

Τεύχος 16 05/02/2023

GAMEOVER

Magazine



Review
Forspoken

EDITORIAL

Reviews

[σελ. 2: Forspoken](#)

[σελ. 5: Persona 4 Golden](#)

[σελ. 7: Dead Space](#)

Ειδήσεις

[σελ. 11](#)

Cine-TV

[σελ. 17](#)

Ο Ιανουάριος ευτυχώς έκλεισε με μία ιδιαίτερα δυνατή κυκλοφορία, αφήνοντας πίσω την "πικρή" γεύση του Forspoken. Το remake του Dead Space μπορεί να μη φέρνει κάτι πραγματικά φρέσκο αλλά δεν παύει να αποτελεί μία πρώτης τάξεως ευκαιρία να επανέλθουμε σε ένα από τα καλύτερα survival horror που έχει βγάλει η βιομηχανία και ένα από τα απειροελάχιστα παιχνίδια του είδους που διαδραματίζονται στο διάστημα.

Εντός του Φεβρουαρίου την προσοχή μας την έχουμε στρέψει στο Hogwarts Legacy, αν και μάλλον χρειάζεται λίγο εγκράτεια στις προσδοκίες, δεδομένου ότι η Avalanche Software (καμία σχέση με την εταιρία των Just Cause) δεν είχε αναλάβει ποτέ στο παρελθόν της ανάλογα μεγαλεπήβολο εγχείρημα.

Ακόμα μεγαλύτερη περιέργεια έχουμε για την περίπτωση του Atomic Heart, το οποίο μετά από πολλά (πάρα πολλά) χρόνια επιτέλους βρίσκει τον δρόμο του προς την κυκλοφορία. Πάντα κοιτάμε με ενδιαφέρον οποιοδήποτε φιλόδοξο νέο single player FPS (σχεδόν είδος υπό εξαφάνιση...) και παρότι η συγκεκριμένη εταιρία ανάπτυξης δεν έχει το παραμικρό δείγμα να επιδείξει στο βιογραφικό της ελπίζουμε να αποδειχθεί κρυμμένο ταλέντο και ο παρανοϊκός κόσμος που φαίνεται ότι έχει δημιουργήσει να είναι τόσο ενδιαφέρον όσο φαίνεται από τα ξέφρενα trailers.

Νικόλας Μαρκόγλου

Επιμέλεια σύνταξης:

Νικόλας Μαρκόγλου

-

Καλλιτεχνική διεύθυνση:

Αλέξανδρος Μιχαλιτσιάνος

Μπορείτε να στηρίξετε το GameOver.gr κάνοντας donation στο PayPal, είτε πατώντας στο ακόλουθο link είτε μέσω του QR code.

PayPal link:

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



Forspoken

Επιστρέφοντας στο σημείο μηδέν για το design του open world.

Πάντα λέμε ναι στη διάθεση ενός νέου IP, μία φρέσκια εμπειρία που υπόσχεται να μας γνωρίσει ένα ολοκαίνουριο σύμπαν. Αυτό αποτελούσε και έναν εύλογο λόγο για δημιουργία ενθουσιασμού όταν πρωτοείδαμε την ανακοίνωση του -τότε ονομασμένου- Project Athia, το καλοκαίρι του 2020. Τι γίνεται όμως όταν αυτός ο νέος κόσμος δεν προσφέρει σχεδόν τίποτα περισσότερο από μία open world δομή που δείχνει σαν να έχει δημιουργηθεί μέσα από ξεχασμένα εγχειρίδια ανάπτυξης ανοιχτού κόσμου της εποχής του πρώτου Assassin's Creed;

Το Forspoken έρχεται να απαντήσει αυτό το ερώτημα και να μας κάνει να αναρωτηθούμε (για άλλη μία φορά) αν η σχεδιαστική προσέγγιση του ανοιχτού κόσμου έχει οποιονδήποτε λόγο ύπαρξης για ορισμένους δημιουργούς πέρα από την τεχνητή αύξηση της διάρκειας. Το πρόβλημα όμως με το Forspoken δεν είναι απλά ότι ο ανοιχτός του κόσμος καταντάει κουραστικός και άνευ ουσίας μέσα σε μόλις 1-2 ώρες αλλά ότι γενικά σε όλους τους τομείς επικρατεί μία αίσθηση μετριότητας, παρότι που το σύστημα μάχης, καταφέρνει ως ένα σημείο να ξεπεράσει αυτόν το χαρακτηρισμό. Το αρνητικό κλίμα δημιουργείται ήδη από το εισαγωγικό κομμάτι, το οποίο διαρκεί περίπου 2-3 ώρες και με εκνευριστικό τρόπο μας οδηγεί διαρκώς από cutscene σε cutscene.



Αυτό δεν θα βέβαια κάτι αναγκαία αρνητικό από μόνο του, καθώς μία εκτενής εισαγωγή ενδέχεται να ωφελήσει την ανάπτυξη ενός νέου σύμπαντος, όπως συνέβη, παραδείγματος χάρη, στην περίπτωση του Death Stranding. Στην προκειμένη περίπτωση όμως η γραφή δεν είναι σε θέση να δημιουργήσει πραγματικό ενδιαφέρον. Η ιστορία ξεκινάει στη Νέα Υόρκη όπου βλέπουμε την ορφανή και νεαρή Frey να έχει προβλήματα με το νόμο, γλυτώνοντας τη φυλάκισή της χάρη στην καλή καρδιά του δικαστή.

[Περιοχόμενα](#)

Η Frey φαίνεται να έχει παρατήσει κάθε προσπάθεια να φτιάξει τη ζωή της και προσπαθεί να φύγει ώστε να αλλάξει πλήρως τη ζωή της. Ένα δραματικό γεγονός θα τη φέρει σε αδιέξοδο και εκεί που θα χάσει κάθε ελπίδα θα βρει σε ένα εγκαταλελειμμένο διαμέρισμα ένα περίτεχνο βραχιόλι. Αφού το φορέσει όχι μόνο θα βρεθεί αναπάντεχα στον fantasy κόσμο της Athia, αλλά θα διαπιστώσει επιπλέον ότι το βραχιόλι έχει την ικανότητα να μιλάει, καθιστώντας το ως ένα εκκεντρικό side kick. Δεν θα αργήσουμε να μάθουμε ότι αυτός ο κόσμος είναι ρημαγμένος από ένα καταστροφικό μίasma, που έχει αφήσει ως μόνο βιώσιμο μέρος την πόλη του Cipal.



Σταδιακά μαθαίνουμε ότι οι τέσσερις μητριαρχικές οντότητες που προστάτευαν την Athia έχουν πλέον χάσει τα λογικά τους και αποτελούν μέρος του προβλήματος και, όπως είναι φυσικό, η Frey θα αποδειχθεί ο αναπάντεχος ήρωας για τη σωτηρία της Athia. Η παραπάνω σεναριακή βάση είναι όσο απλοϊκή ακούγεται οδηγώντας παράλληλα σε μία δομή που είναι εντελώς προβλέψιμη για το μεγαλύτερο κομμάτι της περιπέτειας.

Δυστυχώς, οι επιφανειακοί και αρκετά κλισέ χαρακτήρες που θα πλαισιώσουν την Frey δεν βοηθάνε την κατάσταση. Η ίδια η Frey ακροβατεί μεταξύ εκνευριστικού χαρακτήρα με συμπεριφορά εφήβου που του φταίνε τα πάντα και ενός ατόμου που έχει θάρρος και τόλμη. Το αυτό ισχύει και με το sidekick της, το βραχιόλι (Cuff, όπως ονομάζεται στο παιχνίδι), το οποίο προσπαθεί να χτίσει μία φιλική σχέση με την Frey αλλά παράλληλα επιχειρεί να μεταφέρει μία αμυδρά αίσθηση φλεγματικού βρετανικού χιούμορ, που όμως καταλήγει συχνά να είναι αρκετά άγευστη.

Υπάρχουν στιγμές που οι μεταξύ τους στιχομυθίες είναι συμπαθητικές, ιδίως σε περιπτώσεις όπου η Frey χρησιμοποιεί την αργκό της Νέας Υόρκης που δεν θα μπορούσε να βγάξει νόημα σε ένα πλάσμα ενός άλλου κόσμου, αλλά γενικά το συγκεκριμένο δίδυμο χαρακτήρων δεν καταφέρνει να έχει κάποια αξιομνημόνευτη χημεία.



Ένα σημαντικό θέμα του σεναρίου προκύπτει από την απρόσμενα μικρή διάρκεια του campaign (η διάρκεια δεν ξεπερνάει τις 8-10 ώρες για τις κεντρικές αποστολές), κάτι που σημαίνει ότι δεν υπάρχει χώρος για να “αναπνεύσει” από άποψη χτίσιματος lore. Υπάρχουν ορισμένες ενδιαφέρουσες εξελίξεις στις τελευταίες 2 ώρες της κεντρικής ιστορίας αλλά έρχονται πολύ καθυστερημένα και δεν μπορούν εν τέλει να σώσουν την κατάσταση όταν το προηγούμενο κομμάτι είναι τόσο απλοϊκό και σε σημεία αφελέστατο. Με τη σειρά τους οι villain αποτελούν χαμένη ευκαιρία, όντας προσωπικότητες που κάνουν αίσθηση όταν εμφανίζονται αλλά τελικά βγαίνουν εκτός δράσης πριν προλάβουν να αφήσουν κάποιο ουσιαστικό στίγμα.

Ίσως η μικρή διάρκεια του campaign να μην αποτελούσε ένα τόσο σημαντικό πλήγμα για το ελλιπές χτίσιμο του σύμπαντος, την ανάπτυξη της Frey καθώς και του περιγυρού της εάν το παράπλευρο υλικό αναλάμβανε μέρος αυτού του βάρους. Δυστυχώς όμως, το δευτερεύον περιεχόμενο μας οδηγεί πάρα πολλά χρόνια πίσω, μεταφέροντας το πιο επαναλαμβανόμενο και αδιάφορο προαιρετικό υλικό που έχουμε δει από την εποχή των πρώτων open world.



Στη συντριπτική τους πλειοψηφία τα δευτερεύοντα quests μόνο κατ' ευφημισμό θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν έτσι. Πως αλλιώς να τα εκλάβουμε όταν ένας σημαντικός αριθμός αυτών μας ζητάει να ακολουθήσουμε γάτες σε κάποια αντικείμενα ή να “καθαρίσουμε” μικρά και πανομοιότυπα dungeons που απλά βρίσκονται διάσπαρτα, δίχως κάποιο σεναριακό υπόβαθρο.

Τα λιγοστά side quests που συνοδεύονται από κάποιον διάλογο, είναι τα πλέον υποτυπώδη και δεν ζητάνε κάτι περισσότερο από ένα άνευ ουσίας fetch ζητούμενα. Το αυτό ισχύει και για τα διάσπαρτα εικονίδια, σημεία ενδιαφέροντος, στο χάρτη που έρχονται σε 4-5 παραλλαγές οι οποίες επαναλαμβάνονται ξανά και ξανά μέσα από ένα εξόφθαλμο copy paste, οδηγώντας στο πλέον τυποποιημένο map cleaning. Εκεί που η κατάσταση γίνεται καλύτερη είναι στον τρόπο περιήγησης αλλά και στο σύστημα μάχης, δύο τομείς όπου η Luminous φαίνεται ότι είχε μία γερή βάση, παρόλο που δεν κατάφερε να υποστηρίξει με το ανάλογο περιεχόμενο.

Εξαρχής η Frey έχει την ικανότητα να μεταχειρίζεται διάφορες μαγείες, βοηθητικές και επιθετικές, ενώ σταδιακά το ρεπερτόριό της εμπλουτίζεται σημαντικά. Η ποικιλομορφία των μαγικών ικανοτήτων είναι τεράστια και με ουσιαστικές διαφορές, ώστε η αξιοποίησή τους να έχει και μία στρατηγική προέκταση όσον αφορά στη χρήση τους.

Οι δεκάδες διαφορετικές επιλογές που έχουμε στη διάθεσή μας μπορούν να χρησιμοποιηθούν με άνεση μέσα από ένα καλοφτιαγμένο σύστημα χειρισμού που μας επιτρέπει να εναλλάσσουμε με ευκολία τις βοηθητικές και επιθετικές κινήσεις (χωρισμένες, αντίστοιχα στα αριστερά και δεξιά shoulder buttons).

Παρά τον χαμό που επικρατεί στις περισσότερες μάχες η συνεχής εναλλαγή μαγειών για crowd control, status effect, ισχυρές επιθέσεις κ.λπ. γινόταν με άνεση, κάτι που βέβαια βοηθούσε σημαντικά στην ευχάριστη αίσθηση της μάχης. Ο βαθμός δυσκολίας κυμαίνεται γενικά σε φυσιολογικά επίπεδα, απαιτώντας βέβαια καλά αντανakλαστικά για τα dodges, συγχωρώντας παράλληλα κάποια λάθη.

Και εδώ βέβαια δεν λείπουν ορισμένα θεματάκια με πρώτο και καλύτερο το θέμα του “κλειδώματος” του στόχου στους εχθρούς, όπου από την αρχή έως το τέλος της περιπέτειας δεν καταλάβαμε ποτέ τους λόγους για τους οποίους αποφάσιζε από μόνο του να “ξεκλειδώνει” από τον εκάστοτε εχθρό που είχαμε στο πεδίο όρασης.

