

Τεύχος 7 19/11/2022

# GAMEOVER

*Magazine*

# GHÖST SONG

REVIEWS  
THE CHANT  
SOMERVILLE  
NEW TALES

TGA 2022  
ΥΠΟΨΗΦΙΟΤΗΤΕΣ

# EDITORIAL

## Reviews

[σελ. 2: Tales from the Borderlands](#)

[σελ. 4: Ghost Song](#)

[σελ. 8: The Chant](#)

[σελ. 11: Somerville](#)

## Features

[σελ. 14: Οι υποψηφιότητες των φετινών game awards](#)

## Ειδήσεις

[σελ. 17](#)

## Cine-TV

[σελ. 26](#)

Πλησιάζει η ώρα των φετινών Game Awards, κάτι που μας το υπενθύμισε ο Geoff Keighley μέσα από τη δημοσίευση των υποψηφιοτήτων. Δεν ξέρουμε αν ισχύει μόνο για εμάς αλλά στην πραγματικότητα η μεγάλη προσμονή για την εν λόγω παρουσίαση αφορά κυρίως στις ποικίλες ανακοινώσεις μελλοντικών παιχνιδιών, που σίγουρα θα δούμε, και όχι για τα ίδια τα βραβεία.

Αλλωστε και ο ίδιος ο θεσμός φαίνεται σε πολλές περιπτώσεις να επικεντρώνεται περισσότερο στις ανακοινώσεις και λιγότερο στο βασικό του θέμα, αν κρίνουμε δηλαδή από το... "ξεπέταγμα" διαφόρων σημαντικών βραβεύσεων που απονέμονται είτε μέσα σε δευτερόλεπτα είτε ακόμα και λίγο πριν ξεκινήσει η παρουσίαση.

Η κατάσταση που προκύπτει από το παραπάνω θα έλεγε κανείς ότι είναι και λίγο ying yang περίπτωση. Από τη μία είναι στενάχωρο να βλέπουμε, αυτό που θα έπρεπε να είναι τα όσκαρ των βιντεοπαιχνιδιών, να έχουν ελάχιστο ενδιαφέρον για την ουσία που θα έπρεπε να έχει, δηλαδή για τις νίκες που κατακτώνται. Από την άλλη πλευρά βλέπουμε ότι οι μαζικές παρουσιάσεις ποικίλων developers και publishers συνεχίζουν να δημιουργούν ενθουσιασμό και οι εκθέσεις όπου φέρνουν μαζικές ανακοινώσεις έχουν θέση σε μία μετά-E3 εποχή. Αν μη τι άλλο η εορταστική περίοδος των Χριστουγέννων φαντάζει ως ιδανική για την ουσιαστική φύση των Game Awards.

*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](https://www.paypal.com/donate/?hosted_button_id=PZGZV6CJBD7UJ)



## Tales from the Borderlands

*Μπαγιάτικες ιστορίες από τα Boredomlands.*

Το πρώτο Tales from the Borderlands είχε κυκλοφορήσει το 2014 και δεν ήταν απλά ένα υπέροχο, χιουμοριστικό, παράπλευρο ταξιδάκι στον κόσμο του Borderlands, αλλά και πιθανά το καλύτερο από όλα τα adventure games που κυκλοφόρησε η Telltale πριν την ολική κατάρρευσή της. Μπορεί να μην είχε το όνομα του Walking Dead ή το μυστήριο του The Wolf Among Us, αλλά η υπέροχη γραφή του, το καθηλωτικό χιούμορ του και η καταγιστική ροή του το καθιστούν ως ένα από τα καλύτερα adventure της περασμένης δεκαετίας.

Με τέτοιο συναρπαστικό ξεκίνημα λοιπόν, είναι θα λέγαμε εξίσου συναρπαστικό το πόσο λάθος κατάφεραν να αποδώσουν την πνευματική συνέχειά του οι δημιουργοί της Gearbox Studio Québec και το πώς τελικά το New Tales from the Borderlands είναι απλά μια βαρετή, κουραστική και αδιάφορη περίπτωση, που ξεχωρίζει μόνο για τις μαγικά θεραπευτικές του ιδιότητες κατά της αϋπνίας.



Εν μέρει, θα έπρεπε να το περιμέναμε. Η GSQ δεν είχε καθόλου εμπειρία επάνω σε cinematic adventure εμπειρίες ή τίτλους με πολλαπλές επιλογές και ιστορία με διακλαδώσεις. Ναι, υποτίθεται ότι προσέλαβαν ορισμένους βετεράνους από την παλιά Telltale για να τους δώσουν τα φώτα τους, ναι, υποτίθεται πως είναι πνευματική συνέχεια, ναι, είναι στο ίδιο σύμπαν, αλλά εν τέλει, όχι, το τελικό προϊόν δε πλησιάζει στο ελάχιστο το επίπεδο του πρωτότυπου και πολυαγαπημένου κύκλου.

Από πού να το πιάσουμε και πού να το αφήσουμε; Η ιστορία υποτίθεται ότι λαμβάνει χώρα ένα χρόνο μετά τα γεγονότα του Borderlands 3 και επικεντρώνεται γύρω από τρεις αντισυμβατικούς χαρακτήρες, που βρίσκονται αντιμέτωποι με άλλη μία καπιταλιστική εισβολή στον πλανήτη τους, από την οποία προσπαθούν να επιβιώσουν.

Η περιπέτεια υποτίθεται πως θέλει να μας δώσει μια ματιά του πώς ζει ο μέσος κόσμος στα Borderlands, την ώρα που οι βασικοί χαρακτήρες στα κεντρικά παιχνίδια απλά σκορπίζουν όλεθρο στο πέρασμά τους. Λίγο κλισέ ως ιδέα, αλλά θα μπορούσε όντως να δώσει ένα ενδιαφέρον αποτέλεσμα, με μια πιο ανθρώπινη και συνάμα πιο slapstick humour περιπέτεια.

Στην πράξη; Ο ισχυρότερος ανταγωνιστής που έχει αντιμετωπίσει το Valium εδώ και πολλά πολλά χρόνια. Μετά από μια σχετικά ενδιαφέρουσα αρχή στο πρώτο κεφάλαιο, σε βουτάει μέσα σε ένα οκτάωρο με δεκάωρο απόλυτα κουραστικής ανυπαρξίας, με απαράδεκτα αργή ροή, αδιάφορες εξελίξεις και φτωχότατη σκηνοθεσία σε πάρα πολλές σκηνές.

Οι δε χαρακτήρες πρέπει να είναι από τους πιο ενοχλητικούς που έχουμε συναντήσει σε adventure εδώ και πάρα πολλά χρόνια, καθώς πραγματικά δεν ξέρεις ποιον από τους τρεις θέλεις να φιμώσεις πρώτον. Κόμπλεξ και ανοησία στον υπερθετικό βαθμό από όλους, με γραφή που δεν αγγίζει καθόλου το πολύ υψηλότερο χιούμορ που διακατέχει τα Borderlands, και το κυριότερο, με ηθοποιία δοσμένη με τόση ψευδο-θεατρική υπερβολή, που μας έφερε στο μυαλό PTSD περιπτώσεις από τα πρώτα FMVs adventures.

Έστω ότι αυτά τα υπομένεις ή απλά παίρνεις απόφαση ότι θα δεις κάτι σαν Jackass in the Borderlands, με webcomic επίπεδα χιούμορ στο περιφερειακό καστ. Αυτό θα ήταν αποδεκτό αν τουλάχιστον υπήρχε μια βαθύτερη ουσία πίσω από τις πράξεις και τις επιλογές μας. Γιατί ναι μεν στα παιχνίδια της Telltale σε μεγάλο βαθμό το τέλος δεν άλλαζε και πολύ, αλλά η ίδια η περιπέτεια συχνά έπαιρνε διαφορετικές τροπές, είχε εκπλήξεις και γενικά οι επιλογές μας θα μπορούσαν να είχαν πραγματικές και αρκετά ουσιαστικές επιπτώσεις.



Στο New Tales from the Borderlands όμως, όλα αυτά είναι παντελώς επιφανειακά δοσμένα, με το μόνο ουσιαστικό στοιχείο να είναι ότι ανάλογα με τις συζητήσεις και τις πράξεις μας, ανεβαίνει το «δέσιμο» της ομάδας κάτι που ενδέχεται να οδηγήσει σε καλύτερο ή χειρότερο τέλος.



Για το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού όμως, οι επιλογές είναι και πάρα πολύ λίγες, αλλά και οι περισσότερες από αυτές έχουν πάρα πολύ μικρό ουσιαστικό αντίκρυσμα στο παιχνίδι. Και όχι μόνο αυτό, μιας και ακόμα και για τα δεδομένα αυτού του subgenre των adventures, το New Tales from the Borderlands δεν έχει τον παραμικρό γρίφο ή δυσκολία, απλά προχωράς και κάθε 5-10-15 λεπτά θα πρέπει να κάνεις και ένα μικρό QTE πριν ξανά-αφήσεις το controller και πηγαίνεις να βάλεις έναν καφέ όσο οι χαρακτήρες πλατειάζουν ανεξέλεγκτα.

Και είναι κρίμα, γιατί ο κόσμος του Borderlands είναι πραγματικά ιδανικός για τέτοια παιχνίδια και τέτοιες ιστορίες -όπως το πρώτο TftB απέδειξε- αρκεί ο δημιουργός να εκμεταλλευτεί σωστά το σκηνικό του. Και δείχνει και πανέμορφο, ομορφότερο από κάθε άλλον τίτλο της Telltale. Θα μπορούσε να είναι η βάση για μια νέα αρχή/ συνέχεια για το είδος!

Αλλά όταν σε ένα παιχνίδι έχεις σχεδόν αποκοιμηθεί τουλάχιστον τρεις φορές διότι δεν γινόταν τίποτα ουσιαστικό για πολλή ώρα παρακολούθησης του Nickelodeon-ικού shonen στραβοπατήματός του, τότε δύσκολα μπορείς να στήσεις οποιαδήποτε βάση επάνω σε αυτό. Ποιος ξέρει, ίσως στο A Wolf Among Us 2 της νέας Telltale να δούμε κάτι καλύτερο. ●

*Αλέξανδρος Μιχαλιτσιάνος*

## Βαθμολογία: 5

### Θετικά

- Ωραίος τεχνικός τομέας.

### Αρνητικά

- Αργόσυρτη και βαρετή ιστορία.
- Κουραστικοί / ενοχλητικοί χαρακτήρες.
- Ακόμα και για δεδομένα Telltale, ιδιαίτερα φτωχό σε gameplay και πολύ φτωχότερο σε επιλογές και επιπτώσεις.
- Χιούμορ προεφηβικού επιπέδου.

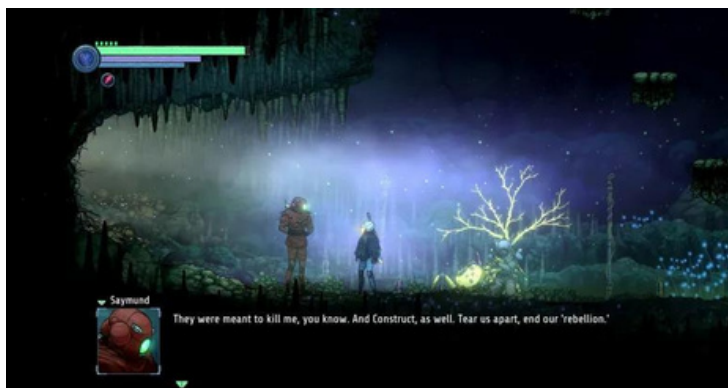
*Το **New Tales from the Borderlands** κυκλοφορεί από τις 21/10/22 για PS5, PS4, PC, Switch, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοση του παιχνιδιού για το PS5 με review code που λάβαμε από τη CD Media.*

## Ghost Song

*Post-rock Metroid.*

Περίεργη περίπτωση το Ghost Song. Τη μια στιγμή στέκεσαι και θαυμάζεις τον παράξενο κόσμο που σε έβαλε πάλι ένα videogame, και την επόμενη αναρωτιέσαι τι ρόλο εξυπηρετεί αυτό το ύποπτα άδειο δωμάτιο που μόλις ανακάλυψες, διότι η “λογική” λέει ότι «αποκλείεται να μην έχει τίποτα εδώ μέσα». Απολαμβάνεις την κλίμακα των χώρων, τα τεράστια χάσματα στο κενό, που δίνουν τη θέση τους σε βωβούς, μακροσκελείς διαδρόμους, για να αναρωτηθείς – κάθε φορά που συμβαίνει, «τι ακριβώς εξυπηρετεί η κατανάλωση stamina όταν επιχειρείς sprint, γιατί δεν με αφήνει να τρέξω;».

Έχει κάτι τέτοια “κουφά” στο σχεδιασμό του το Ghost Song αλλά να του κακιώσεις δεν μπορείς, καθότι (αν μη τι άλλο) έχει καρδιά. Προσπαθεί να κάνει διαφορετικά πράγματα μαζί, κάπου στραβοπατάει, αλλά το τελικό αποτέλεσμα ικανοποιεί και, σε σημεία, συναρπάζει. Από τη μια πιάνει ένα συναίσθημα αρκετά διαφορετικό από εκείνο που προσφέρει τελευταία η κατηγορία ενώ, από την άλλη, μοιάζει με έναν τίτλο που έπεσε σε κυκεώνα σχεδιαστικών επιλογών στη δεκάχρονη πορεία ανάπτυξής του.



Η ιστορία του λέει ότι ξεκίνησε το 2013 ως kickstarter, όταν πέντε χρόνια αργότερα, το 2018, άλλαξε τελείως game engine με όσα αυτό συνεπέφερε στην ανάπτυξη. Το Ghost Song είναι ένα “2D exploration action”, δηλαδή κάτι σε “Metroidvania”, δηλαδή κάτι σε “Metroidvania Soulslike”, που ξεκίνησε την ανάπτυξη του τη στιγμή πάνω που το είδος πάταγε γκάζι, και πριν καν κάνουν την εμφάνισή τους οι τίτλοι των Ska Studios και Team Cherry.

Το Ghost Song είναι περίεργη περίπτωση γιατί προσπαθεί κάτι σαν και αυτό που έκανε το Vigil: The Longest Night και συγκεκριμένα αυτό που περιγράφει ο Νικόλας στα θετικά του review: «Μεγάλος αριθμός από quests, κάτι που γενικά δεν συναντάται στο είδος των δισδιάστατων platformers».

Ο τρόπος που επιλέγει να το κάνει είναι πάντα συζητήσιμος μιας και η «τεχνητή επιμήκυνση» του ενός, θα είναι ο «λόγος για εξερεύνηση» του άλλου. Είναι ωραίο συναίσθημα όταν συναντάς έναν τίτλο που μπορεί να προσφέρει αντικρουόμενα συναισθήματα με τον σχεδιασμό του.



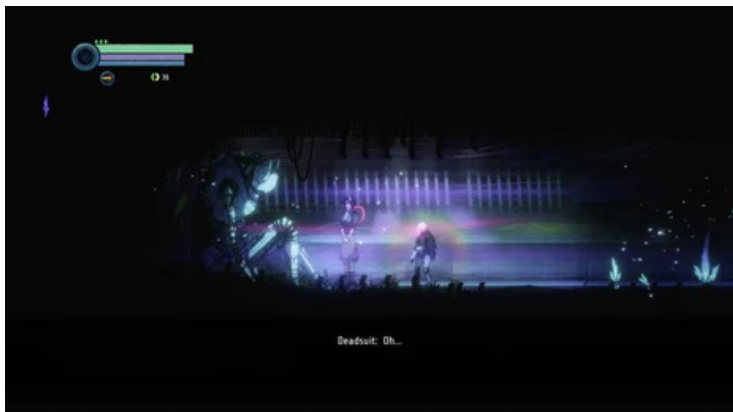
Βέβαια, πέρα από την όποια δραματοποίηση, οι 13 και κάτι ώρες που χρειάστηκαν για credits πέρασαν νερό. Το Ghost Song είναι ένας κλώνος του Super Metroid, όπου σύμφωνα με τον δημιουργό του «ξεκίνησε να φτιάχνεται σε μια περίοδο όπου η απουσία της Samus ήταν αισθητή». Η εξερεύνηση για απόκτηση power-ups που ξεκλειδώνουν σταδιακά τον χάρτη, είναι Metroid. Το ατσούμπαλο shooting, είναι Metroid. Το αίσθημα της απομόνωσης σε έναν αλλόκοτο πλανήτη που δημιουργεί, είναι Metroid.

