

8 ΟΔΗΓΟΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ: Black & White (B), Clive Barker's Undying (B), Oni (B), Scarab, Desperados, Quest for Glory V, Settlers III, Napoleon in Russia



ΤΕΥΧΟΣ 15 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2001 - Δρχ 2000- 5.9 €

COMPUTER GAMES

magazine

STRATEGY • ACTION • ROLE-PLAYING • SIMS • SPORTS • ONLINE

ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!
ΔΩΡΟ!
DARK VENGEANCE
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

GeForce3

Μια ματιά στο εσωτερικό της εκπληκτικής κάρτας

Αποκλειστική Παρουσίαση!!!

Aliens

Versus Predator 2

Ο τρόμος αρχίζει στη σελίδα 20

Μαζικές Multiplayer Εμπειρίες

Το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον των online role-playing

Όλα τα τελευταία Reviews

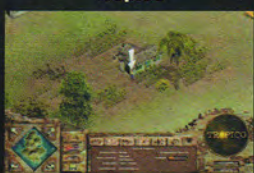
Alone in the Dark IV



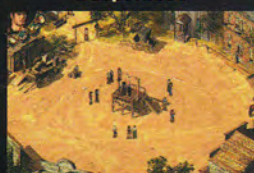
Train Simulator



Tropico



Desperados



HYPHER PRESS III



9 771088 640099

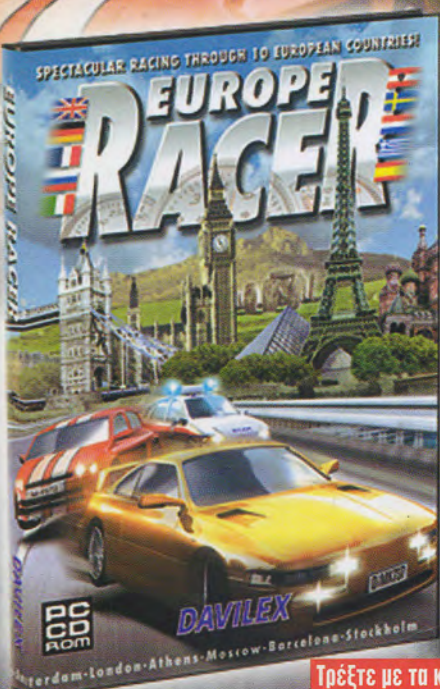
08 >

ΤΡΕΞΤΕ ΣΤΟΥΣ ΔΡΟΜΟΥΣ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ...

EUROPE RACING

... ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΕΣ
ΤΙΣ ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΕΣ
ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ

© 2001 DAVILEX



Τρέξτε με τα καλύτερα αυτοκίνητα. Κατεβάστε τα αγαπημένα σας αυτοκίνητα από το Internet.

Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73,
Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 6018800, Fax: 6018802

DAVILEX

PC
CD
ROM

Infogrames logo
INFOGRAMES





ΙΣΩΣ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΛΠΙΔΑ (ΑΚΟΜΗ...)

Μετά τα όσα (χιουμοριστικά...) αναφέραμε στο προηγούμενο τεύχος σκέφτηκα πως καλό θα ήταν να πούμε και τίποτα θετικό για τη χώρα μας. Όχι και τόσο εύκολο έργο βέβαια, αλλά η αφορμή δόθηκε όταν χρειάστηκε πριν λίγο καιρό να παραλάβω ένα φιλο από το αεροδρόμιο. Η πρώτη ευχάριστη έκπληξη ήρθε με τη είσοδό μου στην Αττική οδό. Ένας πραγματικά εκπληκτικός αυτοκινητόδρομος, ισάξιος με τους ευρωπαϊκούς, που όταν ολοκληρωθεί θα αλλάξει πραγματικά την εικόνα της πρωτεύουσας. Ακόμη και το προσωπικό στα διόδια ήταν διαφορετικό, με ομοιόμορφες στολές και ευγενέστατο. Μας χαιρετούσαν κάθε φορά και συνόδευαν το εισιτήριο με ένα "ευχαριστώ". Όχι και πολύ συνηθισμένο θέαμα στα διόδια των εθνικών μας οδών. Υπάλληλοι ιδιωτικής επιχείρησης γαρ...

Να κάνω εδώ μια παρένθεση αναφερόμενος στο θέμα των διοδίων. Έχω ακούσει πολλούς να παραπονούνται γι' αυτά. Προσωπική μου άποψη είναι πως μακάρι η Ελλάδα να γεμίσει με τέτοιους αυτοκινητόδρομους και χαλάλι τα διόδια. Στο κάτω κάτω κάπως πρέπει να βγουν όλα αυτά τα χρήματα της κατασκευής τους. Αυτό που δεν δείχνει να καταλαβαίνει πολύς κόσμος - που ζητά αυτά τα χρήματα να τα πληρώνει το Κράτος - είναι πως το "Κράτος" δεν είναι κάτι απρόσωπο. Είμαστε όλοι εμείς, που πληρώνουμε αυτά τα χρήματα. Για κάτι σαν τους Αυτοκινητόδρομους λοιπόν, αν θέλουμε βέβαια να κατασκευάζονται, τα σενάρια είναι δύο. Ή πληρώνουν αυτοί που τους χρησιμοποιούν (διόδια) ή όλοι ανεξαιρέτως (το Κράτος, δηλ. η Εφορία, δηλ. Εμείς). Προσωπικά θεωρώ το πρώτο απείρως δικαιότερο. Ταξιδεύω συχνά προς Θεσσαλονίκη πχ; Λογικό είναι να πληρώνω για τη χρήση του δρόμου. Δεν περνάω ποτέ από Ρίο-Αντίρριο; Γιατί να πληρώσω για τη νέα γέφυρα; Σε τελική ανάλυση όποιος δεν θέλει να χρησιμοποιεί τους αυτοκινητόδρομους είναι ελεύθερος να πηγαίνει από το επαρχιακό οδικό δίκτυο, εντελώς δωρεάν!

Όλα αυτά βέβαια προϋποθέτουν και τη σωστή, έγκαιρη και αξιόπιστη λειτουργία των έργων. Συχνότατα βλέπουμε δρόμους μόλις κατασκευασμένους (η εθνική οδός Αθηνών - Κορίνθου αποτελεί ένα καλό παράδειγμα) με απαράδεκτες κακοτεχνίες. Όποιος έχει ταξιδέψει στην εθνική οδό Αθηνών - Κορίνθου του

τελευταίο καιρό μπορεί να επιβεβαιώσει τα λεγόμενά μου. Μόνο και μόνο το γεγονός ότι στην περιοχή της Κακιάς Σκάλας οι τέσσερις λωρίδες γίνονται δύο λειεί πολλά. Σε χρονικές περιόδους με αυξημένη κυκλοφορία (όπως το Σαββατοκύριακο) ο χρόνος που κάνουν τα αυτοκίνητα να περάσουν την Κακιά Σκάλα είναι ίσος με τον συνολικό χρόνο που απαιτείται για το υπόλοιπο της διαδρομής τους. Άντε να δούμε πότε θα φτιαχτούν εκείνα τα τούνελ που υποτίθεται ότι θα βελτιώσουν την ροή της κίνησης. Ακόμη και όταν η Τροχαία παραχωρεί μία επιπλέον λωρίδα κυκλοφορίας η κατάσταση δεν βελτιώνεται.

Αυτό δυστυχώς είναι ένα από τα ελληνικά συμπτώματα, γιατί σε ένα προηγμένο κράτος μια τεχνική εταιρία δεν θα τολμούσε να παράδωσει ένα τέτοιο έργο. Αυτό βέβαια απαιτεί σωστή λειτουργία του κρατικού φορέα, άρα σενάριο επιστημονικής φαντασίας. Τα παραπάνω όμως - τα οποία πρέπει φυσικά να αγωνιζόμαστε να εκλείψουν - δεν αποτελούν λόγο να μην επικροτούμε τα καλά έργα, ούτε να σταματήσουν τα καινούρια. Να πληρώνουμε μεν, αλλά να λαμβάνουμε και αντίστοιχου επιπέδου υπηρεσίες.

Ας επιστρέψουμε όμως στο Αεροδρόμιο. Είμαι ένας από αυτούς που δεν το είχαν ακόμη επισκεφτεί. Δεν είχε τύχει να ταξιδέψω κάπου φέτος και φυσικά δεν είχα συρρεύσει μαζί με τις άλλες χιλιάδες κόσμο που άνοιξε για πρώτη φορά. Αλήθεια πόσο τριτοκοσμικό σας είχε φανεί το τελευταίο...; Βλέπαμε εικόνες ενός αεροδρομίου γεμάτο άσχετους, περαστικούς και δεν ξέρω τι άλλο. Θυμάμαι μέχρι και τα ΚΑΠΗ είχαν οργανώσει εκδρομή εκεί και τα κανάλια έπαιρναν συνέντευξη από τους παππούδες και ρωτούσαν πως τους φάνηκε. Και την ίδια στιγμή όλοι παραπονιόνταν για την ώρα που έκαναν να φτάσουν μέχρι εκεί! Μιλάμε για σουρεαλιστικά πράγματα δηλαδή... Και αυτό χωρίς να αναλογιστεί κανείς τα προβλήματα που είχαν προκύψει τις πρώτες ημέρες. Συνωστισμός στα γκισέ εξυπηρέτησης, το δίκτυο να πέφτει ένα δεκάλεπτο και τα πάντα να παγώνουν. Καθυστερήσεις και ακυρώσεις δρομολογίων, οι βαλίτσες να αποστέλλονται σε διαφορετικό προορισμό από αυτόν του επιβάτη (όταν δεν χάνονταν εντελώς) και τόσα άλλα ζητήματα που φανέρωναν μια βιασύνη στην παράδοση του αεροδρομίου και μία έλλειψη προνοητικότητας από εκείνους που οργάνωσαν το όλο σχέδιο.

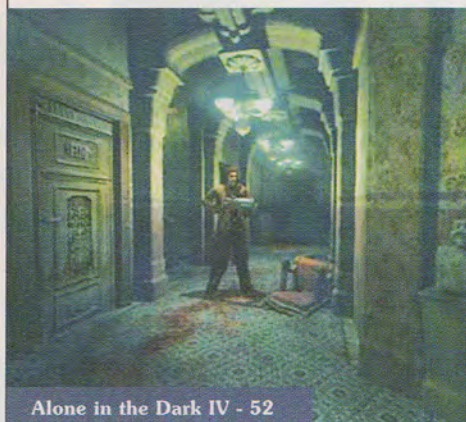
Όλα αυτά όμως μοιάζουν να έχουν εκλείψει. Πριν μπω στο κύριο χώρο υπήρχαν πινακίδες που σε καθοδηγούσαν πανεύκολα στον προορισμό σου, άνετα parking (αν και λίγο τοιμητημένα από οικονομικής άποψης...) και ένα πραγματικά εξαιρετικό αεροδρόμιο. Είναι η πρώτη φορά, μετά από αρκετό διάστημα, που ένιωσα υπερήφανος για τη χώρα μου. Αποκτήσαμε ένα από τα καλύτερα αεροδρόμια της Ευρώπης ενώ είχαμε ένα από τα χειρότερα. Έχω επισκεφτεί πάρα πολλά και με εξαίρεση αυτό της Σόφιας (πριν από επτά-οκτώ χρόνια, δεν ξέρω για σήμερα) το Ελληνικό ήταν με διαφορά το χειρότερο. Όχι, δεν έχω περάσει από τα Τίρανα, αν έχετε την απορία, ώστε να συγκρίνω και με αυτό...

Οι χώροι πεντακάθαροι και φωτεινοί (το πάτωμα γυαλίζει κυριολεκτικά και οι υπεύθυνοι καθαριότητας εκτελούν συνεχή δρομολόγηση για να σκουπίζουν και να αδειάζουν τους κάδους απορριμμάτων), πάρα πολλά καταστήματα, desk πληροφοριών, καθίσματα, όλα ανέπνεαν έναν αέρα μοντέρνο και πολιτισμένο. Το κάπνισμα επιτρέπεται μόνο σε συγκεκριμένους χώρους.

Απλαιοι οι διαθέσιμοι χώροι όπου κάποιος μπορεί να περιμένει πίνοντας τον καφέ του ή να τσιμπήσει κάτι, business centers, μέχρι και αυτόματα μηχανήματα πρόσβασης στο internet υπήρχαν. Άντε και με on-line gaming σε λίγο...! Και υπάρχουν κάποιιοι - για όνομα του Θεού - που παραπονιούνται για την αρχιτεκτονική του(!!!). Λες και ένα αεροδρόμιο, για να είναι λειτουργικό, πρέπει να το σχεδιάσει ο Ντα Βίντσι! Αυτοί όμως οι άνθρωποι, που αντιπροσωπεύουν τη μιζέρια και την οπισθοδρόμηση, που παραπονιούνται για τα πάντα μόνο και μόνο για να το κάνουν πάντα υπήρχαν και θα υπάρχουν ανάμεσά μας. Αυτό το φαινόμενο ονομάζεται από πολλούς σαν το "σύνδρομο των Βαλκανίων", ένα φυλετικό χαρακτηριστικό αυτής της γωνιάς της Γης που δικαιώνεται θα έλεγε κανείς μέσα από τα ίδια μας τα γονίδια.

Στο χέρι μας είναι να αγνοήσουμε αυτούς τους ανθρώπους και αυτά τα φαινόμενα και να βοηθήσουμε αυτό τον τόπο να πάει λίγο μπροστά. Κανείς δεν είτε να μην στιγματίζουμε τα κακώς κείμενα αλλά θα πρέπει και να επιβραβεύουμε και μια καλή προσπάθεια. Είναι που είναι τόσο λίγες...

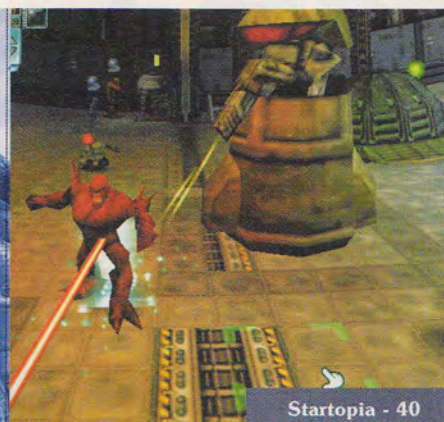
Γιάννης Δελής



Alone in the Dark IV - 52



Μαζικές multiplayer εμπειρίες - 26



Startopia - 40

3 Editorial

6 Μόνιμες Στήλες

Alter Ego

Ποιός παίζει ποιον;

Flashback

Τυχαία, γραμματιζούμενα τέρατα

10 NewsWire

16 Οδηγίες Dark Vengeance

18 Aliens vs. Predator 2

Το κυνήγι ενός ακόμα bug σας ταξιδεύει στην επιφάνεια του LV-1201 για σοβαρές μάχες

26 Μαζικές multiplayer εμπειρίες

Παιχνίδια online με παρέα... χθες, σήμερα και αύριο

40 Startopia

Ένα αλλόκοτο ταξίδι στον κόσμο της Mucky Foot

44 Πόσο πολύ είναι το αρκετό;

Η GeForce3 δοκιμάζει τα όρια των τιμών στο hardware

46 GeForce3

Προγραμματισμένος ενισχυτής των pixels

48 Reviews

Desperados: Wanted Dead or Alive

Tribes 2

Alone in the Dark IV

Tropico

X-Com: Enforcer

War of 1812

Evil Islands

Kao the Kangaroo

Train Simulator

Panzer Campaigns 4

Offroad Redneck Racing

Avernum 2

Star Trek: Elite Force expansion

Heroes of M&M: Masters of the Elements

Heroes of M&M: Clash of the Dragons



Aliens vs. Predator 2 - 18



Oni - 82



X-Com: Enforcer - 55

64 Hints & Tips

Black & White (B' Μέρος)

Clive Barker's Undying (B' Μέρος)

Oni (B' Μέρος)

Desperados: Wanted Dead or Alive (A' Μέρος)

Scarab

Quest for Glory V

Settlers II

Napoleon in Russia

102 Cheats

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Anachronox

Leadfoot

Desperados: Wanted Dead or Alive

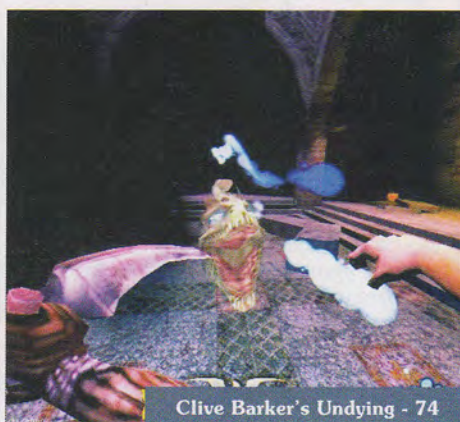
Merchant Prince 2

Tropico

Zeus: Poseidon Expansion

104 Αλληλογραφία

112 Στο επόμενο τεύχος



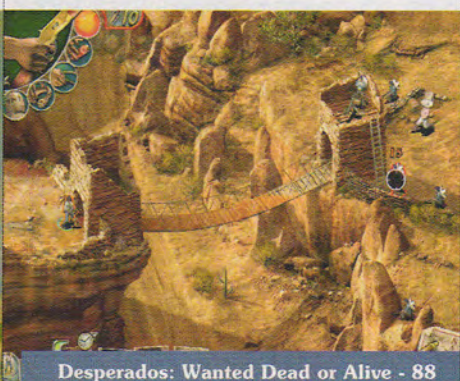
Clive Barker's Undying - 74



Evil Islands - 57



Black & White - 64



Desperados: Wanted Dead or Alive - 88

**COMPUTER
GAMES**
magazine

Δεκελείας 52,

T.K. 143 43 N. Χαλκηδόνα, Αθήνα

Τηλ: 2527000 - Fax: 2525180

e-mail: cgmag@hyperpress.gr

Εκδότης: Γιάννης Δελής

Δ/ντής Marketing: Γιάννης Αιδίνης

Αρχισυντάκτης: Γιώργος Γρίβας

Ειδ. Συνεργάτης: Χρήστος Κουβόπουλος

Δημόσιες Σχέσεις: Ντόρα Τζουβάρα

Υπεύθ. Διαφήμισης: Ηλίας Βέρρας

Υπεύθ. Ατελιέ: Μιχάλης Βούρος

Lay Out: Ζέφη Γαλάτση

Εξώφυλλο: Δημήτρης Μελένιος

Κατασκευή
διαφημίσεων: Δημήτρης Μελένιος
Lubo Mitev

Υπεύθ. Κυκλοφορίας: Κόνυ Γιαννοπούλου
Τηλ.: 2527000

Διαχωρισμοί - Φιλμ: Hyperpress A.E.

Μοντάζ: Φίλιππος Βανδώρος

Γραμματεία: Βούλα Σκυλάκη

Συνδρομές: Βούλα Σκυλάκη
Ωρες κοινού:
10:00-16:00
Δευτέρα-Παρασκευή

Παραγωγή Εντύπου: ΤΣΑΚΙΡΗΣ Α.Ε.

Το Computer Games Magazine εκδίδεται στην Ελλάδα από την Hyperpress A.E. με την άδεια της Strategy Plus, Inc. Απαγορεύεται η ολική ή μερική αναπαραγωγή χωρίς την έγγραφη άδεια της Hyperpress A.E. Οι απόψεις που εκφράζονται στα άρθρα των συντακτών δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οποιοδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέχεται αυτόματα στην κατοχή του, χωρίς υποχρέωση επιστροφής.

Όλα τα ονόματα, οι τίτλοι και τα λογότυπα που χρησιμοποιούνται, είναι σήματα κατατεθέντα των αντίστοιχων δικαιούχων εταιριών.

Ποιος παίζει

ΠΟΙΟΝ;

Για όσους δεν έχουν ακούσει τίποτε σχετικό, το Majestic βρίσκεται επιτέλους στο στάδιο του beta testing. Πρόκειται για το ανιγναμτικό παιχνίδι της εταιρίας Electronic Arts που ισχυρίζεται ότι παίζει τον εαυτό σας. Βαθιά στην καρδιά του είναι ένα adventure μυστηρίου, το οποίο χρησιμοποιεί συσκευές τηλεπικοινωνίας και έρχεται σε επαφή μαζί σας με την βοήθεια του Internet, του τηλεφώνου, του φαξ, για να κάνει την ζωή σας μια ζωντανή... εεε... κόλαση (ή παράδεισο για ορισμένους). Επιπλέον, η Electronic Arts έχει στήσει ένα ολόκληρο δίκτυο από υπαρκτά και μη sites, στα οποία οι παίκτες θα πρέπει να ανακαλύπτουν στοιχεία για να λύσουν το μυστήριο. Μέχρι την ολοκλήρωσή του ίσως να έχουν προστεθεί και άλλες μέθοδοι για την παραπλάνηση ή την καθοδήγηση, αν θέλετε, των χρηστών που θα συμμετέχουν στο παιχνίδι.

Αμέσως μόλις έμαθα όλες τις πρώτες πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι κατάφερα να συμπληρώσω μια εγγραφή για να δοκιμάσω κι εγώ την beta έκδοση (βοηθάει λίγο και η επαγγελματική μου θέση σε τέτοια ζητήματα). Σε μια παράκρουση της στιγμής και για να μπορέσω να πω ότι είδα τα πάντα σχετικά με την beta έκδοση, έδωσα στο παιχνίδι την άδεια να μου τηλεφωνεί στο σπίτι. Μα τι συμβαίνει επιτέλους με εμένα, έχω τρελαθεί εντελώς; Χάρη σε αυτή την ενέργεια, το παιχνίδι με ανάγκασε (γκουλιπ) να εγκαταστήσω το πρόγραμμα AOL Messenger, το οποίο μόλις που είχα καταφέρει να σβήσω από τον σκληρό δίσκο του υπολογιστή μου με επιτυχία κάνοντας μια μικρή επέμβαση στο regedit (παιδιά, μην το δοκιμάσετε αυτό στο σπίτι σας, που λενε). Ύστερα από ένα δισεκατομμύριο προσπάθειες να βρω πληροφορίες για να κάνω register το καινούριο όνομα του χαρακτήρα μου στο Majestic χωρίς να κάνω ακόμα μια εγγραφή για ένα μήνα δοκιμαστικών υπηρεσιών της America Online (μια μοίρα χειρότερη κι απ' τον θάνατο), ανακάλυψα ότι το παιχνίδι είχε ήδη κάνει register το όνομα του χαρακτήρα μου από μόνο του. Να τι παθαίνει κανείς αν ζητήσει λίγη αυτονομία!

Μια μικρή παρένθεση: αν και η AOL μπορεί να είναι ο Απάλυτος Βοηθός για τις οικογένειες που αγοράζουν για πρώτη φορά ηλεκτρονικό υπολογιστή (το σλόγκαν τους λει "Είναι τόσο απλό!") για όσους από εμάς ξεκινήσαμε τις

περιηγήσεις μας στο Internet πριν γίνει τόσο δημοφιλής, αντιπροσωπεύει τον Σατανά προσωποποιημένο. Παρόλα αυτά, θα πρέπει να το παραδεχτούμε... είναι δύσκολο να προσεγγίσει κανείς τα διαφημιστικά κόλπα που χρησιμοποιεί η AOL για να προωθήσει τις υπηρεσίες της. Υπήρχε μία εποχή (και ακόμα υπάρχει, αν και όχι τόσο κραυγαλέα) που όπου κι αν κοίταζε κανείς έβλεπε ένα CD της AOL. Στα ξένα περιοδικά που λαμβάναμε στα γραφεία του περιοδικού, στις συσκευασίες παιχνιδιών που κυκλοφορούσαν στην αγορά, ακόμα και στα τυποποιημένα γεύματα που σερβιρόνταν στα αεροπλάνα. Σε μια πτήση που πήρα για το εξωτερικό ανακάλυψα (με γουρλωμένα μάτια) ένα CD της AOL σε πλαστική θήκη μαζί με το φαγητό μου. Αμέσως κοίταξε με την άκρη του ματιού μου τον άνθρωπο που καθόταν στην διπλανή θέση, ο οποίος κοίταζε με ενδιαφέρον το δισκάκι. Κοίταξε το μπροστινό του μέρος, το γύρισε από την άλλη, κοίταξε το οπισθόφυλλο, το ξαναγύρισε από την άλλη, το κοίταξε ξανά και έπειτα γύρισε και με ρώτησε: "Τρώγεται αυτό το πράγμα;" Ξεφεύγουμε όμως.

Το Majestic ξεκινά με την προειδοποίηση "Θα ανακαλύψετε την αλήθεια σχετικά με τον κόσμο..." και περιλαμβάνει ένα tutorial στο οποίο μικρά βίντεο που εμφανίζουν κεφάλια που μιλούν (και που ανήκουν κατά πως φαίνεται στα μέλη της ομάδας ανάπτυξης) σας εξηγούν τα διάφορα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού - που θα βρείτε ειδήσεις, πως θα χρησιμοποιείτε το interface, πως θα λαμβάνετε μηνύματα online κτλ. Έχει διαφημίσεις της TBS και ηχητικά και οπτικά παραδείγματα των αποδεικτικών στοιχείων.

Προς το τέλος του tutorial, το βίντεο που έπαιξε έβγαλε κάτι περίεργους ηλεκτρονικούς ήχους, έγινε θαμπό, γέμισε χιόνια και ύστερα χάθηκε σιγά-σιγά. Λίγες στιγμές αργότερα, το AOL Instant Messenger άρχισε να αναβοσβήνει. Ήταν ο Mainerd Kyle, ένας υπεύθυνος για την εξυπηρέτηση των πελατών της Electronic Arts, ο οποίος μου έστειλε το μήνυμα για να επιβεβαιώσει την ταυτότητά μου και για να μου πει ότι η εταιρία αντιμετώπιζε τεχνικά προβλήματα με τον server τους. Είπε ότι έπρεπε να αποχωρήσει, επειδή υπήρχαν και άλλοι πελάτες που έπρεπε να ειδοποιηθεί και εξαφανίστηκε την ώρα που τον ρωτούσα τι έπρεπε να κάνω στην συνέχεια. Λίγο αργότε-

ρα, έλαβα ένα e-mail από την Electronic Arts η οποία επιβεβαίωσε ότι αντιμετώπιζαν προβλήματα. Την ίδια ώρα, έλαβα ακόμα ένα μήνυμα από κάποιον που αποκαλούσε τον εαυτό του Gortrek00. Μου είπε ότι ήταν ένας αρχάριος παίκτης και ότι είχε μπερδευτεί. "Τι πρέπει να κάνουμε στην συνέχεια;" με ρώτησε. Εντάξει, μέχρι εκείνη την στιγμή δεν ήξερα αν ο εκπρόσωπος της EA ήταν υπαρκτός, αν ο Gortrek00 ήταν υπαρκτός, αν τα προβλήματα του server ήταν υπαρκτά, ή τι συνέβαινε επιτέλους. Ένοιωθα τελείως αφελής σχετικά με ολόκληρη αυτή την κατάσταση και σκεφτόμουν "Καλά, εντάξει. Είναι σίγουρο ότι εμένα δεν θα με ξεγελάσουν".

Λοιπόν, ύστερα από μερικές επαφές με τους υπαρκτούς και τους μη υπαρκτούς, ανακάλυψα ότι ο Gortrek00 είναι υπαρκτός, ο Mainerd δεν είναι, ο "EA Darnoc" είναι υπαρκτός, ο "thesilentprtrnr" δεν είναι. Ένα ακόμα e-mail από την Electronic Arts ξεκαθαρίζει ότι δεν είναι σίγουροι για το πότε θα επιδιορθωθεί το πρόβλημα των servers... αλλά έτσι κι αλλιώς πρόκειται για ψέματα. Έτσι νομίζω τουλάχιστον. Το ενδιαφέρον σχετικά με όλα αυτά είναι το ότι από την στιγμή που χωρίζετε εκ των προτέρων ότι το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να παίζει παιχνίδια με το μυαλό σας, φτάνετε στο σημείο να αναλύετε σε υπερβολικό βαθμό τα πάντα. Για παράδειγμα, χρειάστηκε σε υπαρκτούς ανθρώπους υπερβολικά πολύς χρόνος για να με πείσουν ότι δεν αποτελούσαν τεχνητές νοημοσύνες που καθοδηγούνταν από ηλεκτρικά σήματα. Η τεχνική της πραγματικότητας ενάντια στην φαντασία, τουλάχιστον στην αρχή, λειτουργεί εξαιρετικά καλά. Και τώρα, καθώς γράφω αυτές τις γραμμές στον υπολογιστή μου, συζητάω με ακόμα ένα "υπαρκτό πρόσωπο" που δεν πιστεύει ότι εγώ είμαι αληθινός... εγώ βέβαια το εκμεταλλεύομαι και ενεργώ κάπως αποθαρρυντικά, λες και με καθοδηγούν ηλεκτρικά σήματα, για να μπερδέψω τον συνμιλητή μου. Είμαι κακός. Ο πραγματικός EA Darnoc περιτριγυρίζει τον ηλεκτρονικό κόσμο εδώ και μέρες προσπαθώντας να με πείσει να ηρεμήσω λίγο, λέγοντάς μου ότι αύριο το παιχνίδι θα μπλεχτεί ακόμη περισσότερο, με πολλά περισσότερα γεγονότα να εξελίσσονται γύρω μου. Δεν ξέρω αν είμαι έτοιμος για κάτι τέτοιο...

Γιώργος Γρίβας



ΔΩΣΤΕ ΣΤΥΛ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΣΑΣ!

Με αμέτρητα σήματα και μελωδίες!

www.gameplanet.gr



006837221*

1. Καλέστε στο 006837221 από σταθερό ή κινητό.
2. Πληκτρολογήστε το νούμερο του κινητού.
3. Διαλέξτε σήμα ή μελωδία, ακολουθήστε τις οδηγίες και βάλτε τον κωδικό τους.
4. Θα λάβετε το σήμα ή τη μελωδία που επιλέξατε.

IN. AEOYSIE

ΡΥΘΜΟΙ - ΜΕΛΩΔΙΕΣ

14948	Χωρίς το μωρό μου (Βίση)	64676	Mission Impossible	74677	Simpsons (Thème de)
14949	Αγοράκι μου (Σαμίου)	78279	Star Wars	39672	The exorcist
14950	Έλα - έλα (Δημητρίου)	73926	SexBomb	84826	Titanic
22377	The phantom of the opera	24267	We are the champions	22371	Saturday night fever
76653	Smoke on the water	22377	The phantom of the opera	27883	The good, the bad, the ugly
68738	The muppet show	68742	Music	22363	Imagine (Lennon)
72687	The pink panther	34625	The final countdown	72772	The Godfather

	11882		23108		23193		22352		22307		22788
	23192		23103		11883		11884		22394		22409
	23027		11881		23069		23126		23107		22786
	23188		22518		22386		22432		22450		23187

	23021		23227		23207		23029		22326		23036
	23060		23047		22445		22728		22329		23224
	23228		23079		22453		23068		23240		23211
	22339		22723		23223		22317		23037		23213
	23237		23241		23082		23206		22516		23058

	23125		22705		22301		23072		23098		22819
	23135		22522		22391		22517		22818		23117
	22344		22604		22812		22340		23140		22657
	22712		23086		23059		22526		22114		23110
	23119		22763		22708		23149		22672		10296
	22704		22322		22321		23150		23142		22636
	22736		23195		23113		23121		23141		22759
	22393		23115		23112		22821		23154		23096
	23071		22644		23152		22741		22746		22351

Τυχαία, Γραμματιζούμενα Τέρατα

Αυτό το μήνα δεν έχει ιστοριούλα. Κομμένη... Σας φαίνομαι τσαντισμένος; Ίσως γιατί ΕΙΜΑΙ τσαντισμένος. Μην κάνετε τους ανίδεους τώρα - ξέρετε πολύ καλά τι κάνατε, όλοι σας (ναι - κι εσύ γιαγιά!). Αλίμονο, αμαρτωλοί - πέσατε στο μεγαλύτερο παράπτωμα: ξεχνώντας τον αληθινό εμπνευστή λατρεύατε το ψεύτικο είδωλο. Απαρνηθήκατε, ω ασεβείς, τον πρώτο Δάσκαλο και προσκυνήσατε το χρυσό βόδι. Για όλα αυτά φταίτε και θα τιμωρηθείτε... καθίστε τώρα όλοι σας κάτω για να σας τα ψάλλω λγάκι. Γνωρίζω πολύ καλά ότι θα ρισκάρω πολλά με το σημερινό κήρυγμα - θα πάω κόντρα στον Ακατονόμαστο που σκλάβωσε εκατομμύρια πιακίτες στον πλανήτη Γη - και σε μερικούς άλλους πλανήτες. Ναι λοιπόν, θα τολμήσω... [δραματική μουσική] Να Τα Βάλω Με Το Diablo III! [Χαμηλόφωνος:] εμ, ok - θα προσπαθήσω τουλάχιστον...

Έχω που λετε βαρεθεί τους τελευταίους μήνες να ακούω παντού γύρω μου ότι το Diablo II είναι το καλύτερο, το Diablo II είναι έτσι, το Diablo II είναι αλλιώς, ότι το τάδε παιχνίδι είναι καλούτσικο αλλά δεν είναι σαν το Diablo II, ότι αν είσαι τυχερός μπορείς να αγοράσεις από το eBay το τάδε σπαθί του Diablo II με μόνο 500 δολάρια και άπειρες ακόμα υπερβολές και ακρότητες. Μη με παρεξηγήσετε και μην βιαστείτε να με πείτε υποκριτή: παραδέχομαι πως είναι ένα απίστευτα προσεγγμένο παιχνίδι και ομολογώ ότι κι εγώ [κοιτάει χαμηλά και περιεργάζεται τα αμύχανα τα κορδόνια των παπουτσιών του] έχω ασχοληθεί... εμ, μερικές ωφίτσες με αυτή την πέτρα του σκανδάλου. Ποτέ μας όμως [ξαναπαίρνει θάρρος, ορθώνεται κι ανασηκώνει την σφιγμένη του γροθιά] δεν πρέπει να ξεχνάμε το παρελθόν, ποτέ δεν πρέπει να λησμονούμε τις ρίζες μας. Αν δεν ξέρουμε από πού περάσαμε, πώς μπορούμε να γνωρίζουμε αληθινά πού βρισκόμαστε και πώς είναι ποτέ δυνατό να κατανοήσουμε αυτό που θα έρθει; Σας ρωτώ λοιπόν, αδέρφια μου: ποιος ήταν ο πρόγονος του Diablo II; Από πού ξεκίνησαν όλα; [Σιγή...] Από το πρώτο Diablo; Χρουμε! Ποιος εξυπνάκιος το είπε αυτό; Τέλος πάντων...

Η ιστορία των dungeon crawls (των παιχνιδιών δηλαδή όπου απλά προχωράς, σκοτώνεις, μαζεύεις, δυναμώνεις και φτowi κι απ' την αρχή), αρχίζει πολύ πιο παλιά, στα τέλη της δεκαετίας του '70. Ξεκινάει στις μακρινές ΗΠΑ και στα Αμερικανικά τεχνολογικά πανεπιστήμια και ινστιτούτα όπου εμφανίστηκε σαν πρόγραμμα δοκιμής για τα συστήματα UNIX η πρώτη μορφή του Rogue - το δημιουργήμα βασιικά δύο σπουδαστών, των Michael Troy και Kenneth Arnold. Οι φοιτητές (και κάποιοι καθηγητές) της εποχής έχασαν τα λογικά τους

(μαζί με τις εξεταστικές και τα διπλώματά τους) κι έπαιζαν μέρα-νύχτα με το μικρό θαύμα. Γρήγορα έγινε η μεταφορά στους PC από την Artificial Intelligence, η οποία κυκλοφόρησε πρώτα από τον Jon Lane το 1983 (η έκδοση 1.1) κι από την θρυλική EPYX τον 1984 (η 1.45) και αυτό που απολάμβανε μόνο η κλάση των προνομιούχων φοιτητών άπλωσε τα πλοκάμια του για να κυριαρχήσει σε όλη την υφήλιο. Ο κόσμος γνώρισε το πρώτο παιχνίδι που είχε χρησιμοποιήσει γραφικά, αν και ήταν σε ASCII - βασισμένα δηλαδή σε χαρακτήρες κειμένου. Το Rogue ήταν πια γεγονός.

Το σενάριο του παιχνιδιού ήταν ο ορισμός της απλότητας: είστε ο απλός εαυτός σας (ούτε μάγος, ούτε ζωτικό, ούτε νάνος) και πρέπει απλά να κατεβείτε τα 26 επίπεδα των Dungeons of Doom, να βρείτε απλά το Amulet of Yendor και απλά να βγείτε πάλι έξω στην επιφάνεια (εντάξει - και αν μαζέψετε μερικά απλά χρυσά νομίσματα στον δρόμο δεν θα πάθει κανείς τίποτα). Το μυστικό της επιτυχίας στο gameplay ήταν πως τίποτα στο παιχνίδι δεν ήταν σταθερό. Είτε που ο Pacman έκανε τις ίδιες και τις ίδιες βόλτες με τις ίδιες πίστεις, χάρτια και κεράσια, η χαμογελαστή φατσούλα του Rogue έβρισκε κάθε φορά διαφορετικά όπλα, δακτυλίδια, πανοπλίες και μαγικά αντικείμενα. Κανένα επίπεδο δεν ήταν ποτέ το ίδιο με το άλλο και η έξοδος για το κάτω μπουντρούμι ήταν πάντα καλά (και τυχαία) κρυμμένη.

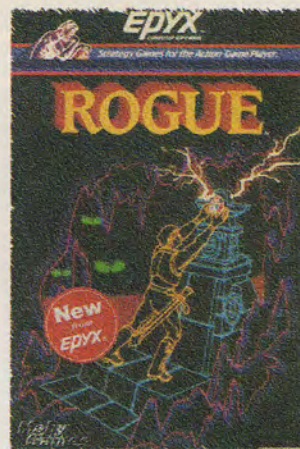
Το Rogue έγινε λοιπόν ο αγαπημένος εφιάλτης όλων, ένα παιχνίδι που με την πρώτη ματιά ξεγελάει τον παίκτη με την απλότητά του αλλά που με την εθιστική δυσκολία του έχει κάψει άπειρα εγκεφαλικά κύτταρα ανά την υφήλιο. Δεν υπήρχε, βλέπετε, η επιλογή σωσίματους μέσα στο παιχνίδι. Πουθενά. Ούτε waypoints, ούτε save crystals ούτε τίποτα από όλα αυτά που στην εποχή μας έχουν κάνει την ολοκλήρωση των παιχνιδιών απλά θέμα χρόνου και save slots. Όταν βαριόσουν (μετά από 42 ώρες συνεχόμενου παιχνιδιού) έκανες ένα Save&Quit και αυτό ήταν... μέχρι την επόμενη φορά. Ξέρω τι θα πείτε: βάνουσο, σκληρό και ανελέητο σύστημα. Αλλά αυτό είναι που έδωσε στο Rogue το δώρο της αθανασίας. Πώς να μην είναι ένα παιχνίδι τόσο διαχρονικό, όταν δεν μπορείς να είσαι ποτέ σίγουρος για το τι караδοκεί πίσω από την επόμενη γωνία κι όταν ελάχιστοι μόνο από τους φανατικούς του παιχνιδιού έχουν δει το μυστήριο Amulet από κοντά;

Το Rogue είναι ίσως το παιχνίδι που όχι μόνο ενέπνευσε τις περισσότερες συνέχειες ή / και παραλλαγές, αλλά ξεκίνησε μια ολόκληρη σχολή παιχνιδιών, τα roguelike games. Moria, Larn, Alphaman, Ragnarak (ή αλλιώς Valhala), Ancient Domains Of Mystery, Over, NetHack, Angband (με τις παραλλαγές του Zangband,

PernAngband, Oangband και δεν συμμαζεύεται), Dungeons of Kroz, Hack... η λίστα δεν θα τελείωνε ποτέ, αν μάλιστα μετρούσαμε και τις αναβαθμισμένες εκδόσεις που κυκλοφορούν κάθε τόσο. Τα παιχνίδια αυτά πήραν την βασική ιδέα του Μεγάλου Παππού κι έβαλε το καθένα από μια έξυπνη ιδέα, από ένα μικρό λιθάρικι που αν και δεν το έκανε να ξεφύγει από το αξίωμα του 'Απλό=Ωραίο', προχωρούσε το είδος του παιχνιδιού μπροστά και το βοηθούσε να εξελιχτεί. Κάποια έβαλαν περισσότερα μαγικά αντικείμενα, όπλα ή τέρατα (θυμάμαι, το Moria είχε μετρημένα 279 διαφορετικά γραμματο-τέρατα), άλλα έβαλαν την ιδέα της αγοράς έξω από τα dungeons (πουλάω σπαθί +2, αγοράζω σπαθί +3), άλλα πρόσθεσαν περισσότερα επίπεδα (το Angband νομίζω είχε 100) και άλλα συνδέσαν πολλούς χρήστες μαζί για να ξερεθούν παρέα τα άγνωστα μπουντρούμια, ενώ δεν άργησαν να μπουν στον χορό και οι γνωστές φυλές / κλάσεις με τις ξεχωριστές τους ικανότητες και στατιστικά.

Αυτό που ίσως να θυμούνται οι περισσότεροι από το Rogue είναι ένα: οι εχθροί σας είναι γράμματα. Οι εχθροί σας είναι γράμματα. Όχι-όχι: δεν βλέπετε διπλά ούτε είναι τυπογραφικό λάθος, αλλά δεν θα το πιστεύατε με την πρώτη, έτσι δεν είναι; Όπως είπαμε τα γραφικά του Rogue ήταν σε ASCII, δηλαδή χαρακτηριστές και σύμβολα του πληκτρολογίου. Μάλιστα, αδέρφια μου: στα μπουντρούμια αυτά κατοικεί ολόκληρο το αλφάβητο. Το γράμμα Η συμβολίζει ένα πλάδαρο, αηδιστικό και βρωμερό Hobgoblin που κραδαίνει ένα σκουριασμένο σπαθί και χαμογελάει απαίσια (το είδατε αυτό;! του τρέχουν και σάλια... μπλαχ!). Το γράμμα S είναι ένα γλιτσερό και μακρουλό φιδι, ένα ύπουλο σίχαμα που έρπει στις σκιές και περιμένει την κατάλληλη στιγμή να νιώξει το χοντρό, φολιδωτό κεφάλι του μπροστά και να μπηξει τα κοφτερά δόντια στις σάρκες σας. Με πιάνετε; Το μυστικό είναι η φαντασία - πάντα ήταν και πάντα θα είναι. Η φαντασία δίνει σάρκα και οστά ακόμα και στα πιο απλά πράγματα, τους δίνει μια παραμυθένια υπόσταση και κάνει το γράμμα A να φαντάζει σαν το πιο απεχθές και τρομακτικό πλάσμα που έχουν δει ποτέ ανθρώπινα μάτια. Η φαντασία μπορεί να εκμηδενίσει την GeForce5, να κολλήσει τα 2500 MHz, να βουβάνει την Live! Ultra Deluxe και να κάνει τα 500 GB σκληρού να φαίνονται ψίχουλα. Δεν καταλαβαίνετε τι λέω; Φύγετε, παρακαλώ πολύ. Φύγετε! Γυρίστε μερικές σελίδες και χαζέψτε τα λαχταριστά screenshots στα previews των φανταχτερών σας παιχνιδιών. Αφήστε μας εμάς και τα γραμματο-τέρατά μας ήσυχους.

Χρήστος Ι. Κουβόπουλος



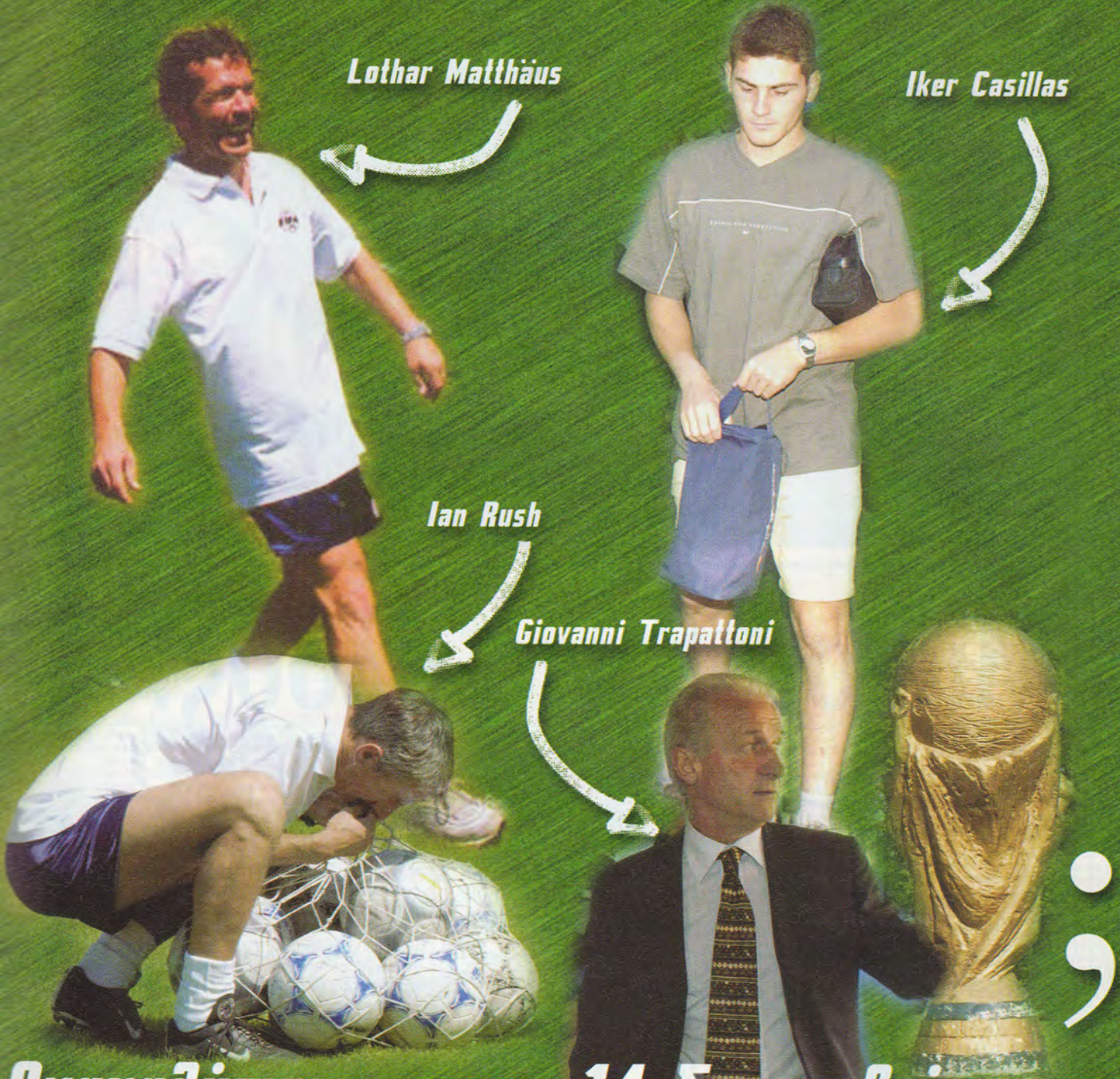
Τι σχέση έχουν οι...

Lothar Matthäus

Iker Casillas

Ian Rush

Giovanni Trapattoni



Ανακαλύψτε το στις 14 Σεπτεμβρίου στο

GAMEPRO[®]

ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΑ VIDEOGAMES



[Από αριστερά, ακολουθώντας τους δείκτες του ρολογιού] **Dungeon Siege >>> Flight Simulator 2002 >>> Train Simulator >>> Sigma**

Microsoft για όλους!

Η δυνατότερη εταιρεία software του κόσμου στοχεύει τις μάζες

Στους περισσότερους χώρους της τέχνης, όταν κάποιος στραφεί στο ευρύτερο κοινό τα αποτελέσματα είναι σχεδόν πάντα καταστροφικά. Είναι πολύ μικρή η διαφορά μεταξύ του να δίνεις στον κόσμο αυτό που πιστεύεις ότι θέλει και του να δημιουργείς ποιοτικά πράγματα και να ελπίζεις ότι θα ακολουθήσει. Μπορεί το δεύτερο να έχει συχνά ως αποτέλεσμα να 'γίνεται τέχνη απλά για να γίνεται' (με πολλές φορές δήθεν

'καλλιτέχνες' να εμφανίζονται από το πουθενά), το πρώτο όμως ενδεχόμενο είναι ακόμα πιο αηδιαστικό: μετά από άπειρες έρευνες αγοράς, ακόμα και οι πιο άσχετες ταινίες αποκτούν ρομαντικό και ερωτικό περιεχόμενο (για να κερδίσουν το γυναικείο κοινό) ή ενοχλητικούς κι εξυπνάκηδες πιτσιρικάδες (για να μπορούν να ταυτιστούν με κάποιον τα μικρότερα παιδιά).

Η αγορά των παιχνιδιών (σε κονσόλες και υπολογιστές) είναι ο μόνος χώρος 'τέχνης' όπου η στροφή στο ευρύ κοινό είναι πιθανό να έχει ως αποτέλεσμα ένα καλύτερο προϊόν. Τουλάχιστον αυτό ήταν το κύριο θέμα συζήτησης στο Gamestock, το ετήσιο δημοσιογραφικό event της Microsoft. 'Εδώ και 20 χρόνια παλεύουμε σε αυτόν τον χώρο για να προσεγγίσουμε τον πολύ κόσμο,' λει ο Ed Fries, ο αντιπρόεδρος στην έκδοση παιχνιδιών της Microsoft στον εναρκτήριο λόγο του. 'Δεν νομίζω ότι πρέπει να φτιάχνουμε παιχνίδια για κορίτσια, ούτε με περιεχόμενο σεξ και βίας, ούτε πιστεύω πως τα online παιχνίδια θα αλλάξουν ξαφνικά το σκηνικό και ότι θα βρούμε έτσι απήχηση σε ένα τεράστιο κοινό.' Πιστεύει ότι τα πράγματα είναι ακόμα πιο απλά.

'Πρέπει να προσεγγίσουμε το κοινό μας και να δημιουργήσουμε πράγματα με τα οποία μπορούν να συσχετιστούν, να συνδέονται με τις ζωές και τις εμπειρίες τους. Πρέπει να έχουμε κάτι να τους πούμε.' Πιστεύει πως οι παραγωγοί παιχνιδιών κάνουν τις λάθος ερωτήσεις, πως όταν περιγράφουν ένα παιχνίδι σαν role-playing game ή σαν real-time strategy χάνουν το νόημα. 'Θα έπρεπε να ρωτάμε, "Τι θέλουμε να επιτύχουμε με αυτό το παιχνίδι; Τι θέλουμε να σημαίνει για τον κόσμο που το παίζει;" Ο στόχος μας πρέπει να είναι όχι να παράγουμε παιχνίδια αλλά να δημιουργούμε τέχνη. Αν συγκεντρωθούμε στην τέχνη και όχι στο προϊόν τότε θα είμαστε πραγματικά άξιοι να απευθυνθούμε στο ευρύ κοινό και θα μπορούσαμε δικαιοματικά να κερδίσουμε την θέση μας στο



MechCommander 2

ΔΩΣΤΕ ΣΤΥΛ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΣΑΣ!

Με αμέτρητα σήματα και μελωδίες!

006835356*



XTREME MOBILE!

1. Καλέστε στο 006835356 από σταθερό ή κινητό.
2. Πληκτρολογήστε το νούμερο του κινητού.
3. Διαλέξτε σήμα ή μελωδία, ακολουθήστε τις οδηγίες και βάλτε τον κωδικό τους.
4. Θα λάβετε το σήμα ή τη μελωδία που επιλέξατε.



ΡΥΘΜΟΙ - ΜΕΛΩΔΙΕΣ

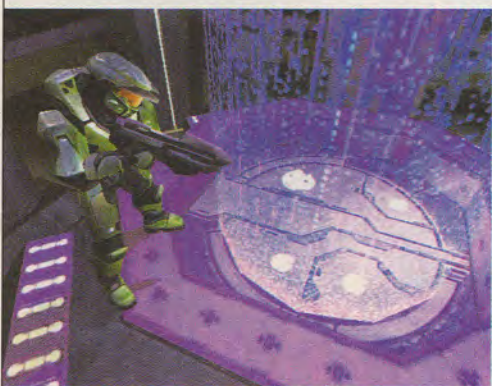
24235	ΑΕΚ Ύμνος	98160	Die For You	19408	Ms Jackson	492	Thong song
87728	Ολυμπιακός Ύμνος	598	Genie in the bottle	541	Music	312	Titanic
21876	ΠΑΟ Ύμνος	503	Ghostbusters	13433	My way	510	Torn
83323	ΠΑΟΚ Ύμνος	54995	Goldeneye	366	Night fever	79872	Try again
19961	Ηρακλής Ύμνος	12589	Goldfinger	10221	One more time	19269	We are the champions
59103	Αχ καρδούλα μου	26487	Grease	316	Oops.. I did it again	32527	We will rock you
15547	Στον έβδομο ουρανό	548	Groove Jet	26774	Operation blade	16009	When doves cry
17803	Όλα τα λεφτά	26437	Happy birthday	490	PokéDance Remix	12511	Wild Wild West
16271	Γυαλί ο έρωτάς μου	27996	Here with me	308	Pretty woman	30853	With or without u
18812	Που μάφηνεις	39900	I just call to say I love you	309	Pulp fiction	313	X Files
22772	Έλα Έλα	253	I try	153	Rhythm divine	45078	YMCA
22315	Εσύ θα φταίς	349	I will survive	20557	Roxanne	20032	You are my high
34864	Θα σε νιάζομαι	156	If u had my love (V.1)	30045	Sandstorm	25589	Am I wrong
95083	Καλύτερα οι δυο μας	13974	Imagine	11576	Satisfaction	255	American Pie
16119	Στην Αγάπη που σου είχα	53157	Every breath u take	272	Sex Bomb	21558	Another one bites the dust
14428	Μου κολλάς	15763	Independent women	49325	She bangs	75035	Asleep from day
31544	Μαύρη λίστα	198	Inspector Gadget	325	Smooth	42809	Baby one more time
19460	Έτσι Νομίζει	36117	It feels so good	28511	Spanish guitar	303	Barbie girl
16443	Υποφέρω	29202	Kiss	99097	Stan	42642	Beautiful day
14988	Φταίει οτι σε θυμίζει	199	Knight Rider	239	Star Trek	122	Beautiful stranger
29876	Μείνε στον κόσμο σου	487	Lady	273	Star Wars	176	Beverly Hills 90210
29228	Μόνο με σενα τρελαινομαι	53230	The Good, the bad and the Ugly	15574	Strangers in the night	307	Beverly Hills Cop
99021	Χαρίς το μαρό μου	276	Livin' la vida loca	390	Take on me	17223	Bitter Sweet Symphony
76792	Αγοράκι μου	71764	Love don't cost a thing	403	The final countdown	25073	Black magic woman
190	Charlie's Angels	267	Lucky star	203	The Flintstones	17963	Bolero
18696	Coracabana	121	Mambo n'5	210	The Muppet Show	19635	Californication
23197	Could I have this kiss forever	11664	Maria Maria	211	The Saint	362	Can't get enough of your love
12091	Dont worry be happy	228	Mission impossible	43199	The show must go on	433	Careless whisper

17896	81930	37593	42561	49932	62662	31156	74172
65084	18523	26270	14420	39340	59047	84040	92999
Crazy!	73868	43441	Danger	21561	83619	26197	41976
17492	83906	myLove	86886	12108	45183	Janit	17561
83233	16630	42461	IKMEI	19086	44097	41325	64604
71141	83449	25809	57770	18967	56894	51337	16009
73956	40756	28468	45072	48435	51918	85201	74492
29243	24582	48066	78913	46633	15111	14692	24601
78664	64824	68504	BABY	20311	37646	Billiard	24887
20764	12348	33714	69832	78968	37962	12254	54405
82559	34453	41928	email	77383	ERROR 13	44079	Xtra!
59802	97659	WAZZUP!	14826	WORK!	16208	23750	59156
54231	75048	51425	18604	19121	0Pps!!	21751	43812
93805	35768	25022	72964	23438	66237	59016	64068
65548	13950	HOT	62787	E=Mc²	42633	23486	35107
13485	28534	42210	69392	Happy Birthday	51846	18261	ZOO!
58069	True Love	41973	NEWYORKER	43646	67083	17190	12670
25586	21352	49431	28103	24465	82014	62414	f(x)=3x²+4!
41736	44264	51557	LOVEBEER	49877	49872	SWEET!	22001
30485	\$\$\$	81782	Pb Pb Pb	42361	41273	39927	15342
33494	34311	20654	mobistar	26361	48210	48827	63367
13865	22928	10770	ΑΕΚ	53741	99402	ΠΑΟΚ	13073
			ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ			ΗΡΑΚΛΗΣ	24858
			2001			ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ	90554

για περισσότερα λογότυπα και ήχους www.gameplanet.gr

* 896ρχ./15" + ΦΠΑ 18% - ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ ΤΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΜΟΝΤΕΛΑ NOKIA & SAGEM - © 2001 MULTIDATA

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΓΙΑ PHILIPS & MOTOROLA



[από πάνω προς τα κάτω] Project: Gotham >>> Halo

μέλλον όλων των μορφών ψυχαγωγίας.'

Διπλή Επίθεση

Η Microsoft έδωσε στους 170 δημοσιογράφους την ευκαιρία να δουν από κοντά τα 14 παιχνίδια - οκτώ για το Xbox κι έξι για τα PC - που δείχνουν την διπλή προσέγγιση της εταιρείας στο ευρύ κοινό. Σε αντίθεση με τα προηγούμενα παρόμοια events, δεν έγινε κάποια επίδειξη ενός Xidewinder, ούτε παρουσιάστηκε κάποιο demo για τις τελευταίες εκδόσεις των Windows ή του DirectX (η τελευταία έκδο-

ση των Windows, τα Windows XP, δεν φάνηκαν πουθενά). Όλη η επίδειξη ήταν για το Xbox και τα παιχνίδια του και για το line-up των PC.

Και είναι λογικό. Η Microsoft έχει καταλάβει πως τώρα πια δεν ανταγωνίζεται μόνο με τους δημιουργούς παιχνιδιών για PC αλλά και με τις δύο μεγαλύτερες εταιρείες του κόσμου, τη Nintendo και τη Sega. Εκεί που το Age of Empires 2 πολέμουσε το StarCraft ή το Red Alert 2, έχουν τώρα (εκτός από αυτές τις μάχες) και την τιτανομαχία μεταξύ του απολαυστικού Oddworld και των Sonic-Mario, παιχνίδια με αναγνωρισμένους χαρακτήρες και πολύ προσωπικότητα.

Σίγουρα το Xbox είναι το μηχάνημα που θεωρούν ικανό για παρόμοιες αξέχαστες στιγμές, με το Oddworld: Munch's Oddysee να είναι η αρμάδα του στόλου αυτών των παιχνιδιών που κινούνται με άξονα τον ίδιο τον χαρακτήρα. 'Η ουσία είναι η ιστορία, η ουσία είναι οι χαρακτήρες, αυτά είναι τα πράγματα που είναι σημαντικά για εμάς,' εξήγησε ο Lorne Lanning, πρόεδρος και ιδρυτής της Oddworld Inhabitants που παρουσίασε το παιχνίδι ενώ έκανε όλα τα ηχητικά εφφέ (και όσοι από εσάς έχετε παίξει ένα Oddworld ξέρετε ότι αυτό σημαίνει πως έλεγε με περιέργο τρόπο τις μικρές φράσεις, όπως τα "Hello" και "Okay"). 'Είναι παιχνίδια με χαρακτήρες που έχουν διλήμματα... οι χαρακτήρες σίγουρα δεν είναι οι φουσκωτοί υπερήρωες που θα θέλαμε να ήμασταν, αλλά τα κακόμοιρα ανθρωπάκια που είμαστε στην πραγματικότητα.'

Το ίδιο το παιχνίδι, είναι ένα 3D platform στο ύψος του Sonic Adventure της Sega για το DreamCast (μόνο με πολύ καλύτερα γραφικά) που τη μια κόβει την ανάσα με την ταχύτητά του και την άλλη είναι πιο αργό και μοιάζει περισσότερο με ruzzle. Και στις δύο περιπτώσεις πάντως ήταν σίγουρα μια εντυπωσιακή επίδειξη των δυνατοτήτων του Xbox.

Μέσα στα άλλα παιχνίδια του Xbox που είδαμε από κοντά συγκαταλέγονται τα Amped, ένα πανέμορφο snowboarding με αληθινά βουνά και μια ενδιαφέρουσα προσέγγιση στο gameplay (αντί να τρέχετε πρέπει να κερδίσετε φήμη κάνοντας επικίνδυνα κόλπα όσο πιο κοντά στους φωτογράφους μπορείτε). Το Azurik: Rise of Perathia έχει εντυπωσιακά γραφικά κι ένα σύστημα μάχης που θυμίζει παιχνίδι fighting, ενώ το Fusion Frenzy είναι ένα party game για τέσσερα άτομα στην ίδια κοσόλα. Το Nightcaster επιφανειακά μοιάζει με το Azurik (είναι και τα δύο τους action / adventure τρίτου προσώπου σε έναν κόσμο fantasy) και αξιοποιεί πολύ όμορφα και τους δύο αναλογικούς μαχλούς στο χειριστήριο του Xbox. Το Project Gotham είναι το κωδικό όνομα που έχουν δώσει στο παιχνίδι τους οι δημιουργοί του Metropolis Street Racer για το DreamCast (το οποίο αγαπήθηκε από πολλούς) και, τέλος, το NFL Fever 2002, με επικεφαλής τον Patrick Cook ο οποίος είχε δημιουργήσει τις σειρές TV

Sports και Front Page Sports... σε κάποια προηγούμενη ζωή του.

Ο Jason Jones της Bungie ήταν εκεί για να παρουσιάσει το Halo, το βαρύ πυροβολικό της Microsoft. Ενώ η Microsoft προσέχει να μην μιλήσει για το πότε θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι για PC ή Macintosh (για τους άλλους τίτλους του Xbox, οι αντιπρόσωποι δήλωσαν κατηγορηματικά ότι δεν θα υπάρξουν εκδόσεις για PC), αυτό το παιχνίδι πρώτου προσώπου είναι ακόμα πανέμορφο (αν και πια το συναγωνίζονται και τα υπόλοιπα παιχνίδια στα γραφικά του).

Επιστροφή στα PC

Οι τίτλοι για PC που είδαμε στην επίδειξη ήταν οι εξής έξι: Dungeon Siege, Sigma: The Adventures of Rex Chance, MechCommander 2, Flight Simulator 2002, Train Simulator και Zoo Tycoon. Το τελευταίο είναι η πρώτη προσπάθεια της Microsoft στην σχολή των παιχνιδιών που ξεκίνησε το RollerCoaster Tycoon. Την παραγωγή του έχει αναλάβει η Blue Fang (που αποτελείται από πρώην εργαζόμενους στην Papyrus) και είναι ένα απλό, διασκεδαστικό και ευκολονόητο παιχνίδι που δείχνει ακριβώς τον τρόπο προσέγγισης της Microsoft στο ευρύ κοινό.

Το Sigma είναι ένα παιχνίδι που σίγουρα θα συγκριθεί με το Black & White, αν και οι δύο τίτλοι μοιάζουν μόνο με μια πρώτη ματιά. 'Το Sigma είναι ένα real-time strategy,' εξήγησε ο Alex Garden, ο επικεφαλής σχεδιασμού στη Relic Entertainment (η παραγωγός του Homeworld) 'αλλά είναι ένα εκσυγχρονισμένο παιχνίδι. Αυτή είναι η αντίληψή μας για την εξέλιξη του είδους.'

Ο Chris Taylor, πρόεδρος και σχεδιαστής στην Gas Powered Games (και ο πιο απολαυστικός στις δηλώσεις του) ήταν κι αυτός εκεί για να μιλήσει σχετικά με το Dungeon Siege. 'Αυτό που λατρεύουμε να κάνουμε είναι ένα παιχνίδι γρήγορο, ένα παιχνίδι εύκολο... χωρίς καθόλου διακοπές,' δήλωσε μιλώντας για το παιχνίδι. 'Και μπορείτε να ανατινάζετε πράγματα... δεν ξέρω που κολλάει αυτό, αλλά σε όλους μας αρέσουν αυτά. Δεν ξέρω πώς θα το δεχτεί ο κόσμος... μάλλον θα πείτε "στην οργή, το κλείνω το βρωμο-&!%\$", αλλά αφήστε το καλύτερα...'

'Αυτό είναι το παιχνίδι-κρεμαστάρι που η αλεπού μπορεί να πηδήξει και να πιάσει,' αστειεύεται ο

'Η αγορά των παιχνιδιών (σε κονσόλες και υπολογιστές) είναι ο μόνος χώρος 'τέχνης' όπου η στροφή στο ευρύ κοινό είναι πιθανό να έχει ως αποτέλεσμα ένα καλύτερο προϊόν.'

Tyler, αλλά αυτό που θέλει να πει μάλλον είναι ότι είναι καλύτερο να υπάρχει ένα απλούστερο interface και η πολυπλοκότητα να βρίσκεται στις κινήσεις μέσα στο παιχνίδι και ότι αυτό είναι που θα καταφέρει να κερδίσει το ευρύ κοινό.

Τα PC είναι νεκρά

'Ο χώρος των PC games είναι νεκρός... Ξανά, για την δέκατη φορά,' αστειεύεται ο Stuart Moulder, ο γενικός διευθυντής στον τομέα παιχνιδιών της Microsoft, σε μια συζήτηση στορρογγυλής τραπέζης με τους Moulder, Taylor, Garden, Jordan Weisman (δημιουργός του Battletech και σχεδιαστής του Crimson Skies) και Brain Reynolds της Big Huge Games (που δεν έχουν ανακοινώσει ακόμα τον τίτλο τους που θα εκδοθεί από τη Microsoft). Ο Moulder δεν πιστεύει αληθινά ότι η αγορά των PC έχει πεθάνει, όπως δείχνουν και τα 15 παιχνίδια για PC που βρίσκονται στο στάδιο παραγωγής αυτή την στιγμή στη Microsoft. 'Συνεχίζουμε να επενδύουμε στα PC και τα παιχνίδια

ΣΤΟ ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟ

PlayStationTM Magazine

ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ:

FIFA 2002

Όλα τα στοιχεία για το
νέο διαμάντι της EA



THE ITALIAN JOB

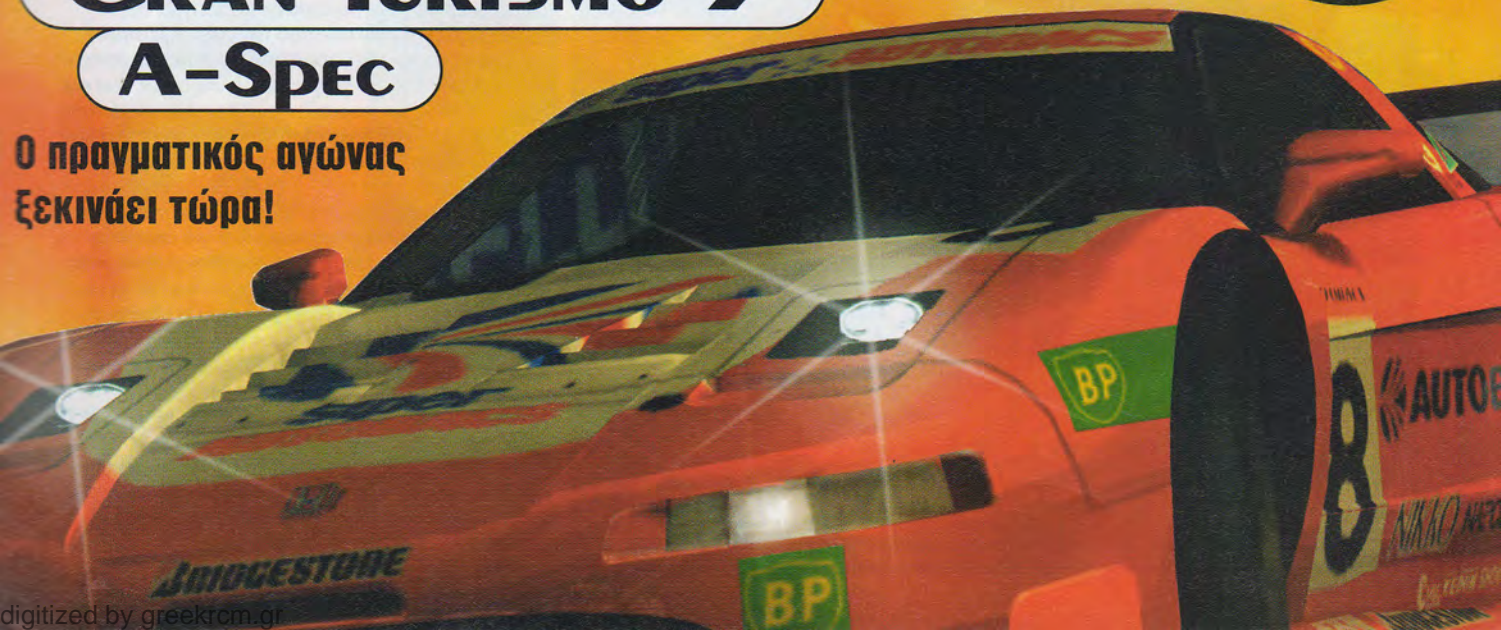
Το Mini Marvel ξανά
στους δρόμους!



GRAN TURISMO 3

A-SPEC

Ο πραγματικός αγώνας
ξεκινάει τώρα!



τους, είναι μια αγορά που επεκτείνεται.' Και πιστεύουν ότι μπορεί να αναπτυχθεί περισσότερο.

Οι παραγωγοί προτιμούν τα PC για πολλούς λόγους, ειδικά επειδή δίνουν την ευκαιρία στους χρήστες να φτιάχνουν τα δικά τους mods. 'Κάντε ότι σας καπνίσει, δικό σας είναι το καταραμένο παιχνίδι,' λέει ο Taylor και όσοι από εσάς διαβάσατε το αναλυτικό άρθρο για το Dungeon Siege στο τεύχος Μαΐου θα γνωρίζετε ότι στο παιχνίδι θα υπάρχουν τα εργαλεία και οι editors για να μπορείτε να αλλάξετε το αρχικό παιχνίδι. 'Το ξέρουμε ότι το 1% θα φτιάχνει πράγματα για το υπόλοιπο 99%, αλλά αυτό δεν μας πειράζει, γιατί το 1% των 300.000 ή του ενός εκατομμυρίου, όσο και να είναι αυτό - εντάξει, είναι 26.000 - είναι τεράστιος αριθμός. Η κοινότητα λοιπόν θα έχει περισσότερο νέο υλικό από όσο θα μπορούσε να έχει ποτέ με τα χρήματα που έδωσε για το παιχνίδι.'

Ο Garden πιστεύει ότι το παιχνίδι αποκτά με αυτόν τον τρόπο φτερά, μειώνεται το ρίσκο που έχουν οι γιγάντιοι προϋπολογισμοί στην παραγωγή παιχνιδιών, μπορούν να παίρνουν μεγαλύτερα ρίσκα και, το κυριότερο, οι κερδισμένοι είναι πάντα οι gamers. 'Ζουν όλο και περισσότερες περιπέτειες σε έναν κόσμο που γνωρίζουν και λατρεύουν.' Λέει πως δημιούργησαν το Sigma σαν παιχνίδι για τους χρήστες αλλά και για τους παραγωγούς, σαν αυτό που αποκαλούν έναν λειτουργικό σύστημα ψυχαγωγίας. 'Θέλουμε να κυκλοφορήσει μαζί με το παιχνίδι ένα πακέτο εργαλείων που θα βοηθάει τον κόσμο να το επεκτείνει προς όποια κατεύθυνση θέλει.' Ο Weisman προσθέτει: '[Τα mods] θα δίνουν εξουσία κι έλεγχο στους χρήστες. Αντί οι ελάχιστοι να φτιάχνουν παιχνίδια για τους πολλούς, το πρότυπο που ακολουθεί το Hollywood εδώ κι αιώνες τώρα, προσπαθούμε να φτάσουμε το σημείο όπου το κοινό θα ψυχαγωγεί τον εαυτό του.'

Σαν εταιρεία, η Microsoft θέλει να κάνει περισσότερα με τα mods. 'Είναι μια περιοχή όπου μπορούμε να γίνουμε περισσότερο επιθετικοί,' λέει ο Moulder, 'και είναι ένας τρόπος που δεν περίμενε ο κόσμος για να προχωρήσουμε μπροστά και πιστεύω ότι είναι κάτι που δεν μπορεί να προσφέρει καμία άλλη πλατφόρμα, ή που θα μπορεί να προσφέρει στο άμεσο μέλλον.'

Το ξεπούλημα

Με την επιτυχία όμως στο ευρύ κοινό, πολλοί είναι εκείνοι που νομίζουν ότι έτσι έχει ξεπουληθεί, κάτι που βρίσκει τον Taylor αντίθετο. 'Έχεις ξεπουληθεί μόνο όταν φτιάχνεις κάτι που δεν θα ήθελες ποτέ να παίξεις,' εξήγησε και πρόσθεσε ότι το παιχνίδι του είναι βασικά για τους σκληροτρυφητικούς παίκτες αλλά παράλληλα είναι αρκετά απλό για να μπορούν να το παίξουν όλοι. 'Τότε θα έχει έρθει η ημέρα που θα το γυρίσουμε στην ταινίες πορνό.' (Πλάκα κάνει. Μάλλον.)

'Ποτέ δεν μπορείς να κάνεις τα πάντα για τους πάντες,' είπε ο Weisman. 'Πάντα επιλέγεις το κοινό σου.' Πιστεύει ότι οι παραγωγοί παιχνιδιών έχουν την δυνατότητα, και μερικές φορές την υποχρέωση, να προσεγγίσουν ένα μεγαλύτερο κοινό από αυτό που έχουν επιλέξει στο παρελθόν. Ο Garden συμφωνεί σε γενικά πλαίσια. 'Όσο και να προσπαθείς να φτιάξεις το παιχνίδι για τον πολύ κόσμο, φτιάχνεις ένα προϊόν που είναι όσο πιο κατάλληλο γίνεται για τις μάζες, αλλά συνεχίζει να βασίζεται στην κεντρική ιδέα από όπου ξεκίνησε.'

'Νομίζω πως δεν πρέπει να σκέφτεσαι πώς να γίνει ευρύτερα ελκυστικό το παιχνίδι αλλά πώς να κάνεις επιλογές που να μην περιορίζουν την ελκυστικότητά του,' είπε ο Moulder. 'Μην απαιτείς από έναν παίκτη να διαβάσει ένα 50-σέλιδο manual για



Ο Alex Garden της Relic κυρθείτο το ευαγγέλιο της Microsoft στους επισκέπτες δημοσιογράφους.

να αρχίσει το παιχνίδι, μην του ζητάς να μάθει απ' έξω κι ανακατωτά 100 πλήκτρα... όπως κάνεις τις επιλογές που θα μεγαλώσουν το κοινό σου, έτσι δεν πρέπει να κάνεις επιλογές που θα το περιορίζουν.'

Η βαθμολογία των παιχνιδιών

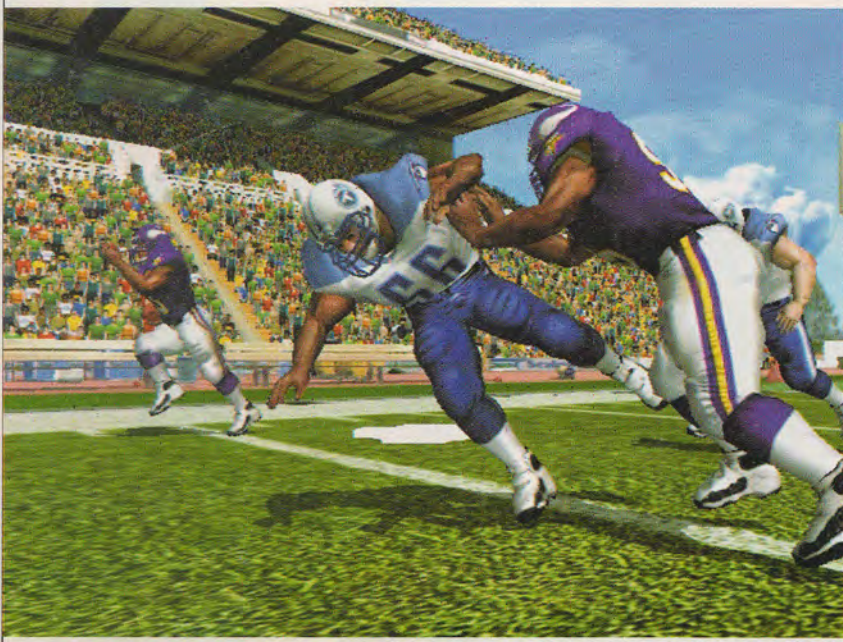
'Όταν έρχεται η στιγμή της μεγάλης κρίσης για την ποιότητα των παιχνιδιών, ο Garden είχε μια ενδιαφέρουσα σκέψη: 'Ένα καλό παιχνίδι είναι αυτό που απευθύνεται στον μεγαλύτερο αριθμό ατόμων, είναι αυτό που είναι διασκεδαστικό και καθηλωτικό για το ευρύτερο δυνατό κοινό.' Όταν φτιάχνεις ένα παιχνίδι που είναι τόσο καθηλωτικό και τραβάει τόσους πολλούς, δημιουργείς μια κοινωνική εμπειρία την οποία μπορεί να μοιραστεί ο κόσμος.

Πρέπει λοιπόν να σταματήσουμε να αναλύουμε τι είναι τα παιχνίδια μας και πώς λειτουργούν - πρέπει να δούμε ποιο παιχνίδι έχει το μεγαλύτερο κοινό και πώς θα προσφέρει αξεχαστες στιγμές σε όλους.'

Ο Garden χρησιμοποιεί σαν παράδειγμα το Homeworld, το τελευταίο του παιχνίδι. Απέσπασε εντυπωσιακές κριτικές και έχει έναν πυρήνα φανατικών παικτών που το λατρεύουν, αλλά όπως λέει και ο ίδιος, 'Κανείς δεν το παίζει πια. Το ευρύ κοινό είπε, "ήταν πολύ δύσκολο να το παίξουμε, ήταν πολύ δύσκολο να χειριστούμε την κάμερα και ήταν γενικά πολύ δύσκολο".'

Ο Weisman έχει την εντύπωση πως οι περισσότεροι παραγωγοί φτιάχνουν παιχνίδια για τους εαυτούς τους αντί να συνειδητοποιούν την ευθύνη που έχουν για να δίνουν στον κόσμο αυτό που θέλει να παίξει. 'Άλλος είναι ο καλλιτέχνης που φτιάχνει τέχνη για τον εαυτό του και άλλος είναι ο καλλιτέχνης που φτιάχνει τέχνη που επικοινωνεί με όλους.'

Τώρα αν καταφέρουν να επικοινωνήσουν με τον κόσμο μέσα από παιχνίδια όπως το Dungeon Siege ή τις πλατφόρμες όπως το Xbox είναι κάτι που ο χρόνος θα δείξει. Δεν υπάρχει κάποια σίγουρη συνταγή για να τραβήξεις την προσοχή ενός μεγάλου κοινού, ακόμα και όταν είσαι μια Microsoft.



NFL Fever

Οι διαγωνισμοί του Computer Games Magazine



Οι Conquerors μαζί με τον αρχισυντάκτη (ναι, αυτός είναι ο Άρχοντας...).

Τα σχόλια για τις τακτικές των διαγωνιζόμενων στο Red Alert 2 έδιναν κι έπαιρναν.



Ο νικητής του διαγωνισμού Red Alert 2 εν ώρα δράσης.

Μέσα στον Ιούνιο το Computer Games Magazine σε συνεργασία με την αλυσίδα καταστημάτων Cafe-Net, την εταιρία Red Line και την CD-MEDIA, πραγματοποίησε δύο διαγωνισμούς με μεγάλη επιτυχία.

Ο πρώτος διαγωνισμός αφορούσε το Age of Empires: The Conquerors και το Cafe-Net της οδού Μπότσιαση και Σολωμού στα Εξάρχεια δεν άργησε να γεμίσει κόσμο, παρά την φοβερή ζέστη που επικρατούσε στους δρόμους της Αθήνας από νωρίς το πρωί. Με την βοήθεια του air condition και της καλής παρέας, οι διαγωνιζόμενοι διασκέδασαν και γνωρίστηκαν μεταξύ τους και με τους συντάκτες του περιοδικού μας. Στο τέλος της ημέρας, οι νικητές έφυγαν με μια αγαλιά παιχνίδια, ικανοποιημένοι αλλά και κουρασμένοι ύστερα από τις ιστορικές μάχες που έδωσαν.

Μια εβδομάδα αργότερα, το Cafe-Net της οδού Δεκελείας έμοιαζε να μην χωράει τους υποψήφιους κάθε ηλικίας που δοκίμασε την τύχη και τις ικανότητές του στο Red Alert 2. Όπως βλέπετε και από τις φωτογραφίες, ο χώρος στον οποίο διεξήχθη ο διαγωνισμός έμοιαζε περιορισμένος καθώς μάταια οι συντάκτες του περιοδικού προσπαθούσαν να βάλουν μια τάξη σε όσους παρακολουθούσαν τους διαγωνιζόμενους. Όσοι παρακολουθούσαν τις αναμετρήσεις σχολίαζαν τις τακτικές εκείνων που έπαιζαν και κατάστρωναν σχέδια για την στιγμή που θα ερχόταν η δική τους σειρά. Όλοι όσοι συμμετείχαν στον διαγωνισμό απέκτησαν μια συλλεκτική αφίσα του Emperor: Battle for Dune, την οποία μας πρόσφερε η CD-MEDIA, μαζί με τα υπόλοιπα δώρα. Ο νικητής του διαγωνισμού, Δημήτρης Σταύρου, έφυγε με μια αξιοπρόσεκτη συλλογή καινούριων παιχνιδιών και με μια ετήσια συνδρομή στο Computer Games Magazine. Στο τέλος της ημέρας, οι ευχές για ένα ανέμελο καλοκαίρι έδιναν κι έπαιρναν, μαζί με ευχές για ακόμα περισσότερες ανάλογες εκδηλώσεις μέσα στον χειμώνα που έρχεται. Αναμενόμενο...

ΔΙΑΦΕΞΤΕ 3 από τα παρακάτω παιχνίδια

red line



Παραγγείλτε **ΤΩΡΑ**
στο **0800-767676**
(χωρίς χρέωση για όλη την χώρα)
ή στο **2527201**

Μόνο με
9.950
δρχ.

■ Κόστος αποστολής για Αθήνα - Θεσ/νίκη 950 δρχ. ■ Για την υπόλοιπη Ελλάδα μέσω αντικαταβολής με κόστος 1.500 δρχ.
■ Μπορείτε να πληρώσετε και με πιστωτική κάρτα.

Dark Vengeance

Στις σκίες του αιώνιου σκότους, η καρδιά του Amagar θα βγάλει από μέσα της τα σκουλήκια που θα του πιουν το αίμα μέχρι να ξεραθούν τα άκρα και το κορμί του - αυτά ήταν τα τελευταία λόγια του προφητικού βιβλίου, του Book of Light. Το αιώνιο σκότος έχει φτάσει και κανείς δεν μπορεί να αντισταθεί στην χαϊρέκακη λύσσα των εκδίκητικών Elves. Η ολική γενοκτονία των ανθρώπων πλησιάζει και το μόνο που μπορεί να κάνει το βασίλειο του Amagar είναι να περιμένει και να προσεύχεται. Το Συμβούλιο αγνοείται, ο Chosen One έχει χαθεί και ο χρόνος λιγοστεύει. Πριν αρχίσετε να ψάχνετε για το τι μπορείτε να κάνετε, διαβάστε τις γραμμές που ακολουθούν...

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ - ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Για να εγκαταστήσετε το παιχνίδι στον υπολογιστή σας, πρέπει αφού κλείσετε όλες τις υπόλοιπες ενεργές εφαρμογές, να τοποθετήσετε το CD-ROM μέσα στο drive. Η διαδικασία θα ξεκινήσει αυτόματα και θα εγκαταστήσει όλα τα αρχεία που χρειάζονται για να τρέξετε το Dark Vengeance. Όσον αφορά στα τεχνικά χαρακτηριστικά του συστήματός σας, πρέπει να πληρούνται οι εξής απαιτήσεις: επεξεργαστής Pentium 166 MHz (προτεινόμενος 200MMX), Windows 95 / 98, 16 MB μνήμης (προτεινόμενη 32 MB), 50 MB ελεύθερα στον σκληρό δίσκο (προτεινόμενα 300 MB), κάρτα PCI ή AGP 100% συμβατή με το DirectDraw (προτεινόμενη κάρτα Direct3D με 3D accelerator των 4 MB), κάρτα ήχου 100% συμβατή με DirectSound (προτεινόμενη κάρτα ήχου 100% συμβατή με DirectSound 3D). Τέλος πρέπει να έχετε το DirectX έκδοση

7.0 ή πιο πρόσφατη. Αν δεν το έχετε όμως, θα σας δοθεί από το πρόγραμμα η ευκαιρία να το εγκαταστήσετε.

ΤΑ ΜΕΝΟΥ

Το Κύριο Μενού, στο οποίο μπορείτε να επιλέξετε:

- New Game, για να ξεκινήσετε ένα καινούριο παιχνίδι.
- Load Game, για να συνεχίσετε ένα σωσμένο παιχνίδι.
- Multiplayer, για να ξεκινήσετε ένα παιχνίδι σε multiplayer.
- Options, για να αλλάξετε τις παραμέτρους του παιχνιδιού.
- About, για να δείτε γενικότερες πληροφορίες γύρω από το παιχνίδι.
- Quit, για να επιστρέψετε στο περιβάλλον των Windows.

Το Μενού Επιλογών, όπου μπορείτε να ρυθμίσετε τις εξής παραμέτρους:

- Video, για να ρυθμίσετε μεταξύ άλλων την ανάλυση και την ποιότητα των γραφικών. Μην ξεχνάτε πως μειώνοντας την ποιότητα, κερδίζετε σε ταχύτητα και το αντίστροφο.
- 3D, για να ενεργοποιήσετε τις 3D λειτουργίες της κάρτας, όπως το βάθος, την ποιότητα των textures, το mipmapping, κτλ.
- Audio, για να ρυθμίσετε τον ήχο, τη μουσική και τα εφέ του παιχνιδιού.
- Controls, για να καθορίσετε τον τρόπο χειρισμού μεταξύ του πληκτρολογίου, joystick, mouse ή να ορίσετε τις λειτουργίες κάθε πλήκτρου.
- Game, για να ορίσετε τις γενικές παραμέτρους του παιχνιδιού όπως το επίπεδο βίας και δυσκολίας και τις ενδείξεις της οθόνης.



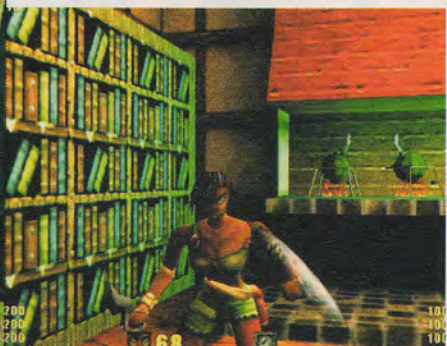
ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ποιος από όλους τους χαρακτήρες σας ταιριάζει περισσότερο; Ο Warlock καταστρέφει τους εχθρούς του από την ασφάλεια που του προσφέρουν τα πανίσχυρα ξόρκια του. Ο Gladiator χρησιμοποιεί την ωμή δύναμη της βίας και τα γιγαντιαία όπλα του. Η Trickster συνδυάζει την εξυπνάδα της με μαγεία και κοφτερό ατσάλι. Όταν ολοκληρώσετε το παιχνίδι, ξεκινήστε πάλι από την αρχή με έναν διαφορετικό χαρακτήρα. Οι ήρωες του Dark Vengeance δεν έχουν απλά διαφορετική εμφάνιση, αλλά προσφέρουν διαφορετικές μάχες και καταστάσεις μέσα στο παιχνίδι.

Όπλα και Ειδικά Αντικείμενα (Uniques)

Καθένας από τους χαρακτήρες θα αποκτήσει συνολικά 9 όπλα. Τα όπλα αυτά αντιστοιχούν στα πλήκτρα των αριθμών στο πληκτρολόγιό σας. Η αντιστοιχία αυτή γίνεται διαδοχικά, δηλαδή το πρώτο όπλο αντιστοιχεί στο πλήκτρο '1', το δεύτερο όπλο στο πλήκτρο '2' και πάει λέγοντας. Όταν έχετε επιλέξει ένα όπλο, το εικονίδιο του, καθώς και το απόθεμα mana που έχει, φαίνεται στο κέντρο του κάτω μέρους της οθόνης. Το πρώτο όπλο δεν απαιτεί την χρήση mana, είναι έτσι το προκαθορισμένο όπλο. Κάθε όπλο εμφανίζεται μια μόνο φορά στο παιχνίδι παράλληλα με κάποιο άλλο σημαντικό γεγονός.

Επίσης, κάθε χαρακτήρας έχει τέσσερα μοναδικά αντικείμενα που βελτιώνουν ή αυξάνουν κάποια δυνατότητα ή επίθεση. Τα αντικείμενα αυτά δεν χρειάζονται mana για να λειτουργήσουν και βρίσκονται διασκορπισμένα σε κάθε επίπεδο. Για να χρησιμοποιήσετε ένα από τα αντικείμενα, απλά πιέστε ένα από τα πλήκτρα Q, W, E ή R τα οποία είναι τα πλή-





κτρα που αντιστοιχούν σε αυτά τα ειδικά αντικείμενα.

Στην διάρκεια του παιχνιδιού, θα συναντήσετε πολλά αντικείμενα που παίρνετε αυτόματα ενώ περνάτε από πάνω τους, τα power-ups. Μέσα σε αυτά είναι τα μικρά και μεγάλα δισκοπότηρα που αναπληρώνουν αντίστοιχα λίγη ή πολλή από την χαμένη υγεία σας, τα μικρά και μεγάλα mana των τεσσάρων στοιχείων (Earth, Fire, Water και Air) που αναπληρώνουν παρόμοια το mana σας, τα ποικιλόμορφα κλειδιά που ανοίγουν πόρτες, μηχανήματα και πύλες και τέλος, οι ασπίδες που μπλοκάρει η καθεμιά τους 25 χτυπήματα.

Όταν παίζετε σε multiplayer, θα υπάρχουν και τέσσερα ακόμα power-ups: το Damage Five που πενταπλασιάζει την ζημιά που κάνετε, το Invulnerability που σας κάνει άτρωτο για 30 δευτερόλεπτα, το Invisibility που σας κάνει προσωρινά αόρατους και το Mercury's Sandals που διπλασιάζει την ταχύτητά σας.

Η ΘΘΟΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ - Ένα εικονίδιο με το πρόσωπο του χαρακτήρα σας στο κέντρο του κάτω μέρους της οθόνης σας, δείχνει με ποιον από τους ήρωες παίζετε.

ΥΓΕΙΑ - Ο αριθμός που βλέπετε δίπλα από το εικονίδιο του χαρακτήρα δείχνει πόση υγεία έχει ακόμα ο ήρωας. Το μηδέν θα πει ότι δεν έχετε πια ήρωα!

MANA - Το mana που έχετε φαίνεται σε δύο σημεία της οθόνης. Στην κάτω αριστερά γωνία μια στήλη από εικονίδια και οι αριθμοί δίπλα τους δείχνουν το ποσό κάθε είδους mana που υπάρχει στην διάθεσή σας. Η δεύτερη ένδειξη βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης, προς τα δεξιά. Ο αριθμός αυτός του είδους mana που βρίσκεται δίπλα από το όπλο που χρησιμοποιείτε, δείχνει πόσες επιθέσεις μπορείτε να κάνετε με το συγκεκριμένο αυτό όπλο. Για παράδειγμα, μπορεί να έχετε 100 μονάδες fire mana αλλά αν το όπλο που κρατάτε χρειάζεται 2 μονάδες fire mana για κάθε επίθεση, η ένδειξη δίπλα από το όπλο σας θα λει 50.

ΕΙΔΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ: Τα αντικείμενα αυτά, μαζί με τον αριθμό χρήσεών τους, βρίσκονται σε μια στήλη στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Για να μην μπερδεύεστε, να θυμάστε ότι το πάνω εικονίδιο είναι το τέταρτο αντικείμενο (το R) και το κάτω είναι το πρώτο (Q).

ΑΣΠΙΔΕΣ - Ένα εικονίδιο στην πάνω αριστερά γωνία δείχνει πόσες ασπίδες σας έχουν μείνει.

ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ - Ένα χρονόμετρο στην πάνω αριστερά γωνία (κάτω από τις ασπίδες) δείχνει πόσος χρόνος σας έχει μείνει μέχρι να εξαντληθεί η επήρεια ενός ειδικού αντικειμένου ή power-up.

ΚΛΕΙΔΙΑ - Ένα εικονίδιο για κάθε κλειδί που έχετε στο inventory θα εμφανίζεται στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης μέχρι να χρησιμοποιηθεί.

ΓΡΑΜΜΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ - Μερικές φορές θα εμφανιστεί ένα μήνυμα πάνω και αριστερά της οθόνης σας που σας ενημερώνει όταν παίρνετε ένα συγκεκριμένο όπλο, ειδικό αντικείμενο ή κλειδί, αν χρειάζεστε ένα κλειδί για να ανοίξει μια πόρτα ή για κάποιο άλλο παρόμοιο γεγονός κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός στο Dark Vengeance γίνεται μέσω ενός συστήματος συνδυασμών πλήκτρων, όπου ένα ειδικό κουμπί χρησιμοποιείται μαζί με ένα από τα κανονικά πλήκτρα κίνησης για να δημιουργήσει κάτι καινούριο. Για παράδειγμα, το προκαθορισμένο ειδικό πλήκτρο για την επίθεση είναι το Ctrl. Κρατώντας πατημένο το Ctrl και μετά πατώντας το πλήκτρο για την κίνηση προς τα μπροστά (το πάνω βέλος ή το I), ο χαρακτήρας θα επιτεθεί μπροστά του (ή θα ρίξει με κάποιο όπλο από μακριά). Αν συνεχίσετε να κρατάτε πατημένο το Ctrl και μετά το πλήκτρο για την κίνηση προς τα πίσω (κάτω βέλος ή M), ο χαρακτήρας θα μπλοκάρει. Αν θέλετε να κάνετε ένα βήμα στα αριστερά, απλά κρατάτε πατημένο το Z (το ειδικό πλήκτρο για τα άλματα) και μετά το πλήκτρο για κίνηση στα αριστερά (αριστερό βέλος ή J). Όταν αφήσετε το ειδικό πλήκτρο, ο χαρακτήρας επιστρέφει στην κίνηση. Ακολουθούν οι κανονικές κινήσεις και τα ειδικά πλήκτρα συνδυασμών που αλλάζουν την λειτουργία τους.

Βασικές Κινήσεις

I: Μπροστά, J: Στροφή αριστερά, K: Στροφή δεξιά, M: Πίσω (Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιείτε τα βέλη για την κίνηση)

Συνδυασμοί για Επίθεση Σώμα με Σώμα: Ctrl

Ctrl: Κρατώντας μόνο του το πλήκτρο πατημένο, αρχίζει η επιλογή εχθρικού στόχου, Ctrl + I: Χτύπημα προς τα μπροστά με ελαφριά κίνηση, Ctrl + J: Γρήγορο, αδύναμο χτύπημα, Ctrl + L: Αργό, δυνατό χτύπημα, Ctrl + M: Μπλοκάρισμα

Συνδυασμοί για Επίθεση από Μακριά: Ctrl

Ctrl: Κρατώντας μόνο του το πλήκτρο πατημένο, αρχίζει η επιλογή εχθρικού στόχου, Ctrl + I: Επίθεση, Ctrl + J: Στροφή αριστερά, Ctrl + L: Στροφή δεξιά, Ctrl + M: Μπλοκάρισμα

Συνδυασμοί για Άλματα: Z

Z + I: Άλμα μπροστά, Z + J: Βήμα αριστερά, Z + L: Βήμα δεξιά (Πατώντας γρήγορα το Z δύο φορές ή πατώντας γρήγορα το Delete μια φορά θα κάνετε στροφή 180 μοιρών)

Συνδυασμοί για να Κοιτάτε: X

X + I: Κοιτάτε από πάνω σας, X + M: Κοιτάτε από κάτω σας (Πατώντας δύο φορές γρήγορα το X, η κάμερα θα επιστρέψει στην αρχική της θέση. Πατώντας ξανά δύο φορές γρήγορα το X, η κάμερα θα επιστρέψει στην προηγούμενη θέση)

Συνδυασμοί για να Αποφεύγετε Χτυπήματα

Z + Ctrl (για την επίθεση)
A (για την γενική κίνηση)
Για να αποφεύγετε χτυπήματα, κρατήστε πατημένα το Z, το Ctrl και τις κινήσεις για να πεταχτείτε γρήγορα προς όλες τις κατευθύνσεις. Αν προτιμάτε (ή όταν δεν βρίσκεστε σε μάχη), μπορείτε να κρατάτε πατημένο το πλήκτρο A.

Σκόπευση

Ειδικά όταν επιτίθεστε από μακριά, η σκόπευση είναι μια πολύ σημαντική διαδικασία αν θέλετε να πετύχετε τον εχθρό. Κρατήστε πατημένο το ειδικό κουμπί για την επίθεση (Ctrl) και το παιχνίδι θα επιλέξει αυτόματα τον εχθρό που βρίσκεται πιο κοντά στο κέντρο της οθόνης. Η ακριβεία του χτυπήματος φαίνεται από το χρώμα του στόχου ο οποίος γίνεται κίτρινος από κόκκινος και ύστερα πράσινος καθώς αυξάνονται οι πιθανότητες ευστοχίας. Οι πιθανότητες αυτές αυξάνονται περισσότερο ενώ μένετε κλειδωμένοι με τον στόχο χωρίς να ρίχνετε.

Πλήκτρο Δράσης: <SPACE BAR>

Με αυτό το πλήκτρο μπορεί να επιδράσετε στο περιβάλλον σας, ανοίγοντας πόρτες, σηκώνοντας όπλα, πιέζοντας κουμπιά, κτλ.

Δοκιμάστε να πειραματιστείτε και με άλλα ειδικά πλήκτρα συνδυασμών....

Ειδικό πλήκτρο για αργή κίνηση: SHIFT, ειδικό πλήκτρο για τα ειδικά αντικείμενα: S, ειδικό πλήκτρο για εναλλαγή όπλων: D.

Άλλα χρήσιμα πλήκτρα:

F1: Στόχοι αποστολής ή σκορ για multiplayer
F5: Σώσιμο παιχνιδιού
F9: Μείωση οπτικού πεδίου (αλλά βελτίωση παράλληλα της επίδοσης)
F10: Αύξηση οπτικού πεδίου (εις βάρος όμως της επίδοσης)
ESC: Βγαίνει από το παιχνίδι ή από το μενού.



ΤΟ ΚΥΝΗΓΙ ΕΝΟΣ ΑΚΟΜΑ ΒΥΣ



σας ταξιδεύει στην επιφάνεια του
LV-1201 για σοβαρές μάχες

Σίγουρα πιστεύατε ότι η συνέχεια του Aliens Versus Predator θα ήταν παιχνιδάκι. Οι σχεδιαστές της Rebellion κατάφεραν με αριστουργηματικό τρόπο να αποδώσουν την εικόνα, τον ήχο και την αίσθηση των ταινιών σε ένα shooter πρώτου προσώπου, θα νομίζατε λοιπόν ότι όλα τα εύκολα έχουν γίνει, σωστά; Το μόνο που πρέπει να κάνουν για την συνέχεια είναι να ακολουθήσουν την κλασσική συνταγή 'ότι δεν είναι χαλασμένο δεν το φτιάχνουμε'. Απλά να ξανακάνουν τα αρχικό παιχνίδι με μια νέα μηχανή της τελευταίας τεχνολογίας και ιδού! Το Alien Versus Predator 2 θα βγει από το κουκούλι του (ναι, έγινε επίτηδες το λογοπαίγνιο). Σύμφωνα όμως με τον David Stalker, τον παραγωγό και των δύο παιχνιδιών για την Fox Interactive, δεν είναι τόσο εύκολα τα πράγματα. 'Είναι σαν να γράφεις ένα επεισόδιο για μια τηλεοπτική σειρά που ήδη υπάρχει αντί να γράφεις κάτι από την αρχή,' εξηγεί. 'Το Aliens Versus Predator απλά ορίζει

τις αρχικές προϋποθέσεις: υπάρχουν αυτά τα τρία πλάσματα και αυτά είναι τα πράγματα που μπορείτε να κάνετε με αυτά τα τρία πλάσματα. Αλήθεια όμως, για να μιλάμε για αρχικές προϋποθέσεις, μπορείτε να ρωτήσετε κατά πόσο [το αρχικό παιχνίδι] ήταν σχεδιασμένο από τις ίδιες τις ταινίες. Έχουμε απλά να δουλέψουμε μέσα στο μεγαλύτερο πλαίσιο που μας δίνουν τα ήδη υπάρχοντα και κατοχυρωμένα χαρακτηριστικά.'

Ένα Predalien?



Ο Stalker εξηγεί πως υπάρχουν μερικοί σταθεροί κανόνες σε ένα παιχνίδι Alien Versus Predator που δεν είναι διαπραγματεύσιμοι: οι πεζοναύτες δεν μπορούν να έχουν τεράστια κανόνια λείζερ, τα aliens είναι γρήγορα κι εύθραυστα, οι predators δεν μπορούν να τηλεμεταφερθούν και πάει λέγοντας. Όταν όμως περάσετε αυτή τη λίστα, υπάρχει αρκετός χώρος για ελιγμούς. Γι' αυτό η νέα εταιρεία παραγωγής, η Monolith, θα οδηγήσει την σειρά σε νέες κατευθύνσεις.

‘Μπορείτε σχεδόν να το συνδέσετε με αυτό που έκαναν στις ταινίες, που χρησιμοποιούσαν διαφορετικό σκηνοθέτη,’ προσπαθεί να εξηγήσει με την διακριτική Σκωτική προφορά του όταν τον ρωτήσαμε γιατί η άδεια μεταφέρθηκε από τη Rebellion στη Monolith. Ο Stalker μοιάζει με ευτραφή Βρετανό μαθητή του δημοτικού, αλλά το άτακτο μάτι του γυαλίζει, λες και είναι έτοιμος να χιμήξει σε ένα γήπεδο και να αρχίσει επεισόδια. Αν επισκεφτήκατε ποτέ ένα από τα πολλά message boards που ασχολούνται αποκλειστικά με το Alien Versus Predator, σίγουρα θα έχετε δει το όνομά του σε κάποια ανακοίνωση. Είναι γνωστός για την άμεση επαφή που κρατάει με τους οπαδούς του παιχνιδιού, αλλά δεν είναι απλά ο κράχτης της εταιρείας - είναι σίγουρα φανατικός των ταινιών Aliens και Predator και αναφέρεται σε αυτές σαν ‘πηγή έμπνευσης’. Αν του πετάξεις μια αναφορά στο Aliens, αμέσως την πιάνει στον αέρα και στην ξαναπετάει. ‘Αν δεν ήμουν στην παραγωγή [των παιχνιδιών] στην Fox, θα ήμουν στην παραγωγή ενός άλλου παιχνιδιού που θα του έμοιαζε απίστευτα πολύ,’ ασειεύεται.

Γιατί δεν τον βάζουν επικεφαλής;

Η ομάδα του Alien Versus Predator 2 στη Monolith αποτελείται κυρίως από τα παιδιά που έφτιαξαν το Sanity και τα παιχνίδια Blood πριν από αυτό. Βάλτε μέσα και μια χούφτα από σχεδιαστές επιπέδων από το No One Lives Forever και βάλτε στην ηγετική θέση τον William Westwater, τον επικεφαλής σχεδιασμού στο Call to Power της Activision. Ένας παραγωγός σε turn-based strategy να ηγείται σε ένα action; ‘Εργάστηκα για λίγο στο Battlezone κι έβαλα το δαχτυλάκι μου στο MechWarrior,’ διαμαρτύρεται ο Westwater.

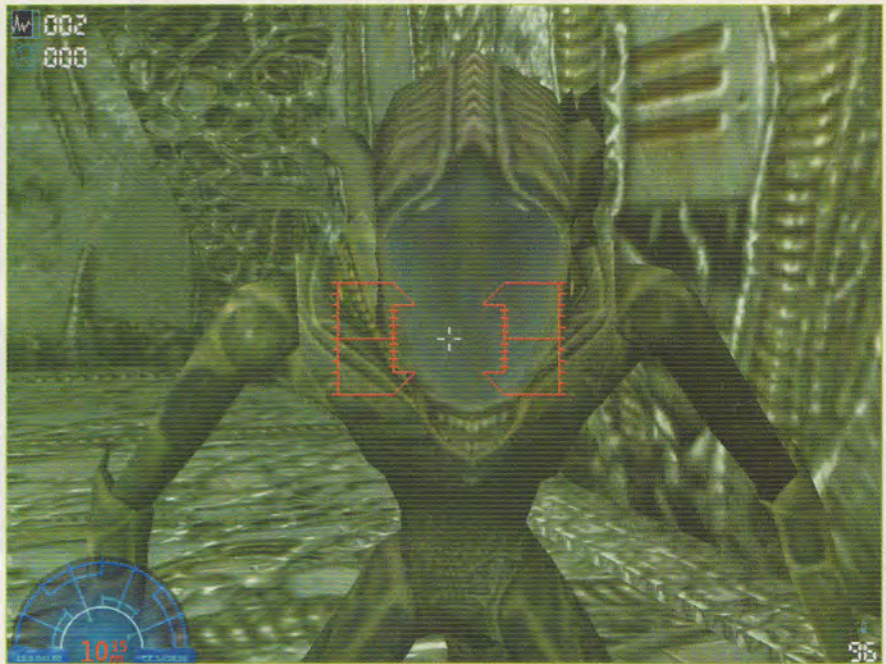
‘Όπως η μεγαλύτερη αλλαγή που κάνει η Monolith να είναι η ατμόσφαιρα στην αφήγηση μιας ιστορίας που είχαν καταφέρει να αποδώσουν στο No One Lives Forever. Όταν ρώτησαν τους παίκτες τι θα ήθελαν να δουν βελτιωμένο στο παιχνίδι, ‘οι περισσότεροι είχαν πει ότι δεν αισθάνονταν ότι υπήρχε ένας ρυθμός, μια ιστορία, μια ακολουθία στα γεγονότα,’ εξηγεί ο Westwater. ‘Δεν ήξεραν πραγματικά πώς το παιχνίδι σαν Alien θα ταίριαζε με το παιχνίδι σαν άνθρωπος ή σαν predator.’