Επιπλέον, σε σημεία ο υπέρ του δέοντος οπτικός χαμός που μπορεί να προκύψει από τα εφέ της μαγείας ενδέχεται να μειώσει σε τόσο σημαντικό βαθμό την ορατότητά μας ώστε πραγματικά να μην γνωρίζουμε που βρίσκονται οι εχθροί και από που δεχόμαστε χτυπήματα. Ευτυχώς βέβαια αυτά τα σημεία δεν είναι πολλά και άλλωστε συχνά έχουν να κάνουν με τη δική μας επιλογή της εκάστοτε μαγείας, αλλά δεν παύει να είναι ένας άσκοπος περιορισμός για τη χρήση ορισμένων -ισχυρών- μαγειών.

Θα πρέπει να αναφέρουμε επίσης ότι το bestiary είναι σαφέστατα ικανοποιητικό, προσφέροντας μία αρκετά καλή ποικιλία διαφορετικών εχθρών. Η κινησιολογία τους μπορεί να μην προσφέρει κάτι ευφάνταστο ή ποικίλο αλλά τουλάχιστον γίνεται μία αξιοπρεπής προσπάθεια ώστε να μην νοιώθει κάποιος ότι αντιμετωπίζει διαρκώς τα ίδια τέρατα. Κάτι ανάλογο ισχύει και για τα bosses, που στη συντριπτική πλειοψηφία είναι προαιρετικά και μας φέρνουν σε ευχάριστα έντονες μάχες.



Σε γενικές γραμμές το σύστημα μάχης, αυτό καθαυτό, καταλήγει με θετικό πρόσημο, αν και σίγουρα θα θέλαμε να το δούμε σε κάτι πιο περίτεχνο πέρα από προβλέψιμες, στρογγυλές αρένες, με ελάχιστες παραλλαγές. Το έτερο κομμάτι που, όπως προείπαμε, είναι αρκετά δουλεμένο αφορά στο λεγόμενο magic parkour, δηλαδή στην ικανότητα της Frey να περιφέρεται με μεγάλη ευκολία και ταχύτητα στο περιβάλλον. Η γρηγοράδα του τρεξίματός της και τα καλοφτιαγμένα και ποικίλα animations για να προσπερνάει κάθε λογής εμπόδια, δημιουργεί μία ευχάριστη αίσθηση στην κάλυψη μεγάλων αποστάσεων.

Η Frey μπορεί να σκαρφαλώνει ψηλές πλαγιές μέσα από αλληπάλληλα άλματα, αν και υπάρχει ο καλοδεχούμενος περιορισμός των τριών αλμάτων, ενώ αργότερα το ρεπερτόριό της εμπλουτίζεται με ένα μαγικό λάσο που της επιτρέπει να καλύψει μεγάλα κενά. Γενικά το magic parkour έχει υλοποιηθεί ωραία, καταφέροντας να απαλύνει το σύννηθος αγκάθι των open world, που έχει να κάνει με τη μέθοδο περιήγησης. Από την άλλη πλευρά αποτελεί και μία χαμένη ευκαιρία δεδομένου ότι η Luminous δεν προσπάθησε στο ελάχιστο να αξιοποιήσει αυτές τις ακροβατικές ικανότητες σε αποστολές ή σε πιο περίτεχνο platforming, πέραν της απλής περιήγησης στον ανοικτό κόσμο.



Όσον αφορά στον τεχνικό τομέα το Forspoken και εδώ φλερτάρει με τη μετριότητα. Σε σημεία, το κομμάτι του open world αποδίδει ορισμένες αρκετά όμορφες εικόνες, ενός ρημαγμένου πολιτισμού, όπου το στοιχείο της μαγείας κυριαρχεί. Αλλού όμως το draw distance φαίνεται φτωχό, οδηγώντας σε ένα μετριότατο θέαμα στον ορίζοντα ενώ η ίδια η Cipal, η υποτιθέμενη μεγάλη και πλούσια πόλη της Athia, είναι απελπιστικά κοινότυπη, άχρωμη και ανάξια προσοχής.

Το δίχως άλλο το Forspoken δεν είναι παιχνίδι που θα δει κάποιος και θα νοιώσει να αντιλαμβάνεται τη μεγαλύτερη ιπποδύναμη που έχει μέσα του το PlayStation 5. Να αναφέρουμε βέβαια ότι στο performance mode έτρεξε απροβλημάτιστα και ομαλότατα, εξαιρουμένων ορισμένων μεμονωμένων σημείων όπου παρατηρήσαμε μία ελαφριά πτώση στο frame rate.

[Περιοχή](#)

Από την άλλη πλευρά, στον τομέα της μουσικής οι ενορχηστρώσεις πλαισιώνουν ιδανικά αυτόν τον μαγικό κόσμο, δίνοντας αναγκαία ψήγματα προσωπικότητας στο όλο εγχείρημα. Η αλήθεια είναι βέβαια ότι δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο για τα φτωχότερα ηχητικά εφέ εντός της πόλης του Cipal, που δίνει την αίσθηση περισσότερο μίας πόλης-φάντασμα.

Συνολικά το Forspoken καταλήγει ως μία προβληματική περίπτωση νέου IP. Δυστυχώς, η καλή βάση του συστήματος μάχης και το διασκεδαστικό, παρότι επιφανειακό, magic parkour δεν μπορούν να αντισταθμίσουν την ελλιπή και σύντομη σεναριακή εξέλιξη και πολύ περισσότερο δεν είναι σε θέση να υπερκεράσουν το απελπιστικά αδιάφορο open world σκέλος αλλά και ένα questing περιεχόμενο που είναι ότι πιο παρωχημένο έχουμε δει εδώ και πολλά χρόνια.

Σε ένα ενδεχόμενο sequel η Luminous θα πρέπει να κάνει σοβαρά άλματα για να αποδείξει ότι το Forspoken μπορεί να έχει θέση στο πυκνοκατοικημένο είδος των open world.

Νικόλας Μαρκόγλου

Βαθμολογία: 5

Θετικά

- Το σύστημα μάχης παρουσιάζει ένα ενδιαφέρον, επιτρέποντας μας να μεταχειριστούμε με ευκολία ποικίλες μαγείες
- Το magic parkour οδηγεί σε μία ευχάριστη περιήγηση του open world τμήματος...

Αρνητικά

- ...ένας μηχανισμός όμως που μένει αναξιοποίητος από τις ίδιες τις αποστολές
- Το σενάριο είναι αδιάφορο και οι κάπως ενδιαφέρουσες τροπές των τελευταίων ορών δεν είναι αρκετές για να σώσουν την κατάσταση
- Οι δευτερεύουσες αποστολές είναι από τις πιο κοινότυπες, άγευστες, αδιάφορες και επαναλαμβανόμενες που έχουμε δει εδώ και πολλά χρόνια
- Τα εικονίδια που υπάρχουν διάσπαρτα στον χάρτη είναι απλά 4-5 διαφορετικά copy paste που επαναλαμβάνονται από την αρχή έως το τέλος

Το **Forspoken** κυκλοφορεί από τις 24/1/23 για PS5 και PC. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη CD Media.

Persona 4 Golden

Golden Opportunity.

Μέσα από το review της remastered έκδοσης για το Persona 3 Portable αναπτύξαμε τις εντυπώσεις μας για το πώς λειτούργησε ως soft reboot για τη δημοφιλή σειρά και παράλληλα έθεσε τα θεμέλια και τον πυρήνα για τη σειρά Persona της Atlus. Αυτό έγινε ξεκάθαρο το 2009 με την κυκλοφορία του Persona 4 (την αρχική έκδοση του Persona 4 Golden που εξετάζουμε σε αυτό το κείμενο), που για το ευρύ κοινό παραμένει ο καλύτερος τίτλος της δημοφιλούς JRPG σειράς.

Το Persona 4 ήταν ο τίτλος που πάτησε στα θεμέλια του προηγούμενου τίτλου και παράλληλα άλλαξε τον πυρήνα, σε μια νέα συνταγή που γνωρίσαμε και σε επόμενους τίτλους όπως τα Tokyo Mirage Sessions #FE και Persona 5. Στη νέα αυτή συνταγή δόθηκε ακόμη περισσότερη έμφαση στο κοινωνικό-ρομαντικό στοιχείο, όπου εκεί τοποθετήθηκε και η βασική αρχή-κανόνας των JRPG, όπου κάθε χαρακτήρας θα έχει τη δική του ξεχωριστή, θεματική ενότητα ώστε να λάβει την αναγκαία προβολή και να αναπτυχθεί σωστά.



Στο παραπάνω σχήμα προσθέτουμε και την εξαιρετικά μυστηρία πλοκή του Persona 4, τους υπέροχα καλογραμμένους χαρακτήρες, την τοποθεσία της Inaba και το σύστημα μάχης, που αποτελούν συνταγή επιτυχίας. Οπότε, το αποτέλεσμα ήταν αναμενόμενα, αν όχι το καλύτερο, ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της δημοφιλούς σειράς. Σε αυτό το σημείο, είναι ξεκάθαρο πως μιλάμε για έναν εξαιρετικό τίτλο, για τον οποίο δεν χρειάζεται να αναπτυχθούμε περισσότερο.

Ωστόσο, επειδή αφενός μιλάμε για review της έκδοσης Persona 4 Golden, η οποία είχε κυκλοφορήσει μόνο στο PS Vita, και αφετέρου για έναν τίτλο που μπορεί να μην γνωρίσαν οι νεότεροι, είναι απαραίτητο, να αναπτύξουμε τις εντυπώσεις από τη remastered έκδοση του Persona 4 Golden. Πριν αρχίσουμε, καλό είναι να ξεκαθαρίσουμε πως όσοι στο παρελθόν είχαν ασχοληθεί με την έκδοση του τίτλου στο PS Vita, δεν πρόκειται να βρουν καινούργιο περιεχόμενο εδώ.

[Περιεχόμενα](#)

Βέβαια, καλό είναι να σημειωθεί πως ως remaster τρέχει σε υψηλά frame rate, ενώ τα anime cutscenes, τα μοντέλα χαρακτήρων και ο σχεδιασμός των τοποθεσιών στην πόλη αποδίδονται και “στέκονται” καλά παρά την ηλικία τους. Όπως επίσης σε καλά επίπεδα κυμαίνονται τα αγγλικά και ιαπωνικά voice overs, ενώ και το OST -για ακόμη μια φορά- ξεχωρίζει. Από εκεί και πέρα, όσοι είχαν παίξει την αρχική-κανονική (όχι “Golden”) έκδοση, που κυκλοφόρησε το 2009, αξίζει να επενδύσουν τον χρόνο τους, αφού πέρα από τις τεχνικές βελτιώσεις θα βρουν και νέο περιεχόμενο (dungeons, χαρακτήρες και διάφορα άλλα).

Η ιστορία του τίτλου βρίσκει τον ήρωά μας να μετακομίζει από τη μεγαλούπολη σε ένα μικρό χωριό μιας φανταστικής εκδοχής της περιοχής Inaba. Εκεί θα ζήσει με τον θείο και τη μικρή του ξαδέλφη. Σε αυτήν την πόλη θα πρέπει να συμμετέχει στη σχολική ζωή, όπου θα γνωριστεί με τους υπόλοιπους χαρακτήρες και παράλληλα (όπως γίνεται σε αυτές τις περιπτώσεις) θα μπλεχτεί σε ένα μυστήριο δολοφονιών που λαμβάνουν χώρα στην περιοχή.

Επειδή η ιστορία κινείται σε εξαιρετικά επίπεδα, δεν θα αναπτυχθούμε περισσότερο, ώστε να μην ειπωθεί κάποιο spoiler. Όμως, περιληπτικά, η άποψη μας είναι πως το σενάριο αποδίδεται εξαιρετικά, με αρκετές δόσεις μυστηρίου, περιέχοντας ενδιαφέρουσες ανατροπές. Οι χαρακτήρες, αν και βρίσκονται σε εφηβική ηλικία, είναι εξαιρετικά καλογραμμένοι και αναπτύσσονται υποδειγματικά μέσω των θεματικών τους dungeons, αλλά και μέσα από τις κοινωνικές σχέσεις, οι οποίες (όπως και στο Persona 5) προσθέτουν ακόμη περισσότερο βάθος.



Το gameplay του τίτλου, ειδικά για όσους προέρχονται από το Persona 5, είναι αρκετά γνώριμο, αφού πρωταγωνιστής μας για ακόμη μια φορά είναι ο χρόνος, ο οποίος είναι άπλετος (παρόλο που υπάρχει χρονικό περιθώριο δύο βδομάδων στα dungeons) και αποδίδεται καθ' όλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς.



Η κάθε μέρα χωρίζεται σε τμήματα, τα οποία μπορούμε να αξιοποιήσουμε ώστε να γνωρίσουμε ιδιαίτερους χαρακτήρες μέσα στην πόλη (η οποία αποδίδεται σε τρισδιάστατο περιβάλλον), αλλά και να ενδυναμώσουμε πολλά στατιστικά (που συναντάμε σε social-dating-sim παιχνίδια του είδους), όπως ακαδημαϊκές γνώσεις, θάρρος, κατανόηση και άλλα, τα όποια θα εξελιχθούν μέσω κοινωνικών σχέσεων (social-links) και θα παρέχουν πρόσβαση σε άλλα events και δραστηριότητες. Σε αυτό το σημείο καλό είναι να ειπωθεί πως το μόνο μελανό σημείο στον τίτλο είναι η απόδοση της εξερεύνηση στην Inaba, όπου το motion blur ορισμένες φορές δημιουργεί μια θολούρα ενοχλητική.

