

Τεύχος 6 | 12/11/2022

GAMEOVER

Magazine

CALL OF DUTY®

M W

MODERN WARFARE® II

REVIEWS: SIGNALIS & WRC GENERATIONS

EDITORIAL

Reviews

[σελ. 2: Call of Duty: Modern Warfare](#)

||

[σελ. 8: WRS Generations](#)

[σελ. 11: Signalis](#)

Ειδήσεις

[σελ. 13](#)

Cine-TV

[σελ. 22](#)

Ακόμα δεν έχουμε μπει στα μισά του Νοεμβρίου και με την κυκλοφορία του Call of Duty: Modern Warfare 2 οι μεγάλες κυκλοφορίες της χρονιάς έχουν ήδη σχεδόν ολοκληρωθεί. Τα μεγάλα ονόματα που έφτασαν στα χέρια μας έχουν βέβαια τεράστιο "εκτόπισμα" αλλά δεν παύει να είναι ένα αναιμικό κλείσιμο, από άποψη ποσότητας, δείχνοντας για άλλη μία φορά ότι το κομμάτι του gaming βρίσκεται σε μία περίοδο σύγχυσης, έστω όσον αφορά την απόφαση να φορτσάρει με περισσότερες κυκλοφορίες.

Περνώντας στα θέματα της εβδομάδας, ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα περίπτωση αποδείχθηκε το Signalis, για το οποίο μπορείτε να διαβάσετε την αναλυτική κριτική του Οδυσσέα Γιαννιώτη στη σελίδα 11. Είναι πραγματικά ευχάριστο να βλέπουμε επίδοξους δημιουργούς να πετυχαίνουν διάνα στο θέμα της νοσταλγίας και δη στο πολυαγαπημένο είδος των survival-horror. Αν μη τι άλλο κάθε ευκαιρία να μας ταξιδέψει νοσταλγικά στην παλιότερη, χρυσή εποχή, των survival-horror είναι ευπρόσδεκτη.

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



Call of Duty: Modern Warfare II

Same Gun, Different Bullet.

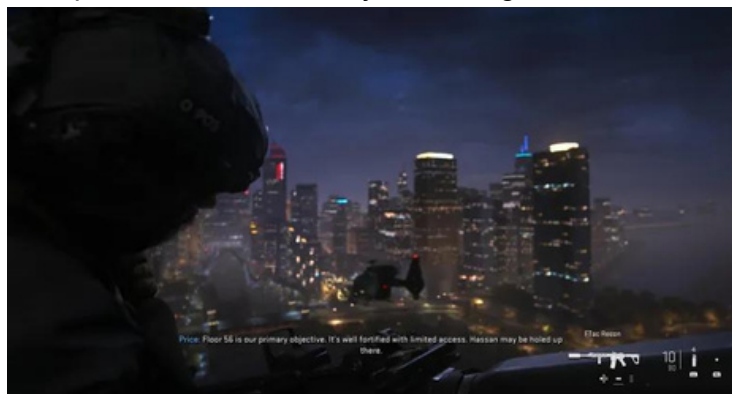
Τη φετινή χρονιά το franchise του Call of Duty (με την κυκλοφορία του Call of Duty: Modern Warfare II) φαίνεται να είναι στο επίκεντρο της επικαιρότητας πιο πολύ από κάθε άλλη φορά. Τα θέματα της συζήτησης ποικίλουν από το αν και πότε θα ολοκληρωθεί η εξαγορά της Activision από τη Microsoft, αν και για πόσο καιρό ακόμα θα κυκλοφορούν παιχνίδια της σειράς σε συστήματα της Sony, αν οι τίτλοι θα συνεχίσουν να είναι multiplatform ή θα γίνουν console exclusive στο οικοσύστημα της Microsoft και αν και πότε θα προστεθούν τα παιχνίδια της σειράς στο Game Pass.

Μεσούσης αυτής της συζήτησης, αυτών των ερωτημάτων και αυτού του αναβρασμού που προκάλεσε στη βιομηχανία του gaming η κίνηση της Microsoft για εξαγορά της Activision, έχουμε και την κυκλοφορία της φετινής προσθήκης της σειράς των Call of Duty. Το Call of Duty: Modern Warfare II, το οποίο αναπτύχθηκε από την ομάδα της Infinity Ward, αποτελεί άμεσο sequel του reboot τίτλου της σειράς από το 2019, του Call of Duty: Modern Warfare, το οποίο και έθεσε τον τόνο για την νέα εποχή του CoD και των κεφαλαίων που ακολούθησαν.



Όλα μοιάζουν γνώριμα και οικία, πατώντας στο momentum και την επιτυχία που δημιούργησε αρχικά το Modern Warfare του 2019 και στη συνέχεια το Cold War, αφήνοντας πίσω το «στραβοπάτημα» του Vanguard. Έχουμε για ακόμη μια φορά την επιστροφή του single player campaign κομματιού του παιχνιδιού, το οποίο βέβαια συνοδεύεται και από το multiplayer κομμάτι του. Με γνώριμους μηχανισμούς και πετυχημένες επιλογές να κάνουν την επιστροφή τους αλλά και –τις περισσότερες φορές– να βελτιώνονται. Στο κομμάτι του campaign έχουμε μια συνέχεια των γεγονότων του Call of Duty: Modern Warfare του 2019, με την ιστορία η οποία εξελίσσεται στο παιχνίδι να είναι άμεση προέκταση των γεγονότων του πρώτου MW.

Η Task Force 141 επιστρέφει, με μια ομάδα εμβληματικών βετεράνων της σειράς αλλά και νέων προσώπων, οι οποίοι εναλλάσσονται διαρκώς σε διάφορες αποστολές που λαμβάνουν χώρα σε μέρη σε όλο τον κόσμο. Τα μέλη της ομάδας περιλαμβάνουν operators που επιστρέφουν από παλαιότερους τίτλους της σειράς, όπως ο Captain John Price, ο Simon “Ghost” Riley, ο John “Soap” MacTavish, ο Kyle “Gaz” Garrick αλλά και ο συνταγματάρχης των Ειδικών Δυνάμεων του Μεξικού, Alejandro Vargas.



Στα της βασικής ιστορίας, η Task Force 141 στρατολογείται με σκοπό να αναπτυχθεί στο Μεξικό αλλά και σε άλλες περιοχές ανά την υφήλιο, καθώς αναζητά έναν τρομοκράτη που φαίνεται να έχει συμμαχήσει με διακινητές ναρκωτικών. Η ιστορία δείχνει, εκ πρώτης όψευς, να έχει ως κεντρικό θέμα τον πόλεμο κατά των ναρκωτικών σε συνδυασμό με αυτών κατά της τρομοκρατίας, θεματικές στις οποίες μας έχει συνηθίσει η σειρά.

Με ύφος που ακροβατεί μεταξύ Narcos, Sicario και Bad Boys II, η κεντρική ιστορία έχει σκοπό να μας ταξιδέψει σε διάφορα σημεία του κόσμου στην αναζήτηση απαντήσεων αλλά και λύσεων. Οι αποστολές, αν και προσπαθούν να κλείσουν το μάτι σε iconic missions του παρελθόντος της σειράς, δε φαίνεται να το καταφέρνουν στο έπακρο.

Παρόλο που τα γεγονότα του Call of Duty: Modern Warfare II λαμβάνουν χώρα μετά από αυτά του MW 2019, η όλη γραφή και ατμόσφαιρα είναι ελαφρώς υποτονική, με τις αποστολές να έχουν μεν ποικιλία και πληθώρα μηχανισμών, ωστόσο μοιάζουν κάπως ασύνδετες μεταξύ τους. Έτσι, αν και η ιστορία του Call of Duty: Modern Warfare II προσπαθεί, δεν καταφέρνει να δημιουργήσει κάποια εξ ολοκλήρου αξιομνημόνευτη αποστολή, με τις περισσότερες να έχουν εντυπωσιακές σεκάνς και set pieces, ωστόσο παραμένουν στα ρηχά, τόσο από πλευράς υλοποίησης, όσο κυρίως και στο θέμα της γραφής και στο πώς καταφέρνουν εν τέλει να μεταφέρουν την κεντρική θεματική του τίτλου. ➔

Οι βασικές αποστολές του Call of Duty: Modern Warfare II ποικίλουν σε περιοχές και ύφος. Μεταξύ άλλων θα βρεθούμε σε διάφορα οχήματα, αεροπλάνα, βομβαρδιστικά κ.λπ. Θα παρακολουθήσουμε από απόσταση στόχους σε πολυσύχναστους δρόμους μιας ευρωπαϊκής χώρας, θα πρέπει να καταλάβουμε οχυρά, πετρελαϊκές εγκαταστάσεις στη μέση του ωκεανού, να εμπλακούμε σε μια τεράστια καταδίωξη οχημάτων ή να βρούμε τον δρόμο μας άοπλοι στα αφιλόξενα σοκάκια του Μεξικό.

Οι αποστολές στην πλειοψηφία τους είναι αρκετά κλασικές, με μερικές όμως να έχουν κάνει προσπάθεια να διαφοροποιηθούν και να βγουν από την νόρμα των CoD, να προσθέσουν πράγματα και να πρωτοτυπήσουν. Υπάρχουν κάποιες καλές στιγμές μέσα σε ορισμένες αποστολές, ωστόσο αυτές χάνονται μέσα στο γενικό σύνολο όλου του campaign, μιας και ο τίτλος δε καταφέρνει να χτίσει πάνω σε αυτές ένα άρτια δομημένο σύνολο, αλλά, το κυριότερο, δεν βρίσκει τη ταυτότητά του καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας.

Στο campaign δε λείπουν οι κλασικές αποστολές υψηλής πρόκλησης και πολλών οκτανιών, κατά τις οποίες πρέπει να εξολοθρεύσουμε όλες τις πιθανές απειλές καθώς και άλλες που θέλουν μια πιο stealth προσέγγιση ώστε να ολοκληρώσουμε τα διάφορα objectives. Κατά τη διάρκεια του campaign ερχόμαστε σε επαφή με τους διάφορους βασικούς μηχανισμούς που θα χρησιμοποιήσουμε και στα διάφορα άλλα modes του τίτλου, τα οποία είτε κυκλοφόρησαν ήδη, είτε πρόκειται να κυκλοφορήσουν σύντομα.

Γνώριμοι μηχανισμοί της σειράς κάνουν της εμφάνισή τους κατά τη διάρκεια των αποστολών ενώ προστίθενται και νέοι μηχανισμοί που κάνουν την παρουσία τους για πρώτη φορά στη σειρά, όπως αυτός του crafting, ο οποίος προφανώς και θα είναι σημαντικός για τη νεότερη προσθήκη της σειράς, η οποία θα έρθει σύντομα να προστεθεί με τις ήδη υπάρχουσες, το DMZ.

Το οπτικό αποτέλεσμα του campaign στο σύνολό του, ήταν άρτιο και αψεγάδιαστο τεχνικά, με την απεικόνιση των χρωμάτων, των αντιθέσεων και των φωτισμών, αλλά και την απόδοση της θάλασσας και των κυμάτων σε κάποιες αποστολές, να κλέβουν την παράσταση. Γενικότερα, όλες σχεδόν οι αποστολές έχουν καλοσχεδιασμένα levels, οι διάφορες cut scenes είναι καλοδουλεμένες με προσεγμένο animation, ενώ μεγάλη βάση φέτος έχει δοθεί τόσο στα facial animations όσο και στους ρεαλιστικούς και λεπτομερείς φωτισμούς των χαρακτήρων και του περιβάλλοντος.

Ο ήχος στο Call of Duty: Modern Warfare II είναι σαφώς καλύτερος από τους προκατόχους του, με τα εφέ και τον περιβάλλοντα ήχο να είναι αισθητά βελτιωμένοι ενώ και η μουσική επένδυση του τίτλου είναι αρκετά καλή. Τέλος, και κλείνοντας το τεχνικό κομμάτι του campaign, η χρήση του DualSense είναι αρκετά καλή, με την απτική ανάδραση και τις σκανδάλες να δίνουν το παρόν και μια ακόμα καλύτερη αίσθηση στη χρήση των όπλων ώστε να τα κάνουν να διαφέρουν μεταξύ τους.

Προτού κλείσουμε το κομμάτι του campaign δε θα μπορούσαμε να μην αναφερθούμε και σε αυτή καθ' εαυτήν την ιστορία του παιχνιδιού, αλλά και τη γραφή των χαρακτήρων και των διαλόγων. Εδώ φαίνεται πως έχουμε ένα «πισωγύρισμα» για τη σειρά, μιας και η γραφή της ιστορίας αλλά και οι διάλογοι των κεντρικών χαρακτήρων της, δεν είναι όπως μας συνήθισαν τα παιχνίδια, με εξαίρεση το Vanguard.

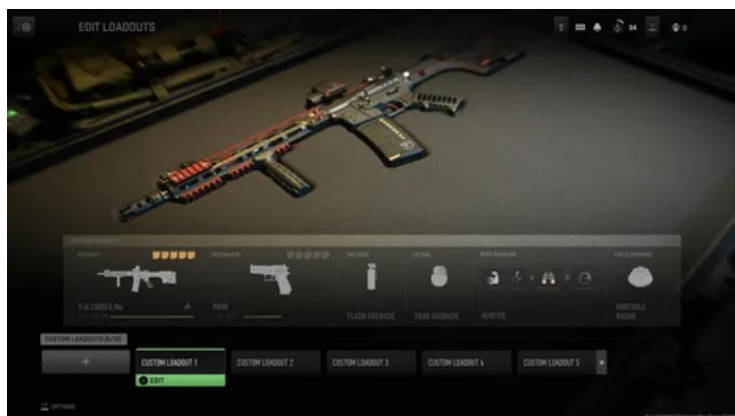


Δυστυχώς η ιστορία του Call of Duty: Modern Warfare II θα ξεχαστεί μάλλον γρήγορα, μιας και φαίνεται να χωλαίνει σε αρκετά βασικά σημεία της. Οι κύριοι «ανταγωνιστές» της Task Force 141 είναι κακογραμμένοι και στο μεγαλύτερο τους κομμάτι απλά αδιάφοροι, ενώ την εξέλιξη της ιστορίας δε φαίνεται να βοηθά ούτε η συνεχής εναλλαγή των χαρακτήρων που έχουμε στον έλεγχό μας (όσο φιλότιμη και αν είναι η προσπάθεια να γίνει κάποια αναφορά στο backstory μερικών), ούτε φυσικά μερικές ατάκες που λένε οι «μπαρουτοκαπνισμένοι» βετεράνοι που αποτελούν την ομάδα κρούσης.