‘Και για να πούμε την αλήθεια, δεν ταίριαζε,’ ψιθυρίζει ο Stalker προσποιούμενος πως εξομολογείται. Η συνέχεια λοιπόν θα πάρει τον κεντρικό άξονα της πλοκής και γύρω του θα πλέξει τρία διαφορετικά σενάρια, ένα για κάθε φυλή. ‘Έχετε δει την ταινία Rashomon;’ ρωτάει ο Westwater. ‘Κάθε ένα από τα σενάρια επηρεάζει διαφορετικά τα ίδια γεγονότα. Έχουμε ενσωματώσει στην πλοκή κάποια γεγονότα που είναι αρκετά δραματικά και φανταχτερά που θα τα αναγνωρίζετε όταν παίζετε με έναν από τους άλλους χαρακτήρες. Θα πείτε “Για μισό λεπτό, έχω ξαναπαίξει αυτή την σκηνή, μόνο που ήμουν με τον άλλο χαρακτήρα”.

Το Alien Versus Predator διαδραματίζεται σχεδόν αποκλειστικά στον LV-1201, εκεί που υπάρχει μια φωλιά alien 10.000 ετών. Η Monolith δεν αποκάλυψε πληροφορίες για το σενάριο των aliens ή του predator (βλέπε πλαϊνή στήλη), εξήγησαν όμως το κεντρικό θέμα και το πώς εμπλέκονται οι πεζοναύτες.

‘Πεζοναύτες, επιστρέφουμε στη βάση μας!’

Αφού καταστράφηκε η αποικία στον LV-426 στην πυρηνική έκρηξη στο τέλος του Aliens, μια αποστολή με αρχηγό κάποιον Eisenberg βρίσκει



Αν μπορείτε να το δείτε αυτό, τότε είστε πολύ κοντά...

το διαστημόπλοιο από την αποικία που έχει μολυνθεί από aliens. Στο πλοίο αυτό υπήρχαν τα αβγά που οδήγησαν στην καταστροφή του πληρώματος του Nostromo (στην πρώτη ταινία) και των αποίκων (στη δεύτερη). Δεν προκαλεί έκπληξη λοιπόν πως αυτή η αποστολή εξοντώνεται επίσης. Ο ίδιος ο Eisenberg όμως επιβιώνει κάτω από περιέργες συνθήκες και βρίσκει πληροφορίες μέσα από το σκάφος που τον κατευθύνουν στον LV-1201, όπου ανακαλύπτει την φωλιά των Aliens και στήνει έναν επιστημονικό σταθμό. Η ιστορία των ανθρώπων αρχίζει αφού το πλήρωμα στην βάση χάνει επαφή με τον επιστημονικό σταθμό και στέλνει μια ομάδα από Colonial Marines για να εντοπίσει και να σώσει τους επιζήσαντες.

‘Όσον αφορά στον τρόπο της εξιστόρησης, οι Stalker και Westwater αναφέρονται στο No One Lives Forever (στην πραγματικότητα πολλές φορές μιλάνε για το ‘σύστημα NOFL’ από την κίνηση μέχρι την τεχνητή νοημοσύνη). ‘Όπως ξέρετε από το NOFL, λείπει ο Stalker ‘υπάρχουν πολλά πράγματα που μπορούν να ζωντανέψουν έναν χώρο παιχνιδιού.’

Δεν μπορείτε να υποτιμήσετε σαν μέσο αφήγησης την απλή διαδικασία όπου δύο άτομα μιλάνε μεταξύ τους ενώ παίζετε. Αυτό



Καλώς ήρθατε στον LV-1201. Ο θάνατος σας περιμένει.

ήταν ένα μάθημα που μας έδωσε η Valve με το Half-Life και που εμπέδωσε η Monolith με το No One Lives Forever. Αντί για τις θόβες όπου έβγαινε ο στερεότυπος 'χαμένος στρατιώτης' του αρχικού παιχνιδιού, το σενάριο των ανθρώπων θα έχει πια να κάνει με την ομάδα και το σύνολο. Θα έχετε ξεχωριστούς συμπολεμιστές με δικά τους μοντέλα χαρακτήρων. Καθώς προχωράει η ιστορία θα υπάρχουν κάποιες απώλειες (αν και θα είναι προσχεδιασμένες και θα αποτελούν μέρος του σεναρίου).

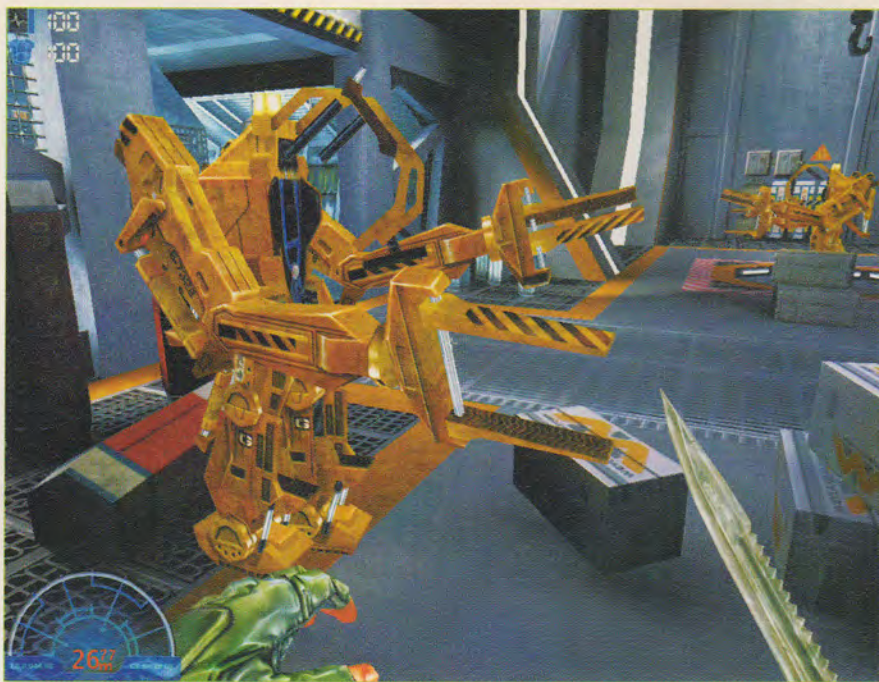
‘Από την αρχή σκεφτόμασταν να κάνουμε κάτι σαν το σύστημα ελέγχου που είχε το Battlezone’, λέει ο Westwater όταν τον ρωτήσαμε πως σκοπεύουν να ενσωματώσουν τους υπόλοιπους χαρακτήρες στο gameplay, ‘αλλά αποφασίσαμε τελικά ότι θα έμοιαζαν περισσότερο με τους στρατιώτες της ταινίας αν τους ελέγχαμε και αν υπήρχαν ξεχωριστά animations αντί να μπορείτε να τους λητεπού να πηγαίνουν ή να κάνουν χαζά πράγματα και να σκοτώνονται. Προσπαθούμε να τους κάνουμε να συμπεριφέρονται σαν αληθινοί άνθρωποι και όχι σαν μαριονέτες.’

‘Όταν φτιάχνεις κάτι που έχει σχέση με τα Aliens, είναι μερικά πράγματα που πρέπει να έχεις πάση θυσία,’ εξηγεί ο Stalker καθώς επιδεικνύει το νέο οπλοστάσιο ενός στρατιώτη. ‘Το pulse rifle, το smartgun, το φλογόβολο. Και μετά υπάρχουν μερικά πράγματα που καλό θα ήταν να έχεις και από αυτό το σημείο εμείς προχωράμε.’

Το νέο HUD των στρατιωτών δείχνει μια εικόνα κάθε όπλου καθώς το επιλέγετε από μια λίστα στην δεξιά πλευρά της οθόνης. Αφού πολλά από τα όπλα έχουν διάφορα είδη πυρομαχικών, υπάρχει επίσης μια ένδειξη που σας πληροφορεί για το τι και πόσα πυρομαχικά σας έχουν μείνει. Η Monolith υπολογίζει σε συγκεκριμένες περιεκτικότητες στους γεμιστήρες, αλλά σε αντίθεση με το αρχικό, στην συνέχεια του παιχνιδιού θα υπάρχει ένα κουμπί για να ξαναγεμίσετε ώστε να μπορείτε να υπολογίζετε σωστά πότε θα χάσετε τα πολύτιμα εκείνα δευτερόλεπτα.

Το pulse rifle είναι το ίδιο με αυτό στο αρχικό παιχνίδι με μια μόνο εξαίρεση: δεν μπορείτε να δείτε την ένδειξη LED για τα πυρομαχικά που μένουν. Γιατί έγινε η αλλαγή; ‘Είναι στην άλλη μεριά,’ εξηγεί ο Stalker ενώ μας δείχνει πως στην ταινία ένας δεξιόχειρας στρατιώτης πρέπει να στρίψει από την άλλη το όπλο του για να μπορεί να δει την ένδειξη. ‘Θα μπορούσαμε να το κάνουμε, αλλά αυτή την φορά είχαμε σαν στόχο την πιστότητα.’ Μα καλά - δεν το είχαν καταλάβει ότι είχαν βάλει το LED στη λάθος μεριά στο πρώτο παιχνίδι; ‘Εκείνη την φορά όμως δεν είχαμε σαν στόχο την πιστότητα,’ λέει πονηρά.

Η ομάδα από νωρίς απέρριψε την ιδέα να εκτοξεύει fireballs το



Η Fox άφησε να εννοηθεί ότι ίσως κάποιο από αυτά δουλεύει στο παιχνίδι.

φλογόβολο, έτσι αυτό μαζί με το smartgun θα είναι τα ίδια με εκείνα του πρώτου παιχνιδιού. Αν βέβαια σκεφτούμε την πολύ πιο ανεπτυγμένη τεχνολογία της μηχανής LithTech, τα όπλα θα είναι πολύ πιο λεπτομερή. ‘Κοιτάτε πόσο αληθινά κινείται ο αντίχειρας,’ σημειώνει ο Stalker. ‘Όταν ρίχνετε με το smartgun, μπορείτε να δείτε τον αριστερό αντίχειρα του στρατιώτη να πιέζει την σκανδάλη στη μπροστινή λαβή’.

Το κλασικό πιστόλι θα έχει τώρα δύο είδη πυρομαχικών: με δεξί κλικ θα αλλάζετε από κερηκτικές σφαίρες σε σφαίρες διατήρησης.

Παρομοίως, το γνώριμο σε όλους SADAR Rocket Launcher επιστρέφει από το πρώτο παιχνίδι, αλλά θα μπορείτε να επιλέξετε από απλές και αυτοκατευθυνόμενες ρουκέτες. Το minigun επιστρέφει κι αυτό, αλλά

αυτή την φορά θα μπορείτε να ρίχνετε με αυτό πάνω στην κίνηση, αν και η ευστοχία σας μειώνεται ακόμα περισσότερο από όταν είστε ακίνητοι - και εννοείται ότι 'κλωτσάει' σαν άλλοιο. Μπορείτε να περιστρέψετε

τις κυλινδρικές κάνες του minigun κρατώντας πατημένο το δεξί κουμπί του ποντικιού. Αυτό σημαίνει ότι όταν πατήσετε το αριστερό κουμπί για να αρχίσετε να ταιζετε την θαλάμη με σφαίρες, θα ξεκινήσει να ρίχνει αμέσως στη μέγιστη ταχύτητα. Το μειονέκτημα είναι ότι κάνετε τόση φασαρία που θα είναι σαν να ανακοινώνετε την άφιξή σας από τα μαγείφωνα.

Επιστρέφει επίσης και το grenade launcher και δύο από τα συνηθισμένα πυρομαχικά. Η timed grenade ενεργοποιείται λίγα δευτερόλεπτα αφού την ρίξετε και είναι ιδανική για να την ρίχνετε πίσω από γωνίες. Η proximity grenade κολλάει σε έναν τοίχο και σκαει όταν κάποιος πλησιάσει. Σε αντίθεση όμως με το αρχικό παιχνίδι, μένει ενεργή για πάντα αντί να σκαει μόνη της μετά από είκοσι δευτερόλεπτα. Υπάρχουν επίσης δύο είδη χειροβομβίδων για το grenade launcher: οι spider mines που σηκώνονται και αρχίζουν να κυνηγάνε όποιον περάσει από κοντά τους και οι EMP grenades που με μια μπλε



Αυτά πάντως δεν θα δουλεύουν.



Η δίπτρα του πολυβόλου μοιάζει με ένα ζευγάρι κυάλια που αναδιπλώνεται στο πάνω μέρος του όπλου.





Ταξιδεύτε σε εξωτικούς κόσμους. Και σκοτώστε.

ηλεκτροφόρα έκρηξη αχρηστεύουν τα συστήματα (και το cloaking) ενός predator και ίσως να τον αφήνει ανήμπορο για λίγο.

Οι στρατιώτες έχουν επίσης το railgun, το οποίο είναι το όπλο που σκοτώνει αμέσως - το αντίστοιχο sniper rifle ενός ελεύθερου σκοπευτή με ειδικό σκόπευτρο και λέιζερ που δείχνει την απόσταση. Αντί για τη μπλε σπείρα που θα περιμένατε από ένα railgun (από τότε που είδατε εκείνη την ταινία με τον Schwarzenegger, το Eraser), η Monolith προσπαθεί να φτιάξει το ίχνος που θα αφήνει από πίσω του σαν τους δακτυλίους που αφήνει ένα τζετ όταν σπάει το φράγμα του ήχου.

Μερικά από τα νέα όπλα είναι το άμεσο αποτέλεσμα της συμμετοχής των παικτών, παρόλο που κάποια από αυτά που ζήτησαν ήταν τελείως παράλογα. 'Ήθελαν ένα μαχαίρι και ήθελαν την καραμπίνα του Hicks,' λει ο Stalker που δεν μπορεί να το πιστέψει και κουνάει το κεφάλι του. 'Καραμπίνα;

Τι θα την κάνεις την καραμπίνα; Το alien θα σε κάνει μια χαφιά πριν να προλάβεις να την χρησιμοποιήσεις. Δεν μπορούσαμε να το πιστέψουμε ότι ήθελαν ένα μαχαίρι. Κάναμε λοιπόν ένα συμβούλιο και είπαμε, 'Ωραία, αν θέλαμε να βάλουμε ένα μαχαίρι μέσα, τι στο καλό θα το κάναμε;' Αρχίσαμε λοιπόν να πετάμε ιδέες για την πιθανή χρήση ενός μαχαίριου και τελικά τους δώσαμε αυτό που ήθελαν γιατί βρήκαμε μερικούς πολύ καλούς λόγους για το μαχαίρι στο gameplay.' 'Μπορούμε δηλαδή να έχουμε αποστολές όπου μένετε μόνο με ένα μαχαίρι,' εξηγεί ο Westwater. 'Σε μια φάση έχετε μόνο το μαχαίρι και πρέπει να δείξετε την εφευρετικότητα που δεν είχατε όταν κρατούσατε πιστόλι, γιατί τότε μπορούσατε ακόμα να σκοτώσετε κάποιον στην άλλη άκρη του δωματίου.' Ο Westwater υπόσχεται ότι δεν θα καταφύγουν σε φτηνά κόλπα όπου ξαφνικά χάνετε όλα τα όπλα σας μόνο και μόνο για να δυσκολέψει το παιχνίδι. 'Όπως καταλάβαμε, απλά φτιάχνουν τους χρίφους γύρω από το μαχαίρι. Ο Westwater είπε κάτι ακόμα για μια άλλη συγκεκριμένη χρήση του μαχαίριου, αλλά αρνήθηκε να αναλύσει και αστειευόταν μόνο για ανδροειδή που δείχνουν πόσο καλά μπορούν να χειρίζονται τα μαχαίρια ανάμεσα στα δάκτυλα ανυποψίαστων στρατιωτών.

Η καραμπίνα δεν είναι ακριβώς εκείνη με τη λαβή πιστολιού που είχε ο Hicks στο Aliens. Αντιθέτως, η Monolith δημιούργησε ένα όπλο υψηλών προδιαγραφών σε στυλ επαγγελματικής Remington. Μπορείτε να την γεμίσετε με σκάγια διασποράς που απλώνονται ή με φυσίγγια που πετυχαίνουν ένα συγκεκριμένο σημείο αλλά κάνουν πολύ μεγαλύτερη ζημιά. Την εμφάνισή τους κάνουν και τα ηλεκτρονικά lockpicks του Hudson από το Aliens. Ο Westwater εμφανίζει ένα μικρό ηλεκτρονικό κουτί με δύο 'κροκοδειλάκια'

Τι δεν δέλει η Fox να μάθετε... ακόμα

Υπήρχαν μερικά θέματα που η Monolith απαγόρευσε να γραφτούν στο άρθρο αυτό. Για παράδειγμα, δεν θα σχολίαζαν με τίποτα τα σχέδια για το multiplayer ούτε το gameplay και το σενάριο των aliens και των predators. Άφησαν όμως μερικές λεπτομέρειες να ξεγλιστρήσουν...

Σε αντίθεση με το αρχικό παιχνίδι, το multiplayer θα χρησιμοποιεί σύστημα client / server με υποστήριξη από μια ενσωματωμένη ρουτίνα στο Gamespy. Παρόλα αυτά, οι επιλογές δεν θα είναι τόσο πολύπλοκες όσο στο πρώτο παιχνίδι.

Με τη μηχανή LithTech του παιχνιδιού θα μπορούν να αλλάζουν περισσότερα στοιχεία (components) πάνω στο μοντέλο κάθε χαρακτήρα, πέρα από τα όπλα. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να έχετε έναν μοναδικό στρατιώτη με ή χωρίς κράνος, με διάφορα εξαρτήματα θωράκισης ή με ποικίλα εμβλήματα και σήματα. Αυτό θα χρησιμοποιείται και στα μοντέλα των predators δείχνοντας έτσι διαφορετικές 'φυλές' ή είδη πλασμάτων. Και θα υπάρχει τουλάχιστον ένα περιστατικό όπου κάποιος predator βγάζει τη μάσκα του.



Γυρεύοντας μπελάδες με εξωγήινους.

Το σενάριο των aliens θα αρχίζει στην φωλιά πριν να εμφανιστούν οι άνθρωποι ή οι predators. Ο David Stalker, ο παραγωγός, κάνει έναν παραλληλισμό μεταξύ της εισαγωγής των Aliens και των σκηνών στην ειδική έκδοση του Aliens που δείχνουν την ανθρώπινη αποικία πριν να έρθει η καταστροφή.

να κρέμονται το οποίο θα μπορεί να ανοίξει ορισμένες πόρτες και κιβώτια πυρομαχικών.

'Κάτι άλλο που αγάπησε ο κόσμος από την δεύτερη ταινία ήταν που έκοβαν πράγματα ή που τα έκλειναν με συγκολλήσεις,' λει ο Stalker. 'Θα μπορείτε τώρα κι εσείς να κόβετε ή να κολλάτε διάφορα πράγματα.' Δείχνει μια οξυγονοκόλληση, πλήρη με τη μικρή μάσκα. Μπορείτε να δείτε ορισμένες περιοχές σε κάθε επίπεδο που είναι έτσι σχε-



Με τη μηχανή των ξεχωριστών components δεν θα έχουν όλοι οι predators αυτή την εμφάνιση.

Οι predators γνωρίζουν για την αποικία των aliens στον LV-1201 και σε κάποιο σημείο σήκωσαν στην περιοχή. Ο Stalker θέτει την ερώτηση, 'Αν ήσασταν ένας predator και μπορούσατε να ταξιδέψετε, τι θα θέλατε να κυνηγάτε; Ίσως να είχατε συγκεκριμένα μέρη όπου με τον καιρό μάθατε ότι υπάρχουν εξαιρέτα είδη θηράματος.' Αργότερα, ενώ περιγράφει τις περιοχές, αναφέρει μια φημισμένη κοιλιά που καλύπτεται από καταιγίδες η οποία βρίσκεται μακριά από την αποικία και στην άλλη πλευρά από το κέντρο ερευνών των ανθρώπων. Σύμφωνα με τον Stalker, είναι 'οι κυνηγότοποι των predator.'

Υπάρχουν δύο μοντέλα για τις σκηνές όπου alien σκαει τον θώρακα ενός θύματος: το ένα είναι καθαρό και το άλλο καλύπτεται από αίματα. Υπάρχουν επίσης εικονογραφίες ανθρώπων σε κουκούλια. Μπορούμε να υποθέσουμε ότι κι εδώ θα σκαει μερικοί θώρακες στο παιχνίδι.

Ο 'κακός' της ιστορίας, ο Eisenberg, έχει προσλάβει έναν υπεύθυνο ασφαλείας μαζί με μερικούς πιστούς μισθοφόρους. Ίσως λοιπόν να υπάρχουν μάχες ανθρώπων εναντίον ανθρώπων. Υπάρχουν επίσης μέρη του παιχνιδιού που διαδραματίζονται στο σκάφος Aurora, αν και αυτές οι σκηνές ίσως να είναι απλά cutscenes ή ίσως ένα tutorial.

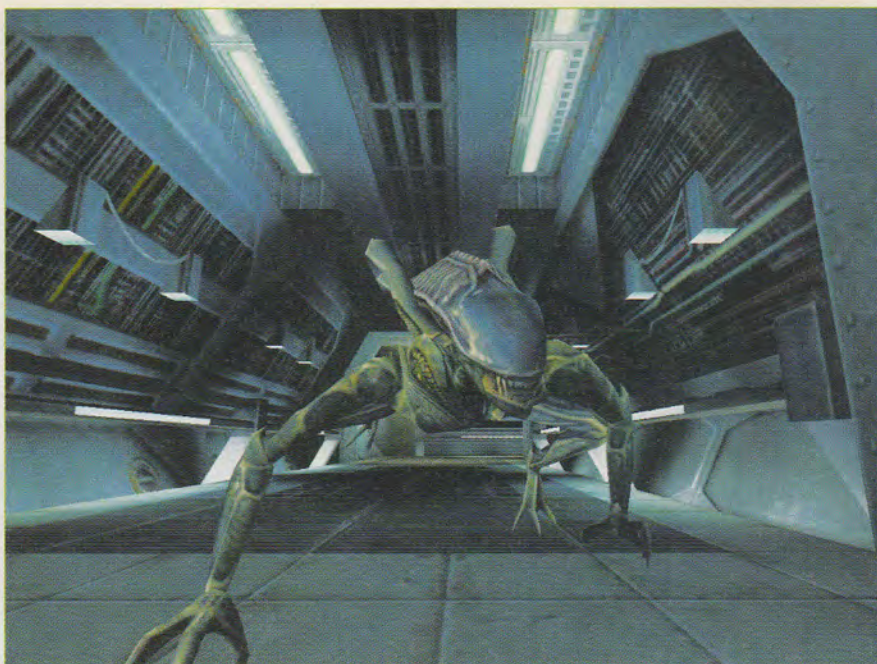
Οι Stalker και Westwater λένε πως το όπλο που ζητήθηκε περισσότερο για τον predator του Aliens Versus Predator είναι το δίκτυ. Αν σκεφτούμε πως ήταν διατιθέμενοι να συμπεριλάβουν το μαχαίρι και την περιβόητη καραμπίνα για τους ανθρώπους, γιατί να μην κάνουν την παραχώρηση και για τους predator; Όσον αφορά στο οπλοστάσιο των aliens, ο Stalker δηλώνει κατηγορηματικά ότι δεν θα μπορούν να φτύνουν οξύ, αν και ήταν κάτι που ζητήθηκε και που είδαμε σαν προχωρημένη ικανότητα στο Alien Resurrection. 'Η ομορφιά του Alien είναι πως πρέπει να είναι μπροστά σου για να σε σκοτώσει.'

διασμένες ώστε εφαρμόζονται τα lockpicks και η οξυγονοκόλληση, με έναν τρόπο παρόμοιο με το No One Lives Forever.

Γιατί συνήθως έρχονται τη νύχτα... συνήθως

Τέλος, οι πεζοναύτες θα έχουν τον προβολέα που προσαρμόζεται στον ώμο και που ρίχνει μια πανίσχυρη δεσμίδα φωτός μπροστά τους. Όπως και ο φακός του Half-Life, δουλεύει με μια μπαταρία που ξαναφορτίζεται αυτόματα όταν μείνει ανενεργή για πολλή ώρα. Αφού η ίδια μπαταρία τροφοδοτεί τον image enhancer και αφού οι φωτοβολίδες είναι πια απλά pick-ups όπως τα πυρομαχικά, οι στρατιώτες δεν θα μπορούν πια να βλέπουν στο σκοτάδι για όση ώρα θέλουν.

'Ο προβολέας έχει να κάνει και με το ποιον αφήνετε να σας δει,' εξηγεί ο Stalker. 'Υπάρχει ένα αντίτιμο, όπως με τις φωτοβολίδες που ήταν σαν ψίχουλα που αφήνατε για τα aliens.' Ο προβολέας είναι σίγουρα εντυπωσιακός. Ο Westwater τρυπώνει σε έναν μακρόστενο διάδρομο με την φωτεινή του ακτίνα να διαπερνά το σκοτάδι μπροστά του. Όταν πέφτει από το πουθενά ένα alien, είναι ένα θέαμα που κόβει την ανάσα, παρόμοιο με την σκηνή από την πρώτη ταινία όπου ο χα-



Μαντέψτε ποιον έχουμε για δείπνο.

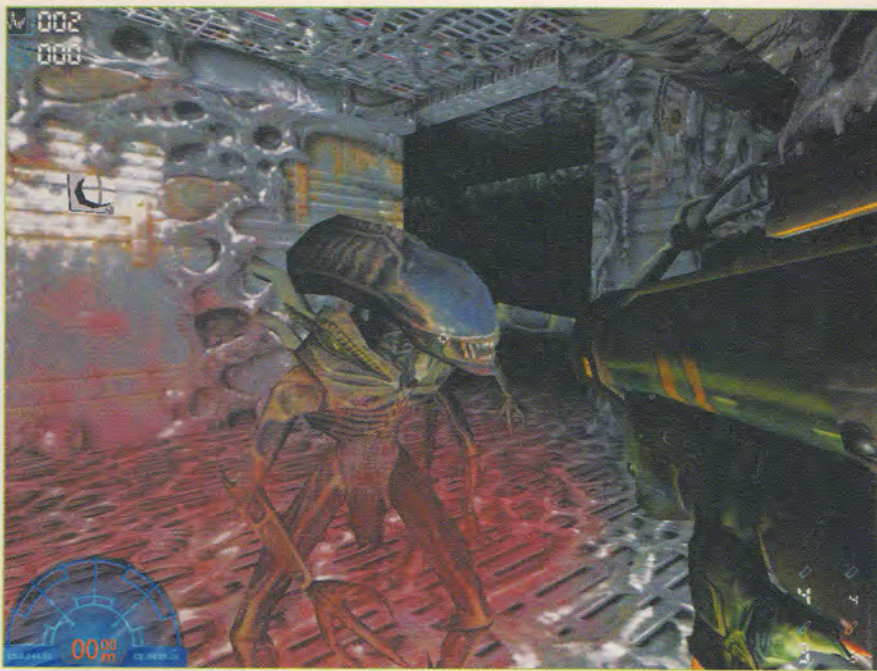


Το minigun ενώ εργάζεται.

ρακτήρας του Tom Skerritt στρέφει το φως του από την άλλη μεριά στον αεραγωγό του Nostromo κι έρχεται πρόσωπο με πρόσωπο με ένα alien. Τα εφέ του φωτισμού αν και ελαφρώς περιορισμένα ήταν αναπάντεχα αποτελεσματικά, αλλά τα τρικ όπως ο προβολέας στην συνέχεια του παιχνιδιού δίνουν τις κατάλληλες συνθήκες για ακόμα πιο ανατριχιαστικές σκηνές.

Η δύναμη της μηχανής LithTech της Monolith είναι σίγουρα μια από τις μεγαλύτερες αλλαγές. Το αρχικό Aliens Versus Predator αντέχει ακόμα λόγω του διαφορετικού gameplay κάθε φυλής, αλλά η μηχανή φαίνεται απαίσια όταν την συγκρίνετε με τα σημερινά shooters. Μια απλή βόλτα σε μερικά από τα μισοτελειωμένα επίπεδα του Alien Versus Predator 2 δείχνει ακριβώς τι μπορούμε να περιμένουμε από τη Monolith: πιο λεπτομερή μοντέλα για τους χαρακτήρες με πολύ περισσότερα πολύγωνα, εφφέ φωτισμού με δυναμική, μεγάλους εξωτερικούς χώρους με μπόλικη βλάστηση, κι εκρήξεις και όγκους νερού που δεν είναι πρόχειρα κόλπα με πολύγωνα. Ο Westwater στέκεται μπροστά από μια βαθιά λίμνη, με σταγόνες νερού να στάζουν από κάποιες σωληνώσεις από πάνω. Θυμάστε την σκηνή στο 'δωμάτιο της βροχής' όπου ο Harry Dean Stanton σκοτώνεται από ένα alien; Θυμάστε τη Newt στη λίμνη με τα σκοτεινά νερά στο Aliens; Θυμάστε την υποβρύχια σκηνή στο Alien Resurrection; Η LithTech μπορεί να τα κάνει όλα αυτά.

Η Monolith χρησιμοποιεί επίσης ελεύθερα τους κινούμενους light maps που είχατε δει σε ορισμένα σημεία του No One Lives Forever. Με αυτά τα



Μισό λεπτό να αλλάξω όπλα!



Προσοχή στους φιλικούς predators που θα προσφερθούν να παίξουν Frisbee.

Ξεχωριστά πεδία, μπορούν να κάνουν πράγματα όπως να φαίνεται μια κινούμενη σκιά μέσα από έναν ανεμιστήρα στο ταβάνι ή το φως να ξεχύνεται σε ένα σκοτεινό δωμάτιο όπως ανοίγει μια πόρτα. Ο Westwater μας έδειξε επίσης μερικά από τα επίπεδα εξωτερικών χώρων στην επιφάνεια του LV-1201. Αν και η ελαφρώς σεληνιακή επιφάνεια θυμίζει λίγο τον LV-426, δεν είναι τόσο άγονη. Εφόσον ο πλανήτης μπορεί να υποστηρίξει μια αποικία από aliens, πρέπει να έχει ένα οικοσύστημα. Υπάρχουν μικρά σκαθάκια, τεράστια αργοκίνητα τετράποδα και γιγάντια έντομα που μοιάζουν με κουνούπια... και το 'καλό' είναι πως όλα αυτά φαίνονται στους αισθητήρες των πεζοναυτών και σπέρνουν έτσι τον πανικό και το χάος. Υπάρχουν επίσης περίεργα δέντρα και φυτά που μοιάζουν με μανιτάρια, μερικά από τα οποία αφήνουν τοξικά αέρια όταν περάσετε από κοντά τους. Επειδή η ατμόσφαιρα του LV-1201 περιέχει οξυγόνο, θα υπάρχουν επίσης καταιγίδες στην επιφάνεια με κεραυνούς κι ανέμους. Ο Westwater κοιτάει πάνω, στο κέντρο μιας υπέροχης καταιγίδας. Μια πελώρια χράνη ανεβαίνει στους αιθέρες και κεραυνοί τρεμοπαίζουν πίσω από τα τεμπέλικα σύννεφα που σέρνονται αργά.

Κίνηση παντού

Οι όμορφοι ουρανοί και τα περίεργα πλάσματα όμως είναι συνηθισμένο πράγμα. Εκεί που έπρεπε να δείξει την αξία της η LithTech ήταν σε ορισμένες εξεζητημένες απαιτήσεις του Alien Versus Predator. Ενώ η Rebellion δημιούργησε από την αρχή το τεχνολογικό πλαίσιο που θα της επέτρεπε να κάνει ακριβώς τα πράγματα που ήθελε, έπρεπε να ωθήσει την LithTech σε περιοχές που δεν σκόπευε ποτέ να πάει. Ο Stalker λειοί ότι η ικανότητα των aliens να περπατάνε στους τοίχους ήταν φοβερό πρόβλημα. Αναφέρει επίσης πόσο δύσκολο ήταν να γίνουν οι διαφορετικοί τρόποι όρασης κάθε φυλής, ειδικά αν λάβουμε υπόψη τα ακραία εφρ



Οι πιο τρομακτικοί διάδρομοι είναι αυτοί που φαίνονται άδειοι.

Η LithTech πάει για να τρυπήσει

ΜΕΓΑΛΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

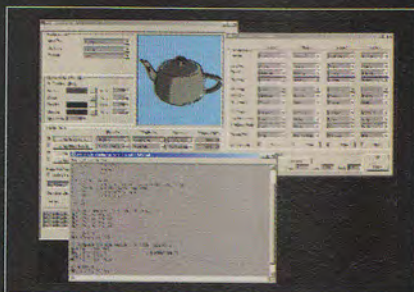
Θυμάστε τότε που η LithTech ήταν μια μηχανή που είχε φτιάξει η Monolith και που την έλεγαν απλά 'LithTech'; Τώρα πια έχουν γίνει επιλεκτικοί κι έχουν ιδρύσει μια ολόκληρη ξεχωριστή εταιρεία για την ανάπτυξη και παραγωγή της, την LithTech Inc., ενώ έχουν αρχίσει να αναφέρονται στη μηχανή και τα σχετικά εργαλεία ως 'LithTech Development System' ή πιο απλά LTDS. Μάλλον είναι μια προσπάθεια για να διαφοροποιήσουν το προϊόν από την εταιρεία.

Η LithTech λοιπόν ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει την ανοιχτή έκδοση του LTDS, την έκδοση 3.0. Η 3.0, η οποία δεν είναι αυτή που χρησιμοποιείται στη δημιουργία του Alien Versus Predator, συμπεριλαμβάνει αρκετές αλλαγές στην αρχιτεκτονική αλλά και σε λειτουργίες γραφικών που εστιάζονται στο DirectX 8. Κατ'αρχάς, έχει αλλάξει πολύ η υποδομή του δικτύου ώστε να μπορούν να κλιμακωθούν ευρέως τα παιχνίδια σε multiplayer και για να μπορεί να ελεγχθεί περισσότερο η κυκλοφορία πληροφοριών

σχετικές με το παιχνίδι μέσα στο δίκτυο. Υπάρχει επίσης ένα νέο σύστημα που εντοπίζει και θέτει προτεραιότητες στα αντικείμενα που είναι περισσότερο σημαντικά σε κάθε παίκτη, έτσι ώστε να περνάει πρώτα τα πιο σημαντικά δεδομένα και να μην... κολλάνε στην κίνηση.

Μεταξύ άλλων αναβαθμίσεων είναι το νέο πλαίσιο φυσικής που είναι πιο απλό κι αποτελεσματικό και χρησιμοποιεί καθιερωμένες μονάδες μέτρησης όπως μέτρα, κιλά και δευτερόλεπτα αντί για τις αυθαριτικές κι αυτοσχεδίες μονάδες του παιχνιδιού. Υπάρχει επίσης ένα νέο 2D Window Tool Kit, που θα κάνει ευκολότερο το έργο των σχεδιαστών στα δυσδιάστατα στοιχεία του interface (το inventory, τη μπάρα της υγείας και τέτοιου είδους πράγματα).

Όσον αφορά στα γραφικά, η τρίτη έκδοση του LTDS είναι η αρχή της ολοκληρωτικής υποστήριξης των λειτουργιών του DirectX 8. Ο νέος RenderStyles Editor θα δίνει στους χρήστες την δυνατότητα να σχεδιάσουν και να δοκιμάσουν τα



Η έκδοση 3.0 του LTDS.

δημιουργητά τους σε ένα παράθυρο πριν να τα ενσωματώσουν σε ένα παιχνίδι. Αυτή η λειτουργία θα φανεί ιδιαίτερα χρήσιμη όταν πρέπει να ορίσετε πώς θα φαίνονται κάποιες συνηθισμένες επιφάνειες όπως το γυαλισμένο σίδερο, οι ξυλινές σανίδες, το γυαλί, ένα χαλί, κτλ. Θα κάνει



Το νέο μοντέλο Alien.



Τι ρολόι είναι αυτό;

πεδο της άλλης φυλής (στο single-player πάντα). Για παράδειγμα, ένα alien μπορούσε να ξεκλειδώσει μια βάση των ανθρώπων ή την κατοικία ενός predator. Η Rebellion λοιπόν έπρεπε να βρει πώς θα μπορούσε ένας άνθρωπος ή ένας predator να κινηθεί μέσα σε μια φωλιά των aliens, την οποία συνθέτουν τεράστια χάσματα κι επικίνδυνοι αγωγοί. Η λύση ήταν το jetpack για τον άνθρωπο και ο γάντζος για τον predator. "Ήταν απλά κάτι που μηχανευτήκαμε," λέει. "Το μόνο που έκανε ήταν να μας πηγαίνει στις εσοχές και τις προεξοχές που δεν θα μπορούσαμε να φτάσουμε διαφορετικά." Αφού τώρα αφηγούνται μια ιστορία με τον ίδιο σχεδιασμό επιπέδων, δεν θα υπάρχει πια η ανάγκη για τέτοια κόλπα.

Κάτι ακόμα που λείπει είναι το αρχικό επίπεδο δυσκολίας που είχε το προηγούμενο παιχνίδι. Η δυσκολία δεν θα ανεβαίνει πια τόσο απότομα, ειδικά για τα aliens και όπως λει ο Westwater ο οποίος θυμάται περιπτώσεις όπου πολλοί παρατούσαν το campaign των aliens πριν να ολοκληρώσουν το πρώτο επίπεδο, 'τα πράγματα θα είναι πιο χαλαρά'. Εκείνοι οι παίκτες που δεν μπορούσαν να συνηθίσουν το περπάτημα στους τοίχους, δεν έβρισκαν ποτέ την έξοδο που ήταν στο ταβάνι. 'Αξιοποιούμε το γεγονός ότι έχουμε περισσότερα σεναριακά στοιχεία για να παρουσιάσουμε την αφήγηση, αλλά θα υπάρχουν επίσης και πολλές συμβουλές κι οδηγίες για το παιχνίδι,' λέει, εξηγώντας



πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν το σύστημα διαλόγου από το No One Lives Forever για ένα πρώτο tutorial. Επίσης (σε αντίθεση πάλι με το αρχικό παιχνίδι), θα μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι όσες φορές και από όποιο σημείο θέλετε. Ο Stalker σημειώνει όμως όλο χαρά, ότι αν παίξετε στο μεγαλύτερο επίπεδο δυσκολίας, δεν θα μπορείτε να σώσετε κατά την διάρκεια μιας αποστολής.

Σε αντίθεση με την Paramount και τον ανομοιόμορφο χειρισμό της άδειας του Star Trek, η 20th Century Fox ήταν πολύ προσεκτική με τα πνευματικά δικαιώματα του Aliens και του Predator. Εκτός από το Aliens Versus Predator 2, υπάρχει και το Aliens: Colonial Marines, ένα παιχνίδι τακτικής μάχης για το PlayStation 2 το οποίο φτιάχνει η Check Six, μια ομάδα από πρώην υπαλλήλους της Activision. Υπάρχει ένα τρίτο παιχνίδι στο στάδιο της παραγωγής για το οποίο δεν έχει ανακοινωθεί τίποτα ακόμα. 'Είμαστε πολύ προσεκτικοί με το όνομα της φίρμας,' λέει ο Stalker, 'και προσπαθούμε να μείνουμε στα κεντρικά τους μηνύματα. Με το Star Trek για παράδειγμα, το κεντρικό μήνυμα είναι "θα δουλέψουμε όλοι μαζί και όλα θα είναι εντάξει". Αυτό είναι μια χαρά. Κι εγώ ο ίδιος είμαι μεγάλος οπαδός της σειράς Star Trek, μην με παρεξηγήσετε. Αλλά δεν έχει ψυχή. Το Alien Versus Predator έχει να κάνει με τον τρόπο και σε τρομάζει με τα πλάσματα που κρύβονται στο σκοτάδι. Και μετά παίζεις εσύ το πλάσμα στο σκοτάδι. Παίζεις δηλαδή και τις δύο πλευρές.' 'Η, στην περίπτωση του Aliens Versus Predator 2, και τις τρεις πλευρές.

ΕΙΔΟΣ Action Adventure

ΕΤΑΙΡΙΑ Δεν έχει καθοριστεί

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ Χειμώνας 2001

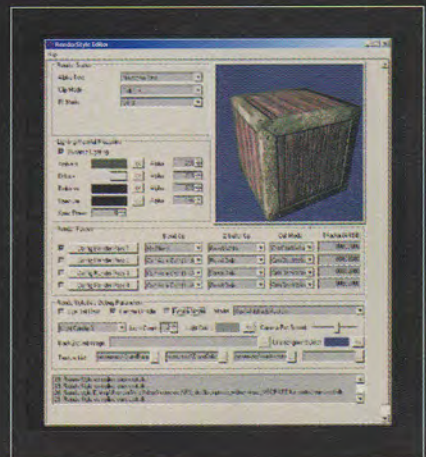
επίσης την ζωή των σχεδιαστών επιπέδων και των σχεδιαστών τρισδιάστατων αντικειμένων πιο εύκολη καθώς θα μπορούν να βλέπουν πια την δουλειά τους χωρίς την βοήθεια των προγραμματιστών.

Οι light maps, οι οποίοι χρησιμοποιούνται συχνά από τρισδιάστατες μηχανές για να 'βάψουν πάνω σε σκιάς', μπορούν πια να έχουν διαφορετική ανάλυση σε κάθε brush (brush είναι ένα, ας πούμε, τουβλάκι στον τρισδιάστατο κόσμο). Οι σχεδιαστές μπορούν έτσι να εξοικονομήσουν μνήμη χρησιμοποιώντας πολύ χαμηλή ανάλυση στα σημεία που δεν χρειάζονται (όπως μια περιοχή που είναι τελείως μέσα στις σκιάς), ενώ παράλληλα χρησιμοποιούν υψηλές αναλύσεις στα σημεία που χρειάζεται λεπτομέρεια. Οι light maps είναι επίσης σε 24-bit color, αντί για 15-bit που ήταν προηγουμένως κι αυτό θα βοηθήσει στον πιο έμμορφο φωτισμό και στο να μην δημιουργούνται άσχημα 'σκουπίδια' εκεί που ενώνονται οι επιφάνειες.

Οι χρήστες μπορούν τώρα να χρησιμοποιούν

ένα brush από το 3DS Max όχι μόνο για το έδαφος: απλά κάνουν κλικ σε ένα κουτί 'as brush' στον exporter του Max και αν η γεωμετρία συμφωνεί με τους κανονικούς νόμους των brushes, παράγει ένα κανονικό αρχείο τύπου LTDS το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην συνέχεια από έναν editor για να αλλάξει το επίπεδό του. Επίσης, οι σχεδιαστές επιπέδων που δουλεύουν στο DEdit (το κύριο εργαλείο του LTDS που σχεδιάζει τον κόσμο του παιχνιδιού) μπορούν να ρυθμίσουν τη μείωση του φωτισμού αλλάζοντας χειροκίνητα ένα γράφημα ή επιλέγοντας από μια λίστα προκαθορισμένων επιπέδων. Θα μπορούν βέβαια να φτιάξουν τα δικά τους προκαθορισμένα επίπεδα.

Το πρώτο παιχνίδι που θα χρησιμοποιεί το LTDS 3.0 είναι μάλλον μυστικό, αλλά δεν θα είναι της Monolith και δεν θα κυκλοφορήσει τουλάχιστον μέχρι το Φθινόπωρο. Εντωμεταξύ, η LithTech έκανε μια επίδειξη της τεχνολογίας και των εργαλείων στο Game Developers Conference στα τέλη Μαρτίου.



Η έκδοση 3.0 του LTDS.

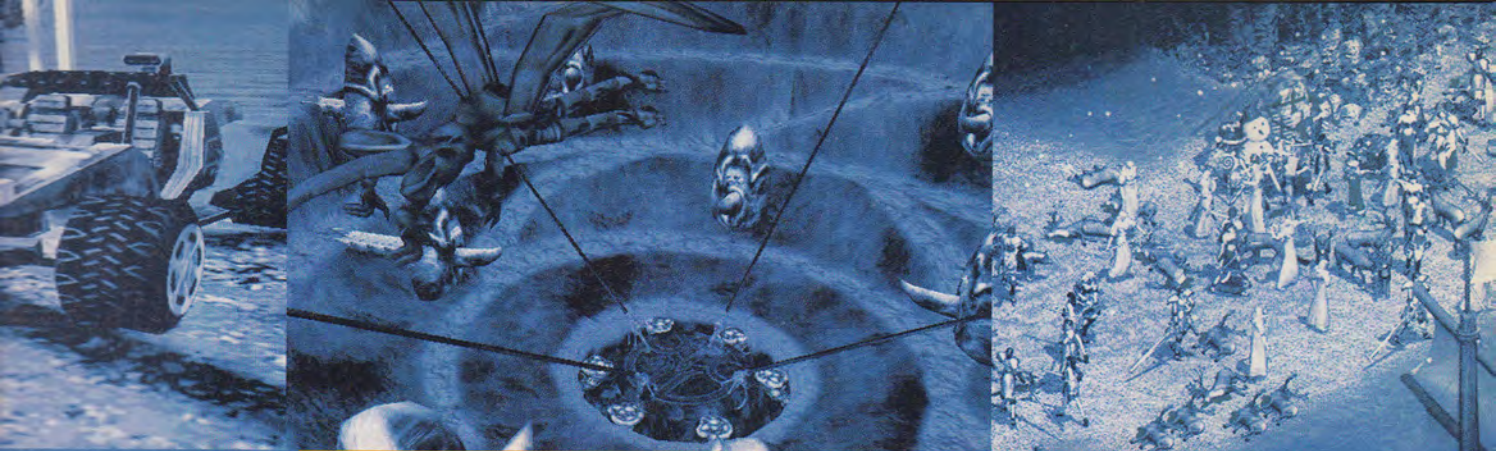


ΜΑΖΙΚΕΣ multiplayer ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ

Παιχνίδια
online
με παρέα...
χθες,
σήμερα
και αύριο

Ήξερα ότι είχα εθιστεί όταν εξακολουθούσα να θέλω να παίξω ακόμα κι όταν έπεσα σε μια πηγή και πνίγηκα γιατί δεν ήξερα πώς να κάνω τον χαρακτήρα μου να κολυμπήσει. Ήξερα ότι είχα παγιδευτεί όταν με εκμηδένισε ένας από τους χαρακτήρες του υπολογιστή καθώς πάτησα κατά λάθος το κουμπί για την επίθεση γιατί δεν ήξερα πως ήταν τόσο κακός.'





Κάθε παίκτης του EverQuest, του massive multiplayer online role-playing game (χάριν συντομίας, MMORPG) της Verant έχει κάποια παρόμοια ιστορία για να αφηγηθεί για τα πρώτα πέντε του λεπτά σε ένα παιχνίδι που έχει κλέψει μεγάλες ποσότητες από τη ζωή του. Πολλοί περιγράφουν τα παιχνίδια των υπολογιστών σαν 'ψηφιακά ναρκωτικά' και ενώ αυτή η περιγραφή είναι σίγουρα υπερβολική, τα MMORPG πλησιάζουν αυτό το επίπεδο περισσότερο από τα υπόλοιπα είδη παιχνιδιών.

Τα παιχνίδια που ευθύνονται περισσότερο για αυτό το νέο εμπόριο ψηφιακών ναρκωτικών είναι τα Ultima Online, EverQuest και Asheron's Call. Και αυτά τα παιχνίδια είναι πραγματικά 'μαζικά', όπως λει και ο ορισμός του είδους. Ο κόσμος κάθε παιχνιδιού είναι απέραντος - ένας παίκτης μπορεί πραγματικά να ταξιδεύει ώρες για να πάει από τη μία άκρη στην άλλη. Τα ίδια τα παιχνίδια είναι απίστευτα δημοφιλή κι έχουν συνολικά 700.000 ενεργούς λογαριασμούς που αποφέρουν όλοι μαζί σχεδόν 7 εκατομμύρια δολάρια μηνιαίως από τις συνδρομές. Η δημοτικότητα τους έφτασε μέχρι το βασίλειο του eBay, όπου πωλούνται λογαριασμοί και αντικείμενα του παιχνιδιού για εκατοντάδες ή και χιλιάδες δολάρια.

Ακόμα και ο τρόπος με τον οποίο επηρεάζουν την βιομηχανία είναι μαζικός, με πάνω από είκοσι καινούρια online RPG στο στάδιο της παραγωγής. Όποιο σκληρό δίσκο και να σηκώσετε θα δείτε από κάτω μια εταιρεία να φτιάχνει κι από ένα παρόμοιο παιχνίδι. Το φαινόμενο όμως δεν είναι καινούριο - το είδος των MMORPG έχει μια μεγάλη αν και όχι πάντα ένδοξη ιστορία.

Ένα μικρό ιστορικό των παιχνιδιών Online

Οι ρίζες του online RPG βρίσκονται θαμμένες κάπου στην δεκαετία του '70, που είναι επίσης γνωστή για το σκάνδαλο Watergate και τη ντίσκο. Ακολουθούν τα σημεία-σταθμοί στην εξέλιξη του είδους, τα οποία μερικές φορές είναι απλά πολύ πιο άκακες μορφές πολιτιστικής έκφρασης.

Το 1979, οι Roy Trubshaw και Richard Bartle δημιούργησαν το πρώτο Multi-User Dungeon (MUD) με τον DEC-10 του Essex University στο Colchester της Αγγλίας, σαν ένα πείραμα πάνω στις τεχνικές για την κοινή χρήση μνήμης. Μια έκδοση του ίδιου παιχνιδιού κυκλοφορεί ακόμα σήμερα με το όνομα MUD II. Ο κώδικάς του κυκλοφόρησε παράνομα στο Internet στην δεκαετία του '80 και αποτέλεσε πρόσφορο έδαφος για πολλές παραλλαγές. Αν το έτερον ήμισυ παίζει πολλές ώρες online RPG, μπορείτε να κατηγορήσετε αυτούς τους δύο.

Πάλι στα τέλη της δεκαετίας του '70, οι John Taylor και Kelton Flinn φοιτούσαν στο University of Virginia. Δημιούργησαν ένα παιχνίδι για multiplayer με fantasy ύφος που λεγόταν The Island of Kesmai. Ο Taylor είχε δηλώσει μέσα από το website του σχετικά με την δημοτικότητα του παιχνιδιού αυτού: "Όταν ήταν καιρός πια να αποφοιτήσουμε, το παιχνίδι είχε γίνει τόσο δημοφιλές που ήμασταν αναγκασμένοι να προκαλούμε κλειδώματα και περιόδους black-out ώστε οι φοιτητές να μην έχουν άλλη επιλογή από το να διαβάζουν και να πηγαίνουν στα μαθήματα." Αν λοιπόν τα πάτε χάλια σε εξεταστικές και χάνετε μαθήματα επειδή παίζατε MMORPG όλη την χρονιά, μπορείτε να κατηγορήσετε αυτούς τους δύο.

Το 1982, οι Taylor και Flinn πλησίασαν την CompuServe με την ιδέα να τρέξουν το Island of Kesmai και μερικά άλλα παιχνίδια σαν ολοκληρωμένα εμπορικά πακέτα. Το 1985 έβγαζαν αρκετά χρήματα για να μπορούσαν να νοικιάσουν ένα γραφείο κι άρχισαν να προσλαμβάνουν υπαλλήλους. Εξάλλου, με μόνο 12 δολάρια την ώρα μπορούσε κανείς να παίξει το Island of Kesmai στην CompuServe με τα τρομερά 9600 baud... και μάλιστα αυτόν τον κάποιον τον θεωρούσαν τον τυχερό με το χαμηλό ping.

Το 1986, άρχισαν να εμφανίζονται οι πρώτες εκδόσεις του Xtrek και του Mtrek. Μπορεί να



μην ήταν RPG, αλλά αυτά τα multiplayer space strategy (που ήταν εμπνευσμένα από... εμ, μια δημοφιλή τέλος πάντων τηλεοπτική σειρά) τράβηξαν το ενδιαφέρον ακόμα περισσότερων ανθρώπων στο βασίλειο των online παιχνιδιών. Την επόμενη χρονιά ιδρύθηκε η Simutronics και το 1988 κυκλοφόρησε το Gemstone II στο GENie, το οποίο ανταγωνιζόταν τη Compuserve με την συνδρομή ευκαιρίας των 6 δολαρίων την ώρα.

Το 1990 άρχισαν οι διαπραγματεύσεις μεταξύ Origin, Kesmai και GENie που μια μέρα θα παρουσίαζαν στον κόσμο το Ultima Online - το οποίο σε εκείνο το σημείο ονομαζόταν Multima (στην Origin πάντως έτσι το αποκαλούσαν πάντα). Οι συζητήσεις δεν είχαν αποτέλεσμα και δεν έγινε κάποιο είδος συμφωνίας. Το 100 Year Later του Jim Dunnigan, το ιστορικό strategy / RPG έκανε την εμφάνισή του στο GENie (και υπάρχει ακόμα στο www.hgw.com είτε το πιστεύετε είτε όχι). Το TinyMUCK του Stephen White εμφανίστηκε και αμέσως μετά γράφτηκε το MOO, όχι το Master of Orion βέβαια - τα αρχικά ήταν από το MUD Object Oriented. Στην συνέχεια άρχισαν να εμφανίζονται παιχνίδια όπως το LambdaMOO, το Islandia και πολλά άλλα που βασιζόνταν πάνω στην δουλειά του White.

Τα DIKU mud, που πήραν το όνομά τους από το Δανικό πανεπιστήμιο όπου είχαν τις ρίζες τους, κυκλοφορούν και αργότερα γίνονται αυτά που εμπνέουν το EverQuest, το οποίο συμπεριλαμβάνει κάποια στοιχεία που βρίσκονται και στα παιχνίδια τύπου DIKU.

Το 1992, ένα MUD που λεγόταν Genocide εμφανίστηκε και ήταν το πρώτο που επέτρεπε σε παίκτη να σκοτώσει παίκτη, το λεγόμενο PK (από το Player Killer). Το MPG-Net ιδρύθηκε και κυκλοφόρησε το Kingdom of Drakkar, το οποίο λειτουργεί ακόμα και σήμερα. Η Simutronics παρουσίασε το Cyberstrike. Η QuantunLink μετονομάζεται σε America Online και μετά από δισεκατομμύρια δισκέτες και CDs, γίνεται η συγχώνευσή της με την TimeWarner για να γίνει ένα είδος ανιέρης συμμαχίας. Εκείνο τον χρόνο, ιδρύθηκε επίσης το Sierra Network.

Ένα μεγάλο βήμα

Το 1992, η ID software κυκλοφόρησε το DOOM και τα παιχνίδια σε multiplayer πραγματικά απογειώθηκαν, στην αρχή με τα τοπικά δίκτυα (τα LAN). Η News Corp του Rupert Murdoch αγόρασε την Kesmai εκείνη την χρονιά και η AT&T αγόρασε την Imagination Network (το καινούριο όνομα της

Sierra Network) για 50 εκατομμύρια δολάρια (και την πούλησε αργότερα για πολύ λιγότερα). Το LegendMUD ξεκίνησε και μέσα του υπήρχαν στοιχεία από την δουλειά του Raph Koster (του 'Designer Dragon' του Ultima Online) και άλλα.

Το 1995, η ID software ξεκινούσε τις δοκιμές στο Quake το οποίο έδωσε το μεγάλο σπρώξιμο στα multiplayer πρώτου προσώπου και σηματοδότησε την αρχή της βασιλείας των shooter πρώτου προσώπου. Τον ίδιο χρόνο κυκλοφόρησε και το Kali που έδινε την ικανότητα σε παιχνίδια τοπικού δικτύου όπως το DOOM και το WarCraft II να παιχτούν στο Internet. Το Gemstone III κυκλοφόρησε στο AOL και η Archetype Interactive άρχισε τις εργασίες πάνω στο Meridian 59. Η Origin άρχισε κι αυτή να ασχολείται με το Ultima Online.

Το Meridian 59 τελικά κυκλοφορεί μέσα στο 1996 και τα Realm και Dark Sun Online της Sierra μπαίνουν στο δοκιμαστικό στάδιο του beta. Η Origin παρουσιάζει το Ultima Online στην επιδειξη της E3. Ένας αξιοσεβαστός αριθμός δικτύων ανακινούνται ή ξεκινούν, όπως τα Engage, TEN και Mplayer. Η 989 Studios της SONY, που αργότερα θα αποσπαστεί και θα αγοραστεί ξανά από την SONY, αρχίζει να ασχολείται με το EverQuest. Το Furcadia, δημιούργημα του Dr. Cat και μερικών άλλων, κάνει κι αυτό την εμφάνισή του.

Το επόμενο 'μπαρ'

Σε ολόκληρο το στερέωμα των online RPG η μεγαλύτερη έκρηξη που έγινε ποτέ ήταν με την κυκλοφορία του Ultima Online, του πρώτου από τους Τρεις Μεγάλους (οι άλλοι δύο είναι το EverQuest και το Asheron's Call). Το Ultima Online γρήγορα μάζεψε 100.000 συνδρομητές, παρά τα σοβαρά αρχικά του προβλήματα. Η Turbine άρχισε την παραγωγή του Asheron's Call το οποίο τελικά κυκλοφόρησε από τη Microsoft. Το Neverwinter Nights στο AOL κλείνει όταν το AOL αλλάζει στο WorldPlay (το οποίο ήταν πριν INN, το δίκτυο της Sierra που αγόρασε και μετά πούλησε η AT&A) για το Games Channel του.

Το EverQuest της Verdant μπήκε στο στάδιο του beta testing το 1998, ενώ η Origin μνημόνευσε σχετικά με το Ultima Online (το θέμα λύθηκε εκτός δικαστηρίων). Η Cyber Warrior ανακοίνωσε το Rubies of Eventide (το οποίο είναι ακόμα στο στάδιο της παραγωγής) και το Underlight της Lyra κυκλοφορεί στο Mplayer.

Το EverQuest κυκλοφορεί τελικά το 1999 και γρήγορα ξεπερνάει το Ultima Online σαν το πιο δημοφιλές online παιχνίδι. Αργότερα στον ίδιο χρόνο, η Microsoft κυκλοφόρησε το Asheron's Call το οποίο αν και δημοφιλές δεν έχει ακόμα φτάσει την επιτυχία των μεγαλύτερων αδελφών του. Η TEN αλλάζει τα σχέδια παραγωγής και το όνομά της, αφήνει τα hardcore παιχνίδια, μεταξύ αυτών το Dark Sun Online και γίνεται η Pogo.com.

Από τότε έχουν ανακοινωθεί πολλά παιχνίδια και μερικά από αυτά έχουν μάλιστα κυκλοφορήσει αλλά κανένα δεν έχει φτάσει την δημοτικότητα των τριών μεγάλων.

Οι τρεις μεγάλοι

Αν και υπάρχουν παιχνίδια online εδώ και δεκαετίες τώρα, μόνο όταν εμφανίστηκε το Ultima Online, το EverQuest και το Asheron's Call αναγνωρίστηκε το είδος αυτό από το ευρύ κοινό. Ας ρίξουμε μια ματιά σε αυτούς τους μεγάλους τίτλους που ξεκίνησαν τη μόδα και τι μπορούμε να περιμένουμε από αυτούς.

Ultima Online

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Origin Systems

ΕΚΔΟΣΗ: Electronic Arts

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΗ: Ιούλιο 1997

Αυτός είναι ο τίτλος που ξεκίνησε τον μεγάλο

Ultima Online: Third Dawn: Κοιτάξτε πώς θα είναι ο δράκος με τα νέα 3D γραφικά.

EverQuest: (Κάτω) Τα Snowfang Gnolls στην νέα ήπειρο του Velious.



αγόνα. Στην αρχή είχε μερικά προβλήματα και για λίγο καιρό κούτσαινε στον χώρο, αλλά παρόλα αυτά ο κόσμος δεν μπορούσε να το χορτάσει. Αυτή την στιγμή έχει 225.000 συνδρομητές και συνεχίζει να επεκτείνεται. Είναι επίσης το καλύτερο από τα τρία για laptops, με δυσδιάστατα γραφικά και σχετικά χαμηλές απαιτήσεις. Ήδη έχει κυκλοφορήσει ένα μεγάλο update, το Renaissance και σύντομα η Origin θα κυκλοφορήσει ένα expansion βελτιωμένο και με πλήρη 3D γραφικά μέσα στους επόμενους μήνες, το Third Dawn.

Υπέρ: Κανείς δεν μπορεί να φτάσει το επίπεδο αλληλεπίδρασης του Ultima Online. Το παιχνίδι έχει ένα άψογο σύστημα με skills που δίνει στους παίκτες την ευκαιρία να παίξουν με 'careers' στο παιχνίδι οι οποίες δεν έχουν να κάνουν απαραίτητα με hack & slash. Σε κανένα άλλο παιχνίδι δεν μπορείτε για παράδειγμα να ανοίξετε ένα σπιτικό και να αρχίσετε την διακόσμηση. Βασίζεται επίσης αποκλειστικά σε skills κι αυτό σημαίνει ότι οι παίκτες μπορούν να έχουν έναν σχετικά δυνατό χαρακτήρα σε ένα αρκετά μικρό χρονικό διάστημα, σε αντίθεση με τους δύο μεγάλους ανταγωνιστές όπου πρέπει να επενδύσετε πολύ περισσότερο χρόνο. Τέλος, αντιμετωπίζει καλύτερα από όλους τις μάχες μεταξύ των παικτών.

Κατά: Τα γραφικά είναι ελαφρώς ξεπερασμένα, αν και πολλοί προτιμούν το ισομετρικό στήσιμο από την τρισδιάστατη άποψη πρώτου προσώπου που χρησιμοποιούν οι ανταγωνιστές του. Οι παίκτες που σκοτώνουν παίκτες μπορούν να γίνουν ενοχλητικοί μερικές φορές. Η οικονομία έχει δεχτεί πλήγματα στο παρελθόν από το duping (την εκμετάλλευση δηλαδή ορισμένων bugs για την αναπαραγωγή αντικειμένων). Είναι επίσης δύσκολο να βρείτε έναν κενό χώρο για το σπίτι σας - ακόμα και στην περίπτωση που έχετε αρκετά χρήματα για να το αγοράσετε.

Το Μέλλον: Το Ultima Online θα πάρει τα πάνω του με το expansion, το Third Dawn. Όχι μόνο θα προσθέσει καινούριες περιοχές, τέρατα κι αντικείμενα, αλλά θα παρουσιάσει τα τρισδιάστατα γραφικά στους φίλους του παιχνιδιού. Έχοντας δει μια πρώτη έκδοση, μπορούμε να πούμε ότι είναι μια πολύ μεγαλύτερη αλλαγή από όσο μπορεί να φανεί από τα screenshots. Οι χαρακτήρες και τα πλάσματα είναι πιο όμορφα, τα ζώρια πιο εντυπωσιακά και σε γενικά πλαίσια το παιχνίδι γίνεται οπτικά πιο ελκυστικό. Πέρα όμως από τις διακοσμήσεις και τα στολίδια, το Third Dawn θα επιτρέψει στην Origin να κάνει αλλαγές και αναβαθμίσεις στο μέλλον με πολύ μεγαλύτερη ευκολία. Είναι επίσης συμβατό με τον σημερινό 2D client, έτσι κανείς δεν θα είναι αναγκασμένος να κάνει την αναβάθμιση.

EverQuest

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Verant

ΕΚΔΟΣΗ: SONY Online

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ: Μάρτιο 1999

Το παιχνίδι που όλοι μισούν να το λατρεύουν και λατρεύουν να το μισούν. Είναι ο μεγάλος της παρέας με 330.000 ενεργούς συνδρομητές. Μπορείτε να λετε ότι θέλετε για το παιχνίδι, η Verant πάντως χτύπησε φλέβα χρυσού με την συνταγή που ακολουθήσε: όμορφα γραφικά πρώτου προσώπου, ένα βαθύ σύστημα βασιζόμενο σε classes, πολλά τέρατα για να αντιμετωπίσετε και μπόλικο θησαυροί για να μαζέψετε κι ένας μαγευτικός κόσμος fantasy (βλέπε λέξη: Τόλκιν). Η Verant έχει ήδη κυκλοφορήσει δύο expansions για το EverQuest κι έτσι ο κόσμος του παιχνιδιού γίνεται ολοένα μεγαλύτερος και καλύτερος.

Υπέρ: Υπέροχα γραφικά, μεγάλη ποικιλία στους χαρακτήρες και τις επιλογές κι εκπληκτική δυναμική στις ομάδες. Ο τίτλος αυτός αποδεικνύει περίτρανα πως η συμμετοχή σε ομάδες μπορεί να γί-



νει μια μορφή τέχνης και πως οι καλοί ομαδικοί παίκτες ανταμείβονται πλουσιοπάροχα.

Κατά: Κάποιες από τις κλάσεις είναι πολύ καλύτερες από τις υπόλοιπες, οι επιλογές (skills) που δεν έχουν σχέση με τις μάχες δεν ανταμείβουν και είναι ρηχές, ενώ θα σας πάρει πολύ καιρό μέχρι να φτάσετε τα υψηλότερα levels, κάτι απαραίτητο αν θέλετε να επισκεφτείτε τα περισσότερα μέρη του κόσμου. Πολλοί από τους παίκτες κατασκηνώνουν στα μέρη όπου αναπαράγονται τα καλύτερα τέρατα κι έτσι είναι πολύ δύσκολο να βρείτε τις πραγματικά καλές δόσεις θησαυρού κι εμπειρίας.

Το Μέλλον: Ο Brad McQuaid της Verant μας σκανδάλισε με υποσχέσεις ενός ακόμα πιο ολοκληρωμένου EverQuest στο μέλλον: 'Θα συνεχίσουμε να προσθέτουμε περιεχόμενο, να βελτιώνουμε το gameplay και να συμβαδίζουμε με την πρόοδο της τεχνολογίας. Ενώ είναι πολύ νωρίς για να ανακοινώσω κάτι συγκεκριμένο, μπορώ να σας πω ότι έχουμε μεγάλα σχέδια για το μέλλον του EverQuest και ότι είμαστε όλοι κατενθουσιασμένοι.'

Asheron's Call

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Turbine

ΕΚΔΟΣΗ: Microsoft

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ: Νοέμβριο 1999

Το Asheron's Call είναι το πιο πρόσφατο από τα μεγάλα MMORPG και από άποψη συνδρομητών βρίσκεται στην τρίτη θέση (η Microsoft δεν έχει ανακοινώσει τον αριθμό των συνδρομητών, αλλά η Turbine υπολογίζει τον αριθμό γύρω στους 100.000). Η κυκλοφορία του ήταν πολύ ομαλή και τα τεχνικά προβλήματα ήταν ελάχιστα αλλά δεν έγινε ποτέ τόσο γνωστό όσο τα άλλα δύο μεγάλα. Αυτό ίσως να οφείλεται μερικώς στην αναπόφευκτη σύγκριση με το EverQuest. Και τα δύο παιχνίδια είναι 3D πρώτου προσώπου και τα δύο έχουν μπόλικο hack & slash. Η προσπάθεια της Microsoft δεν απέδωσε τόσο καλά στον τομέα των γραφικών και ο ξεχωριστός fantasy κόσμος της, αν και σίγουρα δημιουργικός, δεν είναι τόσο ελκυστικός όσο ο κόσμος του EverQuest, με τους κλασσικούς νάνους, τα elves, τους γίγαντες και τα goblins. Θα προτιμούσατε να αντιμετωπίζετε drudges ή orcs; Κρίνοντας από τα νούμερα, μάλλον τα orcs επικρατούν.

Υπέρ: Είναι δημιουργικό, ο κόσμος γεωγραφικά έχει άψογη συνοχή και η Turbine προσθέτει διαρκώς καινούρια σενάρια κι έτσι υπάρχει πάντα κάτι το καινούριο. Μπορείτε να κάνετε μερικά πολύ



Asheron's Call:

(Εικινόντας από πάνω)

Η Turbine βελτίωσε τη μηχανή γραφικών μετά την κυκλοφορία του παιχνιδιού.

Αυτά τα Drudges φαίνονται πολύ πιο τρομακτικά τώρα από την αρχική κυκλοφορία.

Ίσως το παιχνίδι με τους ομορφότερους ουρανοί.



Legends of Kesmai: (Πάνω)
Από τα πρώτα του είδους,
το Legends παιζόταν μέχρι
και το 1999.

ενδιαφέροντα πράγματα όπως να γράψετε τα δικά σας βιβλία. Μερικοί δημιουργικοί παίκτες έχουν μάλιστα γράψει τα δικά τους βιβλία σε ASCII και τα έχουν πουλήσει μέσα στο παιχνίδι. Οι παράμετροι και οι επιλογές στους χαρακτήρες είναι πραγματικά ατελείωτες.

Κατά: Εκτός από τα γραφικά που είναι μερικά βήματα πίσω από το EverQuest, το Asheron's Call έχει ένα σύστημα που βασίζεται και στις κλάσεις αλλά και στα skills. Στα skills μάλιστα δεν υπάρχει ισορροπία, έτσι οι παίκτες συνηθίζουν να κάνουν τις ίδιες επιλογές. Ο fantasy κόσμος επίσης είναι κάπως περιέργος και μέχρι να τον συνηθίσετε θα περάσει λίγος καιρός.

Το Μέλλον: 'Συνεχίζουμε πάντα να οργανώνουμε τα μηνιαία events για τους παίκτες,' λει ο Scott Herrington της Turbine. 'Κάνουμε πολλά περισσότερα events που είναι στα συγκεκριμένα μέτρα των παικτών. Προσπαθούμε επίσης να εξισορροπούμε την αμοιβή με τον κίνδυνο. Σκεφτόμαστε επίσης να κάνουμε τη μεταφορά στο Xbox, αλλά προς το παρόν θέλουμε να συγκεντρωθούμε με τα PC. Τέλος, είμαστε απασχολημένοι με δύο σχέδια που όμως δεν έχουν ανακοινωθεί ακόμα.'



Neverwinter Nights: Δεν είναι massive, είναι όμως multiplayer και D & D.

Επιτέλους, φτιάξαμε ένα τελειοποιημένο εργαλείο που θα αντικαταστήσει το Unlimited Adventures.

Meridian 59: (Ακρη δεξιά)
Αν και φαίνεται ξεπερασμένο τώρα, το Meridian 59 είχε άποψη πρώτου προσώπου πριν από το EverQuest.

Οι μέρες που πέρασαν

Αυτοί οι 'τρεις μεγάλοι' όμως δεν ξεφύτρωσαν από το πουθενά - είναι πολλά τα παιχνίδια εκείνα που έπρεπε πρώτα να βάλουν τα θεμέλια. Μπορεί να ήταν οι πρωτοπόροι αλλά δεν μπόρεσαν να φτάσουν την δημοτικότητα των τριών σημερινών γιγάντων. Αυτό οφείλεται μερικώς στην απουσία των γρήγορων συνδέσεων - μην ξεχνάτε ότι κάποια από αυτά τα παιχνίδια παιζόνταν με modems των 2400 baud. Επίσης, κανένα δεν μπόρεσε να ανταγωνιστεί το βάθος των επικών παιχνιδιών, με την πιθανή εξαίρεση κάποιων text-based MUDs. Δεν μπορείτε να παίξετε εκείνα τα παιχνίδια πια, αλλά μπορείτε να κρατήσετε τις ευχάριστες αναμνήσεις που ίσως να σας έχουν αφήσει.

Legends of Kesmai

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Kesmai

ΕΚΔΟΣΗ: Kesmai

ΕΤΟΣ: 1983-1999

Οι ρίζες του παιχνιδιού φτάνουν το 1982 όταν οι Kelton Flinn και John Taylor ίδρυσαν την Kesmai. Ξεκίνησαν με text-based MUDs όπως το Dungeons of Kesmai και το Island of Kesmai το οποίο έγινε μετά το Legends of Kesmai (με γραφικά). Πήγαν από το AOL στο δίκτυο Gamestorm και το Legends έκλεισε όταν η Electronic Arts αγόρασε το Gamestorm το 1999.

Το Legends ήταν ένα απλό hack & slash παιχνίδι με γραφικά και πολλά levels που είχε ήδη καταδικαστεί στην αφάνεια όταν η EA κατέβασε τα ρολά, αλλά είχε ένθερμους αν και λιγοστούς οπαδούς. Η EA διοχέτευσε αυτούς τους ακόλουθους στο Ultima Online.

Neverwinter Nights

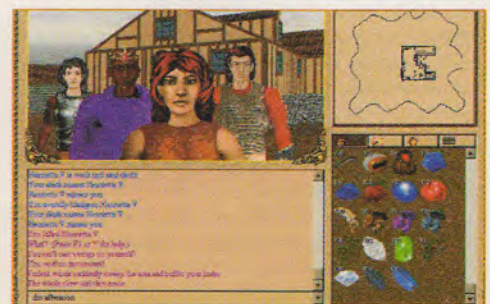
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Stormfront Studios

ΕΚΔΟΣΗ: America Online

ΕΤΟΣ: 1991-1997

Αυτό ήταν ένα παιχνίδι που βασιζόταν στους κανόνες του 2nd Edition του Advanced Dungeons & Dragons και είχε τη μηχανή των παιχνιδιών 'Gold Box' τηςSSI. Κράτησε για έξι χρόνια πριν να τραβήξει την πριζα η AOL το 1997. Διαδραματιζόταν στη Sword Coast των Forgotten Realms, στην ίδια περιοχή όπου λάμβανε χώρα το Baldur's Gate. Ήταν ένα κλασικό hack and slash - πολεμούσατε δράκους, σκελετούς, orcs και άλλους κακούς ενώ παράλληλα ανεβαίνατε levels, βρισκάτε περισσότερα αντικείμενα και παίρνατε δυσκολότερες αποστολές. Υπήρχαν επίσης μάχες μεταξύ των παικτών και τότε ήταν που γεννήθηκαν τα πρώτα guilds αφοσιωμένα σε αυτές - μέσα σε αυτά είναι κάποια που μεταφέρθηκαν αργότερα σε άλλα παιχνίδια online.

Όταν η AOL πήγε από το 'πληρωμή ανά ώρα' στο 'απεριόριστη χρήση', ξεφορτώθηκε όλα τα παιχνίδια στο στυλ του Neverwinter Nights. Ένα από τα προβλήματα ήταν ότι ήταν υποχρεωμένοι να πληρώνουν τους δημιουργούς για την χρήση ανά ώρα και με την απεριόριστη χρήση οι παίκτες μπορούσαν να φουσκώσουν τον λογαριασμό της AOL.



Meridian 59

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Archetype Interactive

ΕΚΔΟΣΗ: 3DO

ΕΤΟΣ: 1995-2000

Το Meridian 59 πλησίασε ίσως περισσότερο στην ανεπανάληπτη επιτυχία που γνώρισαν οι τρεις μεταγενέστεροι κολοσσοί. Σύμφωνα με έναν αντιπρόσωπο της 3DO είχε φτάσει τον μέγιστο αριθμό συνδρομητών των 30.000. Είχε πολλούς αφοσιωμένους υποστηρικτές που αργότερα έγιναν εβελοντές-οδηγοί, όπως περίπου και οι οδηγοί που μέχρι πρόσφατα βοηθούσαν στην λειτουργία του EverQuest και του Ultima Online.

Το παιχνίδι έπαυσε από κακό service και υπήρχαν επίσης πολλοί PK's που έδιωχναν τους υπόλοιπους παίκτες μακριά από το παιχνίδι. Η 3DO πολέμησε με πολλές μεθόδους τιμών από την ελεύθερη μέχρι τη μετρημένη πρόσβαση - μέχρι που το παιχνίδι πέθανε. Η 3DO τελικά εγκατέλειψε το παιχνίδι καθώς είχε αρχίσει πια να χάνει την δημοτικότητά του κι αποφάσισε πως ο χώρος της ήταν τα παραδοσιακά παιχνίδια. Δεν υπάρχουν σχέδια για μια συνέχεια. Το ενδιαφέρον είναι ότι πολλοί από τους παίκτες και ακόμα και κάποια από τα guilds που αποτελούσαν τους servers της 3DO μετανάστευσαν μαζικά στο EverQuest όταν αυτό κυκλοφόρησε.

Dark Sun Online

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: SSI

ΕΚΔΟΣΗ: TEN

ΕΤΟΣ: 1996-1999

Όταν η TEN έκανε την εμφάνισή της, ένα από τα μεγάλα ατού του χώρου ήταν το Dark Sun Online. Το παιχνίδι αυτό χρησιμοποιούσε τη μηχανή του Dark Sun, από την σειρά της SSI που διαδραματιζόταν στον ομώνυμο κόσμο του AD&D. Μέχρι να κυκλοφορήσει όμως, τα γραφικά του παιχνιδιού ήταν πια ελαφρώς ξεπερασμένα. Το ίδιο το παιχνίδι αντιμετώπιζε προβλήματα από υπερβολικά πολλές μάχες μεταξύ των παικτών και από έλλιπη υποστήριξη μέσω αναβαθμίσεων από την εταιρεία παραγωγής. Όταν οι παίκτες άρχισαν να πετσοκόβουν το παιχνίδι και οι σχεδιαστές αργούσαν να ανταποκριθούν, το παιχνίδι είχε πια ξεψυχήσει.

Η TEN έγινε στην συνέχεια η Pogo.com και άλλαξε τους εμπορικούς της στόχους από τους σκληροπυρηνικούς παίκτες σε παιχνίδια με κάρτες και άλλες, πιο συνηθισμένες μορφές ψυχαγωγίας. Το παιχνίδι αυτό που ήταν τοποθετημένο στον κόσμο με τις αγριότητες έρηνους, τους Psionics και τις εξωτικές φυλές όπως τους half-dwarfs, ανήκε πια στο παρελθόν.

Το παρόν

Εκτός από τους τρεις κολοσσούς, υπάρχουν μερικά ακόμα online RPG που μπορείτε να παίξετε σήμερα. Εντάξει... μερικά δεν είναι RPG με την κλασική έννοια του όρου. Για παράδειγμα, το 10six της Sega είναι ένα περίεργο υβριδιο strategy / shooter και το Star Peace της Monte Cristo είναι ένα κλασικό builder. Ακόμα κι αυτά όμως είναι Massive Multiplayer και έχουν όλα τους κάποια στοιχεία role-playing.

Gemstone III DragonRealms

Hercules and Xena

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Simutronics

ΕΚΔΟΣΗ: Simutronics

ΕΤΟΣ: 1988, 1995 και 1998

Μπορείτε άνετα να αποκαλέσετε αυτά τα παιχνίδια σαν τα παιχνίδια της 'παλιάς σχολής': είναι όλα τους text-based MUDs με λίγα διακοσμητικά γραφικά βασισμένα σε έναν browser, αλλά ανταγωνίζονται τους μεγάλους τρεις από άποψη βή-

θους και πολυπλοκότητας. Η Simutronics έχει κατορθώσει με έναν αριστουργηματικό τρόπο να μαζέψει έναν στρατό από gamemasters οι οποίοι δημιουργούν πολλά γεγονότα μέσα στο παιχνίδι. Τα παιχνίδια αυτά έχουν αναπτύξει μια κοινότητα από σκληροπυρηνικούς παίκτες που είναι ίσως πιο αφοσιωμένοι από αυτούς των τριών γιγάντων.

Ενώ ίσως να κρατήσουν αρκετά χρόνια ακόμα λόγω της αφοσίωσης των οπαδών τους, μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι δεν θα φτάσουν ποτέ τα απίστευτα επίπεδα δημοτικότητας των μεγάλων. Η Simutronics δημιούργησε μια ειδική θέση στον χώρο. Ελπίζω να φτιάξουν ένα παιχνίδι με γραφικά που λέγεται Hero's Journey αλλά αντιμετωπίζουν προβλήματα με την διατήρηση του προσωπικού και με την εύρεση ενός εκδότη που θα το αναλάβει.

Kingdom of Drakkar

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: MPG-Net

ΕΚΔΟΣΗ: iEntertainment

ΕΤΟΣ: 1992

Αυτό είναι ένα RPG που έκανε την πρώτη του εμφάνιση το 1992... και που μπορείτε ακόμα να παίξετε.

Πράγματι, οι περισσότερες περιοχές του παιχνιδιού παίζονται και μάλιστα δωρεάν. Μπορείτε να πάρετε την δωρεάν συνδρομή από το www.iecentral.com/drakkar. Είναι ένα κλασικό hack & slash όπου ανεβαίνετε συνέχεια levels με κάμποσα skills και τέρατα και με κλάσεις όπως τους Mentalist, Martial Artist, Fighter, Thief, Barbarian και Healer.

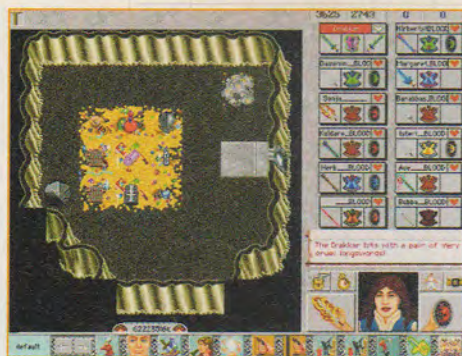
10six

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: SegaSoft Networks Inc

ΕΚΔΟΣΗ: Sega

ΕΤΟΣ: 2000

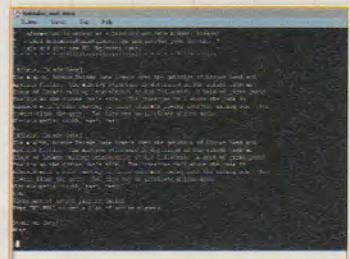
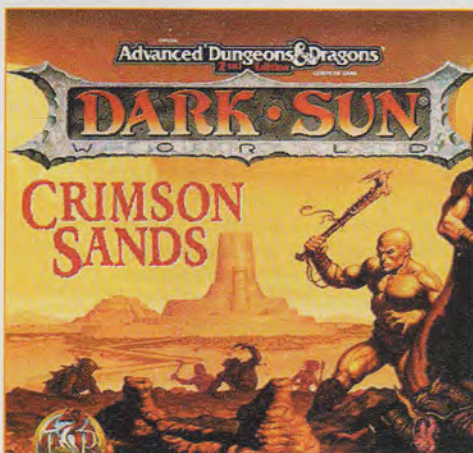
Αυτό είναι ένα action με δόσεις από Real-Time Strategy. Παίρνετε μια έκταση γης και την υπερα-



Kingdom of Drakkar:

(Πάνω) Αν και ελαφρώς ξεπερασμένο, μπορείτε ακόμα να παίξετε το Kingdom of Drakkar στο iEntertainment.

10six: (Κάτω) Επίθεση σε μια βάση.



Dark Suns Online: (Αριστερά) Η μηχανή του Dark Suns είναι η ίδια που χρησιμοποιούσε η ομώνυμη σειρά.

Το Dark Suns Online δεν επέζησε την αλλαγή της TEN στην Pogo.com.

Hercules and Xena: (Κάτω) Το text-based της Simutronics είναι σίγουρα δημοφιλές στους φίλους της σειράς.

σπίζετε με μια ποικιλία όπλων και κτιρίων, αλλά μπορείτε επίσης να 'μπείτε' και στην άποψη πρώτου προσώπου και να επιτεθείτε στους άλλους παίκτες.

Mankind

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Vibes

ΕΚΔΟΣΗ: Cryo

ΕΤΟΣ: Κυκλοφορεί Τώρα

To Mankind είναι ένα 3D Real-Time Strategy που

συνδυάζει διαστημικές μάχες, πολιτικά παιχνίδια, εμπόριο, αποστολές κι εξουσία. Έχετε τον έλεγχο ενός στόλου σκαφών, φτιάχνετε αποικίες σε πλανήτες και δημιουργείτε την αυτοκρατορία σας. Και φυσικά οι υπόλοιποι παίκτες θα προσπαθήσουν να κλέψουν την αυτοκρατορία σας, να αρπάξουν τους πλανήτες σας και να καταστρέψουν τον στόλο σας. Η Vibes θα παρουσιάσει δύο τρόπους να παίξετε το δημιουργήμα της. Θα μπορείτε να κάνετε download ένα demo που περιορίζει τον αριθ-

Το Βιβλίο της Γένεσης

“Κι εγένετο... συνεργασία”

‘Ο φάρος της Αλεξάνδρειας, η Σφίγγα, οι Πυραμίδες - δεν μπορείτε να τις χτίσετε μόνοι σας’ - τουλάχιστον όχι χωρίς ένα βαρούλκο... ένα ΠΟΛΥ μεγάλο βαρούλκο. Η eGenesis στο Pittsburgh έχει μείνει σιωπηλή τα τελευταία χρόνια: παρακολουθεί τις τάσεις στα MMORPG, κάνει σφυγμομετρήσεις, οργανώνεται κι ετοιμάζει μια δική της γλώσσα προγραμματισμού. Πρόσφατα μας ενημέρωσε για το πρώτο της παιχνίδι που έχει βάλει να βάλει τα γαλιτιά σε όλα τα υπόλοιπα είδη. Το θέμα; Μην σκοτώνετε τέρατα. Μην σκοτώνετε κακούς. Μην σκοτώνετε τίποτα... εκτός ίσως από την ώρα σας.

Το A Tale in the Desert θα προσπαθήσει να μας δώσει έναν χρόνο γεμάτο role-playing και δράση... ΧΩΡΙΣ ΜΑΧΕΣ. Το παιχνίδι τολμάει να προκαλέσει την αιώνια συνταγή του 'κυνηγήστε πλάσματα, σκοτώστε τα, πάρτε τα πράγματά τους, πουλήστε τα, αγοράστε καλύ-

τερα πράγματα, πάρτε ένα level και πάλι από την αρχή μέχρι να βαρεθείτε', αντικαθιστώντας την εξέλιξη χαρακτήρα που βασίζεται στη μάχη με την εξέλιξη που βασίζεται στην δράση και τις αποστολές.

Το παιχνίδι διαδραματίζεται στην αρχαία Αίγυπτο και είναι στην ουσία ένα RPG με στοιχεία adventure και strategy. Θα ελέγχετε έναν χαρακτήρα με στατιστικά, ικανότητες, inventory και όλα τα κλασικά, ο οποίος θα μπορεί να κατασκευάζει κτίρια. Αντί όμως για τα κάστρα ματαιοδοξίας που βρίσκονται διασκορπισμένα στην εξοχή της Britannia (του Ultima Online), τα κτίρια θα εξυπηρετούν κάποιο σκοπό και μπορεί να είναι εργοστάσια, αγορές, αποθήκες και εκπαιδευτήρια.

Μπορεί να μην υπάρχουν μάχες αλλά αυτό δεν θα πει ότι δεν θα υπάρχουν συμπλοκές, γιατί χωρίς συμπλοκές πώς θα υπάρξει δράμα και χωρίς δράμα πώς θα υπάρξει ψυχαγωγία; Σίγουρα τα πολιτικά παιχνίδια θα παίξουν μεγάλο ρόλο στους μηχανισμούς του παιχνιδιού. Το gameplay επηρεάζεται σε μεγάλο βαθμό από τη νομοθεσία: θα μπορείτε δηλαδή να πάτε στο Great University of Leadership και με μια αίτηση να ζητήσετε να αλλάξει κάτι στον κόσμο του παιχνιδιού - ένας κανόνας, ένας νόμος σχετικά με την συμπεριφορά των παικτών ή οτιδήποτε άλλο σας ενοχλεί. Μόλις έχετε έτοιμη την αίτηση, πρέπει να μαζέψετε 1.000 υπογραφές από άλλους παίκτες τις οποίες μπορείτε να μαζέψετε μόνοι σας (κάτι που θα κάνετε μέχρι να γεράσετε) ή με την βοήθεια άλλων που θα στρατολογήσετε. Όταν έχουν καταχωρηθεί και οι 1.000 υπογραφές, ενεργοποιείται αυτόματα η διαδικασία ψηφοφορίας. Αν, μετά από το χρονικό παράθυρο των 24 ωρών όπου πρέπει να ψηφίσουν όλοι, η πλειοψηφία των παικτών αποφασίσει υπέρ του αιτήματος, η eGenesis θα βάλει έναν προγραμματιστή να αλλάξει επιτόπου τους κανόνες του παιχνιδιού. Η eGenesis όμως διατηρεί το δικαίωμα να ασκήσει βέτο. Αν δηλαδή αποφασίσετε να αλλάξετε τον κόσμο έτσι ώστε να αφηφά τους νόμους της φυσικής, η eGenesis μπορεί άνετα να πει, 'Καλά. Στον ύπνο σας.'

Αντί να κερδίζετε εμπειρία με την σφαγή τεράτων, ο χαρακτήρας σας θα αναπτύσσεται ολοκληρώνοντας, παίρνοντας μέρος ή καθοδηγώντας τα μεγάλα έργα. 49 σκαλιά σας περιμένουν (συγγνώμη κύριε Χίτσκοκ). Σύμφωνα με την eGenesis, οι 49 προκλήσεις βασίζονται σε αρχαία Αιγυπτιακά κείμενα σχετικά με τις Εφτά Αρχές του Ανθρώπου: την Ηγεσία, την Σκέψη, το Ανθρώπινο Σώμα, την Αρχιτεκτονική, τη Λατρεία, τη Σύγκρουση και την Τέχνη / Μουσική (διαλέγω την κατηγορία 'Ανθρώπινο Σώμα' για τις 100.000, Σπύρο).

Ακολουθούν μερικά παραδείγματα για τις προκλήσεις που σας περιμένουν:

Leadership: (Ηγεσία) Η πρόκληση Trust. Για να ολοκληρώσετε αυτή την πρόκληση πρέπει πρώτα να θάψετε πολλά χρυσά νομίσματα βαθιά μέσα στην έρημο και μετά να ταξιδέψετε ένα μίλι μακριά από εκεί. Στην συνέχεια πρέπει να πείτε σε δέκα φίλους σας που θάψατε τον χρυσό και να περιμένετε 24 ώρες. Όταν περάσει η ώρα, μπορείτε να ξεθάψετε τον χρυσό. Αν είναι εκεί, τότε κερδίζετε ένα επίπεδο στο Leadership. Αν όχι, την πατήσατε και ο κλέφτης δεν τιμωρείται. Τουλάχιστον θα εξακριβώσετε αν έχετε δέκα φίλους.

Arts & Music: (Τέχνη και Μουσική) Η πρόκληση Fireworks. Πρέπει να συγκεντρώσετε, να κατασκευάσετε ή να αγοράσετε αρκετά συστατικά και αλχημικές ουσίες και μετά να κατασκευάσετε σε ένα ειδικό εργαστήριο τα βεγγαλικά για μια επίδειξη. Σε μια νυχτερινή συγκέντρωση όλοι οι έτοιμοι διαγωνιζόμενοι θα κάνουν τη νύχτα μέρα με τα φωτεινά πυροτεχνήματα. Οι θεατές ψηφίζουν και ο νικητής θα έχει ολοκληρώσει την πρόκληση των βεγγαλικών.

Λατρεία: (Worship) Η πρόκληση Ritual. Πρέπει να συγχρονίσετε μια ομάδα 40 ανθρώπων να μπου στο Sacred Groove κοντά στο Great University of Worship την αυγή. Κάθε άτομο πρέπει να σταθεί πάνω σε μια εξέδρα και 1) Να δείξει ταπεινότητα σκύβοντας, 2) Να δείξει φιλοδοξία γονατίζοντας και μετά να απλώσει τα χέρια προς τον ουρανό, 3) Να δείξει σταθερότητα παίρνοντας την στάση της πυραμίδας, και 4) να κάνει γυμνός βαρελάκια και να ουρλιάξει στον ήλιο σαν λύκος, εμ, σβήστε το νούμερο τέσσερα. Αν κάποιος από τους διαγωνιζόμενους σπάσει την σιωπή με chat ή άλλη επικοινωνία, τότε θα έχετε αποτύχει στην δοκιμασία.

Θα μπορείτε να αναλάβετε όλες τις προκλήσεις, αλλά γρήγορα θα συνειδητοποιήσετε ότι κάθε μια θα χρειάζεται πολλές ημέρες προσεκτικού σχεδιασμού και θα προσπαθήσετε σίγουρα πολλές φορές μέχρι να τα καταφέρετε. Οι σχεδιαστές λένε πως είναι πρακτικά αδύνατο να ολοκληρωθούν και οι 49 προκλήσεις σε λιγότερο χρονικό διάστημα από τον έναν χρόνο στον οποίο εξελίσσεται το σενάριο. Μόλις φτάσετε στο έβδομο level μέσα σε κάθε σχολή, θα έχετε γίνει ο 'Master' της. Μόνο οι masters θα μπορούν να φτάσουν τον τελικό στόχο κάθε σχολής.

Καταλαβαίνετε λοιπόν πως αυτό το είδος σχεδιασμού είναι αρκετά μοναδικό σε σύγκριση με τα υπόλοιπα RPG του χθες και του σήμερα. Θα κάνει δουλειά όμως; Η παραχώρηση του πολιτικού συστήματος στους παίκτες (βλέπε DoDz!) είναι μια τερσίσια πρόκληση. Θα είναι διασκεδαστικό; Αυτό εξαρτάται από εμάς και από το πόσο κολλημένοι είμαστε στο φρούλο κύκλο του σκοτώω - πουλιά - σκοτώω. Θα μάθουμε ποτέ από μόνοι μας; Ας κρατήσουμε τα βλέμματά μας στην Γκίζα.



Μια βουτιά στην όαση είναι ότι πρέπει.



Το μεγάλο οικοδόμημα είναι ένα Deep Well.



Οι φρουροί που περιπολούν αθόρυβα...

μό των ομάδων που διοικείτε ή θα πληρώνετε 49 δολάρια για μια ετήσια συνδρομή.

Allegiance

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Microsoft

ΕΚΔΟΣΗ: Microsoft

ΕΤΟΣ: Κυκλοφορεί Τώρα

Το Allegiance δεν είναι ένας κόσμος με συνοχή. Μοιάζει περισσότερο με έναν κόσμο μόνο για online που παντρεύει το είδος των RTS με το είδος των space sims. Μέχρι και 32 παίκτες θα μπορούν να λύσουν τις διαφορές τους σε ένα παιχνίδι που συνδυάζει την ανακάλυψη τεχνολογίας, την εξόρυξη πρώτων υλών και τη μάχη στο διάστημα.

Star Peace

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Oceanus

ΕΚΔΟΣΗ: Monte Cristo

ΕΤΟΣ: Κυκλοφορεί Τώρα

Το Star Peace είναι ένα massive multiplayer οικονομικής ανάπτυξης. Ξεκινάτε με μια χούφτα χρήματα και προσπαθείτε να χτίσετε την αυτοκρατορία σας σε έναν πλανήτη που κατοικήθηκε πρόσφατα. Από αυτή την άποψη, το παιχνίδι θυμίζει πολύ το SimCity, μόνο που αντί να ελέγχετε μια πόλη, παίζετε πλάι σε άλλους παίκτες. Υπάρχουν πάνω από 300 διαφορετικά κτίρια που θα μπορείτε να χτίσετε, πολλές τεχνολογίες για να ανακαλύψετε και πολλά ακόμα.

Τι μας περιμένει αύριο

Υπάρχουν εκατοντάδες online RPG στα σκοριά αυτή την στιγμή και τα περισσότερα από αυτά θα προσπαθήσουν να αποσπάσουν από εσάς μια μηνιαία συνδρομή. Μένει μόνο να δούμε πόσα από αυτά θα μπορέσει να υποστηρίξει η αγορά. Πολλά μάλιστα είναι εκείνα που δεν θα κυκλοφορήσουν ποτέ, αν σκεφτείτε το κόστος ολοκλήρωσης και της εγκατάστασης της τεχνικής υποδομής που είναι απαραίτητη για να υποστηριχθεί ένα παιχνίδι αυτού του είδους. Η σειρά με την οποία παρουσιάζονται οι τίτλοι είναι σύμφωνα με τις ημερομηνίες (θεωρητικής) κυκλοφορίας.

Neverwinter Nights

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Bioware

ΕΚΔΟΣΗ: Interplay

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2001

Το Neverwinter Nights είναι ένα υβριδίο παιχνιδιού online. Δεν θα υποστηρίζονται πάνω από 64 παίκτες σε ένα παιχνίδι και θα μπορεί να παιχτεί από έναν μόνο παίκτη offline. Θα κυκλοφορήσει μαζί με έναν editor ο οποίος, όπως υπόσχεται η BioWare, θα έχει όλες τις λειτουργίες και θα είναι πολύ εύκολος στη χρήση, έτσι λογικό είναι να δούμε πολλά mods να ξεφυτρώνουν σύντομα στον χώρο. Υποτίθεται ότι θα μπορείτε να δημιουργήσετε παιχνίδια όπου ένας DM θα κατευθύνει την δράση ή όπου η τεχνητή νοημοσύνη θα αναλαμβάνει δράση.

Θα μπορείτε να δημιουργήσετε έναν χαρακτήρα που θα ανεβαίνει στα levels και η BioWare σχεδιάζει να χρησιμοποιήσει servers ασφαλείας για να μπορεί ένας παίκτης να 'βγάλει' τον χαρακτήρα του από το παιχνίδι και να συνεχίσει αργότερα, ώστε να αποθαρρυνθεί το hacking σε στυλ Diablo. Οι κανόνες που θα χρησιμοποιούνται θα είναι του 3rd Edition.

Anarchy Online

ΠΑΡΑΓΩΓΟΣ: FunCom

ΕΚΔΟΣΗ: FunCom

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Βρίσκεται στο στάδιο του Beta testing

Αυτό θα είναι λογικά το πρώτο sci-fi RPG της αγοράς, αν υποθέσουμε ότι κατατάσσουμε το 10six περισσότερο στα action. Ένα από τα ενδιαφερό-

ντα πράγματα αυτού του παιχνιδιού είναι πως η FunCom έχει ήδη ετοιμάσει ένα τετραετές σενάριο για τον κόσμο της, το οποίο καλύπτει τη συμπλοκή μεταξύ Rebels και της Omni-Tek Corporation. Οι παίκτες θα μπορούν επίσης να φτιάξουν τις δικές τους αποστολές και θα υπάρχουν dungeons που θα κατασκευάζονται τυχαία από το παιχνίδι για τις ομάδες παικτών που αναζητούν να αναλάβουν μια αποστολή. Μάλλον ένα από τα μεγαλύτερα ονόματα που όλοι περιμένουν να δείξει πόσο βαθιά είναι στην πραγματικότητα η αγορά του δικτύου.

Lineage: The Bloodpledge

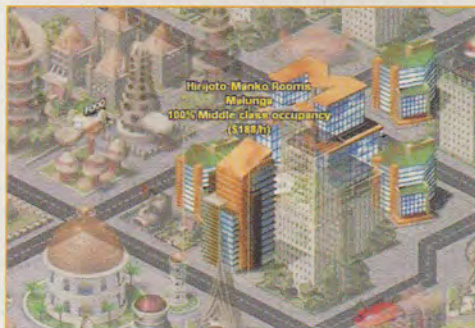
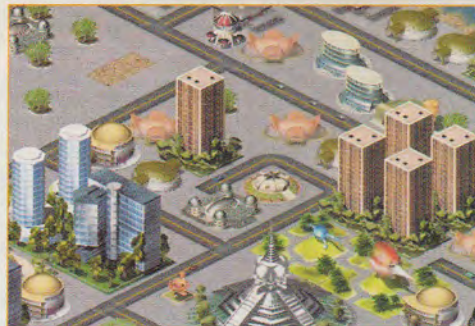
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: NC Interactive

ΕΚΔΟΣΗ: NC Interactive

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Βρίσκεται στο στάδιο Beta testing

Το Lineage: The Bloodpledge είναι ένα από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια online στην Κορέα. Είναι ένας fantasy κόσμος γεμάτος ζωτικά και ocs που μοιάζει με το Ultima Online και έχει μάχες για τον έλεγχο πόλεων και κάστρων, ένα σύστημα μαγείας με πάνω από 50 ξόρκια, παιχνίδια τζόγου, σκυλιά (να, μπορείτε να κρατάτε και κατοικίδια) κι ένα αρκετά πολυσύνθετο σύστημα που μέσα από πολύπλοκες συνταγές μπορείτε να φτιάχνετε αντικείμενα, όπως τα bracers. Ακολουθεί ένα παράδειγμα:

Χτυπήστε με γροθιές / κλωτσιές τον Ent μέχρι να σας δώσει 3 φλοιάς. Ψάξτε για 5 κομμάτια από ακατέργαστο mithril στην σπηλιά / δάσος των elves. Ανταλλάξτε 5 κομμάτια ακατέργαστου mithril για 100 κομμάτια καθαρού mithril από την νεράιδα. Χτυπήστε με κλωτσιές / γροθιές τον Pan μέχρι να σας δώσει ένα Pan's Mane ή μέχρι να μιλήσει. Χρειάζεστε είκοσι τέτοια αντικείμενα. Μιλήστε στην Archne και ανταλλάξτε τα 20 Pan's Mane για 20 κουβάρια κλωστές. Μιλήστε στην Archne και ανταλλάξτε τα 100 κομμάτια καθαρού mithril και τις 20 κλωστές για 20 κλωστές από mithril. Πηγαίνετε στη Nerupa και φτιάξτε το αντικείμενό σας. Έντάξει; Τα σημειώσατε;



Starpeace: Το παιχνίδι κυκλοφορεί τώρα. Είναι σαν το Sim City σε έναν πλανήτη εξωγήινων. Μπορείτε να χτίσετε πάνω από 300 κτίρια.



Lineage: The Bloodpledge: Είναι ένα από τα πολλά Κορεάτικα παιχνίδια που θα δούμε. Η χριστουγεννιάτικη οθόνη.

Red Moon: (Δεξιά) Ένα Κορεάτικο παιχνίδι με επιρροές από Anime.

Κουβεντούλα με τον Raph

Ο Raph Koster είναι ο επικεφαλής του Star Wars Galaxies, του παιχνιδιού της LucasArts και της SONY Online που πολλοί προβλέπουν πως θα είναι το πρώτο online παιχνίδι με ένα εκατομμύριο συνδρομητές. Ως 'Designer Dragon', ήταν ένας από τους δημιουργούς του Ultima Online και παραμένει βετεράνος MUDder. Αν και δεν μπορούσε να μας μιλήσει σχετικά με το Star Wars Online, συζητήσαμε μαζί του γύρω από τα online RPG σε γενικότερες γραμμές.

Πόσο διαφορετικά θα είναι τα online RPGs του μέλλοντος από παιχνίδια όπως το Ultima Online και το EverQuest;

Πόσο μακριά στο μέλλον θέλετε να πάμε; Σε δέκα ή δεκαπέντε χρόνια δεν είμαι σίγουρος για το τι θα μπορούμε να αναγνωρίσουμε.

Ένα μεγάλο εμπόδιο είναι να πείσουμε τις μεγάλες εταιρείες να ξεπεράσουν τον φόβο τους γύρω από τις δημιουργίες των ίδιων των χρηστών. Αυτή την στιγμή, όλοι τις αποφεύγουν με τρόπο για νομικούς λόγους κι εξαιτίας της υποστήριξης των πελατών τους. Αλλά η αληθινή ουσία του Internet είναι ότι έχει μέσα του υλικό φτιαγμένο από τους χρήστες που κυκλοφορεί ελεύθερα. Πιστεύω ότι κάτι τέτοιο είναι αναπόφευκτο όπως και το ότι αυτό το είδος παιχνιδιού θα κυριαρχήσει στον χώρο. Το μεγάλο ερώτημα βέβαια είναι πως μπορεί κάποιος να βγάλει λεφτά με αυτόν τον τρόπο. Το 90% από οτιδήποτε είναι για πέταμα και αν δώσουμε τα νήια της δημιουργίας στους παίκτες δεν πρόκειται να αλλάξει αυτό. Ακόμα και εκείνοι που είναι κα-

λοί, θα θέλουν να βγάλουν χρήματα που θα πει ότι θα μπουν στις εταιρείες που φτιάχνουν τα παιχνίδια ή ότι θα ιδρύσουν δικές τους εταιρείες.

Πόσο πιθανό είναι να μπει ανταγωνιστικό στον χώρο μια μικρή ανεξάρτητη εταιρεία;

Εξαρτάται από αυτό που θέλουν να κάνουν. Αυτή τη στιγμή, ο ορισμός της 'επιτυχίας' που χρησιμοποιούν όλοι είναι περίπου 100.000 συνδρομητές που πληρώνουν 10 δολάρια τον μήνα. Ένας κόσμος όπου κινούνται άνωτα 100.000 άτομα δεν είναι κάτι που μπορεί να επιτύχει μια μικρή εταιρεία. Ή καλύτερα, μπορεί να το κάνει, αλλά δεν θα είναι μικρή εταιρεία τότε!

Όπως το βλέπω εγώ, η δημιουργία των παιχνιδιών παραμένει ένας ανοιχτός χώρος. Εντάξει, υπάρχουν μερικά κάπως δύσκολα τεχνολογικά θέματα αλλά αληθινά δεν είναι τόσο ακαταλαβίστικα και κάθε μέρα γίνονται ακόμα πιο ευκολονόητα. Μπορεί να είμαι προκατειλημμένος, ως σχεδιαστής, αλλά πιστεύω πως ο σχεδιασμός εικονικών χώρων είναι πολύ πιο δύσκολος από το τεχνολογικό μέρος. Σίγουρα όμως, μια μικρή, ταλαντούχα, ανεξάρτητη εταιρεία μπορεί να τα καταφέρει. Πολλοί μπορούν. Χρειάζονται πολλά χρήματα, αλλά μπορείς να τα βρεις και να παραμείνεις αρκετά ανεξάρτητος. Προβλέπω όμως πως οι προϋπολογισμοί σε αυτά τα παιχνίδια θα συνεχίσουν να ανεβαίνουν.

Ποια ήταν το μεγαλύτερο λάθος που κάνατε στο Ultima Online;

Η αφέλεια. Ήμασταν αφελείς και δεν υπολόγισαμε πόσους ανθρώπους θα παίρναμε, ποια θα ήταν η συμπεριφορά τους, πόσο άσχημα θα φέρονταν τόσο πολλοί, πόσο ελκυστικό ήταν το θέμα... Όλα αυτά φάνηκαν με τα προβλήματα στους παίκτες που σκότωναν παίκτες, τις απίστευτα χαμηλές προβλέψεις των πωλήσεων, μια έλλειψη κατανόησης για αυτά που χρειαζόμασταν για να τρέξει το πλαίσιο υποστήριξης, λανθασμένες προτεραιότητες γύρω από τον σχεδιασμό και την τεχνολογία του σχεδια-



σμού... Από την άλλη όμως, νομίζω ότι αν δεν ήταν αυτή η αφέλεια, δεν θα μπορούσε να γίνει αυτό που έγινε τελικά. Πρέπει να είσαι λίγο ανίδεος για να επιτεθείς σε έναν ανεμόμυλο, έτσι δεν είναι;

Ποιος ήταν ο μεγαλύτερος θρίαμβος;

Ο πρώτος νομίζω ήταν η αναφορά στο όνομα του Ultima - περισσότερο από το ίδιο το παιχνίδι. Άνοιξε πολύ την αγορά. Νομίζω πως έπρεπε να υπάρχει ένας κόσμος που σέβονταν όλοι, σαν αυτόν του Ultima για να ξεκινήσουν όλα.