Το παραπάνω κοινωνικό τμήμα -έκτος από τα προαναφερθέντα- είναι χρήσιμο και απαραίτητο για να ενδυναμώσετε τα Persona σας, τα οποία θα χρειαστείτε στη μάχη. Από εκεί και πέρα, όπως προαναφέραμε, το κάθε dungeon ταυτίζεται με τον εκάστοτε χαρακτήρα, κάτι που σημαίνει πως αποφεύγουμε το βαρετό και κουραστικό level design του Tartarus που είδαμε στο Persona 3. Αντ' αυτού, το κάθε dungeon ξεχωρίζει με τη δική του θεματική ενότητα και ντύνεται στα χρώματα και τον σχεδιασμό που ταιριάζει στο πρόβλημα-ταυτότητα του κάθε χαρακτήρα. Με την είσοδό μας στο dungeon συναντάμε και πάλι την τυχαία δημιουργία του, όπου καλούμαστε να εξερευνήσουμε τον κάθε όροφο ώστε να προχωρήσουμε στον επόμενο όροφο.



Σε αυτό το περιβάλλον κυκλοφορούν και οι εχθροί-shadows, τους οποίους αν χτυπήσουμε ή μας χτυπήσουν πρώτοι, αποκτάμε το αντίστοιχο πλεονέκτημα ή μειονέκτημα ως πως το ποιος θα εκτελέσει την πρώτη κίνηση στη μάχη. Το σύστημα μάχης δεν απέχει και πολύ από τη λογική που πλέον γνωρίζουμε από άλλους τίτλους Persona. Δηλαδή, μέσα από την παραπάνω διαδικασία βρισκόμαστε στη μάχη, όπου ελέγχουμε τη τετραμελή μας ομάδα, την οποία έχουμε ορίσει στην αρχή της εισόδου μας στο dungeon. Η μάχη αποδίδεται σε τρισδιάστατο ύφος, με το παραδοσιακό turn-based σύστημα, όπου πρέπει να εκμεταλλευτούμε τις αδυναμίες των αντιπάλων ώστε να κάνουμε τη ροή της μάχης πιο εύκολη.

Επίσης, μέσα από αυτούς τους μηχανισμούς δεν απουσιάζει η επιλογή να αλλάζουμε Persona ανά πάσα στιγμή στον ήρωά μας, όπως και η δυνατότητα ομαδικής επίθεσης (all-out attack) ή η λογική πως αν χάσει ο πρωταγωνιστής μας, οδηγούμαστε στην οθόνη του game over. Μετά το τέλος της μάχης, παρέχεται η δυνατότητα να αποκτήσουμε ανταμοιβές, όπως Persona, χρήματα αλλά και ποινές, που θα επηρεάσουν την πρόοδό μας. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί πως και στον συγκεκριμένο τίτλο δεν υπάρχει η επιλογή διαλόγου για στρατολόγηση δαιμόνων.

Ακόμη (αν και είναι αυτονόητο) δεν θα μπορούσε να απουσιάζει και το γνώριμο δωμάτιο "velvet room", όπου θυσιάζουμε-συγχωνεύουμε τα Persona που έχουμε αποκτήσει, ούτως ώστε να αποκτήσουμε καλύτερες δεξιότητες και, κατά συνέπεια, πλεονέκτημα στη μάχη. Η πρόκληση του Persona 4 Golden κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα, αλλά βέβαια υπάρχουν και αρκετές επιλογές δυσκολίας που δύναται να καταστήσουν το παιχνίδι εύκολο ή δύσκολο. Τέλος, η διάρκεια του Persona 4 Golden σε κανονική δυσκολία μπορεί να αγγίξει τις 70 ώρες. Ολοκληρώνοντας, η remastered έκδοση του Persona 4 Golden είναι μια εξαιρετική πρόταση στην κατηγορία των JRPGs, την οποία δεν πρέπει να προσπεράσει κανείς λάτρης της εν λόγω κατηγορίας.

Σταύρος Λιναρδάκος

Βαθμολογία: 9

Θετικά

- Καλογραμμένοι χαρακτήρες και ένα εξαιρετικό σενάριο με ανατροπές.
- Ένα εξαιρετικό JRPG επιστρέφει στο προσκήνιο ως remaster, με την καλύτερη-χρυσή (golden) έκδοσή του.

Αρνητικά

- Όσοι είχαν ασχοληθεί με το Persona 4 Golden στο PS Vita, δεν θα βρουν καινούριο περιεχόμενο στη συγκεκριμένη έκδοση.
- Το motion blur κουράζει σε ορισμένα σημεία του τίτλου.

Το **Persona 4 Golden** κυκλοφορεί από τις 19/1/23 για PS4, Switch και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS4 με review code που λάβαμε από τη Zegetron.

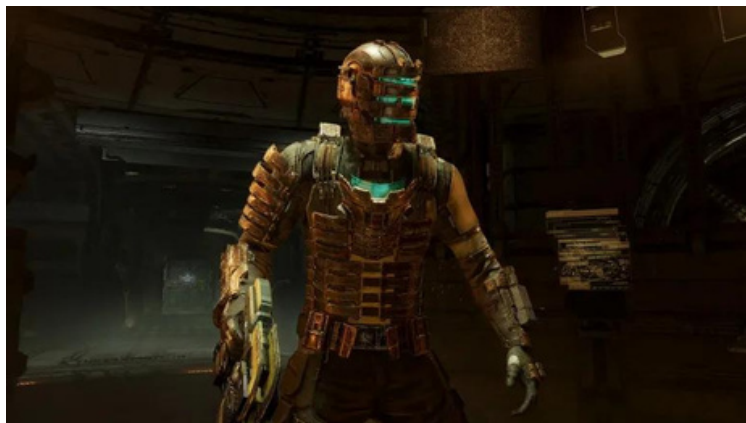
Dead Space

Event Ishimurizon.

Κάτι έχει αλλάξει στην EA. Ίσως γκρεμίστηκε ο φούρνος που έφτιαχνε τα bagel όλων των μανατζαρέων. Ίσως έσπασε το ράφι που κρατούσε όλα αυτά τα βραβεία «Χειρότερη Εταιρία για το 20XX». Ίσως ένας εξωγήινος οβελίσκος ανακαλύφθηκε κατά τύχη στα θεμέλιά του νέου θησαυροφυλακίου για τα κέρδη των microtransactions του Ultimate Team. Ό,τι και αν συνέβη, η εικόνα της μισητής και αγελαδοαρμέχτρας EA δείχνει να αλλάζει.

Όχι ότι άφησε στην άκρη το άρμεγμα, τουναντίον, η παραγωγή γαλακτοκομικών σε συγκεκριμένες σειρές χτυπάει limit up χρόνο με τον χρόνο. Απλά, πέρα από αυτή την ανακύκλωση, τα τελευταία 2-3 χρόνια έχουμε δει συναρπαστικές μεμονωμένες κινήσεις που δείχνουν ότι κάτι έχει αλλάξει και ότι η εταιρία άρχισε να θυμάται πως κάποτε έβγαζε και άλλα παιχνίδια.

Μέσα σε 2-3 χρονάκια είδαμε υπέροχα παιχνίδια όπως τα C&C Remastered, Star Wars: Squadrons, It Takes Two, Mass Effect Legendary Edition και Star Wars Jedi: Fallen Order, ενώ μέσα στους επόμενους μήνες περιμένουμε τα εξίσου ενδιαφέροντα Wild Hearts και Star Wars Jedi: Survivor. Καθόλου άσχημα για μια εταιρία που την προηγούμενη δεκαετία την είχαμε ξεγράψει.



Και με την EA να έχει είδη κάνει remaster δύο από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια όλων των εποχών για τον γράφοντα, έπρεπε κάπως να τριτώσει το “κακό” και να κάνει αυτή τη φορά ολάκερο remake το πρωτότυπο Dead Space. Γιατί για έναν παίκτη που αγαπάει τις ιστορίες διαστημικής, επιστημονικής φαντασίας αλλά και τις ιστορίες τρόμου, καλύτερο παιχνίδι που να τα συνδυάζει αυτά τα δύο στοιχεία δεν έχει βγει από το Dead Space (άντε και το Alien Isolation).

Καταφέρνει όμως το Motive Studio να επαναφέρει στο προσκήνιο αυτό το λατρεμένο franchise, ή όπως οι ίδιοι οι δημιουργοί του, σκοντάφτει και τρώει τα μούτρα του (βλέπε The Callisto Protocol);

Για όποιον βρισκόταν σε λήθη τα τελευταία 15 χρόνια και δεν ξέρει ήδη την ιστορία, το Dead Space αντλεί βαθιά έμπνευση από τις ταινίες Alien και Event Horizon και πραγματεύεται την ιστορία του Isaac Clark, ενός μηχανικού ο οποίος μαζί με την ομάδα του δέχθηκε ένα σήμα εκτάκτου ανάγκης από το διαστημόπλοιο USG Ishimura. Με το σήμα να μην εξηγεί πολλά, το σύστημα επικοινωνίας να μη δουλεύει αλλά και με την κοπέλα του Isaac να ζει σε αυτό το διαστημόπλοιο, η ομάδα αποφασίζει να διερευνήσει την κατάσταση. Κυριολεκτικά όμως από τη πρώτη στιγμή, τα πράγματα πάνε πάρα πολύ στραβά καθώς γίνεται αμέσως κατανοητό ότι το πλοίο έχει καταληφθεί από μια ιδιαίτερα επιθετική εξωγήινη απειλή, η οποία δεν θα διστάσει να μακελέψει οποιονδήποτε βρεθεί μπροστά της.



Πρόκειται για μια απλή, συμβατική και κλασική ιστορία παρασιτικού εξωγήινου οργανισμού που εξολοθρεύει το πλήρωμα σιγά σιγά, με την αναμενόμενη αφέλεια πίσω από τα αίτια της καταστροφής αλλά και τους λόγους που καθοδηγούν μπροστά τους φιλικούς αλλά και τους εχθρικούς χαρακτήρες. Αλλά είναι τίμια δοσμένη, με την κατάλληλη ροή και γραφή, ενώ το remake έχει κάνει το ένα βήμα παραπάνω για να ενισχύσει το lore με αρκετό περιφερειακό υλικό, «αρωματίζοντας» πιο έντονα την περιπέτειά μας.

Από εκεί και πέρα, το gameplay του τίτλου παραμένει στη βάση του έτσι όπως ήταν και παλιά. Βαθύτατα επηρεασμένο από το Resident Evil 4, το Dead Space ήταν και είναι ένα action survival-horror παιχνίδι, όπου ο παίκτης προσπαθεί να επιβιώσει έναντι «διαστημικών zombies» ή όπως λέγονται στο lore, Necromorphs. Σε αντίθεση με τα RE και τα περισσότερα αντίστοιχα παιχνίδια όμως, το Dead Space έδωσε πολύ μεγαλύτερη βαρύτητα στο gore, ανταλλάζοντας το κλασικό headshot με ένα σύστημα διαμελισμού των άκρων των εχθρών ως το αδύνατο σημείο τους. Αυτό αυτομάτως σημαίνει ότι και ανάλογα με τον εχθρό, στοχεύετε άλλα άκρα (που κουνιούνται και πολύ περισσότερο απ' ό,τι ένα κεφάλι) αλλά και όταν τα κόψετε, το μακέλεμα που θα γίνει θα είναι πολύ πιο άγριο απ' ό,τι ένα shotgun headshot στο RE.



Και όπως και στο 2008, έτσι και σήμερα, δουλεύει περίφημα και ως σήμα κατατεθέν της σειράς παραμένει σαγηνευτικά άρρωστο και απολαυστικό. Επειδή όμως κινδυνεύουμε να ξαναπούμε τα ίδια πράγματα που είχαμε πει και στο αρχικό review μας, ας μιλήσουμε καλύτερα για το τι έχει αλλάξει (και τι όχι) από τότε σε αυτό το remake του Motive Studio. Γιατί εδώ δεν έχουμε να κάνουμε με ένα remake-reimagining όπως τα RE2 & RE3, ούτε και με 1:1 καθολική αντιγραφή με νέα textures όπως τα Demon's Souls.

Η βάση είναι σίγουρα πολύ πιο κοντά στην προσπάθεια της Bluepoint με το DS, αλλά εδώ υπάρχει μια ξεκάθαρη και πολύ πιο τίμια προσπάθεια για μικρές βελτιώσεις, προσθήκες και αλλαγές που θεωρητικά φρεσκάρουν το παιχνίδι και το κάνουν πιο προσιτό για το σημερινό κοινό, αν και σε κάποιες περιπτώσεις ίσως να αλλοιώνουν κάπως την ατμόσφαιρα του αρχικού τίτλου. Ας τα πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά τους όμως.

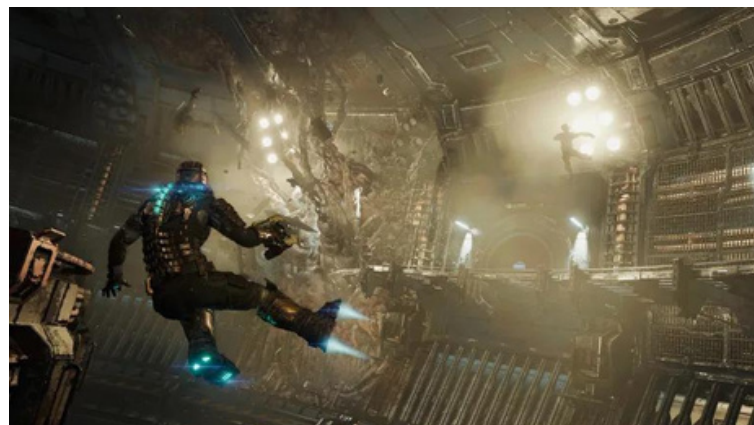
Η πρώτη και τεράστια αλλαγή είναι φυσικά ο καθολικός επανασχεδιασμός όλου του παιχνιδιού με την Frostbite Engine. Σκουριά, φωτιά, γλίτσα, σπλάχνα και αίμα όπως δε θα έχετε ξαναδεί ποτέ στη σειρά, φέρνουν το Dead Space στη νέα εποχή (ακόμα και αν αντικειμενικά μιλώντας, η έκδοση του 2008 παίζεται και σήμερα με άνεση) και συνθέτουν μια μοναδικά υποβλητική ατμόσφαιρα. Οι δε νέοι φωτισμοί είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετικοί, με ορισμένες zero G σκηνές να παραδίδουν ένα από τα πιο φαντασμαγορικά σκηνικά που έχουμε δει μέχρι σήμερα σε βιντεοπαιχνίδι.



