρίσκεται σε ανάπτυξη από την Team Ninja, την ομάδα πίσω από τα Nioh, και λαμβάνει μέρος στην Ύστερη Δυναστεία Χαν των Τριών Βασιλείων.

Όσον αφορά στο σενάριό του, αυτό ακολουθεί έναν ανώνυμο στρατιώτη, παγιδευμένο σε μια συνωμοσία γύρω από ένα ισχυρό ελιξίριο, το οποίο θα μπορούσε να δώσει αθανασία. Το ίδιο το trailer επικεντρώνεται στις cutscenes, τις οποίες σκηνοθέτησε ο Kenji Tanigaki, γνωστότερος από τη σειρά ταινιών Rurouni Kenshin.



Το Wo Long: Fallen Dynasty θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC στις 3 Μαρτίου 2023, ενώ θα είναι διαθέσιμο day one στο Xbox Game Pass. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

To Remnant: From the Ashes έρχεται στο Switch

Με σχετική ανακοίνωση η Quantic Dream ανέφερε ότι το Detroit: Become Human κατάφερε να ξεπεράσει το ορόσημο των οκτώ εκατομμυρίων μονάδων σε πωλήσεις (εξαιρουμένων των αντιγράφων που αποκτήθηκαν μέσω συνδρομητικών υπηρεσιών).

Να θυμίσουμε ότι ο τίτλος κυκλοφόρησε αρχικά στο PlayStation 4 τον Μάιο του 2018 πριν κάνει το ντεμπούτο του στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές το Δεκέμβριο του 2019, ως μέρος της προσπάθειας “ανοίγματος” της Quantic Dream σε πολλαπλές πλατφόρμες. Σύμφωνα με το δελτίο τύπου, το Detroit: Become Human έχει πουλήσει πάνω από δυόμισι εκατομμύρια αντίτυπα για ηλεκτρονικούς υπολογιστές, κάτι που σημαίνει ότι έχει πουλήσει περίπου πεντέμισι εκατομμύρια αντίτυπα στο PlayStation.

Άγγελος Ζλατινούδης

To Remnant: From the Ashes έρχεται στο Switch

Οι THQ Nordic και Gunfire Games, έκαναν γνωστό πως το Remnant: From the Ashes θα κυκλοφορήσει για το Switch. Μέχρι στιγμής δεν ανακοινώθηκε κάποια ακριβής ημερομηνία κυκλοφορίας εκτός από το ότι θα είναι σύντομα, ωστόσο έγινε γνωστό πως το παιχνίδι θα είναι διαθέσιμο τόσο σε φυσική όσο και σε ψηφιακή μορφή.



Το Remnant: From the Ashes κυκλοφορεί ήδη για τα PlayStation 4, Xbox One, και PC (μέσω Steam και Epic Games Store). Το sequel του τίτλου, το Remnant II, ανακοινώθηκε πρόσφατα και αναμένεται να κυκλοφορήσει για PlayStation 5, Xbox Series, και PC. Δείτε το trailer της ανακοίνωσης [πατώντας εδώ](#).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Η Microsoft επιβεβαιώνει ότι σχεδιάζει να μειώσει κατά 4,5% το εργατικό της δυναμικό

Η Microsoft επιβεβαίωσε ότι σχεδιάζει να απολύσει περίπου 10.000 άτομα του εργατικού δυναμικού της, επηρεάζοντας περίπου το 4,5% των 220.000 εργαζομένων της εταιρείας. Οι απολύσεις πρόκειται να ολοκληρωθούν μέχρι το τέλος του τρίτου οικονομικού τριμήνου, στις 31 Μαρτίου, 2023. Σύμφωνα με τη Microsoft, οι περικοπές έρχονται “ως μια απάντηση στις μακροοικονομικές συνθήκες και στις μεταβαλλόμενες προτεραιότητες των πελατών”, με αναφορές να υποδηλώνουν ότι η πλειονότητα των απολύσεων θα επηρεάσει το τμήμα μηχανικών (engineering division) της εταιρείας. ➡

Είναι προς το παρόν άγνωστο εάν οι απολύσεις θα επηρεάσουν τους υπαλλήλους στο τμήμα Xbox της Microsoft, αν και περίπου 1.000 άτομα απολύθηκαν ήδη από το τμήμα, τον Οκτώβριο του 2022. Ο διευθύνων σύμβουλος της Microsoft, Satya Nadella, σχολίασε σε σχετικό μήνυμα που έστειλε στο προσωπικό πως “αυτές είναι οι δύσκολες επιλογές που κάναμε κατά τη διάρκεια της 47χρονης ιστορίας μας για να παραμείνουμε μια ισχυρή εταιρεία σε αυτόν τον κλάδο που δεν συγχωρεί οποιονδήποτε δεν προσαρμόζεται στις αλλαγές (platform shifts)”.

