

Week 3 | Οκτώβριος 2022

GAMEOVER

Magazine

PREVIEW
GOD OF WAR RAGNAROK

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ
SILENT HILL 2 REMAKE

REVIEW

A PLAGUE TALE: REQUIEM

EDITORIAL

Reviews

[σελ. 2: A Plague Tale: Requiem](#)

[σελ. 6: Uncharted: Legacy of Thieves Collection](#)

[σελ. 9: Alfred Hitchcock - Vertigo](#)

Preview

[σελ. 11: God of War: Ragnarok](#)

Features

[σελ. 14: Όλα τα σημαντικά νέα για το Silent Hill](#)

[σελ. 16: Όλες οι πληροφορίες από το Resident Evil Showcase](#)

Ειδήσεις

[σελ. 18](#)

Cine-TV

[σελ. 24](#)

Επιμέλεια σύνταξης:

Νικόλας Μαρκόγλου

-

Καλλιτεχνική διεύθυνση:

Αλέξανδρος Μιχαλιτσιάνος

Η περασμένη εβδομάδα ανήκει δικαιωματικά στα survival horror. Μπορεί το Callisto Protocol να είναι υψηλά στις λίστες με τους αναμενόμενους τίτλους αλλά οι παλιές αξίες στο συγκεκριμένο είδος συνεχίζουν να έχουν μία διαφορετική αίγλη. Ο λόγος φυσικά για τα Silent Hill και Resident Evil, τα δύο μεγαθήρια των survival horror τα οποία είχαν την τιμητική τους την περασμένη εβδομάδα.

Ιδίως στην περίπτωση του Silent Hill η Konami ξαφνικά "ξύπνησε" και αποφάσισε να μας δώσει όχι ένα αλλά τέσσερα νέα παιχνίδια της εμβληματικής σειράς. Βέβαια όλα τα νέα εγχειρήματα τα ανέλαβαν εξωτερικά στούντιο, κάτι που μας δείχνει ότι η Konami δεν αλλάζει την επιχειρηματική στροφή που έχει κάνει εδώ και χρόνια. Εντούτοις, αν μη τι άλλο αυτή η τροπή ήταν πολύ καλύτερη από το να βλέπαμε το franchise να παραμένει σε μία μόνιμη χειμερία νάρκη.

Από την απέναντι όχθη είχαμε μία εκτενέστερη εικόνα του Resident Evil 4 Remake και μέσω αυτής εκτενούς παρουσιάσής του δίνεται μία πρώτη ένδειξη πως η Capcom συνεχίζει να κοιτάει πολύ σοβαρά το θέμα των remakes. Ναι, έχουμε ασχοληθεί πολλαπλές φορές με το Resident Evil 4, σε διάφορα συστήματα, αλλά το remake δεν παύει να δείχνει εντυπωσιακότατο κι ας παρακολουθούμε πολλές γνώριμες σκηνές.

Το σίγουρο είναι ότι οι λάτρεις του είδους και δη των δύο διασημότερων franchise που έχει να επιδείξει θα έχουμε κάθε λόγο να είμαστε ενθουσιασμένοι, ανεξάρτητα από τον οποιοδήποτε -λογικό- σκεπτικισμό μπορεί να υπάρχει στην περίπτωση της Konami.

Νικόλας Μαρκόγλου

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



A Plague Tale: Requiem

Ταξίδι προς τη λύτρωση.

Είναι πραγματικά αξιοθαύμαστο πως μία άσημη εταιρία όπως η Asobo Studio, που βρίσκεται από το 2003 στον χώρο, κατάφερε σχεδόν εν μία νυκτί να εκτινάξει τη φήμη της. Με το A Plague Tale: Innocence όχι μόνο τοποθετήθηκε δυναμικά στο προσκήνιο των άμεσα αναγνωρίσιμων developers αλλά μάλιστα έφτασε στο σημείο να δημιουργεί προσδοκίες εφάμιλλες με αυτές που έχουμε τους φιλόδοξους AAA τίτλους.

Βέβαια, εποφθαλμιώντας μία περίοπτη θέση ανάμεσα από τις υπερπαραγωγές του είδους δημιουργούνται και ανάλογες υψηλές προσδοκίες. Ας δούμε αν και σε τι βαθμό η Asobo Studio είναι σε θέση να παγιώσει το όνομά της ως μία indie ομάδα ανάπτυξης που έρχεται για τα καλά στα χωράφια των AAA με το A Plague Tale: Requiem.



Η ιστορία βρίσκει τους δύο βασικούς χαρακτήρες, την Amicia και το αδερφάκι της Hugo, έξι μήνες μετά τα γεγονότα του προηγούμενου παιχνιδιού στη μεσαιωνική Γαλλία. Εκεί τους βρίσκουμε στις εξοχές, μαζί με τη μητέρα τους και τον φίλο τους Lucas. Όλοι τους προσπαθούν να αφήσουν τις απάνθρωπες εμπειρίες που έζησαν μερικούς μήνες πριν.

Η εισαγωγή έχει έναν αρκετά αργό ρυθμό, κάτι που θα λέγαμε ότι είναι και λογικό καθώς οι χαρακτήρες χρειάζονται κάποια ώρα ώστε να “αναπνεύσουν” έπειτα από τα άγρια γεγονότα που έζησαν στην προηγούμενη περιπέτειά τους. Η διαδρομή τους θα τους φέρει σε μία πόλη της νότιας Γαλλίας, όπου η μητέρα των δύο αδελφών γνωρίζει από πριν έναν ιερέα της μυστικής οργάνωσης The Order, που πιθανότατα να έχει γνώση κάποιας γιαιτρίας για τη θανατηφόρα ασθένεια της Macula που ρέει στις φλέβες του μικρού Hugo.

Από την άλλη πλευρά, αρκετά νωρίς μαθαίνουμε ότι ο Hugo έχει επανειλημμένα όνειρα που αφορούν ένα μυστηριώδες νησί. Μάλλον δεν θα αργήσει κανείς να αντιληφθεί ότι η εύρεση αυτής της τοποθεσίας θα αποτελέσει βασικό κομμάτι της περιπέτειας. Σε αντίθεση με το Innocence, όπου υπήρχε ένας βασικός villain και ένας συγκεκριμένος στρατός στο κατόπι της Amicia και του αδελφού της, εδώ η σεναριακή βάση αλλάζει αρκετά.

Ο villain του παιχνιδιού είναι σχεδόν περιφερειακός, καθώς το κυριότερο κομμάτι της ιστορίας αφορά στην (υπέρ) προσπάθεια της Amicia να εντοπίσει μία γιαιτριά για τον Hugo, αλλά και στον διαρκή αγώνα της για να τον προστατέψει από κάθε λογής κινδύνους που συνεχώς βρίσκουν μπροστά τους. Αυτή η διαφορετική προσέγγιση, που επικεντρώνεται στον ίδιο τον αγώνα επιβίωσης των δύο αδελφών, λειτουργεί υπέρ της εμπειρίας.

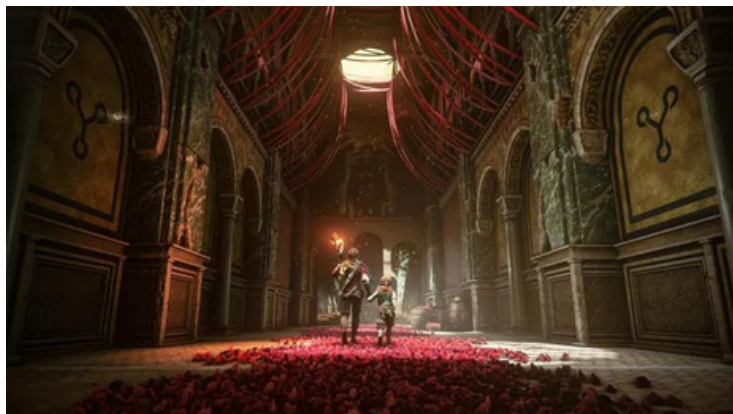
Η αστείρευτη αγάπη και η έντονη προστατευτικότητα της Amicia προς τον εξάχρονο αδελφό της καταφέρνει να φορτίσει συναισθηματικά πολλά σημεία της περιπέτειας και να μας κάνει πραγματικά να ενδιαφερθούμε για το μέλλον τους. Ο Hugo είναι γραμμένος με φυσικότητα, αποδίδοντας πειστικά ένα εξάχρονο παιδί, που από τη μία είναι βαθύτατα σηματοδεδεμένο από τη φρίκη που έχει ζήσει και την ασθένεια που περνάει, διατηρώντας παράλληλα κάποια ψήγματα παιδικής αφέλειας και αθωότητας.



Η αρκετά καλή γραφή και ανάπτυξη των βασικών χαρακτήρων έχει μεγάλη σημασία στην ενδιαφέρουσα παρακολούθηση της περιπέτειας, έως και το συγκινητικό φινάλε. Στη διαδρομή τους προς της γιαιτριά, θα έρθουν σε επαφή με ορισμένους φίλιους χαρακτήρες, οι οποίοι προσφέρουν ένα καλογραμμένο και απαραίτητο ψυχικό και πρακτικό στήριγμα στην τεράστια ευθύνη που έχει επωμιστεί η Amicia. ➔

Πολύ καλή δουλειά έχει γίνει βέβαια και με τον χαρακτήρα της Amicia, που αναπτύσσεται με φυσικότητα, αποφεύγοντας την απόδοση μία πλήρως αλύγιστης και αγέρωχης προσωπικότητας, καθιστώντας την έτσι περισσότερο ανθρώπινη. Ναι μεν χαρακτηρίζεται από έντονο θάρρος, αλλά παράλληλα οι σεναριογράφοι δεν ξεχνούν ποτέ ότι πρόκειται για μία έφηβο που καλείται να πράξει πολλά περισσότερα από όσα θα έπρεπε για την ηλικία και τις δυνάμεις της, κάτι που αποτυπώνεται διαρκώς και χωρίς μελοδραματισμούς στη ψυχική της κατάσταση.

Σεναριακά το A Plague Tale: Requiem είναι σε θέση να μεταφέρει μία συνέχεια του Innocence που τελικά κρίνεται απαραίτητη, χάρη στην ιδιαίτερα καλή γραφή, ικανή να περάσει επιτυχώς την ένταση που προκύπτει από το βίαιο πέρασμα στην ενηλικίωση. Επιπλέον, μεταφέρει συγκινητικά το θέμα της προσωπικής πάλης ενάντια σε μία ιδιαίτερα θανατηφόρα ασθένεια ενός αγαπημένου προσώπου και τον αγώνα με κάθε μέσο για τη γιατριά της.



Το σύνολο της περιπέτειας παλαισιώνει ιδανικά έναν ιδιαίτερα όμορφος οπτικός τομέας, δημιούργημα της ιδιόκτητης μηχανής γραφικών του Asobo Studio. Η γεμάτη -περίπου δεκαεξάωρη- ιστορία, μας ταξιδεύει διαρκώς σε νέες τοποθεσίες, άλλοτε σε σκοτεινά μπουντρούμια και άλλοτε σε φωτεινές και χαρμόσυνες πόλεις εν μέσω γιορτών, σχηματίζοντας μία καλοστημένη αντίθεση δίπλα στις φρικτές εικόνες που συχνά εμφανίζονται μπροστά μας.

Οι εκατόμβες ανθρώπινων και κατακρεουργημένων πτωμάτων, οι αδυσώπητες πράξεις αιμοσταγών φρουρών και διάφορα άλλα φρικιαστικά θεάματα μεταφέρονται με περίσσεια ωμότητα, απεικονίζοντας δίχως περιστροφές το τρομακτικά επικίνδυνο και θανατηφόρο κόσμο του A Plague Tale. Όπως είναι φυσικό, οι ορδές των αιμοσταγών αρουραίων επιστρέφουν, εμπλουτισμένες αυτή τη φορά με χιλιάδες παραπάνω τρωκτικά επί της οθόνης.

Υπάρχουν διάφορα άκρως εντυπωσιακά set pieces όπου, ελέγχοντας την Amicia, προσπαθούμε να ξεφύγουμε από τις ορδές των αρουραίων, βλέποντας τριγύρω μας να καταρρέουν γέφυρες και σπίτια υπό την ασταμάτητη ορμή τους. Βέβαια, εκτός από αυτά τα σκηνικά, όπου η αλήθεια είναι πως το gameplay είναι περιορισμένο, οι αρουραίοι εμφανίζονται συχνά ως περιβαλλοντικοί κίνδυνοι και ως αναπόσπαστη συνιστώσα γρίφων, όπου πρέπει να εντοπίσουμε τρόπους για να τους προσπεράσουμε.

Για άλλη μία φορά οι αρουραίοι φοβούνται ιδιαίτερα το φως και τη φωτιά, κάτι που αποτελεί το άλφα και το ωμέγα για τους διάφορους περιβαλλοντικούς γρίφους. Η Amicia συνεχίζει να έχει πάντα μαζί της μία σφεντόνα, την οποία μπορεί να οπλίσει με διαφόρων ειδών εμπλουτισμένες πέτρες προκειμένου να βάλει φωτιά, να σβήσει φωτιά, να ποτίσει με εύφλεκτο υλικό το έδαφος ή να ρίξει δολώματα για να τραβήξει την προσοχή των αρουραίων.

Σε αντίθεση με το Innocence, εδώ το παιχνίδι επιτρέπει πολύ μεγαλύτερη ελευθερία στην επιλογή των πετρών που θα χρησιμοποιήσουμε, αποφεύγοντας έτσι τη δημιουργία της εντύπωσης ότι ασχολούμαστε με ένα συνεχές tutorial.

Οι γρίφοι δεν είναι ποτέ δύσκολοι, απαιτώντας απλά μία σχετική παρατηρητικότητα στο τριγύρω περιβάλλον. Πολλές φορές η λύση δεν θέλει τίποτα παραπάνω από το να βρούμε έναν ευαίσθητο κρίκο σε μία αλυσίδα ή σε μία κλειδαριά, πίσω από κάποιο παράθυρο ή σε κάποιο ταβάνι, ζητώντας από εμάς απλά να τον σπάσουμε με τη σφεντόνα μας.