Βέβαια, υπάρχουν και ορισμένα σημεία που το παιχνίδι ίσως μένει λίγο πιο πίσω απ' ό,τι θα θέλαμε, ίσως γιατί το παραπλήσιο και πρόσφατο Calisto Protocol δείχνει εμφανώς πιο εντυπωσιακό τεχνικά σε διάφορα σημεία. Τα ragdoll physics είναι από άλλη δεκαετία, ο σχεδιασμός των ανθρώπων και το animation τους θα μπορούσαν να είχαν λίγη δουλίτσα παραπάνω, το Quality mode δε δείχνει να κρατάει σταθερά τα 30fps ενώ το performance κρατάει καλά τα 60fps αλλά με εμφανείς εκπτώσεις στον τεχνικό τομέα.

Παραπονάκια, μάλλον μικρής ουσιαστικής σημασίας, αλλά θεωρούμε σωστό να αναφερθούν. Χαλάλι, τουλάχιστον εξαφανίστηκαν τα loading screens (ή τουλάχιστον κρύφτηκαν πολύ καλύτερα). Εκεί που δεν υπάρχει κανένα παράπονο πάντως, είναι στον τομέα του ήχου.

Το Dead Space όχι μόνο έχει εμπλουτιστεί στον υπερθετικό βαθμό από νέους περιβαλλοντικούς θορύβους, αλλά έχει ξαναμιξαριστεί όλο από το μηδέν για να μπορεί να δώσει έναν καλό και χρησιμότατο spatial ήχο με Dolby Atmos/ DTSx. Εξίσου καλή δουλειά έχει γίνει και στο voice acting, καθώς οι δημιουργοί κάλεσαν πίσω διάφορους από τους ηθοποιούς για να ηχογραφήσουν και νέο υλικό και να εμπλουτίσουν ακόμα περισσότερο τους χαρακτήρες του παιχνιδιού.



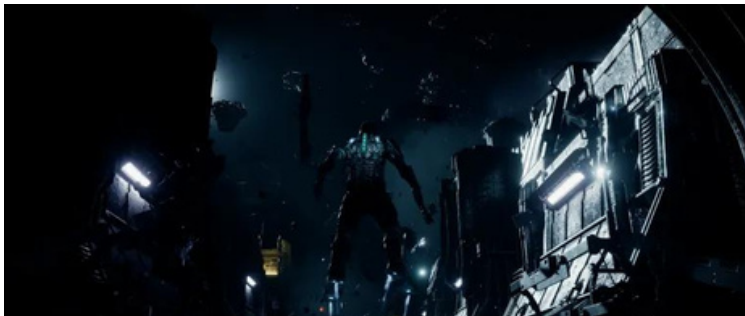
Η σημαντικότερη αλλαγή εδώ είναι φυσικά η αναβάθμιση του Isaac από τον μουγκό κλώνο του Link στο πρώτο παιχνίδι, σε ένα άνθρωπο που είναι “ζωντανός” και πλέον μιλάει. Προσοχή, δεν έχουμε να κάνουμε με ένα τίτλο όπου ο πρωταγωνιστής απλά μονολογεί συνεχώς, πετάει Marvel-ικά αστειάκια και γενικά καταστρέφει εντελώς την ατμόσφαιρα. Ο Isaac παραμένει ο ίδιος στωικός ήρωας που ξέραμε τόσα χρόνια, απλά στις λίγες φορές που συναναστρέφεται με κάποιον άλλο άνθρωπο, μπορεί και μιλάει πλέον!

Πακέτο με αυτά είναι φυσικά ένας ελαφρύς εμπλουτισμός που έχει γίνει στην ιστορία και στο lore του τίτλου. Οι έξτρα ομιλίες δίνουν λίγο παραπάνω χρώμα στους χαρακτήρες του Dead Space, και πέραν αυτών, το παιχνίδι έχει και ένα νέο, alternative ending για όποιον το τελειώσει στο νέο, New Game+. Υπάρχουν και νέα datapads/ audio logs/ video logs που δίνουν και παραπάνω υλικό για το τι συνέβη στο Ishimura πριν φτάσουμε εμείς. Μαζί με αυτά, θα δείτε και μικροαλλαγές στον χάρτη όπως δωμάτια/ντουλάπια που ξεκλειδώνεις μόνο όταν βρεις το ανάλογο access key αργότερα στο παιχνίδι (ψήγμα metroidvania), διαφορετικές στροφές/ διάδρομοι προς συγκεκριμένους προορισμούς και κάποιες αλλαγές στα objectives.



Και μαζί με αυτά, υπάρχει και η προσθήκη ορισμένων απλών side quests που (συχνά μέσω κάποιου απλού περιβαλλοντικού γρίφου) θα βρείτε και από εκεί κάποιες παραπάνω πληροφορίες αλλά και νέο εξοπλισμό/ πυρομαχικά. Και μιας και μιλήσαμε για πυρομαχικά, ας περάσουμε στον τομέα της μάχης και ας μιλήσουμε για τον εξοπλισμό μας.

Πέραν λοιπόν από την πολυδιαφημισμένη προσθήκη του booster στο zero G περιβάλλον (μηχανισμός που ήρθε από το DS2), όπως παλιά ο Isaac θα βρει στην πορεία του παιχνιδιού διάφορα όπλα και στολές, τα οποία θα μπορεί με ειδικά nodes να τα αναβαθμίζει σιγά σιγά στο κατάλληλο bench, ενώ αν έχετε αρκετά χρήματα, από το store του διαστημοπλοίου θα μπορείτε να βρείτε αναβαθμίσεις, πυρομαχικά, ιατρικά αντικείμενα κ.λπ. Το σύστημα παραμένει ίδιο με παλιά και αποφεύγει σιχαμερούς microtransaction μηχανισμούς όπως στο DS3. Τα όπλα τα ίδια όμως, έχουν κάπως αλλάξει.



Καταρχάς, πέραν των Plasma Cutter, Pulse Rifle, Ripper, Flamethrower, Contact Beam και Line Gun, τώρα έχουμε και το Force Gun του Dead Space 2. Πέραν αυτού όμως, τα όπλα όχι μόνο έχουν καλιμπραριστεί λίγο διαφορετικά στα specs τους, αλλά διάφορα από αυτά έχουν και αλλαγές στο secondary fire τους. Για παράδειγμα, το Line Gun ρίχνει τώρα μια laser παγίδα, το Pulse Rifle μια proximity mine και το Flamethrower ένα τοίχο φωτιάς που παραμένει εκεί για κάποια ώρα.

Πρόκειται για αλλαγές που σίγουρα φρεσκάρουν το gameplay σε ωραίο βαθμό και ταυτόχρονα ανοίγουν ξανά τη συζήτηση για το ποια όπλα θα κουβαλάει ο καθένας σε ένα playthrough. Απλά να έχετε στο νου σας ότι τα όπλα που δεν χρησιμοποιείτε, καλύτερα να τα αφήσετε στο store σας, αλλιώς το παιχνίδι θα σας δίνει πυρομαχικά και για αυτά και έτσι ποτέ δε θα έχετε αρκετά για τα βασικά σας όπλα. Μια ακόμα αλλαγή στο gameplay έχει να κάνει με το νέο "pealing" σύστημα damage πάνω στους εχθρούς. Όλα τα necromorphs έχουν επανασχεδιαστεί πλέον, με το να έχουν τρία διαφορετικά στρώματα (layers) επάνω τους, έτσι ώστε όταν τους χτυπάτε, να βλέπετε αυτομάτως τη ζημιά που έχετε κάνει, το σημείο που έγινε αλλά και το πόσο βαθύ ήταν το χτύπημα. Δέρμα, μυς και κόκκαλο, πρέπει και τα τρία να κοπούν για να μπορέσετε να κόψετε ένα άκρο.

[Περιεχόμενα](#)

WWW.GAMEOVER.GR

Το σύστημα αυτό είναι πραγματικά εμπνευσμένο γιατί όχι μόνο κάνει πολύ πιο ξεκάθαρο το πού πετύχατε έναν αντίπαλο ή πόση ζημιά του κάνατε, αλλά και γιατί είναι πραγματικά πρωτοποριακό για το gaming και δείχνει τον δρόμο για το πόσο πιο διαδραστική μπορεί να γίνει μία μάχη. Το «μειονέκτημα»; Για να φανούν αυτά τα στρώματα πιο καθαρά, πλέον κάποιοι εχθροί θέλουν παραπάνω χτυπήματα και άρα το παιχνίδι θα δώσει και παραπάνω πυρομαχικά.



Και θα δώσει αρκετά παραπάνω πυρομαχικά απ' ό,τι στο παρελθόν, κυρίως λόγω της μίας και μεγαλύτερης αλλαγής στο παιχνίδι: της προσθήκης μίας AI με το όνομα "Intensity Director". Ξεκάθαρα εμπνευσμένη από το Alien Isolation, η AI αυτή έχει σχεδιαστεί για να κρατάει τον παίκτη σε εγρήγορση και σε ένα μόνιμο αγχωτικό συναίσθημα.

Βλέπει ότι τα πάτε καλά; Θα σας πετάξει random encounter μερικά έξτρα necromorph. Έχετε πάει από μάχη σε μάχη και έχετε ζοριστεί; Ίσως σας δώσει δύο λεπτά χωρίς αντίπαλο αλλά και πάλι θα σας κάνει τα νεύρα κρόσια με ξαφνικούς περιβαλλοντικούς ήχους και συμβάντα που μπορεί να μην είναι επικίνδυνα, αλλά μόνιμα θα σας κάνουν να τρέξετε μπας και πετάχτηκε νέος εχθρός από το πουθενά.

Από τη μία η προσθήκη αυτή έχει ενδιαφέρον, καθώς κρατάει την ατμόσφαιρα μόνιμα τεταμένη, ενώ για κάποιον που κάνει πολλαπλά playthrough ή εξερεύνηση σε παλιές περιοχές για να βρει υλικό που του ξέφυγε, πλέον τίποτα και κανένα μέρος (ούτε καν τα save points) δεν είναι ασφαλές και μπορεί σε κάθε γωνία η εκδικητική αυτή AI να σας φέρει σε δύσκολη θέση.

Από την άλλη όμως, ο μηχανισμός αυτός προσθέτει αυτομάτως και έναν αρκετά μεγαλύτερο αριθμό εχθρών σε σχέση με το αρχικό παιχνίδι, με αποτέλεσμα ο τίτλος να γίνεται αισθητά πιο action όπως ήταν το DS2 (ευτυχώς όχι το DS3!), περιορίζοντας σε ένα βαθμό τον πιο μοναχικό και υποβλητικό χαρακτήρα του πρωτότυπου DS. Υπάρχουν φυσικά ακόμα αυτές οι μοναχικές στιγμές, απλά έχουν λιγοστεύσει και θεωρούμε ότι θα λείψουν από ορισμένους παλαιότερους παίκτες. ➔

Καλά αναφέραμε ως εδώ όλες τις μεγάλες αλλαγές του remake, πριν κλείσουμε το review μας όμως, ας κάνουμε και μερικά μικρά παραπονάκια για τις αλλαγές που δεν έγιναν και θα θέλαμε να είχαν γίνει. Με το παιχνίδι να έχει ντουζίνες save points, ήταν άραγε ανάγκη να κρατηθούν και να μην αντικατασταθούν από ένα κανονικό save system; Τα πτώματα των εχθρών έχουν rag doll physics από το 2008 και σπαρταράνε σαν φρέσκα μπαρμπούνια μέσα σε textures. Ο χάρτης που βγαίνει από το datapad, αν και ευδιάκριτος, είναι αρκετά δύσχρηστος σε έλεγχο.

Το 2023 σε action survival horror, το κουμπί που επιτρέπει στον παίκτη να κάνει αμέσως περιστροφή 180 μοιρών είναι απόλυτα απαραίτητο, ειδικά όταν η νέα AI διασκεδάζει να σας κάνει συχνά necromorph σάντουιτς μέσα σε στενούς διαδρόμους. Τα bosses θα μπορούσαν να είχαν γίνει λίγο πιο ενδιαφέροντα σε gameplay. Και μιας και βελτιώθηκε η εξιστόρηση, θα μπορούσε να είχε διορθωθεί λιγάκι ο υποκείμενος κατευθυντήριο λόγος για τις πράξεις των villains πέρα από το «τρελοί φανατικοί είμαστε, ό,τι θέλουμε κάνουμε». Και πάλι, μικρές λεπτομέρειες που πιθανά να μην ενοχλούν καθόλου κάποιους παίκτες, αλλά για να είμαστε αντικειμενικοί, θέλαμε να τις αναφέρουμε.

Γιατί όπως είπαμε και στην αρχή, παρά την παλαιότητα του (στοιχεία της οποίας έχουν παραμείνει και στο remake) το Dead Space ήταν και είναι ένα εκ των καλύτερων action survival horror τίτλων που έχουν κυκλοφορήσει στην ιστορία του gaming.

