

GAMEDOVER

Magazine

REVIEW

Dragon Ball: The Breakers

PlayStation VR2

Οι πρώτοι 37 τίτλοι

P3P

PERSONA[®]3 PORTABLE[™]

EDITORIAL

Reviews

[σελ. 2: Dragon Ball: The Breakers](#)

[σελ. 4: Persona 3 Portable](#)

Ειδήσεις

[σελ. 7](#)

Cine-TV

[σελ. 15](#)

Την περασμένη εβδομάδα άρχισε να "ξυπνάει" λίγο περισσότερο η βιομηχανία χάρη σε μεγάλες αλλά και αναπάντεχες κυκλοφορίες, περιέχοντας παράλληλα και την προβολή του Developer Direct της Microsoft. Η εν λόγω παρουσίαση κυμάνθηκε γενικά σε καλά μονοπάτια, αναλογιζόμενοι ότι αυτά που υποσχέθηκε να δείξει, αυτά έδειξε, κρύβοντας παράλληλα και μία έκπληξη που δεν την είχαν (περιέργως) εντοπίσει οι απανταχού "insiders". Ο λόγος για το Hi-Fi Rush της Tango Gameworks, το οποίο την ίδια μέρα ανακοινώθηκε και την ίδια μέρα έγινε διαθέσιμο σε PC, Xbox και Game Pass.

Αποτελεί έναν τίτλο που όπως φαίνεται τα πηγαίνει πολύ καλά από θέμα ποιότητας, σε αντίθεση με τη βαρύγδουπη κυκλοφορία της περασμένης εβδομάδας, το Forspoken, το οποίο, δυστυχώς, πλέει σε πελάγη μετριότητας, σχεδόν σε όλους τους τομείς. Περισσότερα όμως για αυτό στο review από τον γράφοντα που θα δημοσιευθεί εντός της ερχόμενης εβδομάδας. Η περίπτωση του Hi-Fi Rush από την άλλη μεριά αποτελεί μία ιδιαίτερη και εκκεντρική κίνηση marketing που φαίνεται να πετυχαίνει στον στόχο της, εκ πρώτης όψεως, και ελπίζουμε ότι όντως θα τα πάει καλά ώστε να δούμε και άλλες ανάλογες περιπτώσεις.

Στα υπόλοιπα του Developer Direct, το Redfall δείχνει να είναι ακόμα ένα παιχνίδι της Arkane που δείχνει "ok" στα βίντεο αλλά από την άλλη έχει πολλές πιθανότητες να αποδειχθεί κάτι πολύ ανώτερο όταν το πιάσουμε στα χέρια μας. Άλλωστε αυτό είναι κάτι στο οποίο μας έχει συνηθίσει η ταλαντούχα εταιρία μέσα από τις τελευταίες δύο κυκλοφορίες της (Prey και Deathloop), τα οποία είχαν μία χλιαρή αποδοχή έως την κυκλοφορία τους, όπου και αποδείχθηκε ότι τελικά αποτελούσαν ποιοτικότερες περιπτώσεις παιχνιδιών (ιδίως στην περίπτωση του αδικημένου Prey). Αναφορικά με το Redfall πάντως, δε λέμε ποτέ όχι σε FPS δράσης και μάλιστα σε έναν κόσμο δημιουργημένο από την Arkane.

Εκεί που θα βάζαμε ένα ερωτηματικό είναι για το Forza Motorsport, κυρίως γιατί η μέχρι τώρα προώθηση ενός racing που χαρακτηρίζεται ως εξομοιωτής, φαίνεται να επικεντρώνεται σε όλα τα πέριξ, τουτέστιν τα πανέμορφα καιρικά φαινόμενα, τη λεπτομέρεια στη "βρωμιά" των αυτοκινήτων και διάφορα άλλα. Κατά την άποψη του γράφοντος θα περίμενε κανείς από τους ιθύνοντες να εντρυφήσουν στο μοντέλο της οδήγησης, σε αμონτάριστα τμήματα αγώνων καθώς επίσης να προσφέρουν πληροφορίες για τη δομή του παιχνιδιού. Ας ελπίσουμε πως όταν αρχίσει να πλησιάζει η (άγνωστη ακόμα) ημερομηνία κυκλοφορίας τότε το marketing θα στραφεί στην ουσία του παιχνιδιού.

Νικόλας Μαρκόγλου

Επιμέλεια σύνταξης:

Νικόλας Μαρκόγλου

-

Καλλιτεχνική διεύθυνση:

Αλέξανδρος Μιχαλτσιάνος

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



Dragon Ball: The Breakers

Αναζητώντας τις Dragon Balls για απόκτηση υπομονής.

Η αλήθεια είναι πως το Dead by Daylight ήταν το παιχνίδι που είχε μεγάλο αντίκτυπο στα asymmetrical multiplayer (4vs1), όπου 4 παίκτες καλούνται να επιβιώσουν ενάντια σε έναν παίκτη. Βέβαια, και το εγχείρημα της Behaviour Interactive, στην αρχή της κυκλοφορίας του project της, είχε τα θέματα ισορροπίας και περιεχόμενου, που διορθώθηκαν με σωστές κινήσεις, ενημερώσεων και διαφορών συμφωνιών που εμπλούτισαν σε τεράστιο βαθμό την αρχική μορφή του.

Το Dragon Ball: The Breakers ανήκει στην παραπάνω συνταγή, όπου οι παίκτες λαμβάνουν τον ρόλο απλών ανθρώπων και όχι παντοδύναμων χαρακτήρων, οι οποίοι αποκαλούνται survivors, και ο αριθμός των συμμετεχόντων ατόμων φτάνει τους επτά. Από την άλλη πλευρά, έχουμε τους παντοδύναμους, γνωρίσιμους villains της δημοφιλούς Shonen ιαπωνικής τηλεοπτικής σειράς, όπου ένας παίκτης καλείται να επιλέξει και να πάρει το ρόλο του raider, ώστε να νικήσει τους επτά survivors.



Μια ακόμα αλήθεια είναι πως για το Dragon Ball: The Breakers δεν έχουμε να αναπτύξουμε πάρα πολλά, και ο λόγος είναι πως το παιχνίδι πάσχει από περιεχόμενο, ενώ ταυτόχρονα το ελάχιστο budget που δόθηκε για τον τίτλο είναι τόσο εμφανές, που θα θεωρούσε κανείς πως έχουμε να κάνουμε με μεταφορά mobile παιχνιδιού.

Σε αυτό το σημείο καλό είναι να τονίσουμε πως δεν υπάρχει κάποιο ενδιαφέρον σενάριο, αφού η αφήγηση και η εισαγωγή -με τη μορφή προλόγου- διαρκούν ελάχιστα λεπτά ώστε να δοθούν στον παίκτη οι απαραίτητοι μηχανισμοί. Οπότε μιλάμε για ένα παιχνίδι που βασίζεται στο online περιεχόμενο. Αν και η οπτική γωνιά των απλών ανθρώπων θα μπορούσε να είναι ενδεχομένως πιο ενδιαφέρουσα, η άποψή μας είναι πως δεν στέκει στο Shonen σύμπαν του Dragon Ball.

Συγκεκριμένα, το να έχουμε το ρόλο ενός ανθρώπινου survivor, ο οποίος για να αντισταθεί-καθυστερήσει αυτά τα παντοδύναμα τέρατα, το κάνει με χρήση εκτοξευτή ρουκετών ή μια μίνι διαμάχη στον αέρα, σίγουρα δεν τιμά το σύμπαν της σειράς, αφού μιλάμε για villains οι οποίοι είχαν τη δυνατότητα να καταστρέψουν πλανήτες και σίγουρα δεν μιλάμε για περίπτωση του Mr Satan, όπου εκεί ήταν το comic relief του πράγματος.



Αλλά το θέμα του The Breakers δεν είναι το πόσο ταιριάζει στο ύφος της δημοφιλούς, anime τηλεοπτικής σειράς, αλλά το τι έχει να δώσει στον παίκτη. Στην παρούσα φάση του τίτλου το περιεχόμενό του είναι τρεις ολόκληρες πίστες, πέντε διαθέσιμοι χαρακτήρες που παίρνουν το ρόλο του survivor και τρεις villains που διατίθενται στον παίκτη που θα αναλάβει τον ρόλο του raider. Αυτό πραγματοποιείται στο hub, όπου έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε ποιόν ρόλο θέλουμε να έχουμε, αλλά και σε ποιο επίπεδο θέλουμε να βρεθούμε. Επίσης δεν απουσιάζουν και τα καταστήματα, τα οποία δίνουν άλλη εμφάνιση στον χαρακτήρα μας.

Οι περιοχές είναι ικανοποιητικές σε μέγεθος και έχουν την οικία θεματική ενότητα από υλικό του Dragon Ball. Βέβαια, οπτικά, δεν αποδίδονται και πάρα πολύ όμορφα, αφού η απόδοση τους δίνει (όπως προαναφέραμε) την εντύπωση πως το παιχνίδι προήλθε από μεταφορά mobile τίτλου. Ωστόσο, λόγω αυτού, το frame rate είναι υψηλό και σταθερό.

Οι επτά παίκτες, λοιπόν (τουτέστιν, οι survivors) καλούνται να ψάξουν στην περιοχή για διάφορες προμήθειες, οι οποίες βρίσκονται σε κιβώτια προμηθειών (supply crates). Αυτές οι προμήθειες μπορεί να είναι οχήματα, gadgets όπως το “δρακό-ραντάρ” για την εύρεση των dragon balls, αντικείμενα ίασης αλλά και οπλισμού. Βέβαια, ο βασικός στόχος των επιζώντων είναι να κρυφτούν από τον raider, ώστε να εξερευνήσουν την περιοχή για να βρουν ορισμένα κλειδιά στον κάθε τομέα της περιοχής.