Πιστεύω πως καταφέραμε να φτιάξουμε έναν χώρο με περισσότερη δυναμική από όσο ήταν τότε το φυσιολογικό. Είχαμε το απίστευτο σύστημα οικονομίας των παικτών, είχαμε τις πόλεις παικτών, τους θιάσους και όλα αυτά τα guilds και ομάδες.

Τέλος, νομίζω πως θα το θυμούνται για πολύ καιρό σαν ένα σημείο-σταθμό όπου έγιναν οι μεγαλύτερες πολιτιστικές συζητήσεις γύρω από τους κόσμους των online παιχνιδιών. Δεν νομίζω πως το χάσμα μεταξύ των role-players και των powergamers, μεταξύ των φίλων του PvP [Player versus Player] και των φιλικερνηστών ήταν ποτέ τόσο εμφανές όσο ήταν στο Ultima Online, επειδή ακριβώς όλες οι διαφορετικές κατηγορίες παικτών το θεωρούσαν δικό τους σπίτι.

RedMoon

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: JCEntertainment

ΕΚΔΟΣΗ: JoyCity

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Βρίσκεται στο στάδιο Beta testing

Το RedMoon είναι ένα ακόμα Κορεάτικο παιχνίδι. Αυτό διαδραματίζεται σε έναν κόσμο επιστημονικής φαντασίας με επιρροές anime και σκηνικά πριν ή μετά τον 'μεγάλο κατακλισμό'. Υπάρχουν εννέα είδη χαρακτήρων στα οποία μπορούν να βασίζονται οι παίκτες τους ήρωές τους. Θα πολεμάτε κατασκόπους και cyborgs, θα κάνετε ξόρκια και όλα τα σχετικά χωρίς όμως όριο στο level που μπορείτε να φτάσετε. Το μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι το anime στήσιμο του. Οι παίκτες θα μπορούν επίσης να στέλνουν με email διάφορα αντικείμενα μεταξύ τους στο παιχνίδι ενώ η JoyCity υποσχεται πως θα παρουσιάζει συνέχεια καινούριες αποστολές.

Dark Age of Camelot

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Mythic Entertainment

ΕΚΔΟΣΗ: Mythic Entertainment

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Βρίσκεται στο στάδιο Beta testing

Η Mythic έχει δημιουργήσει ένα σεβαστό αριθμό

από παιχνίδια online, όπως τα Spellbinder, Dragonsgate και Silent Death Online. Είναι λοιπόν ένας βετεράνος σε αυτόν τον χώρο από πολλές απόψεις. Το Camelot είναι ένα παιχνίδι στον κόσμο του Βασιλιά Αρθούρου όπου κυριαρχούν τρεις φυλές: οι Vikings, οι Celts και οι Brits. Κάθε φυλή θα έχει τις δικές της περιοχές για περιπέτειες όπου οι μάχες μεταξύ των παικτών της ίδιας φυλής δεν επιτρέπονται. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να ειςχωρήσουν οι παίκτες στις περιοχές των εχθρικών φυλών και να πολεμήσουν με τους αντίπαλους ανθρώπινους παίκτες. Στο παιχνίδι θα υπάρχει επίσης ένα σύστημα που θα δίνει την δυνατότητα στους παίκτες να κατασκευάσουν σχεδόν όλα τα αντικείμενα που πωλούνται στα μαγαζιά. Λογικά, το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει μέσα στο 2001.

Shadowbane

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Wolfpack Studios

ΕΚΔΟΣΗ: Gathering of Developers

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Βρίσκεται στο στάδιο Beta testing

Ο φανταστικός κόσμος του Shadowbane έχει έναν δυνατό σημείο στο οποίο θα βασίζεται: τις πολυσύνοπτες μάχες μεταξύ των παικτών. Στην ουσία, ολόκληρο το παιχνίδι περιστρέφεται γύρω από

αυτό το πολυσυζητημένο αντικείμενο. Όσο αφορά στο στυλ του παιχνιδιού, θα βασίζεται σε levels ενώ η Wolfpack ανακοίνωσε ότι θέλει ένα είδος gameplay παρόμοιο με αυτό του Diablo, αν και το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί μια 3D μηχανή. Θα υπάρχουν guilds που θα μπορούν να ελέγχουν περιοχές, η ικανότητα να κάνετε συμμαχίες και πάει λέγοντας. Στις φυλές που θα μπορείτε να παίξετε συμπεριλαμβάνονται (πέρα από τους κλασσικούς ανθρώπους, νάνους και ζωτικά), οι aelfborn, half-giants, shades και irekei. Υπάρχουν τέσσερις βασικές κλάσεις, οι fighters, mages, healers και rogues αλλά καθώς ανεβαίνουν levels οι χαρακτήρες θα μπορούν να ειδικευτούν σε μία από τις 18 πιο προχωρημένες κλάσεις, όπως είναι οι druids, crusaders, assassins και άλλοι. Η Wolfpack σχεδιάζει επίσης πολλά quests για το παιχνίδι.

The Sims Online

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Maxis

ΕΚΔΟΣΗ: Electronic Arts

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2001

Αυτό που μπορείτε να περιμένετε είναι μια εκδοχή των Sims που θα παίζεται σε έναν τεράστιο κόσμο multiplayer και που θα εστιάζεται στην κοινωνική επαφή. Η εξέλιξη κάθε χαρακτήρα μπορεί να είναι παρόμοια με αυτή στο αρχικό παιχνίδι - βρείτε εργασία, βελτιώστε την κατοικία σας, κτλ. Όπως φαίνεται, οι παίκτες θα ανταγωνίζονται μεταξύ τους, προσκαλώντας τους υπολοίπους στα σπίτια ή στις επιχειρήσεις που θα έχουν χτίσει. Όπως και το Online Star Wars της Sony, το παιχνίδι αυτό μπορεί να γίνει τεράστιο.

Motor City Online

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Electronic Arts

ΕΚΔΟΣΗ: Electronic Arts

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2001

Κάντε κόντρες για τις άδειες αυτοκινήτων. Κάντε μια στάση στο φαστφουντάδικο για να κάνετε επίδειξη με το όχημα. Η κοινότητα αυτή θα είναι για τους σκληροπυρηνικούς φίλους του τιμονιού. Θα μπορείτε να αγοράζετε, να πουλάτε και να μετατρέπετε αμάξια, είτε αυτά είναι κλασσικά, είτε φτιαγμένα, είτε του εμπορίου. Θα μπορείτε να πουλήσετε τα πάντα στους υπόλοιπους παίκτες - ακόμα και το περίεργο βάψιμο που ανακαλύψατε. Φυσικά, μεγάλο ατού θα είναι οι ίδιοι αγώνες όπου οι παίκτες θα μπορούν να τρέχουν μέσα σε σκοτεινά στενάκια ή σε κλειστές πίστες για το Motor City



Cup. Καθώς κερδίζετε χρήματα μπορείτε να φτιάξετε περισσότερο το αμάξι σας και να αγοράσετε ή να ανταλλάξετε αμάξια και ανταλλακτικά από καταστήματα, παλιατζήδικα και συνεργεία. Θα μπορείτε επίσης να ακούτε τα τραγούδια σας στο 'ράδιο' του αυτοκινήτου σας.

Ultima Worlds Online: Origin

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Origin Systems

ΕΚΔΟΣΗ: Electronic Arts

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2001-2002

Το Origin είναι ένα πολύ φιλόδοξο παιχνίδι για την Origin Systems. Χρησιμοποιεί μια πολύ ελκυστική 3D μηχανή, έχει μερικούς τόνους από motion capture για να μπορούν οι παίκτες να κάνουν μερικές εκπληκτικές κινήσεις στη μάχη και είναι στημένο σε έναν μυστήριο κόσμο σε στυλ Todd McFarlane που αποτελείται από έναν κλασσικό μεσαιωνικό κόσμο fantasy, ένα στήσιμο σε στυλ Jurassic Park κι ένα φουτουριστικό / σουρεαλιστικό περιβάλλον. Οι επιθέσεις είναι στην πραγματικότητα μέρος της εξέλιξης ενός χαρακτήρα. Καθώς ο χαρακτήρας σας εξελίσσεται, θα μαθαίνει νέες κινήσεις... όταν δείτε λοιπόν έναν αντίπαλο να κάνει κάτι που δεν έχετε ξαναδεί, τότε καλά θα κάνετε να προσέχετε. Η Origin θα προσθέσει μερικές περιοχές όπου θα απαγορεύονται οι μάχες μεταξύ των παικτών αλλά παράλληλα θα επιτρέπει στους παίκτες να επιτίθενται ο ένας στον άλλον. Θα υπάρχει επίσης ένα σύστημα που θα βασίζεται σε levels σε συνδυασμό με ένα λεπτομερές skill tree. Η οικονομία θα βασίζεται στον παίκτη αλλά στην τελική έκδοση δεν θα υπάρχουν οι πιο λεπτομερείς λειτουργίες των... οικιακών. Σίγουρα θα γίνει μεγάλος θόρυβος με την κυκλοφορία αυτού του ονόματος το οποίο θα μπει στο στάδιο του Beta testing κάπου μέσα στο 2001.

Jumpgate

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Netdevil

ΕΚΔΟΣΗ: Δεν έχει ανακοινωθεί

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2001

Το Jumpgate είναι ένας sci-fi κόσμος που θυμίζει Privateer ή Elite... μόνο που ο γαλαξίας θα είναι πια massive multiplayer. Οι παίκτες θα πολεμούν, θα κάνουν εμπόριο (και λαθρεμπόριο), θα ανακαλύπτουν νέα όπλα και πολλά ακόμα. Με τα λεφτά που κερδίζετε θα αναβαθμίζετε το σκάφος σας και θα μπορείτε να προσλαμβάνετε πιλότους για να διοικούν ένα σμήνος. Το παιχνίδι θα καταφέρει λογικά να βγει στην αγορά μέσα στο 2001.

Neocron

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Reakktor Media

ΕΚΔΟΣΗ: Reakktor Media

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2001-2002

Παρά τους ισχυρισμούς της Planetside (βλέπε παρακάτω), το Neocron είναι το πρώτο massive multiplayer Shooter πρώτου προσώπου. Είμαστε στον 27ο αιώνα και η Γη δεν είναι πια τόσο όμορφη, έτσι χτίσαμε αποικίες σε άλλους πλανήτες. Το Neocron διαδραματίζεται σε μια τέτοια αποικία. Το Neocron, εκτός από Shooter είναι επίσης μια κοινό-

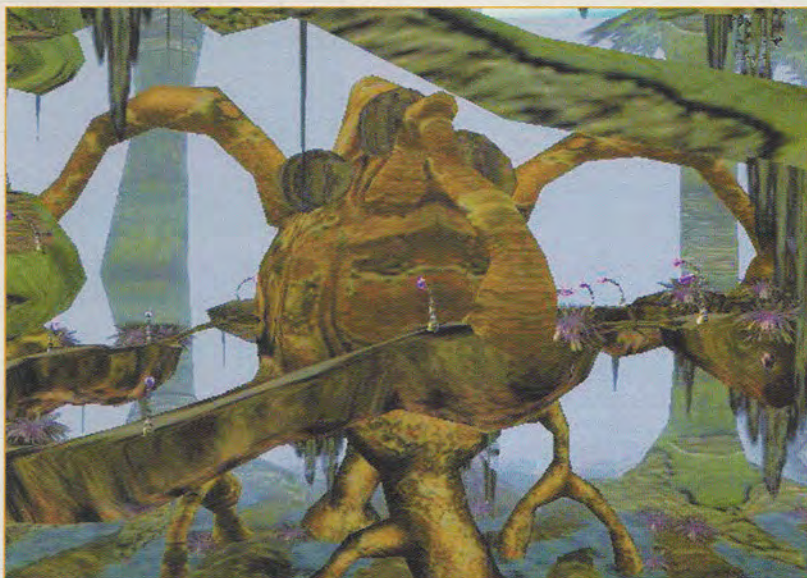


Dark Age of Camelot: (Πάνω) Το παιχνίδι θα μοιάζει πολύ με RPG βασισμένο στη δυναμική της ομάδας.

Motor City Online (Πάνω αριστερά) Μια Firebird και τα λάσπια της στην άσφαλτο.

(Κάτω αριστερά) Χαλαρές βόλτες στο δίκτυο.

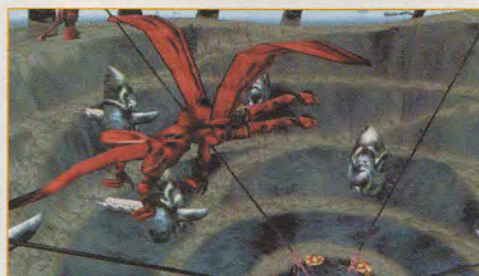
(Δεξιά) Το πρώτο αμάξι ήταν τελικά το Oldsmobile.



Atriarch:
(Πάνω δεξιά) Η ηρεσβεία όπου οι Cavelon Scientists συναντούν τους άλλους παίκτες για να συζητήσουν διπλωματικά θέματα μεταξύ των Factions.

(Πάνω δεξιά) Ένας Tyrusin Warrior επιβλέπει την αρένα μάχης. Στο τέλος ένα οχυρό κατασκευασμένο από τον παίκτη θα ολοκληρωθεί.

Η κόκκινη Bulldra μπορεί να εξημερωθεί και να χρησιμοποιηθεί από τους παίκτες. Τώρα πάντως πετά πάνω από μια Warrior's Arena.



τητα (Neocron είναι το όνομα της πόλης) και η Reakktor λει πως οι παίκτες μπορούν να απολαύσουν το παιχνίδι χωρίς την χρήση βίας. Τον περισσότερο καιρό επικρατεί ασφάλεια μέσα στην πόλη, καθώς περιπολείται από πανίσχυρους NPCs (αστυνομικούς και ρομπότ), αλλά τα προάστια της πόλης ή αλλιώς η 'outzone' είναι μια άγρια περιοχή όπου θα γίνονται οι μάχες. Το Neocron θα χρησιμοποιεί ένα σύστημα με skills που θα δίνει δυνατότητα στους παίκτες να παίξουν σαν hackers, fighters και Psi-masters... μεταξύ άλλων.

Planetside

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Verant

ΕΚΔΟΣΗ: SONY online

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2001-2002

Τώρα πια, ότι και να κάνει η Verant θεωρείται μεγάλο νέο και το Planetside φαίνεται αρκετά ενδιαφέρον. Στην ουσία είναι ένα shooter που θα βασίζεται σε factions - με χρήματα κι εμφυτεύματα αντί για levels. Η Verant γνωρίζει πολύ καλά ότι οι φίλοι των shooters λατρεύουν ένα ανοιχτό πεδίο μάχης κι έτσι κάθε παίκτης θα μπορεί να σκοτώσει τον άλλον, σε αντίθεση με το EverQuest όπου ένας αδύναμος χαρακτήρας δεν μπορεί ούτε να γρατσουνίσει κάποιον που είναι στα 'μεγάλα levels'. Η μεγάλη ερώτηση για ένα τέτοιο παιχνίδι (και για το Noecron) είναι η καθυστέρηση. Μπορεί ένα massive multiplayer shooter με χιλιάδες παίκτες να αποφύγει τα προβλήματα της καθυστέρησης; Αυτό μπορεί να είναι πιο θανατηφόρο από οποιονδήποτε παίκτη.

World War II Online

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Cornered Rat

ΕΚΔΟΣΗ: Strategy First

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2001-2002

Αυτό που θα προσπαθήσει να επιτύχει αυτό το

παιχνίδι είναι η αναπαράσταση ενός ζωντανού πεδίου μάχης, κάτι που εδώ και πολύ καιρό αποτελούσε όνειρο για τους wargamers. Μπορείτε λοιπόν να παίξετε έναν στρατιώτη στα χαρακώματα ή να οδηγήσετε ένα άρμα ή να πολεμήσετε στην θάλασσα ή τον αέρα. Οι παίκτες που έχουν ανεβεί στην ιεραρχία θα μπορούν να παίξουν με διοικητές και να δίνουν εντολές στους υπόλοιπους παίκτες. Η Cornered Rat όμως πήρε μια απόφαση που θα συζητηθεί: αποφάσισε να παραλείψει τελείως τη ναζιστική σβάστικα. Το W.W.II Online θα χρησιμοποιεί μια 3D μηχανή που ήδη μοιάζει ελαφρώς ξεπερασμένη αλλά έτσι θα μπορούν να συμμετάσχουν και οι παίκτες με τα πιο αδύναμα μηχανήματα. Μπορεί να μην ικανοποιήσει τους φανατικούς της ιστορικής μάχης που προτιμούν τα turn-based, το W.W.II Online όμως δίνει νέα πνοή στον χώρο με ένα παιχνίδι online με ιστορικό υπόβαθρο. Τα orcs δεν χρειάζεται να κάνουν αίτηση για συνδρομή.

Atriarch

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: World Fusion

ΕΚΔΟΣΗ: Δεν έχει ανακινωθεί

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2001-2002

Το Atriarch είναι ένα ακόμα παιχνίδι sci-fi στο στάδιο παραγωγής. Δεν υπάρχουν άνθρωποι στο παιχνίδι, αλλά θα βρείτε πολλά ανθρωποειδή. Θα μπορείτε όχι μόνο να χτίσετε το σπίτι σας αλλά ολόκληρη την πόλη. Μπορείτε λοιπόν να περιμένετε ένα λεπτομερές οικονομικό σύστημα μαζί με τις

Big World: (Κάτω αριστερά) Το έχει αναλάβει η Micro Forte, η εταιρεία που έφτιαξε το Fallout Tactics για την Interplay.

World War II Online: (Κάτω δεξιά) Παίρνετε μέρος σε επικές μάχες αλλά πετάτε και με αεροπλάνα.





περιπέτειες και τις μάχες που θα ήταν αναμενόμενες από ένα τέτοιο παιχνίδι. Θα μπορείτε να μαζέψετε μέχρι κι έναν στρατό από NPC και να κηρύξετε πόλεμο. Ίσως το πιο ενδιαφέρον μέρος του παιχνιδιού να είναι η υπόσχεση των σχεδιαστών ότι θα μπορούμε να επηρεάσουμε και να αλλάξουμε τον ίδιο τον κόσμο. Αν η World Fusion καταφέρει να τα κάνει όλα αυτά, τότε το παιχνίδι θα απασχολήσει πολλούς και για πολύ.

BigWorld

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Micro Forte

ΕΚΔΟΣΗ: Δεν έχει ανακοινωθεί

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2002

Η Micro Forte, η εταιρεία που είχε αναλάβει την παραγωγή του Fallout Tactics για λογαριασμό της Interplay, εργάζεται σκληρά πάνω σε ένα action cyber-παιχνίδι που λέγεται BigWorld. Το BigWorld είναι μια πρώην αποικία καταδίκων (η Micro Forte εδρεύει στην Αυστραλία) και θα έχει αποστολές δημιουργημένες με δυναμική, συμπλοκές μεταξύ παικτών, ομάδες και οργανισμούς και πολλά άλλα. Χρησιμοποιεί άποψη τρίτου προσώπου και οι παίκτες που ξεκινούν δεν θα γνωρίζουν τίποτε σχετικά με το παρελθόν τους και θα πρέπει να ανακαλύπτουν στοιχεία καθώς προχωρούν στο παιχνίδι. Υπάρχουν τρεις φυλές που μπορείτε να επιλέξετε: οι άνθρωποι, οι βιο-μηχανικοί Cybrid και οι φυλετικοί εξωγήινοι Beziel. Η Micro Forte υπόσχεται ότι η τεχνολογία των server που διαθέτει θα μπορεί να μαζέψει χιλιάδες παίκτες σε μια περιοχή για μάχες ή συναυλίες. Συναυλίες; Μπορεί ο χώρος της επισημονικής φαντασίας να είναι ανοιχτός σε ιδέες τώρα, αλλά μέχρι να κυκλοφορήσει το παιχνίδι τα πράγματα μπορεί να έχουν αλλάξει.

Sovereign

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Verant Interaction

ΕΚΔΟΣΗ: SONY Online

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2001-2002

Το Sovereign είναι ένα Massive Multiplayer Online Real-Time strategy, (δηλαδή ένα MMORTS). Το παιχνίδι θα έχει πολύ περισσότερο βάθος από τα υπόλοιπα του είδους του, με διπλωματία, κατασκοπεία, συμμαχίες, εμπορικά δρομολόγια και πολλές άλλες λειτουργίες που το κάνουν να μοιάζει με ένα turn-based παιχνίδι, όπως το Civilization. Σε αντίθεση με τα περισσότερα online, κάθε παιχνίδι στο Sovereign θα αρχίζει και θα τελειώνει με έναν νικητή. Το στοιχείο που θα παραμένει θα είναι ο χαρακτήρας του παίκτη ο οποίος θα χρησιμοποιείται σε κάθε καινούριο παιχνίδι και που θα μαζεύει σιγά-σιγά εμπειρία κι αντικείμενα. Το παιχνίδι αυτό

βρίσκεται στο στάδιο της παραγωγής εδώ και πολύ καιρό και αναρωτιέται κανείς αν τελικά θα αποδειχτεί πιο δύσκολη η ολοκλήρωσή του από όσο είχαν αρχικά εκτιμήσει.

Earth and Beyond

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Westwood Studios

ΕΚΔΟΣΗ: Electronic Arts

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:

Άγνωστη

Δεν είναι γνωστά πολλά πράγματα γύρω από αυτόν τον τίτλο από την Westwood Studios εκτός από το ότι βρίσκεται στο στάδιο της παραγωγής εδώ και πολλά χρόνια τώρα. Η Westwood σκοπεύει να ανακοινώσει σύντομα περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το παιχνίδι - είχε σχεδιαστεί μια ανακοίνωση για τον Ιανουάριο η οποία όμως ακυρώθηκε.

Star Wars Galaxies

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Verant

ΕΚΔΟΣΗ: LucasArts

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2002

Ένα από τα μεγαλύτερα παιχνίδια online που ετοιμάζεται αυτόν τον καιρό, το SWG είναι στα χέρια των πρώην σχεδιαστών του Ultima Online στην Austin για τη Sony Online. Στην αρχή φαινόταν πως θα είναι 'το EverQuest με Jedis και Stormtroopers αντί για Druids και Orcs.' Τώρα όμως φαίνεται ότι δεν είναι έτσι τα πράγματα και ότι θα υπάρχει περισσότερη έμφαση στα skills από τα levels... αν λάβουμε υπόψη τα υπονοούμενα που αφήνουν στα message boards οι παραγωγοί. Και όχι - δεν θα μπορείτε να παίξετε με τον Luke Skywalker ή με κάποιον άλλο από τους κλασικούς χαρακτήρες και ΟΧΙ, δεν θα μπορείτε να σκοτώσετε τον Darth Vader. Ίσως όμως να συναντήσετε κατά τύχη κάποιον από αυτούς τους χαρακτήρες. Τώρα για το πότε θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι μπορούμε μόνο να μαντέψουμε... αν κι έχει εκφραστεί η επιθυμία από τη SONY και τη LucasArts να κυκλοφορήσει μαζί με την επόμενη ταινία, το καλοκαίρι του 2002.

EverQuest 2

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Verant

ΕΚΔΟΣΗ: SONY Online

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Άγνωστη

Αν και η SONY Online δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει ή ανακοινώσει επίσημα κάποιες πληροφορίες για το παιχνίδι, να είστε σίγουροι ότι ασχολούνται μαζί του αρκετοί... και για πολύ καιρό τώρα. Το μόνο που γνωρίζουμε είναι πως θα χρησιμοποιεί μια πολύ πιο ισχυρή μηχανή γραφικών και πως οι σχεδιαστές έχουν πια πολύ περισσότερη πείρα με αυτά τα παιχνίδια μετά από την επιτυχία του EverQuest. Όποτε και αν κυκλοφορήσει το παιχνίδι, σίγουρα θα γίνει μεγάλος θόρυβος.

Project Entropia

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: MindArk

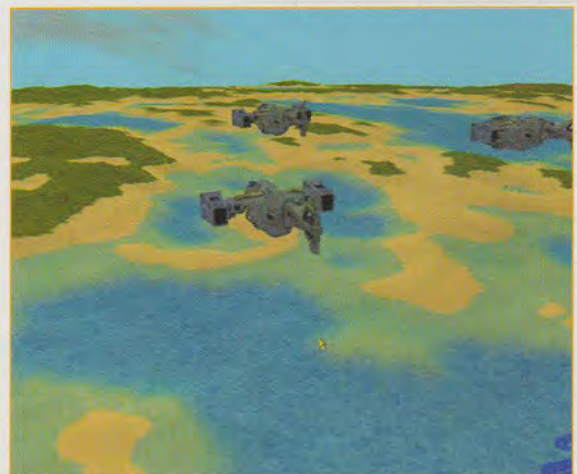
ΕΚΔΟΣΗ: MindArk

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Άγνωστη

Το Project Entropia είναι ένα παιχνίδι sci-fi με μερι-

Caeron 3000: Ετοιμαστείτε για μάχη με πολύ άσχημους εξωγήινους.

Sovereign: (Κάτω) Ένα MMO... αλλά Strategy.



κές ενδιαφέρουσες διαφορές. Θα μπορείτε να παίξετε δωρεάν, αλλά για να αγοράσετε πράγματα μέσα στο παιχνίδι θα χρεώνεστε αληθινά χρήματα. Προκύπτουν φυσικά πολλά λογικά ζητήματα, όπως για παράδειγμα αν γίνονται επιστροφές και βέβαια αν θα νικάει απλά αυτός με τον μεγαλύτερο λογαριασμό στην τράπεζα.

Caeron 3000

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Magique Productions
ΕΚΔΟΣΗ: Δεν έχει ανακοινωθεί
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Δεν έχει ανακοινωθεί

Το Caeron 3000 είναι ένα ακόμα παιχνίδι που προτίμησε έναν κόσμο sci-fi από τον κλασικό fantasy. Αυτό διαδραματίζεται στην Ανδρομέδα, 1.000.000 έτη φωτός μακριά μας. Οι παίκτες ξεκινούν στον πλανήτη Andraeus, ο οποίος κατοικείται από πέντε διαφορετικές φυλές που έχουν μεταλλαχτεί από τα χρόνια έκθεσης στην ραδιενέργεια. Θα μπορείτε επίσης να ταξιδεύετε από πλανήτη σε πλανήτη μέσω διαστημοπλοίων. Ο θάνατος είναι μόνιμος στο παιχνίδι αυτό, εκτός και αν έχετε προνοήσει κι έχετε φτιάξει μερικούς κλώνους του εαυτού σας. Θα υπάρχουν μάχες στο διάστημα και στους πλανήτες, κυνηγοί επικηρυγμένων, ακόμα κι εφημερίδες όπου ίσως να αναγράφονται τα κατορθώματά σας.

Horizons

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Artifact Entertainment
ΕΚΔΟΣΗ: Artifact Entertainment
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Άγνωστη

Το Horizons είναι ένα από τα πιο φιλόδοξα παιχνίδια υπό κατασκευή. Υπόσχεται μια μεγάλη γκάμα χαρακτήρων, από βαμπίρ μέχρι και αγγέλους. Θα υπάρχουν κυβερνήσεις στο παιχνίδι. Θα υπάρχουν εμπορικά δρομολόγια. Θα υπάρχουν εμπορικές ικανότητες. Θα υπάρχει σύστημα με factions και το σύστημα μάχης θα εστιάζεται στις συμπλοκές μεταξύ των παικτών, αν και θα τιμωρούνται αυτοί που σκοτώνουν τους συμπολεμιστές τους. Ίσως το πιο ενδιαφέρον σε αυτό το παιχνίδι να εί-



να οι φανατικοί οπαδοί που από τώρα το περιμένουν πως και πως.

Galcom Online

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: 3000AD
ΕΚΔΟΣΗ: 3000AD
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2001-2002

Ποιος ξέρει; Ο Derek Smart ασχολείται με την συνέχεια του πολυσυζητημένου Battlecruiser 3000 AD, αλλά παράλληλα και με την Massive multiplayer έκδοση του Battlecruiser. Εκτός από τις διαστημικές μάχες θα μπορείτε να σπέρνετε τον όλεθρο με ένα ATV σε έναν πλανήτη. Μπορεί να τα καταφέρει άραγε; Ποιος ξέρει;

Dungeons & Dragons Online

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Άγνωστο
ΕΚΔΟΣΗ: Infogrames
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Άγνωστη

Αυτός ο τίτλος δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα και βρίσκεται υπό κατασκευή αρκετό καιρό τώρα αν και ήταν το αντικείμενο διαμάχης μεταξύ της Hasbro Interactive και των Wizards of the Coast για ένα μικρό χρονικό διάστημα. Με την πώληση της Hasbro Interactive στην Infogrames, τα δικαιώματα για το παιχνίδι μεταφέρθηκαν και αυτά στην Infogrames. Λογικά, σύντομα κάποιος θα μας ενημερώσει για τις εξελίξεις.

Middle Earth Online

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Άγνωστο
ΕΚΔΟΣΗ: Sierra (προς το παρόν)
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Άγνωστη

Ξέρεi άραγε κανείς κάτι για αυτό το παιχνίδι; Η Sierra απέλυσε την εταιρεία παραγωγής και τώρα τρέχει στα δικαστήρια με το ίδρυμα Τόλκιν για τα δικαιώματα των παιχνιδιών Middle Earth. Λογικό θα ήταν ένα παιχνίδι Lord of the Rings, αλλά αυτό μπορεί να κάνει χρόνια να εμφανιστεί ακόμα και στην περίπτωση που η Sierra δικαιωθεί από τα δικαστήρια. Θα ήταν λογικό να γίνει μια συμφωνία μαζί με τις επερχόμενες κινηματογραφικές ταινίες, και μια που η Electronic Arts έχει τα ψηφιακά δικαιώματα για να φτιάξει παιχνίδια βασισμένα πάνω στις ταινίες...

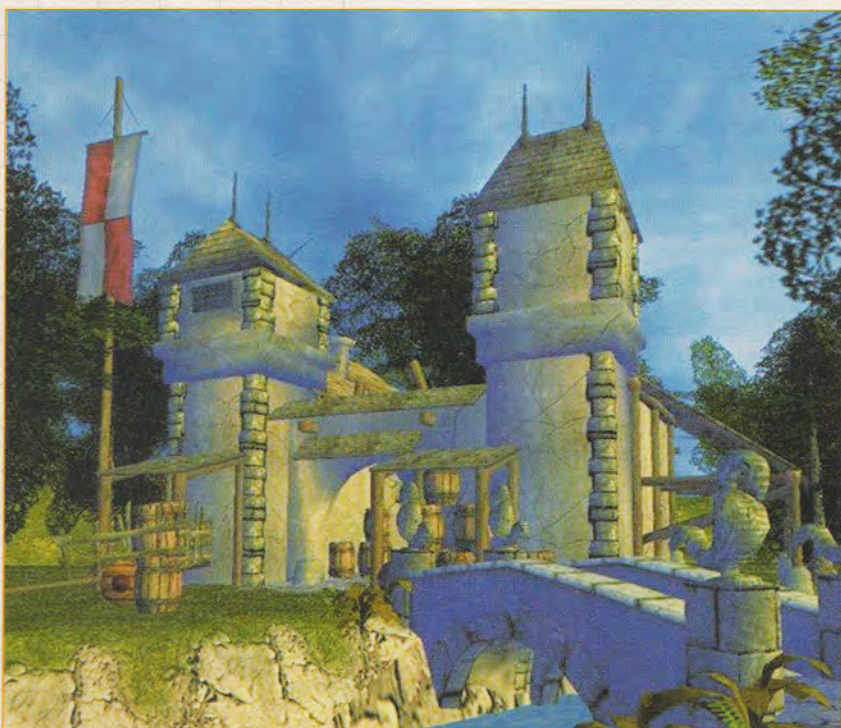
Warhammer Online

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Άγνωστο
ΕΚΔΟΣΗ: Άγνωστο
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Άγνωστη

Έχουμε ακούσει μόνο φήμες για αυτό το παιχνίδι. Είναι ένα text-based MUD. Όχι - είναι ένα κλασικό παιχνίδι με γραφικά στο οποίο βοηθάει μερικός η Microsoft. Αν ένα τέτοιο παιχνίδι είναι όντως στα σκοριά, θα έχει το πλεονέκτημα ενός ζωντανού κόσμου με βάθος, εμπνευσμένου από τα παιχνίδια με μινιατούρες της Games Workshop. Τα παιχνίδια Warhammer δεν έχουν γνωρίσει πάντως μεγάλη επιτυχία στα PC ενώ η ίδια η Games Workshop αντιμετωπίζει τα δικά της προβλήματα.

Galcom Online: Τι να πούμε για τον Derek Smart; Ελπίζω κι αμφιβολία μαζί στον κόσμο του Battlecruiser.

Horizons: Ένα παιχνίδι με πιστούς οπαδούς.





www.cafe-net.gr

Σας πάμε παντού...



• Αθήνα Μπότση 9 (Πολυτεχνείο) τηλ: 3824868 • Ν. Χαλκηδόνα Δακαλαΐως 52 Τηλ: 2527244



ΔΙΑΣΤΗ ΚΕΙΚ

Το Startopia είχε δρομολογηθεί να κυκλοφορήσει πέρσι, αλλά εξαιτίας διαφόρων καθυστερήσεων και μιας αρχικά πολύ αισιόδοξης εκτίμησης, η ημερομηνία κυκλοφορίας μεταφέρθηκε στο 2001. Πολύ λογικό... αν σκεφτείτε ότι ο κόσμος του παιχνιδιού είναι ένας διαστημικός σταθμός σε σχήμα ντόνατς που περιστρέφεται αργά στο σκοτάδι.

Αν και η Mucky Foot δεν θα ήθελε να την θυμούνται όλοι για αυτό, είναι μια ομάδα από πρώην υπάλληλους της Bullfrog. Δεν θα μαντεύατε ποτέ τις ρίζες της μετά από το πρώτο της παιχνίδι, το Urban Chaos, ένα μάλλον πεζό action τρίτου προσώπου με πολύ πιστολίδι. Ήταν ένα παιχνίδι που θα περιμένατε από μια κοινοβία και δεν είχε καθόλου στοιχεία από την ξεχωριστή αίσθηση του χιούμορ που διαθέτει η Bullfrog. 'ΕΙΧΕ ΠΟΛΥ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΣΤΥΛ ΑΠΟ ΤΑ ΓΝΩΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ BULLFROG,' λέει ο Gary Carr της Mucky Foot με το χαρακτηριστικό ύφος τηλεγραφήματος. 'ΚΑΝΕ ΜΙΑ ΣΥΝΕΙΔΗΤΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΝΑ ΠΙΝΟΥΜΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΙ ΩΣΤΕ ΝΑ ΜΗΝ ΜΑΣ ΒΑΛΟΥΝ ΤΗΝ ΤΑΜΠΕΛΑ "Η ΝΕΑ ΟΜΑΔΑ ΜΕ

ΤΟΥΣ ΠΡΩΗΝ ΤΗΣ BULLFROG". ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΜΕ ΝΑ ΠΟΥΜΕ ΟΤΙ ΤΟ STARTORIA ΜΟΙΑΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΜΕ ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΜΕ ΝΑ ΕΙΧΑΜΕ ΚΑΝΕΙ ΣΤΗ BULLFROG, ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΑΙΣΘΑΝΟΜΑΣΤΕ ΤΗΝ ΑΝΑΓΚΗ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΚΑΤΙ ΤΟ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΜΟΝΟ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΩΡΑ.'

Θα αναρωτιέστε σίγουρα γιατί μιλάει με αυτόν τον τρόπο ο Carr. Αν και μας άφησαν να παίξουμε μια πρώτη έκδοση του Startoria, πρέπει να σας πούμε ότι είναι τρελοί αυτοί οι Άγγλοι στη Mucky Foot. Ο Carr, ο οποίος είναι σχεδιαστής, απαντούσε αμέσως στις ερωτήσεις μας, γράφοντας συνέχεια με κεφαλαία, χωρίς ορθογράφο και συχνά αγνοώντας τελείως τις ερωτήσεις μας. Συνδυάστε αυτό με την τρελή ευαισθησία της εταιρείας και οι απαντήσεις του Carr έμοιαζαν με τις απαντήσεις ενός υπολογιστή με πλήρη συνείδηση που είναι στα πρόθυρα της τρέλας. Φανταστείτε τον Hal της Οδύσσειας του 2001 σαν χαρακτήρα στο Brazil, ένα περίεργο κατασκευάσμα που έχει γίνει γνωστό ως Carr-bot. 'Όταν ολοκληρωθεί το Startoria, ο παίκτης θα καθοδηγείται από τον αστειό Βρετανικό ρομπωτικό αφηγητή. Για αυτό το preview όμως, υπήρχαν μόνο λίγα και σποραδικά σχόλια από το Carr-bot, τα οποία μεταφράσαμε σε κατανοητές προτάσεις.

Η Ρόδα στον Ουρανό

Το Carr-bot εξηγεί ότι το Startoria βασίζεται στον διαστημικό σταθμό με το σχήμα του ντόνατς. 'Θέλαμε να φτιάξουμε ένα god game που να ήταν όμως ένα αληθινό παιχνίδι,' λέει.

(Εκκινώντας από πάνω) Οι μοναχοί Zedem συνήθως δεν έχουν πράσινες κληίδες αλλά αυτός είναι κάπως άρρωστος.

Τα scuzzers χτύπουν μια ανοιχτήρα για τα διαστημόπλοια.

'Σε αυτό το είδος συχνά δεν παίζετε ένα παιχνίδι, αλλά ζείτε μια εμπειρία. Σκεφτήκαμε πως ο δακτύλιος, με τα 16 τμήματα και τους τρεις άλλους παίκτες, ήταν η τέλεια αφετηρία για ένα επιτραπέζιο παιχνίδι... από εκεί ξεκινήσαμε και αναπτύξαμε το gameplay.'

Ο 'δακτύλιος' ακούγεται υπερβολικά αξιοπρεπής λέξη, σαν κάτι που θα έλεγε ο Ευκλείδης και δύσκολα θα προτιμούσε να το πει κανείς έτσι αντί να χρησιμοποιήσει το πιο ανα-

MIKO

Το Startopia είναι ένα αηλιόκοτο ταξίδι στον κόσμο της Mucky Foot



I've got enough already
Doesn't want any of those.
The ship is leaving now.
The ship has arrived.



επιχειρηματία που σας δίνεται ο έλεγχος ενός από τους τομείς κάποιου σταθμού. Καθώς φτιάχνετε τον τομέα σας, μπορείτε να επεκταθείτε πληρώνοντας για να ανοίξουν οι πόρτες που χωρίζουν τους γειτονικούς τομείς. Σε κάποιο σημείο, το Carr-bot αναφέρεται στο Startopia σαν 'ένα παιχνιδι κατοχής με καθορισμένα σύνορα.' Κάθε φρέτα του κέικ είναι μια ξεχωριστή περιοχή και κάθε πόρτα ένα σύνορο. Όταν οι μεγάλες πόρτες ανοίγουν σιγά-σιγά, γίνεται ένα μικρό θαύμα: αυτό που κάποτε ήταν ένας επιβλητικός τοίχος τώρα ανοίγεται σε έναν καινούριο και ανοιχτό χώρο. Όσο περισσότερο παίζετε, τόσο περισσότερα σύνορα πέφτουν και στο τέλος θα παίζετε σε μια μακριά και ελαφρώς κυρτή επιφάνεια.

Ο διαστημικός σταθμός κέικ έχει τρία επίπεδα. Το κάτω κατάστρωμα, αυτό που είναι πιο μακριά από την τρύπα στη μέση του κέικ, είναι το μέρος όπου γίνονται οι καθημερινές λειτουργίες του σταθμού. Εδώ θα χτίσετε κοιτώνες, αποθήκες, εργοστάσια ανακύκλωσης, αναρρωτήριο, εργαστήρια και άλλα πολλά. Το μεσαίο κατάστρωμα είναι το κέντρο του εμπόρου και της ψυχαγωγίας. Εδώ θα κατασκευάζετε μαγαζιά, ξενοδοχεία, πανδοχεία και κτίρια αναψυχής όπως γκαλερί κι αρένες μάχης. Παντού θα μπορείτε να τοποθετήσετε μικρά αντικείμενα, όπως παγκάκια, λάμπες, μνημεία και δοχεία απορριμμάτων. Όπως το Star Trek είχε το σκάκι του με τα πολλά επίπεδα, έτσι και το Startopia μπορεί να θεωρηθεί ένα RollerCoaster Tycoon με πολλά επίπεδα.

Στην κορυφή, στο εσωτερικό στρώμα, είναι ένα επίπεδο που καλύπτεται με τζάμια και από όπου μπορείτε να δείτε τα αστέρια. Αυτό

είναι το λεγόμενο biodeck και θα σας θυμίσει Silent Running ή τα αυλάκια από το System Shock. Είναι ένας τεχνητός βιότοπος όπου μπορείτε να υψώσετε ή να χαμηλώσετε το έδαφος, να ορίσετε την θερμοκρασία και το επίπεδο υγρασίας. Αυτό το κάνετε χρησιμοποιώντας ένα σύστημα παρόμοιο με πρόγραμμα ζωγραφικής, όπου επιλέγετε μέγεθος και είδος του πινέλου κι αρχίζετε να ζωγραφίζετε το τοπίο. Είναι σαν να παίζετε με πλαστελίνες... τεντώνετε κοιλάδες, σπρώχνετε βουνά και μετά βάφετε το γλυπτό σας με υγρασία ή θερμοκρασία.

Μπορείτε να αναπαράγετε τα κλίματα διαφορετικών πλανητών για να προσελκύσετε τους κατοίκους του,' τονίζει το Carr-bot. 'Μπορείτε επίσης να καλλιεργείτε την γη για να δίνετε στους επισκέπτες σας αληθινή τροφή αντί για το συνθετικό κατασκευάσμα που παράγουν τα μηχανήματα. Για να μην αναφέρουμε τις φαρμακευτικές προμήθειες, τα αγαθά της μαύρης αγοράς, τα οικοδομικά υλικά και πολλά άλλα επικερδή αντικείμενα που μπορείτε να ανακαλύψετε και να αξιοποιήσετε προς όφελος της τσέπης σας.'

Αν έχετε χτίσει την κατάλληλη αποβάθρα για να τους δεχτείτε, θα σας επισκέπτονται περιστασιακά διάφοροι έμποροι. Η φυλή του εμπόρου θα καθορίζει τι έχει να σας πουλήσει και τι θα πληρώσει για αυτά που προσφέρετε. Γρήγορα θα διαπιστώσετε ότι υπάρχει μια λογική και ότι μπορείτε να αγοράζετε συγκεκριμένα αντικείμενα από συγκεκριμένους εξαγωγείς σε χαμηλές τιμές. Για παράδειγμα, χάρη στους αιώνες πειραμάτων και απαγωγών, οι Greys πουλάνε φτηνά φάρμακα, τα οποία μπορείτε να πουλήσετε ακριβά σε κάποιες άλλες φυλές.

(Εκτινώντας από πάνω) Ένας έμπορος έρχεται στον σταθμό για να πάρει γρήγορα τα κιβώτια με τα φάρμακα.

Αμα είσαι απέναντος, μια siren δεν πρόκειται ούτε να σε κοιτάξει... πόσο μάλλον να δουλέψει για σένα.

γνωρίσιμο 'ντόνατς'. Αν όμως σκεφτούμε ότι ο διαστημικός σταθμός χωρίζεται σε 16 τμήματα, όπως οι φρέτες σε ένα κέικ φόρμας, ίσως θα ήταν πιο σωστό κι ακριβές αν αναφερόμαστε στον κόσμο του Startopia ως 'ένας διαστημικός σταθμός στο σχήμα κέικ.'

Η ιστορία λέει πως υπάρχουν κάποιιοι εγκαταλελειμμένοι και άδαιοι σταθμοί διασκορπισμένοι στον γαλαξία που πρέπει να επισκευαστούν από μέσα. Εσείς παίρνετε τον ρόλο του



(Από προτερία για δεξιά) Ένας σταθμός ασφαλείας επιτίθεται σε έναν δρανέτιν.

Οι σταθμοί ασφαλείας φάχνουν την περιοχί κον σε κάποια κρατητήρια.

Η Ανακάλυψη του Τροχού (πάλι)

Έχουμε αυτή την κακή συνήθεια να σχεδιάζουμε μια μηχανή για το παιχνίδι που δημιουργούμε και μετά να ξεκινάμε από την αρχή για το επόμενο παιχνίδι, λέει το Carr-bot. 'Αυτό δεν κάνει την ζωή μας εύκολη... για αυτό δεν είμαστε πλούσιοι!'

Η Mucky Foot έφτιαξε τη μηχανή της από το μηδέν και αυτό δικαιολογεί εν μέρει την καθυστέρηση, το αποτέλεσμα όμως είναι μια μηχανή που ικανοποιεί τις περισσότερες από τις απαιτήσεις του Startoria, όπως η κλίμακα, η ποικιλία εδάφους και η λεπτομέρεια στην κίνηση των χαρακτήρων. Μπορείτε να ζουμάρτε μέσα και να δείτε τα μικρά τρωκτικά που πηδάνε πάνω στα σκουπίδια ή να κάνετε ζουμ προς τα έξω μέχρι να βλέπετε ολόκληρο τον σταθμό και να κοιτάτε μέσα στο biodeck από τα παράθυρα. Εκτός από τις άψογες γωνίες στις επιφάνειες πολυγώνων που χρησιμοποιούν τα κτίρια, η μηχανή αποδίδει τέλεια τα φυσικά τοπία του biodeck και καταφορίζει όλο χάρη τις πλαγιές στο εσωτερικό του σταθμού. Αφού η καμπύλη σημαίνει πως δεν μπορείτε να βλέπετε περισσότερα από λίγα τμήματα την φορά, το σχήμα του κέικ περιορίζει από μόνο του αυτά που πρέπει να σχεδιάζονται. Αν ακούσετε προσεκτικά, μπορείτε να ακούσετε τους προγραμματιστές να ευχαριστούν τον Θεό...

Δίνοντας στο παιχνίδι μια ξεχωριστή αίσθηση του χιούμορ και προσωπικότητα, η μηχανή του Startoria υποστηρίζει πολύ ζωηρή κίνηση στους χαρακτήρες. Μόλις έχετε χτίσει πια τον σταθμό σας, τα καταστρώματα σφύζουν από ζωή και μπορείτε να μελετήσετε τα πάντα. Ένας εξωγήινος DJ αιωρείται στη ντίσκο πάνω σε έναν αιωρούμενο δίσκο. Οι ασθενοί στο αναρρωτήριο αναλύονται από ιατρικά μηχανήματα. Ένα ρομπότ οργανώνει τα κιβώτια στην αποθήκη όπως η βιβλιοθηκάριας τακτοποιεί τα βιβλία στα ράφια τους. Οι Sirens στις Love Nests, οι οποίες είναι οι ελαφρές μορφές των οίκων ανοχής, πετάνε στον αέρα και σαν να ανταλλάζουν ηλεκτρισμό με τους πελάτες τους. Οι εξωγήινοι αγρότες σκάβουν το χώμα στο biodeck. Που και που καταφάνε ένα διαστημόπλοιο με εμπόρευμα. Αν σας άρνει να χαζεύετε, τότε το Startoria είναι ο παράδεισος για σας.

Στην αρχή του κύκλου ανάπτυξης, η Mucky Foot σχεδίαζε να συμπεριλάβει αποστολές shooter πρώτου προσώπου, όπως περίπου γινόταν όταν μπαίνατε μέσα σε ένα πλάσμα στα Dungeon Keeper της Bullfrog. Αν και εγκαταλείφθηκε η ιδέα για λόγους που το Carr-bot θεωρούσε περιττό να εξηγήσει, η μηχανή υποστηρίζει ακόμα τα εξωφρενικά κοντινά πλάνα. Με ένα εκσυγχρονισμένο σύστημα κάμερας - κρατώντας πατημένο το μεσαίο κουμπί του ποτνικιού η κάμερα πετάει στον αέρα - ή τις Snap Views, μπορείτε να πηγαίνατε παντού. 'Αν πιάσετε το Space bar όταν το alien interface είναι ανοιχτό,' ανακινώνει το Carr-bot, 'μπορείτε να βλέπετε από τον ώμο του πλάσματος, έτσι μπορείτε να χορέψετε στη ντίσκο ή να χρησιμοποιήσετε τις υπηρεσίες από την άποψη του εξωγήινου.'

Κατανομή Ηοσμικής Ενέργειας

Μπορεί η Mucky Foot να το αποκαλεί god game, δεν σας δίνεται όμως η αίσθηση ότι είστε απομακρυσμένος από το παιχνίδι, κυρίως επειδή μπορείτε να πλησιάσετε τόσο πολύ. Μοιάζει περισσότερο σαν να είστε ένας αποθηκάριας. Μπορείτε να περπατήσετε στο έδαφος ή να παρακολουθείτε από το παράθυρο του δεύτερου ορόφου, αλλά ο τρόπος που αντιλαμβάνεστε και βλέπετε τον χώρο γύρω σας είναι πολύ άμεσος. Αυτό οφείλεται στον κόσμο που είναι χωρισμένος στα μικρά τμήματα, τα οποία με την σειρά τους χωρίζονται στα τρία καταστρώματα, έτσι η κάμερα δεν είναι ποτέ αναγκασμένη να ταξιδέψει πολύ μακριά. Ούτε οι μηχανισμοί του παιχνιδιού δεν θυμίζουν ιδιαίτερα god game. Δεν φτιάχνετε κάτι με θαύματα - απλά αγοράζετε τα σχέδια κατασκευής και τα κτίρια χτίζονται από τα ρομπότ Scuzzer. Και μπορεί η νομισματική μονάδα να μην είναι κάτι το πνευματικό όπως το mana, αλλά από την άλλη δεν είναι κάτι πεζό όπως τα απλά χρήματα.

Σε αυτόν τον κόσμο, τα πάντα είναι ενέργεια,' εξηγεί το Carr-bot. 'Αν ένας εξωγήινος αντιδράσει θετικά από κάτι που θα ζήσει μέσα στο παιχνίδι, αυτή η συναισθηματική φόρτιση μπορεί να μεταφραστεί σε ύλη - την οποία μαζεύετε. Για παράδειγμα, ένα γέλιο έχει περισσότερη ενέργεια από ότι ένα χαμόγελο.'

Μπορεί στην έκδοση του παιχνιδιού που

χρησιμοποιήθηκε για το άρθρο αυτό να μην φαινόταν αν ένας εξωγήινος γελάει ή χαμογελάει, μπορείτε όμως να επιλέξετε έναν συγκεκριμένο εξωγήινο και να τον ρωτήσετε αν πεινάει, αν νυστάζει, αν βαριέται, αν έχει ερωτικές ορέξεις, αν θέλει να παίξει, κτλ. Πίστετε το εικονίδιο για την διάθεση και ο εξωγήινος θα γνέψει καταφατικά, θα κουνήσει το κεφάλι (ή τα κεφάλια...), θα ανασηκώσει τους ώμους του ή θα κάνει με το χέρι του 'έτσι κι έτσι'. Κάποιοι εξωγήινοι έχουν μπαλονάκια πάνω από το κεφάλι τους που δείχνουν την διάθεσή τους όταν φτάσει σε ακραίες καταστάσεις (ναι, θυμίζει λίγο Sims...)

Όσο η πλειοψηφία των εξωγήινων σας παραμένει ευτυχισμένη, θα έχετε ένα σταθερό εισόδημα ενέργειας. Αυτή η ενέργεια συλλέγεται και αποθηκεύεται σε μια μάζα που λέγεται Energy Collector η οποία είναι το πρώτο πράγμα που πρέπει να φτιάξετε σε

**“Επισκεφτήκαμε του
μόνο για να δούμε ότι
άφαντο! Τον βρήκαμε
βόητες στο biodeck.
άλλο εξωγήινο που**

κάθε σε-νάριο. Με την ενέργεια αυτή προσλαμβάνετε εξωγήινους, αγοράζετε σχέδια κτιρίων και προμήθειες και χτίζετε κτίρια. Το όλο σύστημα δυσκολεύει λίγο όταν σκεφτείτε ότι οι εξωγήινοι που προσλαμβάνετε δεν συνεισφέρουν πια στο απόθεμα ενέργειας. Αυτό που γίνεται είναι ότι τους πληρώνετε με ενέργεια, την οποία μπορούν να ξοδέψουν στα αγαθά και τις υπηρεσίες του σταθμού σας (βλέπε Majesty). Αν ένας εξωγήινος δεν είναι ευτυχισμένος, θα πάρει την ενέργειά του και θα φύγει.

Για να προσθέσετε κτίρια, τοποθετείτε ένα διάφανο σχεδιάγραμμα του κτιρίου και τα ρομπότ Scuzzer τρέχουν για να το κατασκευάσουν. Αυτά τα μικρά μηχανάκια επισκευάζουν επίσης τα κατεστραμμένα κτίρια και μαζεύουν



αποστειρίστε πλάγιε... βουρξί... σπασί... αποστειρίστε πλάγιε... βουρξί... σπασί... αποστειρίστε πλάγιε... βουρξί... σπασί...

(Από αριστερά στα δεξιά) Όταν νυστάζουν, οι εξωγήινοι πηγαίνουν σε αυτές τις σειρές κοιτώνων για να κοιμηθούν.

Ελάτε... πιείτε ένα ποτάκι... ακούστε το πιάνο...



και τα σκουπίδια. Όταν δεν έχουν να κάνουν κάποια δουλειά, αποσύρονται αυτόματα σε κάποιον μακρινό τοίχο και απενεργοποιούνται αυτόματα μέχρι να προκύψει κάποια άλλη εργασία. Τα Scuzzers ασφαλείας πρέπει να είναι συνέχεια ενεργά γι' αυτό πρέπει να φτιάξετε ειδικούς σταθμούς όπου φορτίζονται τα ρομπότ ανά διαστήματα. Στην διάρκεια του παιχνιδιού θα μπορείτε να ανακαλύψετε και πιο προχωρημένα μοντέλα των ρομπότ που χρησιμοποιούν jetracks για να κινούνται πιο γρήγορα.

Αν και η ταχύτητα στο Startopia δεν μπορεί να ρυθμιστεί και παρόλο που δεν μπορείτε να δίνετε εντολές με το παιχνίδι παγωμένο, ο ρυθμός του παιχνιδιού δεν είναι υπερβολικά γρήγορος για να τα χάσετε. Στην αριστερή πλευρά της οθόνης μαζεύονται τα εικονίδια των μηνυμάτων σε μια σειρά τα οποία μπορείτε έτσι να διαβάσετε με την ησ-

υαχία σας. Τα σημαντικά μηνύματα μάλιστα έχουν ειδικά χρώματα για να τραβούν την προσοχή σας. Υπάρχει μια μικρή οθόνη όπου μπορείτε να δείτε όλους τους εξωγήινους και τα droids στον σταθμό σας, με την επιλογή να κάνετε ζουμ αυτόματα σε οποιονδήποτε από τη λίστα αυτή για να δείτε από κοντά την οθόνη του (με στοιχεία, στατιστικά, περιγραφές, κτλ) η οποία είναι γεμάτη βέβαια με αστεία.

Loyalty και Dedication). Ενώ παίζαμε μια πρώτη έκδοση του παιχνιδιού, προσλάβαμε ένα Targ για να επανδρώσει τον Comsensor, τον αισθητήρα που λαμβάνει τα μηνύματα των εμπόρων που ζητούν άδεια να πλησιάσουν τον σταθμό. Μετά από λίγο διαπιστώσαμε πως κανείς δεν έστειλε μηνύματα, έτσι επισκεφτήκαμε τον Comsensor μόνο και μόνο για να δούμε ότι το Targ είχε γίνει άφαντο! Τον βρήκαμε αργότερα να κάνει βόλτες στο biodeck. Ακολουθούσε έναν άλλο εξωγήινο που είχε ερωτευτεί. Τον απολύσαμε λοιπόν κι αρχίσαμε να ψάχνουμε ένα άλλο Targ με πιο ανεβασμένα τα Loyalty και Dedication.

Η Mucky Foot ισχυρίζεται ότι υπάρχει ένα πολύπλοκο σύστημα πίσω από τον τύπο εξωγήινων που έρχονται στον σταθμό σας και τον τρόπο συμπεριφοράς τους. Για παράδειγμα, τα είδη κτιρίων στον σταθμό σας επηρεάζουν το ποιοι σας επισκέπτονται. Μπορείτε να χτίσετε διάφορα ακριβά μνημεία, μερικά από τα οποία είναι συγκεκριμένα για ορισμένους εξωγήινους. Το Kategukhat είναι ένα κολοσσιαίο χρυσό άγαλμα κάποιου εξωγήινου πολεμιστή. Το Endeavor είναι μια εκδοχή του αγάλματος των πεζοναυτών που σηκώνουν τη σημαία στην Iwo Jima, μόνο που αντί για στρατιώτες είναι εργάτες εξωγήινοι. Υπάρχουν τουλάχιστον τέσσερα είδη μπαρ που μπορείτε να στήσετε στο κατάστρωμα αναψυχής: το rough bar (το τοπικό εργαστήριο παρασκευής ποτών), το recreational bar (το αντίστοιχο της φτηνής μπυραρίας), το cocktail bar (κομπλέ με ένα αιωρούμενο πιάνο) και τα Slugpartments (μόνο για τα αριστοκρατικά Gem Slugs). Καθένα από αυτά τα μπαρ απευθύνονται σε συγκεκριμένες φυλές εξωγήινων, έτσι ανάλογα με το τι επιλέξετε να ανακαλύψετε και να χτίσετε θα καθοριστεί και το ποιοι εξωγήινοι προτιμούν να επισκέπτονται τον σταθμό σας.

Οι Πόλεμοι των Άστρων

Όταν το ρωτήσαμε για τις μάχες, το Carr-bot εξαπόλυσε μια επίθεση πληροφοριών. 'Η μάχη έχει πολλή πλάκα', εξηγεί. 'Κάθε χαρακτήρας μπορεί να ρίξει με ένα λέιζερ σε έναν άλλον - αλλά μόνο οι πολεμικές φυλές θα επιτεθούν με την διαταγή σας.' Συνέχισε για να πει πως οι φυλές που δεν είναι πολεμικές θα επιστρέψουν τα πυρά μόνο όταν δεχτούν επίθεση. Επίσης, όταν σας επιτεθούν και βρίσκεστε δίπλα σε έναν παίκτη θα μπορείτε να επιτεθείτε κι εσείς. 'Μόλις αρχίσει η μάχη, θα μπορείτε να επιλέγετε σε ποιους εξωγήινους ή κτίρια θα επιτίθενται οι μονάδες σας,' λει. 'Αν ο εχθρός ηττηθεί ή παραδώσει τον τομέα του, τότε η περιοχή αυτή γίνεται ιδιοκτησία σας.'

Για να καταλάβετε έναν τομέα, ένα από τα droids σας πρέπει να πάρει τον έλεγχο του αντίπαλου κεντρικού υπολογιστή. Θα ήταν χαζό να στέλνατε droids πριν να έχετε το πάνω χέρι γιατί οι αντίπαλες μονάδες θα υπερασπιστούν πρώτα τον κεντρικό υπολογιστή. Αν τα καταφέρετε, ο τομέας θα αποκλειστεί και η σημαία σας θα σηκωθεί.'

Σε αυτό το σημείο, το Carr-bot απενεργοποιήθηκε από μόνο του και αγνούσε όλες τις ερωτήσεις, αφήνοντας τις υπόλοιπες να απαντηθούν με την κυκλοφορία του παιχνιδιού.

Comsensoi μόνο και το Targ είχε γίνει αργότερα να κάνει Ακοηουθούσε έναν είχε ερωτευτεί."

Το Εργατικό Εξωγήινο Δυναμικό

Για να αποφασίσετε ποιους εξωγήινους θα προσλάβετε, το Startopia βαθμολογεί κάθε εξωγήινο από ένα μέχρι πέντε αστέρια για τις αξίες που ορίζουν πόσο επιδέξιος, πιστός και αφοσιωμένος είναι (αντίστοιχα δηλαδή τα Skill

- ΕΙΔΟΣ** Space Strategy
- ΕΤΑΙΡΙΑ** Eidos
- ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ** Κυκλοφορεί

Πόσο πολύ είναι το αρκετό;

Η GeForce3 δοκιμάζει τα όρια των τιμών στο hardware

Το ολοκαίνουριο chipset της NVIDIA, το GeForce3, βρίσκεται εδώ και είναι ακριβό - οι κάρτες που ανακοινώθηκαν ξεκινούν στις 220.000 δραχμές περίπου. Όλοι πιστεύουν ότι η τεχνολογία είναι συναρπαστική αλλά κοστίζει υπερβολικά πολύ. Αυτοί που αρέσκονται σε θεωρίες συνωμοσίας λενε ότι η NVIDIA μας στραγγαλίζει στο θέμα του κόστους επειδή η 3dfx είναι παρελθόν, αλλά αυτό δεν εξηγεί τους λόγους για τους οποίους η GeForce2 Ultra είχε κυκλοφορήσει αρχικά στις 200.000 δραχμές με την 3dfx να βρίσκεται ανάμεσά μας, ή τους λόγους για τους οποίους μια εταιρία όπως η 3dfx σκόπευε να κυκλοφορήσει την Voodoo5 6000 σαν high-end κάρτα κάπου ανάμεσα στις 200 και στις 250.000 δραχμές με την δικαιολογία της "ανταγωνιστικής πίεσης". Ακόμα κι έτσι, τα παράπονα για το κόστος μιας GeForce3 φέρνουν στο προσκήνιο μια ενδιαφέρουσα ερώτηση: πόσο πολύ είναι το αρκετό; Τι χρειάζεστε πραγματικά για να κερδίσετε τα μέγιστα από τα παιχνίδια που παίζετε;

Δυστυχώς, δεν υπάρχει μία μοναδική απάντηση που να ικανοποιεί όλο τον κόσμο. Είναι σαν να αγοράζεις ένα αυτοκίνητο - οι άνθρωποι έχουν διαφορετικές ανάγκες, επιθυμίες και τραπεζικούς λογαριασμούς. Αν εγώ είχα έναν προϋπολογισμό 4.500.000 δραχμών για να αγοράσω ένα αυτοκίνητο, το πιθανότερο είναι να μην ξόδενα όλα τα χρήματα σε μια Mercedes αλλά θα αγόραζα αντίθετα ένα Peugeot και θα του πρόσθετα ένα καλό ηχοσύστημα. Κάποιος άλλος θα μπορούσε να ζητήσει μία πραγματικά όμορφη SLK.

Με τα παιχνίδια, κάποιοι άνθρωποι ζητούν μία πραγματικά μεγάλη οθόνη, άλλοι θέλουν να τρέχουν τα παιχνίδια τους με τα καλύτερα γραφικά εις βάρος του framerate και κάποιοι τρίτοι, προτιμούν να θυσιάζουν το οπτικό αποτέλεσμα για την απόλυτα ομαλή κίνηση. Είναι εμφανές, ότι ένα μηχάνημα των 700 MHz με 128 MB RAM και μια κάρτα γραφικών τύπου GeForce2 θα τρέξει όλα σχεδόν τα τωρινά παιχνίδια με ένα τρόπο που να συμπίπτει με αυτό που οραματίστηκαν οι σχεδιαστές του παιχνιδιού. Αυτό δεν σημαίνει όμως ότι θα πρέπει να τρέξετε σε κάποιο κατάστημα και να αγοράσετε το συγκεκριμένο σύστημα.

Τι συμβαίνει όταν το μόνο που παίζετε είναι wargames και real-time strategy τίτλους; Το πιθανότερο είναι να ξεφύγετε με πολύ μικρότερο κόστος. Αν σας αρέσουν οι εξομοιωτές

πτήσης το πιθανότερο είναι να χρειάζεστε όση μεγαλύτερη ιπποδύναμη μπορείτε να αποκτήσετε - τόνους RAM και ένα πραγματικά γρήγορο κεντρικό επεξεργαστή. Ένας καλός γενικά αποδεκτός κανόνας είναι αυτός που προσωπικά αποκαλώ "ο κανόνας των περσιών 800.000 δραχμών". Θα πρέπει λογικά να είστε ευχαριστημένοι με οποιοδήποτε σύστη-

Είναι εμφανές, ότι ένα μηχάνημα των 700 MHz με 128 MB RAM και μια κάρτα γραφικών τύπου GeForce2 θα τρέξει όλα σχεδόν τα τωρινά παιχνίδια

μα κόστιζε 800.000 δραχμές πριν από ένα χρόνο. Αν το σύστημά σας είναι πιο αργό από αυτό, είτε επειδή το αγοράσατε πρόσφατα σε τιμή ευκαιρίας είτε επειδή είναι παλιό, το πιθανότερο είναι να δείτε χειροπιαστή βελτίωση αναβαθμίζοντας ένα ή δύο τμήματά του. Αν ψωνίζετε ένα ολοκαίνουριο σύστημα, για τυπικούς λόγους δεν προτείνω να ξοδέψετε λιγότερα από 800.000 δραχμές. Μπορείτε βέβαια να αποκτήσετε ένα σύστημα που να παίζει τα τωρινά παιχνίδια πολύ καλά με πολύ λιγότερα χρήματα, αλλά σε ένα χρόνο από τώρα θα εύχεστε να είχατε ξοδέψει περισσότερα.

Αυτό είναι πραγματικά το κλειδί όταν έρθει η στιγμή να αγοράσετε hardware, πιστεύω. Ο σκοπός δεν είναι να αγοράζετε hardware αμέσως μόλις αυτό κυκλοφορεί, αφού τα περισσότερα παιχνίδια δεν εκμεταλλεύονται τη νέα τεχνολογία και το να ακολουθήσει κανείς την τελευταία τεχνολογία γίνεται σύντομα πολύ ακριβό σπορ. Η άλλη πλευρά του νομίσματος σε αυτή την κατάσταση είναι να αποφεύγετε να αγοράζετε hardware που είναι απλά αρκετά καλό. Γίνεται ξεπερασμένο υπερβολικά γρήγορα. Αυτό που λεω εγώ, είναι να περιμένετε μέχρι το σύστημά σας να ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ αναβάθμιση. Αν δείτε τον εαυτό σας να απενεργοποιεί λεπτομέρειες ή να τρέχει τα καινούρια παιχνίδια σε χαμηλή ανάλυση, είναι καιρός για καινούριο hardware. Τότε, αποφασίστε πόσα πολλά χρήματα μπορείτε να διαθέσετε και κάντε την καλύτερη δυνατή αγορά.

Με άλλα λόγια, μην πετάξετε την GeForce2 που έχετε για την GeForce3 ακόμη. Όμως η GeForce 256 ή η TNT2 που αρχίζει να φθαίρεται μπορεί να χρειάζεται αντικατάσταση, και θα χρειαστείτε περισσότερο καιρό πριν κάνετε αναβάθμιση ξανά αν κάνετε αυτή τη βουτιά στην GeForce3 και τις 200.000 δραχμές της. Ορίστε λοιπόν ένα καλό επιχειρημα αντιπαράθεσης στην περίπτωση που θέλετε να αναβαθμίσετε με τεχνολογία μιας γενιάς πιο πριν όταν το σύστημά σας αρχίζει να γίνεται απαρχαιωμένο, όπως για παράδειγμα το να αγοράσετε μία GeForce2 ή ένα γρήγορο Pentium III τώρα αντί για μια GeForce3 ή ένα Pentium 4. Θα αποκτήσετε απλά περισσότερη δύναμη με λιγότερο κόστος. Ταυτόχρονα

όμως, θα βρείτε τον εαυτό σας να χρειάζεται αναβάθμιση αργά ή γρήγορα, και ενώ λίγα θα είναι τα παιχνίδια που θα χρησιμοποιούν την καινούρια τεχνολογία που αγοράζετε, θα αποκτήσετε πιο γρήγορα frames per second ενώ περιμένετε για να συμβεί κάτι τέτοιο. Δεν χρειάζεται βέβαια να αναφέρουμε το γεγονός ότι θα διαθέσετε όλες αυτές τις λειτουργίες την ίδια ημέρα που θα κυκλοφορήσουν αυτά τα παιχνίδια, χωρίς να χρειάζεται να ξοδέψετε και άλλα χρήματα.

Πρέπει, λοιπόν, να τρέξετε και να αγοράσετε τον πιο καινούριο, τον πιο γρήγορο επεξεργαστή ή κάρτα γραφικών; Πρέπει να βου-

τήξετε μέσα στην πιο ακριβή RAM τεχνολογία που υπάρχει στην αγορά; Αν διαθέτετε ένα σύστημα που εξακολουθεί να παίζει τα παιχνίδια που προτιμάτε χωρίς πολλά προβλήματα, τότε η απάντηση είναι όχι. Δεν υπάρχει κανένας λόγος να ακολουθήσετε την αιχμή της τεχνολογίας. Αν έχει έρθει η στιγμή να κάνετε αναβάθμιση έτσι κι αλλιώς, τότε δεν θα σας βλάψει να ξοδέψετε μια μικρή περιουσία. Θα αγοράσετε περισσότερα πράγματα από την ταχύτητα ή τις λειτουργίες που μπορεί να μην χρησιμοποιούνται ακόμη - θα αγοράσετε διάρκεια χρόνου.

E: Έχω ακούσει για ορισμένους Internet accelerators που υποστηρίζουν ότι μπορούν να επιταχύνουν την ταχύτητα ανάγνωσης των σελίδων μέχρι και 200%. Πως θα μπορούσε να λειτουργεί κάτι τέτοιο και θα ήταν σωστό να το χρησιμοποιήσω; Έχω έναν modem. Δεν παίζω multiplayer παιχνίδια, αλλά "σερφάρω" για αρκετές ώρες στο Διαδίκτυο.

A: Τα περισσότερα από αυτά είναι προγράμματα που αλλάζουν κατά βάση ορισμένες αξίες που βρίσκονται κρυμμένες στο registry σου, όπως είναι η MaxMTU (Maximum Transmission Unit), η TTL (Time to Live), οι παράμετροι της θύρας, ο αριθμός των ταυτόχρονων συνδέσεων κτλ. Οι προκαθορισμένες παράμετροι TCP/IP που χρησιμοποιούν τα Windows στοχεύουν στον χαμηλότερο συνηθισμένο παρονομαστή. Βρίσκονται εκεί για την σταθερότητα και όχι αναγκαία για την ταχύτητα. Το ποσοστό βοήθειας αυτών των στοιχείων ποικίλλει σημαντικά, σε συνάρτηση με άλλους παράγοντες όπως το είδος του εκάστοτε modem, του παροχέα σύνδεσης, της κατάστασης της τηλεφωνικής γραμμής κτλ. Η εμπειρία μου λει ότι το πιθανότερο είναι να μην αξίζει να ξοδέψει κάποιος περισσότερα χρήματα γι' αυτό που ουσιαστικά είναι ένα πολύ απλό πρόγραμμα αλλαγής του registry. Προγράμματα freeware όπως είναι το iSpeed και το EasyMTU μπορούν να βρεθούν μέσα από οποιαδήποτε μηχανή αναζήτησης και να κάνουν εξίσου καλά την δουλειά.

Δουλεύουν αυτά τα προγράμματα; Όταν είχα dialup σύνδεση στο σπίτι μου, παρατήρησα μια εμφανή διαφορά στην εμφάνιση των ιστοσελίδων, στο κατέβασμα προγραμμάτων και στα online παιχνίδια. Δεν θα έφτανα βέβαια στο σημείο να πω ότι η ταχύτητα έφτασε σε διπλάσια τιμή, αλλά ήταν σίγουρα εμφανής.

E: Με την βοήθεια του downloading και την αγορά αρκετών CDs έχω αποκτήσει διάφορα Unreal Tournament mods. Πείτε με χαζό, αλλά παρόλα αυτά, δεν ξέρω πραγματικά πώς να τα εγκαταστήσω. Οι ιστοσελίδες από τις οποίες τα κατέβασα και τα CDs δεν πρόσφεραν έτσι κι αλλιώς καμία βοήθεια.

A: Τα περισσότερα Unreal Tournament mods κυκλοφορούν με ένα extension .umod,

και έχουν ήδη συσχετιστεί έτσι με το Unreal. Για να τα εγκαταστήσεις, απλά κάνεις διπλό κλικ πάνω στο αρχείο. Τι θα μπορούσε να είναι πιο εύκολο; Είναι πιθανό, όμως, το extension .umod να μην έχει συσχετιστεί με τα Windows. Αν σου συμβεί αυτό, υπάρχει τρόπος να το διορθώσεις. Απλά πήγαινε στη διεύθυνση unreal.epicgames.com και κάνε κλικ στο link "known issues and bugs" στα αριστερά της οθόνης. Θα βρεις εκεί ένα αρχείο registry για να επιδιορθώσεις τον συσχετισμό του αρχείου στο τέλος της σελίδας.

E: Αφού η ATI υπέγραψε την συμφωνία με τη Nintendo, πιστεύετε ότι θα κυκλοφορήσουν σύντομα μια νέα κάρτα γραφικών μέσα στους επόμενους έξι μήνες, ή πιστεύετε ότι η Nintendo θα χρησιμοποιήσει απλά το Radeon chip;

A: Πρόκειται για μια περίπτωση πολιτικής που κάνει ένα στοιχείο να φαίνεται μεγαλύτερο από αυτό που πραγματικά είναι. Το τσιπ γραφικών που αναπτύχθηκε για το Nintendo Gamecube σχεδιάστηκε από μια ομάδα κυρίως πρώην στελεχών της Silicon Graphics που εργαζόταν στην εταιρία ArtX. Ο σχεδιασμός του τσιπ ολοκληρώθηκε την περασμένη άνοιξη. Η ATI εξαγόρασε την ArtX, αλλά αυτό συνέβη ύστερα από την ολοκλήρωση του σχεδιασμού του τσιπ για το Gamecube. Έτσι τώρα, η πολιτική της ATI θέλει την προώθηση του Gamecube τσιπ σαν ένα τσιπ της ATI, το οποίο τεχνικά είναι αλήθεια από την στιγμή που τους ανήκει η ArtX, αλλά και παραπλανητικό την ίδια στιγμή.

Το πιθανότερο είναι η ATI να κυκλοφορήσει ένα καινούριο τσιπ γραφικών αργότερα μέσα στη χρονιά, αλλά μέχρι στιγμής κάτι τέτοιο δεν φαίνεται να συμβαίνει σύντομα. Είναι αμφίβολο το αν θα κυκλοφορήσουν ποτέ το τσιπ του Gamecube σε μια κάρτα PC, από την στιγμή που οι τεχνολογίες δεν είναι απαραίτητα ταυτόσημες με τις τελευταίες εξελίξεις του DirectX. Μπορεί όμως να δούμε ορισμένες από τις λειτουργίες ή κάποιες βασικές τεχνολογίες να χρησιμοποιούνται σε κάποιο μελλοντικό σχέδιο της ATI, από τη στιγμή που οι άνθρωποι που το σχεδίασαν (ArtX) εργάζονται τώρα για την ATI.



Η Microsoft αποκαλύπτει το Tablet PC

Σε συνδυασμό με την Transmeta και την Compaq, η Microsoft ήρθε πιο κοντά στην παρουσίαση του πολυσυζητημένου TabletPC όταν αποκάλυψε ορισμένες λεπτομέρειες σχετικά με την συσκευή. Η Compaq έχει σαν σχέδιο να κυκλοφορήσει ένα Tablet PC ενδυναμωμένο με ένα τσιπ από την Transmeta χωρίς το 2002. Τα Tablet PCs θα έχουν το μέγεθος ενός φυσιολογικού pad περίπου και θα διαθέτουν μία επίπεδη οθόνη στην οποία θα μπορείτε να γράφετε με ένα στυλό. Οι χρήστες θα μπορούν να κρατούν σημειώσεις ή να εισάγουν δεδομένα με το στυλό ή με την φωνή τους και να αποστέλλουν τα δεδομένα σε άλλους. Οι συσκευές θα χρησιμοποιούν μια ειδικά διαμορφωμένη έκδοση των Windows XP καθώς και άλλες εταιρίες όπως η Intel, η Acer, η Toshiba και η Sony είναι συνεργάτες στο πρόγραμμα. "Επιτρέπει στον κόσμο να αλληλεπιδράσει με το PC του με έναν πιο φυσικό και διαισθητικό τρόπο με την βοήθεια του ψηφιακού μελανιού ή της φωνητικής εισαγωγής", είπε ο Gates σε μία δήλωσή. "Και τους βοηθάει να χρησιμοποιήσουν το PC πιο αποτελεσματικά σε καθημερινές ασχολίες όπως είναι η καταγραφή σημειώσεων σε διασκέψεις, η εργασία από κοινού και η ανάγνωση ηλεκτρονικών εγγράφων. Το Tablet PC θα είναι μία μεγαλύτερη ανάπτυξη για τα PCs απ' όσο ήταν τα notebook computers". Θα παίζει όμως παιχνίδια; Λοιπόν, αν διαθέτει έναν επεξεργαστή και μια οθόνη και κερδίσει την συμπάθεια του κοινού, τα παιχνίδια θα ακολουθήσουν σίγουρα.

Κυκλοφορεί το Mac OS X

Σε μια κλασική περίπτωση "Καλών και Κακών νέων", το πολυαναμενόμενο OS X της Apple κυκλοφόρησε το Μάρτιο. Προς το παρόν βρίσκεται στην αγορά μόνο με την μορφή αναβάθμισης για τους χρήστες Mac. Οι κάτοχοι δείχνουν γενικά ευχαριστημένοι με το καινούριο interface "Aqua" και την ταχύτητα και ευελιξία του καινούριου λειτουργικού συστήματος. Όμως, οι κριτικοί λένε ότι το σύστημα δεν είναι ακόμη έτοιμο για το απόγειο της δημοσιότητας του και έχουν δώσει το παρατσούκλι "Beta 2" στην έκδοση που κυκλοφορεί στην αγορά.

Συγκεκριμένα, τα CD-RW και τα DVD drives δεν υποστηρίζονται ακόμη, ενώ το πολυαναμενόμενο software iTunes και iMovie δεν περιέχεται ακόμη στην έκδοση του Mac OS X. Οι χρήστες πρέπει να ξεκινούν το σύστημα με το παλιό OS 9.1 για να αντιγράψουν ένα CD ή για να κωδικοποιήσουν MP3s με το iTunes. Υπάρχουν επίσης και κάποια άλλα καιρία ζητήματα συμβατότητας hardware. Η Apple έχει υποσχεθεί να διαθέσει την υποστήριξη CD-RW και DVD με ένα patch μέχρι την στιγμή που θα διαβάσετε αυτές τις γραμμές, και όλες οι λειτουργίες, το αναμενόμενο λογισμικό και η υποστήριξη hardware θα πρέπει λογικά να έχει διορθωθεί μέχρι την ώρα που το OS X σταθεροποιηθεί σε όλα τα νέα μηχανήματα Apple μετά το καλοκαίρι.

ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αλλάξτε το default directory του Windows Explorer - Σας αρέσει να χρησιμοποιείτε τον Windows Explorer για να βλέπετε τον σκληρό δίσκο σας, αλλά δεν αντέχετε το default directory στο οποίο ξεκινάει (όπως το My Documents στα Windows Me); Είναι αρκετά εύκολο να το διορθώσετε. Απλά κάντε δεξί κλικ στο shortcut του Explorer και επιλέξτε "properties". Αλλάξτε το πεδίο "target", έτσι ώστε να δείχνει C:\Windows\Explorer.exe /n,/e,/C:\ Μπορείτε να αντικαταστήσετε το C:\ με οποιοδήποτε directory στον σκληρό δίσκο σας και όταν ενεργοποιείτε τον Windows Explorer να σας μεταφέρει εκεί.

Προγραμματισμένος ενισχυτής των Pixels

Γιατί να ξοδεύει κανείς τόσες χιλιάδες κάθε χρόνο, μόνο και μόνο για λίγα περισσότερα frames το δευτερόλεπτο; Οι σκληροπυρηνικοί φανατικοί των shooters ψάχνουν συνέχεια για μεγαλύτερη ταχύτητα, αλλά οι περισσότεροι gamers είναι γενικά ικανοποιημένοι με μηχανήματα του ενός έτους. Ήρθε η ώρα να σταματήσουν να σχεδιάζονται περισσότερα και γρηγορότερα pixels - ήρθε η ώρα να αρχίσουν να σχεδιάζονται καινούρια pixels από την αρχή... αυτό κάνει η GeForce 3. Για πρώτη φορά μετά από χρόνια, η τελευταία κάρτα γραφικών δίνει νέες λειτουργίες στους σχεδιαστές παιχνιδιών οι οποίοι θα μπορούν πια να αλλάξουν σημαντικά την ποιότητα των γραφικών τους αντί να κάνουν απλά τα ίδια πράγματα αλλά πιο γρήγορα.

nfiniteFX

Η καρδιά της GeForce3 είναι αυτό που η NVIDIA ονόμασε μηχανή nfiniteFX - ένας εξυπνος όρος για την ολοκληρωτική υποστήριξη από hardware για τους shader / pixel shaders που παρουσίασε το DirectX 8. Πριν από λίγο καιρό, είχαμε αναλύσει τις λειτουργίες και τα χαρακτηριστικά του DirectX 8, τα οποία περιληπτικά ήταν τα εξής:

Οι vertex shaders είναι μικρά προγράμματα που ασχολούνται με την γεωμετρία. Τι μπορεί να κάνει κανείς με τους vertex shaders; Στη μεγάλη λίστα των φανταχτερών χαρακτηριστικών συμπεριλαμβάνονται: το matrix palette skinning για πολύ πιο ρεαλιστική κίνηση στους χαρακτήρες με 32 'οστά' ανά κλειδωση. Η παραμόρφωση σε επιφάνειες όπως τα κύματα και οι ζάρες στο νερό. Και το vertex morphing

ώστε να μπορεί ένα πλήρες 3D αντικείμενο να μεταμορφωθεί σε ένα άλλο - ένα φοβερό εργαλείο για τους σχεδιαστές. Οι vertex shaders μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για να διαιρευθούν οι μεγάλες επιφάνειες σε τρίγωνα - μια διαδικασία που ονομάζεται tessellation. Όλα τα παραπάνω είναι λίγες μόνο από τις βασικές εφαρμογές όπου οι εξυπνοι σχεδιαστές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τους vertex shaders. Αν και οι vertex shaders μπορούν να τρέξουν από τον επεξεργαστή, θα είναι πολύ πιο γρήγοροι όταν μια κάρτα τους υποστηρίζει πλήρως. Η GeForce3 είναι η πρώτη που το κάνει αυτό. Υπάρχουν πολύ λιγότεροι περιορισμοί από τις μονάδες T&L των προηγούμενων καρτών, κάτι που σημαίνει ότι οι εταιρείες ανάπτυξης θα την βρουν πολύ χρήσιμη και θα αρχίσουμε επιτέλους να βλέπουμε τις σκηνές με τα εκατοντάδες χιλιάδες πολύγωνα που μας είχαν υποσχεθεί πριν από τόσο καιρό.

Οι pixel shaders είναι παρόμοιοι με τους vertex shaders, αντί όμως να επεξεργάζονται γεωμετρικά δεδομένα, υπολογίζουν διάφορα άλλα πράγματα - όπως το texture και τον φωτισμό σε κάθε pixel που εμφανίζεται στην οθόνη. Σε αντίθεση όμως με τους vertex, οι pixel shaders χρειάζονται την υποστήριξη μιας κάρτας για να λειτουργήσουν. Το σημαντικό είναι ότι οι εταιρείες παραγωγής δεν είναι πια αναγκασμένες να επιλέγουν ανάμεσα σε μια μικρή γκάμα ειδικών λειτουργιών - από bump mapping ή environment mapping για παράδειγμα - αλλά μπορούν να φτιάξουν τα δικά τους με ένα γενικευμένο πρόγραμμα για τα pixels. Μπορούν να συνδυάσουν τους vertex και τους pixel shaders πάνω στην GeForce3 για να δημιουργήσουν διάφορα όπως τα cartoon shad-

ing, τα διακριτικά gloss effects που κάνουν την άμμο να φαίνεται υγρή ή το δέρμα ιδρωμένο, ακριβείς αντανακλάσεις σε επιφάνειες που δεν είναι λείες, φωτισμός και σκίαση υψηλών και αυτοσχεδίων προδιαγραφών και πολλά ακόμα - και όλα αυτά τρέχουν όσο γρήγορα τους επιτρέπει ο accelerator της κάρτας. Οι vertex / pixel shaders, όταν υποστηρίζονται από hardware τόσο καλό όσο η GeForce3 θα δώσουν επιτέλους πλήρη έλεγχο στους σχεδιαστές για όσα γίνονται πάνω στην κάρτα καθώς επίσης και την δυνατότητα να σχεδιάσουν και να προγραμματίσουν τα πάντα.

Ετοιμαστείτε για την ταχύτητα του φωτός

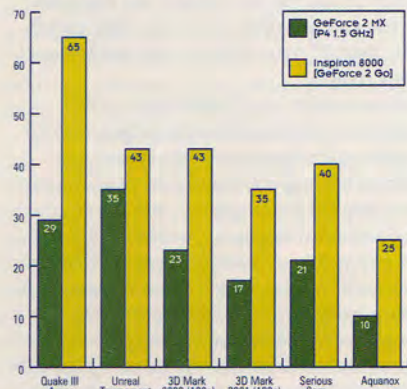
Η GeForce3 είναι ένα τεράστιο κατασκεύασμα. Έχει πάνω της 57 εκατομμύρια τρανζίστορ κατασκευασμένα με μια πολύ ανεπτυγμένη διαδικασία των 0.15 micron - δηλαδή 36% πιο πολύπλοκη από την διαδικασία κατασκευής ενός Pentium 4. Μπορεί να χειριστεί 800 δισεκατομμύρια λειτουργίες το δευτερόλεπτο. Ίσως επειδή είναι ένα τόσο πολυσύνθετο τσιπ, η GeForce3 τρέχει μόνο στα 200 MHz ενώ η παλαιότερη GeForce2 Ultra τρέχει στα 250 MHz. Η μνήμη στις περισσότερες κάρτες GeForce3 είναι 64 MB DDR των 230 MHz (στην ουσία 460 MHz), παρόμοια με τις περισσότερες GeForce2 Ultra. Όπως επίσης και η GeForce2, έχει τέσσερα pixel pipelines με δύο μονάδες texture το καθένα. Με ένα πιο αργό ρολόι, ίδια ταχύτητα στην RAM και παρόμοια pixel pipelines και μονάδες texture, θα έπρεπε λογικά να είναι πιο αργή από την Ultra, σωστά; Όχι απαραίτητα. Η NVIDIA συμπεριέλαβε αρκετά νέα χαρακτηριστικά που αξιοποιούν σε μεγαλύτερο ποσοστό τις δυνατότητες του συστήματος.

Πρώτον, η GeForce3 μπορεί να στρώσει τέσσερα textures με κάθε σάρωμα της οθόνης. Η GeForce2 μπορεί να στρώσει μόνο δύο σε κάθε πέρασμα και μετά πρέπει να καταγράψει την αξία στη μνήμη και να τα συνδυάσει μετά με τα αποτελέσματα των άλλων textures από ένα άλλο σάρωμα. Η GeForce μπορεί να έχει μόνο τέσσερα pixel pipelines και οκτώ μονάδες texture, αλλά μπορεί να χρησιμοποιήσει το πρώτο και το τρίτο pipeline (χρησιμοποιώντας έτσι τέσσερις από τις μονάδες για textures) και να αφήσει ανεργά τα pipelines δύο και τρία. Στα παιχνίδια όπου αναμειγνύονται τρία ή τέσσερα textures μαζί, το αποτέλεσμα είναι ο μειωμένος χρόνος ανάγνωσης και γραφής στην μνήμη της κάρτας - άρα όλη η διαδικασία γίνεται αρκετά γρηγορότερη.

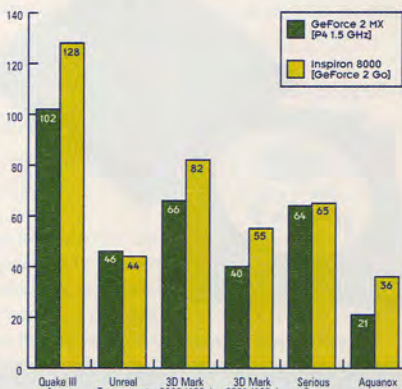
Οι vertex και οι pixel shaders όταν αξιοποιηθούν στο μέγιστο, θα πρέπει λογικά να επιταχύνουν τα παιχνίδια δίνοντας στην κάρτα την δυνατότητα να επιταχύνει πιο πολλά πράγματα από ότι προηγουμένως. Η πιο οφθαλμοφανής πάντως αλλαγή στην ταχύτητα θα έρθει από αυτό που η NVIDIA αποκαλεί Lightspeed Memory Architecture. Έτσι έχει ονομαστεί ένα σύνολο λειτουργιών που βοηθούν

BENCHMARKS

[1024x768 with Anti Aliasing]



[1024x768 without Anti Aliasing]



Όλες οι δοκιμές έγιναν πάνω σε έναν Pentium 4 στα 1.5 GHz και με 256 MB μνήμης. Το Vsync ήταν πάντα απενεργοποιημένο, τα χρώματα ήταν πάντοτε στα 32 bit και ο ήχος ήταν πάντα απενεργοποιημένος όποτε υπήρχε η δυνατότητα. Το Quake 3 Arena χρησιμοποίησε την έκδοση 1.27g και το demo127, με όλες τις παραμέτρους ανεβασμένες στο μέγιστο και το trilinear filtering ενεργοποιημένο. Οι δοκιμές στο Aquanox έγιναν με το επαναλαμβανόμενο demo του 'Aquamark', το οποίο είχαμε ορίσει να τρέξει με το μέγιστο 40 MB των textures. Οι επιδόσεις του Serious Sam είναι από το 'average without excessive peaks' του demo Karnak Peaceful Night Coop. Το Unreal Tournament δοκιμάστηκε με το UTBench.

στην σωστή χρήση της μνήμης, όπως ο crossbar memory controller, το Z-compression και το Z-occlusion culling. Τα Z-compression και Z-occlusion culling στην ουσία μιμούνται τις λειτουργίες Hyper-Z που παρουσίασε πέρσι η ATI με τη Radeon. Τα δεδομένα του Z-buffer συμπιέζονται σε μια αναλογία ως και 4 προς 1 για να μην επιβαρύνεται τόσο πολύ το εύρος της μνήμης. Το Z-occlusion culling απλά σημαίνει ότι πριν να σχεδιαστούν τα pixels, οι αξίες 'Z' (ή αλλιώς το πόσο βαθιά βρίσκονται μέσα στην οθόνη) αναλύονται για να εξακριβωθεί για pixels υπερκαλύπτονται από άλλα. Τα pixels που καλύπτονται αφαιρούνται πριν να σχεδιαστούν (πριν ακόμα να διαβαστούν τα δεδομένα των textures). Θεωρητικά, η απόδοση πρέπει να βελτιώνεται από 200 ως 300 τοις εκατό, αλλά στην πράξη η βελτίωση είναι της τάξης του 30% - παρόμοια με αυτή που δίνει η Radeon μέσω παρόμοιων λειτουργιών.

Ο crossbar memory controller είναι μια ενδιαφέρουσα αλλαγή. Οι σύγχρονες κάρτες έχουν συνήθως πρόσβαση υψηλής ταχύτητας στη μνήμη μέσω του DDR interface των 128 bit. Μεταφέρουν λοιπόν δεδομένα σε κομμάτια των 256 bit (δηλαδή 32 bytes). Μπορεί να σας φαίνεται καλή η ιδέα αυτή, αλλά καθώς τα γραφικά γίνονται πιο λεπτομερή καταλαβαίνουμε ότι μπορεί να προκαλέσουν πρόβλημα. Ένα μικρό τρίγωνο σε μια ιδιαίτερα λεπτομερή σκηνή ή ένα που είναι απλά πολύ μακριά, μπορεί να χρησιμοποιεί 16 bytes δεδομένων, αφήνοντας το μισό εύρος της μνήμης να χαρμιστεί! Η NVIDIA τώρα, χρησιμοποιεί τέσσερις DDR memory controllers των 32 bit, ο καθένας από τους οποίους έχει πρόσβαση σε όλη τη μνήμη. Η συνολική μνήμη παραμένει στα 256 bits ανά κύκλο, αλλά καθώς από τους controllers μπορεί να τραβήξει δεδομένα από διαφορετικά σημεία της μνήμης, 64 bits την φορά, έτσι ώστε να μην χαρμιστεί καθόλου εύρος. Αναρωτιέστε αν δουλεύει αυτή η προσπάθεια για εξοικονόμηση του εύρους; Φυσικά και δουλεύει - στις δοκιμές μας με το anti-aliasing απενεργοποιημένο, η GeForce3

έφτασε μια επίδοση που συγκρίνεται με αυτή της GeForce2 Ultra, παρόλο που έχει πιο αργό ρολόι. Ανεβάστε την ανάλυση και η GeForce3 είναι συχνά 20 με 30% γρηγορότερη, ακόμα και στα παλαιότερα παιχνίδια που δεν αξιοποιούν το DirectX 8.

Τι στο καλό είναι ένα Quincunx;

Η GeForce2 συχνά επικρίνεται για τη μέθοδο του anti-aliasing που χρησιμοποιεί, μια μέ-



Λεπομέρεια του Unreal Tournament: Το Quincunx AA δεν δείχνει τόσο καλό όσο το 4x AA στις σταθερές εικόνες, αλλά δεν θα το παρατηρήσετε ποτέ την ώρα που παίζετε.

θοδο που ονομάζεται supersampling. Παρουσιάζει μερικά προβλήματα ασυμβατότητας τα οποία οδηγούν με την σειρά τους σε οπτικές δυσλειτουργίες σε πολλά παιχνίδια και πολλές φορές σε τεράστια μείωση στην απόδοση. Το supersampling σχεδιάζει την οθόνη με υψηλή ανάλυση και μετά την χαμηλώνει στην επιθυμητή ανάλυση. Για παράδειγμα, στα 800 X 600 με τετραπλό anti-aliasing, η οθόνη σχεδιάζεται πρώτα στα 1600 X 1200 και μετά φιλτράρεται στα 800 X 600. Η GeForce3 χρησιμοποιεί multisaampling, το οποίο πραγματικά ξεκαθαρίζει όλα τα προβλήματα ασυμβατότητας. Επίσης, η NVIDIA παρουσίασε ένα νέο είδος anti-aliasing, το quincunx AA, το οποίο πήρε δυστυχώς το όνομά του από το γεωμετρικό σχήμα που χρησιμοποιεί. Το Quincunx (προφέρεται 'κουίν-κανκς') είναι μια σειρά πέντε σημείων σε ένα τετράγωνο, ένα σε κάθε γωνία κι ένα στο κέντρο - όπως είναι ο αριθμός πέντε σε ένα κλασικό ζάρι. Το Quincunx παίρνει ένα χρωματικό δείγμα από το κέντρο κάθε pixel κι άλλο ένα από την πάνω αριστερά γωνία. Οι αξίες χρώματος για τις άλλες τρεις γωνίες του pixel καθορίζονται από τα πάνω αριστερά δείγματα των γειτονικών samples. Ένας αλγόριθμος στην συνέχεια αναμειγνύει και τα πέντε δείγματα μαζί για να προσδιορίσει το χρώμα του τελικού pixel.

Για να εφαρμοστεί το anti-aliasing σε μια οθόνη των 800 X 600, η GeForce3 σχεδιάζει στην πραγματικότητα μια οθόνη των 800 X 600, αλλά καταγράφει δύο φορές την χρωματική αξία κάθε pixel και καθορίζει το χρώμα κάθε pixel συνδυάζοντας τα πέντε δείγματα. Η ποιότητα είναι περίπου η ίδια με το τετραπλό AA (για να δείτε τις διαφορές θα πρέπει να μελετήσετε προσεκτικά κάποιες στατικές εικόνες του παιχνιδιού) αλλά υπάρχει πολύ μικρότερη επιβάρυνση στην ταχύτητα. Συγκρίναμε το Quincunx AA της GeForce3 με το τετραπλό της GeForce2

Ultra και τα νέα είναι πολύ καλά. Το Quincunx AA έχει σχεδόν την ίδια εμφάνιση, λειτουργεί καλύτερα με τα περισσότερα παιχνίδια και τρέχει σχεδόν 2X φορές πιο γρήγορα. Με τα σημερινά παιχνίδια, μπορείτε να ενεργοποιήσετε το Quincunx AA κι απλά να το αφήσετε ενεργό σε όλα τα παιχνίδια που παίζετε - και αυτό δεν σημαίνει ότι είστε αναγκασμένοι να παίζετε σε 640 X 480.

Η Ferrari στις κάρτες

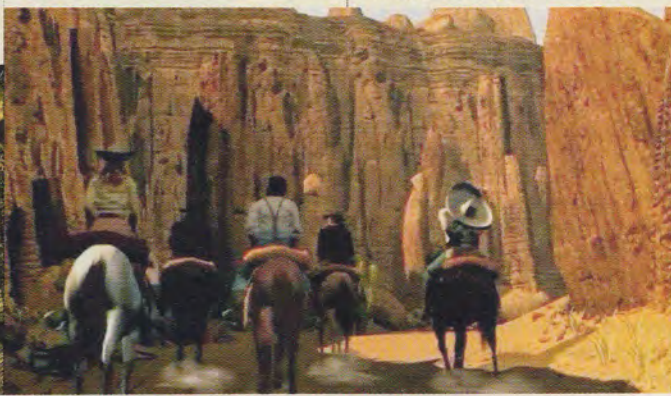
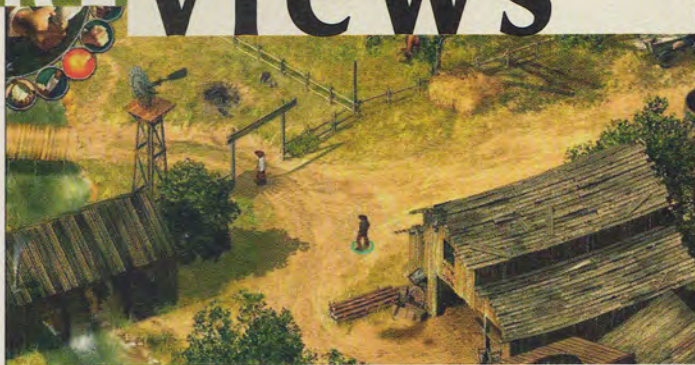
Η GeForce3 είναι ένα μεγάλο άλμα της τεχνολογίας. Έχουμε επιτέλους μια κάρτα που μπορεί να επιταχύνει πλήρως όλες τις επαναστατικά καινούριες λειτουργίες του DirectX 8. Και δεν είναι κακό που τρέχει σαν αστραπή στα σημερινά μηχανήματα, ειδικά στα 32-bit color με υψηλές αναλύσεις ή με το anti-aliasing ενεργοποιημένο. Αξίζει όμως τα χρήματα; Οι κάρτες GeForce3 θα αρχίζουν από τις 200.000 δραχμές με πάνω, λίγο πιο ακριβή από την GeForce2 Ultra όταν πρωτοεμφανίστηκε. Δεν είναι δύσκολο να καταλάβουμε πού πηγαίνουν όλα αυτά τα χρήματα - τα 57 εκατομμύρια τρανζίστορ, τα 101μ μικρόν 0.15 και τα 64 MB της DDR μνήμης στα 460 MHz δεν είναι φτηνά. Η αληθινή δύναμη όμως της GeForce3 δεν θα φανεί παρά μόνο όταν εμφανιστούν τα παιχνίδια που αξιοποιούν σωστά τις λειτουργίες του DirectX 8 - και αυτό θα αργήσει λίγο. Μπορεί να κυκλοφορήσουν σύντομα μερικά παιχνίδια που θα χρησιμοποιούν τις μικρότερες λειτουργίες του DirectX 8 και θα βγουν περισσότερα μέχρι το τέλος της χρονιάς, αλλά γιατί να μην περιμένετε μέχρι τότε για να αγοράσετε την κάρτα; Μάλλον είναι θέμα προσωπικής προτίμησης. Αν αγοράσετε μια GeForce3 τώρα θα αργήσετε αρκετά να την απολαύσετε στο μεγαλείο της, αλλά από την άλλη δεν θα πρέπει να αγοράσετε μια καινούρια κάρτα όταν έρθει εκείνη η μέρα. Στο μεσοδιάστημα, θα έχετε καλύτερες επιδόσεις, ειδικά στο anti-aliasing. Η GeForce είναι η Ferrari στον χώρο των καρτών: είναι πολύ ακριβή για τους περισσότερους οδηγούς κι έχει μεγαλύτερη τιμή από τον πλησιέστερο ανταγωνιστή, αλλά για εκείνους που έχουν την οικονομική άνεση, αξίζει κάθε δραχμή που θα δώσετε.



Λεπομέρεια του Quake III Arena: Δύσκολα ξεχωρίζει κάποιος το Quincunx AA από το 4x AA. Πραγματικά δείχνει εκπληκτικό.

Ενδιαφέροντες χαρακτήρες και επίπεδα, ποικιλία στα γραφικά, εθιστικό.

Παρόλα αυτά δεν καινοτομεί, είναι δύσκολο, απαιτεί χρόνο εκμάθησης των διάφορων εντολών.



[πάνω αριστερά] Χάρη στο Quick action μπορείτε να σώσετε μια συγκεκριμένη κίνηση και να την εκτελέσετε με το πάτημα ενός πλήκτρου.

[πάνω δεξιά] Ανάμεσα στις αποστολές θα παρακολουθήσετε μια σειρά από cut scenes που βοηθούν στην εξέλιξη του σεναρίου.

Desperados: Wanted Dead or Alive



Καράμπα!

Είχαμε χρόνια να δούμε ένα παιχνίδι που να εξελίσσεται στην Άγρια Δύση και με αυτό το σκεπτικό, το Desperados αναμενόταν με ιδιαίτερη ανυπομονησία. Η ένταση αυτής της αναμονής, μάλιστα, δεν μπορούσε να μετριάσει ούτε καν από το γεγονός ότι το παιχνίδι αυτό δεν υποσχόταν να προσφέρει κάτι καινούριο στον χώρο του gameplay, αφού από την πρώτη στιγμή ήταν γνωστό ότι θα χρησιμοποιούσε το ύφος του Commandos για να αποδώσει αυτά που ήθελε να δείξει. Είναι δηλαδή ένα παιχνίδι με συγκεκριμένους χαρακτήρες, τους οποίους ο παίκτης πρέπει να φροντίζει σαν κόρη οφθαλμού, καθώς και η παραμικρή απώλεια στοιχίζει αρκετή ώρα προσπάθειας.

Στο Desperados αναλαμβάνετε να ελέγξετε μια ομάδα από ήρωες της Άγριας Δύσης που συγκεντρώνονται γύρω από τον John Cooper, ένα κυνηγό επικηρυγμένων στο κατόπι του El Diablo, του ληστή και "κακού" της υπόθεσης. Οι χαρακτήρες αυτοί είναι ο Samuel Williams, ο Doc και η

επικίνδυνη Kate O'Hara, τους οποίους θα συναντήσετε έναν-έναν στις πρώτες αποστολές του παιχνιδιού για να ζητήσετε την βοήθειά τους. Αργότερα μάλιστα, όταν η κατάσταση αρχίζει να ξεφεύγει από τον έλεγχο, η ομάδα συμπληρώνεται από τη Mía Yung και τον Santchez. Κάθε ένας από αυτούς τους χαρακτήρες, χωρίς να εξαιρείται ο ίδιος ο πρωταγωνιστής, διαθέτει μια σειρά ειδικών χαρακτηριστικών και κινήσεων τις οποίες μαθαίνει ο παίκτης σε ειδικές αποστολές εκμάθησης, οι οποίες όμως έχουν συγχωνευθεί στο κύριο σενάριο του παιχνιδιού. Με αυτό τον τρόπο μαθαίνετε να εκμεταλλεύεστε τις ικανότητες κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά και ταυτόχρονα γίνεστε μάρτυρες της συνολικής ιστορίας του παιχνιδιού χωρίς ανούσιες παρεμβολές.

Ποιες είναι αυτές οι ικανότητες; Ο Cooper είναι ο κλασικός καουμπόη των ταινιών σπαγγέτι-γιοιέστερ, με την βαριά φωνή, το περίστροφο Colt και ένα ρολόι στην τσέπη του γιλέκου του που χρησιμοποιεί για να παρασύρει τους εχθρούς του εκεί που θέλει, χάρη στην μουσική που αυτό μπορεί να παίζει. Ο Samuel είναι ειδικός στους δυναμίτες και τις καραμπίνες, ενώ μπορεί να δένει με ευκολία τους αντιπάλους του. Από την άλλη μεριά, ο Doc (ναι, είναι γιατρός) φροντίζει να κρατά πάντοτε μαζί του ένα sniper rifle και μικρά μπουκαλάκια με αναισθητικό για να αντιμετωπίζει τους καταζητούμενους. Ένας

από τους πιο πρωτότυπους χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι η Kate, που χρησιμοποιεί την θηλυκότητα και το προκλητικό ντύσιμο των γυναικών της εποχής (ζαρτιέρες και άλλα αξεσουάρ) για να παρασύρει τους αντίπαλους της ομάδας. Η δεκαοκτάχρονη Mía χρησιμοποιεί την μαϊμού της για την ίδια δουλειά, ενώ την ομάδα συμπληρώνει ο Santchez, ένας εξαιρετικά δυνατός Μεξικάνος που μπορεί να μπει μόνος του σε ένα σπίτι και να το καθαρίσει από κάθε εχθρική παρουσία σε ελάχιστο χρόνο.