Από τη μία αυτό σημαίνει ότι ο ρυθμός δεν πέφτει πουθενά, αλλά από την άλλη συχνά μας δημιουργούσε απλά την όρεξη για κάτι ελαφρώς πιο σύνθετο ή έστω για λίγη μεγαλύτερη ποικιλία (πόσες φορές ποια να γυρίσουμε τροχαλίες για να δημιουργήσουμε κατάλληλα πλατφόρμες;).

Γενικότερα, εκεί που το A Plague Tale: Requiem υστερεί σημαντικά, είναι σε διάφορα gameplay τμήματά του, κυρίως στο θέμα του stealth. Αυτό το κομμάτι ήταν κάτι στο οποίο υστερούσε κατά πολύ και το Innocence, αν και εκεί υπήρχε το ελαφρυντικό της πρώτης πραγματικά φιλόδοξης προσπάθειας από το Asobo Studio. Εδώ βλέπουμε δυστυχώς ότι η γαλλική εταιρία μάλλον δεν είχε την ικανότητα ή το ταλέντο ώστε να εξελίξει ουσιαστικά αυτόν τον τομέα. ➡

Βασικό ελάττωμα του stealth δεν είναι άλλο από την πλήρως παρωχημένη A.I., κάτι το οποίο ίσως και να είναι απόρροια των ελλিপών εργαλείων που έχει η Amicia για τις stealth τακτικές. Οι φρουροί δείχνουν, για άλλη μία φορά, σαν να βρίσκονται σε λάθος επάγγελμα, κάτι που φαίνεται ιδίως όταν πηγαίνουν ξανά και ξανά να δουν την πέτρα που ρίξαμε στο έδαφος, όταν δεν αντιλαμβάνονται ότι στα χόρτα που κουνιούνται μάλλον περπατάει κάποιο άτομο ή όταν δεν αργούν να ξεπεράσουν τον θάνατο κάποιου συμπολεμιστή τους.

Οι αποκρίσεις τους επίσης κάθε άλλο παρά πειστικές είναι· και πως να ήταν όταν οι φρουροί που ακούνε κάποιον άλλο να ουρλιάζει από τις φωτιές που μόλις του βάλαμε, αποκρίνονται με ατάραχη φωνή “μα γιατί γίνεται τέτοιος σαματάς;”.

Τουλάχιστον, το Asobo Studio φαίνεται πως αντιλήφθηκε την αδυναμία του σε αυτόν τον τομέα, με αποτέλεσμα τα stealth σημεία να μην είναι ιδιαίτερα πολλά και ούτε πυκνά σε οποιοδήποτε σημείο. Βέβαια το παραπάνω κάθε άλλο παρά διόρθωση του προβλήματος αποτελεί, αλλά τουλάχιστον αυτό σημαίνει ότι αποφεύγεται ο εκνευρισμός.

Κάπως καλύτερη γίνεται η κατάσταση όταν η Amicia πάρει στα χέρια της μία βαλλίστρα. Το παιχνίδι εννοείται πως δεν γίνεται ξαφνικά action, αλλά αν κάποιος επενδύσει στις αναβαθμίσεις αυτού του όπλου τότε θα μπορεί να ξεπερνάει διάφορα σημεία με σχεδόν action τακτικές. Όχι ότι διεκδικεί βραβεία στο action κομμάτι, αλλά έστω με έναν υποτυπώδη τρόπο αποδίδει αυτές τις συγκρούσεις με μία κάποια ωμότητα και ένταση.



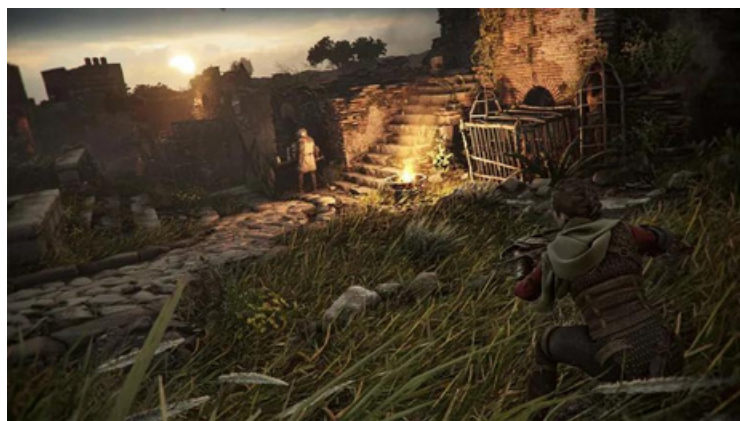
Σε αυτό βοηθάει ότι ένα βέλος είναι αρκετό για να πέσουν οι περισσότεροι εχθροί (στους κατάφρακτους πρέπει πρώτα να βρούμε τρόπο να τους ρίξουμε την πανοπλία), ενώ και η Amicia αντέχει μόλις δύο χτυπήματα (όπου έξυπνα το πρώτο χτύπημα απεικονίζεται ως, παρά τρίχα, αποφυγή).

Με τους εχθρικούς στρατιώτες να έρχονται από διάφορες μεριές, απαιτούνται γρήγορες κινήσεις για την εξόντωσή τους και συχνά εναλλαγή του εξοπλισμού σε δευτερόλεπτα, οδηγώντας ορισμένες φορές σε σχετικά έντονες στιγμές δράσης.

Συνολικά βέβαια action και stealth βρίσκονται ουσιαστικά ως συνοδευτικό του οδοιπορικού και όχι το αντίθετο. Ούτε λίγο, ούτε πολύ, όποιος ασχολήθηκε με το Innocence δεν θα πρέπει να περιμένει κάποια σημαντική εξέλιξη στον τομέα του stealth, αλλά ούτε και κάποιον πραγματικά σημαντικό εμπλουτισμό στο θέμα της δράσης.

Παρά τα συγκεκριμένα προβλήματα που επανέρχονται, η εμπειρία παραμένει ιδιαίτερα ευχάριστη δεδομένου ότι τουλάχιστον το Asobo Studio είχε την ικανότητα να μεταφέρει ένα σωστό ρυθμό με κατάλληλα τοποθετημένες στιγμές δράσης, εξερεύνησης, νηνεμίας και αφηγηματικών ιντερλουδίων, διατηρώντας έτσι αμείωτο το ενδιαφέρον από την αρχή έως το τέλος.

Αναφέραμε παραπάνω ότι στον οπτικό τομέα η μηχανή γραφικών συνεχίζει να προσφέρει πανέμορφα αποτελέσματα, κάτι που οι δημιουργοί έχουν βελτιώσει ιδίως λόγω της ποικιλίας των τοποθεσιών και των εντυπωσιακών set pieces. Εκεί που ίσως δημιουργήσει προβληματισμό ή και εκνευρισμό, έχει να κάνει με την απόδοση στα 30 frames στην έκδοση των κονσολών, δίχως καμία δυνατότητα για επιλογή performance mode.



Αυτό το αναφέρουμε κυρίως προς ενημέρωσή σας, καθώς για τον γράφοντα τα 30 frames τελικά δεν είχαν ιδιαίτερη επίπτωση στην αποκόμιση της εμπειρίας. Σαφέστατα θα επιθυμούσαμε τη μεγαλύτερη ομαλότητα των 60 frames αλλά και στα 30 κάθε άλλο παρά προβληματική ήταν η αίσθηση που άφησε το A Plague Tale: Requiem.



Εν κατακλείδι το A Plague Tale: Requiem αποτελεί ένα ακόμα αξιόλογο action-adventure από το Asobo Studio, που σίγουρα θα εκτιμήσουν όσοι είχαν μία θετική εμπειρία με το Innocence, παρόλο που την ίδια στιγμή θα αναγνωρίσουν ότι το gameplay παρέμεινε σχεδόν στάσιμο.

Ελπίζουμε ότι μελλοντικά το Asobo Studio θα αποφασίσει να επενδύσει σημαντικά στο θέμα του gameplay, ώστε πραγματικά να λάμψει ένα νέο παιχνίδι του στα AAA μονοπάτια. Ως έχει, το δεύτερο παιχνίδι του franchise μεταφέρει μία έντονη εμπειρία και ένα έντονο και καλογραμμένο κλείσιμο της ιστορίας των Amicia και Hugo.

Το A Plague Tale Requiem κυκλοφορεί από τις 18/10/22 για PS5, PC, Xbox Series (και μέσω Game Pass) και Switch (Cloud Version). Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από την AVE.

Νικόλας Μαρκόγλου

Βαθμολογία: 8.0

Θετικά

- Πανέμορφα τοπία, με ποικιλία.
- Εντυπωσιακά set pieces.
- Καλογραμμένοι χαρακτήρες, ιδίως όσον αφορά τους Hugo και Amicia.
- Δημιουργεί πραγματικό ενδιαφέρον για την τύχη των δύο αδελφών.

Αρνητικά

- Το gameplay παραμένει στάσιμο.
- Η A.I. των εχθρών είναι απλά κακή.

Uncharted: Legacy of Thieves Collection

"I am a Man of Fortune, and I must seek my Fortune"
on PC.

Φαντάζει σχεδόν τετριμμένο το να ξεκινάμε κάθε κείμενό μας που αφορά στα ports των υπολογιστών από μεριάς Sony, το να αναφέρουμε το πόσο απίστευτο είναι να υποδεχόμαστε θρυλικά παιχνίδια της εταιρείας στους υπολογιστές μας. Κάθε φορά, όμως, που ξεκινάμε να ασχολούμαστε με έναν τίτλο του PlayStation που έρχεται στους υπολογιστές, δεν γίνεται παρά να κάνουμε ακριβώς την ίδια σκέψη: το πως τίτλοι που κάποτε ήταν κλειδωμένοι πίσω από ένα συγκεκριμένο οικοσύστημα και de facto αποκλειστικοί μιας κονσόλας, πλέον γίνονται διαθέσιμοι για ένα πολύ μεγαλύτερο κοινό.

Ένα κοινό που διψάει για ποιοτικούς τίτλους και απολαυστικές περιπέτειες και που έχει την ευκαιρία να περάσει αρκετές ώρες μαζί τους και -κυρίως- στην καλύτερη μορφή τους. Όχι ότι το [Uncharted 4](#) δεν ήταν ένα παιχνίδι που άφηνε τον παίκτη με το στόμα ανοικτό, όταν κυκλοφόρησε πριν από περίπου 6,5 χρόνια για το PlayStation 4.

Όχι ότι το [Lost Legacy](#), που κυκλοφόρησε με τη σειρά του λίγο αργότερα, δεν ήταν και αυτός ένας τίτλος που φανερώνει απροκάλυπτα την φροντίδα και την επιμέλεια που δείχνει η Naughty Dog στον τεχνικό τομέα των πονημάτων της.

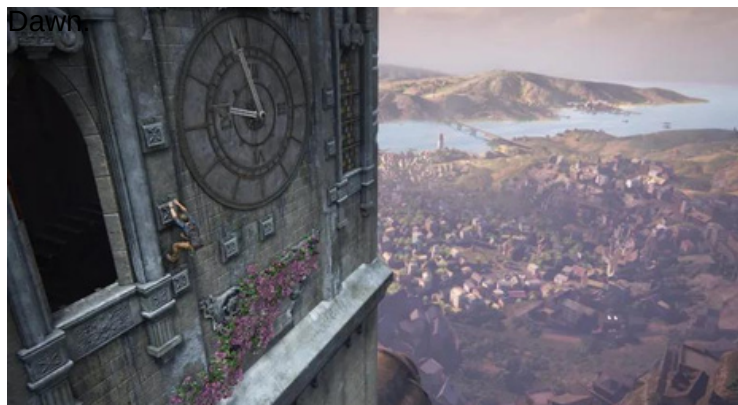
Ωστόσο, όπως είχαν την ευκαιρία να διαπιστώσουν και οι ίδιοι οι παίκτες στην [έκδοση του PlayStation 5](#), οι τεχνικά αναβαθμισμένες εκδόσεις των δύο τίτλων της προηγούμενης γενιάς κονσολών είναι σαν να έχουν βάλει τα καλά τους και είναι πανέτοιμες να ομορφύνουν τις οθόνες των υπολογιστών, προς τέρψη πάντα των κατόχων ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Εμείς είχαμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε τη συλλογή των δύο τίτλων σε ένα σύστημα με επεξεργαστή i7 12ης γενιάς, στο οποίο είναι «κουμπωμένη» μια RTX3080 και ανάλυση οθόνης Full HD.

Η μέχρι στιγμής εμπειρία μας είναι παραπάνω από ιδανική, καθώς τόσο το Uncharted 4, όσο και το Lost Legacy «τρέχουν» υποδειγματικά και με «κλειδωμένα» τα 60 καρέ ανά δευτερόλεπτο, προσφέροντας μία εμπειρία, πιθανότατα ακριβώς όπως την είχαν φανταστεί αρχικά οι άνθρωποι της Naughty Dog.

Τα μόνα προβλήματα που αντιμετωπίσαμε κατά τη διάρκεια των δοκιμών μας ήταν μια απότομη πτώση των καρέ στο επίπεδο με τις βραχώδεις πλαγιές στη Σκωτία, κάτι που βέβαια δεν έχουμε συναντήσει έκτοτε – κάποιο ενδιάμεσο patch πιθανόν και να εμπλέκεται σε αυτή τη διόρθωση.

Το Uncharted: Legacy of Thieves έρχεται να αποτελέσει συνέχεια σε μια παρακαταθήκη εξαιρετικών PlayStation ports για τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, αφήνοντας μακριά την άσχημη, πρώτη εμπειρία του Horizon: Zero



Κάνοντας μια σύνδεση με το συγκεκριμένο παιχνίδι, οι παίκτες θα διαπιστώσουν την ίδια ακριβώς εμπειρία της δημιουργίας Shaders στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού. Όπως και στο port του Horizon, είναι αναγκαίο για τον παίκτη να περιμένει μέχρι να ολοκληρωθεί αυτή η διεργασία για τη βέλτιστη εμπειρία παιχνιδιού, κάτι που δυστυχώς συμβαίνει υποχρεωτικά μετά από κάποιο update στο Steam, την πλατφόρμα όπου και ξεκλειδώσαμε τον τίτλο.