Με εξωπραγματική ατμόσφαιρα, αγριότατες καταστάσεις και συναρπαστικούς «κλασικούς» πλέον gameplay μηχανισμούς, παραδίδει μαθήματα σχεδιασμού και σαδομαζοχιστικής απόλαυσης όσο λίγοι άλλοι τίτλοι. Δεν αποτελεί το τέλειο remake, αλλά είναι ένα ωραίο φρεσκάρισμα ενός εξαιρετικού τίτλου που θα σας προσφέρει μια πλουσιότερη εμπειρία 12-16 ωρών. ●

Αλέξανδρος Μιχαλτσιάνος

Βαθμολογία: 9

Θετικά

- "Σφιχτή" μάχη, με βελτιωμένο οπλισμό και πρωτοποριακό peeling/ layer hit system.
- Οι προσθήκες στο lore, τις συζητήσεις και της ομιλίας του Isaac.
- Υπέροχοι φωτισμοί και sound design.
- 15 χρόνια μετά, παραμένει ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους και με το φρεσκάρισμα γίνεται άμεσα προσβάσιμο σε νέους παίκτες.
- Η νέα, "Intensity Director" AI φέρνει πολύ μεγαλύτερη πίεση και στρες στο παιχνίδι...

Αρνητικά

- ...όμως μετατρέπει το παιχνίδι σε μια πιο action εμπειρία -πιο κοντά στο Dead Space 2- αφαιρώντας κάτι από το ιδιαίτερο DNA του πρώτου τίτλου.
- Ορισμένα παράπονα για προσθήκες που δεν έγιναν, μηχανισμούς που δεν βελτιώθηκαν και γραφικά που δεν έφτασαν τα standard άλλων τίτλων.

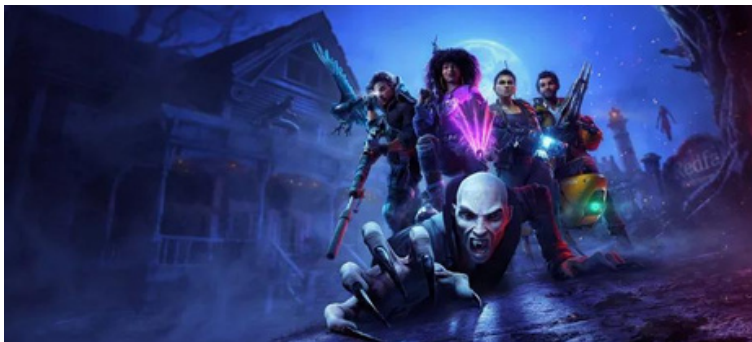
Το **Dead Space** κυκλοφορεί από τις 27/1/23 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από τη Bandai Namco Entertainment Greece.

Απαιτήσεις συστήματος της έκδοσης του Redfall για PC

Μετά την ανακοίνωση της ημερομηνίας διάθεσης του Redfall, η Arkane Austin προχώρησε στην ενημέρωση της σελίδας του τίτλου στο Steam, με τις ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος, τις οποίες μπορείτε να δείτε παρακάτω.

- 64-bit processor and operating system
- OS: Windows 10 64-bit
- Processor: Intel Core i5-8400 @ 2.80GHz or AMD Ryzen 5 1600
- Memory: 16 GB RAM
- Graphics: AMD RX 580 / NV GTX 1070 / 6 GB VRAM
- Network: Broadband Internet connection
- Storage: 100 GB available space
- Additional Notes: SSD recommended

Να σημειώσουμε ότι οι τίτλοι της Arkane δεν ήταν ποτέ ιδιαίτερα απαιτητικοί σε πόρους, κάτι που φαίνεται ότι δεν θα αποτελεί εξαίρεση το Redfall.



Η σύγκριση τους με το τελευταίο παιχνίδι της Arkane Lyon, Deathloop, αποκαλύπτει παρόμοιες προδιαγραφές, αν και το Redfall ζητά από τους χρήστες κάτι ελαφρώς παραπάνω. Η απαίτηση σχετικά με τη CPU είναι ακριβώς η ίδια, αλλά η απαιτούμενη RAM αυξήθηκε από τα 12GB στα 16 GB. Η απαίτηση για τη GPU είναι η ίδια για τους χρήστες AMD (RX 580), αν και έχει αυξηθεί ελαφρώς για τους χρήστες NVIDIA (GTX 1070, ενώ το Deathloop απαιτούσε GTX 1060). Η απαίτηση αποθηκευτικού χώρου αυξήθηκε επίσης σημαντικά από μόλις 30 GB σε 100 GB για το Redfall, με τις πρόσθετες σημειώσεις να υποδηλώνουν ότι αυτή τη φορά θα προτείνεται ένας SSD.

Το Redfall θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S και PC στις 2 Μαΐου και θα είναι διαθέσιμο στο Game Pass από την πρώτη μέρα της κυκλοφορίας.

Άγγελος Ζλατινούδης

Το Dead Space εκτοξεύεται στο No. 1 – UK Retail Charts 28 Ιανουαρίου

Στο No. 1 βρέθηκε με το ντεμπούτο του το remake του Dead Space στη retail αγορά της Μεγάλης Βρετανίας την προηγούμενη εβδομάδα, καταγράφοντας το 80% των πωλήσεων στο PlayStation 5. Αξίζει να σημειωθεί βέβαια ότι πούλησε λιγότερα από τα μισά τεμάχια συγκριτικά με το The Callisto Protocol. Ο άλλος νέος τίτλος της εβδομάδας, το Forspoken, βρέθηκε στο No. 4, με το FIFA 23 στο No. 2, το God of War Ragnarok στο No. 3 και το Mario Kart 8: Deluxe στο No. 5 να κλείνουν τις πρώτες πέντε θέσεις.

Οι υπόλοιπες θέσεις συμπληρώθηκαν από τα Call of Duty: Modern Warfare II, Fire Emblem Engage, Nintendo Switch Sports, Pokémon Violet και Minecraft. Οι δέκα τίτλοι με τις μεγαλύτερες retail πωλήσεις στην Μεγάλη Βρετανία την προηγούμενη εβδομάδα ήταν η εξής:

1. Dead Space
2. FIFA 23
3. God of War Ragnarok
4. Forspoken
5. Mario Kart 8: Deluxe
6. Call of Duty: Modern Warfare II
7. Fire Emblem Engage
8. Nintendo Switch Sports
9. Pokémon Violet
10. Minecraft

Χρήστος Ντίνος

Καθυστέρηση στην κυκλοφορία του Star Wars Jedi: Survivor

Κατόπιν δήλωσης της EA έγινε γνωστό ότι η παγκόσμια ημερομηνία διάθεσης του Star Wars Jedi: Survivor άλλαξε από Μάρτιο σε Απρίλιο. Σύμφωνα με όσα αναφέρονται στην ανακοίνωση, στο επιπλέον χρονικό διάστημα η ομάδα ανάπτυξης θα επικεντρωθεί στη διόρθωση σφαλμάτων για βελτίωση στους τομείς της απόδοσης και της σταθερότητας του παιχνιδιού.

Παρακάτω μπορείτε να δείτε την ανακοίνωση της EA.

“Τα τελευταία τρία χρόνια, η ομάδα Jedi της Respawn έχει ρίξει τη συλλογική της ψυχή στο Star Wars Jedi: Survivor και είμαστε περήφανοι που λέμε ότι το επόμενο κεφάλαιο της ιστορίας του Cal Kestis έχει ολοκληρωθεί. Αυτήν την περίοδο επικεντρωνόμαστε εξ ολοκλήρου στο τελικό στάδιο της διόρθωσης σφαλμάτων και της βελτίωσης της σταθερότητας της εμπειρίας.



Το Jedi: Survivor είναι μια άμεση απάντηση στα feedback της κοινότητας μας, παρέχοντας εκτεταμένους προορισμούς για εξερεύνηση, εξελιγμένο σύστημα μάχης και κίνησης και φυσικά τη συνέχεια της ιστορίας των Cal και BD. Η δημιουργία αυτού του παιχνιδιού μας έκανε πραγματικά καλύτερη ομάδα και πιέσαμε τους εαυτούς μας σε κάθε επίπεδο.



Προκειμένου η ομάδα να καταφέρει να επιτύχει το επίπεδο γυαλίσματος που αξίζουν οι fans μας, προσθέσαμε έξι σημαντικές εβδομάδες στο πρόγραμμα κυκλοφορίας, κάτι που σημαίνει ότι το Star Wars Jedi: Survivor θα κυκλοφορήσει παγκοσμίως στις 28 Απριλίου.

Ευχαριστούμε την EA και τη Respawn που μας έδωσαν τον χρόνο να προσφέρουμε την καλύτερη δυνατή εμπειρία στους παίκτες μας και ευχαριστούμε όλους εσάς για την κατανόησή σας”.

Το Star Wars: Jedi Survivor θα κυκλοφορήσει στις 28 Απριλίου για PlayStation 5, Xbox Series X/S και PC.

Άγγελος Ζλατινούδης

Ανακοινώθηκε το The Crew Motorfest

Η Ubisoft ανακοίνωσε με κάθε επισημότητα το The Crew Motorfest, τον επόμενο racing τίτλο της σειράς The Crew, από την Ubisoft Ivory Tower.



Ο νέος τίτλος φαίνεται να είναι το The Crew 3 σε όλα εκτός από το όνομα, μεταφέροντας το open world racing κόσμο του franchise σε έναν τροπικό παράδεισο εμπνευσμένο από το νησί Ο'ahu της Χαβάης. Οι παίκτες θα τρέξουν στους δρόμους της Χονολουλού, μέσα από τροπικά δάση, σε ηλιόλουστες παραλίες ή σε γεμάτες με στάχτες πλαγιές ηφαιστειών.

Ο τίτλος θα ακολουθήσει το φανταστικό φεστιβάλ Motorfest, με τους παίκτες να οδηγούν μέσα από μια σειρά από εξατομικευμένους αγώνες, θεματικά events και μοναδικά challenges. Το Crew Motorfest αναμένεται να κυκλοφορήσει για Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4, PlayStation 5 και PC μέσα στο 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Story trailer για το Like a Dragon: Ishin!

Οι SEGA και Ryu Ga Gotoku Studio δημοσίευσαν το story trailer του Like a Dragon: Ishin!, θέλοντας να αναδείξουν την πλοκή του τίτλου, που θα δει τον πρωταγωνιστή Sakamoto Ryoma να βαδίζει σε ένα “ύπουλο μονοπάτι”, έχοντας κατηγορηθεί για τη δολοφονία του μέντορά του, στο ιαπωνικό Kyo της δεκαετίας του 1860.



Εκτός του story trailer, είχαμε την αποκάλυψη των απαιτήσεων συστήματος για την έκδοση των PC, με λεπτομέρειες για τις προδιαγραφές που απαιτούνται για την εκτέλεση του παιχνιδιού σε ανάλυση 1080p στα 30 FPS και στα 60 FPS. Όπως ήταν αναμενόμενο, οι απαιτήσεις συστήματος, δεν είναι ιδιαίτερα απαιτητικές.

MINIMUM:

- Requires a 64-bit processor and operating system
- OS: Windows 10
- Processor: Intel Core i5-3470, 3.2 GHz or AMD Ryzen 3 1200, 3.1 GHz
- Memory: 8 GB RAM
- Graphics: NVIDIA GeForce GTX 960, 2 GB or AMD Radeon RX 460, 2 GB
- DirectX: Version 12
- Storage: 60 GB available space



RECOMMENDED:

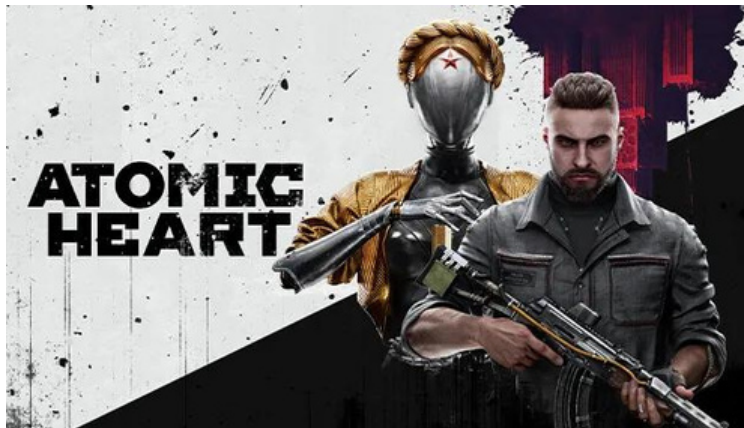
- Requires a 64-bit processor and operating system
- OS: Windows 10
- Processor: Intel Core i7-4790, 3.6 GHz or AMD Ryzen 5 1600, 3.2 GHz
- Memory: 8 GB RAM
- Graphics: NVIDIA GeForce RTX 2060, 6 GB or AMD Radeon RX Vega 56, 8 GB
- DirectX: Version 12
- Storage: 60 GB available space
- Sound Card: Windows Compatible Audio Device
- Additional Notes: 1080p High @ 60 FPS. Requires a CPU which supports the AVX and SSE4.2 instruction set.

To Like A Dragon: Ishin! Θα γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC στις 21 Φεβρουαρίου. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Gameplay Overview Trailer για το Atomic Heart

Η ρωσική Mundfish, η ομάδα ανάπτυξης του Atomic Heart, έδωσε στην κυκλοφορία ένα νέο trailer για το φιλόδοξο τίτλο της, δίνοντας μία εκτενή ματιά στον κόσμο του, το gameplay, τους μηχανισμούς του και διάφορα άλλα στοιχεία γύρω από τη γενικότερη δομή του.