“Ζούμε εποχές σημαντικών αλλαγών και καθώς συναντώ πελάτες και συνεργάτες, μερικά πράγματα είναι ξεκάθαρα”, συνεχίζει το μήνυμα. “Πρώτον, καθώς είδαμε τους πελάτες να επιταχύνουν τις ψηφιακές δαπάνες τους κατά τη διάρκεια της πανδημίας, τώρα τους βλέπουμε να βελτιστοποιούν τις ψηφιακές τους δαπάνες για να κάνουν περισσότερα με λιγότερα. Βλέπουμε επίσης οργανισμούς σε κάθε κλάδο και γεωγραφικό τομέα να είναι προσεκτικοί καθώς ορισμένα μέρη του κόσμου βρίσκονται σε ύφεση και άλλα μέρη προβλέπουν μια ανάλογη ύφεση”.

Άγγελος Ζλατινούδης

Ημερομηνία κυκλοφορίας του Returnal για υπολογιστές

Μέσω του PlayStation blog έγινε γνωστό πως το Returnal, ο πετυχημένος τίτλος της Housemarque, θα κυκλοφορήσει για υπολογιστές στις 15 Φεβρουαρίου.

Το παιχνίδι απαιτεί τουλάχιστον 60 GB αποθηκευτικού χώρου (συνιστάται SSD), 16 GB μνήμης RAM και GPU Nvidia GeForce GTX 1060 (6 GB) ή AMD Radeon RX 580 (8 GB). Για κορυφαίες επιδόσεις, συνιστάται μια GPU Nvidia RTX 3080 Ti (12 GB) ή AMD Radeon RX 6950 XT (16 GB), καθώς και 32 GB RAM. Με το Returnal να προσφέρει 60fps σε όλες τις λειτουργίες γραφικών.



Επίσης, έχουν προστεθεί τα Nvidia DLSS και AMD FSR, προκειμένου να επιτρέπουν στους παίκτες να αυξάνουν το framerate χωρίς συμβιβασμούς στην ανάλυση, καθώς και το Nvidia NIS.

[Περιοχή](#)

Οι ray-traced ανακλάσεις περιλαμβάνονται τώρα πάνω από τις ray-traced σκιάς, καθώς και δύο νέες μορφές ανάλυσης, Ultrawide: 21:9 και 32:9. Τη μεταφορά του τίτλου της Housemarque, σε υπολογιστές, ανέλαβε η βρετανική Climax Studios.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Το Monster Hunter Rise: Sunbreak ξεπέρασε τις 5 εκατομμύρια πωλήσεις

Το expansion του Monster Hunter Rise, Sunbreak, έχει πλέον πουλήσει πάνω από 5 εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως σε Switch και PC. Η Capcom μοιράστηκε τα νέα στον επίσημο λογαριασμό του Monster Hunter στο Twitter, ευχαριστώντας τους “κυνηγούς” για την υποστήριξή τους. Ένα νέο αναμνηστικό πακέτο αντικειμένων εντός του παιχνιδιού θα κυκλοφορήσει σύντομα για τον εορτασμό αυτού του νέου.



Η είδηση έρχεται λίγο πριν την άφιξη του Monster Hunter Rise στα PS5, PS4, Xbox Series και Xbox One στις 20 Ιανουαρίου, ενώ θα υπάρχει και στην υπηρεσία του Game Pass. Επιπλέον, η Capcom ανακοίνωσε το Monster Hunter World: Iceborne, το expansion για το Monster Hunter: World που κυκλοφορήσει τον Σεπτέμβριο του 2019, έχει ξεπεράσει πλέον τα 10 εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως.