Οι ικανότητες των χαρακτήρων μοιάζουν να έχουν ξεπηδήσει αυτούσιες από το Commandos, αλλά η ενασχόληση με το

Desperados αποδεικνύει πόσο διαφορετικά χρησιμοποιούνται εδώ. Εκτός από την ίδια την ποικιλία των ικανοτήτων, υπάρχει μια σειρά από άλλους παράγοντες που επηρεάζουν την έκβαση της κάθε ενέργειας, όπως είναι η ώρα της ημέρας, οι καιρικές συνθήκες και η ανωμαλία του εδάφους. Υπό αυτές τις συνθήκες θα χρειαστείτε σκέψη και προγραμματισμό για να καταφέρετε να πλησιάσετε τους εχθρούς σας χωρίς να σας καταλάβουν, αφού αυτό πρέπει να γίνει σε συνεργασία με όλους τους χαρακτήρες της ομάδας σας. Και όταν πλησιάσετε τους εχθρούς για να τους αντιμετωπίσετε σε μάχη, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε μια



Οι μικρές λεπτομέρειες των γραφικών δημιουργούν ποικιλία στα επίπεδα και ζωντανεύουν το περιβάλλον.

ΕΙΔΟΣ Turn Based Strategy

ΕΤΑΙΡΙΑ Infogrames

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 233, 64 MB RAM

Multiplayer Δεν διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ



νέα σειρά από παράγοντες δυσκολίας, όπως είναι η απόσταση από τον εχθρό, οι σφαίρες που σας απομένουν και τα εμπόδια που μεσολαβούν ανάμεσά σας. Η κάθε αποστολή μπορεί να ξεπεραστεί με αρκετούς τρόπους, αλλά εσείς θα πρέπει να ανακαλύψετε τον πιο σωστό (με μηδενικές απώλειες δηλαδή), κάτι που σχεδόν πάντα δεν προκύπτει με την πρώτη προσπάθεια.

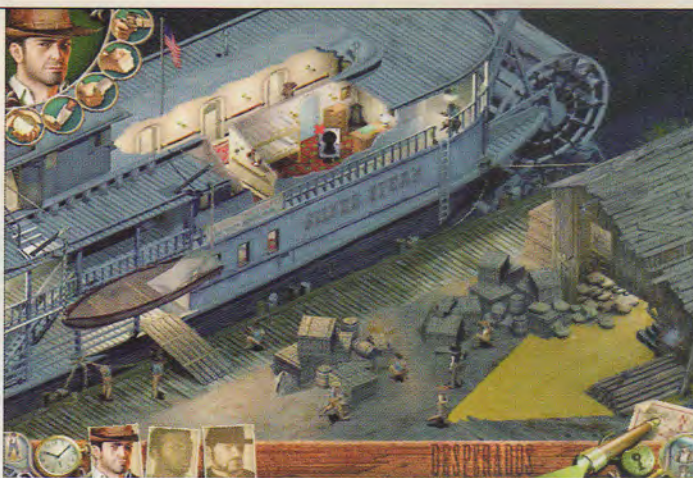
Ο τρόπος χειρισμού είναι κλασικός. Υπάρχουν shortcuts για κάθε δυνατή ενέργεια των χαρακτήρων και μόλις καταφέρατε να συνηθίσετε σε αυτά τα πλήκτρα δεν θα αντιμτωπίσετε κανένα πρόβλημα. Σε αυτό βοηθούν και οι εκπαιδευτικές αποστολές βέβαια. Μπορείτε μάλιστα να χρησιμοποιήσετε μια ειδική λειτουργία του παιχνιδιού που ονομάζεται "quick action", με την οποία κατά κάποιο τρόπο σώζετε μια ενέργεια (όπως το να πετάξετε ένα μαχαίρι στον αντίπαλο από μακριά) και την εκτελείτε όποτε θεωρήσετε αναγκαίο με το πάτημα ενός πλήκτρου.

Η εχθρική τεχνητή νοημοσύνη ποικίλει, αποσπώντας μόνο θετικά σχόλια. Οι περισσότεροι αντίπαλοι χαρακτήρες δεν υποκύπτουν εύκολα στις δυνάμεις σας και θα σας δυσκολέψουν αρκετά τη ζωή. Υπάρχουν όμως και κάποιοι άλλοι που είναι ακόμη πιο έξυπνοι, χαρακτήρες που παρατηρούν την εξαφάνιση των συντρόφων τους, που δεν παρασύρονται από θορύβους ή από τα θέλητρα όμορφων κοριτσιών. Στις μάχες, θα συναντήσετε αντίπαλους που θα τρέξουν άβουλα προς το μέρος σας και θα σκοτωθούν μέσα σε δευτερόλεπτα, αλλά και χαρακτήρες που δεν θα παρασυρθούν από τις παγίδες σας και θα καλυφθούν πίσω από βράχια ή άλλα φυσικά εμπόδια για να περιμένουν από εσάς να κινηθείτε πρώτοι. Ο παίκτης δεν είναι ποτέ σίγουρος για την αντί-

δραση ενός NPC και τα πράγματα δυσκολεύουν ακόμη περισσότερο αν αναλογιστεί κανείς το πλήθος των NPCς που κυκλοφορούν ανά πάσα στιγμή στο κάθε επίπεδο του παιχνιδιού. Μπορεί εκείνος ο τύπος στη γωνία που παρακολουθεί να μην ασχοληθεί μαζί σας, μπορεί να πανικοβληθεί και να αρχίσει να ουρλιάζει έντρομος, μπορεί να ειδοποιήσει τον σερίφη... είπαμε ότι είστε ο ήρωας του παιχνιδιού, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι οι κυνηγοί επικηρυγμένων είναι δημοφιλείς.

Τουλάχιστον, καθώς πλησιάζετε σιγά-σιγά έναν αντίπαλο έχετε την δυνατότητα να παρακολουθείτε τις αντιδράσεις του με την βοήθεια ενός κώνου που αντιπροσωπεύει το οπτικό του πεδίο. Αυτός ο κώνος αλλάζει χρώμα ανάλογα με την ψυχολογία του αντιπάλου και σας προειδοποιεί ουσιαστικά για κάθε κίνδυνο. Αν ο κώνος είναι πράσινος, ο εχθρός δεν περιμένει φρασάριες. Όταν αυτός γίνει κίτρινος, σημαίνει ότι κάποιο στοιχείο έχει αρχίσει να κινεί τις υποψίες του και όταν ο κώνος πάρει κόκκινο χρώμα, έχει έρθει η ώρα να τραβήξετε τα πιστόλια σας. Ταυτόχρονα, ο κώνος σας βοηθά να μετακινηθείτε στην οθόνη - κάτι που γίνεται ακόμα πιο εύκολο αν χρησιμοποιήσετε την κάμερα που ακολουθεί σταθερά τον αντίπαλο. Παρατηρώντας τον κώνο και εκμεταλλευόμενος τις ανωμαλίες του εδάφους, μπορείτε να βρείτε τα σημεία που δεν μπορεί να παρατηρήσει ο εκάστοτε αντίπαλος και να κινηθείτε στην οθόνη με ασφάλεια.

Οπτικά, το Desperados είναι πολύ όμορφο. Αν και τα γραφικά είναι εξ' ολοκλήρου δυοδιάστατα, ο εμπνευσμένος σχεδιασμός και οι λεπτομέρειες τα ζωντανεύουν αποτελεσματικά στην οθόνη. Τα επίπεδα ποικίλουν, είναι πλούσια και ενισχυμένα από την άποψη της ατμόσφαιρας με μικρά στοι-



Τα νυχτερινά τοπία του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά. Εδώ θρικόμαστε μπροστά από ένα ποταμόπλοιο. Μήπως είδε κανείς τον Τομ Σόνιερ;

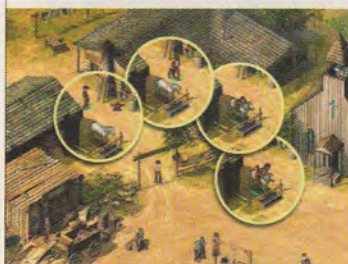
χεία που δίνουν πνοή ζωής στον κόσμο (το γρασίδι, οι σβησμένες φωτιές ταξιδιωτών που πέρασαν μια νύχτα στην ύπαιθρο, κασόνια και πάει λέγοντας). Το Desperados μάλιστα, κατάφερε να αποδώσει τα αντικείμενα που κρύβονται πίσω από άλλα, μεγαλύτερα αντικείμενα πολύ καλύτερα απ' όσο είχε κάνει το Commandos. Αν ο χαρακτήρας σας βρεθεί πίσω από ένα στίπτι, το μόνο που διακρίνει ο παίκτης είναι η σιλουέτα του ήρωα.

Για να μην παρουσιαστούν επιπλοκές στα γραφικά, ο παίκτης μπορεί να μεγεθύνει την οθόνη προς τα μέσα σε δύο ή τρία το πολύ επίπεδα - ανάλογα με την αποστολή στην οποία παίζει. Με αυτό τον τρόπο μειώνεται το ενδεχόμενο του pixelization και βελιώνεται ότι ο παίκτης θα αντικριζει συνεχώς την καλύτερη δυνατή εικόνα στην οθόνη του. Ανάμεσα στις αποστολές αλλά και κατά την διάρκειά τους, παρεμβάλλονται κάποια cut scenes που είναι ιδιαίτερα παραστατικά και σε μερικά σημεία θυμίζουν την τεχνοτροπία που χρησιμοποιήθηκε σε μια σειρά ταινιών με απαρχή το The Matrix.

Την ίδια ποικιλία και ποιότητα παρατηρούμε και στον ήχο. Η

μουσική δεν θα μπορούσε να είναι πιο κατάλληλη για το πνεύμα του παιχνιδιού, ενώ τα ηχητικά εφφέ είναι προσεγμένα και πολλά (κοντά στα 2000 αρχεία ήχου). Οι ατάκες των χαρακτήρων επαναλαμβάνονται από ένα σημείο και μετά, αλλά είναι τέτοιο το πνεύμα του παιχνιδιού που δεν κουράζει εκείνον που το παρακολουθεί.

Το Desperados είναι αρκετά απαιτητικό στο θέμα του hardware αλλά σας αποζημιώνει με περισσότερες ώρες παιχνιδιού. Δυστυχώς δεν υπάρχει κάποιο multiplayer mode, ούτε καν cooperative όπως στο Commandos, αλλά τα είκοσι επίπεδά του διαβεβαιώνουν αρκετές ώρες ποιοτικού μοναχικού παιχνιδιού.



Αρπάζοντας ένα άλογο κάτω από τη μύτη των εχθρών.



Κανείς δεν μπορεί να ξέρει από πριν την αντίδραση ενός NPC στις ενέργειές σας.



Ένα από τα αγαπημένα σπορ της Άγριας Δύσης... η κρεμάλα.

Tribes 2

Πέρα στους πέρα κάμπους...

Το Tribes 2 είναι ένα πράγμα σαν την ιππασία - πρέπει να έχεις όρεξη για να το κάνεις και ο εξοπλισμός στοιχίζει μια μικρή περιουσία. Ευτυχώς (για όλους), η προσωπικότητα, η κλίμακα και το παρουσιαστικό του αρχικού παιχνιδιού έχουν διατηρηθεί ανέπαφα και σε πολλές περιπτώσεις έχουν μάλιστα βελτιωθεί. Δυστυχώς (για μερικούς), θα χρειαστείτε ένα σύστημα τουλάχιστον στα 800 MHz για να το απολαύσετε αληθινά. Ακόμα και σε έναν Pentium III στα 550 και με όλες τις λεπτομέρειες μειωμένες, το παιχνίδι μοιάζει με τερατούργημα του Πικάσο και παίζεται πολύ χειρότερα από το πρώτο Tribes. Όπως φαίνεται λοιπόν, ο δρόμος της εξέλιξης γεμίζει κάθε χρόνο με περισσότερα τσιπάκια και κάρτες...

Όταν παίζετε ένα παιχνίδι μαζί με είκοσι ή τριάντα άλλους παίκτες και τρέχετε στις πλαγιές των λόφων ενώ ανατινάχετε hover tanks, βλέπετε γύρω σας τα πράσινα σύννεφα καπνού από τους όλμους και ακούτε τους κεραυνούς και τις εκρήξεις των πυργίσκων από όλες τις κατευθύνσεις... εκείνες τις στιγμές φαίνεται να αξίζει τον κόπο (και τα χρήματα). Δεν είναι όμως μόνο τα γραφικά και η μουσική στο ύφος του Βάγκνερ - είναι η αίσθηση ολοκλήρωσης που να είσαι μέλος μιας ομάδας με πολύπλοκους στόχους κι αποστολές, που όταν ολοκληρωθούν σε αφήνουν με το χαμόγελο ικανοποίησης στο πρόσωπό σου. Από την άλλη όμως, χρειάζεστε αρκετούς κι έμπειρους συμπαίκτες με αξιοπρεπή frame rates. Ο απίστευτος όγκος και το ανώμαλο του εδάφους στους χάρτες μπορεί να βροθούν στην εντυπωσιακή πανοραμική θέα που έχει κάνει την σειρά να ξεχωρίζει από το σύνολο, αλλά δουλεύουν εναντίον σας όταν πεθαίνετε και πρέπει να ξαναγεννηθείτε στη βάση, να οπλιστείτε ξανά και να περιμένε-

τε στη γραμμή. Όλα αυτά όμως τα υπέροχα και λαχταριστά όπλα και παιχνιδάκια που έχετε στην διάθεσή σας θα σας κάνουν αμέσως να ξεχάσετε χιλιόμετρα κι αποστάσεις.

Ο κόσμος του παιχνιδιού τοποθετείται χρονικά στον 40ο αιώνα και φαινομενικά βασίζεται στην παλιά γραμμή της Dynamix με τα τεράστια mech, με τα παιχνιδάκια που το όνομά τους τελείωνε πάντα με τη λέξη 'Siege'. Όπως κάθε σειρά mech, έτσι κι εδώ υπάρχει ο κλασικός μύθος που ελαφρώς στερείται έμπνευσης, μέσα στον οποίο μάχονται οι φατριές με ονόματα όπως Blood Eagle και Harbingers of Phoenix, με τους τελευταίους να πιστεύουν ότι 'ο ερχομός του ιερού φοίνικα πλησιάζει'. Ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων.

Το αποτέλεσμα είναι όλα τα μοντέλα των χαρακτήρων να μοιάζουν με ανθρώπους, με την εξαίρεση ίσως των νέων ορδών των Bioderm, οι οποίοι μοιάζουν με ανθρωπομόρφους σαύρες και μιλάνε σαν τους Kilrathi. Το... 'campaign' των πέντε αποστολών για έναν παίκτη (βλέπε λέξη: tutorial) καταφέρει καλύτερα να σας δείξει τα πλήκτρα και τα διάφορα HUDs παρά να σας μεταφέρει σε αυτή την αιώνια, διαγαλαξιακή διαμάχη. Σας εκθέτει επίσης με το ζόρι στα ρομπότ του παιχνιδιού, τα οποία, ως φίλοι ή εχθροί, συμπεριφέρονται επιεικώς... εκκεντρικά. Αν είστε βετεράνος του Tribes, σας συμβουλευομε να αγνοήσετε όλα αυτά τα αφελή εκπαιδευτικά επίπεδα και να συνδεθείτε αμέσως σε ένα παιχνίδι για multiplayer.

Το Tribes 2 είναι περισσότερο ένα remake για το ευρύτερο κοινό παρά μια συνέχεια για το πρώτο παιχνίδι. Πολλά από τα βασικά του χαρακτηριστικά δεν έχουν αλλάξει καθόλου. Για άλλη μια φορά, πρέπει να επιλέξετε ανάμεσα σε τρεις πανοπλίες. Η light scout είναι η πιο γρήγορη και μπορεί να φτάσει πιο ψηλά με τα jump jets της. Η scout είναι επίσης η μόνη κλάση που μπορεί να χρησιμοποιήσει το sniper's laser rifle (ένα αληθινό όπλο ακριβείας). Στην αντίπερα όχθη, έχουμε την juggernaut η οποία είναι τόσο χοντροκομμένη και βαριά που θα νομίζετε ότι παίζετε σε αργή κίνηση αλλά από την άλλη μπορείτε να κατακεραυνώνετε από μίλια μακριά ένα ενοχλητικό πυργίσκο. Τέλος, η medium-classed

ΥΠΕΡ

Μεγάλη ποικιλία από παστελ εκρήξεις, παρέχει δικαιολογία για την αγορά ενός Pentium V, το καλύτερο στο είδος του.

ΚΑΤΑ

Εξακολουθεί να είναι ασταθές για πολλούς, δύσκολη καμπύλη εκμάθησης για τους αμήτους, αβυσσαλέα τεχνητή νοημοσύνη των bots, πόσο θα κοστίσει η αναβάθμιση του συστήματός σας;



Πάρε την σημαία μου - σε παρακαλώ!



Μην με αναγκάζεις να έρθω εκεί.



Νεκρός, ε:

assault armor σας δίνει μέτρια προστασία κι ελευθερία κινήσεων. Αυτή η πανοπλία είναι με διαφορά η πιο δημοφιλής.

Όσο πιο πολλά τόσο πιο καλά

Αν και αξίζουν συγχαρητήρια

στους σχεδιαστές του παιχνιδιού για τα άπειρα νέα όπλα και πυρομαχικά, λίγα είναι εκείνα που κέρδισαν τη συμπάθεια των παικτών μέσα στις πρώτες εβδομάδες από την κυκλοφορία. Πρώτα στη λίστα φαίνονται να είναι τα αξιότιστα blue spinfusor discs,

ΕΙΔΟΣ Action

ΕΤΑΙΡΙΑ Sierra Studios

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 400, 64 MB RAM

Multiplayer 2 ως 64 παίκτες, Internet

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ



τα οποία κάνουν καλή ζημιά στον χώρο, έχουν σχεδόν απεριόριστη ακτίνα δράσης και (σε αντίθεση με αυτά που λειο το manual) επαναφορτίζονται αρκετά γρήγορα. Το chain gun από την άλλη μεριά, χρειάζεται αρκετά πολύτιμα δευτερόλεπτα για να ζεσταθεί (αν και όταν πάρει φόρα είναι απίστευτα καταστροφική). Περιέργως, η ευστοχία του grenade launcher ωχριά σε σύγκριση με τις χειροβομβίδες που πετάτε με τον παραδοσιακό τρόπο. Οι ριπές του plasma rifle είναι τόσο αργοκίνητες που μπορούν να αποφευχθούν ακόμα και

Υπάρχουν άλλα που είναι πιο χρήσιμα κι επηρεάζουν τον ρόλο σας σημαντικά - ειδικά τα packs, από τα οποία μπορείτε να κουβαλάτε μόνο ένα ανά πάσα στιγμή. Ποιο είναι πιο σημαντικό άραγε, ένα sensor jammer ή το motion detector; Χμμ... Πολλές φορές θα αισθανθείτε μεγαλύτερη ικανοποίηση όταν ετοιμάζετε τις άμυνες της βάσης που επηρεάζουν την εξέλιξη κάθε μάχης, από όσο θα αισθανόσασταν από ένα τεράστιο άλμα με τα jump jets.

Μπορείτε επίσης να μεταπηδήσετε με το πάτημα ενός πλήκτρου στην οθόνη του Command



Η φυλή του Κόκκινου Τρίγωνου συγκεντρώνεται αλφαθητικά παρακάτω.

με τη στοιχειώδη χρήση των jump jets.

Οι πύραυλοι τύπου heat-seeking και το shock-lance του μικρού βεληνεκού είναι και τα δύο συμπαθητικά νέα όπλα, αλλά μερικούς από τους εξοπλισμούς σύγυρα θα τους είχαν φανταστεί καλύτερους οι σχεδιαστές στις συσκευές τους. Ποιο το νόημα της concussion grenade για παράδειγμα, η οποία ρίχνει το pack από τον αντίπαλο χωρίς όμως να του κάνει ζημιά; Ποιος έχει τον χρόνο για τέτοια πράγματα;

Circuit, ενός χάρτη με παραπάνω πληροφορίες από όσο ίσως θα έπρεπε. Εδώ φαίνονται οι εντολές κάθε ομάδας, τα waypoints, τα στατιστικά στρατηγικής... μέχρι ακόμα και ο ελεγχός για τις κάμερες στην βάση και τους πυργίσκους σας. Ίσως να μην χρειαστείτε κάποια από όλα αυτά, αλλά είναι ωραίο να ξέρετε ότι υπάρχουν κάπου.

Και μετά έχουμε τα οχήματα - από τη μία φοβερά αδέρια και από την άλλη ένα από τα καλύτερα πράγματα σε ολόκληρο το



Άρματα για το τίποτα. Το κατάλαβες; Για το τίποτα.



Αυτό δείχνει ωραίο σημείο για έναν ανικνευτή κίνησης.

παιχνίδι. Όπως και με τις πανοπλίες, υπάρχουν πολλά διαφορετικά είδη από τα οποία μπορείτε να διαλέξετε και όλα έχουν πιθανές στρατηγικές εφαρμογές - από το Shrike (ένα πολεμικό για έναν πιλότο-καμικάζι) μέχρι το βομβαρδιστικό Thundersword το οποίο εκτός από τον βομβιστή, έχει θέσεις για τον πιλότο και για τον πολυβολητή στην ουρά.

Υπάρχει επίσης ένα ATV που σας δίνει την ικανότητα να στήσετε έναν σταθμό για το Inventory σε οποιοδήποτε σημείο του χάρτη κι ένα grav tank που περνάει πάνω από το νερό (όχι όμως και από τη λάβα). Τα οχήματα δεν μπορούν να κάνουν τους ελιγμούς ακριβείας που θα περιμένατε, ειδικά το tank (που παθαίνει εύκολα ζημιά - παρόλο που περιγράφεται ως μια 'τρομερή πλατφόρμα επίθεσης'), αλλά αξίζουν σίγουρα το βάρος τους σε photovoltaic cells όταν πρέπει να μεταφέρετε το βαρύ πυροβολικό πέρα από δέκα κοιλάδες.

Μια τέλεια αρμονία μεταξύ πολυβολητή και πιλότου είναι κάτι που θα ζήσατε ή θα δείτε πολύ σπάνια και περιέργως, είναι δύσκολο να ανεβείτε στα οχήματα (πρέπει να προσγειωθείτε ακριβώς στο σημείο) αλλά μας αρέσει να οραματιζόμαστε ένα κοντινό μέλλον με servers στους οποίους θα συγκρούονται κάτω από το χιόνι αρμάδες από δεκάδες, ή εκατοντάδες πλήρως επανδρωμένους grav tanks και shrikes.

Πιλότος ψάχνει πολυβολητή

Μέχρι τότε όμως θα έχουμε το Tribes 2 και τις μαζικές χασοτικές (αλλά οργανωμένες) του μάχης... για το 0.000001% του ανθρώπινου πληθυσμού που μπορεί να το παίξει. Οι λεπτομέρειες στο έδαφος και τις εκρήξεις είναι άψογες και οι επιφάνειες του νερού είναι παρομοίως εντυπωσιακές και αποσκοπούν τόσο στην διακόσμηση όσο και στο καμουφλάζ. Τα ηχητικά εφφέ και το φωνητικό σύστημα του chat είναι και αυτά υπέροχα. Με δύο μόνο

πλήκτρα μπορείτε να δώσετε προφορικές οδηγίες σε έναν παίκτη να σας βοηθήσει να επισκευάσετε τις γεννήτριες της βάσης σας ή να συχαρείτε έναν συμπολεμιστή σας για μια αξια μάχη - και υπάρχουν διαφορετικά πακέτα φωνών στην διάθεσή σας. Όλοι οι παίκτες προτιμούν να χρησιμοποιούν το έτοιμο σύστημα για chat από το να δακτυλογραφούν απλά τα δικά τους μηνύματα - το γεγονός αυτό μιλάει από μόνο του για την επιτυχία των σχεδιαστών.

Στην άλλη άκρη βρίσκονται οι υπηρεσίες σχετικές με την κοινότητα του Tribes 2 που κυκλοφόρησαν μαζί με το παιχνίδι - δεν υπάρχει απλά ο βασικός game finder αλλά ολόκληρες σελίδες με πληροφορίες για τους παίκτες και τις φυλές, e-mail μεταξύ των φυλών, σελίδες με ειδήσεις και νέα και πολλά forum. Μέχρι στιγμής το αντικείμενο συζητήσεων δεν ήταν η υποδομή των φυλών αλλά οι αναφορές τεχνικών προβλημάτων και, ευτυχώς, οι απαντήσεις που δίνουν πιθανές λύσεις.

Οι ημερομηνίες κυκλοφορίας συνεχίζουν να εκδίδονται προφανώς με τους οικονομικούς παράγοντες κατά νου. Δυστυχώς όμως, αυτοί οι παράγοντες δεν έχουν καμία ιδέα για το χρονικό διάστημα που απαιτείται για να δοκιμαστεί η σταθερότητα του κώδικα δικτύου, να εξεταστούν από όλες τις μεριές οι εκατοντάδες χάρτες και να αναλυθεί η συμβατότητα για τα εκατομμύρια μηχανημάτων στην πιο θεότρολη αγορά του κόσμου. Τίποτε όμως από όλα αυτά δεν δικαιολογούν την έκδοση ενός τόσο ιδιότροπου κατασκευάσματος - αλλά έτσι ιδιότροπα που έχουν γίνει πια τα παιχνίδια (τόσο πολύ που έχουμε συνηθίσει) - το Tribes 2 τουλάχιστον δεν μπάζει νερά. Αν σκεφτείτε πόσο επαναλαμβανόμενα μπορούν να γίνουν τα άλματα με τα jets σε εκείνους τους ομιχλώδεις λόφους, τουλάχιστον τα laser είναι ωραία.



Ο Edward σκάνει το όπλο του για να αντιμετωπίσει τα ανίερα πλάσματα του Shadow Island.

ΥΠΕΡ

Υπέροχη, τρομακτική ατμόσφαιρα, στηρίζεται στους γρίφους και όχι στη δράση, πλήρης ανανέωση.

ΚΑΤΑ

Μεγάλες διαδρομές προς το τέλος, ανεπαρκής δικαιολογία για την ύπαρξη του γυναικείου χαρακτήρα.



Η ομίχλη και η σκοτεινία μοιάζουν να καταδιώκουν τον ήρωα του παιχνιδιού.

Alone in the Dark IV: The New Nightmare

COMPUTER GAMES
"ΕΓΓΥΗΘΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ"

Μόνοι στο σκοτάδι για ακόμη μία φορά

Εύκολα θα μπορούσε να παρασυρθεί κανείς και να πει ότι το Alone in the Dark IV είναι ένα ακόμη παιχνίδι κονσόλας που έκανε το άλμα στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι ο χαρακτηρισμός θα ήταν δίκαιος. Αν σκεφτούμε μάλιστα ότι η σειρά Alone in the Dark ήταν αυτή που ενέπνευσε την δημιουργία επιτυχιών όπως το Resident Evil στις κονσόλες, αμέσως καταλαβαίνουμε την αξία ενός τέτοιου παιχνιδιού πέρα από κάθε σύγκριση με αυτούς τους μεταγενέστερους τίτλους.

Ταυτόχρονα όμως, η φήμη ενός παιχνιδιού και οι περγαμηνές που το συνοδεύουν δεν καθορίζουν αυτόματα την ποιότητά του. Έτσι το ερώτημα παραμένει: ύστερα από όλα αυτά τα χρόνια και τα παιχνίδια που ενέπνευσε, καταφέρνει το Alone in the Dark IV να ξεχωρίσει; Η απάντηση δεν είναι και τόσο εύκολη, όπως θα δούμε στην συνέ-

χεια, καθώς το παιχνίδι παρά την ιστορία του έχει δανειστεί αρκετά στοιχεία από τα "παιδιά" του, στοιχεία που μπορεί να μην εκτιμήσει ιδιαίτερα ο μέσος παίκτης των PC με μικρότερη ηλικία.

Αυτό που καταφέρνει σίγουρα το Alone in the Dark IV είναι να δημιουργεί ατμόσφαιρα. Οπτικά το παιχνίδι εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες των σύγχρονων επεξεργαστών και των 3D accelerators, εκεί που παιχνίδια όπως το Resident Evil και το Dino Crisis απλά μεταφέρθηκαν από τις κονσόλες χωρίς καμία περαιτέρω τροποποίηση. Το περιβάλλον αποτελείται κυρίως από δυοδιάστατα sprites, τα οποία όμως είναι τόσο προσεκτικά σχεδιασμένα και διαθέτουν τέτοιες λεπτομέρειες ώστε να ανταποκρίνονται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο στον σκοπό για τον οποίο δημιουργήθηκαν εξαρχής. Σκοτεινές γωνίες, θεοσκοτεινά δωμάτια που μόλις και μετά βίας μπορεί να φωτίσει ο μικρός φακός του χαρακτήρα σας, κτίρια με γοτθική αρχιτεκτονική, βάλτο με ανίερη ατμόσφαιρα, βέβηλα παρεκκλήσια... τα καλύτερα στοιχεία των ιστοριών τρόμου της κλασικής Βικτοριανής εποχής ζωντανεύουν εν έτη 2001 και καταφέρνουν να μας κάνουν να νιώσουμε ανήσυχτοι στην καρέκλα μας.

Την ίδια ποιότητα παρατη-

ρούμε και στους τρισδιάστατους χαρακτήρες που ενσαρκώνουν τους ήρωες και τους "κακούς" του παιχνιδιού. Ο Edward Carnby και η Aline Cedrac είναι σχεδιασμένοι με έμφαση στην λεπτομέρεια - αν εξαιρέσει βέβαια κανείς το γεγονός ότι τα χείλη τους δεν κινούνται όταν μιλούν. Τα τέρατα του παιχνιδιού μοιάζουν να έχουν ξεπηδήσει από τις σελίδες ιστοριών τρόμου από μαιτρ του είδους και καταφέρνουν να τρομάζουν περιστασιακά τον παίκτη, ιδιαίτερα αν αυτός έχει ενοήσει το παιχνίδι καθορίζοντας τις συνθήκες στο περιβάλλον του (σβήνοντας τα φώτα στο δωμάτιο και ανοίγοντας αισθητά την ένταση του ήχου).

Όλα αυτά, βέβαια, δεν θα είχαν κανένα νόημα αν δεν υπήρχε και μια προσεγγμένη ιστορία για να στηρίξει αυτό το τρομακτικό περιβάλλον. Ευτυχώς υπάρχει. Το παιχνίδι ξεκινά με τον φόνο του κοντινότερου φίλου του Edward, που ονομάζεται Charles Fiske. Ο Fiske ερευνούσε τις αποτρόπαιες φήμες που περιέβαλλαν την οικογένεια Morton και το οίκημά της που βρίσκεται χτισμένο στο μυστηριώδες Shadow Island. Η τέταρτη ενσάρκωση του Edward Carnby δεν έχει καμία σχέση με αυτό που θυμούνται όσοι έχουν παρακολουθήσει την σειρά από την αρχή της. Το παιχνίδι είναι χρονικά τοποθετημένο στην ση-

μερινή εποχή, σε αντίθεση με τα τέλη της δεκαετίας του '20 των προηγούμενων παιχνιδιών και ο Edward έχει μετατραπεί σε ένα τύπο με μακριά μαλλιά και gothic παρουσιαστικό (καμπαρτίνα, μπότες και "μαύρη" διάθεση). Σε σχέση με τους προηγούμενους τίτλους επίσης, δεν είναι ο ιδιωματικός ντετέκτιβ που έχει μπει σε βαθιά, άγνωστα νερά, αλλά έχει έναν αέρα εμπειρίας στην συμπεριφορά του. Από την άλλη μεριά, η Aline Cedrac είναι μια ενεργητική ανθρωπολόγος, το αντίστοιχο της Jill Valentine στο Resident Evil. Η παρουσία της στο παιχνίδι δυστυχώς δεν δικαιολογείται όσο θα έπρεπε και αυτό μας κάνει να πιστεύουμε ότι ο αποκλειστικός λόγος για την ύπαρξή της είναι μια προσπάθεια της εταιρίας να κερδίσει φίλους νεαρότερης ηλικίας για το παιχνίδι της.

Παρά τις αλλαγές στο παρουσιαστικό των χαρακτήρων και στην ποιότητα των γραφικών (βοηθά η σύγχρονη τεχνολογία σε αυτό άλλωστε), το gameplay εξακολουθεί να τηρεί την παράδοση της σειράς Alone in the Dark. Αν περιμένετε ένα παιχνίδι στο οποίο θα πρέπει να εξολοθρεύσετε ορδές τεράτων σε ένα ανηλεές λουτρό αίματος, μάλλον θα πρέπει να ψάξετε για κάποιο άλλο παιχνίδι. Όχι ότι δεν υπάρχουν δράση στο New Nightmare, αλλά αυτή δεν ξεπερνά τα λογι-

ΕΙΔΟΣ Action / Adventure

ΕΤΑΙΡΙΑ Infogrames

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 266, 32 MB RAM

Multiplayer Δεν διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ





Η ατμόσφαιρα είναι διάχυτη σε όλο το παιχνίδι και οι λεπτομέρειες εντείνουν το κλειστοφοβικό συναίσθημα που νοιώθει ο παίκτης.



Ψάξτε κάθε γωνία του σπιτιού. Ποτέ δεν ξέρετε κανείς τι μυστικά κρύβει ο επόμενος διάδρομος.

κά πλαίσια και σε καμία περίπτωση δεν υποσκελίζει το adventure στοιχείο του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι επικεντρώνεται στην προσπάθεια του Carnby να ανοίξει ουσιαστικά όλες τις πόρτες της οικείας Morton, και να ανακαλύψει τα σκοτεινά μυστικά που κρύβονται στο εσωτερικό τους. Οι γρίφοι του παιχνιδιού ακολουθούν και αυτοί την παράδοση των προηγούμενων τίτλων και η επίλυσή τους στηρίζεται στην ανάγνωση σημειώσεων, διαθηκών, αποσπασμάτων από ημερολόγια και ιστορικά στοιχεία οικογενειών. Με λίγα λόγια, πρόκειται για τον παράδεισο των γρίφων που στηρίζονται στην σκέψη και στον αποδοτικό συνδυασμό σκόρπιων στοιχείων. Οι μάχες του παιχνιδιού υπάρχουν για να ενισχύουν την ένταση στα κατάλληλα σημεία, μια ένταση που προϋπάρχει χάρη στο ατμοσφαιρικό περιβάλλον. Όπως και να το κάνουμε, η ξαφνική εμφάνιση ενός ζόμπι σε έναν σκοτεινό και στενό διάδρομο σοκάρει τον παίκτη και το αποτέλε-

σμα είναι πολύ καλύτερο από παιχνίδια στα οποία ο ίδιος παίκτης μπορεί να έχει αντιμετωπίσει άμαυλες ορδές τέτοιων πλασμάτων που μοιάζουν απλά να πέφτουν πάνω στα πυρά των όπλων του.

Στην υπόθεση "ατμόσφαιρα" βοηθούν ιδιαίτερα και τα ηχητικά εφέ. Οι στιγμές κατά τις οποίες κάνουν την ξαφνική τους εμφάνιση τα τέρατα του παιχνιδιού συνοδεύονται από τους κατάλληλους οξείς ήχους, κάνοντας ακόμα και παίκτες με ασάλινα νεύρα να τιναχτούν από την καρέκλα τους ή στην καλύτερη περίπτωση, να δώσουν μια απότομη κλωτσιά στο γραφείο πάνω στον οποίο έχουν τοποθετήσει τον υπολογιστή τους. Η μουσική από την άλλη, εκπληρώνει τον σκοπό της με τον πιο σωστό τρόπο και δεν κουράζει σε καμία περίπτωση.

Τίποτα δεν είναι τέλειο, όμως, κι έτσι το Alone on the Dark IV διαθέτει κάποια στοιχεία που αξίζουν μεγαλύτερης προσοχής στον σχεδιασμό, καθώς ξενίζουν ιδιαίτερα τους νέους κυρίως παί-

κτες. Κατά την διάρκειά του, ο παίκτης δεν έχει την αίσθηση ότι τα γεγονότα εξελίσσονται με τέτοιο τρόπο που να οδηγούν σε μια τελική κορύφωση. Η αλήθεια είναι ότι ο παίκτης νοιώθει συνεχώς μία πίεση χρόνου, αλλά αυτό δημιουργείται κυρίως από τις συνεχείς και μακριές μετακινήσεις του στις περιοχές που εξελίσσεται το παιχνίδι. Ξεκινάτε έξω από το οίκημα, κάποια στιγμή μπαίνετε στο εσωτερικό του, αργότερα βγαίνετε πάλι έξω, μετά η δράση μεταφέρεται για ακόμη μια φορά στο εσωτερικό του σπιτιού, για να καταλήξει στην συνέχεια σε μια μυστική περιοχή έξω από αυτό. Έτσι, κάποια στιγμή, βρίσκετε τον εαυτό σας να έχει στην κατοχή του ένα κλειδί για πέντε πόρτες, οι οποίες όμως είναι διασκορπισμένες εδώ και εκεί, με αποτέλεσμα η ιδέα και μόνο της αναζήτησης της σωστής πόρτας να κουράζει.

Οι τελικές σκηνές του παιχνιδιού θα έπρεπε να έχουν περισσότερη ζωντάνια, αλλά δεν καταφέρνουν να ξεπεράσουν το

κέραιο χρώμα ενός νεκρού (μαύρο το αστείο, αλλά καταλαβαίνετε τι εννοούμε). Μοιάζει λες και οι σχεδιαστές στέρεψαν από ατμοσφαιρικές ιδέες με την ολοκλήρωση της οικείας Morton και δεν μπόρεσαν στον απαιτούμενο χρόνο να βρουν κάτι ιδανικότερο για την ολοκλήρωση του τελευταίου τμήματος του παιχνιδιού. Το περιβάλλον εδώ μοιάζει ιδιαίτερα άδειο, ιδιαίτερα μάλιστα όταν ακολουθεί τις προηγούμενες εικόνες που γεμίζουν τον χώρο ατμόσφαιρα.

Όπως και να 'χει πάντως, το Alone in the Dark IV αποδεικνύεται άξιος συνεχιστής της παράδοσης που ανέδειξε τα παιχνίδια survival horror τόσο στα PC όσο και στις κονσόλες. Οι λάτρεις του είδους δεν θα πρέπει σε καμία περίπτωση να το αρνηθούν, αν επιμένουν να θέλουν μία αξιοσέβαστη συλλογή τίτλων στην κατοχή τους. Οι καινούριοι φίλοι της σειράς, από την άλλη, αξίζει να το δοκιμάσουν για να καταλάβουν τις γενικές αρχές δημιουργίας ενός παιχνιδιού αυτού του είδους.



Σκηνές σαν κι αυτή θα σας κάνουν να πεταχτείτε από την καρέκλα σας.



Το ίδιο το οίκημα Morton μοιάζει να έχει ξεπεταχτεί από ιστορίες τρόμου της Βικτοριανής εποχής.

Tropico

Δικτατορία στον παράδεισο

Εχετε αναρωτηθεί ποτέ πως θα ήταν να είχατε το δικό σας, προσωπικό παραδεισένιο νησί και να το κυβερνάτε έτσι όπως εσείς κρίνετε αναγκαίο; Οι περισσότεροι από εσάς σίγουρα απαντήσατε "ναι". Την ίδια ακριβώς ερώτηση έχουν κάνει πολλοί φίλοι της εξομώωσης και φαίνεται ότι η Gathering of Developers αποφάσισε να τους ικανοποιήσει με το Tropico.

Το παιχνίδι εξελίσσεται κατά την διάρκεια της δεκαετίας του 1950 και εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο ενός δικτάτορα του τρίτου κόσμου. Η εποχή είχε έντονες πολιτικές δολοπλοκίες, τις οποίες πρέπει να παρακολουθείτε από κοντά. Έτσι, ακολουθώντας το πνεύμα της εποχής, θα πρέπει είτε να ηγηθείτε με τις ευλογίες της μητέρας Ρωσίας, είτε να ακολου-

σουν τον κάθε κάτοικο της μικρής σας χώρας σε φαντρίες. Έτσι, θα πρέπει να ελέγχετε συνεχώς ποιες από αυτές διαθέτουν τα περισσότερα άτυπα μέλη και να φροντίζετε να παραμένουν ικανοποιημένοι, αλλιώς το πραξικόπημα δεν θα αργήσει να έρθει.

Ποιο είναι το νόημα όμως του να είστε δικτάτορας αν πρέπει πάντα να ικανοποιείτε τους υποτέλειές σας; Έτσι, μπορείτε να θέλετε να αγνοήσετε εντελώς τις ανάγκες του λαού και να κυβερνήσετε αυταρχικά. Υπό αυτή την έννοια, μπορείτε να κηρύξετε στρατιωτικό νόμο, να δωροδοκήσετε τον αρχηγό της επικρατούσας φαντρίας για να μην παραπονηθεί ή να προσλάβετε εκτελεστές για να αντιμετωπίσουν τον ανήσυχο πολίτη σας. Οι οικογένειες αυτών των ανθρώπων θα διαφανήσουν



Ο κάθε κάτοικος διαθέτει ονοματεπώνυμο και μια σειρά χαρακτηριστικών που καθορίζουν την ποιότητα ζωής του.

θήσετε το καπιταλιστικό σύστημα που προεβέβαιον οι ΗΠΑ.

Το γεγονός ότι είστε δικτάτορας δεν εξασφαλίζει όμως την αιώνια διακυβέρνησή σας. Για να μπορέσετε να διατηρήσετε την εξουσία θα πρέπει να ικανοποιείτε συνεχώς τον λαό του προσωπικού σας παράδεισου, ο οποίος διαθέτει θρησκευτικές και πολιτικές πεποιθήσεις. Αυτές κατατά-

με αυτές τις αποφάσεις σας, βέβαια, αλλά μπορείτε να τους αφήσετε να σασπίσουν για όλη την υπόλοιπη ζωή τους στην φυλακή.

Η αυταρχική προσέγγιση στο παιχνίδι θα σας δημιουργήσει και κάποια άλλα προβλήματα, που αμέσως μεταμορφώνουν το Tropico σε ένα ιδιαίτερα προκλητικό παιχνίδι. Κάτω από την σκιά ενός πραξικοπήματος, είναι αυτονόητο ότι θα πρέπει να φροντίσετε ιδιαίτερα τον στρατό σας, έτσι ώστε να αντιμετωπίσει εν τη γενέσει της οποιαδήποτε μορφή ταραχών. Τα εκτεταμένα επεισόδια άλλωστε θα τραβήξουν το ενδιαφέρον των ΗΠΑ, που για την διατήρηση της "ειρήνης" στην περιοχή μπορεί να σας κηρύξουν εμπόριο εμπόριο και να στείλουν ένα θωρηκτό να περιπολεί την περιοχή γύρω από το τροπικό

ΥΠΕΡ

Εκπληκτικές λεπτομέρειες στο κοινωνικό, πολιτικό και οικονομικό σύστημα, ανάλαφρη μουσική.

ΚΑΤΑ

Υπερβολικά ευαίσθητες ισορροπίες, λίγα σενάρια.



Τα χρώματα του χάρτη αναπαριστούν τα κατάλληλα σημεία καλλιέργειας και εξόρυξης μετάλλων.

νησί σας. Σε μια τέτοια περίπτωση, όμως, η βοήθεια των Ρώσων δεν θα αργήσει να φτάσει...

Κάτι που θα ικανοποιήσει αρκετά τους πολίτες σας είναι οι εκλογές κάθε οκτώ χρόνια. Αυτό δεν πρέπει να σας ανησυχεί, καθώς υπάρχουν πάντοτε τρόποι να "διαμορφώσετε" την άποψή τους κατά την διάρκεια της καταμέτρησης των ψήφων, στην περίπτωση που η πολιτική σας πορεία δεν τους ικανοποιεί.

Εκτός από το λεπτομερές πολιτικό σύστημα που εμφανίζεται στο Tropico, ιδιαίτερα σημασία έχει και η οικονομία του κράτους. Αν ακολουθήσετε το κομμουνιστικό μοντέλο, οι κάτοικοι του νησιού θα ασχολούνται με την εξόρυξη μετάλλων και με την καλλιέργεια πρώτων υλών προς εξαγωγή, όπως είναι ο καφές και τα κακαοδένδρα. Αν από την άλλη μεριά πιστεύετε ότι ο καπιταλισμός θα ενισχύσει την οικονομία σας, θα πρέπει να κάνετε τους κατοίκους να ασχοληθούν με την επεξεργασία αυτών των υλών για την παραγωγή προϊόντων όπως είναι τα οινόπνευματώδη ποτά και τα κοσμήματα. Σε κάθε ξεχωριστή περίπτωση οικονομικού συστήματος ο κάτοικο πληρώνονται με διαφορετικό τρόπο. Στο κομμουνιστικό σύστημα οι μισθοί είναι πάνω-κάτω οι ίδιοι με βάση την μόρφωση του εργατικού δυναμικού, ενώ αντίθετα στο καπιταλιστικό σύστημα, θα πρέπει να λάβετε υπόψη σας και το είδος

της εργασίας που εκτελείται από τους εργάτες. Εδώ το παιχνίδι δυσκολεύει αρκετά καθώς είναι δύσκολο να κρατήσετε τις ισορροπίες, ιδιαίτερα στην δεύτερη περίπτωση.

Η διάθεση των κατοίκων και η εμπιστοσύνη στο πρόσωπό σας διαμορφώνονται από μια σειρά λεπτομερειών που αναδεικνύουν την δουλειά που έχει κάνει η PopTop στο Tropico. Οι κάτοικοι θα πρέπει να έχουν εύκολη πρόσβαση σε σπίτια και φαγητό, σε εκκλησίες και κάθε μορφή διασκέδασης που φιλοξενεί το νησί σας, αλλά και σε μια σειρά άλλων κοινωνικών υπηρεσιών (όπως είναι ο φορέας της υγείας). Η θρησκεία, μάλιστα, μοιάζει να παίζει πρωτεύοντα ρόλο στη διάθεση του κόσμου. Η κατασκευή εκκλησιών και η έντονη παρουσία του κλήρου έχει πάντα θετικά αποτελέσματα στον πληθυσμό του νησιού σας. Αν, μάλιστα, δεν ικανοποιούνται ούτε και με την κατασκευή ενός Καθεδρικού ναού, μπορείτε να προσκαλέσετε τον ίδιο τον Πάπα να επισκεφτεί το νησί σας για να ευλογήσει τον λαό.

Είναι, λοιπόν, όλες αυτές οι λεπτομέρειες που αναδεικνύουν την ποιότητα στην κατασκευή του Tropico. Δεν χρειάζεται, όμως, να ανησυχείτε και τόσο πολύ για το μέλλον σας. Ο κρυφός τραπεζικός λογαριασμός που διατηρείτε στην Ελβετία έχει εξασφαλίσει από την αρχή του παιχνιδιού την σύνταξή σας.



Το γραφείο σας. Όλες οι αποφάσεις παίρνονται εδώ.



Η έμφαση στην λεπτομέρεια φαίνεται ακόμη και στα γραφικά του παιχνιδιού.

- ΕΙΔΟΣ** Simulation
- ΕΤΑΙΡΙΑ** Gathering of Developers
- ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium 200, 32 MB RAM
- Multiplayer** Δεν διαθέτει
- ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ**





Στο εσωτερικό του σκάφους, ο Enforcer καταστρέφει ένα ακόμα εξωγήινο breeder.

ΥΠΕΡ

Καθαρά γραφικά, μοντέρνα όπλα, συνεχής δράση, εύκολη εκμάθηση του gameplay, πολλά επίπεδα και συνεργατικά παιχνίδια.

ΚΑΤΑ

Αυστηρό gameplay της παλιάς σχολής, άχαρη λειτουργία των saves.



Ο Enforcer δέχεται ένα χτύπημα για την ομάδα.

X-COM Enforcer

Φίλοι της σειράς... ετοιμαστείτε να το βάλετε στα πόδια τρομοκρατημένοι

Όπως φαίνεται, η ταπεινωτική υποβάθμιση της σειράς X-COM ολοκληρώθηκε. Η σειρά ξεκίνησε με ένα από τα πιο αγαπημένα, διασκεδαστικά και πρωτοποριακά strategy που έχουμε δει ποτέ και αμέσως άρχισε να παίρνει την κατιούσα: από αποτυχημένες συνεχείς strategy μέχρι πραγματικά βέβηλα και απεχθή space combat sims, shooters πρώτου προσώπου που ακυρώθηκαν, και σήμερα, ένα τελείως πεζό shooter πρώτου προσώπου. Αυτό το τελευταίο παιχνίδι, το X-COM Enforcer, έχει το βάθος και την προσωπικότητα μιας κατασάρλας.

Μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι το Enforcer θα στείλει τους φίλους του αγαπημένου αρχικού X-COM σε ένα βαρετό ταξίδι στο βασίλειο της ανίας. Αν όμως δεν σας πειράζει η γρήγορη και ανούσια δράση, ίσως να βρείτε κάτι ενδιαφέρον. Γιατί κατά βάθος, δύσκολα μπορεί κανείς να παραβλέψει πόσο διασκεδαστική είναι η καταστροφή όλων εκείνων των γνωστών εξωγήινων από το X-COM μέσα από τις έντονες μάχες του Enforcer, οι οποίες χρησιμοποιούν τη μηχανή Unreal Tournament.

Σενάριο:... παίζετε το ρομποτικό δημιούργημα ενός μάλλον φλύαρου επιστήμονα, ταξιδεύετε στον κόσμο και ψάχνετε-εξοντώνετε κακούς εξωγήινους. Με πάνω από τριάντα πέντε επίπεδα από φαράγγια, σπονόμους και αλάνες μέχρι καταυλισμούς, μυστικές βάσεις, διαστημόπλοια εξωγήινων και γήπεδα ποδοσφαίρου, η δράση σίγουρα δεν μένει σε ένα μέρος. Συνέχεια έρχεστε αντιμέ-

τωποι με εξωγήινους μικρούς και μεγάλους (και μερικούς αληθινά γιγάντιους) και σχεδόν ποτέ δεν χαλαρώνει η δράση. Αυτό είναι καλό, αφού αυτή η δράση είναι το μοναδικό ατού του παιχνιδιού. Παρόλα αυτά, υπάρχουν ακόμα μερικά χτυπητά προβλήματα.

Πρώτα από όλα, μπορείτε να σώσετε μόνο αφού ολοκληρώσετε ένα επίπεδο. Τα επίπεδα συνήθως δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλα, αλλά ορισμένα είναι εξωφρενικά δύσκολα. Ένα άλλο περίεργο χαρακτηριστικό που μας θυμίζει παλιές εποχές των κλασικών shooters στα arcades όπως τα Contra και Commando, είναι ότι στο Enforcer μπορείτε να έχετε ανά πάσα στιγμή μαζί σας συνοδικά... (κρατηθείτε) ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΟΠΛΟ. Γιατί υπάρχει αυτός ο περιορισμός κανείς δεν έμαθε ποτέ. Μιλάμε για έναν τεράστιο, δυνατό, μεταλλικό τύπο που θα μπορούσε να κουβαλάει μαζί του ένα ταγκ... και να έχει μάλιστα χώρο για να κουβαλήσει τα μισά του υπάρχοντα.

Ένα ακόμα περίεργο πράγμα είναι πως δεν υπάρχει χειρισμός για την κάθετη κίνηση της κάμερας. Η κάμερα 'κλειδώνει' στην θέση της και δεν μπορείτε να κοιτάξετε καθόλου προς τα πάνω ή κάτω. Δεν σας περιορίζει τόσο όσο νομίζετε, αλλά ορισμένες φορές είναι ενοχλητικό. Επίσης, το στόχαστρο έχει μια απαίσια συνήθεια να εξαφανίζεται στις μάχες και είναι πολύ δύσκολο να τα βγάλετε πέρα με τις χασοτικές ορδές των εξωγήινων.

Όποιοι πάντως ψάχνει για ρηχή δράση, θα βρει αυτό που θέλει στο Enforcer. Τα γραφικά είναι καθαρά, πολύχρωμα και λε-

πτομερή. Τα είκοσι διαφορετικά είδη εχθρών είναι αιμοβόρα κι έχουν όλα τεράστια και πολυεδρικά μάτια (... πώς αλλιώς θα μπορούσαν να είναι;) και μπορείτε ακόμα να αλλάξετε το δέρμα του Enforcer σας για να γίνετε πιο γυαλιστερός ή τρομακτικός. Ο ήχος στέκεται καλά στα πόδια του, με πολλά ωραία εφφέ από λέιζερ κι εκρήξεις, αν και τα συνεχόμενα σχόλια από τον δημιουργό σας μετά από λίγο αρχίζουν να ενοχλούν και η μουσική φαίνεται να μην αρμόζει στις σκοτεινές και άγριες μάχες του παιχνιδιού.

Ανάμεσα στα 'εργαλεία' της δουλειάς θα βρείτε όπλα διασποράς, όπλα που εκτοξεύουν κεραυνούς, ρουκέτες και χειροβομβίδες, όπλα που παγώνουν... μέχρι και όπλα με πυρηνικές κεφαλές. Η ποικιλία στο οπλοστάσιό σας προσθέτει στην αίσθηση του παιχνιδιού, ειδικά με τους πρόντους που αφήνουν οι νεκροί εξωγήινοι πίσω τους, τους οποίους μπορείτε να ξοδέψετε για να αναβαθμίσετε ένα όπλο ή για να αγοράσετε καλύτερες δυνατότητες στο τέλος κάθε επιπέδου.

Το μόνο όμως πραγματικά δυνατό σημείο όπου το παιχνίδι λάμπει, είναι όταν παίζετε σε co-operative. Τα επίπεδα γίνονται πολύ πιο ευκολοχάστευτα όταν παίζετε μαζί με έναν φίλο σε LAN (ίσως επειδή δεν χάνετε όταν σκοτωθείτε, 'απλά' ξαναγεννιέστε στην αρχή του χάρτη), και παρόλο που τα single και multiplayer γίνονται μονότονα στο τέλος, είναι σίγουρα απολαυστικά σε μικρότερες δόσεις. Ακόμα και τα death-matches είναι ευχάριστα, εξαιτίας των άμογων όπλων και της μεγάλης ποικιλίας των χαρτών.



Και να σκεφτεί κανείς ότι αυτή η χειτονιά ήταν κάποτε πολύ ήσυχη.



Το Enforcer μας μεταφέρει στους δρόμους για να πολεμήσουμε κακόβουλα εξωγήινα πλάσματα.

Αυτοί που αγάπησαν το X-COM θα μισήσουν αυτό το παιχνίδι και είναι εμφανές ότι ο τίτλος είναι κάτι που κόλλησε κάποιος για να εκμεταλλευτεί το όνομα της σειράς. Πέρα από αυτό, το Enforcer δεν προσπαθεί καν να γίνει ένα πρωτοποριακό shooter. Συνεχίζει με την ίδια δοκιμασμένη συνταγή και βασίζεται στα φανταχτερά εφφέ, την καταγιστική δράση, τον καλό σχεδιασμό των επιπέδων και τα ωραία όπλα. Σκεφτείτε το σαν το αντίστοιχο μιας καλοστημένης μα ανούσιας ταινίας δράσης που θα δείτε στο σινεμά τρώγοντας ποπ-κορν: εντυπωσιακό μα ρηχό.

ΕΙΔΟΣ Action

ΕΤΑΙΡΙΑ Infogrames

ΑΠΑΙΤΗΣΙΣ Pentium 233, 32 MB RAM

Multiplayer 2 ως 4 παίκτες, Internet, LAN

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ





ΥΠΕΡ
Ξεκάθαρο, εύκολο στην εκμάθηση gameplay, υψηλές λεπτομέρειες, πολεμικό παιχνίδι χωρίς bugs.

ΚΑΤΑ
Απαρχαιωμένα γραφικά.

[από αριστερά προς δεξιά] Μα που είναι τα εξάπλευρα ζάρια μου;
Αυτά που δεν μπορούν να διακρίνουν οι άντρες του Στρατηγού θα κάνουν τη διαφορά.
Δυσδιάστατο mode για εκείνους με προβλήματα στο framerate.

The War of 1812: The Conquest of Canada

Το πολεμικό κανό της HPS πάει στον Καναδά

Στις μέρες μας, οι σκληροπυρηνικοί παίκτες ενώνονται πίσω από μικρές, ανεξάρτητες ομάδες παραγωγής κι εκδότες που είναι διατεθειμένοι να τους δώσουν αυτό που θέλουν - που ακούν την φωνή του μέσου παίκτη και που φτιάχνουν παιχνίδια για το κοινό τους. Ο Scott Hamilton, ο πρόεδρος της HPS Simulations, είναι προφανώς εκτός από εκδότης και wargamer.

Η HPS κυκλοφόρησε πρόσφατα ένα από τα πιο πολυσυζητημένα παιχνίδια της, το Campaign 1776: The American Revolution, ένα παιχνίδι απλό που έμπαινε κατευθείαν στο νόημα. Το σύστημα χειρισμού τύπου point-and-click ήταν κατανοητό κι απλοποιημένο. Ολόκληρο το documentation βρισκόταν στο Internet - κάτι που μειώνει το κόστος έκδοσης. Η τεχνητή νοημοσύνη ήταν καλή και δεν έλειπαν οι λεπτομερείς editors σεναρίων και campaigns. Η επιτυχία του ήταν τόσο μεγάλη που ο Hamilton άφησε τον δημιουργό του 1776, τον John Tiller,

να προχωρήσει ελεύθερα στην συνέχεια - το The War of 1812: The Conquest of Canada. Όπως και ο προκάτοχός του, το παιχνίδι καλύπτει το αντικείμενό του (τον πόλεμο του 1812 φυσικά), με τρομερή λεπτομέρεια. Η έρευνα που έχει γίνει για το παιχνίδι ήταν εξαντλητική και ιστορικά ακριβής. Το 1812 καλύπτει επίσης ένα θέμα που οι wargamers ψάχνουν πάντα απεγνωσμένα - μια μάχη που έχουν αγνοήσει οι υπόλοιπες ομάδες παραγωγής. Και επίσης, το παιχνίδι δεν λησμόνησε τον πρώτο, μεγάλο κανόνα της Συνέχειας: ποτέ μην διορθώσεις αυτό που δεν είναι σπασμένο.

Οι wargamers που αγάπησαν το 1776 θα αισθανθούν μεγάλη οικειότητα με το σύστημα χειρισμού του 1812. Το στήσιμο είναι το κλασσικό των Windows, με μια μπάρα εικονιδίων που εξηγούν τη λειτουργία τους όταν αφήσετε το mouse από πάνω για λίγα δευτερόλεπτα. Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, θα μπορείτε να επιλέξετε ένα από πολλά διαφορετικά ιστορικά campaigns. Μπορείτε να ρυθμίσετε την τεχνητή νοημοσύνη και των δύο παρατάξεων, να ορίσετε αν θα έχει κάποιο πλεονέκτημα μια από τις δύο και να επιλέξετε (ή όχι) το Fog of War. Μεταξύ άλλων, στις μονάδες του παιχνιδιού θα βρείτε τάγματα πεζικού των ΗΠΑ, Ινδιάνους, Βρετανούς στρατιώτες και τα Regiments of Foot, όλες σε δυνάμεις ανά λόχο για λεπτομέρες

wargaming τακτικής. Η κίνηση για τις μονάδες είναι ένα απλό point-and-(δεξί)click και η επίθεση είναι εξίσου εύκολη με ένα Control + δεξί κλικ για να επιτεθεί η μονάδα που έχετε επιλέξει. Με τις επιλογές των μενού μπορείτε να ορίσετε διάφορους σχηματισμούς για τους λόχους σας και αυτό επηρεάζει άμεσα την αποτελεσματικότητά των όπλων. Στο παιχνίδι υπάρχει και μηχανισμός ιεραρχίας και αν ο στρατηγός δεν έχει βάλει μερικούς αξιωματικούς κοντά στους στρατιώτες, οι μονάδες θα αποκοπούν και δεν θα υπακούουν στις διαταγές σας. Οι λόχοι που έχουν αποκοπεί, επηρεάζουν αρνητικά και τους υπόλοιπους λόχους στο εξάγωνό τους, κάνοντας την καθοδήγηση από κοντινούς αξιωματικούς ακόμα πιο σημαντική υπόθεση.

Οι λόχοι έχουν επίσης μια αξία για την ποιότητά τους. Ένας λόχος ποιότητας 'Α' δεν θα υποχωρήσει από τη μάχη ακόμα και όταν δεχεται τρομερές απώλειες, παρά την παρουσία ενός διοικητή, ενώ οι μικρότερες μονάδες θα το βάλουν στα πόδια όταν το ηθικό τους πέσει με τους πρώτους πυροβολισμούς. Κάτι άλλο που επηρεάζει την κίνηση και την επίθεση των μονάδων είναι και το πόσο κουρασμένες είναι αυτές.

Η HPS ακολούθησε και τον δεύτερο Κανόνα της Συνέχειας: τις καινούριες λειτουργίες. Μεταξύ άλλων νέων χαρακτηριστικών, στο 1812 θα βρείτε τους γύρους

ενός σταδίου, τα νέα πλοία για τις μάχες σε ποτάμια κι ένα νέο όπλο - τις rockets που βάζουν τα πάντα κόκκινα.

Τα γραφικά είναι ξεκάθαρα και πολύχρωμα, αν και λίγο ξεπερασμένα. Τα εικονίδια των μονάδων θυμίζουν τις περσινές μινιατούρες που είχατε βάψει με το χέρι. Υπάρχει μέχρι και μια επιλογή σε ένα μενού για να εμφανίσετε τις βάσεις από κάτω τους. Μέσα στα εργαλεία του Line of Sight, είναι μια ορατή διαρρύθμιση των εξαγώνων που ρίχνουν σκιές όταν κάνετε κλικ σε μια μονάδα, για να καταλαβαίνετε έτσι τι μπορεί να δει η συγκεκριμένη μονάδα. Όπως είναι φυσικό σε ένα τέτοιο παιχνίδι, η κίνηση περιορίζεται ή εμποδίζεται τελείως από τα φυσικά εμπόδια του χάρτη.

Ο ήχος μας θύμισε ευχάριστα τα παλιά κλασσικά wargames όπως το Age of Rifles της SSI. Ο Hamilton έκανε ειδική παραγγελία για να γραφτεί η μουσική συγκεκριμένα για το παιχνίδι του, μέσα στην οποία υπάρχουν μερικές μελωδίες από τον μουσικοσυνθέτη Thomas Hook, του οποίου η αγάπη για τη μουσική εποχής είναι κάτι που δεν κρύβεται στο έργο του.

Ο τίτλος είναι ένας άξιος διάδοχος για το 1776 - επιστρέφει στις ρίζες του και μας παρουσιάζει ένα φρέσκο wargame σε μια ιστορική περίοδο που δυστυχώς όμως, δεν της έχει δοθεί η προσοχή που της αξίζει.

ΕΙΔΟΣ War / Strategy
ΕΤΑΙΡΙΑ Electronic Arts
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 266, 32 MB RAM
Multiplayer Δεν διαθέτει
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
 ★★★★★

Evil Islands

Τι είναι; Role-playing; Action; Stealth'em-up; Ή απλά ένας τρόπος για να κάνετε τα αυτιά σας να ματώσουν;

Υπό φυσιολογικές συνθήκες, το review ενός RPG δεν ανοίγει αναφέροντας την ομιλία των χαρακτήρων... αλλά πάλι ένα φυσιολογικό RPG δεν θα είχε την απαίσια ομιλία που έχουν οι χαρακτήρες του Evil Islands. Ο ήρωας, ο Zak, μιλάει με ένα ένρινο μουρμουρητό που θυμίζει Richard Simmons. 'Ω, ουρανοί, δεν βρίσκω τις λέξεις...' λει στο σημείο που βρίσκει το αίσθημα της ιστορίας. Πάλι καλά. Όταν τον επιλέγετε, ακούτε την φωνή του να παίζει ενώ λει 'Yes...?' Θα νόμιζε κανείς ότι ο ηθοποιός που έδωσε την φωνή του θα είχε ζητήσει να ξανακάνουν την ηχογράφηση.

'Παιδιά, η φωνή μου έπαιξε λίγο σε αυτό το σημείο. Να το κάνουμε άλλη μια;'

'Όχι-καλά είναι,' θα του είχαν απαντήσει. 'Πάμε παρακάτω.' Ίσως να πλήρωναν το στούντιο ηχογράφησης με την ώρα. Το σενάριο πάνω στο οποίο δουλεύαν, σίγουρα θα ήταν δύσκολο να το διαβάσει κάποιος χωρίς να γελάσει. Εκεί που το Vampire της Activision είχε έναν χαζό διάλογο που είχε εκτελεστεί όμως με ειλικρίνεια, το Evil Islands της Nival Interactive έχει απλά έναν χαζό διάλογο.

Δεν βοηθάει επίσης την κατάσταση το γεγονός ότι το Evil Islands δεν μπορεί να αποφασίσει αν είναι hack&slash ή sneak'em-up. Επειδή η δύναμη των εχθρών φαίνεται να υπολογίζεται πάντα ένα βήμα πριν το δικό σας, η μάχη μπορεί να γίνει απαγορευτικά δύσκολη, ακόμα και στο χαμηλότερο επίπεδο δυσκολίας. Πέρα από την δυσκολία όμως, λειτουργεί σωστά σαν ένα real-time τακτικής μάχης που μπορείτε να κάνετε pause. Πολύς φορές όμως αυτοανατρέπεται και σας αναγκάζει να χρησιμοποιήσετε τακτικές stealth - μια βαρετή διαδικασία σωσίματους-φορτώματος μέχρι να μπορέσετε να ξεγλιστρήσετε αθόρυβα από το πεδίο αντίληψης κάποιου δυνατού πλάσματος που είστε ακόμα πολύ αδύναμοι για να το αντιμετωπίσετε.

Το σενάριο αποτελείται από μια σειρά αποστολών οι οποίες συνδέονται χαλαρά μεταξύ τους και που οι ενέες στις δέκα ανηθούν τον κύριο άξονα της ιστορίας, ζητώντας σας να κάνετε θε-

λήματα για όλους τους άσχετους ανθρώπους. Πάρτε το τάδε αντικείμενο. Σώστε την άλλη κοπέλα. Ενώστε εκείνες τις φυλές. Μπλα, μπλα, μπλα. Η αλληλεπίδραση με τους 3D χάρτες περιορίζεται σε λίγους μοχλούς και κληρονομία για κλειδιά ενώ οι διάλογοι γίνονται αποκλειστικά και μόνο στις περιοχές της πόλης, όπου δεν γίνεται ποτέ μάχη. Σαν παιχνίδι με μια ομάδα χαρακτήρων, το Evil Islands απλά δεν δουλεύει, πράγμα που είναι κρίμα - ειδικά αν θυμηθούμε το Rage of Mages της Nival που είχε συνδυάσει τόσο καλά τα στοιχεία του role-playing με του real-time strategy. Οι ομάδες σε αυτό το παιχνίδι θα δυσκολευτούν να περάσουν αθόρυβα ακόμα και τα σχεδόν τυφλά πρώτα πλάσματα. Επίσης, όλη η εμπειρία που ίσως να κερδίσετε μοιράζεται στα μέλη της ομάδας σας. Μπορεί να σας φανεί δίκαιο αυτό στην αρχή... μέχρι να μάθετε ότι τελειώνοντας καθένα από τα τρία κεφάλαια του παιχνιδιού, όλοι οι χαρακτήρες εκτός από τον πρωταγωνιστή φεύγουν. Αντίο, αγαπημένα experience points!

Το πιο έξυπνο πράγμα του παιχνιδιού είναι η πολυσύνθετη δημιουργία ξορκιών κι αντικειμένων. Μπορείτε να προσθέτετε τα μαγικά spell runes στα αντικείμενα για να τους δίνετε ειδικές ικανότητες. Τα ίδια τα ξορκία συνδυάζονται με τα keystones, τα οποία μεταλλάσσουν τα βασικά χαρακτηριστικά των ξορκιών. Ένα Fireball παραμένει Fireball, αν όμως προσθέσετε το keystone του Extra Range θα μπορείτε να το πετάξετε πιο μακριά ή με το Extra Effect θα το πετάτε με μεγαλύτερη δύναμη. Ακόμα καλύτερα, μπορείτε να το βάλετε στο αγαπημένο σας σπαθί και να το κάνετε να χτυπάει και να καιει από πάνω. Δυστυχώς όμως, το σύστημα της μαγείας πέφτει θύμα της εκνευριστικά δύσκολης εξέλιξης, καθώς τα ξορκία γίνονται ολοένα και λιγότερο αποτελεσματικά και τα πλάσματα γίνονται ολοένα και δυνατότερα. Τα ξορκία αντλούν την δύναμη τους από το stamina, το οποίο εξαφανίζεται υπερβολικά γρήγορα κάνοντας τους χρήστες μαγείας άχρηστους στη μάχη. Οι εχθροί από την άλλη

ΥΠΕΡ

Αξιόλογα γραφικά και μηχανή.

ΚΑΤΑ

Κακή υποκριτική των φωνών, έλλειψη ισορροπίας σε πολλά σημεία του παιχνιδιού, περίπλοκο σύστημα μαγείας.



Μια άποψη πάνω από τον ώμο ενός δράκου.

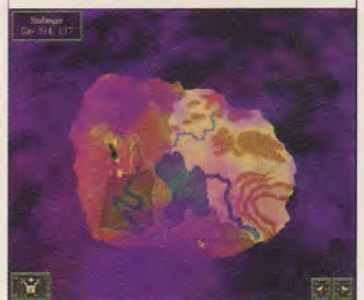


Ζακ, κρακ, ποπ.

Προχωρώντας πολύ, πολύ πίσω.

μεριά έχουν απεριόριστα αποθέματα από stamina. Το stamina χάνεται επίσης ενώ τρέχετε, είναι δηλαδή αδύνατο να υποχωρήσετε από μια μάχη όταν προσπαθείτε να ξεφύγετε από κάποιον με αστείο stamina. Αν μάλιστα δεν έχετε ανεβάσει κάπως τα χαρακτηριστικά σας, ίσως να βρεθείτε στην απίστευτα αμήχανη θέση να σας νικάει ένας μοναδικός τοξότης που σας ρίχνει από μακριά, φεύγει, ξαναρίχνει κι εσείς δεν μπορείτε με τίποτα να τον φτάσετε. Πράγματι, πολύ αμήχανη θέση...

Το Evil Islands κάνει πάντως χρήση μιας πολύ όμορφης μηχανής γραφικών και μερικές φορές την αξιοποιεί αρκετά καλά. Ειδικά οι πόλεις της ερήμου στο τρίτο νησί είναι αρκετά εντυπωσιακές. Εκτός από τα συνηθισμένα πια orcs, δράκους κι undead, η Nival έριξε στο καζάνι μερικές περιέργες παραλλαγές όπως μερικά πλάσματα του δάσους που μοιάζουν με εξωγήινους από το X-Com κι έναν Αζτέκο ιερέα από το πουθενά. Αυτές όμως οι πολύχρωμες πινελιές δεν είναι φοβερή παρηγοριά όταν προσπαθείτε να περάσετε αθόρυβα δίπλα από ένα troll για την δέκατη φορά. Στο τέλος, αυτό που θα σας μείνει πιο έντονα στο μυαλό δεν θα είναι η μηχανή των γραφικών, ούτε το νόστιμο σύστημα



Αυτό είναι ένα κακόβουλο νησί.

κατασκευής ξορκιών κι αντικειμένων, ούτε η απαίσια δουλειά των ηθοποιών που δάνεισαν τις φωνές τους στους ήρωες. Αυτό που μένει είναι ο απέραντος εκνευρισμός καθώς προσπαθείτε να συρθείτε μέσα από ένα παιχνίδι καθόλου εξισορροπημένο που έχει μπερδέψει την έννοια του gameplay με αυτήν του save / load.

ΕΙΔΟΣ RPG

ΕΤΑΙΡΙΑ Fishtank Interactive

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 300, 64 MB RAM, 3D Accelerator

Multiplayer 2 ως 6 παίκτες, Internet, LAN

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ





Ο Kao πετά ψηλά σε μία από τις πολλές σκηνές δράσης που θυμίζουν κυνηγό αυτοκινητό.

ΥΠΕΡ

Χαρούμενο και καρτουνίστικο ντεκόρ, συμπαθητικό gameplay, παρόμοιο με όλα τα platform που έχετε παίξει.

ΚΑΤΑ

Πολύ δύσκολο, ανεξήγητο σενάριο, προβλήματα με την θέση της κάμερας, ίδιο με όλα τα platform που έχετε παίξει.



Κι εσείς θα παραπατάγατε αν ένα καγκουρό έριχνε 1000 κιλά στο κεφάλι σας...

Kao the Kangaroo

Το κλωνοποιημένο Καγκουρό

Το Kao the Kangaroo είναι ένα 3D platform από το ανατολικό μπλοκ που ανέπτυξε η X-Ray Interactive και κυκλοφόρησε από την Titus, μια εταιρεία με πολλούς κλάδους. Αν σκεφτούμε πόσο χαμηλών τόνων ήταν η κυκλοφορία του παιχνιδιού, θα υποπτευόταν κάποιος πως το δίδυμο αυτό είχε κάτι που ήθελε να κρύψει. Πραγματικά, αυτή η περιπέτεια έπρεπε να μείνει μέσα στον μάρσιπο γιατί είναι απλά το τελευταίο μέλος μιας μεγάλης οικογένειας βαρετών παιχνιδιών κονσόλας.

Από τότε που εμφανίστηκε για πρώτη φορά το Mario 64, οι σχεδιαστές των παιχνιδιών Jump & Run αισθάνονται διαρκώς υποχρεωμένοι ότι πρέπει να συμπεριλαμβάνουν τρισδιάστατο gameplay στα δημιουργήματά τους. Η ομάδα παραγωγής του Kao προσπάθησε να κάνει κάτι παρόμοιο όπως ήταν φυσικό, τα αποτελέσματα όμως ήταν ή του ύψους ή του βάθους. Μπορεί οι χαρακτήρες και τα αντικείμενα να μοιάζουν απίστευτα με ζωντανά καρτούν και οι δημιουργικές σκηνές πρώτου προσώπου να ζωντανεύουν την περιπέτεια, από την αρχή όμως το παιχνίδι πάσχει

από πολλές ασθένειες. Οι θέσεις της κάμερας μπορεί να είναι σωστές στις ολόισιες διαδρομές όπως σε ράμπες διαστημοπλοίων ή σε ανεμοπλάνα, αλλά δεν είναι καθόλου ικανοποιητικές σε περιοχές ελεύθερης κίνησης. Εγγυημένα λοιπόν θα χάσετε άπειρες ζωές όταν πέφτετε σε χάσματα ακόμα και στην πιο ομαλή κίνηση της οθόνης. Χειρότερα από όλα όμως είναι τα κυνηγητά, όπου οι κάμερες αλλάζουν χωρίς προειδοποίηση ή αντίληψη του αντίστροφου χειρισμού.

Επιπλέον, αν εξαιρέσουμε μια απολαυστικά εκκεντρική εισαγωγή, τα επίπεδα του παιχνιδιού έχουν μια φτηνή αίσθηση κάτω από τη στολισμένη επιφάνεια. Τεράστιες και πλούσιες τρώσιμες χρώματος προσπαθούν να καλύψουν ένα παιχνίδι που ξεχωρίζει από την έλλειψη έμπνευσης και αυθεντικότητας. Από τον κλασικό τεράστιο ογκόλιθο του Indiana Jones μέχρι τα παγωμένα ποτάμια και τα παγόβουνα που πρέπει να πηδάτε πάνω τους για να περάσετε, όλα-μα όλα τα έχουμε δει χιλιάδες φορές στο παρελθόν. Οι νεοφερμένοι στο είδος δεν θα το καταλάβουν εύκολα αυτό, αλλά οι βετεράνοι αμέσως θα αισθανθούν ότι κάτι τους θυμίζει το παιχνίδι... πολύ έντονα. Οι φανατικοί του Crash Bandicoot ειδικά θα στεναχωρηθούν όταν διαπιστώσουν πως το καγκουρό προσπαθεί μεν να μιμηθεί τον ήρωα της SONY, αλλά δεν καταφέρνει να αιχμαλωτίσει την τεχνολογική του υπεροχή ούτε την πνευματική ουσία του διδάσκαλού του.

Και εδώ είναι που εντοπίζεται

το μεγάλο πρόβλημα. Το παιχνίδι παίζεται (να μια περίεργη πρόταση), αλλά του λείπει προσωπικότητα. Η εμφάνιση, ο χειρισμός και η εξέλιξη του παιχνιδιού θυμίζει μια μεταφορά από Dreamcast και στην πραγματικότητα το παιχνίδι είναι ακριβώς αυτό. Δεν υπάρχει καν κάποιο υπόβαθρο για το σενάριο, πέρα από την εισαγωγή η οποία δείχνει τον ήρωά σας να αιχμαλωτίζεται από έναν κυνηγό. Κανείς όμως δεν θα σας εξηγήσει πού κολλάνε όλοι εκείνοι οι Εσκιμώοι, οι άτσαλοι ναύτες, οι ιθαγενείς και τα γουρουνάκια με τα γλειφιτζούρια. Το αποκορύφωμα αυτού του γελοίου μπερδέματος είναι τα bosses του παιχνιδιού, που συμπεριλαμβάνουν Ρωσικές αρκούδες, εξαγώνους καπετάνιους με γάντζους για χέρια και τον ειδικό προσκεκλημένο, τον ίδιο τον θεό Δία. Οι μάχες αυτές δεν είναι μόνο ξεκαρφωτες, αλλά πολύ ευκολότερες από τα στάδια που οδηγούν σε αυτές.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα όμως είναι η σκανδαλώδης δυσκολία του παιχνιδιού. Θα πρέπει να χωνέψετε τον εξευτελισμό να ανεχτείτε άπειρα continues, αρκεί να θυμάστε να σώζετε το παιχνίδι στον χάρτη του παιχνιδιού. Αν και μπορείτε να τοποθετήσετε αρκετά checkpoints καθώς παίζετε, δεν αρκεί αυτό για να παρηγορηθείτε - τα σωστά σημεία για να τα τοποθετήσετε θα γίνουν εμφανή μόνο αφού την πατήσετε ξανά και ξανά (βλέπε λέξη: εκνευρισμός).

Εννοείται βέβαια πως δόθηκε μεγαλύτερη σημασία στα γραφικά παρά στο gameplay. Τα πλούσια και έντονα textures ζωντανεύ-

ουν τις σπηλιές με λάβα, τις παγωμένες πλαγιές και τα περίεργα διαστημικά τοπία. Η ομορφιά μπορεί να σας ηρεμήσει και θα μαγευτείτε περισσότερο με τα φαντασμαγορικά σκηνικά όπως τους τεράστιους λαβύρινθους και τις ηλεκτροφόρες κολώνες παρά με το ίδιο το παιχνίδι. Τα ηχητικά εφφέ θυμίζουν κι αυτά καρτούν, με κρήξεις, κρότους και τσιριχτά. Μπορεί να διαπιστώσετε μικρά προβλήματα με τα γραφικά, αλλά το frame rate παραμένει σωστό και οι διάφανες επιφανείες είναι... αρκετά διάφανες.

Το Kao the Kangaroo είναι όπως και το κουτί που το φιλοξενεί. Είναι δηλαδή πολύχρωμο, φιλικό και περιέχει κυρίως αέρα κοπανιστό. Μια κλασική περίπτωση όμορφου παρουσιαστικού χωρίς περιεχόμενο, το παιχνίδι βασίζεται στην ποσότητα αντί για ποιότητα και στην ομορφιά αντί για το gameplay. Όπως υποστηρίζουν και οι επιστήμονες εξάλλου, μπορούμε να κλωνοποιήσουμε ένα σώμα, αλλά όχι την ψυχή που περιέχει. Αν το ήξεραν αυτό οι γονείς του Kao πριν το βγάλουν από τον μάρσιπο ίσως να έκαναν κάτι διαφορετικά...



Αυτό το παιχνίδι απευθύνεται σε ενήλικους; Δεν νομίζουμε.

ΕΙΔΟΣ Action

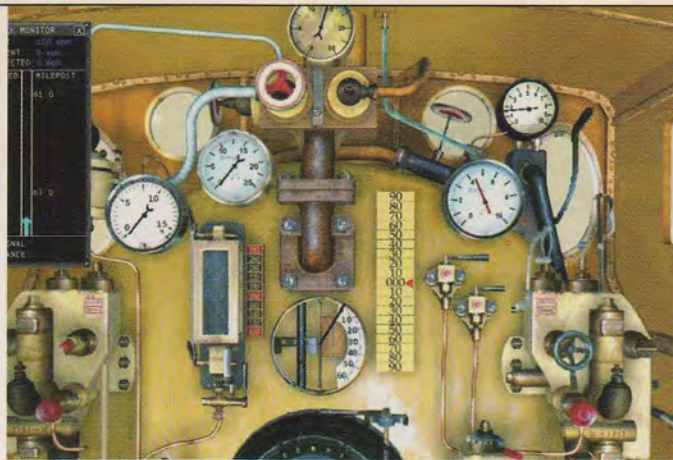
ΕΤΑΙΡΙΑ Titus Software

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 3D Accelerator

Multiplayer Δεν διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ





[πάνω] Οι μηχανές των τρένων αποτελούν πιστά αντίγραφα των πραγματικών.

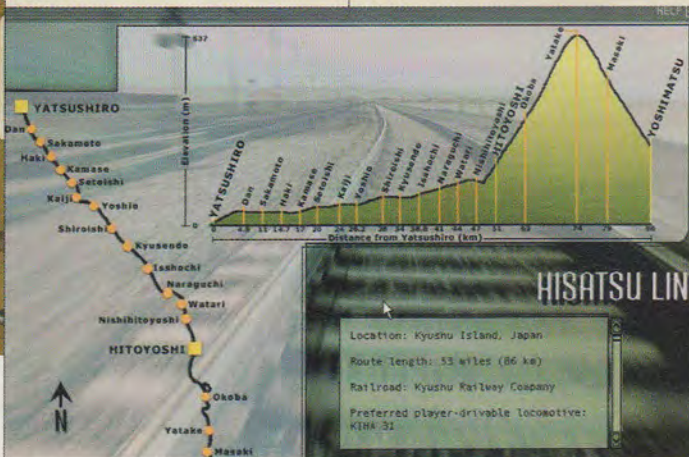
[δεξιά] Η γραμμή Hisatsu με τις στάσεις της, αναλυτικά.

ΥΠΕΡ

Πιστότητα με όλη την σημασία της λέξης, ποιότητα σε όλους τους τομείς.

ΚΑΤΑ

Μπερδεμένο tutorial, απουσία κόλλας στο εσωτερικό των τρένων.



Train Simulator

Τι έγινε 'κείνο το τρένο...

Είναι γεγονός ότι ο μέσος σημερινός παίκτης που έχει μεγαλώσει σε μια αγορά που κατακλύζεται από παιχνίδια δράσης, βρίσκει λίγα γοητευτικά στοιχεία σε έναν εξομοιωτή και ιδιαίτερα σε έναν εξομοιωτή πολιτικού οχήματος. Αυτό δεν συμβαίνει όμως σε καμία περίπτωση με το Train Simulator της Microsoft, που σας δίνει τη δυνατότητα να ταξιδέψετε εικονικά σε όλα εκείνα τα μέρη που ονειρευτήκατε κάποτε να δείτε από κοντά αλλά δεν θα έχετε ποτέ την ευκαιρία να πραγματοποιήσετε.

Το Train Simulator έχει αναπτυχθεί από τους ίδιους ανθρώπους που μας έχουν προσφέρει τη σειρά Flight Simulator κι αυτό αποτελεί εγγύηση ποιότητας χωρίς αμφιβολία. Στο παιχνίδι αυτό, θα έχετε την ευκαιρία να οδηγήσετε τα πιο δημοφιλή μοντέλα τρένων σε διαφορετικές χρονικές περιόδους της τεχνολογικής ιστορίας. Θα ξεκινήσετε με μοντέλα ατμού, όπως το Flying Scotsman

που ταξίδευε την εσοχή της Βρετανίας τη δεκαετία του 1920, και θα συνεχίσετε με τα μοντέλα που στηρίζονταν στο πετρέλαιο και τον ηλεκτρισμό για να μεταφέρουν τους επιβάτες ή τα εμπορεύματά τους στους διάφορους προορισμούς ανά τον κόσμο. Αργότερα, θα έχετε την ευκαιρία να δείτε μοντέλα τρένων που στηρίζονταν αποκλειστικά στο πετρέλαιο για την μετακίνησή τους, όπως ήταν το KIN4 31 και στο τέλος θα μπορέσετε να ταξιδέψετε με τα σύγχρονα, ταχύτατα ηλεκτρικά τρένα.

Αυτή η ποικιλία διαβεβαιώνει ότι ο παίκτης θα βρει κάτι που θα ταιριάζει στο γούστο του και με το οποίο θα διασκεδάσει για αρκετή ώρα. Το ίδιο συμβαίνει και με τις ενέργειες που μπορείτε να εκτελέσετε στο παιχνίδι. Εκτός από την ελεύθερη εξερεύνηση - που πιστεύουμε ότι θα προσελκύσει την μεγαλύτερη μάζα κοινού - θα μπορέσετε να μεταφέρετε επιβάτες και εμπορεύματα σε

διάφορους εμπορικούς και τουριστικούς σταθμούς, να αλλάξετε την σειρά των βαγονιών στην συστοιχία σας και να μάθετε τα μυστικά της φόρτωσης αγαθών.

Στον τομέα των γραφικών, το Train Simulator δείχνει την εργασία που έχει δεχτεί από την οικογένεια Microsoft. Τα προβλήματα που εμφανίζονται είναι ελάχιστα. Εκπληκτική δουλειά έχει γίνει στην σωστή απόδοση της κλίμακας, αν και μας προβληματίζει το γεγονός ότι τα τρένα σας είναι άδεια από επιβάτες κατά την διάρκεια των ταξιδιών σας. Παρόλα αυτά, το εξωτερικό περιβάλλον είναι απίστευτα αληθοφανές, με τα ονειρικά τοπία να διαδέχονται το ένα το άλλο. Η ίδια ποιότητα δουλειάς εντοπίζεται και στα εφφέ των καρικών συνθηκών, με τον ήλιο να λάμπει αγέρωχα και την βροχή να ρίχνει την διάθεση του εικονικού ταξιδιώτη.

Τα μοντέλα των τρένων έχουν αποδοθεί πιστά, χωρίς να εξαιρούμε το εσωτερικό τμήμα τους. Ταυτόχρονα, υπάρχουν μικρά animations στο εσωτερικό των τρένων που δίνουν ζωή στο παιχνίδι. Η χρήση της κάμερας γίνεται σωστά, με πολλές επιλογές. Ναι, μπορείτε να κοιτάξετε έξω από το παράθυρο του τρένου την ώρα που αυτό ταξιδεύει για να θαυμάσετε τις γραφικές εικόνες που περνούν από μπροστά σας. Μην ξεχνάτε άλλωστε ότι στην πραγματική ζωή κάτι τέτοιο δεν επιτρέπεται συνήθως και έτσι, αυτή μπορεί να είναι η μοναδική σας ευκαιρία για να το πραγματοποιήσετε.

Αν τα γραφικά γοητεύουν, ο ήχος θα σας αφήσει άφωνος (ωραία έκφραση αυτή). Κάθε ήχος του παιχνιδιού είναι αυθεν-

τικός και αν δοκιμάσετε να παίξετε το παιχνίδι κοντά στον παππού ή την γιαγιά σας, σίγουρα θα τους κάνετε να αναπολήσουν νοερά την εποχή τους. Το μόνο παράπονό μας βρίσκεται στο tutorial του παιχνιδιού, κατά το οποίο ο ήχος των φωνητικών οδηγιών καλύπτεται από αυτόν της μηχανής του τρένου με αποτέλεσμα να μπερδεύεται.

Μία παράλειψη, τέλος, που εμφανίζεται και στη σειρά Flight Simulator, είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχουν μοντέλα καταστροφής. Όσο και να προσπαθήσετε, όσο κι αν το αμελήσετε, δεν θα ξεσπάσει ποτέ φωτιά στην ατμομηχανή ούτε και θα μπορέσετε να συγκρουστείτε κάπου. Ίσως η Microsoft δεν θελεί να δείξει στον κόσμο ότι συμβαίνουν και ατυχήματα, ίσως όμως και να οφείλεται σε όρους συμβολαίων που αποτρέπουν τη σύνδεση συγκεκριμένων μοντέλων με τα ατυχήματα. Κανείς δεν γνωρίζει.

Σε γενικές γραμμές πάντως, το Train Simulator αξίζει της προσοχής σας ακόμη κι αν πιστεύετε ότι δεν διαθέτετε αρκετή δράση για τα γούστα σας. Δείτε το σαν ένα ευχάριστο διάλειμμα τις ώρες που έχετε κουραστεί και σας διαβεβαιώνουμε ότι θα σας ξεκουράσει.



Κοιτώντας έξω από τα παράθυρο, μένουμε άναυδοι από τα εφφέ του καιρού.

ΕΙΔΟΣ Simulator

ΕΤΑΙΡΙΑ Microsoft

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 266, 32 MB RAM

Multiplayer Δεν διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ





[πάνω] Οι Βρετανοί πριν το Brevity. [δεξιά] Η τριδιάστατη μεγεθυμένη προς τα μέσα άποψη του περάσματος της Halfaya.

ΥΠΕΡ

Διορθωμένο σύστημα παιχνιδιού, όμορφα οπτικά στοιχεία, πολλές επιλογές.

ΚΑΤΑ

Οι μάχες στην έρημο δεν βοηθούν ιδιαίτερα την τεχνητή νοημοσύνη, ύστερα από τέσσερις ενσαρκώσεις το σύστημα παιχνιδιού δείχνει φανερά την ηλικία του.



Panzer Campaigns 4: Tobruk '41

Δεύτερος Παγκόσμιος στην Βόρειο Αφρική

Πρέπει όλοι μας να παραδεχτούμε τον John Tiller και την HPS: η σειρά Panzer Campaigns έχει καλύψει πολύ έδαφος από το ντεμπούτο της με το Smolensk '41. Στο Tobruk '41, ο Tiller μας παρουσιάζει την τελευταία έκδοση της μηχανής για wargame, μαζί με τις σταδιακές αλλαγές που τον έχουν κάνει γνωστό.

Παρά τα μερικά πρόχειρα και ακατέργαστα σημεία του, το Tobruk '41 είναι ένα διασκεδαστικό και 'στέρεο' παιχνίδι με αρκετό ρεαλισμό και ακρίβεια που θα κρατήσει τους περισσότερους μανιακούς με τον δεύτερο παγκόσμιο ευχαριστημένους. Η μεγαλύτερη βελτίωση εντοπίζεται στον χειρισμό και την διανομή των υλικών, καθώς έχετε πια την επιλογή του 'Explicit Supply', στο οποίο εμπεριέχονται πραγματικές αποθήκες και μονάδες ανεφοδιασμού που μπορείτε να κα-

ταλάβετε και να εξοντώσετε. Υπάρχουν επίσης μερικές λειτουργίες και ικανότητες σχετικές με τη μηχανική, νέα εμπόδια στο πεδίο της μάχης καθώς επίσης και κανόνες για την διείσδυση ναρκοπέδιων και εμποδίων για λόγους ανεφοδιασμού.

Οι μηχανισμοί είναι βγαλμένοι αυτούσιοι από το Kharkov '42. Το παιχνίδι είναι ένα turn-based wargame με τα γνωστά εξάγωνα, το οποίο χρησιμοποιεί μονάδες από τάγματα, λόγους και διμοιρίες. Καθώς οι μάχες στην έρημο γίνονται σε ανοιχτούς χώρους και με σχετικά λίγες μονάδες, σύντομα θα διαπιστώσετε ότι η ευκινησία είναι σημαντικός παράγοντας και ότι, προκειμένου να καλύπτετε περισσότερο έδαφος, συχνά θα χρησιμοποιείτε ουλαμούς από άρματα και άλλα οχήματα. Ο υπολογιστής ως αντίπαλος είναι μερικές φορές επιθετικός κι εντυπωσιακός - άλλες φορές όμως γίνεται βαρετός και διστακτικός και δεν καταφέρνει να εντυπωσιάσει.

Το παιχνίδι καταφέρνει να αποδώσει τα ανεβάσματα και τα κατεβάσματα μιας μάχης όπως τα Battleaxe, Brevity και Crusader, καθώς επίσης και μερικά από τα πιο έμμεσα χαρακτηριστικά του πολέμου στην έρημο, όπως τα δυνατά και αδύνατα σημεία του φοβερου Γερμανικού 88 και την δυσκολία ανεφοδιασμού στις

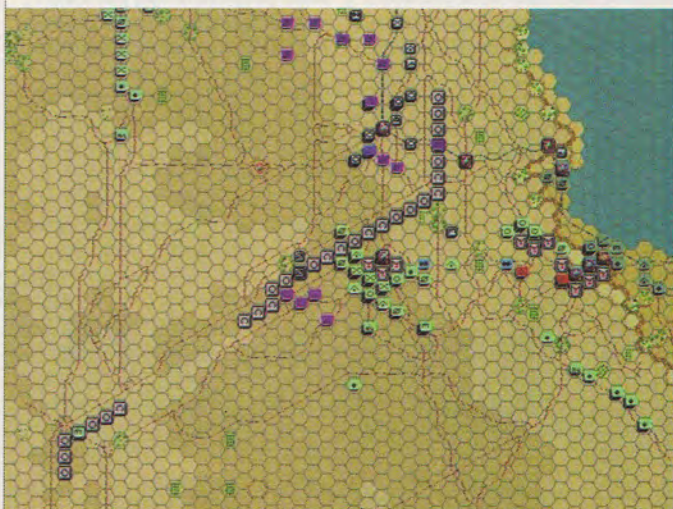
γρήγορες στρατιές τεθωρακισμένων. Τα προβλήματα που θα σας στρέψουν αλλού την προσοχή είναι λιγοστά: τα ναρκοπέδια και τα εμπόδια για παράδειγμα, εξαφανίζονται καθώς μειώνεται η ορατότητα ή καθώς απομακρύνονται οι αναγνωριστικές μονάδες, παρά το γεγονός ότι τα σταθερά αυτά αντικείμενα θα τα σημειώνει λογικά κάποιος στρατηγός στον χάρτη του. Τα φιλικά ναρκοπέδια είναι το ίδιο θανατηφόρα με εκείνα του εχθρού αφού και αυτά εξαφανίζονται αν δεν τα εντοπίσετε. Οι ελιγμοί



Το παιχνίδι φιλοξενεί μια σειρά από ενδιαφέροντα μικρά σενάρια.

ακόμα και πίσω από τις δικές σας γραμμές καταλήγει έτσι επικίνδυνη υπόθεση.

Όπως και τα τρία άλλα παιχνίδια της σειράς, το Tobruk '41 είναι ένα επαγγελματικό, στέρεο προϊόν. Μόνο και μόνο η πληθώρα στους προαιρετικούς κανόνες και στους τρόπους παιχνιδιού, τα πάνω από 50 σενάρια και παραλλαγές τους και ο editor για να φτιάχνετε τα δικά σας σενάρια μάχης δείχνουν ότι το παιχνίδι αξίζει τα χρήματα που θα δώσει ο wargamer που ενδιαφέρεται γι' αυτή την χρονική περίοδο.



Αν μεγεθύνετε προς τα έξω μπορείτε να δείτε τις μεγάλες εκτάσεις που είναι άδεις στην έρημο.

ΕΙΔΟΣ War

ΕΤΑΙΡΙΑ HPS Simulations

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 133, 32 MB RAM

Multiplayer 2 παίκτες, PBEM, hot seat, Internet, LAN

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ





ΥΠΕΡ
Κλασική μηχανή, καλό μοντέλο οδήγησης, διασκέδαση στις αναμετρήσεις.

ΚΑΤΑ
Άσχημη παρουσίαση, επαναλαμβανόμενα και εκνευριστικά ηχητικά εφφέ, μεγάλη δυσκολία, μόνο υποστήριξη για LAN.

ΓΡΑΦΗ
[από δεξιά προς αριστερά] Ο ήλιος, η σκόνη και ο έντονος συναγωνισμός σας περιμένουν. Ήπιη-κα!
>>> Άλλη μια χαρούμενη ημέρα αγώνων κάτω στο Νότο.
>>> Οδηγήστε καλά και θα ανταμειφθείτε με μικρές αναβαθμίσεις όπως αυτή.

Off-Road Redneck Racing

‘Ντε, ντε, αμαξάκια...’

Τα παιχνίδια που παίρνουν τα πνευματικά δικαιώματα από γνωστές φέρμες και ονόματα έχουν σίγουρα τις καλές τους στιγμές. Πού θα ήταν το Tony Hawk's Pro Skater 2 ή το Madden NFL αν δεν τα είχαν σπονσοράρει οι ομόνυμοί τους; Για κάθε όμως καλοσχεδιασμένο κόλπο marketing, υπάρχει ένα ακόμα προϊόν που χάνεται στην αφάνεια λόγω κακών χειρισμών. Το Off-Road Redneck Racing για παράδειγμα είναι ένα παιχνίδι που κάνει μια αποτυχημένη προσπάθεια για να εκμεταλλευτεί την όποια δημοτικότητα ενός παλαιότερου shooter. Αφήστε που το Ευρωπαϊκό αυτό παιχνίδι με τα ψευτο-εφφέ του μόνο Αμερικανούς χωριάτες δεν θυμίζει. Το μόνο στοιχείο χωριάτη είναι ίσως μόνο η αφελεία που κρύβεται πίσω από την σύλληψή του.

Μην μας παρεξηγήσετε όμως. Παρά την αποτυχημένη παρουσίαση, σίγουρα θα διασκεδάσετε μερικούς έντονους αγώνες σε αυτό το οικονομικό πακέτο από την Interplay. Μπορεί να σας φανούν λίγα τα πρωταθλήματα για τις περιορισμένες επιλογές (για έναν παίκτη) και οι αγώνες σε split-screen (για περισσότερους), το gameplay όμως είναι αρκετά διασκεδαστικό και (μην γελάσετε) αυθεντικό κατά το ήμισυ. Σε πόσα άλλα παιχνίδια για PC μπορείτε να παίξετε σαν μέλος μιας ομάδας ή να ανταμειφθείτε αληθινά επειδή στρώσατε τον διπλανό οδηγό στο χαντάκι εκτός πίστας; Το Off-Road Redneck Racing μπορεί να μην είναι το ομορφότερο μήλο στο δέντρο που λέγεται racing, αλλά είναι καλογαλισμένο, νόστιμο και αρκετά ζουμερό αν είστε διατεθειμένοι να κόψετε μια γερή δαγκωνιά.

Όσον αφορά στις πίστες, τα πράγματα βελτιώνονται αισθητά. Μπορεί να παίρνετε αρχικά μόνο ένα όχημα όταν τρέχετε με τις πρώτες και κωμικές ομάδες όπως τους 'Horny Toads' ή τους 'Jack o'lope', οι ικανοί οδηγοί όμως γρήγορα θα ξεκλειδώσουν νέα αμάξια κι αναβαθμίσεις. Αν καταφέρετε να τερματίσετε ανάμεσα στους πρώτους για πολλές συνεχόμενες φορές, θα σας γίνουν μερικές ελκυστικότερες προσφορές από άλλες ομάδες για μεταγραφή και αυτό με την σειρά του σας δίνει την ευκαιρία να ανεβείτε από φορτηγά σε σκαθάρια, σε buggies ερήμου και τζιπάκια. Ίσως να προτιμούσατε ένα σύστημα αναβάθμισης με περισσότερο έλεγχο στον παίκτη, αλλά η εξέλιξη με αυτόν τον περιέργο τρόπο προσφέρει συχνές εκπλήξεις (και μερικές φορές κρίσεις εκνευρισμού) και θα την συνηθίσετε γρήγορα.

Αυτό που δεν θα συνηθίσετε με τίποτα όμως είναι η δυσκολία της οδήγησης μέσα από ερημικά φαράγγια, βάλτοτοπους και πλαγιές βουνών. Οι αντίπαλοι παίζουν βρώμικο παιχνίδι και χρησιμοποιούν την ανώτερη ιπποδύναμη και την γνώση κάθε πίστας για να σας κάνουν να αισθανθείτε άχρηστοι σαν οδηγοί. Από την αρχή κιόλας, θα πρέπει να μάθετε τις αρετές του κλεισίματος, των κλειστών στροφών, του στρωξίματος και το σχεδόν άπιαστο όνειρο της τελικής διαδρομής, γιατί οι άπειροι οδηγοί δεν θα τα καταφέρουν χωρίς να χύσουν κουβάδες ιδρώτα. Πραγματικά, καμία από τις πίστες δεν είναι δίκαια από την αρχή μέχρι το τέλος της.

Για να μάθετε τις διαδρομές, θα ξοδέψετε αρκετές ώρες πίσω

από το τιμόνι. Η πρώτη σας προτεραιότητα θα γίνει να απομνημονεύσετε τις συνθήκες κάθε πίστας και να μάθετε τέλεια τους χειρισμούς (οι οποίοι παρεμπιπτόντως δεν είναι ιδιαίτερα εύχρηστοι). Μόλις σπλιστείτε όμως με τη γνώση και την πείρα, θα μπορείτε επιτέλους να εκδικηθείτε όλους εκείνους τους επιθετικούς κι ανάγωγους που σας χτυπάνε από όλες τις μεριές. Μην ξεχνάτε ότι αν ο υπολογιστής δεν παίζει δίκαια, μπορείτε να παίξετε κι εσείς βρώμικα. Αν χρειαστεί δηλαδή, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μερικά νίτρο για ένα μικρό 'στρώξιμο'. Και πάλι όμως, τίποτα δεν μπορεί να ανταγωνιστεί με τα πιο δυνατά (μα κλειδωμένα) οχήματα. Η πρώτη ανηφόρα μπορεί να έχει πολλά σκαμπανεβάσματα. Αν προχωρήσει όμως λίγο, ο δρόμος ανοίγει και το έδαφος γίνεται ομαλό.

Αν περιμένετε τώρα για τους κλασικούς Αμερικάνους χωριάτες στο ύφος των Dukes of Hazard, σας συμβουλεύουμε να μην κρατάτε την αναπνοή σας γιατί θα σκάσετε από έλλειψη οξυγόνου. Το παιχνίδι μάλιστα, είχε αρχικά σχεδιαστεί για το κοινό της Αγγλίας από την Rage Software και η Interplay απλά άλλαξε το πρόγραμμα για να προχωρήσει στα παραπλανημένα σχέδιά της. Έτσι, μπορεί η λάσπη, το χιόνι, η βροχή, η νύχτα που γίνεται ημέρα (κι αντίστροφα) και τα 3D γραφικά να είναι όλα πολύ εντυπωσιακά, δεν υπάρχει όμως κάτι που να δικαιολογεί αληθινά τον τίτλο του παιχνιδιού. Το σύνολο μπορεί να είναι ελκυστικό αλλά δεν είναι σωστό να γίνονται κάποιες επιφανειακές αλλαγές σε ένα ήδη υπάρχον παιχνίδι και να

μπαίνει από πάνω σαν αυτοκόλλητο το όνομα μιας φέρμας. Ένα κάπως διασκεδαστικό αλλά προβληματικό racer, το Off-Road Redneck Racing κερδίζει επίσημα τον τίτλο της 'Σειρήνας', με τα επαναλαμβανόμενα και ανατριχιαστικά ηχητικά εφφέ του... ένα παιχνίδι που είναι ταυτόχρονα πιο καλοσχεδιασμένο αλλά λιγότερο ελκυστικό από τους υπόλοιπους ανταγωνιστές του, ανάλογα με το πώς το βλέπει κανείς. Αν σβήσετε τελείως τον ήχο, ανεβάστε την ανάλυση και αποφασίστε ότι έχετε μερικές ελεύθερες ώρες, τότε περιμένουν μερικές αξιοπρεπείς κι έντονες περιηγήσεις... αρκεί να τρωτε με τα χέρια και να μασάτε ταμπάκο.



Με τέτοιο όνομα, πως να κάνεις λάθος:

ΕΙΔΟΣ Racing / Action

ΕΤΑΙΡΙΑ Interplay

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 266, 48 MB RAM, 3D Accelerator

Multiplayer 2 ως 6 παίκτες (μόνο σε LAN), 2 παίκτες (split screen)

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

★★★★☆

ΥΠΕΡ

Μεγάλος κόσμος διάσπαρτος με μυστικά και παράλληλα quests, λεπτομερής ανάπτυξη χαρακτήρων, ισχυρή αγοραστική αξία.

Avernium 2

Περιπλανήσεις στην άβυσσο των RPG της παλιάς σχολής

Μέσα σε όλη αυτή την φασαρία που δημιουργείται με τα παιχνίδια των τεράστιων προϋπολογισμών τα οποία καυχούνται για τα φαντασμαγορικά τους γραφικά και το απεπανάληπτο gameplay, πολλές φορές οι φωνές των μικρότερων - όπως της Spiderweb Software - πνίγονται μέσα στην τρικυμία. Δεν θα βρείτε εντυπωσιακές διαφορήσεις ή τρομερά κόλπα προώθησης για το Avernium 2 της Spiderweb - ούτε καν θα το δείτε στα ράφια του καταστήματος της γειτονιάς (μπορείτε να το αγοράσετε μόνο κατευθείαν από το site της Spiderweb Software: www.spidweb.com). Τα RPG της Spiderweb είναι από τα λίγα μνημεία της κληρονομιάς του shareware, όπου προτεραιότητα έχει το gameplay και η διασκέδαση και όχι η τεχνολογική υπεροχή.

Η Αυτοκρατορία δεν έχει καμία πρόθεση πια να αφήσει στην ησυχία του την Avernium, την χώρα-κρατητήριο και σκοπεύει να εξαγνίσει τα κολοσσιαία σπήλαια με το αίμα των κατοίκων της. Ο σκοπός σας είναι να πάρετε την ομάδα με τους τέσσερις adventurers και να προστατέψετε την Avernium.

Αν γνωρίζετε έστω και λίγα πράγματα για το Avernium (ή για το Nethergate πριν από αυτό), τότε γνωρίζετε και σχεδόν τα πάντα για το Avernium 2. Ένα από τα μειονεκτήματα του παιχνιδιού είναι ακριβώς αυτό: δεν έχει δηλαδή να σας προσφέρει τίποτα περισσότερο από τον προκατόχο του και μερικές φορές θα αισθανθείτε ότι επαναλαμβάνεται. Αν αυτό δεν σας ενοχλεί, υπάρχει πολύ υλικό μέσα στο παιχνίδι - έχετε συνέχεια μπλόκι αποστολών να σας απασχολούν και υπάρχει πάντα κάτι που πρέπει να κάνετε. Για

ΚΑΤΑ

Φτωχά γραφικά, ασθενής εχθρική τεχνητή νοημοσύνη, περισσότερα από μία ίδια συνταγή.