Να θυμίσουμε ότι πρόσφατα η εταιρία ανάπτυξης του τίτλου είχε ανακοινώσει πως ο κύκλος ανάπτυξης του τίτλου ολοκληρώθηκε και πως το παιχνίδι έχει γίνει “χρυσό”, κάτι που σημαίνει ότι είναι έτοιμο για την κυκλοφορία του.

Το Atomic Heart θα κυκλοφορήσει σε Xbox One, Xbox Series X/S, PS4, PS5 και PC στις 21 Φεβρουαρίου, ενώ επίσης θα διατεθεί στο Game Pass από την πρώτη ημέρα κυκλοφορίας του. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Αλεξανδρος Παπαδόπουλος

Αφαίρεση αρκετών τίτλων από το marketplace του Xbox 360

Η Microsoft ανακοίνωσε ότι θα προχωρήσει στη διαγραφή περισσότερων από 40 τίτλων από το Xbox 360 Marketplace ξεκινώντας από την ερχόμενη εβδομάδα. Επιλεγμένοι τίτλοι από τις σειρές Assassin's Creed, Call of Duty, Far Cry, Mass Effect και Splinter Cell είναι μεταξύ των τίτλων που θα αφαιρεθούν από το marketplace του Xbox 360.

Ωστόσο, θα εξακολουθούμε να μπορούμε να κατεβάσουμε όλα τα παιχνίδια που έχουμε ήδη αγοράσει, ακόμα και έπειτα από τη διαγραφή του, απλά μεταβαίνοντας στο Download History της κονσόλας. Επίσης θα μπορούμε να αγοράζουμε τυχόν τίτλους που είναι backwards compatible από τα αντίστοιχα Microsoft Stores των Xbox One και Xbox Series X/S. Αναλυτικά τους τίτλους που πρόκειται να αφαιρεθούν από το Marketplace του Xbox 360 στην Ελλάδα, μπορείτε να τους [βρείτε εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Σταθερή σύνδεση με το διαδίκτυο θα απαιτεί το Redfall

Η Bethesda επιβεβαίωσε ότι το επερχόμενο Redfall της Arkane, θα είναι ένας always online τίτλος, απαιτώντας σύνδεση στο διαδίκτυο ακόμη και όταν παίζουμε το single player κομμάτι του τίτλου, ενώ συνδρομή Xbox Live Gold θα απαιτείτε μόνο για το co-op.

“Απαιτείται μια μόνιμη σύνδεση στο διαδίκτυο τόσο για έναν παίκτη όσο και για το co-op”, αναφέρεται στο FAQ για το Redfall στον επίσημο ιστότοπο της Bethesda, η οποία σημειώνει επίσης ότι θα χρειαστεί να έχουμε λογαριασμό στη Bethesda.net προκειμένου να μπορούμε παίξουμε. Η απαίτηση σύνδεσης στο διαδίκτυο για έναν παίκτη είναι ασυνήθιστη, αν και σίγουρα το Redfall κάθε άλλο παρά μοναδική περίπτωση αποτελεί.

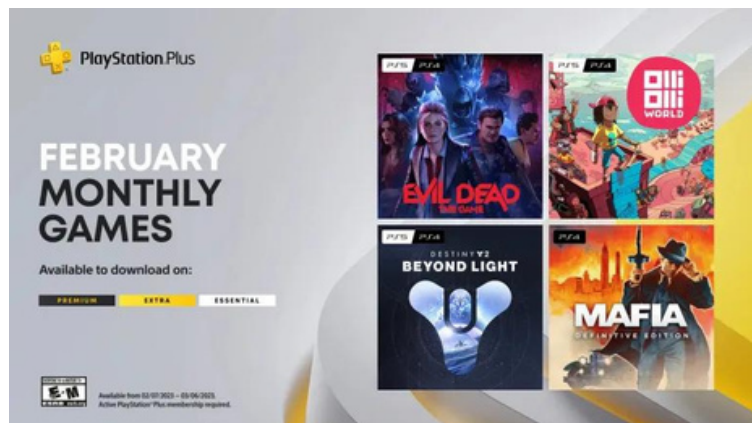


Το Redfall θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S και PC στις 2 Μαΐου και θα είναι διαθέσιμο στο Xbox Game Pass από την πρώτη μέρα της κυκλοφορίας.

Άγγελος Ζλατινούδης

Οι δωρεάν τίτλοι του PlayStation Plus για τον Φεβρουάριο

Η Sony έκανε γνωστούς τους τίτλους που πρόκειται να διαθέσει μέσα από την υπηρεσία του PlayStation Plus για τον Φεβρουάριο. Όλοι οι συνδρομητές της υπηρεσίας, ανεξαρτήτως βαθμίδας συνδρομής, θα μπορούν να κατεβάσουν τα: Evil Dead: The Game, OlliOlliWorld, Destiny 2: Beyond Light και Mafia: Definitive Edition. Τα παραπάνω παιχνίδια θα μπορούν να τα κατεβάσουν οι συνδρομητές από την Τρίτη, 7 Φεβρουαρίου.



Αναλυτικότερα, το line-up του PlayStation Plus για τον Φεβρουάριο είναι:

- Evil Dead: The Game | PS4, PS5
- OlliOlliWorld | PS4, PS5
- Destiny 2: Beyond Light | PS4, PS5
- Mafia: The Definitive Edition | PS4

Υπενθυμίζουμε ότι τα παιχνίδια της υπηρεσίας PlayStation Plus για τον Ιανουάριο, δηλαδή τα Star Wars Jedi: Fallen Order, Fallout 76 και Axiom Verge 2 θα διατίθενται στην υπηρεσία μέχρι και τη Δευτέρα, 6 Φεβρουαρίου.

Αλεξανδρος Παπαδόπουλος

Αποκαλύφθηκε το Steel Seed

Η Storm in a Teacup, το ιταλικό studio ανάπτυξης πίσω από τον horror τίτλο του 2019, Close to the Sun, ανακοίνωσε ότι εργάζεται πάνω στον επόμενο τίτλο του, έναν dark sci-fi stealth action τίτλο ονόματι Steel Seed, που αναμένεται να κυκλοφορήσει κάποια στιγμή μέσα στο επόμενο έτος.

Τοποθετημένο χιλιάδες χρόνια αφότου το ανθρώπινο είδος ώθησε τον πλανήτη στο χείλος της καταστροφής, στο Steel Seed θα βρούμε μηχανές τεχνητής νοημοσύνης να προσπαθούν να σώσουν τα τελευταία εναπομείναντα υπολείμματα της ανθρωπότητας, τα οποία έχουν υποχωρήσει υπόγεια. Βαθιά κάτω από την επιφάνεια της Γης, οι εναπομείναντες επιζώντες του πλανήτη ζουν σε ένα ασφαλές περιβάλλον αλλά μια νέα απειλή κινδυνεύει να θέσει τέλος σε αυτήν την ασφάλεια.

Θα χρειαστεί να ανακαλύψουμε αν αυτή η απειλή είναι ανθρώπινη ή μηχανική και το τι σημαίνει για τα απομεινάρια της ανθρώπινης φυλής και τους AI φύλακες τους. Οι παίκτες θα αναλάβουν το ρόλο ενός τέτοιου μηχανικού φύλακα, έχοντας ως αποστολή να προστατεύσουν τους τελευταίους ανθρώπους που κατοικούν στο υπόγειο οχυρό τους.



“Το Steel Seed αποτελεί το πιο απαιτητικό project που έχει αναπτύξει μέχρι τώρα η Storm in a Teacup, με πολυδιάστατο σύστημα μάχης και stealth καθώς και μια απίστευτα βαθιά και συναισθηματική αφήγηση”, δήλωσε ο CEO και creative director Carlo Ivo Alimo Bianchi.

Το Steel Seed θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC το 2024. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Άνοδος πωλήσεων του PS5 για το τελευταίο τρίμηνο του 2022

Το τελευταίο τρίμηνο που έληξε στις 31 Δεκεμβρίου 2022 διατέθηκαν συνολικά 7,1 εκατομμύρια μονάδες PlayStation 5 όπως έκανε γνωστό η Sony, σημειώνοντας έτσι άνοδο πωλήσεων κατά 3,1 εκατομμύρια σε σχέση με την ίδια περίοδο του προηγούμενου οικονομικού έτους.

Το PlayStation 5 έχει πουλήσει πλέον 32,1 εκατομμύρια μονάδες παγκοσμίως, όπως ανακοίνωσε η Sony στα οικονομικά αποτελέσματα της για το οικονομικό έτος που έληξε στις 31 Δεκεμβρίου 2022. Στα πλαίσια της γνωστοποίησης των οικονομικών αποτελεσμάτων της Sony, η ιαπωνική εταιρία κοινοποίησε μερικά ακόμα ενδιαφέροντα οικονομικά στοιχεία.

- Ο αριθμός των συνδρομητών του PlayStation Plus στις 31 Δεκεμβρίου 2022 ήταν 46,4 εκατομμύρια, δηλαδή 1,6 εκατομμύρια λιγότεροι από τα 48 εκατομμύρια συνδρομητές κατά την ίδια περίοδο του προηγούμενου οικονομικού έτους.



- Το PlayStation Network αριθμεί 112 εκατομμύρια μηνιαίους ενεργούς χρήστες στις 31 Δεκεμβρίου 2022, δηλαδή ένα εκατομμύριο περισσότερους από τους 111 εκατομμύρια ενεργούς χρήστες κατά την ίδια περίοδο του προηγούμενου οικονομικού έτους.
- Το λογισμικό που πουλήθηκε συνολικά σε PlayStation 5 έφτασε τα 86,5 εκατομμύρια μονάδες κατά τη διάρκεια των τριών μηνών που έληξαν στις 31 Δεκεμβρίου 2022, δηλαδή 6,2 εκατομμύρια λιγότερα από τα 92,7 εκατομμύρια που πωλήθηκαν κατά την ίδια περίοδο του προηγούμενου οικονομικού έτους. Τα 20,8 εκατομμύρια μονάδες από αυτά ήταν first party τίτλοι, αριθμός αυξημένος κατά 9,5 από τα 11,3 εκατομμύρια που πωλήθηκαν κατά την ίδια περίοδο του προηγούμενου οικονομικού έτους. Το 62% των πωλήσεων λογισμικού ήταν ψηφιακές πωλήσεις παιχνιδιών, ποσοστό αντίστοιχο με της ψηφιακές πωλήσεις του προηγούμενου έτους.

Αλεξανδρος Παπαδόπουλος

Launch trailer για το Hogwarts Legacy

Ένα νέο trailer για το Hogwarts Legacy, δόθηκε στη δημοσιότητα από τη WB Games. Μέσα από αυτό το trailer μας καλωσορίζει όλους στην πολύ γνωστή σχολή μάγων όπου θα μπορούμε να ξεκινήσουμε ένα ταξίδι γεμάτο κινδύνους και φυσικά πολύ μαγεία.



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

Άγγελος Ζλατινούδης

Θα καθυστερήσει το Amnesia: The Bunker

Η Frictional Games ανακοίνωσε ότι ο νέος τίτλος που αναπτύσσει, το Amnesia: The Bunker, θα κυκλοφορήσει τελικά τον ερχόμενο Μάιο -αρχικά είχε προγραμματιστεί για τον Μάρτιο του 2023.

Ο νέος τίτλος της survival horror σειράς παιχνιδιών θα μας μεταφέρει στα χαρακώματα του Α' Παγκοσμίου Πολέμου, όπου αναπόφευκτα οι παίκτες θα βρεθούν αντιμέτωποι από ένα φρικτό πλάσμα που τους καταδιώκει και παρακολουθεί κάθε κίνηση τους.

Οι παίκτες θα πάρουν το ρόλο του Γάλλου στρατιώτη Henri Clement, του οποίου το τάγμα έχει "φύγει προ πολλού", αλλά ο δικός του αγώνας για επιβίωση μόλις άρχισε, καθώς θα βρεθεί παγιδευμένος μέσα στο ομώνυμο καταφύγιο με ένα τέρας. Ο χώρος του καταφυγίου δεν θα μπορούσε παρά να είναι ένας σκοτεινός και δαιδαλώδης λαβύρινθος.



Εκτός του τέρατος θα υπάρχουν παγίδες και άλλοι κίνδυνοι ενώ ο έντονος ψυχολογικός τρόμος, η ατμοσφαιρική σχεδίαση και η αφήγηση που βασίζεται στους χαρακτήρες υπόσχονται να δημιουργήσουν μια τρομακτική και άκρως άβολη εμπειρία. Οι παίκτες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν πόρους και εργαλεία, να λύσουν γρίφους και να κάνουν σημαντικές επιλογές σε ένα ταξίδι χωρίς σενάριο. Το Amnesia: The Bunker θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC στις 16 Μαΐου. Μπορείτε να δείτε το trailer του Amnesia : The Bunker [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ανακοινώθηκε το Shadow Warrior 3: Definitive Edition

Το Shadow Warrior 3 αναμένεται να κάνει την εμφάνισή του στις κονσόλες της τρέχουσας γενιάς -Xbox Series X/S και PlayStation 5- μέσω της έκδοσης Shadow Warrior 3: Definitive Edition, η οποία θα προσφέρει νέες δυνατότητες, βελτιώσεις στον τεχνικό τομέα και πολλά άλλα. Να σημειώσουμε ότι η definitive edition θα είναι διαθέσιμη για τους υπάρχοντες κατόχους του Shadow Warrior 3 ως μια δωρεάν αναβάθμιση. Η Definitive Edition θα περιλαμβάνει επίσης τα νέα modes Survival Mode, New Game Plus, Hero Mode και Hardcore Mode καθώς και τη δυνατότητα να επιλέγουμε όποιο chapter επιθυμούμε.



