

Τεύχος 18 25/02/2023

GAMEOVER

Magazine

Reviews
Wanted: Dead
Returnal (PC)

EDITORIAL

Reviews

[σελ. 2: Wanted: Dead](#)

[σελ. 5: Metroid Prime Remastered](#)

[σελ. 8: Perseverance: Complete Edition](#)

[σελ. 10: Elderand](#)

[σελ. 12: Returnal \(PC\)](#)

Ειδήσεις

[σελ. 13](#)

Cine-TV

[σελ. 20](#)

Την περασμένη εβδομάδα είχαμε το πρώτο State of Play της χρονιάς από τη Sony, επικεντρωμένο σε μεγάλο βαθμό στο PSVR2, δίνοντας μία εικόνα από δημιουργίες διαφόρων third publishers. Δημιουργίες που δυστυχώς δεν θεωρούμε ότι ήταν σε θέση να τραβήξουν το ενδιαφέρον και να αποτελέσουν μία ουσιαστική διαφήμιση για την εξαιρετική τεχνολογία του νέου περιφερειακού του PlayStation 5. Είναι ίσως κάτι το αναμενόμενο, δεδομένης της μικρής εγκατεστημένης βάσης που θα υπάρξει κατά την πρώτη περίοδο της διάθεσης του PSVR2, κάτι που σημαίνει ότι για ένα εύλογο διάστημα μάλλον θα πρέπει να περιμένουμε από τα στούντιο της Sony να εμπλουτίζουν τη βιβλιοθήκη με παιχνίδια-βιτρίνες.

Σε ένα State of Play που γενικά ήταν ελαφρώς μπερδεμένο σχετικά με τη θεματική του (VR τίτλοι, indies, AAA) το μεγάλο φινάλε είχε κρατηθεί για την εκτενή εικόνα του Suicide Squad της Rocksteady. Μία εταιρία που πριν χρόνια είχε καταφέρει να προκαλέσει αίσθηση, ουσιαστικά από το πουθενά, φέρνοντας ένα από τα καλύτερα υπερηρωικά παιχνίδια μέσω του Batman: Arkham Asylum, καθιερώνοντας παράλληλα ένα σύστημα μάχης με τη δική του ταυτότητα που ακόμα και σήμερα ακολουθούν διάφοροι δημιουργοί. Σε κάθε νέο παιχνίδι της τριλογίας η Rocksteady κατάφερε να προσθέτει και κάτι νέο, διατηρώντας γενικά ψηλά την ποιότητα.

Ως εκ τούτου είναι απορίας άξιο ότι 8 χρόνια μετά την κυκλοφορία του τελευταίου της μεγάλου παιχνιδιού η προώθηση του νέου της πονήματος φέρνει μία τόσο χλιαρή εικόνα που κάθε άλλο παρά υψηλές προσδοκίες θα μπορούσε να χτίσει. Πιθανόν να είναι δάκτυλος της Warner Bros αλλά η εικόνα ενός ακόμα στερεοτυπικού GaaS παιχνιδιού που προέβαλλε το Suicide Squad είναι το λιγότερο απογοητευτική και σίγουρα σε καμία περίπτωση δεν είναι σε θέση να δημιουργήσει hype, ιδίως όταν η απαράδεκτη εμπειρία του Avengers της Crystal Dynamics είναι ακόμα τόσο νωπή.

Ελπίζουμε βέβαια να βγούμε λάθος και η Rocksteady να αποδείξει ότι συνεχίζει να διατηρεί το ταλέντο και την ικανότητα να φέρει μία πληρέστατη εμπειρία με τη δική της προσωπικότητα, εντούτοις, αυτά τα πρώτα σημάδια και η κατεύθυνση που ακολουθεί (δεν έλειπε και η αναφορά σε Battle Pass) αναμφίβολα μόνο ενθαρρυντικά δεν είναι.

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

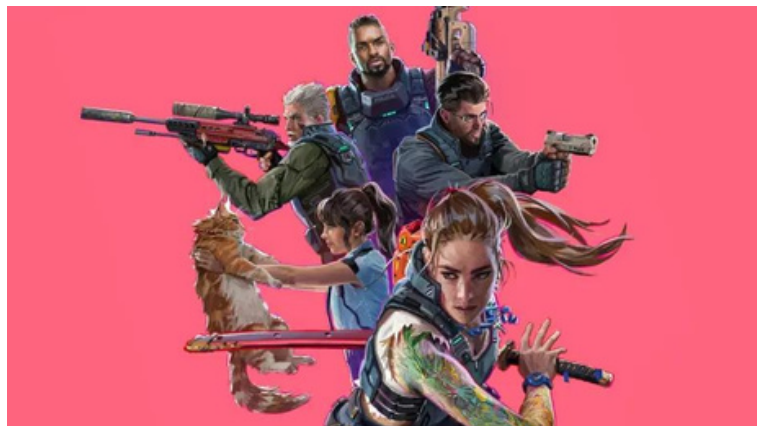


Wanted: Dead

Wet 2.0 (το θυμάται κανείς άραγε;).

Θυμάστε κάτι ξεχασμένα παιχνίδια τύπου Wet, Total Overdose, Dead to Rights και δεν συμμαζεύεται, που επιχειρούσαν να μεταφέρουν ασταμάτητες σεκάνς δράσης συνοδευόμενες από ακροβατικά και ενίοτε και καμιά katana; Κάτι τέτοιο φαίνεται να ονειρεύτηκε η Soleil Ltd. με το Wanted: Dead, μία εταιρία όπου εργάζονται βετεράνοι των Dead or Alive και Ninja Gaiden, όπως περίοπτα αναφέρεται στην επίσημη σελίδα τους. Καλύτερα όμως να χαμηλώσετε τις προσδοκίες σας και να μην περιμένετε μία εμπειρία εφάμιλλη των εξαιρετικών Ninja Gaiden (των πρώτων δύο δηλαδή) καθώς το Wanted: Dead πρόκειται για μία περίπτωση ανάλογη των παιχνιδιών που αναφέραμε στην αρχή του κειμένου.

Ας πούμε το κλισέ περί του σεναρίου, ότι δηλαδή σε ένα τέτοιο παιχνίδι δεν έχει κάποια ιδιαίτερη βαρύτητα πέρα από το να δημιουργήσει μία κάποια πρόφαση για τις συγκρούσεις που θα ακολουθήσουν. Αυτό όμως δεν αναιρεί το γεγονός ότι το σεναριακό υπόβαθρο και ο τρόπος απόδοσής του θα δώσει μία πρώτη εικόνα του επιπέδου της φιλοδοξίας της παραγωγής. Στην προκειμένη περίπτωση βρισκόμαστε στο Hong Kong ενός παραλλαγμένου παρόντος, όπου τα νοήμονα ανδροειδή αποτελούν μία πραγματικότητα.



Εμείς παίρνουμε τον ρόλο της Hannah Stone, μία μισθοφόρο που έως πρότινος ήταν καταδικασμένη σε θάνατο, κάτι που θα αλλάξει όταν δεχθεί να γίνει μέλος μίας πολυεθνικής ομάδας κρούσης για παρακινδυνευμένες αποστολές. Η ομάδα αποτελείται από άλλους τρεις μισθοφόρους, οι οποίοι με τη σειρά τους γλύτωσαν τελευταία στιγμή τη θανατική ποινή. Σε αυτό το σημείο είναι εμφανές ότι έχει γίνει μία σχετική προσπάθεια ώστε να δημιουργηθεί μία ρανίδα συναδελφικότητας μεταξύ τους, παρά το γεγονός ότι είναι εντελώς... “κάφροι”. Οι μεταξύ τους διάλογοι είναι υπερβολικοί, ορισμένες φορές ηθελημένα σεξιστικοί και άλλες φορές παιδιάστικοι και γενικά αντισυμβατικοί.

[Περιοχή](#)

WWW.GAMEOVER.GR

Δεν θα διεκδικήσει ποτέ κάποιο συγγραφικό βραβείο, αλλά από την άλλη θα λέγαμε ότι τελικά καταφέρνει να “σπάσει” τα όρια του εκνευριστικού και να περάσει προς την καλλιέργεια μίας διασκεδαστικής χημείας μεταξύ των μισθοφόρων. Όσον αφορά στην ίδια την πλοκή, ας πούμε ότι είναι ουσιαστικά ανύπαρκτη. Μία μεγαλοεταιρία, που μας έχει προσλάβει για να της παρέχουμε προστασία, οδεύει προς τη χρεωκοπία (δεν καταλάβαμε είναι η αλήθεια γιατί αυτό ήταν σημαντικό για την υπόθεση), στο μεταξύ τα ανδροειδή που φτιάχνει έχουν αποκτήσει νοημοσύνη, εμείς προσπαθούμε να τα εξοντώσουμε, και πριν καταλάβουμε αν το πάει κάπου, έχουν πέσει οι τίτλοι τέλους.



Η μόλις 7-8 ωρών διάρκεια αποτελεί και ένα από τα σημαντικότερα προβλήματα του παιχνιδιού, καθώς είναι εμφανές ότι η Soleil Ltd. είχε μάλλον ένα διαφορετικό όραμα στο μυαλό της, σχετικά με την έκταση του τίτλου και την ανάπτυξη των χαρακτήρων, που τελικά όμως δεν φέρνει εις πέρας. Αυτό θα λέγαμε ότι είναι εμφανές μέσα από την απελπιστικά βεβιασμένη κατάληξη, που αφήνει “ξεκρέμαστους” τους συμπολεμιστές μας αλλά και ορισμένους άλλους χαρακτήρες. Ένα αρχικό σημάδι της περιορισμένης διάρκειας εμφανίζεται ήδη από το δεύτερο επίπεδο, όπου πιθανότατα να έχετε ξεκλειδώσει ήδη σχεδόν τα μισά skills από τα τρία -τυπικά- skill trees.

Η προβληματική κατάσταση συνεχίζει και στον νευραλγικό τομέα της δράσης, όπου τα επιμέρους χαρακτηριστικά δεν καταφέρνουν ποτέ να έρθουν σε πλήρη σύμπνοια. Το βασικό τμήμα του gameplay αφορά στην άμεση εναλλαγή μεταξύ οπλοπολυβόλου, πιστολιού και katana, ένας συνδυασμός που από μόνος του θα λέγαμε ότι αρκεί για να πείσει οποιονδήποτε για τη διάθεση του Wanted: Dead σχετικά με την απόδοση ωμής και ανόθευτης δράσης. Ξεκινώντας από τα θετικά, οι διάφορες λειτουργίες είναι τοποθετημένες ιδανικά στο gamepad, επιτρέποντάς μας από τα πρώτα δευτερόλεπτα να εναλλάσσουμε με χαρακτηριστική ευκολία τη χρήση της katana, του πιστολιού και του οπλοπολυβόλου.



Ειδικά ο ρόλος του πιστολιού είναι αρκετά έξυπνος και... cool, επιτρέποντάς μας, με το πάτημα ενός κουμπιού, να πετυχαίνουμε αυτομάτως τον πλησιέστερο αντίπαλο. Αν και το πιστόλι είναι απελπιστικά αδύναμο και σίγουρα δεν ενδείκνυται για την άμεση εξόντωση εχθρών, ο ρόλος του είναι διττός και σημαντικός.

Από τη μία πλευρά μάς επιτρέπει να επεκτείνουμε τα combos του ξίφους, καθώς ανάμεσα από τα αλληπάλληλα χτυπήματα με την katana μπορούμε να προσθέτουμε εμβόλιμα τη χρήση του πιστολιού. Από την άλλη πλευρά, ως ένα δάνειο ίσως από το Bloodborne, το πιστόλι μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε για να ανακόψουμε συγκεκριμένες επιθετικές κινήσεις, τις οποίες δεν γίνεται να αποκρούσουμε με την katana (αυτού του είδους οι εχθρικές επιθέσεις συνοδεύονται βολικά με ένα κόκκινο εφέ).



Το πιστόλι λειτουργεί γενικά καλά, και όπως ακριβώς το είχαν στο μυαλό τους οι ιθύνοντες, έχοντας πρακτική αξία, ενώ παράλληλα προσφέρει το δικό του κομμάτι στην προσπάθεια επίτευξης εντυπωσιακής χορογραφίας. Εδώ βέβαια θα πρέπει να τονίσουμε τη λέξη “προσπάθεια”, γιατί στην πραγματικότητα το στοιχείο του εντυπωσιασμού δεν βρίσκει τον στόχο του.

Ένα βασικό θέμα έχει να κάνει με τον μεγάλο αριθμό χτυπημάτων που απαιτεί κάθε εχθρός προτού πέσει, είτε μιλάμε για τα πυροβόλα όπλα, είτε για την katana. Ιδίως για την περίπτωση της katana, η απαίτηση να χτυπήσουμε -το λιγότερο- με τέσσερα χτυπήματα έναν εχθρό ή με διψήφιο αριθμό όταν μιλάμε για μονάδες που φέρουν οι ίδιες σπαθιά, τότε καταλαβαίνει κανείς ότι περισσότερο δημιουργείται η αίσθηση ότι κραδαίνουμε ένα ρόπαλο παρά μία ακονισμένη λεπίδα.

Το παραπάνω ίσως να μην ήταν ιδιαίτερα αρνητικό εάν υπήρχαν καλύτερα εφέ και animations όταν πετυχαίνουμε τους εχθρούς ή εάν υπήρχε ένα πιο περίτεχνο σύστημα μάχης. Ως έχει, στην πλειοψηφία των περιπτώσεων όταν ένας melee εχθρός μας προσεγγίσει, τότε η ανταλλαγή των χτυπημάτων είναι απελπιστικά απλοϊκή και εν μέρει στατική.

Δεν υπάρχουν combos πέρα από το βασικό X, X, X (με την “εσάνς” του πιστολιού όπως προείπαμε) ενώ το συγχρονισμένο parry (απόκρουση) δεν είναι και ό,τι πιο εύκολο, τουλάχιστον έως ότου κάνουμε το κατάλληλο upgrade. Εν ολίγοις, οι μάχες με την katana σύντομα καταλήγουν άνευρες και τυπικές, δίχως την απαιτούμενη ενέργεια που θα περίμενε κανείς από τέτοιου είδους συγκρούσεις.