άπειρες ώρες θα πρέπει να εξερευνησετε ένα ακόμα dungeon, να σκοτώσετε έναν ακόμα κακό μάγο ή να βρείτε ένα ακόμα παντοδύναμο μαγικό αντικείμενο. Αυτό που κάποιιοι το βρίσκουν επανάληψη, άλλοι το θεωρούν αντοχή στον χρόνο.

Ένα από τα δυνατά σημεία του Avernium 2 είναι ο έλεγχος που έχετε στην δημιουργία και ανάπτυξη των χαρακτήρων. Υπάρχουν 19 αρχικές κι εννέα κρυφές δυνατότητες στις οποίες αναθέτετε πόντους και αυτές οι δυνατότητες επηρεάζουν με την σειρά τους άλλα χαρακτηριστικά. Κάθε χαρακτήρας έχει από δύο traits στο ύψος του Fallout που αυξάνουν (όπως το Sickness Prone) ή μειώνουν (όπως το Elite Warrior) την εμπειρία που κερδίζετε. Έχετε την ελευθερία να πειραματιστείτε με πανίσχυρους χαρακτήρες που ανεβαίνουν αργά στα levels, ή με πιο αδύναμους που όμως μπορούν να φτάσουν τα πιο ψηλά levels.

Το παιχνίδι έχει πολλές ώρες ευχάριστου παιχνιδιού, παρόλο που δεν περιλαμβάνει νέα πράγματα. Αν ποθείτε ένα RPG της παλιάς καλής σχολής, το Avernium 2 αξίζει τα λεφτά που θα καταθέσετε στην Spiderweb - στις 10.000 περίπου δραχμές.

ΕΙΔΟΣ RPG

ΕΤΑΙΡΙΑ Spiderweb Software

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 120, 12 MB RAM

Multiplayer Δεν διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

★★★★☆



Ορισμένες τοποθεσίες είναι πιο εξωτικές από αυτές του πρώτου Avernium.

Έχετε τον πλήρη έλεγχο της ανάπτυξης και δημιουργίας ολόκληρης της ομάδας σας.

ΥΠΕΡ

Νέοι χάρτες, μοντέλα και modes για multiplayer παιχνίδια.

Star Trek: Voyager: Elite Force Expansion Pack

Χάθηκε ένα πιο δημιουργικό όνομα;

Αν και το Star Trek shooter της Raven ήταν αρκετά καλό σε γενικά πλαίσια, το κάπως μικρό σε διάρκεια single-player απογοήτευσε μερικώς, ειδικά στα τελευταία επίπεδα που επαναλαμβανόταν συνέχεια ο κύκλος του 'υποβολήστε τα πάντα στο δωμάτιο / ανοίξτε την πόρτα / ανεβείτε στο ασανσέρ / επαναλάβετε'. Ένα expansion pack ήταν ακριβώς αυτό που ζήτησε το Emergency Medical Hologram, αλλά το συγκεκριμένο expansion δεν κάνει όσα μπορούσε.

Το πιο ενδιαφέρον μέρος στο expansion pack είναι το Virtual Voyager, όπου ένας παίκτης μόνος του περιπλανιέται ελεύθερα στα καταστρώματα του σκάφους. Υπάρχουν κάποιιοι γενικοί στόχοι αποστολών που μπορούν να ολοκληρωθούν με οποιαδήποτε σειρά και πολλά πράγματα που μπορείτε να αναλύσετε ή / και να χρησιμοποιήσετε με το καινούριο σας tricorder.

Είναι αρκετά ενδιαφέρον και πρωτότυπο για μία-δύο ώρες, αλλά γρήγορα χάνει την γοητεία του αφού δεν υπάρχει αληθινή μάχη. Υπάρχουν τέσσερις νέες αποστολές holodeck, αλλά οι δύο είναι απίστευτα βαρετές (ένας γαλήνιος κήπος όπου κάτι πήγε στραβά κι ένα σκοπευτήριο) και οι άλλες δύο τελειώνουν σχετικά γρήγορα. Η ασπρόμαυρη αποστολή με την Captain Proton είναι σίγουρα το καλύτερο σημείο ολόκληρου του Virtual Voyager.

Το multiplayer στο Elite Force δούλεψε άψογα, αλλά στην ουσία το σκηνικό του Star Trek ήταν ο μόνος λόγος για να παίξει κανείς ένα deathmatch ή ένα capture the flag στο συγκεκριμένο shooter και να μην προτιμήσει κάποιο από τα δεκάδες άλλα. Το expansion pack κλείνει αυτήν την τρύπα, κατά κάποιο τρόπο.

Υπάρχουν πάνω από είκοσι νέοι χάρτες για multiplayer και παρόλο που είναι πάλι όλοι τους για deathmatch, team deathmatch ή capture the flag, έχουν γίνει κάποιες ρυθμίσεις κι αλλαγές που κρατούν ψηλά το ενδιαφέρον. Το Assimilation mode είναι το πιο ενδιαφέρον από όλα: η ομάδα των Borg προσπαθεί να κάνει assimilation (για εκείνους που δεν ξέρουν, είναι...



Δεν υπάρχουν μετρήσεις για το στίθος, τη μέση και την περιφέρεια; Τι είδους ελαττωματικό tricorder είναι αυτό;

κάτι πολύ άσχημο, τέλος πάντων) σε όλους και τα μέλη της Federation προσπαθούν να σκοτώσουν την βασίλισσα των Borg. Το Specialties δίνει σε διαφορετικές κλάσεις πρόσβαση σε διάφορους εξοπλισμούς, κάτι που δουλεύει πολύ καλά στο Capture the Flag. Αν και τα δύο αυτά νέα modes, (μαζί με τα Elimination και Disintegration) προσθέτουν αρκετά στο multiplayer, δεν είναι κάτι που δεν έχετε ξαναδεί σε κάποιο από τα άπειρα mods για Quake, Unreal ή Half-Life. Εντάξει, το expansion pack σας δίνει νέα μοντέλα για τους παίκτες κι αντικαθιστά όλη την ομιλία της Seven of Nine με ηχογραφήσεις της Jeri Ryan, αλλά το ίδιο μπορεί να κάνει το patch 1.20 που μπορείτε να κάνετε δωρεάν download.

Αν σας αρέσει πολύ το multiplayer του Elite Force ή αν είστε ένας από τους φανατικούς φίλους του Star Trek και θέλετε να κάνετε βόλτες μέσα στο Voyager, τότε ίσως να είναι καλή επένδυση η αγορά του τίτλου. Αν πιστεύατε ότι κάτι έλειπε από το αρχικό παιχνίδι, τότε το add-on αυτό δεν πρόκειται να σας κάνει να αλλάξετε γνώμη.

ΕΙΔΟΣ Action

ΕΤΑΙΡΙΑ Activision

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 233, 64 MB RAM, 3D Accelerator

Multiplayer 2 ως 32 παίκτες, Internet, LAN, modem

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

★★★★☆

Μια ευκαιρία να συγκεντρωθείτε στην μαγική πλευρά των Heroes.

Είστε όμως αναγκασμένοι να παίξετε με αυτόν τον τρόπο - κάτι που μπορεί να γίνει βαρετό.

Heroes Chronicles: Masters of the Elements

H New World παρουσιάζει το κεφάλαιο των Chronicles με το λιγότερο ενδιαφέρον

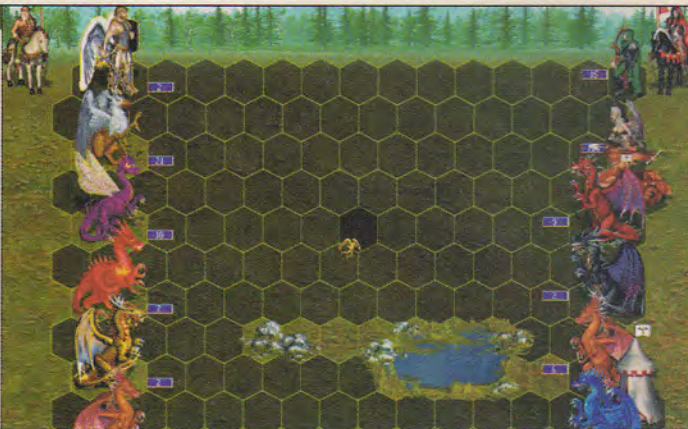
Για άλλη μια φορά, έχει έρθει η στιγμή που θα ξεχυθεί ο Tarnum στη μάχη - αυτή την φορά εναντίον των άγριων Elemental Lords. Οι Lords προσπαθούν να κατακτήσουν τον κόσμο και προκειμένου να τους σταματήσει, ο Tarnum πρέπει να μάθει τέλεια όλες τις μορφές μαγείας. Στην διάρκεια της εκπαίδευσής του, πρέπει να καταπολεμήσει το μίσος του για την μαγεία και να κατακτήσει έτσι τις ικανότητες που θα τον βοηθήσουν να νικήσει τους Elemental Lords. Με την δύναμη της μαγείας και το Conflux στο χέρι, ο Tarnum θα φέρει τον πόλεμο σε καθένα από τα Elemental Planes.

Το Master of the Elements είναι το τρίτο παιχνίδι της σειράς Heroes Chronicles από τη New World Computing - είναι επίσης το λιγότερο ενδιαφέρον. Δεν είναι άσχημο παιχνίδι, αλλά συγκριτικά με την υπόλοιπα της σειράς του Heroes of Might and Magic, είναι λιγάκι βαρετό. Αυτό οφείλεται κυρίως στον σχεδιασμό των επιπέδων, που ήταν υπέροχος στα προηγούμενα παιχνίδια των Chronicles. Το πρόβλημα είναι πως πολεμάτε συνέχεια με Elementals. Όταν βρίσκεστε για παράδειγμα στο Fire Plane, υπάρχουν χιλιάδες Elementals που πρέπει να σκοτώσετε και σχεδόν όλες οι μάχες είναι ίδιες. Μπορεί τη μια να πολεμάτε με πέντε και την άλλη με χίλια πέντε, αλλά η

αίσθηση είναι η ίδια. Οι ικανότητες του χαρακτήρα σας είναι περιορισμένες και ο Tarnum καταντάει στο τέλος να είναι Expert με όλες τις ικανότητες που έχουν να κάνουν με μαγεία. Αυτό σημαίνει πως δεν θα πάρετε αρκετές από τις καλές ικανότητες, όπως το logistics και το offense, αλλά με την μεταφορά του spell book στα campaigns, επανέρχεται κάπως η ισορροπία. Ο Tarnum έχει επίσης την ικανότητα να αναβαθμίζει τους Magi σε Enchanters. Ακόμα και στην αρχή κάθε αποστολής είναι απίστευτη η ευκολία με την οποία εξολοθρεύετε τεράστιες ομάδες από Elementals, γιατί είναι πολύ αργά και ανυπεράσπιστα στα ξόρκια σας.

Αν ενδιαφέρεστε να πάρετε έναν τίτλο των Chronicles, αυτός θα είναι μάλλον ο τελευταίος που θα θέλετε. Μπορεί να μην είναι άσχημο παιχνίδι, αλλά γιατί να αρχίσετε με το χειρότερο της σειράς;

- ΕΙΔΟΣ** Strategy
- ΕΤΑΙΡΙΑ** 3DO
- ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium 133, 32 MB RAM
- Multiplayer** Δεν διαθέτει
- ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ**



Η ερώτηση που καιει είναι, φυσικά, ποια artifacts θα παραδώσει ο' εμένα αυτός ο κακομοίρης ήρωας.

Όλοι οι μεγάλοι και δυνατοί δράκοι παίρνουν μέρος.

Η αρχή του campaign είναι λίγο αργή.

Heroes Chronicles: Clash of the Dragons

Ίσως το καλύτερο της σειράς Chronicles

Ο Tarnum ο Αθάνατος δεν άντεχε να ζει μαζί με τους ανθρώπους. Οι ζωές τους ήταν υπερβολικά μικρές για έναν αθάνατο. Έφυγε λοιπόν και πήγε να ζήσει μαζί με τους δράκους και τα ξωτικά - έτσι, ο Barbarian Tyrant έγινε ο Tarnum Dragonfriend. Όταν οι καλοί δράκοι εξαφανίστηκαν, ο Tarnum επιλέχτηκε να ηγηθεί της εκστρατείας που θα τους έβρισκε. Σύμφωνα θα ανακάλυπτε πως οι δράκοι βρίσκονται πια υπό τον έλεγχο της κακιάς δράκο-βασιλισσας Mutare και πως θα έπρεπε να πολεμήσει για να ελευθερώσει τους καλούς δράκους.

Το τελευταίο επεισόδιο της σειράς Heroes Chronicles έχει ένα απλό σενάριο, χωρίς την έντριγκα που είχαν οι αρχικοί τίτλοι (όπως το Conquest of the Underworld), βελτιώνεται όμως καθώς προχωράει το παιχνίδι. Οι πρώτες αποστολές αρχίζουν αργά και είστε περιορισμένοι σε αδύναμες μονάδες. Επιπλέον, η Sharpshooter ability του Tarnum κάνει τις αποστολές αυτές παιχνιδάκι.

Στο δεύτερο μισό του παιχνιδιού, τα πράγματα γίνονται πολύ πιο ενδιαφέροντα. Όλοι οι δυνατοί δράκοι (οι Faerie, Rust, Crystal και Azure) είναι στην διάθεσή σας και μπορείτε να τους αγοράσετε από τα διάφορα κτίρια που βρίσκονται διασκορπισμένα στον χάρτη. Το μόνο πρόβλημα είναι πως ο υπολογιστής ξεκινά με τον δικό του στρατό δυνατών δράκων και θα πρέπει να τον καταστρέψετε πρώτα για να πάρετε τον έλεγχο των κτιρίων. Είναι μια ενδιαφέρουσα πρόκληση, ειδικά όταν αρχίσετε να συναντάτε anti-magic φρουρές

που τις προστατεύουν Azure Dragons.

Αν και είναι το τελευταίο παιχνίδι της σειράς για λιανική πώληση, το Clash of the Dragons δεν καταφέρνει να φέρει την σειρά σε ένα αληθινό αποκορύφωμα. Μπορείτε να κάνετε download δύο επιπρόσθετα Chronicles (το World Tree και το Fiery Moon) από την 3DO, στην περίπτωση που έχετε δύο ή τρία από τα παιχνίδια λιανικής. Είναι καλή προσφορά, αλλά υποτίθεται ότι έληξε στα τέλη του Ιανουαρίου (αν και τα επιπρόσθετα Chronicles ήταν ακόμα διαθέσιμα για download τις στιγμές που γράφεται αυτό το άρθρο).

Το Clash of the Dragons έχει τα μειονεκτήματα που είχαν και οι προκάτοχοί του, κυρίως την αδέξια μέθοδο αφήγησης. Για να δείτε ολόκληρο το σενάριο κάθε αποστολής, είστε αναγκασμένοι να συνεχίζετε να παίζετε για έναν ή δύο μήνες από την στιγμή που θα έχετε νικήσει κάθε αποστολή. Αν και αυτό δεν αφαιρεί από το παιχνίδι, το κάνει να φαίνεται κάπως αδέξιο. Αν σας ενδιαφέρει η σειρά Chronicles, το Clash of the Dragons έχει το καλύτερο gameplay, αλλά το Conquest of the Underworld εξακολουθεί να έχει το καλύτερο σενάριο.

- ΕΙΔΟΣ** Strategy
- ΕΤΑΙΡΙΑ** 3DO
- ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium 133, 32 MB RAM
- Multiplayer** Δεν διαθέτει
- ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ**



Το πιο πιθανό είναι να έχετε ραντζέρι ήδη τι θα πολεμήσετε σε αυτόν τον χάρτη.



Πιστεύετε ότι η αγελάδα έχει καμιά ελπίδα;



Σας το έλεγα για την αγελάδα...

Black & White

B' ΜΕΡΟΣ

Ο ΤΡΙΤΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Ήρθε η στιγμή να δούμε τι έχετε μάθει τόση ώρα. Από εδώ και πέρα παίζετε από μόνοι σας και τα περισσότερα εκπαιδευτικά σεμινάρια έχουν πια τελειώσει (αν και θα μάθετε κάτι λίγα για τα wonders). Σε γενικά πλαίσια, στον τρίτο κόσμο πρέπει να κατακτήσετε χωριά ώστε να επεκταθείτε και να αντιμετωπίσετε τον Lethys. Μπορείτε επίσης να ξεχάσετε το πλάσμα σας προς το παρόν: ο Lethys το κρατάει παγωμένο ανάμεσα σε τρεις μαγικές στήλες. Για να το ελευθερώσετε θα πρέπει να κατακτήσετε τα χωριά του κόσμου.

Η μεγαλύτερη βοήθεια που σας δίνεται είναι κάτω από τον καταρράκτη: ένας wood dispenser που φορτίζεται αρκετά γρήγορα και σας κρατάει πλήρως εφοδιασμένο με ξύλα τα οποία είναι απαραίτητα για την ανάπτυξη κάθε χωριού. Ακόμα και αν δεν

χρησιμοποιήσετε το miracle αμέσως, βγάλτε την φουσκάλα και αφήστε την στο έδαφος για μελλοντική χρήση.

SILVER SCROLL #1: Ο Shaolin

Αφού αρχίσετε να εντυπωσιάζετε το κοντινότερο χωριό, θα ενεργοποιηθεί η δοκιμασία του Shaolin. Ξεκινήστε την αποστολή πριν να κατακτήσετε τελείως το πρώτο χωριό. Αν εξερευνήσατε τον κόσμο πριν να αναλάβετε την αποστολή, θα έχετε σίγουρα παρατηρήσει το ναό στην κορυφή του βουνού και το στριφογυριστό μονοπάτι στους πρόποδες του.

Συναντήστε τον Shaolin, έναν μυστηριώδη άνθρωπο που φαίνεται να ξέρει πολλά ενδιαφέροντα πράγματα - κρίμα που δεν μοιράζεται τις πληροφορίες μαζί σας! Ο Shaolin σας ζητάει να μην τον ακολουθήσετε στο μυστικό σημείο περιουλογής του. Ξερέτε

τι θα πει αυτό: μην τον αφήσετε από τα μάτια σας!

Για να τον ακολουθήσετε με επιτυχία, πρέπει να τον έχετε συνέχεια μπροστά σας αλλά να φροντίζετε να μένετε εκτός του οπτικού του πεδίου. Μείνετε κολημένοι από πίσω του και περιστρέψτε την κάμερα ώστε να βλέπετε συνέχεια την πλάτη του. Το πρώτο μέρος δεν είναι δύσκολο - απλά κρατηθείτε πίσω του αλλά αρκετά κοντά ώστε να τον βλέπετε. Χρησιμοποιήστε το ποντίκι για να κινηθείτε μπρος και πίσω: θα έχετε έτσι μεγαλύτερη ακρίβεια στις κινήσεις σε σχέση με τα βελάνια του πληκτρολογίου.

Σε κάποιο σημείο, θα εμφανιστούν κάποια φωτάκια γύρω από τον Shaolin - αυτό σημαίνει ότι φτάσατε ένα save point. Αν αποτύχετε σε κάποιο σημείο, μπορείτε να ξεκινήσετε πάλι από εδώ. Το δεύτερο μέρος είναι πιο δύσκολο. Ο Shaolin πλησιάζει μια ομάδα από μοβ μανιτάρια που φαίνονται στο βάθος. Όταν πλησιάσει το κέντρο, γυρνάει για να κοιτάξει μακριά από το βουνό και να χαζέψει το τοπίο. Περιστρέψτε την κάμερα από πίσω του για να κοιτάξετε κι εσείς προς την ίδια κατεύθυνση.

Ο Shaolin συνεχίζει ευθεία και φτάνει ένα σημείο κάτω από έναν βράχο. Για να ολοκληρώσετε αυτό το μέρος της δοκιμασίας, κατεβάστε την κάμερα στο επίπεδο του εδάφους. Ενώ ο Shaolin περνάει κάτω από τον βράχο, παγώστε το παιχνίδι ώστε να μην φύγει από μπροστά σας. Ρυθμίστε την κάμερα με το παιχνίδι παγωμένο για να κρατήσετε οπτική επαφή. Μπορείτε να παγώσετε το παιχνίδι όποτε θέλετε. Αν ανησυχείτε μήπως σας δει ο

Shaolin ή μήπως τον χάσετε από μπροστά σας, κάντε pause και ρυθμίστε την κάμερα.

Ένα ακόμα save point βρίσκεται πέρα από τον βράχο. Πρέπει τώρα να περάσετε το τελευταίο μέρος που μοιάζει πολύ με το δεύτερο. Ο Shaolin σταματάει για άλλη μια φορά σε κάποια μανιτάρια και χαζέψει το τοπίο. Περιστρέψτε την κάμερα από πίσω του. Θα προχωρήσει τότε κάτω από έναν άλλο βράχο. Παγώστε πάλι και ρυθμίστε την κάμερα για να μην τον χάσετε. Ακολουθήστε τον Shaolin στις δύο κολώνες που σχηματίζουν τον τόπο περιουλογής του. Δεν θα πάρετε κάποια άμεση ανταμοιβή επειδή τα καταφέρατε, αλλά ο Shaolin θα επιστρέψει αργότερα για να σας βοηθήσει στις δύο επιθέσεις του Lethys και θα σας εξηγήσει μερικά πράγματα γύρω από τα wonders.

Οι φλεγόμενοι ακόλουθοι

Αφού κατακτήσετε το πρώτο χωριό, ο Lethys θα εξαπολύσει ένα περίεργο είδος αντιπίθεσης. Μια ομάδα χωρικών κάθονται ωραία και καλά στην παραλία ώσπου ξαφνικά, ο Lethys αποφασίζει να τους βομβαρδίσει με μερικά fireballs. Πανικόβλητοι και ζεσταμένοι (και χωρίς να σκέφτονται ότι υπάρχει ένας τεράστιος όγκος νερού ακριβώς δίπλα τους), οι φλεγόμενοι ακόλουθοι εμφανίζονται στο καινούριο σας χωριό. Αν οι καμικάζι φτάσουν τα κτήρια σας (ή άλλους χωρικούς), η φωτιά θα εξαπλωθεί.

Αν ολοκληρώσατε την δοκιμασία με τον Shaolin, ο μυστήριος τύπος θα σας προσφέρει δύο water miracles για να σας βοηθήσει να καταπολεμήσετε την πυρκαγιά. Κάντε κλικ στις φουσκάλες



Κι όλος αυτός ο καυγός μέσα στη μέση του χωριού!!!

και σβήστε τους χωρικούς, κάνοντας κλικ το action button από πάνω τους. Σβήστε πρώτα αυτούς που έχουν πλησιάσει τον υπόλοιπο πληθυσμό. Αν αρπάξει κάποιον κτίριο φροντίστε να σβήσετε τις φλόγες αμέσως: ο κίνδυνος εξάπλωσης είναι πολύ μεγάλος.

Μπορείτε βέβαια να αφήσετε τους χωρικούς να καούν (έτσι - για κανέναν ιδιαίτερα λόγο), αλλά μπορεί να χάσετε πολλά κτίρια και άρα πολλά ξύλα για να τα επισκευάσετε. Ή μπορείτε να πετάξετε τους ανθρώπινους πυρσούς μακριά, μέσα στην θάλασσα για να δροσιστούν.

Οι τρελαμένοι λύκοι

Ο Lethys για άλλη μια φορά σας δείχνει τα δόντια του αφού κατακτήσετε το δεύτερο χωριό. Αυτή την φορά, εξουσιάζει μια αγέλη λύκων και την στέλνει στον καινούριο οικισμό σας. Αν ολοκληρώσατε προηγουμένως την αποστολή με τον Shaolin, θα σας βοηθήσει για άλλη μια φορά βομβαρδίζοντας τους τρελαμένους λύκους. Μάταια όμως - έρχονται κι άλλοι!

Ένας τρόπος για να αντιμετωπίσετε τους λύκους είναι να τους σηκώνετε και να τους πετάτε όσο πιο μακριά μπορείτε (πρέπει να είστε γρήγοροι όμως!). Αρπάξτε πρώτα τον κοντινότερο λύκο και πετάξτε τον μακριά. Η αποτυχία θα σας στοιχίσει το χωριό - ο Lethys θα πάρει πάλι τον ελεγχό και το χωριό θα χρειάζεται σχεδόν 1.500 belief για να το κατακτήσετε. Με άλλα λόγια, σας συμφέρει να κάνετε τον καλό θεό και να σκοτώσετε τους λύκους γιατί σε περίπτωση που τους αφήσετε να κατασπαράξουν τους χωρικούς για να κάνουν την πλάκα σας, θα δείτε μετά ότι σας λείπουν 1.500 belief points.

Εναλλακτικά, μπορείτε να έχετε έτοιμο ένα fireball ή lightning για να πυρπολήσετε μερικούς λύκους και να μαζέψετε τους επόμενους.

SILVER SCROLL #2: Το μουσικό της νίκης

Όταν κατακτήσετε το τρίτο χωριό θα βρεθείτε κοντά στο τελευταίο silver scroll του κόσμου. Το scroll βρίσκεται πάνω ακριβώς από μια μικρή καλύβα σε ένα άνοιγμα - κάτω από τον λόφο που φτάνει στις περιοχές του Lethys. Κάντε κλικ στο silver scroll για να γνωρίσετε μια γυναίκα που ισχυρίζεται πως μπορεί να κάνει τους γέροντες νέους ξανά. Δώστε της μια ευκαιρία να δείτε αν λει την αλήθεια: πάρτε έναν ηλικιωμένο χωρικό και βάλτε τον μπροστά από την καλύβα. Αφού η γυναίκα κάνει τα μαγικά της, ο ηλικιωμένος βγαίνει από την καλύβα σαν νήπιο!



Το σίγουρο είναι πως η κελώνα έχει μεγάλη ανθεκτικότητα και μικρή ταχύτητα.



Σε αυτό το μέγεθος, ποιος να μιλήσει έτσι κι αλλιώς;

Μπορείτε να επαναλάβετε την διαδικασία όσες φορές θέλετε - αν, για παράδειγμα, θέλετε να πάρετε μαζί σας στον τέταρτο κόσμο μερικά παιδιά αντί για ένα τσούρμιο από ηλικιωμένους. Ή μπορείτε να κάνετε ένα περιέργο κόλπο. Αφού στείλετε στην γυναίκα δύο-τρεις ηλικιωμένους, δώστε της ένα παιδί (10 ή 12 ετών περίπου). Η γυναίκα κάνει πάλι τα μαγικά της αλλά κάτι πάει στραβά. Αντί να βγει ένα μικρότερο παιδί, το ξόρκι της γυναίκας μεταμορφώνει τον νεαρό χωρικό σε ένα πλάσμα (στην περίπτωση μας, στον πίθηκο από τον πρώτο κόσμο). Αν θέλετε, μπορείτε να ανταλλάξετε το πλάσμα σας.

Πώς να κατακτήσετε τα χωριά

Ο τρίτος κόσμος θα βάλει σε δοκιμασία τις ικανότητες εντυπωσιασμού που διαθέτετε. Μάθετε πολλά γύρω από την τέχνη της πίστης στα δύο gold scrolls του δεύτερου κόσμου. Από εκείνο του σημείου όμως και μετά, είσαστε μόνοι σας - και στον τρίτο κόσμο μάλιστα δεν έχετε το πλάσμα σας να σας βοηθήσει. Κάθε χωριό

που κατακτάτε ρίχνει και μια από τις τρεις κολώνες που κρατούν παγωμένο το πλάσμα σας. Κατακτήστε τρία και το πλάσμα σας θα ελευθερωθεί.

Αφού εντυπωσιάσετε το πρώτο χωριό, ολοκληρώστε την δοκιμασία του Shaolin και μετά τελειώστε την κατάκτηση του χωριού με μια σειρά miracles πρώτων υλών, θεραπείας καθώς επίσης και ιπτάμενων βράχων και fireballs. Μετά από αυτό, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τους φλεγόμενους χωρικούς με την βοήθεια του Shaolin.

Επεκταθείτε βαθμιαία μέχρι το επόμενο χωριό ή χρησιμοποιήστε μια ρίψη village center για άμεση επέκταση. Καταλάβετε το επόμενο χωριό με πιο συμβατικές μεθόδους: βάλτε ξύλα και τρόφιμα μέσα στο village store, κάντε heal στους αρρώστους, ρίξτε μερικά fireballs κοντά στους χωρικούς, αφήστε στο έδαφος μερικά artifacts και χρησιμοποιήστε γενικότερα τη μαγεία σας για να αφήσετε τους πάντες με το στόμα ανοιχτό. Όταν τελειώσετε με το δεύτερο χωριό, θα εμφανιστούν οι τρελαμένοι λύκοι. Αν ολοκληρώσατε τη δοκιμασία του Shaolin,

ο μυστήριος τύπος θα σας βοηθήσει να ξεφορτωθείτε τα ενοχλητικά κουτάβια.

Στο τρίτο χωριό θα μάθετε μερικά πράγματα για τα wonders. Επεκταθείτε και καταλάβετε το χωριό με τις τακτικές που μέχρι τώρα πρέπει να έχετε μάθει άριστα. Με το wonder επεκτείνετε τη νέα σας επιρροή προς τις περιοχές του Lethys. Αυξήστε την πίστη των νέων υπηκόων σας με περισσότερα heal, wood, και food miracles, η οποία θα αυξήσει με την σειρά της την επιρροή σας. Σαν γρήγορη λύση, μπορείτε επίσης να ρίξετε ένα village center κοντά στο επόμενο χωριό.

Τα τελευταία χωριά είναι σκληρά καρύδια, αν και δεν θα αντέξουν για πολύ στις συνηθισμένες τακτικές (όπως επίσης και στο πλάσμα σας τώρα που το σώσατε και είναι πάλι μάχιμο). Αν είστε κακός θεός, μην διασάσετε να διαλύσετε τις τελευταίες πόλεις του Lethys για να διευκολύνετε το έργο σας. Αν βγάλετε τους χωρικούς από τη μέση, η κατάκτηση γίνεται πολύ ευκολότερη. Καθώς εξαντλείται η πίστη του στο τελευταίο χωριό, ο Lethys παραδίνεται και σας δίνεται η ευκαιρία να τον αποτελειώσετε ή να του χαρίσετε την ζωή. Αν θέλετε να τον αφήσετε να ζήσει, απλά μπείτε μέσα στην δίνη όταν θέλετε. Αν αποφασίσατε να κατακτήσετε το τελευταίο του χωριό, πρέπει να διαλύσετε το ναό του για να αποκαλυφτεί η δίνη από κάτω.

Ο κύριος άρωτος

Ψάξτε στην ακτή κοντά στο χωριό σας (κι επίσης γύρω από το βουνό του Shaolin) για έναν περιέργο άντρα. Είναι δυνατόν; Σας κοροϊδεύει! Αν δεν μπορείτε να τον βρείτε, πιέστε το S για να τον εντοπίσετε: δεν είναι κανονικός ακόλουθος αλλά 'actor'. Σηκώστε τον κι ακούστε τι παράξενο έχει να σας πει. Αν 'πειραματιστείτε' λιγάκι μαζί του, θα διαπιστώσετε ότι δεν μπορεί να πάθει κακό. Ρίξτε τον πάνω σε ένα βουνό ή πνίξτε τον στην θάλασσα: δεν παθαίνει τίποτα!

Μπορείτε να αξιοποιήσετε την... τρομερή φυσική κατάσταση του τύπου. Ρίξτε τον από δω κι από κει μέσα σε ένα χωριό όπου σας λείπουν μερικά belief points. Μπορείτε επίσης να τον βγάλετε έξω από τον κύκλο επιρροής σας και να χρησιμοποιήσετε τη μικρή επέκταση της επιρροής για να κάνετε κάποιο miracle. Είναι ευκολότερο να επηρεάζετε τα χωριά του τρίτου κόσμου χωρίς να επεκτείνετε στην πραγματικότητα τον κύκλο της επιρροής σας. Αν θέλετε, ταίστε τον στον πλάσμα σας: ακόμα και το πεπτικό σύστημα του βοηθού σας δεν μπορεί να τον βλάψει. Πειρα-



Το πλάσμα παρατηρεί τους χωρικούς και μαθαίνει.



Η πολύ γυμναστική θα δυναμώσει σημαντικά το πλάσμα σας.



Οδηγήστε το πλάσμα σας σε ουδέτερα χωριά για να κερδίσετε πιστούς.

μαστιγείτε με την άνεσή σας με τον μικρό κύριο άρωτο... φημιολογείται ότι μπορεί να θυσιαστεί για άπειρο prayer power.

Η δίνη για τον τέταρτο κόσμο

Η αρχή του τέταρτου κόσμου είναι θανατηφόρα και ανάλογα με το πώς θα αντιμετωπίσετε το χάος, πρέπει να ρίξετε διαφορετικά πράγματα μέσα στην δίνη. Αν θέλετε να σώσετε το αρχικό σας χωριό στον τέταρτο κόσμο, βάλτε μέσα τόνους ξυλείας (θα σας βοηθήσουν τα wood one-shot miracles) και ακόμα πιο πολλούς χωρικούς.

Ακόμα όμως κι αν δεν θέλετε να σώσετε το χωριό, καλό θα ήταν να βάζατε όσα περισσότερα wood miracles μπορείτε και να έχετε υπομονή. Μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε για να γεμίσετε το village store μόλις εγκατασταθείτε καλά στην περιοχή. Ρίξτε μέσα και μπόλικά τρόφιμα - δεν θα ξαναρθείτε σε αυτόν τον κόσμο, άρα μην τα αφήσετε να χαμαιστούν.

Ο ΤΕΤΑΡΤΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Ο τέταρτος κόσμος σας μεταφέρει στον πρώτο χάρτη - αν και έχουν αλλάξει πάρα πολλά. Ο Nemesis έχει φέρει την καταστροφή στην χώρα: το πράσινο και ζωντανό τοπίο έχει γίνει τώρα μια μίζερη ερημιά. Fireballs πέφτουν από τους ουρανούς και κεραυνοί σημαδεύουν το χώμα: θα πρέπει να καταπολεμήσετε και τα δύο! Ή θα πολεμήσετε για να κρατήσετε το χωριό σας ανέπαφο ή θα γίνει ένας σωρός από στάχτες μπροστά στα μάτια σας.

Οι Guardian Stones

Στο πρώτο μέρος θα αναλύσουμε κάποιες ιδέες αντιμετώπισης του χάους. Υπάρχουν τρεις Guardian Stones που επηρεάζουν το περιβάλλον. Πρέπει να ολοκληρώσετε όλους αυτούς τους γρίφους για να επαναφέρετε τον κόσμο στην αρχική του μεγαλοπρέπεια.

Guardian Stone #1: Το τοτέμ. Βρίσκεται κάτω από μια physical shield έξω από την επιρροή σας. Κατακτήστε το διπλανό χωριό για να εμφανιστεί το scroll που ενεργοποιεί την δοκιμασία.

Guardian Stone #2: Τα ogres. Ο Sleg, γιος του Sleg, φρουρεί την δεύτερη Guardian Stone και δεν θα σας αφήσει έτσι εύκολα να την πλησιάσετε. Οδηγήστε το πλάσμα σας κοντά του για να ξεκινήσετε τη μάχη.

Guardian Stone #3: Ο ερωτοχτυπημένος. Ολοκληρώστε αυτή την δοκιμασία αφού καταστρέψετε πρώτα τις δύο άλλες Guardian Stones. Το scroll βρίσκεται πάνω από μια καλύβα στο κέντρο του χάρτη.

Πώς να επιβιώσετε στο χάος

Η αρχή του τέταρτου κόσμου είναι εξαιρετικά δύσκολη. Fireballs πέφτουν από τον ουρανό, κεραυνοί χτυπάνε το χωριό σας και ενοχλητικά gremlins κλέβουν τους πιστούς σας. Από πού να αρχίσει κανείς; Όπως και σε ολόκληρο το Black & White, έτσι κι εδώ υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τρόποι προσέγγισης. Κάποιοι από αυτούς είναι:

Η διάσωση του αρχικού χωριού: Μπορείτε να σώσετε το αρχικό σας χωριό; Τα fireballs πέφτουν γρήγορα και μανιωδώς στην αρχή αλλά δεν κάνουν ζημιά, πράγμα που θα πεί ότι έχετε λίγο χρόνο για να προετοιμαστείτε πριν να δυσκολέψουν πραγματικά τα πράγματα. Όταν σας ειδοποιήσει η καλή συνείδηση ότι μερικά fireballs πλησιάζουν το χωριό σας, τότε είναι που θα αρχίσουν τα προβλήματα.

Για να σώσετε το αρχικό χωριό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον dispenser των shield one-shots για σηκώσετε κάποια προστασία γύρω από το χωριό, αλλά χωρίς την prayer power δεν θα κρατηθεί για πολύ. Αν θέλετε λοιπόν να κρατήσετε μακριά τα fireballs από το χωριό σας, θα χρειαστείτε χωρικούς... και πολλούς μάλιστα! Γι' αυτό πρέπει να έχετε ρίξει όσο περισσότερους μπορούσατε μέσα στην δίνη του προηγούμενου κόσμου. Όταν φτάσετε στον τέταρτο κόσμο, ανεβάστε το τοτέμ αρκετά ψηλά για να μπορέσετε να διατηρήσετε την ασπίδα. Ενώ η ασπίδα είναι ανεβασμένη, οδηγήστε το πλάσμα στο κοντινό χωριό πάνω από τον γρίφο του τοτέμ κι αρχίστε τον εντυπωσιασμό. Ή μπορείτε να στείλετε το πλάσμα σας να τακτοποιήσει το ogre και να ξεφορτωθεί τους κεραυμούς - και μετά τα fireballs!

Αν δεν θέλετε να κρατήσετε την ασπίδα, μπορείτε αν προτιμάτε να πιάνετε στον αέρα τα fireballs πριν να χτυπήσουν τα κτίριά σας. Αυτό το κόλπο όμως είναι εξαιρετικά δύσκολο και θα πρέπει να μείνετε απασχολημένοι στο πιάσιμο fireballs ενώ θα μπορούσατε να κάνετε κάτι άλλο (όπως να κατακτήσετε το επόμενο χωριό).

Αγνοήστε το αρχικό χωριό: Κάτι άλλο που μπορείτε να κάνετε (αν και ελαφρώς σατανικό) είναι να αγνοήσετε τελείως το αρχικό σας χωριό. Συγκεντρωθείτε αποκλειστικά στην κατάκτηση του γειτονικού χωριού που σας οδηγεί ύστερα στο τοτέμ που ελέγχει τα fireballs. Οδηγήστε το πλάσμα σας εκεί με ένα leash και συνδέστε το στο village center και τα σπίτια με το leash of compassion.

Βοηθήστε στον εντυπωσιασμό με μερικά ιπτάμενα δέντρα πάνω

από το χωριό. Τα περισσότερα από αυτά θα σας δώσουν λογικά μερικά belief points. Αν έχετε κάποια artifacts από τον τρίτο κόσμο, πετάξτε τα και αυτά - όσο πιο χαμηλά τόσο πιο καλά (καταφέραμε ένα 230 μόνο με έναν 'ιερό' βράχο!). Αν θέλετε, μπορείτε να πετάξετε ένα artifact έτσι ώστε να προσγειωθεί στην μέση του χωριού. Θα πάρετε ένα καλό ποσό belief points και μια μικρή ροή ύστερα. Αυτό θα πει όμως ότι το πρώτο σας χωριό θα ισοπεδωθεί. Μην φοβάστε: οι γραμμές στο χώμα που σχημάτιζαν το village center και το workshop μπουρούν να επισκευαστούν.

σκευάζοντας σπίτια και άλλα civic buildings - ή ρίχνοντας ακόμα ένα village center.

Χρησιμοποιήστε αυτή την τακτική για να πλησιάσετε ουδέτερα ή εχθρικά χωριά. Αν πλησιάσετε αρκετά κοντά, μπορείτε να ρίξετε ξύλα ή τρόφιμα μέσα στο village center τους, να κάνετε φιλικά miracles, να πετάξετε μερικά fireballs και να κάνετε ότι χρειαστεί προκειμένου να αλλαξοπστήσουν οι χωρικοί και να κατακτήσετε το χωριό.

Guardian Stone #1: Ο γρίφος του Τοτέμ

Για να εμφανιστεί το scroll που



Είναι καλό να βοηθάτε τους χωρικούς με τις καθημερινές ασχολίες.

τον στύλο που συνδέεται μαζί με το καμπανάκι: θα δείτε ότι είναι πολύ πιο εύκολο να το πετύχετε και θα λιγοστεύουν οι πιθανότητες να αποτύχετε λόγω καθυστέρησης.

Μελωδία #1 (από αριστερά προς τα δεξιά): Καμπανάκι 1, Καμπανάκι 2, Καμπανάκι 3

Μελωδία #2 (από αριστερά προς τα δεξιά): Καμπανάκι 1, Καμπανάκι 2, Καμπανάκι 3, Καμπανάκι 5, Καμπανάκι 2

Μελωδία #3 (από αριστερά προς τα δεξιά): Καμπανάκι 1, Καμπανάκι 2, Καμπανάκι 3, Καμπανάκι 5, Καμπανάκι 2, Καμπανάκι 3, Καμπανάκι 1

Μελωδία #4 (από αριστερά προς τα δεξιά): Καμπανάκι 1, Καμπανάκι 2, Καμπανάκι 3, Καμπανάκι 5, Καμπανάκι 2, Καμπανάκι 3, Καμπανάκι 1, Καμπανάκι 4, Καμπανάκι 1

Ολοκληρώνοντας τον γρίφο του Τοτέμ, θα καταστρέψετε την Guardian Stone που προκαλεί τα fireballs - τι ανακούφιση! Με την εξουδετέρωση των fireballs θα μπορέσετε επιτέλους να εξασφαλίσετε την ειρήνη στο χωριό σας... περίπου. Υπάρχει ακόμα το θέμα των κεραυνών και τον ενοχλητικούς gremlins που κλέβουν τους ακόλουθους σας. Παρόλα αυτά, τώρα που δεν έχετε τα fireballs να σας απασχολούν, μπορείτε να ξαναχτίσετε το πρώτο χωριό. Ακόμα και στην περίπτωση που τα κτίρια είχαν ισοπεδωθεί, μπορείτε να αναθέσετε μερικούς εργάτες και ξύλα για να αρχίσει η διαδικασία της ανόρθωσης.

Guardian Stone #2: Το Οgre-φρουρός

Ο Oleg, ο γιος του Sleg (το Ogre από τον πρώτο κόσμο) φρουρεί την Guardian Stone που ελέγχει την βροχή και τους κεραυνούς. Το ogre βρίσκεται έξω από τον κύκλο επιρροής σας, αλλά δεν χρειάζεται να τον πλησιάσετε οι ίδιοι για να ολοκληρώσετε την δοκιμασία αυτή. Απλά δέστε

το πλάσμα σας με ένα leash κι οδηγήστε το κοντά του. Δέστε το leash of aggression πάνω στον Sleg και η μάχη θα αρχίσει αυτόματα μόλις τον πλησιάσετε.

Η μάχη είναι απλή, όπως αυτή που κάνετε μαζί με τον Guide στον πρώτο κόσμο ή κάποια άλλη στους άλλους δύο κόσμους. Κάντε πολλαπλά κλικ πάνω στο ogre για να βάλετε επιθέσεις στην σειρά και το heal όταν η υγεία του πλάσματος πέσει επικίνδυνα. Μην ξεχνάτε την ειδική κίνηση (το gesture του αστεριού) για να κάνετε μια αποτελεσματική επίθεση.

Νικώντας το ogre θα εξαφανιστεί η βροχή, οι κεραυνοί και οι περισσότερα gremlins καταστρέφοντας την Guardian Stone.

Guardian Stone #3: Ο απελπισμένος

Θα εντοπίσετε το scroll αυτής της δοκιμασίας όταν οι άλλες δύο Guardian Stones έχουν καταστραφεί. Το scroll βρίσκεται πάνω από έναν μικρό καταυλισμό στο κέντρο του χάρτη. Για να ολοκληρώσετε την αποστολή, πρέπει να συνοδέψετε μια γυναίκα (την Keiko) από το χωριό των Ατζέκων πάνω στο λόφο στον μοναχικό άντρα από την εισαγωγή του πέμπτου κόσμου - βρίσκεται στην δική του καλύβα πάνω σε έναν άλλο λόφο.

Όπως συνήθίζεται, υπάρχουν διάφορες τακτικές που μπορείτε να εφαρμόσετε:

* Χωρίς να έχετε επιρροή στο χωριό των Ατζέκων ή κοντά στην καλύβα του απελπισμένου, μπορείτε να οδηγήσετε το πλάσμα σας στο χωριό με ένα leash και να τραβήξετε την προσοχή του πάνω στην Keiko μέχρι να την σηκώσει στα χέρια του. Με το leash πάλι, οδηγήστε το πλάσμα μέχρι την καλύβα του ερωτοχτυπημένου πάνω στον λόφο. Η προσέγγιση αυτή είναι αρκετά δύσκολη. Το πλάσμα πρέπει να είναι πολύ καλά εκπαιδευμένο και



Βλέπω απέκτες χρωματάκι...

Απλά βάλτε αρκετούς εργάτες και ξύλα (υπάρχουν αρκετά δέντρα στον χάρτη). Αν επιβιώσετε το αρχικό χάος με αυτόν τον τρόπο, θα γείρει ελαφρώς η ζυγαριά προς το Κακό (αφού αγνοήσατε όλες τις απειλημένες κραυγές για βοήθεια) και σημαίνει επίσης πως θα αρχίσετε με λίγους μόνο ακόλουθους. Αρχίστε γρήγορα την αναπαραγωγή!

Η επέκταση της επιρροής σας

Θα αργήσετε πάρα πολύ αν, προκειμένου να επεκταθείτε στον χάρτη, χτίζετε σπίτια κι ενισχύετε την πίστη του village center με miracles και gestures. Προτιμήστε να χρησιμοποιήσετε την ρίψη village center. Φτιάξτε πέντε scaffolds και συνδυάστε τα για να φτιάξετε ένα μεγάλο scaffold. Με το scaffold στο χέρι, μετακινήστε τον κέρσορα κάπου έξω από τον κύκλο επιρροής.

Έχετε ελευθερία κινήσεων για λίγα δευτερόλεπτα όταν βγείτε έξω από τον κύκλο σας. Μέσα σε αυτό το χρονικό περιθώριο, τοποθετήστε το village center για να δημιουργηθεί ο δικός του κύκλος επιρροής. Προσθέστε εργάτες και ξύλα για να χτιστεί το village center και μετά επεκταθείτε κατα-

ενεργοποιεί τον γρίφο του Τοτέμ, πρέπει ή να επεκταθείτε αρκετά ώστε να φτάσετε τον προστατευμένο γρίφο ή να κατακτήσετε το διπλανό χωριό, το οποίο θα περιβάλλει το τοτέμ μέσα σε έναν καινούριο κύκλο επιρροής. Αφού είναι σχεδόν αδύνατο να διατηρήσετε ανέπαφο το αρχικό σας χωριό με τόσες επιθέσεις από fireballs και κεραυνούς, καλά θα κάνετε να κατακτήσετε το άλλο χωριό το συντομότερο δυνατό.

Όταν το χωριό βρεθεί υπό τον έλεγχό σας, θα εμφανιστεί ένα scroll πάνω από τον προστατευμένο γρίφο του τοτέμ. Ενεργοποιήστε το scroll για να απομακρυνθεί η ασπίδα, αποκαλύπτοντας έτσι τον γρίφο από κάτω. Για να λύσετε το μυστήριο, πρέπει να παρατηρήσετε τα καμπανάκια που χτυπάνε. Μόλις ολοκληρωθεί η μελωδία, πρέπει να αναπαράγετε την ακολουθία χτυπώντας τα καμπανάκια με το χέρι σας. Υπάρχουν πέντε καμπανάκια και τέσσερις μελωδίες. Υπάρχει επίσης χρονικό περιθώριο: πρέπει να χτυπάτε κάθε καμπανάκι γρήγορα, γιατί αλλιώς θα αρχίσετε όλη την δοκιμασία από την αρχή.

Συμβουλή: Μην προσπαθείτε να χτυπήσετε το ίδιο το καμπανάκι. Δοκιμάστε να χτυπήσετε



Ειδυλλιακό τοπίο, δε νομίζετε;

να έχει μάθει πώς να παίρνει στα χέρια του τους χωρικούς, να μην τους τρωει και να τους τοποθετεί απαλά στο έδαφος. Το τελευταίο πράγμα που θέλετε είναι να καταλήξει η Keiko στο στομάχι του πλάσματος ή να εκσφενδονίζεται στην θάλασσα ή στην πλαγιά ενός βουνού!

* Αν ασκείτε επιρροή και στο χωριό των Ατζέκων (κατακτώντας το χωριό) αλλά και στην καλύβα του ερωτοχτυπημένου (επεκτείνοντας την επιρροή σας στην περιοχή), μπορείτε απλά να αρπάξετε την Keiko και να την βάλετε μπροστά από το χωριό του απελπισμένου. Απλά κι ωραία! Θα σας χρειαστεί όμως πολλή ώρα μέχρι να φτάσει ο κύκλος επιρροής σας κοντά στην καλύβα του τύπου.

* Ο ευκολότερος τρόπος να ολοκληρώσετε την δοκιμασία είναι επίσης και ο πιο σατανικός - απλά σκοτώστε την Keiko! Ο θάνατος της σπαράζει την καρδιά του ήδη απελπισμένου άντρα (τι

ψυχρός που είστε!), αλλά η αποστολή ολοκληρώνεται και η Guardian Stone καταστρέφεται! Σηκώστε την Keiko και ρίξτε την στην θάλασσα, στο στομάχι του πλάσματος ή ακόμα και στον βωμό για να θυσιαστεί. Αυτό που έχει σημασία είναι να πεθάνει.

Με την ολοκλήρωση αυτής της δοκιμασίας, η τελευταία Guardian Stone καταστρέφεται και ο κόσμος γίνεται ξανά όμορφος.

GOLD SCROLL #1: Το χωριό των ζωντανών νεκρών

Μόλις αφαιρεθούν και οι τρεις Guardian Stones, ένα Gold Scroll εμφανίζεται πάνω από μια μικρή ομάδα καλυβιών μέσα σε έναν βαθύ κρατήρα. Κάντε κλικ στο scroll για να ακούσετε πως ο βάνουσος Nemesiss καταράστηκε τους πιστούς αυτού του χωριού και τους μετέτρεψε σε ζωντανούς-νεκρούς. Μπορείτε να τους βοηθήσετε επαναφέροντας τα δύο τοτέμ στο χείλος του κρατήρα. Πριν όμως σκεφτείτε καν τον

κρατήρα, πρέπει να επεκτείνετε την επιρροή σας στην περιοχή ώστε να μπορέσετε να ακουμπήσετε τα τοτέμ.

Χρησιμοποιήστε το workshop για να κατασκευάσετε πέντε scaffolds. Με τα scaffolds χτίστε ένα village center όσο πιο κοντά στο χείλος μπορείτε (όχι όμως πολύ κοντά στο καταραμένο χωριό!). Όταν τοποθετήσετε αρχικά το κτίριο θα είστε εκτός του κύκλου επιρροής σας. Μην ξεχνάτε όμως ότι μπορείτε να επιδράσετε στο περιβάλλον για λίγο: αξιοποιήστε αυτό το μικρό διάστημα για να χτίσετε το village center. Μόλις τοποθετηθεί, θα έχετε έναν κύκλο επιρροής γύρω από το καινούριο χωριό υπό ανάπτυξη. Φέρτε μερικούς εργάτες από άλλα χωριά και δώστε τους λίγο ξύλα για να αρχίσουν τη δουλειά.

θα έχετε ολοκληρώσει με επιτυχία την αποστολή.

Όταν τελειώσετε με τα δύο τοτέμ, θα εμφανιστεί η δίνη για τον πέμπτο κόσμο. Αν δεν έχετε ολοκληρώσει ακόμα τις δοκιμασίες των silver scrolls, κάντε το τώρα. Προχωρήστε στην περιοχή της δίνης για μερικές συμβουλές γύρω από τα πράγματα που θα πρέπει να πάρετε μαζί σας στον τελευταίο κόσμο του παιχνιδιού.

SILVER SCROLL #1: Η δοκιμασία των ψαριών

Το silver scroll για την δοκιμασία των ψαριών βρίσκεται στην ακτή, κοντά σε έναν κυκλικό σχηματισμό στηλών. Ενεργοποιήστε το scroll για να ακούσετε την ιστορία του νεαρού ψαρά που θέλει να εντυπωσιάσει τον πάτερα του με μια καλή ψαριά. Αυτό



Και το ουράνιο τόξο στο δάθος να τραβεί το δέλεμα.

Το village center μάλλον δεν θα είναι αρκετό. Χρησιμοποιήστε μερική ξυλεία για να χτίσετε κάποια σπίτια ή ένα village store για να επεκταθεί η επιρροή σας. Κάντε miracles για μερικά belief points παραπάνω και για να αυξηθεί περισσότερο ο κύκλος επιρροής σας. Φέρτε κάμποσους εργάτες για να επιταχυνθεί η διαδικασία και δώστε τους πολλά ξύλα. Ο σκοπός σας είναι να επεκτείνετε την επιρροή σας γύρω από τα δύο τοτέμ.

Μόλις έχετε εδραιώσει την επιρροή σας, πρέπει να υψώσετε και τα δύο τοτέμ την ίδια στιγμή με την βοήθεια του πλάσματός σας. Οδηγήστε το πλάσμα σας στο τοτέμ με το leash of learning και δείξτε του πώς να υψώνει και να χαμηλώνει το τοτέμ - λογικά θα μάθει γρήγορα το κόλπο. Όταν αρχίσει να υψώνει το ένα τοτέμ, μετακινήστε το χέρι στο άλλο κι αρχίστε να το υψώνετε. Αν και τα δύο τοτέμ βρεθούν στο υψηλότερο σημείο ταυτόχρονα

που πρέπει να κάνετε είναι να οδηγήσετε τα ψάρια μέσα στον κύκλο του διχτύου. Όταν ακουμπάτε την επιφάνεια του νερού, τα ψάρια τρομάζουν κι απομακρύνονται.

Μην ξεχνάτε όμως, ότι τα ψάρια συνεχίζουν να κολυμπούν αφού τα τρομάξετε και δεν θα μείνουν μέσα στον κύκλο για πολύ. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να ακουμπάτε συνέχεια την επιφάνεια του νερού για να τα κρατάτε όλα μέσα. Ίσως να ήταν καλή ιδέα να βάλετε μαζί πολλές ομάδες ψαριών ώστε να τα σπρώχνετε με ένα μόνο άγγιγμα στην επιφάνεια του νερού.

Αν τα καταφέρετε, θα ξεκλειδωθεί ένα νέο πλάσμα. Όποτε θέλετε, μπορείτε να οδηγήσετε εδώ το πλάσμα σας για να το αντικαταστήσετε με την χελώνα.

SILVER SCROLL #2: Το επικίνδυνο μονοπάτι

Βρείτε ένα silver scroll πάνω σε μια μικρή καλύβα, στις αρχές



Ακόμα μία σκληρή ημέρα φτάνει στο τέλος της.

ενός επικίνδυνου μονοπατιού για να ξεκινήσετε την δοκιμασία. Μια γυναίκα σας ζητάει να την συνοδέψετε σε μια επικίνδυνη διαδρομή, καθώς πηγαίνει ένα γιατρικό στον αδελφό της που θα τον κάνει καλά. Καλό θα είναι να έχετε επιρροή στην περιοχή, γιατί θα σηκώσετε και θα πετάξετε πολλά πράγματα. Πριν ξεκινήσετε λοιπόν, θα πρέπει να έχετε κατακτήσει το χωριό των Ατζέκων.

Το πρώτο μέρος του μονοπατιού έχει επικίνδυνους λύκους. Η καλή συνειδηση θα σας προειδοποιήσει αλλά μην περιμένετε τόσο πολύ: προχωρήστε μόνοι σας μέχρι να βρείτε τους λύκους όταν κοιμούνται ακόμα. Σηκώστε κάθε λύκο και πετάξτε τον μακριά. Αν περιμένετε μέχρι να μάθετε για την ύπαρξή τους, θα επιτεθούν στην γυναίκα και τότε θα έχετε να κάνετε με πεινασμένους και γρήγορους λύκους αντί για ήρεμους λύκους που κοιμούνται (η επιλογή παραμένει δική σας).

Αφού βάλτε τους λύκους σε τροχιά, μην περιμένετε για την γυναίκα - προχωρήστε πάλι μπροστά για να ανιχνεύσετε την περιοχή. Το επόμενο μέρος (μετά από μια στροφή προς τα δεξιά) έχει πυκνές συστάδες δέντρων από τις δύο πλευρές του μονοπατιού. Όταν η γυναίκα πλησιάσει την περιοχή, κάποια από τα δέντρα θα αρπάξουν φωτιά και θα βλάψουν προφανώς την γυναίκα αν πλησιάσει.

Ξεριζώστε λοιπόν από πριν τα δέντρα και τους θάμνους και πετάξτε τα μακριά. Επειδή είναι πολλά, ίσως να μην προλάβετε να τα βγάλετε όλα. Στην χειρότερη περίπτωση, προσπαθήστε τουλάχιστον να καθαρίσετε τις πυκνές συστάδες γιατί σε αυτά τα σημεία η φωτιά εξαπλώνεται πολύ πιο γρήγορα. Όταν η γυναίκα έρθει στα σημεία της πυρκαϊγιάς, συνεχίστε να ξεριζώνετε δέντρα και θάμνους όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Ρίξτε τα πέρα από τον λόφο όπου δεν μπορούν να κάνουν κακό.

Το τελευταίο μέρος μπορεί να διαφέρει ελαφρώς, ανάλογα με το τι έχει γίνει στον κόσμο μέχρι τότε. Αν το πλάσμα σας βρήκε ένα άλλο οργε (όχι τον Sleg) και το νικήσατε, τότε το τελευταίο μέρος του μονοπατιού θα είναι πολύ απλό. Αν όχι, θα πρέπει να πετάξετε μερικά πρόβατα! Τα φλύαρα πλάσματα ίσως να ξυπνήσουν το ogre, το οποίο θα δει αμέσως την γυναίκα. Ζουμάρετε κοντά στο έδαφος, εντοπίστε τα πρόβατα και πετάξτε τα όσο το δυνατόν γρηγορότερα.

Η γυναίκα φτάνει τέλος στο χωριό και δίνει το φίλτρο στον αδελφό της. Δυστυχώς, η δοκιμασία αυτή δεν μπορεί ακόμα να ολοκληρωθεί στο Black & White - κάθε φορά που φτάνετε, η γυναί-

κα έχει μείνει από φίλτρα. Θα έπρεπε λογικά να έχετε τρεις προσπάθειες, αλλά η πρώτη παύεται σαν να είναι ήδη πολύ αργά. Μόλις όμως κυκλοφορήσει το patch (κάτι που μπορεί να έχει γίνει ήδη τώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές), η δοκιμασία θα ολοκληρώνεται κανονικά. Η ανταμοιβή δεν είναι καθόλου ευκαταφρόνητη... ξεκλειδώνεται ο λύκος σαν υποψήφιο πλάσμα.

SILVER SCROLL #3: Ο Creature Breeder

Βρείτε ένα silver scroll πάνω από μια μικρή καλύβα (σε ένα λόφο κοντά στην ακτή) για να συναντήσετε έναν ακόμα creature breeder. Θα σας προσφέρει κάποια ξεκλειδωμένα πλάσματα (τα ίδια με τον πρώτο κόσμο). Οδηγήστε το πλάσμα σας στον breeder με ένα λουρί αν θέλετε να κάνετε... απόσυρση!

Η διάσωση του Thomas

Στην κορυφή ενός λόφου θα δείτε έναν λαβύρινθο: κάντε κλικ στο ερωτηματικό για οδηγίες. Ο Thomas πρέπει να φτάσει στην έξοδο αποφεύγοντας τον λύκο και κάνοντας κλικ στην κατεύθυνση που θέλετε να ακολουθήσει. Ο Thomas κινείται ένα τετράγωνο την φορά, ενώ ο λύκος δύο (εκτός βέβαια αν συναντήσει εμπόδιο). Ο λύκος, όταν έχει την δυνατότητα, κατευθύνεται πάντα προς το μέρος του Thomas. Τέλος, μπορείτε να κάνετε κλικ πάνω στον Thomas για να χάσει επίτηδες τον γύρο του.

Η δίνη για τον Πέμπτο Κόσμο

Ο πέμπτος κόσμος ξεκινά με πολύ λίγα ξύλα - δεν θα υπάρχουν πολλά δέντρα γύρω σας και θα αργήσετε να βρείτε κάποιον σχετικό dispenser. Όσο έχετε επιμονή λοιπόν, ταιστέ την δίνη με ξύλα - πολλά ξύλα. Ρίξτε επίσης χωρικούς, τρόφιμα και όσα one-shot miracles βρίσκονται διασκορπισμένα. Τα ξύλα πάντως είναι, όπως θα διαπιστώσετε, το σημαντικότερο. Καθαρίστε όλα τα village stores και ξεριζώστε και μερικά δάση αν χρειαστεί. Μην ξεχάσετε τέλος να ρίξετε και μερικά artifacts - θα τα χρειαστείτε με τους ψυχρούς χωρικούς που σας περιμένουν.

Ο ΠΕΜΠΤΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Η στιγμή που θα αντιμετωπίσετε το Nemesis είναι πια πολύ κοντά. Αυτό το βασίλειο είναι γεμάτο με ουδέτερα κι εχθρικά χωριά (αν και τα περισσότερα είναι υπό την στενή επίβλεψη του Nemesis). Γι' άλλη μια φορά, το πλάσμα σας είναι εκτός λειτουργίας: ο Nemesis καταράστηκε το κακόμοιρο ζωάκι σας και σύντομα θα μάθετε ότι ο βοηθός σας



Θεέ μου, κάνε το θαύμα σου!



Όπως και να 'χει, τα θαύματα τραβούν την προσοχή.



Έπιασε φωτιά η αποθήκη του Σάμι, κινδυνεύει η Λόλα...



Ποια φωτιά να πρωτοσβίσουμε;

έχει χάσει την δύναμή του, έχει αλλάξει το alignment στο ακριβώς αντίθετο και αργά αλλά σταθερά συρρικνώνεται. Μην περιμένετε λοιπόν να σας βοηθήσει!

Αν είχατε ολοκληρώσει το silver scroll με τους εξερευνητές στον πρώτο κόσμο, είστε σε καλύτερη κατάσταση - έχετε μια ακόμα πόλη για να μεγαλώσετε, άρα περισσότερους πιστούς, άρα μεγαλύτερη δύναμη. Αν ριζάτε επίσης μια καλή δόση ξύλων στην δίνη του τέταρτου κόσμου, θα είστε ακόμα πιο ευχαριστημένοι - δεν υπάρχουν πολλά δέντρα στο σημείο εκκίνησης.

Όταν είστε έτοιμοι, αρχίστε να χτίζετε το αρχικό σας χωριό. Αναθέστε στους εργάτες να φτιάχουν σπίτια και όλα τα απαραίτητα civic buildings (village store, graveyard, workshop, creche) και μετά βάλτε μερικούς farmers και

breeders για να αρχίσει ο πολλαπλασιασμός.

Ο τελευταίος κόσμος του Black & White λύνεται με μια βαθμιαία ανάπτυξη και μια αργή μα σταθερή κατάκτηση των εχθρικών χωριών. Πρέπει να ξεπεράσετε κατά πολύ τα belief points του Nemesis - σε μια περίπτωση γύρω στα 1.500 και σε μια άλλη σχεδόν τα 6.000. Δύσκολη υπόθεση, αλλά έχετε μερικά χρήσιμα εργαλεία στην διάθεσή σας που θα σας λύσουν τα χέρια.

1. Υπάρχει ένας dispenser που παράγει extreme fireballs κάτω από μερικούς βράχους, στο βουνό μπροστά από το αρχικό σας χωριό. Το miracle αυτό θα σας φανεί χρήσιμο όχι μόνο για επιθέσεις αλλά και για να κατακτήσετε τα χωριά: τίποτε δεν προκαλεί περισσότερη εντύπωση στους χωρικούς από πέντε τρομερά

fireballs να ξύνουν τις καμινάδες των σπιτιών τους! Να προσέχετε πολύ όμως την περιοχή γύρω από τον dispenser. Ένα λάθος χτύπημα στα βράχια από πάνω του θα προκαλέσει μια φοβερή κατολίωση που θα θάψει τον dispenser κάτω από τόνους μικρών βράχων. Δεν θα έχετε ούτε τον χρόνο ούτε την υπομονή να τον ξεθάψετε στην συνέχεια. Αποθηκεύστε τις φουσκάλες όταν δεν τις χρησιμοποιείτε.

2. Ολοκληρώστε το silver scroll του δράκου (αφού κατακτήσετε το χωριό των Θιβητιανών κάτω από την spiritual shield) για ένα καλό βραβείο: έναν dispenser του winged creatures. Χρησιμοποιήστε αυτά τα miracles για να κερδίσετε περίπου 100 belief points σε κάθε χρήση. Σιγουρευτείτε ότι τα κάνετε μπροστά από μεγάλα πλήθη - μην τα χαραμίζετε για λίγους μό-

νο παρατηρητές! Ο dispenser κάνει πολλή ώρα για να φορτιστεί, γι' αυτό μόλις ολοκληρώσετε την αποστολή του δράκου, να ελέγχετε συχνά και κάθε φορά που εμφανίζεται μια φουσκάλα, να την βγάζετε και να την αποθηκεύετε κάπου ώστε να έχετε πολλές όταν τις χρειαστείτε.

Για περισσότερα κόλπα που θα κάνουν ακόμα και τους πιο ψυχρούς χωρικούς να πιστέψουν, διαβάστε στο τέλος του κεφαλαίου για τον πέμπτο κόσμο.

Το λιοντάρι-πλάσμα του Nemesis περιπλανιέται στο κέντρο του χάρτη για την αρχή του παιχνιδιού. Αν οδηγήσετε το πλάσμα στην περιοχή (όταν για παράδειγμα πλησιάσετε το χωριό των Θιβητιανών) να είστε σίγουροι ότι θα το συναντήσετε. Το λιοντάρι θα συνδέσει πάνω σας το leash of aggression και θα αρχίσει να πετάει fireballs. Ίσως μάλιστα να αναγκαστείτε να πολεμήσετε περιστασιακά. Μετά από λίγο, το λιοντάρι θα γίνει ακόμα πιο επιθετικό και θα αρχίσει να πλησιάζει τις υπολοίπες πόλεις σας. Ίσως να κλωτσήσει το village store ή να πετάξει δύο-τρεις βράχους. Να το κοιτάτε που και που.

Για να ολοκληρώσετε αυτό το επίπεδο, πρέπει να κατακτήσετε και να κρατήσετε υπό τον έλεγχό σας τις πόλεις και τα wonders του Nemesis. Αν αφήσετε το Nemesis να ξανακερδίσει κάποια πόλη, θα πρέπει να ξαναπάρτε την πόλη και να ριζέτε συνολικά άλλα 1.000 belief points. Ο πέμπτος κόσμος είναι αρκετά δύσκολος - μην δυσκολεύεμα ακόμα περισσότερο τα πράγματα με το να χάνετε τις πόλεις σας! Να παρακολουθείτε από κοντά τα belief points: κάντε μερικά φιλικά miracles, δώστε μερικές πρώτες ύλες και γενικότερα κρατήστε τους πιστούς ευχαριστημένους (ή κατατρομαγμένους) για να έχετε εγγυημένα πολλά belief points.



Οι μύλοι της Μάνης.



Ας μάθουμε να κάνουμε και το lightning bolt.



Τοποθετίστε bookmarks για γρήγορες κι εύκολες μετακινήσεις.

SILVER SCROLL #1: Οι εξερευνητές... ξανά

Αν είχατε αντιμετωπίσει τους εξερευνητές με έναν καλό και φιλικό τρόπο (είχατε δώσει δηλαδή ξύλα, τρόφιμα και ζώα), τότε οι ευγνώμονες θαλασσοδούκοι θα επιστρέψουν με την ανταμοιβή σε αυτόν τον κόσμο. Θα δείτε το silver scroll μέσα στο καράβι τους, στην ακτή. Κάντε κλικ πάνω του για να ακούσετε τι έχουν να σας πουν.

Σαν ανταμοιβή, οι εξερευνητές σας προσφέρουν ένα καινούριο πλάσμα, την πολική αρκούδα καθώς επίσης και μια καινούρια πόλη. Χρησιμοποιήστε αυτήν την πόλη αποκλειστικά σαν... κέντρο αναπαραγωγής. Μπορείτε στην συνέχεια να παίρνετε από εδώ τους χωρικούς και να τους τοποθετείτε σε όποιο άλλο χωριό θέλετε. Μην φοβάστε αν χάσετε αυτό το χωριό αργότερα στο παιχνίδι: δεν είναι απαραίτητο για να ολοκληρώσετε τον πέμπτο κόσμο. Συγκεντρωθείτε περισσότερο στο κύριο χωριό σας με το ναό και στα άλλα χωριά του Nemesis που κατακτάτε, αυτά που περιέχουν wonders.

SILVER SCROLL #2: Stanley ο λύκος

Ο Stanley χρειάζεται την βοήθειά σας! Πεινάει και πρέπει να τον οδηγήσετε στο φαγητό του, τα τροφαντά προβατάκια. Για να τον κατευθύνετε, απλά χτυπάτε ένα από τα τέσσερα καμπανάκια του λαβύρινθου - ο λύκος θα προχωρήσει προς την πηγή του ήχου.

Για να οδηγήσετε με επιτυχία τον Stanley στο δείπνο του, χτυπήστε τα ακόλουθα καμπανάκια με την σειρά. Κοιτάξτε τον γρίφο έτσι ώστε ο Stanley να ξεκινάει στα δεξιά και εσείς να βλέπετε τον λαβύρινθο με την πινακίδα-ερωτηματικό στο κάτω μέρος της οθόνης.

1. Κάτω καμπανάκι
2. Δεξί καμπανάκι
3. Πάνω καμπανάκι

4. Αριστερό καμπανάκι
5. Πάνω καμπανάκι
6. Αριστερό καμπανάκι
7. Κάτω καμπανάκι
8. Δεξί καμπανάκι

Είναι μια εύκολη δοκιμασία με μια τρομερή ανταμοιβή. Επειδή οδηγήσατε τον Stanley στα πρόβατά του μπορείτε πια να επιλέξετε σαν πλάσμα σας το λιοντάρι!

Η spiritual shield των Θιβετιανών

Το γειτονικό χωριό των θιβετιανών είναι ένας ελκυστικός πρώτος στόχος - έχει χαμηλό belief και δεν θα μπορεί να αντισταθεί για πολύ στο πλάσμα σας ή σε μια ομοβροντία από extreme fireballs. Πριν όμως προλάβετε να επιχειρήσετε οτιδήποτε, ο Nemesis καταλαβαίνει κι αυτός



Είμαι ένας φτωχός και μόνος... τίγρης!

την αξία του χωριού κι αποφασίζει να κάνει κάτι για να σας εμποδίσει να το κατακτήσετε: υψώνει μια spiritual shield γύρω από το χωριό. Ευτυχώς όμως, δεν είναι δύσκολη υπόθεση η απενεργοποίηση της ασπίδας.

Θα παρατηρήσατε σίγουρα τρεις βράχους που τροφοδοτούν την ασπίδα. Για να πέσει η ασπίδα, πρέπει να βγάλετε από τη μέση τον πιστό του Nemesis που χορεύει γύρω από κάθε βράχο - και δεν χρειάζεται να το κάνετε ο ίδιος, μπορείτε να βάλετε το πλάσμα σας! Οδηγήστε τον βοηθό σας σε κάθε πέτρα και διατάξτε το να σηκώσει τον χορευτή. Στην συνέχεια πείτε του να τον αφή-

σει κάπου αλλού (ή να τον πετάξει ή να τον φαιει). Αν φύγουν οι τρεις χορευτές, φεύγει και η ασπίδα.

Δέστε το πλάσμα στο village store για να αρχίσει η διαδικασία του εντυπωσιασμού. Βοηθήστε με μερικά εντυπωσιακά extreme fireballs. Αν το πλάσμα σας έχει μάθει να ανεφοδιάζει village stores και να θεραπεύει χωρικούς, το χωριό δεν θα αργήσει να έρθει με το μέρος σας.

SILVER SCROLL #3: Ο Μαγικός Δράκος

Όταν κατακτήσετε το χωριό των Θιβετιανών, θα μπορέσετε να προχωρήσετε στην δοκιμασία του μαγικού δράκου η οποία ενεργοποιείται από το silver scroll κοντά σε μια είσοδο ορυχείου (μπορείτε να έχετε ενεργοποιήσει το scroll πριν την κατάκτηση του χωριού, αλλά δεν θα έχετε αρκετά μεγάλο κύκλο επιρροής για να την ολοκληρώσετε). Κάντε κλικ στο scroll κι ακούστε τι έχουν να σας πουν οι κυνηγοί του μεγάλου δράκου. Σκοπεύουν να πολεμήσουν τον δράκο μέσα στην σπηλιά αλλά χρειάζονται την βοήθειά σας.

Πρώτα, οι κυνηγοί είναι πληγωμένοι. Χρησιμοποιήστε ένα heal one-shot ή κάντε ένα από κάποιο από τα worship sites (ίσως να χρειαστούν μερικοί πιστοί για να παράγουν prayer power). Όταν θεραπευτούν οι κυνηγοί, θα είναι σχεδόν έτοιμοι να πολεμήσουν τον δράκο και θα αποκαλύψουν κι άλλα στοιχεία του σχεδίου τους. Σκοπεύουν να γεμίσουν το ορυχείο με καπνό για να τυφλώσουν τον δράκο - ο δράκος δεν θα μπορέσει να προβλέψει την επίθεσή!

Οι κυνηγοί σας ζητούν να ανάψετε την πυρά στην είσοδο του ορυχείου. Ρίξτε ένα fireball στην πυρά (είτε one-shot είτε gesture) από κοντά όμως - μην ρισκάρете να πυρπολήσετε τους κυνηγούς

μαζί! Οι φλόγα φουντώνει και η πυρά γεμίζει το ορυχείο με καπνούς. Οι κυνηγοί μπαίνουν μέσα.

Ακολουθήστε την πρόοδο των κυνηγών ακούγοντας κάθε τρύπα. Πρέπει να ακούσετε τους κυνηγούς για να ολοκληρωθεί η αποστολή. Αφού ακούσετε τα δρώμενα, κάντε ζουμ στην έξοδο του ορυχείου και ακούστε τους νικηφόρους κυνηγούς. Σαν ανταμοιβή σας προσφέρουν τον θησαυρό που βρήκαν μέσα στο λημέρι στο δράκου: ένα dispenser του winged creature, ένα πολύτιμο εργαλείο που θα σας βοηθήσει στους σκληρούς χωρικούς αυτού του κόσμου. Ο dispenser αργά αλλά σταθερά φορτίζει γι' αυτό κάθε φορά που εμφανίζεται μια φουσκάλα να την αποθηκεύετε για μελλοντική χρήση.

SILVER SCROLL #4: Η αλλαγή στην καφετιά αρκούδα

Μόλις κατακτήσετε το μικρό Ιαπωνικό χωριό κοντά στην ακτή (την ίδια ακτή με τους εξερευνητές), ένα silver scroll εμφανίζεται πάνω από μια καλύβα. Κάντε κλικ πάνω του για να μάθετε για την τρομερή δυσωδία που βασανίζει το χωριό. Όπως φαίνεται, κάποιος ξέχασε να καθαρίσει τις βρωμίες της αρκούδας του στο δάσος!

Δεν είναι η καλύτερη δουλειά για έναν θεό, αλλά κάποιος πρέπει να την κάνει. Κάντε ζουμ στο έδαφος και αρχίστε να ψάχνετε το δάσος για τα βρωμερά περιττώματα. Ίσως να θέλετε να ξεριζώσετε μερικά δέντρα για να βλέπετε καλύτερα (μην τα πετάξετε μακριά για να χαραμιστούν, βάλτε τα μέσα στο village store). Αν δυσκολευτείτε, δυναμώστε τον ήχο και προσπαθήστε να ακούσετε τις μύγες που συχνάζουν σε τέτοια μέρη. Πλησιάστε το βουητό και εντοπίστε την πηγή της δυσωδίας. Μαζέψτε τα με το χέρι



Εξασκηθείτε στο πέταγμα της πέτρας... θα σας χρησιμεύσει αργότερα.

σας (μην σιχαίνεστε!) και ρίζετε τα στην θάλασσα. Ουφ!

Μόλις τελειώσετε με το καθή- ρισμα, θα σας προσφερθεί σαν ανταμοιβή ένα ακόμα καινούριο πλάσμα, η καφετιά αρκούδα! Οδηγήστε το πλάσμα σας στην καφετιά αρκούδα με ένα λουρί για να αλλάξετε πλάσματα αν θέ- λετε.

SILVER SCROLL #5: Ο πληροφοριοδότης

Αφού κατακτήσετε το Ιαπωνι- κό χωριό, θα μπορείτε να ενεργο- ποιήσετε ένα silver scroll που εμφανίζεται μόνο τις νύχτες. Το scroll αυτό θα το βρείτε πάνω από μια μικρή πυρά μέσα στο δάσος (ή ότι έχει μείνει από το δάσος αν το ξεριζώσατε προη- γουμένως). Κάντε κλικ πάνω του και ένας βοηθητικός πληροφοριο- δότης θα σας δώσει κάποιες εξαι- ρετικά χρήσιμες πληροφορίες.

Την πρώτη νύχτα, ο πληροφοριο- διοδότης σας λει πως το πλά- σμα σας υποφέρει από μια ψυχι- κή κατάρα. Σας δείχνει το wonder που ρουφάει την δύναμη του πλάσματος. Επιστρέψτε μια δεύ- τερη νύχτα και θα μάθετε πως μια άλλη κατάρα επηρεάζει το alignment του πλάσματος - είναι το αντίθετο του δικού σας align- ment. Ο πληροφοριοδότης σας αποκαλύπτει επίσης το wonder που ελέγχει το alignment του πλάσματος σας. Τέλος, την τρίτη νύχτα, ο πληροφοριοδότης σας εξηγεί πως το πλάσμα σας συρ- ρικνώνεται σιγά-σιγά μέχρι να εκ- μηδιστεί. Κλείνοντας την συζή- τηση, σας αποκαλύπτει το wonder που προκαλεί το πρόβλημα.

Βροχή μετεωριτών

Λίγο μετά την κατάκτηση του κεντρικού και πολύ σημαντικού χωριού του πέμπτου κόσμου, του Ελληνικού (το οποίο έχει στο worship site του το wood miracle), σας περιμένει μια δυσάρεστη έκ- πληξη. Αρχίζει να βρέχει μετεωρί-



Εκτοξεύοντας χωρικούς στον αέρα...

τες... κι όταν λέμε βρέχει το εννο- ούμε. Αυτή η καταστροφή θα ισοπεδώσει σχεδόν το Ελληνικό χωριό.

Μόλις αποκτήσετε τον έλεγχο του Ελληνικού χωριού, σιγουρευ- τείτε ότι έχετε πιστούς με το water miracle μέσα στο worship site. Η κακή συνείδηση σας προει- δοποιεί για τους μετεωρίτες που πλησιάζουν. Έχετε αρκετές πιθα- νές λύσεις. Μπορείτε να προ- σταθήστε να τους πιάσετε κα- θώς πέφτουν, πράγμα πολύ-πο- λύ δύσκολο. Αν συγκρουστούν, αγνοήστε την ζημιά που κάνουν στα κτίρια και βιαστείτε να σβή- σετε τις φωτιές χρησιμοποιώ- ντας το water miracle. Να θυμά- στε ότι όταν σταματήσει να βρέ- χει, θα έχετε σχεδόν άπειρα ξύλα στην διάθεσή σας.

Μην ανησυχείτε, η βροχή τε- λειώνει κάποτε και η δυσάρεστη έκπληξη δεν θα επαναληφτεί. Αρχίστε τις επισκευές στο χωριό στέλνοντας μερικούς από τους επιζήσαντες χωρικούς στο worship site και κάνοντας το wood miracle ξανά και ξανά μέχρι να γεμίσει το village store στο Ελληνι- κό χωριό. Όταν τελειώσετε, αρχί- στε την αναπαραγωγή για να γε-

μισουν αυτά τα σπίτια και για να μην χάσετε το χωριό μόνο και μό- νο επειδή δεν θα έχει μείνει κά- ποιος για να ζει εδώ.

Πώς θα υποκύψουν τα σκληρά καρύδια;

Τα 1.500 belief points ακούγο- νται πραγματικά πολλά... φαντα- στείτε τα 6.000! Ακολουθούν με- ρικές συμβουλές για τους ψυ- χρούς χωρικούς που θα συναντή- σετε στον πέμπτο κόσμο.

1. Μην ξεχνάτε την μέθοδο της ρίψης village center για να επε- κταθείτε. Κατασκευάστε τέσσερα scaffolds και συνδυάστε τα. Οδη- γήστε το χέρι έξω από τον κύκλο επιρροής σας (όσο πιο μακριά μπορείτε) και τοποθετήστε το κτίριο για να ιδρύσετε ένα και-νούριο χωριό. Αυτή η τεχνική θα σας φανεί χρήσιμη για να κατα- κτήσετε τα τελευταία χωριά.

2. Βάλτε κάτω το village center μαζί με μερικά ξύλα και φέρτε με- ρικούς εργάτες για να αρχίσουν να το χτίζουν. Δώστε τους σπί- τια και ίσως ένα ή δύο civic build- ings. Μην ξεχάσετε να ενισχύσετε αυτό το καινούριο χωριό με μερι- κούς πιστούς (και βάλτε τους να πολλαπλασιάζονται) γιατί αλλιώς

θα γίνει πόλη φάντασμα μόλις πεθάνουν οι πρώτοι κάτοικοι. Χρησιμοποιήστε διαδοχικές τέ- τοιες ρίψεις μέχρι να φτάσετε με την επιρροή σας ένα εχθρικό χω- ριό. Δώστε τα τώρα όλα και με όλα τα κόλπα που έχετε μάθει (και με μερικά που ακολουθούν) κάντε τους να πιστέψουν σε σας. Μπορείτε επίσης να υψώσετε το επίπεδο των belief points του νέ- ου σας χωριού (με heal miracles, ανεφοδιασμό ξύλων, ένα winged creature one-shot, ένα περαστικό fireball, κτλ) για να μεγαλώσει ο κύκλος επιρροής. Όσο περισσό- τερη η πίστη τόσο μεγαλύτερη η επιρροή σας.

3. Ένας καλός συνδυασμός για να κερδίσετε κάμποσα belief points είναι ο εξής: πάρτε ένα artifact και πετάξτε το πάνω από το εχθρικό χωριό μερικές φορές (όχι έξω από τον κύκλο σας όμως!). Μόλις βαρεθούν, ρίζετε μπροστά από το village center. Περιμένετε μέχρι να μαζευτούν πολλοί χωρικοί που το χαζεύουν και τότε αρχίστε να ρίχνετε: fire- balls, extreme fireballs, δέντρα, πέτρες, φλεγόμενα δέντρα, αγε- λάδες, φλεγόμενες αγελάδες... ότι βρείτε μπροστά σας. Για το μεγά- λο φινάλε, τελειώστε με ένα καλό απόθεμα από winged creature miracles.

4. Μην περιφρονήσετε το πιο βασικό miracle: το heal. Κάντε το πάνω σε ένα μεγάλο πλήθος πι- στών και θα πάρετε 20 με 30 belief points ανά δόση (μπορεί και περισσότερο μερικές φορές).

5. Να και ένας πολύ σατανικός και ύπουλος συνδυασμός: κλέψτε τα ξύλα από ένα εχθρικό village store. Μετά χρησιμοποιήστε το megablaster για να διαλύσετε το wonder του χωριού. Το wonder θα αρχίσει να ξαναχτίζεται, πα- ρόλο που κλέψατε μόλις όλα τα ξύλα του. Βάλτε πάλι μερικά ξύ- λα στο village store και οι χωρικοί θα εντυπωσιαστούν. Όταν το wonder είναι σχεδόν έτοιμο, βάλ-



Προστατεύοντας το χωριό με την ασπίδα.



Βοηθήστε τους αγρότες κάνοντας θαύματα βροχής.

τε μια φωτιά ώστε οι χωρικοί να αρχίσουν να τρέχουν σαν τρελοί. Ενώ λείπουν, κλέψτε ότι ξύλα υπάρχουν και πυρπολήστε ξανά το wonder με ένα megablast. Όταν όλοι επιστρέψουν και παρακολουθούν βάλτε τα ξύλα στην θέση τους.

6. Κλέψτε χωρικούς: Αρπάξτε τους ακόλουθους του Nemesis μέσα από τα χωριά τους (αφού έχετε πλησιάσει αρκετά με την μέθοδο ρίψης village centers) και αφήστε τους αλλού ή ακόμα και μέσα στα δικά σας χωριά. Συνοδέψτε μια καλή φουρνιά απαγωγών με μερικά εντυπωσιακά heal, wood ή winged creature για να αφήσετε τους καινούριους ακόλουθους με το στόμα ανοικτό. Ανεβαίνει έτσι η πίστη στο χωριό σας η οποία επεκτείνει τον κύκλο επιρροή σας. Η τακτική κλεψίματος όμως μπορεί να θεωρηθεί κακή πράξη.

7. Ακόμα πιο σατανικό (χε, χε): Αντί να κάνετε τα χωριά να έρθουν με το μέρος σας, απλά ισοπεδώστε τα. Διαλύστε τα με ότι



Το worship site σε όλο το μεγαλείο του.



Όταν το πλάσμα σας ανταποκρίνεται σωστά, καλό είναι να το χαιδέυετε.

έχετε: fireballs, megablasts και όσους βράχους μπορείτε να βρείτε. Αν καταστρέψετε τα πάντα και τους πάντες, το επίπεδο πίστης θα φτάσει το μηδέν και με έναν-δύο missionaries, το χωριό είναι πια δικό σας. Ίσως να δυσκολευτείτε όμως να σκοτώσετε όλους τους χωρικούς... ο Nemesis κρατάει συχνά μερικούς στο worship site του για να τροφοδοτεί τα χιλιάδες miracles που κάνει.

8. Αν κάνετε κακές πράξεις θα μαζεύετε πολλά belief points! Αν είστε σατανικός θεός ή έστω περιστασιακά σατανικός μπορείτε να ρίχνετε μερικά lightning bolts, να κάψετε σπίτια και να ισοπεδώσετε το workshop με μερικούς βράχους. Κάψτε τους τα σπίτια και θα πειστούν.

9. Καλύψτε το village store με μια spiritual shield για να το προ-

στατεύετε από τον αδιάκριτο Nemesis.

10. Σηκώστε βράχους και ρίξτε τους στο wonder, στο village center ή σε άλλα κτίρια. Θα πάρετε belief points για το θέαμα της σύγκρουσης και λίγα ακόμα αν δώσετε τα ξύλα για να επισκευαστούν τα κτίρια.

11. Χτυπήστε τους χωρικούς με lightning bolts και τρομοκρατείστε τους. Μετά κάντε τον καλό και θεραπεύστε τις πληγές τους!

Η τελική μάχη του πλάσματος

Η κατάκτηση όλων των χωριών δεν είναι παρά το πρώτο μόνο βήμα - πρέπει να νικήσετε το ίδιο το πλάσμα του Nemesis στην τελική μάχη. Ο Nemesis περιπλέκει ακόμα περισσότερο τα

πράγματα δημιουργώντας ένα αντίτυπο του δικού σας πλάσματος. Το πλάσμα του Nemesis είναι πολύ καλά εκπαιδευμένο στα πράξεις με fireballs ενώ παράλληλα θα βλέπετε το ομοίωμα να θεραπεύει τον εαυτό του. Το πλάσμα σας θα πρέπει πια να γνωρίζει πολλά επιθετικά miracles (βλέπε Fireball) αλλά και miracles που το δυναμώνουν (όπως το strength ή το holy flies).

Πρέπει να επιβιώσετε μερικά Heals από το Nemesis: το πλάσμα του θα θεραπευτεί αρκετές φορές. Συνεχίστε τις γροθιές, τα fireballs, τα power-ups και την ειδική κίνηση όποτε νομίζετε ότι είναι σωστό. Μην ξεχνάτε να θεραπεύετε κι εσείς το πλάσμα σας και να μην μένετε πίσω από το Nemesis σε υγεία. Αργά ή γρήγορα, το πλάσμα του Nemesis θα

σταματήσει να θεραπεύεται και θα είναι η στιγμή που θα κάνετε την τελική επίθεση. Αποτελειώστε το και θα φτάσετε το τελευταίο μέρος του παιχνιδιού.

Θα αφήσετε το Nemesis να ζήσει ώστε να μπορεί να κατακτήσει έναν άλλο κόσμο ή θα ενώσετε το creed (το creed βρίσκεται μέσα στο πλάσμα σας) στο ηφαίστειο για να ξεφορτωθείτε για τα καλά το Nemesis - ρισκάροντας έτσι την ζωή του βοηθού σας; Οδηγήστε το πλάσμα σας με ένα λουρί στο ηφαίστειο για να τελειώσετε το τελευταίο μέρος του παιχνιδιού. Το creed καταστρέφει το ναό του Nemesis (αν και θα μπορούσατε να το είχατε κάνει μόνοι σας από πριν με μερικά megablast) και ο μεγάλος αντίπαλος ανήκει πια στο παρελθόν. Τώρα είστε εσείς ο ένας και μοναδικός θεός!



Χρησιμοποιήστε τα διάφορα λουριά για να μάθετε πράγματα στο πλάσμα σας.



Δείχνει σαν μια ακόμη κλασική οικογένεια ευγενών.



... είναι όμως;

Undying

Β' ΜΕΡΟΣ

Η αναζήτηση για τον Ambrose

Τώρα που τακτοποιήσατε την Lizbeth, έχει έρθει η ώρα να κάνετε το ίδιο και για το επόμενο μέλος της οικογένειας Covenant, τον Ambrose. Πάρτε το Kitchen Key δίπλα από το πτώμα, πάρτε μια βαθιά ανάσα και προχωρήστε...

Κατεβείτε τις σκάλες στα δεξιά. Περιπατήστε ευθεία και μετά στρίψτε αριστερά για να σας διακόψει ένα cutscene - είναι μια υπηρέτρια κοντά στο θερμοκήπιο. Μετά από έναν σύντομο διάλογο, η υπηρέτρια ανοίγει το θερμοκήπιο. Μπείτε μέσα. Χρησιμοποιήστε τα phosphorus ammo για να εξοντώσετε τα φυτά (θα βρείτε κι άλλα phosphorus ammo μέσα στο θερμοκήπιο). Ακολουθήστε το μονοπάτι ανάμεσα στα ράφια και πάρτε το βιβλίο στην άλλη άκρη, το Aaron's Jaw. Πάρτε το mana well δίπλα από το άγαλμα (αφού έχετε εξοντώσει τα φυτά).

Στόχος: Μπείτε στην έπαυλη μέσα από την κουζίνα

Βγείτε από το θερμοκήπιο και ψάξτε τα μονοπάτια στα αριστερά και δεξιά για να βρείτε μερικές σφαίρες κι ένα health pack. Θα βρείτε ένα ακόμα health pack κοντά στο πηγάδι κι άλλο ένα στο μικρό αδιέξοδο πέρα από την περιοχή του πηγαδιού. Αν είστε αρκετά θαρραλέοι, κάντε το haste και κολυμπήστε στον πάτο του πηγαδιού - εδώ θα βρείτε έναν amplifier.

Επιστρέψτε στην περιοχή όπου είχατε βρει το πτώμα του κηπουρού και μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται δεξιά σας - χρησιμοποιείτε έτσι το Kitchen Key. Μπείτε μέσα κι εξερευνήστε την περιοχή στα αριστερά, καθώς ε-

πίσης και την αριστερή πόρτα του κελαριού. Σκοτώστε τα howlers που βρίσκονται εδώ και πάρτε ένα ακόμα health pack. Μπείτε πάλι στην κουζίνα, αποφεύγοντας τα ιπτάμενα μαχαίρια. Πάρτε το health pack που βρίσκεται εδώ.

Βγείτε από την κουζίνα στα δεξιά και μπείτε στην τραπεζάρια (αποφεύγοντας τώρα τα ιπτάμενα πιάτα). Μπείτε στον επόμενο διάδρομο για να δείτε τον κηπουρό να μπαίνει στο δωμάτιο από μια άλλη πόρτα που βγάζει έξω. Βγείτε από την πόρτα που χρησιμοποίησε. Κατεβείτε τις σκάλες στα δεξιά και προχωρήστε αριστερά. Σκοτώστε τους Trsanti (είναι τέσσερις συνολικά) με τον συνδυασμό shotgun / ectoplasm. Κατεβείτε τη ράμπα και μετά προχωρήστε αριστερά για να εξασφαλίσετε τα health pack, amplifier και τον δυναμίτη. Προσέξτε τους Trsnati που έχουν ίσως απομείνει - είναι ύπουλοι και θα σας επιτεθούν ξαφνικά από πίσω.

Εξερευνήστε την περιοχή για να βρείτε κι άλλους δυναμίτες. Επιστρέψτε τώρα στην έπαυλη. Μόλις μπείτε στο σπίτι, κατευθυνθείτε προς την κουζίνα. Μπείτε στην αριστερή πόρτα απέναντι από το τζάκι. Ανοίξτε την πόρτα και ανεβείτε τις σκάλες. Στρίψτε δεξιά για να φτάσετε σε έναν διάδρομο με πολλές πόρτες. Ψάξτε στις αριστερές πόρτες μέχρι να βρείτε ποια από αυτές ανοίγει - κάντε το scrye μέσα σε αυτό το δωμάτιο για μια ακουστική εμπειρία. Οι πόρτες στα δεξιά έχουν πυρομαχικά. Μπείτε στην πόρτα στο τέλος του διαδρόμου. Μιλήστε με τον μπάτλερ που θα βρείτε εδώ σχετικά με τον



Όμορφος δεν είμαι;

Ambrose. Μετά από το cutscene, ακολουθήστε τον μπάτλερ στην πόρτα στα δεξιά για ένα δεύτερο cutscene μαζί του. Αφού μιλήσετε με τον μπάτλερ, βγείτε από την πόρτα στα αριστερά και πάρτε το ημερολόγιο στα δεξιά.

Στόχος: Βρείτε τον επιστάτη στη μπροσινική πύλη

Προσική στους Trsanti που συχνάζουν στην περιοχή. Αφού τους νικήσετε, πάρτε τα πυρομαχικά και το βιβλίο που λέγεται Pirate's Info από την αριστερή πλευρά (θα βρείτε ένα ακόμα health pack εδώ). Βγείτε και στρίψτε αριστερά προσηλώνοντας τον μπάτλερ και δύο ακόμα πόρτες για να περάσετε στην επόμενη περιοχή. Κατεβείτε τις σκάλες στα δεξιά και προσέξτε το καινούριο είδος εχθρού που παραμονεύει - κάποιο είδος αιωρούμενου κεφαλιού. Κάντε δεξιά μόλις κατεβείτε τις σκάλες.

Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε στην πόρτα. Νικήστε τους Trsanti που περιμένουν μέσα με τον συνδυασμό shotgun / ectoplasm. Στρίψτε δεξιά στην πόρτα και μετά αριστερά στην επόμενη πόρτα. Ακολουθήστε τον διάδρομο προς τα αριστερά και μετά κάντε τον κύκλο για να μπείτε στην περιοχή με το εκκλησάκι (έχετε ξαναέρθει εδώ πέρα). Πηγαίστε δεξιά και μετά αριστερά στην πόρτα. Ανεβείτε τις σκάλες

στο δωμάτιο του ιερέα. Πάρτε το health pack που βρίσκεται εδώ, αλλά προσέξτε... ένας Trsanti κρύβεται και περιμένει την κατάλληλη στιγμή.

Βγείτε και προχωρήστε προς τον άμβωνα. Πάρτε άλλη μια καταχώρηση για το ημερολόγιο με το όνομα Priest's Confessional. Βγείτε από το εκκλησάκι από την είσοδο. Επιστρέψτε στον διάδρομο και προχωρήστε στην πρώτη πόρτα στα αριστερά (στο δωμάτιο με τις κουρτίνες). Κατεβείτε τις σκάλες και πολεμήστε τους Trsanti στα αριστερά σας. Μπείτε στην πόρτα μπροστά και κάντε το scrye για να γραφτεί στο ημερολόγιό σας το 'Ambrose scrye event'.

Βγείτε από αυτό το δωμάτιο και προχωρήστε στην διπλανή περιοχή. Περάστε μια ακόμα πόρτα και κοιτάξτε στα δεξιά για να εντοπίσετε τους Trsanti στις σκάλες. Κάντε αριστερά και μετά δεξιά. Ανεβείτε τις σκάλες και περάστε τις πόρτες. Θα βρεθείτε τώρα στο δωμάτιο με τους πίνακες. Ανεβείτε τις σκάλες και μια πόρτα στο τέλος θα ανοίξει μόνη της για να βγουν περισσότεροι Trsanti. Νικήστε τους και μπείτε στην ανοιχτή πόρτα στα αριστερά.

Ψάξτε στα δεξιά σας για να βρείτε την μεγάλη σκάλα. Κάντε αριστερά στην είσοδο της έπαυλης. Όταν βγείτε έξω, προχωρή-

στε στην πόρτα στα αριστερά και συνεχίστε προς την επόμενη πόρτα για να ενεργοποιηθεί το επόμενο cutscene διαλόγου με τον επιστάτη.

Στόχος: Εξερευνήστε το Standing Stones Island

Μπειέτε στην πόρτα που άνοιξε ο επιστάτης. Περάστε την πύλη στα δεξιά, κατεβείτε τις σκάλες και σκοτώστε τα howlers που πλησιάζουν. Ακολουθήστε το μονοπάτι μέχρι την έξοδο στα αριστερά. Κατεβείτε την πλαγιά μέχρι την βάρκα και προχωρήστε στο Standing Stones Island.

Πάρτε το health pack που φαίνεται μπροστά. Ανεβείτε τις πέτρες και πάρτε το scroll που περιέχει το ξόρκι Shield. Αμέσως θα σας επιτεθεί μια ιπτάμενη μάγισσα. Ενεργοποιήστε το Shield και συνεχίστε να κάνετε το ίδιο ξόρκι για να κρατάτε την ασπίδα ενεργή. Νικήστε τη μάγισσα με το περυστόφωτο σας.

Στόχος: Μιλήστε ξανά με τον επιστάτη

Επιστρέψτε στην βάρκα και γυρίστε πάλι στην έπαυλη. Καθώς προχωράτε προς το σπίτι, να χρησιμοποιείτε το shield για να προστατεύεστε από επιθέσεις. Προχωρήστε στην μπροστινή πύλη και μιλήστε με τον επιστάτη για να σας δώσει περισσότερες πληροφορίες.

Στόχος: Βρείτε τον Sedgwick στον φάρο

Στρίψτε δεξιά, προς τον φάρο. Μπειέτε μέσα και πάρτε το health pack. Ανεβείτε μέχρι πάνω τη στριφογυριστή σκάλα και μιλήστε με τον Sedgwick.

Στόχος: Βρείτε τα τούνελ για το Pirate's Cove και ανακαλύψτε το Gate Key του φάρου

Βγείτε από τον φάρο και μπειέτε στο σπιτάκι που βρίσκεται ε-

κεί κοντά. Πάρτε το health pack από το κάτω δωμάτιο και μετά ανεβείτε στην σοφίτα. Πάρτε το health pack και ανοίξτε το σεντούκι με το κλειδί που σας έδωσε προηγουμένως ο Sedgwick. Πάρτε μέσα από το σεντούκι το Gate Key για τον φάρο και τις ασημένιες σφαιρές. Βγείτε από το σπίτι από τα δεξιά και προχωρήστε στην κοιλάδα.

Βγείτε έξω, ανοίγοντας την πύλη με το Gate Key. Προχωρήστε μέσα στα ερείπια στα αριστερά και σκοτώστε τους Trsanti που έχουν στρατοπεδεύσει εδώ. Πέστε μέσα στην τρύπα στο κέντρο.

Χρησιμοποιήστε τα δίχτυα για να φτάσετε τον πάτο - εδώ σας περιμένουν Trsanti. Πάρτε το health pack. Βγείτε έξω, διασχίστε τον διάδρομο και στρίψτε αριστερά στο τέλος. Πηδήξτε πάνω στις υπερυψωμένες σανίδες στα δεξιά. Ακολουθήστε το μονοπάτι και σκοτώστε τους Trsanti καθώς προχωράτε. Ακολουθήστε αυτό το μονοπάτι μέχρι να φτάσετε την εσοχή. Πάρτε το health pack και εντοπίστε τα δίχτυα.

Προσοχή στον Trsanti από πάνω σας που πετάει δυναμίτες. Σκαφαλώστε στα δίχτυα και νικήστε όλους τους Trsanti που βλέπετε εδώ. Ανεβείτε την στριφογυριστή σκάλα και πάρτε τα πυρομαχικά και το health pack. Πάρτε το mana well από το δωμάτιο στα δεξιά. Επιστρέψτε και στρίψτε δεξιά - κάντε πάλι δεξιά για να μπειέτε στην σπηλιά. Ακολουθήστε το τούνελ μέχρι το τέλος του και στρίψτε αριστερά. Νικήστε τους Trsanti και πάρτε τα αντικείμενα.

Μπειέτε στην επόμενη σπηλιά στα δεξιά και σκοτώστε τους Trsanti που σας περιμένουν εδώ. Πάρτε όλα τα ωραία δωράκια και μπειέτε στον διάδρομο στα αριστερά. Καθώς κατεβαίνετε αυτό το πέρασμα, κάντε το shield για να μπλοκάρετε την κανονιά. Σκοτώστε τον Trsanti και πάρτε ότι

πυρομαχικά υπάρχουν στο δωμάτιο. Χρησιμοποιήστε τον μοχλό δίπλα από το κελί για να πάρετε τα health packs που βρίσκονται μέσα.

Βγείτε από τον διάδρομο και επιστρέψτε στην σπηλιά. Προχωρήστε αριστερά μέχρι τον ανελκυστήρα. Τραβήξτε τον μοχλό και πηδήξτε πάνω στην πλατφόρμα και περιμένετε μέχρι να τελειώσει η διαδρομή. Σκοτώστε όποιον Trsanti υπάρχει εδώ. Πηδήξτε μέσα στο τούνελ. Ανεβείτε πάνω με την πρώτη ευκαιρία και πάρτε τα πυρομαχικά και το health pack που θα βρείτε σε αυτή τη μικρή σπηλιά. Πηδήξτε πάλι μέσα και συνεχίστε το κούμπι. Στην επόμενη στάση, βγείτε έξω σκαφαλώνοντας την σκάλα.

Διασχίστε τον διάδρομο μέχρι το οικοδόμημα και σκοτώστε όποιον Trsanti βρείτε μέσα. Κατεβείτε τις σκάλες και σκοτώστε έναν ακόμα Trsanti. Πάρτε τα πυρομαχικά και τα health packs, ανοίξτε την κλειστή πόρτα και περάστε την επόμενη. Στην άλλη άκρη αυτού του περιέργου διαδρόμου βρίσκονται κάποια ανοιχτά παράθυρα. Εδώ στέκονται μερικοί Trsanti και πετάνε μέσα μολότον. Ενεργοποιήστε το shield και σπλιστείτε με το shotgun. Τρέξτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε, στρίψτε αριστερά στο τέλος του διαδρόμου και σκοτώστε τους Trsanti με το shotgun. Γυρίστε από την άλλη και σκοτώστε τον άλλο Trsanti.

Προχωρήστε δεξιά και ριξτε από μακριά στα κιβώτια με το TNT. Μπειέτε στον διάδρομο και πάρτε το amplifier από το σεντούκι και το health pack από την εσοχή. Γυρίστε πίσω και προχωρήστε αριστερά. Χρησιμοποιήστε την σκάλα. Ενώ στέκεστε πάνω στην σκάλα, πυροβολήστε το κιβώτιο TNT που βλέπετε μπροστά. Μπειέτε στο πέρασμα και ανεβείτε τις σκάλες στα δεξιά. Μό-



Οι howlers αποτελούν τον πιο συχνό σας αντίπαλο στα πρώτα επίπεδα.

λις ανεβείτε, σκοτώστε τη μάγισσα και πάρτε ένα health pack και το βιβλίο που λέγεται Trsanti Witch.

Βγείτε από την τρύπα στο δωμάτιο. Κολυμπήστε μέχρι τα ερείπια. Πάρτε το health pack από τα αριστερά και σκοτώστε τον Trsanti στα δεξιά. Ανεβείτε τις σκάλες και προχωρήστε αριστερά. Σκοτώστε τον Trsanti που σας περίμενε εδώ και χρησιμοποιήστε τον μοχλό. Γυρίστε από την άλλη μεριά για να δείτε το άνοιγμα της πύλης. Πάρτε τα health packs και τον δυναμίτη από μέσα. Βγείτε και προχωρήστε δεξιά. Ακολουθήστε τον διάδρομο μέχρι τον μοχλό στα αριστερά. Κάντε πάλι αριστερά και βρείτε το mana well, πίσω από την πύλη. Χρησιμοποιήστε τον μοχλό, τρέξτε γρήγορα μέχρι το mana well και μετά γυρίστε πίσω.

Επιστρέψτε στον διάδρομο και προχωρήστε στην άλλη άκρη. Σκοτώστε τον Trsanti αλλά προσέξτε παράλληλα τα κιβώτια του TNT. Μπειέτε στην πόρτα μπροστά σας και πάρτε τα health packs πίσω από τα TNT. Κάντε πίσω και πυροβολήστε τα TNT



Πανσέληνος σήμερα... το αίμα θράζει.



Η πολύ δίαιτα θλάπτει, φίλε μου!



Τα πλάσματα αυτά είναι ιδιαίτερα σκληρά και θα χρειαστείτε δυνατότερα όπλα.

κοντά στην πύλη. Τρέξτε μέσα στο άνοιγμα για να αποφύγετε τις αλυσιδωτές εκρήξεις των κιβωτίων. Πείτε γεια στον Ambrose. Αυτόματα θα αποφύγετε την φλόγα του και θα βρεθείτε σε ένα θησαυροφυλάκιο.

Στόχος: Δραπετεύστε από το θησαυροφυλάκιο και γυρίστε στην έπαυλη

Ανοίξτε όλα τα σεντούκια στο δωμάτιο κι αρπάξτε ότι πυρομαχικά και health packs βρείτε. Πάρτε το scroll από την πλατφόρμα - είναι το ξόρκι του skull storm. Μόλις το πάρετε, το δωμάτιο θ' αρχίσει να γεμίζει με δηλητηριώδη αέρια. Κάντε το skull storm και καταστρέψτε τον ετοιμόρροπο τοίχο μπροστά σας (πίσω από το scroll). Μπείτε μέσα και θα βρεθείτε στην έπαυλη.