Το Survival Mode θα ξεκλειδώνεται μόλις ολοκληρωθεί η κύρια ιστορία και θα προσφέρει τρεις αρένες και τη δυνατότητα να κερδίσουμε τρία skin για τα όπλα κατά την ολοκλήρωση του κάθε challenge.



Το Hero Mode θα θέτει έναν περιορισμένο αριθμό respawns, που κερδίζονται μόνο με την εκτέλεση Finishers. Εάν ξεμείνουμε από respawns και χάσουμε, θα πρέπει να ξεκινήσουμε ξανά από την αρχή. Το Shadow Warrior 3: Definitive Edition αναμένεται να κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC στις 16 Φεβρουαρίου, με ένα mode στα 60 fps ή με ένα mode με boosted ανάλυση 4K στα 30 fps.

Άγγελος Ζλατινούδης

Οι πωλήσεις του God of War Ragnarok ξεπέρασαν τα 11 εκατομμύρια

Οι συνολικές πωλήσεις του God of War Ragnarok ξεπέρασαν τα 11 εκατομμύρια τεμάχια παγκοσμίως, όπως ανακοίνωσαν οι Sony Interactive Entertainment και Santa Monica Studio. Σύμφωνα με τις τελευταίες αναφορές, το God of War Ragnarok πούλησε 5,1 εκατομμύρια τεμάχια τις πρώτες πέντε ημέρες, πράγμα που σημαίνει ότι έχει πουλήσει επιπλέον 5,9 εκατομμύρια τεμάχια στις 11 εβδομάδες που μεσολάβησαν από τότε μέχρι και την ημέρα της ανακοίνωσης. Το God of War Ragnarok κυκλοφόρησε για το PlayStation 5 και το PlayStation 4 στις 9 Νοεμβρίου 2022.

Αλεξανδρος Παπαδόπουλος

Τίτλοι τέλους για το PlayStation Plus Collection

Η Sony επιβεβαίωσε ότι η συλλογή του PlayStation Plus Collection θα διακοπεί τον Μάιο, τερματίζοντας τη δωρεάν βιβλιοθήκη παιχνιδιών που προσφερόταν ως έξτρα περιεχόμενο στους συνδρομητές του PlayStation Plus στο PlayStation 5. Το PS Plus Collection περιλάμβανε ένα σύνολο τίτλων τόσο από first party παιχνίδια της Sony όσο και από μερικούς επιλεγμένους third party τίτλους που μπορούσαν να εξαργυρωθούν και να προστεθούν στη βιβλιοθήκη σας, μία προσφορά που θα τεθεί εκτός λειτουργίας στις 9 Μαΐου.

“Θέλαμε να παρέχουμε μια ενημέρωση σχετικά με τη συλλογή PlayStation Plus Collection που προσφέρεται ως προνόμιο για τα μέλη του PlayStation Plus στο PS5 από το 2020“, όπως τόνισε η Sony σε μια ανάρτηση στο blog της. “Μετά τις 9 Μαΐου η συλλογή PlayStation Plus Collection δεν θα προσφέρεται πλέον. Αν δεν έχετε εξαργυρώσει ακόμα τους τίτλους αυτής της συλλογής, μπορείτε να το κάνετε μέχρι τις 9 Μαΐου, γεγονός που θα σας επιτρέψει να έχετε πρόσβαση σε αυτούς τους τίτλους ακόμα και μετά από αυτή την ημερομηνία και για όσο διάστημα παραμένετε μέλος του PlayStation Plus“.



Σε περίπτωση που δεν έχετε αποκτήσει κάποιο από τα παιχνίδια που είναι διαθέσιμα αυτή τη στιγμή στη βιβλιοθήκη του PlayStation Plus Collection, παρακάτω ακολουθεί μια πλήρης λίστα του περιεχομένου της βιβλιοθήκης.

- Batman: Arkham Knight
- Battlefield 1
- Bloodborne
- Call of Duty: Black Ops III
- Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
- Days Gone
- Detroit: Become Human
- Fallout 4
- Final Fantasy XV Royal Edition
- God of War
- Infamous Second Son
- Monster Hunter World
- Mortal Kombat X
- Ratchet & Clank
- The Last Guardian
- The Last of Us Remastered
- Resident Evil 7: Biohazard
- Uncharted 4: A Thief's End
- Until Dawn

Τα παιχνίδια που θα εξαργυρώσετε μέχρι τις 9 Μαΐου θα ανήκουν στη συλλογή σας, εάν και εφόσον έχετε ενεργή συνδρομή στο PlayStation Plus.

Αλεξανδρος Παπαδόπουλος

Ενδιαφέρον προμηνύεται το μέλλον του DCU, έπειτα από την ανακοίνωση του James Gunn για τα νέα σχέδια της εταιρίας σε αυτό το ποικιλόμορφο σύμπαν. Τουλάχιστον δείχνουν ότι θα έχουν ένα πολυποίκιλο πλάνο για το μέλλον, ανάμεσα σε διάφορα format κάτι που δείχνει ότι δεν θα προχωρήσουν με τα έως τώρα μπερδεμένα βήματα που κάνουν από παραγωγή σε παραγωγή. Ευτυχώς, οι αυτόνομες παραγωγές φαίνεται ότι θα συνεχίσουν κανονικά (βλέπε The Batman, Joker κ.λπ.), κάτι ιδιαίτερα θετικό, αναλογιζόμενοι ότι αυτές είχαν τελικά και το μεγαλύτερο ενδιαφέρον και -κυρίως- παρουσίαζαν αισθητή διαφορά από το ύφος και το στήσιμο του μεγάλου ανταγωνιστή που ακούσει στο όνομα MCU.

Πέραν της επικαιρότητας της εβδομάδας η λίστα του Αλέξανδρου Παπαδόπουλου (που θα βρείτε στο τέλος του άρθρου) με τις πιο αξιόλογες σειρές του 2022 έδειξε στο γραφόντα ότι η έκταση της watchlist μάλλον δεν θα μειωθεί ποτέ...

Νικόλας Μαρκόγλου

Trailers

Για να δείτε το εκάστοτε trailer πατήστε πάνω στην εικόνα.

The Boogeyman

Σκηνοθέτης: Rob Savage (Host)
Πρωταγωνιστούν: Sophie Thatcher, Chris Messina, Vivien Lyra Blair
Πρεμιέρα: 2 Ιουνίου (Αμερική)

Το The Boogeyman θα βασίζεται στην ομώνυμη ιστορία μικρού μήκους του Stephen King και θα δει δύο μικρές αδερφές να προσπαθούν να ξεπεράσουν το θάνατο της μητέρας τους. Αυτό το πένθος θα διακοπεί όταν διαπιστώσουν ότι μία μοχθηρή παρουσία αρχίζει να εμφανίζεται στο σπίτι τους, με τα δύο κορίτσια πλέον να προσπαθούν να πείσουν τον καταβεβλημένο πατέρα τους για την ύπαρξή της.



The Covenant

Σκηνοθέτης: Guy Ritchie (Wrath of Man)
Πρωταγωνιστούν: Jake Gyllenhaal, Dar Salim, Alexander Ludwig
Πρεμιέρα: 21 Απριλίου (Αμερική)

Στο The Covenant θα δούμε τον λοχία John Kinley (Jake Gyllenhaal) να μεταβαίνει στο Αφγανιστάν για μία τελευταία αποστολή έχοντας μαζί του τον Ahmed (Dar Salim), ως ο τοπικός διερμηνέας της ομάδας του. Όταν η αποστολή πάει στραβά ο Ahmed θα επιχειρήσει να σώσει τη ζωή του Kinley βάζοντας και ο ίδιος σε κίνδυνο τη ζωή του. Αργότερα (εάν καταλαβαίνουμε καλά από το trailer) ο Kinley θα προσπαθήσει να ανταποδώσει αυτήν την πράξη βοηθώντας τον στα δικά του προβλήματα Ahmed.

Για άλλη μία φορά στην πολύχρονη καριέρα του ο Guy Ritchie φαίνεται να προσπαθεί να γυρίσει κάτι διαφορετικό σε σχέση με το ύφος και το στυλ των πραγματικά επιτυχημένων ταινιών του. Ίσως εδώ τα καταφέρει;



Cine-TV Νέα

Τα νέα σχέδια για το μέλλον του DCU.

Μέσα από ένα ολιγόλεπτο βίντεο, ο James Gunn (ο νεοδιορισθείς CEO των DC Studios μαζί με τον Peter Safran) έδωσε ορισμένες πληροφορίες σχετικά με τη νέα πορεία που θα χαράξει το κινηματογραφικό και τηλεοπτικό σύμπαν του DCU. Έκανε σαφές ότι μία από τις βασικές τους ευθύνες είναι να υπάρξει συνοχή στους χαρακτήρες μεταξύ των ταινιών, σειρών, animations και βιντεοπαιχνιδιών μέσα στο εν λόγω σύμπαν. Παράλληλα όμως διαχώρισε και αυτές τις δημιουργίες που θα υπάρχουν αυτόνομα όπως το Batman του Matt Reeves (όπου πρωταγωνιστεί ο Robert Pattinson) ή το Joker του Todd Philips με τον Joaquin Phoenix.



Στη συνέχεια αναφέρθηκε στο πρώτο τμήμα αυτού του νέου σύμπαντος το οποίο θα έρθει με την ονομασία Chapter 1 – Gods and Monsters, αποτελούμενο από διάφορες ταινίες, σειρές και animations. Η αρχή φαίνεται πως θα γίνει με το animation Creature Commandos, το σενάριο του οποίου έχει επιμεληθεί ο ίδιος. Το παραπάνω θα ακολουθήσει το Waller, ένα spin-off του Peacemaker και κατ' επέκταση του The Suicide Squad, όπου θα πρωταγωνιστεί η Viola Davis στον επώνυμο ρόλο.

Ένα από τα μεγαλύτερα projects αυτής της νέας φάσης του DCU θα είναι το Superman: Legacy, το οποίο αναμένεται να προβληθεί τον Ιούλιο του 2025 και θα είναι επιμελημένο από τον James Gunn, αποτελώντας μία νέα εκδοχή του πασίγνωστου υπερήρωα. Μέσω του HBO θα δούμε και την επιστροφή των υπερηρώων Lanterns, σε μία σειρά που ο Gunn παρομοίασε, ως ύφος, με το True Detective. Μπορείτε να δείτε τις υπόλοιπες ανακοινώσεις στο βίντεο που ακολουθεί.



Μεγαλεπήβολα σχέδια από την Amazon για το Tomb Raider.

Η Amazon φαίνεται να “ποντάρει” πολλά στο Tomb Raider καθώς αναμένεται να αναπτύξει διάφορα projects βασισμένα στο πασίγνωστο franchise. Όπως έγινε γνωστό η βραβευμένη Phoebe Waller-Bridge (Fleabag) έχει αναλάβει τη συγγραφή του σεναρίου για μία τηλεοπτική σειρά που θα βασίζεται στο Tomb Raider. Επιπλέον, έγινε γνωστό ότι βρίσκεται στα σχέδια της Amazon η ανάπτυξη μία ταινίας Tomb Raider αν και δεν γνωρίζουμε περισσότερες πληροφορίες για αυτό το εγχείρημα.

Να θυμίσουμε επίσης ότι η Amazon έχει ήδη έρθει σε συμφωνία με την Crystal Dynamics ώστε να αναλάβει τη διανομή και προώθηση του νέου παιχνιδιού της σειράς. Σύμφωνα με το Hollywood Reporter <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/tomb-raider-film-series-deal-amazon-1235311847/> η γενικότερη επένδυση της Amazon για τα ποικίλα projects πάνω στο Tomb Raider αποτελεί μία από τις μεγαλύτερες της εταιρίας.

Στα σκαριά το sequel του Aladdin.

Η live-action εκδοχή του Aladdin (2019) από την Disney μπορεί να ήταν εντελώς εφήμερη στην αναγνωρισιμότητά της (όπως και οι υπόλοιπες ανάλογες live-action μεταφορές αγαπημένων animation) αλλά από την άλλη τα έσοδα που ξεπέρασαν το 1 δις δολάρια ήταν διόλου ευκαταφρόνητα. Ως εκ τούτου δεν προκαλεί έκπληξη η απόφαση της Disney να αναπτύξει ένα sequel στο οποίο θα δούμε τουλάχιστον την επιστροφή του Will Smith ως το Τζίνι.

Ξεκίνησε η παραγωγή του Five Nights at Freddy's.

Η σειρά παιχνιδιών του Five Nights at Freddy's είχε αποτελέσει μία αγαπημένη ενασχόληση για ποικίλους youtubers, ιδανικό για jump scares που γράφανε ωραία στην κάμερα. Εδώ και καιρό υπήρχαν σχέδια για τη μεταφορά του σε μία live action ταινία αλλά πλέον φαίνεται ότι η παραγωγή έχει πάρει μπροστά, έχοντας ξεκινήσει ήδη τα γυρίσματα. Τη σκηνοθεσία έχει αναλάβει η Emma Tammi (The Wind) και τον πρωταγωνιστικό ρόλο θα έχει ο Matthew Lillard.

Οι καλύτερες σειρές του 2022

Πλούσιο, γεμάτο ποιότητα και περιεχόμενο αποδείχθηκε το τοπίο των σειρών στο 2022. Γεμάτο διαφορετικά είδη, ανατρεπτικές ιστορίες, καλοδουλεμένα σενάρια και μεστές ερμηνείες. Με νέες πρωτότυπες σειρές αλλά και σειρές που συνεχίστηκαν. Ας δούμε μερικές από αυτές που ξεχώρισαν την περασμένη σεζόν και οι οποίες σίγουρα αξίζουν την προσοχή σας.