Το Sunbreak κυκλοφόρησε τον Ιούνιο του 2022 και προσθέτει σημαντικό περιεχόμενο, όπως νέες τοποθεσίες, τέρατα και πολλά άλλα, στο ήδη υπάρχων πλούσιο περιεχόμενο του αρχικού τίτλου.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Cinematic trailer για το Hogwarts Legacy

Η WB Games έδωσε στη δημοσιότητα ένα νέο cinematic trailer για το Hogwarts Legacy πριν από την κυκλοφορία του τον επόμενο μήνα. Το trailer ακολουθεί μια κουκουβάγια, στην προσπάθειά της να παραδώσει στον παίκτη την πρόσκλησή του στο Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry.



Μέσα από τα μάτια της κουκουβάγιας, έχουμε την ευκαιρία για μια πανοραμική θέα του σχολείου και των περιοχών του, όπου βλέπουμε μαθητές να παλεύουν με Acromantulas, μια ομάδα μασκοφόρων κακών που προσπαθούν να πιάσουν έναν Hippogriff, ακόμα και έναν Δράκο.

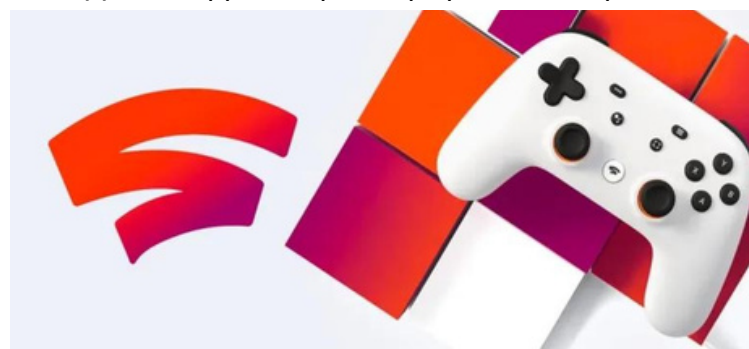
To Hogwarts Legacy θα κυκλοφορήσει για PC (Steam, Epic Games Store), PlayStation 5 και Xbox Series X/S στις 10 Φεβρουαρίου, 2023. Να σημειώσουμε ότι η έκδοση του τίτλου για τις πλατφόρμες της προηγούμενης γενιάς -PlayStation 4 και Xbox One- θα γίνει διαθέσιμη στις 4 Απριλίου 2023, ενώ όσοι θέλουν να δουν τον τίτλο στο Nintendo Switch θα πρέπει να κάνουν υπομονή μέχρι τις 25 Ιουλίου. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Αγγελος Ζλατινούδης

Οριστικοί τίτλοι τέλους για το Google Stadia

Η streaming υπηρεσία Stadia της Google έκλεισε επίσημα, λίγο περισσότερο από τρία χρόνια μετά την έναρξή της. Η υπηρεσία παιχνιδιών που βασιζόταν στη λειτουργία του cloud ξεκίνησε τη σύντομη όπως φάνηκε, πορεία της, στις 19 Νοεμβρίου του 2019, αλλά τελικά δεν κατάφερε να πετύχει τους στόχους της, με αποτέλεσμα η Google να ανακοινώσει τον Σεπτέμβριο του περασμένου έτους ότι η υπηρεσία θα τερματίσει τη λειτουργία της.

Το οριστικό κλείσιμο σηματοδοτήθηκε με ένα τελευταίο tweet από τον επίσημο λογαριασμό του Google Stadia στο Twitter, ευχαριστώντας τους παίκτες για τη συμμετοχή τους. Οι διακομιστές του Stadia έκλεισαν στις 11.59μμ PT το βράδυ της Τετάρτης 18 Ιανουαρίου, 2023.



“Ευχαριστούμε για όλα τους παίκτες, τους συνεργάτες, την ομάδα, την κοινότητα και τους οπαδούς μας. Από τις 11.59μμ PT σήμερα, αποσυνδεόμαστε από το cloud. Να είστε όλοι καλοί μεταξύ σας και να είστε ασφαλείς εκεί έξω”. Το tweet συνοδευόταν από τα credits του Worm Game, του εσωτερικού δοκιμαστικού παιχνιδιού Stadia, το οποίο διατέθηκε στους παίκτες για να το δοκιμάσουν δωρεάν την περασμένη εβδομάδα. Τα credits περιέχουν έναν κατάλογο ανθρώπων που συμμετείχαν στο πρόγραμμα Stadia.