Το αυτό ισχύει και για τις μάχες με τα πυροβόλα όπλα απέναντι από εχθρούς που είναι bullet sponges (δηλαδή απαιτώντας μεγάλο αριθμό πριν πέσουν). Την κατάσταση δυσχεραίνει η νευρική κινητικότητα τους όταν τους πετυχαίνουμε, κάτι που καθιστά το σημάδι ως μία εκνευριστική υπόθεση. Τουλάχιστον το σύστημα κάλυψης, που επιτρέπει στην Hannah να καλύπτεται αυτόματα, λειτουργεί άψογα και άμεσα, αλλά σχεδόν “χαραμίζεται” σε ένα παιχνίδι που έχει κρίση ταυτότητας ως προς το αν θέλει να ασχοληθούμε μαζί του ως cover based ή πλήρως επιθετικά, τρέχοντας απευθείας στους εχθρούς.

Προς την κατεύθυνση της -θεωρητικά- στυλιζαρισμένης δράσης λειτουργεί η σχετικά καλή ποικιλία από finishing κινήσεις, τουτέστιν προσχεδιασμένα animations για την εκτέλεση εχθρών όταν η ενέργειά τους έχει πέσει αρκετά. Ορισμένες φορές υπάρχουν ψήγματα του τι θα μπορούσε να είναι το παιχνίδι· ένα Max Payne 3 όπου η katana έχει τον κύριο λόγο, αλλά στην πραγματικότητα δείχνει για μία ακόμα φορά πως το πόνημα της Rockstar, που μετράει ήδη 10 χρόνια, ήταν πολύ μπροστά από την εποχή του.

Σημειωτέον, ότι παρά τα διάφορα θέματα που θεωρούμε ότι έχει το Wanted: Dead, τελικά καταφέραμε να φτάσουμε σε σημείο να διασκεδάσουμε. Έπειτα από το μέσον του παιχνιδιού και αφού αρχίσαμε να συνηθίζουμε ορισμένες ιδιοτροπίες του (όπως ο συγχρονισμός του parry ή όταν κατασταλάξαμε στην απόφαση ότι η καλύτερη άμυνα είναι η επίθεση), κάπως μπορέσαμε να νοιώσουμε πως απολαμβάνουμε το παιχνίδι, κάτι που ως ένα βαθμό βοηθούσε και το level design.



Όχι επειδή παρουσιάζει κάτι φρέσκο -τυπικό παραμένει κι αυτό- αλλά το γεγονός ότι είναι επικεντρωμένο σε αστικό περιβάλλον και δη σε “κλειστούς” χώρους, όπως γραφεία, εστιατόρια, μπαρ κ.λπ., λειτουργεί υπέρ του συστήματος μάχης και του αληθοφανούς πεδίου μάχης σε αρένες μέσα από την καθημερινότητα.

Εντούτοις, εκεί που κάποιος μπορεί να το πάρει απόφαση ότι παρά τους περιορισμούς του θα μπορέσει να περάσει καλά, ξαφνικά έρχονται οι τίτλοι τέλους. Ίσως λόγω της μικρής διάρκειας οι δημιουργοί θέλησαν να προσθέσουν διάφορα mini games, από ένα πεδίο σκοποβολής με leaderboards μέχρι karaoke που απαιτεί το ρυθμικό πάτημα κουμπιών, τα οποία όμως δεν μπορούν παρά να λειτουργήσουν ως ένα εντελώς προσωρινό διάλειμμα μερικών λεπτών (παρόλα αυτά λειτουργούν θετικά ως εμβόλιμα στοιχεία ιαπωνικής ιδιοσυγκρασίας στο γενικότερα design).

Θα πρέπει να σημειώσουμε εδώ ότι σε τεχνικό επίπεδο το **Wanted: Dead** δείχνει σαν να έχει έρθει από τις αρχές της προηγούμενης γενιάς. Αυτό δεν σημαίνει ότι είναι “άσχημο”, από την άποψη ότι είναι δύσκολο να αποδοθεί αυτός ο χαρακτηρισμός για οποιοδήποτε παιχνίδι της προηγούμενης γενιάς που έχει δεχθεί τη στοιχειώδη φροντίδα, αλλά δεν παύει να είναι παρωχημένο. Αυτό γίνεται εμφανές ιδίως σε ορισμένα επίπεδα που λαμβάνουν χώρα στους δρόμους της πόλης, όπου η εικόνα που παρουσιάζεται είναι αρκετά φτωχή.

Κάτι ανάλογο ισχύει και στον ηχητικό τομέα, ιδιαίτερα φτωχός με τη σειρά του και με μετριότατους ηθοποιούς. Κυρίως στην περίπτωση της πρωταγωνίστριας, η ηθοποιός που επιλέχθηκε δεν φαίνεται να ταιριάζει καθόλου, και σε συνδυασμό με την προβληματική μίξη του ήχου, δίνεται έντονα η αίσθηση ότι σχεδόν μπορούμε να τη δούμε στο δωμάτιο ηχογράφησης να ηχογραφεί τα λόγια της.

Το **Wanted: Dead** τελικά είναι στην καλύτερη περίπτωση ένα διάλειμμα μερικών ωρών ανάμεσα από άλλες μεγαλύτερες ή ευρηματικότερες εμπειρίες του είδους. Είναι σε θέση να προσφέρει μία b-movie εμπειρία με δράση, δίχως πολλές περιστροφές εάν και εφόσον νερώσετε αρκετά το κρασί σας, χωρίς να μπορεί να κρύψει τους περιορισμούς των πόρων και το γεγονός ότι η σύλληψη της ιδέας από τους δημιουργούς μάλλον δεν μεταφέρθηκε ακριβώς όπως την είχαν στο μυαλό τους. ●

Νικόλας Μαρκόγλου

Βαθμολογία: 6

Θετικά

- Οι χαρακτήρες είναι τόσο στερεοτυπικά “κάφρικοι”, που καταλήγουν να είναι διασκεδαστικοί.
- Το αστικό περιβάλλον είναι ιδανικό για το ύφος του gameplay.

Αρνητικά

- Το σύστημα μάχης καταλήγει να είναι αρκετά άνευρο.
- Παρωχημένος τεχνικός τομέας.
- Απελπιστικά μικρή διάρκεια.

Το **Wanted: Dead** κυκλοφορεί από τις 14/2/23 για PS5, PS4, PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PC με review code που λάβαμε από την 110 Industries.

Metroid Prime Remastered

Primefection.

Το Metroid Prime, (του οποίου τη φρεσκαρισμένη έκδοση Metroid Prime Remastered θα εξετάσουμε σε αυτό το κείμενο) κυκλοφόρησε το μακρινό 2002 σαν αποκλειστικός τίτλος του Nintendo Gamecube. Από τότε, φιγουράρει στις πρώτες θέσεις αρκετών λιστών, όπως αυτή με τα καλύτερα παιχνίδια της κονσόλας, τα καλύτερα Metroidvania όλων των εποχών, ακόμα και τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Μια τέτοια πιο εκλεκτική λίστα πάντα μας έκανε περισσότερο εντύπωση: είναι ανάμεσα στα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα παιχνιδιών που άλλαξαν άρδην το χαρακτήρα τους σε σχέση με τους προκατόχους τους χωρίς να κάνουν εκπτώσεις στην ποιότητά τους.

Για να είμαστε όμως δίκαιοι, το Metroid Prime δεν άλλαξε εξ ολοκλήρου τη συνταγή σε σχέση με τα Metroid που είχαν προηγηθεί. Απλώς η νεότευκτη τότε Retro Studios κατάφερε αυτό που σχεδόν όλοι θεωρούσαν αδύνατον: να μεταφέρει το κλασικό 2D gameplay της σειράς στις τρεις διαστάσεις. Το αποτέλεσμα ήταν ένα άψογο 3D καθαρόαιμο Metroidvania οπτικής πρώτου προσώπου, μια προσέγγιση που ελάχιστοι τίτλοι είχαν τολμήσει μέχρι τότε αλλά ακόμη και έκτοτε. Διαφορετικό, ανανεωτικό αλλά ταυτόχρονα 100% Metroid.



Πολυβραβευμένο και πολυαγαπημένο λοιπόν το Metroid Prime, η επιτυχία του οποίου έχτισε την καριέρα της Retro. Ερχόμαστε στο σήμερα, και μετά από πολυετείς φημολογίες η HD Remastered έκδοση του παιχνιδιού για το Nintendo Switch επιτέλους ανακοινώθηκε κατά τη διάρκεια του πιο πρόσφατου Nintendo Direct, με το παιχνίδι να κυκλοφορεί μάλιστα άμεσα.

Χρονικά το Metroid Prime Remastered, όπως και όλα τα sequel του, τοποθετείται αρκετά νωρίς στο timeline του Metroid σύμπαντος και συγκεκριμένα μετά το πρώτο Metroid του NES (ή αν προτιμάτε το Zero Mission του GBA) και πριν το Return of Samus του Gameboy (το remake του οποίου ήταν φυσικά το Samus Returns του 3DS).

[Περιοχές](#)

Η Samus έχει μόλις τελειώσει με επιτυχία την αποστολή της στον πλανήτη Zebes και έχει καταστρέψει την κύρια βάση των προαιώνιων εχθρών της, των Space Pirates, σκοτώνοντας τους υπαρχηγούς Kraid και Ridley και την αρχηγό τους Mother Brain και σταματώντας τα σχέδιά τους να χρησιμοποιήσουν τα Metroids για να κατακτήσουν τον Γαλαξία. Ένα μικρό trivia εδώ, ο Ridley ονομάστηκε έτσι προς τιμήν του Ridley Scott, η ταινία του οποίου Alien υπήρξε μεγάλη επιρροή όλου του franchise.



Φυσικά, αυτό δε σήμαινε το οριστικό τέλος των Space Pirates. Έτσι, όταν το σκάφος της Samus υποκλέπτει ένα σήμα κινδύνου από μια φρεγάτα σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη Tallon IV, πηγαίνει για να το ερευνήσει. Εκεί θα ανακαλύψει ότι όσοι Space Pirates επέζησαν, έχουν ξεκινήσει εκ νέου τις προσπάθειές τους να επανακάμψουν και να ανακαλύψουν νέους τρόπους για να συνεχίσουν τα καταστροφικά σχέδιά τους...

Η ιστορία θα μας μεταφέρει μετά την εισαγωγή στην επιφάνεια του Tallon IV, όπου ο παίκτης θα βιώσει μια ανεπανάληπτη περιπέτεια. Λέμε ανεπανάληπτη καθώς ελάχιστα παιχνίδια, της κατηγορίας και γενικότερα, πέτυχαν σε τέτοιο βαθμό την ατμόσφαιρα και το αίσθημα του να εξερευνείς έναν μυστηριώδη, εξωγήινο πλανήτη. Ακόμα και τα υπέροχα sequels του παιχνιδιού δεν έφτασαν το μοναχικό και απόκοσμο συναίσθημα που τόσο αβίαστα απορρέει από το ταξίδι της Samus.

Το scan mode, ένας προαιρετικός μηχανισμός μέσω του οποίου η Samus εξετάζει τους εχθρούς και το περιβάλλον της, επιτρέπει στον παίκτη να μάθει πολλές λεπτομέρειες για τον πλανήτη, το lore της ιστορίας και τι τελικά συνέβη στον Tallon IV... Πρόκειται για έναν πανέξυπνο τρόπο παρουσίασης του lore, που βάζει τον παίκτη σε ενεργητικό ρόλο, αυξάνει την εμπύθισή του στον εξωγήινο κόσμο και επ' ουδενί δεν νοιώθουμε ότι διακόπτει τη δράση. Άλλωστε, πρόκειται για έναν, εν πολλοίς όπως είπαμε, optional μηχανισμό, θα ήταν όμως κρίμα να τον προσπεράσουμε καθώς αποτελεί σαφώς μέρος της εξερεύνησης και της ανακάλυψης του κόσμου.



Αν και όπως είπαμε το Metroid Prime Remastered πρόκειται για 1st person παιχνίδι, που ο παίκτης πυροβολεί για να νικήσει τους εχθρούς, δεν μπορούμε να το χαρακτηρίσουμε ως shooter. Πρόκειται για κανονικό Metroidvania, με τον παίκτη να μαθαίνει συνεχώς νέες ικανότητες και να ανακαλύπτει upgrades, να γυρίζει σε προηγούμενες περιοχές και γενικά να εξερευνεί περισσότερο από όσο πυροβολεί.

Αυτό βέβαια δε σημαίνει ότι η δράση δεν είναι καταγιστική και συναρπαστική. Το σύστημα χειρισμού επιτρέπει τη διεξαγωγή μερικών ανεπανάληπτων μαχών, ενώ οι πολλοί αντίπαλοι που θα συναντήσουμε στο διάβα μας -και ειδικά τα bosses- θα μας μείνουν αξέχαστοι. Το Metroid Prime ήταν ένα υπέροχο παιχνίδι το 2002 και εξακολουθεί να είναι ένα υπέροχο παιχνίδι το 2023. Η εμπειρία του είναι κάτι που όλοι οι παίκτες πρέπει να βιώσουν και σίγουρα η βιβλιοθήκη του Nintendo Switch εμπλουτίζεται πάρα πολύ με την παρουσία του.

Ας περάσουμε τώρα στα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού κι ας εξετάσουμε τις αλλαγές σε σχέση με την αρχική κυκλοφορία και αν δόθηκε σε αυτό η δέουσα προσοχή. Το Metroid Prime ήταν ένα πανέμορφο παιχνίδι τότε, και βλέποντας κανείς το Remaster, θα νομίζει ότι πρόκειται για μια ολοκαίνουρια κυκλοφορία του 2023. Η λέξη "Remaster" εμφανίζεται μεν στον τίτλο, αλλά μάλλον προς το ολικό Remake γέρνει η δουλειά της Retro.



Όπως είναι φυσικό, η ανάλυση του παιχνιδιού είναι ανεβασμένη σε σχέση με το αρχικό παιχνίδι, με τον τίτλο να τρέχει στα 900p σε docked mode και στα 600p σε portable mode. Τα fps από την άλλη παραμένουν κολλημένα στα 60 και στις δύο περιπτώσεις χωρίς να πέφτουν ούτε για μια στιγμή, ακόμα και στις πιο έντονες μάχες. Μην ανησυχείτε που δεν βλέπετε το νούμερο 1080, καθώς το παιχνίδι είναι πανέμορφο όπως και αν επιλέξετε να το παίξετε. Ακόμα και τα 600p φαίνονται εξαιρετικά στη μικρή οθόνη του Switch, ενώ στο OLED μοντέλο αναδεικνύονται ακόμα περισσότερο.