Όταν βρεθούν αυτά τα κλειδιά και ενεργοποιηθούν, τότε διαθέσιμη γίνεται η μηχανή του χρόνου, η οποία και αυτή με τη σειρά της πρέπει να ενεργοποιηθεί ούτως ώστε να ξεφύγουν οι επιζώντες και να οδηγηθούν στην απόδραση – νίκη. Από την άλλη πλευρά έχουμε τον ρόλο του villain -ή “raider”, όπως τον ονομάζει το παιχνίδι- όπου ο ρόλος του είναι να εμποδίσει τους επιζώντες να ξεφύγουν. Οι δυνατότητες αυτών των παντοδύναμων χαρακτήρων είναι η πτήση σε όλο το εύρος της περιοχής, υπερδύναμη και η χρήση εξ αποστάσεως επίθεση, που γίνεται με τη χρήση των γνώριμων Ki Blasts.

Όμως, ώστε να υπάρχει ισορροπία, οι villains ξεκινούν το επίπεδο στην πρώτη τους μορφή. Βέβαια, όσο προχωράει ο χρόνος, αποκτάμε πρόσβαση σε ισχυρότερες μορφές, που κατά συνέπεια μάς δίνουν τη δυνατότητα να ξεκλειδωθούν ικανότητες όπως το να καταστραφεί ένα τμήμα της περιοχής.

Αν κάποιος από τους επιζώντες βρίσκεται σε αυτήν την περιοχή, εννοείται πως θα βγει εκτός παιχνιδιού. Επιπροσθέτως, ο raider μπορεί, εφόσον νικήσει τους επιζώντες και αφού έχουν στην κατοχή τους τις dragon balls, να κλέψει τις dragon balls ώστε να εμποδίσει μια έξτρα βοήθεια των επιζώντων. Ωστόσο, και οι επιζώντες έχουν βιώσιμες επιλογές, αν βέβαια συνεργαστούν και έχουν καταφέρει να βρουν τους εκτοξευτές ρουκετών, αφού με τη χρήση τους και τη σωστή συνεργασία μεταξύ τους μπορεί να οδηγηθούν σε νίκη.

Για όσους αναρωτιούνται, οι Dragon Balls ανακαλύπτονται σε κάθε περιοχή με τη χρήση του “δρακό-ραντάρ”, και απλά οι επιζώντες πρέπει να βρουν το ναό του Shenron, ώστε να επιλέξουν μεταξύ δυο ευχών, εκ των οποίων η μια ενισχύει όλη την ομάδα των επιζώντων ενώ η άλλη παρέχει μια πανίσχυρη μορφή για τον παίκτη που θα πραγματοποιήσει την ευχή.

Τέλος, επειδή μιλάμε για παιχνίδι βασισμένο στη χρήση διαδικτυακής σύνδεσης, καλό είναι να σημειωθεί πως δεν υπήρχαν προβλήματα αποσύνδεσης ή θέματα lag, εκτός βέβαια ότι για το matchmaking χρειάζονται περίπου τρία με πέντε λεπτά ώστε να γίνει η εύρεση παικτών.

Εν κατακλείδι, το μόνο ενθαρρυντικό που βρήκαμε στο Dragon Ball: The Breakers -τουλάχιστον στην παρούσα μορφή του- είναι η τιμή διανομής του (19,99€), η οποία αντικατοπτρίζει και την κατάσταση στην οποία βρίσκεται, πράγμα που σημαίνει πως καλύτερα να ασχοληθείτε με κάποιον άλλο τίτλο της σειράς, μέχρι τουλάχιστον να εμπλουτιστεί και να βελτιωθεί η παρούσα μορφή του The Breakers.

Σταύρος Λιναρδάκος

Βαθμολογία: 4

Θετικά

- Η τιμή διανομής του.

Αρνητικά

- Εκτιμούμε πως το ύφος του τίτλου δεν ταιριάζει στο αντίστοιχο του πρωτογενούς υλικού.
- Ελάχιστο περιεχόμενο.
- Ελάχιστο budget, που αποτυπώνεται σε όλο το εύρος του τίτλου.

Το **Dragon Ball: The Breakers** κυκλοφορεί από τις 14/10/22 για PS5, PS4, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη Bandai Namco Entertainment Greece.

Persona 3 Portable

Επιστροφή στις ρίζες.

Το 2009 ήταν η χρονιά που το ιαπωνικό στούντιο της Atlus επανάφερε τη σειρά Persona στο προσκήνιο και κατά συνέπεια προκάλεσε μεγάλο αντίκτυπο στη gaming βιομηχανία μέσω της κυκλοφορίας του Persona 4. Βέβαια, για τους νεότερους, το μεγάλο project της Atlus, σίγουρα και δικαιολογημένα, θα είναι το πρόσφατο entry του Persona 5.

Ωστόσο, οι παλαιότεροι, που γνωρίζουν καλύτερα την πορεία αυτής της θρυλικής JRPG σειράς, γνωρίζουν πως το πρώτο μεγάλο βήμα έγινε με την κυκλοφορία του Persona 3, το οποίο άνετα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί soft reboot για τη σειρά, αφού απείχε παρασάγγας, από τους προηγούμενους δύο τίτλους. Το πρώτο Persona δανειζόταν (όπως είναι λογικό) χαρακτηριστικά από τα Shin Megami Tensei, όπως η εξερεύνηση στα dungeons, η οποία γινόταν σε οπτική πρώτου προσώπου. Βέβαια υπήρχαν και διαφοροποιήσεις, όπως στη μάχη, η οποία αποτυπωνόταν με ισομετρική κάμερα πάνω από τους χαρακτήρες. Όμως, το μεγάλο δυσάρεστο με το πρώτο Persona ήταν πως είχε κοπεί περιεχόμενο από την αρχική ιαπωνική έκδοση, πράγμα που φαινόταν στην έλλειψη συνοχής.



Μετάπειτα είχαμε την κυκλοφορία του Persona 2, η οποία ήταν μια ευχάριστη αλλαγή από τον πρώτο τίτλο, αφού φαίνεται πως προσπαθούσε να αποκτήσει δική του ταυτότητα, μιας και απομακρυνόταν από τα στοιχεία της σειράς Shin Megami (εγκαταλείποντας την κάμερα πρώτου προσώπου) και πρόβαλλε περιοχές που αποδίδονταν με πολύγωνα και χαρακτήρες που αποτυπώνονταν με βοήθεια sprites. Όμως και το Persona 2 είχε δυσάρεστες στιγμές, με τη μεγαλύτερη από αυτές να ήταν η παγίδα του ογκώδους περιεχομένου, το οποίο είχε ως αποτέλεσμα να χωριστεί ο τίτλος σε δύο μέρη. Όμως, υπήρχε και συνέχεια σε αυτό το δυσάρεστο, αφού ο πρώτος τίτλος, το Persona 2: Innocent Sin, δεν κυκλοφόρησε στη δυτική αγορά, κάτι που είχε ως αποτέλεσμα να μην είμαστε σε θέση να κατανοήσουμε πλήρως τα γεγονότα του δεύτερου παιχνιδιού.

[Περιοχές](#)

Οπότε, όπως προαναφέραμε, είναι λογικό οι παλαιότεροι παίκτες να θεωρούν πως το πρώτο σημαντικό βήμα έγινε μέσω του Persona 3. Στο Persona 3 έγινε λοιπόν η ριζική αλλαγή για τη δημοφιλή σειρά, κάτι που γινόταν εύκολα αντιληπτό, αφού για πρώτη φορά εισήχθησαν χαρακτηριστικά κοινωνικών σχέσεων, οι οποίες μπορούσαν να εξελιχθούν και σε ρομάντζο -κάτι που θύμιζε τη θρυλική σειρά Sakura Wars της SEGA.

Βέβαια, το Persona 3 ξεχώρισε με τη δική του σκοτεινή ταυτότητα, τοποθετώντας έφηβους χαρακτήρες να αντιμετωπίσουν τους δαίμονες τους, κάτι που είναι γνώριμο και πυρήνας της σειράς μέχρι και το πρόσφατο Persona 5. Επίσης, δεν πρέπει να ξεχνάμε πως, μετά την αποδοχή που γνώρισε το Persona 3, η Atlus αποφάσισε να ασχοληθεί με τις επανακυκλοφορίες των Persona 1 και 2, όπου επιτέλους βιώσαμε τον πρώτο τίτλο στην αρχική του μορφή.



Έτσι, μετά από αυτήν την ιστορική αναδρομή, καλό είναι να τονίσουμε πως όσοι έχουν ασχοληθεί με το αρχικό υλικό των Persona 3 Fes ή Persona 3 Portable, δύσκολα θα βρουν λόγο να ασχοληθούν με το συγκεκριμένο remaster. Ο κύριος λόγος είναι πως αφενός δεν υπάρχει κάποιο καινούργιο περιεχόμενο και αφετέρου, υπάρχουν κάποιες διαφορές που μπορεί να μην αρέσουν σε όσους ασχολήθηκαν με την αρχική έκδοση (όπως η απουσία επίλογου, η απουσία anime cutscenes και διάφορα άλλα).

Επιπροσθέτως, πρέπει να πούμε ότι η ηλικία του τίτλου είναι κάτι που δεν κρύβεται. Παρόλο που το παιχνίδι τρέχει σε σταθερά, υψηλά frame rate, υπάρχουν θολούρες σε ορισμένες εικόνες, ο ήχος σε ορισμένα σημεία ακούγεται συμπιεσμένος και τα πολυγωνικά μοντέλα των χαρακτήρων δεν βοηθούν στο να αποδοθούν συγκεκριμένα σημεία. Ωστόσο, τα αγγλικά και ιαπωνικά voice overs κινούνται σε καλά επίπεδα, ενώ εξαιρετικό παραμένει και το OST. Επιπροσθέτως, καλό είναι να σημειωθεί πως εξετάζουμε τη φορητή έκδοση, που σημαίνει πως δεν έχουμε την απόδοση σκηνικών της πόλης σε τρισδιάστατα περιβάλλοντα.