30. Westworld, season 4

Σε έναν κόσμο, διασταύρωση του -όχι και τόσο- μακρινού μέλλοντος και μιας έκφανσης του κόσμου του παρελθόντος, κάθε ανθρώπινη όρεξη μπορεί να γίνει πραγματικότητα, χωρίς συνέπειες. Ένας κόσμος, γεμάτος μυστήριο και κινδύνους. Παράλληλα αποτελεί το “άτσαλο” φινάλε μιας σειράς που στην πρώτη σεζόν μπορεί να έκανε μεγάλο πάταγο αλλά σταδιακά, τόσο η γραφή, όσο η σκηνοθεσία και οι ερμηνείες, χάσανε το ρυθμό τους. Το δυστοπικό σύμπαν που δομήθηκε στην αρχή της άφηνε μεγάλες υποσχέσεις για κάτι μεγαλεπήβολο οι οποίες δυστυχώς δεν επιβεβαιώθηκαν.



29. Legend of Vox Machina

Βασισμένο σε σειρά podcasts, το animation, ακολουθεί τις περιπέτειες μιας ετερόκλητης ομάδας. Ουσιαστικά βλέπουμε να ξετυλίγεται μπροστά μας, ένα κανονικό campaign μιας κλασσικής Dungeons and Dragons ιστορίας.



28. Peacemaker

Η live action μεταφορά των ιστοριών του Christopher Smith, γνωστού και ως Peacemaker, με το δημιουργό και σκηνοθέτη James Gunn να εκμεταλλεύεται στο έπακρο τον απολαυστικό John Cena, στο ρόλο του προβληματικού και εκκεντρικού υπερήρωα Peacemaker.



27. The Old Man

Ο Jeff Bridges στο ρόλο ενός πρώην πράκτορα της CIA, ο οποίος για χρόνια κρύβεται από τις μυστικές υπηρεσίες. Σύντομα όλα θα αλλάξουν και ο παλαιμάχος, πρώην πράκτορας θα αναγκαστεί να κάνει την εμφάνισή του προκειμένου να λύσει τα προβλήματα που τον στοιχειώνουν.



26. The Responder

Στο αδυσώπητο νυχτερινό Λίβερπουλ, ο “παλιός» και έμπειρος Chris αναγκάζεται να συνεργαστεί με ένα νεαρό αστυνομικό. Θα σώσουν ή θα καταστρέψουν ο ένας τον άλλον; Πρωταγωνιστεί ο Martin Freeman σε έναν εντελώς διαφορετικό ρόλο από ότι μας έχει συνηθίσει στο παρελθόν.



25. The Last Days of Ptolemy Grey

Ο Samuel Jackson σε ένα ρόλο με ερμηνευτικό βάθος. Ο Ptolemy Grey μένει ξαφνικά χωρίς τον έμπιστο φροντιστή του σε μια πολύ δύσκολη περίοδο της ζωής του και ενώ αρχίζει να ξεχνά. Την ευθύνη του αναλαμβάνει η έφηβη Robin. Όταν οι δυο τους μάθουν για μια θεραπεία ικανή να αποκαταστήσει τις μνήμες του Ptolemy, θα ξεκινήσει ένα ταξίδι προς συγκλονιστικές αλήθειες.



24. What We Do in the Shadows, season 4

Βασισμένο στην ομώνυμη ταινία μεγάλου μήκους των Jemaine Clement και Taika Waititi, το What We Do in the Shadows είναι μια ματιά με στυλ ντοκιμαντέρ – mockumentary- στην καθημερινότητα τεσσάρων βρικολάκων που έχουν “ζήσει” μαζί για εκατοντάδες χρόνια στο Staten Island. Μια πρωτότυπη, καλογραμμένη, μαύρη κωμωδία που διατηρεί σταθερά την ποιότητά της.

23. The Sandman

Μετά από πολυετή φυλάκιση, ο Μορφέας, ο Βασιλιάς των Ονείρων, ξεκινά ένα ταξίδι σε διάφορους κόσμους για να εντοπίσει ό,τι του έχουν κλέψει και να ανακτήσει τη δύναμή του. Βασισμένο στο ομότιτλο comic της DC του Neil Gaiman, αποτελεί μια πιστή μεταφορά στη μικρή οθόνη.



22. The Walking Dead, season 11

Το τέλος της σειράς –μέχρι να ξεκινήσουν όλα τα ήδη ανακοινωμένα spinoffs – που (επαν)εκκίνησε και αναζωπύρωσε το ενδιαφέρον του κόσμου για το post-apocalyptic zombie genre. Η σειρά ολοκληρώθηκε έπειτα από έντεκα σεζόν, από τις οποίες δυστυχώς δυσκολευόμαστε να κρατήσουμε πολλά.

21. Pachinko

Η σειρά εξιστορεί τις ελπίδες και τα όνειρα μιας οικογένειας μεταναστών από την Κορέα ακολουθώντας τέσσερις διαδοχικές γενιές καθώς εγκαταλείπουν την πατρίδα τους σε μια αναζήτηση ενός καλύτερου μέλλοντος.



20. The Lord of the Rings: The Rings of Power

Η Μέση Γη ξαναζωντανεύει, αυτή τη φορά στη μικρή οθόνη. Η ακριβότερη παραγωγή από πλευράς Amazon, μας έδωσε μια πρώτη γεύση του μεγαλεπήβολου σχεδίου που υπάρχει στα γραφεία της εταιρίας. Ωστόσο, θα πρέπει να περιμένουμε αρκετό καιρό για να δούμε τη συνέχειά της.

19. Ozark, season 4

Η τελευταία σεζόν-κλείσιμο της ιστορίας της οικογένειας των Byrdes. Με τον Jason Bateman και την Laura Linney στους πρωταγωνιστικούς ρόλους, το Ozark αφηγείται με φόντο τα Όζαρκς του Missouri, τις περιπέτειες μιας αστικής οικογένειας, η οποία βρίσκεται μπλεγμένη σε μια δίνη, γεμάτη κινδύνους, βρώμικο χρήμα και εγκλήματα.

18. The Offer

Η ιστορία πίσω από τη δημιουργία της εμβληματικής ταινίας Ο Νόνος, του Francis Ford Coppola. Ακολουθεί όλα τα παρασκήνια και τα γεγονότα, γνωστά και μη, κατά τη περίοδο ανάπτυξης, παραγωγής και δημιουργίας της εμβληματικής ταινίας.



17. Star Wars: Andor

Σχεδόν από το πουθενά και ουσιαστικά χωρίς κανείς να το πιστεύει ή να το αναμένει, εμφανίστηκε άλλη μια σειρά στο σύμπαν του Star Wars. Αυτή τη φορά, πιο αληθινή, πιο προσγειωμένη και πιο “απομακρυσμένη” από το τηλεοπτικό και κινηματογραφικό σύμπαν των Star Wars. Αποτελεί ίσως, το καλύτερο -μέχρι τώρα- υλικό που είδαμε να δημιουργείται τα τελευταία χρόνια στο σύμπαν που δόμησε ο George Lucas.

16. Derry Girls, season 3

Η τελευταία σεζόν-κλείσιμο της απολαυστικής βρετανικής κωμωδίας, έχοντας ως πυρήνα της αφήγησης τις ζωές μιας παρέας νεαρών κοριτσιών στο Μπέλφαστ στις αρχές των 90's και κατά τα τέλη της δραματικής περιόδου των Troubles.

15. Black Bird

Από τη δημιουργική πένα του Dennis Lehane, μια σκληρή και ανατριχιαστική ιστορία για την προσπάθεια ενός καταδικασμένου να αποσπάσει μια ομολογία από ένα συγκρατούμενο του.



14. Slow Horses

Ο Gary Oldman στο ρόλο ενός παλαίμαχου πράκτορα της MI5, ο οποίος διοικεί μια άκρως δυσλειτουργική ομάδα από περιθωριακούς κατασκόπους νεότερης γενιάς. Ρεσιτάλ ερμηνείας από τον Oldman.



13. House of the Dragon

Η prequel ιστορία στο σύμπαν του R.R.Martin αφηγείται, κατά κύριο λόγο, τα γεγονότα που οδήγησαν στο Game of Thrones, διακόσια χρόνια πριν τη βασική ιστορία που συνεπήρε το κοινό. Στο προσκήνιο ο οίκος των Targaryen και ο εμφύλιος πόλεμος για τον έλεγχο του Iron Throne.

12. We Own This City

Η άνοδος και η αναμενόμενη πτώση της Gun Trace Task Force, μιας αστυνομικής μονάδας της Βαλτιμόρης μέσα από τη “ματιά” των David Simon και George Pelecanos (των The Deuce και The Wire). Βασίζεται στο ομώνυμο βιβλίο του δημοσιογράφου της Baltimore Sun, Justin Fenton. Ο Jon Bernthal, στον πρωταγωνιστικό ρόλο, κλέβει την παράσταση.



11. The Bear

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



10. 1899

Οι δημιουργοί του Dark, επιστρέφουν, αυτή τη φορά σε ένα πλοίο στη μέση του ωκεανού, το 1899, γεμάτο επιβάτες από κάθε γωνιά του κόσμου. Σύντομα, όλα ανατρέπονται και παίρνουν μια δραματική τροπή, η οποία δυστυχώς θα μείνει άνευ κλεισίματος, δεδομένης της ακύρωσης της σειράς από το Netflix.

9. Under the Banner of Heaven

Βασισμένο στο ομώνυμο βιβλίο του Jon Krakauer, η ιστορία μας μεταφέρει στη Γιούτα, τον Ιούλιο του 1984. Ο Andrew Garfield υποδύεται τον μορμόνο αστυνομικό ντετέκτιβ Jeb Pyre, ο οποίος καλείται να ερευνήσει τη δολοφονία της 24χρονης Brenda Lafferty και της μικρής της κόρης.



8. Dahmer

Η αφήγηση της αληθινής ιστορίας ενός εκ των γνωστότερων serial killers της Αμερικής, μέσα από την οπτική του Ryan Murphy. Μια σειρά που αφηγείται μια σκοτεινή ιστορία και ξεχωρίζει για την ερμηνεία του Evan Peters.



7. Only Murders in the Building, season 2

Το εκπληκτικό και μοναδικής χημείας δίδυμο των Steve Martin και Martin Short, παρέα με την Selena Gomez, επιστρέφει σε αυτήν την πρωτότυπη και γεμάτη φρεσκάδα, σειρά. Μια κωμωδία με κεντρική θεματική τις προσπάθειες τριών ενοίκων μιας πολυκατοικίας, με πάθος τις ιστορίες για αληθινά εγκλήματα, να εξιχνιάσουν ένα πραγματικό έγκλημα που συνέβη στην πολυκατοικία τους.

6. The Boys, season 3

Ότι καλύτερο υπάρχει αυτήν τη στιγμή σε υπερηρωικό περιεχόμενο σε μικρή και μεγάλη οθόνη. Σάτιρα, χιούμορ και επίκαιρος καυτηριασμός του σήμερα σε συνδυασμό με τρομερή γραφή και σκηνοθεσία. Οι Antony Starr και Karl Urban ενσαρκώνουν δύο από τους πιο καλογραμμένους live action υπερήρωες. “Οι, a stranger is just a friend you ain’t met yet”.



5. Stranger Things, season 4

Το τέταρτο κεφάλαιο της μεγάλης επιτυχίας των Duffer Brothers επανέφερε τη σειρά στα γνωστά μονοπάτια, της πολύ πετυχημένης πρώτης σεζόν. Μικροί πειραματισμοί και δοκιμές, ταυτόχρονα με χρήση γνωστών επιλογών από το δημιουργικό δίδυμο, που είχαν σαν συνολικό αποτέλεσμα μια πολύ αξιόλογη επιστροφή στον κόσμο της σειράς.



4. Severance

Ο Mark ηγείται μιας ομάδας υπαλλήλων γραφείου των οποίων οι αναμνήσεις έχουν χωριστεί μεταξύ της δουλειάς και της προσωπικής τους ζωής. Όταν ένας μυστηριώδης συνάδελφος εμφανίζεται εκτός δουλειάς, όλα θα αλλάξουν αναπάντεχα και δραματικά.



3. After Life, season 3

Το κλείσιμο της ιστορίας που έγραψε και σκηνοθέτησε, ο Ricky Gervais. Μια μαύρη κωμωδία για την απώλεια, τον πόνο και την κατάθλιψη, μια βαριά θεματική από την πένα του χαρισματικού Βρετανού κωμικού.

2. Peaky Blinders, season 6

Η βρετανική σειρά, με φόντο το Birmingham στις αρχές του 20ου αιώνα, με πρωταγωνιστή τον Cillian Murphy, φτάνει στο τέλος της. Αφηγείται τις ιστορίες της εγκληματικής συμμορίας με το όνομα Peaky Blinders, στον απόηχο του Ά Παγκοσμίου Πολέμου.



1. Better Call Saul, season 6

Το τέλος του ταξιδιού του Saul Goodman. Γεμάτο εκπληκτικές ερμηνείες, συνεχείς ανατροπές και απαντήσεις, μας ταξιδεύει μια τελευταία φορά στο μοναδικό σύμπαν του Breaking Bad, κλείνοντας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο ένα τεράστιο κεφάλαιο του τηλεοπτικού σκηνικού.



Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

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

 PlayStation VR2



**FOOTBALL
MANAGER 2023**



WWW.GAMEOVER.GR