Μπείτε στην κύρια είσοδο και προχωρήστε μέχρι την επόμενη πόρτα. Κάντε αριστερά στην σκάλα και μιλήστε με την υπηρέτρια.

Στόχος: Μιλήστε με τον Jeremiah

Προχωρήστε ευθεία και ανοίξτε την πόρτα στο βάθος. Πλησιάστε την στριφογυριστή σκάλα - από το παράθυρο στο ταβάνι θα αρχίσουν να πέφτουν διάφορα αιωρούμενα αντικείμενα. Νικήστε τα κρατώντας την Shield ενεργοποιημένη και πυροβολώντας με το shotgun. Κάντε δεξιά στην ανοιχτή πόρτα και μιλήστε με τον Jeremiah. Ο Ambrose θα διακόψει μετά από λίγο την συζήτηση - μόλις κατασχεύει την Gel'ziabar stone θα έχει έρθει η ώρα για μάχη! Η πέτρα τον μετέτρεψε σε ένα παντοδύναμο θηρίο.

Στόχος: Σκοτώστε τον Ambrose

Για να νικήσετε τον Ambrose, πρέπει να πυροβολήσετε με το πιστόλι την Gel'ziabar stone για να φύγει από το τσεκούρι - θα πρέπει να την πετύχετε αρκετές φορές. Μην χαρμαμίσετε σφαίρες στον Ambrose, δώστε περισσότερη προσοχή στο τσεκούρι.

Να υποχωρείτε συνέχεια προς τα πίσω για να αποφεύγετε τις επιθέσεις του Ambrose. Όταν η πέτρα φύγει από το τσεκούρι, πάρτε την και σπλιστείτε με το Scythe - ο Ambrose θα μείνει ζαλισμένος, όπως είχε κάνει περίπου και η Lizbeth.

Αποκεφαλίστε τον Ambrose με το scythe για να ολοκληρώσετε την αποστολή.

Προχωρήστε μπροστά και μετά δεξιά για να μιλήσετε στον μάπτλερ.

Στόχος: Ψάξτε το δωμάτιο του Jeremiah

Μπείτε στον διάδρομο πίσω ακριβώς από τον μάπτλερ. Κάντε αριστερά στην πρώτη ευκαιρία και μετά δεξιά. Προχωρήστε μπροστά και πολεμήστε το νέο είδος εχθρού, το Mon'to-shonoi, το οποίο στην ουσία δεν είναι παρά ένα ιπτάμενο howler. Για καλύτερα αποτελέσματα, κρατήστε ενεργό το shield κι επιτεθείτε με το shotgun. Προχωρήστε μπροστά και ύστερα αριστερά. Στρίψτε δεξιά και ανοίξτε την πόρτα.

Μπείτε στην πρώτη πόρτα στα αριστερά - αυτό είναι το δωμάτιο του Jeremiah. Πάρτε το κλειδί (το Study Key) και το ημερολόγιο του Jeremiah από το κομμένο του.

Στόχος: Ψάξτε το γραφείο

Ψάξτε στο υπόλοιπο δωμάτιο για να βρείτε κάποια πυρομαχικά κι ένα health pack. Βγείτε από τα δεξιά κι επιστρέψτε στην μεγάλη σκάλα. Πηγαίνετε ευθεία προς το μέρος όπου είχατε ξεκινήσει το επίπεδο. Προχωρήστε μέχρι το τέλος του διαδρόμου κι ανοίξτε την πόρτα με το Study Key. Μόλις μπείτε μέσα στο γραφείο, πάρτε το health pack, το Widow's Watch Key, το Joseph's spell και τις ether traps.

Στόχος: Πηγαίνετε στο Widow's Watch

Ο Aaron εμφανίζεται και σας επιτίθεται όταν έχετε συλλέξει όλα αυτά τα αντικείμενα και προσπαθείτε να φύγετε.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια ether trap πάνω του ή απλά να τρέξετε. Βγείτε και προχωρήστε δεξιά - μετά αριστερά στην επόμενη περιοχή. Ακολουθήστε τον διάδρομο περνώντας μερικές πόρτες. Πολεμήστε μερικά Mon'to-shonoi στον δρόμο και σε κάποιο σημείο θα βρείτε ένα καθρέφτη μπροστά σας. Πηγαίνετε αριστερά και μετά δεξιά. Να θυμάστε ότι ο Aaron είναι ακόμα από πίσω σας - μην χαζεύετε λοιπόν!

Στον μεγάλο διάδρομο με τις πόρτες, κάντε στο πρώτο αριστερά.

Μπορείτε να ψάξετε σε μερικά ξεκλιδωτα δωμάτια για πυρομαχικά κι ένα health pack. Μπείτε στην πόρτα στο τέλος του διαδρόμου και προχωρήστε στην επόμενη πόρτα. Κατεβείτε τις σκάλες. Προχωρήστε αριστερά προς την πόρτα και μπείτε στο Widow's Watch.

Στόχος: Ανεβείτε στην κορυφή του πύργου

Ψάξτε το δωμάτιο στα αριστερά για ένα health pack και μερικά πυρομαχικά (νικήστε τα φυτά μέσα με τα phosphorus ammo). Κάντε δεξιά και μπείτε στην πρώτη πόρτα αριστερά. Πολεμήστε το Mon'to-shonoi και κατεβείτε τις σκάλες. Πάρτε το health pack και σκοτώστε το κεφάλι που αιωρείται - το κεφάλι θα μπει στο δωμάτιο από την πόρτα που βγάζει έξω, στην καταγίδα.

Πηδήξτε έξω στην καταγίδα και ακολουθήστε προς τα πάνω το ρεύμα του ανέμου. Γυρίστε από την άλλη και προσγειωθείτε πάνω στην στέγη. Προχωρήστε στην πόρτα. Πάρτε τα πυρομαχικά και μετά το lightning rod. Βγείτε πάλι στην στέγη και αφού προχωρήσετε στην πλατφόρμα, θα βάλετε αυτόματα το lightning rod στην σχισμή. Θα πάρετε έτσι το νέο σας ξόρκι, το lightning. Αμέσως θα επιτεθούν όμως μερικά howlers - σκοτώστε τα γρήγορα.

Στόχος: Βρείτε έναν τρόπο να ανεβείτε στην στέγη κοντά στον πύργο

Κατεβείτε τις σκάλες στα αριστερά. Μόλις κατεβείτε τις σκάλες, κάντε το lightning πάνω στην αριστερή πόρτα. Μπείτε μέσα και πάρτε τα πυρομαχικά. Μπείτε στην επόμενη πόρτα. Πάρτε το σημείωμα για να ενημερωθεί το ημερολόγιό σας με το headmaster's letter. Πηδήξτε πάνω στα κιβώτια στα αριστερά για να πάρετε έναν amplifier.

Κατεβείτε τις σκάλες στο προηγούμενο δωμάτιο. Κατεβείτε τις σκάλες στα αριστερά και πάρτε τα δύο health packs. Ανεβείτε πάλι τις μικρές σκάλες μέχρι το δωμάτιο του τζακιού και μπείτε στην πόρτα δεξιά. Ακολουθήστε τον εξώστη μέχρι τις σφαίρες για το shotgun και πολεμήστε το



H Lizbeth είναι η πρώτη βασική σας αντίπαλος στο παιχνίδι.



Τα εσωτερικά μέρη των κυριών δεν κρύβουν πάντοτε παγίδες.

Mon'to-shonoι - με το shield πάντα ενεργό.

Βγείτε από την πόρτα στην άλλη πλευρά για να βγείτε πάλι έξω. Ρίξτε με το lightning σας πάνω στο lightning rod για να σηκωθεί μια σκάλα εκεί κοντά. Ανεβείτε και ακολουθήστε την στέγη μέχρι την πόρτα. Χρησιμοποιήστε τις ράμπες για να ανεβείτε στο παράθυρο, το οποίο φυσικά σπάει. Πηδήξτε μέσα. Ανεβείτε τις ετοιμόρροπες σκάλες μέχρι πάνω. Είναι μια δύσκολη διαδρομή - μπορείτε να πηδάτε και να αιωρείστε. Αν θέλετε να πηδήξετε μακριά, πηδήξτε με το κουμπί για μπροστά πατημένο. Αν δεν θέλετε να πηδήξετε τόσο μπροστά, μπορείτε να πηδήξετε και τότε να προχωρήσετε με το κουμπί για μπροστά.

Πηδήξτε μέσα στη μοβ ακτίνα μόλις ανεβείτε τις σκάλες και μετά πετάξτε πάνω, μέχρι την μαγική πύλη. Μετά από το ταξίδι σας, θα γραφτεί στο ημερολόγιό σας το Keisinger and Oneiros.

Η αναζήτηση για τον Keisinger

Επιστρέψατε λοιπόν στον Oneiros κι αυτή την φορά κυνηγάτε τον Keisinger.

Διασχίστε την γέφυρα και πολεμήστε τα πλάσματα της περιοχής, τα οποία είναι μικρά τέρατα που μοιάζουν με πουλιά (αν και έχουν ανθρώπινα μέλη) και που έχουν μια πανίσχυρη επίθεση. Αν σας επηρεάσει κάποιο χτύπημά τους, κάντε το dispel για να επανέλθετε στην φυσιολογική σας κατάσταση. Η καλύτερη επίθεση για αυτά τα πλάσματα είναι το skull scream - τα τέρατα δεν κινούνται πολύ, έτσι το ξόρκι αυτό αποδεικνύεται ιδιαίτερα αποτελεσματικό.

Προχωρήστε δεξιά και μετά πάλι δεξιά για να ανεβείτε πάνω στην προεξοχή. Ακολουθήστε τις προεξοχές για να φτάσετε ένα μικρό δωμάτιο με ένα amplifier κι ένα βιβλίο που λέγεται Sil Lith History. Πριν να φύγετε, πάρτε

το health vial. Γυρίστε στην κεντρική περιοχή και προχωρήστε στην αριστερή πλευρά. Θα βρείτε δύο μαγικές πύλες - μια πράσινη και μια μπλε. Οι μπλε πύλες είναι οι πύλες εισόδου. Πάρτε το health pack από τα αριστερά (είναι λίγο επικίνδυνο, για αυτό κάνουν τα απαραίτητα άλματα με την ησυχία σας).

Κάντε δεξιά στην μπλε πύλη. Τρέξτε μπροστά και αποφύγετε τον αιωρούμενο μάγο (αν χρειαστεί ρίξτε του με τις ασημένιες σφαίρες για να σκοτωθεί). Πηγαίνετε δεξιά και πάρτε το health pack αν θέλετε. Διαφορετικά, κάντε το scrye για να δείτε την πύλη και πηδήξτε μέσα - είναι πιο πάνω, στις σκάλες.

Διασχίστε τις πλατφόρμες και πάρτε το φως που τρεμοπαίζει - είναι ένα Energy Key. Γυρίστε πίσω στην πύλη και μετά πάλι

στην κεντρική περιοχή. Στρίψτε δεξιά και μετά αριστερά, περνώντας το ρεύμα του αέρα. Βγείτε, προχωρήστε μπροστά και μετά αριστερά, στην επόμενη μπλε πύλη. Προχωρήστε μπροστά και μετά αριστερά. Εντοπίστε τον διάδρομο που οδηγεί στην πύλη στα αριστερά. Πλησιάστε την πύλη και θα χρησιμοποιήσετε αυτόματα το Energy Key.

Προχωρήστε μπροστά και πηδήξτε στην τρύπα. Όταν φτάσετε στην επόμενη περιοχή, κάντε το haste και κάντε ένα μεγάλο άλμα μπροστά. Προχωρήστε στον μπλε τοίχο και κάντε το dispel. Συνεχίστε ευθεία και κάντε τον κύκλο προς τα δεξιά για να βγείτε στην μεγάλη αυλή. Πέστε μέσα και μπειτε στον μεγάλο διάδρομο στα δεξιά. Κάντε το shield για να αποφύγετε τα πλάσματα της περιοχής.

Κατεβείτε τις σκάλες. Θα εμφανιστούν πλακάκια κάτω από τα πόδια σας. Κάντε προσεκτικά βήματα για να σηγουρευτείτε ότι εμφανίζονται πλακάκια από κάτω σας. Σε κάποιο σημείο, καθώς πλησιάζετε τον προορισμό σας (τα σκαλιά στην άλλη πλευρά), ίσως να αναγκαστείτε να πηδήξετε για να φτάσετε την επόμενη περιοχή με τα πλακάκια. Σώστε το παιχνίδι σε αυτό το σημείο σε περίπτωση που παραπατήσετε και βουτήξετε μέσα στο κενό.

Προχωρήστε μέχρι τις σκάλες και ανεβείτε. Πάρτε το health vial και τα πυρομαχικά στο αριστερό δωμάτιο. Πηδήξτε μέσα στην πύλη. Διασχίστε την γέφυρα προς την πράσινη πύλη. Στρίψτε αρι-

στερά και μπειτε στην πύλη που θα βρείτε εδώ. Θα βρεθείτε σε ένα ψηλό παράθυρο.

Γυρίστε από την άλλη κι ανεβείτε τις σκάλες στα αριστερά σας. Διασχίστε το δωμάτιο και πάρτε το vial. Ανεβείτε τις σκάλες στα δεξιά και μπειτε στην πόρτα. Πέραστε και την επόμενη πόρτα για να πάρετε ένα ακόμα στοιχείο στο ημερολόγιό σας, το Keisinger's Presence.

Ανεβείτε τις σκάλες μέχρι το επόμενο δωμάτιο. Σκοτώστε τους κατοίκους με το skull storm. Πάρτε το health pack και τα πυρομαχικά στα αριστερά. Βγείτε και στρίψτε δεξιά προς την πύλη. Ανοίξτε την πύλη με την πλάκα στο έδαφος. Κατεβείτε τις σκάλες. Γυρίστε τη μικρή ροδέλα για να αρχίσει να μπαίνει το νερό. Ανεβείτε τις σκάλες και μπειτε στην πύλη στα αριστερά, χρησιμοποιώντας πάλι μια πλάκα στο έδαφος. Πηδήξτε μέσα στο νερό και κολυμπήστε μέσα στον σωλήνα. Κολυμπήστε αριστερά και πάρτε τον εξάντα.

Στόχος: Συνδέστε τον εξάντα με το βάθρο

Βγείτε από το νερό και προχωρήστε στο βάθρο. Συνδέστε τον εξάντα με το βάθρο, απλά προχωρώντας πάνω στο βάθρο. Το νερό αλλάζει δραματικά. Κολυμπήστε πάνω στο νερό και φτάστε την γέφυρα. Ανεβείτε πάνω στην γέφυρα και βγείτε μέσα από τη μπλε πύλη.

Προχωρήστε προς το σκυλίσιό τέρας. Κατεβάστε το μπλε ενεργειακό πεδίο με το dispel. Ετοιμάστε τον συνδυασμό με το δίκαννο



Η έπαυλη της οικογένειας κρύβει κολασμένα μυστικά.

shotgun και το shield ενώ υποχωρείτε γρήγορα για να νικήσετε το τέρας. Πάρτε το mana well από την φωλιά του. Χρησιμοποιήστε το dispel μέσα σε αυτό το δωμάτιο για να εξασφαλίσετε τα δύο health vials στις δύο πλευρές.

Από την πράσινη πύλη, στρίψτε δεξιά προς το δωμάτιο με το καζάνι. Γυρίστε τη ροδέλα. Ανάψτε την φωτιά κάτω από το καζάνι. Επιστρέψτε στην πράσινη πύλη και ανεβείτε τις σκάλες στα δεξιά. Μπειτέ στο δωμάτιο με τον μοχλό. Τραβήξτε τον μοχλό για να ανοίξει το πάτωμα. Ο ατμός από το καζάνι θα κάνει τον ανεμιστήρα από πάνω να κινηθεί. Μόλις ανοίξει η πύλη πάρτε το Energy Key.

Ανεβείτε τώρα τις σκάλες στα αριστερά και ανοίξτε την πύλη που θα βρείτε εδώ με το Energy Key. Προχωρήστε ευθεία (μην σας ξεφύγει το health vial στη γωνία) και ανοίξτε το φέρετρο στο κέντρο του δωματίου. Ακολουθήστε τα ίχνη που εμφανίζονται. Προχωρήστε στην πύλη και στην πόρτα που βρίσκεται πιο μετά. Συνεχίστε μέχρι να φτάσετε τη μπλε πύλη στην οποία πρέπει να μπειτε.

Προχωρήστε μπροστά αλλά προσέξτε τους μάγους Verago που πετάνε από πάνω. Πυροβολήστε τους με τις ασημένιες σφαίρες για να τους σκοτώσετε. Σημαδεύστε με προσοχή και αδειάστε έναν ολόκληρο γεμιστήρα για να τους εξοντώσετε όλους. Μπειτέ μέσα στο δωμάτιο και πάρτε το βιβλίο στα αριστερά, αυτό που λέγεται Verago Background.

Στόχος: Ανεβείτε στην κορυφή του Oracle

Πηδήξτε στο κέντρο της πηγής αίματος. Κολυμπήστε στην άλλη μεριά και αρπάξτε το ancient artifact πάνω στην κίνηση. Καθώς κολυμπάτε προς τα πάνω της άλλης πλευράς, πάρτε το health vial στην μικρή εσοχή. Όταν βγείτε και προχωρήσετε στην επόμενη περιοχή, πλησιάστε το άγαλμα και ενεργοποιήστε το scrye. Θα παρατηρήσετε ότι το άγαλμα φανερώνει την καρδιά του. Πυροβολήστε (με κανονικές σφαίρες) την καρδιά αρκετές φορές και θα πέσει στα πόδια σας. Πάρτε την.

Το δωμάτιο γεμίζει αίματα. Κολυμπήστε προς τα πάνω και πάρτε το health vial. Βγείτε από την πύλη. Πάρτε το amplifier στα δεξιά, πίσω από τον καταρράκτη αίματος. Ανεβείτε τις σκάλες στα αριστερά. Κολυμπήστε πάνω, προς το τούνελ αίματος. Τρέξτε έξω, προς το oracle, και θα τοποθετήσετε αυτόματα την ανθρώπινη καρδιά στον βωμό. Χρησιμοποιήστε το haste για να κινηθείτε γρήγορα, γιατί από πάνω σας τριγυρνούν μερικοί Verago.

Αφού βάλετε την καρδιά στον βωμό, το έδαφος από κάτω σας θα αρχίσει να υποχωρεί. Μόλις βρεθείτε στο τούνελ, πάρτε το arcane whorl. Μπειτέ στη μπλε πύλη και περάστε την πόρτα στα δεξιά σας. Εντοπίστε τη μπλε πύλη πάνω από τον πύργο στο κέντρο του δωματίου. Ανεβείτε τις σκάλες στα αριστερά. Τοποθετήστε το ancient artifact στο βωμό. Τραβήξτε τον μοχλό κοντά στον πύργο και πάρτε το scroll για να αποκτήσετε την και-



Καθαρός ουρανός αστραπές δεν φοβάται.

νούρια σας ικανότητα - την ικανότητα της πτήσης. Πετάξτε στη μπλε πύλη πηδώντας και μετά κρατώντας πατημένο το πλήκτρο για το άλμα. Μπειτέ μέσα στη μπλε πύλη.

Βγείτε από τα αριστερά και προχωρήστε στη μπλε πύλη. Διασχίστε την κατεστραμμένη γέφυρα πετώντας. Μπειτέ στη μπλε πύλη. Μόλις βγείτε στην καινούρια περιοχή, πετάξτε για να ανεβείτε τις πλατφόρμες στο ψηλό οικοδόμημα. Μπειτέ στο οχυρό. Εντοπίστε τα arcane whorls μέσα στη μοβ ακτίνα. Σηκώστε το shield και τρέξτε μέσα στην ακτίνα. Κρατήστε συνέχεια ενεργό το shield για να μην χτυπήσετε. Πάρτε τα arcane whorls και βγείτε.

Μπειτέ στην πάνω πόρτα και ανεβείτε πετώντας στη μπλε πύλη. Βγείτε από μπροστά και προ-

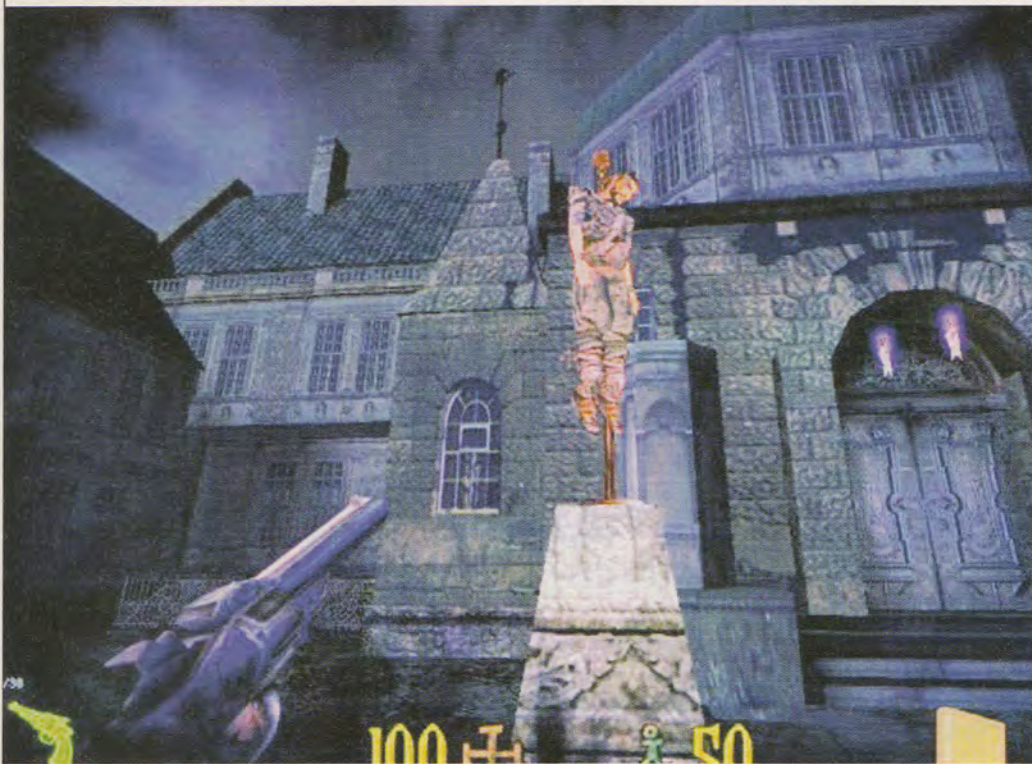
χωρήστε αριστερά (σκοτώνοντας το ιπτάμενο κεφάλι). Σε αυτή τη μικρή εσοχή θα βρείτε άπειρα πυρομαχικά. Βγείτε από τα αριστερά και προχωρήστε ξανά αριστερά. Ανεβείτε στα σκαλιά του ζικουράτ και συνεχίστε. Κάντε τον κύκλο για να φτάσετε στην άλλη πλευρά. Σε κάποιο σημείο, ο τοίχος μπροστά σας θα γκρεμιστεί και ο ιπτάμενος Keisinger θα κάνει την εμφάνισή του. Κρατήστε τον μακριά με μερικούς πυροβολισμούς από το shotgun σας. Πηδήξτε πάνω στις πεσμένες πέτρες και πετάξτε ψηλά, στην τρύπα του τοίχου.

Συνεχίστε στα δεξιά, μέχρι να ανεβείτε τελείως το ζικουράτ. Να προχωράτε γρήγορα για να αποφύγετε τα χτυπήματα. Όταν αρχίσουν να πέφτουν οι άλλες πέτρες, πηδήξτε από πάνω τους και προχωρήστε ακάθεκτοι. Στην πρώτη πεσμένη πέτρα, πετάξτε στην τρύπα και πάρτε το health vial. Συνεχίστε την ανάβαση του ζικουράτ μέχρι να έρθετε αντιμέτωποι με τον Keisinger.

Στόχος: Σκοτώστε τον Keisinger

Ο Keisinger είναι ένας δύσκολος αντίπαλος, αλλά μπορείτε να τον χτυπήσετε με σχεδόν όλα τα όπλα της συλλογής σας - αν και μερικά είναι περισσότερο αποτελεσματικά. Αν έχετε αρκετές σφαίρες για το shotgun σας, πυροβολήστε τον Keisinger και με τις δύο κάνες καθώς βουτάει για να σας χτυπήσει. Αν πετύχετε, θα δεχτεί το πλήρες χτύπημα του δίκανου και θα υποχωρήσει στην επόμενη περιοχή μετά από μόνο τρία ή τέσσερα χτυπήματα. Σηγουρευτείτε ότι κρατάτε συνέχεια το shield ενεργό για να μειώνεται η ζημιά που δέχετε.

Μην ρίχνετε στον Keisinger όταν εμφανίζει τη μοβ μπάλα γύρω του - αυτή είναι η δική του ασπίδα που τον προστατεύει από όλα τα όπλα σας. Ο Keisinger μπορεί να ρίξει επίσης με lightning ή skull storm. Προσπαθήστε



Οι κρεμασμένοι ΜΠΟΡΟΥΝ να αφηγηθούν ιστορίες.



Τι είναι αυτό; Ξόρκι ή καννόνι υπερηχητικού αεροσκάφους;

να τα αποφύγετε με γρήγορα πλάγια βήματα. Συνεχίστε να βομβαρδίζετε τον Keisinger μέχρι να εξαφανιστεί σε μια πράσινη λάμψη. Κοιτάξτε κάτω, στην ανοιχτή πια καταπακτή και πέστε μέσα. Οι γέφυρες από κάτω σας θα κινηθούν. Πέστε κάτω, στις πλάγιες εσοχές και ο Keisinger θα πετάξει στο κέντρο του χάσματος.

Ακολουθήστε πάλι τις ίδιες τακτικές μάχης, αν και αυτή τη φορά ο Keisinger θα σας πετάει φλεγόμενα πουλιά. Μπορείτε να πετάξετε προς τον Keisinger για να πετύχετε από κοντά με το δίκανό σας και μετά να προσγειωθείτε σε μια από τις υπόλοιπες εσοχές. Συνεχίστε να χτυπάτε τον Keisinger μέχρι να πέσει στο χάσμα από κάτω του. Συγχαρητήρια - νικήσατε έναν ακόμα πανίσχυρο αντίπαλο.

Μετά από τη μάχη, κατεβείτε από τον πύργο που ανεβήκατε προηγουμένως, πάρτε τον amplifier που θα βρείτε κάτω και βγείτε από την πόρτα. Πάρτε τα δύο health packs στα δεξιά σας. Κάντε δεξιά και μετά πάλι δεξιά για να ανεβείτε τις σκάλες. Το πνεύμα του Aaron εμφανίζεται και άλλη μια αναζήτηση αρχίζει.

Η αναζήτηση για τον Aaron

Ο Aaron δεν καταλαβαίνει γιατί βρίσκεστε ακόμα μέσα στην έσπαυλη. Για να σας κάνει να φύγετε μια για πάντα, ο Aaron αλλάζει συνεχώς μορφές και σας κυνηγάει μέσα από σκοτεινούς διαδρόμους.

Χρησιμοποιήστε το shield για να προστατευθείτε από τον Aaron. Ανεβείτε τις σκάλες από πίσω του - μετά κάντε δεξιά, αριστερά και πάλι δεξιά για να φτάσετε την επόμενη περιοχή. Προσπεράστε τρέχοντας τον καναπέ και περάστε τις πόρτες που βλέπετε μπροστά σας. Μετά από λίγο, θα φτάσετε τον καθρέφτη όπου είχατε βρει το dispel. Στρίψτε αριστερά στον καθρέφτη και προχωρήστε προς το καθιστικό.

Κάντε δεξιά, πάλι δεξιά και μετά αριστερά για να συναντήσετε έναν μπάτλερ. Πλησιάστε τον κύριο για να σας δώσει μερικές πληροφορίες σχετικές με τον Aaron και για να πάρετε το Workroom Key.

Στόχος: Μπειτε στο σούντιο του Aaron

Ανοίξτε την πόρτα στα αριστερά με το Workroom Key και μετά μπειτε στην επόμενη πόρτα που θα δείτε μέσα. Σπρώξτε το πιο δεξιά άγαλμα μέχρι να πέσει και μετά πηδήξτε κι εσείς κάτω για να δείτε πού έπεσε. Το άγαλμα σας άνοιξε τον δρόμο. Πάρτε το arcane whorl στα αριστερά. Προχωρήστε δεξιά και ψάξτε στην αριστερή και την δεξιά πόρτα για να βρείτε μερικά πυρομαχικά (αν δεν βλέπετε, κάντε το scrye για να φωτίσετε τα δωμάτια). Προ-

χωρήστε στην πόρτα μπροστά και κοιτάξτε μέσα από την τρύπα στον τοίχο για να εντοπίσετε ένα αλυσοδεμένο σώμα - το σώμα του Aaron.

Γυρίστε πάλι έξω, ανεβείτε την σκάλα στα αριστερά και ανεβείτε πάλι στον εξώστη. Χρησιμοποιήστε την σκάλα στα δεξιά σας για να ανεβείτε ακόμα πιο ψηλά. Με το haste ενεργοποιημένο, πηδήξτε στην οροφή με το ανοιχτό παράθυρο. Βρίσκεστε τώρα μέσα στο στούντιο του Aaron. Πάρτε τον δυναμίτη και τις molotov, καθώς επίσης και το βιβλίο Aaron's Journal. Κατεβείτε τις σκάλες για να αντιμετωπίσετε τον Aaron.

Ο Aaron ολοκληρώνει τον πίνακά του - μια ζωγραφιά ενός τεράστιου τέρατος από πίσω σας - γυρίστε γρήγορα από την άλλη, ενεργοποιήστε το shield και πολεμήστε το τέρας με το Tibetan war cannon ή με το shotgun. Μόλις σκοτώσετε το τέρας, πάρτε το κλειδί που πέφτει από τον πίνακα (το Bethany's Gate Key). Μπορείτε επίσης να πάρετε το mana well από την καρδιά του πίνακα πηδώντας από τον ψηλότερο εξώστη.

Βγείτε από την πόρτα στον κάτω όροφο. Πάρτε τα health packs, πηγαίνετε δεξιά και μετά έξω. Πηγαίνετε δεξιά και βρείτε την καγκέλοπορτα η οποία βγάζει έξω από την αυλή. Πηγαίνετε αριστερά μέχρι να φτάσετε τη μεγάλη ξύλινη πύλη. Βγείτε από αυτή την πύλη με το Bethany's Gate Key. Πηγαίνετε αριστερά στη διχάλα για να φτάσετε το μικρό σπίτι.

Όταν μπειτε στο μικρό σπίτι,

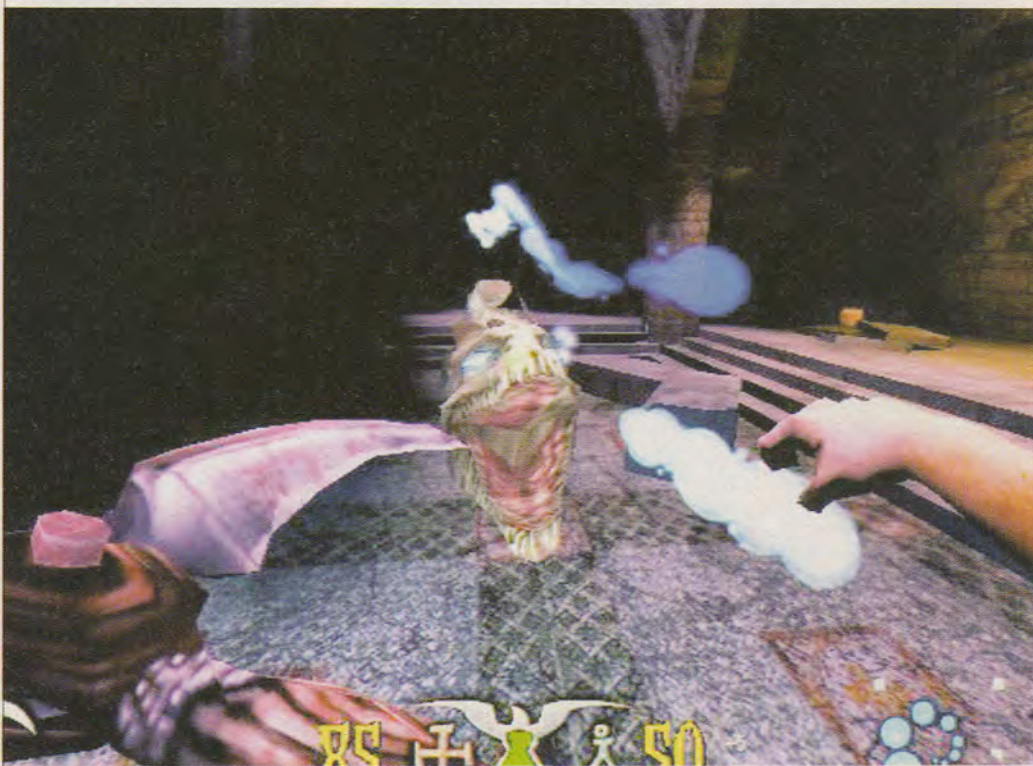
πηγαίνετε δεξιά και κάντε το scrye για να δείτε το φάντασμα να παίζει σε μια γωνία με τις σανίδες. Χρησιμοποιήστε τον δυναμίτη εκείνου του δωματίου πάνω στις σανίδες. Πάρτε τα δύο αντικείμενα που κρύβονται από κάτω - τα Aaron's Key και Aaron's jaw.

Στόχος: Ενώστε το Aaron's Jaw με τον υπόλοιπο σώμα του και ψάξτε για στοιχεία στο δωμάτιό του

Ανεβείτε τις σκάλες και βγείτε από το δωμάτιο από τα δεξιά. Πηγαίνετε αριστερά και θα δείτε ένα health pack πέρα από το ετοιμόρροπο δωμάτιο. Χρησιμοποιήστε το haste για να καταφέρετε το δύσκολο άλμα. Σίγουρα θα είδατε μερικά howlers που πλησιάζουν. Εξοντώστε τα με την ρουχιά σας με το Tibetan war cannon ή με το scythe για να εξοικονομήσετε πυρομαχικά. Μπορείτε να πάρετε έναν amplifier από το δωμάτιο στα δεξιά βγαίνοντας έξω στον εξώστη και χρησιμοποιώντας το ανοιχτό παράθυρο.

Βγείτε από το σπίτι της Bethany και ξεκινήστε την επιστροφή. Πηγαίνετε ευθεία στην περιοχή με τα φυτά για μερικά παραπάνω πυρομαχικά και health packs. Επιστρέψτε στην έσπαυλη και νικήστε ότι Mon'toshonoι βρείτε στον δρόμο. Στην έσπαυλη, πηγαίνετε αριστερά και μετά δεξιά στην ανοιχτή πόρτα για να φτάσετε στην κουζίνα και την τραπέζα.

Προχωρήστε μέσα στην κουζίνα και θα σας υποδεχτεί για άλλη μια φορά ο Aaron. Πάρτε το



Ωχ! Ένα ιπτάμενο μινάνα!



Ο συνδυασμός ξορκιών με τα συμβατικά όπλα αποφέρει καλύτερα αποτελέσματα.

health pack από τα αριστερά. Βγείτε από την αριστερή πόρτα, ανεβείτε τις σκάλες και μπείτε στην πρώτη πόρτα. Βγείτε από τα δεξιά και μετά ανεβείτε αριστερά στις σκάλες (θα βρεθείτε λογικά στον καθρέφτη πάλι). Κατεβείτε τον διάδρομο στα δεξιά μέχρι να φτάσετε μια πόρτα στα αριστερά. Ανοίξτε την πόρτα (με το Aaron's Key).

Πάρτε το health pack και το Bethany's Room Key. Πάρτε τις μολotov από το τραπέζι. Σε κάποιο σημείο, οι πόρτες θα ανοίξουν βίαια κι ένας αφύσικος άνεμος θα προσπαθήσει να σας βγάλει έξω. Αντισταθείτε περπατώντας στα αριστερά ή δεξιά των ανοιγμένων πόρτων. Μόλις τελειώσει το περιστατικό με τον αέρα, βγείτε από το δωμάτιο.

Στόχος: Ψάξτε το δωμάτιο της Bethany για στοιχεία γύρω από τον Aaron

Προχωρήστε αριστερά μέχρι να μπείτε στη νέα περιοχή. Πηγαίστε αριστερά στην πόρτα με το 'B'. Σκοτώστε τον φρουρό Mon'to-shonoi και μπείτε με το Bethany's Room Key. Αν χρησιμοποιήσετε το scythe στο δωμάτιο θα ακούσετε περίεργα τύμπανα. Πάρτε το ημερολόγιο της Bethany από το τραπέζι και θα έρθετε αντιμέτωποι με έναν περίεργο πολεμιστή. Για να τον νικήσετε, κάντε το shield και κάθε φορά που ο πολεμιστής εξαφανίζεται κάντε αμέσως μια στροφή. Σκοτώστε τον με το scythe. Να βεβαιώνετε όμως ότι είναι μπροστά σας γιατί αλλιώς θα σας επιτεθεί από πίσω, εκεί που δεν σας προστατεύει το shield σας.

Περάστε στο ανοιχτό πέρασμα αριστερά της εξόδου. Κατεβείτε τη σκάλα και προχωρήστε ευθεία. Στρίψτε δεξιά προς το αλυσοδεμένο σώμα - το σώμα του Aaron. Πλησιάστε και αυτόματα θα τοποθετήσετε το σαγόνι του Aaron στην θέση του.

Στόχος: Σκοτώστε τον Aaron

Η μάχη με τον Aaron φαίνεται πολύπλοκη, αλλά στην πραγματικότητα τα πράγματα είναι πολύ απλά. Επιτεθείτε με το scythe και κόψτε ένα άκρο. Συνεχίστε να ενεργοποιείτε το shield και χτυπάτε συνέχεια όποιο άκρο προεξέχει μέχρι να το κόψει το scythe σας. Σε αυτό το σημείο, ο Aaron τρέχει στο κέντρο του δωματίου κι επιτίθεται με τις αλυσίδες. Όταν επιτεθεί, σταθείτε πίσω κι ελαφρώς αριστερά (με ένα πολύ μικρό βήμα στα αριστερά) από μια από τις τέσσερις αλυσίδες που κρέμονται στο δωμάτιο. Ο σκοπός είναι να κολλήσει η επίθεση του Aaron πίσω από μια από τις αλυσίδες αυτές. Μόλις κολλήσει, τρέξτε στο σώμα του κι αποκεφαλίστε τον με το scythe σας. Πρέπει να κάνετε ένα πράγμα ακόμα για να τελειώσετε την δουλειά - στην συνέχεια θα προχωρήσετε στην επόμενη αποστολή (μετά από ένα μάλλον ασυνήθιστο cutscene).

Η αναζήτηση για την Bethany

Σας έχει μείνει ένα τελευταίο πράγμα που πρέπει να κάνετε. Αφού νικήσετε τον Aaron, θα αποσυρθείτε στο δωμάτιό σας, με την εντύπωση ότι επιτέλους θα ξεκουραστείτε τη νύχτα. Σας γελάσανε! Τα περίεργα όνειρα που βλέπετε σας ξυπνούν και γύρω σας δεν υπάρχει πια ήχος έπαυλης.

Η καινούρια περιοχή στην οποία ξυπνάτε είναι η Eternal Autumn. Σπάστε τους αμφορείς δίπλα από το νερό για να πάρετε ένα healing root (αυτό που περνάει για health pack σε αυτόν τον κόσμο). Πάρτε το βιβλίο για να ενημερωθεί το ημερολόγιό σας. Προχωρήστε μπροστά κι ανηφορίστε την πλαγιά. Σκοτώστε τα φυτά και εξοντώστε τα καινούρια φαρο-τέρατα. Σπάστε τους

αμφορείς εκεί κοντά για ένα ακόμα healing root. Πλησιάστε το άνοιγμα και αποτελειώστε τα φυτά.

Μέσα στο άνοιγμα, σπάστε τον αμφορέα στα δεξιά του κούφιου κορμού και πάρτε το spear gun. Πάρτε το healing root μέσα από τον κορμό και συνεχίστε να

λιά με τις δύο εξόδους. Ψάξτε στους αμφορείς για πυρομαχικά και healing roots. Πηγαίστε αριστερά στην γέφυρα της λάβας. Σκοτώστε λίγους ακόμα πρωτόγονους με το spear gun από μακριά (και με το shield ενεργό).

Διασχίστε την γέφυρα και προχωρήστε στα δεξιά του δωματίου



Τι θα γίνει; Θα σε κυνηγώ για πολύ ακόμη;

ανηφορίζετε το μονοπάτι του βουνού. Προσέξτε μην πέσετε στον ορμητικό ποταμό από κάτω - αν παραπατήσετε, απλά πετάξτε για να αποφύγετε την πτώση.

Συνεχίστε την ανάβαση, σκοτώνοντας φυτά και ιθαγενείς (συνδυάζοντας scythe, shield, spear gun και lightning) και σπάζοντας τους αμφορείς για πυρομαχικά του spear gun και μερικά healing roots. Μπορείτε επίσης να δείτε ένα μικρό όραμα αν κοιτάξετε το άνοιγμα με το scye ενεργό. Συνεχίστε την ανηφόρα, πολεμώντας τους καινούριους εχθρούς που μοιάζουν με ανθρώπων των σπηλαίων. Ο καλύτερος τρόπος για να τους σκοτώνετε είναι με το spear gun από μακριά. Κρατήστε ενεργό το shield όταν βρίσκεστε κοντά τους, σε περίπτωση που χρησιμοποιήσουν το δικό τους spear gun (ένα όπλο που κάνει πολύ μεγάλη ζημιά). Πάρτε το healing root από τον αμφορέα στα δεξιά και συνεχίστε την ανηφόρα μέχρι την επόμενη περιοχή.

Ανεβείτε το βουνό και συνεχίστε να πολεμάτε ότι ξεφυτρώνει μπροστά σας. Στον γκρεμό, κάντε δεξιά. Ακολουθήστε την πλαγιά μέχρι το τούνελ (ίσως να βρείτε healing roots στους αμφορείς). Πετάξτε και πάρτε το arcane whorl πάνω από το τούνελ. Μπείτε τώρα μέσα στο τούνελ. Σκοτώστε τους πρωτόγονους στο επόμενο δωμάτιο, σπάστε τον αμφορέα για ένα ακόμα healing root και συνεχίστε να προχωράτε μέχρι να φτάσετε την σπη-

που μοιάζει με ναό. Διασχίστε το δωμάτιο και σπρώξτε την τρύπα στον απέναντι τοίχο. Θα ανοίξει έτσι η καταπακτή στο κάτω μέρος του δωματίου. Βγείτε γρήγορα από το δωμάτιο και περάστε πάλι την γέφυρα. Επιστρέψτε στο δωμάτιο με τις δύο εξόδους. Πηγαίστε ευθεία και κρατηθείτε δεξιά στην φλόγα. Προχωρήστε στον διάδρομο μέχρι να φτάσετε το δωμάτιο με την φλόγα στο κέντρο του. Νικήστε το χαριτωμένο πουλάκι.

Πετάξτε και σπρώξτε το σβησμένο κερί στην γωνία. Θα ανοίξει έτσι ένα παράθυρο και ο άνεμος θα φυσήσει στο πλάι την κεντρική φλόγα. Πετάξτε και πάρτε το phoenix wearon πάνω από την φλόγα. Βγείτε και ακολουθήστε προς τα μπροστά τον διάδρομο για να περάσετε στην επόμενη περιοχή. Καθώς προχωράτε, σπάστε τους αμφορείς που βλέπετε για να πάρετε διάφορα αντικείμενα.

Στον γκρεμό, πετάξτε και προσγειωθείτε απαλά. Ανεβείτε την βουνοπλαγιά και νικήστε τους πρωτόγονους που συναντάτε. Όταν φτάσετε ένα αδιέξοδο, περάστε στην απέναντι πλευρά πετώντας. Σκοτώστε μερικούς ακόμα εχθρούς και πάρτε τα αντικείμενα που κρύβουν οι αμφορείς. Διασχίστε τη στενή γέφυρα και σκαρφαλώστε τα φυτά. Συνεχίστε να ανεβαίνετε το βουνό, σκοτώνοντας τα πλάσματα με τον συνδυασμό spear gun και lightning (ή shield).

Σε κάποιο σημείο θα δείτε ένα στρατόπεδο από κάτω σας. Σκο-

τώστε πρώτα τους εχθρούς και μετά πέστε κάτω. Μπείτε στην σπηλιά για να περάσετε στην επόμενη περιοχή. Πλησιάστε τη μακριά γέφυρα και νικήστε τους φρουρούς πριν να περάσετε (προσοχή στις ύπουλες επιθέσεις από πίσω). Συνεχίστε ευθεία για να περάσετε στην επόμενη περιοχή. Ανεβείτε τις σκάλες αριστερά και ψάξτε σε όλους τους αμφορείς. Στην διασάυρωση προχωρήστε τέρμα αριστερά, εκεί που υπάρχουν πολλοί αμφορείς. Υπάρχει ένα παρόμοιο σπίτι στο τέρμα δεξιά. Ανεβείτε τις σκάλες και πηγαίστε αριστερά μόλις φτάσετε πάνω για να περάσετε στην επόμενη περιοχή.

Προχωρήστε ευθεία και σκαρφαλώστε την ξύλινη σκάλα. Ψάξτε στους αμφορείς δίπλα από την φωτιά. Ανεβείτε τις σκάλες και συνεχίστε την πορεία προς τα πάνω, προσπερνώντας τα νεκρά σώματα. Βρίσκεστε τώρα στην περιοχή που λέγεται 'gauntlet'. Συνεχίστε μπροστά και γυρίστε τον τροχό στο κέντρο του δωματίου. Μπείτε στην επόμενη περιοχή με τον τεράστιο καταρράκτη στα αριστερά. Σκοτώστε τα πλάσματα που σας περίμεναν εδώ και περάστε στην πρώτη σπηλιά στα δεξιά. Πάρτε τα αντικείμενα που βρίσκετε εδώ. Πέστε πάλι κάτω, στο χαμηλότερο μονοπάτι και μπείτε στην επόμενη σπηλιά στα δεξιά. Ανεβείτε τις σκάλες για να περάσετε στην επόμενη περιοχή.

Προχωρήστε ευθεία, ψάχνοντας μέσα στις καλύβες για αντικείμενα και πολεμώντας με το spear gun τους εχθρούς που υπάρχουν. Όταν δεν μπορείτε να προχωρήσετε άλλο, πετάξτε στην πάνω προεξοχή. Εντοπίστε το παράθυρο στον πύργο. Πετάξτε μέσα και γυρίστε την ροδέλα για να ανοίξει η μεγάλη πόρτα από έξω. Προχωρήστε στην επόμενη περιοχή, που τώρα σημειώνεται με το 'arch'. Προχωρήστε

ευθεία και νικήστε τα φυτά. Μπείτε στο δωμάτιο και σκοτώστε τον ιθαγενή. Βγείτε στον ποταμό - βλέπετε τις πέτρες που μεσολαβούν μεταξύ της θέσης σας και της άλλης πλευράς; Ετοιμαστείτε...

Πετάνε για να διασχίσετε τον ποταμό, σταματώντας σε κάθε πέτρα. Μπείτε στην καλύβα που βρίσκεται στην άλλη όχθη. Πετάνε στις τρύπες στο ταβάνι για να πάρετε διάφορα αντικείμενα από τους αμφορείς. Βγείτε πάλι έξω κι ανεβείτε το βουνό. Μπείτε στην μεγάλη πόρτα της επόμενης περιοχής. Πάρτε το healing root από τα αριστερά και προχωρήστε στην είσοδο του επόμενου δωματίου.

Βρίετε τον περίεργο τοίχο τέρμα αριστερά σας και αυτόν αμέσως δεξιά σας. Σπάστε αυτούς τους τοίχους με το skull storm και πάλι μετά για να νικήσετε τα φυτά που περιμένουν από πίσω. Η πόρτα απέναντι ανοίγει και μπαίνουν μέσα ιθαγενείς. Νικήστε τους με τον συνδυασμό scythe και shield. Μην τους αφήσετε να πλησιάσουν από πίσω σας. Αν τηλεμεταφερθούν από πίσω, γυρίστε γρήγορα και κόψτε τους με το scythe. Πάρτε τα healing roots από όλα τα δωμάτια και από την τρύπα στο τέρμα αριστερά.

Συνεχίστε να ανεβαίνετε και μετά βγείτε πάλι έξω. Περάστε μέσα από το χωριό. Στην περιοχή αυτή υπάρχουν μερικές ιπτάμενες μάγισσες - σκοτώστε τις με το περιστροφικό και προτιμήστε τις ασημένιες σφαίρες. Κάντε τον κύκλο για να φτάσετε την κορυφή του βουνού, χαιρετίστε την Bethany κι ετοιμαστείτε για τις τελευταίες μάχες του παιχνιδιού.

Στόχος: Σκοτώστε τη Bethany

Για να κάνετε τη μάχη με τη Bethany λίγο πιο εύκολη, πρέπει πρώτα να κάνετε μερικά πραγματάκια. Οπλιστείτε με το περί-

στροφικό και τις ασημένιες σφαίρες και πετάξτε για να πλησιάσετε μια μάγισσα (υπάρχουν δύο - μία μπροστά και μια πίσω σας). Σκοτώστε τη μάγισσα καθώς την πλησιάζετε με τις αγαπημένες ασημένιες σας σφαίρες. Μπορείτε να ψάξετε αυτές τις πλατφόρμες για να βρείτε μερικά healing roots. Σκοτώστε όλες τις μάγισσες και κρατήστε σηκωμένο το shield για να προστατευθείτε από τα μεταπικά χτυπήματα.

Με τις δύο μάγισσες εκτός μάχης (και παιχνιδιού), οπλιστείτε με το scythe (ή με το shotgun) και συνεχίστε να κρατάτε το shield ενεργό. Σκοτώστε το πλάσμα που φέρνει η Bethany για να την βοηθήσει. Μόλις το εξοντώσετε, η Bethany πρέπει να καλέσει ένα ακόμο πλάσμα για να επιτεθεί. Πάρτε το scythe και πετάξτε για να πλησιάσετε τον λαιμό της. Μόλις εμφανιστεί το πλάσμα, αρχίστε να κόβετε τον λαιμό της Bethany - θα μπορείτε να την χτυπήσετε μόνο αφού εμφανιστεί το νέο πλάσμα της.

Στόχος: Σκοτώστε τον Undying King

Μόλις σκοτώσετε τη Bethany θα τηλεμεταφερθείτε στις Standing Stones. Μετά από έναν σύντομο χαιρετισμό-αποκεφαλισμό του Jeremiah, πρέπει να πολεμήσετε τον τελικό boss του παιχνιδιού - τον γιγαντιαίο Undying King. Ακολουθούν λοιπόν τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε για να τον εξοντώσετε.

1. Κάντε μια στροφή και πάρτε τα phoenix eggs από την ακτή. Μην μείνετε όμως πολύ στην περιοχή - υπάρχουν πλοκάμια μέσα στην θάλασσα που μπορούν να σας σκοτώσουν με λίγα μόνο χτυπήματα. Να θυμάστε επίσης πως πρέπει να κρατηθείτε μακριά από την ακτή καθ' όλη την διάρκεια της μάχης.

2. Οπλιστείτε με το πιστόλι (με

κανονικές ή ασημένιες σφαίρες). Ενεργοποιήστε το shield.

3. Κρατήστε συνέχεια ενεργό το shield και διαλύστε τα μπροστινά χέρια του Undying King με το πιστόλι σας (τα χέρια δηλαδή που είναι κοντά σε εσάς, στο κάτω μέρος του πλάσματος).

4. Μόλις πέσουν και τα δύο χέρια, το στόμα του Undying King ανοίγει (μια πελώρια σχισμή κοντά στην βάση του πλάσματος). Το στόμα θα αρχίσει να σας ρουφάει πολύ γρήγορα. Για να αποφύγετε τον στιγμιαίο θάνατο, ρίξτε με το πιστόλι μέσα στο στόμα. Το στόμα έτσι θα κλείσει και θα φανερωθεί η Αχιλλείος Πτέρνα του Undying King, η οποία βρίσκεται στο κεφάλι του.

5. Οπλιστείτε γρήγορα με phoenix weapon και ectoplasm. Ρίξτε μια φορά με το phoenix weapon γύρω από το κεφάλι του King. Μετά από λίγα δευτερόλεπτα, το στόμα θα ανοίξει ξανά (και το αδύναμο σημείο θα κλείσει). Ρίξτε με το ectoplasm μέσα στο στόμα μέχρι να κλείσει πάλι και να ανοίξει ξανά το αδύναμο σημείο. Επαναλάβετε την διαδικασία, ρίχνοντας με το phoenix weapon στο αδύναμο σημείο και με το ectoplasm στο στόμα όταν ανοίγει.

6. Ένας άλλος συνδυασμός που ίσως να προτιμήσετε στο αδύναμο σημείο και στο στόμα είναι το spear gun με το lightning. Ρίξτε με το κανονικό spear μέσα στο στόμα για να κλείσει και να ανοίξει αμέσως μετά το αδύναμο σημείο. Με το spear gun ενεργό, χρησιμοποιήστε το lightning για να φορτίσετε το όπλο και ρίξτε με το spear gun στο αδύναμο σημείο. Επαναλάβετε την διαδικασία (με όποιον συνδυασμό σας βολεύει) μέχρι να πεθάνει ο Undying King.

Με τον βασιλιά νεκρό, ο κύκλος αίματος κλείνει και το παιχνίδι φτάνει κι αυτό το τέλος του. Συγχαρητήρια!



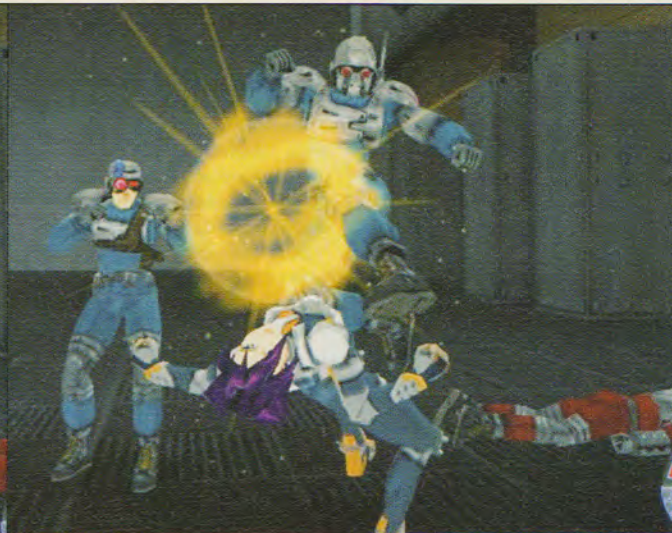
Μην φοβάσαι... θα σε αποκεφαλίσω μόνο.



Από πού ξέφυγες εσύ αγόρι μου;



Τώρα θα ήταν μια καλή στιγμή για να σκύψετε...



... πολύ αργά. Άουτς!

Oni

B' ΜΕΡΟΣ

CHAPTER 9: Truth and Consequences

Το επίπεδο ξεκινάει με μια μάχη με την ομάδα ασφαλείας της TCTF. Υπάρχουν δύο σκάλες που οδηγούν στους πάνω ορόφους, αλλά όλες οι πόρτες είναι κλειδωμένες. Βρείτε την ανοικτή πόρτα στο ισόγειο και προχωρήστε στην μεγάλη ανοιχτή αίθουσα στο κέντρο του κτιρίου.

Save Point No 1

Πρώτος Στόχος: Η Shinatama είτε πως το αληθινό σας όνομα είναι Mai Hasegawa. Για να ανακαλύψετε την αλήθεια, πρέπει να βρείτε τα αρχεία δεδομένων του κτιρίου. Τα αρχεία μπορούν να ξεκλειδωθούν μόνο από το κέντρο ελέγχου στην οροφή. Βρείτε τις κονσόλες που ξεκλειδώνουν τους πάνω ορόφους και ανεβείτε σιγά-σιγά προς τα πάνω. Στο κτίριο κυκλοφορεί επίσης ένας νίντζα του Syndicate. Τα πτώματα που αφήνει πίσω του έχουν θέσει τις δυνάμεις ασφαλείας σε γενικό συναγερμό.

Να είστε διπλά προσεκτικοί σε αυτό το επίπεδο - το επόμενο save point είναι στην οροφή. Ένας υπάλληλος σε αυτόν τον όροφο θα σας δώσει πολύτιμες πληροφορίες: μπορείτε να τον εντοπίσετε ακούγοντας τα κλάματά του. Σε ένα από τα γωνιακά δωμάτια θα βρείτε μια κονσόλα με δύο παράλληλες μπλε μπάρες στην οθόνη της. Με αυτή την κονσόλα μπορείτε να ξεκλειδώσετε την πόρτα για τον δεύτερο όροφο.

Δεύτερος Στόχος: Η κονσόλα στο διοικητικό κέντρο ελέγχου στην οροφή θα ξεκλειδώσει τις πόρτες για τα υπόγεια δωμάτια

των αρχείων. Συνεχίστε να ψάχνετε τις κονσόλες που ανοίγουν τον δρόμο για τους πάνω ορόφους.

Επιστρέψτε στην ρεσεψιόν και ανεβείτε τις σκάλες (δεν έχει σημασία αν πάτε δεξιά ή αριστερά). Όταν ανεβείτε έναν όροφο θα βρείτε κάποιες πόρτες που μπορείτε πια να ανοίξετε. Κοντά στη μέση αυτού του ορόφου βρίσκεται ένας διάδρομος με τρεις πόρτες - η κεντρική πόρτα οδηγεί σε μια κονσόλα με τρεις παράλληλες μπλε μπάρες στην οθόνη της. Χρησιμοποιήστε την για να ξεκλειδώσει η πόρτα του πιο πάνω ορόφου, επιστρέψτε στις σκάλες της ρεσεψιόν κι ανεβείτε έναν ακόμα όροφο.

Τρίτος Στόχος: Βρείτε κι ενεργοποιήστε τις τρεις κονσόλες που θα ξεκλειδώσουν τις πόρτες για την οροφή.

Μόλις μπειτε σε μια από τις πόρτες του τρίτου ορόφου, θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο που περιέχει μια από τις τρεις κονσόλες. Η τρίτη κονσόλα βρίσκεται στον διάδρομο μεταξύ των δύο πρώτων δωματίων. Όταν χρησιμοποιηθούν και οι τρεις κονσόλες θα ανοίξουν οι πόρτες που οδηγούν στην οροφή.

Μεταξύ των δύο πόρτων που βγάζουν στην οροφή, βρίσκεται άλλη μια διπλή πόρτα. Πίσω της κρύβεται μια κονσόλα που ξεκλειδώνει τις πόρτες κάτω στον πρώτο όροφο.

Τέταρτος Στόχος: Επιστρέψτε κάτω και προχωρήστε στα αρχεία του υπογείου. Σε σημαντικούς κόμβους του κτιρίου βρίσκονται πια οι στρατιώτες ειδικών αποστολών της TCTF.

Επιστρέψτε στις σκάλες της



Η Konoko μπαίνει σε μια μάχη που σπάει κόκαλα.

ρεσεψιόν και κατεβείτε στο ισόγειο. Βγείτε στην κεντρική αίθουσα και κατεβείτε στο υπόγειο με μια από τις πλάγιες πόρτες που έχουν πια ξεκλειδωθεί.

Save Point No 2

Το υπόγειο προστατεύεται από ακτίνες λέιζερ και πυργίσκους. Αν δυσκολεύεστε να αποφύγετε τις ακτίνες, κάντε πίσω και τρέξτε κατά πάνω τους. Την στιγμή που τις ακουμπάτε, πηδήστε ψηλά. Αυτό το άλμα πολλές φορές μπερδεύει τον πυργίσκο που φρουρεί την πόρτα και τον κάνει να αστοχήσει την πρώτη φορά. Στον επόμενο διάδρομο, μπειτε σε μια από τις πόρτες και, αφού σκοτώσετε τους φρουρούς, σταθείτε πάνω στον κύκλο που αναβοσβήνει στο έδαφος, κοντά σε ένα υπολογιστή. Στο cutscene που ακολουθεί, η Konoko διαπιστώνει ότι δεν είναι μόνη της στο κτίριο.

Πέμπτος Στόχος: Ο Mukade, ο τρομερός νίντζα του Muro, πήρε τον φάκελο Hasegawa από τα αρχεία! Πρέπει να τον βρείτε και να πάρετε πίσω τον δίσκο που

κρατάει τα μυστικά του παρελθόντος.

Μια από τις κονσόλες σε αυτό το δωμάτιο απενεργοποιεί όλες τις ακτίνες λέιζερ και μια άλλη ξεκλειδώνει τις πόρτες στον εξωτερικό διάδρομο. Η καλύτερη λύση είναι να απενεργοποιήσετε τις ακτίνες, να επιστρέψετε σε αυτό το δωμάτιο και να ανεβείτε στο ισόγειο του κυρίως κτιρίου. Από εδώ, επιστρέψτε στην ρεσεψιόν κι ανεβείτε στον τρίτο όροφο. Μπειτε στην αριστερή πόρτα και χρησιμοποιήστε την κονσόλα που θα βρείτε για να απενεργοποιηθούν τα συστήματα ασφαλείας της περιοχής.

Έξω στον διάδρομο του τρίτου ορόφου, βρείτε τις πόρτες με το πράσινο φως από πάνω τους, πίσω από την κονσόλα που χρησιμοποιήσατε προηγουμένως. Μπειτε μέσα και θα βρεθείτε σε ένα κόκκινο δωμάτιο με ράμπες να κατεβαίνουν στους υπόλοιπους ορόφους. Κατεβείτε έναν όροφο και μπειτε στον διάδρομο που οδηγεί στο επόμενο κτίριο.

Αν δεν απενεργοποιήσατε προηγουμένως τα συστήματα

ασφαλείας, ο επόμενος διάδρομος θα είναι γεμάτος με ακτίνες λέιζερ. Αν τα απενεργοποιήσετε όμως, ο διάδρομος θα είναι καθαρός και οι πόρτες στα δεξιά σας ξεκλειδωτές. Οι δεύτερες πόρτες οδηγούν σε μια κονσόλα που απενεργοποιεί τα συστήματα ασφαλείας στην περιοχή της ρεσεψιόν από κάτω σας και στον διάδρομο από πάνω σας.

Πριν να ανεβείτε έναν όροφο, κατεβείτε στη ρεσεψιόν και εξερευνήστε τα δύο πλάγια δωμάτια. Στο μακρινό δωμάτιο θα ανακαλύψετε ένα SBC portable mortar και μια κονσόλα με ενδιά-

ΓΝΩΡΙΖΑΤΕ ΟΤΙ... Η φωνή του στρατιώτη στις τηλεπικοινωνίες ανήκει στον Doug Zartman, τον διευθυντή δημοσίων σχέσεων της Bungie;

φέρουσες πληροφορίες σχετικές με τον Griffin. Πίσω στη ρεσεψιόν, μπορείτε να βγείτε έξω από τις διπλές πόρτες και να κανονίσετε μερικούς ελεύθερους σκοπευτές (και να πάρετε ένα mercury bow, αν δεν έχετε ήδη ένα).

Ξαναμπείτε στο κτίριο κι ανεβείτε δύο σκάλες, στον πιο πάνω διάδρομο. Ψάξτε στο πρώτο δωμάτιο κι έπειτα στο δεύτερο, όπου θα ανακαλύψετε τον Mukade. Θα πηδήξει μέσα από ένα παράθυρο για να ξεφύγει. Ακολουθήστε τον γρήγορα αλλά σιγουρευτείτε ότι κάνετε ένα μεγάλο άλμα για να φτάσετε το επόμενο κτίριο - αν πέσετε θα σκοτωθείτε. Ο Mukade θα πεταχτεί πάνω από ένα τοίχο: νικήστε τους βοηθούς του και μετά τρέξτε στον κύκλο που αναβοσβήνει, στο σημείο της οροφής που πήδηξε. Η Κοποκο σκαρφαλώνει κι αυτή και πετάει στην επόμενη αποστολή.

CHAPTER 10: Cat and Mouse

Save Point No 1

Πρώτος Στόχος: Ο Mukade, ο νίντζα του Μυρό, προσπαθεί να ξεφύγει με τους φακелους που θέλετε. Πρέπει να τον κυνηγήσετε και να τον πιάσετε αν θέλετε να μάθετε την αλήθεια για το σκοτεινό παρελθόν σας.

Η βόλτα σας με τον βοηθό του Mukade τελειώνει απότομα. Προσέξτε: αυτός ο τύπος είναι αρκετά αξιόλογος αντίπαλος. Όταν τον νικήσετε, περάστε την γωνία και πέστε κάτω, δίπλα στους αεραγωγούς. Σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού θα χρειαστεί να κάνετε πολλά άλματα. Μην ξεχνάτε να παίρνετε φόρα, να πηδάτε την τελευταία στιγμή και να κρατάτε πατημένο το space bar όσο βρίσκεστε στον αέρα (δεν βλάπτει αν κάνετε και μια εναέρια περιστροφή με το shift).

Μετά από μερικά άλματα, θα πρέπει να πηδήξετε πάνω από ένα χαμηλό κηκλιδωμα. Σιγουρευτείτε ότι θα προσγειωθείτε πολύ μετά το εμπόδιο, γιατί το κενό είναι πολύ μεγαλύτερο από ό τι νομίζετε. Πηδήξτε από την άκρη αυτής της πλατφόρμας στο έδαφος από κάτω. Στο τέλος αυτού του διαδρόμου βρίσκεται μια ράμπα που προχωράει πάνω κι αριστερά.

Ανεβείτε τη ράμπα και γυρίστε. Προχωρήστε μέσα από τις στέγες μέχρι να αναγκαστείτε να πηδήξετε ανάμεσα από δύο αεραγωγούς σε μια διπλανή στέγη. Σε αυτή την στέγη θα βρείτε δύο μικρές αποθήκες με μπλε, οριζόντιους πίνακες που λάμπουν. Από την αριστερή μακρινή γωνία, μπορείτε να πηδήξετε σε μια άλλη στέγη, όπου ένα ασανσέρ θα σας μεταφέρει στο πάνω επίπεδο.

Save Point No 2

Κάντε τον κύκλο της στέγης του ασανσέρ για να φτάσετε τις σκάλες και πηδήξτε από την πάνω στέγη στην διπλανή, παρόμοια περιοχή (μπορείτε επίσης να πηδήξετε από το επίπεδο όπου αρχίσατε, πάνω από το κιγκλιδωμα, στην διπλανή περιοχή). Η πόρτα του ασανσέρ είναι κλειδαμένη, έτσι πρέπει να πηδήξετε πάνω από το κιγκλιδωμα σε μια κοντινή στέγη για να συνεχίσετε.

Στο κέντρο αυτής της στέγης βρίσκεται ένα περιέργο οικοδόμημα, στα πλάγια του οποίου υπάρχουν δύο περάσματα με μερικά άλματα πάνω από τετράγωνες τρύπες. Ανεβείτε στο μακρύ κουτί κι από εκεί πηδήξτε πάνω στο ίδιο το οικοδόμημα. Από εδώ τρέξτε κατά μήκος του και πηδήξτε. Από το κατασκευάσμα αυτό ξεφυτρώνουν πολλές προεξοχές. Πάνω σε δύο από αυτές σας περιμένει από ένα ηγρο και σε μια άλλη υπάρχει ένα phase cloak. Αν πηδήξετε από την άλλη μεριά, θα βρείτε τέλος ένα force shield.

Μια σκάλα εκεί κοντά ανεβαίνει σε δύο κτίρια που συνδέονται μεταξύ τους με έναν διάδρομο γεμάτο θρόνες. Καθένα από τα δύο κτίρια έχει από μια πλατφόρμα σε κάθε γωνία, δηλαδή υπάρχουν οκτώ συνολικά πλατφόρμες. Ψάξτε τις όλες για αντικείμενα, μεταξύ άλλων κι ένα phase cloak. Ένας ακόμα διάδρομος με μεγάλες θρόνες κατευθύνεται μακριά από το δεύτερο κτίριο, προς κάποιες σκάλες που πηγαίνουν πάνω. Πάνω στις σκάλες, θα ανακαλύψετε ότι ο Mukade κατάφερε και πάλι να αποδράσει, αφήνοντας τα τσιράκια του να σας κανονίσουν.

Δεύτερος Στόχος: Ο Mukade ξέφυγε και πάλι! Βρείτε έναν τρόπο να τον κυνηγήσετε.

Πάνω σε έναν αεραγωγό (κοντά στο σύρμα) βρίσκεται ένα ηγρο. Πηδήξτε πάνω στον αγωγό για να πάρετε τα εξαρτήματα που θα βρείτε εκεί. Προχωρήστε στον κύκλο που αναβοσβήνει κοντά στο σύρμα για να συνεχίσετε.

Save Point No 3

Τρίτος Στόχος: Έχετε μια οπτική επαφή με τον Mukade - πλησιάστε για να τον κανονίσετε.

Προχωρήστε στον διάδρομο με τα φώτα από πάνω και κατεβείτε μέχρι να φτάσετε μια ανοιχτή περιοχή και τις σκάλες που ανεβαίνουν. Ένα καλό άλμα με περιστροφή από την κορυφή της σκάλας πίσω στο μηχανήμα εξερισμού θα σας βγάλει στην στέγη (από εδώ που πηδούσαν οι φρουροί για να σας πολεμήσουν προηγουμένως στον φωτισμένο διάδρομο). Όταν πάρετε το ηγρο από εδώ κρατήστε τα μάτια σας ανοιχτά για έναν ξερθό που θα εμφανιστεί κοντά σας.

Ανεβείτε πάλι τις σκάλες και πηδήξτε στο επόμενο κτίριο. Μετά από τρία απότομα άλματα θα φτάσετε μια μικρή αυλή (αν ρισκάρете το δύσκολο άλμα και φτάσετε την πλατφόρμα θα ανταμειφθείτε με ένα ηγρο). Οι σκάλες που βλέπετε κατεβαίνουν μέχρι ένα περάσμα που φτάνει μέχρι το επόμενο κτίριο. Κοιτάξτε στα αριστερά σας για ένα ηγρο και μετά κάντε τον κύκλο του κτιρίου ακολουθώντας το περάσμα. Θα φτάσετε δύο γκριζες πόρτες που βγάζουν στο εσωτερικό του κτιρίου.

Save Point No 4

Ένα ασανσέρ σας μεταφέρει στη μάχη με τον Mukade. Αν φτάσατε με λίγη υγεία και πυρομαχικά, μπορεί να αναγκαστείτε να ξαναρχίσετε από το προηγούμενο save point για να φτάσετε εδώ σε καλύτερη κατάσταση.

Ο Mukade μπορεί να τηλεμε-



Αν ολοκληρώσετε το παιχνίδι μπορείτε να το ξαναπαίξετε με οποιονδήποτε χαρακτήρα.



Η αγκαλιά σου μου θυμίζει αρκούδα.



Η Κονοκο χαμπλώνει τον εαυτό της στο επίπεδο του εδάφους.

ταφερθεί σε άλλα σημεία αυτού του επιπέδου, αλλά θα το κάνει σπάνια αν κρατηθείτε από πάνω του. Αφού τηλεμεταφερθεί θα σας ρίξει πολλές φορές μια τηλεκατευθυνόμενη πορτοκαλιά μπάλα ενέργειας. Η μπάλα αυτή σας κάνει ζημιά κι επίσης εξουδετερώνει το force shield που ίσως έχετε, αλλά μπορείτε να την αποφύγετε χρησιμοποιώντας τις κολώνες και την αποθήκη για να τη μπλοκάρετε.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Μην κάνετε τον κόπο να πετάξετε τον Mukade από το κτίριο. Απλά θα τηλεμεταφερθεί και θα εμφανιστεί δίπλα σας.

Ο νίντζα έχει πολλές ειδικές κινήσεις που δεν μπορείτε να μπλοκάρετε και συχνά το μόνο που θα μπορείτε να κάνετε θα είναι απλά να επιτίθεστε ασταμάτητα... δεν έχει νόημα να αμύνεστε. Αν προσπαθήσετε να του ρίξετε μια επιπλέον κλωτσιά όταν βρίσκεται κάτω, μάλλον θα καταλήξετε να σας χτυπάνε αντί να χτυπάτε... ο νίντζα είναι εξαιρετικά γρήγορος κι ευκίνητος και σηκώνεται αστραπιαία στα πόδια του. Ενώ βρίσκεται ακόμα κάτω, ετοιμάστε τους καλούς σας συνδυασμούς κινήσεων, κάνοντας την πρώτη και την δεύτερη επίθεση στο κενό, ώστε όταν σηκωθεί ο συνδυασμός να ολοκληρώνεται εκείνη την στιγμή επάνω του.

CHAPTER 11: Dream Diver

Η Κονοκο χρησιμοποιεί τον δίσκο στο εργαστήριό του πατέρα της για να μάθει περισσότερα για τον εαυτό της, αλλά την διακόπτει ο Muro.

Save Point No 1

Πρώτος Στόχος: Ο Muro; Τι γυρεύει εδώ; Δεν είναι δυνατόν... ή μήπως είναι; Βρείτε έναν τρόπο να φύγετε από εδώ.

Νικήστε τον Muro και θα ελευθερωθείτε σε μια περιέργη περιοχή με το εδαφος καλυμμένο από

ομίχλη. Οι φρουροί υλοποιούνται τη μία στιγμή κι εξαφανίζονται την άλλη, αλλά όταν τους επιτίθεστε εξαφανίζονται. Η Shinatama εμφανίζεται στη ράμπα από πάνω σας και σας ενθαρρύνει να την ακολουθήσετε. Καθώς προχωράτε στις κίτρινες σκάλες θα σας επιτεθούν μικροσκοπικοί φρουροί - σκύψτε και κλωτσιάστε για να τους σαρώσετε όταν πλησιάσουν. Όσοι ξέφυγαν τρέχουν στις μικροσκοπικές πόρτες στις άκρες του δωματίου.

Ανεβείτε τις κίτρινες σκάλες και τραβήξτε την προσοχή των φρουρών. Αν μπορείτε, τρέξτε κάτω στις σκάλες και μετά πάλι πάνω για να τους απομονώσετε και να τους πολεμήσετε έναν-έναν. Όταν τους νικήσετε, μπειτε στην πόρτα που είναι πάνω στις σκάλες (όχι αυτήν πάνω στη ράμπα). Η Shinatama θα σας φωνάξει και πάλι αλλά αυτή την φορά θα σας οδηγήσει σε μια μάχη με μερικές πολύ κακές κοπέλες. Όταν τις εξοντώσετε θα μπορέσετε να τα βάλετε με τον Griffin και τα τσιράκια του.

Save Point No 2

Δεύτερος Στόχος: Και ο Griffin στο κόλπο; Όσο πάει και παραξενεύει...

Ένα phase cloak σε μια γωνία του δωματίου θα κάνει την ζωή σας πολύ πιο εύκολη. Πάρτε το και προχωρήστε προσεκτικά πίσω από κάθε φρουρό. Εξολοθρεύστε τους όλους με την κίνηση backbreaker (μπροστά + κλωτσιά). Αφροπλίστε έπειτα τον Griffin, νικήστε τον και βγείτε από την πόρτα που ανοίγει πια.

Περάστε κάτω από τις ακτίνες λέιζερ και μπειτε στον επόμενο διάδρομο. Η Shinatama θα αιωρηθεί δίπλα σας, γελώντας υστερικά. Στο επόμενο δωμάτιο, θα αντιμετωπίσετε... τον εαυτό σας. Ή τέλος πάντων κάτι που μοιάζει υπερβολικά με εσάς. Ψάξτε σε μια γωνία του δωματίου για ένα hyperspray που θα σας βοηθήσει να την νικήσετε. Όταν τα κατα-

φέρετε θα έχετε τελειώσει και το επίπεδο.

CHAPTER 12: Sins of the Father

Η Κονοκο μπαίνει κρυφά στο επιστημονικό κέντρο, ψάχνοντας να ελευθερώσει τον θείο της και να μάθει επιτέλους τις απαντή-

δίπλα από την πόρτα για να την ανοίξει ο φρουρός. Σκοτώστε τον γρήγορα και μην τον αφήσετε να τρέξει στην πόρτα στο βάθος - αν τα καταφέρει και ενεργοποιήσει τον συναγερμό θα βρεθείτε ξαφνικά σε μειονεκτική θέση. Μπορείτε αν προτιμάτε να προχωρήσετε αριστερά και να πλη-



Η Κονοκο χορεύει break dance για να διασκεδάσει αυτούς τους στρατιώτες.

σεις στα ερωτήματα που την βασανίζουν.

Save Point No 1

Πρώτος Στόχος: Βρείτε τον θείο σας, τον Dr. Kerr και εξουδετερώστε την ομάδα ειδικών αποστολών που τον περιφρουρεί.

Το επόμενο save point βρίσκεται στην άλλη άκρη του πρώτου δωματίου, το οποίο είναι γεμάτο με παγίδες λέιζερ. Οι παγίδες είναι πανομοιότυπες μεταξύ τους και μπορείτε να τις περάσετε με τον ίδιο τρόπο. Καθώς πλησιάζετε μια παγίδα, κοιτάξτε τον τοίχο - εκεί που κινούνται οι μηχανισμοί που βγάζουν τις ακτίνες. Είναι πιο εύκολο να υπολογίσετε τις κινήσεις των λέιζερ αν κοιτάτε τον τοίχο αντί για την έξοδο μπροστά σας.

Τα λέιζερ κινούνται σε ομάδες των τριών. Σκύψτε κάτω από το πρώτο λέιζερ - δεν θα μπορεί να σας αγγίξει όσο βρίσκεστε χαμηλά. Την στιγμή που το λέιζερ που κινείται σε ημικύκλιο φτάσει το υψηλότερο σημείο, ακολουθήστε το με πλάγια βήματα μέχρι να βρεθείτε οκμημένοι στο χαμηλότερο σημείο της διαδρομής του. Περιμένετε εκεί μέχρι να επιστρέψει - κάντε ένα επιτόπιο άλμα κι αφήστε το να περάσει από κάτω σας. Τώρα σκύψτε πάλι και προχωρήστε πλάγια και με προσοχή κάτω από το τρίτο λέιζερ.

Save Point No 2

Μπορείτε να προχωρήσετε από αριστερά ή δεξιά στην συνέχεια: αν πάτε δεξιά, περιμένετε

σιάστε αθόρυβα τον φρουρό που περιπολεί και να τον βγάλετε γρήγορα εκτός μάχης πριν να φτάσει στην κονσόλα του συναγερμού.

Από το δωμάτιο με τον συναγερμό, κατεβείτε δύο ορόφους μέχρι το δωμάτιο με τους επιστήμονες. Θα σας χαρίσουν μερικά καλούδια και κοντά στον ένα τοίχο μπορείτε να βρείτε ένα phase cloak. Θα ήταν καλή ιδέα να το πάρετε αφού ανεβείτε έναν όροφο, έχετε περάσει την κόκκινη πόρτα που θα βρείτε και έχετε ξεκλειδώσει τις πόρτες στον πάνω όροφο. Στο δωμάτιο στο κάτω μέρος της σκάλας, θα βρείτε έναν κόκκινο γεμιστήρα πίσω από ένα μηχανήμα στην άκρη του δωματίου.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Όταν ένας φρουρός στέκεται μπροστά από ένα συναγερμό, αργά λίγο να τον ενεργοποιήσει. Σταθείτε από πίσω του και πατήστε μπροστά + κλωτσιά για να του τσακίσετε την πλάτη.

Περάστε τις ξεκλειδωτές πόρτες για να φτάσετε μια περιοχή σχεδόν ίδια με την πρώτη. Αυτή την φορά, ο συναγερμός βρίσκεται στον κάτω όροφο και το εργαστήριο με τους παγωμένους έχει μια κονσόλα με πληροφορίες σχετικές με τον θείο σας. Η κονσόλα που ξεκλειδώνει την επόμενη περιοχή βρίσκεται πάλι στο μεσαίο επίπεδο, πίσω από μια κόκκινη πόρτα.

Στον πάνω όροφο του τρίτου εργαστηρίου κρουογενετικής, μια ομάδα ακτινών λέιζερ κλείνει τη

μια άκρη του διαδρόμου. Προχωρήστε στην άλλη άκρη για να βρείτε τον θείο σας, τον Dr. Kerr, μέσα σε ένα εργαστήριο. Μιλήστε του για να σας δώσει οδηγίες.

Save Point No 3

Δεύτερος Στόχος: Ενεργοποιήστε τις τρεις γεννήτριες για το Daodan probe του Dr. Kerr.

Χρησιμοποιήστε την κονσόλα σε αυτό το δωμάτιο για να εξαφανιστούν οι ακτίνες και να ξεκλειδωθεί η πόρτα στον διάδρομο που περάσατε πριν. Περάστε την πόρτα και προχωρήστε αθόρυβα πίσω από τους φρουρούς που περιπολούν το πέρασμα. Στην πρώτη στροφή, κατεβείτε τις σκάλες. Και οι δύο πόρτες οδηγούν σε δωμάτια με κίτρινες κονσόλες. Προσοχή! Κάθε φορά που ενεργοποιείτε μια κονσόλα, οι φρουροί της περιοχής θα έρθουν να ερευνήσουν.



Οι κινηματογραφικές σκηνές στο εσωτερικό του παιχνιδιού είναι εκπληκτικές.



Ω, θεέ μου, αυτό δείχνει δύσκολο.

πόρτα προστατεύεται από μερικές ακτίνες λέιζερ. Αν ακουμπήσετε κατά λάθος κάποια ακτίνα και οι πυργίσκοι αρχίσουν να σας βομβαρδίζουν, μπορείτε να υποχωρήσετε πίσω από την πόρτα για να απενεργοποιηθούν οι πυργίσκοι. Μπορείτε επίσης (πάλι σε περίπτωση που αρχίσει ο... βομβαρδισμός) να συγχρονίσετε σωστά τα άλματά σας με τις ριπές και να διασχίσετε γρήγορα τον διάδρομο χωρίς να χτυπηθείτε.

Για να μην ενεργοποιηθεί όμως το σύστημα ασφαλείας μπορείτε να κάνετε το εξής: σταθείτε πάλι έτσι ώστε να αντικρίζετε τον τοίχο και τα λέιζερ από μπροστά. Κάντε πλάγια άλματα για να περάσετε πάνω από τα χαμηλά λέιζερ και σκύψτε κάτω από το ψηλότερο λέιζερ όταν αυτό βρίσκεται σε ένα από τα δύο υπερήλθερα σημεία του.

Τέταρτος Στόχος: Η Daodan Chrysalis σας μπορεί να σας κάνει να επιζηήσετε την πτώση μέσα στις δεξαμενές με το οξύ, αλλά πρώτα πρέπει να κανονίσετε τα μηχανήματα αλέσματος! Ενεργοποιήστε τον γερανό της οροφής για να αποφυγείτε το μηχανήμα.

Στην άλλη πλευρά των λέιζερ βρίσκεται ένα δωμάτιο με δύο δεξαμενές γεμάτες οξύ και μια σκά-

λα που κατεβαίνει. Κάτω, θα βρείτε ένα μεγάλο δωμάτιο που βγάζει στο δωμάτιο με τις δεξαμενές.

Περάστε μέσα από τους γυάλινους σταθμούς, σταματώντας στις δύο κονσόλες που ελέγχουν τον γερανό. Καθώς πλησιάζετε την τρίτη, θα ενεργοποιηθεί ένα cutscene που φέρνει το επίπεδο αυτό στο τέλος του.

CHAPTER 13: Phoenix Rising

Ο Griffin καταφέρνει να αποδράσει σε ένα πολύ βαθύ φρεάτιο. Κυνηγήστε τον για να μάθετε περισσότερα για τον εαυτό σας.

Save Point No 1

Πρώτος Στόχος: Ο Griffin ξέφυγε. Για να βρείτε τις απαντήσεις πρέπει να τον πιάσετε.

Στον διάδρομο, στρίψτε αριστερά στην ξεκλειδωτή πόρτα. Μια κονσόλα απενεργοποιεί τα λέιζερ του διαδρόμου και μια γωνία κρύβει μερικά πυρομαχικά. Ο πάνω όροφος του κτιρίου είναι γεμάτος εχθρούς: πρέπει ή να βγείτε και να εξοντώσετε όλους τους φρουρούς έναν-έναν ή να τρυπώσετε αθόρυβα μέχρι τον προορισμό σας - ένα από τα δύο κεντρικά δωμάτια με την κονσόλα που ξεκλειδώνει την πόρτα για

τις σκάλες. Το άλλο κεντρικό δωμάτιο ξεκλειδώνει μια διαφορετική πόρτα σε αυτόν τον όροφο.

Save Point No 2

Δεύτερος Στόχος: Για να φτάσετε τον Griffin μέσα στο Omega Vault του, πρέπει πρώτα να θέσετε εκτός λειτουργίας τις άμυνες του κτιρίου.

Κατεβείτε τις σκάλες και βγείτε έξω στους διαδρόμους. Ένα από τα τέσσερα δωμάτια υπολογιστών στον πάνω διάδρομο έχει μέσα του μια κονσόλα πληροφοριών και ένα άλλο έχει δύο τεράστια δοχεία στον ένα του τοίχο που κρύβουν ένα force shield κι ένα όπλο. Μια κρυμμένη σκάλα σας βγάζει από αυτό το δωμάτιο.

Στον δεύτερο όροφο πρέπει να βρείτε άλλη μια σκάλα, πανομοιότυπη με αυτή που σας έφερε σε αυτή την περιοχή. Όταν φτάσετε το ισόγειο, κρατήστε τα μάτια σας ανοιχτά για ελεύθερους σκοπευτές. Πίσω από τρεις πίνακες υπολογιστών θα βρείτε κρυμμένο ένα ηγρο. Περάστε μια πόρτα που θα βρείτε εδώ κοντά για να βρείτε τις σκάλες που οδηγούν κάτω.

Save Point No 3

Μετά τις σκάλες, πηδήξτε πάνω από την ακτίνα λέιζερ και μπείτε στην πρώτη πόρτα στα αριστερά σας. Ένας επιστήμονας εδώ θα ενεργοποιήσει την κονσόλα του δωματίου. Συνεχίστε και πάρτε το ηγρο από το δωμάτιο στο τέλος του διαδρόμου. Κατεβείτε την ράμπα. Στην γωνία του πρώτου δωματίου βρίσκονται δύο μικρά κιβώτια που κρύβουν ένα ηγρο. Το άλλο δωμάτιο αυτού του επιπέδου έχει μέσα του ένα force field.

Μετά από την επόμενη ράμπα θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με έναν επιστήμονα ο οποίος θα σας χαρίσει ένα ηγρο. Κατεβείτε έναν ακόμα όροφο, όπου δύο ακόμα ακτίνες λέιζερ κινούνται κατά μήκος του διαδρόμου. Πίσω από τον πάγκο του πρώτου δωματίου μπορείτε να βρείτε ένα phase cloak. Το δωμάτιο μεταξύ των παγίδων έχει μέσα την κονσόλα που βγάζει εκτός λειτουργίας τον πρώτο υποσταθμό.

Μετά από τον επόμενο διάδρομο, αποφυγείτε να μιλήσετε στον επιστήμονα γιατί σας περιμένει μια πολύ ύπουλη ενέδρα. Πηγαίνετε λοιπόν στο επόμενο δωμάτιο του διαδρόμου και χρησιμοποιήστε την κονσόλα για να απενεργοποιηθεί ο τελευταίος υποσταθμός.

Τρίτος Στόχος: Καταφέρατε να βγάλετε εκτός λειτουργίας τους υποσταθμούς ενέργειας! Τώρα μπορείτε να περάσετε τις άμυνες που στέκονται μεταξύ του Griffin κι εσάς. Πρέπει όμως

ΓΝΩΡΙΖΑΤΕ ΟΤΙ...

Ο ηθοποιός που έδωσε την φωνή του στον Dr. Kerr έκανε και τους νάνους στο Myth: The Fallen Lords;

Ένας μακρύς, γκριζός διάδρομος με μαύρες κολώνες από την πλευρά της τζαμαρίας θα σας βγάλει σε ένα δωμάτιο γεμάτο μηχανήματα όπου θα βρείτε την τρίτη κονσόλα. Μεταξύ δύο μαύρων κολώνων στα μέσα του διαδρόμου, υπάρχει ένα phase cloak. Όταν έχετε βρει και τις τρεις κονσόλες, ψάξτε για μια από τις δύο μεγάλες γκαραζόπορτες με το ίδιο κίτρινο σύμβολο που είχαν και οι κονσόλες. Βρίσκονται και οι δύο στο ισόγειο.

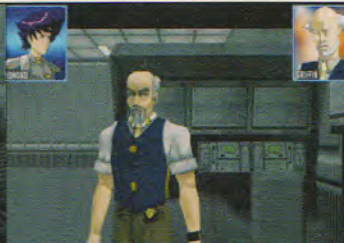
Και οι δύο γκαραζόπορτες σας βγάζουν στο εργαστήριο του Dr. Kerr. Μόλις φτάσετε θα σας ζητήσει να καθίσετε στην καρέκλα του. Ενώ μελετά την Chrysalis που βρίσκεται μέσα σας, σας εξηγεί το αρχικό σχέδιο του πατέρα σας.

Save Point No 4

Τρίτος Στόχος: Πρέπει να φτάσετε τις δεξαμενές των βιοχημικών απορριμμάτων. Είναι θεόστρελη η ιδέα, αλλά είναι η μόνη σας ελπίδα!

Φύγετε από την δεξιά πόρτα και στρίψτε δεξιά, προχωρώντας μέχρι το τέλος του διαδρόμου και μπαίνοντας στην ξεκλειδωτή πια πόρτα. Σε μια γωνία, ένα μηχανήμα κρύβει ένα ηγρο και πιο πέρα βρίσκεται τις σκάλες που ανεβαίνουν στον επόμενο όροφο. Εδώ υπάρχουν δύο κονσόλες που σας προβληματίζουν με αυτά που σας λένε και μια πόρτα στην οποία μπαίνετε.

Ο διάδρομος πίσω από την



Για κάποιους λόγους που θα γίνουν γνωστοί όταν παίζετε το παιχνίδι, θα νοιώσετε όμορφα ύστερα από αυτή την σκηνή.

Προβλήματα συνέχειας... Γιατί ο Griffin έχει διαφορετική γενειάδα στην φωτογραφία από αυτή που χρησιμοποιείται για το μοντέλο μέσα στο παιχνίδι;

Όταν περνάτε δίπλα από τοίχους με κάμερες, αυτοί γίνονται άρατοι. Δυστυχώς, μπορείτε να δείτε το εσωτερικό των δωματίων.

Αυτός ο τύπος δεν είναι ιδιαίτερα σκληρός αν τον στριμώξετε σε μια γωνία. Μην τον πολεμήσετε όμως σε ανοικτό χώρο, όπως είναι αυτός εδώ.

πρώτα να ξεκλειδώσετε το Omega Vault.

Στο πιο κάτω επίπεδο, μπορείτε να βρείτε ένα screaming cannon μέσα στο πρώτο δωμάτιο, πίσω από έναν χοντρό τοίχο. Στο άλλο δωμάτιο του επιπέδου θα βρείτε έναν πολίτη που σας δίνει ένα hyro κι έναν γεμιστήρα κοντά στον ένα του τοίχο. Ανάμεσα στα δύο αυτά δωμάτια βρίσκονται οι σκάλες που φτάνουν στο ισόγειο.

Σε περίπτωση που το χρειάζεστε, υπάρχει ένα απλό πιστόλι σε μια γωνία στο ισόγειο. Μπείτε στην πόρτα δίπλα από το πιστόλι για να συνεχίσετε.

Save Point No 4

Μετά τις σκάλες, περάστε την πόρτα στην άλλη άκρη του διαδρόμου για να βρείτε μια κονσόλα που εξηγεί μερικά πράγματα σχετικά με το Omega Vault. Η επόμενη πόρτα του διαδρόμου έχει μέσα του την κονσόλα που ξεκλειδώνει την πόρτα για τις σκάλες στην άλλη πλευρά της περιοχής. Τέλος, μια άλλη πόρτα θα σας βγάλει σε έναν επιστήμονα που σας δίνει το scam cannon του.

Κατεβείτε ένα επίπεδο. Μόλις φτάσετε την περιοχή αυτή, θα βρискεστε σε έναν διάδρομο: στο τέλος του διαδρόμου, μετά από την πόρτα στα αριστερά θα βρείτε μια από τις τρεις κονσόλες που ξεκλειδώνουν το Omega Vault.

Ο πιο κάτω όροφος είναι ακριβώς ο ίδιος: ψάξτε για τον ίδιο τύπο κονσόλας (αλλά κι ένα

hyro) στο δωμάτιο απέναντί σας. Ένα screaming cannon βρίσκεται στο έδαφος σε ένα από τα πλαϊνά δωμάτια. Γυρίστε τώρα στις σκάλες και κατεβείτε στο πιο κάτω επίπεδο.

Μόλις μπείτε στην πόρτα για το χαμηλότερο επίπεδο, θα περάσετε δίπλα από την πόρτα που προσπαθείτε να ξεκλειδώσετε. Σε ένα από τα πλαϊνά δωμάτια θα βρείτε την τρίτη κονσόλα που ξεκλειδώνει τελειώς αυτή την πόρτα.

Τέταρτος Στόχος: Ο δρόμος για το υπόγειο είναι πια ανοιχτός. Κατεβείτε γρήγορα!

Τρέξτε στην ανοιχτή πόρτα και κατεβείτε τις σκάλες. Θα παρακολουθήσετε ένα cutscene όπου ο Griffin σας απειλεί με μια πολύ παραμορφωμένη έκδοση της καλύτερης φίλης σας.

Save Point No 5

Υπάρχει περίπτωση να έχετε φτάσει σε αυτό το σημείο με τόση ενέργεια και τόσα hyros που να μπορείτε απλά να τρέξετε σε κάθε κονσόλα χωρίς να σας νοιάζουν οι πυργίσκοι που ρίχνουν όταν αγγίζετε μια ακτίνα.

Η Shinatama έχει τρία επίπεδα άμυνας που ολοένα και δυσκολεύουν. Για να περάσετε το πρώτο επίπεδο ασφάλειας, τρέξτε πίσω από τα λέιζερ στα δεξιά σας καθώς απομακρύνονται από εσάς και σταθείτε πίσω από το τυφλό σημείο στην κονσόλα. Χρησιμοποιήστε την κονσόλα. Περιμένετε μέχρι να περάσουν πίσω σας οι ακτίνες και τρέξτε στο ση-

μείο όπου μήκηκατε στο δωμάτιο. Η βασική αυτή ιδέα επαναλαμβάνεται πολλές φορές καθώς τρέχετε από κονσόλα σε κονσόλα.

Ίσως να σας δυσκολέψει η μετακίνηση από την δεύτερη στην τρίτη κονσόλα: τρέξτε προς τη μέση του δωματίου όταν μπορείτε, όπου μπορείτε να σταθείτε και να περιμένετε μέχρι να φτάσουν οι ακτίνες σε κάποια βολική θέση.

Όταν η Shinatama περάσει στο δεύτερο επίπεδο άμυνας, πρέπει να κάνετε αμέσως πλάγια βήματα ώστε να αποφύγετε την κάθετη ακτίνα που ξεκινά ακριβώς από πίσω σας. Οι δεύτερες άμυνες μοιάζουν πολύ με τις πρώτες, εκτός από την κάθετη αυτή ακτίνα που περνάει γύρω από κάθε κονσόλα. Χρησιμοποιήστε και πάλι τις κεντρικές ασφαλείς περιοχές για να περάσετε τα δύο κενά στο έδαφος.

Στις τρίτες άμυνες λείπει η κεντρική ακτίνα του δεύτερου επιπέδου, αλλά τα δύο οριζόντια λέιζερ που κινούνται σαν φαλίδι είναι ακόμα πιο επικίνδυνα. Το ένα λέιζερ είναι χαμηλότερο από το άλλο και αυτό είναι που πρέπει να προσπερνάτε με άλματα σε αυτό το επίπεδο άμυνας.

Μόλις τελειώσετε την διαδρομή για την τρίτη φορά, η Shinatama θα προσπαθήσει να εξοντώσει τον Griffin. Σε αυτό το cutscene μπορείτε αν θέλετε να κάνετε κι εσείς το ίδιο. Το τέλος του παιχνιδιού θα αλλάξει ανάλογα με την απόφασή σας... (αναλυτικές λεπτομέρειες ακολουθούν στο τέλος του οδηγού).

CHAPTER 14: Dawn of the Chrysalis

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Από εδώ και πέρα, υποθέτουμε ότι ακολουθείτε την σωτηρή προσέγγιση: αν προτιμήσετε πάντως να πολεμήσετε ανοιχτά με τους πολλούς φρουρούς στην αρχική αυλή, να ξέρετε ότι υπάρχει ένα hyro σε ένα υπόστεγο και ένας γεμιστήρας σε ένα άλλο.

Save Point No 1

Το επίπεδο ξεκινάει με την προσγείωση κοντά σε τρία κιβώτια. Πίσω τους θα βρείτε ένα phase cloak. Πάρτε το και, ενώ είστε άρατοι, τρέξτε αθέατοι κάτω από τον φρουρό κατά μήκος του φράχτη. Κάντε δεξιά στην

γωνία του φράχτη και ακολουθήστε την περιφράξη μέχρι ένα ψηλό κιβώτιο. Πηδήξτε πάνω στο κοτύ... έκπληξη! Πάρτε το portable mortar και πηδήξτε πάλι κάτω, στο έδαφος. Πάρτε τώρα το phase cloak από την βάση του ψηλού κοτιού. Ενώ είστε άρατοι, προσπεράστε τρέχοντας τα μπλε και κόκκινα υπόστεγα για να φτάσετε την κύρια είσοδο που φρουρείται. Περάστε τρέχοντας την πόρτα όσο είστε ακόμα αθέατοι.

Πρώτος Στόχος: Καταφέρατε να εισχωρήσετε στην βάση. Τώρα πρέπει να βρείτε έναν τρόπο να προσεγγίσετε τον κεντρικό εγκέφαλο ασφάλειας.

Μετά από την κύρια είσοδο θα περάσετε μια ακόμα πόρτα κι αμέσως μετά θα βρεθείτε σε ένα μικρό δωμάτιο με μια κονσόλα συναγερμού. Πίσω από την κονσόλα υπάρχει ένα force shield. Το δωμάτιο στα δεξιά σας έχει ένα hyro μέσα του. Το δωμάτιο στα αριστερά σας βγάζει σε μια περιοχή με ακτίνες λέιζερ. Στο πρώτο δωμάτιο εκεί θα συναντήσετε έναν επιστήμονα και δύο ειδών γεμιστήρες. Αφήστε τις δύο άλλες πόρτες και μπείτε σε αυτήν με το πράσινο φωτάκι από πάνω της.

Save Point No 2

Στέκεστε πίσω από μια κλειστή και μια ανοιχτή πόρτα. Μπείτε στην κλειστή πόρτα και συνεχίστε προς αυτή την κατεύθυνση μέχρι να βρείτε μια κονσόλα που ανοίγει μια πόρτα στην άλλη άκρη της ανοιχτής περιοχής με τα παρκαρισμένα φορτηγά. Στο δωμάτιο της κονσόλας, ψάξτε επίσης για ένα hyro κι ένα energy cell πάνω στους αγωγούς.

Από την ανοιχτή πόρτα βγήκε ένας φρουρός με ένα mercury bow. Αποφύγετε όσο μπορείτε την οπτική επαφή μαζί του για να μην χρησιμοποιήσει στα πυρομαχικά του όπλου του. Επιστρέψτε στην περιοχή του save point. Μπείτε τώρα στην ανοιχτή πόρτα, σκοτώστε τον φρουρό και πάρτε το mercury bow. Το δωμάτιο που φρουρούσε έχει μέσα του την κονσόλα που ανοίγει την πόρτα για τις σκάλες που κατεβαίνουν.

Όταν επιστρέψετε στον διάδρομο, θα δείτε ένα cutscene όπου ένα φορτηγό αδειάζει αρκε-



Ο καλός και ο κακός αστυνομικός. Η Konoko είναι η καλή σε αυτή την περίπτωση.

τούς φρουρούς στον κάτω όροφο. Η Κοποκο υποθέτει ότι το φορητό μπορεί να σπάζει τις βαριές πόρτες του πρώτου ορόφου.

Δεύτερος Στόχος: Ένα θωρακισμένο φορητό έχει έρθει στην ώρα του για να το κλέψετε.

Αν γίνεται, πυροβολήστε μερικούς από τους φρουρούς πριν να κατεβείτε τις σκάλες. Παρασύρετε τους υπολοίπους στις σκάλες για να πολεμήσετε μαζί τους στον διάδρομο, όπου ο χώρος είναι περισσότερο περιορισμένος. Ο μηχανικός έχει μαζί του ένα κλειδί - αφού τον νικήσετε, μπορείτε να το πάρετε και να το μεταφέρετε στον φωτεινό κύκλο δίπλα από το φορητό.

Save Point No 3

Τρίτος Στόχος: Βρίσκεστε στην καρδιά του υπέρ-υπολογιστή Sturmanderung. Χρησιμοποιήστε τους κόμβους του για να μάθετε τις λεπτομέρειες του μεγάλου σχεδίου του Muro.

Τρέξτε αμέσως στα σκαλοπάτια και στήστε εκεί ενέδρα στην κακιά κοπέλα που θα κατέβει προς το μέρος σας. Αφού τη νικήσετε, ψάξτε στο έδαφος πίσω από ένα μηχάνημα για ένα ηχο. Ανεβείτε δύο ορόφους μέχρι να φτάσετε μια πόρτα, η οποία θα ανοίξει από μόνη της όταν την πλησιάσετε. Ο φρουρός που την άνοιξε σας επιτίθεται. Νικήστε τον και μπειτε στην πόρτα από όπου ήρθε. Βρίσκεστε τώρα στην κύρια αίθουσα του υπολογιστή.

Προχωρήστε μπροστά στον διάδρομο και στρίψτε δεξιά με

θα δείτε ένα cutscene όπου ένας φρουρός σας ρίχνει με ένα screaming cannon.

Μπορείτε τώρα να μπειτε στις πόρτες στο ισόγειο ή τις πόρτες στο πάνω επίπεδο. Πρέπει να φτάσετε μια από τις δύο κονσόλες που θα βρείτε σε κάθε επίπεδο των διαδρόμων.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Μιλήστε στους επιστήμονες σε κάθε επίπεδο για να πάρετε χρήσιμα αντικείμενα. Μην προχωρήσετε μπροστά από τις δύο πλαϊνές πόρτες του μεσαίου επιπέδου για να μην έρθουν ενισχύσεις.

Όταν έχετε ενεργοποιήσει και τις τρεις κονσόλες (μία σε κάθε επίπεδο), θα παρακολουθήσετε ένα cutscene όπου από μια πόρτα στο ισόγειο ξεχύνονται πολλοί φρουροί που ρίχνουν με τα όπλα τους.

Τέταρτος Στόχος: Βρήκατε μια πιθανή αδυναμία στο σχέδιο του Muro. Αν ενεργοποιηθεί ο παλμός του Sturmanderung πριν να ευθυγραμμιστούν όλοι οι αναμεταδότες, κάποια από τα κέντρα ατμοσφαιρικής επεξεργασίας θα επιβιώσουν.

Δύο από τους φρουρούς στήνονται στις γωνίες του δωματίου, ενώ οι άλλοι αρχίζουν να σας ψάχνουν. Αντί να τους πολεμήσετε, μπορείτε να πηδήξετε πάνω στο phase cloak που κρύβεται σε ένα ρείθρο: ψάξτε κοντά στην πόρτα από όπου βγήκαν οι φρουροί, κατά μήκος ενός τοίχου στον πιο χαμηλό διάδρομο.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Ακόμα και αν δεν χρησιμοποιήσετε το phase cloak για να προσπεράσετε τους τρεις

Θα φτάσετε γρήγορα στον προορισμό σας, αρκεί να ανεβαίνετε όλους τους διαδρόμους και να χρησιμοποιείτε τις σκάλες που βρίσκονται σε μία από τις άκρες του δωματίου. Όταν φτάσετε πάνω, χρησιμοποιήστε την κονσόλα και πάρτε το ηχο που βρίσκεται από πίσω της.

Πέμπτος Στόχος: Καταφέρατε να χαλάσετε τα σχέδια του Muro, αλλά πρέπει και πάλι να τον πολεμήσετε.

Πηδήξετε πάνω στη μεγάλη πλατφόρμα από πίσω σας (όπως στεκόσασταν στην κονσόλα). Θα ανεβείτε πάνω στην οροφή και θα σας μεταφέρει στην τελευταία μάχη...

Save Point No 4

Αν σκοτώσατε τον Griffin στο τέλος της 13ης αποστολής, θα βρεθείτε μόνοι σας και αντιμέτωποι με μια μεταλλαγμένη μορφή του Muro. Αυτό το τέλος δεν είναι απαραίτητα πιο δύσκολο από το εναλλακτικό τέλος (το οποίο αναλύουμε στην συνέχεια).

Έκτος Στόχος: Ο Muro έχει φτάσει το επόμενο στάδιο της Daodan εξέλιξης... την φάση Imago. Οι δυνάμεις του Muro τον κάνουν άτρωτο, αλλά επειδή μόλις τώρα έγινε η μεταμόρφωση, έχει περιορισμένα αποθέματα ενέργειας. Μπορείτε να του κάνετε ζημιά όταν δεν του έχει μείνει ενέργεια.

Ο μεταλλαγμένος κι άτρωτος Muro προστατεύεται από την κόκκινη λάμψη και τις πορτοκαλίες σπίθες γύρω από το σώμα του. Αν όμως ξοδέψει ενέργεια για να σας επιτεθεί, θα χάσει αυτή την δύναμη και θα μπορεί να χτυπηθεί.