Αντ' αυτού έχουμε την απόδοση του περιβάλλοντος σε μορφή νουβέλας και απλά εξετάζουμε την κάθε περιοχή με πανοραμική κάμερα. Σε κάθε περίπτωση, η φορητή έκδοση του τίτλου είχε πολλές διαφορές από την αρχική έκδοση, που όμως έφερνε και ορισμένες βελτιώσεις, όπως στο τμήμα του gameplay (ένα από τα παραδείγματα είναι πως έχουμε όλο τον έλεγχο της ομάδας στη μάχη) και αξίζει να ειπωθεί πως η συγκεκριμένη έκδοση είναι πιο "γρήγορη-συμπυκνωμένη", πράγμα που επιτρέπει και στους παλαιότερους μια γρήγορη πρόσβαση, ώστε να φρεσκάρουν το περιεχόμενο του Persona 3.



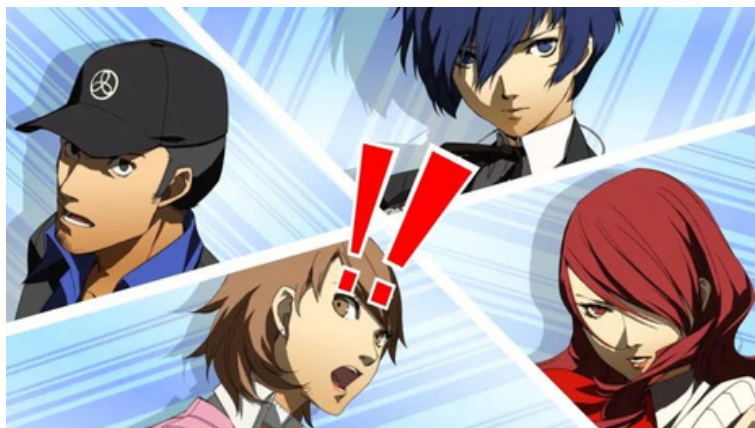
Η έναρξη του Persona 3 Portable μάς βρίσκει να επιλέγουμε μεταξύ δύο χαρακτήρων -ανάμεσα σε αγόρι ή κοπέλα πρωταγωνιστή- όπου η διαφορά τους είναι η προβολή διαφορετικής οπτικής γωνίας και η δυνατότητα σχέσεων με διαφορετικούς χαρακτήρες. Η ιστορία του τίτλου, βρίσκει τον ήρωα ή την ηρωίδα να μετακομίζει σε μια νέα πόλη στην αρχή της σχολικής χρονιάς.

Στην εστία που κατοικεί ο πρωταγωνιστής μας, μέσα από διάφορα γεγονότα, βρίσκεται να στρατολογείται από την ομάδα (χαρακτήρες που θα γνωρίσουμε και θα ελέγχουμε στη μάχη) των SEES, μια ομάδα η οποία έχει σκοπό να ανακαλύψει το μυστήριο της σκοτεινής ώρας (Dark Hour). Η Dark Hour είναι ένα γεγονός που διεξάγεται κάθε βράδυ τα μεσάνυχτα και έχει ως αποτέλεσμα να αλλάζει εντελώς το σκηνικό της πόλης που βρισκόμαστε.

Για να μην αναπτυχθούμε περισσότερο και ειπωθεί κάποιο spoiler, θα αναπτύξουμε περιληπτικά ότι η άποψη μας είναι πως η ιστορία έχει σκοτεινό ύφος, που θυμίζει έντονα τίτλο Shin Megami Tensei και παρουσιάζει ενδιαφέρον με ανατροπές. Από την άλλη πλευρά, οι χαρακτήρες στην αρχή μπορεί να φανούν ρηχοί, ωστόσο μέσω των κοινωνικών σχέσεων αναπτύσσονται εξαιρετικά, πράγμα που σημαίνει πως και αυτοί με τη σειρά τους είναι καλογραμμένοι, με δική τους ταυτότητα και σκοπό.

Από εκεί και πέρα, το gameplay του Persona 3 Portable είναι αυτό που φαντάζεστε, δηλαδή ο τίτλος διαθέτει το γνωστό ημερολόγιο με τις μέρες να κυλούν και να χωρίζονται σε τμήματα. Εμείς μπορούμε να περιπλανηθούμε στην πόλη, ενώ θα πρέπει να συμμετέχουμε και στις σχολικές διαδικασίες, όπου εκεί πρέπει να διαβάζουμε για εξετάσεις και να απαντάμε σωστά ώστε να ανεβάσουμε στατιστικά που συναντάμε σε social-dating-sim παιχνίδια του είδους. Για παράδειγμα, έχουμε το στατιστικό των ακαδημαϊκών γνώσεων, το οποίο θα μας δώσει πρόσβαση σε events για κάποιους χαρακτήρες, ενώ υπάρχουν και διάφορα άλλα, τα οποία με τις σωστές επιλογές θα βελτιωθούν και θα δώσουν πρόσβαση, με τη σειρά τους, σε άλλα events του παιχνιδιού.

Έτσι, θα μπορούσαμε να πούμε ότι κύριος πρωταγωνιστής είναι ο χρόνος, αφού το ίδιο το παιχνίδι μάς δίνει την ευκαιρία να κάνουμε δραστηριότητες μετά το σχολείο και τα απογεύματα, ενώ δεν απουσιάζουν και ο ελεύθερος χρόνος ώστε να κάνουμε κάτι το οποίο επιθυμούμε. Για όσους αγχώνονται, ο χρόνος δεν αποτελεί πρόβλημα, αφού για να τελειώσει το παιχνίδι πρέπει να ολοκληρωθεί η σχολική χρονιά, πράγμα που σημαίνει ότι έχουμε άπλετο χρόνο. Έτσι, αν προγραμματίσουμε τις διαδικασίες που επιθυμούμε να κάνουμε, σίγουρα θα βρεθούμε με αρκετό ελεύθερο χρόνο προς το τέλος του παιχνιδιού.



Αφήνοντας στην άκρη το κοινωνικό κομμάτι, το οποίο, όπως ίσως γνωρίζετε, είναι χρήσιμο και απαραίτητο για να γνωρίσετε καλύτερα βασικούς και παράπλευρους ιδιαίτερους χαρακτήρες και να ενδυναμώσετε τα Persona (δαίμονες) σας, μπορούμε να προχωρήσουμε, στο κομμάτι της σκοτεινής ώρας, όπου εκεί εντοπίζεται και το μοναδικό dungeon του τίτλου, ο Tartarus, ο οποίος αποτυπώνεται ως πύργος και φτάνει τριψήφιο αριθμό ορόφων. Το πρόβλημα του Tartarus δεν είναι το ογκώδες περιεχόμενό του, που αποκτάμε πρόσβαση παράλληλα με την πρόοδό μας στην εξέλιξη της ιστορίας, αλλά από το 2011 το βασικό μειονέκτημα παραμένει το level design του.



Αυτό, αν και είναι τυχαία δημιουργημένο (random generated), αποτελείται κυρίως από θεματικά αδιάφορους, σκοτεινούς διαδρόμους, πράγμα που κούραζε από τότε, αφού και τα αδιάφορα dungeons των Tobal 2 και Ehrgeiz (παιχνίδια πρώτου PlayStation) φαντάζαν (από εκείνη την εποχή) παράδεισος σε θέμα level design μπροστά στον Tartarus.

Από εκεί και πέρα το περιβάλλον των dungeons αποδίδεται σε τρισδιάστατο ύφος, όπου καλούμαστε να βρούμε τις σκάλες ώστε να πάμε στον επόμενο όροφο. Έτσι, μετακινούμαστε (ή δίνουμε εντολές στους συντρόφους μας για γρήγορη εξερεύνηση) μέσα στους σκοτεινούς, γραμμικούς διαδρόμους του Tartarus, ώστε να “ανοίξουμε” και να εξερευνήσουμε τον χάρτη, όπου θα βρούμε αντικείμενα, τις σκάλες, χαρακτήρες και διάφορα αλλά πράγματα που θα σας αφήσουμε να τα ανακαλύψετε μόνοι σας.

Σε αυτό το περίεργο περιβάλλον υπάρχουν και οι εχθροί-shadows (το Persona 3 ήταν από τους πρώτους τίτλους της Atlus στην εποχή του PS2 που εγκατέλειψε τις random encounters), τους οποίους αν χτυπήσουμε ή μας χτυπήσουν πρώτοι, αποκτάμε το αντίστοιχο πλεονέκτημα ή μειονέκτημα ως προς το ποια πλευρά θα κάνει κίνηση πρώτα στη μάχη. Μέσα από την παραπάνω διαδικασία βρισκόμαστε στη μάχη, όπου ελέγχουμε τη τετραμελή ομάδα μας, την οποία έχουμε ορίσει στην αρχή της εισόδου μας στο dungeon.

Το σύστημα μάχης διαθέτει το παραδοσιακό turn-based ύφος που βλέπουμε και στους πρόσφατους τίτλους της Atlus. Αυτό σημαίνει πως κύριος στόχος μας είναι να εκμεταλλευτούμε τις αδυναμίες των αντιπάλων (τις οποίες ανακαλύπτουμε μέσω διάφορων μαγικών ή φυσικών επιθέσεων) ούτως ώστε να κάνουμε τη ροή της μάχης πιο εύκολη. Συγκεκριμένα, αν ένας εχθρός είναι ευάλωτος στη φωτιά και τον χτυπήσουμε, χάνει την ισορροπία του και πέφτει στο έδαφος. Εν συνεχεία αποκτάμε στον ίδιο γύρο μια επιπλέον επίθεση, όπου αν καταφέρουμε και εκμεταλλευτούμε τις αδυναμίες όλων των εχθρικών μονάδων, τότε η ομάδα μας αποκτά τη δυνατότητα να επιτεθεί σύσσωμη (all-out attack).

Βέβαια, πλεονέκτημα εκμετάλλευσης αδυναμιών έχουν και οι αντίπαλοι, που σημαίνει πως χρειάζεται να προσέχουμε, αφού αν χάσει ο πρωταγωνιστής μας, οδηγούμαστε στην οθόνη του Game Over. Αυτό είναι λογικό, αφού ο ήρωας μας έχει πρόσβαση σε πολλά Personas (στον συγκεκριμένο τίτλο δεν υπάρχει η επιλογή διαλόγου για στρατολόγηση δαιμόνων), τα οποία αποκτάμε ως ανταμοιβή (ανάμεσα σε αλλά αντικείμενα) μετά το τέλος της μάχης.