Στο δεύτερο στοιχείο της σύνθεσής του μοιάζει περισσότερο με FROM Software παρά οτιδήποτε άλλο. Έλα όμως που δεν είναι ούτε Metroid/Soulslike. Δηλαδή, δεν μπορείς να το πεις έτσι, γιατί αμέσως παραπλανείς. Χαρακτηρίζοντας κάτι ως “soulslike”, εμμέσως πλην σαφώς δηλώνεις συγκεκριμένα πράγματα που αφορούν το “τανγκό” του συστήματος μάχης με την πρόκληση, ασχέτως εάν αυτή η επεξήγηση του όρου (εσκεμμένα ή μη) τυγχάνει κάκιστης ερμηνείας.

Βάσει αυτής, “soulslike” μπορείς να πεις το Hollow Knight, όχι το Ghost Song. Κι όμως, στο Ghost Song χάνοντας, σου πέφτουν τα nanogels και πρέπει να επιστρέψεις να τα μαζέψεις. Ή μπορεί να μην επιστρέψεις διότι ανοίγοντας τον χάρτη τα βλέπεις να λαμπυρίζουν σαν μια μικρή, πράσινη φλόγα αλλά είναι τόσο μακριά που αποφασίζεις να τα αποχαιρετήσεις για πάντα. Εκεί που επιστρέψεις σίγουρα είναι στο πλησιέστερο save station μετά από κάθε θάνατο. Υπάρχουν μικρά και μεγάλα save stations. Στα μικρά απλά σώζεις την πρόοδο, στα μεγάλα υπάρχει πάντα ένα τεράστιο ρομπότ, που ξοδεύοντας τα nanogels ανεβαίνεις levels. ➔

Τα nanogels εκτός από XP έχουν και ρόλο χρημάτων, αφού μπορείς να αγοράσεις από τον merchant NPC (ή τους merchants, εάν βρεις τον κρυμμένο δεύτερο). Ναι, έχει και NPCs το παιχνίδι. Που μιλάνε ακαταλαβίστικα, που ενώ μιλάνε ακαταλαβίστικα, ταυτόχρονα δίνουν και quest που δεν καταγράφεται πουθενά και πρέπει μόνος σου να βγάλεις άκρη, που ενώ σου μίλησαν ακαταλαβίστικα και σου άνοιξαν quest, αλλάζουν τοποθεσία και δεν ξέρεις (ή περίπου ξέρεις) που θα τους πετύχεις. Και όμως, δεν μπορείς να το πεις "soulslike" ούτε τώρα, γιατί ενώ γράφεις και επεξηγείς τα δάνεια από τα παιχνίδια της FROM, ο άλλος περιμένει να τελειώσεις για να σε ρωτήσει για πρόκληση και σύστημα μάχης και boss fights.

Οπότε, πετάμε το "soulslike" της κακής ερμηνείας, και ονομάζουμε "post-Metroid 2D exploration action" ή σκέτο "post-Metroid" το Ghost Song. Τι θα μπορούσε να ήταν άραγε ένα post-Metroid; Ό,τι είναι το post-rock για το rock αλλά από την ανάποδη, δηλαδή ένα Metroid με lyrics. Αυτό ουσιαστικά είναι το στοιχείο που χαρακτηρίζει το Ghost Song. Ένα Metroid με NPCs και διαλόγους βασισμένο στην αφαιρετική λογική ενός Dark Souls, με έμφαση στο «ζεν» της εμπειρίας παρά στο «skill» της πρόκλησης.



Από τη μια έχουμε την καταπληκτική Deadsuit, την πρωταγωνίστρια του τίτλου που δεν ξέρουμε καν τι είναι. Αλλά ούτε και αυτή ξέρει. Να είναι κάποια γυναίκα μέσα στη στολή; Κάποια A.I.; Να είναι ανδρoειδές ή μήπως η στολή είναι στοιχειωμένη; Ουδείς γνωρίζει. Η ηθοποιός πάντως που δανείζει τη φωνή της κάνει καταπληκτική δουλειά στη μεταφορά συναισθημάτων. Είναι εξαιρετική.

Οι λακωνικές αντιδράσεις στον σχολιασμό αυτών που παρατηρεί είναι σε απόλυτη σύμπτωση με το αλλόκοτο περιβάλλον γύρω της. Τα λόγια παρηγοριάς στους «ναυαγούς του διαστήματος» και η αυθεντική απορία που εκφράζει όταν δέχεται προσωπικές ερωτήσεις, συνθέτουν μια ακαταμάχητα συμπαθή προσωπικότητα.

Το υπόλοιπο καστ χαρακτήρων, οι επιζήσαντες δηλαδή της συντριβής, τοποθετούνται κατά τέτοιο τρόπο στην ιστορία και το gameplay που εγείρει διάφορες ενστάσεις σχετικά με τον κεντρικό ρόλο που έχουν. Με το που ανοίγει τα μάτια της η Deadsuit, αμέσως την περιμένει η πρώτη εξ αυτών για να της καταδείξει το βασικό ζητούμενο: Να βρει την τοποθεσία του Crash Site όπου έχουν κατασκηνώσει οι επιζήσαντες. Η πρώτη αναγνωριστική εξόρμηση του κόσμου που ανοίγεται μπροστά μας, δημιουργεί συναισθήματα απομόνωσης και θαυμασμού χάρη στην εξαιρετικά φροντισμένη οπτικοακουστική απόδοση.

Το λεγόμενο environmental storytelling είναι πανταχού παρόν, με τα σχόλια της Deadsuit να χρωματίζουν εύστοχα τον σκοπό του. Κάποιοι περιέργοι αστερίες οπισθοδρομούν τρομαγμένοι μπροστά στην παρουσία μας, αφήνοντας έναν πιχτικό ήχο. Ένα αποσπώμενο μέρος ενός εγκαταλελειμμένου σκάφους λούζεται υπό το φως που εισέρχεται από το στόμιο της χαραμάδας, σηματοδοτώντας πλέον το σταυροδρόμι του συμπλέγματος σπηλιών. Αριστερά του σημείου εκκίνησης μάς περιμένει καρτερικά το πρώτο πανίσχυρο αυτόχθον πλάσμα, θέτοντας ευθύς εξαρχής τα όριά μας.

Η Deadsuit μάχεται με ένα περιορισμένης εμβέλειας οπλοπολυβόλο, που αποτελεί προέκταση του δεξιού της χεριού. Οι βολές κατά ριπάς έχουν ως αποτέλεσμα την υπερθέρμανση του όπλου, μειώνοντας κατά αυτόν τον τρόπο τη συχνότητα και την ισχύ των βολών. Η Deadsuit όμως μπορεί να επιτεθεί και εξ επαφής. Όσο περιμένει να κυλήσουν τα δευτερόλεπτα μέχρι να κρυώσει το οπλοπολυβόλο, η melee της ικανότητα έχει ενδυναμώσει, με αποτέλεσμα να επιφέρει πολύ μεγαλύτερη ζημιά στον αντίπαλο.

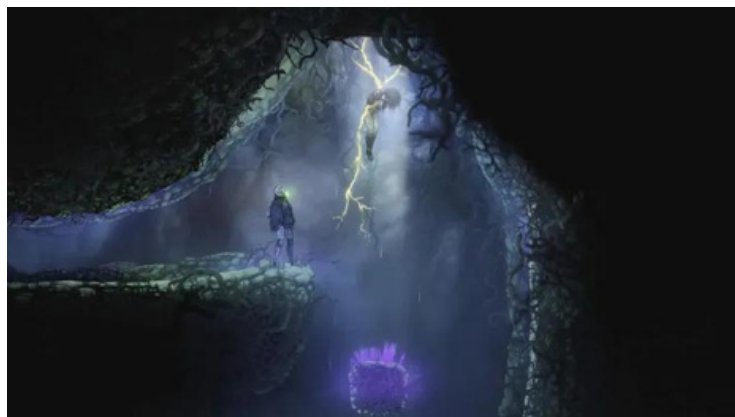
Σε έναν μηχανισμό δούνε και λαβείν, η μάχη του Ghost Song διεξάγεται σε μέση απόσταση. Το blaster μάς δίνει μια σχετική απόσταση ασφαλείας, αλλά ποτέ δεν θα πετύχουμε στόχο από τη μια άκρη της οθόνης στην άλλη. Η melee επίθεση δεν μας καθιστά ευάλωτους στις μάχες σώμα με σώμα, όμως για τη μέγιστη χρησιμότητά της πρέπει το blaster να έχει πρώτα υπερθερμανθεί.

Η αρχή αυτή ορίζει τον τρόπο μάχης όμως δεν αποτελεί τον μοναδικό κανόνα. Το ταξίδι της Deadsuit κρύβει ποικίλες ευκαιρίες παραμετροποίησης, με νέα melee όπλα, περίπου δέκα ξεχωριστούς τύπους blaster και σχεδόν τριάντα διαφορετικά modules για την στολή, που αλλάζουν τους συσχετισμούς.



Το Ghost Song δεν επιθυμεί να εντρυφήσει εις βάθος σε ένα "soulslike" σύστημα αναβάθμισης που θα βασιζόταν σε "builds". Ποικιλομορφία θέλει να δώσει μέσα από την επιλογή των modules της στολής. Μακάρι να μπορούσαμε να βάλουμε εκείνο το module που δίνει την ικανότητα να χάνουμε λιγότερα nanogels σε κάθε θάνατο. Το κόστος του όμως σε power είναι 6, και με μια στολή που αυτή τη στιγμή έχει συνολική δύναμη 20, η προτίμησή μας διαμοιράζεται μεταξύ εκείνων που φέρνουν τη μάχη στα μέτρα μας και εκείνων που βοηθούν στην εξερεύνηση.

Στο επόμενο ίσως level-up, όπου θα ανέβει και η δύναμη της στολής μαζί με το στατιστικό που θα επιλέξουμε να ανεβάσουμε (με το Gunfire να έχει πάντα προτεραιότητα έναντι των Vigor και Resolve). Το «περιορισμένο inventory» σε χρήση modules δίνει την ψευδαίσθηση της επιλογής, προσφέροντας πολλά και βάζοντάς μας να διαλέξουμε λίγα. Οι επιλογές αυτές δεν διακρίνονται για την ισορροπία τους, με αρκετές εξ αυτών να διατελούν διακοσμητικό ρόλο και, με ένα melee σύστημα μάχης σε σχεδόν "έκτακτη" συμμετοχή, το Ghost Song κάνει ξεκάθαρο στον παίκτη ότι πρωτίστως πρόκειται για ένα παιχνίδι βολών, με συγκρατημένη διάθεση και στατικό χαρακτήρα, σε σχέση με την ορμή και επιθετικότητα που χαρακτηρίζουν τις εκφάνσεις του «-vania» φάσματος.



Συνέπεια του πιο «χαλαρού» συστήματος μάχης είναι οι αναμετρήσεις με τα bosses, όπου τα μετρημένα patterns έρχονται με τη σειρά τους να καταδείξουν του λόγου το αληθές για την παρερμηνεία που μπορεί να προκύψει στο προσωνύμιο "soulslike". Θαρραλέα, πάντως, το Ghost Song επιλέγει περισσότερα "humanoids" παρά "monsters" ως αναμετρήσεις με bosses.

Η ελευθερία στην εξερεύνηση λειτουργεί άψογα στην οικειοποίηση του περιβάλλοντος και του χειρισμού της Deadsuit, μπορεί όμως να φτάσει τόσο μακριά όσο τα φυσικά όρια και εμπόδια της επιτρέπουν. Εκπλήξεις που δεν θα αναφέρουμε, γιατί θα πάψουν να είναι εκπλήξεις, φυσικά δεν λείπουν.

Η παρουσία των NPCs είναι σημείο καμπής για τον τίτλο, καθότι εισάγει επιπλέον δεδομένα στον γνώριμο ρυθμό που είχε θέσει έως εκείνη τη στιγμή. Η κεντρική πλέον αποστολή της Deadsuit είναι να βρει και να επιστρέψει στο Crash Site πέντε αντικείμενα, ώστε να μπορέσει το σκάφος να επιδιορθωθεί και να την κοπανήσουν όλοι αλώβητοι. Σε κάθε μήκος και πλάτος του χάρτη μαρκάρονται τα πέντε σημεία, ώστε να ξέρουμε πού πρέπει να καταλήξουμε, με επιπλέον οδηγίες για το πού θα ήταν καλύτερα να πάμε πρώτα. Από εκεί και πέρα, σιγή ασυρμάτου, με τα πάντα να είναι ελεύθερα στη διάθεση του παίκτη για το πώς θα προσεγγίσει το κάθε ζητούμενο και με ποια σειρά.



Επιλέγοντας να ακολουθήσουμε πρώτα τις συμβουλές και ύστερα να χαθούμε στον ανοιχτό κόσμο, το ταξίδι μας κατέληξε στην περιοχή του Junkrit. Εκεί, το Ghost Song πατά το διακόπτη του Death Stranding. Βρίσκοντας το αντικείμενο για το σκάφος, πρέπει αμέσως να πάρουμε το ταξίδι της επιστροφής, καθότι η Deadsuit δεν μπορεί να κουβαλά περισσότερα του ενός αντικείμενα για τη βασική αποστολή. Η δυνατότητα για τηλεμεταφορά μεταξύ των μεγάλων save stations παύει να υφίσταται όσο κουβαλάμε το αντικείμενο, και το ταξίδι της επιστροφής δυσκολεύει με την εμφάνιση νέων απειλών.

Η περιήγηση αυτομάτως γίνεται περισσότερο προσεκτική, περισσότερο εστιασμένη στους κινδύνους του περιβάλλοντος, με βραχυπρόθεσμο στόχο να βρούμε το επόμενο save station διότι άπαξ και χάσουμε, επιστρέφουμε στο δωμάτιο που βρήκαμε το αντικείμενο του σκάφους. Το ταξίδι της επιστροφής από το Junkrit προς το Crash Site συμβαίνει σε ένα σημείο όπου η Deadsuit δεν έχει το εύρος των δυνάμεων που αποκτά κατά τη διάρκεια των τεσσάρων επόμενων στόχων, συνεπώς η δυσκολία του εγχειρήματος δεν αποτελεί ενδεικτικό στοιχείο για τη συνέχεια. Ύστερα από ένα ταξίδι γεμάτο ένταση, ο ρυθμός πέφτει ακαριαία στο Crash Site όπου ξαφνικά βρισκόμαστε μπροστά σε διαλόγους με NPCs που, υιοθετούν την αφαιρετική "soulslike" λογική, διακόπτοντας απότομα τη ροή στην οποία είχαμε μπει. →

Η εξάντληση των διαλόγων είναι πιθανό να οδηγήσει στην έναρξη κάποιου quest με αλυσιδωτή εξέλιξη, το οποίο ολοκληρώνεται ύστερα από τρία και τέσσερα βήματα αν καταφέρουμε να αποκωδικοποιήσουμε τα λεγόμενα. Κάθε φορά που η Deadsuit επιστρέφει ένα αντικείμενο της βασικής αποστολής, το παιχνίδι τη βάζει για ύπνο, αλλάζοντας το global state των NPCs στη νέα ημέρα που ξεκινά.

Επομένως, σε αυτό το σημείο το Ghost Song πέφτει σε μια επικίνδυνη λούπα διότι για να αποκαλυφθεί όλο το εύρος των συνθηκών που δημιουργεί κάθε αποστολή των NPCs, χρειάζεται ενδελεχές ψάξιμο σε κάθε μήκος και πλάτος του χάρτη κάθε φορά και πριν την παράδοση του επόμενου αντικείμενου για τη βασική αποστολή. Ξαφνικά τα περιέργως άδεια δωμάτια βγάζουν νόημα. Κάποιες “τυχαίες” συναντήσεις κάθε άλλο παρά τυχαίες είναι. Ο λόγος που δεν βρήκαμε όλα τα modules τερματίζοντας το παιχνίδι εξηγείται.

Θα μπορούσε κάποιος να υποστηρίξει ότι όλο αυτό είναι στα πλαίσια του προαιρετικού περιεχομένου και, τέλος πάντων, δεν είναι απαραίτητο για να φτάσει κανείς στο τέλος. Το τέλος που θα παίξει όμως, είναι άμεσα συνυφασμένο με τις ιστορίες αυτών των χαρακτήρων, κάνοντας ένα δεύτερο πέρασμα σε «New Game +» να δείχνει ακόμα ελκυστικότερο. Τα διαθέσιμα επίπεδα δυσκολίας είναι δύο, το Original και το Explorer, με τις διαφορές τους να κυμαίνονται στα μικρότερες ποινές που επιφέρει ο θάνατος στη δεύτερη περίπτωση.