Το καταπληκτικό είναι ότι η Retro δεν προχώρησε απλά σε μια αναβάθμιση της ανάλυσης. Όλα τα τεχνικά χαρακτηριστικά του οπτικού τομέα, συμπεριλαμβανομένων των φωτισμών, των textures και των κάθε είδους λεπτομερειών στον σχεδιασμό του περιβάλλοντος και των εχθρών έχουν σχεδιαστεί από την αρχή, εξ ου και το σχόλιο περί Remake. Ο Tallon IV ποτέ δεν ήταν πιο όμορφος και θελκτικός, ενώ η υπέροχη δουλειά στα γραφικά αναδεικνύει την ατμόσφαιρα του πρωτότυπου παιχνιδιού και το φέρνει υπερεπιτυχημένα στο νέο κοινό του σήμερα.



Ακόμα και οι μικρές λεπτομέρειες που τόσο είχαν λατρεύσει οι παίκτες τότε, όπως οι σταγόνες της βροχής στο κράνος και το όπλο της Samus, η θόλωση του κράνους όταν περνάμε μέσα από καυτό ατμό ή η αντανάκλαση του προσώπου της Samus όταν βρεθεί κοντά σε εκρήξεις, δηλώνουν παρούσες και είναι πιο εντυπωσιακές από ποτέ. Όσο για τους βετεράνους που είχαν παίξει τον αρχικό τίτλο, θα τολμήσουμε να πούμε το εξής: ότι το Remaster θα τους φανεί τόσο όμορφο όσο το θυμούνται. Αυτό φυσικά σημαίνει ότι όπως τότε υπήρχε η αίσθηση ότι ο οπτικός τομέας δεν επιδεχόταν αλλαγές ή βελτιώσεις, η ίδια αίσθηση θα εκπορευτεί και από το Remaster σήμερα.

Εξίσου καλή δουλειά έχει γίνει και στον τομέα του χειρισμού. Η Retro προσαρμοσε το χειρισμό του παιχνιδιού στο σήμερα και προτείνει ως default επιλογή ένα twin stick σύστημα με τον παίκτη να σημαδεύει όσο κινείται με το δεξί stick. Αυτό λειτουργεί εξαιρετικά και θα φανεί αμέσως οικείο στους παίκτες των 1st person shooters.

Υπάρχουν όμως άλλες τρεις επιλογές, με την πρώτη να στηρίζεται στα motion controls και να προσομοιάζει στο χειρισμό του Metroid Prime 3 και στο χειρισμό του Metroid Prime όπως υιοθετήθηκε στη συλλογή Metroid Prime Trilogy των Wii και Wii U. Για τους φανατικούς της αρχικής κυκλοφορίας του GameCube, υπάρχουν και τα Classic Controls που μιμούνται το ιδιαίτερο χειριστήριο της εν λόγω κονσόλας. Τέλος, υπάρχει και το Hybrid μοντέλο χειρισμού, που αποτελεί μια μίξη των Motion και Classic controls.



Βλέπουμε λοιπόν ότι οι developers μάς δίνουν πολλές και διαφορετικές επιλογές, όλες εκ των οποίων λειτουργούν άψογα. Προτιμήσαμε τα default controls, που όπως προείπαμε έχουν μοντέρνα αίσθηση, ενώ αντικειμενικά είναι ο πιο βολικός τρόπος για να παίζουμε φορητά. Τελειώνοντας με τις νέες προσθήκες, η Retro επέκτεινε το Gallery του τίτλου που μπορούμε να απολαύσουμε από το αρχικό μενού και πλέον περιλαμβάνει το υπέροχο soundtrack του τίτλου, λεπτομερή 3D μοντέλα και concept art τόσο από την αρχική κυκλοφορία όσο και από το Remaster.

Θα μπορούσαμε να μιλάμε για ώρες για το Metroid Prime Remastered, αλλά τα πολλά λόγια είναι φτώχεια. Αρκεί να πούμε ότι βάζει υποψηφιότητα για ένα από τα καλύτερα Remasters όλων των εποχών. Σε συνδυασμό με την ποιότητα, την ιδιαιτερότητα και τη διαχρονικότητα του πρωτογενούς παιχνιδιού, αποτελεί μια υπέροχη sci-fi περιπέτεια και μια κυκλοφορία που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός κατόχου της κονσόλας. Ελπίζουμε σε ανάλογη συνέχεια με τα sequel της τριλογίας (η μη κυκλοφορία των οποίων σαφώς αποτελεί μειονέκτημα) και μακάρι η υπέροχη δουλειά της Retro να είναι προπομπός ενός ανάλογου αποτελέσματος στο πολυαναμενόμενο Metroid Prime 4.

Μιχάλης Χασάπης

Βαθμολογία: 10

Θετικά

- Ένα από τα καλύτερα Metroidvania όλων των εποχών.
- Εκπληκτική αναβάθμιση στον οπτικό τομέα.
- Μοντέρνα και παραδοσιακά μοντέλα χειρισμού.
- Καταπληκτικό Remaster ενός ήδη άψογου και διαχρονικού παιχνιδιού.
- Προσιτή τιμή διάθεσης.

Αρνητικά

- Η απουσία από το πακέτο των Metroid Prime 2 και 3.

Το **Metroid Prime Remastered** κυκλοφορεί για το Nintendo Switch σε ψηφιακή μορφή από τις 8/2/23 και σε retail από τις 22/2/23. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από τη CD Media.

Perseverance: Complete Edition

The VNawking Dead.

Τα Visual Novels (VN για συντομία) είναι μια ιδιαίτερη κατηγορία βιντεοπαιχνιδιών με το δικό της κοινό. Το Nintendo Switch διαθέτει πολλά VN στη βιβλιοθήκη του, μεταξύ των οποίων περιλαμβάνονται και μερικά από τα κορυφαία δείγματα της κατηγορίας. Το Perseverance: Complete Edition είναι μια νέα πρόταση, η οποία όπως μαρτυρά ο τίτλος προσφέρει στον παίκτη το πλήρες πακέτο με ολόκληρη την ιστορία που το παιχνίδι αφηγείται.

Ο τίτλος περιλαμβάνει τρία parts, τα οποία είχαν κυκλοφορήσει αρχικά ξεχωριστά. Όπως σε όλα τα VN, η ιστορία παίζει καθοριστικό ρόλο μιας και το gameplay είναι εξ ορισμού περιορισμένο σε επιλογές για το πώς αυτή θα ξεδιπλωθεί και θα εξελιχθεί. Το Perseverance: Complete Edition ανήκει σαφώς στα ενήλικα VN, με κεντρική θεματολογία μια horror ιστορία και πολλές σκηνές βίας, gore, ακόμα και ερωτικές σκηνές. Ως εκ τούτου, εξυπακούεται ότι είναι ακατάλληλο για ανηλίκους.



Οι κύριοι πρωταγωνιστές είναι δύο, ένας άνδρας και μια γυναίκα. Το παιχνίδι ξεκινάει με τον άνδρα, ονόματι Jack. Γρήγορα αντιλαμβανόμαστε ότι η συζυγική ζωή του πρωταγωνιστή δεν είναι η ιδανική. Ζώντας σε μια πόλη των ΗΠΑ στη μέση του πουθενά, παλεύοντας με τον αλκοολισμό, προσπαθεί να βελτιώσει τη σχέση του με τη γυναίκα του και να μεγαλώσει σωστά τη μικρή κόρη του.

Μετά από ένα μικρό καυγά, καταφεύγει σε αυτό που συνηθίζει, μια μικρή απόδραση στην καλύβα του μέσα στο δάσος ώστε να κυνηγήσει, να έρθει σε επαφή με τη φύση και γενικά να βρει λίγο την ηρεμία του. Από εκεί και πέρα η ιστορία παίρνει μια σκοτεινή πλοκή καθώς γνωρίζει την έτερη πρωταγωνίστρια, την πανέμορφη Karen, αλλά και μια άγνωστη στο δάσος που μοιάζει να το έσκασε από κάπου... Κάπως έτσι κυλάει το πρώτο part της ιστορίας, το οποίο διαρκεί και λιγότερο σε σχέση με τα άλλα δύο.

Γενικά το πρώτο μέρος λειτουργεί περισσότερο ως εισαγωγή, ενώ οι λιγοστές αποφάσεις που θα κληθεί να λάβει ο παίκτης έχουν περισσότερο αντίκτυπο στη σκιαγράφηση των χαρακτήρων παρά στην ίδια την ιστορία. Τα πράγματα ευτυχώς αλλάζουν προς το καλύτερο στη συνέχεια. Το σαφώς μεγαλύτερο δεύτερο μέρος περιστρέφεται γύρω από την Karen, η οποία μαθαίνουμε ότι είναι μια πληρωμένη δολοφόνος που στέλνεται από την οργάνωση για την οποία δουλεύει στη μικρή πόλη του παιχνιδιού για να ολοκληρώσει μια αποστολή. Η δράση, το μυστήριο, ο κίνδυνος και οι κρίσιμες αποφάσεις αυξάνονται, ενώ η σκιαγράφηση του χαρακτήρα της πρωταγωνίστριας αλλά και των NPCs κρίνεται ως πολύ ικανοποιητική.



Όσο για το τρίτο μέρος, μας δίνει την πολύ εύστοχη και θελκτική επιλογή να παίξουμε είτε ως Jack, είτε ως Karen, αυξάνοντας φυσικά έτσι το replayability. Οι επιλογές είναι και πάλι πολλές, υπάρχει συνεχώς ο κίνδυνος ο πρωταγωνιστής να πεθάνει και να αντικρίσουμε το "game over", ενώ φυσικά η τελική κατάληξη της ιστορίας και όλων των χαρακτήρων είναι ανοικτή. Γενικά, το πλήθος των επιλογών μάς άφησε ικανοποιημένους, καθώς είναι σε πολλές περιπτώσεις δύσκολες και αμφισβητήσιμες, με τον παίκτη να μην μπορεί να μαντέψει εύκολα ποια είναι η "σωστή". Από την άλλη, οι επιλογές που έχουμε όσον αφορά την προσωπικότητα των πρωταγωνιστών είναι κι αυτές πολλές και ο παίκτης έχει μεγάλη ευχέρεια όσον αφορά την κατεύθυνση στην οποία θέλει να τους ωθήσει.

Ικανοποιημένοι λοιπόν από την πληθώρα των επιλογών και τα σίγουρα πολλά εναλλακτικά φινάλε. Επίσης, οι διάλογοι είναι κι αυτοί πολύ καλοί, καλογραμμένοι και ατμοσφαιρικοί. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για την ίδια την ιστορία. Δεν γνωρίζουμε πόσο εύκολο ή δύσκολο είναι να γράψεις μια συναρπαστική ή έστω διαφορετική και πρωτότυπη ιστορία σχετικά μια μια αποκάλυψη των ζόμπι αν δε σε λένε The Last of Us, αλλά πραγματικά η κεντρική ιστορία είναι γεμάτη κλισέ και ο παίκτης νοιώθει ότι την έχει ήδη δει πάρα πολλές φορές. Καμία πρωτοτυπία, ενώ οι επιρροές από τη σειρά The Walking Dead είναι παραπάνω από εμφανείς. ➡

Προσθέστε το γεγονός ότι ακόμα και η τηλεοπτική σειρά με τα όποια ποιοτικά της στάνταρ αντιλαμβάνεται ο καθένας διαθέτει καλύτερη ιστορία από το Perseverance και το συμπέρασμα είναι ότι η κεντρική ιστορία του παιχνιδιού δεν είναι άξια συγχαρητηρίων και δεν ξεχωρίζει από πολλές άλλες του είδους. Τουλάχιστον, όπως προείπαμε, οι χαρακτήρες και οι αλληλεπιδράσεις τους λειτουργούν καλά μέσα σε αυτήν, και αυτό είναι κάτι που πιστεύουμε ότι θα ικανοποιήσει αρκετούς παίκτες.

Φυσικά, το παιχνίδι εκτός από κείμενα διαθέτει και εικόνες. Το εικαστικό μάς κέρδισε και αξίζει μια εύφημο μνηεία. Οι εικόνες αβίαστα θυμίζουν κόμικ, έχουν πολύ όμορφο και λεπτομερή σχεδιασμό, έντονα χρώματα και γενικά κλέβουν τις εντυπώσεις και τραβάνε το βλέμμα. Οι περισσότερες από αυτές είναι στατικές ή διαθέτουν ελάχιστη κίνηση που τους δίνει λίγο περισσότερη ζωντάνια, ενώ οι βίαιες σκηνές είναι κι αυτές εξαιρετικές. Κανένα παράπονο λοιπόν από τον οπτικό τομέα.



Θα πρέπει να αναφέρουμε εδώ ότι όταν ο παίκτης καλείται να κάνει μια επιλογή, το μενού με τις διαθέσιμες επιλογές είναι πολύ κακοσχεδιασμένο και ουσιαστικά αδυνατούμε να καταλάβουμε ποια από τις επιλογές έχουμε επιλέξει με τον αναλογικό μοχλό. Πρακτικά, κάνουμε κάτω το μοχλό για να διαλέξουμε την κάτω επιλογή, πάνω για την πάνω και ούτω καθεξής, καθώς αυτές δεν φωτίζονται ικανοποιητικά ώστε να ξεχωρίζουν σαφώς από αυτές που δεν διαλέξαμε.

Πιστεύουμε ότι δεν θα ήταν και τόσο δύσκολο να αλλάζει σαφώς το χρώμα του κουτιού με την επιλογή που θέλουμε ή να υπήρχε ένα βελάκι από δίπλα που θα έδειχνε που βρίσκεται ο κέρσοράς μας. Προσθέστε εδώ ότι ο αναλογικός μοχλός είναι πολύ ευαίσθητος και αν υπάρχουν περισσότερες των δύο επιλογών, αυτές τρέχουν και είναι δύσκολο να σημαδέψουμε αυτή που θέλουμε. Κατά συνέπεια, ο χειρισμός καθίσταται πιο προβληματικός από όσο πρέπει και δυσκολεύει χωρίς λόγο τον παίκτη. Τουλάχιστον, το load/ save menu είναι εύκολο στη χρήση και ο παίκτης μπορεί να σώσει οποιαδήποτε στιγμή την πρόοδό του.

Αυτό είναι κάτι που προτείνουμε να γίνεται πριν από κάθε δύσκολη επιλογή καθώς αν ο πρωταγωνιστής μας πεθάνει, πρέπει να κάνουμε load από προηγούμενο save και το παιχνίδι δεν σώζει αυτόματα την πρόοδό μας. Όσον αφορά τον ήχο, το Perseverance διαθέτει ωραία, ατμοσφαιρική μουσική και όμορφα ηχητικά εφέ που συνοδεύουν επιτυχημένα τις εικόνες του. Δυστυχώς δεν διαθέτει καθόλου ομιλίες, κάτι το οποίο θα κατατάξουμε σαφώς στα μειονεκτήματά του καθώς πιστεύουμε ότι με ένα καλό voice cast όλη η εμπειρία θα ήταν κατά πολύ ανώτερη.