Χαμένη ευκαιρία μπορεί να θεωρηθεί για τον τίτλο και το γεγονός της ύπαρξης επιλογών απαντήσεων σε κάποιους διαλόγους κατά τη διάρκεια της ιστορίας. Η δυνατότητα αυτή φαίνεται να δίνει μια ψευδαίσθηση επιλογής, μιας και δεν επηρεάζει πραγματικά κάποιο κομμάτι της εξέλιξης της βασικής ιστορίας του παιχνιδιού. Εν τέλει, το campaign του Call of Duty: Modern Warfare II, στην προσπάθειά του να προσθέσει ποικιλία σε περιβάλλοντα και αποστολές, έχασε τον προσανατολισμό του στο κομμάτι της αφήγησης και της γραφής και απεικόνισης των χαρακτήρων που απαρτίζουν την περίφημη Task Force 141. ➔

Οπτικά και στο κομμάτι του gameplay, ωστόσο, εξακολουθεί να είναι απολαυστικό και θα προσφέρει 6-7 ώρες με υψηλές συγκινήσεις, όμορφα set pieces, συνεχείς εκρήξεις και εικόνες ενός αυθεντικού AAA blockbuster τίτλου. Ουσιαστικά, για μία ακόμα χρονιά το Call of Duty παρέχει στο κοινό του ένα πλήρες και γεμάτο επιλογές περιεχόμενο για όλους τους παίκτες. Ένα αξιοπρεπές αλλά με αρκετά προβλήματα στην ιστορία και την αφήγηση αυτής single player campaign, με την εμφάνιση αρκετών προβλημάτων του παρελθόντος, αλλά ταυτόχρονα, όπως θα δούμε και παρακάτω, παραδίδει ένα Multiplayer κομμάτι, που αποζημιώνει του φίλους του online κομματιού του τίτλου.

Μαζί με το κομμάτι του campaign και φέτος έρχεται και ένα δεύτερο mode, το οποίο αυτή τη φορά είναι συνεργατικό. Ο λόγος για το Cooperative mode, στο οποίο έως δύο παίκτες μπορούν να συμμετάσχουν σε μια αποστολή Spec Ops. Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει ένα kit-κλάση (Medic, Assault, Recon) που έχει μια ποικιλία από αναβαθμίσεις πεδίου, προνόμια και Killstreaks για χρήση σε κάθε αποστολή.



Με την ολοκλήρωση της κάθε αποστολής Spec Ops, οι παίκτες θα λάβουν έως και τρία αστέρια, ανάλογα με το πόσο καλά τα πήγε η ομάδα στην αποστολή και θα κερδίσουν και τα αντίστοιχα χρ. Τη στιγμή του λανσαρίσματος του mode οι αποστολές είναι μόνο τρεις. Μία αποστολή κατά την οποία καλούμαστε να «αχρηστέψουμε» κάποιες συστοιχίες πυραύλων, μία κατά την οποία πρέπει να αμυνθούμε κάποιων σημείων από διάφορα κύματα εχθρών και, τέλος, μία κατά την οποία πρέπει να βρούμε και να συλλέξουμε μια σειρά από πυρηνικές κεφαλές.

Και οι τρεις αυτές αρχικές αποστολές εξελίσσονται σε χάρτες λογικής open world, με διάφορα σημεία ενδιαφέροντος και φυσικά αρκετούς εχθρούς, προς τους οποίους καλούμαστε να κινηθούμε κατά τη διάρκεια της εκάστοτε αποστολής μέχρι να την ολοκληρώσουμε.

Μετά από κάθε αποστολή, οι παίκτες μπορούν να ανεβάσουν επίπεδα τα kits που χρησιμοποιούν σε αυτές μέχρι το επίπεδο 10. Με το κάθε επίπεδο να προσθέτει περισσότερο τακτικό ή και θανατηφόρο εξοπλισμό ή άλλες χρήσιμες αναβαθμίσεις.

Το συγκεκριμένο, συνεργατικό mode δίνει μια ακόμη επιλογή ενασχόλησης των παικτών με έξτρα περιεχόμενο στο Call of Duty: Modern Warfare II, και είναι αρκετά απολαυστικό όταν οι αποστολές γίνονται με κάποιον φίλο και καλή επικοινωνία. Οι μόλις τρεις αποστολές που υπάρχουν κατά την κυκλοφορία του τίτλου τείνουν να οδηγούν το mode στη λήθη, μιας και σύντομα γίνονται επαναλαμβανόμενες.

Παρόλα αυτά, η Infinity Ward έχει υποσχεθεί ότι σύντομα θα εμπλουτίσει το συγκεκριμένο mode με αποστολές αλλά -και για πρώτη φορά στη σειρά- raids. Το περιεχόμενο αυτό αναμένεται να έρθει λίγο μετά την έναρξη της πρώτης σεζόν του live περιεχομένου του Call of Duty: Modern Warfare II. Περνώντας στο παραδοσιακό κομμάτι του multiplayer, μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι οι αρχικές σκέψεις που είχαμε αναφέρει εκτενώς στο preview της beta του τίτλου, πλέον φαίνεται ξεκάθαρα να παίρνουν σάρκα και οστά στην πλήρη κυκλοφορία του.

Ο τίτλος έρχεται στην αρχική του έκδοση με 10 χάρτες (και με έναν ακόμη να μη γνωρίζουμε πότε θα έρθει, μιας και τελευταία στιγμή μπήκε στον “πάγο”) αλλά και μια πληθώρα από modes, προσθήκες και αλλαγές, με βασικότερη θα λέγαμε αυτή του Gunsmith και πατώντας ξεκάθαρα στη πετυχημένη συνταγή τόσο του MW του 2019 όσο και σε αυτή του Cold War, παραδίδει ένα στιβαρό και μεστό αποτέλεσμα, έχοντας ως βασικό πυλώνα το –ίσως- κορυφαίο gunplay αυτή τη στιγμή στην κατηγορία των FPS. Αξίζει να αναφερθεί ότι έρχεται με αρκετό περιεχόμενο, το οποίο αναμένεται να προστεθεί στον τίτλο μέσω του live service μοντέλου που ακολουθεί η Activision για να υποστηρίξει τον τίτλο της μέσω των προσθηκών ανά τις seasons που θα ακολουθήσουν.

Δεν απουσιάζουν τα διάφορα bugs που κάνουν πάντα την εμφάνισή τους κατά τη πρώτη περίοδο κυκλοφορίας τίτλων CoD. Αυτή τη φορά έρχονται να προστεθούν και οι ελλείψεις σε μερικές κύριες λειτουργίες που μας είχε συνηθίσει η σειρά, όπως αυτές των barracks, της καρτέλας των στατιστικών, των leaderboard, του hardcore mode κ.λπ. Προβλήματα και ελλείψεις οι οποίες προφανώς και θα έχουν διορθωθεί –αν δεν έχουν ήδη διορθωθεί- μέσα από τα πρώτα updates του τίτλου, όπως συνηθίζεται άλλωστε. ➔

Αν μαζί με τα παραπάνω προσθέσουμε στην εξίσωση και τον αναιμικό αριθμό όπλων αλλά και τους –ίσως-λίγους χάρτες του launch περιεχομένου του τίτλου, πιθανό να είχαμε κάποιο μικρό πρόβλημα. Ωστόσο, όπως γνωρίζουμε από το παρελθόν αλλά και από δηλώσεις της ομάδας ανάπτυξης, θα υπάρξει σύντομα προσθήκη αρκετού περιεχομένου στον τίτλο της Infinity Ward. Περιεχόμενο το οποίο αναμένεται να προστεθεί μέσα από τα updates του –γνωστού πλέον- battle pass της σειράς και το οποίο θα αρχίσει να καταφθάνει ήδη από την έναρξη της πρώτης season του τίτλου, στις 16 Νοεμβρίου.

Νέοι χάρτες, όπλα, gadgets και operators θα προστεθούν και έξτρα περιεχόμενο θα γίνει διαθέσιμο, το οποίο έχει ήδη δρομολογηθεί να προστίθεται διαρκώς καθ' όλη τη διάρκεια «ζωής» του παιχνιδιού μέσω του live service μοντέλου που έχει υιοθετήσει η σειρά τα τελευταία χρόνια.

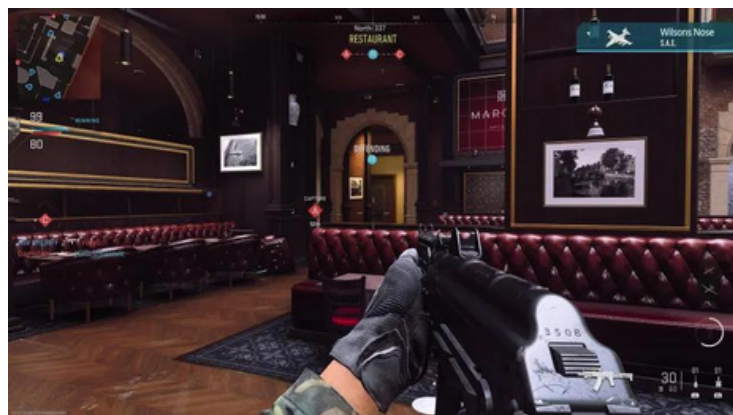
Σημεία των καιρών σίγουρα, μιας και μέχρι την έναρξη της πρώτης season το παιχνίδι μοιάζει να διάγει μια δεύτερη ελαφριά beta περίοδο, κατά την οποία όλα τα προβλήματα αναγνωρίζονται και διορθώνονται. Ωστόσο, η γνωστή πλέον πρακτική από την πλευρά της Activision, του να κρατάει περιεχόμενο για τα seasons του battle pass και να το προσθέτει σιγά σιγά, εν τέλει ίσως και να ζημιώνει μερικώς το παιχνίδι, τουλάχιστον στην αρχή του κύκλου της διάθεσής του στους παίκτες.



Περνώντας στα βασικά κομμάτια του multiplayer και ξεκινώντας με το TTK (Time to Kill), βρίσκεται στα ίδια επίπεδα (ίσως και ένα κλικ πιο μεγάλο) με αυτό του MW 19. Τα διάφορα προβλήματα του netcode του τίτλου, που έκαναν την εμφάνισή τους στη beta, φαίνεται να έχουν εξομαλυνθεί ελαφρώς, με το TTD (Time To Death) να έχει μικρότερη αστάθεια και ασυνέπεια πλέον. Φέτος, μας δίνεται επιλογή για εναλλαγή μεταξύ scorestreaks και killstreaks για την ενεργοποίηση των killstreaks, και έτσι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα killstreaks που θέλουμε όχι μετά από κάποιον συγκεκριμένο αριθμό kills, αλλά όταν φτάσουμε έναν ορισμένο αριθμό πόντων κατά τη διάρκεια ενός match.

Το movement mechanic του slide cancelling αφαιρέθηκε από τη φετινή έκδοση του franchise, ωστόσο έχουμε την εμφάνιση ενός άλλου mechanic, του dolphin dive, κατά το οποίο ο χαρακτήρας έχει τη δυνατότητα, ενώ τρέχει, να κάνει ένα άλμα προς τα μπρος και να πυροβολήσει, ωστόσο όταν γίνεται αυτό το άλμα, υπάρχει μια μικρή καθυστέρηση στη δυνατότητα του παίκτη να πυροβολήσει, αντισταθμίζοντας έτσι τον αιφνιδιασμό που μπορεί να προκαλέσει στον αντίπαλο η κίνηση αυτή.

Επιπλέον, με το dolphin dive έχει δοθεί η δυνατότητα να περνάει ο χαρακτήρας μέσα από ανοικτά ή και κλειστά παράθυρα. Στις νέες προσθήκες της κίνησης έχουμε και αυτή του ledge hanging, της δυνατότητας του παίκτη να «κρεμαστεί» από μια επιφάνεια σε ύψος που εξέχει (άκρη μπαλκονιού, περβάζι κ.λπ.), και ενώ «κρέμεται» να δει τι υπάρχει στον περιβάλλοντα χώρο του και ταυτόχρονα να χρησιμοποιήσει το περιστροφό του.



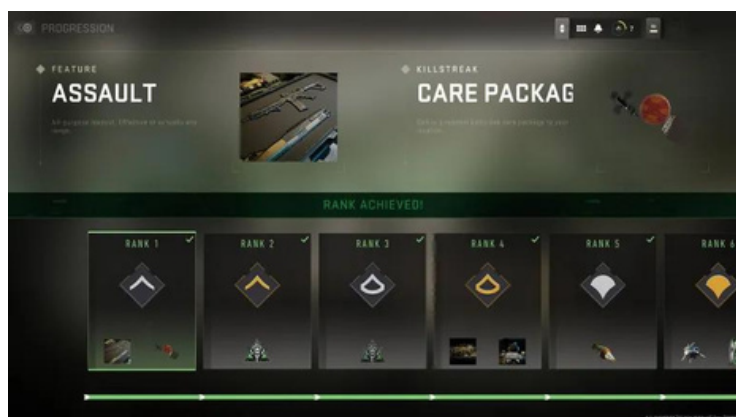
Περνώντας στο κομμάτι του recoil, έχουμε κάποιες αλλαγές, με το recoil των όπλων να είναι αισθητά αυξημένο και το στόχαστρο των όπλων να κινείται αρκετά. Τέλος, το visual fragmentation στην οθόνη είναι αρκετά πιο “πυκνό”, με αποτέλεσμα η οθόνη να γεμίζει αρκετά. Στα του mini map έχουμε για ακόμη μια φορά – δυστυχώς- την επιλογή της απόκρυψης των αντιπάλων που πυροβολούν, και έτσι δεν βλέπουμε τα red dots τους παρελθόντος να εμφανίζονται στον χάρτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, εκτός και αν γίνεται χρήση του Bird's Eye Perk, το οποίο αντισταθμίζει αυτή την απουσία και προσομοιάζει το πώς γινόταν η χρήση των red dots σε παλαιότερους τίτλους της σειράς.

Στο κομμάτι των perks κάνει την εμφάνισή του το Survivor, το οποίο αντικαθιστά σε λειτουργία το perk του Last Stand. Επίσης έχουμε και την επιστροφή του – αχρείαστου- Dead Silence ως Field Upgrade, το οποίο ξεκλειδώνει στο level 30. Μεγάλη διαφοροποίηση φέρνει ο τίτλος στο πώς αναβαθμίζονται τα όπλα μας. Το κομμάτι της αναβάθμισης γίνεται μέσω της ανανεωμένης έκδοσης 2.0 του Gunsmith. →

Έτσι, στη φετινή έκδοση τα όπλα που θα έχουμε στη διάθεση μας κατηγοριοποιούνται διαφορετικά, και χωρίζονται αυτή τη φορά σε Platforms, σε «ομάδες ή πλατφόρμες όπλων» θα λέγαμε δηλαδή, ανάλογα με τον βασικό τύπο τους.

Στη συνέχεια, σε αυτές τις «ομάδες» όπλων, οι οποίες έχουν κοινά χαρακτηριστικά και βάση με ένα αρχικό όπλο, μας δίνεται η δυνατότητα να χρησιμοποιούμε τα διάφορα attachments που έχουμε ξεκλειδώσει προηγουμένως για κάποια άλλη έκδοση ή τύπο άλλου όπλου της ομάδας αυτής, με αποτέλεσμα να μη χρειάζεται να ξεκλειδώνουμε ξανά και ξανά για κάθε διαφορετικό όπλο τα ίδια attachments.