Αναμφίβολα οι NPCs δίνουν μια μοναδική διάσταση στις περιπλανήσεις μας με την παρουσία τους. Κάθε ένας από αυτούς έχει δεχθεί ιδιαίτερη φροντίδα, ακόμα και αν καμιά φορά οι συζητήσεις για γάτες ή για ποίηση μοιάζουν αδιάφορες ή φευγάτες, απόρροια ενδεχομένως των συνθηκών εγκλεισμού που βιώνουν. Η προσοχή μας εντείνεται όταν εξηγούν μέρος της ιστορίας, ενώ ένα τυχαίο συναπάντημα μιας γνωστής φυσιογνωμίας στη μέση του πουθενά αποτελεί πάντα μια στιγμή αγαλλίασης. Δεν είναι όμως όλοι οι NPCs φιλικοί και με αγαθές προθέσεις, κάτι που η Deadsuit πρέπει να έχει συνεχώς κατά νου.

Το τέλος που είδαμε ήταν σαφώς απογοητευτικό, διότι δεν εμβαθύνουμε στο questing σύστημα του Ghost Song. Φανταζόμαστε οι πιο υπομονετικοί εκεί έξω θα έχουν ήδη ανακαλύψει τα πάντα, πού βρίσκεται ο κάθε NPC, πού πηγαίνει με κάθε επιστροφή νέου αντικειμένου, τι αλλάζει και ποια είναι τα διαφορετικά τέλη.

Μπορούμε πάντως με ασφάλεια να ομολογήσουμε ότι η πληθώρα μυστικών είναι μέρος του Ghost Song, με όσα ανακαλύψαμε να αποτελούν πάντα μια ευχάριστη (ή δυσάρεστη, στην περίπτωση μιας δύσκολης αναμέτρησης) έκπληξη.

Ακόμα και η λάθος στροφή έχει να ανταμείψει με κάτι την περιέργεια του παίκτη που θα την πάρει. Πρόκειται για μια αλήθεια που θα μπορούσε να ισχύει για το σύνολο του Ghost Song, σαν ένα δρόμο που η Samus Aran δεν ακολούθησε ποτέ, για μια διαδρομή που φαίνεται πως πλέον έχασε το τρένο. Το Ghost Song είναι ένα “2D Exploration Action” με έναν post-Metroid ύφος που το ίδιο το Metroid εγκατέλειψε προς χάρη ενός σύγχρονου “Metroidvania”. Μια περίεργη αλλά συνάμα συναρπαστική περίπτωση παιχνιδιού. ●

Οδυσσέας Γιαννιώτης

## Βαθμολογία: 8

### Θετικά

- Μια διαφορετική ματιά στην κατηγορία, που κρύβει ωραίες εκπλήξεις

### Αρνητικά

- Μια διαφορετική ματιά στην κατηγορία, που κρύβει άσχημες εκπλήξεις. Ανάλογα πως το φιλοσοφήσει ο καθένας.

*Ευχαριστούμε τον Matt White, δημιουργό του **Ghost Song**, που ανταποκρίθηκε στη πρόσκληση του GameOver για review του τίτλου. Το review πραγματοποιήθηκε σε Xbox Series. Το Ghost Song κυκλοφορεί σε PC, Xbox One, PS4, PS5, Nintendo Switch, Game Pass και Humble Choice.*



## The Chant

### Deadites in Midsommar.

Θυμάστε την παλιότερη εποχή των survival horror; Τότε που είχαν αφήσει δυναμικά το στίγμα τους στη βιομηχανία τα Resident Evil και Silent Hill, δίνοντας το έναυσμα για δεκάδες μικρές και μεγάλες προτάσεις στο είδος. Θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι σε αντίθεση με άλλα είδη, ακόμα και σε αμφιλεγόμενες περιπτώσεις, μπορούσε να διατηρηθεί και πάλι μία σχετική γοητεία. Δηλαδή κάτι ανάλογο με αυτό που συμβαίνει σε πολλές b-movie horror ταινίες (και στο The Chant, που θα εξετάσουμε εδώ), όπου συχνά έχουν τα εχέγγυα να μας πείσουν να κάνουμε τα στραβά μάτια σε διάφορες “άχαρα” υλοποιημένες παραμέτρους (ηθοποιία, σενάριο κ.λπ.).

Συχνά τα προβλήματα μπορούσαν να υπερκεραστούν “απλά” και μόνο αν είχαν δουλευτεί έστω κάποια λιγοστά αλλά αναγκαία συστατικά, όπως ένας εμπνευσμένος gory θάνατος, ένα καλοσχεδιασμένο τέρας ή ένα κατάλληλα τοποθετημένο μηχανήμα ομίχλης που έχτιζε μία υποτυπώδη αλλά υποβλητική ατμόσφαιρα. Ίσως χαρακτηριστικό στοιχείο αυτών των περιπτώσεων ήταν η έκδηλη αγάπη που μετέφεραν οι δημιουργοί τους, ακόμα και αν είχαν ελάχιστους πόρους.



Επιστρέφοντας στα του gaming έπειτα από αυτήν τη μεγάλη παρένθεση, κάτι ανάλογο θεωρούμε ότι συμβαίνει και σε αυτόν τον χώρο, εάν δηλαδή ο επίδοξος δημιουργός καταφέρει να δέσει διάφορα καίρια στοιχεία, ακόμα και αν ένα από αυτά δεν είναι το νευραλγικό κομμάτι του gameplay.

Το The Chant έρχεται να προσφέρει ακριβώς μία τέτοια εμπειρία, φέρνοντας αναμνήσεις από τη χρυσή εποχή των survival horror των PS2 (κυρίως) και GameCube, όπου μία survival horror πρόταση δεν χρειαζόταν υπέρογκο budget ή κάποια σημαντική προώθηση προκειμένου οι φίλοι του είδους να την ανακαλύψουν, να την τιμήσουν και να την απολαύσουν.

Για να μη μακρηγορούμε, το The Chant αποτέλεσε μία ευχάριστη έκπληξη κι ας μην προσπαθεί να διεκδικήσει οποιοδήποτε βραβείο καινοτομίας ή υψηλής ποιότητας· δεν το χρειάζεται και ούτε οι δημιουργοί επιχειρούν να πείσουν για κάτι διαφορετικό. Εξαρχής πάντως η θεματολογία προδιαθέτει για κάτι ενδιαφέρον, με την ιστορία να λαμβάνει χώρα σε ένα απομονωμένο νησί, όπου μία πνευματική οργάνωση (σκεφτείτε κάτι σαν τους Scientologists αλλά σε πιο new-age καταστάσεις) έχει χτίσει ένα θέρετρο, το Prismic Science Spiritual Retreat (ξέρετε, αυτά τα θέρετρα που υποτίθεται ότι μας φέρνουν με ταπεινότητα στη φύση, αλλά παράλληλα κοστίζουν και κάτι χιλιάδικα για κάθε βδομάδα διαμονής). Ως φαινομενικό σκοπό η οργάνωση έχει φυσικά την ευεξία και την ίση οποιονδήποτε ψυχικών τραυμάτων. Τι θα μπορούσε να πάει στραβά;



Η Jess πάντως δεν θα αργήσει να αντιληφθεί τα σκοτεινά μυστικά της οργάνωσης. Η εν λόγω πρωταγωνίστρια είναι βαθύτατα τραυματισμένη από ένα τραγικό συμβάν του παρελθόντος, κάτι που θα την ωθήσει στην αποδοχή της πρόσκλησης από μία φίλη σχετικά με τη διαμονή της στο νησί όπου βρίσκεται το θέρετρο, προκειμένου να βρει την ψυχική της ηρεμία. Λίγες ώρες αφού βάλει τα ρούχα του νησιού (λευκά από πάνω ως κάτω εννοείται) θα βρεθεί μαζί με τον “δάσκαλο” της οργάνωσης και άλλα τέσσερα άτομα σε έναν ομαδικό ψαλμό. Φυσικά, κάτι θα πάει λάθος, οδηγώντας στη δημιουργία ενός σχίσματος με το απόκοσμο περιβάλλον του Gloom, από όπου θα ξεχυθούν διάφορων λογής παραφυσικά τέρατα.

Σαν να μην έφτανε αυτό, το Gloom επηρεάζει σε σημαντικό βαθμό την ψυχική κατάσταση όλων των ανθρώπων, δημιουργώντας τους παραισθήσεις και κάνοντάς τους να ακούνε φωνές. Αποτελεί αναμφίβολα μία ιδιαίτερα καλή βάση για ένα survival horror παιχνίδι, θέτοντας γερά, παγανιστικά, θεμέλια, επάνω στα οποία μπορεί να χτιστεί η horror ατμόσφαιρα. Μία χαμένη ευκαιρία εδώ θα μπορούσε να εντοπιστεί στην ανυπομονησία ή ίσως και στην ανασφάλεια της νεοσύστατης Brass Token να μας βάλει κατευθείαν στο “ψητό”.



Το στοιχείο του horror μπαίνει αρκετά πιο γρήγορα από ό,τι θεωρούμε ότι χρειαζόταν, καθώς πιστεύουμε ότι λίγη περισσότερη ώρα γνωριμίας της Jess με τα υπόλοιπα πέντε άτομα του θέρετρου θα βοηθούσε σημαντικά σε μία πιο ομαλή μετάβαση στο ξέσπασμα με τον κόσμο του Gloom, που θα το καθιστούσε πιο έντονο.

Είναι κάτι που θα ωφελούσε την εμπειρία αναλογιζόμενοι ότι η Jess, σε όλη την περιπέτειά της, προσπαθεί να βοηθήσει ή να συνεισφέρει διάφορα μέλη της ομάδας, που σε σημεία φαίνεται σαν να τα γνωρίζει περισσότερο καιρό από ό,τι μας δείχνει το παιχνίδι. Παρόλα αυτά, δεν είναι και τόσο μεγάλο το κακό, μιλώντας πάντα για ένα παιχνίδι που δεν επιθυμεί να ξεφύγει από τα b-movie στεγανά (και πολύ καλά κάνει, καθώς έτσι η ομάδα ανάπτυξης πατάει με περισσότερη αυτοπεποίθηση στα όριά της).

Ως παιχνίδι που σέβεται τη θεματική του, η πρωταγωνίστριά του δεν παίρνει στα χέρια της ούτε μυδράλια, ούτε καν τσεκούρια ή μαχαίρια. Τηρώντας το θέμα της πνευματικής και εν μέρει παγανιστικής λατρείας αυτής της παραθρησκευτικής ομάδας, ένα από τα βασικά μας όπλα είναι φασκόμηλο τυλιγμένο με σχοινί, ένας συνδυασμός που μαζί με φωτιά κρίνεται ως ένα αποτελεσματικότερο όπλο για να κοπανάμε (στην κυριολεξία) τους διάφορους δαίμονες.



Σε ανάλογα μονοπάτια βρίσκεται και ο υπόλοιπος εξοπλισμός, που συνδυάζει διάφορα μαντζούνια με σχοινιά και φωτιά. Θεωρητικά, τα τρία διαφορετικά όπλα αυτής της φιλοσοφίας έχουν ξεχωριστά προτερήματα και μειονεκτήματα, ανάλογα με τον χώρο που βρισκόμαστε και το τέρας που αντιμετωπίζουμε, πρακτικά όμως, οι πρώτες ύλες για να τα φτιάξουμε είναι τόσο λίγες που τελικά απλά χρησιμοποιούμε ό,τι έχουμε στα χέρια μας. Το σύστημα μάχης είναι ξεκάθαρα melee φιλοσοφίας, περιέχοντας και το απαραίτητο dodge για αυτό το αμυδρό βάθος που απαιτείται σε μάχες εκ του σύνεγγυς.

Καταλαβαίνετε ότι σαν συγκρούσεις δεν προσφέρουν κάτι πέρα από τα απολύτως τυπικά σε θέμα gameplay, αλλά τουλάχιστον το απλό, τριπλό combo επιθέσεων, οι heavy attacks και το dodge λειτουργούν ικανοποιητικά· τίποτα περισσότερο, τίποτα λιγότερο. Αυτό που βοηθάει περισσότερο στην όλη αίσθηση της μάχης αφορά στον ιδιαίτερα προσεγμένο σχεδιασμό των τεράτων. Ανθρωπόμορφα όντα με κρανία τράγων στο κεφάλι, υπέρογκοι βάτραχοι, τέρατα που θαρρείς ότι έχουν βγει από το Stranger Things και διάφορα άλλα είναι σχεδιασμένα με προσοχή, προσφέροντας αξιοπρόσεκτους εχθρούς.

Η αλήθεια είναι πως τα δάνεια που παίρνει η ομάδα ανάπτυξης στον σχεδιασμό αυτών των τεράτων είναι εμφανής, αλλά παράλληλα έχουν και ουσιαστικές αλλαγές ώστε να φαίνεται ότι απλά αντλείται έμπνευση από γνωστά κινηματογραφικά και τηλεοπτικά τέρατα και όχι ότι μιλάμε για φθηνή αντιγραφή. Σίγουρα πάντως αξίζει τα εύσημα μία άσημη ομάδα ανάπτυξης όταν καταφέρνει να τραβήξει την προσοχή με τον σχεδιασμό των τεράτων της, κάτι που δεν συμβαίνει συχνά σε πολύ μεγαλύτερες παραγωγές.

Γενικότερα, η Brass Token, παρά τους εμφανείς περιορισμούς του budget, φαίνεται ότι κατέχει το θέμα της ατμόσφαιρας. Αποφεύγοντας αλλεπάλληλες φθηνές τακτικές, τύπου jump scares, είναι σε θέση να μας μεταφέρει σε ένα άβολο και δαιμονικό περιβάλλον, οδηγώντας σε ορισμένα απλά αλλά καλοφτιαγμένα set pieces, που παρακολουθούμε συχνά σε πραγματικό χρόνο (δηλαδή όχι στα πλαίσια μίας cutscene). Ενδιαφέρον παρουσιάζει και ο παράλληλος κόσμος του Gloom, που αποδίδεται ως μία ελαφρώς ψυχεδελική έκφανση του πραγματικού κόσμου, με διάφορα περίεργα ζώδια να ίπτανται τριγύρω, αλλά και αλλόκοτα φυτά να δηλώνουν το παρόν, ενώ διάφορες φωνές ακούγονται σαν ερινύες στο κεφάλι της Jess.

Επιστρέφοντας στα του gameplay, η ομάδα ανάπτυξης επιχείρησε να προσφέρει και κάποια ακόμα στοιχεία διαφοροποίησης, δίνοντας στην Jess τρεις μετρητές ενέργειας: του πνεύματος, του σώματος και της ψυχής. Αυτός του σώματος αφορά στην κλασική ενέργεια που έχει να κάνει με τα εχθρικά χτυπήματα που αντέχει η Jess πριν πέσει. Η ψυχή αφορά στη χρήση κάποιων ειδικών επιθέσεων που αποκτάει σταδιακά (εκτόξευση καρφιών από το έδαφος και άλλα), ουσιαστικά λειτουργώντας σαν μία μορφή mana. Τέλος, ο μετρητής του πνεύματος έχει το μεγαλύτερο ενδιαφέρον, ο οποίος πρακτικά αποτυπώνει την ψυχική κατάσταση της Jess.



Ορισμένες επιθέσεις, όταν η Jess βρίσκεται στο Gloom ή όταν παρακολουθεί φρικιαστικά θεάματα, οδηγούν στην πτώση αυτού του μετρητή και σε περίπτωση που μηδενιστεί, τότε το φίλτρο της εικόνας αλλάζει, η Jess πανικοβάλλεται, δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει όπλα και ένα και μόνο εχθρικό χτύπημα είναι μοιραίο.

Αν και απλός σαν μηχανισμός, η αλήθεια είναι ότι έχει ένα κάποιο ενδιαφέρον να πρέπει να υπολογίζουμε σε δύο μετρητές για την επιβίωση της Jess. Δεν θα λέγαμε ότι είναι τροχοπέδη, όπως μπορεί να φαντάζεται κάποιος, κυρίως γιατί αυτές οι δύο μπάρες συνάδουν τόσο με τη θεματική όσο και με την προσγειωμένα ευάλωτη φύση της Jess, η οποία παραμένει καθόλη τη διάρκεια ένας απλός άνθρωπος που έχει μπλέξει σε μία εφιαλτική κατάσταση.

Θετικό πρόσημο έχει και η δομή του παιχνιδιού, παρουσιάζοντας έναν ξεκάθαρα γραμμικό χαρακτήρα από objective σε objective, με ελάχιστες παρεκκλίσεις για εξερεύνηση. Μετά από κάθε ένα από τα λιγοστά act επιστρέφουμε στον κεντρικό καταυλισμό, αλλά έπειτα πάντα παίρνουμε το δρόμο για μία ξεχωριστή περιοχή. Οι γρίφοι απουσιάζουν εκτός από μία περίπτωση (που και εκεί ένα έγγραφο ουσιαστικά μας δίνει απλόχερα τη λύση), κάτι που θα λέγαμε ότι λειτουργεί αρνητικά στην προκειμένη, καθώς μία παραπάνω προσπάθεια σε αυτόν τον τομέα θα προσέδιδε ευχάριστη ποικιλομορφία σε όλο το οικοδόμημα, δεδομένου μάλιστα της ιδιαίτερα απλοϊκής μάχης.