[Περιοχή](#)

Σύμφωνα με τη Google, η τεχνολογική πλατφόρμα που τροφοδότησε το Stadia θα χρησιμοποιηθεί σε άλλα τμήματα της εταιρείας, όπως στο YouTube, στο Google Play καθώς και στις προσπάθειες Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Ξεπέρασε τα οκτώ εκατομμύρια αντίτυπα σε πωλήσεις το Detroit: Become Human

Με σχετική ανακοίνωση η Quantic Dream ανέφερε ότι το Detroit: Become Human κατάφερε να ξεπεράσει το ορόσημο των οκτώ εκατομμυρίων μονάδων σε πωλήσεις (εξαιρουμένων των αντιγράφων που αποκτήθηκαν μέσω συνδρομητικών υπηρεσιών). Να θυμίσουμε ότι ο τίτλος κυκλοφόρησε αρχικά στο PlayStation 4 τον Μάιο του 2018 πριν κάνει το ντεμπούτο του στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές το Δεκέμβριο του 2019, ως μέρος της προσπάθειας “ανοίγματος” της Quantic Dream σε πολλαπλές πλατφόρμες.



Σύμφωνα με το δελτίο τύπου, το Detroit: Become Human έχει πουλήσει πάνω από δυόμισι εκατομμύρια αντίτυπα για ηλεκτρονικούς υπολογιστές, κάτι που σημαίνει ότι έχει πουλήσει περίπου πεντέμισι εκατομμύρια αντίτυπα στο PlayStation.

Αγγελος Ζλατινούδης

Η Microsoft επιβεβαιώνει ότι σχεδιάζει να μειώσει κατά 4,5% το εργατικό της δυναμικό

Η Microsoft επιβεβαίωσε ότι σχεδιάζει να απολύσει περίπου 10.000 άτομα του εργατικού δυναμικού της, επηρεάζοντας περίπου το 4,5% των 220.000 εργαζομένων της εταιρείας. Οι απολύσεις πρόκειται να ολοκληρωθούν μέχρι το τέλος του τρίτου οικονομικού τριμήνου, στις 31 Μαρτίου, 2023.

Σύμφωνα με τη Microsoft, οι περικοπές έρχονται “ως μια απάντηση στις μακροοικονομικές συνθήκες και στις μεταβαλλόμενες προτεραιότητες των πελατών”, με αναφορές να υποδηλώνουν ότι η πλειονότητα των απολύσεων θα επηρεάσει το τμήμα μηχανικών (engineering division) της εταιρείας.



Είναι προς το παρόν άγνωστο εάν οι απολύσεις θα επηρεάσουν τους υπαλλήλους στο τμήμα Xbox της Microsoft, αν και περίπου 1.000 άτομα απολύθηκαν ήδη από το τμήμα, τον Οκτώβριο του 2022. Ο διευθύνων σύμβουλος της Microsoft, Satya Nadella, σχολίασε σε σχετικό μήνυμα που έστειλε στο προσωπικό πως **“αυτές είναι οι δύσκολες επιλογές που κάναμε κατά τη διάρκεια της 47χρονης ιστορίας μας για να παραμείνουμε μια ισχυρή εταιρεία σε αυτόν τον κλάδο που δεν συγχωρεί οποιονδήποτε δεν προσαρμόζεται στις αλλαγές (platform shifts)”**.

“Ζούμε εποχές σημαντικών αλλαγών και καθώς συναντώ πελάτες και συνεργάτες, μερικά πράγματα είναι ξεκάθαρα”, συνεχίζει το μήνυμα. **“Πρώτον, καθώς είδαμε τους πελάτες να επιταχύνουν τις ψηφιακές δαπάνες τους κατά τη διάρκεια της πανδημίας, τώρα τους βλέπουμε να βελτιστοποιούν τις ψηφιακές τους δαπάνες για να κάνουν περισσότερα με λιγότερα. Βλέπουμε επίσης οργανισμούς σε κάθε κλάδο και γεωγραφικό τομέα να είναι προσεκτικοί καθώς ορισμένα μέρη του κόσμου βρίσκονται σε ύφεση και άλλα μέρη προβλέπουν μια ανάλογη ύφεση”**.