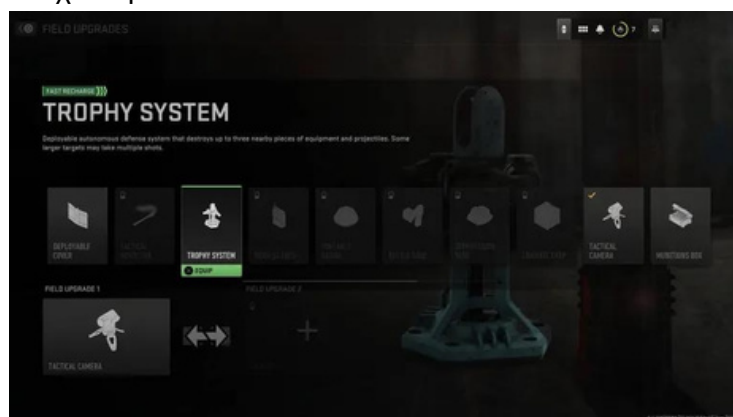
Οι «πλατφόρμες» ή «ομάδες» στις οποίες έχουν κατηγοριοποιηθεί τα όπλα ξεκλειδώνουν κάποια attachments για: Receivers, Barrels, Stocks, Rear Grips και γεμιστήρες. Αυτά τα attachments μπορούμε να τα μοιραστούμε μόνο μεταξύ των όπλων της ίδιας «πλατφόρμας», χωρίς να χρειαστεί να τα ξεκλειδώσουμε εκ νέου. Ορισμένα όπλα έχουν και αποκλειστικά δικά τους attachments, που θα χρειάζεται να ξεκλειδώσουμε ώστε να εκμεταλλευτούμε πλήρως τις δυνατότητές τους. Attachments όπως τα: Στόχαστρα, Σφαίρες, Underbarrels, Foregrips και Muzzles θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν όταν ξεκλειδωθούν σε όλα τα όπλα, ανεξαρτήτου «ομάδας» ή «πλατφόρμας».



Με αυτές τις προσαρμογές και αλλαγές στο σύστημα αναβάθμισης των όπλων, η Infinity Ward ελπίζει να απαιτείται λιγότερο grind από τον παίκτη στο να ξεκλειδώσει πλήρως ένα νέο όπλο, ώστε ένας πιο casual παίκτης να μπορεί να το χρησιμοποιήσει στην πλήρη του μορφή κάποιο όπλο πολύ γρηγορότερα, χωρίς ταυτόχρονα να χάνεται η δυνατότητα για πλήρη παραμετροποίησή του. Οι περισσότεροι βασικοί χάρτες του παιχνιδιού φαίνεται να ακολουθούν την κλασική φιλοσοφία και τον σχεδιασμό που ακολουθούν τις περισσότερες φορές οι χάρτες των CoD.

Αυτή τη φορά έχουμε 15 χάρτες συνολικά, 10 κλασικούς 6v6 χάρτες αλλά και 5 με μεγαλύτερη έκταση, κατάλληλους για το 32v32 Ground War mode του τίτλου (οι οποίοι προσομοιάζουν σε λογική αυτών του πάλαι ποτέ ανταγωνιστή των CoD, του Battlefield της DICE).

Τα προσφερόμενα modes με τα οποία έρχεται ο τίτλος της Infinity Ward στην αρχική του μορφή είναι τα: Team Deathmatch, Free for All, Domination, Search and Destroy, Headquarters, Prisoner Rescue, Hardpoint, Kill Confirmed, Control, Knockout, Ground War και Ground War Invasion, αλλά και η ενδιαφέρουσα προσθήκη του 3rd person mode. Το 3rd person mode προσφέρει μια νέα ματιά στο πώς εκτυλίσσεται η μάχη και τα gun fights, δίνοντας τη δυνατότητα της αλλαγής οπτικής σε όσους θέλουν ποικιλία και δεν αρκούνται μόνο στο γνωστό first person mode της σειράς. Η τελική παρουσίαση του mode μοιάζει πως εμπνεύστηκε από το Battlefield II και πάλι της DICE, και στο οποίο -μετά τη beta- έχουν γίνει κάποιες αλλαγές της κάμερας στη στόχευση του όπλου.



Η εταιρία υπόσχεται σταθερή και συνεχή υποστήριξη με πλούσιο περιεχόμενο να καταφθάνει σύντομα. Ένα πλήρες πακέτο ικανό να κρατήσει με τη «βοήθεια» των προσθηκών που έρχονται συνεχή ροή περιεχομένου αλλά και διαρκείς βελτιώσεις. Η πρώτη σεζόν του live περιεχομένου του Call of Duty: Modern Warfare II αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 16 Νοεμβρίου 2022 μαζί με το Warzone 2.0 και το νέο mode του DMZ. Τέλος, στις 14 Δεκεμβρίου αναμένεται να προστεθούν τρία συνεργατικά Raids -για πρώτη φορά στη σειρά- ως κομμάτι του post launch περιεχομένου.

Στο κομμάτι του UI τα πράγματα έχουν βελτιωθεί ελαφρώς από τη beta, παρόλα αυτά και πάλι υπάρχουν σοβαρά προβλήματα στην εμφάνιση αλλά και στη λειτουργικότητα των διάφορων μενού του παιχνιδιού. Τόσο στην εμφάνιση όσο και στην πλοήγηση, υπάρχει αρκετός ακόμα χώρος για διάφορες αλλαγές και βελτιώσεις.



Τα menu είναι αρκετά απλά και μονότονα, και παρόλο που πλέον δεν χρειάζονται τόσα “clicks” για να φτάσουμε εκεί που θέλουμε, η πλοήγηση συνεχίζει να είναι αρκετά αργή και δύστροπη. Κλείνοντας, στον τομέα του ήχου, έχουμε και εδώ όπως και στο campaign εμφανή βελτίωση σε όλα τα κομμάτια. Το 3d audio με τη χρήση ακουστικών είναι απολαυστικό. Αυξημένος και βελτιωμένος είναι και ο ήχος των βημάτων των αντιπάλων, σε αντίθεση με προηγούμενα παιχνίδια της σειράς.

Οπτικά, ο τίτλος φαίνεται και εδώ αισθητά πιο βελτιωμένος και αρκετά καθαρός και ομαλός, με τη δυνατότητα των 120hz -για όσους έχουν οθόνη ή τηλεόραση που το υποστηρίζει- να βοηθάει πολύ στην ομαλή κίνηση. Επίσης αρκετή βελτίωση και προσθήκες υπήρξαν και στον τομέα των animations τόσο στα όπλα και τα reloads όσο και σε αυτά της κίνησης των χαρακτήρων.



Εν κατακλείδι, το Call of Duty: Modern Warfare II χτίζει επάνω στη στέρεα βάση των προηγούμενων, πρόσφατων παιχνιδιών της σειράς, επεκτείνοντας και βελτιώνοντας την εμπειρία. Βαδίζει σε ασφαλή μονοπάτια χωρίς να καινοτομεί ή να παίρνει ρίσκα, χάνοντας τον δρόμο του αρκετές φορές στη γραφή του campaign. Οι συνθήκες και το timing ήταν τέλεια ώστε ο τίτλος να πετύχει τον στόχο του, ωστόσο μένει στη σιγουριά των προηγούμενων παιχνιδιών, με το αποτέλεσμα να είναι ελαφρώς προβληματικό. Παραδίδει ωστόσο ένα άρτιο και γεμάτο τελικό αποτέλεσμα, αφήνοντας όμως εν τέλει μια σφιγή επίγευση μετάλλου.

Πλούσιο σε περιεχόμενο και μηχανισμούς, με ποικιλία από modes, καλοδουλεμένο multiplayer, οπτικά αψεγάδιαστο, με βελτιωμένο ήχο, πληθώρα από χάρτες και στιβαρό gunplay. Την ίδια ώρα με μια κοινότυπη και αδιάφορη ιστορία, κακή απόδοση διαλόγων και ρηχούς χαρακτήρες. Μια τέλεια σεταρισμένη βολή ελεύθερου σκοπευτή από τα 300 μέτρα, όπου η σφαίρα εξοστρακίστηκε λίγο πριν βρει το κέντρο, βρίσκοντας όμως τον στόχο. Πέτυχε αυτό που ήθελε, αλλά δεν έφτασε τις αρχικές προσδοκίες οι οποίες υπήρχαν. ●

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Βαθμολογία: 8

Θετικά

- Στιβαρό Gunplay.
- Πλούσιο περιεχόμενο.
- Υψηλού επιπέδου και ποιότητας οπτικοακουστικό αποτέλεσμα.

Αρνητικά

- Κακή γραφή.
- Αδιάφορη ιστορία.
- Έλλειψη πρωτοτυπίας.

Το **Call of Duty: Modern Warfare II** κυκλοφορεί από τις 28/10/22 για PS5, PS4, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από την AVE.

WRC Generations

Ένα γλυκόπικρο αντίο από την KT Racing.

Το WRC Generations είναι μία ενδιαφέρουσα αλλά συνάμα ιδιαίτερη πρόταση. Η έβδομη κατά σειρά κυκλοφορία της KT Racing παρουσιάζεται ως η πιο ολοκληρωμένη, άσχετα αν ο βασικός πυρήνας παραμένει αναλλοίωτος όλα αυτά τα χρόνια. Η ομάδα ανάπτυξης αποχαιρετάει τον επίσημο θεσμό με έναν τίτλο που πρακτικά δεν απογοητεύει σε κανένα από τους βασικούς τομείς του, αλλά από την άλλη δείχνει να αδυνατεί να ωριμάσει, κουβαλώντας στην πλάτη του όλα τα προβληματάκια της νιότης του.

Ναι, το WRC Generations μοιάζει σκανδαλιστικά με το WRC 10, που με τη σειρά του θύμιζε εντονότατα το WRC 9, αλλά από την άλλη πρόκειται για ένα ετήσιο update ενός θεσμού που, κακά τα ψέματα, δεν διανύει και τις καλύτερες ημέρες του. Το γεγονός πως αρκετοί εργοστασιακοί κατασκευαστές έχουν γυρίσει την πλάτη στο WRC, αφήνει πολλά ερωτηματικά για το μέλλον του γενικότερα, άσχετα αν η υβριδική εποχή έφερε έναν μικρό, αλλά όχι όπως όλα δείχνουν αρκετό, αέρα ανανέωσης.



Κάτω από ταυτό το πρίσμα, είναι δύσκολο να κατηγορήσει κάποιος την KT Racing για σημάδια επανάληψης, ειδικά όταν μιλάμε για έναν racing τίτλο -απλά, στη "νέα" αυτή πρόταση υπάρχουν εντονότατα σημάδια κόπωσης. Το Generations κάνει ακριβώς ό,τι και οι προκάτοχοι του, μόνο που πλέον λειτουργεί σαν μία συλλογή με ατελείωτο περιεχόμενο, ειδικά σε επίπεδο διαδρομών, παραδίδοντας πλέον τα σκήπτρα στις EA και Codemasters.

Για τα σημερινά δεδομένα, το DiRT 2.0 θεωρείται από πολλούς η καλύτερη ψηφιακή rally εμπειρία, αν και πρακτικά το WRC Generations δεν επιθυμεί ή δεν μπορεί να κοντραριστεί μαζί του. Η στασιμότητα του θεσμού αποτυπώνεται απροκάλυπτα και στον τίτλο, αλλά αυτό δεν είναι απαραίτητα κακό.

Η βάση για κάτι καλό υπήρχε από την αρχή, άσχετα αν δεν έφτασε ποτέ στα επίπεδα που όλοι οι φίλοι των τεσσάρων τροχών επιθυμούσαν και ίσως για αυτό να μένει στο τέλος μία γλυκόπικρη γεύση. Το Generations αποδεικνύεται απίστευτα διασκεδαστικό και προκλητικό όταν αυτό απαιτείται, αλλά μάλλον δεν υπήρχαν οι ανάλογοι πόροι ώστε να πάει ένα, δύο ή ακόμα περισσότερα βήματα εμπρός.



Όπως το συνηθίζει η σειρά, το WRC Generations καλωσορίζει τους παίκτες με ένα πανέμορφο αλλά και πρακτικότερο μενού, με το user interface να μην απογοητεύει. Αναμενόμενα, το career mode είναι αυτό που θα γεμίσει ευχάριστα τον ελεύθερο χρόνο του καθενός, αν και πλέον όλα τα modes έχουν τη δική τους βαρύτητα.

Σε επίπεδο single player έχουν προστεθεί ολοκαίνουργια Challenges, τα οποία συνυπάρχουν αρμονικά με τις επιλογές Season και QuickPlay. Φέτος είναι η πρώτη φορά όπου τα απαραίτητα experience points θα συγκεντρώνονται σε όλα τα modes, για να εξαργυρωθούν τελικά στην ενότητα της καριέρας, κάνοντας έτσι την αναρρίχηση προς την κορυφή λιγάκι ευκολότερη.

Μιας και αναφέρθηκε, το career mode επιστρέφει σχεδόν απaráλλακτο από το WRC 10, αν και πλέον ορισμένα εκνευριστικά events, που παλιότερα έβαζαν φρένο στην εξέλιξη, μπορούν να παραληφθούν. Για όσους δεν είχαν την τύχη να ασχοληθούν μαζί της στο παρελθόν, αξίζει να σημειωθεί πως η συγκεκριμένη ενότητα -μαζί με την αντίστοιχη του F1 22- είναι από τις πλέον ενδιαφέρουσες που μπορεί να συναντήσει κανείς σε racing τίτλο. Εδώ πρωταγωνιστής δεν είναι η ταχύτητα -τουλάχιστον στην αρχή- αλλά το σωστό management και μάλιστα σε όλους τους τομείς.

Ο παίκτης καλείται να χτίσει την ομάδα του από το μηδέν, επιλέγοντας τα κατάλληλα άτομα για τις απαραίτητες θέσεις. Φυσικά, το τμήμα R&D είναι το πλέον νευραλγικό, αλλά δεν θα πρέπει να ξεχνάει κανείς το αντίστοιχο του HR για παράδειγμα. ➔

Η επιλογή έμπειρων μηχανικών θα δώσει λύσεις σε τεχνικά θέματα, κάνοντας το αυτοκίνητο ολοένα και πιο γρήγορο αλλά και αξιόπιστο. Ένας σωστός manager θα προσεγγίσει οδηγούς από άλλες ομάδες ώστε να στελεχώσει το δικό του αγωνιστικό δίδυμο (συν τους συνοδηγούς), ενώ αυτός θα είναι που θα μεσολαβήσει ώστε ο παίκτης να συμμετέχει σε δοκιμασίες που θα προσελκύσουν τους χορηγούς.

Η εξέλιξη του career mode παρουσιάζεται στο γνωστό πλέον calendar και τελικά είναι στην κρίση του παίκτη αν θα ακολουθήσει όλα τα events κατά γράμμα ή θα επιλέξει να προσπεράσει ορισμένα από αυτά για καθαρά πρακτικούς λόγους. Για παράδειγμα, ένα όχημα κατά τα πρώτα του αγωνιστικά χιλιόμετρα δεν θα είναι σωστά ρυθμισμένο για χιόνι και οι έτσι μηχανικοί δεν θα έχουν την ανάλογη πείρα να το στήσουν σωστά. Αν παρόλα αυτά ο παίκτης το ρισκάρει, κατά πάσα πιθανότητα θα προκαλέσει κάποιο ατύχημα, με τις ζημιές να απορροφούν αρκετά από τα απαραίτητα XP ώστε να επιδιορθωθούν.



Εξάλλου δεν είναι τυχαίο πως ο ίδιος ο τίτλος προφυλάσσει τον παίκτη από τα χειρότερα, και έτσι αρχικά τον καλεί να λάβει μέρος σε τρία events με αυτοκίνητα διαφορετικής δυναμικότητας. Ανάλογα με την επίδοσή του, θα τον κατευθύνει προς την ιδανική προς αυτόν κατηγορία και έτσι δεν θα χαθεί καθόλου χρόνος. Και μιας και αναφέρθηκε η έννοια του χρόνου, είναι αναγκαίο να τονιστεί πως το career mode πρακτικά δεν έχει τέλος, γιατί ουσιαστικά χωρίζεται σε seasons. Οπότε, όταν ολοκληρώνεται η μία, ξεκινάει η επόμενη, με ακόμα υψηλότερους στόχους και φυσικά ολοένα και πιο απαιτητικά στην οδήγηση οχήματα.