Συνοψίζοντας, το Perseverance: Complete Edition είναι ένα αξιόλογο αλλά σίγουρα όχι αριστουργηματικό Visual Novel που διαθέτει πλήθος επιλογών, ωραίους χαρακτήρες, ώριμο περιεχόμενο και πολύ όμορφο εικαστικό, αλλά χωλαίνει στους τομείς της κεντρικής ιστορίας και του χειρισμού ενώ η έλλειψη ομιλιών βλάπτει την ατμόσφαιρα. Παρ' όλα αυτά, οι φίλοι της κατηγορίας θα περάσουν ένα ευχάριστο τετράωρο ή και περισσότερο αν επιλέξουν περισσότερα walkthroughs.

Μιχάλης Χασάπης

Βαθμολογία: 7

Θετικά

- Ενήλικη horror ιστορία με ωραίους χαρακτήρες και υποβλητική ατμόσφαιρα.
- Πλήθος επιλογών όσον αφορά τους χαρακτήρες και την ιστορία.
- Πολύ ωραίο εικαστικό.
- Καλή διάρκεια, πολλαπλά endings και η επιλογή να παίξουμε το τελευταίο Part ως δύο διαφορετικοί χαρακτήρες.

Αρνητικά

- Κλισέ ιστορία που έχουμε δει δεκάδες φορές.
- Μικρά προβλήματα στον χειρισμό.
- Η απουσία ομιλιών.

Το **Perseverance: Complete Edition** κυκλοφορεί από τις 10/2/23 για το Nintendo Switch. Το review μας βασίστηκε σε review code που λάβαμε από την Feardemic.

Σαν να ακολούθησε το πιο απλό metroidvania template.

Τι να πεις για μία indie περίπτωση όπως το Elderand; Μία εντελώς τυπική action platform εμπειρία, με ολίγη από δομή metroidvania. Μία πρόταση που δεν επιχειρεί στο ελάχιστο να φύγει μισό εκατοστό από την πεπατημένη οδό, ασχέτως που ασχοληθήκαμε δίχως να δημιουργείται το αίσθημα της αγγαρείας, καθώς, παρά την κοινότυπη φύση του, τουλάχιστον το gameplay και η δομή του χάρτη είναι δοσμένα σωστά (ανέμπνευστα αλλά λειτουργικά).

Για το σενάριο δεν έχουμε να πούμε πολλά, καθώς βρισκόμαστε σε έναν fantasy κόσμο που επιχειρεί, α λα From Software, να εξιστορήσει το lore του κυρίως μέσα από σημειώματα που βρίσκουμε δεξιά, αριστερά. Οι NPCs είναι ελάχιστοι και οι λιγοστές ατάκες από τα εκάστοτε bosses δεν είναι σε θέση να δημιουργήσουν ουσιαστικό ενδιαφέρον. Μία βασική συνιστώσα για να ευοδώσουν αυτά τα “αφηρημένα” σενάρια αφορά στην περιβαλλοντική αφήγηση, κάτι που το πόνημα της βραζιλιάνικης Mantra δεν μπορεί να μεταφέρει σε ικανό βαθμό που θα μπορούσε να πείσει κάποιον να εντρυφήσει στην ιστορία.



Κατά τα γνωστά, παίρνουμε το ρόλο ενός ανώνυμου μισθοφόρου, που έχει ως σκοπό να σώσει τον κόσμο του Elderand από τους δαίμονες και τα αιμοσταγή πλάσματα που τον έχουν κατακλύσει. Δεν χρειάζεστε κάτι παραπάνω ώστε με τον/ την πολεμιστή/ ίστρια να ξεκινήσετε τις μάχες με τα τέρατα και την εκτενή εξερεύνηση του χάρτη.

Η φιλοσοφία του Elderand έχει της βάση της στις metroidvania επιταγές αν και δεν θα λέγαμε ότι τις ακολουθεί με ιδιαίτερη φαντασία. Ο χάρτης είναι ενιαίος και χωρίζεται σε διάφορες θεματικές (βάλτος, κατεστραμμένη πόλη, μπουντρούμια κ.λπ.), με πολλαπλές διαδρομές, προσβάσιμες αφού αποκτήσουμε κάποια συγκεκριμένη δύναμη. Αυτές οι δυνάμεις εντούτοις δεν κρύβουν εκπλήξεις αλλά ούτε και διακρίνονται από ποικιλία.

Σταδιακά αποκτούμε τρεις ενεργές ικανότητες (διπλό άλμα, dash, γάντζος). Από εκεί και ύστερα έρχονται στα χέρια μας σταδιακά ορισμένα κλειδιά που μας επιτρέπουν να μεταβαίνουμε σε νέες περιοχές. Οι παραπάνω απλοϊκές και προβλέψιμες προσθήκες στα “εργαλεία” του ήρωα σημαίνουν ότι συνολικά, σαν metroidvania σχεδιασμός, δεν κρύβει εκπλήξεις και με μαθηματική ακρίβεια ο χάρτης είναι δομημένος δίχως έμπνευση, ιδίως όσον αφορά στο platforming.

Ευτυχώς οι δημιουργοί τοποθέτησαν σε βολικά σημεία τα save points, που λειτουργούν παράλληλα και ως fast travel points, ώστε να μην χρειάζεται να επαναλαμβάνουμε μεγάλα τμήματα όποτε χάνουμε, ενώ επιπλέον βοηθάνε σε μεγάλο βαθμό στην εύκολη μετακίνηση σε διάφορα σημεία του χάρτη. Επίσης, σαν έκταση ο χάρτης δεν θα λέγαμε ότι είναι ιδιαίτερα μεγάλος, καθώς καταφέραμε να φτάσουμε, δίχως ιδιαίτερη προσπάθεια, στο 98% της πληρότητάς του σε περίπου 7-8 ώρες. Αυτό δεν είναι αναγκαία κακό, δεδομένης της τυπικής του φύσης, καταφέροντας μέσα από τη μικρή του διάρκεια να αποφύγει το σημείο της κόπωσης που θα ερχόταν με μαθηματική ακρίβεια λόγω της, σωστά μαντέψατε, κοινότυπης φύσης του.



Προβλέψιμα μονοπάτια εμφανίζονται και στον τομέα της μάχης, με τον χαρακτήρα μας να έχει τα γνωστά block και dodges στο ρεπερτόριό του και τίποτα περισσότερο ως μαχητικές ικανότητες. Υπάρχει μία σχετική ποικιλία στις κλάσεις των όπλων, όπως διπλά σπαθιά, two handed swords, τόξα και ραβδιά που εκτοξεύουν μαγείες αλλά και εδώ θα πρέπει να περιμένετε τα γνωστά, τουτέστιν, οι αργές επιθέσεις είναι πιο δυνατές, οι γρήγορες πιο αδύνατες, τίποτα περισσότερο, τίποτα λιγότερο.

Το bestiary από την άλλη πλευρά είναι σίγουρα χορταστικό, ιδίως για τα δεδομένα της διάρκειας του Elderand. Διάφοροι τύποι εχθρών απαιτούν διαφορετική προσέγγιση, ιδίως επειδή ο χαρακτήρας μας, όσο κι αν του ανεβάσουμε την ενέργεια, πάντα θα είναι ιδιαίτερα ευάλωτος ακόμα και απέναντι από τους πιο απλούς εχθρούς.



Θα πρέπει ουσιαστικά να μάθετε τις ρουτίνες των εχθρικών επιθέσεων ώστε ανάλογα να κάνετε τις αποφυγές ή τα blocks και βέβαια να διαχειρίζεστε σωστά τη μπάρα της stamina, η οποία μειώνεται αποκλειστικά και μόνο μέσα από τα blocks και τα dodges. Όπως και στους υπόλοιπους τομείς δηλαδή, έτσι και εδώ η μάχη βαδίζει σε απλά και τυπικά μονοπάτια, που ναι μεν είναι λειτουργικά και θα σας κρατήσουν σε εγρήγορση, αλλά δεν προσφέρουν κάποιο στοιχείο που να είναι πραγματικά άξιο αναφοράς.

Υπάρχει επίσης μία σεβαστή ποικιλία από bosses, ικανά να σας φέρουν στα άκρα (με αρκετά δίκαιο τρόπο) που απαιτούν να μάθετε τους τύπους των επιθέσεων τους. Η ποικιλομορφία των κινήσεων τους είναι μάλλον περιορισμένη, αλλά και πάλι αυτές που έχουν αρκούν για να σας κάνουν τη ζωή δύσκολη και να προσφέρουν καλοδεχούμενα έντονες συγκρούσεις.

Σε σχεδιαστικό επίπεδο η pixel art, με έντονα χρώματα, απεικονίζει έναν προβλέψιμο fantasy κόσμο που έχει ουσιαστικά καταστραφεί, μεταφέροντας μία σχετικά αξιοπρεπή εικόνα που κρύβει ελάχιστες εκπλήξεις, κάτι που ισχύει και για τον σχεδιασμό των εχθρών. Χωρίς να είναι “άσχημο” το Elderand δεν θα λέγαμε ότι είναι από αυτά τα παιχνίδια που αποτελούν βιτρίνα για την pixel art.

Συνολικά το πόνημα της Mantra μπορεί να χαρακτηριστεί σε όλους τους τομείς από μία και μόνο λέξη: τυπικό. Υπάρχουν πολλά καλύτερα metroidvania, πρόσφατα και παλιότερα αλλά και πολλά χειρότερα. Βρίσκεται σε μία limbo κατάσταση ενός παιχνιδιού του είδους που δεν είναι σε θέση να ξεχωρίσει. Κατ’ επέκταση, θεωρούμε ότι θα βρεθεί σύντομα στον κυκεώνα των indie εγχειρημάτων που περνάνε στη λήθη σχεδόν από την πρώτη μέρα κυκλοφορίας του κι αν είναι σε θέση να προσφέρει πρόσκαιρη διασκέδαση τουλάχιστον στους πιο σκληροπυρηνικούς φαν που βρίσκονται πάντα στο “κυνήγι” νέων τίτλων του είδους.

Νικόλας Μαρκόγλου

Βαθμολογία: 6

Θετικά

- Καλή ποικιλία στο bestiary.
- Το σύστημα μάχης είναι λειτουργικό (σίγουρα πασχίζουμε εδώ να βάλουμε κάτι στα θετικά).

Αρνητικά

- Τυπικότητα μέχρι σφάλματος σε όλους τους τομείς.
- Δεν έχει να προσφέρει την παραμικρή πρωτοτυπία ή έστω ποικιλομορφία στη metroidvania δομή του.

Το **Elderand** κυκλοφορεί από τις 16/2/23 για PC και Nintendo Switch. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για PC με review code που λάβαμε από την Graffiti Games.

Returnal (PC)

Η Selene τώρα και στο PC.

Πιστή στην νέα της παράδοση, η Sony κυκλοφορεί το Returnal στο PC λίγο πριν ο αποκλειστικός τίτλος του PlayStation 5 κλείσει τα δύο χρόνια του στην αγορά. Οι διαφοροποιήσεις από την εν λόγω έκδοση αφορούν κυρίως το τεχνικό κομμάτι, γι' αυτό και αποτελεί το επίκεντρο του παρόντος κειμένου. Για περισσότερες λεπτομέρειες και αναλύσεις μπορείτε να ανατρέξετε στο αρχικό μας review για τον τίτλο.

Το Returnal ακολουθεί την ιστορία της Selene Vassos, μιας εξερευνητριάς του διαστήματος που προσγειώνεται αναγκαστικά σε έναν πλανήτη, όπου εγκλωβίζεται σε έναν αέναο κύκλο θανάτου και επαναφοράς στη ζωή. Το σενάριο και ο τρόπος που αυτό εξελίσσεται παραμένουν ίδια χωρίς διαφοροποιήσεις.



Όσον αφορά το gameplay, δεν συναντήσαμε αλλαγές από την έκδοση του PlayStation 5, με το διασκεδαστικό και γρήγορο bullet hell arcade shooting να ανεβαίνει ένα κλικ σε επίπεδο, αφού επωφελείται τα μέγιστα από τα υψηλά fps που αποδίδουν οι καλές κάρτες γραφικών. Όπως και με τις προηγούμενες κυκλοφορίες της Sony στο PC, τα haptic response και adaptive trigger feedback του PlayStation DualSense δουλεύουν πλήρως.

Το Returnal υποστηρίζει NVIDIA DLSS, NVIDIA NIS, AMD FSR, ray-tracing, ultrawide ratios 21:9 και 32:9, ενώ στο κομμάτι του ήχου έχει προστεθεί και υποστήριξη για Dolby Atmos. Δοκιμάζοντας τον τίτλο με NVIDIA 2070 Super σε 3440 x 1440 ultrawide monitor στα default high και epic graphic settings, τα fps ήταν άνω των 50, με ελάχιστες πτώσεις. Ο τίτλος διαθέτει και ένα benchmarking εργαλείο πριν ξεκινήσετε το playthrough σας ώστε να φέρετε μέσω των επιλογών για γραφικά που διαθέτει την εμπειρία στα μέτρα του μηχανήματος σας. Κλείνοντας, θα λέγαμε ότι με το Returnal έχουμε άλλη μία καλή μεταφορά από το PlayStation 5, με την έκδοση για PC να αναβαθμίζει το ήδη εξαιρετικό τεχνικό κομμάτι του τίτλου, με προσθήκες που θεωρούμε ότι θα αφήσουν την PC κοινότητα ικανοποιημένη.

Για τους οπαδούς των roguelike τίτλων το προτείνουμε χωρίς ενδοιασμούς, για τους υπόλοιπους πιο mainstream gamers αν θέλουν να δουν το εθιστικό gunplay του τίτλου θα πρέπει να οπλιστούν με πολύ υπομονή.

Χρήστος Ντίνος

Βαθμολογία: 8

Θετικά

- Καλή τεχνική απόδοση με προσθήκες.
- Η ατμόσφαιρα και το horror sci-fi σενάριο του τίτλου.
- Το γρήγορο και εθιστικό gunplay.
- Εξαιρετική παραγωγή ήχου.
- Καλή αξιοποίηση των δυνατοτήτων του DualSense.
- Το roguelike gameplay που θα ευχαριστηθούν οι fans του είδους.