[Περιοχές](#)

Επιπροσθέτως, δεν θα μπορούσε να απουσιάζει και ο γνώριμος μηχανισμός velvet room, μέσω του οποίου θυσιάζουμε-συγχωνεύουμε τα Persona που έχουμε αποκτήσει, ώστε να αποκτήσουμε καλύτερα Persona. Αυτό συνεπάγεται καλύτερες δεξιότητες και πλεονεκτήματα στη μάχη. Τέλος, η πρόκληση βρίσκεται σε ικανοποιητικά επίπεδα ενώ υπάρχουν και αρκετές ρυθμίσεις που καθιστούν το παιχνίδι από υπερβολικά δύσκολο μέχρι υπερβολικά εύκολο. Όπως και να έχει, σε κανονική δυσκολία η διάρκειά του άνετα αγγίζει τις 70 ώρες.

Εν κατακλείδι, το remaster του Persona 3 Portable αποτελεί τεράστια ευκαιρία για όσους ήθελαν να ασχοληθούν με τον συγκεκριμένο τίτλο. Ωστόσο, η ηλικία του (και όσα αυτή συνεπάγεται) θα αποτελέσει πρόβλημα για εκείνους που δεν αντέχουν τίτλους από την παλαιότερη εποχή στην οποία ανήκει το πόνημα της Atlus.

Σταύρος Λιναρδάκος

Βαθμολογία: 9

Θετικά

- Καλογραμμένοι χαρακτήρες και ενδιαφέρουσα ιστορία με σκοτεινό ύφος.
- Το OST παραμένει στα υψηλά επίπεδα που γνωρίζαμε.
- Τεράστια ευκαιρία για όσους δεν είχαν καταφέρει να ασχοληθούν με τον συγκεκριμένο τίτλο...

Αρνητικά

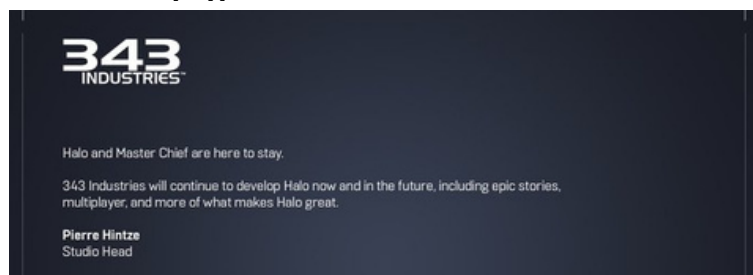
- ...ωστόσο, δύσκολα θα πείσει τους παλαιότερους να ασχοληθούν με το συγκεκριμένο remaster, αφού δεν προσφέρει κάτι καινούργιο.
- Η ηλικία του τίτλου φαίνεται παντού.
- Το level design και οι dungeon-διάδρομοι του Tartarus, παραμένουν στοιχεία κουραστικά μέχρι και σήμερα.

Το **Persona 3 Portable** κυκλοφορεί από τις 19/1/23 για PS5, PS4, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη Zegetron.

Το μέλλον του Halo στηρίζεται στα χέρια της 343 Industries

Η 343 Industries προσέφερε διαβεβαιώσεις ότι θα παραμείνει κύριος developer στη σειρά Halo, υπό το φως των φημών που υποστήριζαν ότι το studio θα μπορούσε να αναλάβει κάποιον συμβουλευτικό ρόλο σε μελλοντικούς τίτλους, με third party ομάδες να λέγεται ότι θα αναλαμβάνουν τα ηνία. Η 343 Industries ισχυρίστηκε ότι αυτές οι φήμες είναι ψευδείς.

“Το Halo και ο Master Chief είναι εδώ για να μείνουν”, έγραψε ο επικεφαλής του Studio Pierre Hintz σε μια σύντομη δήλωση που δημοσιεύτηκε στο Twitter το περασμένο Σαββατοκύριακο. **“Η 343 Industries θα συνεχίσει να αναπτύσσει το Halo τώρα και στο μέλλον, συμπεριλαμβανομένων επικών ιστοριών, multiplayer, μεταξύ άλλων στοιχείων που καθιστούν το Halo υπέροχο”.**



Οι αναφορές που ήθελαν την 343 Industries να απομακρύνεται από το Halo μετά το Halo Infinite ήρθαν όταν η Microsoft έκανε γνωστό ότι θα προχωρήσει σε 10.000 απολύσεις, με το studio ανάπτυξης του Halo να λέγεται ότι «χτυπήθηκε σκληρά» από τη μείωση του προσωπικού. Ο creative head Joseph Staten φέρεται επίσης να αποχωρεί από την 343 Industries για να επανέλθει στο τμήμα του Xbox Publishing.

Όσο για το Halo Infinite, φαίνεται ότι ο μελλοντικός προγραμματισμός εξτρά περιεχομένου παραμένει αμετάβλητος, με τη Season 3: Echoes Within να ξεκινά στις 7 Μαρτίου, προσθέτοντας νέους multiplayer χάρτες, δύο νέα mode και το Bandit rifle.

Άγγελος Ζλατινούδης

Gameplay υψηλής ανάλυσης από το Lies of P

Το Lies of P, ο Pinocchio-themed Bloodborne-style action-RPG τίτλος από το κορεάτικο studio ανάπτυξης Neowiz, αποτελεί έναν από τα πιο εντυπωσιακούς τίτλους, όσον αφορά τα γραφικά, που αναμένουμε να πάρουμε στα χέρια μας στο κοντινό μέλλον. Πλέον μπορούμε να το δούμε στα καλύτερά του χάρη σε ένα νέο trailer που δημοσίευσε η AMD.

[Περιοχόμενα](#)

Το trailer δείχνει το Lies of P να τρέχει με χρήση της νέας κάρτας γραφικών Radeon RX 7900 XTX στα “8K”. Πέρα από την πτυχή της παρουσίασης της τεχνολογίας, το υλικό του Lies of P εδώ είναι όλο νέο. Μπορούμε να ρίξουμε μια ματιά στην εξερεύνηση και δράση που μοιάζει με το Bloodborne και ένα boss fight ενάντια σε έναν μηχανικό κακό που είναι ένα μέρος παλιός χαλκός και ένα μέρος... μπαμπουίνος.



Το Lies of P αναμένεται να κυκλοφορήσει για PC, Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4 και PlayStation 5 κάποια στιγμή μέσα στο 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Μεγαλεπήβολο το Phantom Liberty expansion του Cyberpunk 2077

Το πρώτο (και μοναδικό) μεγάλο expansion του Cyberpunk 2077, Phantom Liberty, φαίνεται πως θα είναι ιδιαίτερα φιλόδοξο, καθώς αναφορά της εταιρίας υποστηρίζει ότι θα έχει το μεγαλύτερο budget που έχει δαπανηθεί ποτέ για DLC από την CD Projekt. Να θυμίσουμε ότι το Phantom Liberty θα προσθέσει τον δημοφιλή ηθοποιό Idris Elba, παράλληλα με την επιστροφή του Keanu Reeves.



Ο Marek Bugdo (investor relations manager της CD Projekt) ανέφερε σχετικά στην πολωνική οικονομική ιστοσελίδα Parkiet: **“Ελπίζουμε ότι οι νέες περιπέτειες και χαρακτήρες θα προσελκύσουν όσους είναι ήδη εξοικειωμένοι με το Cyberpunk και επίσης θα ενθαρρύνουν πολλούς νέους παίκτες να αρχίσουν να επισκεφτούν τη Night City”.**



Το Phantom Liberty του Cyberpunk 2077 πρόκειται να κυκλοφορήσει ως ένα expansion επί πληρωμή κάποια στιγμή μέσα στο 2023 αποτελώντας ένα «κατασκοπευτικό θρίλερ» με τον Elba ως Solomon Reed, πράκτορας της FIA. Μια νέα συνοικία της Night City θα είναι διαθέσιμη για εξερεύνηση. Να θυμίσουμε ότι το DLC θα διατεθεί αποκλειστικά στα PC και στις κονσόλες αυτής της γενιάς, τουτέστιν, δεν θα δίνει διαθέσιμο στις εκδόσεις των PlayStation 4 και Xbox One.

Άγγελος Ζλατινούδης

Αποχώρηση του Mac Walters από τη BioWare

Μετά από σχεδόν 20 χρόνια, ο Mac Walters, μια από τις κύριες δημιουργικές δυνάμεις πίσω από τη σειρά Mass Effect, πρόκειται να αποχωρήσει από τη BioWare. Ο Walters αποτέλεσε βασικό σεναριογράφο στα Mass Effect 2 και 3, ενώ πρωτίτερα είχε ξεκινήσει να εργάζεται στο studio ως συγγραφέας στο Jade Empire.

“Με το νέο έτος έρχονται νέες περιπέτειες”, δημοσίευσε ο Walters στο LinkedIn το Σαββατοκύριακο που μας πέρασε. “Όπως κάποιοι από εσάς γνωρίζετε ήδη, στα τέλη του περασμένου έτους αποφάσισα να φύγω από τη BioWare. Αυτά τα τελευταία 19 χρόνια ήταν μια εμπειρία που άλλαξε -το λιγότερο- τη ζωή μου, κάτι που έκανε πολύ δύσκολη την απόφαση να αποχωρήσω Έχω δουλέψει με τόσους υπέροχους ανθρώπους και είχα το προνόμιο να είμαι μέρος των πιο εκπληκτικών ομάδων και projects”.



Το προφίλ του Walters στο LinkedIn αναφέρει ότι τώρα βρίσκεται σε “διάλειμμα καριέρας” (career break), αλλά κατά τη διάρκεια της θητείας του στη BioWare, έπαιξε καθοριστικό ρόλο σε κάθε τίτλο Mass Effect, συμπεριλαμβανομένου του Mass Effect Andromeda, στο οποίο ήταν creative director. Διετέλεσε επίσης project director στο Mass Effect Legendary Edition και είχε επίσης ρόλο στη δημιουργία του Anthem ως narrative director.