Η καλύτερη τακτική για αυτή τη μάχη είναι να στέκεστε μπροστά από τον Muro και να τον κάνετε να αστοχεί. Κάθε φορά που επιτίθεται, κάντε ελιγμούς ώστε να αποφεύγετε την επαφή. Περιμένετε μέχρι να κάνει έναν από

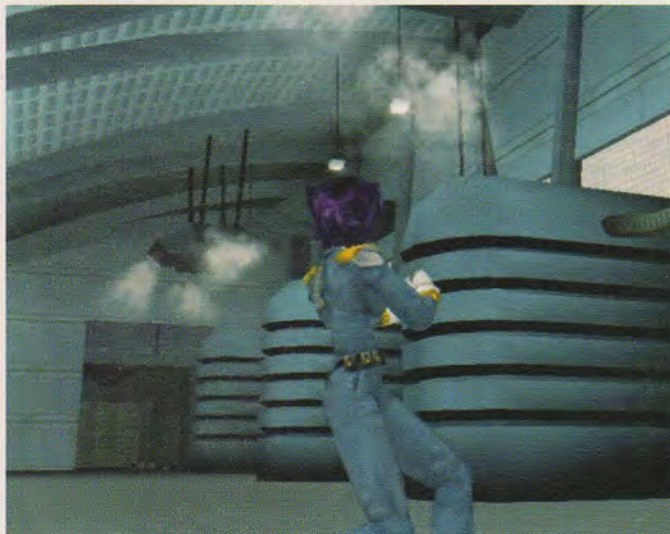
τους πολλούς συνδυασμούς επιθέσεων... σε αυτές τις περιπτώσεις θα χάσει σίγουρα την αύρα του από την απώλεια ενέργειας.

Σε αυτό το σημείο, τρέξτε κατά πάνω του και χτυπήστε τον. Είναι πολύ μεγαλύτερος από εσάς, αλλά συνήθως οι εναέριες γροθιές και κλωτσιές θα καταφέρουν να του κάνουν ζημιά. Όταν δέχεται επιθέσεις, ο Muro κουλουριάζεται αμέσως και αμύνεται με μια κόκκινη ενέργεια που σας απωθεί και σας χτυπάει ταυτόχρονα. Μετά λοιπόν από το πρώτο σας χτύπημα, κάντε έναν ελιγμό για απομακρυνθείτε γρήγορα για να αποφύγετε τον κύριο όγκο της ζημιάς.

Αν δεν σκοτώσατε τον Griffin στο τέλος της 13ης αποστολής, ο διοικητής θα έρθει με ένα ελικόπτερο μαζί με μερικούς πράκτορες της TCTF και θα σας βοηθήσει στη μάχη με τον Muro.

Η καλύτερη λύση είναι να κρατήσετε τον Griffin ζωντανό. Μείνετε κοντά του, εστιάζοντας τις επιθέσεις στον Muro, αλλά προσέχοντας μην τον στριμώξουν οι αντίπαλοι. Ενώ εξοντώνετε τα τσιράκια του Muro θα έρχονται περισσότεροι να γεμίσουν τα κενά - και αφού ο Muro επιτίθεται μόνο σε εσάς, πρέπει να κάνετε κι εσείς το ίδιο και να μην προσπαθείτε να σκοτώσετε τους βοηθούς του. Αφήστε το αυτό στον Griffin και τους άλλους πράκτορες της TCTF.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Αν τα βρίσκετε σκούρα με ένα από τα δύο διαφορετικά είδη τελους, μπορείτε να δοκιμάσετε το άλλο, απλά ξαναπαίζοντας την 13η αποστολή από το πέμπτο save point και αυτή την φορά αντιμετωπίζοντας τον Griffin με διαφορετικό τρόπο. Στην συνέχεια, δεν χρειάζεται να ξαναπαίξετε όλη την 14η αποστολή από την αρχή: απλά συνεχίστε από το τέταρτο save point για να δείτε πως έχουν αλλάξει τα πράγματα.

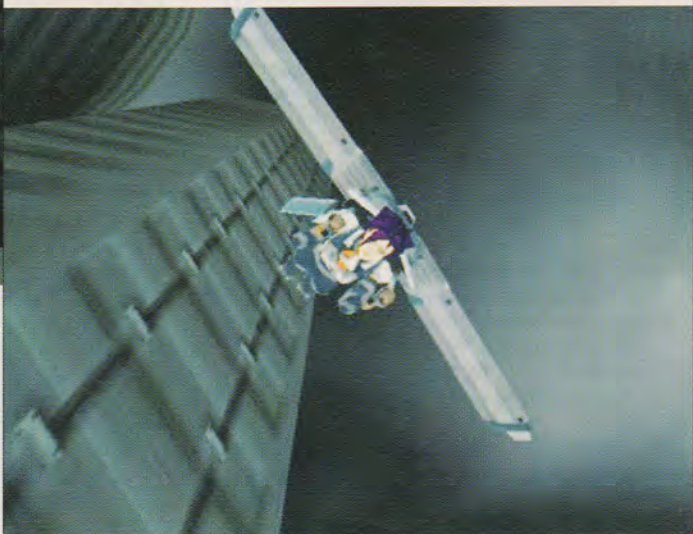


Αν και το περιβάλλον είναι κάπως μουντό έχει την αίσθηση κινουμένων σχεδίων.

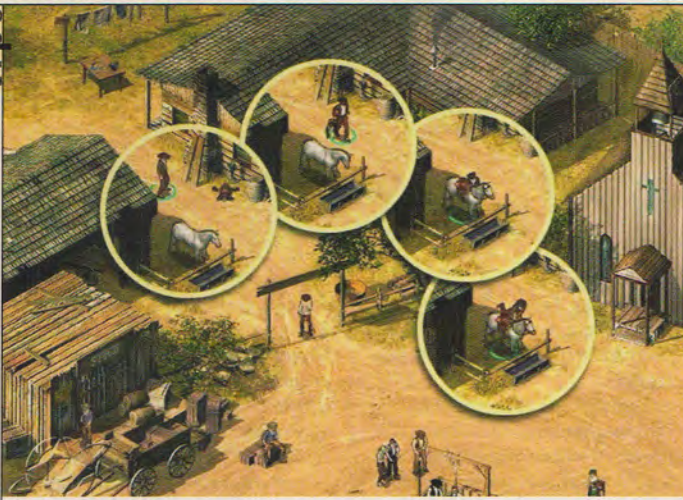
την πρώτη ευκαιρία. Από εδώ θα φτάσετε την πόρτα ενός μικρού δωματίου με μια κονσόλα. Η κονσόλα αυτή ξεκλειδώνει πολλές πόρτες σε αυτό το επίπεδο. Βγείτε από το μικρό δωμάτιο και πάρτε την πρώτη στροφή αριστερά. Περάστε την πόρτα και

φρουρούς, πάρτε το και πηδήξετε στο έδαφος, χρησιμοποιώντας το phase cloak για να ανεβείτε τις σκάλες στην επόμενη περιοχή με μεγαλύτερη ευκολία.

Προχωρήστε στο ισόγειο και μπειτε στην πόρτα από όπου βγήκαν οι φρουροί στο cutscene.



Η εισβολή ξεκινά.



Βάλτε μια σέλα στο άλογο και καβαλήστε το ψύχραιμοι.



Συρθείτε δίπλα από τα θράξια, για να φτάσετε στο άλογο χωρίς να σας καταλάβουν.

Desperados: Wanted Dead or Alive

Α' ΜΕΡΟΣ

Πρώτο Επεισόδιο: An Old Friend

1ο Σημείο

Μόλις έχετε συνέλθει πια από την εκπληκτική εισαγωγή κι έχετε πάρει μερικές ανάσες, θα βρεθείτε στον σιδηροδρομικό σταθμό όπου αρχίζει η δράση. Με ένα μικρό άλμα θα βρεθείτε στην πλατφόρμα και θα σας πλησιάσει ο Big Bill, ο κλέφτης. Ο Bill είναι ένας παλιός γνωστός του John Cooper και θα σας εξηγήσει τα βασικά του χειρισμού. Κάθε φορά που πρέπει να κάνετε κάτι, θα βλέπετε τις σχετικές οδηγίες στο κάτω μέρος της οθόνης, καθώς ολόκληρη η πρώτη αποστολή έχει σκοπό να εξοικειωθείτε με το παιχνίδι. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, θα βρείτε πέντε ακόμα εκπαιδευτικά επεισόδια - ένα για κάθε καινούριο χαρακτηρισμό.

Ακολουθήστε τον Bill βόρεια μέχρι να φτάσετε το πρώτο εμπόδιο. Πρέπει να συρθείτε κάτω από τη μπάρα, στη συνέχεια να σηκωθείτε και να ακολουθήσετε τον Bill που ανεβαίνει στη στέγη του σπιτιού. Εδώ, θα δοκιμαστεί το σημάδι και η ταχύτητά σας. Πρέπει να τραβήξετε το πιστόλι σας και να πετύχετε μια γλάστρα που στέκεται στο περβάζι ενός παραθύρου - στην άλλη άκρη του δρόμου. Μετά από έναν μικρό διάλογο, το ταξίδι σας θα συνεχιστεί νότια και δυτικά.

2ο Σημείο

Εδώ θα έρθετε αντιμέτωποι με έναν αρκετά μυώδη κύριο - το δούσκολο είναι ότι πρέπει να τον αντιμετωπίσετε μόνο με τις γρο-

θές σας. Στη συνέχεια, ο Big Bill θα σας προκαλέσει σε μια αναμέτρηση με μαχαίρια. Όταν τον νικήσετε με το μαχαίρι σας, κόψτε το βραβείο που κρέμεται από ένα βαγόνι με το σχοινί. Τώρα ο Big Bill θα σας επιτεθεί και θα σας κλέψει. Μην προσπαθήσετε άδικα... δυστυχώς δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα για να τον σταματήσετε! Μόλις συνέλθετε, θα μάθετε ότι ο άτιμος κλέφτης έφυγε από την πόλη και κατευθύνθηκε ανατολικά.

3ο Σημείο

Λίγο πιο βορειοανατολικά θα βρείτε τον Big Bill ο οποίος επιβλέπει την περιοχή από έναν βράχο που προεξέχει. Τώρα θα δοκιμαστεί η γνώση και η εμπειρία σας: συρθείτε προς το μέρος του χωρίς να βγάζετε άχνα και πλησιάστε τον Big Bill μέχρι να τον ξαπλώσετε με μια γροθιά. Νοκ άουτ! Πάρτε τώρα τη σέλα, φορέστε την στο άλογο και φύγετε. Μην βιάζεστε να καμαρώσετε όμως... οι αληθινοί κίνδυνοι δεν έχουν ακόμα ξεκινήσει.

Δεύτερο Επεισόδιο: Southern Comfort

1ο Σημείο

Μόλις μπειτε στη συμπαθητική φυτεία του, ο Clayton θα σας οδηγήσει στον Samuel ο οποίος εκείνη τη στιγμή είναι πολύ απασχολημένος... προσπαθεί να ξεγείρει τους εργάτες του Clayton εναντίον του. Σαν ανταμοιβή λοιπόν, ο Sam δέχεται μια ωραία γροθιά από έναν αντίπαλο και αρχίζει να μετράει αστεράκια και

γαλαξίες. Εσείς σηκώνετε το ακίνητο σώμα και εξαφανίζεστε νότια, με τους άντρες του Clayton από πίσω σας. Τώρα αρχίζει και το επεισόδιο στο οποίο θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε κάποιες από τις ειδικές σας ικανότητες για πρώτη φορά.

Σας συμβουλεύουμε να αφήσετε τον Sam εκεί που είναι προς το παρόν και να εξοντώσετε πρώτα όλους τους εχθρούς της περιοχής. Δεν είναι δυνατόν να σας δώσουμε οδηγίες βήμα προς βήμα γι' αυτό το σημείο, καθώς οι φρουροί ακολουθούν διαφορετικές περιπολίες. Σαν κανόνα πάντως, προτιμήστε να πολεμάτε ένα φρουρό την φορά και αν κάποιος άλλος εχθρός είναι στην περιοχή καλό θα ήταν να μην του επιτίθεστε. Κατευθυνθείτε αργά προς τα ανατολικά, σκοτώνοντας τους φρουρούς που σας περιμένουν έναν-έναν.

Προτιμήστε για όπλο το έμπιστο μαχαίρι σας. Είναι πολύ δυνατό και, κυρίως, είναι αθόρυβο. Αν πυροβολήσετε με το όπλο σας, θα κάνετε πολύ θόρυβο και σύντομα η περιοχή θα γεμίσει με αντίπαλους.

2ο Σημείο

Να μαζεύετε πάντα τα πτώματα των εχθρών μέσα σε κάποιο κτίριο ώστε να μην τραβήξετε την προσοχή των υπόλοιπων φρουρών - μπορείτε επίσης να μετακινήτε τον Sam από κτίριο σε κτίριο. Μόλις έχετε φτάσει με ασφάλεια την βορειότερη περιοχή του κτήματος, καλυφτείτε στη μικρή καλύβα: αξίζει τον κόπο.

Τώρα πρέπει να μπειτε στον μεγάλο αχυρώνα από την πίσω πόρτα. Σίγουρα θα έχετε δει τους δύο άντρες μπροστά από τον αχυρώνα και τη μεγάλη μπάλα από άχυρο που κρέμεται από πάνω τους με ένα σχοινί. Κόψτε το σχοινί με το μαχαίρι σας για να θάψετε τους δύο συμμορίτες κάτω από τον σωρό με τα άχυρα. Μπορείτε τώρα να συνεχίσετε με την άνεσή σας και να αποτελειώσετε τους δύο φρουρούς με το μαχαίρι σας.

Προσπαθήστε τώρα να παρασύρετε μερικούς εχθρούς: τρέξτε ανατολικά ή νοτιοανατολικά στις βαμβάκοφυτιές και ρίξτε μερικούς πυροβολισμούς στον αέρα. Σίγουρα κάποιοι περιέργοι θα έρθουν να εξερευνήσουν την περιοχή. Καλυφτείτε μέσα στον αχυρώνα και περιμένετε μέχρι να έρθουν οι 'περιέργοι' και να ανακαλύψουν τους νεκρούς φίλους τους έξω από τον αχυρώνα. Καθώς οι εχθροί μελετούν τους συμπολεμιστές τους, βγείτε από την πόρτα του αχυρώνα και σκοτώστε το επόμενο θύμα σας πετώντας το μαχαίρι σας. Επαναλάβετε την διαδικασία για να βγάλετε όσο περισσότερους εχθρούς μπορείτε από τη μέση.

3ο Σημείο

Στα δύο τελευταία σημεία πρέπει να καθαρίσετε τελείως τον δρόμο για τον Sam. Μπειτε στον μικρό κήπο του σπιτιού από την πίσω πόρτα. Τώρα πρέπει να εξοντώσετε με προσοχή τον έναν φρουρό μετά τον άλλο. Και πάλι δεν μπορούμε να σας δώσουμε

ακριβείς οδηγίες. Να ξέρετε πάντως ότι (όπως πάντα) αν είστε αθόρυβοι στις κινήσεις σας, δεν θα σας ανακαλύψουν: προτιμήστε λοιπόν μερικές εύστοχες βολές του μαχαίριού για να τα καταφέρετε. Αν, στην προηγούμενη σκηνή με τον αχυρώνα, δεν είχατε καταφέρει να παρασύρετε αρκετούς εχθρούς, σε αυτό το σημείο θα σας περιμένουν δύο παραπάνω φρουροί - συγκεκριμένα κοντά στον τετράγωνο, ξύλινο αχυρώνα. Ίσως να δυσκολευτείτε να τα βγάλετε πέρα απλά πετώντας μαχαίρια, γι' αυτό ρίξτε με το όπλο του Coorer και φύγετε γρήγορα από εδώ ώστε οι φρουροί που άκουσαν τον θόρυβο να μην σας βρουν.

4ο Σημείο

Τέλος, πρέπει να βγάλετε εκτός μάχης τους φρουρούς που έχουν απομείνει: λογικά θα έχουν μείνει δύο ή τρεις. Ο ένας περιπολεί τη μικρή βεράντα μπροστά από το σπίτι του Clayton. Μπορείτε να τον εξοντώσετε, όπως και τους φίλους του, πετώντας το μαχαίρι σας. Τότε θα μπορείτε να βγάλετε τον Sam από την κρυψώνα του στο βόρειο μέρος του κτήματος και να τον συνεφέρετε χρησιμοποιώντας το πηγάδι δίπλα από το μικρό στάβλο. Ο καθένας παίρνει τώρα από ένα άλογο και φεύγετε παρέα από το ράντσο από τον χωματόδρομο. Στο τέλος του δρόμου σας περιμένει ένας ακόμα φρουρός, αλλά αν συνεχίσετε βόρεια και τον προσπεράσετε χωρίς να τρέχει τίποτα κανείς δεν θα σας ενοχλήσει.

Τρίτο επεισόδιο: Smoke Signals

1ο Σημείο

Μόλις ξυπνήσουν και πριν αποφασίσουν ότι πρέπει να συνεχίσουν το ταξίδι τους, ο Coorer θα θελήσει πρώτα να δει τις ικανότητες του Sam. Επιλέξτε τον Sam και μετά τον δυναμίτη. Τοποθετήστε τον δυναμίτη με προσοχή στην άμμο στο κέντρο του



Η κρεμάλα... αγαπημένη τιμωρία των ανθρώπων της Άγριας Δύσης.

ποταμού. Μόλις εμφανιστεί η πράσινη γραμμή που δείχνει το σημείο στην άλλη όχθη, κάντε κλικ και ο Sam θα πετάξει τον δυναμίτη. Η έκρηξη θα κάνει έναν Ινδιάνο να πέσει από την κρυψώνα του σε ένα κοντινό δέντρο. Δέστε τον και μετά φύγετε με τα άλογα προς τα ανατολικά.

2ο Σημείο

Λίγο αργότερα, θα έρθετε αντιμέτωποι με ένα ακόμα πρόβλημα. Τον δρόμο κλείνουν κάποιοι βράχοι από κατολίθωση. Χρησιμοποιήστε με τον Sam το Gatling gun και ρίξτε μερικές βολές στην παλιά άμαξα. Οι βράχοι θα αρχίσουν να πέφτουν και μέσα στα συντρίμια θα φανεί ένα βαρέλι με δυναμίτη - χρησιμοποιήστε το βαρέλι για να βγάλετε από τη μέση τα εμπόδια. Απλά τοποθετήστε το κοντά στους βράχους και μετακινήστε αργά τον Sam προς τα πίσω: θα αφήσετε έτσι αυτόματα ένα ίχνος από πυρίτιδα. Ανάψτε το φυτίλι και τρέξτε μερικά μέτρα προς τα πίσω. Μετά από την δυνατή έκρηξη, το πέραςμα προς τον βορά θα είναι πια ανοιχτό. Ο Sam και ο Coorer μπορούν ελεύθερα να προχωρήσουν με τα άλογα στην επόμενη περιπέτεια.

Επεισόδιο Τέταρτο: Hang 'em High

1ο Σημείο

Το επεισόδιο ξεκινάει με μια γροθιά... πρέπει να πετύχετε τον ιερέα που τρέχει με το άλογο του καθώς κινείται. Μόλις βγει νοκ άουτ ο παπάς, χρησιμοποιήστε τον Sam για να τον δέσετε και να τον μεταφέρετε σε ένα απομονωμένο σημείο.

Προχωρήστε τώρα λίγο προς τα βόρεια και εξοντώστε τον φρουρό που περιπολεί κοντά στη γέφυρα. Μπορείτε αν θέλετε να πυροβολήσετε με το όπλο σας σε αυτό το σημείο, γιατί πρέπει να τραβήξετε την προσοχή των εχθρών. Ο καλύτερος τρόπος για να τους αντιμετωπίσετε είναι να οχυρωθείτε στο μικρό καλυβάκι



Ένας θόρυβος αρκεί θέβαια για να τραβήξει την προσοχή των θεατών.

στην δυτική όχθη του ποταμού και να τους σκοτώνετε έναν-έναν. Να προσέχετε πάντα το οπτικό πεδίο κάθε εχθρού.

2ο Σημείο

Τώρα πρέπει να στρέψετε την προσοχή όλων μακριά από τις κρεμάλες. Πρώτα, βγάλτε με τον Coorer εκτός μάχης τον καουμπόη που κοιμάται κρυμμένος πίσω από τη μικρή άμαξα μέσα στην αυλή. Στην συνέχεια, τρέξτε με τον Sam μέσα στην αυλή για να πάρετε το βαρέλι με τα εκρηκτικά που σας περιμένει τόσο ώρα. Προσπαθήστε τώρα να αντιμετωπίσετε τους τρεις φρουρούς που μαζεύτηκαν γύρω από το κοτέτσι.

Τρέξτε τώρα με τον Sam στο πράσινο και τακτοποιημένο βαγόνι (αυτό με την πινακίδα 'Doc McCoy') και βάλτε ακριβώς δίπλα του το βαρέλι με το εκρηκτικό περιεχόμενο. Καθώς απομακρύνετε από την περιοχή τον Sam, θα αφήσει πίσω του μια γραμμή πυρίτιδας για φυτίλι. Ανάψτε την πυρίτιδα με ένα δεξί κλικ και εξαφανιστείτε προς τα βόρεια. Καθώς η άμαξα ανατινάσσεται σε τρισεκατομμύρια κομματάκια, συρθείτε αθόρυβα στην πίσω αυλή - δίπλα από το μικρό νεκροταφείο που φαίνεται στην βόρεια άκρη του χάρτη.

3ο Σημείο

Μετά από την έκρηξη, το πλήθος που είχε μαζευτεί γύρω από τις κρεμάλες, συνωστίζεται στο διαλυμένο βαγόνι του McCoy. Πρέπει να αρπάξετε την ευκαιρία και γρήγορα να χρησιμοποιήσετε τον Coorer και τον Sam για να βγάλετε εκτός μάχης τους δύο τελευταίους τύπους που φρουρούν τον Doc. Προσπαθήστε να αποφύγετε την χρήση όπλων, ώστε να μην τραβήξετε την προσοχή των άλλων φρουρών στα γειτονικά κτίρια.

Κόψτε τώρα το σχοινί για να ελευθερώσετε τον Doc McCoy και βρείτε τρία άλογα. Μπορείτε να βρείτε δύο στην άκρη της πόλης, στο σημείο που αρχίσατε το

επεισόδιο. Άλλο ένα άλογο σας περιμένει βόρεια και δυτικά από τις κρεμάλες. Μόλις έχετε και τους τρεις χαρακτήρες πάνω σε σέλες, μπορείτε να τους προχωρήσετε άφοβα στην άκρη του χάρτη και να ταξιδέψετε στο πέμπτο επεισόδιο.

Πέμπτο Επεισόδιο: Doc McCoy's Cabin

Αφού το επεισόδιο αυτό έχει εκπαιδευτικό ρόλο, σίγουρα δεν πρόκειται να δυσκολευτείτε για να το ολοκληρώσετε.

Πρώτα, μαζέψτε όλα τα πράγματα από την κλειδωμένη καλύβα και στην συνέχεια κάντε μια επιδείξη των τρομερών ικανοτήτων στο σημάδι σε έναν έκπληκτο Sam. Για να γίνει αυτό, όπως και στους υπόλοιπους χαρακτήρες, ενεργοποιήστε πρώτα την καρραμπίνα και μετά επιλέξτε τις precision bullets που έχει φτιάξει ο Doc μόνος του. Με μια καλή βολή, βυθίστε τη βαρκούλα στην άλλη όχθη του βάλτου.

Στην συνέχεια, θα μάθετε πώς να ρίχνετε τα gas tubes και θα πρέπει να πείσετε ξανά τον Sam για τις ικανότητές του Doc με το κόλπο του μπαλονιού. Αυτή την φορά, επιλέξτε το gas tube όπως σας εξηγήθηκε προηγουμένως και χρησιμοποιήστε το με το μπαλόνι. Ένα απλό κλικ του ποντικιού θα στείλει αυτόν τον μικρό μηχανισμό ψηλά και όταν βρίσκεται πάνω από τον κροκόδειλο που κοιμάται μπορείτε να τον ρίξετε κάτω με μια βολή από το πιστόλι σας.

Πριν να ξεκινήσουν πάλι οι τρεις καμπαλέρος, θα πρέπει να μπει στην θέση του το σκιάχτρο του Doc. Η διαδικασία αυτή είναι εύκολη - απλά ακολουθήστε τις αναλυτικές οδηγίες στο κάτω μέρος της οθόνης.

Έκτο επεισόδιο: High Stakes

1ο Σημείο

Για να ελευθερώσετε την Kate από το ατμόπλοιο, πρέπει πρώτα να φτάσετε στο σκάφος. Στα σκοτεινά κτίρια δεν θα είναι λογι-



Βάλτε φωτιά στην άμαξα με τον Sam και τρέξτε γρήγορα να κρυφτείτε.

Μαχαιρώστε με την άνεσή σας πισσώπλητα τον φρουρό που χαζεύει.

κά υπερβολικά δύσκολο να προχωρήσετε στον πλαϊνό δρόμο. Ο καλύτερος τρόπος για να αντιμετωπίσετε τους πιστολέρους είναι να τους επιτίθεστε έναν την φορά. Το αν θα χρησιμοποιήσετε πιστόλι ή μαχαίρι είναι δική σας απόφαση. Θα είστε πιο αποτελεσματικοί με όπλα, αλλά αυτό σημαίνει ότι αμέσως θα προσελκύσετε περισσότερους εχθρούς. Σε αυτήν την περίπτωση, πρέπει να χωθείτε γρήγορα στις σκοτεινές γωνίες και στα κτίρια. Οι σκοτεινές γωνίες είναι ιδιαίτερα καλές γιατί γίνεστε αόρατοι στους εχθρούς. Θα καταλάβετε αμέσως ποιες είναι αυτές οι γωνίες, γιατί οι χαρακτήρες σας θα γίνουν εντελώς μαύροι.

2ο Σημείο

Πρέπει τώρα να συνεχίσετε να προχωράτε μέσα από τις σκοτεινές γωνίες. Σταθείτε στην γωνία εκεί που στρίβει ο παράδρομος από τον οποίο ήρθατε και περιμένετε για λίγα δευτερόλεπτα. Ένας από τους κακούς περνάει από εδώ στην περιπολία του και μπορείτε να τον αιφνιδιάσετε από τις σκιές με το πέταγμα ενός μαχαιριού. Στην συνέχεια, βρείτε μια καλή στιγμή για να επιτεθείτε στον τύπο που περιπολεί τώρα την επόμενη πύλη της πόλης και γρήγορα μεταφέρετε το σώμα του στο κοντινό σπίτι.

Μόλις τελειώσετε με αυτή τη 'δουλίτσα', μπορείτε να φέρετε τους ήρωές σας προς τα βόρεια. Συρθείτε αθέατοι μέχρι την είσοδο του σπιτιού. Μόλις μπειτε μέσα, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τη λειτουργία του Quick Action. Πιέστε το Q στο πληκτρολόγιο, επιλέξτε το 'STAB' και μετά κάντε διπλό κλικ στον τύπο που σας περιμένει στο μπαλκόνι. Μόλις στρέψει αλλού το βλέμμα του, πηδήξτε γρήγορα στο μπαλκόνι και ταυτόχρονα ενεργοποιήστε το προγραμματισμένο Quick Action πατώντας το space bar. Είναι πολύ σημαντικό να μην προλάβει ο αντίπαλος να ρίξει έστω κι έναν πυροβολισμό. Αν αποτύχετε, μερικοί φρουροί θα μπουν στο κτίριο από κάτω σας και οι

πιθανότητες επιβίωσής σας θα μειωθούν δραματικά. Αν τα καταφέρετε, θα μπορείτε να συνεχίσετε βόρεια και στο επόμενο σημαντικό σημείο.

3ο Σημείο

Πρώτα οχυρωθείτε και με τους τρεις χαρακτήρες στη μικρή καλύβα. Σημειώστε ότι υπάρχουν πολίτες γύρω σας, οι οποίοι ξεχωρίζουν από το μπλε τους περιγραμμά. Αυτοί οι άνθρωποι πρέπει πάση θυσία να προστατευθούν.

Η μικρή καλύβα θα είναι για λίγο το... κέντρο επιχειρήσεων της ομάδας. Πρέπει πάντα να διαλέγετε με προσοχή την στιγμή που θα επιτεθείτε με το μαχαίρι σας σε έναν από τους φρουρούς μπροστά από το ατμόπλοιο. Σημειώστε επίσης δύο ακόμα σημαντικά πράγματα: πρώτον, μην χρησιμοποιήσετε πιστόλια γιατί, όπως έχετε ήδη μάθει, όπου πέφτουν πυροβολισμοί υπάρχουν και φρουροί. Δεύτερον, δεν πρέπει να πλησιάσετε υπερβολικά πολύ το πλοίο γιατί υπάρχει περίπτωση να σας δει κάποιος από το κατάστρωμα.

Μόλις έχετε εξοντώσει και τους δύο ή τρεις εχθρούς από την καλύβα σας, θα πρέπει να προχωρήσετε σε ένα επικίνδυνο σημείο του χάρτη. Θα χρειαστούν αρκετά Quick Saves για να μην αναγκαστείτε να αρχίζετε από την αρχή κάθε φορά.

Επιλέξτε τον Doc και προχωρήστε με προσοχή προς το ατμόπλοιο. Στο μπροστινό σημείο θα δείτε μια μικρή σκάλα: ανεβείτε γρήγορα και κρυφτείτε πίσω από κάποια κιβώτια που θα βρείτε μπροστά σας. Είναι σίγουρο ότι θα σας εντοπίσει ένας φρουρός, αλλά όσο τρέχετε πίσω από τα κιβώτια και σκύβετε στο κατάστρωμα (με το C), δεν θα πάθετε τίποτα κακό. Επαναλάβετε τώρα την διαδικασία με το John Cooper.

4ο Σημείο

Όταν ηρεμήσουν τα πνεύματα, θα πρέπει να ανεβείτε στο δεύτερο κατάστρωμα. Πάρτε πρώτα τον John και συρθείτε με-

χρι να ανεβείτε τις σκάλες. Σε αυτό το σημείο πρέπει να κάνετε ένα Quick Save. Σώστε το παιχνίδι πριν να τρέξετε (με διπλά κλικ) μέχρι την ανατολική άκρη του σκάφους. Όταν φτάσετε εκεί, σκύψτε στο κατάστρωμα αλλά προσοχή: μην μπειτε μέσα στο ατμόπλοιο! Πρέπει αρχικά να αποφύγετε και την σωστική λέμβο που κρέμεται από το σχοινί.

Σίγουρα θα έχετε τραβήξει την προσοχή των φρουρών αυτή την στιγμή αλλά δεν πρέπει να ανησυχείτε πολύ για αυτό. Στην χειρότερη περίπτωση, ένας από τους κακούς θα ανεβεί την σκάλα δίπλα από την κρουμώνα του John Cooper αλλά μπορείτε να τον βγάλετε άνετα εκτός μάχης με μια μαχαιριά μόλις σκαρφαλώσει στο κατάστρωμα.

Τώρα είναι η σειρά του Doc - επαναλάβετε την ίδια διαδικασία με μία μόνο διαφορά. Ο Doc τρέχει κι αυτός κατά μήκος του καταστρώματος, αλλά όχι μέχρι την άλλη άκρη του ατμόπλοιου. Με αυτόν θα πρέπει να τρέξετε στην πόρτα που είναι στα μέσα τις διαδρομής μέχρι τον Cooper. Μετά από λίγο θα συναντήσετε την Kate δεμένη σε μια καρέκλα. Λογικά δεν θα σας ακολουθήσει κανένας φρουρός.

5ο Σημείο

Τώρα όμως ο συναγερμός θα έχει σηκώσει όλους τους επιβά-

τες του ατμόπλοιου 'στο πόδι. Δεν μπορείτε να κάνετε κάτι για τον συναγερμό σε αυτό το σημείο και σύντομα θα έχει μαζευτεί ένα ολόκληρο πλήθος. Αιφνιδιάστε αυτούς τους κακούς τύπους κι αφού επιλέξετε τον John Cooper, κάντε κλικ στο σύμβολο με το μαχαίρι και σκύψτε το σχοινί που συγκρατεί την σωστική λέμβο. Η βάρκα θα πέσει έτσι κάτω και με λίγη τύχη θα βγάλει εκτός μάχης τέσσερις ή πέντε κακούς. Πάρτε τον Cooper πάλι μέσα στο ατμόπλοιο.

Τώρα είναι η σειρά του Doc McCoy να κάνει την εμφάνισή του. Οδηγήστε τον προσεκτικά έξω από την πόρτα ώστε να μην τον βλέπει κανείς και ρίξτε ένα gas tube στο πλήθος. Δεν θα πετύχετε να τους πετύχετε όλους με τη μια γιατί είναι αρκετά απλωμένοι. Ρίξτε λοιπόν πρώτα ένα tube στη μεγαλύτερη ομάδα εχθρών - οι υπόλοιποι περιέργοι φίλοι τους θα πλησιάσουν γιατί θέλουν να δουν από κοντά τι έγινε. Δείξτε τους λοιπόν τι έγινε και ρίξτε ένα ακόμα tube για να πετύχετε ακόμα περισσότερους εχθρούς. Συνολικά έχετε τέσσερα gas tubes και μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε όλα αν χρειαστεί. Το σημαντικό είναι να μην ανακαλύψει κάποιος κακός τον σωρό των ακίνητων σωμάτων γιατί αν τους βρει, θα τους ξυπνήσει όλους.



Η παρέα καλπάζει αγέροχα μέσα από το αφιλόξενο περιβάλλον της Άγριας Δύσης.



Όταν παίρνετε ένα καινούριο χαρακτήρα, θα παίξετε μια εκπαιδευτική αποστολή για να μαθαίνετε τις ικανότητές του.

Μόλις έχετε μαζέψει ένα καλό βουνό από σώματα, κατεβείτε με τον John Cooper τρέχοντας (ναι, πάνω στον σωρό!) καρφώνοντας μερικούς τύπους με το μαχαίρι του καθώς κατεβαίνει. Μην ξεχάσετε να λύσετε την Kate από την καρέκλα της. Τώρα πρέπει να γυρίσετε με την ομάδα στα αλόγιά σας. Απλά ακολουθήστε αντίστροφα την πορεία που είχατε πάρει αρχικά για να έρθετε στο ατμόπλοιο, αφού λογικά δεν θα βρείτε πολλούς εχθρούς σε αυτό το δρομολόγιο. Αν είστε τυχεροί, θα βρείτε τέσσερα αλόγα στο σημείο εκκίνησης του επεισοδίου. Αν όχι, θα πρέπει να βρείτε καινούρια γιατί κάποιος αντίπαλος τα δανείστηκε προφανώς για λίγο. Μόλις όλοι οι ήρωες κάθονται στις σελές των αλόγων τους, θα μπορείτε να προχωρήσετε στο επόμενο επεισόδιο.

Έβδομο Επεισόδιο: A Woman's Weapons

1ο Σημείο

Μόλις μάθετε το κόλπο της Kate με τα τραπουλόχαρτα, το ταξίδι θα συνεχίσει δυτικά, όπου δύο οπλισμένοι τύποι παραδοκούν έξω από έναν αχυρώνα. Αντιμετωπίστε τον πρώτο με το πονηρό κόλπο τις καλτσοδέτσες. Ακολουθήστε τις λεπτομερείς οδηγίες στο κάτω μέρος της οθόνης και θα τα πάτε περίφημα. Οι



Η καλύτερη αντιμετώπιση των φρουρών γίνεται με το αθόρυβο μαχαίρι.

τρεις χαρακτήρες ελέγχονται από τον υπολογιστή σε αυτό το επεισόδιο, έτσι δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για το τι θα κάνει ο Cooper και οι άλλοι.

Ο δεύτερος καουμπόη δεν είναι ούτε αυτός ιδιαίτερα δύσκολος: χρησιμοποιήστε τον καθρέφτη τοποθετώντας τον ακριβώς πάνω από το κεφάλι του. Θα στραβωθεί από το φως και το οπτικό του πεδίο θα περιοριστεί τόσο που θα μπορείτε να περάσετε τον δρόμο αθέατοι με τους τέσσερις ήρωες και να προχωρήσετε στην βορειοδυτική γωνία του χάρτη.

2ο Σημείο

Στον σταθμό του τρένου έχει μαζευτεί ένα μικρό πλήθος το οποίο λίγο αργότερα το διώχνει από την περιοχή ο σερίφης. Ήρθε η ώρα να χρησιμοποιήσουμε ένα ακόμα πονηρό κόλπο της μεγάλης χαρτορίχτρας - ένα κόλπο που χτυπάει κάτω από την ζώνη... στην κυριολεξία! Επιλέξτε το σύμβολο της κλωτσιάς και μετά κάντε κλικ στον σερίφη. Η Kate θα τον πλησιάσει με ύπουλο τρόπο και θα τον κλωτσιήσει δυνατά εκεί που πονάει πιο πολύ!

Οι ήρωές μας μπορούν τώρα να πάρουν το τρένο για το El Paso, εκεί που διαδραματίζεται το επόμενο επεισόδιό μας.



Ρίξτε υπνωτικά μπουκάλια με τον Doc για να ηρεμήσετε όσους κινούνται πίσω από τον φράχτη.

Επεισόδιο Όγδοο: Into the Lion's Den

1ο Σημείο

Πρώτα, τρέξτε με τον John Cooper πίσω από τον μικρό αχυρώνα και περιμένετε μέχρι να πλησιάσει αρκετά τον φράχτη ο πρώτος εχθρός. Ορμήστε από την κρυψώνα σας και ρίξτε τον κάτω με μια γερή γροθιά. Ένας άλλος καουμπόη, ο οποίος περιπολεί πάντοτε προς τα ανατολικά, θα ανακαλύψει τον αναισθητο φίλο του και θα τρέξει να τον βοηθήσει. Περιμένετε μέχρι την σωστή στιγμή και επιτεθείτε πάλι με τον Cooper και τις γροθιές του. Αμέσως μετά δέστε τα θύματα με τον Sam. Μην ξεχνάτε ποτέ να κρύβετε κάπου τους δεμένους, γιατί αλλιώς μπορεί να ελευθερωθούν από τους άλλους συμμορίτες. Αυτό θα πει φυσικά, ότι οι τύποι θα κοιμηθούν στον αχυρώνα απόψε.

Το επόμενο θύμα πρέπει να είναι ο τύπος που πηγαίνει μπροστά από το κτήμα. Καθώς κατευθύνεται δυτικά, τρέξτε με τον Cooper από πίσω του και (ενώ ο φρουρός κινείται ακόμα) πατήστε γρήγορα το κουμπί 'Punch'. Θα σας δει και θα ξεπεζέψει από το αλόγο - την στιγμή όμως που τα πόδια του ακουμπήσουν το έδαφος, κάντε τον να δει από κοντά την

γροθιά του Cooper. Nok άουτ! Όπως πάντα, δένετε και κρύβετε το θύμα πριν να προχωρήσετε στο βορειοδυτικό μέρος του χάρτη με τον Cooper, τον Sam και τον Doc ενώ η Kate περιμένει μέσα στον αχυρώνα.

2ο Σημείο

Θα παρατηρήσετε στην συνέχεια ότι ένας από τους δύο φρουρούς που συναντιούνται πάντα μπροστά από το μικρό κτίριο περιπολεί συνέχεια την βόρεια περιοχή. Μόλις λοιπόν αφήσει μόνο τον φίλο του, τρέξτε με τον Cooper στην άκρη του χάρτη, σκύψτε και συρθείτε προς τον τύπο μέχρι να είστε αρκετά κοντά για να τον ρίξετε κάτω με μια καλοζυγισμένη γροθιά. Κρυφτείτε τώρα με τον John στο μικρό κτίριο και περιμένετε μέχρι να έρθει ο άλλος φρουρός και να βρει τον αναισθητο φίλο του. Την κατάλληλη στιγμή, ορμήστε έξω και με ένα ακόμα χτύπημα στείλτε τον φρουρό να κοιμηθεί παρέα με τον φίλο του!

Όπως πάντα, δέστε τα θύματα με τον Sam και μετά κρύψτε τους μέσα στο κτίριο με τον Cooper. Υπάρχουν δύο ακόμα φρουροί που σας περιμένουν πιο πάνω. Συρθείτε με τον Doc και διασχίστε έτσι το στενό γεφυράκι που περνάει πάνω από το μικρό φαραγγί. Ρίξτε προς τα πάνω



Αυτό το υπερυψωμένο πολυβολείο μπορεί να δημιουργήσει καθυστέρηση.

ένα gas tube - εκεί που βρίσκονται οι δύο φρουροί και μην ξεχάσετε να τους δέσετε μόλις τελειώσει την δουλειά του ο Doc. Επιστρέψτε στον αχυρώνα που βρίσκεται μπροστά από την κύρια είσοδο του κτήματος.

3ο Σημείο

Για να κάνουμε την είσοδό μας μέσα στο κτήμα πιο εύκολη, θα πρέπει να εξοντώσουμε πρώτα τους φρουρούς στην πύλη και την αυλή με ευρηματικό τρόπο. Πρώτα όμως κρύψτε όλους τους χαρακτήρες μέσα στον μικρό αχυρώνα, όπως είχατε κάνει στην αρχή της αποστολής.

Αφήστε τώρα μια γραμμή από τραπουλόχαρτα με την Kate για να παρασύρετε τουλάχιστον τρεις φρουρούς μακριά από την γέφυρα. Απλά αφήστε τραπουλόχαρτα μέχρι τον αχυρώνα και κάθε φορά που ένας φρουρός πλησιάζει αρκετά, φροντίστε ώστε να είναι και ο Cooper κοντά για να τον περιλάβει με τις γροθιές του.

Ο σκοπός είναι απλός: να βγάλετε εκτός μάχης όλους τους φρουρούς σε αυτή την εσωτερική αυλή. Οι λεπτομέρειες είναι θέμα δικό σας... και προσωπικού γούστου! Παρασύρετε τους μακριά (με τραπουλόχαρτα, ζαρτιέρες ή ότι άλλο θέλετε) κι επιτεθείτε την κατάλληλη στιγμή: η τακτική αυτή είναι πάντα αποτελεσματική. Αργά ή γρήγορα η αυλή θα αδειάσει. Προσέξτε μόνο δύο πράγματα: πρώτον, να δένετε πάντα τα θύματα και να τα κρύβετε και δεύτερον, να τοποθετείτε τον κέρσορα πάνω από τις πόρτες γιατί μόνο έτσι θα μπορείτε να διακρίνετε μερικούς ύπουλους φρουρούς που κρύβονται συχνά εκεί και περιμένουν.

4ο Σημείο

Το βόρειο μέρος του κτήματος δεν θα σας προβληματίσει ιδιαίτερα. Αυτή την φορά μπορείτε

να χρησιμοποιήσετε τα ειδικά 'αεριούχα' όπλα του γιατρού. Μπορείτε επίσης να αξιοποιήσετε στο μέγιστο τη λειτουργία του Quick Action σε αυτό το σημείο. Προγραμματίστε μια γροθιά του Cooper στον φρουρό που παραμονεύει κοντά στην πόρτα της βόρειας πίσω αυλής. Στην συνέχεια τρέξτε με τον Doc McCoy έξω από το κτήμα και ρίξτε ένα gas tube δίπλα από το πράσινο βαγόνι, την στιγμή ακριβώς που συναντιούνται όλοι οι φρουροί. Την στιγμή που θα πέσουν ανώμαλα στο έδαφος, κάντε το Quick Action με τον Cooper και μετά υποχωρήστε γρήγορα στην ασφάλεια που παρέχει κάποιο κοντινό κτίριο.

Ο φρουρός που καθόταν προηγούμενος σε έναν σωρό ξύλων πλησιάζει τώρα τους τρεις φίλους του που κοιμούνται. Πριν προσπαθήσει να τους ξυπνήσει, ρίξτε ένα ακόμα gas tube για να τον αποτρέψετε. Μέσα από τον στάβλο θα ξεμυτίσει ένας ακόμα φρουρός, αλλά μια ακόμα δόση από το αέριο του Doc θα τον κάνει κι αυτόν να πέσει από νωρίς για ύπνο. Όπως πάντα, ο Sam θα πρέπει να τους δέσει όλους κι αμέσως μετά να τους κρύψετε σε κάποιο κτίριο εκεί κοντά.

Τέλος, οι δύο φρουροί που σας περιμένουν στον στάβλο πρέπει κι αυτοί να φύγουν από τη μέση. Δέστε λοιπόν με τον Doc ένα από τα gas tubes πάνω σε ένα μπαλόνι και αφήστε το να πετάξει προς τους εχθρούς. Με το Winchester του Doc και τις σφαιρές High Precision, αναχαϊτίστε το μπαλόνι όταν περνάει από πάνω τους. Ολόκληρη η βόρεια περιοχή είναι τώρα καθαρή. Μην ξεχάσετε να πάρετε μαζί σας μερικά gas tubes και το βαρέλι με τα εκρηκτικά.

5ο Σημείο

Αυτή η αυλή είναι το τελευταίο μέρος του κτήματος του Jackson



Ο Sam κρατάει συντροφιά στην Kate.

που πρέπει να καθαρίσετε. Κρύψτε τον Cooper μέσα στο μικρό κτίριο έξω από την εσωτερική αυλή και ανατινάξτε την πόρτα με τον Sam (με το βαρέλι που πήρατε προηγούμενος). Αμέσως θα βγουν έξω μερικοί βοηθοί του Jackson: βγάλτε τουλάχιστον έναν εκτός μάχης με μια γερή γροθιά. Δέστε τον κι αφήστε τον κοντά στις πύλες που οδηγούν στην βόρεια αυλή. Με αυτόν τον τρόπο, οι φρουροί θα περνάνε αναγκαστικά δίπλα από την πόρτα, μέσα στην οποία θα κρύβεται μετά ο Cooper.

Μόλις έχουν επιστρέψει πια όλοι οι φρουροί στα πόστα τους, τρέξτε στην εσωτερική αυλή με τον Sam και αμέσως βγείτε πάλι έξω για να παρασύρετε έτσι έναν ακόμα καουμπόη. Τρέξτε με τον Sam στην βόρεια αυλή - ο φρουρός που τον ακολουθεί θα δει τον φίλο του που κοιμάται (αυτόν που βάλατε σαν δόλωμα προηγούμενος) και θα τον πλησιάσει. Όπως πάντα, ο Cooper θα βγει από την κρυψώνα του και λίγο αργότερα ο φρουρός θα χαζεύει τα αστεράκια που κάνουν κύκλους γύρω από το κεφάλι του. Επαναλάβετε την διαδικασία μέχρι να μείνουν μόνο δύο φρουροί στην εσωτερική αυλή.

6ο Σημείο

Οι τελευταίοι δύο φρουροί είναι πανεύκολοι. Ο ένας κάνει βόλτες στον δεύτερο όροφο και ο άλλος συχνάζει κοντά στην πύλη. Ο δεύτερος στέκεται για κακή του τύχη κοντά σε μια κολώνα, περιορίζοντας έτσι το οπτικό του πεδίο. Πλησιάστε λοιπόν από την τυφλή του γωνία και μόλις είστε αρκετά κοντά ξαπλώστε τον κάτω με μια γροθιά. Στην συνέχεια φέρτε τον Doc κοντά στις σκάλες και ρίξτε ένα gas tube στον δεύτερο εχθρό. Όπως πάντα, δέστε τα αναίσθητα θύματα.

Ανεβείτε τώρα τις σκάλες με έναν από τους τέσσερις ήρωες και πλησιάστε την πόρτα αρκετά για να δείτε στο εσωτερικό του κτιρίου. Δύο φρουροί έχουν κρυφτεί μέσα και καλύπτονται πίσω από ένα αναποδογυρισμένο τραπέζι. Την στιγμή που θα βάλετε μέσα έναν χαρακτήρα σας, είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα σκοτωθεί. Επίσης, δεν είναι εύκολο να χρησιμοποιήσετε τα gas tubes του Doc, έτσι πρέπει να καταφύγετε στους δυναμίτες του Sam.

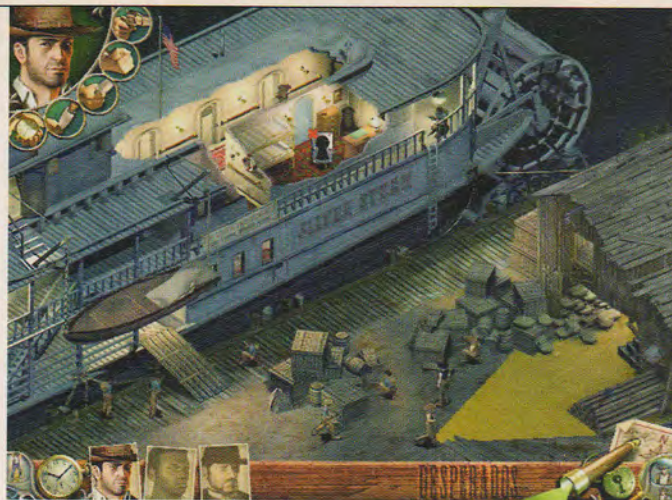
Κανένας από τους εχθρούς δεν πρέπει να σκοτωθεί, γι' αυτό σώστε το παιχνίδι τώρα σε περίπτωση που αποτύχετε. Τοποθετήστε τον Sam στην αυλή, μπρο-



Ποιος θα μπορούσε να αντισταθεί σε μια τόσο όμορφη και προκλητική κοπέλα;



Το σκοτάδι μπορεί να προστατέψει τις κινήσεις σας μέχρι την τελευταία στιγμή.



Μην πλησιάζετε πολύ στο ποταμόπλοιο γιατί θα σας δουν από το κατάστρωμα.

στά από την σκάλα και ρίξτε τον δυναμίτη έτσι ώστε να προσγειωθεί κοντά στην πόρτα. Η έκρηξη θα πρέπει να αναισθητοποιήσει τους φρουρούς. Αν ο δυναμίτης πλησιάζει πολύ το τραπέζι, οι φρουροί θα σκοτωθούν - και αυτό είναι κάτι που πρέπει να αποφύγετε. Υπάρχει επίσης η περίπτωση να πηδήξει ή να τρέξει ένας από τους δύο και αυτό το σενάριο οδηγεί επίσης στο σωσμένο παιχνίδι. Μπορεί να χρειαστεί μερικές προσπάθειες, αλλά αργά ή γρήγορα το σχέδιο θα ολοκληρωθεί με επιτυχία.

Ένα άλλο σχέδιο μάχης είναι να προσπαθήσετε να χρησιμοποιήσετε τη λειτουργία του Quick Action και να χτυπήσετε ταυτόχρονα (!) τους δύο τύπους - με μια γροθιά από τον Cooper και μια κλωτσιά από την Kate. Τοποθετήστε τους δύο ήρωες αριστερά και δεξιά της πόρτας και ορμήστε μέσα. Και σε αυτό το σενάριο ίσως να χρειαστεί να φορτώσετε το σωσμένο παιχνίδι μερικές φορές, αλλά δεν είναι αδύνατο να τα καταφέρετε. Δέστε γρήγορα τους δύο φρουρούς και προχωρήστε στο γραφείο του Jackson για να ολοκληρώσετε την αποστολή.

Επεισόδιο Ένατο: Like A Thief In The Night

Σε αυτό το επεισόδιο πρέπει να οπλιστείτε με πολλή υπομονή: πρέπει να προχωρήσετε πολύ αργά αθόρυβα μέσα από ένα σκοτεινό δάσος και να μην σας ανακαλύψουν οι κακοί του επιπέδου, οι οποίοι έχουν μαζευτεί γύρω από μια πυρά.

1ο Σημείο

Θα πρέπει να ξεκινήσετε στην νοτιοδυτική γωνία του χάρτη και να ξεφορτωθείτε τον φρουρό που κοιμάται κάτω από το δέντρο. Μόλις εξαφανιστούν οι υπόλοιποι αντίπαλοι, ρίξτε το μαχαίρι στον υπναρά φρουρό κι αμέσως εξαφανιστείτε πάλι. Οι υπόλοιποι δύο ή τρεις φρουροί αμέσως θα καταλάβουν ότι κάτι γίνεται. Προσέξτε όμως να μην

αναστατώσετε τους παχουλούς φρουρούς με τα μαύρα ρούχα: αυτοί οι τύποι είναι απίστευτα δειλοί και με τη παραμικρή υποψία θα ειδοποιήσουν τους αρχηγούς της συμμορίας.

Προχωρήστε βόρεια και βγάλτε εκτός μάχης όσους φρουρούς συναντάτε με το μαχαίρι σας. Αφήστε το Colt σας στην θήκη του - θα κάνει πολλή φασαρία και δεν θέλουμε να χαλάσουμε το γλέντι των αρχισυμμοριτών! Για να μην σας ανακαλύψουν, αξίζει να χρησιμοποιήσετε την προεξοχή στα ανατολικά - προσέξτε όμως μην σας δουν από την άλλη όχθη.

2ο Σημείο

Μόλις φτάσετε το μικρό ρυάκι, χρησιμοποιήστε τον μεγάλο βράχο στη νότια όχθη για να κρυφτείτε και σαν βάση για τις επόμενες επιθέσεις. Ο φίλος στην βόρεια άκρη συγκεκριμένα θα μπορούσε να σας φέρει σε μπελάδες. Ανήκει στο είδος των δειλών που αμέσως τρέχουν και αναφέρουν μόλις αντιληφθούν κίνδυνο. Γι' αυτό λοιπόν, μην σκοτώσετε κανέναν εχθρό μέσα στο οπτικό του πεδίο.

Μια καλή ιδέα είναι να φέρετε την Kate και τον Cooper. Ενώ ο John είναι σκυμμένος πίσω από τους βράχους, η Kate μπορεί να αφήσει μερικά τραπουλόχαρτα που θα περνάνε πλάι από την κρυψώνα του Cooper. Διαδοχικά, θα πρέπει να πλησιάσουν τρεις με τέσσερις φρουροί, τους οποίους μπορείτε να εξοντώσετε με τον Cooper από την βολική θέση μάχης του. Μόλις μείνει μόνος του ο δειλός φρουρός, τρέξτε πάνω του και μαχαιρώστε τον και αμέσως μετά κρυφτείτε στον θάμνο πίσω από την σκοπιά. Εδώ είναι το τελείο σημείο για την επόμενη επίθεσή σας, αφού το σκοτάδι που σας καλύπτει σας κάνει αόρατους στα μάτια των φρουρών.

3ο Σημείο

Αυτή την στιγμή βρίσκεστε κρυμμένοι μέσα στους θάμνους κι έχετε σίγουρα διαπιστώσει πως

ένας ακόμα δειλός φρουρός σας περιμένει εκεί κοντά. Δίπλα του βρίσκεται ένας ακόμα κακός, αλλά εσείς προτιμήστε να βγάλετε πρώτα εκτός μάχης τον μαύρο παχουλό. Πεταχτείτε για λίγο έξω από τους θάμνους, ρίξτε το μαχαίρι και καλυφτείτε ξανά. Ο δεύτερος φρουρός θα μπει σε υποψίες τώρα και θα αρχίσει να προχωράει βόρεια. Βγείτε λοιπόν πάλι από την κρυψώνα σας και ρίξτε τον κάτω με μια γροθιά.

Μαζέψτε τώρα το μαχαίρι, προσέχοντας όμως να μην σας αντιληφθούν οι φρουροί που έ-

πει να κάνετε είναι να οδηγήσετε όλα τα άλογα στη μικρή κοιλάδα στα βορειοδυτικά. Εκεί υπάρχει μια περιοχή όπου μπορείτε να τα κρατήσετε για λίγο. Κόψτε το σχοινί της μάντρας και πάρτε μια σέλα. Μην τρέχετε ποτέ όταν κινείστε κοντά στην πυρά ή στη μάντρα γιατί αλλιώς θα κινηθούν αμέσως υποψίες.

Σελώστε το άλογο, καβαλήστε και κάντε κλικ σε ένα άλλο άλογο για να το πάρετε μαζί σας (για να μην είστε αναγκασμένοι να παίρνετε ένα-ένα τα άλογα από τον στάβλο). Προχωρήστε τώρα



Μισό λεπτό Doc... θέλω να ευλογίσω την επόμενη αποστολή μας.

χουν μαζευτεί γύρω από το παρατηρητήριο. Εξαφανιστείτε μέσα στις φυλλωσιές και περιμένετε εκεί. Μετά από λίγο, οι φρουροί θα παρατηρήσουν το σώμα του φίλου τους. Όπως πάντα, επιτεθείτε την στιγμή που σκύβουν πάνω από το αναίσθητο σώμα κι αρχίζουν να κουνάνε το κεφάλι τους. Λίγο αργότερα, ο φρουρός στο παρατηρητήριο θα ανακαλύψει κι αυτός ένα σώμα. Μόλις φύγει από το πόστο του, θα σας δοθεί η ευκαιρία να τον σκοτώσετε όταν πάει να βοηθήσει τον φίλο του. Αν όμως παραμείνει στην σκοπιά του, ρίξτε πάνω στο παρατηρητήριο ένα gas tube με τον Doc και σκοτώστε τον γρήγορα με το μαχαίρι του Cooper.

4ο Σημείο

Το επόμενο πράγμα που πρέ-

με προσοχή προς τα βορειοδυτικά, ξεπεζέψτε, κόψτε τη σέλα με το μαχαίρι σας και πάρτε τη μαζί σας για να φέρετε την επόμενη ομάδα αλόγων. Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία μέχρι να μαζευτούν όλα τα άλογα στη μικρή κοιλάδα.

Τώρα έρχεται η σειρά των ομήρων. Δεν είναι δύσκολο - απλά περιμένετε μέχρι την στιγμή που δεν κοιτάει κανένας, βγάλτε το μαχαίρι και κόψτε τα δεσμά τους. Αναισθητοποιήστε τους, σηκώστε τους και μεταφέρετέ τους στην κοιλάδα μαζί με τα άλογα. Το σημαντικό είναι όλα αυτά να γίνουν περπατώντας. Όποιος βιάζεται σκοντάφτει, που λένε. Κρατήστε την ψυχραιμία σας, μην βιάζεστε και δεν θα καταλάβει κανείς τίποτα. Μόλις οι όμηροι είναι στα άλογα, το επεισόδιο θα έχει φτάσει στο τέλος του.



Μωρό μου! Είσαι για μια παρτίδα πόκερ;



Ακόμα ένα ρομπότ ταξιδεύει για να συναντήσει τον δημιουργό του.

Μπορείς να τρέξεις... αλλά δεν μπορείς να κρυφτείς.

Scarab

Μην ξεχνάτε: είστε από την Αίγυπτο - όχι από την κόλαση

Το SCARAB είναι ένα μοναδικό παιχνίδι στο βασίλειο των 3D πρώτου προσώπου από την άποψη ότι απαιτεί κάτι περισσότερο από έναν άψογο συγχρονισμό του χεριού με το μάτι σας για την επιτυχία. Ενώ μπορείτε να παίξετε online παιχνίδια σε deathmatch, δεν βρίσκεται εκεί η ουσία. Ο σχεδιαστής του παιχνιδιού, ο John Ratcliff (ο οποίος βοήθησε αρκετά στην συγγραφή αυτού του άρθρου - ευχαριστούμε πολύ, John), προσπάθησε να προσφέρει κάτι παραπάνω με το δημιούργημά του: ένα action σκέψης. Αν δεν έχετε μια καλή στρατηγική, θα δυσκολευτείτε πολύ να περάσετε τις αποστολές ενός εναντίον τεσσάρων στο παιχνίδι για έναν παίκτη. Σε γενικά πλαίσια (και αν υποθέσουμε ότι οι συνθήκες παιχνιδιού είναι ίδιες) μια ομάδα που σκέφτεται με στρατηγική θα νικήσει την ομάδα της καθαρής δράσης σε έναν multiplayer αγώνα του SCARAB.

Η ποικιλία των όπλων στο SCARAB, υπό τη μορφή των modules, είναι κατά πολύ ανώτερη των άλλων παιχνιδιών πρώτου προσώπου. Επίσης, καθένα από τα τρία ρομπότ έχουν πολύ διαφορετικές ικανότητες μεταξύ τους οι οποίες επηρεάζουν άμεσα το gameplay. Ας μην καθυστερήσουμε άλλο λοιπόν κι ας ρίξουμε μια ματιά στις...

Γενικές Αρχές

Υπάρχουν μερικές αρχές που ισχύουν σε όλο το παιχνίδι, ανεξάρτητα από το είδος του ρομπότ που θα επιλέξετε. Πρώτα

από όλα, πρέπει να ζητάτε πάντα ένα stealth module στην αρχή μιας ζωής. Πάρτε το και χρησιμοποιήστε το για να εξαφανιστεί και να μην καταλαμβάνει πολύτιμο χώρο. Τα Radar και Rapidshot είναι μόνιμα modules που πρέπει να έχετε πάση θυσία, με το Longshot να είναι σχεδόν εξίσου απαραίτητο. Το Combo βέβαια, συνδυάζει και τα τρία και δεν πρέπει ποτέ να το απορρίψετε. Αν σας κάνουν κομματάκια, ίσως να αξίζει τον κόπο να συρθείτε μέχρι το σημείο όπου βρίσκεται το σώμα σας, με την ελπίδα ότι το Combo βρίσκεται ακόμα εκεί πέρα. Αν αξιοποιήσετε και το χρονικό διάστημα όπου είστε άτρωτοι κάθε φορά που ξεκινάτε μια νέα ζωή, μπορείτε μάλιστα να ξεγελάσετε τον εχθρό που σας έκανε frag και να σπαταλήσει μερικά από τα super weapons του πάνω σας.

Τώρα που είπαμε για την περίοδο όπου είστε άτρωτοι, ή αλλιώς grace period, να θυμάστε ότι αυτή μπορεί να διακοπεί ανά πάσα στιγμή. Η τεχνητή νοημοσύνη είναι αρκετά έμπιστη από αυτή την άποψη και συχνά θα σας γυρίσει την πλάτη. Μην διστάσετε ποτέ να επιχειρήσετε ένα μαχαίρωμα πισώπλατα. Μόλις πάρετε τα modules, δεν υπάρχει κάποιος (προσωπικός) λόγος για να μην σπάσετε την grace period προκειμένου να αιφνιδιάσετε έναν αντίπαλο. Από την άλλη μεριά, αν οι συμπολεμιστές σας χρησιμοποιούν την grace period για να στήσουν ένα πολυσύνθετο σύστημα από

πύργους, σίγουρα θα σας αγριοκοιτάξουν αν την σπάσετε.

Ένας άλλος τρόπος εκμετάλλευσης της grace period στην αρχή του παιχνιδιού είναι να συλλέξετε τα modules που έχετε βρει. Μερικά από τα ομορφότερα παιχνίδια δεν είναι εκείνα που ρίχνει το dropship σας αλλά αυτά που βρίσκονται διασκορπισμένα στο πεδίο της μάχης όταν αρχίσει το παιχνίδι. Πολλοί αρχάριοι παίκτες στο SCARAB ξεκινούν ζητώντας μερικά modules και στην συνέχεια περιμένουν το dropship κι ενώ κάθονται αρχίζουν τις 'προσβολές' και τα 'πειράγματα' (για να το πούμε με ευγενικά λόγια) μέσω του chat. Κακή ιδέα. Προτιμήστε να εξερευνήσετε την γύρω περιοχή μέχρι να έρθει το... delivery και να μαζέψετε όλα τα modules που θα βρείτε. Αν βρείτε κάτι που δεν χρειάζεστε εκείνη την στιγμή, βάλτε το σε μια κρυφή εσοχή και φυλάξτε το για μετά.

Ας πούμε τώρα δύο λόγια για τις ασπίδες. Σύμφωνα με τον Ratcliff, κάθε ασπίδα έχει δεκαοκτώ πόντους αντοχής. Εντελώς τυχαία, κάθε σφαίρα κάνει δεκαοκτώ πόντους ζημιάς σε μια ασπίδα. Όταν καταστραφεί ένα panel ασπίδας (όταν δηλαδή γίνει τελείως άσπρο) δεν θα μπορέσει ποτέ πια να ξαναφορτιστεί. Και όχι μόνο αυτό: όταν καταστραφεί το είκοσι τοις εκατό των panels, όλη η ασπίδα σας θα καταρρεύσει.

Αυτό που κάνει την εξίσωση ακόμα πιο ενδιαφέρουσα είναι η πρόσθεση του power, δηλαδή της ενέργειας. Αν στέκεστε σε μια φιλική περιοχή με πολλή ενέργεια, κάθε σφαίρα θα κάνει λιγότερο από δεκαοκτώ πόντους ζημιάς (το ακριβές ποσό εξαρτάται από την ισχύ της ενέργειας). Τα panels ασπίδων που δέχονται ζημιά γίνονται διάφανα αλλά εξαφανορτιστούν αν μείνουν μακριά από τη μάχη (και αν βρίσκεστε σε ένα φιλικό

πεδίο πλούσιο σε ενέργεια). Μένοντας λοιπόν σε μια τέτοια περιοχή θα διατηρήσετε αποτελεσματικά τις ασπίδες σας (και κατά συνέπεια την ζωή σας). Βέβαια θα δυσκολευτείτε να περάσετε στην επίθεση με αυτήν την τακτική!

Τώρα που είπαμε για την επίθεση, είναι πολύ σημαντικό να καταλάβετε ότι, όσον αφορά στις ασπίδες, ο όρος 'σφαίρα' είναι πολύ γενικός. Μια κανονική βολή που δεν έχει υποστεί μετατροπές κάνει δεκαοκτώ πόντους ζημιάς σε ένα panel ασπίδας, αλλά το ίδιο κάνει κι ένας πύραυλος. Μην σπαταλάτε λοιπόν τα μεγάλα σας όπλα για να κατεβάσετε τις ασπίδες του εχθρού.

Το καστ των χαρακτήρων

Για να βγείτε νικητής στο SCARAB, είναι πολύ σημαντικό να γνωρίζετε τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία κάθε ρομπότ.

Anubis: Για τους φανατικούς του Quake αυτό είναι το ρομπότ που σίγουρα θα λατρεύουν. Οπλισμένο με Phalanxes, Starburst και LaserFlash, το ρομπότ αυτό είναι ο τέλειος ολοφάνος. Τα Phalanxes ρίχνουν από μόνα τους για να προστατεύουν τα πλάγια του Anubis. Το Starburst είναι ένα όπλο διασποράς, το αντίστοιχο του κλασικού shotgun για τον κόσμο του SCARAB. Είναι καλό στο να ρίχνει τις ασπίδες του εχθρού και για γρήγορες βολές όταν κυνηγάτε τον αντίπαλο από πίσω. Το LaserFlash είναι ένα άκρως φονικό όπλο. Ρίχνει πολύ γρήγορα κι έτσι μπορεί να τρυπήσει την ασπίδα του αντιπάλου με ευκολία και να συνεχίσει με περισσότερες βολές που περνάνε μέσα από το κατεστραμμένο panel. Με το LaserFlash, μπορείτε να σκοτώσετε ένα ρομπότ από πίσω πριν να καταλάβει από που του ήρθε. Στα υψηλότερα επίπεδα τεχνολογίας, θα βρείτε τους

Trackers οι οποίοι είναι αυτοκατευθυνόμενοι πύραυλοι ιδανικοί για εχθρούς χωρίς ασπίδες. Αν θέλετε να... τα πείτε από κοντά με τα εχθρικά ρομπότ, τότε το Anubis είναι το ρομπότ για σας.

Horus: Το Horus είναι το γρήγορο της παρέας. Είναι επίσης το μόνο ρομπότ που μπορεί να πετάξει (με τα modules των Rocketfuel). Τέλος, είναι το μόνο που μπορεί να μεταφέρει νάρκες. Χρησιμοποιήστε το Horus για να στήσετε πλέγματα από πύργους. Με την γρήγορη ταχύτητα που το χαρακτηρίζει, μπορεί να κινείται με ευκολία μέσα στο ναρκοπέδιο. Με τα Rocketfuel τοποθετήστε πύργους πάνω σε κτίρια που θα είναι δύσκολο ή και αδύνατο να φτάσει κανείς. Το Horus μπορεί να προστατεύσει τους πύργους τοποθετώντας νάρκες ή παγίδες γύρω τους. Από την αρχή του παιχνιδιού, το Horus μπορεί να μαζέψει πολλά modules και πολύ γρήγορα. Αυτό που δεν μπορεί να κάνει το Horus είναι να έρθει πρόσωπο με πρόσωπο με κάποιον από τα άλλα δύο, δυνατότερη ρομπότ. Οι επιθετικές του ικανότητες είναι σχεδόν αστείες σε σύγκριση με αυτές του Anubis και του Sekhmet. Το Horus είναι η ιδανική επιλογή για τα ομαδικά παιχνίδια: οι φίλοι σας κρατάνε τους κακούς απασχολημένους ενώ εσείς φροντίζετε για τους πύργους.

Sekhmet: Το Sekhmet έχει απίστευτη δύναμη πυρός αλλά σέρνεται σαν χελώνα. Το ρομπότ αυτό είναι το ύστατο αμυντικό όπλο. Τα Mortars ρίχνουν τις ασπίδες όλων των αντιπάλων που τολμούν να πλησιάσουν και τα Pineapples τους αποτελειώνουν από πιο κοντά. Στα υψηλότερα επίπεδα τεχνολογίας, οι πύραυλοι Tow είναι ιδανικοί στην εξολόθρευση εχθρών χωρίς ασπίδες αλλά και πύργων (μην τους χαραμάσετε σε εχθρούς που προστατεύονται από ασπίδες). Ένα Sekhmet που βρίσκεται σε φιλική περιοχή με πολλή ενέργεια είναι δύσκολο να εξολοθρευτεί. Από την άλλη όμως, είναι πολύ εύκολο να το αποφύγετε. Το Sekhmet είναι πολύ αργό για να μπορεί να κυνηγήσει τον αντίπαλο με αποτελεσματικότητα και τα Mortars του έχουν πολύ περιορισμένη εμβέλεια. Το Sekhmet είναι η τέλεια μονάδα υποστήριξης για ένα περιπλανώμενο Anubis.

Πύργοι και Ενέργεια

Τώρα πρέπει να πούμε μερικά πράγματα για τους πύργους και την τοποθέτησή τους. Ο παίκτης του SCARAB που δεν κατέχει αυτόν τον τομέα βρίσκεται σε εξαιρετικά μειονεκτική θέση. Μπορείτε βέβαια να κερδίσετε το παιχνίδι σκοτώνοντας κάθε εχθρό από τρεις φορές, αλλά στα μεγαλύτερα επίπεδα τα περισσότερα παιχνίδια κερδίζονται από τον έλεγχο της περιοχής. Είναι πολύ δύσκολο να σκοτώσετε δώδεκα εχθρούς (σε μια αποστολή ενός εναντίον τεσσάρων) πριν να σας σκοτώσει ο αντίπαλος τρεις φορές ή να νικήσει μαζεύοντας την περισσότερη ενέργεια.

Οι πύργοι έχουν δύο αξίες. Πρώτον, όπως είπαμε προηγουμένως, φορτίζουν τις ασπίδες σας. Ακόμα και οι... frag-οκέφαλοι που παίζουν σαν τρελοί deathmatches πρέπει να το βάλουν καλά στο μυαλό τους.

Βέβαια, σε ένα deathmatch μερικοί από τους αντίπαλους χρησιμοποιούν το ίδιο είδος ενέργειας με εσάς. Μόλις καταστραφούν οι ασπίδες σας, σας σφυραίνει λοιπόν να διαλύσετε όλους τους πύργους στο πεδίο της μάχης (αυτό ισχύει όμως MONO στα deathmatches).

Ο δεύτερος στόχος των πύργων είναι η κατοχή εδάφους. Αν το ποσοστό της ομάδας σας περάσει το πενήντα τοις εκατό και μείνει εκεί για πέντε λεπτά, είστε οι νικητές. Ακούγεται εύκολο; Δεν είναι! Διαβάστε όμως τις συμβουλές που ακολουθούν και σίγουρα η ζωή σας θα γίνει πιο εύκολη.

Ένας πύργος εκπέμπει ενέργεια σε μια δεδομένη ακτίνα. Η ενέργεια που βγαίνει έξω από τον χάρτη του παιχνιδιού χάνεται και δεν μετράει. Μπορεί αρχικά να σας φανεί καλή ιδέα να βάζετε τους πύργους σας στις άκρες του χάρτη (είναι απομακρυσμένες και προστατεύονται εύκολα) αλλά σίγουρα δεν είχατε σκεφτεί

αυτόν τον παράγοντα. Η ομάδα σας μπορεί να έχει δώδεκα μόνο πύργους στο πεδίο της μάχης ανά πάσα στιγμή, έτσι η ενέργεια που χάνεται στις άκρες του χάρτη γίνεται ενοχλητικό πρόβλημα.

Δώστε προσοχή τώρα: ένας πύργος που βρίσκεται σε περιοχή που διεκδικείται και από τις δύο παρατάξεις μετράει τέσσερις φορές περισσότερο (από άποψη ποσοστιαίας επικράτειας) από έναν πύργο που στέκεται μόνος του. Για να το διατυπώσουμε πιο σωστά, το έδαφος για το οποίο 'πολεμούν' δύο είδη ενέργειας αξίζει περισσότερο από το έδαφος που έχει μόνο ένα χρώμα ενέργειας να το επηρεάζει. Αυτό σημαίνει ότι αν έχετε δύο πύργους που στέκονται δίπλα σε έναν εχθρικό πύργο (πίσω με αυτόν τον τρόπο τον 'νικούν') και καταστρέψετε τον εχθρικό πύργο, το ποσοστό σας θα πέσει αντί να ανεβεί! Αφού το έδαφος αυτό δεν είναι πια αντικείμενο διαμάχης, η αξία του πέφτει. Το ηθικό διδάγμα λοιπόν είναι ότι μερικές φορές δεν είναι καλή ιδέα να διαλύετε έναν εχθρικό πύργο.

Και από αυτό το συμπέρασμα αντλούμε το εξής πόρισμα: κάθε φορά που χτυπιέται ένα πύργος, εκπέμπει λιγότερη ενέργεια. Ο μόνος τρόπος για να καταλάβετε πότε γίνεται αυτό είναι κοιτώντας τον χάρτη. Αυτό θα πει ότι αν ρίξετε δύο βολές στον εχθρικό πύργο και μετά χτίσετε έναν φιλικό πύργο δίπλα του, ο πύργος σας θα 'νικήσει' τον αποδυναμωμένο πύργο του αντιπάλου και θα πάρετε έτσι τους παραπάνω βαθμούς για το αμφισβητούμενο έδαφος. Ένα πονηρό κόλπο που όπως φαίνεται μπερδεύει αφάνταστα την τεχνητή νοημοσύνη είναι να τρέχετε γύρω-γύρω και να χτυπάτε από μια ή δύο φορές όλους τους πύργους της. Η τεχνητή νοημοσύνη μερικές φορές σταματάει τα πάντα και προσπαθεί να αποτελειώσει αυτούς τους πύρ-

γους προκειμένου να χτίσει καινούριους. Αυτό το κόλπο θα σας βοηθήσει περισσότερο προς το τέλος του παιχνιδιού όταν έχουν χτίσει, αν όχι όλοι, οι περισσότεροι από τους πύργους του αντιπάλου.

Αν καταλάβατε αυτούς τους λίγους κανόνες, θα διαπιστώσετε ότι τελικά η τοποθέτηση και διαχείριση των πύργων είναι απλή υπόθεση. Υπάρχουν βέβαια και άλλες συμβουλές που μπορούμε να σας δώσουμε, συμβουλές που είναι όμως ευνόητες και οφθαλμοφανείς, όπως για παράδειγμα να κρύβετε τους πύργους μέσα στα κτίρια, ή να τους προστατεύετε με νάρκες ή scorpions (ή ακόμα και το Eye of Ra!). Οι παίκτες του Quake που τους κατηγορούν ότι κατασκοπεύουν με τις ώρες στο ίδιο σημείο (τα λεγόμενα 'ερίπτερα') μπορούν να διασκεδάσουν αφάνταστα στο SCARAB, αφού η τοποθέτηση των παγίδων είναι (ή τουλάχιστον θα πρέπει να είναι) αναπόσπαστο μέρος του παιχνιδιού.

Κλείνοντας

Ελπίζουμε οι λίγες αυτές συμβουλές να σας έδωσαν ένα καλό σπρώξιμο. Το SCARAB έχει απίστευτη ποικιλία και βάθος και αυτό είναι κάτι που πολλοί παραβλέπουν σήμερα. Ο John Ratcliff, ο σχεδιαστής του παιχνιδιού (που τον ευχαριστούμε πάρα πολύ για τη συμβολή του σε αυτόν τον οδηγό) βελτιώνει και αναβαθμίζει συνέχεια το παιχνίδι γι' αυτό θα πρέπει να έχετε τα μάτια σας ανοιχτά για patches. Ο ευκολότερος τρόπος για να βρείτε το πιο πρόσφατο patch είναι παίζοντας το SCARAB μέσω Mplayer, το οποίο θα αναβαθμίσει αυτόματα το παιχνίδι σας.

Υπάρχει ένας τελευταίος και ίσως ο πιο σημαντικός κανόνας για εσάς που θέλετε να μάθετε τέλεια το SCARAB: το παιχνίδι αυτό δεν είναι Quake - μην προσπαθείτε να το παίξετε σαν να είναι.

[κάτω αριστερά] Ανιχνεύοντας ηλεκτρονικά την περιοχή ανακαλύπτουμε ότι ένα Anubis πέθανε για κάποιον άγνωστο, χαζό λόγο.

[κάτω δεξιά] Οι ζημιές στο ρομπότ σας φαίνονται με την αλλαγή του χρώματος στο εκάστοτε τμήμα του.

[δεξιά] Τα πισώπλατα χτυπήματα είναι μέρος του παιχνιδιού.





Το πολυτελέστατο Hall of Kings.



Η χαμένη πόλη της Ατλαντίδος.

Quest for Glory V: Dragon Fire

Κολλήσατε στα Rites; Εδώ είμαστε εμείς!

Ααααα, αυτή η Silmaria! Αυτή η πανέμορφη χώρα της περιπέτειας, της μαγείας, του πλούτου, της προδοσίας, των παλιών φίλων και των νέων προκλήσεων. Το κακό είναι ότι οι άπειροι θησαυροί της Silmaria δεν πέφτουν από το πουθενά στην αγκαλιά σας - λίγες συμβουλές λοιπόν θα σας βοηθήσουν στο ταξίδι σας.

Να Γνωρίζετε την Περιοχή Σας

Η πόλη της Silmaria θα είναι η βάση σας γι' αυτό αξίζει τον κόπο να εξοικειωθείτε με την περιοχή. Μόλις σας ενημερώσει αρχικά ο Erasmus, ταξιδέψτε στην Silmaria. Θα εμφανιστείτε στην αρχή στο Nob Hill, την πιο πλούσια συνοικία της πόλης όπου υπάρχει το Hall of Kings και το Coliseum. (Οι thieves που βλέπουν τον κόσμο από το πρίσμα της απληστίας θα ενδιαφέρονται περισσότερο για τις υπερπολυτελείς μα εγκαταλελειμμένες βίλες). Εξερευνήστε την Town Square, τη West Gate και τα Docks. Βρείτε το FACS - το σπίτι του Famous Adventurer και την δική σας προσωπική βιβλιοθήκη. Κάντε μια στάση έπειτα στο Hall of Kings για να μάθετε τα νέα σχετικά με τα Rites of Rulership.

Να Γνωρίζετε τον Εαυτό Σας

Οι διαφορετικές κλάσεις θα χρησιμοποιήσουν διαφορετικές μεθόδους και θα αναλάβουν διαφορετικές υπό-αποστολές. Οι thieves θα θέλουν αμέσως να ανακαλύψουν την τοποθεσία του guild τους (ρωτήστε στο Dead Parrot Inn, όπου θα σας παρα-

πέμψουν σε μια συγκεκριμένη γέφυρα). Το Thieves Guild είναι το μέρος όπου θα πάρετε τα εργαλεία για να κάνετε pickpocket, μερικούς πυρσούς, μια καύκλα εξάσκησης και όλα τα σύνεργα για να ξεκινήσετε την παραγωγική κι εγκληματική σας καριέρα. Οι fighters από την άλλη πρέπει να συχνάζουν μέσα και γύρω από το Coliseum, παρακολουθώντας ή ακόμα και συμμετέχοντας στους αγώνες. Αν θέλετε να στοιχηματίσετε ή να δηλώσετε συμμετοχή, επισκεφτείτε τον δεύτερο όροφο του Dead Parrot (και μην διαστάσετε να στοιχηματίσετε στον εαυτό σας).

Υπάρχουν πολλά πράγματα που θα θέλει να επιδώξει κάθε παίκτης, ανεξάρτητα από την κλάση του. Επισκεφτείτε από ωρίς το Land Inn της Gnome Ann - σας περιμένει μια ευχάριστη έκπληξη εκεί. Οι δύο Mystic Magnets είναι ανεκτίμητης αξίας, ανεξάρτητα φυλής, χρώματος και ιδιοσυγκρασίας. Αφήστε τον έναν στο σεντούκι του δωματίου και από δω και στο εξής θα βρίσκεστε μόνο ένα κλικ μακριά από την ασφάλεια του πανδοχείου. Και μην ξεχνάτε ότι ανεξάρτητα κλάσης, οι ικανότητές σας αυξο-

μειώνονται! Αν κάνετε συνεχείς προπονήσεις (με επισκέψεις στο guild της γειτονιάς και με λίγο κολύμπι στις προβλήτες - αφού φυσικά διαβάσετε το Swimming Manual στο FACS) δεν θα σας εγκαταλείψουν. Αν ταμπελιάσετε θα κάνουν φτερά.

Χρήματα, Εμπειρία και Ρομάντζο

Η πρώτη σας αποστολή είναι να μαζέψετε πεντακόσιες drachmas (για εμάς τους Έλληνες ένα πεντακοσάριο δηλαδή) ώστε να δηλώσετε συμμετοχή στα Rites of Rulership. Δεν υπάρχει ένας μοναδικός και σωστός τρόπος για να μαζέψετε τα χρήματα: κάθε χαρακτήρας θα προσεγγίσει διαφορετικά το ζήτημα. Οι thieves, αφού αγοράσουν μερικές προμήθειες από το guild, ίσως να θέλουν να επισκεφτούν την βίλα στο Nob Hill που λέγαμε προηγουμένως (και να μην ξεχνούν όλες εκείνες τις ταινίες όπου οι πίνακες κρύβουν πάντα χρηματοκιβώτια...). Ίσως επίσης να θέλουν να βρουν την κατάλληλη στιγμή για να κάνουν μια διάρρηξη στην τράπεζα. Αν δεν το τολμήσετε εσείς, κάποιος άλλος θα το κάνει - κάτι που πρέπει να



Ένας αληθινός δράκος που φτύνει αληθινή φωτιά.

λάβουν υπόψη τους οι λαίμαργοι Magic Users. Μην ξεχνάτε ότι αυτός που θα λύσει το μυστήριο της κλοπής θα λάβει και την αμοιβή.

Οι fighters μπορεί να προτιμήσουν την πιο άμεση προσέγγιση, κάτι που καταλήγει συχνά σε πολλές μάχες και καβγάδες με τον σπλουργό για να πουλήσουν σε καλές τιμές τα λάφυρα. Μην υποτιμάτε ποτέ όμως την δύναμη που κρύβει ένα καλό στοίχημα και μην διατάσετε να στοιχηματίσετε εναντίον του Kokeeno. Καθώς περνάνε οι ημέρες, ανεξάρτητα από κλάσεις, μην ξεχνάτε να κοιμάστε πάντοτε οκτώ ώρες την ημέρα, να τρωτε τουλάχιστον μια φορά την ημέρα και να κάνετε συνεχόμενες προπονήσεις. Και μην ξεχνάτε να φλερτάρετε! Κεράστε μερικά ποτά στις κατάλληλες στιγμές, πάρτε μερικά λουλούδια έξω από το Apothecary και ίσως να κατακτήσετε τη γυναίκα των ονείρων σας.

Τα Πρώτα Rites of Rulership

Άντε, δουλειά τώρα! Το Rite of Freedom θα σας καλέσει να απελευθερώσετε ένα από τα χωριά ψαράδων που έχει κατακτηθεί από μισοφόρους. Πάρτε έναν χάρτη από τον Wolfie, στην Town Square, για να προσανατολιστείτε για τη Marete. (Είναι επίσης καλή ιδέα πριν από κάθε Rite να περνάτε από τον Famous Adventurer - άλλωστε αυτός έχει την εμπειρία). Προχωρήστε προς τη Naxos και βρείτε την σκάλα που οδηγεί σε μια βεράντα. Εκεί, μετά από

μερικές μάχες, θα βρείτε το Sigil που ψάχνετε, μαζί με μερικούς καλούς θησαυρούς.

Στο Rite of Conquest θα πρέπει να βρείτε ένα μεταφορικό μέσο για τη Σίφνος (ένα νησί στα δυτικά της Marete). Προσλάβετε τον Andre, τον ψαρά που συχνάζει τα πρωινά στις προβλήτες. Μόλις φτάσετε, θα έρθετε αντιμέτωποι με τον Σίφνος Wizard και τους υποτακτικούς του. Αν ο Wizard σας ξεφύγει, μην διατάσετε να του ρίξετε από μακριά με τα όπλα σας. Αν μείνει κοντά, απλά πλησιάστε τον και κάντε την δουλειά σας.

Science Island

Σε κάποιο σημείο θα συναντήσετε σίγουρα το Science Island. Το μέρος αυτό είναι γεμάτο με περίεργα πράγματα που θα αποδειχτούν ανεκτίμητα, όπως οι δύο ιπτάμενες μηχανές. Πρώτα όμως θα πρέπει να φτάσετε το νησί. Ενεργοποιήστε όλους τους μηχανισμούς που θα βρείτε έξω και μην απογοητευτείτε αν σπάσει ο μοχλός - ένα spear θα το αντικαταστήσει επάξια. Όταν μπείτε μέσα στη γόνδολα, θα πρέπει να χτυπήσετε από μακριά τον μοχλό. Αν είστε magic user, ένα απλό force bolt θα κάνει δουλειά. Οι υπόλοιποι μπορούν να ριξουν πέτρες ή μαχαίρια (πέτρες πάντως υπάρχουν στην ακτή κοντά στις αποβάθρες).

Μέχρι εδώ όμως είμαστε ακόμα στη μέση. Μέσα στην ακαδημία θα βρείτε τον Doctor Pretorius (που έχει την πρωινή βάρδια) και τον Mobius (που δουλεύει τα απογεύματα). Κάθε άντρας έχει ένα συγκεκριμένο είδος πίτσας που προτιμάει και όταν τους ικανοποιήσετε και τους δύο, θα σας αφήσουν να ψάξετε το κτίριο. Τις πίτσες μπορείτε να τις αγοράσετε από το Marrak, στον πάγκο με τα φρούτα. Διάφορα ειδικά αντικείμενα όπως τις anchovies θα δυσκολευτείτε περισσότερο να τα βρείτε, αλλά αν ξέρει κάποιος τότε αυτός θα είναι ο Andre, που είναι ψαράς.

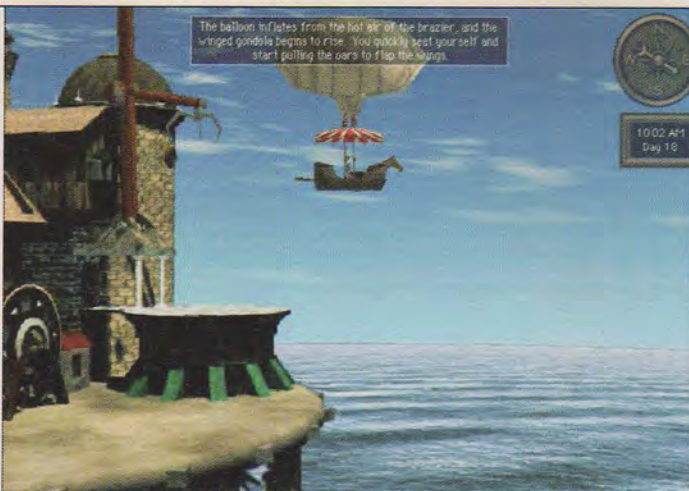
Επίσκεψη σε έναν Πήγασο

Στην βόρεια άκρη της Marete είναι η υπέροχη Pegasus Nest, το τέλειο μέρος για να βρείτε μερικά Pegasus Feathers (που σας χρειάζονται για τα Icarus Wings) και νερό από την Hippocrene Stream (σε περίπτωση που βρείτε κάποιον που να το χρειάζεται) που μπορείτε να βάλετε μέσα σε έναν αμφορέα. Σκαρφαλώστε στις κορυφές με ένα σχοινί και γάντζο ή αν προτιμάτε εντοπίστε μια φυσική τραμπάλα και ρίξτε έναν βράχο στη μια της άκρη. Τα Icarus Wings βέβαια, χρειάζονται κάτι περισσότερο από φτερά. Το Beeswax που χρειάζεστε μπορεί να βρεθεί κοντά σε ένα Dragon Pillar βόρεια της Silmaria.

Τα Υπόλοιπα Rites of Rulership

Το Hydra Island είναι το μέρος όπου θα ολοκληρώσετε το Rite of Valor. Αυτό το τρικέφαλο τέρας είναι πολύ δυνατό: αν προσφερθεί κάποιος να σας βοηθήσει, μην αρνηθείτε (και πάλι, μην ξεχάσετε να περάσετε από το FACS πρώτα για μερικές συμβουλές). Όταν φτάσετε στο νησί πάρτε ότι μπορείτε - δόντια και φολδές από το τέρας, μέχρι και τον χυμό που βγαίνει από το Goo Tree (με έναν άλλον αμφορέα).

Η Delos, όπου διαδραματίζεται το Rite of Destiny, είναι προσβάσιμη από μια ιπτάμενη γόνδολα. Θα πρέπει να την χτίσετε μόνοι σας, αλλά μπορείτε να βρείτε βοήθεια. Ο Wolfie έχει ζωγραφίσει έναν πίνακα ενός μπαλονιού που ίσως εμπνεύσει την Gnome Ann να κάνει μια επίδειξη ραπτικής με ένα σεντόνι. Μόλις έχετε μαζέψει το ραμμένο σεντόνι, τον χυμό του δέντρου από το Hydra Island, ένα brazier (ρωτήστε τον Marrak για αυτό) και λίγο σχοινί, επισκεφτείτε ξανά το Science Island. Χρησιμοποιήστε τον γερανό στον δεύτερο όροφο για να σηκωθεί η γόνδολα, κολλήστε όλα τα συστατικά πάνω της, ανάψτε την με το tinderbox κι απογειωθείτε! Μόλις φτάσετε την Delos, διαβάστε ότι



Μια ιπτάμενη γόνδολα. Καθόλου αφύσικο.

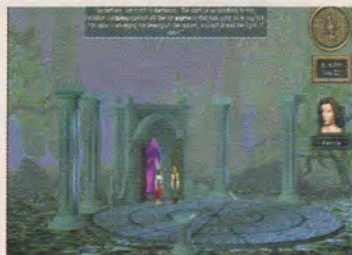
επιγραφές βρείτε και μετά κάντε μια ευχή. Αν υποστηρίξετε την ευχή σας με ένα νόμισμα τότε σίγουρα θα αποσπάσετε την βοήθεια των Θεών.

Το Rite of Courage σας στέλνει στην ίδια την κόλαση. Σε ένα Dragon Pillar βορειοδυτικά της Tinος, υπάρχει ένα ρυάκι: εμφιαλώστε λίγο νερό και μετά χύστε το εκεί που το ρυάκι βρίσκει τους γκρεμούς. Μόλις βρεθείτε στην κόλαση, τρέξτε στα δεξιά. Διασχίστε τρέχοντας τον σκελετό του δράκου, πάρτε λίγο νερό από τον Lethe και την Styx και προχωρήστε στο πίσω μέρος του δωματίου. Δεχθείτε να θυσιαστείτε για την Katrina - θα χρειαστείτε κάτι που θα σας δώσει σε λίγο - και μετά βάλτε τα πόδια στην πλάτη και τρέξτε.

Στο Rite of Peace θα πρέπει να κάνετε πολύ κολύμπι. Πάρτε το Waterbreathing Amulet από την Katrina στο Zante Island (ανατολικά της Marete), και μετά τρέξτε στο Skyros Island. Αυτό που ψάχνετε είναι το Poseidon Statue, το οποίο φυλάει από κοντά η Queen.

Κλείνοντας

Τώρα πια θα έχετε καταλάβει ότι ο Μίνος είναι ο κακός της ιστορίας. Αν επισκεφτείτε το Hall of Kings θα μεταφερθείτε στο Minos Island, αν πληροίτε τις προϋποθέσεις. Πρέπει να βρίσκε-



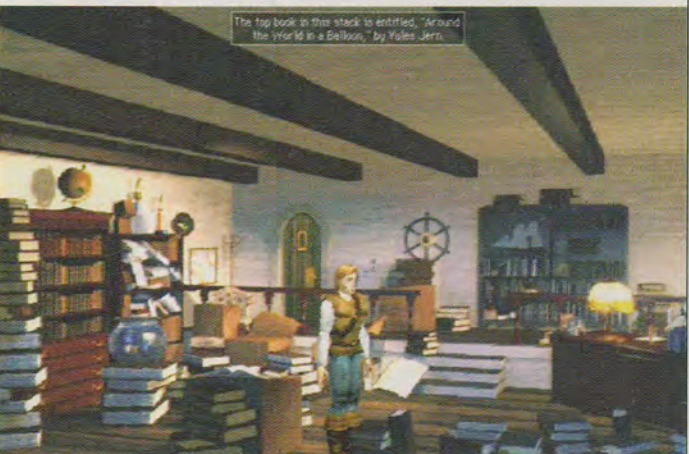
Η Katrina ξεπληρώνει το χρέος της.

στε σε καλή κατάσταση για την τελική μάχη και να είστε σίγουροι ότι έχετε αρκετά healing potions, vitality points και μερικά Flame Proofing Oil (ο Salim θα φτιάξει μερικά για εσάς αν του δώσετε τα συστατικά). Μια τελευταία συμβουλή, ρίξτε ένα σετ από lockpicks στο κελί της Elsa: θα μπορέσει έτσι να σας προσφέρει ένα πολύτιμο χέρι βοήθειας.

Το Quest for Glory V είναι ένα μεγάλο παιχνίδι που παίζεται διαφορετικά κάθε φορά. Οι παραπάνω συμβουλές θα σας βοηθήσουν να μείνετε στον σωστό δρόμο, μην φοβάστε όμως να εξερευνήσετε. Όσο μιλάτε στον κόσμο θα ακούτε διάφορα ενδιαφέροντα πράγματα. Σκοτεινά σχέδια παντού, ένας ρομαντισμός στην ατμόσφαιρα και φυσικά, εκείνος ο Assassin που караδοκει κάπου. Με λίγη τύχη, υπομονή και πονηράδα, σίγουρα θα ανεβείτε στον θρόνο.



Στο σπίτι του Πήγασου.



Το FACS, η βιβλιοθήκη της επιλογής σας.



Δώστε μεγάλη προσοχή στα κτίρια της αυτοκρατορίας σας. Κατασκευάστε μόνο αυτά που χρειάζεστε πραγματικά.



Γεμίσαμε με μικρές, κίτρινες σημαίες.

Settlers II

Βάλτε τους στην σωστή τους θέση

Το Settlers II της Blue Byte μπορεί να γίνει ένα εντυπωσιακό αλλά και εκνευριστικό ταυτόχρονα παιχνίδι - κυρίως επειδή ο έλεγχος που ασκείτε στους settlers είναι τόσο έμμεσος. Είναι εντυπωσιακό επειδή μπορείτε να παρακολουθείτε τον πολιτισμό σας να αναπτύσσεται και να επεκτείνεται, με κάθε μικρό ανθρωπάκι να κάνει τις δουλειές του με λίγη ή καθόλου καθοδήγηση από εσάς. Είναι όμως κι εκνευριστικό στις περιπτώσεις που θέλετε να επέμβετε πιο άμεσα, που θέλετε να μετακινήσετε τους settlers από το ένα σημείο στο άλλο, αντί να τους ελέγχετε με έμμεσους τρόπους. Στο άρθρο αυτό θα ρίξουμε μια ματιά σε διάφορες τεχνικές βελτίωσης του ελέγχου που ασκείτε στον πολιτισμό σας, από οικονομικής και στρατιωτικής άποψης.

Η Βάση της Οικονομίας

Στα πρώτα στάδια του πολιτισμού σας, όλα τα κτίρια πρέπει να βρίσκονται κοντά μεταξύ τους, έτσι το μόνο αληθινό πρόβλημα είναι ποια είναι τα κτίρια που πρέπει να χτίσετε. Πρώτα βάλτε έναν Woodcutter δίπλα από μια συστάδα δέντρων και ένα Quarry κοντά σε μερικούς βράχους. Βάλτε έναν Forester δίπλα από τον Woodcutter, για να αντικαθιστά τα δέντρα που κόβονται, αλλά απενεργοποιήστε τον (με το κόκκινο X) αμέσως μόλις χτιστεί το κτίριο. Αν δεν το κάνετε αυτό, θα ανακαλύψετε σε κάποια στιγμή πως στο κέντρο του πολιτισμού σας έχουν μαζευτεί τόσα δέντρα που δεν μπορείτε να χτίσετε νέα κτίρια. Ενεργοποιήστε τον Forester μόνο όταν

πέφτουν τα αποθέματα δέντρων. Χτίστε επίσης ένα Well, ένα Sawmill ακριβώς δίπλα από τον Woodcutter και ένα Fishery αν υπάρχει κοντά νερό. Το Fishery θα μαζέψει αρκετά τρόφιμα που θα σας χρησιμεύσουν αργότερα για τα διάφορα ορυχεία. Τα Hunter's Lodges δεν αξίζουν σε γενικά πλαίσια τον κόπο, καθώς το κυνήγι μειώνεται πολύ πιο γρήγορα από όσο τα ψάρια. Τέλος, θα πρέπει να φτιάξετε μια φάρμα αν μπορείτε να βρείτε μια κατάλληλη περιοχή με ΠΟΛΥ ανοιχτό χώρο τριγύρω της. Ολοκληρώνεται έτσι η πρώτη φάση ανάπτυξης της αποικίας σας.

Επέκταση και Εγκατάσταση

Μόλις έχετε καλύψει τις βασικές αυτές ανάγκες, θα πρέπει να συγκεντρώσετε τις υπόλοιπες πρώτες ύλες που χρειάζονται για έναν επιτυχημένο πολιτισμό. Σε αυτή την φάση θα πρέπει επίσης να επεκταθείτε όσο μπορείτε, τουλάχιστον μέχρι να φτάσετε τους γείτονές σας.

Φτιάξτε Barracks στις ακριτικές περιοχές της αυτοκρατορίας σας για να επεκταθούν τα σύνορά σας. Χτίστε Guardhouses αντί για Barracks όταν γνωρίζετε ότι πλησιάζετε τα σύνορα του εχθρού. Τα Watchtowers να τα φτιάξετε μόνο όταν αντιμετωπίζετε κάποιον πραγματικά επικίνδυνο εχθρό και τα Fortresses είναι συνήθως περιττά - εκτός ίσως από τους μεγαλύτερους πολέμους.

Στην διάρκεια της επέκτασης αυτής, θα συναντήσετε κατά πάσα πιθανότητα ορεινές περιοχές: στείλτε αμέσως μερικούς Geologists για να εξακριβώσετε τι είδους είναι οι πρώτες ύλες που



Στο μενού Military καθορίζετε τις εντολές που αφορούν το στράτευμά σας.

μπορείτε να αποσπάσετε από εκεί. Θα πρέπει να χτίσετε Iron, Gold και Coal Mines σε αυτό το στάδιο αν μπορείτε. Τα Granite Mines δεν είναι απαραίτητα αν έχετε Granite Bluffs για τα Quarries σας.

Μόλις έχετε φτιάξει όλα τα απαραίτητα ορυχεία, θα πρέπει να προσθέσετε έναν Mill κι ένα Bakery δίπλα από την φάρμα σας (αλλά όχι τόσο κοντά ώστε να εμποδίζουν τα κτήματα). Με αυτά τα κτίρια θα μπορούσατε να παράγετε ψωμί, το οποίο βοηθάει πολύ όσους εργάζονται στα ορυχεία. Φτιάξτε επίσης ένα Brewery αν ανακαλύψατε ξένα έθνη, καθώς αυτό το κτίριο είναι απαραίτητο για να φτιάξετε στρατιώτες. Θα αναλύσουμε αυτό τον τομέα αργότερα.

Φτιάξτε τώρα ένα Mint και Iron Smelter όσο πιο κοντά στα ορυχεία μπορείτε. Αν έχετε λίγα εργαλεία φτιάξτε ένα Metalworks και αν έχετε συναντήσει τους γείτονές σας φτιάξτε ένα Army. Το Metalworks δεν θα φανεί χρήσιμο αν έχετε αρκετά εργαλεία - ψάξτε στο manual του παιχνιδιού και στις λίστες των κτιρίων για να

δείτε ποια εργαλεία χρειάζονται για κάθε οικοδόμημα. Αν φτιάξετε το Metalworks, να χρησιμοποιείτε πάντοτε το παράθυρο Tools για να ρυθμίζετε ποια εργαλεία θα κατασκευάζονται. Μην ντρέπεστε - ανεβάστε τη μπάρα των εργαλείων που χρειάζεστε στο μέγιστο και κατεβάστε τα υπόλοιπα σχεδόν στο ελάχιστο.

Ειδικά Κτίρια

Δεν χρειάζεται να φτιάξετε Donkey Breeder, Pig Farm ή Slaughterhouse. Ο συνδυασμός Pig Farm / Slaughterhouse προσφέρει περισσότερη τροφή στα στομάχια των άμοιρων που δουλεύουν στα ορυχεία και τα γαϊδουράκια επιταχύνουν τις μεταφορές - μπορείτε όμως να τα αγνοήσετε. Παρομοίως, μην χτίσετε ναυτικά κτίρια (όπως τα Shipyards και Harbor) ή αποθήκες εκτός και αν τα έχετε ανάγκη. Σε μερικά σενάρια θα χρειαστείτε πλοία και αποθηκευτικό χώρο ενώ σε άλλα (κυρίως στα πρώτα) δεν χρειάζεστε.

Να προσπαθείτε να χτίσετε πάντα δύο ή περισσότερες επιπρόσθετες φάρμες για να μαζεύ-

ετε περισσότερο ψωμί και μπύρα. Αν σκοπεύετε να χτίσετε μια Pig Farm ή έναν Donkey Breeder, τότε οι παραπάνω φάρμες γίνονται σίγουρα αναγκαίες: τα δημητριακά που καλλιεργείτε θα πρέπει να μοιραστούν ανάμεσα σε φούρνους, γαϊδούρια, ζυθοποιία και γουρουνία. Τέλος, φτιάξτε έναν παραπάνω Mill αν έχετε περισσότερες από τέσσερις φάρμες.

Πόλεμος

Πρώτα, πρέπει να καταλάβετε πώς φτιάχνεται ένας στρατιώτης. Ιδού η φόρμουλα: 1 Βοηθός + 1 Σπαθί + 1 Ασπίδα + 1 Μπύρα = 1 Στρατιώτης.

Βοηθούς αποκαλούμε τα μικρά ανθρωπάκια που τρέχουν μπροστά πίσω στους δρόμους. Θα έχετε σχεδόν πάντα πλεονάσματα από βοηθούς στην βάση σας, έτσι δεν πρέπει να ανησυχείτε μήπως δεν έχετε αρκετούς. Το κόλπο είναι να βάλετε ένα Armory να βγάζει σπαθιά και πανοπλίες κι ένα Brewery να βγάζει μπύρες. Βάλτε όλα τα αντικείμενα αυτά στην βάση σας, αυξήστε το Recruitment Rate (η πρώτη μπάρα κάτω από το μενού Military) και θα έχετε μπόλικους στρατιώτες.

Ο χρυσός είναι ζωτικής σημασίας αν θέλετε έναν καλό στρατό. Οι στρατιώτες θα γίνουν καλύτεροι αν έχουν μια καλή ροή χρυσού στα Barracks τους. Μπορείτε να ελέγξετε το εισόδημα κάθε στρατιωτικού κτιρίου με το εικονίδιο του χρυσού νομίσματος. Είναι λογικό να απενεργοποιείτε την εισροή χρυσού στο εσωτερικό του βασιλείου σας, γιατί αυτή είναι μια περιοχή που λογικά δεν θα πλησιάζουν οι εχθροί σας. Για να εξισορροπηθεί αυτή η απώλεια εκπαίδευσης, ανεβάστε την δεύτερη μπάρα στο μενού Military, η οποία επιτρέπει στους δυνατότερους στρατιώτες να τρέξουν σε οποιοδήποτε κτίριο δεχτεί επίθεση και να το υπερασπιστούν.

Ο πόλεμος είναι κατά βάση θέμα κατονομής του χρυσού σας. Πρώτα χτίζετε ένα πολεμικό κτίριο δίπλα από τα σύνορα του εχθρού και αφήνετε τον χρυσό να φτάνει μέχρι αυτό το φρούριο (δηλαδή δεν απενεργοποιείτε το κουμπί με το χρυσό νόμισμα). Με αυτόν τον τρόπο θα προσελκύσετε τους ελεύθερους στρατιώτες που τερματίζουν στην βάση σας. Σημειώστε ότι ελεύθεροι είναι οι στρατιώτες εκείνοι που δεν βρίσκονται ήδη σε ένα στρατιωτικό κτίριο και που δεν υπερασπίζονται ενεργά την βάση (μην ξεχνάτε ότι μπορείτε να ρυθμίσετε πόσοι στρατιώτες θα υπερασπίζονται την βάση μέσα από ένα μενού που εμφανίζεται όταν κάνετε κλικ στην ίδια την βάση). Αν μειώσετε τον αριθμό των αμυνόμενων στρατιωτών, το πλεόνα-

σμα των αντρών θα φύγει από την βάση και θα επανδρώσει τα στρατιωτικά κτίρια που έχουν κενές θέσεις. Ποτέ όμως μην αφήσετε την βάση σας τελείως ανυπεράσπιστα!

Αν δεν μπορείτε να μαζέψετε αρκετούς στρατιώτες στα ακριτικά φρούρια, σιγουρευτείτε ότι παράγετε αρκετή μπύρα, σπαθιά κι ασπίδες. Βεβαιωθείτε επίσης ότι το Recruitment Level στο μενού Military είναι στο μέγιστο.

Όταν τα φρούρια στα σύνορα έχουν αρκετούς στρατιώτες, κάνουν μια επίθεση στο πλησιέστερο στρατιωτικό κτίριο του εχθρού. Αν ο στόχος είναι μεγάλος, χρησιμοποιήστε τους δυνατότερους στρατιώτες και αν σας περισσεύουν στρατιώτες (και το εχθρικό κτίριο είναι μικρό) επιτεθείτε με τους πιο αδύναμους. Μπορείτε να καθορίσετε το είδος στρατιώτη που θα επιτεθεί με ένα κουμπί στο ίδιο το μενού επίθεσης.