Αρνητικά

- Αλλά μπορεί να κουράσει το πιο mainstream κοινό που θα ήθελε να δοκιμάσει το πολύ καλό gunplay καθώς και τον κόσμο του Returnal.

Το **Returnal** κυκλοφορεί για PC από τις 15/2/2023, ενώ είναι διαθέσιμο για το PS5 από τις 29/4/2021. Το review μας για την έκδοσή του σε PC βασίστηκε σε review code που λάβαμε από το PlayStation Greece.

Νέα ημερομηνία διάθεσης του Dead Island 2

Η τελική ημερομηνία κυκλοφορίας του Dead Island 2 έγινε γνωστή από τις Deep Silver και Dambuster Studios. Μετά από μια σειρά καθυστερήσεων και ακυρώσεων, το πολυαναμενόμενο sequel επιτέλους έγινε “χρυσό” και αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 21 Απριλίου.

“Οι ομάδες των Deep Silver και Dambuster Studios είναι εξίσου ενθουσιασμένες και ανακουφισμένες έπειτα από τη σημερινή επιβεβαίωση ότι το πολυαναμενόμενο zombie slaying έπος του Dead Island 2 έγινε χρυσό”, αναφέρει το επίσημο δελτίο τύπου. “Για να γιορτάσουν το γεγονός, οι δύο εταιρείες αποφάσισαν να συντομεύσουν την αναμονή των fans και να κυκλοφορήσουν το παιχνίδι μία εβδομάδα νωρίτερα από ότι περίμεναν. Το Zombie slaying θα ξεκινήσει τώρα την Παρασκευή 21 Απριλίου 2023”.



Να θυμίσουμε ότι η ανάπτυξη του τίτλου βρισκόταν σε “περιπέτειες” για περίπου εννέα χρόνια μέχρι την στιγμή που είχαμε ένα νέο announcement trailer κατά τη διάρκεια της Gamescom 2022 και μια gameplay παρουσίαση τον Δεκέμβριο του 2022.

Το Dead Island 2 θα γίνει διαθέσιμο για PC (Epic Games Store), PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X/S και Xbox One στις 21 Απριλίου.

Άγγελος Ζλατινούδης

Playable το Alan Wake 2

Η Remedy Entertainment επιβεβαίωσε ότι το Alan Wake 2 μπορεί πλέον να “παιχτεί από την αρχή μέχρι το τέλος”, κάτι που αναμφίβολα αποτελεί καλό σημάδι για την ανάπτυξη του παιχνιδιού, ειδικά καθώς το sequel του Alan Wake είναι προγραμματισμένο, επί του παρόντος, να κυκλοφορήσει μέσα στην τρέχουσα χρονιά.

“Το Alan Wake 2 βρίσκεται σε πλήρη παραγωγή”, ανέφερε ο Διευθύνων Σύμβουλος της Remedy, Tero Virtala, σε ένα investor's statement. “Το παιχνίδι θα έχει σύντομα όλο το περιεχόμενο στη θέση του και μπορεί να παιχτεί από την αρχή μέχρι το τέλος”. Ο Virtala συνέχισε λέγοντας ότι το φινλανδικό studio ανάπτυξης προσπαθεί τώρα να προχωρήσει στη βελτίωση της εμπειρίας.



Τέλος να αναφέρουμε ότι η Remedy εργάζεται επίσης πάνω σε ένα remake των Max Payne και Max Payne 2: The Fall of Max Payne σε συνεργασία με τη Rockstar Games, καθώς αναπτύσσει ένα shooter με την κωδική ονομασία “Vanguard” αλλά και τη συνέχεια του Control.

Άγγελος Ζλατινούδης

Αλλαγή στην κυκλοφορία του Sherlock Holmes The Awakened

Το ουκρανικό studio ανάπτυξης Frogwares ανακοίνωσε ότι το Sherlock Holmes The Awakened θα καθυστερήσει να γίνει διαθέσιμο κατά αρκετές εβδομάδες, καθώς ήταν προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει μέσα στον Φεβρουάριο. Η καθυστέρηση έρχεται εν μέσω “ανελέητων χτυπημάτων σε μη στρατιωτικές υποδομές στην Ουκρανία”, τα οποία με τη σειρά τους προκάλεσαν το studio να έρθει αντιμέτωπο με διακοπές ρεύματος και αναγκαστεί να προχωρήσει σε αναπρογραμματισμό της παραγωγής.

“Προσπαθούσαμε τόσο σκληρά να «πιάσουμε» το προγραμματισμένο μας παράθυρο κυκλοφορίας, αλλά οι συνεχείς διακοπές στην τροφοδοσία ρεύματος, πέρα από τις συχνές επιθέσεις με πυραύλους από τον Οκτώβριο, σήμαιναν ότι έπρεπε να το επανασχεδιάσουμε και να προγραμματίσουμε εκ νέου σχεδόν κάθε μήνα”, αναφέρει ο Sergiy Oganesyan, Head of Publishing στην Frogwares. ➔

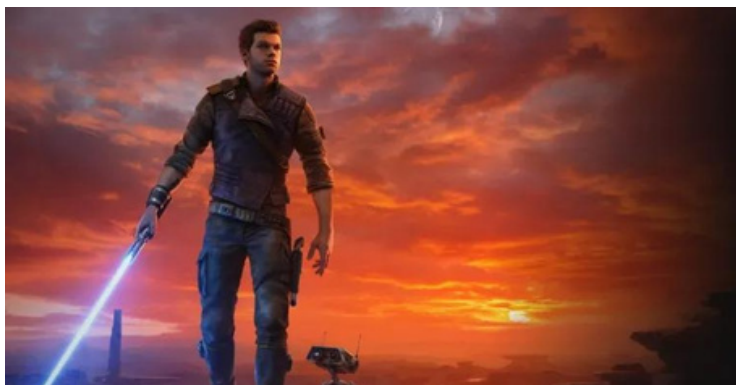
“Είμαστε τώρα στο σημείο όπου το περιεχόμενο του παιχνιδιού έχει ολοκληρωθεί, οπότε πρέπει να προχωρήσουμε στο τελικό QA, γυάλισμα και διάθεση”, πρόσθεσε. “Το να πούμε ότι έχουμε κουραστεί από το πόσο πολύ όλο αυτό έχει εκτροχιάσει την καθημερινή μας εργασία από την αρχή του χειμώνα είναι υποτιμητικό. Αλλά κάνουμε ό,τι καλύτερο μπορούμε για να συνεχίσουμε”.

Το Sherlock Holmes The Awakened, που θα φέρει τον εμβληματικό ντετέκτιβ να πολεμά Lovecraftian τρόμους στα PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox Series X/S, Xbox One και PC μέσα στον Μάρτιο/ Απρίλιο του 2023.

Άγγελος Ζλατινούδης

Νέο gameplay από το Star Wars Jedi: Survivor

Νέο δείγμα από το gameplay του Star Wars Jedi: Survivor ήρθε στη δημοσιότητα, παρέχοντας την ευκαιρία να ρίξουμε μια νέα ματιά στον δεύτερο τίτλο της σειράς που βρίσκεται υπό ανάπτυξη από τις EA και Respawn. Το νέο υλικό, που κοινοποιήθηκε στο YouTube από το IGN, εστιάζει στις πέντε στάσεις μάχης του τίτλου, περιγράφοντας λεπτομερώς τις διαφορές μεταξύ τους, το πώς διαφέρουν και πώς και πότε πρέπει να χρησιμοποιούνται. Μέσα από το νέο video έχουμε την επιβεβαίωση επίσης ότι θα υπάρχει η δυνατότητα για ανθρώπινο τεμαχισμό.



Οι νέες στάσεις μάχης δεν είναι το μόνο νέο χαρακτηριστικό που παρουσιάστηκε για το Star Wars Jedi: Survivor, καθώς ο τίτλος θα διαθέτει μεγαλύτερους χάρτες, καλύτερους μηχανισμούς κίνησης και μεγαλύτερη ποικιλία εχθρών. Τα περισσότερα από αυτά τα χαρακτηριστικά δεν θα ήταν δυνατά με τους περιορισμούς που υπήρχαν με το hardware των μηχανημάτων της προηγούμενης γενιάς, όπως επιβεβαίωσε ο game director του παιχνιδιού, Stig Asmussen. Το Star Wars Jedi: Survivor είναι προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει στις 28 Απριλίου σε PlayStation 5, PC, και Xbox Series X/S. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Μαγικό ντεμπούτο για το Hogwarts Legacy – UK Retail Charts 11 Φεβρουαρίου

Το Harry Potter Hogwarts Legacy ξεκίνησε δυνατά την πορεία του στην retail αγορά της Μεγάλης Βρετανίας, κατακτώντας με άνεση το Νο. 1 των πωλήσεων την προηγούμενη εβδομάδα. Ο τίτλος αποτελεί το καλύτερο λανσάρισμα Harry Potter παιχνιδιού, ξεπερνώντας κατά 80% τις πωλήσεις πρώτης εβδομάδας του περσινού Elden Ring. Το 82% των πωλήσεων αφορούσαν την έκδοση για το PlayStation 5, με το υπόλοιπο 18% το Xbox Series.

Σταθερό στο Νο. 2 παρέμεινε το God of War Ragnarok, με τα FIFA 23 στο Νο. 3, Mario Kart 8: Deluxe στο Νο. 4, και Animal Crossing: New Horizons στο Νο. 5 να κλείνουν το Top 5. Στο υπόλοιπο Top 10 συναντούμε τα Call of Duty: Modern Warfare II στο Νο. 6, Dead Space στο Νο. 7, Nintendo Switch Sports στο Νο. 8, Minecraft για το Nintendo Switch στο Νο. 9 και το New Super Mario Bros U Deluxe στο Νο. 10.

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

1. Hogwarts Legacy
2. God of War Ragnarok
3. FIFA 23
4. Mario Kart 8: Deluxe
5. Animal Crossing: New Horizons
6. Call of Duty: Modern Warfare II
7. Dead Space
8. Nintendo Switch Sports
9. Minecraft
10. New Super Mario Bros U Deluxe

Χρήστος Ντίνος

Αύξηση διαθεσιμότητας του PlayStation 5 στα ράφια των ελληνικών καταστημάτων

Όπως γνωστοποίησε μέσω των social media του το PlayStation Greece, πλέον οι ενδιαφερόμενοι αγοραστές θα μπορούν να βρискουν πολύ πιο εύκολα, το PlayStation 5 στα ράφια των καταστημάτων αλλά και στα online καταστήματά τους. Η αυξημένη διαθεσιμότητα της κονσόλας της Sony στα ελληνικά καταστήματα αφορά και τις δύο εκδόσεις της (physical και digital) και συνοδεύεται από τη διαθεσιμότητα του PlayStation 5 και σε εκδόσεις που περιλαμβάνουν μόνο την κονσόλα (και ένα χειριστήριο) και όχι σε εκδόσεις bundles.



Αυτή η αύξηση της διαθεσιμότητας του PlayStation 5 στην εγχώρια αγορά φαίνεται να έρχεται την κατάλληλη, με την κυκλοφορία του PlayStation VR2 να έχει οριστεί για τις 22 Φεβρουαρίου.



Αυτή η αύξηση της διαθεσιμότητας του PlayStation 5 στην εγχώρια αγορά φαίνεται να έρχεται την κατάλληλη, με την κυκλοφορία του PlayStation VR2 να έχει οριστεί για τις 22 Φεβρουαρίου 2022. **“Προς όλους τους fans μας: Σας ευχαριστούμε για την υπομονή σας καθώς αντιμετωπίζαμε την πρωτοφανή ζήτηση για το PS5 εν μέσω παγκόσμιων προκλήσεων. Αν θέλετε να αγοράσετε μια PS5 κονσόλα, θα πρέπει πλέον να σας είναι πολύ πιο εύκολο να τη βρείτε στα καταστήματα λιανικής πώλησης παγκοσμίως”.**

Η τιμή της κονσόλας της Sony διαμορφώνεται -μετά την αύξηση που είχε ανακοινώσει η εταιρία τον Αύγουστο του 2022- στα 549,99 € για το PS5 και στα 449,99 € για το PS5 Digital.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Ημερομηνία διάθεσης της Open Beta του Diablo IV

Με σχετική ανακοίνωση της Blizzard έγινε γνωστό πως η Open Beta του Diablo IV θα πραγματοποιηθεί από τις 17 έως τις 19 Μαρτίου, για όσους έχουν προχωρήσει σε προπαραγγελία του και μια εβδομάδα αργότερα, 24 έως 26 Μαρτίου για τους υπόλοιπους. Η Open Beta του Diablo IV θα περιλαμβάνει το Prologue και ολόκληρο το Act I του παιχνιδιού. Η πρώτη περιοχή, με την ονομασία “Fractured Peaks”, θα είναι πλήρως εξερευνησίμη. Ωστόσο, η Blizzard θα έχει βαλε ένα level cap στο level 25 και δυστυχώς η πρόοδος που θα σημειωθεί δεν θα μεταφερθεί στο πλήρες παιχνίδι, όπου θα πρέπει να ξεκινήσετε εκ νέου.

Όπως είναι λογικό και επισημάνουν οι δημιουργοί του τίτλου, ενδέχεται να υπάρχουν προβλήματα απόδοσης, προβλήματα σύνδεσης με τους server ή ύπαρξη bugs κατά τη διάρκεια της Open Beta. Επίσης δήλωσαν ότι θα συλλέξουν το feedback από αυτήν τη σύντομη φάση δοκιμών προκειμένου να βελτιώσουν περαιτέρω το παιχνίδι πριν από την τελική του κυκλοφορία.

Εκτός των παραπάνω, είχαμε την παρουσίαση του in-game cinematic του τίτλου ως μέρος του IGN's Fanfest. Σύμφωνα με την ομάδα ανάπτυξης τα in-game cinematics θα λαμβάνουν υπόψη τον σχεδιασμό του χαρακτήρα μας (δημιουργημένο με τον character creator) καθώς και την ενδυμασία που θα έχουμε επιλέξει.