Άγγελος Ζλατινούδης

Σταματάει η ανάπτυξη του Marvel's Avengers

Η Crystal Dynamics ανακοίνωσε ότι η ανάπτυξη του Marvel's Avengers πρόκειται να σταματήσει τον ερχόμενο Μάρτιο, έπειτα από τη διάθεση του Update 2.8. Μετά τη διάθεση του παραπάνω update δεν θα προστεθεί περαιτέρω περιεχόμενο ή χαρακτηριστικά στο Marvel's Avengers, ενώ επίσης όλα τα cosmetic αντικείμενα θα διατεθούν δωρεάν.

Κατά συνέπεια, το in-game Marketplace για τα cosmetic αντικείμενα θα απενεργοποιηθεί και τα credits δεν θα είναι πλέον διαθέσιμα για αγορά. Όλα τα εναπομείναντα credits θα μετατραπούν σε in-game πόρους, όπως units, fragments, upgrade modules, polychoron και DNA Keys.



Η περαιτέρω υποστήριξη του τίτλου (συντήρηση servers κ.λπ.) θα σταματήσει να υφίσταται στις 30 Σεπτεμβρίου, κάτι που ίσως οδηγήσει και στο οριστικό κλείσιμο του online περιβάλλοντος. Κατ' επέκταση ο Winter Soldier τελικά ήταν ο τελευταίος ήρωας που προστέθηκε στον τίτλο τον περασμένο Νοέμβριο. Μπορείτε να μάθετε περισσότερα στην επίσημη ανακοίνωση και στο FAQ εδώ.

“Γνωρίζουμε ότι αυτά είναι απογοητευτικά νέα, καθώς όλοι στην κοινότητα μας έχουν χτίσει μία σχέση με αυτούς τους χαρακτήρες και τις ιστορίες τους”, αναφέρει η εταιρία ανάπτυξης. “Είμαστε ιδιαίτερα ευγνώμονες που ήρθατε σε αυτήν την περιπέτεια μαζί μας”. Το Marvel's Avengers είναι διαθέσιμο για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC.

Άγγελος Ζλατινούδης

Δείγμα γραφής των finishing moves του Wanted: Dead

Οι 110 Industries και Soleil έκαναν διαθέσιμο ακόμη ένα gameplay trailer για το Wanted: Dead, όπου παρουσιάζονται οι finishing moves. Σε συνέχεια του βίντεο Combat Explained, το νέο βίντεο επιδεικνύει μερικά από τα πενήντα “άγρια και μοναδικά” finishing moves, που δημιουργήθηκαν έπειτα 100 ώρες motion capture από μια ομάδα stunt.



Τα finishing moves στο Wanted: Dead περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, εκτελέσεις ανά περίπτωση (situational kills), κάτι που σημαίνει ότι η ηρωίδα χρησιμοποιεί, όπου είναι δυνατό, τα περιβαλλοντικά στοιχεία για να προχωρήσει σε ανάλογα animations εξόντωσης των αντιπάλων. Τα finishing movies δεν προσφέρουν ένα αιματοβαμμένο και βίαιο θέαμα, αλλά, επιπλέον, αναπληρώνουν την υγεία.



Το Wanted: Dead αναμένεται να εκδοθεί στις 14 Φεβρουαρίου για PC, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox One και Xbox Series S/X. Μπορείτε να δείτε το βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Αποκαλύφθηκε το πρώτο DLC για το Marvel's Midnight Suns

Οι 2K και Firaxis, publisher και developer αντίστοιχα, αποκάλυψαν την πρώτη δόση post launch περιεχομένου του Marvel's Midnight Suns, το οποίο θα είναι διαθέσιμο για απόκτηση ως standalone ή ως μέρος του Season Pass του τίτλου. Με τον τίτλο "The Good, the Bad, and the Undead", το DLC περιλαμβάνει τον Deadpool ως νέο ήρωα που μπορεί να στρατολογηθεί, μαζί με τρία νέα story mission και μια αναβάθμιση του Abbey.

Ο Deadpool θα έρθει με μια σειρά από skins και outfits, καθώς και μοναδικές ικανότητες που κάνουν χρήση του χαρακτηριστικού χάους που δημιουργεί ο χαρακτήρας και του "σπασίματος του τέταρτου τοίχου". Το "The Good, the Bad, and The Undead" DLC θα φέρει τον Deadpool στο Marvel's Midnight Suns στις 26 Ιανουαρίου 2023.

Άγγελος Ζλατινούδης

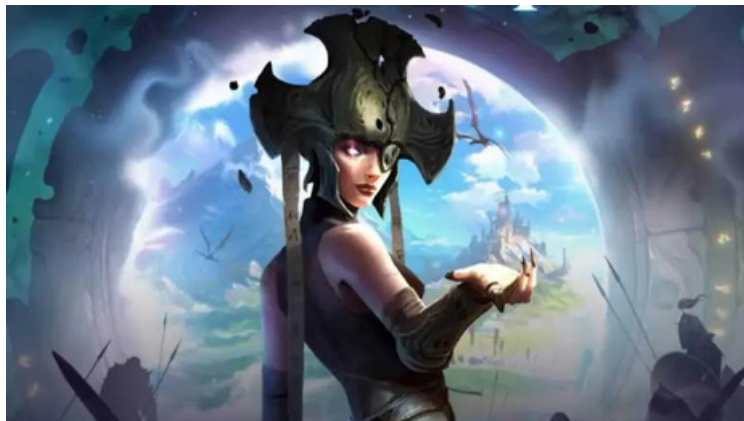
Ανακοινώθηκε το Age of Wonders 4

Η Paradox Interactive ανακοίνωσε το Age of Wonders 4, το νέα κεφάλαιο στη fantasy σειρά στρατηγικής από την Triumph Studios – του πρώτου μετά από εννέα χρόνια – το οποίο θα κυκλοφορήσει τον ερχόμενο Μάιο. Το νέο κεφάλαιο υπόσχεται «νέα επίπεδα» στους τομείς του customization και του replayability, καθώς και στα παραδοσιακά στοιχεία της δημιουργίας αυτοκρατοριών, του RPG και της turn-based tactical μάχης. Το Age of Wonders 4 βλέπει τους παίκτες να κυβερνούν τη δική τους αυτοκρατορία, καθώς οι ισχυροί Wizard Kings επιστρέφουν στο βασίλειο για να "βασιλέψουν" ως θεοί.

[Περιοχή](#)

WWW.GAMEOVER.GR

Θα χρειαστεί να "αμφισβητήσουν" τον νόμο τους, χρησιμοποιώντας το Tome of Magic, το οποίο είναι εμποτισμένο με arcane destruction, και εξελίσσοντας τους στρατούς τους και αποκτώντας νέες ικανότητες και μορφές.



Θα μπορούν ακόμη και να δημιουργήσουν τις δικές τους φατρίες, παίρνοντας δύσκολες αποφάσεις σε μια ιστορία με το τέλος να είναι ανοιχτό, καθώς παλεύουν για δόξα σε έναν «τεράστιο, αντιδραστικό κόσμο» χρησιμοποιώντας μια σειρά από διαφορετικές μονάδες, σε διάφορες αυτοκρατορίες και περιβάλλοντα. Το Age of Wonders 4 θα γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC στις 2 Μαΐου 2023. Μπορείτε να δείτε το βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Αποκαλύφθηκε το launch lineup του PlayStation VR2

Η Sony αποφάσισε να ανοίξει την κουρτίνα που "έκρυβε" τους τίτλους της launch περιόδου του PlayStation VR2 τον επόμενο μήνα. Δεκατρείς νέοι τίτλοι προστέθηκαν στη βιβλιοθήκη του PlayStation VR2, με τους Horizon Call of the Mountain, No Man's Sky, After the Fall και Resident Evil Village να έρχονται στο PS5 VR headset έως στο τέλος Μαρτίου.



Ένα δωρεάν update του Gran Turismo Sport για το PS VR 2, θα γίνει διαθέσιμο την ημέρα κυκλοφορίας, ενώ αγαπημένοι τίτλοι του PS VR, όπως το Job Simulator και το Tetris Effect, θα είναι επίσης διαθέσιμοι. Τα Fantavision 202X, Jurassic World Aftermath, Before Your Eyes, The Last Clockwinder και The Dark Pictures: Switchback είναι μεταξύ των άλλων τίτλων του launch παραθύρου που πρέπει να περιμένουμε.



Παρακάτω μπορείτε να βρείτε την πλήρη λίστα των τριάντα τίτλων που θα έρθουν στο PlayStation VR2 κατά την κυκλοφορία του στις 22 Φεβρουάριο ή λίγο αργότερα.