Όσο για το πώς θα επηρεαστεί το υπόλοιπο gaming κομμάτι της εταιρείας, , το Bloomberg αναφέρει ότι τόσο η Bethesda όσο και η 343 Industries έχουν επηρεαστεί, ενώ το Kotaku προσθέτει ότι η δημιουργός του Gears, The Coalition χάνει επίσης προσωπικό. Σε ένα ξεχωριστό tweet, ο Jason Schreier του Bloomberg ισχυρίζεται ότι η 343 Industries έχει “χτυπηθεί σκληρά”. Το είδος της θέσης που κατείχαν αυτοί που απολύονται δεν είναι γνωστό. Σύμφωνα με επίσημες καταθέσεις, τουλάχιστον 878 εργαζόμενοι που “αποχωρούν” βρίσκονται στην πολιτεία της Ουάσιγκτον, όπου βρίσκονται τα κεντρικά γραφεία τόσο της Microsoft όσο και του Xbox.

Τέλος, σύμφωνα με τον Jason Schreier, ο Joseph Staten, head of creative του Halo Infinite, ο οποίος είχε μπει στις τάξεις της 343 το 2020 για να βοηθήσει στην κυκλοφορία του Halo Infinite, αποχωρεί από το studio ανάπτυξης για να επανέλθει στο Xbox Game Studios Publishing.

Άγγελος Ζλατινούδης

Καθυστέρηση για τη δεύτερη Season των Call of Duty Modern Warfare II και Warzone 2.0

Η Activision ανακοίνωσε την ολιγοήμερη καθυστέρηση της Season 2 των Call of Duty Modern Warfare II και Warzone 2.0, υποσχόμενη “αρκετές αλλαγές” προκειμένου να αντιμετωπίσει αλλά και να διορθώσει τα προβλήματα των τίτλων μετά τα σχόλια της κοινότητας. Η Season 2 αναμενόταν αρχικά να κυκλοφορήσει την 1η Φεβρουαρίου. Σε ένα tweet, η Activision επιβεβαίωσε ότι πλέον η δεύτερη σεζόν του τίτλου αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 15 Φεβρουαρίου.



“Οι ομάδες του στούντιο μας έχουν κάνει αρκετές αλλαγές με βάση όσα ακούσαμε από την κοινότητα των παικτών μας”, ανέφερε η Activision. Στην ανακοίνωσή της, η Activision γνωστοποίησε ότι η Season 2 θα έχει, μεταξύ άλλων, την επιστροφή του Resurgence για το Warzone 2.0, έναν ολοκαίνουργιο μικρό χάρτη για το Warzone 2.0 και ενημερώσεις για το Gulag, το looting και τα loadouts.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Η Activision ανακοίνωσε την ολιγοήμερη καθυστέρηση της Season 2 των Call of Duty Modern Warfare II και Warzone 2.0, υποσχόμενη “αρκετές αλλαγές” προκειμένου να αντιμετωπίσει αλλά και να διορθώσει τα προβλήματα των τίτλων μετά τα σχόλια της κοινότητας. Η Season 2 αναμενόταν αρχικά να κυκλοφορήσει την 1η Φεβρουαρίου. Σε ένα tweet, η Activision επιβεβαίωσε ότι πλέον η δεύτερη σεζόν του τίτλου αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 15 Φεβρουαρίου.



Παρόλο που το τηλεοπτικό *The Last of Us* δέχεται διθυραμβικές κριτικές από παντού, μέχρι στιγμής ο γραφών προσπαθεί να έχει μία εγκράτεια ώστε να μαζευτούν πρώτα έστω 3-4 επεισόδια προτού αρχίσει τη θέαση. Αναμφίβολα βέβαια όλος αυτός ο θετικός ντόρος ανεβάζει ιδιαίτερα ψηλά τον πήχη σχετικά με αυτό που φαίνεται να είναι μία από τις πιο αξιόλογες μεταφορές βιντεοπαιχνιδιών και μάλιστα μίας εκ των καλύτερων και ωριμότερων δραματικών ιστοριών που έχουμε δει σε αυτό το μέσο.