Το Diablo IV αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 6 Ιουνίου για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 4, PlayStation 5 και PC. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Στα τέλη καλοκαιριού η διάθεση του Lies of P

Το Lies of P θα κυκλοφορήσει για κονσόλες και ηλεκτρονικούς υπολογιστές τον ερχόμενο Αύγουστο, όπως έκανε γνωστό η Neowiz Games, publisher του τίτλου. Στο παιχνίδι θα έχουμε τον έλεγχο του Πινόκιο, ο οποίος θα ξυπνάει μέσα σε έναν εγκαταλελειμμένο σιδηροδρομικό σταθμό, με έναν και μόνο στόχο, να βρει τον Mr. Gerpetto στην πόλη της Krat, η οποία έχει “γεμίσει” από φονικά automatons. Το Lies of P θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC τον Αύγουστο. Δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Περίοδος κυκλοφορίας του Layers of Fears

Η Bloober Team ανακοίνωσε ότι το Layers of Fear θα κυκλοφορήσει για κονσόλες και ηλεκτρονικούς υπολογιστές τον Ιούνιο του 2023. Επιπλέον υπήρξε μια μικρή αλλαγή ονόματος, από “Layers of Fears” που είχε ανακοινωθεί προηγουμένως, σε “Layers of Fear”, επανερχόμενο έτσι στην ονομασία του πρώτου παιχνιδιού της σειράς. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Trailer για το Redfall

Στα πλαίσια του IGN Fanfest 2023, η Arkane Studios δημοσιοποίησε ένα νέο extended gameplay and world exploration trailer για το Redfall, το επερχόμενο open world shooter πρώτου προσώπου, με τη δυνατότητα για co-op έως και τεσσάρων παικτών.

Εκτός από την δημοσιοποίηση του νέου υλικού, ο production designer, Ben Horne, μίλησε για κάποια κομμάτια του Redfall. Μιλώντας για co-op, ο Horne ανέφερε ότι θα είναι untethered, που σημαίνει ότι οι παίκτες θα είναι ελεύθεροι να πάνε όπου θέλουν, ανεξάρτητα ο ένας από τον άλλο. Ωστόσο, θα χάνουν ένα buff αν δεν μείνουν κοντά.



Στη συνέχεια, ο Horne ισχυρίστηκε ότι το Redfall είναι το μεγαλύτερο και πιο φιλόδοξο setting που έχει δημιουργήσει ποτέ η Arkane. **"Ξέραμε ότι με το Redfall θέλαμε να διατηρήσουμε το DNA της Arkane που αγαπάμε: περιβαλλοντική αφήγηση ώστε οι παίκτες να αισθάνονται ότι ο κόσμος είναι ζωντανός νοιώθοντας έτσι ότι αξίζει να σωθεί. Ως εκ τούτου, καθώς αναλάβαμε την πρόκληση της δημιουργίας ενός τόσο τεράστιου ανοιχτού κόσμου, θέλαμε να βεβαιωθούμε ότι κάθε σπίτι στο οποίο μπαίνουν οι παίκτες έχουν τη δική τους ιστορία να αφηγηθούν."**

Σύμφωνα με τον Horne θα υπάρχουν χιλιάδες ευανάγνωστες σημειώσεις και αρχεία καταγραφής ικανά να ικανοποιήσουν όσους παίκτες θέλουν να βυθιστούν πλήρως στο lore. Να θυμίσουμε ότι το Redfall διαδραματίζεται στο ομώνυμο φανταστικό νησί στη Μασαχουσέτη των Ηνωμένων Πολιτειών, όπου μια λεγεώνα από vampire, που προέκυψε από ένα επιστημονικό πείραμα, έχει μπλοκάρει τον ήλιο και έχει αποκόψει τον πληθυσμό από τον έξω κόσμο.

Οι παίκτες θα μπορούν να επιλέξουν τον επιζώντα τους από μια ομάδα τεσσάρων ατόμων, με τον καθένα να είναι εξοπλισμένος με διαφορετικά όπλα και ικανότητες, και είτε να αντιμετωπίσουν τους βρικόλακες μόνοι τους (σε μια κλασική εμπειρία Arkane, σύμφωνα με τους δημιουργούς) είτε σε ομάδα με φίλους.

Το Redfall θα κυκλοφορήσει στις 2 Μαΐου για PC (Steam, Epic Games Store, Microsoft Store) και Xbox Series X/S, ενώ θα είναι διαθέσιμο Day One στο Xbox Game Pass. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ξεπέρασε το ορόσημο των 20 εκ. αντίτυπων το Elden Ring

Το Elden Ring κατάφερε να ξεπεράσει τα ορόσημο των 20 εκατομμυρίων αντίτυπων σε πωλήσεις, όπως έκανε γνωστό η Bandai Namco, σχεδόν ένα χρόνο από τη μέρα κυκλοφορίας του. Αυτοί οι εντυπωσιακοί αριθμοί πωλήσεων άρχισαν να εμφανίζονται πέρυσι, όταν το Elden Ring ξεπέρασε τα 12 εκατομμύρια αντίτυπα σε πωλήσεις μέσα στις πρώτες τρεις εβδομάδες διάθεσής του, καταφέροντας να ξεπεράσει τα 17,5 εκατομμύρια αντίτυπα τον περασμένο Νοέμβριο.

Άγγελος Ζλατινούδης

Υλικό από το The Expanse: A Telltale Series

Η Telltale Games έδωσε στη δημοσιότητα σχεδόν δέκα λεπτά gameplay υλικό με σχολιασμό από τους δημιουργούς του The Expanse: A Telltale Series. Ο νέος τίτλος είναι βασισμένος στη δημοφιλή σειρά επιστημονικής φαντασίας The Expanse, και θα λαμβάνει μέρος πριν από τα γεγονότα της τηλεοπτικής σειράς. Η ιστορία θα ακολουθεί την Camina Drummer, την οποία υποδύεται η Cara Gee, η ηθοποιός που έχει τον ομώνυμο ρόλο και στη σειρά.



Στο νέο gameplay video, ο Zak Garriss της Telltale και ο Stephan Frost της Deck Nine μιλάνε για ένα κομμάτι του παιχνιδιού που βλέπει την Camina Drummer να εξερευνά τα συντρίμια ενός U.N.N. πλοίου το οποίο έχει διαλυθεί από διαστημικούς πειρατές. Το The Expanse: A Telltale Series αναμένεται να κυκλοφορήσει για κονσόλες και ηλεκτρονικούς υπολογιστές το επερχόμενο καλοκαίρι. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Οι προσθήκες του Game Pass για τις επόμενες μέρες

Μέσω του επίσημου site του Xbox μάθαμε για τις καινούργιες προσθήκες του Game Pass με την προσθήκη του Wo Long: Fallen Dynasty της Team Ninja να είναι αυτή που ξεχωρίζει.

Στις 28 Φεβρουαρίου θα προστεθούν τα:

- Merge & Blade, για τα xCloud, κονσόλες και PC
- Soul Hackers 2, για τα xCloud, κονσόλες και PC

Στις 2 Μαρτίου θα προστεθεί το:

- F1 22, για τις κονσόλες και τα PC, μέσω του EA Play

Στις 3 Μαρτίου θα προστεθεί το:

- Wo Long: Fallen Dynasty, για τα xCloud, κονσόλες και PC

Στις 28 Φεβρουαρίου θα αφαιρεθούν οι παρακάτω τίτλοι:

- Alien: Isolation
- Crown Trick
- Dragon Ball FighterZ
- Far: Changing Tides
- Lightning Returns: Final Fantasy XIII
- Madden NFL 21
- Octopath Traveler

Τέλος, αν θέλετε να έχετε στη συλλογή σας κάποιους από τους τίτλους που αποχωρούν από την υπηρεσία καλό θα ήταν να τους αγοράσετε όσο αυτοί είναι ακόμα μέσα σε αυτή καθώς έχουν 20% έκπτωση για αυτό το χρονικό διάστημα.

Απόστολος Καρβούνης

Gameplay από το Tekken 8

Η Bandai Namco προχώρησε στη δημοσίευση ενός νέου gameplay trailer για το Tekken 8, μέσω του οποίου έχουμε την παρουσίαση της συνεχιζόμενης κόντρας μεταξύ Kazuya Mishima και Jin Kazama δηλαδή πατέρα και γιου. Κατά τη διάρκεια του trailer ο Kazuya πραγματοποιεί μια σειρά από combo που “τσακίζουν κόκαλα”, πριν πάρει την alter ego μορφή του, αυτή του Devil Kazuya.



Μέχρι στιγμής, γνωρίζουμε επίσης ότι η Nina Williams θα συμπεριλαμβάνεται στο roster των χαρακτήρων, δίπλα στους Jun Kazama, Paul Phoenix, Marshall Law, King, Jack-8 και Lars Alexandersson. Το Tekken 8 αναμένεται να κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Ο Shinji Mikami αποχωρεί από την Tango Gameworks

Σε ένα εσωτερικό email που εστάλη στους υπαλλήλους της ZeniMax από τον ανώτερο αντιπρόεδρο ανάπτυξης της Bethesda, Todd Vaughn, ανακοινώθηκε ότι ο θρυλικός σχεδιαστής παιχνιδιών Shinji Mikami αποχωρεί από την Tango Gameworks.

“Γράφω σήμερα για να σας ενημερώσω ότι ο επικεφαλής του στούντιο, Shinji Mikami, αποφάσισε να αποχωρήσει από την Tango Gameworks τους επόμενους μήνες”, έγραψε μεταξύ άλλων ο Vaughn. “Ο Mikami-san υπήρξε δημιουργικός ηγέτης και υποστηρικτικός μέντορας για τους νέους προγραμματιστές στην Tango για 12 χρόνια, έχοντας δουλέψει πάνω στα franchises Evil Within, Ghostwire: Tokyo, και φυσικά το Hi-Fi Rush”.



Ο Mikami ίδρυσε την Tango Gameworks στις αρχές του 2010, η οποία εξαγοράστηκε αργότερα το ίδιο έτος από τη ZeniMax. Στη συνέχεια κυκλοφόρησε το survival horror The Evil Within το 2014, το οποίο ακολούθησε το sequel, The Evil Within 2, τρία χρόνια αργότερα. Πιο πρόσφατα ο Mikami εργάστηκε ως εκτελεστικός παραγωγός στο Ghostwire: Tokyo καθώς και στο Hi-Fi Rush.

Με καριέρα 33 ετών, ο Mikami έχει ένα από τα πιο εντυπωσιακά βιογραφικά στη βιομηχανία όντας υπεύθυνος για τη δημιουργία του αρχικού Resident Evil και τη συμμετοχή του σε πολλά παιχνίδια του franchise μέχρι το Resident Evil 4. Με την πάροδο των ετών, εργάστηκε επίσης σε άλλα παιχνίδια όπως τα Dino Crisis, Viewtiful Joe, God Hand και Vanquish.



Η Tango Gameworks θα συνεχίσει την υποστήριξη των Ghostwire: Tokyo και Hi-Fi Rush, ενώ τα ανώτερα στελέχη της Bethesda συνεργάζονται με την ηγεσία της Tango για την επόμενη μέρα του στούντιο. Μέσω μιας λιτής ανακοίνωσης η Bethesda επιβεβαίωσε την είδηση τονίζοντας: “Ευχόμαστε στον Mikami-san καλή επιτυχία στο μέλλον και είμαστε ενθουσιασμένοι με το τι μέλλει γενέσθαι για τους ταλαντούχους προγραμματιστές της Tango”.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Ανακοινώθηκε το δεύτερο expansion για το Forza Horizon 5

Η Playground Games αποκάλυψε το Forza Horizon 5 Rally Adventure, το δεύτερο expansion για τον τίτλο, μετά το Hot Wheels expansion που κυκλοφόρησε τον Ιούλιο του 2022. Μεταφέροντας μας στα απόκρημνα εδάφη της Sierra Nueva, με ένα γκαράζ γεμάτο από ειδικά κατασκευασμένα rally monsters οχήματα για να κινούμαστε στις “πιο συναρπαστικές διαδρομές του Horizon μέχρι τώρα”, το Rally Adventure θα προσθέσει νέα Horizon Rally και Horizon Races events για να ολοκληρώσουμε.



Το expansion θα εισαγάγει δέκα νέα αυτοκίνητα και έξι biomes προς εξερεύνηση, συμπεριλαμβανομένου ενός Εγκαταλελειμμένου λατομείου και ενός Palm Forest. Θα μπορούμε επίσης να “δημιουργήσουμε το απόλυτο όχημα rally” χρησιμοποιώντας νέα εξαρτήματα, όπως anti-lag με εφέ φλόγας και launch control. Το Forza Horizon 5 Rally Adventure θα γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S, Xbox One και PC στις 29 Μαρτίου, διαθέσιμο ως stand alone στην τιμή των €19,99 ή ως μέρος του Expansions Bundle. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Launch trailer για το Destiny 2: Lightfall

Κατά τη διάρκεια του πρόσφατου State of Play της Sony η Bungie έδωσε στη δημοσιότητα το τελικό launch trailer για το Destiny 2: Lightfall, το επερχόμενο expansion του δημοφιούς FPS.

Η Bungie μοιράστηκε τις ακόλουθες πληροφορίες στο blog του PlayStation: “Με την επερχόμενη κυκλοφορία του **Destiny 2: Lightfall** στις 28 Φεβρουαρίου οι **Guardians** θα μπουν σε μια νέα περιπέτεια που θα τους δει να προετοιμάζονται για την άφιξη του Witness και του μαθητή του, Calus. Προκλήσεις και συγκινήσεις περιμένουν τους παίκτες με το Lightfall, από ολοκαίνουργιους εχθρούς, όπως οι τρομεροί Tormentors, μέχρι μια συναρπαστική εκστρατεία, με μια θρυλική λειτουργία δυσκολίας για όσους Guardians αναζητούν την απόλυτη δοκιμασία των ικανοτήτων τους”.



Μαζί με το νέο expansion του Destiny 2 η Bungie θα φέρει και μια σειρά από βελτιώσεις και αλλαγές στα Guardian Ranks, Commendations κ.α. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Ημερομηνία κυκλοφορίας για το Baldur's Gate 3

Στα πλαίσια του State of Play της Sony ανακοινώθηκε η ημερομηνία κυκλοφορίας για το πολυαναμενόμενο Baldur's Gate 3. Ο τίτλος της Larian θα κυκλοφορήσει στις 31 Αυγούστου για PlayStation 5 και PC, δηλαδή κάτι λιγότερο από τρία χρόνια μετά την πρώτη εμφάνισή του στο Steam Early Access και 23 χρόνια μετά την κυκλοφορία του Baldur's Gate 2. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Ξεπέρασε τα 12 εκ. αντίτυπα σε πωλήσεις το Hogwarts Legacy

Το Hogwarts Legacy έχει καταφέρει να πουλήσει περισσότερα από 12 εκατομμύρια αντίτυπα και να αποφέρει κοντά στα 850 εκατομμύρια δολάρια σε πωλήσεις παγκοσμίως τις δύο πρώτες εβδομάδες κυκλοφορίας του, όπως ανακοίνωσαν οι Warner Bros. Games και Avalanche Software. Οι πωλήσεις του Hogwarts Legacy κατάφεραν να ξεπεράσουν όλα τα προηγούμενα launch τίτλων της Warner Bros ενώ παράλληλα είναι ο “μεγαλύτερος single player τίτλος” στο Twitch με peak στους 1,28 εκατομμύρια ταυτόχρονους θεατές κατά την κυκλοφορία του.