Σε επίπεδο αριθμών, το WRC Generations είναι μία αρκετά χορταστική πρόταση. Σημείο αναφοράς οι χώρες που διεξάγονται οι αγώνες και που πλέον φτάνουν τις 21. Φυσικά, δεν τηρείται το επίσημο αγωνιστικό ημερολόγιο, ενώ οι περισσότερες διαδρομές έχουν μεταφερθεί από παλιότερες προτάσεις, αλλά ποτέ άλλοτε δεν υπήρξαν τόσες πολλές συγκεντρωμένες σε έναν τίτλο.

Κάτι ανάλογο δεν μπορεί να ειπωθεί για τα διαθέσιμα οχήματα, αφού παρόλο που χωρίζονται σε έξι κατηγορίες, η αντίστοιχη Classic εμφανίζεται αρκετά φτωχή, με σημαντικότερες παραλήψεις από το πρόσφατο ή μακρινό παρελθόν του θεσμού.

Βέβαια, το WRC έχει περάσει και αυτό στην εποχή της υβριδικής κίνησης και έτσι οι αγώνες αποκτούν μία ακόμα νότα στρατηγικής. Όπως και στην πραγματικότητα, ο παίκτης καλείται πριν τον αγώνα να επιλέξει πώς θα αξιοποιήσει την ηλεκτρική ενέργεια που ανακτάται και τα διαθέσιμα προγράμματα είναι τρία. Αυτό που διαφέρει είναι ο χρόνος που διαρκεί αυτή η έξτρα ώθηση των 100+ ίππων, και αν ο οδηγός επιθυμεί να μεταφέρεται απότομα ή με έναν ομαλότερο τρόπο. Όταν συμβαίνει αυτό, η οδήγηση των οχημάτων πραγματικά μεταμορφώνεται, κάνοντας τα να “καταπίνουν” τα χιλιόμετρα με χαρακτηριστική άνεση, όχι όμως εις βάρος του ρεαλισμού.

Είναι ξεκάθαρο από το πρώτο λεπτό πως το WRC Generations κλείνει το μάτι πονηρά προς simulation μονοπάτια, αλλά δεν το κάνει ποτέ εις βάρος της διασκέδασης ή της απολαυστικής οδήγησης στο όριο. Η ισορροπία που έχει επιτύχει η KT racing είναι αξιωματική, ενώ και η δουλειά που έχει γίνει σε τεχνικό επίπεδο δεν απογοητεύει ποτέ. Τα οχήματα πατούν σωστά επάνω στον δρόμο, η συμπεριφορά των αναρτήσεων είναι άκρως ρεαλιστική, ενώ και η εναλλαγή από άσφαλο σε χώμα μεταφέρεται πολύ πειστικά τόσο στην οθόνη όσο -και κυρίως- στα χέρια του παίκτη. Σε ανάλογα επίπεδα κυμαίνεται και ο χειρισμός, και είναι ίσως η πρώτη φορά για τα δεδομένα της σειράς που η επιλογή μίας τιμονιέρας δεν είναι μονόδρομος.



Οι σκανδάλες του DualSense -η δοκιμή βασίστηκε στην έκδοση του τίτλου για το PlayStation 5- λειτουργούν άψογα και ιδιαίτερα η αριστερή που καταπιάνεται με το φρένο, αποτυπώνοντας μοναδικά την αίσθηση πως κάποιος τροχός ετοιμάζεται να μπλοκάρει ή να χάσει την πρόσφυσή του στον δρόμο. ➔

Αναμενόμενα, η εμπειρία οδήγησης με τη χρήση μίας τιμονιέρας αναγάγει την όλη εμπειρία σε κάτι το μοναδικό, αλλά αξίζει να τονιστεί και πάλι πως, τουλάχιστον για φέτος, η χρήση της δεν είναι απαραίτητη ώστε να κινηθεί κάποιος στο όριο. Δυστυχώς, ο τομέας που δημιουργεί τα περισσότερα παράπονα είναι αυτός των γραφικών αλλά και του ήχου. Σε ό,τι αφορά την απεικόνιση, διατίθενται δύο modes.

Το πρώτο είναι το 2K/60 fps και το δεύτερο το 4K/30fps. Όμως η πηγή του προβλήματος δεν έχει να κάνει με την ανάλυση και τον ρυθμό ανανέωσης της εικόνας, αλλά με το γεγονός πως η γερασμένη μηχανή γραφικών δεν μπορεί να κρύψει την ηλικία της. Ίσως η έλλειψη πόρων, όπως αναφέρθηκαν προηγουμένως, ή ακόμα και η κούραση της ομάδας ανάπτυξης να έπαιξαν τον ρόλο τους, αλλά το WRC Generations είναι ξεκάθαρα μία πρόταση προηγούμενης γενιάς και μάλιστα από τις όχι και τόσο δυνατές.

Τα οχήματα έχουν μία “πλαστική”, σχεδόν ψεύτικη εικόνα, ενώ δεν δένουν σχεδόν ποτέ αρμονικά με το περιβάλλον. Αυτό, με τη σειρά του, είναι αρκετά άδειο, με ελάχιστη έως καθόλου κινητικότητα εκτός διαδρομής, ενώ και η αποτύπωση των δέντρων είναι απογοητευτική. Οπότε, είναι απορίας άξιο γιατί ο τίτλος σε 4K ανάλυση παραμένει κλειδωμένος στα 30 fps, από τη στιγμή που η κονσόλα δουλεύει... στο ρελαντί.

Μοναδική σανίδα σωτηρίας αποτελούν τα οπτικά εφέ και ιδιαίτερα αυτό της βροχής, καθώς και ο τρόπος που έχουν αποδοθεί οι χιονισμένες διαδρομές της Σουηδίας. Στον τομέα του ήχου, πέρα από την αδιάφορη χροιά της φωνής του συνοδηγού, ο τίτλος εφοδιάζεται με απίστευτα ψεύτικα εφέ συγκρούσεων, ενώ και οι ήχοι κινητήρων/ εξατμίσεων δεν είναι οι καλύτεροι δυνατοί.

Με το WRC Generations η σειρά κλείνει έναν αρκετά επιτυχημένο κύκλο, και από το νέο έτος θα δοκιμάσει την τύχη της σε νέα χέρια. Τα επτά χρόνια που η KT Racing βρισκόταν στο τιμόνι της ανάπτυξης σίγουρα δεν είδαμε ριζοσπαστικές αλλαγές ή σημαντικές βελτιώσεις. Ακόμα και έτσι όμως, η σειρά έζησε ορισμένες από τις πιο ενδιαφέρουσες στιγμές της, που πλέον προσφέρονται όλες συγκεντρωμένες σε ένα πακέτο. ●

Γιώργος Τσακίρογλου

Βαθμολογία: 7

Θετικά

- Η έκταση και η δομή του career mode.
- Ακριβέστατο μοντέλο χειρισμού που αξιοποιεί πλήρως το DualSense.
- Η λίστα με τις διαδρομές εντυπωσιάζει...

Αρνητικά

- ...αλλά η αντίστοιχη των οχημάτων απογοητεύει.
- Ξεπερασμένος οπτικός τομέας.
- Για ακόμα μία χρονιά η απουσία εξέλιξης σε οποιονδήποτε τομέα.
- Η σκανδαλιστική ομοιότητα με τα WRC 10, 9, 8...

Το **WRC Generations** κυκλοφορεί από τις 3/11/22 για PS5, PS4, Switch, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοση του παιχνιδιού για το PS5, με review code που λάβαμε από την AVE.

Signalis

Survival Horror, το ορθόδοξο.

Να και κάποια παλληκάρια που νιώθουνε, όχι σαν κάτι άλλους ragazzi (ονόματα δε λέμε, υπολήψεις δεν θίγουμε) που μας έφεραν τη χολή στη μύτη. Τα πράγματα με το “Signalis” είναι όσο πιο απλά γίνεται μιας και ξέρει πολύ καλά και τι είναι και που απευθύνεται. Είναι σαν να ανεβαίνεις σε ποδήλατο μετά από πάρα πολύ καιρό. Ο χειρισμός του σε δευτερόλεπτα γίνεται δεύτερη φύση, με κάποιες ίσως δικαιολογημένες στραβοπεταλιές στην αρχή, άπαξ όμως και πάρει μπρος, έχεις φύγει να απολαύσεις τη διαδρομή.



Στην πορεία σου έρχονται μνήμες. Έχεις πάρει PlayStation και ανακαλύπτεις ένα παιχνίδι που λέγεται Resident Evil. Μαζί με εσένα, το ανακαλύπτουν και όλοι οι υπόλοιποι και αρχίζουν να βγάζουν παρόμοια παιχνίδια που τα ονομάζουν survival horror.

Την έχεις καταβρεί. Dino Crisis, Clock Tower, Silent Hill, Parasite Eve, Galerians, Hard Edge, Deep Fear, Enemy Zero, Blue Stinger, Carrier, D2, Fatal Frame, Extermination, Haunting Ground, Siren, Eternal Darkness, τους έχεις πιεί το αίμα, έχεις παίξει ό,τι πιο σάπιο survival horror γεννήθηκε από τα σπλάχνα του Resident Evil γιατί έχεις ξετρελαθεί με το ύφος αυτών των παιχνιδιών.

Το “Signalis” το πετάξανε σε ένα θάλαμο κρουονικής, ώσπου ξύπνησε έναν Οκτώβρη με το ημερολόγιο να γράφει 2022. Τα δύο άτομα από τη Γερμανία που δημιούργησαν αυτό το μικρό αριστούργημα δεν θα μπορούσαν να έχουν καλύτερη είσοδο για το παιχνίδι τους από το ξαφνικό ξύπνημα της Elster σε παρόμοιο θάλαμο. Στα settings παρέχεται η δυνατότητα να παίζουμε σε CRT mode ή, εάν είμαστε τελείως μαζοχιστές, να το γυρίσουμε σε tank controls και πεπερασμένα saves τύπου inks, για την όσο πιο αυθεντική εμπειρία γίνεται.

Δεν πρόκειται να βγάλουμε άχνα για τη ιστορία του παιχνιδιού, εξάλλου εκτός του ότι είναι ανοιχτή σε ερμηνείες, θεωρούμε πρόπον αντιμετωπιστεί εξ ολοκλήρου ως έκπληξη, με τη συμβουλή να μην αφήνονται αδιάβαστα τα διάσπαρτα σημειώματα και ημερολόγια που βρίσκει η Elster. Το σκηνικό είναι sci-fi, απόλυτα αποπνικτικό λόγω των συνθηκών που επιβάλλει η ιστορία, ανατριχιαστικά ατμοσφαιρικό στο πάντρεμα εικόνας και ήχου, με μια γκροτέσκα σκηνοθεσία που ακροβατεί μεταξύ βουβών κάδρων και σουρρεάλ σκηνών κοσμικού τρόμου.

Δεν ήταν λίγες οι στιγμές που αισθανθήκαμε ότι παίζαμε σε ένα διεστραμμένο megastructure κάποιας εφιαλτικής έκδοσης του Blame! ή σε κάποια νοσηρή φαντασίωση του Τζωρτζ Όργουελ, που ποτέ δεν αποτυπώθηκε σε χαρτί, σε ένα ύφος που το “Signalis” κάνει απόλυτα δικό του.

Ο ηχητικός τομέας κάνει τη μισή δουλειά, ως είθισται και ως πρέπει σε τέτοιες περιπτώσεις. Απόλυτα ταιριαστός με τη post-industrial sci-fi αισθητική του τίτλου, διαμορφώνει τη διάθεση ανάλογα με τι κάνουμε εκείνη τη στιγμή, με εκπλήξεις που αρχικά ξαφνιάζουν με την επιλογή τους, αλλά εν τέλει δίνουν μια απόλυτα ταιριαστή νότα που βαδίζει με την ιδιοσυγκρασία του τίτλου.

Κάποια στιγμή εισέρχεται και ο μηχανισμός με το ραδιοφωνάκι, θυμίζοντας μια περίεργη μίξη Silent Hill και Metal Gear Solid, όπου πιάνοντας συγκεκριμένες συχνότητες, ακούμε ανατριχιαστικούς ήχους και εντελώς αλλόκοτες εκπομπές, αλλά κυρίως το χρησιμοποιούμε για επίλυση γρίφων και στην αντιμετώπιση συγκεκριμένων «όντων» εντός μάχης.



Το ύφος τώρα του gameplay είναι απόλυτα συυφασμένο με την κατηγορία που υπάγεται. Το περιορισμένο inventory των μόλις έξι θέσεων είναι μέρος της σπαζοκεφαλιάς των αντικειμένων που καλούμαστε να πάρουμε, ή να αφήσουμε στο κιβώτιο του safe room πριν από κάθε εξόρμηση. ➔

Τα puzzles βρίσκονται πανταχού παρόντα, με μια λογική που η σημείωση σε ένα χαρτί ή μια φωτογραφία στο κινητό να είναι σχεδόν επιβεβλημένη όταν εμφανιστεί στην πορεία ο γρίφος και δεν θυμόμαστε τα στοιχεία που βρήκαμε κάποια δωμάτια πίσω. Ο δε σχεδιασμός τους είναι εξαιρετικός, με μια απόλυτα λογική συνέχεια και συνέπεια, που λειτουργεί ως οδηγός μας στην εξερεύνηση και αφήνει πάντα μια αίσθηση ικανοποίησης όταν «ξεκλειδώνει» περαιτέρω τον χάρτη.

Ο χάρτης βρίσκεται στην ευχάριστη θέση να σημειώνει όλα τα σημεία ενδιαφέροντος σε κάθε δωμάτιο που έχουμε αποκαλύψει, είτε πρόκειται για κάποια κλειδωμένη πόρτα είτε για τον γρίφο που βρίσκεται εκεί, δίνοντας έναν γλυκό αέρα στον ρυθμό, σε ένα, ούτως ή άλλως, πέρα-δώθε που καλούμαστε να κάνουμε λόγω της φύσης του τίτλου. Στιγμές αποπροσανατολισμού μπορεί να υπάρξουν, ιδίως όταν το Signalis αρχίζει να ανοίγει σταδιακά, επομένως η συντροφιά του καλοσχεδιασμένου χάρτη λειτουργεί πάντα υπέρ μας.

Οι εχθροί είναι καλύτερο να αποφεύγονται, διότι και τα πυρομαχικά είναι περιορισμένα, αλλά κυρίως επειδή σηκώνονται ξανά ύστερα από κάποιο διάστημα εάν δεν τα αποτελειώσουμε με αντικείμενα φωτιάς -που είναι ακόμα σπανιότερα από τα πυρομαχικά. Ακόμα και η ίδια η στόχευση είναι με τέτοιο τρόπο σχεδιασμένη ώστε να προσθέτει ένταση στις αναμετρήσεις. Από όπλα βρίσκουμε ό,τι ακριβώς θα περιμέναμε, ενώ μπορούμε να κρατάμε και ένα δευτερεύον, που είτε θα ακινητοποιούν είτε θα καίνε τον αντίπαλο.

Στο ίδιο slot τοποθετείται και ο φακός που βρίσκουμε αργότερα, επομένως η άνεση της περιήγησης στα σκοτάδια ή η ασφάλεια που προσδίδει ένα δευτερεύον όπλο μπαίνουν και αυτά στην εξίσωση των αποφάσεων. Κάποιες μάχες σαφώς είναι αδύνατο να αποτραπούν, ιδίως όταν μιλάμε για boss fights, όπου το παιχνίδι φροντίζει με τον τρόπο του να μας προετοιμάσει για την αναμέτρηση που έρχεται.