Είμαστε σίγουροι όμως πως ο τεχνικός τομέας του τίτλου θα αποζημιώσει και με το παραπάνω τους παίκτες και θα ευχαριστηθούν και με το παραπάνω την τελευταία αυτή περιπέτεια του Nathan Drake.

Αυτό μπορεί να γίνει με αρκετούς τρόπους. Αφενός έχουμε τις διαθέσιμες επιλογές απεικόνισης, οι οποίες και μπορούν να προσφέρουν μια πιο προσαρμοσμένη εμπειρία παιχνιδιού, ανάλογα με τις δυνατότητες του συστήματός τους.

Μαζί με όλες τις ρυθμίσεις απεικόνισης που παρέχονται, οι παίκτες μπορούν να πειραματιστούν και με την τεχνολογία FSR 2.0 της AMD, βελτιώνοντας ακόμα περισσότερο τον τρόπο με τον οποίο συμπεριφέρεται το παιχνίδι απεικονιστικά και αποδοτικά. Και φυσικά δεν πρέπει να ξεχνάμε τους κατόχους του Steam Deck, που μπορούν να απολαύσουν τον τίτλο φορητά και με εντελώς απροβλημάτιστη απόδοση.



Οι παίκτες που προτιμούν να παίζουν με χειριστήριο, έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν μια μεγάλη γκάμα από controllers που κυκλοφορούν για υπολογιστές, ενώ μπορούν ακόμα και να συνδέσουν τα DualShock 4/ DualSense χειριστήρια και να παίξουν όπως ακριβώς στις κονσόλες τους. Για τους παίκτες που προτιμούν το παραδοσιακό σύστημα παιχνιδιού με πληκτρολόγιο, η Sony έχει φροντίσει τη δυνατότητα παραμετροποίησης του ελέγχου όπως ακριβώς εξυπηρετεί τον κάθε παίκτη και τον τρόπο που παίζει.



Σε αντίθεση με ένα μόνο πλήκτρο, το οποίο και χρησιμοποιείται για μια συγκεκριμένη ενέργεια, όλες οι υπόλοιπες ενέργειες μπορούν να γίνουν associated με οποιοδήποτε πλήκτρο επιθυμεί ο παίκτης. Το σίγουρο είναι πως οι μάχες μπορούν να γίνουν πιο βατές και απολαυστικές με τη χρήση mouse, καθώς η στόχευση και ο πυροβολισμός παρέχουν αυτό το επίπεδο ακρίβειας και αποτελεσματικότητας που δεν μπορούμε να συναντήσουμε ακόμα και στα πιο υψηλής ποιότητας controllers.



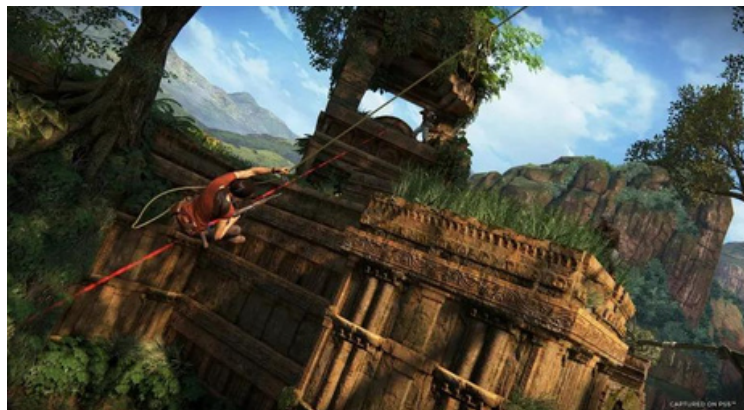
Αυτή ήταν μια σκέψη που κάναμε από το πρώτο κιόλας παιχνίδι Uncharted – και ήρθε, επιτέλους, το πλήρωμα του χρόνου να το δοκιμάσουμε και στην πράξη. Τα δυνατά στοιχεία της συλλογής, όμως, δεν είναι ούτε ο τεχνικός τομέας, ούτε όλες οι δυνατότητες παραμετροποίησης. Το δυνατό στοιχείο της συλλογής είναι το ίδιο το περιεχόμενό της.

Έχουν ήδη γραφτεί αρκετά και για τους δύο τίτλους, που είναι άτοπο να αναφέρουμε ξανά εδώ. Θα σημειώσουμε όμως πως το Uncharted 4, η κορωνίδα της σειράς, είναι ένα παιχνίδι που θα μείνει αξέχαστο στους κατόχους υπολογιστών, τόσο από άποψη διαλόγων και σεναρίου, όσο και από άποψη level design. Το Lost Legacy, πάλι, είναι ένας τίτλος καθαρά συνοδευτικός, ο οποίος θα κάνει τη σύνδεση με το Uncharted 4 εστιάζοντας στη Nadine και την Chloe.

Αυτή η προσέγγιση βοηθάει τους παίκτες των υπολογιστών, που δεν είχαν πρότερη εμπειρία με τίτλους της σειράς (όπως το Uncharted 2), να κάνουν την απαραίτητη σύνδεση και να κατανοήσουν, ίσως, τα κίνητρα και τη γενικότερη συμπεριφορά των χαρακτήρων.

Σε κάθε περίπτωση, ωστόσο, δεν γίνεται να μην σχολιάσουμε το παράδοξο της εν λόγω κυκλοφορίας, τη διάθεση δηλαδή του Uncharted 4 πριν από την τριλογία The Nathan Drake Collection, των πρώτων τριών τίτλων της σειράς που έγιναν διαθέσιμα ως remastered εκδόσεις στο PlayStation 4.

Όσο και αν το Uncharted 4 είναι ένας τίτλος-διαμάντι, θα είχε μεγαλύτερη σημασία για το κοινό των υπολογιστών, στο οποίο τόσο γενναιόδωρα ανοίγεται η Sony, να είχε γνωρίσει τις αρχικές περιπέτειες του Nathan Drake, αλλά και να διαπιστώσει το πόσο πολύ εξελίχθηκε η σειρά μέσα στα χρόνια, φτάνοντας στο σήμερα. Ευελπιστούμε, πάντως, πως και αυτή η τριλογία παιχνιδιών θα βρει, αργά ή γρήγορα, το δρόμο της στους υπολογιστές.



Η έκδοση PC του Uncharted: Legacy of Thieves Collection είναι ένα πραγματικό δώρο για τους κατόχους υπολογιστών. Θα έχουν την ευκαιρία να ασχοληθούν με δύο action adventure τίτλους και να πάρουν μια γεύση, αν δεν το έχουν κάνει ήδη, του τι σημαίνει μια κυκλοφορία της Naughty Dog για το PlayStation και για τη βιομηχανία γενικότερα ➡

Τόσο ο Nathan Drake στο «τέλος του», όσο και οι Chloe/ Nadine κατά την περιπλάνησή τους στην Ινδία, είναι έτοιμοι να αφήσουν το στίγμα τους σε μια κοινότητα και ένα οικοσύστημα που πραγματικά έχουν ανάγκη ιστορίες και περιπέτειες που μπορεί τόσο άξια και μοναδικά να προσφέρει και να αφηγηθεί η Naughty Dog. Ε, το Legacy of Thieves Collection είναι μια καλή πρώτη αρχή – και ανυπομονούμε, φυσικά, για τη συνέχεια.

Κώστας Παπαμήτρου

Βαθμολογία: 9.0

Θετικά

- Δύο πλήρεις, χορταστικές περιπέτειες σε μια συλλογή.
- Άρτιος τεχνικός τομέας.
- Button customization επιλογές για κάθε τρόπο παιχνιδιού.
- Η γραφή της Naughty Dog εξακολουθεί να συγκινεί ακόμα και σήμερα με το «Τέλος του Κλέφτη»...

Αρνητικά

- ...ενώ θα μπορούσε να τα είχε πάει πολύ καλύτερα με την «Τελευταία Κληρονομιά».
- Η απουσία του παρελθόντος του Nathan Drake με μια κυκλοφορία του The Nathan Drake Trilogy αποτελεί αγκάθι για το continuity της διάθεσης της τρέχουσας συλλογής σε PC.

Alfred Hitchcock - Vertigo

“Η, μάλλον, Θόδωρος Αγγελόπουλος: Το μετέωρο βήμα πάνω στο κάγκελο της γέφυρας.”

Η ταινία Vertigo του Alfred Hitchcock είναι γνωστή στους περισσότερους σινεφίλ ως ένα από τα πιο συναρπαστικά ψυχολογικά θρίλερ στην ιστορία του κινηματογράφου, γεμάτο έξυπνες ανατροπές και ιδέες. Η ανακοίνωση λοιπόν πριν μερικά χρόνια ότι η Pendulo Studios είχε πάρει τα δικαιώματα για να κυκλοφορήσει ένα adventure παιχνίδι βασισμένο επάνω σε αυτήν, κέντρισε το ενδιαφέρον από adventurers αλλά και από σινεφίλ οπαδούς του Hitchcock. Τι κρίμα λοιπόν που το τελικό αποτέλεσμα πέφτει σε τόσα πολλά ατοπήματα και σπιλώνει το όνομα και του σκηνοθέτη αλλά και του πρωτότυπου αριστουργήματός του.

Παίζοντας το νέο αυτό παιχνίδι της Pendulo Studios, η αγγλική φράση “an exercise in frustration” (μια σπουδή / άσκηση εις την απογοήτευση) είναι αυτό που έρχεται στο μυαλό του παίκτη σε κάθε του βήμα, καθώς οι δημιουργοί του δείχνουν όχι μόνο να έχουν ξεχάσει ορισμένα από τα καλύτερα στοιχεία παλαιότερων adventures τους, αλλά και να έχουν προσθέσει ορισμένα από τα χειρότερα προβλήματα του πιο σύγχρονου mainstream ανταγωνισμού.



Και εξηγούμαστε. Όπως είχαμε πει και για το Blacksad: Under the Skin, η Pendulo άφησε πίσω της τα πιο παραδοσιακά adventures, σε μια προσπάθεια να αντιγράψει την πάλαι ποτέ επιτυχία της Telltale με τα διαδραστικά adventures/ ταινίες. Θεμιτή απόφαση, όσο και αν στεναχωρεί τους παλαιότερους οπαδούς της, μιας και τα τελευταία χρόνια έχουμε δει ότι τέτοιοι τίτλοι έχουν πολύ περισσότερες πιθανότητες για εμπορική επιτυχία απ' ό,τι ένα πιο παραδοσιακό adventure. Το ότι πας όμως σε ένα αρκετά πιο απλό χτίσιμο για ένα παιχνίδι, δεν σημαίνει αυτόματα ότι όλα θα γίνουν απλούστερα.

Αντιθέτως, πρέπει να ζυγίσεις σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό το θέμα της σκηνοθεσίας, του ρυθμού, του animation αλλά και του τρόπου με τον οποίο θα συγκρατήσεις το ενδιαφέρον του θεατή για 10 ώρες. Και μπορεί στο Blacksad να είχαν υποπέσει σε αρκετά ατοπήματα, αλλά από τη μία ήταν η πρώτη τους προσπάθεια σε αυτό το στυλ και από την άλλη, όλη η ροή και σκηνοθεσία ήταν σφιχτοδεμένα. Στο Vertigo, τα πράγματα είναι αρκετά διαφορετικά.



Καταρχάς, να πούμε ότι το παιχνίδι δεν έχει σχεδόν απολύτως καμία σχέση με την ταινία Vertigo του Alfred Hitchcock, εκτός ίσως από το γενικότερο στυλ της μουσικής και μια πολύ ελαφριά βάση στη κεντρική, σεναριακή ιδέα. Αποτελεί έναν τίτλο που είναι απλά εμπνευσμένος από αυτή την ταινία και από άλλες δουλειές του σκηνοθέτη, αλλά ως εκεί. Τότε για ποιον λόγο είναι τα ονόματα του σκηνοθέτη και της ταινίας στον τίτλο;

Είναι σαν ο George Lucas να είχε δημιουργήσει το πρώτο Star Wars και να το είχε ονομάσει Akira Kurosawa: The Hidden Fortress, απλά και μόνο επειδή αντλεί έμπνευση από εκεί. Ο τίτλος αγγίζει ίσως τα όρια της παραπλανητικής διαφήμισης και όσο εμπνευσμένο και αν είναι το παιχνίδι από εκεί, ε δεν είναι το Vertigo!

Και βασικά, είναι κρίμα που πάει να πουληθεί ως κάτι άλλο από αυτό που είναι, γιατί αν έχει ένα πραγματικά πολύ δυνατό στοιχείο αυτός ο τίτλος, αυτός είναι το σενάριό του. Πρόκειται για ένα ιδιαίτερα καλογραμμένο ψυχολογικό θρίλερ, το οποίο συνδυάζει την ιστορία τριών διαφορετικών πρωταγωνιστών και μας οδηγεί σε μία περιπέτεια γεμάτη έξυπνες ανατροπές, δολοπλοκία και εκπλήξεις.

Στελεχωμένη από μία ομάδα πολύ δυνατών χαρακτήρων και πλαισιωμένη από ωραία ατμόσφαιρα (κυρίως λόγω της Χιτσκοκικής ενορχήστρωσης), η Pendulo παρέδωσε μία βάση που πολλά παιχνίδια θα ζήλευαν.



Έλα όμως που ακόμα και για μια interactive movie, μόνο η ιστορία και οι χαρακτήρες δεν είναι αρκετοί για να κρατήσουν το ενδιαφέρον, ιδιαίτερα όταν ο σχεδιασμός του υπόλοιπου τίτλου υποπίπτει σε μια σειρά ατασθαλιών και προβλημάτων, με πρώτο από όλα τον αποτρεπτικά αργό ρυθμό της σκηνοθεσίας, σε επίπεδο που μας έκανε να αναπολούμε κάτι ολιγόλεπτα πλάνα του Αγγελόπουλου προς το υπερπέραν.

Λέει ο ένας χαρακτήρας μια κουβέντα, “πανάρει” η κάμερα 10-15 δευτερόλεπτα στον άλλον που μάλλον σκέφτεται την απάντησή του, και μετά μιλάει, για να δώσει στον πρώτο χαρακτήρα πάλι 10-15 (ή και παραπάνω) δευτερόλεπτα μέχρι να αρθρώσει 2-3 λέξεις.