Νικόλας Μαρκόγλου

Κριτική για τη σειρά *The Patient*

Την περασμένη εβδομάδα ο γραφών είδε τη σειρά του *The Patient* του Hulu, στην οποία πρωταγωνιστούν οι Steve Carrell, ως ο ψυχολόγος Alan Strauss και Domhnall Gleeson ως ο Sam Fortner, ελεγκτής υγειονομικών συνθηκών σε χώρους εστίασης και... serial killer. Η ενδιαφέρουσα σεναριακή βάση βρίσκει τον Strauss ως κρατούμενο του Fortner στο υπόγειο του σπιτιού του, κάπου στη μέση ενός δάσους. Ο Fortner προσπαθεί με όλες του τις δυνάμεις να καταπολεμήσει τα φονικά ένστικτά του και βέβαια καταφεύγει στην απαγωγή του ψυχολόγου διότι σε νορμάλ συνθήκες δεν θα μπορούσε να εκμυστηρευτεί το παρελθόν του.



Συνολικά η σειρά αποδίδει με σοβαρότητα τη θεματική της και με ιδιαίτερα καλή γραφή, διατηρώντας σε υψηλά επίπεδα το σασπένς και το γενικότερο “σφίξιμο” που προκύπτει από τον εγκλεισμό του Strauss και τα βίαια ξεσπάσματα του Fortner. Οι συνεδρίες της ψυχανάλυσης αναπτύσσονται με αληθοφανή τρόπο με τον Strauss να καλλιεργεί στο μυαλό του διάφορους πιθανούς τρόπους διαφυγής, έχοντας, όμως, παράλληλα και την επαγγελματική περιέργεια να “ξεκλειδώσει”, όσο είναι δυνατό, τις ερινύες που βρίσκονται στο μυαλό του Fortner. Ενδιαφέρον παρουσιάζει και το υπόβαθρο του ίδιου του Strauss καθώς έχει και ο ίδιος ορισμένα σημαντικά δραματικά θέματα που σημαδεύουν τη ζωή του και πιο συγκεκριμένα τη σχέση του με τον θρησκόληπτο γιο του.

[Περιοχή](#)

Πέραν από την καλή γραφή, μεγάλη αξία στη σειρά δίνουν οι εξαιρετικές ερμηνείες και από τους δύο βασικούς ηθοποιούς. Ο Steve Carrell αποδίδει ιδανικά και δίχως υπερβολές τη συμπεριφορά ενός ανθρώπου που βρίσκεται σε διαρκή φόβο για τη ζωή του, προσπαθώντας παράλληλα να διατηρήσει τη ψυχραιμία του. Ειδικότερα όμως ο Domhnall Gleeson είναι μοναδικός στο ρόλο του, μεταφέροντας με πλήρη φυσικότητα τη βαθύτατα τραυματισμένη προσωπικότητα του Fortner, την οργή που διαρκώς προσπαθεί να καταπνίξει αλλά και την πάλη με τους δαίμονές του.



Ένα σχετικό ενδιαφέρον δημιουργεί και η διάρκεια των επεισοδίων, με τα 9 από τα 10 επεισόδια να διαρκούν 20 λεπτά, κάτι ιδιαίτερα σπάνιο για δραματικές σειρές. Η μικρή διάρκεια λειτουργεί προς όφελος της σειράς, δείχνοντας έμπρακτα ότι δεν είναι αναγκαίο όλες οι σειρές να ακολουθούν “τυφλά” συγκεκριμένες τακτικές του μέσου. Στα 20 λεπτά κάθε επιμέρους κεφάλαιο λέει ακριβώς αυτά που θέλει να πει, ερχόμενο πάντα σε ένα κατάλληλο cliffhanger (διόλου ζορισμένο) ικανό να σας ωθήσει σε binge watching.

Νικόλας Μαρκόγλου

Trailers

Για να δείτε το εκάστοτε trailer πατήστε πάνω στην εικόνα.

Scream 6

Σκηνοθέτες: Matt Bettinelli-Olpin (Scream, 2022), Tyler Gillett (The Treasure Hunt)

Πρωταγωνιστούν: Melissa Barrera, Jasmin Savoy Brown, Jenna Ortega, Courteney Cox

Πρεμιέρα: 10 Μαρτίου (Αμερική)

Το franchise του Scream συνεχίζει ακάθεκτο, αν και για πρώτη φορά θα δούμε ένα sequel χωρίς τη βασική του πρωταγωνίστρια, τη Neve Campbell, καθώς είχε γίνει σαφές ότι παραγωγή και ηθοποιός δεν κατάφεραν να συμφωνήσουν για το ύψος των χρηματικών απολαβών. Όσον αφορά στην ίδια την ταινία, δεν νομίζουμε ότι χρειάζεται να πούμε πολλά για την υπόθεση, πέραν από το ότι ένας νέος Ghostface serial killer (ή και περισσότεροι) θα σπείρουν τον πανικό για άλλη μία φορά.