Σε άλλες περιπτώσεις, κυρίως όταν βρισκόμαστε αρκετό διάστημα στους ίδιους χώρους προς επίλυση των γρίφων, η επιλογή ποιων εχθρών θέλουμε να εξοντώσουμε δια παντός αποτελεί και αυτό μέρος της survival horror λογικής του Signalis. Σε κάθε πάντως περίπτωση, ο τίτλος ορθά ερμηνεύει τους εχθρούς ως obstacles και όχι ως challenges, κρατώντας την ισορροπία στο τρίγωνο «εξερεύνηση-γρίφοι-μάχες» εκεί που πρέπει.

Ειλικρινά, δεν έχουμε να προσθέσουμε κάτι άλλο. Δεν θέλουμε να χαλάσουμε τις εκπλήξεις που κρύβει ο τίτλος, ιδίως εάν επιμένετε μέχρι τέλους. Σε normal επίπεδο δυσκολίας αγγίξαμε τις 10 ώρες παιχνιδιού, στις οποίες θα λέγαμε ότι η λήψη πυρομαχικών και ιατρικών βρισκόταν σε καλή συχνότητα, με τη δοκιμή σε survival να τονίζει πράγματι το survival στοιχείο του τίτλου.

Διανύουμε μια περίοδο εκτεταμένης επιστροφής της κατηγορίας στην AAA σφαίρα κυκλοφοριών, και το Signalis έρχεται από το πουθενά ως μια αναπάντεχα αριστοτεχνική υλοποίηση της παράδοσης του είδους. Μην το χάσετε.

Οδυσσέας Γιαννιώτης

Βαθμολογία: 9

Θετικά

- Survival Horror στα όλα του, με τα όλα του.
- Level design, γραφικά, ήχος, χειρισμός, γρίφοι σμιλεμένα με περίσσιο ταλέντο, αγάπη και μαεστρία.

Αρνητικά

- Λίγο παραπάνω “avant garde” ίσως; Σε κάθε περίπτωση, η πλοκή του θέλει την προσοχή μας αλλιώς το χάσαμε.

Το **Signalis** κυκλοφορεί από τις 27/10/22 για PS5, PS4, Switch, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το Xbox Series με review code που λάβαμε από την rose-engine.

Όρα γνωριμίας με τους χαρακτήρες του The Dark Pictures: The Devil in Me

Η Bandai Namco έκανε διαθέσιμο ένα νέο trailer για το The Dark Pictures: The Devil in Me, θέλοντας να γνωρίσει στο κοινό τους χαρακτήρες τους οποίους θα πάρουν υπό τον έλεγχο τους κατά τη διάρκεια του τίτλου. Όπως ίσχυε και με τους προηγούμενους τίτλους της σειράς The Dark Pictures Anthology, υπάρχουν πέντε χαρακτήρες που μπορούν να επιλεγούν, οι οποίοι αποτελούν το συνεργείο της Lonnit Entertainment, που παράγει το ντοκιμαντέρ “Architects of Murder”.

Σε αυτούς υπάρχει ο Charlie Lonnit, τον οποίο υποδύεται ο Paul Kaye, η Kate Wilder, που υποδύεται η Jesse Buckley, ο Mark Nestor, που υποδύεται ο Fehinti Balogun, η Jamie Tiergan, που υποδύεται η Gloria Obianyo και η Erin Keeman, την οποία υποδύεται η Nikki Patel.



ο The Dark Pictures: The Devil in Me αναμένεται να γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC στις 18 Νοεμβρίου 2022. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Gameplay από το Atomic Heart

Το οπτικά εντυπωσιακό shooter, και με αρκετές επιρροές – πηγή έμπνευσης από το BioShock, Atomic Heart πριν από λίγες μέρες επιβεβαιώθηκε ότι θα κυκλοφορήσει τον Φεβρουάριο του 2023 και η δημιουργός του, Mundfish σε συνεργασία με το IGN, δημοσίευσαν ένα νέο κομμάτι με gameplay από τον τίτλο, παρουσιάζοντας ένα από τα bosses του. Αυτό το boss είναι μια μεγάλη ρομποτική σφαίρα, την οποία είχαμε δει και σε παλαιότερα trailers, που ξεχωρίζει από τη μεγάλη ποικιλία επιθέσεων και τα περίπλοκα animations.

Το Atomic Heart θα γίνει διαθέσιμο για PC, Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4 και PlayStation 5 στις 21 Φεβρουαρίου 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Επιβεβαιώθηκε η ημερομηνία κυκλοφορίας του Blacktail

Συνδυάζοντας την τοξοβολία πρώτου προσώπου και τη «σκοτεινή αφήγηση», το Blacktail θα κυκλοφορήσει τον Δεκέμβριο, όπως ανακοίνωσε ο publisher του, Focus Home Entertainment, μέσα από τη διάθεση ενός νέου trailer για τον τίτλο. Να θυμίσουμε ότι ο τίτλος αποτελεί ένα “σουρεαλιστικό” action adventure που αναπτύσσεται από το πολωνικό στούντιο The Parasight, βάζοντας τους παίκτες στην θέση μιας νεαρής κοπέλας, της Yaga, η οποία κατηγορείται για άσκηση μαγείας.



Ως Yaga, θα πρέπει να κυνηγήσουμε κάποιες ζωντανές αναμνήσεις που επέστρεψαν ως “βρώμικα πνεύματα”, καθώς προσπαθούμε να ξετυλίξουμε το κουβάρι ενός μυστηρίου που θα μας μεταφέρει στα ενδότερα του σκοτεινού μαγεμένου δάσους του Blacktail. Χρησιμοποιώντας το τόξο και τα ξόρκια μας, θα μπορούμε επίσης να επιλέξουμε αν θα γίνουμε μια καλή ή μια κακή μάγισσα, μέσω του συστήματος ηθικής του τίτλου.

Κατά τη διάρκεια της περιπέτειας θα μπορούμε να συλλέξουμε υλικά για να δημιουργήσουμε φίλτρα και βέλη, να λάβουμε μέρος σε boss battles γεμάτα με προκλήσεις και, τελικά, να μάθουμε περισσότερα για το παρελθόν μας, αποφασίζοντας τη μοίρα της γης και των κατοίκων της. Το Blacktail θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC στις 15 Δεκεμβρίου.

Μπορείτε να δείτε το gameplay overview βίντεο του παιχνιδιού [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Time exclusive στο PS5 θα είναι το Final Fantasy XVI

Το Final Fantasy XVI είναι προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει μέσα στο καλοκαίρι του 2023 στο PlayStation 5 παγκοσμίως και όσοι θέλουν να δουν και να δοκιμάσουν τον τίτλο σε κάποια άλλη πλατφόρμα, θα πρέπει να κάνουν υπομονή λίγους μήνες παραπάνω, μέχρι ο τίτλος να κάνει τη μετάβασή του σε άλλες πλατφόρμες.

Σε ένα νέο video που κοινοποιήθηκε από το επίσημο προφίλ του PlayStation στο Twitter, το οποίο προωθεί μερικές από τις μοναδικές λειτουργίες του PlayStation 5, όπως τον 3D ηχο, το haptic feedback και τις adaptive triggers λειτουργίες του DualSense, επιβεβαιώθηκε ότι το επόμενο κεφάλαιο στη σειρά Final Fantasy θα είναι ένας PlayStation 5 timed exclusive τίτλος για έξι μήνες.



Να θυμίσουμε ότι μάλλον αυτή “είναι η γραμμή” που συμφώνησαν να ακολουθήσουν η Sony και η Square Enix, καθώς και το Final Fantasy VII Remake Integrate, ήταν επίσης αποκλειστικός τίτλος για το PlayStation 5, για έξι μήνες.

Άγγελος Ζλατινούδης

Η ανάπτυξη του Mass Effect 5 προχωράει με καλούς ρυθμούς

Η BioWare δημοσίευσε ένα μικρό teaser και μια σύντομη ενημέρωση για την κατάσταση του επόμενου κεφαλαίου της σειράς Mass Effect, το Mass Effect 5. Στα πλαίσια του εορτασμού της ετήσιας Ημέρας N7, στις 7 Νοεμβρίου, η BioWare αναφέρει μέσω ενός blog post ότι “**τα προπαρασκευαστικά στάδια της ανάπτυξης προχωρούν πολύ καλά**”.

Η BioWare παρουσίασε επίσης ένα εντυπωσιακό concept art για το παιχνίδι, το οποίο απεικονίζει τη δημιουργία ενός νέου Mass Relay.

Το concept art –το οποίο υπήρχε και υπό μορφή video- συνοδεύεται εν τέλει και από ένα κρυφό ηχητικό μήνυμα, το οποίο σύντομα η κοινότητα της σειράς αποκωδικοποίησε, και στο οποίο όπως επιβεβαίωσε και η ίδια η Bioware με νεότερο μήνυμα της, ακούγεται η αγαπημένη χαρακτήρας Liara T'soni.



Η Liara φαίνεται να λέει πως : «Το βλέπω... Πώς μας ξέφυγε αυτό; Ακριβώς, το Συμβούλιο θα είναι έξαλλο... αν και θα πρέπει να ξέρουν μέχρι τώρα να μην υποτιμούν την ανθρώπινη ανυπακοή».

Περισσότερα στοιχεία σχετικά με την κεντρική ιστορία και την ημερομηνία κυκλοφορίας για το επερχόμενο Mass Effect 5 αναμένετε να μοιραστεί η Bioware με το κοινό σε μεταγενέστερο χρόνο, καθώς ακόμη ο τίτλος συνεχίζει την ανάπτυξη του.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Φήμες ότι το 2023 δεν θα βγει νέο Call of Duty

Σύμφωνα με τα πρόσφατα οικονομικά αποτελέσματα του τρίτου τριμήνου της Activision, το 2023 θα φέρει “**τις πιο δουλεμένες live λειτουργίες του Call of Duty μέχρι σήμερα, την επόμενη πλήρη premium κυκλοφορία για την ετήσια σειρά καθώς και ακόμη πιο ελκυστικές εμπειρίες free-to-play σε όλες τις πλατφόρμες**”.



Παρά την έμμεση αναφορά της Activision, φήμες, βασισμένες στα λεγόμενα του Jason Schreier, αναφέρουν ότι την επόμενη χρονιά θα υποστηριχθεί το Modern Warfare II –το οποίο κυκλοφόρησε πρόσφατα- μέσω μιας μεγάλης προσθήκης, τόσο σε single όσο και σε multiplayer περιεχόμενο για τον τίτλο, η οποία θα παρουσιαστεί ως μια νέα, premium κυκλοφορία. ➔

Ο Schreier στη συνέχεια ανέπτυξε περαιτέρω τα επιχειρήματα του, αποκαλώντας την κυκλοφορία – την οποία υποστηρίζει ότι αναπτύσσει η Sledgehammer – “σαν μια επέκταση του MWII αλλά αρκετά μεγάλη ώστε να μπορούν να την πουλήσουν σε πλήρη τιμή”. Πρόσθεσε επιπλέον ότι το επόμενο Call of Duty, που αναπτύσσεται από την Treyarch, θα κυκλοφορήσει το 2024.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Το Netflix ανέλαβε παραγωγές στο σύμπαν του Gears of War

Το Netflix ανακοίνωσε ότι σχεδιάζει να κυκλοφορήσει μια σειρά από projects βασισμένα στο σύμπαν του Gears of War, συμπεριλαμβανομένης μιας live action ταινίας αλλά και μιας animated σειράς για ενήλικο κοινό. Η ανακοίνωση του Netflix αναφέρει πως ο streaming κολοσσός θα συνεργαστεί με την The Coalition για τη μεταφορά του franchise σε ταινίες και σειρές.

Υπενθυμίζουμε πως πρόσφατα, ο ηθοποιός Dave Bautista, ο οποίος εμφανίστηκε στο Gears 5, είχε εκφράσει ενδιαφέρον να υποδυθεί τον πρωταγωνιστή της σειράς Marcus Fenix σε μια κινηματογραφική ή τηλεοπτική μεταφορά.



Gears of War was released 16 years ago today and to mark the occasion, Netflix has partnered with The Coalition to adapt the @GearsofWar video game saga into a live action feature film, followed by an adult animated series — with the potential for more stories to follow!



Η ανάπτυξη μιας ταινίας Gear of War είχε αρχίσει να δρομολογείται από το 2007, όταν η New Line Cinema αγόρασε τα δικαιώματα για μια μεταφορά του παιχνιδιού στη μεγάλη οθόνη. Ωστόσο, η αρχικά προγραμματισμένη ημερομηνία κυκλοφορίας του για το 2009 δεν έγινε ποτέ, με το έργο να μένει στο στάδιο της ανάπτυξης από τότε.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Πληροφορίες για το remake του Prince of Persia: Sands of Time

Η Ubisoft δημιούργησε μια FAQ σελίδα για το remake του Prince of Persia: Sands of Time όπου απαντάει σε μερικά από τα ερωτήματα της κοινότητας σχετικά με την καθυστέρηση και το μέλλον του remake του τίτλου της.

“Πολλοί από εσάς μας ρωτάτε για το Prince of Persia: the Sands of Time Remake”, έγραψε η Ubisoft στο Twitter. “Δημιουργήσαμε ένα άρθρο για να βοηθήσουμε στην ενοποίηση των απαντήσεων. Σας ευχαριστούμε για τη συνεχή αγάπη και τον ενθουσιασμό σας για αυτόν τον τίτλο. Είναι ιδιαίτερα σημαντικό για εμάς”.



Η FAQ σελίδα μεταξύ άλλων αναφέρει ότι “το Prince of Persia: The Sands of Time Remake δεν έχει ακυρωθεί, αντιθέτως, βρίσκεται σε εξέλιξη αυτήν τη στιγμή στην Ubisoft Montréal”.

Τον Ιούνιο, η Ubisoft επιβεβαίωσε ότι το παιχνίδι είχε δοθεί πλέον στο κύριο στούντιο της στο Μόντρεαλ, αφού προηγουμένως είχε περάσει από τα χέρια, τόσο της Ubisoft Pune, όσο και από την Ubisoft Mumbai. Όσον αφορά την ημερομηνία κυκλοφορίας το FAQ αναφέρει: “Προς το παρόν, δεν έχει οριστεί νέα ημερομηνία κυκλοφορίας, θα μοιραστούμε σύντομα νέες πληροφορίες σχετικά με αυτό το θέμα, όταν θα είμαστε έτοιμοι”.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Το Death Stranding έφτασε τα 10 εκατομμύρια παίκτες

Τα Death Stranding και Death Stranding Director's Cut έφτασαν συνολικά πάνω από 10 εκατομμύρια παίκτες παγκοσμίως, όπως ανακοίνωσε η Kojima Productions στα πλαίσια της τρίτης επετείου από την αρχική κυκλοφορία του τίτλου.



Το Death Stranding κυκλοφόρησε αρχικά για PlayStation 4 στις 8 Νοεμβρίου 2019, με την έκδοση για PC, μέσω Steam και Epic Games Store, να ακολουθεί στις 14 Ιουλίου, 2020. Η βελτιωμένη έκδοση του τίτλου, με αρκετό πρόσθετο υλικό, το Death Stranding Director's Cut, κυκλοφόρησε για το PlayStation 5 στις 24 Σεπτεμβρίου 2021, με την φερόνυμη έκδοση να γίνεται διαθέσιμη για PC, μέσω Steam και Epic Games Store, στις 30 Μαρτίου 2022.