Κατά τις συνήθειες τακτικές του είδους, η εύρεση διαφόρων εκκεντρικών κλειδιών αποτελεί το άλφα και το ωμέγα της εξερεύνησης, δίχως όμως να προσφέρει και εδώ κάποια ιδιαίτερη πρόκληση. Στα του τεχνικού τομέα, εύκολα θα αντιληφθεί κανείς ότι διάφορα assets επαναλαμβάνονται αρκετά συχνά, αλλά τουλάχιστον η Brass Token καταφέρνει να τα “ανακατέψει” αρκετά καλά ώστε να δίνει εύστοχα την (ψευδ)αίσθηση ότι επισκεπτόμαστε συνεχώς νέες γωνιές του νησιού.

Η ποιότητα των ερμηνειών γενικά είναι αρκετά κυμαινόμενη, αλλά η ηθοποιός που υποδύεται την Jess κάνει αρκετά πειστική δουλειά. Το αυτό ισχύει και για τα πρόσωπα των χαρακτήρων, όπου το lip synching είναι μετριότατο ως κακό και οι εκφράσεις τους το ίδιο, αλλά από την άλλη -και με τη βοήθεια ορισμένων πολύ καλών σκιάσεων- τα πρόσωπα καταφέρνουν να παίρνουν ζωή. Το The Chant αναμφίβολα δίνει ένα πολύ καλό δείγμα της τεράστιας σημασίας που έχουν οι φωτισμοί στην απεικόνιση και αληθοφάνεια των προσώπων.

Συνολικά, το The Chant προσφέρει μία αξιόλογη survival horror εμπειρία, που κερδίζει πολλούς πόντους από το εμφανές μεράκι της ομάδας ανάπτυξης. Η μόλις εξάωρη εμπειρία είναι τόση όση χρειάζεται ώστε να μην κουράσει, ιδίως αν λάβουμε υπόψη το -ομολογουμένως- φτωχό σύστημα μάχης. Για τα δεδομένα της διάρκειας, το bestiary είναι άκρως ικανοποιητικό και -το κυριότερο- αξιομνημόνευτο, ενώ και η ατμόσφαιρα είναι σε θέση να σας βάλει στο κλίμα των δαιμόνων και του παγανισμού.

Σίγουρα η Brass Token έχει δρόμο βελτίωσης μπροστά της, αλλά αν καταφέρει να εξελιχθεί, τότε ευελπιστούμε ότι το The Chant δεν θα είναι παρά μόνο η αρχή μίας ενδιαφέρουσας σταδιοδρομίας στο είδος των survival horror.

Νικόλας Μαρκόγλου

## Βαθμολογία: 7

### Θετικά

- Καλοσχεδιασμένα και ποικίλα τέρατα.
- Δουλεμένη horror ατμόσφαιρα.
- Ωραία η θεματική της παραθρησκευτικής οργάνωσης.

### Αρνητικά

- Το σύστημα μάχης δεν είναι κακό αλλά σίγουρα είναι ρηχό.
- Η ελλιπέστατη καλλιέργεια των χαρακτήρων πριν το πρώτο ξέσπασμα δείχνει ως μία χαμένη ευκαιρία.

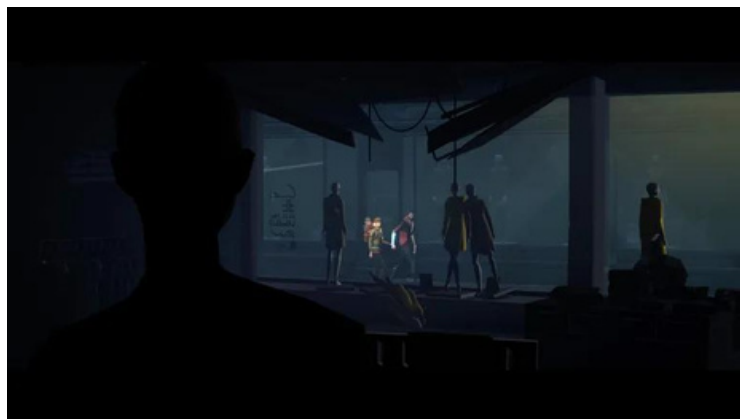
Το **The Chant** κυκλοφορεί από τις 3/11/22 για PS5, PC και Xbox Series. Το review μας βασίστηκε στην έκδοσή του για το PS5 με review code που λάβαμε από την Enarxis Dynamic Media.

## Somerville

*Ο κουβάς και το πηγάδι.*

Limbo, ένα από αυτά τα platforms από τις αρχές της αυξημένης δημοτικότητας των indies που μπόρεσε να κερδίσει με ευκολία τις εντυπώσεις χάρη στη φαινομενική απλότητά του, το ιδιαίτερο ασπρόμαυρο εικαστικό, τη μακάβρια αισθητική και την ποικιλία από καλοσχεδιασμένους γρίφους. Η δανέζικη Playdead κατάφερε να κερδίσει μία περίοπτη θέση ανάμεσα από τους εκατοντάδες indie δημιουργούς, παγιώνοντας αυτό το επίτευγμα έξι χρόνια αργότερα με το Inside, μία ακόμα επιτυχία στο είδος των platforms, το οποίο επανέφερε τις χάρες του Limbo με διάφορες βελτιώσεις και αναβαθμίσεις.

Ως εκ τούτου, όταν ένας εκ των δύο ιδρυτών της Playdead, ο Dino Patti, αποφάσισε να πάρει το δικό του δρόμο προκειμένου να φέρει το Somerville, δεν γινόταν παρά να μας δημιουργήσει ενθουσιασμό για μία νέα προσεγμένη εμπειρία, στο θέμα της “βουβής” αφήγησης, των λεπτομερών και εκφραστικών animations καθώς και των έξυπνων γρίφων αλλά και του χτισίματος ενός γοητευτικού περιβάλλοντος. Το κουμπί του start πατήθηκε με ανυπομονησία, αλλά το συναίσθημα που ακολούθησε βρήκε την ολοένα και αυξανόμενη απογοήτευση με κάθε λεπτό που περνούσε.



Δυστυχώς, από τα πρώτα λεπτά, υπάρχουν έντονα σημάδια προβλημάτων, τα οποία δεν δείχνουν καμία τάση βελτίωσης όσο ο χρόνος κυλάει. Η ιστορία αρχίζει σε ένα αγροτόσπιτο όπου μένει ένα ζευγάρι με το παιδάκι και το σκύλο τους. Το σενάριο ξεκινάει με την οικογένεια να βρίσκεται αποκοιμισμένη μπροστά από την τηλεόραση, δίνοντάς μας τον έλεγχο του μικρού παιδιού. Δίχως να έχουμε κάποιο objective, τριγυρνάμε στο σπίτι χωρίς να γνωρίζουμε τι θέλει το παιχνίδι από εμάς. “Ας είναι”, σκεφτόμαστε, καθώς έχουμε τον έλεγχο ενός παιδιού δύο χρόνων, το οποίο λογικό είναι να περιφέρεται στο σπίτι μη γνωρίζοντας και το ίδιο τι ακριβώς θέλει να κάνει.

Αφού με τα πολλά σκαρφαλώσουμε στο νεροχύτη, όπου ευτυχώς ο πατέρας του παιδιού έρχεται να το μαζέψει πριν γίνει κάποιο ατύχημα, ένα από τα βασικά προβλήματα του παιχνιδιού αρχίζει να εμφανίζεται. Έχοντας πλέον τον έλεγχο του άντρα, απλά δεν γνωρίζουμε τι θέλει το παιχνίδι από εμάς, κάτι το οποίο μπορούσε να δικαιολογηθεί στην περίπτωση του μικρού παιδιού, αλλά πλέον δείχνει ως σημάδι ελλιπούς σχεδιαστικής προσέγγισης.



Φυσικά δεν αναφερόμαστε μόνο σε αυτό το αρχικό σκηνικό, καθώς αυτή η κατάσταση δηλώνει πολλές φορές το παρόν σε διάφορα σημεία της περιπέτειας. Αλλά ας πούμε δύο λόγια πρώτα για τη σεναριακή βάση του Somerville. Το βασικό κομμάτι της πλοκής δεν αργεί να εμφανιστεί, καθώς στα πρώτα λεπτά η οικογένεια γίνεται μάρτυρας μίας εξωγήινης εισβολής. Το κελάρι του σπιτιού θα πάρει το ρόλο του καταφυγίου από τα εξωγήινα βλήματα ή σκάφη, τεράστιοι μονόλιθοι δηλαδή που πέφτουν στο έδαφος.

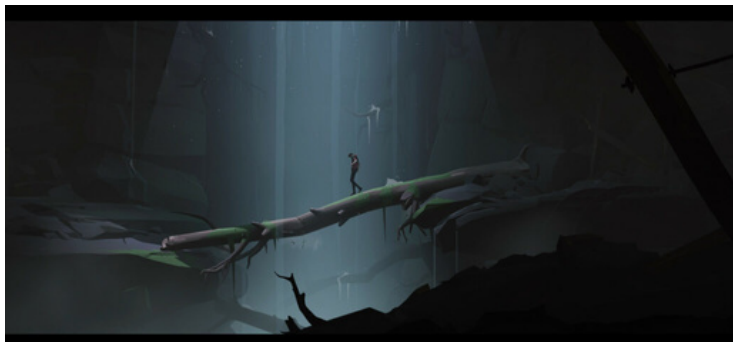
Κατά τη διάρκεια της επίθεσης, ένα περίεργο δημιούργημα θα βρει το δρόμο του και στο κελάρι, ο πρωταγωνιστής θα το ακουμπήσει, θα πέσει “ξερός” και η γυναίκα του και το μικρό τους παιδί θα φύγουν για τη σωτηρία τους αφού τον θρηνήσουν. Λίγη ώρα μετά, ο άνδρας θα ανακτήσει τις αισθήσεις του, έχοντας στο χέρι του έναν εξωγήινο μηχανισμό, “δώρο” από το εξωγήινο σκάφος.

Μαζί με τον πιστό του σκύλο του θα ξεκινήσουν την αναζήτηση της οικογένειάς του. Είναι μία αρχετυπική σεναριακή βάση οδοιπορικού μέσα σε έναν κόσμο που καταρρέει, που θα μπορούσε να οδηγήσει σε μία γοητευτική post-apocalyptic/ disaster περιπέτεια. Δυστυχώς όμως τα πολλαπλά θέματα τεχνικής και σχεδιαστικής φύσης ταλανίζουν διαρκώς το οικοδόμημα. Σε αντίθεση με τα άλλα δύο παιχνίδια, εδώ ο Dino Patti δοκιμάζει την τύχη του σε τρισδιάστατα μονοπάτια, κάτι που από μόνο του δείχνει να είναι ένας σημαντικός παράγοντας του προβληματικού σχεδιασμού.



Ειδικά στα πρώτα μας βήματα στον κόσμο του Somerville, παρόλο που ο χειρισμός είναι ιδιαίτερα απλοϊκός (ένα κουμπί μόνο χρειάζεται για την αλληλεπίδραση και άλλα δύο για τις δυνάμεις που αποκτούμε), συχνά δημιουργείται σύγχυση για το τι χρειάζεται να κάνουμε ή ακόμα πως και αν μπορούμε να αλληλεπιδράσουμε με το περιβάλλον.

Τα οπτικά ερεθίσματα που θα βοηθούσαν για την ομαλότερη περιήγηση και κατεύθυνση στο χώρο απουσιάζουν σχεδόν ολοκληρωτικά, με το παιχνίδι ουσιαστικά να μας ζητάει συχνά να μαντέψουμε πού ακριβώς μπορεί να σκαρφαλώσει ο χαρακτήρας μας ή όχι. Πολλά μέρη του περιβάλλοντος μπορεί να βρίσκονται στο ύψος του, αλλά σε συγκεκριμένα μόνο σημεία δύνανται να περάσουμε επάνω από διάφορα εμπόδια, τα οποία συχνά δεν προσφέρουν κάτι διαφορετικό σχεδιαστικά, που θα μπορούσε να μας δώσει το ερέθισμα να αντιληφθούμε ότι, ΟΚ, εκεί και μόνο εκεί θέλει ο δημιουργός, να σκαρφαλώσουμε.



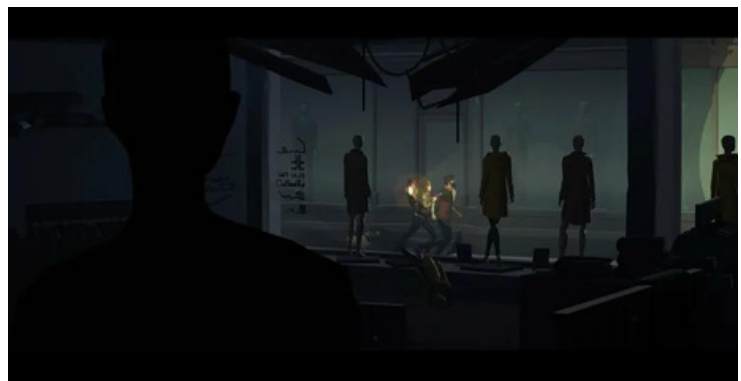
Αυτό δεν γίνεται καθολικά, καθώς ορισμένες φορές κάποιες καλοπροαίρετες κίτρινες πινακίδες μάς δίνουν το έναυσμα να πατήσουμε εκεί το κουμπί της αλληλεπίδρασης, αλλά συχνά αυτό φαίνεται να είναι η εξαίρεση. Προσοχή, δεν εννοούμε σε καμία περίπτωση ότι το παιχνίδι πρέπει να μας κρατάει από το χέρι, αλλά σε έναν κόσμο βιντεοπαιχνιδιού όπου δεν γίνεται να αλληλεπιδράσουμε με τα πάντα, είναι απαραίτητο ο δημιουργός να θέσει κάποιες συγκεκριμένες οπτικοακουστικές βάσεις ώστε να αντιλαμβανόμαστε τι ακριβώς μπορούμε ή δεν μπορούμε να κάνουμε.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ένας γρίφος στα αρχικά στάδια του παιχνιδιού, όπου όπως προχωράμε, βρισκόμαστε ξαφνικά μπροστά από ένα πηγάδι. Εκεί, χρησιμοποιούμε την τροχαλία, η οποία φέρνει στην επιφάνεια έναν κουβά. Βλέποντας ότι ο κουβάς είναι το μόνο κομμάτι του περιβάλλοντος με το οποίο μπορούμε να κάνουμε κάτι, το παίρνουμε στα χέρια μας και περιφερόμαστε σαν την άδικη κατάρα, μην έχοντας ιδέα τι ακριβώς πρέπει να κάνουμε με αυτόν. Το μόνο που ξέρουμε είναι ότι βρίσκεται εκεί για κάποιον λόγο, βγάζει δεν βγάζει νόημα παρατηρώντας τον γύρω χώρο.

Όταν η λύση βρεθεί (καθώς τουλάχιστον οι κινήσεις μας είναι σχετικά περιορισμένες) δεν έρχεται κάποιο συναίσθημα ευχαρίστησης, αλλά ο εκνευρισμός για τον χαμένο χρόνο και τις άσκοπες βόλτες που δαπανήσαμε με τον κουβά στα χέρια. Η λύση έρχεται μέσα από την trial and error πρακτική και όχι μέσω παρατηρητικότητας, λογικής ή πρότερης γνώσης του πρωταγωνιστή (και δική μας κατ' επέκταση), σχετικά με τις ιδιότητες μίας περιέργης συνθετικής ύλης, κάτι που θα μας επέτρεπε να διαμορφώσουμε ένα εμπειριστατωμένο συμπέρασμα για τη λύση.

Δεν χρειάζεται να αναφέρουμε άλλα τέτοια παραδείγματα, αλλά γενικά αυτή η κατάσταση συχνά πυκνά δίνει το παρόν. Εννοείται ότι υπάρχουν και γρίφοι που είναι πιο άμεσα αντιληπτοί, αλλά γενικά το Somerville δυστυχώς χωριάζει σε αυτόν τον τομέα, συγκρινόμενο ιδίως με τα πολύ ανώτερα Limbo και Inside. Δεν εντοπίσαμε κάποιον γρίφο που να είναι πραγματικά έξυπνος, καθώς ή θα ήταν άμεσα αντιληπτό ότι βρισκόμαστε μπροστά από μία απλοϊκή λύση ή, πολύ απλά, δεν θα είχαμε ιδέα τι ακριβώς θέλει το Somerville από εμάς.