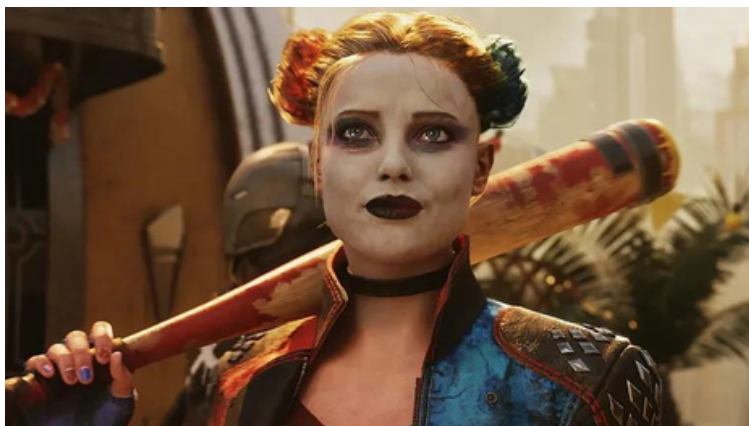
“Είμαστε τόσο ενθουσιασμένοι και περήφανοι που βλέπουμε την ανταπόκριση των παικτών στο **Hogwarts Legacy** από gamers αλλά και fans που είναι νέοι στο gaming”, δήλωσε ο πρόεδρος της Warner Bros. Games, David Haddad σε ένα δελτίο τύπου. “Η ομάδα ανάπτυξης στην **Avalanche** παρέδωσε μια εκπληκτική, υψηλής ποιότητας εμπειρία που εκπληρώνει πραγματικά τη φαντασία των fans σχετικά με τη ζωή στο **Hogwarts**”.

Το **Hogwarts Legacy** κυκλοφόρησε για PlayStation 5, Xbox Series X/S και PC (μέσω του Steam και Epic Games Store) στις 10 Φεβρουαρίου, ενώ αναμένεται να κυκλοφορήσει για PlayStation 4 και Xbox One στις 4 Απριλίου, με την έκδοση του για το Nintendo Switch να έρχεται στις 25 Ιουλίου.

Άγγελος Ζλατινούδης

Φρέσκο υλικό από το **Suicide Squad: Kill the Justice League**

Κατά τη διάρκεια του τελευταίου State of Play για το PlayStation, είχαμε την δημοσιοποίηση gameplay υλικού για το **Suicide Squad: Kill the Justice League** της Rocksteady. Η παρουσίαση ξεκίνησε με περίπου πέντε λεπτά gameplay υλικού, που δείχνει τους Harley Quinn, Deadshot, Captain Boomerang και King Shark να “διασχίζουν τις στέγες και τους ουρανούς” πάνω από την Metropolis, εξοντώνοντας τα minions του Brainiac.



Στη συνέχεια, είχαμε ένα δεύτερο βίντεο από τη Rocksteady όπου στελέχη της ομάδας ανάπτυξης εμβάθυναν σε λεπτομέρειες του τίτλου και πιο συγκεκριμένα στο σύστημα εξοπλισμού των χαρακτήρων, το οποίο φαίνεται να λειτουργεί πολύ σαν ένα looter shooter στα πρότυπα των **Destiny**, ενώ επίσης επιβεβαίωσαν την ύπαρξη **Battle Pass**, που, όπως τόνισαν, θα περιέχει μόνο cosmetic αντικείμενα.

Η Rocksteady ανακοίνωσε επίσης ότι νέο περιεχόμενο θα φτάσει στον τίτλο μετά την κυκλοφορία, συμπεριλαμβανομένων νέων playable χαρακτήρων, όπλων και αποστολών.

Το **Suicide Squad: Kill the Justice League** αναμένεται να κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC στις 26 Μαΐου. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#). Μπορείτε να δείτε το behind the scenes βίντεο [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Οι τίτλοι του **PlayStation Plus** για το Μάρτιο

Κατά τη διάρκεια του State of Play η Sony έκανε γνωστούς τους τίτλους που πρόκειται να διαθέσει μέσα από την υπηρεσία του PlayStation Plus για τον Μάρτιο. Όλοι οι συνδρομητές της υπηρεσίας, ανεξαρτήτως βαθμίδας συνδρομής, θα μπορούν να κατεβάσουν τα: **Minecraft Dungeons**, **Code Vein**, και **Battlefield 2042**. Τα παραπάνω παιχνίδια θα μπορούν να τα κατεβάσουν οι συνδρομητές από την Τρίτη, 7 Μαρτίου.

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

- **Battlefield 2042** | PS4, PS5
- **Minecraft Dungeons** | PS4
- **Code Vein** | PS4

Την ίδια στιγμή η Sony γνωστοποίησε και μερικές από τις προσθήκες παιχνιδιών που θα γίνουν στη συνδρομητική της υπηρεσία και θα είναι διαθέσιμα σε όσους έχουν συνδρομή και στα Extra και Premium tiers. Μεταξύ άλλων λοιπόν, τον Μάρτιο στα υψηλότερα tiers της υπηρεσίας της Sony, θα προστεθούν τα **Tchia** (από την πρώτη μέρα κυκλοφορίας), **UNCHARTED: Legacy of Thieves Collection**, **Ghostwire: Tokyo**, **Immortal Fenyx Rising** και **Rainbow Six Extraction**.

Υπενθυμίζουμε ότι τα παιχνίδια της υπηρεσίας PlayStation Plus για τον Φεβρουάριο, δηλαδή τα **Evil Dead: The Game**, **OlliOlliWorld**, **Destiny 2: Beyond Light** και **Mafia: Definitive Edition** θα διατίθενται στην υπηρεσία μέχρι και τη Δευτέρα, 6 Μαρτίου.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Gameplay από το **Resident Evil 4 Remake**

Κατά τη διάρκεια του τελευταίου State of Play της Sony η Capcom έδωσε στη δημοσιότητα ένα νέο gameplay trailer για το remake του **Resident Evil 4**, το οποίο παρουσιάζει υλικό από το τμήμα του παιχνιδιού στο κάστρο, την επιστροφή της αναμέτρησης του Leon με τον Jack Krauser και πολλά άλλα. Το gameplay video περιλαμβάνει άφθονη δράση με χρήση της RE Engine, καθώς ο Leon S.Kennedy επιχειρεί να προστατεύσει την Ashley Graham, την κόρη του προέδρου των ΗΠΑ. ➡

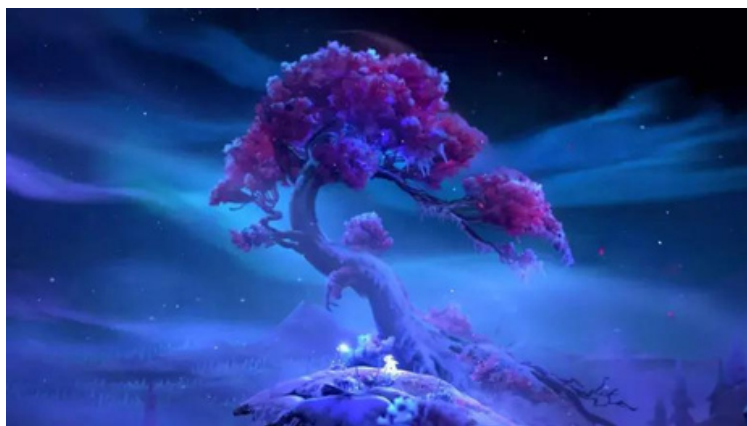
Επιπλέον, είχαμε την επιβεβαίωση ότι το Mercenaries Mode θα γίνει διαθέσιμο ως ένα δωρεάν DLC μετά την κυκλοφορία του τίτλου. Η κυκλοφορία του Resident Evil 4 Remake είναι προγραμματισμένη για PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X/S και PC στις 24 Μαρτίου. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

Μεγάλα σχέδια από τη δημιουργό των Ori

Η Moon Studios, η ομάδα ανάπτυξης πίσω από το Ori and the Blind Forest και το sequel του, Ori and the Will of the Wisps, δήλωσε ότι ο επόμενος τίτλος της θέλει να **“φέρει την επανάσταση στο είδος ARPG”**. Το νέο project πρόκειται να γίνει published από την Private Division, θυγατρική της 2K και θα αποτελεί ένα ARPG με top-down προοπτική. Σύμφωνα με τον Thomas Mahler, CEO της Moon Studios και Game Director, η νέα τους προσπάθεια θα «απογειώσει ή θα διαλύσει» το studio, μία σαφής δήλωση για την τεράστια επένδυση που έχουν κάνει σε αυτήν τη δημιουργία.

Κατά τον Mahler **“είτε θα καταφέρουμε να φέρουμε επανάσταση στο είδος του ARPG ή θα βγούμε σιγά σιγά στο περιθώριο. Αν και αυτό θα έπρεπε να είναι τρομακτικό, λατρεύω την πρόκληση! Diablo, PoE κ.λπ. σας ερχόμαστε και ας κερδίσει ο καλύτερος!”**.



Ο Mahler συνέχισε απαντώντας σε ένα άλλο tweet, δηλώνοντας το εξής: **“Αν φτιάξουμε ένα εξαιρετικό προϊόν οι άνθρωποι θα το αγοράσουν και τότε θα μπορέσουμε να κάνουμε περισσότερα. Εάν το προϊόν μας δεν αποδώσει τότε το πιθανότερο είναι ότι δεν θα έχουμε άλλη ευκαιρία για να αναπτύξουμε νέο παιχνίδι. Είτε πας σε ασφαλή μονοπάτια είτε ρισκάρεις για κάτι εξαιρετικό”**.

Άγγελος Ζλατινούδης

Πλούσια σε παρουσίαση νέων trailers για όλα τα ενδιαφέροντα ήταν η εβδομάδα που πέρασε. Μεταξύ άλλων δόθηκε και η πρώτη γεύση από το επόμενο κεφάλαιο του John Wick, με καταιγιστική δράση, με τον Keanu Reeves να «επανενώνεται» κινηματογραφικά με τον Laurence Fishburne και να ταξιδεύει στο Παρίσι -και όχι μόνο- ώστε να κερδίσει την ελευθερία του. Αυτό που ξεκίνησε ως μια ιστορία εκδίκησης στην πρώτη ταινία, φαίνεται να συνεχίζει να δομείται ως ένα σύμπαν που μπορεί να στηρίξει πολλαπλές συνέχειες ταινιών. Αναμένουμε με ενδιαφέρον να δούμε τι έχει ετοιμάσει και σε αυτή τη ταινία ο σκηνοθέτης της σειράς των ταινιών Chad Stahelski, στο κομμάτι των χορογραφιών της μάχης. You got yourself a gun.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

Κριτική για το Welcome to Wrexham

Σύνοψη: Στο “Welcome to Wrexham”, ο Rob McElhenney και ο Ryan Reynolds μαθαίνουν να διοικούν την τρίτη παλαιότερη επαγγελματική ποδοσφαιρική ομάδα στον κόσμο.

Αν και φαινομενικά η σειρά ντοκιμαντέρ ακολουθεί και παρακολουθεί την εξαγορά της παλαιότερης ομάδας της Ουαλίας (η οποία στεγάζεται στο παλαιότερο ποδοσφαιρικό γήπεδο του πλανήτη) από τους γνωστούς ηθοποιούς Ryan Reynolds και Rob McElhenney, δίνοντας μια εικόνα πίσω από τα παρασκήνια της διοίκησης μιας επαγγελματικής ομάδας ποδοσφαίρου με μεγάλη ιστορία, οι πραγματικοί πρωταγωνιστές των περισσότερων επεισοδίων είναι οι ντόπιοι.



Ο Ryan Reynolds και ο Rob McElhenney, διαδικτυακοί φίλοι και αστέρες του Χόλιγουντ με φαινομενικά λίγες – έως και ελάχιστες- γνώσεις ποδοσφαίρου, αλλά σαφή ενθουσιασμό για τον αθλητισμό και το ποδόσφαιρο, αγόρασαν την Wrexham AFC στις αρχές του 2021.

Με στόχο τους να ανεβάσουν τη Wrexham -την παλαιότερη- ομάδα της Ουαλίας και την τρίτη παλαιότερη επαγγελματική ομάδα στον κόσμο- από την πέμπτη κατηγορία του αγγλικού ποδοσφαίρου έως και την Premier League. Η σειρά έχει τα χαρακτηριστικά ενός κλασικού ντοκιμαντέρ, καθώς ακολουθεί τις ιστορίες των ιδιοκτητών της ομάδας, των προπονητών και των ποδοσφαιριστών αλλά και της ντόπιας κοινότητας που απαρτίζει το ζωντανό μωσαϊκό του συλλόγου.

Οι άνθρωποι μιλούν για τις προσωπικές τους ζωές, την οικογένειά τους, τον αντίκτυπο του Covid στη καθημερινότητά τους, τα οικονομικά τους προβλήματα, με γνώμονα πάντα όμως την αγάπη τους για την ομάδα. Σε σημεία αυτές οι ιστορίες είναι μεγαλύτερες και πιο ενδιαφέρουσες από το ίδιο το πρωταγωνιστικό δίδυμο, αν και οι Reynolds και McElhenney κάνουν την εμφάνισή τους διαρκώς κατά τη διάρκεια των επεισοδίων.



Ένα Ted Lasso (με όλα τα θετικά του και τα αρνητικά του) στην πραγματική ζωή θα λέγαμε, που έχει άλλοτε μια πιο ανάλαφρη προσέγγιση των πραγμάτων και άλλοτε μια πιο ζοφερή καταγραφή της πραγματικότητας. Σίγουρα η σειρά δεν εμβαθύνει τόσο στα θέματα μιας ομάδας όσο η αντίστοιχη του “Sunderland ‘Til I Die”, ωστόσο τα δεκαοκτώ -κυρίως εικοσάλεπτα – επεισόδια θα κρατήσουν τον θεατή και θα τον κάνουν να θέλει να μάθει και άλλα για την ομάδα της Wrexham αλλά και την ίδια την πόλη. Το να περπατάς στο παλαιότερο ποδοσφαιρικό στάδιο είναι πραγματικά ανατριχιαστικό.