Το Death Stranding προσκαλεί τους παίκτες να επανασυνδέσουν μια διαλυμένη κοινωνία μετά το κατακλυσμιαίο γεγονός του "Death Stranding". Οι παίκτες παίρνουν το ρόλο του Sam Bridges καθώς ξεκινά την αποστολή της επανασύνδεσης της ανθρωπότητας μέσα από μία κατακερματισμένη Αμερική.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Gameplay από το Need for Speed Unbound

Η EA και η Criterion έδωσαν στη δημοσιότητα ένα ακόμα νέο trailer για το Need for Speed Unbound, προσφέροντάς μας την ευκαιρία να ρίξουμε μια ματιά στα Takeover Events του τίτλου, ένα "replayable precision drive mode" με επικεφαλής τον rapper A\$AP Rocky.

Τα Takeover Events περιλαμβάνουν την "ανάπτυξη" των οδηγικών δεξιοτήτων και του στυλ μας σε όλη τη Lakeshore City, για να "κτίσουμε" combo chains, να κάνουμε μεγάλα drifts, να σπάσουμε διάφορα collectibles αντικείμενα και να αποδείξουμε τον εαυτό μας στους rival street racers.



Το Need for Speed Unbound θα κυκλοφορήσει σε PlayStation 5, PC και Xbox Series X|S στις 2 Δεκεμβρίου 2022. Μπορείτε να δείτε το βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Τέλος στη σειρά Project CARS από την EA

Η EA αποφάσισε να μην συνεχίσει το franchise Project CARS της Slightly Mad Studios. Να θυμίσουμε ότι η sim racing σειρά, η οποία παλαιότερα κυκλοφορούσε από την Bandai Namco, αποτελείται από τρεις racing τίτλους που κυκλοφόρησαν μεταξύ 2015 και 2020, καθώς και ενός spin-off για mobile συσκευές το 2021. Και οι τρεις τίτλοι αναπτύχθηκαν από την Slightly Mad Studios, η οποία εξαγοράστηκε από την Codemasters το 2019, την οποία στη συνέχεια εξαγόρασε η EA τον Φεβρουάριο του 2021.

Η EA δήλωσε στο gamesindustry.biz ότι πήρε την απόφαση να "σταματήσει την περαιτέρω ανάπτυξη και επενδύσεις" στη σειρά Project CARS. "Αποφάσεις σαν αυτές είναι πολύ δύσκολες, αλλά μας επιτρέπουν να δώσουμε προτεραιότητα στο να εστιάσουμε σε τομείς όπου πιστεύουμε ότι έχουμε την καλύτερη ευκαιρία να δημιουργήσουμε εμπειρίες που θα λατρεύουν οι fans", ανέφερε η δήλωση της EA.



"Εστιάζουμε στα δυνατά μας σημεία στο racing χαρτοφυλάκιο, ιδιαίτερα στα αδειοδοτημένα IP και στις open-world εμπειρίες, και επεκτείνουμε τα franchise μας ώστε να είμαστε πιο κοινωνικοί με μακροπρόθεσμες live services που θα δημιουργήσουν παγκόσμιες κοινότητες".

Η EA συνεργάζεται με το προσωπικό της Slightly Mad Studios, το οποίο επηρεάστηκε από την παραπάνω απόφαση, για να τους μεταφέρει σε κατάλληλους ρόλους σε τίτλους του EA Sports και racing χαρτοφυλακίου της.

Άγγελος Ζλατινούδης

Gameplay από το Evil West

Πλησιάζοντας στην ημερομηνία κυκλοφορίας του Evil West, αργότερα αυτόν τον μήνα, οι Flying Wild Hog και Focus Home Entertainment –developer και publisher αντίστοιχα- έδωσαν στη δημοσιότητα ένα νέο gameplay trailer, που παρουσιάζει το co-op mode, όπου θα μπορούμε να έρθουμε αντιμέτωποι με ορδές από vampires και άλλα εφιαλτικά πλάσματα, έχοντας ως σύντροφο έναν φίλο στο διαδίκτυο.

Ως ένα vampire hunting δίδυμο, θα μπορούμε να “αντιμετωπίσουμε” όλες τις αποστολές του Evil West μαζί, ή απλά να προσκαλέσουμε έναν φίλο για βοήθεια για κάποιο κομμάτι της περιπέτειάς μας. Στον πυρήνα του, το Evil West έχει σχεδιαστεί ως μια σόλο εμπειρία τρίτου προσώπου, αλλά αυτό δεν θα μας εμποδίσει να κυνηγήσουμε και να ανατινάξουμε τέρατα σε co-op περιβάλλον.



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

Άγγελος Ζλατινούδης

Sony και NCSOft σχεδιάζουν να αναπτύξουν ένα MMORPG στο σύμπαν του Horizon

Σύμφωνα με φήμες, Sony και η NCSOft έχουν έρθει σε συνεννόηση για την ανάπτυξη ενός MMORPG στο σύμπαν του Horizon. Σύμφωνα με την κορεατική ιστοσελίδα MTN, την ανάπτυξη του τίτλου θα αναλάβει η νοτιοκορεατική εταιρεία NCSOft, η οποία στο παρελθόν είχε αναπτύξει τόσο το Lineage όσο και τη σειρά Guild Wars.

Ερωτηθείς για τη συγκεκριμένη φήμη, ένας εκπρόσωπος της NCSOft δήλωσε ότι είναι δύσκολο να επιβεβαιώσει πληροφορίες για μη ανακοινωμένα projects, τα οποία βρίσκονται ακόμη στο στάδιο της ανάπτυξης.

Βάσει των αγγελιών εργασίας της, αυτήν την περίοδο η NCSOft αναπτύσσει έναν τίτλο με την κωδική ονομασία “Project H”. Την ίδια στιγμή άτομο που φέρεται να είναι κοντά τόσο στη Sony όσο και στην NCSOft, επιβεβαίωσε στο MTN πως οι δύο εταιρίες “**συμφώνησαν να δημιουργήσουν μια επιχειρηματική συνεργασία, στην οποία η NCSOft θα χρησιμοποιήσει ένα ήδη πετυχημένο IP της Sony, προκειμένου να αναπτύξει έναν νέο τίτλο**”.



Η συγκεκριμένη πηγή δηλώνει επίσης πως η ομάδα ανάπτυξης της NCSOft αναπτύσσει ένα νέο παιχνίδι βασισμένο στο IP του Horizon, με το project να είναι σε πολύ αρχικό στάδιο.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Διαθέσιμο το Winter Update του Halo Infinite

Η 343 Industries διέθεσε το πολυαναμενόμενο Winter Update για το Halo Infinite, προσθέτοντας μια σειρά από πολυπόθητα χαρακτηριστικά, όπως το online Campaign co-op για έως και τέσσερις παίκτες και το Mission Replay. Εν τω μεταξύ, στο multiplayer κομμάτι έχουμε ένα δωρεάν Battle Pass 30 επιπέδων, και τη δυνατότητα να δημιουργούμε τους δικούς μας χάρτες χρησιμοποιώντας το Forge Beta.

Το Battle Pass χρησιμοποιεί επίσης το νέο σύστημα προόδου Match XP, ως απόκριση στο feedback των παικτών, ενώ δύο νέοι multiplayer arena maps – Argyle και Detachment – είναι επίσης διαθέσιμοι, οι οποίοι δημιουργήθηκαν με χρήση του Forge. Επίσης, ως μέρος του Winter Update, έχουμε νέα updates στα challenges, στο matchmaking, στις playlists και σε άλλους τομείς του Halo Infinite.

Εκτός όλων των προηγούμενων, υπάρχει το νέο multiplayer mode Covert One-Flag Capture the Flag, όπου οι επιτιθέμενοι είναι οπλισμένοι με Active Camo και οι αμυνόμενοι με Threat Sensors. Το Winter Update περιλαμβάνει επίσης 24 νέα achievements, αξίας 400 Gamerscore.

Άγγελος Ζλατινούδης

Mini animated films βασισμένα στο Marvel's Midnight Suns

Η 2K Games θα κυκλοφορήσει μια σειρά από animated ταινίες μικρού μήκους, αφιερωμένες στο Marvel's Midnight Suns. Η σειρά θα αποτελείται από πέντε animated ταινίες, που θα είναι canon για το Marvel's Midnight Suns. Σε πρώτο στάδιο έγιναν διαθέσιμες οι δυο πρώτες από την 2K Games. Η πρώτη, The Salem Sisters, αποκαλύπτει το πώς η Lilith έγινε η Mother of Demons, ενώ η δεύτερη, A New Sun Must Rise, αποκαλύπτει τον τρόπο που το πρώην μέλος των X-Men Magik στρατολογήθηκε στους Midnight Suns.



Οι υπόλοιπες τρεις mini ταινίες θα δουν το φως της δημοσιότητας πριν την επίσημη κυκλοφορία του τίτλου τον επόμενο μήνα, εξετάζοντας τον τρόπο που άλλοι χαρακτήρες όπως ο Blade, ο Ghost Rider και η Nico Minoru έφτασαν στο να σχηματίσουν τους Midnight Suns.

Μπορείτε να δείτε την πρώτη ταινία [πατώντας εδώ](#).

Μπορείτε να δείτε τη δεύτερη ταινία [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ημερομηνία διάθεσης για το Tales of Symphonia Remastered

Η Bandai Namco ανακοίνωσε ότι το Tales of Symphonia Remastered θα κυκλοφορήσει τον Φεβρουάριο του 2023, φέρνοντας στο σήμερα το κλασικό JRPG του GameCube, φυσικά με μια σειρά βελτιώσεων στον οπτικό τομέα και στο gameplay, καθώς και νέα χαρακτηριστικά.

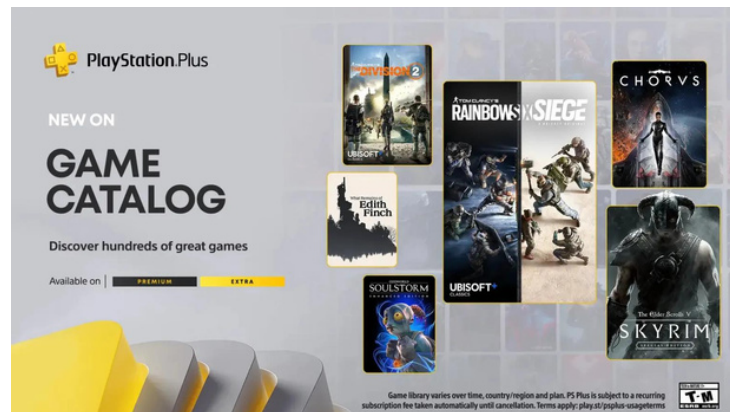
Παρουσιάζοντας το ταξίδι του πρωταγωνιστή Lloyd Irving και των φίλων του, καθώς περιηγούνται στους κόσμους του Sylvarant και του Tethe'alla, το Tales of Symphonia Remastered υπόσχεται μια "βαθιά και συναρπαστική" ιστορία, την οποία θα μπορούμε να απολαύσουμε μόνοι μας ή με έως και τέσσερις παίκτες κατά τη διάρκεια των μαχών.

Το Tales of Symphonia Remastered θα κυκλοφορήσει για PlayStation 4, Nintendo Switch και Xbox One στις 17 Φεβρουαρίου 2023. Παρακάτω μπορείτε να δείτε το trailer για την ανακοίνωση της ημερομηνίας κυκλοφορίας του Tales of Symphonia Remastered. Μπορείτε να δείτε το trailer του remaster [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Οι προσθήκες στον κατάλογο παιχνιδιών του PlayStation Plus για τον Νοέμβριο

Μέσω του blog του το PlayStation έγιναν γνωστές οι πρώτες προσθήκες για την υπηρεσία PlayStation Plus του Νοεμβρίου. Υπενθυμίζουμε πως οι προσθήκες αυτές αφορούν τους συνδρομητές των Extra και Premium Tiers της υπηρεσίας. Οι τίτλοι θα προστεθούν στον ήδη υπάρχοντα κατάλογο την Τρίτη, 15 Νοεμβρίου.



Οι νέοι τίτλοι της υπηρεσίας έρχονται να προστεθούν στην ήδη υπάρχουσα λίστα των δωρεάν τίτλων του Νοεμβρίου για PlayStation Plus, που περιέχει τα NieR 2, Heavenly Bodies και LEGO: Harry Potter Collection. Μεταξύ άλλων τίτλων, στις προσθήκες του PlayStation Plus για τον Νοέμβριο ξεχωρίζουν τα: The Division 2, Chorus, Skyrim, Rainbow Six Siege, The Gardens Between και Kingdom Hearts III.

Οι νέες προσθήκες για τους PlayStation Plus Extra και Premium συνδρομητές

- The Elder Scrolls V: Skyrim – Special Edition | PS4, PS5
- Tom Clancy's Rainbow Six Siege | PS4, PS5
- Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX | PS4
- Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue | PS4
- Kingdom Hearts III | PS4
- Kingdom Hearts: Melody of Memory | PS4
- Oddworld: Soulstorm – Enhanced Edition | PS4, PS5
- Tom Clancy's The Division 2 | PS4
- Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint | PS4



- Chorus | PS4, PS5
- What Remains of Edith Finch | PS4
- The Gardens Between | PS4, PS5
- Earth Defense Force: World Brothers | PS4
- Earth Defense Force: Iron Rain | PS4
- Onee Chanbara Origin | PS4

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

- Ratchet & Clank | PS3
- Ratchet & Clank 2: Going Commando | PS3
- Ratchet & Clank: Up Your Arsenal | PS3
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction | PS3
- Ratchet & Clank: Deadlocked | PS3

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Αποκαλύφθηκε το περιεχόμενο της πρώτης σεζόν του Modern Warfare II

Η Activision μοιράστηκε αρκετές λεπτομέρειες για το περιεχόμενο της επερχόμενης πρώτης σεζόν του Modern Warfare II, παρέχοντας επιπλέον νέες πληροφορίες σχετικά με την έκδοση 2.0 του Warzone και το επερχόμενο mode του DMZ.



Σε πρωταγωνιστικό ρόλο για την επερχόμενη σεζόν –η πρώτη για το φετινό Call of Duty- βρίσκεται το free-to-play battle royale Warzone 2.0, το οποίο θα περιέχει έναν νέο χάρτη και αρκετές αλλαγές, το νέο mode του DMZ, επανασχεδιασμένοι multiplayer χάρτες, μια νέα αποστολή Special Ops, το πρώτο Raid για τρεις παίκτες και νέους operators. Η πρώτη σεζόν του Modern Warfare II θα κυκλοφορήσει μαζί με το Warzone 2.0 στις 16 Νοεμβρίου.

Αναλυτικότερα στο Warzone 2.0, όπου επιστρέφουν τα custom loadouts, ο νέος χάρτης βρίσκεται στην πόλη Al Mazrah της Ενωμένης Δημοκρατίας του Adal. Διαθέτει 18 κύρια σημεία ενδιαφέροντος, με βασικά κομμάτια από διάφορους χάρτες του multiplayer όπως οι: Al Bagra Fortress, Embassy, Zarqwa Hydroelectric, Taraq, Sariff Bay και Sa'id.

Στο νέο Gulag θα υπάρχουν 2v2 μάχες για το ποιος θα επανέλθει στο battle royale. Οι αντίπαλοι παίκτες μπορούν επίσης να συνεργαστούν για να προσπαθήσουν να κερδίσουν μια δεύτερη ευκαιρία σκοτώνοντας έναν ισχυρό δεσμοφύλακα (χειριζόμενος από την A.I.).