The Mandalorian, 3η σεζόν

Πρεμιέρα: 1 Μαρτίου (Disney+), 8 επεισόδια

Η ιδιαίτερα επιτυχημένη σειρά του Mandalorian επιστρέφει, φέρνοντας φυσικά ξανά τον Pedro Pascal στον πρωταγωνιστικό ρόλο, ένας ηθοποιός οι “μετοχές” του οποίου συνεχώς ανεβαίνουν, ιδίως αναλογιζόμενοι και τη συμμετοχή του στο -κατά τα φαινόμενα- υψηλής ποιότητας τηλεοπτικό The Last of Us. Στη νέα σεζόν ο Mandalorian θα έχει για μία ακόμα φορά υπό την προστασία του τον Grogu και θα οδηγηθεί βέβαια σε νέες περιπέτειες, απέναντι από πρωτοεμφανιζόμενους villains.



Gotham Knights, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 14 Μαρτίου (The CW), 12 επεισόδια

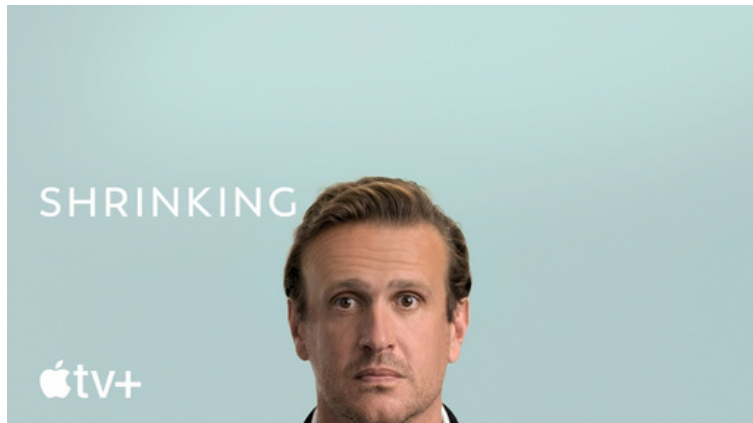
Όπως και στο φερώνυμο παιχνίδι του Gotham Knights έτσι και εδώ η βασική θεματική της σειράς θα έχει να κάνει με τον θάνατο του Bruce Wayne και το πέρασμα της ηρωικής σκυτάλης σε τέσσερα νεαρά άτομα που θα έρθουν αντιμέτωπα με την εγκληματική οργάνωση του Court of Owls. Περίεργως, οι ιθύνοντες υποστηρίζουν ότι οι παραγωγές της σειράς και του παιχνιδιού δεν είχαν καμία σχέση μεταξύ τους. Στη σειρά θα δούμε τον Turner Hayes (Oscar Morgan), τον θετό γιο του Bruce Wayne να προσπαθεί να συμμαχήσει με τα τέκνα διαφόρων διάσημων villains (όπως οι κόρες των Joker και Cluemaster) ώστε να καταπολεμήσει διάφορους εγκληματίες.



Shrinking, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 27 Ιανουαρίου (Apple TV+), 10 επεισόδια

Ο Jimmy Laird (Jason Segel), είναι ένα ψυχολόγος που πάσχει ολόένα και περισσότερο από κατάθλιψη έπειτα από το θάνατο της γυναίκας του. Η καταρρέουσα ψυχική του κατάσταση θα τον οδηγήσει στην αλλαγή τακτικής με τους ασθενείς του, φτάνοντας το σημείο να “σπάσει” το δεοντολογικό κώδικα προκειμένου να τους λείι ακριβώς ότι έχει στο μυαλό του για την κατάστασή τους. Στη νέα δραματική κωμωδία του Apple TV+ θα συμπρωταγωνιστεί ο Harrison Ford ως ο Δρ. Paul Rhodes.



Νέες πληροφορίες για τη μίνι σειρά του The Penguin.