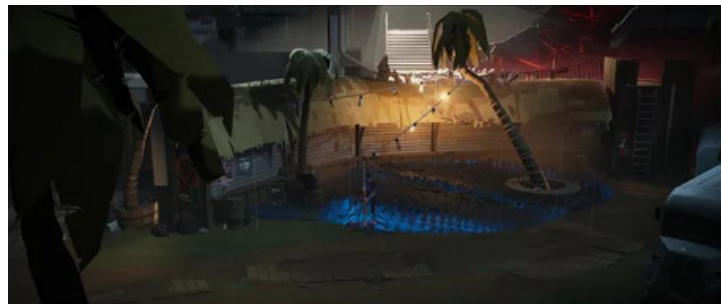
Γίνεται βέβαια μία προσπάθεια εμπλουτισμού μέσα από τις ειδικές δυνάμεις που αποκτά ο πρωταγωνιστής, χάρη στον εξωγήινο μηχανισμό που έχει στο χέρι του. Σε διάφορα σημεία του περιβάλλοντος υπάρχει μία συνθετική ύλη, την οποία μπορούμε κατά βούληση να υγροποιήσουμε ενώ αργότερα μπορούμε να τη στερεοποιήσουμε.



Η μεταχείριση αυτού του εξωγήινου υλικού αποδίδεται με ένα συμπαθητικό εφέ και αποτελεί κομμάτι διάφορων περιβαλλοντικών γρίφων, οι οποίοι όμως η αλήθεια είναι ότι δεν έχουν κάποιο ιδιαίτερο βάθος -πέραν της δημιουργίας εξόδων από διάφορες καταστάσεις ή τη δημιουργία στερεού εδάφους ώστε να σκαρφαλώσουμε ή να σπρώξουμε από πάνω κάποιο καρότσι. Η περιήγηση γενικά δεν προσφέρει κάτι ιδιαίτερο, ενώ συχνά δεν γίνεται και με ιδιαίτερη ομαλότητα, καθώς, όπως προείπαμε, δεν είναι πάντα εμφανές πού μπορεί ή δεν μπορεί να σκαρφαλώσει ο πρωταγωνιστής, οδηγώντας συχνά σε ένα αίσθημα κόπωσης. →

Το σενάριο τουλάχιστον μπορεί να δημιουργήσει έστω ορισμένες πρόσκαιρες στιγμές έντασης, που προκύπτουν φυσικά από τη δραματικότητα της εύρεσης της χαμένης οικογένειας του πρωταγωνιστή. Η εξωγήινη εισβολή δεν αποτελεί μόνο μέρος του background αλλά συχνά έρχεται στο προσκήνιο μέσα από συρράξεις που βλέπουμε μπροστά μας. Οι εισβολείς παραμένουν έως το τέλος αόριστες υπάρξεις, πέρα από κάποια μηχανικά τετράποδα που μας παίρνουν στο κατόπι. Είναι μία προσέγγιση που λειτουργεί ευχάριστα, έχοντας δηλαδή τον έλεγχο ενός απλού ανθρώπου που έρχεται αντιμέτωπος με έναν υπερεξελιγμένο και μυστηριώδη εχθρό.

Από τις αρχές είναι εμφανές ότι υπάρχει και μία αρκετά ικανή αντίσταση, αν και δεν είναι σαφές ποια είναι ακριβώς η ταυτότητά της. Υπάρχουν ορισμένες ενδιαφέρουσες επαφές με περιέργους NPCs και μία αμυδρά προσπάθεια χιτισίματος ενός υποτυπώδους lore, αλλά παραμένει υπέρ του δέοντος ανοικτό σε ερμηνείες, σε σημείο που απλά χάνει το ενδιαφέρον. Ειδικά η πορεία προς το φινάλε παίρνει ορισμένες περίεργες τροπές, που οδηγούν σε βεβιασμένες φιλοσοφικές προεκτάσεις, που δεν θεωρούμε ότι είχαν θέση στη συγκεκριμένη περιπέτεια.



Στο οπτικό κομμάτι του Somerville η κατάσταση δεν είναι πολύ καλύτερη. Ο εικαστικός τομέας έχει μία αφαιρετική προσέγγιση, κάτι μεταξύ αληθοφανούς αισθητικής και αποδομημένης τρισδιάστατης απεικόνισης, όμως καταλήγει απλά να φαίνεται ως παρωχημένο και ακατέργαστο, δίνοντας την εικόνα ελλιπών πόρων παρά συνειδητής επιλογής. Όσον αφορά στα animations, πολλά από αυτά είναι αρκετά “σπαστά”, και γενικά αφήνουν μία πικρή γεύση, παρά τις φιλότιμες προσπάθειες των δημιουργών να δώσουν μία σχετική ποικιλία σε αυτά.

Στις τρεις ώρες διάρκειάς του, το Somerville φαίνεται ως ένα εγχείρημα που τα επιμέρους συστατικά του δεν κατάφεραν ποτέ να δέσουν, αναγκασμένο τελικά να εκδοθεί απλά επειδή έπρεπε να εκδοθεί έπειτα από χρόνια ανάπτυξης. Δυστυχώς, όσοι περιμένατε μία ακόμα γοητευτική περιπέτεια στα πρότυπα ενός Limbo ή ενός Inside, μάλλον θα απογοητευτείτε. ●

Νικόλας Μαρκόγλου

## Βαθμολογία: 5

### Θετικά

- Σε σημεία το σκηνικό της εισβολής ενός απροσδιόριστου εξωγήινου εχθρού δημιουργεί ωραίες εικόνες καταστροφής.

### Αρνητικά

- Συχνά περισσότερο χρόνο περνάμε για να μαντέψουμε τι είχε στο μυαλό του ο δημιουργός και λιγότερο με τον ίδιο τον γρίφο.
- Προβληματικός οπτικός τομέας, τεχνικά και εικαστικά.

Το **Somerville** κυκλοφορεί από τις 15/11/22 για PC, Xbox Series και Xbox One. Το review μας βασίστηκε στην έκδοση του τίτλου για PC με review code που λάβαμε από τη Jumpship.

# FEATURES

## Οι υποψηφιότητες των φετινών game awards

Έχουμε μπει στην τελική ευθεία για τη διεξαγωγή της φετινής The Game Awards 2022, η οποία θα διεξαχθεί στις 9 Δεκεμβρίου στις 2:30 το πρωί (ώρα Ελλάδος) . Πλέον γνωρίζουμε και τον συνολικό κατάλογο των υποψηφιοτήτων. Το God of War Ragnarok έχει τη πιθανότητα για πολλές νίκες, καθώς συγκέντρωσε 10 υποψηφιότητες. Συγκριτικά, το Elden Ring, ο τίτλος που πολλοί θεωρούν ότι θα είναι το φαβορί για το “Game of the Year” βραβείο, έλαβε 7 υποψηφιότητες. Το Horizon Forbidden West κέρδισε επίσης 7 υποψηφιότητες, με την τετράδα να κλείνει ο indie τίτλος Stray με 6 βραβεία.

Μπορείτε να δείτε την πλήρη λίστα των υποψηφίων παρακάτω, ή εάν προτιμάτε μπορείτε να δείτε το σχετικό video, όπου ο Geoff Keighley ανακοινώνει τις υποψηφιότητες [πατώντας εδώ](#).

### Game of the Year

- A Plague Tale: Requiem
- Elden Ring
- God of War Ragnarok
- Horizon Forbidden West
- Stray
- Xenoblade Chronicles 3



### Game Direction

- Elden Ring
- God of War Ragnarok
- Horizon Forbidden West
- Immortality
- Stray

### Best Narrative

- A Plague Tale: Requiem
- Elden Ring
- God of War Ragnarok
- Horizon Forbidden West
- Immortality

### Best Art Direction

- Elden Ring
- God of War Ragnarok
- Horizon Forbidden West
- Scorn
- Stray

### Best Score and Music

- A Plague Tale: Requiem
- Elden Ring
- God of War Ragnarok
- Metal: Hellsinger
- Xenoblade Chronicles 3



### Best Audio Design

- Call of Duty: Modern Warfare 2
- Elden Ring
- God of War Ragnarok
- Gran Turismo 7
- Horizon Forbidden West

### Best Performance

- Ashly Burch in Horizon Forbidden West
- Charlotte McBurney in A Plague Tale: Requiem
- Christopher Judge in God of War Ragnarok
- Manon Gage in Immortality
- Sunny Soljic in God of War Ragnarok

### Games for Impact

- A Memoir Blue
- As Dusk Falls
- Citizen Sleeper
- Endling: Extinction is Forever
- Hindsight
- I Was a Teenage Exocolonist

### Best Ongoing

- Apex Legends
- Destiny 2
- Final Fantasy XIV
- Fortnite
- Genshin Impact



### Best Indie

- Cult of the Lamb
- Neon White
- Sifu
- Stray
- Tunic

### Best Debut Indie

- Neon White
- Norco
- Stray
- Tunic
- Vampire Survivors



### Best Community Support

- Apex Legends
- Destiny 2
- Final Fantasy XIV
- Fortnite
- No Man's Sky

### Innovation in Accessibility

- As Dusk Falls
- God of War Ragnarok
- Return to Monkey Island
- The Last of Us Part I
- The Quarry

### Best VR

- After the Fall
- Along Us VR
- Bonelab
- Moss: Book II
- Red Matter 2

### Best Action Game

- Bayonetta 3
- Call of Duty: Modern Warfare II
- Neon White
- Sifu
- TMNT: Shredder's Revenge

### Best Action-Adventure

- A Plague Tale: Requiem
- God of War Ragnarok
- Horizon Forbidden West
- Stray
- Tunic

### Best RPG

- Elden Ring
- Live A Live
- Pokemon Legends: Arceus
- Triangle Strategy
- Xenoblade Chronicles 3

### Best Fighting

- DNF Duel
- Jojo's Bizarre Adventure: All Star Battle R
- The King of Fighters XV
- Multiversus
- Sifu

### Best Sim or Strategy

- Dune: Spice Wars
- Mario + Rabbids Sparks of Hope
- Total War: Warhammer III
- Two Point Campus
- Victoria 3



### Best Family

- Kirby and the Forgotten Land
- Lego Star Wars: The Skywalker Saga
- Mario + Rabbids Sparks of Hope
- Nintendo Switch Sports
- Splatoon 3

### Best Sports or Racing

- F1 22
- FIFA 23
- NBA 2K23
- Gran Turismo Sport
- OlliOlli World





### Best Mutliplayer

- Call of Duty: Modern Warfare II
- MultiVersus
- Overwatch 2
- Splatoon 3
- TMNT: Shredder's Revenge

### Best Adaptation

- Arcane: League of Legends
- Cyberpunk 2077: Edgerunners
- The Cuphead Show
- Sonic the Hedgehog 2
- Uncharted



### Most Anticipated Game

- Final Fantasy XVI
- Hogwarts Legacy
- Resident Evil 4
- Starfield
- The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

Τα The Game Awards 2022, θα πραγματοποιηθούν στις 8 Δεκεμβρίου.

Άγγελος Ζλατινούδης

## Εκτενές gameplay υλικό από το Hogwarts Legacy

Το Hogwarts Legacy αποτελεί χωρίς αμφιβολία έναν από τους πιο αναμενόμενους και πολυσυζητημένους τίτλους που περιμένουμε στον κοντινό ορίζοντα. Η Warner Bros. Interactive έδωσε στην δημοσιότητα ένα εκτενές δείγμα γραφής του τίτλου, με gameplay συνολικής διάρκειας άνω των 30 λεπτών, παρέχοντάς μας την ευκαιρία να ρίξουμε μια νέα ματιά στο σύστημα δημιουργίας χαρακτήρων, μια περιήγηση στο ίδιο το σχολείο και μια σύντομη γεύση από τις μάχες.



Ξεκινώντας με το σύστημα δημιουργίας χαρακτήρων, κάποιος μπορεί να θεωρήσουν ότι λείπει το βάθος, καθώς υπάρχει περιορισμός επιλογής ανάμεσα σε διάφορες έτοιμες προεπιλογές, χωρίς τη δυνατότητα να βελτιώσουμε / αλλάξουμε τα χαρακτηριστικά του προσώπου. Υπάρχουν πολλές προεπιλογές και οι προγραμματιστές από την Avalanche Software υπόσχονται πολλά cosmetics και άλλες επιλογές προσαρμογής που θα μπορούν να ξεκλειδωθούν μόλις αρχίσουμε την ενασχόληση μας με τον τίτλο.

Ξεκινώντας με το σύστημα δημιουργίας χαρακτήρων, κάποιος μπορεί να θεωρήσουν ότι λείπει το βάθος, καθώς υπάρχει περιορισμός επιλογής ανάμεσα σε διάφορες έτοιμες προεπιλογές, χωρίς τη δυνατότητα να βελτιώσουμε / αλλάξουμε τα χαρακτηριστικά του προσώπου. Υπάρχουν πολλές προεπιλογές και οι προγραμματιστές από την Avalanche Software υπόσχονται πολλά cosmetics και άλλες επιλογές προσαρμογής που θα μπορούν να ξεκλειδωθούν μόλις αρχίσουμε την ενασχόληση μας με τον τίτλο.

Η αναπαράσταση της ομώνυμης σχολής μαγείας του Hogwarts Legacy είναι σίγουρα εντυπωσιακή, με τους δημιουργούς να έχουν αντλήσει πολλές λεπτομέρειες από τα βιβλία της J.K Rowling.

Επίσης, έχουμε περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τον τρόπο εξέλιξης. Παρότι υπάρχει κύκλος ημέρας-νύχτας, αυτό δεν μεταφράζεται σε sim ιδιοσυγκρασία καθώς δεν θα χρειάζεται να ανησυχούμε για το αν θα φτάσουμε στα μαθήματα εγκαίρως. Αντιθέτως, η δομή θα είναι χωρισμένη σε κεφάλαια, όπου τα μαθήματα στις τάξεις θα λειτουργούν ουσιαστικά ως αποστολές κατά τη διάρκεια του εκάστοτε κεφαλαίου.

Στον τομέα των συγκρούσεων οι μάχες δείχνουν ιδιαίτερα γρήγορες, εστιάζοντας στα combos, στην εξουδετέρωση των αντίπαλων ασπίδων αλλά και φυσικά στα parry. Το Spell Diamond στην κάτω δεξιά πλευρά της οθόνης μας επιτρέπει να τοποθετούμε ξόρκια για γρήγορη χρήση, επιτρέποντάς μας να έχουμε συνολικά έως και 16 ξόρκια.

Το Hogwarts Legacy θα κυκλοφορήσει στις 10 Φεβρουαρίου, 2023 για PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One και Xbox Series S/X, με την ημερομηνία κυκλοφορίας του για το Nintendo Switch να αναμένεται να ανακοινωθεί σύντομα. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

## Overview trailer για το Gungrave G.O.R.E.

Η IGGYMOB, ένα studio ανάπτυξης με έδρα την Νότια Κορέα, έδωσε στη δημοσιότητα ένα νέο trailer για τον third person shooter Gungrave G.O.R.E, όπου προβάλλονται ορισμένες λεπτομέρειες για τον ήρωα του παιχνιδιού, τον Grave. Υποσχόμενο να προσφέρει ένα «βίαιο μπαλέτο από σφαίρες», το Gungrave G.O.R.E, πρόκειται να κυκλοφορήσει σε λίγες μέρες.

Να θυμίσουμε ότι το Gungrave είχε μεταφερθεί στον χώρο των βιντεοπαιχνιδιών και παλιότερα μέσω των third person shooter, Gungrave, του 2002 για το PlayStation 2 και της συνέχειάς του, το Gungrave: Overdose του 2004. Ο νέος τίτλος θα δει τον Grave να επιστρέφει μαζί με το σήμα κατατεθέν του, τα διπλά πιστόλια και το τεράστιο φέρετρο κρεμασμένο στον ώμο του.

Το Gungrave G.O.R.E θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC στις 22 Νοεμβρίου, χαρακτηριζόμενο ως “η απόλυτη επιστροφή του franchise”. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

## Ημερομηνία άφιξης του Next-Gen Update για το The Witcher 3: Wild Hunt

Η CD Projekt RED ανακοίνωσε ότι το next gen update του The Witcher 3: Wild Hunt θα διατεθεί για τα Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC τον ερχόμενο Δεκέμβριο, έπειτα από μια σειρά καθυστερήσεων.

Φυσικά, η next-gen έκδοση του action RPG θα φέρει μαζί της μια σειρά από βελτιώσεις, οι οποίες θα περιλαμβάνουν οπτικές αναβαθμίσεις, καλύτερο frame rate, ray tracing, ταχύτεροι χρόνοι φόρτωσης και ενσωματωμένα mods που έως τώρα ήταν διαθέσιμα μόνο στον υπολογιστή. Θα έχουμε επίσης νέο περιεχόμενο εμπνευσμένο από τη σειρά The Witcher του Netflix, όπως και όλα τα DLC που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα, συμπεριλαμβανομένων των expansions, Hearts of Stone και Blood and Wine.