Τα νέα χαρακτηριστικά του Warzone 2.0 θα περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, θαλάσσια μάχη, νέο μηχανισμό διαχείρισης των καυσίμων καθώς και χρήση του backpack. Τα οχήματα δεν θα έχουν πλέον απεριόριστα καύσιμα και πρέπει να γεμίζουν καύσιμα είτε με δοχεία που βρίσκονται γύρω από τον χάρτη είτε σε βενζινάδικα. Επίσης, για πρώτη φορά στην ιστορία της Warzone, το παιχνίδι θα παρουσιάσει λίστες για παιχνίδι τρίτου προσώπου.



Λεπτομέρειες δόθηκαν από την Activision και για το mode του DMZ το οποίο περιγράφηκε ως: “μια λειτουργία εξαγωγής και απομάκρυνσης από το πεδίο της μάχης διάφορων objectives, σε χάρτη ανοιχτού κόσμου, εστιασμένη στην αφήγηση, όπου οι διάφορες ομάδες έχουν ως στόχο να ολοκληρώσουν αποστολές καθώς και πρόσθετους παράπλευρους στόχους, να εμπλακούν με εχθρικές ομάδες ή πολεμιστές που χειρίζεται η A.I. και να αναζητήσουν πολύτιμα αντικείμενα”.

Το Special Ops θα λάβει επίσης την προσθήκη μια νέας αποστολής ενώ κατά τη διάρκεια της σεζόν θα έχουμε και την κυκλοφορία του πρώτου επεισοδίου των Raids. Τα Raids είναι προκλήσεις συνεργασίας τριών παικτών που συνδυάζουν stealth, έντονες μάχες και επίλυση γρίφων.

Τέλος, η πρώτη σεζόν θα περιλαμβάνει τέσσερα νέα όπλα, δύο από τα οποία μπορούν να ξεκλειδωθούν ελεύθερα μέσω του battlepass και δύο τα οποία θα ξεκλειδώνονται με την εκπλήρωση challenges. Στον τίτλο θα προστεθούν και έξι νέοι operators, συμπεριλαμβανομένων των ποδοσφαιριστών Rogba, Neymar και Messi. Οι operators, βασισμένοι στους γνωστούς ποδοσφαιριστές, θα είναι διαθέσιμοι ως πακέτα, μέρος της εκδήλωσης Modern Warfare FC, η οποία θα συμπίπτει χρονικά με τη διεξαγωγή του Παγκόσμιου Κύπελλου του Κατάρ 2022.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Οι απολύσεις στο στούντιο του Disco Elysium, οφείλονταν σε κακή συμπεριφορά

Η ZA/UM, δημιουργός του Disco Elysium, δημοσίευσε μια δήλωση όπου επιβεβαίωσε ότι ο σχεδιαστής Robert Kurvitz, η συγγραφέας Helen Hindpere και ο art director Aleksander Rostov, απολύθηκαν πέρυσι λόγω κακής διαχείρισης και ανάρμοστης συμπεριφοράς, συμβάλλοντας στη δημιουργία ενός τοξικού εργασιακού περιβάλλοντος.

Σύμφωνα με τη δήλωση, η οποία δεν κατονομάζει συγκεκριμένους υπαλλήλους, οι απολύσεις οφείλονταν σε ελλιπή ενασχόληση την ώρα εργασίας καθώς και σε κακή συμπεριφορά προς τους συναδέλφους, συμπεριλαμβανομένων διακρίσεων λόγω φύλου και λεκτικής κακοποίησης. Αναφέρεται επίσης απόπειρα πώλησης IP της ZA/UM, με παράνομα μέσα.



“Μεταχειρίστηκαν πολύ άσχημα τους συναδέλφους τους”, δήλωσε στην εσθονική εφημερίδα Ekspress ο διευθύνων σύμβουλος της ZA/UM, Ilmar Komrus. **“Παρά τις επανειλημμένες συνομιλίες μαζί τους, τα πράγματα δεν βελτιώθηκαν. Ως εκ τούτου, η εταιρεία αναγκάστηκε να τους απολύσει. Ο Robert [Kurvitz] λέγεται ότι ήταν γνωστός για την προσβλητική συμπεριφορά του απέναντι σε γυναίκες και συναδέλφους γενικότερα στο παρελθόν, αλλά αυτό ήταν έως τώρα κάτι που δεν γνώριζε η εταιρεία. Θα ήταν πολύ επιπόλαιο από μια αναπτυσσόμενη, διεθνή εταιρεία να ανεχθεί τέτοιες συμπεριφορές”.**

Μια ανώνυμη πηγή δήλωσε επίσης στο GamesIndustry.biz ότι η κατάσταση **“δεν είναι άσπρο-μαύρο”**. Κάποια άτομα του προσωπικού που είναι για χρόνια στην εταιρία, ήταν επιφυλακτικά στο να μιλήσουν εναντίον του Kurvitz λόγω σεβασμού που είχαν στο πρόσωπό του αλλά και επειδή θεωρούσαν του χρωστούσαν πολλά λόγω της θέσης τους στην εταιρεία. Μπορείτε να διαβάσετε την πλήρη δήλωση σχετικά με το θέμα από το ZA/UM στο GamesIndustry.biz εδώ. ●

Άγγελος Ζλατινούδης

Στο νέο Gulag θα υπάρχουν 2v2 μάχες για το ποιος θα επανέλθει στο battle royale. Οι αντίπαλοι παίκτες μπορούν επίσης να συνεργαστούν για να προσπαθήσουν να κερδίσουν μια δεύτερη ευκαιρία σκοτώνοντας έναν ισχυρό δεσμοφύλακα (χειριζόμενος από την A.I.).

Τα νέα χαρακτηριστικά του Warzone 2.0 θα περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, θαλάσσια μάχη, νέο μηχανισμό διαχείρισης των καυσίμων καθώς και χρήση του backpack. Τα οχήματα δεν θα έχουν πλέον απεριόριστα καύσιμα και πρέπει να γεμίζουν καύσημα είτε με δοχεία που βρίσκονται γύρω από τον χάρτη είτε σε βενζινάδικα. Επίσης, για πρώτη φορά στην ιστορία της Warzone, το παιχνίδι θα παρουσιάσει λίστες για παιχνίδι τρίτου προσώπου

Το We Were Here Forever έρχεται στις κονσόλες

Η Total Mayhem Games ανακοίνωσε ότι ο adventure τίτλος We Were Here Forever βρίσκεται στην τελική ευθεία για να κάνει το ντεμπούτο του στις κονσόλες τον Ιανουάριο του 2023, με πλήρη cross-platform και co-op υποστήριξη μεταξύ κονσόλων και PC για πρώτη φορά στη σειρά. Επιστρέφοντας στο μυστηριώδες Castle Rock της Ανταρκτικής, ο τίτλος υπόσχεται “μια next level εμπειρία” με περισσότερους γρίφους, μια ιστορία διάρκειας άνω των 12 ωρών και ένα “grand finale”.

Για άλλη μια φορά, οι παίκτες θα πρέπει να βασιστούν στην επικοινωνία μέσω του walkie-talkie τους, καθώς κινούνται στα μπουντρούμια του Castle Rock, χωρισμένοι από τον συνεργάτη τους. Το We Were Here Forever θα κυκλοφορήσει για PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X/S και Xbox One στις 31 Ιανουαρίου 2023, στην τιμή των €17,99. ●

Άγγελος Ζλατινούδης

Σύντομα διαθέσιμο το Battlefield 2042 στο Xbox Game Pass Ultimate

Οι EA και DICE επιβεβαίωσαν ότι το Battlefield 2042 θα προστεθεί σύντομα στις βιβλιοθήκες των Xbox Game Pass Ultimate και EA Play, παράλληλα με την έναρξη της Season 3, η οποία αναμένεται να ξεκινήσει μέσα στις επόμενες εβδομάδες. Φυσικά, αυτό σημαίνει ότι η Season 2: Master of Arms σύντομα θα ολοκληρωθεί.

Η Season 3 θα φέρει στον τίτλο έναν νέο specialist, έναν καινούριο χάρτη, ενώ οι χάρτες “Manifest” και “Breakaway” θα αναδημιουργηθούν. ➔

Επίσης θα έχουμε την επιστροφή των Classes, επιτρέποντας στους παίκτες να επιλέξουν ανάμεσα από τα Assault, Medic, Support και Recon loadouts, όπως στο κλασικό Battlefield.

Να αναφέρουμε ότι επιπεπροσθέτως έχουν προγραμματιστεί για την Season 3 το rework ενός Specialist, η προσθήκη του XM8 από το Bad Company 2 και του A-91 από το Battlefield 3 στο LMG pool καθώς και πολλά άλλα, η διάθεση των οποίων δεν έχει ακόμα συγκεκριμένη ημερομηνία κυκλοφορίας.



Τέλος έχουν προγραμματιστεί να πραγματοποιηθούν δωρεάν περίοδοι ενασχόλησης για το Battlefield 2042, για τις πλατφόρμες Xbox, PlayStation και Steam, οι οποίες είναι οι εξής:

- Xbox, 1 έως 4 Δεκεμβρίου
- Steam, 1 έως 5 Δεκεμβρίου
- PlayStation, 16 έως 23 Δεκεμβρίου

Το Battlefield 2042 είναι διαθέσιμο για PC, Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4 και PlayStation 5. ●

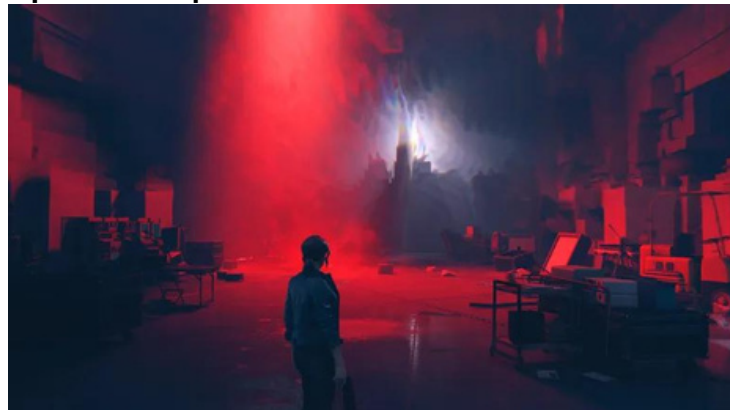
Άγγελος Ζλατινούδης

Η Remedy επιβεβαιώνει πως το Control 2 βρίσκεται υπό ανάπτυξη

Η Remedy ανακοίνωσε ότι αναπτύσσει το sequel του Control σε συνεργασία με την 505 Games. Το Control 2 (παλαιότερα γνωστό ως Codename Heron) θα κυκλοφορήσει για PC, PlayStation 5 και Xbox Series X/S και θα χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών Northlight της Remedy.

Η Remedy θα αναλάβει την κυκλοφορία του τίτλου για PC, με την 505 Games να αναλαμβάνει την κυκλοφορία του στις οικιακές κονσόλες. Μάλλον θα περιμένουμε αρκετά ακόμα βέβαια καθώς το Control 2 βρίσκεται προς το παρόν στα αρχικά στάδια της παραγωγής.

Οι Rami και Raffi Galante, CEOs του ομίλου Digital Bros Group/505 Games, ανέφεραν: **“Είμαστε ενθουσιασμένοι που εμβαθύνουμε τη συνεργασία μας με τη Remedy και συνεχίζουμε μαζί την επιτυχία του Control. Από την κυκλοφορία του το 2019, το Control πούλησε πάνω από 3 εκατομμύρια αντίτυπα. Το Control είναι η μεγαλύτερη επένδυση που έκανε ποτέ η 505 Games, επομένως έχει μια ξεχωριστή θέση στις καρδιές μας. Είμαστε ευγνώμονες για όλη την κοινότητα των παικτών που αγάπησε το Control και είμαστε ακόμη πιο ενθουσιασμένοι που θα συνεχίσουμε αυτήν την προσπάθεια με το Control 2”.**



Ο Mikael Kasurinen, σκηνοθέτης του Control, τόνισε: **“Με το Control, κάναμε ένα άλμα στο άγνωστο. Θέλαμε να δημιουργήσουμε κάτι νέο, κάτι διαφορετικό και απροσδόκητο. Έναν κόσμο που δεν μοιάζει με κανέναν άλλον. Ευχαριστούμε το κοινό που έκανε το Control ένα επιτυχημένο παιχνίδι. Με το Control 2, θα κάνουμε άλλο ένα άλμα στο άγνωστο προς ένα απροσδόκητο ταξίδι. Θα πάρει λίγο χρόνο, αλλά για να το θέσω ήπια, αυτό είναι το πιο συναρπαστικό έργο όπου έχω δουλέψει ποτέ. Είναι ακόμη νωρίς, αλλά θα αξίζει την αναμονή”.**

Όπως είχε γίνει ήδη γνωστό βέβαια το Control 2 δεν είναι το μόνο project πάνω στο οποίο εργάζεται η Remedy. Η εταιρεία ανακοίνωσε πρόσφατα τα σχέδια για την ανάπτυξη ενός multiplayer co-op spin-off στο ίδιο σύμπαν, το οποίο επί του παρόντος ονομάζεται Condor και αναπτύσσεται από την ομάδα «Vanguard» της Remedy. ●

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Πλούσια εβδομάδα από ιδιαίτερα ενδιαφέροντα trailers αλλά και ειδήσεις. Το John Wick: Chapter 4 είναι αυτό που τράβηξε περισσότερο την προσοχή του γράφοντα, κομμάτι μίας σειράς ταινιών που βάζει τα γυαλιά σε πολλές υπέρογκες παραγωγές όσον αφορά στον τομέα της δράσης. Είναι μία από αυτές τις ταινίες που δείχνουν ότι χρειάζονται ταλαντούχα άτομα με μεράκι για να μεταφέρουν εις πέρας πραγματικά αξιόλογες σκηνές δράσης και ότι οι κουβάδες με χρήματα και τα φανταχτερά CGI δεν αρκούν ποτέ από μόνα τους για τον εντυπωσιασμό.

Ιδιαίτερα ευχάριστη έκπληξη αποτέλεσε και το Pinocchio του Guillermo del Toro, δείχνοντας ιδιαίτερα όμορφο μέσα από την πάντα γοητευτική τεχνική του stop-motion. Ευελπιστούμε ότι δεν θα αποτελέσει μία εφήμερη ταινία της χριστουγεννιάτικης περιόδου αλλά θα μπει μόνιμα στις ταινιοθήκες μας.



Στα υπόλοιπα, οι ανακοινώσεις για μεταφορές βιντεοπαιχνιδιών συνεχίζονται ακάθεκτες, κάτι που δείχνει ακόμα περισσότερο ότι έχει ανοίξει για τα καλά ο Ασκός του Αιόλου όσον αφορά αυτές τις παραγωγές. Στις σειρές και δη στα animations αυτά τα εγχειρήματα πάνε καλά, ελπίζουμε κάποια στιγμή και οι ταινίες να γείρουν την παλάντζα προς το θετικό πρόσημο. ●

Νικόλας Μαρκόγλου

The Greatest Beer Run Ever (2022)

Σκηνοθέτης: Peter Farrelly (Green Book)

Πρωταγωνιστούν: Zac Efron, Russell Crowe, Jake Picking, Kyle Allen

Σύνοψη: Ο Chickie θέλει να υποστηρίξει τους φίλους του που πολεμούν στο Βιετνάμ κι έτσι κάνει κάτι τρελό: τους πηγαίνει ο ίδιος προσωπικά αμερικανικές μπύρες. Αυτό που ξεκίνησε ως ένα καλοπροαίρετο ταξίδι, γρήγορα αλλάζει τη ζωή και την οπτική του Chickie. Βασισμένο σε αληθινή ιστορία.