- After the Fall (Vertigo Games)
- Altair Breaker (Thirdverse)
- Before Your Eyes (Skybound Interactive, launch window)
- Cities VR (Fast Travel Games)
- Cosmonious High (Owlchemy)
- Creed Rise to Glory: Championship Edition (Survios, launch window)
- The Dark Pictures: Switchback (Supermassive, launch window)
- Demeo (Resolution Games)
- Dyschronia: Chronos Alternate (MyDearest Inc., Perp Games)
- Fantavision 202X (Cosmo Machia, Inc.)
- Gran Turismo 7 (via free update to PS5 version of GT7)
- Horizon Call of the Mountain (Firesprite, Guerrilla)
- Job Simulator (Owlchemy)
- Jurassic World Aftermath (Coatsink)
- Kayak VR: Mirage (Better Than Life)
- Kizuna AI – Touch the Beat! (Gemdrops, Inc.)
- The Last Clockwinder (Pontoco/Cyan Worlds)
- The Light Brigade (Funktronic Labs, purchase includes PS VR and PS VR2 versions)
- Moss 1 & 2 Remaster (Polyarc)
- NFL Pro Era (StatusPro, Inc., free PS VR2 upgrade)
- No Man's Sky (Hello Games, launch window)
- Pavlov VR (Vankrupt)
- Pistol Whip (Cloudhead, free upgrade)
- Puzzling Places (Realities.io, free upgrade)
- Resident Evil Village (Capcom, via free update to PS5 version of RE Village)
- Rez Infinite (Enhance)
- Song in the Smoke (17 Bit)
- STAR WARS: Tales from the Galaxy's Edge (ILMxLab)
- Synth Riders (Kluge Interactive, free upgrade)
- The Tale of Onogoro (Amata K.K.)
- Tentacular (Devolver)
- Tetris Effect (Enhance)
- Thumper (Drool LLC)
- The Walking Dead: Saints & Sinners: Ch. 2: Retribution (Skydance, launch window)
- Vacation Simulator (Owlchemy)
- What the Bat (Triband)
- Zenith: The Last City (Ramen VR, free upgrade)

Άγγελος Ζλατινούδης

Η Microsoft αντιμετωπίζει με μια αντιμονοπωλιακή προειδοποίηση της ΕΕ για την εξαγορά της Activision Blizzard

Η Microsoft αντιμετωπίζει ένα ακόμη εμπόδιο στη συμφωνία της για την εξαγορά της Activision Blizzard έναντι 68,7 δισεκατομμυρίων δολαρίων, με μια προειδοποίηση αντιμονοπωλιακής νομοθεσίας της ΕΕ να βρίσκεται στο προσκήνιο, σύμφωνα με μια αναφορά του Reuters. Η συμφωνία έχει ελεγχθεί επανειλημμένα από τη στιγμή της επιβεβαίωσης της πέρυσι, ενώ πρόκειται επίσης να υποβληθεί σε αντιμονοπωλιακή αγωγή από την Ομοσπονδιακή Επιτροπή Εμπορίου των ΗΠΑ.

Το παραπάνω είναι το πιο πρόσφατο εμπόδιο που αντιμετωπίζει η Microsoft καθώς προσπαθεί να ολοκληρώσει τη συμφωνία για την αγορά της Activision Blizzard, με την Ευρωπαϊκή Επιτροπή να ετοιμάζεται να εκδώσει ένα charge sheet, το οποίο θα περιλαμβάνει μια δήλωση με ενστάσεις για τη συμφωνία. Αυτό θα σταλεί στη Microsoft τις επόμενες εβδομάδες, σύμφωνα με πηγές του Reuters.



Η αντιμονοπωλιακή αρχή της ΕΕ έχει θέσει ως προθεσμία την 11η Απριλίου για την απόφαση της σχετικά με τη συμφωνία μεταξύ Microsoft και Activision Blizzard, αλλά αρνήθηκε να σχολιάσει τη διαδικασία. “Συνεχίζουμε να συνεργαζόμαστε με την Ευρωπαϊκή Επιτροπή για να αντιμετωπίσουμε τυχόν ανησυχίες σχετικά με την αγορά”, σχολίασε η Microsoft. “Στόχος μας είναι να φέρουμε περισσότερα παιχνίδια σε περισσότερους ανθρώπους και αυτή η συμφωνία θα προωθήσει αυτόν τον στόχο”.

Τέλος, να σημειώσουμε ότι η Αρχή Ανταγωνισμού και Αγορών (Competition and Markets Authority) του Ηνωμένου Βασιλείου ξεκίνησε επίσης τη δική της έρευνα για τη συμφωνία Microsoft – Activision Blizzard τον περασμένο Νοέμβριο.

Άγγελος Ζλατινούδης

Ανακοινώθηκε το Shadow Gambit: The Cursed Crew

Η εταιρεία ανάπτυξης του Desperados III, Mimimi Games, ανακοίνωσε το Shadow Gambit: The Cursed Crew, ένα παιχνίδι στρατηγικής με στοιχεία stealth που διαδραματίζεται κατά τη διάρκεια μιας εναλλακτικής ιστορίας στη Χρυσή Εποχή της Πειρατείας. Η σύνοψη της σεναριακής βάσης αναφέρει: “Γεια σου, καταραμένη πειρατή! Αυτό είναι ο Shadow Gambit: The Cursed Crew, ένα ολοκαίνουργιο παιχνίδι στρατηγικής με στοιχεία stealth που διαδραματίζεται κατά τη διάρκεια μιας εναλλακτικής ιστορίας της Χρυσής Εποχής της Πειρατείας.

Η Κατάρρα των Χαμένων Ψυχών στοιχειώνει τη μυστηριώδη αλυσίδα νησιών γνωστή ως Χαμένη Καραϊβική, η οποία βρίσκεται υπό τον έλεγχο των τρομερών δυνάμεων της Ιεράς Εξέτασης. Περιφρονούν κάθε τι υπερφυσικό και χρησιμοποιούν την πυρκαγιά που καταβροχθίζει τις ψυχές για να κυνηγήσουν καταραμένους πειρατές όπως εσείς”.



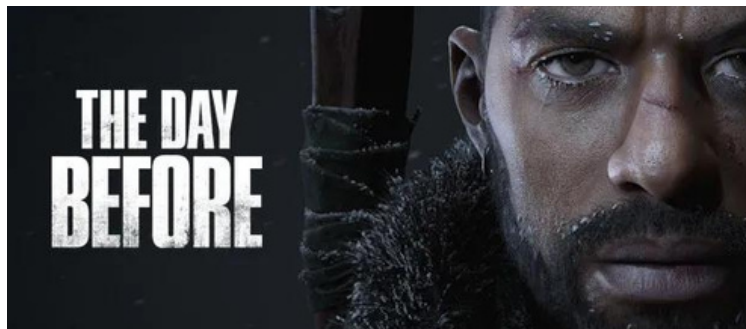
Μεταξύ άλλων ο επερχόμενος τίτλος θα περιέχει αρκετές δυνατότητες, όπως τη δημιουργία του δικού μας πληρώματος, κρυμμένους θησαυρούς, το δικό μας, πλοίο που θα φιλοξενεί το πλήρωμα μας, τη δυνατότητα να εξερευνήσουμε τη Χαμένη Καραϊβική αλλά και τη δυνατότητα να διαλέξουμε το κατάλληλο πλήρωμα για την ολοκλήρωση κάθε αποστολής. Ο τίτλος αναμένεται να κυκλοφορήσει για PlayStation 5, Xbox Series και PC μέσω Steam και Epic Games Store το 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Νέα καθυστέρηση για το The Day Before

Οι MyTona και Fntastic ανακοίνωσαν μέσω του Twitter πως θα αναβάλουν εκ νέου την κυκλοφορία του επερχόμενου open-world survival mmo The Day Before στους υπολογιστές, λόγω προβλημάτων με τα πνευματικά δικαιώματα του τίτλου.

Χαρακτηριστικά η ομάδα ανάπτυξης του τίτλου, αναφέρει: “Λίγο πριν την κυκλοφορία του τίτλου στο Steam, ενημερωθήκαμε πως υπάρχουν προβλήματα με τα εμπορικά δικαιώματα του τίτλου. Όπως γνωρίζετε ο τίτλος μας είχε αρχικά ανακοινωθεί τον Ιανουάριο του 2021. Εκείνη τη περίοδο το trademark της ονομασίας του τίτλου, ήταν διαθέσιμο. Ως αποτέλεσμα αυτών των προβλημάτων, αποφασίσαμε δυστυχώς να καθυστερήσουμε την κυκλοφορία του παιχνιδιού”.



Υπενθυμίζουμε πως το The Day Before είχε προγραμματιστεί για να κυκλοφορήσει αρχικά στις 21 Ιουνίου του 2022, ωστόσο η κυκλοφορία του για τους υπολογιστές είχε καθυστερήσει μέχρι την 1η Μαρτίου του 2023, με τις εκδόσεις του για τα PlayStation 5 και Xbox Series X|S να ακολουθούν αργότερα. Επί του παρόντος η νέα ημερομηνία κυκλοφορίας του τίτλου, σύμφωνα με την τελευταία ανακοίνωση της εταιρίας ανάπτυξης, είναι η 10η Νοεμβρίου του 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Νέα αλλαγή στη διάθεση του The Lord of the Rings: Gollum

Η Nacon επιβεβαίωσε ότι το The Lord of the Rings: Gollum, που βρίσκεται υπό ανάπτυξη από την Daedalic Entertainment, θα καθυστερήσει να κυκλοφορήσει για άλλη μια φορά, αφού προηγουμένως είχαμε την αλλαγή του αρχικού παράθυρου κυκλοφορίας από το 2021 στο 2022 όπου και έχασε το παράθυρο κυκλοφορίας του Σεπτεμβρίου 2022.

Αυτή η τελευταία καθυστέρηση (που περιλαμβάνεται στην πρόσφατη αναφορά κερδών της Nacon) φαίνεται να δείχνει ότι το The Lord of the Rings: Gollum είναι ακόμη μακριά. Σύμφωνα με την έκθεση, το The Lord of the Rings: Gollum πρόκειται τώρα να κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch και PC μέσα στο πρώτο εξάμηνο του οικονομικού έτους 2023- 24 της Nacon. Το παραπάνω σημαίνει ότι θα πρέπει να το περιμένουμε κάποια στιγμή μεταξύ Απριλίου και Σεπτεμβρίου του φετινού έτους.

Άγγελος Ζλατινούδης

Η 4A Games δίνει πρόσβαση στον editor του Metro Exodus

Η 4A Games έδωσε πρόσβαση στο SDK (Software Development Kit) του Metro Exodus. Θα αποτελεί έναν πλήρη editor, ικανό να τροφοδοτήσει τη δημιουργικότητα της κοινότητας, ώστε να εμπλουτίσει την εμπειρία με τον δικό της τρόπο.



αΣύμφωνα με την ομάδα ανάπτυξης, η 4A Games είχε πάντα τη φιλοδοξία να προσφέρει ελεύθερα το SDK. Το SDK προσφέρει ένα τεράστιο εύρος δυνατοτήτων και αντιπροσωπεύει το σύνολο εργαλείων που χρησιμοποίησαν οι προγραμματιστές της 4A Games για να δημιουργήσουν το Metro Exodus. Ως αποτέλεσμα, περιλαμβάνονται όλα τα εργαλεία που χρειάζονται οι δημιουργοί για να αφηγηθούν τις δικές τους ιστορίες, από NPC scripting και εισαγωγές προσαρμοσμένου περιεχομένου, μέχρι εντελώς νέα περιβάλλοντα και questlines.