Trailers

Για να δείτε το εκάστοτε trailer πατήστε πάνω στην εικόνα.

John Wick 4

Σκηνοθέτης: Chad Stahelski (John Wick)

Πρωταγωνιστούν: Keanu Reeves, Donnie Yen, Bill Skarsgård, Laurence Fishburne

Πρεμιέρα: 24 Μαρτίου (Αμερική)

Ο -πάντα συμπαθής- Keanu Reeves επιστρέφει για τέταρτη φορά στον ρόλο που τον επανέφερε στο προσκήνιο (κάτι το οποίο μας αρέσει). Αυτή τη φορά ο John Wick ανακαλύπτει ένα μονοπάτι για να νικήσει το High Table. Αλλά πριν κερδίσει την ελευθερία του, ο Wick πρέπει να αντιμετωπίσει έναν νέο εχθρό με ισχυρές συμμαχίες σε όλο τον κόσμο και δυνάμεις που μετατρέπουν παλιούς φίλους σε εχθρούς.



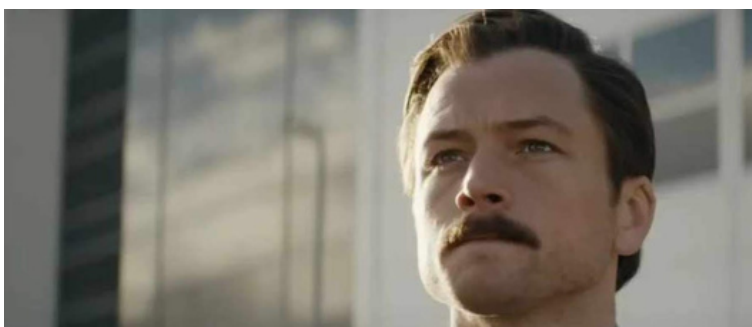
Tetris

Σκηνοθέτης: Jon S. Baird (Vinyl, Feed the Beast)

Πρωταγωνιστούν: Taron Egerton, Toby Jones

Πρεμιέρα: 31 Μαρτίου (Apple TV+)

Tetris και Final Countdown συνθέτουν ένα -σίγουρα- νοσταλγικό δίδυμο για αρκετούς στο trailer της ταινίας Tetris. Σύμφωνα με τη σύνοψη της, η ταινία είναι εμπνευσμένη από την αληθινή ιστορία του πώς ένας άνθρωπος διακινδύνευσε τη ζωή του για να ξεγελάσει την KGB και να μετατρέψει το Tetris σε παγκόσμια αίσθηση. Μένει να δούμε κατά πόσο η συγκεκριμένη ταινία θα μείνει πιο κοντά στα πραγματικά γεγονότα και δεν θα εκτραπεί γρήγορα σε μια ακόμη Hollywood version των αληθινών γεγονότων. Ίδωμεν.



Kandahar

Σκηνοθέτης: Ric Roman Waugh (Greenland, Angel Has Fallen)

Πρωταγωνιστούν: Gerard Butler, Navid Negahban, Travis Fimmel

Πρεμιέρα: 26 Μαΐου (Αμερική)

Στο Kandahar, ο Tom Harris (Gerard Butler), ένας μυστικός πράκτορας της CIA, έχει κολλήσει βαθιά σε εχθρικό έδαφος στο Αφγανιστάν. Μετά την αποκάλυψη της αποστολής του, πρέπει να παλέψει για να βγει, μαζί με τον Αφγανό μεταφραστή του, σε ένα σημείο εξαγωγής στην Κανταχάρ, ενώ παράλληλα πρέπει να αποφύγει τις επίλεκτες δυνάμεις του εχθρού και τους ξένους κατασκόπους που έχουν αναλάβει να τους κυνηγήσουν. Ο Butler βαδίζει στα σίγουρα, ακολουθώντας τα γνωστά «μονοπάτια» των τελευταίων του -μέτριων συνήθως- ρόλων και ταινιών.



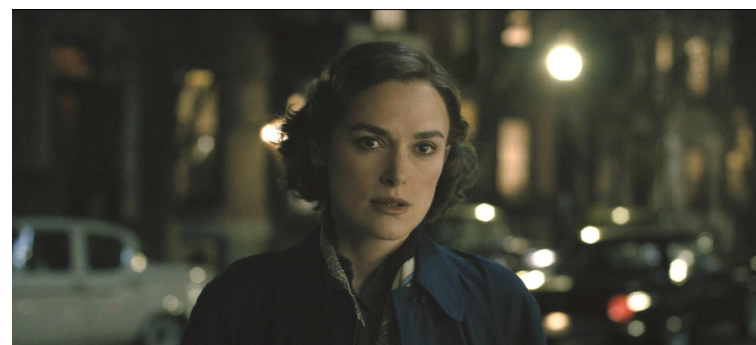
Boston Strangler

Σκηνοθέτης: Matt Ruskin (Crown Heights)

Πρωταγωνιστούν: , Keira Knightley , Carrie Coon, Chris Cooper

Πρεμιέρα: 17 Μαρτίου (Disney+)

Η Loretta McLaughlin ήταν η δημοσιογράφος που συνέδεσε πρώτη τους φόνους και αποκάλυψε την ιστορία του Στραγγαλιστή της Βοστώνης. Σε συνεργασία με την Jean Cole σπάσανε τα στεγανά της δεκαετίας του 1960, κάνοντας ρεπορτάζ για τον πιο διαβόητο κατά συρροή δολοφόνο της πόλης. Ενδιαφέρουσα πλοκή και μεταφορά πραγματικών γεγονότων με δυνατό cast.



Rabbit Hole, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 26 Μαρτίου (Paramount +), 8 επεισόδια

Στην επερχόμενη πρωτότυπη σειρά Rabbit Hole του Paramount+, ο John Weir (Kiefer Sutherland), μετρ της εξαπάτησης στον κόσμο της εταιρικής κατασκοπείας, παγιδεύεται για φόνο από ισχυρές δυνάμεις που έχουν την ικανότητα να επηρεάζουν και να ελέγχουν τις προτιμήσεις και τα ενδιαφέροντα του κόσμου. Ο Kiefer Sutherland αφήνει και πάλι την κιθάρα του και τις μουσικές περιοδείες και επιστρέφει σε έναν ρόλο ο οποίος φαίνεται αρκετά κοντά στο στυλ που τον έχουμε συνηθίσει.



Shadow & Bone, 2η σεζόν

Πρεμιέρα: 16 Μαρτίου (Netflix), 8 επεισόδια

Το "Shadow & Bone" επιστρέφει στο Netflix, καθώς το διακύβευμα ανεβαίνει σε μια επική μάχη του Καλού ενάντια στο Κακό. Στο τρέιλερ της 2ης σεζόν βλέπουμε τον Darkling (Ben Barnes) να δημιουργεί έναν σκοτεινό στρατό από πλάσματα σκιών και να το κατευθύνει εναντίον του λαού της Ravka. Η Sun Summoner Alina Starkov, επιστρατεύει παλιούς και νέους συμμάχους για να νικήσουν τον κοινό τους εχθρό και όλα αυτά ενώ η Alina παλεύει να κατανοήσει τη σχέση που μοιράζεται με τον Darkling. Βασισμένο στη σειράς φαντασίας της Leigh Bardugo.



The Mandalorian, 3η σεζόν

Πρεμιέρα: 1 Μαρτίου (Disney+), 8 επεισόδια

Η 3η σεζόν του The Mandalorian θα εξερευνήσει την πραγματική σημασία του Grogu στον Πόλεμο των Άστρων. Δεδομένου ότι ο Grogu και ο Din Djarin επανενώθηκαν στο "The Book of Boba Fett", η 3η σεζόν του "The Mandalorian" θα επικεντρωθεί για άλλη μια φορά στην εμβάθυνση της σχέσης του διδύμου, ενώ παράλληλα θα εξερευνήσει το ταξίδι του Mando στο Mandalore.



Extrapolations

Πρεμιέρα: 21 Απριλίου (Apple TV+), 8 επεισόδια

Το Extrapolations παρουσιάζει ένα κοντινό μέλλον όπου οι χαοτικές επιπτώσεις της κλιματικής αλλαγής έχουν ενσωματωθεί στην καθημερινή μας ζωή. Οκτώ αλληλένδετες ιστορίες για την αγάπη, την εργασία, την πίστη και την οικογένεια από όλο τον κόσμο θα εξερευνήσουν τις οικείες, καθοριστικές για τη ζωή επιλογές που πρέπει να γίνουν όταν ο πλανήτης αλλάζει ταχύτερα από τον πληθυσμό. Κάθε ιστορία είναι διαφορετική, αλλά ο αγώνας για το μέλλον μας είναι καθολικός.



Lucky Hank

Πρεμιέρα: 19 Μαρτίου (AMC+), 8 επεισόδια

Από τους παραγωγούς των Breaking Bad και Better Call Saul, ο Bob Odenkirk είναι ο Lucky Hank. Πρόεδρος του τμήματος Αγγλικών σε ένα υποχρηματοδοτούμενο κολέγιο, ο καθηγητής Hank Devereaux ακροβατεί μεταξύ κρίσης μέσης ηλικίας και πλήρους κατάρρευσης, αντιμετωπίζοντας το παράξενο χάος στην προσωπική και επαγγελματική του ζωή – αποδεικνύοντας παραδόξως ότι τα ξεσπάσματα γίνονται μεγαλύτερα όσο μεγαλώνουμε και ηλικιακά. Μετά την τεράστια επιτυχία και την προσωπική του αναγνώριση στο Better Call Saul, ο Bob Odenkirk δοκιμάζει τον εαυτό του σε έναν διαφορετικό ρόλο.



Cine-TV Νέα

Vikings: Valhalla ανανεώθηκε για τρίτη σεζόν

Λίγες μόνο μέρες μετά την πρεμιέρα της δεύτερης σεζόν της spin-off σειράς του Vikings, το Netflix -μέσω του επίσημου λογαριασμού του στο Twitter- ανακοίνωσε πως η σειρά Vikings: Valhalla ανανεώθηκε και για τρίτη σεζόν, η οποία αναμένεται να προβληθεί στις αρχές του 2024.

Στα σκαριά το Remake του “Starsky & Hutch”

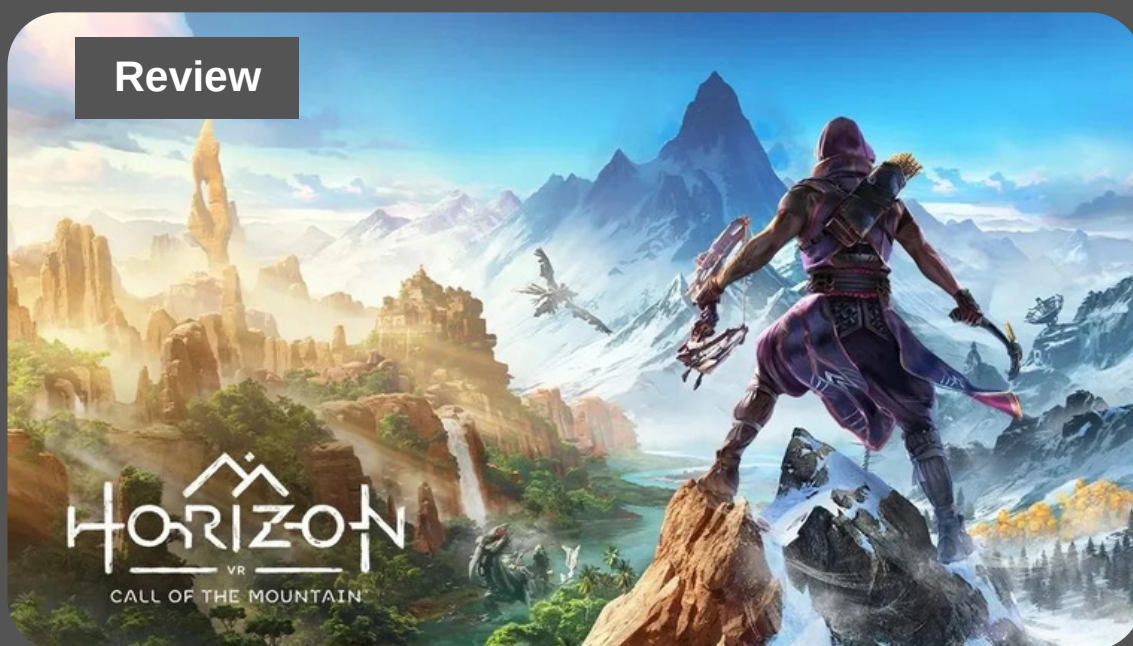
Σύμφωνα με τον πρόεδρο της Fox Entertainment, Michael Thorn, η παραγωγός εταιρία εξετάζει τουλάχιστον δύο σενάρια από τους σεναριογράφους/ showrunners Sam Sklaver (Prodigal Son) και Elizabeth Peterson (The Resident) πριν καταλήξει στο τελικό format του remake της κλασικής σειράς των 70's. Η πρώτη εμφανής αλλαγή στο νέο αυτό Remake της κλασικής σειράς είναι πως οι πρωταγωνιστικοί ρόλοι θα είναι γυναικείοι.

Σύμφωνα με τον Michael Thorn η βασική ιστορία της σειράς θα είναι γύρω από τις Sasha Starsky και Nicole Hutchinson, οι οποίες θα εξιχνιάζουν εγκλήματα στην Desert City και θα διαλευκάνουν το μυστήριο πίσω από το ποιος έστειλε τους γονείς τους στη φυλακή πριν από 15 χρόνια για ένα έγκλημα που οι ίδιοι δεν διέπραξαν ποτέ.

Το Spin-off του Walking Dead, Rick and Michonne ξεκινά την παραγωγή

Μετά το -αργοπορημένο και ανέμπνευστο – τέλος της βασικής σειράς του Walking Dead, τη σκυτάλη στο μετά-αποκαλυψιακό σύμπαν του Walking Dead παίρνουν αρκετές spin-off σειρές που θα επικεντρώνονται σε βασικούς χαρακτήρες της σειράς. Στα πλαίσια αυτής της στρατηγικής του, το AMC επιβεβαίωσε την έναρξη της παραγωγής του επερχόμενου spin-off του The Walking Dead που ακολουθεί τον Rick και τη Michonne. Η επιστροφή των Andrew Lincoln και της Danai Gurira στους ρόλους των Rick και Michonne αντίστοιχα έχει προγραμματιστεί για το 2024.

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΣΤΟ GAMEOVER.GR



WWW.GAMEOVER.GR