Από τον οσκαρικό σκηνοθέτη του Green Book, Peter Farrelly, έρχεται αυτή η πραγματικά απίστευτη ωστόσο αληθινή ιστορία με φόντο τον πόλεμο του Βιετνάμ. Μια ταινία που στηρίζεται κατά πολύ στην ενδιαφέρουσα ερμηνεία του Zac Efron (ως John Chickie Donohue) και στο πώς καταφέρνει να μεταμορφώσει, σταδιακά, τον χαρακτήρα που υποδύεται. Αν και σκηνοθετικά η ταινία ξεκινάει κάπως «μουδιασμένα», ειδικά στο πρώτο μισό της, στη συνέχεια και καθώς η ιστορία ξετυλίγεται, ο Farrelly καταφέρνει να δώσει στη ταινία τον ρυθμό που της αρμόζει. Το σενάριο της ταινίας βασίζεται στο ομότιτλο βιβλίο του ίδιου του Donohue και τις προσωπικές του εμπειρίες.



Βασισμένο σε μια άγρια, εξωφρενικά απίθανη ιστορία, η ταινία μοιάζει στο μεγαλύτερο κομμάτι της περισσότερο με κωμωδία παρά με ένα σοβαρό πολεμικό δράμα. Όμως, κατά τη διάρκειά της εξελίσσεται από μια ανάλαφρη εξιστόρηση μιας φαινομενικά κωμικής ιστορίας, σε μια σκοτεινή διαδρομή.

Σταδιακά ο πρωταγωνιστής βιώνει από πρώτο χέρι τη βάνουση πραγματικότητα του πολέμου κατά τη διάρκεια του οδυνηρού ταξιδιού του, που τον θέλει να παραδίσει κουτιά Pabst Blue Ribbon μπύρας στους φίλους του στο Βιετνάμ. Στην ταινία, εκτός από τον Zac Efron, εμφανίζεται ο Bill Murray στο κομβικό ρόλο ενός μπάρμαν αλλά και ο Russell Crowe, στο ρόλο ενός πολεμικού ανταποκριτή



Εν τέλει, αν και η ταινία –χωρίς να είναι κάτι εξαιρετικό ομολογουμένως- ξεκινάει ως μια τυπική ιστορία φιλίας, πίστης και ακραιφνούς πατριωτισμού σε καιρό πολέμου, στο τέλος της καταφέρνει να περάσει ένα ισχυρό αντιπολεμικό μήνυμα και να αποδώσει αξιοπρεπώς την πορεία μεταμόρφωσης του κεντρικού της χαρακτήρα.

Ο Chickie αντιμετωπίζει το χάος, τη βία και την απώλεια του πολέμου, αλλά ακόμη περισσότερο, ο χαρακτήρας που υποδύεται ο Efron, βιώνει και αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα των κυβερνητικών ψεμάτων και της αμερικανικής προπαγάνδας.

Αν και τα μηνύματα είναι λίγο θολά δοσμένα και αποδοσμένα όχι με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, ο Farrelly στο τέλος καταφέρνει να δώσει μια αίσθηση σημασίας σε αυτήν την, κατά τα άλλα, παράξενη ιστορία, μια ιστορία που πραγματικά πρέπει να δει κανείς για να την πιστέψει.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Για να δείτε το εκάστοτε trailer πατήστε πάνω στην εικόνα.

Trailers

John Wick: Chapter 4

Σκηνοθέτης: Chad Stahelski (John Wick)

Πρωταγωνιστούν: Keanu Reeves, Donnie Yen, Bill Skarsgard, Laurence Fishburne, Lance Reddick, Scott Adkins, Ian McShane

Πρεμιέρα: 24 Μαρτίου, 2023 (Αμερική)



Ποιος θα το περίμενε ότι από το ταπεινότατο John Wick του 2014 αυτή η σειρά ταινιών θα κατάφερνε σταδιακά να μεταφέρει μερικές από τις πιο εντυπωσιακές σύγχρονες ταινίες δράσης. Αναμφίβολα βέβαια, η προσπάθεια που γίνεται για να διογκωθεί σε ένα σύμπαν με lore δεν θα λέγαμε ότι πείθει ιδιαίτερα. Όμως αυτό ελάχιστη σημαία έχει καθώς, εν τέλει, οι ταινίες δεν προσφέρουν τίποτα λιγότερο από σχεδόν ασταμάτητη, ανόθευτη και πειστική δράση, με έμφαση στα ποικιλόμορφα και περίπλοκα stunts.

Black Panther: Wakanda Forever

Σκηνοθέτης: Ryan Coogler (Black Panther)

Πρωταγωνιστούν: Letitia Wright, Lupita Nyong'o, Danai Gurira

Πρεμιέρα: 11 Νοεμβρίου (Αμερική)



Όπως ήταν φυσικό, τα σχέδια για το sequel του Black Panther (2018) άλλαξαν άρδην έπειτα από τον πρόωρο χαμό του Chadwick Boseman, τον ηθοποιό που είχε ενσαρκώσει τον φερώνυμο υπερήρωα. Το σενάριο χρειάστηκε να αναθεωρηθεί και πλέον το Wakanda Forever θα έχει ως βασική σεναριακή πτυχή τόσο την επιβίωση του βασιλείου της Wakanda, έπειτα από τον θάνατο του βασιλιά T'Challa, όσο και την ανάθεση της περσόνας του Black Panther σε έναν νέο χαρακτήρα.

The Whale

Σκηνοθέτης: Darren Aronofsky (Mother!)

Πρωταγωνιστούν: Brendan Fraser, Sadie Sink, Hong Chau

Πρεμιέρα: 9 Δεκεμβρίου (Αμερική)



Η ιστορία του The Whale θα περιστρέφεται γύρω από έναν υπέρβαρο άντρα, τον Charlie (Brendan Fraser), ο οποίος προσπαθεί να επανενωθεί με τη δεκαεπτάχρονη κόρη του. Οι σχέσεις τους είχαν χαλάσει όταν ο Charlie άφησε την οικογένειά του για έναν άνδρα, ο οποίος αργότερα πέθανε. Γεμάτος με ενοχές, φτάνει στο σημείο να χάσει τον έλεγχο του εαυτού του και να έρθει σε μία ιδιαίτερα άσχημη ψυχολογική και σωματική κατάσταση.

Ο Darren Aronofsky είναι πάντα σε θέση να προκαλέσει το ενδιαφέρον με τις ταινίες του. Σύμφωνα με απόψεις από τις πρώτες προβολές του The Whale σε φεστιβάλ, φαίνεται ότι θα το καταφέρει για άλλη μία φορά.

Glass Onion: A Knives Out Mystery

Σκηνοθέτης: Rian Johnson (Knives Out)

Πρωταγωνιστούν: Daniel Craig, Edward Norton, Janelle Monáe, Kate Hudson, Dave Bautista, Ethan Hawke

Πρεμιέρα: 23 Δεκεμβρίου (Netflix)



Ο Rian Johnson επιχειρεί να δημιουργήσει τον δικό του Ηρακλή Πουαρό με τον Benoit Blanc, τον ντετέκτιβ που είδαμε στο ιδιαίτερα συμπαθητικό Knives Out (2019), υποδουμένο από τον Daniel Craig σε κέφια. Στο sequel θα δούμε τον Blanc να βρίσκεται στο πάρτι του δισεκατομμυριούχου Miles Bron (Edward Norton), στο ιδιωτικό του ελληνικό νησί. Το θεματικό παιχνίδι του πάρτι θα είναι "η εξιχνίαση ενός φόνου", όμως, τι έκπληξη, θα γίνει αναπάντεχα ένας πραγματικός φόνος.

Να θυμίσουμε ότι το Netflix έχει επενδύσει ήδη πολλά σε αυτό το franchise, καθώς το 2021 είχε αγοράσει τα δικαιώματα αυτής της ταινίας καθώς και ενός ακόμα sequel για \$469 εκατομμύρια.

Mindcage

Σκηνοθέτης: Mauro Borrelli (WarHunt)

Πρωταγωνιστούν: Martin Lawrence, Melissa Roxburgh, John Malkovich

Πρεμιέρα: 16 Δεκεμβρίου (διαδικτυακή διανομή)



Ένας serial killer εμφανίζεται σε μία πόλη εκτελώντας τους φόνους του με εντελώς ίδιο τρόπο με αυτόν που τους διέπραττε ο λεγόμενος Artist (John Malkovich), ένας serial killer που βρίσκεται εδώ και χρόνια φυλακισμένος.

[Περιεχόμενα](#)

Ο ντετέκτιβ Jake Doyle (Martin Lawrence) θα αναγκαστεί να συνεργαστεί με τον Artist προκειμένου να εντοπίσει τον serial killer. Δεν θυμόμαστε πότε είδαμε τελευταία φορά τον Martin Lawrence σε σόλο πρωταγωνιστικό ρόλο και δη σε δραματική αστυνομική ταινία, οπότε αναρωτιόμαστε αν έχει τη βαρύτητα για να το φέρει εις πέρας.

Devotion

Σκηνοθέτης: J.D. Dillard (Sweetheart)

Πρωταγωνιστούν: Jonathan Majors, Glen Powell

Πρεμιέρα: 23 Νοεμβρίου (Αμερική)



Το Devotion θα μεταφέρει την πραγματική ιστορία δύο πιλότων της αμερικάνικης αεροπορίας που πολέμησαν κατά τον Πόλεμο της Κορέας. Η ταινία έχει τον Kevin LaRosa ως stunt coordinator για τις αερομαχίες, ο οποίος ήταν υπεύθυνος για τις αερομαχίες του εξαιρετικού Top Gun: Maverick (2022), κάτι που μας κάνει να ελπίζουμε για εντυπωσιακές και αληθοφανείς σκηνές δράσης.

Guillermo del Toro's Pinocchio

Σκηνοθέτης: Guillermo del Toro (Pan's Labyrinth)

Πρωταγωνιστούν: Gregory Mann, Ewan McGregor, David Bradley, Christoph Waltz, Tilda Swinton, Ron Perlman, Cate Blanchett, John Turturro

Πρεμιέρα: 9 Δεκεμβρίου (Netflix)



Ο Guillermo del Toro επιχειρεί για πρώτη φορά στην καριέρα του να σκηνοθετήσει μία ταινία με την τεχνική του stop-motion και τουλάχιστον σαν πρώτη εικόνα από το trailer, το αποτέλεσμα φαίνεται ιδιαίτερα όμορφο. ➔

Ο σχεδιασμός του Pinocchio απέχει παρασάγγας από διάφορες άλλες απεικονίσεις που έχουμε δει (ιδίως σε σχέση με τη διάσημη της Disney) και ευελπιστούμε αυτή η νέα μεταφορά να έχει κάτι καινούριο να προσφέρει στο πασίγνωστο παραμύθι, πέρα από το οπτικό κομμάτι.

Zootopia+

Πρεμιέρα: Διαθέσιμο ήδη στο Disney+, 6 επεισόδια



Το ιδιαίτερα αξιόλογο Zootopia (2016) θα επανέλθει ως μία συλλογή έξι αυτόνομων ιστοριών που θα διακωμωδούν τα The Godfather και The Real Housewives, μεταξύ άλλων.

Cine-TV Νέα

Το Netflix ανέλαβε τη μεταφορά του Gears of War

Ένα από τα διασημότερα franchise της Microsoft, το Gears of War, βρίσκεται εδώ και χρόνια σε συζητήσεις για τη μεταφορά του σε μία κινηματογραφική ταινία. Τελικά φαίνεται πως το franchise βρήκε το δρόμο του για τη συνδρομητική υπηρεσία του Netflix, καθώς σύμφωνα με ανακοίνωσή του ετοιμάζεται μία live-action ταινία την οποία θα ακολουθήσει αργότερα και μία “ενήλικη” animated σειρά. Η συνδρομητική υπηρεσία ανέφερε ότι ανάλογα με την επιτυχία αυτών των δύο εγχειρημάτων προτίθεται να ετοιμάσει κι άλλες παραγωγές βασισμένες σε αυτό το σύμπαν.



Στο παρελθόν ο Dave Bautista δήλωσε πολλές φορές το ενδιαφέρον του να υποδυθεί τον ρόλο του Marcus Fenix, κάτι που μας φαίνεται ως μία ιδανική επιλογή. Δεδομένου ότι Bautista έχει εργαστεί και σε άλλες παραγωγές του Netflix, τα Glass Onion: A Knives Out Mystery και Army of the Dead (2021), αυτή η προοπτική δεν φαίνεται και τόσο απίθανη.

Ακόμα μία ταινία Star Wars αναπτύσσεται, αυτήν τη φορά από τον Shawn Levy

Τα νέα εγχειρήματα στο σύμπαν του Star Wars δεν έχουν τελειωμό. Άλλη μία υπό ανάπτυξη ταινία θα προστεθεί, σύμφωνα με το Hollywood Reporter, την οποία έχει αναλάβει ο Shawn Levy, σκηνοθέτης των Free Guy (2021) και Night at the Museum (2006), μεταξύ άλλων. Βέβαια αυτήν την περίοδο ο Καναδός σκηνοθέτης είναι απασχολημένος με την παραγωγή του Deadpool 3, το οποίο είναι προγραμματισμένο για το 2024, επομένως ίσως υπάρξει ένα αρκετά μεγάλο διάστημα μέχρι να δούμε την ταινία του στις αίθουσες.



Ο Keanu Reeves θα εμφανιστεί στο spin-off του John Wick

Ως γνωστόν έχουν ξεκινήσει ήδη τα γυρίσματα του Ballerina, του spin-off που θα βρίσκεται στο σύμπαν του John Wick. Στον πρωταγωνιστικό ρόλο θα δούμε την συμπαθητική Ana de Armas ενώ το Collider αποκάλυψε ότι και ο Keanu Reeves θα εμφανιστεί (ίσως σε cameo) ως ο John Wick καθώς επίσης και ο Ian McShane ως ο μάνατζερ του Continental Hotel. Τη σκηνοθεσία έχει αναλάβει ο Len Wiseman (Underworld).

Πιθανή η τηλεοπτική σειρά βασισμένη στο Indiana Jones

Σύμφωνα με το Variety η Disney ερευνά την πιθανότητα να δημιουργήσει μία τηλεοπτική σειρά βασισμένη στο Indiana Jones. Η πέμπτη ταινία του franchise, και τελευταία για τον Harrison Ford (όπως έχει δηλώσει ο ίδιος) αναμένεται να προβληθεί το 2023, επομένως δεν θα μας φαινόταν περίεργο να υπάρχουν νέοι χαρακτήρες που η ταινία θα τους “προμοτάρει” για πρωταγωνιστές μίας πιθανής τηλεοπτικής σειράς.

Η αλήθεια είναι ότι το Indiana Jones είναι τόσο συνυφασμένο με τον Harrison Ford που αμφιβάλουμε αν υπάρχει η ελάχιστη πιθανότητα να πετύχει ένα τέτοιο εγχείρημα.

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

Review

GHOSTSONG

THE
CHANT

Review



WWW.GAMEOVER.GR