Για να αποκτήσετε το Exodus SDK, πρέπει να έχετε στην κατοχή σας ένα αντίγραφο του Metro Exodus (2019) ή του Metro Exodus Enhanced Edition στο Steam, το GOG ή το Epic Games Store. Στη συνέχεια, μπορείτε να κατεβάσετε το Exodus SDK ως εργαλείο (για το Steam) ή ως πρόσθετο περιεχόμενο (για το GOG και το Epic Games Store).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Το GoldenEye 007 έρχεται στο Xbox Game Pass

26 χρόνια μετά την κυκλοφορία του στο Nintendo 64 το GoldenEye 007 θα έρθει και στο Game Pass, προσφέροντας την ίδια χαοτική single-player και split-screen εμπειρία James Bond που γνωρίσαμε και αγαπήσαμε από τον πρωτότυπο τίτλο του 1997. Το stealth shooter campaign και το τοπικό multiplayer split-screen, που υποστηρίζει έως και τέσσερις παίκτες, έρχεται στο Xbox με 4K native ανάλυση σε 16:9 widescreen, ένα σύστημα ελέγχου στα μέτρα της σύγχρονης εποχής και τα απαραίτητα achievements.

Το GoldenEye 007 θα κάνει το ντεμπούτο του στο Xbox Game Pass τόσο για το Xbox Series X/S όσο και για το Xbox One στις 27 Ιανουαρίου.

Άγγελος Ζλατινούδης

Λεπτομέρειες για το επόμενο Forza Motorsport

Κατά τη διάρκεια του πρώτου Xbox και της Bethesda Developer Direct, είχαμε την ευκαιρία να ρίξουμε μια νέα ματιά στο νέο racing τίτλο της Turn 10. Μέσα από το νέο dev video η Turn 10 υπόσχεται gameplay 4K/60fps με ray-tracing, περισσότερα από 500 αυτοκίνητα και 20 αγωνιστικά περιβάλλοντα, συμπεριλαμβανομένων 5 ολοκαίνουργιων, όπως το Kyalami Grand Prix στη Νότια Αφρική.

Δυστυχώς, το παράθυρο κυκλοφορίας του παιχνιδιού που ανέφερε «Άνοιξη του 2023» δεν είναι πλέον σίγουρο, καθώς πλέον αντικαταστήθηκε με το γενικό «2023». Μπορείτε να δείτε το νέο video του Forza Motorsport παρακάτω.



Παρακάτω μπορείτε να διαβάσετε μερικές από τις νέες πληροφορίες σχετικά με τα αυτοκίνητα, τις πίστες και την τεχνολογία που θα χρησιμοποιεί το Forza Motorsport.

Τα αυτοκίνητα είναι πιο δυναμικά από ποτέ

“Το Forza Motorsport θα διαθέτει περισσότερα από 500 πραγματικά αυτοκίνητα κατά την κυκλοφορία και περισσότερες από 800 μοναδικές αναβαθμίσεις και δυνατότητες παραμετροποίησης. Επιπλέον, θα προσφέρουμε τα πιο σύγχρονα αγωνιστικά αυτοκίνητα που έχουμε παρουσιάσει ποτέ στο roster μας. Δημιουργούμε επίσης μια πιο διασκεδαστική και ανταποδοτική εμπειρία οδήγησης χάρη στις σημαντικές βελτιώσεις που φέρνουμε στην προσομοίωση των physics.

Εκτός από τον αριθμό των αυτοκινήτων, έχουμε επίσης βελτιώσει την εμφάνισή τους χρησιμοποιώντας ένα φασματοφωτόμετρο, το οποίο καταγράφει πολλαπλά σημεία δεδομένων της συμπεριφοράς φωτός σε μια επιφάνεια.



Με αυτή τη νέα τεχνική, τα μοντέλα βαφής έχουν ρεαλιστικότερη απόκριση φωτός στα χρώματα. Τα αυτοκίνητα παρουσιάζουν πλέον φθορές και συσσώρευση βρωμιάς, κάτι που αποδίδεται με αληθοφάνεια και θα είναι μοναδική για κάθε όχημα”.

Βελτιωμένα κομμάτια και νέες τοποθεσίες

“Το Forza Motorsport θα ξεκινήσει με 20 περιβάλλοντα που θα περιέχουν πολλαπλές χαράξεις στις πίστες. Εκτός από τις αγαπημένες πίστες των fans, θα μπορείτε να αγωνιστείτε σε πέντε εντελώς νέες τοποθεσίες, συμπεριλαμβανομένης της πρώτης εμφάνισης του Kyalami της Νότιας Αφρικής. Λόγω του επιπέδου λεπτομέρειας που εισήχθη στις πίστες μέσω της φωτογραμμετρίας και των εικόνων που σαρώθηκαν με λέιζερ, η ομάδα μπόρεσε να απεικονίσει 10 φορές πιο ρεαλιστικές λεπτομέρειες, συμπεριλαμβανομένης της εξαιρετικά λεπτομερούς βλάστησης”.

Το Forza Motorsport αναμένεται να κυκλοφορήσει για PC και Xbox Series X/S εντός του 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ημερομηνία διάθεσης του Minecraft Legends

Κατά τη διάρκεια του Xbox Developer Direct Showcase, είχαμε την ανακοίνωση της ημερομηνίας κυκλοφορίας του Minecraft Legends, που έχει οριστεί για τις 18 Απριλίου. Το Minecraft Legends θα είναι ένας action strategy τίτλος όπου θα μπορούμε να εξερευνήσουμε έναν ανοιχτό κόσμο, να συγκεντρώσουμε οπαδούς/ακολουθούς και να συμμετάσχουμε σε στρατηγικές μάχες σε πραγματικό χρόνο. Να σημειώσουμε ότι ενώ ο δημιουργός του Minecraft, Mojang, συμμετέχει στο project, φαίνεται ότι το μεγαλύτερο μέρος της ανάπτυξης έγινε από την Blackbird Entertainment.



Επιπλέον, το Minecraft Legends θα διαθέτει τη δυνατότητα να ασχοληθούμε τόσο σε συνεργασία με άλλα άτομα όσο και σε PvP. Κατά τη διάρκεια του campaign θα πρέπει να συγκεντρώνουμε πόρους, που θα μας βοηθάνε στην καταπολέμηση των εισβολέων piglins.

[Περιοχόμενα](#)

Οι χάρτες του Minecraft Legends θα δημιουργούνται προοδευτικά κάτι που σημαίνει ότι κάθε φορά που θα εισερχόμαστε εκ νέου στο παιχνίδι η διαρρύθμιση θα είναι πάντα διαφορετική. Τέλος να αναφέρουμε ότι ο τίτλος έχει επιβεβαιωθεί ότι θα υποστηρίξει cross-platform play παράλληλα με το cross-online matchmaking. Το Minecraft Legends θα γίνει διαθέσιμο για PC, Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4, PlayStation 5 και Nintendo Switch στις 18 Απριλίου, ενώ θα είναι διαθέσιμο και μέσω του Xbox Game Pass. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ανακοινώθηκε το Hi-Fi Rush για Xbox Series S/X και PC

Η δημιουργός των Evil Within, Tango Gameworks, αποκάλυψε το Hi-Fi Rush, ένα rhythm-based, third person brawler. Σε μία πρώτη ματιά δείχνει ως ένας συνδυασμός των Sunset Overdrive και Jet Set Radio. Η ανακοίνωση του παιχνιδιού έκρυβε και μία ευχάριστη έκπληξη, αυτή της κυκλοφορίας του παιχνιδιού από σήμερα, 25 Ιανουαρίου.

Ως ένας ταραχώδης, πολύχρωμος action τίτλος, το Hi-Fi Rush αποφεύγει τη συνηθισμένη συνταγή τρόμου της Tango, μεταφέροντας αντιθέτως κάτι σαφέστατα πιο ζωντανό και κομψό. Δίνοντας τον ρόλο ενός wannabe rockstar, του Chai, το Hi-Fi Rush θα μεταφέρει τους παίκτες απέναντι σε ένα εχθρικό ρομποτικό συγκρότημα, με τις μάχες και την κίνηση να συνδέονται άμεσα με το ρυθμό του soundtrack. Ο Chai τρέπεται σε φυγή όταν τον χαρακτηρίζουν ως «ελάττωμα», καθώς η καρδιά του έγινε fused κατά λάθος με μια συσκευή αναπαραγωγής μουσικής.



Το Hi-Fi Rush είναι διαθέσιμο σε Xbox Series X/S και PC μέσω Game Pass. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Με αυτή τη νέα τεχνική, τα μοντέλα βαφής έχουν ρεαλιστικότερη απόκριση φωτός στα χρώματα. Τα αυτοκίνητα παρουσιάζουν πλέον φθορές και συσσώρευση βρωμιάς, κάτι που αποδίδεται με αληθοφάνεια και θα είναι μοναδική για κάθε όχημα”.

Βελτιωμένα κομμάτια και νέες τοποθεσίες

“Το Forza Motorsport θα ξεκινήσει με 20 περιβάλλοντα που θα περιέχουν πολλαπλές χαράξεις στις πίστες. Εκτός από τις αγαπημένες πίστες των fans, θα μπορείτε να αγωνιστείτε σε πέντε εντελώς νέες τοποθεσίες, συμπεριλαμβανομένης της πρώτης εμφάνισης του Kyalami της Νότιας Αφρικής. Λόγω του επιπέδου λεπτομέρειας που εισήχθη στις πίστες μέσω της φωτογραμμετρίας και των εικόνων που σαρώθηκαν με λέιζερ, η ομάδα μπόρεσε να απεικονίσει 10 φορές πιο ρεαλιστικές λεπτομέρειες, συμπεριλαμβανομένης της εξαιρετικά λεπτομερούς βλάστησης”.