Γίνεται κάτι; Κινείται πάλι η κάμερα σε βουνά και σε λαγκάδια, σε λεπτομέρειες του τοίχου και σε γκρο πλαν του χαρακτήρα, και περιμένει ο θεατής να δει επιτέλους τι είναι αυτό που είδε ο χαρακτήρας πριν μισό λεπτό. Και αν χρειαστεί να κάνεις το οτιδήποτε, τότε θα πιάσεις το τιμόνι από μια ιδιαίτερα αργοκίνητη μαούνα/χαρακτήρα (ακόμα και όταν μετά από 1,5 ώρα επιτέλους ξεκλειδώσει το «τρέξιμο», το οποίο το λες ανάλαφρο τζόκινγκ για 80χρονο).

Θα κινηθείς μέσα στους χώρους με την ίδια και χειρότερη ταχύτητα χελώνας που έχουμε δει σε τόσα άλλα παιχνίδια του είδους, απλά για να προστεθούν τεχνηέντως ώρες ολόκληρες στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ακόμα και ο χειρισμός είναι δύστροπος, καθώς είναι αυτό το αργό, tank control της Telltale μαζί με μπόλικά μικρά QTEs του στυλ που είχαμε δει για πρώτη φορά στο Heavy Rain. Ναι, συχνά βλέπουμε QTEs σε τίτλους αυτού του είδους, αλλά εδώ το πρόβλημα είναι ότι δεν έχουν κάποια βαρύτητα. Δεν εκτελείς ένα QTE μια στο τόσο για ένα σχετικά σημαντικό πράγμα, αλλά για σχεδόν ό,τι κάνεις.

Δεν τρέχεις για να αποφύγεις ένα zombie, απλά κάνεις QTE για να πιεις ένα ποτήρι νερό. Και άντε, αν παίζεις με gamepad (όπως σοφά σου λέει το παιχνίδι από την πρώτη σκηνή), κάπως παλεύεται το πράγμα. Αλλά αν παίζεις με mouse-keyboard... Και να μην ξεχάσουμε ότι κάθε σκηνή συνοδεύεται και από loading screen, σε επίπεδο που μας θύμιζε το άλλο «αριστούργημα» από loadings, το Black Mirror.

Τουλάχιστον μπορούμε να πούμε ότι επειδή έχουν πλέον περάσει 10 μήνες από την αρχική κυκλοφορία του τίτλου στα PC, η έκδοση για κονσόλες που μόλις κυκλοφόρησε είναι αρκετά καλύτερη σε θέμα τεχνικών προβλημάτων. Ναι, υπάρχουν ακόμα διάφορα glitches, bugs και προβλημάτκια με το lip sync, αλλά μεγάλος αριθμός από αυτά που υπήρχαν στο αρχικό launch έχει εξαλειφθεί. Το voice acting βέβαια, ή ο γενικότερος τεχνικός τομέας, παραμένουν στα ίδια μέτρια επίπεδα με πριν, κάνοντας απλά τη δουλειά τους, αλλά δίχως να εντυπωσιάζουν.

Πολλά και διάφορα τα προβλήματα του τίτλου λοιπόν, κάποια που πηγάζουν από τα ίδια και τα ίδια λάθη του interactive movie genre, και κάποια που προκύπτουν απλά από σχεδιαστικές, σκηνοθετικές και τεχνικές επιλογές. Έλα όμως που το σενάριο έχει τόσο ενδιαφέρον! Και είναι κρίμα που μένει τόσο πίσω λόγω διαφόρων άλλων στοιχείων του παιχνιδιού. Για τους σινεφίλ και αυτούς που διψούν για μια καλή ιστορία και είναι προετοιμασμένοι να τη ζήσουν σε 10 αντί σε 5-6 ώρες, τότε το Alfred Hitchcock: Vertigo σίγουρα έχει κάτι να τους δώσει. Για τους υπόλοιπους; M...ά...λ...λ...ο...ν.....ό...χ...ι.

Το Alfred Hitchcock Vertigo κυκλοφορεί για PC από τις 16/12/21 ενώ για PS4, PS5, Switch, Xbox Series και Xbox One έγινε διαθέσιμο στις 27/9/22. Το review μας βασίστηκε στην έκδοση PC με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamic Media.

Αλέξανδρος Μιχαλιτσιάνος

Βαθμολογία: 6.0

Θετικά

- Καλογραμμένη ιστορία και χαρακτήρες.
- Ωραία ατμόσφαιρα και μουσική υπόκρουση.

Αρνητικά

- Απαράδεκτα αργό, σε σκηνοθεσία, animation αλλά και σε gameplay, γεμάτο αδιάφορα QTEs.
- Πολύ κακός χειρισμός δίχως gamepad.
- Αδιάφορος τεχνικός τομέας και μέτριο voice acting.
- Ελάχιστη σχέση με τον Alfred Hitchcock ή το ίδιο το Vertigo, στα όρια της ψευδούς διαφήμισης.

God of War Ragnarok | Πρώτες εντυπώσεις

Ο *Fimbulwinter* είναι εδώ.

Τέσσερα χρόνια πριν, το God of War επανέφερε δυναμικά ένα από τα πλέον εμβληματικά franchises της Sony, επαναπροσδιορίζοντας τους κανόνες και εξυψώνοντας τον Kratos από έναν επιφανειακά οξυθυμο σφαγέα, σε μία άκρως πιο ενδιαφέρουσα πατρική φιγούρα. Ως εκ τούτου δεν γινόταν παρά να ξεκινήσουμε το God of War: Ragnarok με υψηλότερες προσδοκίες.

Θα πρέπει να τονίσουμε εδώ ότι το παρόν preview περιέχει τις εντυπώσεις μας από τις πρώτες -περίπου 6-ώρες ενασχόλησης, τις οποίες η Sony ονόμασε ως "αρχή του παιχνιδιού", κάτι που προδιαθέτει για μία ογκωδέστατη εμπειρία. Εξυπακούεται ότι στο παρόν κείμενο θα υπάρξουν πληροφορίες για ορισμένους χαρακτήρες αλλά και τις πρώτες σεναριακές βάσεις. Αυτό προς ενημέρωση όσων δεν θέλουν να γνωρίζουν το παραμικρό.

Θα πρέπει να αναφέρουμε εδώ το πόσο θετική δείχνει η απόφαση του Santa Monica Studio να κλείσει οριστικά το κεφάλαιο της σκανδιναβικής μυθολογίας σε αυτό το sequel, αποφεύγοντας να προχωρήσει σε μία τριλογία. Θα λέγαμε ότι είναι ανακουφιστικό να γνωρίζεις κανείς ότι θα αποφύγει το άγαρμπο, σεναριακά, δεύτερο μέρος μίας τριλογίας, για την οποία, σε άλλη περίπτωση, θα έπρεπε να περιμένουμε άλλα 3-4 χρόνια για να ολοκληρωθεί.



Αλλά ας περάσουμε στο προκείμενο. Το God of War: Ragnarok ξεκινάει μέσα στον Μεγάλο Χειμώνα, τον Fimbulwinter, ο οποίος ξεκίνησε έπειτα από τον θάνατο του Baldur και σηματοδοτεί την αρχή του καταστροφικού Ragnarok. Ο Kratos και ο Atreus επιμένουν στην προσπάθειά τους να ζήσουν στα κρυφά στον Midgard, επιχειρώντας να αποφύγουν οποιοσδήποτε επαφές και συγκρούσεις με θεούς.

Έπειτα από ένα έντονο κυνηγητό μεταξύ των πρωταγωνιστών και της Freya (άλλωστε δεν γίνεται God of War άνευ εντυπωσιακής εισαγωγής), θα επέλθει μία μικρή νηνεμία ώστε να επαναπροσδιοριστεί η σχέση μεταξύ των Kratos και Atreus. Βλέπετε, βρισκόμαστε μερικά χρόνια έπειτα από τα γεγονότα του προηγούμενου God of War, ένα διάστημα που μπορεί να μην σημαίνει πολλά για τον Kratos, αλλά για τον Atreus σημαίνει το πέρασμα από την παιδική ηλικία στην εφηβεία.

Σαν χαρακτήρας ο γιος του (πρώην;) θεού του πολέμου δείχνει να έχει ωριμάσει, όπως επίσης και η σχέση του με τον πατέρα του. Πλέον δεν υπάρχει αυτή η υποψία φόβου προς τον πατέρα του, ένα άτομο με τον οποίο φαινόταν ότι δεν είχε αναπτύξει ιδιαίτερες σχέσεις, αλλά αντιθέτως βλέπουμε σεβασμό, υπακοή αλλά ταυτόχρονα και την ανάγκη να τραβήξει τον δικό του δρόμο της ανεξαρτητοποίησης.



Είναι αναμφίβολα ιδιαίτερα ενδιαφέρον να βλέπουμε ότι το God of War έχει φτάσει σε τέτοιο σημείο ωρίμανσης της γραφής του, ώστε στις πρώτες γραμμές του κειμένου να νοιώθουμε την ανάγκη να σχολιάσουμε πρωτίτως την ανάπτυξη των χαρακτήρων. Το παραπάνω ισχύει για ένα franchise που έως το 2018 κοιτούσε ουσιαστικά μόνο επιφανειακά αυτόν τον τομέα (κάτι που βέβαια δεν του μείωνε σε καμία περίπτωση την γενικότερη υψηλότερη ποιότητα).

Φυσικά, ο Kratos συνεχίζει να είναι ο σπαρτιάτικος, αυστηρός αλλά και υπερπροστατευτικός χαρακτήρας (έστω με τον δικό του τρόπο) που αγαπήσαμε στο προηγούμενο God of War. Όπως και στο προηγούμενο God of War, έτσι και εδώ ο οπτικός τομέας δεν είναι τίποτα λιγότερο από χάρμα οφθαλμών, βρίθοντας με λεπτομέρειες στα περιβάλλοντα και τους χαρακτήρες. Αυτό που τραβάει ακόμα περισσότερο την προσοχή όμως είναι η εξαιρετική δουλειά που έχει γίνει στους μορφασμούς των προσώπων.



Ιδίως στον Kratos, πολλές φορές ακόμα και οι αμυδρές αλλαγές στο πρόσωπό του μπορούν να πουν με διακριτικό τρόπο πολλά περισσότερα από ό,τι θα έλεγε ποτέ με λόγια. Ιδιαίτερα ενδιαφέρον παρουσιάζει και η εισαγωγή δύο εκ των σημαντικότερων θεών της μυθολογίας, που λάμπανε διά της απουσίας τους στο προηγούμενο παιχνίδι.

Αν και μία μυστική σκηνή μετά το τέλος του προηγούμενου God of War έδινε ένα hint για την αναπόφευκτη συνάντηση μεταξύ Kratos και Thor, τελικά αυτή η σκηνή εκτυλίσσεται κάπως πιο αντισυμβατικά από ότι θα περίμενε κανείς. Το αυτό ισχύει και για την είσοδο του Odin. Και οι δύο θεοί έρχονται με αρκετά διαφορετικό τρόπο από τον στερεοτυπικό που ίσως θα περίμενε κανείς, κάτι που είναι θετικό και δίχως να λειτουργεί σε αντίθεση με τη μυθολογία.

Δεν θα πούμε περισσότερα για αυτό το κομμάτι, καθώς είναι μία σκηνή που καλύτερο θα είναι να τη δει ο καθένας από μόνος του, αλλά αρκεί να πούμε ότι η εισαγωγή σίγουρα ιντριγκάρει για τις επόμενες συγκρούσεις μεταξύ θεών, ενώ η αντισυμβατικότητα που αναφέραμε δεν σημαίνει ότι δεν θα δείτε και πιο εκρηκτικές καταστάσεις.



Η σεναριακή βάση από εκεί και πέρα αφορά στην παράκληση του Atreus να σταματήσουν να ζουν στα κρυφά, αλλά να ξεμυτίσουν επιτέλους από την περιοχή τους (προστατευμένη με ειδικούς ρούνους) ώστε να μάθουν τον λόγο για τον οποίο οι γίγαντες ονόμασαν τον Atreus, “Loki”, καθώς επίσης και να επιχειρήσουν να βρουν έναν τρόπο να εμποδίσουν τα όποια σχέδια έχει ο Odin για την αποφυγή του Ragnarok.

Αυτή η σεναριακή τροπή έρχεται σε αντίθεση με τη βασική πλοκή του God of War (2018), όπου ήθελε τους Kratos και Atreus να μπλέκονται -ουσιαστικά- τυχαία στα σχέδια των θεών, καταλήγοντας τελικά να μεταφέρει μία εντελώς προσωπική περιπέτεια στον πυρήνα της.

Εδώ, εξ αρχής η κατάσταση φαίνεται ότι αλλάζει, με τον Atreus να προσπαθεί διαρκώς να πείσει τον πατέρα του να πάρουν ενεργό μέρος στα τεκταινόμενα αυτού του μυθικού κόσμου, κάτι που προδιαθέτει για μία περιπέτεια επικών διαστάσεων, με κάθε έννοια του όρου.

Σε αυτές τις πρώτες ώρες η περιπέτεια θα μας οδηγήσει στον Svartalfheim, τον κόσμο των νάνων και μία τοποθεσία στην οποία περιηγούμαστε κυρίως μέσω βάρκας (επαναφέροντας βέβαια μνήμες από το κεντρικό hub του God of War). Ο σχεδιασμός του είναι αρκετά ξεχωριστός, μεταφέροντας έμπρακτα την εικόνα ενός νέου περιβάλλοντος, με ανοικτό καιρό και βραχώδεις εκτάσεις, με σποραδική χλωρίδα και κατιτίς εναλλακτική απεικόνιση από αυτήν που θα περίμενε κανείς σχετικά με τον κόσμο των νάνων (δεν λείπουν βέβαια και τα ορυχεία).

Σε αυτό το σημείο το παιχνίδι ανοίγει αρκετά, επιτρέποντας αρκετά εκτενή εξερεύνηση. Η δομή του God of War Ragnarok είναι άμεσα γνώριμη για όποιον ασχολήθηκε με το προηγούμενο God of War. Δεν μιλάμε για παραδοσιακό open-world παιχνίδι, αλλά επιμέρους περιοχές που ενώνονται με κάποιο κεντρικό hub καθώς και διάφορα παρακλάδια που οδηγούν σε άλλες προαιρετικές περιοχές.