Το The Witcher 3: Wild Hunt Complete Edition θα κυκλοφορήσει στις 14 Δεκεμβρίου σε Xbox Series X|S, PlayStation 5 και PC, ως standalone σε ψηφιακή μορφή ή ως ένα δωρεάν update για όσους έχουν στην κατοχή τους το παιχνίδι σε Xbox One, PlayStation 4, ή PC. Τέλος αναφέρουμε ότι μια retail έκδοση του The Witcher 3: Wild Hunt Complete Edition αναμένεται να κυκλοφορήσει σε μεταγενέστερη ημερομηνία.

Άγγελος Ζλατινούδης

## Η NCSoft ανακοίνωσε το project LLL

Η νοτιοκορεατική NCSoft ανακοίνωσε το LLL, ένα νέο παιχνίδι που αναφέρεται από την εταιρία ως «ένας πρωτοποριακός τίτλος». Το LLL θα είναι ένα open-world MMO shooter τρίτου προσώπου και αναμένεται να κυκλοφορήσει σε κονσόλες και PC εντός του 2024. Ο επικεφαλής του LLL, Jaehyun Bae, περιέγραψε το υπό ανάπτυξη παιχνίδι ως “ένας τίτλος εναλλακτικής ιστορίας και επιστημονικής φαντασίας, όπου ένα γεγονός στο παρελθόν άλλαξε τον κόσμο όπως τον ξέρουμε”.

Σύμφωνα με τους δημιουργούς το LLL θα συνδυάζει έναν ανοιχτό κόσμο 30 τετραγωνικών χιλιομέτρων όπου μια μετα-αποκαλυπτική Σεούλ, η Βυζαντινή Αυτοκρατορία του 10ου αιώνα και στοιχεία από τον 23ο αιώνα, θα συνυπάρχουν στο ίδιο timeline.



Ο Bae υποστηρίζει ότι η ιστορία του παιχνιδιού βασίζεται σε δύο ερωτήσεις του τύπου «τι θα γινόταν αν». “Η συγκεκριμένη ερώτηση είναι αυτή που εμφανίζεται συνήθως σε ιστορίες επιστημονικής φαντασίας. Αν η τεχνολογία προχωρούσε χωρίς περιορισμούς τότε άραγε θα άλλαζε το ερώτημα του τι σημαίνει να είσαι άνθρωπος; Ένα ακόμα ερώτημα είναι το εξής: τι θα γινόταν αν πολλές ομάδες, σε εντελώς διαφορετικά επίπεδα τεχνολογικής προόδου, συναντιόντουσαν; Στο LLL, άνθρωποι, μεταλλαγμένοι και ισχυροί δαίμονες από διαφορετικές εποχές και διαφορετικά επίπεδα τεχνολογικής προόδου συναντώνται ταυτόχρονα σε έναν κόσμο. Το ερώτημα να είναι τι θα γινόταν σε έναν τέτοιο κόσμο;”.

Το LLL δεν είναι το μόνο υπό ανάπτυξη project από τη NCSoft, τους δημιουργούς των Guild Wars και Lineage. Υπενθυμίζουμε πως μια πρόσφατη φήμη θέλει τη Sony και τη NCSoft να συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός νέου MMORPG στο σύμπαν του Horizon. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

## Πλούσιος διαγωνισμός για το God of War Ragnarok

Το PlayStation Greece, υλοποιεί έναν μεγάλο διαγωνισμό με πλούσια συλλεκτικά δώρα στα πλαίσια της κυκλοφορίας του God of War Ragnarok. Όσοι ενδιαφέρονται μπορούν να πάρουν μέρος στο διαγωνισμό, απαντώντας σε μια απλή ερώτηση για το παιχνίδι, είτε μέσω Facebook [πατώντας εδώ](#), είτε μέσω Instagram στο διαγωνισμό που “τρέχει” μέσω του προφίλ του PlayStation Greece, [πατώντας εδώ](#). ➔

Ο διαγωνισμός προσφέρει τη δυνατότητα να κερδίσετε πλούσια δώρα, μεταξύ άλλων μοναδικά σετ με συλλεκτικά αντικείμενα του παιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένα, τέσσερεις νικητές θα κερδίσουν από ένα Full Pack και άλλοι δεκαέξι νικητές σετ με συλλεκτικά αντικείμενα του τίτλου.

Αναλυτικότερα η δημοσίευση του διαγωνισμού αναφέρει:

Είσαι έτοιμος να δημιουργήσεις τη δική σου μοίρα; Μπες τώρα στον μεγάλο διαγωνισμό του PlayStation και μπορεί να είσαι ένας από τους 20 τυχερούς που θα κερδίσουν ένα μοναδικό σετ με συλλεκτικά αντικείμενα God of War Ragnarok!

Απάντησε σωστά στην ερώτηση:

Ποια προφητεία προσπαθεί να κατανοήσει ο Ατρέας;

- A) Του Loki
- B) Του Leviathan
- Γ) Του Asgard

Κάνε mention 2 φίλους σου.

Θα πρέπει να ακολουθήσεις όλα τα βήματα για να είναι έγκυρη η συμμετοχή σου. Ο διαγωνισμός λήγει στις 30 Νοεμβρίου, και θα αναδείξει 10 νικητές στο Facebook και 10 νικητές στο Instagram. Πάρε μέρος και στον αντίστοιχο διαγωνισμό στο @playstationgr (https://www.instagram.com/playstationgr/) στο Instagram, αν θέλεις να διπλασιάσεις τις πιθανότητές σου να κερδίσεις!

Όλες οι συμμετοχές για να είναι έγκυρες πρέπει να γίνουν στα παραπάνω social media του PlayStation Greece (είτε Facebook είτε Instagram).

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

## Αρχές του 2023 η μεταφορά του Risen στα Xbox One, PlayStation 4 και Nintendo Switch

Η THQ Nordic ανακοίνωσε ότι το κλασικό RPG του 2009, Risen, πρόκειται να κάνει την εμφάνισή του στα Xbox One, PlayStation 4 και Switch στις αρχές του επόμενου έτους, υποσχόμενη έναν τίτλο που θα τρέχει "ομαλά" και "σε υψηλή ποιότητα" στις νέες πλατφόρμες διάθεσής του.

Ανεπτυγμένο από τη δημιουργό των Gothic, Piranha Bytes, το Risen είχε κυκλοφορήσει για Xbox 360 και PC, μεταφέροντας τους παίκτες στο μυστηριώδες ηφαιστειακό νησί Faranga, όπου παράξενες δονήσεις έχουν φέρει τους κατοίκους στα όρια, καθώς τερατώδη πλάσματα τρομοκρατούν την περιοχή.

Ως ηρωικός πρωταγωνιστής του Risen, ο παίκτης θα μπορεί να εκπαιδευτεί ως sword master, να γίνει έμπειρος στο να χειρίζεται ένα ραβδί ή να γίνει ισχυρός μάγος, καθώς χαράζει το μονοπάτι του στον σκοτεινό και σκληρό κόσμο του τίτλου, και να βοηθήσει στο να αποφασιστεί η μοίρα του.



Η νέα έκδοση του Risen θα διαθέτει ανανεωμένο user interface, καθόλου loading screens και γραφικά HD, όταν κυκλοφορήσει για Xbox One, PlayStation 4 και Nintendo Switch στις 24 Ιανουαρίου, 2023. Να σημειώσουμε ότι η αρχική έκδοση του Risen για τα PC θα λάβει ένα controller support update.

Άγγελος Ζλατινούδης

## Διαθέσιμα τα νέα mini animated films του Marvel's Midnight Suns

Οι 2K και Firaxis έδωσαν στη δημοσιότητα νέα trailer για το Marvel's Midnight Suns, εν όψει της κυκλοφορίας του tactical RPG στις αρχές του επόμενου μήνα. Το πρώτο, αποτελεί το τρίτο prequel short του τίτλου, με τίτλο «Hell On Wheels», με τον Ghost Rider, γνωστό και ως Robbie Reyes. Είχαν προηγηθεί τα video για την Liliith και την Magik, την περασμένη εβδομάδα.

Το «Welcome to the Abbey», παρουσιάζει τη μυστικιστική, μυστική βάση μας, όπου θα αλληλεπιδρούμε με το εκτενές cast των χαρακτήρων της Marvel, όπως ο Spider-Man, ο Iron Man, ο Doctor Strange, ο Wolverine, ο Captain America, ο Captain Marvel και ο Blade. Μαζί, θα πολεμήσουμε εναντίον της Liliith και των υποστηρικτών της.

Μπορείτε να δείτε το Hell on Wheels [πατώντας εδώ](#).

Μπορείτε να δείτε το Welcome to the Abbey [πατώντας εδώ](#).

Το Marvel's Midnight Suns θα κυκλοφορήσει για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC στις 2 Δεκεμβρίου.

Άγγελος Ζλατινούδης

## Οι πωλήσεις του Elden Ring ξεπέρασαν τα 17,5 εκατομμύρια

Το Elden Ring έχει πουλήσει πλέον πάνω από 17,5 εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως σύμφωνα με την εκδότρια εταιρία του τίτλου, Bandai Namco, η οποία μοιράστηκε το νέο στα πλαίσια ενός Q&A για τους επενδυτές της. Ο τίτλος πούλησε πάνω από εκατομμύριο επιπλέον αντίτυπα από τον Ιούνιο, τον μήνα δηλαδή που είχαμε την τελευταία ενημέρωση για το μέγεθος των πωλήσεων.

Το Elden Ring συνεχίζει την εντυπωσιακή του πορεία, τόσο από πλευράς πωλήσεων, όσο και από πλευράς κριτικών και βραβεύσεων καθώς πρόσφατα απέκτησε μια σειρά από υποψηφιότητες –συνολικά επτά-, στα πλαίσια των Game Awards 2022, τα οποία θα πραγματοποιηθούν στις 8 Δεκεμβρίου. Το Elden Ring κυκλοφορεί για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

## Οι τίτλοι για το δεύτερο μισό του Νοεμβρίου στο Game Pass

Μέσω του επίσημου site της Microsoft για το Xbox μάθαμε τα ονόματα των τίτλων που θα προστεθούν στο Game Pass για το επόμενο μισό του μήνα που διανύουμε.

Βρίσκονται ήδη στην υπηρεσία:

- Pentiment, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC
- Somerville, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC
- 

Στις 17 Νοεμβρίου θα προστεθούν τα:

- Dune: Spice Wars (Game Preview), για το PC
- Ghostlore (Game Preview), για το PC
- Lapin, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC
- Norco, για το xCloud και τις κονσόλες
- 

Στις 22 Νοεμβρίου θα προστεθεί το:

- Gungrave G.O.R.E., για το xCloud, τις κονσόλες και το PC

Στις 29 Νοεμβρίου θα προστεθούν τα:

- Insurgency: Sandstorm, για το xCloud και τις κονσόλες
- Soccer Story, για το xCloud, τις κονσόλες και το PC

Στις 30 Νοεμβρίου θα προστεθεί το:

- Warhammer 40,000: Darktide, για το PC

Απόστολος Καρβούνης

## Ανακοινώθηκε το The Isle Tide Hotel

Η Wales Interactive ανακοίνωσε τον νέο της τίτλο FMV, το The Isle Tide Hotel, το οποίο θα κυκλοφορήσει για κονσόλες, iOS, Android και ηλεκτρονικούς υπολογιστές μέσα στην επόμενη χρονιά.

Η ιστορία του τίτλου ακολουθεί τα βήματα ενός πατέρα, ο οποίος πρέπει να σώσει την εξαφανισμένη έφηβη κόρη του από μια αίρεση (cult). Για να το καταφέρει αυτό θα χρειαστεί να διεισδύσει στο Isle Tide Hotel, το οποίο ανοίγει για τρεις νύχτες κάθε τρία χρόνια, συγκεντρώνοντας ένα εκλεκτικό cast χαρακτήρων που όλοι αναζητούν το νόημα της ζωής.



Σύμφωνα με την ομάδα ανάπτυξης ο τίτλος θα έχει επτά βασικά endings και δεκατέσσερα διαφορετικά αποτελέσματα, με κάθε απόφαση να επηρεάζει τα γεγονότα που έρχονται. Θα υπάρχουν επίσης διαθέσιμα side quests με τα δικά τους ξεχωριστά φινάλε.

**“Το Isle Tide Hotel είναι εμπνευσμένο από κλασικά RPG με διακλαδωμένες επιλογές στους διαλόγους, επιτρέποντας στο κοινό να εξερευνήσει ένα περίπλοκο cast χαρακτήρων, αντλώντας έμπνευση από τα Crooked House της Agatha Christie και Knives Out του Rian Johnson”,** αναφέρει ο writer και Director Harry Chadwick.

**“Είναι ένα FMV με πολλαπλά επίπεδα, που αποκαλύπτονται όλο και περισσότερο κάθε φορά που παίζει κάποιος. Θέλαμε να βεβαιωθούμε ότι κάθε απόφαση επηρεάζει την ιστορία και κάθε ιστορία τελειώνει με μια σκληρή ηθική επιλογή. Θέτει ένα βασικό ερώτημα: πώς θα αποφασίσεις να σώσεις την Eleanor Malone;”.** Το Isle Tide Hotel πρόκειται να κυκλοφορήσει για Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch και PC μέσα στο δεύτερο τρίμηνο του 2023.

Άγγελος Ζλατινούδης

## Καθυστέρηση για το Dead Island 2

Η εκδότρια εταιρία Deep Silver και η ομάδα ανάπτυξης του τίτλου, Dambuster Studios ανακοίνωσαν την αναβολή της κυκλοφορίας του Dead Island 2 για τις 28 Απριλίου, 2023, δηλαδή δύο μήνες μετά την αρχικά προγραμματισμένη ημερομηνία κυκλοφορίας του. Το παιχνίδι θα είναι διαθέσιμο για PlayStation 5, Xbox Series, PlayStation 4, Xbox One καθώς και PC μέσω του Epic Games Store.



Σύμφωνα με το μήνυμα της Deep Silver: **“Η καθυστέρηση θα είναι για μόλις 12 σύντομες εβδομάδες καθώς η ανάπτυξη βρίσκεται πλέον στην τελική ευθεία. Θα αφιερώσουμε τον επιπλέον χρόνο για να βεβαιωθούμε ότι θα κυκλοφορήσουμε ένα παιχνίδι για το οποίο είμαστε περήφανοι. Για όσους από εσάς περιμένατε για χρόνια, σας ευχαριστούμε που ήσαστε κοντά μας”.**

*Αλέξανδρος Παπαδόπουλος*

## Ανακοινώθηκε το The Dark Pictures Anthology: Directive 8020

Η Supermassive Games ανακοίνωσε το επόμενο κεφάλαιο του The Dark Pictures Anthology, το The Dark Pictures Anthology: Directive 8020. Συνεχίζοντας την παράδοση της εταιρίας, η σχετική ανακοίνωση έγινε πολύ κοντά με την κυκλοφορία του νέου τίτλου της ανθολογίας παιχνιδιών με horror θεματολογία.

Ως εκ τούτου, εντός του The Dark Pictures Anthology: The Devil In Me συμπεριλαμβάνεται ένα trailer για το επόμενο παιχνίδι της σειράς, το οποίο θα έχει τον τίτλο The Dark Pictures Anthology: Directive 8020 και χαρακτηρίζεται ως η πρεμιέρα της δεύτερης σεζόν της σειράς.

Να θυμίσουμε ότι η πρώτη σεζόν αποτελείται από τα Man of Medan, Little Hope, House of Ashes και το -σύντομα διαθέσιμο- The Devil In Me.

Το The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me αναμένεται να κυκλοφορήσει για PlayStation 5, Xbox Series, PlayStation 4, Xbox One και PC μέσω Steam στις 18 Νοεμβρίου 2022. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

*Αλέξανδρος Παπαδόπουλος*

## Η Bethesda αποκαλεί τις κατηγορίες του συνθέτη του Doom Eternal “διαστρέβλωση της αλήθειας”

Η Bethesda απάντησε στους πρόσφατους ισχυρισμούς του συνθέτη Mick Gordon, χαρακτηρίζοντας ως “μονόπλευρη, άδικη” και “διαστρέβλωση της αλήθειας” τη μακροσκελή περιγραφή του, η οποία έκανε λόγο για κακομεταχείριση ενώ συνεργαζόταν με την id Software στο soundtrack του Doom Eternal .