Όπως είχε γίνει ήδη γνωστό βρίσκεται υπό ανάπτυξη μία μίνι σειρά για το HBO Max, η οποία θα επικεντρώνεται στον Penguin, έναν από τους δημοφιλέστερους villains του Batman. Η σειρά θα διαδραματίζεται στο σύμπαν του πρόσφατου The Batman (2022) του Matt Reeves, όπου είχαμε δει τον Robert Pattinson να υποδύεται με επιτυχία τον μασκοφόρο εκδικητή σε μία γενικότερα ιδιαίτερα αξιόλογη ταινία.



Όπως και στην ταινία έτσι και εδώ το ρόλο του Penguin θα υποδυθεί ο Colin Farrell και πλέον γνωρίζουμε ότι η σειρά (8 επεισοδίων) θα τοποθετείται έπειτα από τα γεγονότα της ταινίας ενώ το σενάριό της θα οδηγεί στο sequel και στη βασική πλοκή με την οποία αυτό θα καταπιάνεται. Σύμφωνα με τα λεγόμενα των δημιουργών, επιθυμούν να αποδώσουν τη στρατηγική σκέψη του Penguin καθώς και τις φιλοδοξίες του αλλά και τη ζωή του υποκόσμου στους σκοτεινούς δρόμους της Gotham.

Ο Chad Stahelski θα σκηνοθετήσει μία ταινία που θα βασίζεται στο Rainbow Six.

Οι μεταφορές βιντεοπαιχνιδιών στη μικρή και μεγάλη οθόνη συνεχίζονται, αυτήν τη φορά με το Rainbow Six, το οποίο, όπως έγινε γνωστό, θα σκηνοθετήσει ο Chad Stahelski, γνωστός για την ιδιαίτερα καλή δουλειά στις ταινίες δράσης John Wick. Στην ταινία θα πρωταγωνιστεί ο Michael B. Jordan (Creed). Στο Rainbow Six ο Jordan θα υποδύεται τον πεζοναύτη John Kelly, ο ίδιος χαρακτήρας δηλαδή που είχε υποδυθεί στο Without Remorse (2021) και είχε ως βασική πλοκή την εκδίκηση για τη δολοφονία της γυναίκας του.

Να θυμίσουμε ότι ο Chad Stahelski έχει αναλάβει επίσης την κινηματογραφική μεταφορά του Ghost of Tsushima.

Οι αρχικοί Power Rangers θα επιστρέψουν για ένα special επεισόδιο στο Netflix.

Το Netflix έκανε γνωστό πως θα επαναφέρει διάφορους από τους ηθοποιούς και χαρακτήρες της αρχικής σειράς των Power Rangers, μεταξύ των οποίων οι ηθοποιοί David Yost (μπλε power ranger), Walter E. Jones (μαύρος power ranger) καθώς και η Barbara Goodson, η οποία θα δανείσει για άλλη μία φορά τη φωνή της villain, Rita Repulsa. Το λεγόμενο Mighty Morphin Power Rangers: Once & Always αναμένεται να προβληθεί στις 19 Απριλίου.

Ανακοίνωση ημερομηνιών διάθεσης για πληθώρα ταινιών του Netflix.

Μέσα από ένα trailer το Netflix έδωσε στη δημοσιότητα τις ημερομηνίες προβολής διαφόρων ταινιών του, μεταξύ των οποίων το ιδιαίτερα αναμενόμενο Rebel Moon του Zack Snyder, το οποίο αναμένεται στις 22 Δεκεμβρίου.

**Ανακοινώθηκε ο σκηνοθέτης της νέας ταινίας Tron.**

Φαίνεται πλέον να παίρνει μπροστά το πολυετές εγχείρημα της τρίτης ταινίας στο σύμπαν του Tron, καθώς ανακοινώθηκε ο σκηνοθέτης της στο πρόσωπο του Joachim Rønning (Maleficent: Mistress of Evil) ενώ επίσης γνωρίζουμε ότι θα πρωταγωνιστεί ο Jared Leto. Η προηγούμενη ταινία (και ιδιαίτερα αδικημένη κατά τη γνώμη μας), το Tron: Legacy είχε προβληθεί το μακρινό 2010 και είχε σκηνοθετηθεί από τον Joseph Kosinski (Top Gun: Maverick).