Γενικά το gameplay ακολουθεί ευλαβικά τη συνταγή του προκατόχου του, κάτι για το οποίο βέβαια δεν έχουμε κανένα παράπονο, δεδομένου ότι ήταν ήδη αριστοτεχνικά δοσμένο. Η εξερεύνηση, όπως και τότε, έτσι και τώρα είναι απολαυστική, προσφέροντας πλειάδα από περιβαλλοντικούς γρίφους που απαιτούν τη σωστή χρήση των δυνάμεών μας, αλλά και την έντονη παρατηρητικότητα τόσο για να εντοπίσουμε κρυμμένους θησαυρούς και περάσματα, όσο και για τους τρόπους με τους οποίους θα μπορέσουμε να αποκτήσουμε πρόσβαση σε αυτά.

Το ίδιο ισχύει και για το σύστημα μάχης, επαναφέροντας την έντονη ωμότητα του προηγούμενου God of War, εξοπλίζοντάς μας εξ αρχής και με τα Blades of Chaos, πέρα από το τσεκούρι Leviathan (ένα από τα πλέον αγαπημένα melee όπλα σε παιχνίδι όσον αφορά την γνώμη του γράφοντα). Τουλάχιστον σε αυτό το αρχικό κομμάτι του παιχνιδιού δεν θα πρέπει να περιμένετε καίριες εκπλήξεις στο σύστημα μάχης. Μία νέα κίνηση μάς επιτρέπει να “φορτίζουμε” το όπλο μας, πατώντας το τρίγωνο, ώστε έπειτα να πραγματοποιούμε μία ειδική επίθεση.



Είναι κάτι που δεν αλλάζει βέβαια τη συνταγή, αλλά θα πρέπει να τονίσουμε ότι, από τη μία, αργότερα το σύστημα μάχης ενδέχεται να εμπλουτιστεί (ίσως με κάποιο νέο όπλο), και από την άλλη το σύστημα μάχης έτσι κι αλλιώς βρισκόταν ήδη σε εξαιρετικό επίπεδο.

Αυτό που έλειπε από το προηγούμενο God of War ήταν τα boss fights και ίσως ένα ελαφρώς εκτενέστερο bestiary. Στις πρώτες ώρες ενασχόλησης συνολικά ήρθαμε αντιμέτωποι με τρία bosses, τα οποία προσέφεραν έντονες και καλοστημένες συγκρούσεις.



Το στοίχημα βέβαια θα είναι να μην δούμε ανακύκλωση αυτών των μαχών ή αν δούμε να συνοδεύονται έστω και από άλλες μοναδικές προσθήκες διακριτών bosses. Σαν πρώτο σημάδι όμως φαίνεται πως το Santa Monica Studio μάλλον έλαβε υπόψη του ότι αυτός ήταν ένας τομέας που υστερούσε. Το ίδιο δείχνει να ισχύει και με τους απλούς εχθρούς, παρουσιάζοντάς μας διαφορετικά όντα στον Svartalfheim, και ευελπιστούμε πολλά περισσότερα και στους υπόλοιπους κόσμους (και οι εννιά της σκανδιναβικής μυθολογίας θα είναι επισκέψιμοι).

Δεν χρειάζεται να πούμε πολλά περισσότερα σε αυτό το preview. Οι πρώτες ώρες του God of War: Ragnarok θέτουν τις βάσεις για μία κατακλυσμικών διαστάσεων περιπέτεια. Είναι μία από αυτές τις ελάχιστες περιπτώσεις “AAAA” παιχνιδιών, που δείχνουν να έχουν δουλευτεί σε όλους τους τομείς ανεξαιρέτως, ικανές να μας βυθίσουν πλήρως στον κόσμο τους. Αν μη τι άλλο ο Fimbulwinter δείχνει να μπαίνει με το δεξί και εμείς είμαστε πανέτοιμοι για να υποδεχτούμε το Ragnarok.

Το God of War Ragnarok κυκλοφορεί στις 9/11/22 για PS5 και PS4. Η δοκιμή μας βασίστηκε στην έκδοση για το PS5 και σε review code που λάβαμε από το PlayStation Greece.

Νικόλας Μαρκόγλου

FEATURES

Όλα τα σημαντικά νέα για το Silent Hill

Όπως είχε υποσχεθεί πριν από μερικές ημέρες, η Konami προχώρησε σε μία παρουσίαση στο YouTube και μίλησε για τη γνωστή σειρά Silent Hill. Η σειρά είναι χαμένη εδώ και χρόνια από το προσκήνιο της gaming βιομηχανίας και πολλοί ήταν οι fans της που είχαν δυσανεστηθεί με αυτό το γεγονός. Κατά καιρούς διάφοροι "insiders" έβγαζαν "νέα" για κάποια -αρκετά η αλήθεια είναι- projects που η μεγάλη ιαπωνική εταιρεία ετοιμάζει πάνω στον κόσμο του γνωστού franchise τρόμου.

Τίποτα όμως δεν είχε έρθει επίσημα από την Konami. Αυτό άλλαξε το βράδυ της Τετάρτης 19 Οκτωβρίου, όπου η εταιρεία μας έδωσε τίτλους και trailers από κάποια από αυτά τα projects, με την ίδια να υπόσχεται ότι οι ανακοινώσεις πάνω στο Silent Hill δε θα σταματήσουν μόνο σε αυτά τα ονόματα.

Μπορείτε να δείτε όλο το βίντεο της παρουσίασης [πατώντας εδώ](#).

Silent Hill 2 (Remake): Την παρουσίαση άνοιξε ένα trailer από το remake του αγαπημένου -και κατά πολλούς καλύτερο της σειράς- Silent Hill 2. Ο τίτλος έχει σχεδιαστεί από την αρχή, με ολοκαίνουργια γραφικά, motion capture, διαφορετική κάμερα και αρκετά καινούργια στοιχεία.



Επιστροφή στην πόλη του Silent Hill κάνει ο αρχικός art director -και σχεδιαστής των τεράτων του τίτλου- Masahiro Ito και ο γνωστός -και αγαπημένος από τους fans- Akira Yamaoka στη μουσική επένδυση. Το project το έχει αναλάβει εξ ολοκλήρου η πολωνική Bloober Team και οι δύο Ιάπωνες δημιουργοί θα είναι κοντά σε αυτό για να βοηθήσουν.

Το παιχνίδι αναπτύσσεται με την Unreal Engine 5 και θα χρησιμοποιεί τις τεχνολογίες Lumen και Nanite της μηχανής γραφικών. Θα κυκλοφορήσει για PlayStation 5 και PC, με το trailer να αναφέρει ότι θα το δούμε και σε άλλες πλατφόρμες μετά το πέρας δώδεκα μηνών από την αρχική κυκλοφορία του. Αν και αυτή τη στιγμή ο τίτλος υπάρχει για προπαραγγελία σε PS Store και Steam, η Konami και η Bloober Team δε μας έχουν δώσει κάποιο παράθυρο κυκλοφορίας του.

Μπορείτε να δείτε το βίντεο του Silent Hill 2, remake [πατώντας εδώ](#).

Silent Hill Townfall

Ένα καινούργιο project για το οποίο η Konami συνεργάζεται με την Annapurna Interactive και το σκωτσέζικο studio NoCode -δημιουργούς των Stories Untold και Observation. Δυστυχώς, δεν πήραμε πολλές πληροφορίες για τον τίτλο.

Είδαμε ένα σχετικά μικρό trailer και σειρά είχε ο creative director του παιχνιδιού Jon McKellan για να μας πει ότι το studio δεν μπορεί να περιμένει για να μας δώσει περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό που ετοιμάζουν, κάτι που όμως θα γίνει μέσα στο 2023. Εν τω μεταξύ, μας παρότρυνε να ξαναδούμε το μικρό trailer για στοιχεία και αποκαλύψεις που ίσως χάσαμε στην πρώτη θέασή του.

Μπορείτε να δείτε το βίντεο του Silent Hill Townfall [πατώντας εδώ](#).

Return to Silent Hill

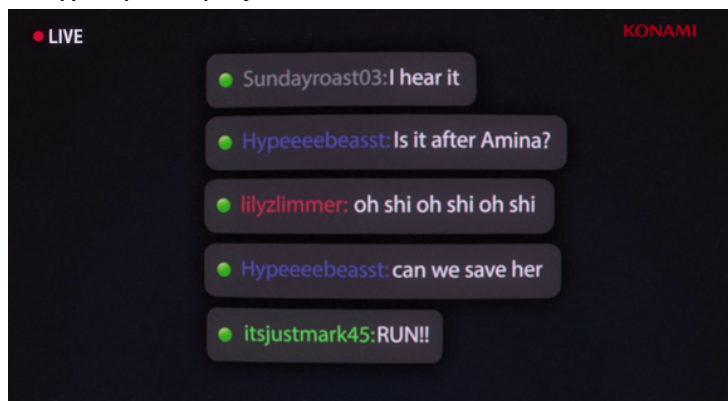
Το Silent Hill Transmission δεν είχε να κάνει μόνο με παιχνίδια, με την επόμενη παρουσίαση -στη σειρά που μας τα έδειξαν- να είναι η καινούργια ταινία. Αυτή ακούει στο όνομα "Return to Silent Hill". Θα δανείζεται στοιχεία από την ιστορία του δεύτερου τίτλου της σειράς, με τον σκηνοθέτη της πρώτης ταινίας Silent Hill, τον Christophe Gans, και τον παραγωγό Victor Hadida να επιστρέφουν για ακόμα μία φορά στους ίδιους "ρόλους" στην παραγωγή της.

Ο σκηνοθέτης υποσχέθηκε ότι θα μείνει όσο πιο πολύ πιστός μπορεί στο σενάριο του παιχνιδιού, ένα παιχνίδι που ο ίδιος δηλώνει μεγάλος fan. Οι παραγωγοί στοχεύουν για προβολή στους κινηματογράφους μέσα στο 2023.



Silent Hill: Ascension

Σειρά στην παρουσίαση είχε ένα project που στέκεται μεταξύ gaming και θέασης. Το “Silent Hill: Ascension” δημιουργείται από την Genvid -μία εταιρεία streaming διαδραστικού χαρακτήρα- σε συνεργασία με την Bad Robot Games -του J.J. Abrams, την Behavior Interactive -που μας έχει δώσει το Dead by Daylight- και την dj2 Entertainment -μία εταιρεία παραγωγής “videogame-to-TV” όπως οι ίδιοι παρουσιάζουν τον κλάδο τους. Για ακόμα μία φορά δεν πήραμε πολλά στοιχεία για το project αυτό.



Ο CEO της Genvid, Jacob Navok, μίλησε για μία διαδραστική εμπειρία, **“δε θα υπάρχει κουμπί reset και οι επιπτώσεις και οι επιλογές θα είναι στα χέρια των fans της σειράς, σε αυτούς θα δοθεί η ευκαιρία να αλλάξουν το canon του Silent Hill για πάντα”**. Το μόνο που γνωρίζουμε και γι’ αυτό το project είναι ότι στοχεύει σε κυκλοφορία μέσα στο 2023.

Μπορείτε να δείτε το trailer του Silent Hill: Ascension [πατώντας εδώ](#).

Silent Hill F:

Το Silent Hill Transmission έκλεισε με το trailer του “Silent Hill F”. Ο τίτλος αναπτύσσεται από το Neoboards Entertainment της Ταϊβάν. Το studio αυτό έχει φτιάξει το Resident Evil Resistance και δουλεύει πάνω στο Resident Evil: Re:Verse.

Επίσης, από τα χέρια της ομάδας έχουν περάσει τα Devil May Cry HD Collection, Onimusha Warlords Remaster και το Resident Evil Origins Collection για το Nintendo Switch. Τέλος, έχουν βοηθήσει στη δημιουργία και των Resident Evil 2 Remake, Resident Evil 3 Remake και Marvel’s Avengers.

Απόστολος Καρβούνης

Όλες οι πληροφορίες από το Resident Evil Showcase

Την Πέμπτη 20 Οκτωβρίου η Capcom έδωσε όλες τις καινούργιες πληροφορίες για τα δύο βασικά projects του Resident Evil που δουλεύει αυτή τη στιγμή. Το Resident Evil Showcase αυτή τη φορά είχε ως κεντρικό του θέμα τα Resident Evil Village και Resident Evil 4 Remake, με τα νέα για τους φίλους του franchise να μη σταματούν εδώ. Μπορείτε να δείτε το πλήρες showcase [πατώντας εδώ](#).

Resident Evil Village:

Αρκετές είναι οι καινούργιες πληροφορίες που αφορούν τον πετυχημένο τίτλο της Capcom και δεν τελειώνουν. Ας αρχίσουμε όμως -όπως και η ιαπωνική εταιρεία- με τα βασικά για το DLC του παιχνιδιού, που ακούει στο όνομα "Winters' Expansion". Ο σκηνοθέτης του DLC, Kento Kinoshita, έδωσε μία μικρή συνέντευξη στην οποία εξηγεί μία προς μία τις ιδέες πίσω από τα τρία βασικά μέρη του DLC.



Το **"Shadows of Rose"** θα διαδραματίζεται δεκαέξι χρόνια μετά το τέλος του Village και θα πρωταγωνιστεί η κόρη του Ethan, Rose. Σε αυτό η νεαρή κοπέλα θα "ταξιδέψει" στο The Realm of Consciousness, σε μία προσπάθειά της να αποδεδεσμευτεί από τις υπερφυσικές δυνάμεις που έχει -σύμφωνα με τη σεναριακή πλοκή του Village.