Τον Μάιο του 2020, ο εκτελεστικός παραγωγός του Doom Eternal, Marty Stratton, έκανε διευκρινιστικές δηλώσεις στο Reddit προκειμένου να αντιμετωπίσει τις “εικασίες και την κριτική” γύρω από την κυκλοφορία του soundtrack του παιχνιδιού και παραδέχτηκε τη “διαβρωμένη εμπιστοσύνη” μεταξύ του Gordon και της id Software.



Ο Gordon πρόσφατα μοιράστηκε μια μακροσκελή δήλωση που αντικρούει τους ισχυρισμούς του Stratton, δημοσιεύοντας εικόνες από emails και νομικά έγγραφα ως απόδειξη του αληθινού χρονοδιαγράμματος των γεγονότων, κατά τα λεγόμενά του. Συνέχισε τη δήλωσή του με ισχυρισμούς σχετικά με την καταχρηστική συμπεριφορά και χειραγώγηση από τον Stratton.

Σε απάντηση αυτής της ανάρτησης, η Bethesda μοιράστηκε τη δική της δήλωση στο Twitter, λέγοντας ότι οι ισχυρισμοί του Gordon **“αποτελούν διαστρέβλωση και συκοφάντηση της id Software, της ανάπτυξης του Doom Eternal, των Marty Stratton και Chad Mossholder μέσα από έναν μονομερή και άδικο απολογισμό”.** ➔

“Γνωρίζουμε όλες τις λεπτομέρειες και την ιστορία γύρω από το συγκεκριμένο θέμα και υποστηρίζουμε αδιαμφισβήτητα την πλευρά του Marty, του Chad και της id Software. Απορρίπτουμε τη διαστρέβλωση της αλήθειας και την επιλεκτική παρουσίαση ελλιπών γεγονότων. Είμαστε σε ετοιμότητα με πλήρη τεκμηριωμένα στοιχεία, τα οποία θα αποκαλύψουμε στον κατάλληλο χώρο όταν και αν απαιτηθεί”.

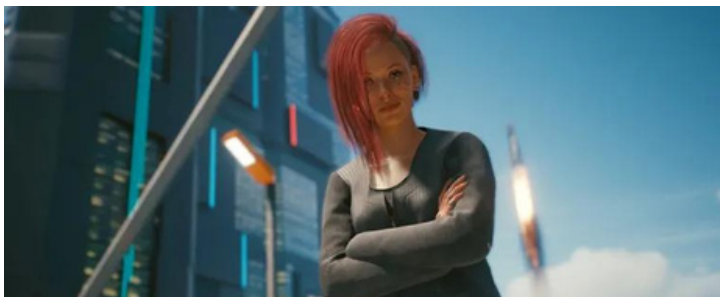
“Παραμένουμε υπερήφανοι για τις προηγούμενες συνεργασίες της id με τον Mick Gordon και ζητάμε από τους θαυμαστές να αποφύγουν τα συμπεράσματα έχοντας ως βάση αυτήν τη μονόπλευρη ενημέρωση και -το πιο σημαντικό- να μην επιτίθενται σε οποιοδήποτε από τα άτομα που αναφέρονται εκατέρωθεν, συμπεριλαμβανομένου των Marty, Chad και Mick”.

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

## Επί πληρωμή το Phantom Liberty DLC του Cyberpunk 2077

Η CD Projekt RED ανακοίνωσε ότι το expansion “Phantom Liberty” για το Cyberpunk 2077 δεν θα γίνει διαθέσιμο υπό τη μορφή δωρεάν DLC. Ο Global PR Director, Radek Grabowski, αποκάλυψε ότι το Phantom Liberty θα είναι πράγματι ένα premium DLC, λέγοντας στο GamesRadar: “όσον αφορά την τιμολόγηση του expansion – δεν έχουμε αποκαλύψει ακόμα ακριβείς λεπτομέρειες, αλλά θα είναι επί πληρωμή”.

Δεδομένου ότι τα expansions του The Witcher 3: Wild Hunt, Hearts of Stone και Blood & Wine είχαν έρθει στην τιμή των \$9,99 και \$19,99 αντίστοιχα, θα μπορούμε να περιμένουμε μια παρόμοια τιμή και για το Phantom Liberty.



“Τα expansions μας είναι παραδοσιακά φθηνότερα από τα full price παιχνίδια”, πρόσθεσε ο Grabowski, κάτι που υπονοεί ότι η τιμή για το Phantom Liberty “κλίνει” προς την τιμή του Blood & Wine. Το Phantom Liberty για το Cyberpunk 2077 πρόκειται να κυκλοφορήσει το 2023.

Άγγελος Ζλατινούδης

## Μικρό δείγμα γραφής από το ArcheAge II

Στα πλαίσια των φετινών G-Star 2022 -τα Game Awards της Κορέας- οι κορεατικές εταιρείες XLGames και Kakao Games μοιράστηκαν με το κοινό ένα εντυπωσιακό debut trailer για το ArcheAge II, το MMORPG που ετοιμάζουν με χρήση της Unreal Engine 5 και προγραμματισμένη κυκλοφορία το 2024.

Το video, διάρκειας 5 λεπτών, περιέχει περίπου ένα λεπτό και δεκαπέντε δευτερόλεπτα από in-game πλάνα, ενώ τα υπόλοιπα είναι μια συνέντευξη με τον Executive Producer Jake Song (γνωστός και ως δημιουργός τόσο της πρώτης σειράς ArcheAge όσο και της σειράς Lineage). Μεταξύ των πληροφοριών που μαθαίνουμε μέσω του video, ο Song επιβεβαίωσε ότι το ArcheAge II αναπτύσσεται τόσο για ηλεκτρονικούς υπολογιστές όσο και για κονσόλες.



“Το ArcheAge II είναι ένα MMORPG ανοιχτού κόσμου και μια συνέχεια του αναγνωρισμένου ArcheAge. Το παιχνίδι αναπτύσσεται ως multiplatform τίτλος που θα μπορείτε να απολαύσετε τόσο σε υπολογιστή όσο και σε κονσόλες”.

“Εστιάζουμε στις γεμάτες με δράση μάχες καθώς και στη δημιουργία μιας συναρπαστικής ιστορίας. Στοιχούμε σε γραφικά επιπέδου ενός AAA με την Unreal Engine 5 και σκοπεύουμε να προσφέρουμε μια απρόσκοπτη εμπειρία ανοιχτού κόσμου που βασίζεται σε μη γραμμική εξέλιξη.

Το ArcheAge II μοιράζεται το ίδιο lore με το ArcheAge, ωστόσο, η εξέλιξη της ιστορίας δεν θα είναι η ίδια. Ενώ το ArcheAge επικεντρώνεται γύρω από μια αφηγηματική ιστορία, το ArcheAge II θα επικεντρωθεί περισσότερο σε πιο προσωπικές ιστορίες”.

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

Άγγελος Ζλατινούδης

## To God of War Ragnarok σπάει ρεκόρ – UK Retail Charts 12 Νοεμβρίου 2022

Το God of War Ragnarok βρέθηκε απευθείας στο Νο. 1 των retail πωλήσεων την προηγούμενη εβδομάδα στη Μεγάλη Βρετανία. Ο νέος αποκλειστικός τίτλος της Sony κίνησε περισσότερα αντίτυπα από τα Elden Ring, Call of Duty: Modern Warfare II και Pokémon Legends: Arceus, με το FIFA 23 να διατηρεί την πρώτη θέση σε πωλήσεις πρώτης εβδομάδας για το 2022. Το 18% των πωλήσεων του τίτλου καταγράφηκαν στο PlayStation 4 και το 82% στο PlayStation 5, με το σύνολο να είναι αυξημένο κατά 51% συγκριτικά με το God of War το 2018.

Επιπλέον, το God of War Ragnarok, από την πρώτη ημέρα κυκλοφορίας του, ξεπέρασε με άνεση τις πωλήσεις που έκαναν την πρώτη εβδομάδα οι προηγούμενοι τίτλοι της σειράς. Ο τίτλος έδωσε ώθηση στο PlayStation 5, καθώς το 60% των συνολικών πωλήσεων του ήταν το bundle PlayStation 5 – God of War Ragnarok, με την κονσόλα της Sony να παρουσιάζει την καλύτερη εβδομάδα πωλήσεων για φέτος.



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

1. God of War Ragnarok
2. Call of Duty: Modern Warfare II
3. FIFA 23
4. Sonic Frontiers
5. Mario Kart 8 Deluxe
6. Nintendo Switch Sports
7. Horizon Forbidden West
8. Splatoon 3
9. Animal Crossing: New Horizons
10. Minecraft

● *Χρήστος Ντίνος*

## Trailer για το Crisis Core- Final Fantasy VII- Reunion

Η Square Enix δημοσίευσε ένα νέο trailer για το Crisis Core -Final Fantasy VII- Reunion, το επερχόμενο remaster του spin-off τίτλου Final Fantasy VII που είχε κυκλοφορήσει για το PSP το 2007. Ο τίτλος να θυμίσουμε ότι δειξαγόταν επτά χρόνια πριν από τα γεγονότα του κύριου παιχνιδιού. Βλέποντας το νέο trailer, αποκαλύπτονται τρόποι με τους οποίους η εκσυγχρονισμένη έκδοση είναι “κάτι περισσότερο από ένα remaster”.

**“Αυτό είναι κάτι περισσότερο από ένα remaster, ένα παιχνίδι που διασχίζει γενιές και πλατφόρμες”,** δήλωσε ο Executive Producer, Yoshinori Kitase. **“Είμαστε πολύ περήφανοι για όλες τις εκπληκτικές βελτιώσεις που μπόρεσε να συμπεριλάβει η ομάδα προγραμματιστών στο Crisis Core –Final Fantasy VII– Reunion”.**



Το Crisis Core -Final Fantasy VII- Reunion αναμένεται να κυκλοφορήσει για PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox Series X/S, Xbox One και PC στις 13 Δεκεμβρίου. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

● *Άγγελος Ζλατινούδης*

## Η δημιουργός των Saints Row θα γίνει μέρος της Gearbox

Ο όμιλος Embracer ανακοίνωσε ότι η Volition, δημιουργός των Saints Row, πρόκειται να γίνει μέρος του studio ανάπτυξης των Borderlands, Gearbox Software, έπειτα από τη χλιαρή υποδοχή που είχε το τελευταίο κεφάλαιο της open world σειράς.

Επί του παρόντος, η Volition βρίσκεται κάτω από την ομπρέλα Plaion της Embracer (πρώην Koch Media). **“Η υποδοχή του Saints Row δεν ανταποκρίθηκε πλήρως στις προσδοκίες και άφησε τη fanbase πολωμένη”,** αναφέρει ο διευθύνων σύμβουλος της Embracer, Lars Wingefors, σε δήλωση που δόθηκε στη δημοσιότητα ως μέρος των αποτελεσμάτων κερδών του δεύτερου τριμήνου. ➔



“Το studio ανάπτυξης παιχνιδιών, Volition, εργάζεται σκληρά για να βελτιώσει την εμπειρία του παίκτη”, πρόσθεσε. Πράγματι, η Volition κυκλοφόρησε πρόσφατα ένα τεράστιο update για το Saints Row, το “The Bright Future”, εισάγοντας μια σειρά βελτιώσεων στο co-op, στις μάχες, στα οχήματα και σε άλλες πτυχές του παιχνιδιού, καθώς και περισσότερες από 200 διορθώσεις bugs.



Ο Wingefors παρατήρησε επίσης ότι ενώ το νέο Saints Row δεν τα πήγε ιδιαίτερα καλά στις κριτικές, κατάφερε να αποδώσει όσον αφορά τις προσδοκίες των πωλήσεων. “Από οικονομικής πλευράς, το Saints Row λειτούργησε σύμφωνα με τις προσδοκίες της διοίκησης. Αυτή είναι η πρώτη εσωτερική ομαδική μεταφορά όπου μεταφέρουμε ένα μεγάλο studio μεταξύ επιχειρησιακών ομάδων, αλλά δεν είναι απαραίτητα η τελευταία”.

Το Saints Row είναι διαθέσιμο για Xbox Series X/S, Xbox One, PlayStation 5, PlayStation 4 και PC. Μπορείτε να δείτε το trailer του Bright Future Update [πατώντας εδώ](#).

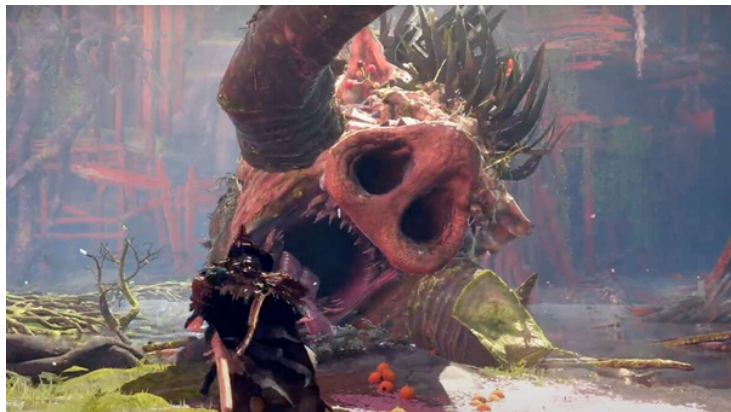
Άγγελος Ζλατινούδης

### [Gameplay trailer για το Wild Hearts](#)

Το Wild Hearts μπορεί να μοιάζει με έναν κλώνο Monster Hunter με την πρώτη ματιά, αλλά ένα από τα πράγματα που το κάνει να ξεχωρίζει είναι τα Karakuri, μια ποικιλία μηχανικών εργαλείων που μπορούν να δημιουργήσουν οι παίκτες και να χρησιμοποιήσουν με διάφορους τρόπους. Μερικά από αυτά τα Karakuri επικεντρώνονται στην κίνηση στο χώρο, αλλά υπάρχουν επίσης παγίδες, όπλα, αμυντικά αντικείμενα και πολλά άλλα.

Να αναφέρουμε ότι τα Karakuri θα χωρίζονται σε τρεις διαφορετικές κατηγορίες – Basic, Fusion και Dragon- και παρακάτω μπορείτε να διαβάσετε μια σύντομη περιγραφή των τριών διαφορετικών κατηγοριών Karakuri του Wild Hearts.

“Τα Basic Karakuri κατασκευάζονται γρήγορα και τείνουν να τα πάνε καλά κατά τη διάρκεια της μάχης. Επίσης, γενικά δεν απαιτούν πολλούς πόρους για την κατασκευή τους. Τα Fusion Karakuri απαιτούν από τους κυνηγούς να κατασκευάσουν πολλαπλά basic Karakuri που στη συνέχεια γίνονται merge.



“Τέλος, τα Dragon Karakuri επηρεάζουν τους κυνηγότοπους ενός κυνηγού και, ευρύτερα, τον κόσμο του Azuma. Οι Dragon Karakuri απαιτούν τόσο τεράστια ποσότητα ενέργειας για να λειτουργήσουν που αντλούν ενέργεια από το ίδιο το περιβάλλον γύρω τους.”

Περισσότερα μπορείτε να βρείτε στην σελίδα του τίτλου, [εδώ](#). Το Wild Hearts θα γίνει διαθέσιμο για Xbox Series X/S, PlayStation 5 και PC στις 17 Φεβρουαρίου, 2023. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

Άγγελος Ζλατινούδης

### [Gameplay trailer από το Warhammer 40k: Rogue Trader](#)

Στις αρχές του καλοκαιριού, είχαμε την ανακοίνωση του Warhammer 40K: Rogue Trader, το πρώτο παραδοσιακό CRPG του franchise, το οποίο αναπτύσσεται από την Owlcat Games, δημιουργό του Pathfinder. Πλέον έχουμε την ευκαιρία να ρίξουμε μια νέα ματιά στον τίτλο μέσα από ένα καινούριο trailer που αποκαλύφθηκε κατά τη διάρκεια του πρόσφατου PC Gaming Show. Το trailer, επικεντρώνεται κυρίως στις μάχες, καθώς διάφοροι xenos, cultists και Lovecraftian horrors εξολοθρεύονται με βάνουσους τρόπους.

Εκτός από τη δημοσίευση του παραπάνω trailer, είχαμε επιπλέον την αποκάλυψη της Collector's Edition. Η εν λόγω έκδοση θα έρθει με μια σειρά από έξτρας, όπως ένα άγαλμα 20 εκατοστών της Cassia Orsellio, ένα art book, ένα Warrant of Trade, ένα πακέτο με αυτοκόλλητα και ένα υφασμάτινο Rogue Trader Banner. ➔

Η Owlcat προσφέρει επίσης διάφορα πακέτα early access "Founders Pack", συμπεριλαμβανομένου του Core Digital Pack (\$40), του Premium Digital Pack (\$50), του Ultimate Digital Pack (\$60) και του Developer's Digital Pack (\$100). Όλες οι παραπάνω εκδόσεις θα περιλαμβάνουν πρόσβαση στη beta του παιχνιδιού.