Το Forza Motorsport αναμένεται να κυκλοφορήσει για PC και Xbox Series X/S εντός του 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Δεδομένης της νέας εποχής στην οποία μπαίνει το DCU, έπειτα από την ανάληψη καθηκόντων CEO των DC Studios από τους James Gunn και Peter Safran, εικάζουμε ότι το Shazam! Fury of the Gods μπορεί να προβληθεί απλά και μόνο επειδή τα γυρίσματα της ταινίας είχαν ουσιαστικά ολοκληρωθεί. Άλλωστε οι νέοι CEO έχουν ήδη ακυρώσει και έχουν κόψει τους δεσμούς με τους περισσότερους από τους ηθοποιούς που είχαμε δει στο DCU, μέρος του οποίου αποτελούσε, αν και αμυδρά και το Shazam!. Μικρό το κακό βέβαια θα λέγαμε εμείς καθώς το DCU φαινόταν ότι δεν μπορούσε με τίποτα να βρει τα “πατήματά” του, επομένως ένα ολοκληρωτικό reboot ίσως αποτελεί μία δραστική λύση. ●

Νικόλας Μαρκόγλου

Κριτική για το The Bear

Σύνοψη: Η ιστορία ακολουθεί την προσπάθεια του Carmen, ενός νεαρού σεφ με προϋπηρεσία στα καλύτερα εστιατόρια της Αμερικής, όταν μετά από ένα αναπάντεχο γεγονός επιστρέφει στο Σικάγο και αναλαμβάνει το οικογενειακό εστιατόριο.

Η υπόθεση είναι απλή και όχι ιδιαίτερα καινούργια. Ακολουθούμε τη διαδρομή ενός άσωτου που επιστρέφει –απότομα και αναπάντεχα- στη γενέτειρά του μετά την απόλυτη επαγγελματική καταξίωση και αναγνώριση. Ωστόσο, η εκτέλεση είναι το παν. Άψογες ερμηνείες, όμορφη σκηνοθεσία και ένα λιτό, υπαινικτικό σενάριο, που είναι εξίσου καλό στις πιο ήσυχες στιγμές όσο και στις πιο πομπώδεις σκηνές, γεμάτες φωνές και εκνευρισμό, κάτι που μετατρέπει την ιστορία σε κάτι πραγματικά ξεχωριστό.



Ο Carmen “Carmy” Berzatto (ο Jeremy Allen White στον πρώτο πρωταγωνιστικό τηλεοπτικό ρόλο, για τον οποίο πρόσφατα βραβεύτηκε με χρυσή σφαίρα) είναι ένας νεαρός, βραβευμένος σεφ στη Νέα Υόρκη που επέστρεψε στην πατρίδα του, το Σικάγο, για να αναλάβει το οικογενειακό μαγαζί που φτιάχνει σάντουιτς, έπειτα από την αυτοκτονία του αδελφού του Michael.

[Περιοχή](#)

Ο Michael είχε προνοήσει να αφήσει το εν λόγω μαγαζί, το The Original Beef, στον Carmy μέσω της διαθήκης του. Μαζί με την οικογενειακή επιχείρηση όμως άφησε και ένα ετερόκλητο «πλήρωμα» που δούλευε στο μαγαζί. Μεταξύ αυτών είναι ο καλύτερος φίλος του Michael, ο Richie (Ebon Moss-Bachrach), ένας περίεργος και εκνευριστικός χαρακτήρας, ο απρόσεκτος φούρναρης Marcus (Lionel Boyce) και η βοηθός του, Tina (Liza Colón-Zayas).



Το μαγαζί λειτουργεί βάση ενός δυσλειτουργικού, το λιγότερο, συστήματος και η ομάδα στηρίζεται σε ένα σαθρό οικοδόμημα που συγκρατείται μόνο με ελπίδα και όνειρα. Ο Carmy και η νεοπροσληφθείσα Sydney προσπαθούν να βγάλουν τάξη από το χάος, όλα θα καταρρεύσουν και ένα ντόμινο εξελίξεων σε μορφή χιονοστιβάδας θα ξεκινήσει. Η παρακολούθησή του είναι σαν να σε ωθεί να βιώσεις κάτι μεταξύ μιας τεράστιας αγκαλιάς, που σε περιβάλλει με ζεστασιά και ενός ανείπωτου και αδιευκρίνιστου εκνευρισμού, που σε οδηγεί στα όρια κρίσης πανικού.

Μια κατά βάση δραματική σειρά για μια δυσλειτουργική «οικογένεια» αγνώστων που βρέθηκαν μαζί στον ίδιο εργασιακό χώρο, εξοικειωμένοι με τους καβγάδες, τις αδυναμίες και τα πάθη τους, σε αναζήτηση απαντήσεων για το παρελθόν τους, προσπαθούν να βρουν λύσεις και διεξόδους για το μέλλον τους. Yes, chef. ●

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Για να δείτε το εκάστοτε trailer πατήστε πάνω στην εικόνα.

Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves

Σκηνοθέτες: Jonathan Goldstein (Game Night), John Francis Daley (Game Night)

Πρωταγωνιστούν: Chris Pine, Michelle Rodriguez, Rege-Jean Page, Hugh Grant

Πρεμιέρα: 31 Μαρτίου (Αμερική)

Μία ομάδα κλεφτών θα χρειαστεί να γίνουν οι ήρωες στον fantasy κόσμο του Dungeons & Dragons, προκειμένου να σταματήσουν τα σχέδια μίας δαιμονικής παράταξης μάγων που προσπαθούν να σκλαβώσουν τους πάντες. Το trailer παρουσιάζει την εικόνα μίας D&D μεταφοράς που ίσως καταφέρει να αποτελέσει guilty pleasure μέσα από το ιδιαίτερα ανάλαφρο ύφος που παρουσιάζει. Ίσως μία προσπάθεια να προσεγγίσουν το ύφος του tabletop από την πλευρά της “χαβαλέ” ύφους ενασχόλησης που συχνά προκύπτει.



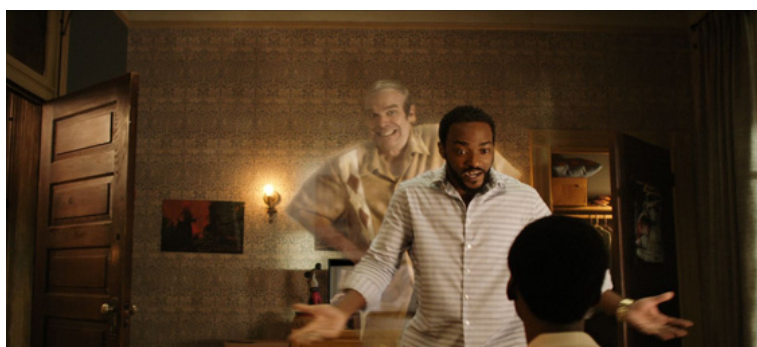
We Have a Ghost

Σκηνοθέτης: Christopher Landon (Freaky)

Πρωταγωνιστούν: David Harbour, Anthony Mackie & Jennifer Coolidge

Πρεμιέρα: 24 Φεβρουαρίου (Netflix)

Μία εναλλακτική ιστορία με φάντασμα θα επιχειρήσει να φέρει η κωμική ταινία We Have a Ghost καθώς όταν η οικογένεια του Kevin ανακαλύψει ότι έχουν ένα φάντασμα στο σπίτι τους, στο πρόσωπο του Ernest (David Harbour), όχι μόνο δεν θα τρομάξουν αλλά θα αποφασίσουν να τον μετατρέψουν σε πόλο έλξης για followers στα social media.



65

Σκηνοθέτες: Scott Beck (Haunt), Bryan Woods (Haunt)

Πρωταγωνιστούν: Adam Driver, Ariana Greenblatt, Chloe Coleman

Πρεμιέρα: 3 Μαρτίου, 2023 (Αμερική)

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



Shazam! Fury of the Gods

Σκηνοθέτης: David F. Sandberg (Shazam!)

Πρωταγωνιστούν: Zachary Levi, Asher Angel, Lucy Liu, Djimon Hounsou, Helen Mirren

Πρεμιέρα: 17 Μαρτίου (Αμερική)

Στη νέα περιπέτειά του ο Shazam (Zachary Levi/Asher Angel) θα βρει στο πλευρό του τους θετούς αδερφούς του που με τη σειρά τους θα έχουν πλέον την ικανότητα να μετατρέπονται και οι ίδιοι σε υπερήρωες. Η ομάδα των νεαρών υπερηρώων θα κληθεί να έρθει αντιμέτωπη με τις Κόρες του Άτλα και να τις εμποδίσουν από την καταστροφή του κόσμου.



Lucky Hank, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 19 Μαρτίου (AMC), 8 επεισόδια

Έπειτα από το εξαιρετικό και επιτυχημένο Better Call Saul ο Bob Odenkirk αφήνει πίσω τον χαρακτήρα του Jimmy McGill για να πρωταγωνιστήσει ως ο William Henry Devereaux, ο διευθυντής (που είναι παράλληλα εν μέσω κρίσης της μέσης ηλικίας) ενός υπερχρηματοδοτούμενου κολεγίου.



Cine-TV Νέα

Νέο reboot του Friday the 13th με τη συμμετοχή του δημιουργού της πρώτης ταινίας.

Σύμφωνα με το Bloody Disgusting ετοιμάζεται το reboot του δημοφιλούς horror franchise Friday the 13th. Στην ανάπτυξη της νέας ιστορίας του Jason Voorhees συμμετέχει και ο Sean S. Cunningham, ο οποίος ήταν σκηνοθέτης και παραγωγός της πρώτης ταινίας του franchise, το μακρινό 1980. Στη σειρά θα συμμετέχουν και οι ιθύνοντες του Crystal Lake, της νέας τηλεοπτικής σειράς που θα αποτελεί prequel των ταινιών.

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

Review

**DEAD
SPACE**

Review

FORSPOKEN



WWW.GAMEOVER.GR