Ο σκηνοθέτης εξηγεί ότι το Realm of Consciousness παρέχει τη δυνατότητα στην ομάδα του να δουλέψει σε μία αρκετά ενδιαφέρουσα ιστορία για τη Rose. Μία ιστορία που θα τη φέρει και πάλι πίσω στο χωριό του αρχικού τίτλου, αλλά όχι έτσι όπως το είδαμε σε αυτόν. Στο extra mode του τίτλου The Mercenaries θα δούμε το **"The Mercenaries Additional Orders"**. Για την ιδέα πίσω από αυτό, ο Kinoshita εξηγεί ότι η ομάδα του σκέφτηκε πως οι τρεις επιπλέον χαρακτήρες -Chris Redfield, Karl Heisenberg και Alcina Dimitrescu- ίσως να είναι η αφορμή για να ασχοληθούν με το συγκεκριμένο mode και οι κάτοχοι του τίτλου που δεν έχουν μπει ποτέ στον κόπο να το δουν.

Επίσης, μάθαμε ότι θα γίνουν και αλλαγές στην εξισορρόπηση κάποιων παραγόντων του mode. Ένας από αυτούς θα είναι και ο χρόνος που οι εχθροί θα χρειάζονται για να μας επιτεθούν, κάτι που σύμφωνα με τον σκηνοθέτη κάνει την καταδίωξη λίγο πιο αγχωτική αλλά και το αίσθημα επιβράβευσης πιο μεγάλο για τον παίκτη.



Για την προσθήκη του τρίτου προσώπου στην κάμερα στο βασικό παιχνίδι, ο Kinoshita είπε ότι η ιδέα από πίσω είναι το ότι ίσως η προοπτική πρώτου προσώπου να κάνει τον τίτλο πολύ τρομακτικό για κάποιους παίκτες, έτσι θέλησαν να την αλλάξουν για να γίνει το Resident Evil Village πιο προσιτό και σε αυτό το κοινό. Η αλλαγή αυτή -πάλι σύμφωνα με τον σκηνοθέτη- θα βοηθήσει και αυτούς που βιώνουν κάποιας μορφής motion sickness από τα παιχνίδια πρώτου προσώπου.

Τέλος, ο Kinoshita είπε ότι η ομάδα του είχε να αντιμετωπίσει και το "πρόβλημα" του τι θα γίνει αν κάποιος από τους παίκτες θελήσει να γυρίσει την κάμερα από μπροστά για να δει το πρόσωπο του Ethan.

Ο πρωταγωνιστής των δύο τελευταίων Resident Evil δεν έχει δείξει ποτέ επίσημα το πρόσωπό του, και οι fans των τίτλων δε γνωρίζουν πώς ακριβώς μοιάζει. Αυτό το μυστήριο θα συνεχιστεί και μελλοντικά, καθώς η ομάδα έχει λύσει αυτό το "πρόβλημα" βάζοντας το Ethan να γυρνάει κάθε φορά που ο παίκτης θα προσπαθήσει να δει καθαρά το πρόσωπό του.

Το DLC θα κυκλοφορήσει την Παρασκευή 28 Οκτωβρίου για όλες τις πλατφόρμες που κυκλοφορεί ήδη ο τίτλος, μαζί του και η Gold Edition του Resident Evil Village -που θα περιέχει το βασικό παιχνίδι και το DLC.

Η Capcom θα δώσει και ένα εξηντάλεπτο demo από το βασικό παιχνίδι με την προοπτική πρώτου και τρίτου προσώπου, για όσους θέλουν να το δοκιμάσουν. Το demo είναι ήδη διαθέσιμο.



Στο trailer είδαμε καινούργιους χάρτες, καινούργιους χαρακτήρες και τέλος μάθαμε την ημέρα που θα μπορούμε να παίξουμε τον τίτλο για πρώτη φορά. Το παιχνίδι θα έχει cross play και όσοι έχουν ήδη τον τίτλο θα μπορέσουν να λάβουν μέρος στην Early Access του, η οποία θα διαρκέσει από τις 24 Οκτωβρίου μέχρι τις 26 του ίδιου μήνα.



Η Capcom αναφέρει ότι εκεί θα έχουμε τη δυνατότητα να παίξουμε το τελικό προϊόν πριν την επίσημη κυκλοφορία του. Τέλος, είδαμε μιας μορφής road map με το τι υπολογίζουν οι δημιουργοί του παιχνιδιού να δώσουν στους παίκτες του στην κυκλοφορία αλλά και με κάθε ένα από τα πρώτα τρία updates του.

Η παρουσία του Resident Evil Village στο Showcase έκλεισε υπενθυμίζοντάς μας ότι ο τίτλος θα κυκλοφορήσει και σε άλλες δύο πλατφόρμες. Οι χρήστες υπολογιστών Mac θα έχουν τη δυνατότητα να παίξουν το παιχνίδι στις 28 Οκτωβρίου, χωρίς να γνωρίζουμε ακόμα το πότε θα μπορούν να δουν το Winters' Expansion.

Ο τίτλος θα κυκλοφορήσει και σε Nintendo Switch σε cloud μορφή, στις 28 Οκτωβρίου, με το DLC του να γίνεται διαθέσιμο στις 2 Δεκεμβρίου γι' αυτή την έκδοση. Τέλος, οι φίλοι του Resident Evil και του Nintendo Switch θα έχουν τη δυνατότητα να παίξουν και τα Resident Evil 2 Remake, Resident Evil 3 Remake και Resident Evil 7 -μέσω του cloud- στο αγαπημένο τους σύστημα στις 11 Νοεμβρίου, 18 Νοεμβρίου και 16 Δεκεμβρίου αντίστοιχα.

Δείτε το story trailer του Resident Evil Village Gold Edition [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το trailer του Re:Verse [πατώντας εδώ](#).

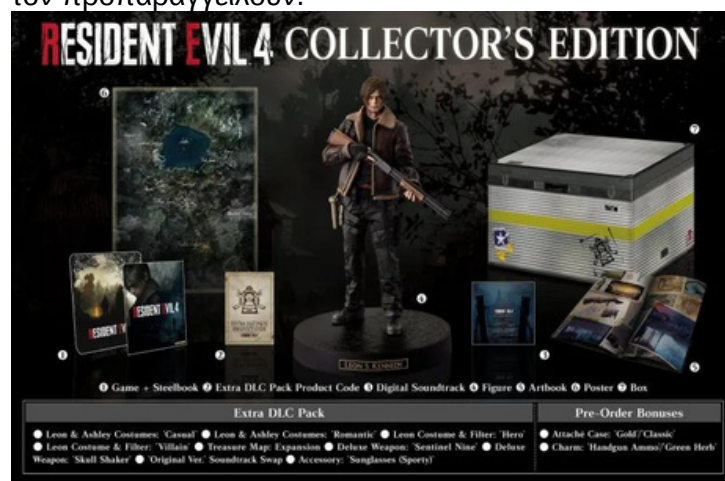
Resident Evil 4 Remake:

Σειρά είχαν οι καινούργιες πληροφορίες και τα trailers από το αναμενόμενο remake του Resident Evil 4. Ο παραγωγός του τίτλου, Yoshiaki Hirabayashi, έδωσε όλα τα νέα που αφορούν τη μελλοντική προσθήκη στο γνωστό franchise τρόμου.

Με ένα πρώτο gameplay trailer είδαμε πως η ομάδα της Capcom προσπαθεί να δώσει μία "νέα πνοή" σε γνωστά σκηνικά από τον πρωτότυπο τίτλο, αλλά και το πώς προσθέτουν διάφορα πράγματα στο remake, με μία ίσως παραπάνω έμφαση στον τρόπο σε σχέση με αυτό που ξέραμε από το Resident Evil 4.

Στη συνέχεια μάθαμε για τις διαφορετικές εκδόσεις του τίτλου και το τι θα περιέχει η κάθε μία. Καταρχάς, οι κάτοχοι της digital έκδοσης για το PlayStation 4 θα μπορούν να αναβαθμίσουν σε αυτή του PlayStation 5 χωρίς καμία επιπλέον επιβάρυνση. Μαζί με τη βασική έκδοση του παιχνιδιού θα έχουμε ακόμα δύο.

Η Deluxe Edition θα περιέχει κάποια in-game items, φίλτρα -στην απεικόνιση, αξεσουάρ αλλά και την επιλογή να μπορούμε να αλλάξουμε το soundtrack που θα έχει ο τίτλος, σε αυτό του πρωτότυπου Resident Evil 4. Τέλος, η Capcom θα κυκλοφορήσει και μία Collector's Edition με αρκετά "καλούδια" για τους αγοραστές της. Με τις πληροφορίες για τις εκδόσεις του τίτλου μάθαμε και ποια in-game items θα πάρουν όσοι τον προπαραγγείλουν.



Ο τομέας του Resident Evil 4 Remake αλλά και ολόκληρο το Showcase έκλεισε με ένα καινούργιο story trailer για το παιχνίδι, που στο τέλος του μάθαμε ότι μπορούμε από σήμερα (21/10) να κάνουμε τις προπαραγγελίες μας γι' αυτό. Το Resident Evil 4 Remake αναμένεται για PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X/S, και PC -μέσω του Steam- στις 24 Μαρτίου του 2023.

Δείτε το gameplay βίντεο του Resident Evil 4 Remake [πατώντας εδώ](#).

Δείτε το trailer του Resident Evil 4 Remake [πατώντας εδώ](#).

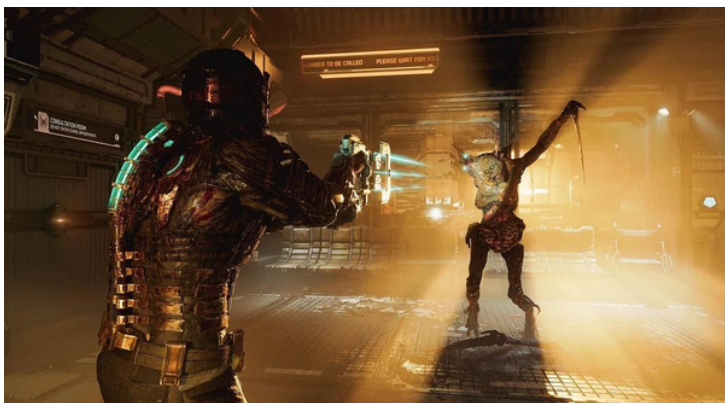
Απόστολος Καρβούνης

Νέο video με υλικό από το Dead Space Remake

Η EA έκανε διαθέσιμο ένα νέο extended gameplay video για το επερχόμενο remake του Dead Space, προσφέροντας ορισμένες ιδιαίτερα εντυπωσιακές σκηνές από το ανανεωμένο Chapter 3. Ο Senior Producer Philippe Ducharme μας καθοδηγεί σε μερικές από τις αλλαγές που έγιναν στο αρχικό παιχνίδι, όπως οι νέοι μηχανισμοί μηδενικής βαρύτητας και οι διευρυμένοι χώροι σε ορισμένες περιοχές του παιχνιδιού.

Ο Ducharme εξηγεί ότι οι παίκτες δεν θα βασίζονται μόνο στο τραμ για να ταξιδεύουν μεταξύ των κεφαλαίων καθώς η Motive Studio έχει αναδημιουργήσει το USG Ishimura ως ένα «αδιάλειπτο, διασυνδεδεμένο πλοίο».

Φυσικά διάφορα στοιχεία θα μείνουν ίδια με αυτά του αρχικού παιχνιδιού. Παρόλο που ορισμένες περιοχές του παιχνιδιού θα έχουν διαφορετικούς εχθρούς, η εμφάνιση των οποίων θα καθορίζεται από τον νεοεισερχόμενο "Intensity Director", πολλές από τις αρχικές εμβληματικές στιγμές και φόβους του παιχνιδιού θα παραμείνουν ανέπαφες στο remake.



Το Dead Space αναμένεται να γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC στις 27 Ιανουαρίου 2023. Μπορείτε να δείτε το gameplay βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Το Gotham Knights θα αποκτήσει ένα τετραπλό co-op mode

Η WB Games ανακοίνωσε ότι θα κάνει διαθέσιμο για το Gotham Knights ένα δωρεάν co-op mode τεσσάρων παικτών, περίπου ένα μήνα μετά την κυκλοφορία του.

Δυστυχώς αυτό δεν θα αφορά στο campaign του παιχνιδιού αλλά, αντιθέτως, θα μας τοποθετεί σε μία ξεχωριστή περιοχή. Το λεγόμενο Heroic Assault θα έχει συγκεκριμένους στόχους για να ολοκληρώσουμε με άλλους τρεις φίλους, ωθώντας μας στην εξουδετέρωση εχθρών σε -συνολικά- τριάντα ορόφους.

Το Heroic Assault θα γίνει διαθέσιμο στο Gotham Knights στις 29 Νοεμβρίου, δωρεάν για όλους τους παίκτες, δίνοντας τη δυνατότητα να συνεργαστούν ως Batgirl, Nightwing, Red Hood και Robin.



Το Gotham Knights αναμένεται να γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC στις 21 Οκτωβρίου.

Άγγελος Ζλατινούδης

Την άνοιξη του 2023 η διάθεση του Minecraft Legends

Κατά τη διάρκεια της φετινής εκδήλωσης του Minecraft Lives, η Mojang Studios αποκάλυψε το νέο παράθυρο κυκλοφορίας του Minecraft Legends, ενός action strategy τίτλου για το οποίο είχαμε ακούσει για πρώτη φορά στο Xbox & Bethesda Showcase το περασμένο καλοκαίρι.



Κατά τη διάρκεια της φετινής εκδήλωσης του Minecraft Lives, η Mojang Studios αποκάλυψε το νέο παράθυρο κυκλοφορίας του Minecraft Legends, ενός action strategy τίτλου για το οποίο είχαμε ακούσει για πρώτη φορά στο Xbox & Bethesda Showcase το περασμένο καλοκαίρι.

Οι δημιουργοί του, που εργάζονται μαζί με τη Blackbird Interactive σε αυτό το project, αποκάλυψαν επίσης ένα cinematic trailer και ένα νέο video με co-op gameplay. Μπορείτε να δείτε τα δυο video παρακάτω, μαζί με τις απαιτήσεις συστήματος της PC έκδοσης του τίτλου.