Ακόμα δεν έχει γίνει γνωστή η ημερομηνία κυκλοφορίας του Warhammer 40K: Rogue Trader, το οποίο αναμένεται να εκδοθεί για PC. Μπορείτε να δείτε το trailer [πατώντας εδώ](#).

●  
Άγγελος Ζλατινούδης

Από την περασμένη εβδομάδα ενδιαφέρον προκαλεί η δήλωση του Quentin Tarantino ότι θα αναλάβει τη σκηνοθεσία μίας τηλεοπτικής σειράς, για πρώτη φορά στην καριέρα του. Ο επιφανής σκηνοθέτης φαίνεται ότι βρήκε ένα “παραθυράκι” για να συνεχίσει στα σκηνοθετικά του καθήκοντα δίχως να πάρει πίσω την επανειλημμένη δήλωσή του ότι η επόμενη ταινία που θα γυρίσει, η 10η, θα είναι και η τελευταία.

Όπως είχε αναφέρει, προτίθεται να αφήσει τη σκηνοθετική του καριέρα στην κορύφωσή της, αποφεύγοντας έτσι να ευτελίσει το όνομά του συνεχίζοντας σε παραγωγές που σταδιακά θα φθίνουν σε δημιουργικότητα. Ακόμα δεν γνωρίζουμε βέβαια πότε και τι θεματολογία θα έχει -θεωρητικά- τελευταία του ταινία, στο μεταξύ όμως ευελπιστούμε ότι το τηλεοπτικό του εγχείρημα θα τον επιστρέψει στις παλιότερες, καλύτερες ημέρες του, προ Death Proof (2007) εποχές. ●

Νικόλας Μαρκόγλου

## The Old Man (2022), 1η σεζόν

**Σύνοψη:** Ο Dan Chase αποχώρησε από τις τάξεις της CIA δεκαετίες πριν και έκτοτε ζει κρυμμένος. Όταν καταφθάνει ένας δολοφόνος και προσπαθεί να τον βγάλει από τη μέση, ο παλιός πράκτορας μαθαίνει πως για να διασφαλίσει το μέλλον του, πρέπει να συμφιλιωθεί με το παρελθόν του. Ο Υποδιευθυντής Αντικατασκοπείας του FBI καλείται να κυνηγήσει τον Dan λόγω της περίπλοκης προϋστορίας του με τον φυγά.

Ο γράφων ποτέ δεν έκρυψε την εκτίμησή του για τον “Dude” και για όποιο project συνήθως καταπιάνεται ο εβδομηντάχρονος, πλέον, ηθοποιός, πολλώ δε μάλλον όταν το εν λόγω project πλαισιώνεται με ονόματα όπως αυτά των Robert Levine και Jonathan Steinberg που βρίσκονταν πίσω από τη συγγραφή της ιστορίας του Black Sails αλλά και αυτά των Greg Yaitanes και Jon Watts που, ο μιν πρώτος με την εμπειρία του και ο δεύτερος με την ορμή του, έρχονται να σκηνοθετήσουν μερικά από τα επεισόδια της σειράς.

Ο παλαίμαχος πρώην πράκτορας της CIA Dan Chase, υποδύομενος από τον Jeff Bridges, κρύβεται εδώ και χρόνια από τις μυστικές υπηρεσίες των Η.Π.Α. σε κοινή θέα, ωστόσο, κάποια αναπάντεχα γεγονότα θα αλλάξουν τα πάντα και θα αναγκάσουν τον πρωταγωνιστή να βγει από τη συνταξιοδότηση προκειμένου να λύσει μια και καλή παλιές ανοικτές υποθέσεις.



Βασισμένο στην πετυχημένη νουβέλα του πολυβραβευμένου Thomas Perry, το σενάριο έχει προσαρμοστεί από το δίδυμο των Levine και Steinberg και μεταφέρεται στη μικρή οθόνη με μαεστρία, χωρίς υπερβολές και με μια σχετικά γήινη απόδοση σε όλους τους χαρακτήρες. Ο χαρακτήρας που υποδύεται ο Bridges, παρέα με δύο πιστά Rottweilers, θα χρειαστεί να ξεθάψει καλά κρυμμένα μυστικά ετών, να έρθει αντιμέτωπος με το παρελθόν που τον καταδιώκει και τον στοιχειώνει και να βρει λύσεις και απαντήσεις. →

Στη δύσβατη και επικίνδυνη αυτή διαδρομή θα χρησιμοποιήσει όσες γνώσεις και εμπειρία έχει συγκεντρώσει όλα αυτά τα χρόνια και με όποιες – λιγοστές- δυνάμεις του έχουν μείνει θα συγκρουστεί με το σκληρό του παρελθόν. Πρόκειται για ένα σφιχτοδεμένο, κατασκοπικό δράμα, με μια ενδιαφέρουσα υπόθεση, δυνατές ερμηνείες, καλογυρισμένα πλάνα με καλό ρυθμό και άρτια καθοδήγηση από την ομάδα των σκηνοθετών, οι οποίοι αλλάζουν μεταξύ των επεισοδίων.

Τα δύο πρώτα επεισόδια, υπό τις σκηνοθετικές οδηγίες του Jon Watts, δίνουν το σωστό ρυθμό στη σειρά και τα επόμενα, που έχουν σκηνοθετηθεί από τον Greg Yaitanes, καταφέρνουν να ξεχωρίσουν. Ο Bridges δίνει μια βαριά υπόσταση στο χαρακτήρα του Chase και δείχνει ως η ιδανική επιλογή για τον ρόλο του κουρασμένου, παλαιίμαχου πράκτορα, ο οποίος, στην αρχή, βγαίνει διστακτικά από τη βολή της συνταξιοδότησής του προκειμένου να έρθει σε σύγκρουση με το παρελθόν του.



Ως θεματικό αντίβαρο και ως “ανταγωνιστής” του εμφανίζεται ο πολύ καλός John Lithgow, στο ρόλο του διώκτη του Chase, όντας εν ενεργεία μέλος του FBI και παλιός γνώριμός του, φέρνοντας με αυτόν τον τρόπο τον πρωταγωνιστή αντιμέτωπο με τις επιλογές του παρελθόντος του. Αν και προς το τέλος το The Old Man “φρενάρει” ελαφρώς και χάνει τον βηματισμό από πλευράς αφήγησης, εντούτοις, εξακολουθεί να είναι μια άκρως ενδιαφέρουσα σειρά, ειδικά για τους λάτρεις των κατασκοπικών δραμάτων και των μεταφορών βιβλίων στην οθόνη.

Μία σειρά που βασίζεται εν πολλύς στην ερμηνεία του Jeff Bridges και στη σεναριακή δράση και αφήγηση και όχι τόσο στις τυπικές σκηνές δράσης, χωρίς αυτό βέβαια να σημαίνει, ότι δεν υπάρχουν και αυτές. Ταξίδι εξιλέωσης, εύρεση απαντήσεων και κλείσιμο παλαιών λογαριασμών στο σκοτεινό λυκόφως της ζωής ενός πρώην πράκτορα. Όπως αναφέρει χαρακτηριστικά ο διώκτης του Chase σε μια μεταξύ τους στιχομυθία: «Σε έναν πόλεμο που δυσκολεύεται να διακρίνεις τους καλούς και τους κακούς, μοιάζεις να είσαι με τους καλούς, αλλά και πάλι δεν είμαι ποτέ σίγουρος».

Αλέξανδρος Παπαδόπουλος

## Trailers

**Για να δείτε το εκάστοτε trailer πατήστε πάνω στην εικόνα.**

### Empire of Light

Σκηνοθέτης: Sam Mendes (American Beauty)

Πρωταγωνιστούν: Olivia Colman, Micheal Ward, Tom Brooke, Colin Firth, Toby Jones

Πρεμιέρα: 9 Δεκεμβρίου (Αμερική)



Η ρομαντική ιστορία του Empire of Light θα δει την Hilary (Olivia Colman), ιδιοκτήτρια ενός παραθαλάσσιου κινηματογράφου της νότιας Αγγλίας, να ερωτεύεται έναν νέο εργαζομένο της (Micheal Ward) οδηγώντας σε μία φαινομενικά αταίριαστη σχέση.

“Ρομαντζάδα” σύμφωνα με την περιγραφή, ευελπιστούμε όμως για μία ταινία που θα έχει να δώσει κάτι παραπάνω δεδομένου ότι στη σκηνοθετική καρέκλα βρίσκεται ο Sam Mendes, ένας σκηνοθέτης που γενικά δεν έχει απογοητεύσει στο παρελθόν.

### Inside

Σκηνοθέτης: Βασίλης Κατσούπης (Ο Φίλος μου ο Larry Gus)

Πρωταγωνιστούν: Willem Dafoe

Πρεμιέρα: 10 Μαρτίου, 2023 (Αμερική)



Ένας κλέφτης έργων τέχνης (Willem Dafoe) θα βρεθεί εγκλωβισμένος σε ένα πολυτελές διαμέρισμα της Νέας Υόρκης κατά τη διάρκεια μίας κλοπής. Εκεί θα επιχειρήσει με κάθε τρόπο να αποδράσει, κάτι που θα τον φέρει στα όρια της παράνοιας. Το Inside χαρακτηρίζεται ως ψυχολογικό θρίλερ κάτι που μας κάνει να πιστεύουμε ότι το συγκεκριμένο διαμέρισμα κρύβει κάτι περισσότερο πέρα από έργα τέχνης. ➔

## Emancipation

Σκηνοθέτης: Antoine Fuqua (Training Day)

Πρωταγωνιστούν: Will Smith, Ben Foster, Steven Ogg

Πρεμιέρα: 9 Δεκεμβρίου (Apple TV+)



Η ιστορία του Emancipation θα βασίζεται στην αληθινή ιστορία του Gordon, που είχε γίνει πασίγνωστος για μία φωτογράφιση η οποία έδειχνε δεκάδες μαστιγώματα στην πλάτη του. Το σενάριο θα εκτυλίσσεται στο 1863 και θα ακολουθεί έναν σκλάβο (Will Smith) που θα καταφέρει να δραπετεύσει, φεύγοντας από τη Λουιζιάνα και επιχειρώντας έπειτα να ενταχθεί στον στρατό των Ηνωμένων Πολιτειών ώστε να πολεμήσει ενάντια από τις Συνομοσπονδίες Πολιτείες.

## 1923, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 19 Δεκεμβρίου (Paramount+), 8 επεισόδια



Η σειρά του Yellowstone όλο και επεκτείνεται καθώς το 1923 είναι το δεύτερο spin-off της, έπειτα από το 1883. Το cast της νέας σειράς περιέχει τα ιδιαίτερα ηχηρά ονόματα των Harrison Ford και Helen Mirren στους πρωταγωνιστικούς ρόλους. Όπως είναι φυσικό η σειρά θα επικεντρώνεται στην οικογένεια των Dutton και στους προγόνους του John Dutton III (Kevin Costner), τον πρωταγωνιστή του Yellowstone, το οποίο διαδραματίζεται στο σήμερα.

## The Recruit, 1η σεζόν

Πρεμιέρα: 16 Δεκεμβρίου (Netflix), 8 επεισόδια

Ο Owen Hendricks (Noah Centineo) είναι ένας νεαρός δικηγόρος που μόλις βρήκε μία δουλειά στην CIA. Εκεί θα τον πλησιάσει μία πρώην πράκτορας η οποία θα ζητήσει τις υπηρεσίες του για να την αθωώσει από κατηγορίες που την βαρύνουν στην υπηρεσία.

[Περιοχόμενα](#)

Ο Hendricks θα βρεθεί σύντομα μπλεγμένος σε μία ιστορία τεράστιων πολιτικών προεκτάσεων και θα έρθει αντιμέτωπος με καταστάσεις που θα φτάσουν σε σημείο να θέσουν σε κίνδυνο ακόμα και τη ζωή του.



## Cine-TV Νέα

**Ο σκηνοθέτης του Constantine 2 προτίθεται να το γυρίσει με βάση την R-rated βαθμολόγηση.**

Ως γνωστών έχει ήδη δοθεί το πράσινο φως για την παραγωγή του Constantine 2 όπου θα δούμε τον Keanu Reeves να επιστρέφει στον επώνυμο ρόλο. Στα σκηνοθετικά καθήκοντα θα επιστρέψει και ο Francis Lawrence, υπεύθυνος για την πρώτη ταινία και έπειτα για το συμπαθητικό I Am Legend (2007), μεταξύ άλλων. Όπως τόνισε ο σκηνοθέτης η πρόθεσή τους είναι να γυρίσουν το sequel εξαρχής ως R-rated (κατάλληλη μόνο για ενηλίκους).



Σε συνέντευξη που παραχώρησε στο The Wrap εξηγεί τον λόγο για αυτήν την απόφαση. Σύμφωνα με τα λεγόμενά του η πρώτη ταινία είχε γυριστεί έχοντας στο μυαλό τους ότι θα είναι PG-13 (κατάλληλη για κοινό άνω των 13 ετών) αλλά τελικά η εταιρία βαθμολόγησης έκρινε ότι το τελικό υλικό έπρεπε να αξιολογηθεί ως R-rated. Ο Lawrence τόνισε τη μεγάλη απογοήτευση που δημιουργήθηκε τότε λόγω αυτής της απόφασης δεδομένου ότι αν το γνώριζε εξαρχής τότε θα γυρνούσε την ταινία με βάση αυτήν τη βαθμολόγηση, κάτι που θα οδηγούσε σε μία πιο βίαιη και τρομακτικότερη ταινία. Εν ολίγοις, αυτήν τη φορά θα προσπαθήσουν να αποφύγουν τον ορισμό της "χαμένης ευκαιρίας", όσον αφορά έστω την αποτύπωση του κόσμου και των καταστάσεων όπου θα βρεθεί ο Constantine. ➔

## **Ένα βήμα πιο κοντά το Streets of Rage στην κινηματογραφική του μεταφορά.**

Το πασίγνωστο beat 'n' up της Sega έρχεται ακόμα πιο κοντά στη μεταφορά του σε μία ταινία καθώς η Lionsgate απέκτησε τα δικαιώματα του παιχνιδιού, ενώ το σενάριο έχει ήδη γραφτεί από τον Derek Kolstad, ο οποίος είναι ο υπεύθυνος για το σενάριο των John Wick. Ακόμα δεν γνωρίζουμε περισσότερες πληροφορίες αλλά αν πάρει το δρόμο των John Wick, δεδομένου ότι publisher των ταινιών και σε αυτές τις ταινίες ήταν η Lionsgate, ίσως θα μπορούμε να ελπίζουμε σε κάτι πραγματικά διασκεδαστικό από άποψη δράσης.

## **Δημιουργούνται υψηλές προσδοκίες για το θέαμα που πρόκειται να φέρει το Furiosa.**

Το Furiosa θα αποτελεί prequel του εξαιρετικού Mad Max: Fury Road (2015) μεταφέροντας την ιστορία της Imperator Furiosa. Την συγκεκριμένη χαρακτήρα την είχε υποδυθεί η Charlize Theron στην ταινία του 2015, ενώ στο prequel θα την υποδυθεί η ανερχόμενη Anya Taylor-Joy. Οι φιλοδοξίες για τα εφέ της ταινίας έχουν ανέβει αρκετά καθώς, όπως έγινε γνωστό, η βρετανική εταιρία οπτικών εφέ DNEG αποφάσισε να ανοίξει ένα νέο στούντιο στο Σύδνεϋ προκειμένου να “φέρει εις πέρας το όραμα του Furiosa”.



Το Furiosa αναμένεται να προβληθεί στις αρχές του 2024, σκηνοθετημένο από τον George Miller, ο οποίος είναι υπεύθυνος για όλες τις ταινίες του franchise.

## **Ο Quentin Tarantino θα αναλάβει τα γυρίσματα μίας τηλεοπτικής σειράς.**

Σύμφωνα με συνέντευξη του Quentin Tarantino, έγινε γνωστό πως θα αναλάβει τα γυρίσματα μίας μίνι σειράς που θα αποτελείται από 8 επεισόδια. Το μόνο που έχει γίνει γνωστό σχετικά με το συγκεκριμένο εγχείρημα είναι πως αναμένεται να αρχίσει τα γυρίσματα στις αρχές του νέου έτους. Στο παρελθόν ο Tarantino είχε αναλάβει τα γυρίσματα μεμονωμένων επεισοδίων για ορισμένες σειρές, όπως το ER και CSI, αλλά θα είναι η πρώτη φορά στην καριέρα του που θα επιμεληθεί μία σειρά στο σύνολό της. Αναμένουμε με μεγάλο ενδιαφέρον.

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

Review



Review



[WWW.GAMEOVER.GR](http://WWW.GAMEOVER.GR)