MINIMUM:

- Requires a 64-bit processor and operating system
- OS: Windows 10 (November 2019 Update or higher), 8 or 7 (64-bit with the latest updates; some functionality not supported on Windows 7 and 8)
- Processor: Core i5 2.8GHz or equivalent
- Memory: 8 GB RAM
- Graphics: NVIDIA GeForce GTX 660 or AMD Radeon HD 7870 or equivalent DX11 GPU
- DirectX: Version 11
- Storage: 8 GB available space
- Additional Notes: Performance increases with higher-end systems. Not supported on Windows 10S.

RECOMMENDED:

- Requires a 64-bit processor and operating system
- OS: Windows 10 (November 2019 Update or higher), 8 or 7 (64-bit with the latest updates; some functionality not supported on Windows 7 and 8)
- Processor: Core i5 2.8GHz or equivalent
- Memory: 8 GB RAM
- Graphics: NVIDIA GeForce GTX 660 or AMD Radeon HD 7870 or equivalent DX11 GPU
- DirectX: Version 11
- Storage: 8 GB available space
- Additional Notes: Performance increases with higher-end systems. Not supported on Windows 10S.

Άγγελος Ζλατινούδης

Σημαντική αποχώρηση από την Ubisoft

Ο David Grivel, Game Director του επερχόμενου remake του Splinter Cell, αποχώρησε από την Ubisoft. Σε σχετική του ανάρτηση στο LinkedIn, ο Grivel αποκάλυψε ότι αποχωρεί από την Ubisoft μετά από σχεδόν έντεκα και πλέον χρόνια.

Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, είχε εργαστεί ως σχεδιαστής στα Ghost Recon: Future Soldier, Splinter Cell: Blacklist, Far Cry Primal και στο remake του Splinter Cell, που βρίσκεται υπό ανάπτυξη.

“11 χρόνια είναι ένα πολύ μεγάλο διάστημα για να συνοψιστεί σε μια ανάρτηση, αλλά πρέπει να αναφέρω ότι αισθάνομαι τυχερός συνεργάστηκα με πολλούς σπουδαίους ανθρώπους όλα αυτά τα χρόνια, κάνοντας μάλιστα και πολλούς φίλους”, αναφέρει ο Grivel.



“Θέλω να ευχαριστήσω από καρδιάς όλους όσους συνεργάστηκα στην Ubisoft και να πω «au revoir». Αυτό δεν είναι «αντίο», γιατί αυτή η βιομηχανία είναι πολύ «μικρή», οπότε ανυπομονώ να ξανασυναντηθούν οι δρόμοι μας στο μέλλον».

Μέχρι στιγμής η Ubisoft δεν έχει ανακοινώσει ποιος θα αναλάβει τη θέση του Game Director.

Άγγελος Ζλατινούδης

Ξεπέρασε τους 25 εκ. παίκτες το Overwatch 2

Το Overwatch 2 κατάφερε να προσελκύσει πάνω από 25 εκατομμύρια παίκτες από τη στιγμή της κυκλοφορίας του στις 4 Οκτωβρίου, σύμφωνα με τη Blizzard. Παρά τις δυσκολίες που υπήρξαν στο λανσάρισμα του Overwatch 2, το οποίο είδε τους παίκτες να περιμένουν τη σειρά τους σε μεγάλα queues, η μετάβαση στο free to play μοντέλο έφερε “αποτελέσματα”, καθώς έφερε πάνω από 25 εκατομμύρια παίκτες στον κόσμο του Overwatch.

Συγκριτικά, το αρχικό Overwatch είχε φτάσει τα 15 εκατομμύρια παίκτες σε δύο μήνες μετά την κυκλοφορία του. “Ευχαριστούμε τους 25 εκατομμύρια παίκτες που βρίσκονται ήδη μαζί μας στο Overwatch 2”, ανέφερε η Blizzard σε ένα tweet.

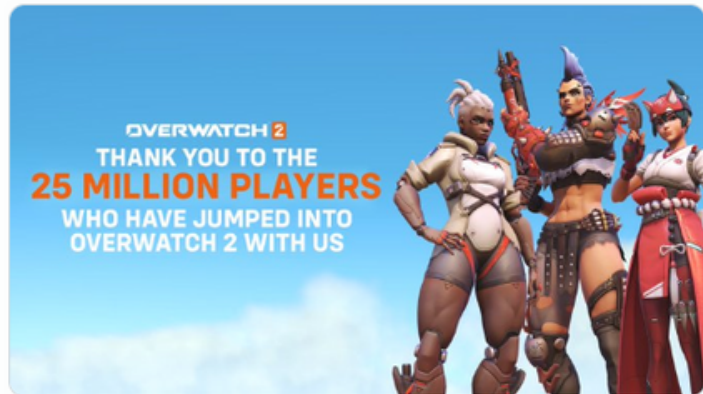


Τέλος να θυμίσουμε ότι σε ένα πρόσφατο post της η Blizzard επιβεβαίωσε ότι δεν θα κάνει καμία σημαντική αλλαγή στο balance των Heroes κατά τη διάρκεια του Season One του Overwatch 2 αλλά, αντιθέτως, θα περιμένει μέχρι την επόμενη season για να προβεί σε αυτήν την ενέργεια.



TWENTY FIVE. MILLION. PLAYERS. IN. TEN. DAYS. 🎮

Thank you to the 25 Million Players who have now jumped into #Overwatch2 with us ❤️❤️



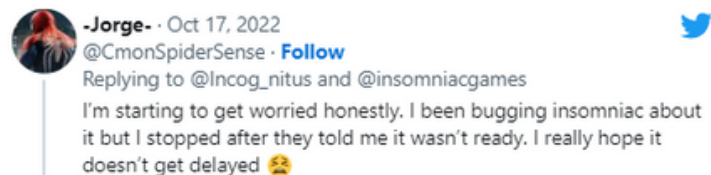
10:31 PM · Oct 14, 2022

Το Overwatch 2 είναι διαθέσιμο για Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch και PC.

Άγγελος Ζλατινούδης

Το Spider-Man 2 για το PlayStation 5 αναμένεται ακόμη για το 2023

Το Spider-Man 2, η συνέχεια του επιτυχημένου τίτλου της Insomniac του 2018, αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στην επόμενη χρονιά, σύμφωνα με τον δημιουργό του. Το Spider-Man 2 είχε ανακοινωθεί πέρυσι αλλά λόγω της απουσίας νέων πληροφοριών, είχε αρχίσει να υπάρχει η ανησυχία ότι ο τίτλος δεν θα είναι έτοιμος για την προγραμματισμένη κυκλοφορία του το 2023.



Don't. We're making good progress and it's still slated for 2023. Showing games takes time, effort, resources, and coordination.

Η Insomniac Games, θέλοντας να διώξει αυτές τις ανησυχίες δήλωσε, μέσω του λογαριασμού της στο Twitter, ότι ο τίτλος του PlayStation 5 εξακολουθεί να είναι προγραμματισμένος να κυκλοφορήσει το ερχόμενο έτος.

Επιπλέον, το στούντιο τόνισε ότι η παρουσίαση παιχνιδιών απαιτεί προσπάθεια, χρόνο, συντονισμό και πόρους – συνιστώσες που ορισμένες φορές είναι προτιμότερο να χρησιμοποιηθούν για την ανάπτυξη.

Το Spider-Man 2 είχε ανακοινωθεί επίσημα τον Σεπτέμβριο του περασμένου έτους μαζί με το Wolverine της Marvel (αναπτυσσόμενο επίσης από την Insomniac), το οποίο θα περιλαμβάνει τόσο τον Peter Parker όσο και τον Miles Morales καθώς αντιμετωπίζουν τον ιδιαίτερα δημοφιλή Venom.

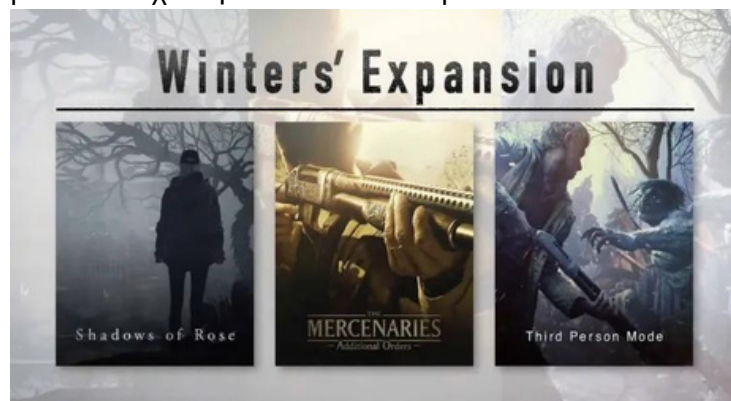
Άγγελος Ζλατινούδης

Σύντομα περισσότερες λεπτομέρειες για το remake του Resident Evil 4

Όπως έγινε γνωστό μέσω ενός μηνύματος στον επίσημο λογαριασμό των Resident Evil στο Twitter, σύντομα η ομάδα ανάπτυξης θα μοιραστεί περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το επερχόμενο remake του Resident Evil 4 καθώς επίσης και του Resident Evil: Village Gold Edition.

Το showcase των Resident Evil, είναι προγραμματισμένο να μεταδοθεί την Παρασκευή 21 Οκτωβρίου στη 01:00 τα ξημεράματα, ώρα Ελλάδος, μέσω του καναλιού Twitch της εταιρίας.

Για την επερχόμενη Gold Edition του Resident Evil Village, η οποία αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 12 Δεκεμβρίου 2022, γνωρίζουμε ότι θα συνδυάζει το βασικό παιχνίδι με το Winter's Expansion DLC.



Το τελευταίο θα περιέχει μία νέα ιστορία, το Shadows of Rose, η οποία θα οδηγήσει στο κλείσιμο το κεφάλαιο της οικογένειας Winters, που βέβαια ξεκίνησε με την ιστορία του Ethan Winters στο Resident Evil 7. Το DLC θα περιέχει επιπλέον τρεις νέους χαρακτήρες για το Mercenaries mode, τους Chris Redfield, Lady Dimitrescu και Karl Heisenberg ενώ τέλος το dlc θα μας επιτρέπει να παίξουμε με όλο το αρχικό campaign σε third person προοπτική. ➡

Φειδωλή ήταν η εταιρία μέχρι τώρα και με τις λεπτομέρειες του remake του Resident Evil 4, εκτός ενός σύντομου teaser trailer και την επιβεβαίωση ημερομηνίας κυκλοφορίας για τις 24 Μαρτίου 2023, σε PC, Xbox Series X/S, PS5. Ωστόσο σύντομα όπως φαίνεται θα έχουμε περισσότερο υλικό στη διάθεσή μας, μέσω του επόμενου showcase στις 21 Οκτωβρίου.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Το δεύτερο μισό του Οκτωβρίου στο Game Pass

Η Microsoft μας γνωστοποίησε τις καινούργιες προσθήκες στο Game Pass για το δεύτερο μισό του μήνα που διανύουμε, με παλιούς αλλά καλούς τίτλους και το A Plague Tale: Requiem από την πρώτη ημέρα κυκλοφορίας του.

Στην υπηρεσία βρίσκονται ήδη:

- A Plague Tale: Requiem, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC
- Coral Island (Game Preview), για το PC

Στις 20 Οκτωβρίου θα προστεθούν τα:

- Amnesia: Collection, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC
- Amnesia: Rebirth, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC
- Phantom Abyss (Game Preview), για το xCloud, τα Xbox Series X/S και το PC
- Soma, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC

Στις 21 Οκτωβρίου θα προστεθεί το:

- Persona 5 Royal, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC

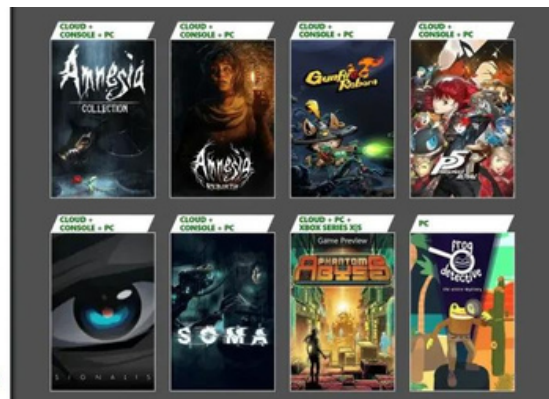
Στις 27 Οκτωβρίου θα προστεθούν τα:

- Frog Detective: The Entire Mystery, για το PC
- Gunfire Reborn, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC
- Signalis, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC

Από updates και DLCs έχουμε τα εξής:

- No Man's Sky: Waypoint Update, διαθέσιμο από σήμερα
- Sea of Thieves: The Herald of the Flame, διαθέσιμο από τις 27 Οκτωβρίου
- The Sims 4: Get To Work Expansion Pack, διαθέσιμο από σήμερα
- Minecraft Dungeons: Faune Faire, διαθέσιμο από τις 19 Οκτωβρίου
- Age of Empires IV: Anniversary Edition, διαθέσιμο από τις 25 Οκτωβρίου

Όπως κάθε φορά, υπενθυμίζουμε ότι το xCloud δεν είναι επίσημα διαθέσιμο στην Ελλάδα.



Επίσης, αν σας αρέσουν κάποιοι από τους τίτλους που θα φύγουν από την υπηρεσία, καλό θα ήταν να τους βάλετε στη συλλογή σας καθώς έχουν 20% έκπτωση όσο βρίσκονται στο Game Pass.

Απόστολος Καρβούνης

Gameplay από το Need for Speed Unbound

Η EA και η Criterion έδωσαν στη δημοσιότητα ένα νέο video με gameplay από το Need for Speed Unbound, προσφέροντας μια ματιά στους risk και reward μηχανισμούς του τίτλου, καθώς οι παίκτες ανεβάζουν το επίπεδο Heat μέχρι να ξεκινήσει το κυνηγητό με την αστυνομία, από την οποία θα πρέπει να ξεφύγουμε μέσα στους δρόμους της Lakeshore City.

Βάζοντας στοιχήματα με τα κέρδη μας ενάντια σε ανταγωνιστές racers, θα χρειαστεί να βάλουμε τα χρήματά μας εκεί που "πρέπει", παίρνοντας ρίσκα καθώς προχωράμε στο ταξίδι μας για να προκριθούμε στο απόλυτο showdown του Lakeshore.



Το Need for Speed Unbound θα κυκλοφορήσει σε PlayStation 5, Xbox Series X/S και PC στις 2 Δεκεμβρίου, τρέχοντας σε 4K και 60 fps, με ένα γκαράζ με περισσότερα από 140 αυτοκίνητα και με ένα graffiti-style driving εφέ που ονομάζεται "Tags".

Δείτε το βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Behind the scenes υλικό από το God of War Ragnarok

Ξεκίνησε μια νέα σειρά από video, η οποία θα προσφέρει behind the scenes πληροφορίες για το God of War Ragnarok, με το πρώτο επεισόδιο να καλύπτει την προσέγγιση της αφήγησης του τίτλου από τη Santa Monica Studio. Η σειρά των βίντεο υπόσχεται να μας ταξιδέψει στα Εννέα Βασίλεια, παρουσιάζοντας διάφορα στοιχεία σχετικά με τη διαδικασία ανάπτυξης του τίτλου.



Το πρώτο επεισόδιο μας μεταφέρει στο Midgard, όπου θα συνεχιστεί η ιστορία του Kratos και του γιου του Atreus. Το God of War Ragnarok είναι προγραμματισμένο να γίνει διαθέσιμο για PlayStation 5 και PlayStation 4 στις 9 Νοεμβρίου.

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

Άγγελος Ζλατινούδης

Γνωριμία με τους πανίσχυρους Dominants του Final Fantasy XVI

Η Square Enix έδωσε στη δημοσιότητα ένα νέο trailer για το Final Fantasy XVI, με τον τίτλο "Ambition", προσφέροντας μια "βαθύτερη ματιά" στην ιστορία του νέου τίτλου της μακροχρόνιας RPG σειράς.



Μέσα από το βίντεο προβάλλεται το βασίλειο του Valisthea καθώς και το cast των χαρακτήρων του, στο οποίο περιλαμβάνεται μια υποομάδα ανδρών και γυναικών, γνωστών ως "Dominants".

"Καθώς το παιχνίδι πλησιάζει στην ολοκλήρωση, η ομάδα έχει στρέψει την προσοχή της στην επίλυση των bugs και στις τελικές προσαρμογές", σημειώνει επιπλέον ο director Hiroshi Takai. "Τώρα που όλα τα επιμέρους τμήματα έρχονται στη θέση τους το παιχνίδι φαίνεται ότι θα είναι κάτι πραγματικά ξεχωριστό".

Να θυμίσουμε ότι το Final Fantasy XVI αναμένεται να γίνει διαθέσιμο για PlayStation 5 το καλοκαίρι του 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ξεπέρασε τα 6 εκατομμύρια αντίτυπα το Devil May Cry 5

Σχεδόν τρία χρόνια έπειτα από την αρχική κυκλοφορία του, το Devil May Cry 5 κατάφερε να πουλήσει περισσότερα από έξι εκατομμύρια αντίτυπα, όπως επιβεβαίωσε η Capcom. Να σημειώσουμε ότι ο τίτλος είχε καταφέρει να ξεπεράσει τα 2 εκατομμύρια πωλήσεις παγκοσμίως, σε λιγότερο από δυο εβδομάδες από την κυκλοφορία του.

Τον Νοέμβριο του 2020 είχαμε τη διάθεση του Devil May Cry 5 Special Edition για Xbox Series X/S και PlayStation 5, που αναμφίβολα συνέβαλε στην αύξηση των πωλήσεων. Το Devil May Cry 5 κυκλοφόρησε αρχικά για Xbox One, PlayStation 4 και PC, προτού έρθει στις κονσόλες νέας γενιάς.

"Ευχαριστούμε όλους τους SSSstylish fans για την υποστήριξή σας!", έγραψε η Capcom στο Twitter, γιορτάζοντας το ορόσημο των 6 εκατομμυρίων αντιτύπων.

Άγγελος Ζλατινούδης

Editorial

Για άλλη μία εβδομάδα έχουμε ανακοίνωση μεταφοράς βιντεοπαιχνιδιού στον κινηματογράφο, αυτήν τη φορά για το Silent Hill. Υπάρχει πάντα μία σχετική περιέργεια για το τελικό αποτέλεσμα τέτοιων εγχειρημάτων, παρόλο που οι πιθανότητες δεν είναι με το μέρος τους.

Τουλάχιστον, η επιστροφή του Christopher Gans στα σκηνοθετικά καθήκοντα αποτελεί ένα θετικό στοιχείο για μία αξιόλογη μεταφορά. Ελπίζουμε να έχουν το ελεύθερο από άνωθεν για να αποδώσουν την εφιαλτική πόλη όπως της αρμόζει.

Νικόλας Μαρκόγλου

Για να δείτε το εκάστοτε trailer πατήστε πάνω στην εικόνα.

Trailers

Creed 3

Σκηνοθέτης: Michael B. Jordan (πρώτη κινηματογραφική δουλειά)

Πρωταγωνιστούν: Michael B. Jordan, Tessa Thompson, Jonathan Majors, Wood Harris

Πρεμιέρα: 3 Μαρτίου, 2023 (Αμερική)

Το Creed 3 θα λαμβάνει χώρα 7 χρόνια μετά τα γεγονότα της προηγούμενης ταινίας όπου ο Adonis Creed (Michael B. Jordan) έχει κυριαρχήσει στο άθλημα. Κάπου εκεί, ένας παιδικός του φίλος, που εξέτισε μία πολυετή ποινή φυλάκισης, θα τον βρει επιδιώκοντας να αποδείξει την ισχύ του στο ring.

Ο Michael B. Jordan πρωταγωνιστεί και σκηνοθετεί στη νέα συνέχεια του Creed, που με τη σειρά της αποτελεί spin-off των Rocky. Για πρώτη φορά στο franchise ο Sylvester Stallone θα απουσιάζει πλήρως, αν και δεν θα ήταν απίθανο να τον δούμε σε κάποιο cameo ρόλο. Ως εκ τούτου, το Creed δείχνει να θέλει να φύγει από τη σκιά του διασημότερου κινηματογραφικού μπόξερ.



A Man Called Otto

Σκηνοθέτης: Marc Forster (World War Z)

Πρωταγωνιστούν: Tom Hanks, Mariana Trevino, Rachel Keller

Πρεμιέρα: 13 Ιανουαρίου, 2023 (Αμερική)

Ο Otto (Tom Hanks) είναι ένας εξηντάρης που πρόσφατα έχασε τη γυναίκα του -και σαν να μην έφτανε αυτό, λίγο μετά βγήκε εξαναγκαστικά στη σύνταξη. Αν και προσπαθεί να αυτοκτονήσει, διαρκώς οι απόπειρές του αποτυγχάνουν εξαιτίας των ενοχλητικών γειτόνων του, κάτι που κάποια στιγμή θα τον οδηγήσει σε μία αναπάντεχη φιλία.

Το A Man Called Otto αποτελεί remake του σουηδικού και αρκετά καλού A Man Called Ove (2015), που με τη σειρά του ήταν βασισμένο στο φερώνυμο βιβλίο του Fredrik Backman.



All Quiet on the Western Front

Σκηνοθέτης: Edward Berger (All My Loving)

Πρωταγωνιστούν: Daniel Bruhl, Albrecht Schuch, Felix Kammerer

Πρεμιέρα: 28 Οκτωβρίου (Netflix)

Το All Quiet on the Western Front θα μας μεταφέρει στον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο, ακολουθώντας τον νεαρό Paul Baumer (Felix Kammerer), ο οποίος θα πει ψέματα για την ηλικία του προκειμένου να καταταχθεί μαζί με τους φίλους του. Όλοι τους σύντομα θα διαπιστώσουν ότι η φρίκη του πολέμου απέχει πολύ από το ρομαντισμό που έχουν στο μυαλό τους.



M3GAN

Σκηνοθέτης: Gerard Johnstone (Housebound)

Πρωταγωνιστούν: Violet McGraw, Ronny Chieng, Brian Jordan

Πρεμιέρα: 13 Ιανουαρίου, 2023 (Αμερική)

Η M3GAN είναι μία υπερεξελιγμένη κούκλα, με τεχνητή νοημοσύνη και ανθρώπινη κίνηση, που προμοτάρεται ως η ιδανική φίλη για παιδάκια. Όταν ένα ορφανό κοριτσάκι (Violet McGraw) πάρει ως δώρο μία M3GAN, σύντομα θα διαπιστώσει ότι η κούκλα ελαφρώς... ξεφεύγει στην προσπάθειά της να την προστατεύσει. Εν ολίγοις μία εκμοντερνισμένη εκδοχή της κούκλας του σατανά.



Anne Rice's Mayfair Witches, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 5 Ιανουαρίου, 2023 (AMC), 8 επεισόδια

Η ζωή της Δρ. Rowan Fielding (Alexandra Daddario) θα αλλάξει άρδην όταν μάθει ότι είναι η απόγονος μίας μεγάλης δυναστείας ισχυρών μαγισσών, οι οποίες μάλιστα είναι στοιχειωμένες από ένα ιδιαίτερα μοχθηρό πνεύμα.



Tulsa King, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 13 Νοεμβρίου (Paramount+)

Για πρώτη φορά στην καριέρα του ο Sylvester Stallone αναλαμβάνει τον πρωταγωνιστικό ρόλο σε μία τηλεοπτική σειρά. Στο Tulsa King θα τον δούμε ως Dwight "The General" Manfredi, έναν μεγαλομαφιόζο της Νέας Υόρκης, που μόλις εξέτισε ποινή 25 ετών.

Το αφεντικό του δεν θα χάσει ούτε στιγμή για να τον στείλει στην Tulsa της Οκλαχόμα, προκειμένου να εγκαθιδρύσει μία νέα εγκληματική επιχείρηση. Τη σειρά επιμελείται ο Taylor Sheridan, ο οποίος είναι ένας από τους βασικούς ιδύνοντες του Yellowstone.



Mythic Quest, 3η σεζόν

Πρεμιέρα: 11 Νοεμβρίου (Apple TV+), 10 επεισόδια

Το Mythic Quest συνεχίζεται, επαναφέροντας το θέμα της ανάπτυξης ενός MMORPG, φέρνοντας σε σύγκρουση τον γεμάτο έπαρση Ian (Rob McElhenney) με έναν νέο και ισχυρό developer (David Hornsby).



Three Pines, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: Δεκέμβριος (Amazon Prime), 8 επεισόδια

Το Three Pines θα έχει σαν κεντρικό χαρακτήρα τον Armand Gamache (Alfred Molina), ένα χαρισματικό επιθεωρητή της αστυνομίας που καταφέρνει να διαλευκάνει και τα πιο απαιτητικά εγκλήματα. Η σειρά αποτελεί μεταφορά των αστυνομικών μυθιστορημάτων της Louise Penny, που έχουν ως κεντρικό χαρακτήρα τον συγκεκριμένο επιθεωρητή.



Welcome to Chippendales, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 22 Νοεμβρίου (Hulu), 8 επεισόδια

Το Welcome to Chippendales θα επικεντρώνεται στη δημιουργία του φερώνυμου σόου αντρικού στριππίζ, το οποίο ξεκίνησε το 1979 έπειτα από την επιχειρηματική ιδέα του Somen Banerjee (Kumail Nanjiani). Η ιστορία δεν μένει όμως μόνο στο χτίσιμο αυτής της ιδιαίτερα επικερδούς επιχείρησης, καθώς ο Banerjee αργότερα επιδόθηκε σε διάφορες εγκληματικές πράξεις προκειμένου να διατηρήσει την κυριαρχία του.



Cine-TV Νέα

Ετοιμάζεται σειρά βασισμένη στο The Wicker Man

Σύμφωνα με το Deadline ο Andy Serkis, μαζί με τον Jonathan Cavendish, ετοιμάζουν μία τηλεοπτική σειρά βασισμένη στη μοναδική ταινία The Wicker Man (1973). Τα σεναριακά καθήκοντα έχει αναλάβει ο Howard Overman, ο οποίος έχει πολύχρονη πείρα σε τηλεοπτικές σειρές, έχοντας τελέσει σεναριογράφος στα Misfits, Atlantis και War of the Worlds μεταξύ άλλων.

Το The Wicker Man του 1973 αποτελούσε την πρώτη ταινία του Robin Hardy και μοναδική αξιόλογη (έχει σκηνοθετήσει μόλις άλλες δύο), η οποία καταπιανόταν με το θέμα της παγανιστικής λατρείας σε ένα απομονωμένο νησί, προσφέροντάς μας ένα από τα πλέον αξιοσημείωτα φινάλε του κινηματογράφου.



Ο Harrison Ford προστίθεται στο cast του Captain America 4

Ένας από τους διασημότερους ηθοποιούς του Hollywood, ο Harrison Ford, θα κάνει την πρώτη του εμφάνιση σε υπερηρωική ταινία, αναλαμβάνοντας τον ρόλο του General Thaddeus "Thunderbolt" Ross. Ο συγκεκριμένος ρόλος ανήκε πρωτίτερα στον William Hurt, ο οποίος δυστυχώς απεβίωσε τον περασμένο Μάρτιο. Ο Hurt υποδύθηκε συνολικά πέντε φορές τον ρόλο, στα The Incredible Hulk (2008), Captain America: Civil War (2016), Avengers: Infinity War (2018), Avengers: Endgame (2019) και Black Widow (2021).

Το Captain America: New World Order αναμένεται να προβληθεί το 2024 σε σκηνοθεσία Julius Onah (The Girls Is in Trouble).



Βρίσκεται στην παραγωγή το Return to Silent Hill

Η εμβληματική survival horror σειρά παιχνιδιών θα επανέλθει για τρίτη φορά στη μεγάλη οθόνη με το Return to Silent Hill. Η ανάπτυξη βρίσκεται ακόμα στα πρώιμα στάδια, αλλά γνωρίζουμε ότι τα σκηνοθετικά καθήκοντα έχει αναλάβει ο Christopher Gans, υπεύθυνος για την ταινία Silent Hill του 2006, μία από τις λιγοστές πραγματικά αξιόλογες ταινίες που βασίζονται σε βιντεοπαιχνίδι. Σύμφωνα με τον Gans, για τη νέα ταινία θα αντλήσουν έμπνευση από το Silent Hill 2.



ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΣΤΟ GAMEOVER.GR