Μόλις οι άντρες σας καταλάβουν το εχθρικό φρούριο, το κτίριο θα γίνει δικό σας. Αφού οι στρατιώτες είναι σχετικά σπάνια και πολύτιμες μονάδες και αφού θα θέλετε σίγουρα να συνεχίσετε την επέκτασή σας, απενεργοποιήστε τον ανεφοδιασμό σε χρυσό στο κτίριο από όπου ξεκινήσατε την επίθεση κι αφήστε τον ανεφοδιασμό να συνεχίζεται στο κτίριο που μόλις κατακτήσατε. Με αυτόν τον τρόπο, οι στρατιώτες που βγαίνουν από την βάση θα έρχονται κατευθείαν στο καινούριο σας φρούριο αντί να γαμίζον το προηγούμενο, το οποίο βρίσκεται τώρα πια πολύ πίσω από τα σύνορα κι επομένως δεν χρειάζεται τόσους πολλούς στρατιώτες.

Αυτό είναι το κλειδί για να επεκταθείτε σωστά: πάντα να διακοπτετε τον ανεφοδιασμό χρυσού στα εσωτερικά στρατιωτικά κτίρια, παρακάμπτοντας έτσι τους στρατιώτες στα ακριτικά φρούρια. Καθώς τα σύνορά σας επεκτείνονται, να κόβετε τον χρυσό στα φρούρια που δεν βρίσκονται πια στις άκρες της αυτοκρατορίας σας. Στις ιδανικές συνθήκες, θα είχατε αρκετούς στρατιώτες για να επανδρώσετε πλήρως όλα σας τα κτίρια, όχι μόνο τα ακριτικά φρούρια, αλλά στην πραγματικότητα σπάνια θα έχετε αυτήν την πολυτελεία.

Οι καταπέλτες είναι μια έξοχη εναλλακτική λύση για επιθέσεις, ειδικά όταν δεν έχετε αρκετούς άντρες για να καταλάβετε το εχθρικό κτίριο. Τα χτυπήματα των καταπελτών μειώνουν βαθμιαία τον αριθμό στρατιωτών που μπορεί να στεγάσει το κτίριο, και στο τέλος το καταστρέφουν αν συνεχίσουν να ρίχνουν ανενόχλητοι. Οι καταπέλτες όμως γίνονται άχρηστοι όταν διαλύσετε ή καταλάβετε όλα τα



Το κτίριο Barracks θα σας χρησιμεύσει στις πολεμικές εκστρατείες σας.

εχθρικά κτίρια μέσα σε μια μικρή ακτίνα. Καλό θα ήταν λοιπόν να τους φτιάχνετε μόνο πλάι σε μεγάλα εχθρικά κτίρια (όπως είναι τα Fortresses και Towers) που δεν μπορείτε να αντιμετωπίσετε με τα συμβατικά μέσα. Μειώνεται έτσι η δυνατότητα του εχθρού να επιτεθεί στα σύνορά σας με μεγάλες ομάδες στρατιωτών. Οι καταπέλτες μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν όταν θέλετε να καταλάβετε ένα μεγάλο εχθρικό κτίριο αλλά δεν μπορείτε να το κάνετε προτού μειώσετε τον αριθμό των εχθρικών στρατιωτών που βρίσκονται μέσα του.

Τελευταίες Οδηγίες

Μην διατάσετε να φτιάξετε δρόμους που δεν είναι παραγωγικοί! Να σκάβετε και να στρώνετε συνέχεια τους δρόμους ξανά ώστε να επωφεληίστε στο μέγιστο κάθε φορά που χτίζετε ένα νέο κτίριο. Οι δρόμοι στρώνονται δωρεάν και στιγμιαία, έτσι δεν υπάρχει λόγος να μην τους μετακινείτε συνέχεια μέχρι να βρείτε τον μέγιστο αριθμό βολικών δρομολογίων.

Ένα μεγάλο παράπονο σχετικά με το Settlers II είναι η ελλειψη

ταχύτητας: το παιχνίδι μπορεί να αρχίζει να σέρνεται από τα μέσα επίπεδα και μετά καθώς περιμένετε να μαζεψτούν οι πρώτες ύλες ή οι στρατιώτες. Μην παραπονιέστε άλλο! Υπάρχει ένα σχεδόν άγνωστο πλήκτρο που επιταχύνει τον ρυθμό του παιχνιδιού. Πιέστε το πλήκτρο V για να διπλασιαστεί η ταχύτητα και αμέσως το παιχνίδι θα αρχίσει να τρέχει πιο ελεύθερα. Πιέστε το ξανά για να επανέλθει η φυσιολογική ταχύτητα. Για όσους από εσάς χρειάζεστε ακόμα πιο γρήγορα παιχνίδια, πληκτρολογήστε τη λέξη thunder ενώ παίζετε και θα εμφανιστεί ένα θαυμαστικό στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Τώρα κρατήστε πατημένο το Alt και ταυτόχρονα πιέστε ένα πλήκτρο αριθμού από το 1 μέχρι και το 6 για να ορίσετε αν η ταχύτητα θα είναι απλή (1), διπλή (2), τριπλή (3) και πάει λέγοντας. Σαν δωράκι (επειδή ήσασταν φρόνιμοι μαθητές και δώσατε προσοχή στις συμβουλές) αποκαλύπτουμε και το εξής κόλπο: ενώ είστε ακόμα στο thunder mode, πιέστε το F7 για να αποκαλυφτεί ολόκληρος ο χάρτης του παιχνιδιού! Από εμάς, καλή τύχη!



Όταν βρίσκετε νέες πρώτες ύλες, τοποθετήστε ένα Geologist για να σας πει ποιες μπορείτε να εκμεταλλευτείτε.



Οι Γάλλοι πιέζουν σημαντικά τους Ρώσους στο δέλτα του ποταμού.



Ρωσικές μονάδες ιππικού και πυροβολικού έρχονται αντιμετώπιες με το Γαλλικό πεζικό.

Napoleon in Russia

Ρώσος ή Γάλλος, ο οδηγός στρατηγικής είναι εδώ

Το Napoleon in Russia δίνει στους φίλους της σειράς Battle-ground της TalonSoft την ευκαιρία να εφαρμόσουν τις ναπολεόντειες τακτικές πολέμου σε ένα καινούριο επίπεδο. Αυτό που σας βοηθάει σε αυτή την σειρά είναι πως αν έχετε παίξει το Waterloo, τότε δεν θα δυσκολευτείτε να προσαρμόσετε τις μεθόδους σας σε αυτή τη μεταφορά. Ενώ η μάχη στο Borodino (1812) προηγήθηκε αυτής στο Βατερλό (1815) κατά τρία περίπου χρόνια, ο τρόπος διεξαγωγής μιας μάχης δεν είχε αλλάξει πολύ στο μεσοδιάστημα. Οι έμπειροι παίκτες του Waterloo ίσως να ασχολούνται περισσότερο με την ανάπτυξη μια γενικής στρατηγικής ενώ οι αρχάριοι ίσως να θέλουν να εξοικειωθούν με τις δυσκολίες των ελιγμών και επιθέσεων. Και οι δύο κατηγορίες παικτών πάντως, θα ανακαλύψουν πως το Napoleon in Russia είναι ενδιαφέρον για παιχνίδι αλλά και για μελέτη.

Απλά κοιτώντας τα ιστορικά στοιχεία των μαχών και τη μορφολογία του χάρτη, μπορούμε αμέσως να κάνουμε μερικά σχόλια σχετικά με την όλη κατάσταση. Η Μεγάλη Στρατιά του Ναπολέοντα δεν έχει κάποιο ιδιαίτερο πλεονέκτημα στον αριθμό ή στην τοποθέτησή της. Στην πραγματικότητα, οι στρατιές της Γαλλίας και της Ρωσίας είναι σχεδόν ίσες σε

μέγεθος, με τους Ρώσους να έχουν ένα ελαφρύ προβάδισμα στο πυροβολικό. Οι Ρωσικές στρατιές έχουν το πλεονέκτημα της οχύρωσης σε πολλά φρούρια και κατά μήκος του τρομερού ποταμού Kolocha. Παρά τις πολλές γέφυρες και περάσματα, ο Kolocha διασχίζει το πεδίο της μάχης από τα βορειοδυτικά στα ανατολικά και χωρίζει στην ουσία τον χώρο σε ημιανεξάρτητες ζώνες. Σημειώστε επίσης ότι, με την εξαίρεση του Borodino, όλοι οι στόχοι βρίσκονται νότια του ποταμού. Αφού ο κύριος όγκος της Μεγάλης Στρατιάς τοποθετείται αρχικά στην βόρεια όχθη του ποταμού, οι Γάλλοι πρέπει να ξεπεράσουν πρώτα αυτό το 'μικρό' εμπόδιο προτού συγκεντρώσουν κάποιο τις δυνάμεις τους.

Να θυμάστε επίσης πως το φορτίο της επίθεσης είναι πάνω στους Γάλλους: χωρίς την αριθμική υπεροχή ή την ελευθερία κινήσεων για να παρακάμψουν τις Ρωσικές άμυνες, δεν έχουν πολλές επιλογές πέρα από τις επικίνδυνες επιθέσεις κατά μέτωπο μέσα από δύσκολο έδαφος. Η θέση των Γάλλων γίνεται ακόμα πιο μειονεκτική από το επίπεδο 'Fanaticism' του Ρωσικού πεζικού το οποίο του δίνει το πάνω χέρι στη μάχη σώμα με σώμα. Το μόνο θετικό για τους Γάλλους είναι η επεκταμένη γραμμή των Ρώσων,

που απλώνεται για δύο περίπου μίλια στη νότια όχθη του Kolocha. Όταν αναλογιζόμαστε τις δύσκολες αυτές συνθήκες, είναι σχεδόν αδύνατο να φανταστεί κανείς πώς κατάφεραν οι Γάλλοι να αποσπάσουν οποιοδήποτε είδος νίκης!

Η στρατηγική στο πεδίο της μάχης

Ο Ρώσος παίκτης στο σενάριο της ιστορικής μάχης έχει όλους τους στόχους και τις καλές αμυντικές θέσεις. Αν προστατεύουν με πείσμα όλους τους στόχους και αν κάνουν τους Γάλλους να πληρώνουν ακριβιά για κάθε εκατοστό εδάφους, οι Ρώσοι μπορούν να καιροφυλακτούν. Καθώς οι εφεδρείες (οι καθορισμένες μονάδες) ελευθερώνονται, το ερώτημα είναι πώς θα τις αξιοποιήσετε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Ενώ κάποιος πρέπει να γεμίσουν τα κενά της γραμμής ή να καλύψουν άλλες μονάδες που υποχωρούν, θα ήταν καλή ιδέα να βάζετε μερικές φρέσκες μονάδες στην άκρη για κάποια μελλοντική αντεπίθεση. Αναπόφευκτα, οι Γάλλοι θα μπορούσαν να διεισδύσουν σε ορισμένα σημεία τη λεπτή αμυντική γραμμή των Ρώσων - αν εκείνη την στιγμή έχετε έτοιμες μια ή δύο αντεπιθέσεις στις εξουθενωμένες Γαλλικές μονάδες που εισχώρησαν, θα μπορούσατε

να δημιουργήσετε ένα χάος που θα σας καλύπτει ενώ ξαναενώνετε την αμυντική γραμμή λίγο πιο πίσω. Το Γαλλικό σύνταγμα στην βόρεια όχθη του ποταμού ίσως να αποτελέσει καλό στόχο για μια δική σας επίθεση σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού. Πάντως, ακόμα και μια μικρή επίδειξη ισχύος βόρεια του ποταμού μπορεί να ανησυχήσει τους Γάλλους αρκετά ώστε να στείλουν μερικές δυνάμεις για να κρατήσουν τον στόχο του Borodino, αποφεύγοντας έτσι να στείλουν ενισχύσεις στα νότια τους.

Για τον Γάλλο παίκτη, μια μάχη γενικής φθοράς μπορεί να αποφέρει μερικά ανοίγματα στις Ρωσικές άμυνες και μερικές κατακτήσεις των στόχων, αλλά μια αποφασιστική νίκη θα χρειαστεί μια ελαφρώς περισσότερο φινετσάτη επίθεση (κάτι που μάλλον έλειπε από το Ναπολέοντα εκείνη τη μοιραία μέρα). Οι Γάλλοι έχουν την δυνατότητα να δημιουργούν τοπική υπεροχή εναντίων τμημάτων της Ρωσικής γραμμής. Αν παίζετε ένα σενάριο που χρησιμοποιεί τη λειτουργία Fixed Unit, να παρακολουθείτε προσεκτικά τα χρονοδιαγράμματα. Επειδή ένας σχηματισμός είναι έτοιμος δεν θα πει ότι θα πρέπει να τον στείλετε αμέσως πάνω στην Ρωσική γραμμή. Να πλησιάζετε έναν στόχο, όχι μόνο όταν έχετε τις δυνάμεις για να τον κατακτήσετε, αλλά και την δυνατότητα να τον διατηρήσετε στην κατοχή σας σε περίπτωση αντεπίθεσης. Δεν είναι ασυνήθιστο για ολόκληρες ταξιαρχίες (ή και μεραρχίες) να χαραμιστούν σε μια μόνο επίθεση και ίσως να βγουν εκτός μάχης



Να προσέχετε πάντοτε τις μαχητικές αξίες των στρατευμάτων σας.



Ο Γαλλικός στρατός προελαύνει.

για την επόμενη μέρα. Χωρίς φρέσκες μονάδες για να προχωρήσετε με άλματα, να διεισδύσετε και να περάσετε την αντίπαλη γραμμή, υπάρχει το ρίσκο να σας απωθήσουν και να αναγκαστείτε να κάνετε από την αρχή όλη την δυσάρεστη διαδικασία.

Η σωστή χρήση των εφεδρειών είναι ζωτικής σημασίας για μια μεγάλη μάχη φθοράς. Μια εφεδρεία θα σας βοηθήσει να διατηρήσετε τις μπροστινές σας γραμμές σε μια επίθεση από τον εχθρό ή θα ενισχύσει μια δική σας επίθεση που έχει αρχίσει να παραπατάει. Προσπαθήστε να μαζέψετε ένα μικρό απόθεμα από φρέσκους στρατιώτες σε περίπτωση ανάγκης ή για να αντικαθιστάτε ανά διαστήματα τις μονάδες της μπροστινής γραμμής που έχουν εξαντληθεί. Αυτό είναι εύκολο βέβαια στα λόγια, αλλά θα δείτε ότι στην πράξη θα δυσκολευτείτε. Η συγκέντρωση εφεδρειών είναι δύσκολη γιατί χρειάζεται να σκεφτείτε μερικές κινήσεις μπροστά πριν αναθέσετε κάποιους στρατιώτες σε μια συγκεκριμένη λειτουργία. Ενώ είναι ευκολότερο βραχυπρόθεσμα για τους Γάλλους να κατεβάσουν ψύχραιμα και να μην συμβαίνει τίποτα μια μεραρχία από τους δρόμους προς τον αντίπαλο, ειδικά όταν έχετε τόσους σχηματισμούς υπό την διοίκησή σας, μακροπρόθεσμα δεν θα ήταν τόσο σαφή κίνηση.

Οι τακτικές στο πεδίο της μάχης

Με παράγοντες όπως η κούραση και η ανυπακοή να τρώνε σιγά-σιγά την συνοχή της στρατιάς σας, η διατήρηση της ακεραιότητας (μεραρχίας και ταξιαρχίας) παρατηρώντας τις ακτίνες διοίκησης κι ελέγχου είναι κάτι που θα βοηθήσει να κρατηθούν οι μονάδες σε τάξη. Στις μάχες σώμα με σώμα, χρειάζεστε μόνο έναν αρχηγό να ηγείται της επίθεσης για να πάρετε το πλεονέκτημα του leader modifier, γι' αυτό θα ήταν ανούσιο να κουβαλήσετε ολόκληρο το επιτελείο μαζί, έτσι για να κάνετε επίδειξη. Να κρατάτε πάντα στην περιοχή μερικούς υψηλόβαθμους αξιωματικούς για να

βοηθούν στην αναδιάρθρωση των αποδιοργανωμένων σχηματισμών και να προλάβουν το χάος.

Καλό θα ήταν να κρατηθείτε και να μην κάνετε ότι έκαναν σε αυτήν την περίοδο: μην βάζετε λοιπόν τους στρατιώτες σας να κάνουν παρελαση στο βεληνεκές του αντίπαλου πυροβολικού. Όταν μπορείτε, να κρατάτε τις μονάδες σας ακριβώς έξω από το οπτικό του πεδίο, ώστε αν χρειαστεί να είναι σε καλή θέση για να προχωρήσουν. Προτού κινήσετε τις μονάδες σας, σημειώστε το βεληνεκές του εχθρικού πυροβολικού και το line of sight τους (LOS). Με το κουμπί LOS μπορείτε να δείτε ποια είναι η καλύτερη προσέγγιση σε μια οχυρωμένη εχθρική θέση που παρέχει τη μέγιστη απόκρυψη. Χρησιμοποιήστε συχνά αυτό το κουμπί - δεν θα το μετανιώσετε. Το ανώμαλο έδαφος σας δίνει πολλές φορές την ευκαιρία να φτάσετε σε θέσεις ιδανικές για πριν από μια μάχη. Αν δεν έχετε άλλη επιλογή παρά να προχωρήσετε σε ανοιχτό έδαφος, παρουσιάστε όσο μικρότερους στόχους μπορείτε και πλησιάστε με τη μέγιστη ταχύτητα για να ελαχιστοποιήσετε τις απώλειές σας.

Πάντα να ψάχνετε για την καλύτερη σχέση απόδοσης επίθεσης / άμυνας με τον σωστό συνδυασμό όλων των όπλων μάχης. Οι

μονάδες του πεζικού, του ιππικού και του πυροβολικού πρέπει να χρησιμοποιούνται μαζί για να αξιοποιούν τα δυνατά τους σημεία και να λιγοστεύουν τα ατομικά τους μειονεκτήματα. Οι μονάδες horse artillery πρέπει να κινούνται μπροστά και να συμβαδίζουν με τους χαμηλότερους αξιωματικούς για να τους καλύπτουν από κοντά. Τις περισσότερες φορές, τα πιο βαριά πυροβολικά, όπως τα divisional και τα corps, μπορούν να παρέχουν κάλυψη από μεγαλύτερες αποστάσεις. Προσοχή όμως: οι μπροστινές στοιχίες πυροβολικών πρέπει να συνοδεύονται πάντα από μονάδες πεζικού ή ιππικού για προστασία.

Το πεζικό παρουσιάζει μεγάλη απειλή και θα πονοκεφαλιάσει περισσότερο τις αντίπαλες μονάδες, όσον αφορά στις αλλαγές των σχηματισμών. Αν το ιππικό μπλοκάρει και καταφέρει να κάνει το πεζικό να μπει σε σχηματισμό τετραγώνου, το αποτέλεσμα μπορεί να είναι η αποδιοργάνωση στις γραμμές των πεζικάριων ή (στην 'χειρότερη' περίπτωση) ένας καλός στόχος για κάποια γειτονική μονάδα πυροβολικού. Η καινούρια λειτουργία εφόδου, το Cavalry Counter-charge δεν επιτρέπει πια στο εχθρικό πεζικό να κάνει εφόδους χωρίς να τιμωρείται. Οι μεμονωμένες ίλες ιππικού μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για να φτάσουν απομονωμένους ακροβολιστές ή ανυπεράσπιστες μονάδες πυροβολικού. Μετά από μια έφοδο, οι αποδιοργανωμένες μονάδες ιππικού κινούνται με την μισή τους αξία, κάνοντας έτσι τις υποχωρήσεις για ανασύνταξη μια ριψοκίνδυνη υπόθεση (αφού εκθέτουν τις άκρες τους). Να κρατάτε λοιπόν σε εφεδρεία μερικά άλογα στις εφόδους για να καλύψετε ύστερα τις μονάδες που υποχωρούν ή για να τις υποστηρίξετε στις καινούριες θέσεις μάχης τους.

Για να κατακτήσετε και να κρα-

τήσετε τους στόχους χρειάζεστε πεζικό. Η σωστή χρήση του πεζικού προϋποθέτει την σωστή λειτουργία των στρατιωτών για να μπορούν να αλλάζουν σχηματισμούς. Μην ξεχνάτε πως αυτή η αλλαγή στους σχηματισμούς είναι που δίνει στο πεζικό την ευελιξία του. Αν μια μονάδα πεζικού δεν μπορεί να ολοκληρώσει την σωστή αλλαγή στον σχηματισμό για να αντιμετωπίσει μια απειλή ή για να επιτύχει στην αποστολή του, το αποτέλεσμα μπορεί να είναι η ολοκληρωτική καταστροφή. Προσέξτε την περιττή αποδιοργάνωση των μονάδων σας - αυτό γίνεται όταν προχωράτε μέσα από εξάγωνα που επιβάλλουν ποινές στην κίνηση και πρέπει να αποφεύγετε αυτά τα κακά εξάγωνα όταν μπορείτε. Να θυμάστε ότι σε ένα εξάγωνο, όλες οι μονάδες πρέπει να έχουν τον ίδιο σχηματισμό γιατί αλλιώς υπάρχει ο κίνδυνος της αποδιοργάνωσης. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τους Γάλλους καθώς ο αριθμός των στρατιωτών ανά τάγμα είναι μικρότερος, επιτρέποντας έτσι περισσότερες μονάδες ανά εξάγωνο. Καθώς κάθε μονάδα πρέπει να περάσει το threat check της, υπάρχει μια αυξημένη πιθανότητα για μία ή περισσότερες να αποτύχουν στην αλλαγή σχηματισμού στο εξάγωνο και να μετατρέψουν έτσι μια άσκηση ρουτίνας στον χειρότερο εφιάλτη κάθε διοικητή.

Στη μάχη βέβαια, τίποτα δεν είναι σίγουρο - όταν μπορείτε να αυξάνετε τις πιθανότητες σας με επιθέσεις στα πλάγια και περιστασιακά να ελέγχετε με ανιχνευτές τι υπάρχει πέρα από κάθε ύψωμα, για να αποφεύγετε έτσι τις δυσάρεστες εκπλήξεις. Αν μπορείτε να διατηρήσετε την στρατιά σε καλή τάξη, αν συντονίσετε σωστά την προσέγγιση των συνδυασμένων όπλων και αν δείξετε σοφία στην αξιοποίηση των εφεδρειών, τίποτα δεν αποκλείει τη νίκη στο τέλος της ημέρας.



Οι Γάλλοι έχουν περικυκλώσει τους οχυρωμένους Ρώσους.



Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Για να ενεργοποιήσετε τους κωδικούς που ακολουθούν θα πρέπει να ανοίξετε το αρχείο Baldur.ini που βρίσκεται στο directory που εγκαταστήσατε το παιχνίδι. Δημιουργήστε ένα αντίγραφο ασφαλείας του αρχείου σε κάποιο άλλο directory για την περίπτωση που κάνετε κάποιο λάθος. Χρησιμοποιήστε έναν επεξεργαστή κειμένου (όπως είναι το Notepad) για να ανοίξετε το αρχείο και βρείτε την παράγραφο [Program Options]. Προσθέστε την γραμμή "Debug mode=1" (χωρίς τα εισαγωγικά) και σώστε το αρχείο. Τώρα θα μπορείτε να ανοίξετε την κονσόλα ενώ παίζετε το παιχνίδι πατώντας τα πλήκτρα Ctrl + Space. Εκεί πληκτρολογήστε κάποιον από τους κωδικούς για να έχετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

CLUACONSOLE:ADDGOLD() Αποκτάτε όσο χρυσό τοποθετήσετε μέσα στην παρένθεση
CLUACONSOLE:SETCURRENTXP() Αποκτάτε όση εμπειρία τοποθετήσετε μέσα στην παρένθεση
CLUACONSOLE:EXPLOREAREA() Αποκαλύπτει ολόκληρο τον χάρτη

Επίσης, αν πατήσετε τα πλήκτρα Ctrl + Shift + 8 μπορείτε να μεγιστοποιήσετε τα στατιστικά των χαρακτήρων σας, ακόμα και μέχρι το 19 για τις φυλές που το επιτρέπουν.

Αν, τώρα, πληκτρολογήσετε στην κονσόλα τη φράση MoveToArea μαζί με κάποια από τις παρακάτω περιοχές, μετακινήστε αυτόματα εκεί:

Temple District=AR0900	Asylum Dungeon=AR1512
Graveyard District=AR0800	Bodhis Dungeon=AR0801
Slums District=AR0400	Astral Prison=AR0516
Waukeens Promenade=AR0700	Planar Sphere=AR0411
Government District=AR1000	Cult of the Unseeing
Bridge District=AR0500	Eye=AR0202
Docks District=AR0300	Rift Dungeon=AR0204
CityGates=AR0020	Demon Outerworld=AR0414
Umar Hills=AR1100	De'Arnise Hold=AR1300
Suldannslar=AR2500	Trademeet=AR2000
The Nine Hells=AR2900	Druids Grove=AR1900
Domain of the Dragon=AR1201	

Υπάρχουν επίσης και ορισμένοι χρήσιμοι συνδυασμοί πλήκτρων που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, αφού πληκτρολογήσετε στην κονσόλα τη φράση CLUAConsole:EnableCheatKeys():

CTRL+T Γιατρεύετε όλη την ομάδα
CTRL+R Γιατρεύετε ένα συγκεκριμένο χαρακτήρα
CTRL+Y Σκοτώνετε οποιοδήποτε αντίπαλο
CTRL+J Τηλεμεταφέρεστε στο σημείο που δείχνει ο κέρσορας

Anachronox

Μπείτε στο directory του παιχνιδιού και ανοίξτε με έναν επεξεργαστή κειμένου το αρχείο default.cfg που βρίσκεται μέσα στο anoxdata\configs. Εκεί αλλάξτε την παράμετρο debug 0 σε red debug 1. Τώρα ενώ παίζετε το παιχνίδι μπορείτε με το πλήκτρο **´** να εμφανίσετε την κονσόλα στην οθόνη σας. Πληκτρολογήστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς για τα αντίστοιχα αποτελέσματα:

INVOKE 1:86 Εμφανίζει ένα cheat menu
BATTLEWIN Κερδίζετε αυτόματα τις μάχες
NOCLIP Περνάτε μέσα από αντικείμενα



Merchant Prince 2

Στην οθόνη της Βενετίας (Venice) πληκτρολογήστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς για να έχετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

HDIKASH Αποκτάτε 50.000 φλορίνια
HDIKARNAGE Ενεργοποιούνται όλες οι ομάδες μισθοφόρων
HDIVIEW Αποκαλύπτει ολόκληρο τον χάρτη
HDISPY Βλέπετε τις κινήσεις του αντιπάλου



Desperados: Wanted Dead or Alive

Ενώ παίζετε το παιχνίδι πατήστε τα πλήκτρα Αριστερό Shift + F11. Τώρα πληκτρολογήστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς για να έχετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

SHOW ME ALL Εμφανίζονται όλα τα αντικείμενα
JACKAL Παίρνετε επιπλέον πυρομαχικά
HOLLOW MAN Γίνεστε αόρατοι
TIMELESS Σταματάει ο χρόνος
FIDEL CASTRO Βλέπετε τους διάλογους του παιχνιδιού
EPITAPH Εμφανίζει στην οθόνη τις συνθήκες νίκης
MEDIC Εμφανίζει στην οθόνη μερικά hints
WHATS MY DESTINY Εμφανίζει στην οθόνη ορισμένες σύντομες ενημερώσεις
SUPERSONIC Εμφανίζει στην οθόνη τις ηχητικές ζώνες
POWERMAN Παίρνετε ένα καινούριο όπλο
CLINT Κερδίζετε αυτόματα το επίπεδο που παίζετε
SCHNEIDER Χάνετε αυτόματα το επίπεδο που παίζετε
ZEUS Πατώντας το πλήκτρο Alt σκοτώνετε τους εχθρούς με τον φακό



Leadfoot

Στο carrier mode πληκτρολογήστε τη λέξη "MEGASAXON" αντί για το όνομά σας. Με αυτό τον τρόπο θα αποκτήσετε 1 εκατομμύριο δολάρια.



Tropico

Την ώρα που παίζετε, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και πληκτρολογήστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς για να έχετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

CONTENTO Ανεβάζει 10 βαθμούς το happiness
PESOS Αποκτάτε 20.000 δολάρια
RAPIDO Τα κτίρια κατασκευάζονται πιο γρήγορα



Zeus: Poseidon expansion

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl, Alt και C για να εμφανιστεί η κονσόλα του παιχνιδιού. Τώρα πληκτρολογήστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς για να έχετε τα αντίστοιχα αποτελέσματα:

MAMMALDROME Τα κτίρια Granary γεμίζουν κάθε 3 μήνες παιχνιδιού
ATLASTHEGREAT Ο θεός Atlas σας βοηθά να κατασκευάζετε τα κτίριά σας στο 1 / 4 του χρόνου
SOUNDFRAGS Τα ζώα βγάζουν περιέργους θορύβους όταν σκοτώνονται
SEASICK Ο θεός Poseidon εφοδιάζει τα Granary σας με δεκαπλάσιες ποσότητες ψαριών
HOTLAVA Χτυπάτε ένα συγκεκριμένο σημείο της γης με μπάλες φωτιάς

Άντε, παιδιά, καλό χειμώνα! Ελπίζουμε να περάσατε ευχάριστα τις καλοκαιρινές διακοπές σας και να έχετε γεμίσει τις "μπυταριές" σας για τον χειμώνα που έρχεται. Αξίζει να σημειώσουμε εδώ ότι αυτός ο χειμώνας θα είναι ιδιαίτερα "καυτός" με τις επερχόμενες κυκλοφορίες τόσο σε επίπεδο software όσο και σε hardware. Μην ξεχνάτε ότι εκτός από τα παιχνίδια που περιμένετε διακαώς, στην αρχή της επόμενης χρονιάς θα κυκλοφορήσει στην ΗΠΑ και την Ασία το περίφημο Xbox της Microsoft. Όσο πλησιάζουμε, δε, προς τα Χριστούγεννα το θερμόμετρο της αγοράς θα ανεβαίνει με τίτλους όπως το Neverwinter Nights, το Warcraft III, το Dungeon Siege και άλλους να μας περιμένουν. Πριν περάσουμε στα γράμματά σας, ήρθε η στιγμή να σας ανακοινώσουμε τα ονόματα των τυχερών που συμμετείχαν στο ερωτηματολόγιο και που κερδίζουν ένα συλλεκτικό βιβλίο του παιχνιδιού Odyssey, προσφορά της CD-MEDIA. Οι τυχεροί είναι:

- | | |
|---|--|
| 1) Κώστας Λένος, <i>Θεσ/νίκη</i> | 14) Δημήτρης Βαρβαντάκης, <i>Δάφνη</i> |
| 2) Αντώνης Κακουράκης, <i>Καλλιθέα</i> | 15) Σταμάτης Καλαφάτης, <i>Ύδρα</i> |
| 3) Δημήτρης Κέμος, <i>Τρίκαλα</i> | 16) Δημήτριος Λαγουδάκης, <i>Νέα Ιωνία Βόλου</i> |
| 4) Σοφία Καλτζίδου, <i>Αθήνα</i> | 17) Πέτρος Παπλωματάς, <i>Κολινδρός Πιερίας</i> |
| 5) Αλέξανδρος Σακαρικός, <i>Αθήνα</i> | 18) Κώστας Παπαπέτρου, <i>Αθήνα</i> |
| 6) Ελευθέριος Παρταλίδης, <i>Θεσ/νίκη</i> | 19) Δημήτρης Παπαδόπουλος, <i>Αθήνα</i> |
| 7) Χρήστος Τσαγκρής, <i>Ρόδος</i> | 20) Γρηγόρης Μπέστας, <i>Πειραιάς</i> |
| 8) Σάββας Χρυσός, <i>Θεσ/νίκη</i> | 21) Ανδρέας Τασούλης, <i>Αθήνα</i> |
| 9) Χρυσόστομος Τσιντήλας, <i>Ιθάκη</i> | 22) Γεώργιος Παγούνης, <i>Γαλάτσι</i> |
| 10) Στέργιος Δαδαμόγιας, <i>Κοζάνη</i> | 23) Ιωάννης Πολυχρονάκης, <i>Αθήνα</i> |
| 11) Αλέξανδρος Δαγρές, <i>Βέλο Κορινθίας</i> | 24) Δημήτρης Νίκου, <i>Νίκαια Λάρισας</i> |
| 12) Νίκος Σιναδινάκης, <i>Ηράκλειο Κρήτης</i> | 25) Χαράλαμπος Χαραλαμπόπουλος, <i>Γαλάτσι</i> |
| 13) Ιωάννης Λαζαριδής, <i>Θεσ/νίκη</i> | |

Οι τυχεροί θα παραλάβουν το συλλεκτικό βιβλίο του παιχνιδιού Odyssey ταχυδρομικά. Στα γράμματά σας τώρα...

Βοήθεια

Αγαπητό Computer Games Magazine, είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου από την Κέρκυρα. Πρώτα, θα ήθελα να σε συγχαρώ για την τόσο καλή δουλειά σου. Μετά από τόσο καιρό έρευνας για να βρω ένα αξιόπιστο και ολοκληρωμένο περιοδικό για computers κατέληξα σε εσένα. Ακόμα ελπίζω να συνεχίσεις την πρωτοτυπία του ολόκληρου παιχνιδιού που συνοδεύει το περιοδικό. Περνάμε στα δύσκολα. Θα σου ζητήσω δύο βοήθειες. Μια εύκολη πιστεύω είναι να μου δώσεις κάποιους κωδικούς, αν υπάρχουν για το SLAVE ZERO. Μετά, θα σου ήμουν ευγνώμων αν μπορούσες σε κάποιο τεύχος σου να πα-

ρουσιάσεις τη λύση του "The legend of the prophet and the assassin". Πιο συγκεκριμένα έχω κολλήσει στο σπίτι του Quamar του αστρολόγου γιατί δεν μπορώ να φτιάξω τον χάρτη του ουρανού και δεν ξέρω να χρησιμοποιήσω τα αντικείμενα που βρίσκω εκεί μέσα.

Τέλος, χρόνια πολλά και καλό κουράγιο για να εκατοστήσεις τα τεύχη σου όπως άλλωστε αναφέρεται στο περιοδικό τον μήνα Μάιο.

Με εκτίμηση
Μοντεσάντος Νίκος

Αγαπητέ φίλε Νίκο, σ' ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και χωρίς καθυστέρηση περνάμε στα ζητήματα που σε απασχολούν.

Σχετικά με το Slave Zero: πήγαινε στο directory στο οποίο έχεις εγκαταστήσει το παιχνίδι και δημιούργησε ένα ανήγραφο ασφαλείας (για την περίπτωση που θα κάνεις κάποιο λάθος) του αρχείου szortions.ini. Με έναν επεξεργαστή κειμένου όπως είναι το Notepad άνοιξε το αρχείο και βρες την επικεφαλίδα [Settings]. Εκεί θα δεις το εξής:

Game mode=1
Gallery mode=0

Άλλαξε την δεύτερη τιμή και κάνε την 1. Σώσε το αρχείο. Τώρα όταν θα ξεκινήσεις το παιχνίδι θα έχεις γίνει άτρωτος και θα έχεις άπειρα πυρομαχικά. Επιπλέον, αν πατήσεις το πλήκτρο R θα μπορείς να πετάς.

Υπάρχει επίσης ένας ακόμη τρόπος για να αποκτήσεις άπειρη ενέργεια. Για να συμβεί αυτό θα πρέπει να πεθάνεις την ίδια ώρα που σκοτώνεις ένα boss, με την πιο ιδανική περίπτωση να είναι όταν πολεμάς τον Revenent Prime. Χαμήλωσε την ενέργεια του σε πολύ μικρό επίπεδο και περίμενε μέχρι να αρχίσει να καταστρέφει το κτίριο πάνω στο οποίο στέκεσαι. Άσ' τον να το καταστρέψει. Καθώς πεθαίνεις το παιχνίδι θα συνεχίσει να δείχνει ένα μικρό βίντεο, αλλά θα συνεχίσεις στο επόμενο επίπεδο ξεκινώντας με 0 ενέργεια. Οι εχθροί δεν θα μπορούν να σε βλάψουν, αλλά θα πεθάνεις αν πέσεις από μεγάλο ύψος. Σημείωσε επίσης ότι ο προειδοποιητικός ήχος για την χαμηλή σου ενέργεια θα ακούγεται συνέχεια.

Όσο για την λύση του "The legend of the prophet and the assassin", αυτή έχει δημοσιευθεί στο τεύχος 13. Σε περίπτωση που δεν το έχεις ήδη, μπορείς αν θέλεις να το παραγγείλεις στα τηλεφώνια που αναγράφονται στην ταυτότητα του περιοδικού για να σου το στείλουμε ταχυδρομικά.

Προτάσεις και βοήθειες

Αγαπητό Computer Games Magazine, σας γράφω για δεύτερη φορά. Θα ήθελα να σας ευχαριστήσω που δημοσιεύσατε το γράμμα μου. Ο κωδικός που μου δώσατε για το "Street Wars" και το "RollerCoaster Tycoon" μου ήταν πολύ χρήσιμοι.

Ορίστε μια λίστα με παιχνίδια που "νομίζω" ότι όλοι οι αναγνώστες του CGM θα ήθελαν να βάλετε στο περιοδικό.

1) Monkey Island 1 & 2, τα δύο πρώτα παιχνίδια της σειράς Monkey Island που τώρα θα ήταν σχεδόν άπιαστο να τα βρεις στα μαγαζιά.

2) Το Midtown Madness, ένα πολύ ωραίο αγωνιστικό παιχνίδι της Microsoft.

3) Τελευταία το Tomb Raider 1. Παμπάλαιο παιχνίδι αλλά αυτό το παιχνίδι άρχισε την σειρά των Tomb Raider.

Θα ήθελα να σας ζητήσω και κωδικούς μερικών παιχνιδιών:

1) FIFA 2000, έχει κωδικούς και αν να ποιοι είναι αυτοί;

2) Το Lomax έχει κωδικούς και αν να ποιοι είναι αυτοί;

Θα χαρώ πάρα πολύ αν δημοσιεύσετε ξανά το γράμμα μου.

ΥΓ: The lone Gamer will strike again...

Παναγιώτης Σαπουνάκης,
the lone gamer

Αγαπητέ φίλε Παναγιώτη, είναι δική μας χαρά να ικανοποιούμε τους αναγνώστες μας στο μέγιστο δυνατό. Οι προτάσεις σου μεταφέρθηκαν στους υπεύθυνους και θα συζητηθούν την κατάλληλη στιγμή. Όσο για τους κωδικούς που μας ζητάς;

FIFA 2000

Πληκτρολόγησε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς στην οθόνη επιλογών και θα έχεις το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

Hooligan Εμφανίζονται ορισμένες κρυμμένες ομάδες

Momoney Αποκτάς απεριόριστο τραπεζικό λογαριασμό

Burnaby Παιζεις με τον χλοοτάπητα της EA

Lizzy Alien mode

Digitsout Glow mode

Sizzle Lightning mode

Σας προτείνω

Αγαπητό Computer Games Magazine,

είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σας (και όχι μόνο). Η ιδέα σας "όχι demo πια" με άφησε άφωνο. Θα ήθελα πολύ όμως να μου κάνετε μια χάρη. Επειδή είμαι φανατικός των strategy θα ήθελα σε ένα τεύχος σας να βάλετε το καινούριο Anno 1503 ή το πιο παλιό Anno 1602. Επειδή συνειδητοποίησα ότι όλα τα παιχνίδια σας εκδίδονται από την Infogrames, έτσι βρήκα κι εγώ αυτό, που εκδίδεται από τη Sunflower / Infogrames. Ελπίζω να μην παραμελήσετε το γράμμα μου.

Ο φανατικός αναγνώστης σας,
Βαγγέλης Γύτσας

Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, φίλε Βαγγέλη.

Η γεπόνισσα

Αγαπητό Computer Games,

κατ' αρχήν συγχαρητήρια για το θαυμάσιο περιοδικό σας και για την τέλεια δουλειά που κάνετε για να μας ενημερώνετε για τα πάντα σε σχέση με τα games. Σας διαβάζω εδώ και οκτώ μήνες. Οι λόγοι που σας γράφω είναι οι εξής: Πρώτον, είμαι εκτός από φανατική αναγνώστριά σας και γειτόνισσά σας και δυστυχώς αδυνατώ να βρίσκω το περιοδικό στη Νέα Χαλκηδόνα και στη Νέα Φιλαδέλφεια. Έτσι δυστυχώς αναγκάζομαι να ψάχνω στο κέντρο της Αθήνας, που έχει τύχει λόγω δικής μου καθυστέρησης να μην το βρω και να το έχω χάσει δύο φορές. Μήπως μπορεί να γίνει κάτι ώστε να μπορώ να το βρίσκω και εδώ;

Και δεύτερον, μια χάρη αν σας είναι εύκολο φυσικά. Θα ήθελα μερικά cheats: 1) Age of Empires II, 2) Age of Sail II. Βέβαια λόγω του κινδύνου να μην το βρω, αν μπορούσατε να μου το στείλετε στην διεύθυνση που σας γράφω. Αν όχι, ελπίζω σε δημοσίευση και ελπίζω να κάνετε πάντα τόσο καλή δουλειά.

ΥΓ: Η ιδέα σας για τα ολόκληρα παιχνίδια ήταν πολύ καλή και ελπίζω να την συνεχίσετε.

Αναστασία Πέρρου

Φίλη μας Αναστασία, το πρόβλημα που μας αναφέρετε δυστυχώς οφείλεται σε λάθη διανομής που κάποιες φορές δεν μπορούμε να ελέγξουμε. Τους τελευταίους μήνες έχουμε καταφέρει να το αντιμετωπίσουμε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο και ελπίζουμε να μην έχει χρειαστεί να ψάξετε το περιοδικό μας για να το βρείτε. Παρόλα αυτά, λυπόμαστε για την ταλαιπωρία σου και σου προτείνουμε, αφού είσαι και γεπόνισσα, να περάσεις από τα γραφεία μας ή να μας τηλεφωνήσεις για να πάρεις τα τεύχη που έχασες. Ας δούμε όμως και τα cheats που ζητάς:

Age of Empires II

Ενώ παίζεις το παιχνίδι, πάτησε το πλήκτρο Enter και πληκτρολόγησε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

AEGIS Άμεση κατασκευή κτιρίων
BLACK DEATH Εξοντώνεις όλους τους εχθρούς
CHEESE STEAK JIMMY'S Αποκτάς 1000 food

HOW DO YOU TURN THIS ON Αποκτάς ένα αυτοκίνητο Cobra

I R WINNER Κερδίζεις το σενάριο

LUMBERJACK Αποκτάς 1000 wood

MARCO Αποκαλύπτει τον χάρτη

NATURAL WONDERS Ελέγχεις τα στοιχεία της Φύσης

POLO Αφαιρεί την σκιά

RESIGN Χάνεις το σενάριο
ROBIN HOOD Αποκτάς 1000 gold
ROCK ON Αποκτάς 1000 stone
TO SMITHEREENS Αποκτάς ένα σαμποτέρ

Age of Sail II

Ενώ παίζεις το παιχνίδι πληκτρολόγησε QSWW για να κερδίσεις και QSWD για να χάσεις.

Υπάρχει σελίδα στο Internet;

Αγαπητό Computer Games, θα ήθελα να σας πω συγχαρητήρια για την κουραστική δουλειά που κάνετε έτσι ώστε να φτάσει στα χέρια μας το περιοδικό σας.

Είμαι σχετικά νέος αναγνώστης. Θεωρώ πολύ πρωτοποριακή την ιδέα σας να προσφέρετε ολόκληρα παιχνίδια και επίσης συμπεριφέρομαι για μας τους αναγνώστες.

Θα ήθελα να μου πείτε τους κωδικούς για το Grand Theft Auto 2, αν υπάρχουν και επίσης, αν μπορούσατε στο επόμενο τεύχος να παρουσιάσετε το Populous ή το Original War. Το ξέρω ότι σας ζητάω πολλά αλλά ελπίζω να μπορείτε να ανταποκριθείτε στις απαιτήσεις μου. Τέλος, θα ήθελα να μάθω αν υπάρχει σελίδα του περιοδικού σας στο Internet. Ευχαριστώ που με ακούσατε.

Please publish me!! That's all
Μαργαρίτης Δουλγκέρης
από Αλεξανδρούπολη!

Αγαπητέ μας φίλε, η λέξη κούραση δεν υπάρχει στο λεξικό μας (αν μπορούσατε ας κάνετε κι αλλιώς - ο αρχιουγνιάκης) αλλά σε ευχαριστούμε έτσι κι αλλιώς για την συμπράξή σου. Στο θέμα μας λοιπόν:

Grand Theft Auto 2

Στη θέση του ονόματός σου, πληκτρολόγησε κάτι από τα παρακάτω για να έχεις το αντίστοιχο αποτέλεσμα. Οι κωδικοί αυτοί λειτουργούν ανάλογα με την έκδοση του παιχνιδιού, οπότε καλό θα είναι να ξεκινήσεις πληκτρολογώντας σαν όνομα τη λέξη GOURANGA και ύστερα να δοκιμάσεις τα υπόλοιπα.

Yakuzadeath God mode

Rajabber God mode

Livelong God mode (μπορείς όμως να συλληφθείς)

Blastboy Παίρνεις όλα τα όπλα

Navarone Παίρνεις όλα τα όπλα

Losedefs Εξαφανίζεται η αστυνομία

Highfive Πολλαπλασιαστές x5

Segarulz Πολλαπλασιαστές x10

Bigscore Παίρνεις 10 εκατομμύρια πόντους

Beefcake Αυξημένη βιαιότητα

Gorefest Αυξημένη αιματοχυσία

Itsallup Επιλέγεις το επίπεδο που θέλεις να παίζεις
cutie1 Αποκτάς 99 ζωές
luckfast Riot mode
arsestar Διατηρείς όλα τα όπλα αφού σε συλλάβουν

15νθήμερη έκδοση

Αγαπητό Computer Games Magazine,

θα ήθελα να σας πω συγχαρητήρια για την καταπληκτική δουλειά σας. Αν και σας διαβάζω μόλις 5 μήνες, έχετε γίνει το πιο αγαπημένο μου περιοδικό.

Όσο αφορά την ύλη και την δομή του περιοδικού νομίζω ότι είναι τέλειο και πλήρες με πολλές σελίδες και πολλά hints & tips και για τους πιο απαιτητικούς gamers. Σχετικά με το CD όσα παιχνίδια έχετε βάλει ολόκληρα είναι καταπληκτικά, γεμάτα περιπέτεια, που καθλώνουν πολλές ώρες μπροστά από τον υπολογιστή τον παίκτη. Νομίζω ότι μαζί με τις οδηγίες του παιχνιδιού καλό θα ήταν να δημοσιεύατε μαζί και τα cheats του, για τους "τεμπέληδες παίκτες". Επίσης θα ήταν σωστό στην ανακοίνωση του παιχνιδιού του επόμενου μήνα, να βάζατε και μια μικρή περιγραφή. Ακόμα, επειδή υπάρχουν χιλιάδες πράγματα για τον υπολογιστή, θα ήταν ωφέλιμοτερο για τους αναγνώστες να γινόταν 15νθήμερη η έκδοση του περιοδικού, για να σας απολαμβάνουμε περισσότερο. Επιπλέον θα ήθελα, αν φυσικά γίνεται, να δημοσιεύατε τη λύση του Egypt 2 ή την ιστοσελίδα που βρίσκεται.

Τέλος, αν νομίζετε ότι όποια από τις παραπάνω προτάσεις θα κάνει χειρότερο το περιοδικό, μην την χρησιμοποιήσετε.

Φιλικά,
Μάνος Καπετανάκης

Σ' ευχαριστούμε για τα καλά λόγια και τις προτάσεις σου. Όσο για την λύση του Egypt 2; Γιατί όχι; Ανέμενε τα επόμενα τεύχη μας...

Διαφωνίες

Αγαπητό Computer Games Magazine,

το τεύχος του Ιουνίου 2001 ήταν αφιερωμένο στα καλύτερα παιχνίδια για ηλεκτρονικούς υπολογιστές της χρονιάς. Με μεγάλη έκπληξη διαπίστωσα ότι στην κατηγορία CLASSIC (σελ. 23) συμπεριλάβατε και το σκακιστικό πρόγραμμα FRITZ 6 της CHESSBASE όπου του δώσατε την δεύτερη θέση στο βήθρο και ίδου η διαφωνία μου. Καλύτερο CLASSIC ανακηρύξατε το SHANGHAI SECOND DYNASTY ένα παιχνίδι με τα πλακάκια όπως χαρακτηριστικά αναφέρετε. Δεν μπορεί ένα

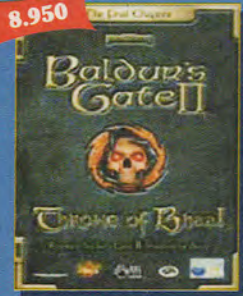
παιχνίδι με πλακάκια να συγκριθεί με το κατ' εξοχήν κλασικό παιχνίδι, το σκάκι, ένα ολυμπιακό άθλημα όπου γνωρίζει άνθηση στην Ελλάδα με τους χιλιάδες θαυμαστές του παιχνιδιού, τις σκακιστικές λέσχες αλλά και τις διακρίσεις των αθλητών μας σε παγκόσμιο επίπεδο (παγκόσμια πρωταθλήτρια νεανίδων 2000 η Μαρία Κουβάτσου) κλπ. Το σκακιστικό πρόγραμμα FRITZ 6 είναι το ισχυρότερο και καλύτερο πρόγραμμα που κυκλοφορεί στον κόσμο. Έχει λάβει μέρος σε τουρνουά και έχει νικήσει grand masters. Μεγάλοι σκακιστές όπως ο Κασπάροφ έχουν παραδεχτεί ότι τα σκακιστικά προγράμματα είναι το δεξί του χέρι. Πολύ απλά λοιπόν δεν μπορεί ένα παιχνίδι, το Shanghai, να αφήσει πίσω του τον εκπρόσωπο των κλασικών και πνευματικών παιχνιδιών, το σκάκι, με την ιστορία των 1500 χρόνων.

Με εκτίμηση,
Ανδριώτης Παταγιώτης

Αγαπητέ φίλε Παναγιώτη, δυστυχώς δεν μπορούμε να συμφωνήσουμε μαζί σου, γιατί μάλλον δεν έχεις καταλάβει τον τρόπο αξιολόγησης ενός παιχνιδιού - οποιουδήποτε παιχνιδιού. Κανείς δεν έχει αμφισβητήσει την ποιότητα του παιχνιδιού FRITZ 6 (το έχουμε βαθμολογήσει με 5 / 5 σε παλαιότερο τεύχος άλλωστε) ούτε και την ιστορία του σκακιού σαν άθλημα. Καταλαβαίνουμε επίσης την αγάπη σου για το σκάκι, αλλά και την τιμητική θέση που έχει αυτό σαν άθλημα στην χώρα μας. Όμως, πόσο φυσιολογικοί παίκτες (παίκτες δηλαδή που δεν ασχολούνται με το σκάκι συστηματικά και εκτός υπολογιστή) μπορούν να παίξουν το FRITZ 6 και να ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΟΥΝ; Ελάχιτσι! Αντίθετα, το Shanghai μπορεί να υπερφανευτεί ότι είναι το παιχνίδι με τις περισσότερες πωλήσεις στον χώρο των classic παιχνιδιών (τα νούμερά του παγκοσμίως είναι απίστευτα). Επιπλέον είναι ένα παιχνίδι που μπορεί να παίξει ο καθένας, είναι εθιστικό και το πιο βασικό... είναι διασκεδαστικό! Στόχος ενός παιχνιδιού είναι αυτό ακριβώς, η διασκέδαση, και όχι η εξειδίκευση. Γι' αυτό το λόγο λοιπόν, εξακολουθούμε να πιστεύουμε ότι το Shanghai Second Dynasty είναι καλύτερο από το Fritz 6. Από την άλλη μεριά, προσωπικά γούστα είναι αυτά και δεν μπορούμε (ούτε και θέλουμε άλλωστε) να σου αλλάξουμε πεποιθήσεις. Ελπίζουμε να καταλαβαίνεις τη διαφωνία μας, όπως και εμείς καταλάβαμε την δική σου.

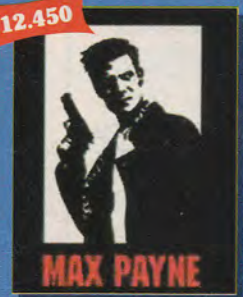
red line

Νέες Κυκλοφορίες



8.950 BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL

Το έπος του Baldur's Gate ολοκληρώνεται μοναδικά με το Throne of Bhaal. Βρείτε τη χαμένη σας ταυτότητα και επιβιώστε από την κατάρρα ενός θεού.



12.450 MAX PAYNE

Το πιο πολυσυζητημένο παιχνίδι δράσης των τελευταίων χρόνων, ένας τίτλος που είναι εφάμιλλος της ταινίας The Matrix στον χώρο των υπολογιστών.



8.950 SHOGUN: MONGOL INVASION

Για όλους εσάς που ξηδέψατε ώρες με τις μάχες του Shogun, υπάρχουν τώρα περισσότερες ευκαιρίες να αποδείξετε την ευφυΐα σας σε αυτό το expansion του αξεπέραστου strategy που διαδραματίζεται στην Κίνα.



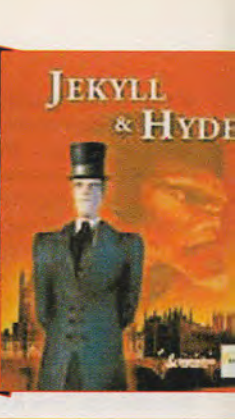
11.950 CORPORATE MACHINE

Ένα παιχνίδι βγαλμένο από την πραγματική ζωή. Αλήθεια, αν ήσασταν επιχειρηματίας, θα καταφέρνατε να γίνετε επιτυχημένοι;



8.450 DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

Το role-playing παιχνίδι με τις περισσότερες πωλήσεις επεκτείνεται με καινούρια είδη χαρακτήρων, νέες περιοχές εξερεύνησης και έναν ακόμη δαιμονικό θεό.



PC DVD ROM

	Δρχ	€		Δρχ	€		Δρχ	€
AMERZONE	12.950	38,00	DEVIL INSIDE	13.950	40,94	FREESPACE 2	13.450	39,33
ATLANTIS 2	13.950	40,94	DRACULA 2	13.950	40,94	ODYSSEY	13.950	40,94
AZTEC	13.950	40,94	EGYPT	10.950	32,13	OUTCAST	7.950	23,57
BALDUR'S GATE	13.450	39,47	EGYPT 2	13.950	40,94	RIVEN	11.450	33,86
BALDUR'S GATE 2 (+ ICEWIND DALE)	12.450	36,54	F18	12.450	36,54	TIME MACHINE	13.950	40,94
CHINA	10.950	32,13	FAUST	13.950	40,94			

PC CD ROM

ACTION					
ALLEGIANCE	7.950	23,33	THE DEVIL INSIDE	3.950	11,59
DAIKATANA	4.950	14,53	THE MUMMY	12.950	38,00
DEFCON 5	3.950	11,59	THIEF 2: THE METAL AGE	6.950	20,40
DELTA FORCE WARRIOR	12.950	38,00	TOMB RAIDER	3.950	11,59
DIE HARD	6.450	18,93	TOMB RAIDER II	14.950	43,87
DRAKAN	4.950	14,53	TOMB RAIDER III	6.450	18,93
EARTHWORM JIM 3D	3.950	11,59	TOMB RAIDER IV: THE LAST REV.	6.950	20,40
EVOLVA	3.950	11,59	WILD WILD WEST	7.450	21,86
GIANTS	12.450	36,54		6.950	20,40
GIFT	9.950	29,20			
GRAND THEFT AUTO	3.950	11,59			
GRAND THEFT AUTO 2	8.950	26,27			
HEAVY METAL FAKK 2	13.450	39,47			
HELLBOY	9.950	29,20			
INCOMING	3.950	11,59			
JEKYLL & HYDE	10.950	32,13			
MAGIC CARPET 2	3.950	11,59			
MAX PAYNE	12.450	36,54			
MDK 2	13.450	39,47			
MECHWARRIOR 3	4.950	14,53			
MESSIAH	5.950	17,46			
ROGUE SPEAR	13.450	39,47			
RUNE	12.950	38,00			
SLAVE ZERO	3.950	11,59			
SOLDIER OF FORTUNE	4.950	14,53			
SPEC OPS	3.950	11,59			
STARSHIP TROOPERS	11.950	35,07			
SWAT 3	13.450	39,47			
TUNGUSKA	8.950	26,27			
TUROK 2	8.950	26,27			
WING COMMANDER GOLD	5.950	17,46			
WORMS ARMAGEDDON	13.450	39,47			

ADVENTURE

ATLANTIS 2	6.950	20,40	TOSHINDEN / FATAL FURY 3	4.450	13,57
AZTEC	11.450	33,60	X-COM COLLECTION	8.950	26,27
BLADE RUNNER	6.450	18,93			
BLAIR WITCH VOL. 1	8.450	24,80			
BLAIR WITCH VOL. 2	8.450	24,80			
BLAIR WITCH VOL. 3	8.450	24,80			
BROKEN SWORD	3.950	11,59			
BROKEN SWORD 2	3.950	11,59			
DISC WORLD NOIR	4.950	14,53			
DRACULA 2	11.450	33,60			
EGYPT 2	12.950	38,00			
FAUST	4.950	14,53			
GABRIEL KNIGHT 3	4.950	14,53			
GENESYS	13.450	39,47			
GRIM FANDAGO	5.950	17,46			
JOURNEYMAN PROJECT	6.450	18,93			
KING'S QUEST 7	4.450	13,06			
KING'S QUEST 8	4.950	14,53			
MYST	3.950	11,59			
MYST: MASTERPIECE EDITION	7.950	23,33			
NECRONOMICON	13.450	39,47			
NOCTURNE	6.950	20,40			
ODYSSEY	12.950	38,00			
OPSY	11.950	35,07			
POLICE QUEST	3.950	11,59			
POLICE QUEST COLLECTION	6.950	20,40			
POMPEI	10.950	32,13			
QUEST FOR GLORY 5	4.950	14,53			
RAMA	4.950	14,53			
REQUIEM	4.950	14,53			
RIVEN	10.450	30,67			
SPACE QUEST 6	6.950	20,40			
STAR TREK: HIDDEN EVIL	5.950	17,46			
STAR TREK: JUDGMENT RITES	3.950	11,59			
THE WARD	8.450	24,80			
X-FILES	12.950	38,00			

EXPANSION

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME	6.950
AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS	10.450
BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL	8.950
C&C: FIRESTORM	7.450
DEER HUNTER: EXTENDED SEASON	2.950
DIABLO II EXPANSION	8.450
DUKE ZONE	3.950
GRAND THEFT AUTO LONDON	3.950
HALF LIFE: OPPOSING FORCE	4.450
SHOGUN: THE MONGOL INVASION	8.950
TERROR IN THE AIR (MS FLIGHT SIM.)	3.950
THE SIMS: HOUSE PARTY	8.950
THE WANDERER: DIABLO II ADD ON	4.950

FOOTBALL

ACTUA SOCCER 2	3.950
CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	13.950
EURO 2000	5.950
EUROPEAN SUPER LEAGUE	12.450
F.A. PREMIER LEAGUE STARS	5.950
FIFA 2001	15.950
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	5.950
VIVA FOOTBALL	3.950
WORLD SOCCER CHALLENGE	5.950

ONLINE

ASHERON'S CALL	9.950
ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN	14.950
WORMS WORLD PARTY	6.950

PUZZLE / BOARD

CHESSMASTER 7000	3.950
CHESSMASTER 8000	11.450
MONOPOLY 2	8.450
TETRIS	8.950
WETRIX	3.450

RACING

CARMAGEDDON (J/C)	3.450
CASTROL HONDA SUPERBIKE	6.450
COLIN MCRAE RALLY	3.950
COLIN MCRAE RALLY 2	15.450
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	13.450
DEMOLITION RACER	5.450
DUCATI WORLD	14.450
EXTREME BIKER	3.950
F1 RACING SIMULATION	6.950
F1 WORLD GRAND PRIX	4.950
FORMULA 1 2000	14.450
FORMULA 1 99	4.950
GRAND PRIX 3	4.450
GRAND PRIX WORLD	4.950
GRAND TOURING	5.950

ACTION / ADV

5TH ELEMENT	4.950	14,53
ALICE	14.950	43,87
ARMY MEN	3.950	11,59
ARMY MEN: TOYS IN SPACE	4.950	14,53
ARMY MEN 2	4.950	14,53
BLACK & WHITE	15.450	45,34
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	4.950	14,53
CUTTHROATS	3.950	11,59
DEATHTRAP DUNGEON	3.950	11,59
DIE BY THE SWORD (& ADD ON)	6.450	18,93
DINO CRISIS	4.950	14,53
ELDER SCROLLS: REDGUARD	3.950	11,59
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	12.450	36,54
HITMAN	13.950	40,94
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	6.950	20,40
METAL GEAR SOLID	14.450	42,41
NOMAD SOUL	3.950	11,59
ONI	12.450	36,54
OUTCAST	4.450	13,06
RESIDENT EVIL 2	4.950	14,53
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	10.450	30,67
SHADOWMAN	3.950	11,59
SIMON THE SORCERER	11.950	35,07
SOULTRAP	4.450	13,06
STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE	5.950	17,46
STAR WARS: PHANTOM MENACE	8.950	26,27

COLLECTION

BLADE WARRIOR / SAMURAI SPIRITS	4.450	13,06
C&C CLASSICS	5.950	17,46
DARK OMEN / SYNDICATE WARS	8.450	24,80
EGYPT / CHINA (double pack)	12.950	38,00
HALF LIFE GENER. 2 (incl. COUNTERSTRIKE)	11.950	35,07
"HEROES OF M&M TRILOGY (I, II & III)"	9.950	29,20
"MIGHT & MAGIC MILLENNIUM (V,VI,VII)"	9.950	29,20
RACING MADNESS	10.950	32,13
SEVEN KINGDOMS / DEADLOCK II	4.450	13,06
STAR TREK: 25th ANNIVERSARY/JUDG RITES	4.950	14,53
STAR TREK: TNG COLLECTION	5.950	17,46
THUNDER BRIFADE / SUPER BUBSY	4.450	13,06
TOCA 2/COLIN MCRAE RALLY DOUB. PACK	8.950	26,27

LEY DAVIDSON	9.450	27,73
FOOT	11.450	33,60
NO MACHINES V3	3.950	11,59
TOWN MADNESS 2	14.450	42,41
ACO GRAND PRIX SIMULATION 2	5.950	17,46
ACROSS MADNESS 2	14.450	42,41
CAR RACING 2000	4.950	14,53
CAR RACING 4	7.950	23,33
D FOR SPEED 3	5.950	17,46
D FOR SPEED 4	5.950	17,46
LY MASTERS	9.450	27,73
ULT	12.450	36,54
EAMER 4x4	12.450	36,54
A RALLY 2	5.950	17,46
OLENE HONDA MOTOCROSS GP	4.450	13,06
C RACER	3.950	11,59
TS CAR GT	5.950	17,46
WARS : RACER	6.950	20,40
2	14.950	43,87
R 1 KARTING	4.450	13,06
ERBIKES 2001	10.450	30,67
ERBIKES 99	6.950	20,40
DRIVE 6	12.450	36,54
AL TOURING CAR	3.950	11,59
LLY (J/C)	3.450	10,12
LLY 2	9.450	27,73
KY RACES	7.450	21,86

RPG

MUR'S GATE (+ ICEWIND DALE)	11.450	33,60
MURS GATE 2	11.950	35,07
MURS GATE 2 (coll. edition)	12.950	38,00
RED OMEN : LEGACY OF KAIN	4.950	14,53
WADERS OF MIGHT AND MAGIC	9.450	27,73
KSTONE	5.950	17,46
LO 2	9.950	29,20
OUT	3.950	11,59
OUT 2	9.950	29,20
OUT TACTICS	12.450	36,54
TOTTEN REALMS 3 ARCHIVES	4.450	13,06
ES OF M&M : CLASH OF THE DRAG.	9.950	29,20
ES OF M&M : CLASH OF THE DRAG.	8.950	26,27
ES OF M&M : CONQ. OF THE UNDERW.	9.950	29,20
ES OF M&M : MASTER OF ELEMENTS	9.950	29,20
ES OF M&M III (& ARMAGEDDON'S BLADE)	8.950	26,27
IND DALE	4.950	14,53
IS OF LORE 2	3.950	11,59
IS OF LORE 3	3.950	11,59
C AND MAYHEM	3.950	11,59
T & MAGIC VII	5.950	17,46
ESCAPE TORMENT	5.950	17,46
RN TO KRONDOR	4.950	14,53
NANT	5.950	17,46
ERRA CORE	4.950	14,53
ER	4.950	14,53
MONER	10.950	32,13
HAMMER : DARK OMEN	3.950	11,59

SHOOT' EM UP

AKEN	4.950	14,53
GA	4.950	14,53
MAN	12.950	38,00
I VS PREDATOR	11.450	33,60
NAGE	4.450	13,06
ION FODDER	3.950	11,59
E BARKER'S UNDYING	14.950	43,87
HUNTER 2	5.950	17,46
HUNTER 3	5.950	17,46
ENT 3 (& ADD ON)	6.450	18,93
ARD TRILOGY	3.950	11,59
2 APOCALYPSE + T-SHIRT	4.950	14,53
NUKEM 3D	4.950	14,53
LIFE : BLUE SHIFT	8.450	24,80
N	4.950	14,53
NE OF THE DEAD	3.950	11,59
NE OF THE DEAD 2	12.950	38,00
PSYCHO CIRCUS	4.950	14,53
LE COMMAND	6.450	18,93
LE (J/C)	3.450	10,12
IE 3 ARENA	5.950	17,46
US SAM	12.450	36,54
REK : KLINGON HONOUR GUARD	4.450	13,06
WARS : DARK FORCES	3.950	11,59
WARS : X-WING VS TIE FIGHTER	3.950	11,59
3D	4.950	14,53
AL (J/C)	3.450	10,12
AL TOURNAMENT	4.950	14,53
IA COP 2	3.950	11,59
IAL CHESS 2	4.950	14,53

SIIMULATION

IT UNLIMITED 2	3.950	11,59
----------------	-------	-------

101 AIRBOURNE	3.950	11,59
APACHE HAVOC	3.950	11,59
ATF 3.950	11,59	
BUSINESS TYCOON	6.950	20,40
CITY TRADER 2001	10.450	30,67
COMBAT FLIGHT SIM. 2: PACIFIC TH.	14.450	42,41
CORPORATE MACHINE	11.950	35,07
CREATURES 3	3.950	11,59
CRIMSON SKIES	14.450	42,41
F/A-18 (JANES-EA)	14.450	42,41
F/A-18E (TITUS)	12.950	38,00
F-15	14.450	42,41
F-16 / MIG 29	7.950	23,33
F-16 AGGRESSOR	3.950	11,59
F-16 FIGHTING FALCON	3.950	11,59
F-16 MULTIROLE FIGHTER	3.950	11,59
F-22 TOTAL AIR WAR	4.950	14,53
FLANKER 2.0	4.950	14,53
FLEET COMMAND	5.950	17,46
FLIGHT SIMULATOR 2000 PRO	8.950	26,27
FLY 1	6.950	20,40
FLY II	3.950	11,59
GUNSHIP	4.950	14,53
HARPOON	5.950	17,46
IF22 PERSIAN GULF	7.450	21,86
JET FIGHTER 4	11.450	33,60
LONGBOW 2	7.950	23,33
M1 TANK PLATOON 2	6.950	20,40
MIG ALLEY	9.950	29,20
MS COMBAT FLIGHT SIMULATOR	14.950	43,87
PIZZA CONNECTION 2	12.450	36,54
PRIVATEER 2 : THE DARKENING	3.950	11,59
RED BARON 2	5.450	15,99
SILENT THUNDER	5.950	17,46
SIM CITY 3000	6.950	20,40
STARLANCER	6.950	20,40
THE SIMS	14.950	43,87
TROPICO	11.950	35,07
TV STAR	10.450	30,67
USAF JETS	5.950	17,46
WALL STREET TYCOON	6.950	20,40
X-PLANE	11.950	35,07

SPORTS

ACTUA GOLF 2 (J/C)	3.450	10,12
ACTUA ICE HOCKEY (J/C)	3.450	10,12
EXTREME BOARD & BLADE	3.950	11,59
EXTREME WATERSPORTS	3.950	11,59
JACK NICLAUS 6	4.950	14,53
NBA BASKETBALL 2000	4.450	13,06
NBA LIVE 2000	11.450	33,60
NBA LIVE 2001	14.950	43,87
NBA LIVE 99	3.950	11,59
NHL 2001	14.950	43,87
ROLAND GARROS 2001	10.950	32,13
SYDNEY 2000 OLYMPICS	3.950	11,59

STRATEGY

AGE OF EMPIRES II	16.950	49,74
AGE OF SAIL II	12.450	36,54
AIRLINE TYCOON	10.450	30,67
ALIEN NATION	8.450	24,80
ALPHA CENTAURI	5.950	17,46
ARTHUR KNIGHTS 2	11.950	35,07
ARTHUR'S KNIGHTS (3 CD)	11.450	33,60
BATTLEZONE II	4.950	14,53
BRAVEHEART	4.950	14,53
C&C : RED ALERT	6.950	20,40
C&C : RED ALERT 2	15.450	45,34
C&C : TIBERIAN SUN	5.950	17,46
CALL TO POWER II	9.950	29,20
CEASAR 3	3.950	11,59
CIVILISATION II : MULTIPLAYER	4.950	14,53
CIVILISATION II : TEST OF TIME	4.950	14,53
COMMAND & CONQUER	7.950	23,33
COSSACKS	12.950	38,00
DARK COLONY	3.950	11,59
DARK REIGN 2	3.950	11,59
DIVIDED GROUND : MIDDLE EAST	11.950	35,07
DUNE : EMPEROR BATTLE (5 CD)	14.950	43,87
DUNE 2000	5.950	17,46
DUNGEON KEEPER 2	6.950	20,40
DUNGEON KEEPER GOLD	3.950	11,59
EARTHSIEGE	3.950	11,59
ECONOMIC WAR 2001	10.450	30,67
FATE OF THE DRAGON: THREE KINGDOMS	13.450	39,47
GANGSTERS	7.950	23,33
GANGSTERS 2	12.950	38,00
GETTYSBURG	4.950	14,53
GROUND CONTROL	5.950	17,46
HEIST	11.950	35,07
HOMEWORLD	4.950	14,53
HOMEWORLD : CATACLYSM	4.950	14,53
IMPERIALISM 2	12.950	38,00
IMPERIUM GALACTICA 2 ALLIANCES	9.950	29,20
INVICTUS: SHADOW OF OLYMPUS	5.950	17,46

KKND EXTREME	3.950	11,59
MERCHANT PRINCE II	11.950	35,07
METAL FATIGUE	8.950	26,27
MONEY MAD	9.950	29,20
MYTH : THE FALLEN LORD	3.950	11,59
ORIGINAL WAR	12.450	36,54
OUTLIVE	12.450	36,54
OUTPOST	3.950	11,59
OUTPOST 2	3.950	11,59
PANZER GENERAL 2	7.950	23,33
PANZER GENERAL 3 : SCORCHED	11.950	35,07
PANZER GENERAL 3D	4.950	14,53
PHARAOH	4.950	14,53
POPULOUS	3.950	11,59
RAILROAD TYCOON 2	7.450	21,86
RISK 2	8.450	24,80
SACRIFICE	11.950	35,07
SETTLERS III : GOLD	4.950	14,53
SETTLERS IV	11.450	33,60
SEVEN KINGDOMS II	6.450	18,93
SEVERANCE : BLADE OF DARKNESS	13.450	39,47
SHADOW COMPANY	5.950	17,46
SHEEP	7.450	21,86
SHOGUN : TOTAL WAR	9.950	29,20
SIM CITY 2000	5.950	17,46
SIM EARTH	4.950	14,53
STAR FLEET COMMAND 2	12.450	36,54
STAR TREK : ARMADA	4.950	14,53
STAR WARS : FORCE COMMANDER	4.950	14,53
STARCRRAFT (+ BROADWAR)	6.450	18,93
STARPEACE	10.450	30,67
THEME PARK & THEME HOSPITAL	7.950	23,33
THEME PARK INC.	14.950	43,87
THEME PARK WORLD	12.950	38,00
THEOCRACY	6.950	20,40
TOTAL ANNIHILATION	4.950	14,53
TRIBES 2	11.450	33,60
UBIK	5.950	17,46
WAR GAMES	3.950	11,59
WAR OF THE WORLDS	3.950	11,59
WARCRAFT 2	4.950	14,53
WARZONE 2100	9.950	29,20
ZEUS MASTER OF OLYMPUS	13.950	40,94

ΔΙΑΦΟΡΑ

4x4 EVOLUTION	11.450	33,60
ADVENTURE PINBALL	10.950	32,13
ALPHA STORM	3.950	11,59
AQUA ZONE	3.950	11,59
ARCATERA : THE DARK BROTHERHOOD	3.950	11,59
ASTERIX & OBELIX	3.950	11,59
BILLIARD CLUBHOUSE	3.950	11,59
CROC	6.450	18,93
EROTICA ISLAND	9.950	29,20
GRIDRUN	3.950	11,59
JIMMY WHITE'S SNOOKER	3.950	11,59
MEGAMAN X4	5.950	17,46
MORTAL KOMBAT 4	3.950	11,59
PRINCE PERSIA 3D	9.950	29,20
PRO PINBALL COLLECTOR'S EDITION	3.950	11,59
RAYMAN 2	4.950	14,53
SCREAMER 2	3.950	11,59
STREET FIGHTER ALPHA 2	5.950	17,46
THE REALM	3.950	11,59
VEGAS GAMES 2000	3.950	11,59
WHEEL OF TIME	4.950	14,53
WORMS	3.950	11,59
WW2 FIGHTERS	3.950	11,59
ALLEGIANCE	7.950	23,33
DAIKATANA	4.950	14,53
DEFCON 5	3.950	11,59
DELTA FORCE WARRIOR	12.950	38,00
DIE HARD	6.450	18,93
DRAKON	4.950	14,53
EARTHWORM JIM 3D	3.950	11,59
EVOLVA	3.950	11,59
GIANTS	12.450	36,54
GIFT	9.950	29,20
GRAND THEFT AUTO	3.950	11,59
GRAND THEFT AUTO 2	8.950	26,27
HEAVY METAL FAKK 2	13.450	39,47
HELLBOY	9.950	29,20
INCOMING	3.950	11,59
MAGIC CARPET 2	3.950	11,59
MDK 2	13.450	39,47
MECHWARRIOR 3	4.950	14,53
MESSIAH	5.950	17,46
REGGIE SPEAR	13.450	39,47
RUNE	12.950	38,00
SLAVE ZERO	3.950	11,59
SOLDIER OF FORTUNE	4.950	14,53
SPEC OPS	3.950	11,59
STARSHIP TROOPERS	11.950	35,07
SWAT 3	13.450	39,47
TUNGUSKA	8.950	26,27
TUROK 2	8.950	26,27
WING COMMANDER GOLD	5.950	17,46
WORMS ARMAGEDDON	13.450	39,47

Προσφορές του Μήνα

COMMANDO: BEHIND ENEMY LINES



Συνδυάστε ουσιαστικά τις διαφορετικές ικανότητες των εκπαιδευμένων στρατιωτών για να ολοκληρώσετε τις επικίνδυνες αποστολές σε αυτή την συνέχεια του καθηλωτικού strategy.

4.950

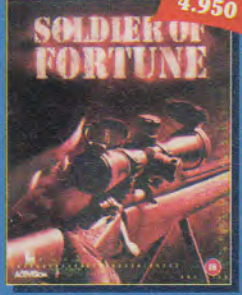
EVOLVA



Πολεμήστε με τους τέσσερις επικεφαλής σας τις στελεξιωτές ορδές από μεταλλαγμένους και εξωγήινους για να σώσετε τον πλανήτη. Ένα strategy που συνδυάζει στοιχεία από RPG και action μαζί.

3.950

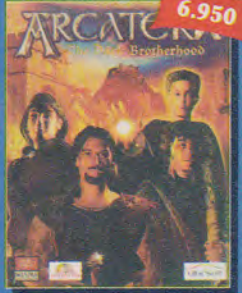
SOLDIER OF FORTUNE



Πάρτε τον ρόλο του αιμαβόρου μισθοφόρου και αρμηξτε αφοβα στη μάχη. Ζήστε αξεχάστες στιγμές έντασης και δράσης στο κορυφαίο κι αγαπημένο shooter πρώτου προσώπου.

4.950

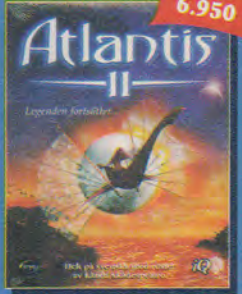
ARCATERA



Αποκαλύψτε τα στανικά σχέδια του Σκοτεινού Αρχοντα μέσα σε τρεις εβδομάδες και σώστε την πόλη της Σενόρα από τον τρόμο και τη βία.

6.950

ATLANTIS II

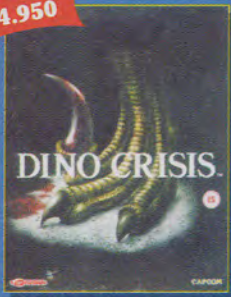


Ταξιδέψτε στο χαμένο βασίλειο της Ατλαντίδας για δεύτερη φορά και αναζητήστε κρυμμένα μυστικά και θρυλικούς θησαυρούς.

6.950

Προσφορές του Μήνα

4.950



DINO CRISIS

Από τους δημιουργούς του αβέχσστου Resident Evil, ένα survival horror που σας τοποθετεί σε ένα ερημικό νησί...εναντιών πεινασμένων δεινοσαύρων! Εκπληκτική ατμόσφαιρα και αγωγή σε ένα παιχνίδι που κόβει την ανάσα.

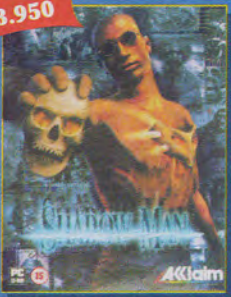
3.950



APACHE HAVOC

Διαλέξτε την φονική μηχανή σας- Apache ή Havoc και απολαύστε τα πιο όμορφα γραφικά μόχης που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε έναν flight sim.

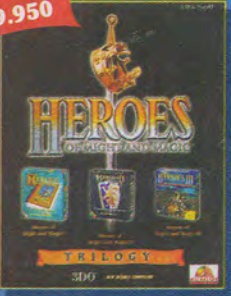
3.950



SHADOW MAN

Ο αθάνατος LeRoι ταξιδεύει στην Χώρα των Νεκρών και των Ζωντανών και ζει ανατριχιαστικές περιπέτειες. Μια ατμοσφαιρική μεταφορά από τον μυστηριώδη ήρωα των κόμικ.

9.950



HEROES TRILOGY

Αν υπάρχει αντιπροσωπευτικός τίτλος για τα turn-based strategy παιχνίδια, αυτός είναι το Heroes. Ζήστε αυτή την εμπειρία αποκτώντας τις τρεις πρώτες εκδόσεις σε ένα πακέτο.

5.950



GRAND TOURING

Ένα μεγάλο οδοιπορικό με μοντέλα που "ταξιδεύουν" κάθε λάτρη των αυτοκινήτων.

HARDWARE

JOYSTICK

AVENGER PAD ANALOGUE	10.450	30.67
DOMINATOR JOYSTICK	10.450	30.67
FIRESTORM DIGITAL PAD (GAMEPORT & USB)	8.450	24.80
FIRESTORM DUAL ANALOGUE PAD (GAMEPORT & USB)	11.450	33.60
FIRESTORM DUAL POWER PAD USB	13.450	39.47
HURRICANE JOYSTICK	11.450	33.60
INTRUDER PAD DIGITAL	4.950	14.53
INTRUDER PAD DIGITAL USB	5.450	15.99
MASTER PAD DIGITAL	5.450	15.99
PHANTOM JOYSTICK USB	12.950	38.00
RAIDER PAD DIGITAL	6.450	18.93
TOP GUN AFTERBURNER	24.950	73.22
TOP GUN FOX 2 JOYSTICK	12.950	38.00
TOP GUN PLATINUM JOYSTICK	8.950	26.27
TORNADO JOYSTICK	5.450	15.99
TRIDENT PAD ANALOG	12.450	36.54



INTRUDER USB

8 πλήκτρα fire, USB, για win98

5.450

PC INTRUDER

Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, Turbo Fire, για win95, 98



4.950



PC TRIDENT

Αναλογικό/Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, για win95, 98

12.450

PC AVENGER

Αναλογικό/Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, Dual Speed Turbo Fire, για win95, 98



10.450



PC RAIDER

Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, Dual Speed Turbo Fire, για win95, 98

6.450

THRUSTMASTER FIRESTORM

Ψηφιακό/Αναλογικό, 13 προγραμματιζόμενα πλήκτρα, USB, win95, 98



11.450



DOMINATOR

Αναλογικό, 4 AutoFire buttons

10.450

PHANTOM PC

4 Auto Fire διπλής ταχύτητας, USB, Μοχλός T



12.950

TOP GUN AFTERBURNER

8 προγραμματιζόμενα πλήκτρα, Trigger, 6 action buttons



24.950

TOP GUN FOX 2

2 πλήκτρα quick action, Trigger, για win95, 98



12.950

TOP GUN PLATINUM

Ιδανικό για Simulation και Action/Adventure. Για win95, 98



8.950



TORNADO

Αναλογικό, Auto Fire, 2 κουμπιά Fire.

5.450

ΘΗΚΗ CD

5.950



Θήκη για παιχνίδια PC αλλά και για PlayStation και Dreamcast. Ειδική βάση για σταθερό κράτημα.

SCREEN BEA

25.950



300W PMPO, Subwoofer δρόμων, διακόπτες έντασης, συνοδεύεται τροφοδοτικό, σε 3 χρώματα.

TIMONIA

TOP DRIVE 3 PC	18.450
TOP DRIVE GTO	17.450
TOP DRIVE	19.950
PC STEERING WHEEL	13.450
TWIN TURBO STEERING WHEEL	25.950



18.450

TOP DRIVE 3 PC

Αναλογικό, αυτόματης επαναφοράς στην ευθεία, 26εκ διάμετρος οδηγού win95 και 98, ειδικά μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα.



17.450

TOP DRIVE GTO

Αναλογικής τεχνολογίας, 20εκ διάμετρος, οδηγού win95 και 98, ειδικά μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα, τέσσερα κουμπιά Fire.



19.950

TOP DRIVE RACER

Τιμόνι 25εκ, συμβατό με Dual Shock, ειδικά μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα, αναλογικό τιμόνι.



TIMONI TWIN TURBO DELUXE DUAL SHOCK

Με λειβί ταχυτήτων, χειρόφρενο και πεντάλια. Κατάλληλο για PlayStation, PC και Nintendo 64.



25.950



13.450

PC STEERING WHEEL

Τιμόνι με πεντάλια, ειδικά μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα.

FINAL FANTASY VIII

9.950

ZELL

SEIFER

RINOA

SQUALL

STREET FIGHTER

8.950

VEGA

ALEX

CAMMY

KEN

BLANKA

STAR WARS MOUSE & MOUSE PADS

2.950

6.950

2.950

6.950

6.450

MOUSE PAD **MOUSE** **MOUSE PAD** **MOUSE PAD + MOUSE** **MOUSE**

ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ BALDUR'S GATE

Η περιπέτεια που ξεκίνησε με την κυκλοφορία του Baldur's Gate συνεχίζεται με την συλλεκτική έκδοση του Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Με χαρακτηριστικά όπως:

- την δεύτερη έκδοση των κανόνων AD&D.
- πάνω από 300 spells
- 100 υπο-πλοκές μερικές των οποίων απαιτούν μερικές real-time ημέρες για την ολοκλήρωσή τους.
- δυνατότητα να παίξετε το παιχνίδι σαν human, elf, half-elf, dwarf, gnome, halfling, και half-orc.

Μαζί με το παιχνίδι παίρνετε σαν δώρα

- Ένα μουσικό CD
- Δύο καρτ-ποστάλ σε μέγεθος A6
- Αφίσσα σε μέγεθος A2 διπλής όψης.
- Κάρτες ανταλλαγής
- T-Shirt

12.950

ACTION FIGURES

FINAL FANTASY

RINOA	BIG	27cm	14.950	43,87
RINOA	SMALL	14cm	9.950	29,20
SEIFER	SMALL	14cm	9.950	29,20
SQUAL	SMALL	14cm	9.950	29,20
ZELL	SMALL	14cm	9.950	29,20

STREET FIGHTER

ALEX	19cm	8.950	26,27
BLANKA	19cm	8.950	26,27
CAMMY	19cm	8.950	26,27
KEN	19cm	8.950	26,27
VEGA	19cm	8.950	26,27

ΡΟΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
 παραγγελίες μπορούν να δοθούν με τους
 ρακάτω τρόπους :
 Ταχυδρομώντας το παρακάτω κουπόνι ή μια
 φωτοτυπία του ή στέλνοντας απλώς μια επι-
 στολή, **όχι συστημένη**, με τα προϊόντα που
 επιλέξατε στην παρακάτω διεύθυνση:
CAFE-NET ΜΕΠΕ
 ΤΘ. 54520, 14302, Ν. Χαλκηδόνα.
 Στέλνοντας fax στο **2525180**.

3. Στέλνοντας e-mail στη διεύθυνση :
redline@cafe-net.gr
 4. Τηλεφωνώντας στο **0800-767676** (χωρίς
 χρέωση για όλη την χώρα) ή στο **2527201** με
 κανονική χρέωση.
 5. Ωράριο Λειτουργίας: **Δευ-Παρ. 9πμ-8μμ**
Σαβ: 10πμ-6μμ
 Η πληρωμή των παραγγελιών γίνεται με την
 παράδοση των προϊόντων.
 Οι τιμές ισχύουν όσο υπάρχει στοκ και μπορούν

να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση. Σε περίπτω-
 ση μη διαθεσιμότητας ενός τίτλου ή αλλαγής
 τιμής του ο πελάτης θα ενημερώνεται προηγου-
 μένως τηλεφωνικώς.
 Στην Αθήνα η παράδοση γίνεται με courier και
 το κόστος συσκευασίας και αποστολής είναι
950 δρχ.
 Για παραγγελίες άνω των **25.000** η αποστολή
 θα γίνεται **δωρεάν**.
 Για την υπόλοιπη Ελλάδα μεσω αντικαταβολής

με κόστος **1.500** δρχ. Για παραγγελίες άνω των
35.000 η αποστολή θα γίνεται **δωρεάν**. Μπορεί-
 τε να πληρώσετε και με πιστωτική κάρτα.
 Όλα τα προϊόντα είναι καινούργια, αμεταχείρι-
 στα και αποστέλλονται από την εταιρία σε άρι-
 στη κατάσταση. Αλλαγές θα γίνονται δεκτές
 μόνο για ελαττωματικά προϊόντα και αφού προη-
 γηθεί τηλεφωνική συνεννόηση.
Οι τιμές είναι τελικές και περιλαμβάνουν ΦΠΑ.

Όνοματεπώνυμο: _____

Διεύθυνση: _____

Τ.Κ. _____ Τηλ: _____

Πόλη: _____ Ηλικία: _____

Αρ. Κάρτας: _____ Mastercard - Visa Λήξη: _____

Υπογραφή _____
 (κηδεμόνα αν είστε κάτω των 18 ετών)

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ CGM 15

Mastercard VISA

ΠΟΣ.	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ

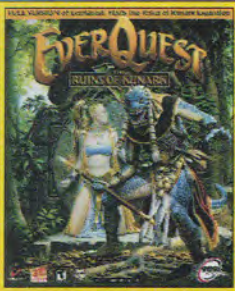
'QUAKE III- ARENA'
Multiplayer only with improved network play & new graphics. Weapons include: Mace, Grenade /Rocket Launcher, Machine/Plasma/Lightning Gun, & more. Many new levels & classes with support for dozens of players at one time.



\$33.95

Activision (Action)
Release: NOW
PC CD

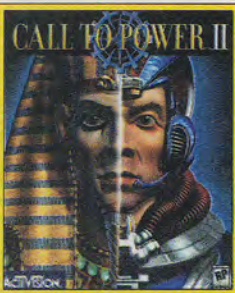
'EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK' features a new continent, called Kunark, located south of Faydwer, & includes 20+ new zones, including newbie zones & zones filled with dragons; a huge array of new, visually stunning NPCs; a more detailed world; more animation of objects throughout the new continent; and a new playable race, the Iksar.



989 Studios (Roleplaying)
Release: NOW
PC CD

\$34.95

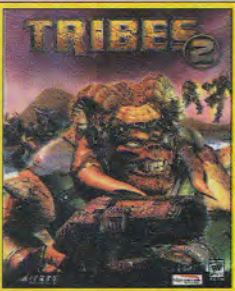
'CIVILIZATION: CALL TO POWER II' Build the world's most powerful empire over a 6,300 year time span, from primitive history to the future realms of science fiction. Rewrite history, govern cities, & expand your empire with a realistic combat system. New units, weapons, buildings & technology all help you answer the call to power.



Activision (Strategy)
Release: 9/00
PC CD

\$39.95

'STARSIERGE: TRIBES 2' takes team-based warfare to new heights. Welcome to Tribes 2, where only superior teamwork & cunning tactics will ensure your Tribe's survival. With unprecedented innovations to team-based play & in-game communications, massive multiplayer support (50+ players) & new vehicles & weapons, Tribes 2 is the ultimate team-based action experience.



Sierra (Action)
Release: 8/00
PC CD

\$42.99

'DUKE NUKEM FOREVER' Duke is back and badder than before in this retooled sequel. Dr. Proton has taken over Area 51 & nuked Las Vegas. Making use of the Quake II engine, the team at 3D realms promises not to disappoint with new weapons, new villains, and full 3Dfx support. Multiplayer options & incredible lifelike environments.



GT Interactive (Action)
Release: 10/00
PC CD

\$39.95

'HEAVY METAL: F.A.K.K.2' Prepare yourself for the most intense 3D action game for the new millennium. Heavy Metal F.A.K.K.2 will blow your mind with its immersive story line and special FX. Take on the role of F.A.K.K.2 - a legendary hero of the multi-verse. Take her on a journey of unimaginable proportions where death and danger lie in the most unsuspecting corners of a world you have to see to believe.



GOD (Action)
Release: 10/00
PC CD

\$38.95

CHIPS & BITS INC.

P.O. BOX 234 DEPT 11301
2520 VT. RTE. 100N ROCHESTER, VT 05767
INT'L 802-767-3033 FAX 802-767-3382

Open 24 Hours
7 Days a Week

Order now and receive
our free catalog with
thousands of games!

BOARD GAMES

TITLE	RELEASE	PRICE	TITLE	RELEASE	PRICE	TITLE	RELEASE	PRICE
6 Billion	04/00	\$21.99	Eastern Front 2nd Ed	12/94	\$52.99	Settlers of Catan	11/96	\$32.99
Acquire	06/95	\$29.99	Empire Builder	03/96	\$31.99	Siege of Jerusalem	12/94	\$29.99
Advanced Squad Leader	12/94	\$48.99	Empire of Rising Sun	11/95	\$44.99	Silverton	01/00	\$39.99
Age of Renaissance	12/96	\$49.99	Empires in Arms	12/94	\$36.99	Stock Market Game	12/94	\$22.99
Air Baron	07/96	\$29.99	Europa 1945-2030	05/99	\$37.99	Stonewalls Last Battle	08/96	\$27.99
Airlines 1 or 2 ea.	08/98	\$34.99	Europe at War 2nd Ed.	09/96	\$44.99	Stratego Legends	01/00	\$26.99
Ancient Empires	01/95	\$29.99	Freight Train	07/98	\$17.99	Sushi-Jalapeno War	01/99	\$39.99
Arnhem: 3rd Bridge	03/99	\$24.99	Great War at Sea 5	01/00	\$36.99	Thunder's Edge	09/99	\$39.99
Axis & Allies	11/94	\$49.99	Guld Wars	12/98	\$34.99	Tile Chess	12/99	\$12.99
Axis & Allies Europe	03/00	\$42.99	Hannibal	03/96	\$36.99	Tokyo Express	12/94	\$29.99
Battle Cry	05/00	\$42.99	Here Come the Rebels	12/94	\$26.99	Totaler Kriegl	01/00	\$69.99
Battle Mist	10/98	\$42.99	Home Before Leaves Fall	05/99	\$99.99	Victory	06/99	\$38.99
Battlefleet Gothic	12/99	\$54.99	Knightmare Chess 2	06/98	\$13.99	Vinci: Rise & Fall Civil	11/99	\$25.99
Battleground WW2	03/99	\$28.99	Lionheart	10/97	\$34.99	War Galley	05/99	\$49.99
Battles Anc. World 2 or 3	05/96	\$31.99	Lost Cities	06/99	\$17.99	War in Europe	10/99	\$199.99
Battles of Alexander	11/94	\$33.99	Mississippi Queen	11/98	\$35.99	We the People	12/94	\$36.99
Battles of Waterloo	11/94	\$38.99	Monopoly Deluxe	05/98	\$33.99			
Battletech AeroTech 2	04/00	\$16.99	Monopoly Marvel Comics	10/99	\$34.99			
Battletech 4th Ed.	12/94	\$21.99	Monsters Ravage America	08/98	\$34.99			
Big City	05/99	\$34.99	Napoleon's Battles	12/94	\$29.99			
Blackbeard	12/94	\$31.99	Noble Armada	05/99	\$49.99			
Brandywine	03/00	\$32.99	Ogre & GEV	04/00	\$12.99			
Car Wars Deluxe	07/96	\$21.99	Othello	04/99	\$21.99			
Carnage	04/99	\$58.99	Pacific Victory	06/00	\$49.99			
Chariot Lords	04/00	\$49.99	Paths of Glory WWI	10/99	\$42.99			
Crimson Skies	01/99	\$29.99	Pax Britannica	12/94	\$21.99			
Deluxe Pente	10/99	\$17.99	Quests of Round Table	02/99	\$19.99			
Dino Hunt	05/00	\$17.99	Risk	03/96	\$37.99			
Diskwars Asstd Armies	07/99	\$8.99	Robo Rally	01/96	\$36.99			
Dragon Dice	09/95	\$11.99	Samurai Swords	04/97	\$48.99			
Drive to the Baltic	01/00	\$28.99	Scrabble Dix	08/97	\$49.99			
Eagles Empire Asstd. ea.	11/95	\$34.99	Sett Catan Seafarers	01/99	\$31.99			

CARD GAMES

TITLE	RELEASE	PRICE	TITLE	RELEASE	PRICE
Battleflex Starter	11/96	\$7.99	Star Wars Booster Asstd	12/99	\$2.99
Digimon Starter Deck	04/00	\$9.99	Star Wars SD/ Star Wars	01/96	\$6.99
Dragon Ball 2 SD	06/00	\$9.99	Tomb Raider SD	09/99	\$8.99
MLB Showdown SD	06/00	\$8.99	Wheel of Time SD	02/00	\$8.95
MTG 6th Edition Starter	05/99	\$8.99			
MTG Booster Asstd.	06/98	\$2.99			
MTG Invasion SD	08/00	\$9.99			
MTG Nemesis SD	02/00	\$9.99			
MTG Prophecies SD	06/00	\$9.99			
Pokemon BP 2	03/00	\$2.95			
Pokemon SD 2	03/00	\$8.99			
Star Trek Starter	09/96	\$7.99			

'VAMPIRE: THE MASQUERADE-REDEMPTION' is based on the popular tabletop role-playing game. Before your fall, you led a crusade against evil. Now you've become one of the undead creatures you battled. Face a series of brutal confrontations with your nemesis, Vukodlak, a powerful vampire lord. Multiplayer features include co-op play, & the option to play as the hunter or hunted.



Activision (Roleplaying)
Release: NOW
PC CD

\$37.95

HINT BOOKS

Abomination	01/00	\$17.99
Alien Vs Predator	07/99	\$16.99
Dalkatana	03/00	\$16.99
Die Hard Trilogy 2	02/00	\$11.99
Die by Sword OSS	09/99	\$19.99
Drakan	09/99	\$17.99
Half Life Oppsing Frc	12/99	\$17.99
Half Life Team Fort2	09/00	\$17.99
Messiah OSS	11/99	\$19.99
Quake 3 Arena	12/99	\$17.99
Rogue Spear	10/99	\$17.99
System Shock 2	09/99	\$17.99
Tomb Raider 4	12/99	\$12.99
Indy Jones Infrml Mchn	12/99	\$17.99
Pharaoh	12/99	\$17.99
Anachronox	02/00	\$17.99
Asheron's Call OSS	02/00	\$17.99
Baldur's Gate	03/99	\$17.99
Crusaders Might Magic	01/00	\$17.99
Deus Ex	03/00	\$17.99
Diablo 2 OSG	05/00	\$17.99
EverQuest OSG	04/99	\$16.99
EverQuest: Ruins of Kunark	04/00	\$17.99
Fallout 2	02/99	\$19.99
Might & Magic 8	03/00	\$17.99
Nox	03/00	\$17.99
Planescape Torment OSG	03/00	\$17.99
Ultima 9: Ascension	12/99	\$16.99
B-17 Flying Fortress 2	03/00	\$17.99
Delta Force 2 OSG	12/99	\$17.99
MechWarrior 3 Exp. Pak	02/00	\$17.99
Mechwarrior 3	06/99	\$16.99
Age of Empires 2	11/99	\$17.99
Alpha Centauri	02/99	\$16.99
Heroes MM3 Shadow Death	03/00	\$17.99
Homeworld	10/99	\$12.99
Majesty	03/00	\$17.99
Master of Magic	03/95	\$6.99
Railroad Tycoon 2	12/98	\$19.99
Roller Coaster Tycoon	12/99	\$17.99
SimCity 3000	01/99	\$16.99
Star Trek Armada OSG	05/00	\$17.95
Starcraft	05/98	\$14.99
Starcraft Scenario Ed	01/99	\$16.99
Starcraft: Brood Wars	01/99	\$16.99
The Sims	03/00	\$17.99
Warcraft 2 Battle.net	10/99	\$12.99

PC: TRADITIONAL

3D Ultra Lionel Traintown	12/99	\$19.95
Babyz	10/99	\$28.99
Bridge Delux 2 W95	02/98	\$14.95
Bridge Trix	03/00	\$39.95
Catz 4	09/99	\$24.95
Chessmaster 7000	09/99	\$28.95
Clue: Murder Boddy Mnsn	10/98	\$18.95
Coffee Break Games	03/99	\$6.99
Cosmo Fashion Makeover	10/99	\$17.99
Cosmo Fashn Mkeovr Dlx	10/99	\$34.95
Cosmo Vrt Makeover 2	10/99	\$25.95
Cosmo Vrt Mkeovr 2 Dix	10/99	\$42.95
Cosmo Vrt Mkvovr wCamera	09/99	\$88.95
Cosmo Vrt Mkv Stl Pk 1	02/00	\$13.95
Cosmo Vrt Mkv Styl Pk 2	02/00	\$13.95
Cosmo Vrtl Mkeovr Coll	06/99	\$38.95
Dogz 4	10/99	\$26.99
E-Mail Games Battleship	02/00	\$19.95
E-Mail Games Scrabble	02/00	\$19.95
Hong Kong Mahjong	12/96	\$8.95
Hoyle Soltre & Mhng	08/99	\$18.95
MTV Music Generator	04/00	\$28.95
Masque BlackJack	02/00	\$18.95
Monopoly 2	10/99	\$28.95
Scrabble 2	09/99	\$28.99
Shanghai 2nd Dynasty	12/99	\$34.95
Simpsons Virtual Spring	10/97	\$18.95
Soltair Antics Delu	02/00	\$18.95
Totally Mad	12/99	\$49.95
Who Millionaire 2	05/00	\$22.95
Who Wnts Be A Milnr?	12/99	\$15.95

ROLEPLAYING

	AD&D		
Apocalypse Stone	03/00	\$13.99	7th Sea Players Guide
Asstd. Domain SB	01/96	\$6.99	Aberrant
Book of Priestcraft	11/97	\$17.99	Alternaty Player's HB
Childrn Night Asstd.	05/99	\$15.99	Ars Magica 4th Ed
City of Delights	09/95	\$17.99	Brave New World
Cloak & Dagger	06/00	\$23.99	Call of Cthulhu 5th Ed.
Die Vecna Die!	06/00	\$21.99	Campaign Cartographer 2
Draconomicon	02/00	\$16.99	Castle Falkenstein
DragonKings	02/95	\$16.99	Changeling
Dungeon Master Guide	02/95	\$23.99	Conspiracy X
CompleteBooks Asstd.	06/95	\$17.99	Cyberpunk 2020
Diablo 2	05/00	\$19.99	CD Heroes Universe
Dungeon Builders Guide	07/98	\$13.99	Deadlands Rulebook
Encyclopedia Magica 1-4	04/95	\$22.99	Deadlands Hell on Earth
Factor's Manifesto	09/95	\$17.99	Dragon Ball 2
FR Interactive Atlas	10/99	\$56.99	Dragonlance 5th Age
Greyhawk Players Guide	12/98	\$11.99	Dune
Guide Dragonlance World	02/95	\$14.99	Earthdwn
Lankhmar, City of Adv.	09/96	\$9.99	Fading Suns
Legends HeroKings	11/96	\$17.99	GURPS Rulebook
Planescape Mon Comp 2	09/96	\$19.99	Heavy Gear
Players Handbook	02/95	\$28.99	Hero Wars
Priests Spell Comp 1-3	05/99	\$21.99	Hunter
Reverse Dungeon	05/00	\$15.99	In Nomine
Servants of Darkness	04/99	\$11.99	Jovian Chronicles
Silver Anniv. Coll.	08/99	\$54.99	Kingdoms of Kalamar
Slavers	04/00	\$15.99	MERP 2 Softcover
TSR Jam 99	04/99	\$11.99	Macross 2
Van R. Mnsrer Hntr 1-3	02/99	\$21.99	Mage 2nd Ed.
Wizard Spell Comp 1-4	10/96	\$22.99	Marvel Super Heroes
			Mechwarrior
			Nephilim
			Palladium Fantasy
			Pendragon 4th Ed.
			Rifts
			Robotech
			Shadowrun 3rd Edition
			StarWars Revised
			Swords of Middle Kingdom
			Traveller
			Tribe 8
			Trinity
			Twilight Imperium
			Unknown Armies
			Vampire 3rd Edition
			Werewolf
			Wraith

'WEREWOLF: THE APOCALYPSE' combines action-packed gameplay with all of the dark, atmospheric personality of the hugely successful RPG series. Modifications to the Unreal engine allow for all the elements that will make it a realistic interpretation of the Werewolf: The Apocalypse Universe.



American Softworks
(Roleplaying)
Release: 11/00
PC CD

\$38.95

Source Code 11301

Future Releases!

Startopia	PC	\$33.95
Neverwinter Nights	PC	\$42.95
Halo	PC	\$42.95
Oni	PC	\$42.95
Stars! Supernova	PC	\$38.95
Wizards & Warriors	PC	\$39.95

NEW LOW PRICES!



MARIO TENNIS Join Mario, Bowser, Boo & over a dozen other characters as they take to the courts for friendly games of tennis. Each character uses different attributes to defeat their opponents. Modes of play include exhibition & tournament. Up to 4 can battle simultaneously.

\$49.95

Nintendo (Sports)
Release: 8/00
N64

SONY PLAYSTATION

TITLE	RELEASE	PRICE	TITLE	RELEASE	PRICE	TITLE	RELEASE	PRICE
007 Racing	11/00	\$39.95	Knockout Kings 2001	10/00	\$39.95	Ray Crisis	09/00	\$44.95
ATV Quad Power Racing	08/00	\$39.95	Koudelka	06/00	\$39.95	Resident Evil Survivor	09/00	\$42.95
Arc the Lad Collection	10/00	\$76.95	LEGO Stunt Rally	09/00	\$34.95	Rockem Sockem Arena	11/00	\$39.95
Army Men Air Attack 2	09/00	\$39.95	Legacy Kain Soul Rvr 2	09/00	\$42.95	SaGa Frontier 2	02/00	\$39.95
Bass Landing 2	09/00	\$34.95	Legend of Dragoon	06/00	\$39.95	Spiderman	08/00	\$39.95
Battleship 2	10/00	\$24.95						
Breakout	08/00	\$24.95						
Breath of Fire 4	09/00	\$49.95						
Bust A Groove 2	08/00	\$29.95						
Caesars Palace 2000	06/00	\$39.95						
Chrono Cross	08/00	\$39.95						
Colin McRae Rally 2	08/00	\$42.95						
Cool Boarders 2001	11/00	\$39.95						
Countdown Vampires	07/00	\$39.95						
Crash Bash	11/00	\$39.95						
Crusaders Might Magic	03/00	\$36.95						
Destrctn Derby 3 Raw	09/00	\$32.95						
Die Hard Trilogy 2	02/00	\$34.95						
Digimon World	06/00	\$39.95						
Dino Crisis 2	10/00	\$44.95						
Dinosaur	08/00	\$39.95						
Disney World Racing	03/00	\$39.95						
Donald Duck	10/00	\$39.95						
Driver 2	11/00	\$42.95						
Ducati Motor Racing	08/00	\$39.95						
Duke Nukem Planet Babes	06/00	\$39.95						
Dukes of Hazzard 2	11/00	\$39.95						
Dune 2000	11/99	\$31.95						
ECW Anarchy Rulz	08/00	\$38.95						
ESPN MLS Goal Night	08/00	\$39.95						
Emperors New Groove	11/00	\$42.95						
Evil Dead Hail King	10/00	\$38.95						
FIFA Soccer 2001	10/00	\$39.95						
Fear Effect RetroHelix	10/00	\$39.95						
Final Fantasy 9	11/00	\$49.95						
Final Fantasy VIII	09/99	\$39.95						
Frogger 2	09/00	\$29.95						
GTA 2.5 Miami	10/00	\$42.95						
Galaga	08/00	\$24.95						
Golden Tee Golf	07/00	\$29.95						
Gran Turismo 2	12/99	\$34.95						
HBO Boxing	10/00	\$39.95						
Hogs of War	07/00	\$29.95						
In Cold Blood	09/00	\$39.95						
Jeopardy 2	09/00	\$29.95						



'THREADS OF FATE' Choose 2 storylines as you solve puzzles, cast powerful magic spells & use a real-time battle system to refine your skill & timing. Join Rue on a serious adventure or Mint on a light-hearted quest. Shape-shifting & magical powers add up to an innovative RPG.

Squaresoft (Roleplaying)
Release: 7/00
PSX
\$39.95

DREAMCAST

TITLE	RELEASE	PRICE	TITLE	RELEASE	PRICE
Aero Wings 2 Airstrike	08/00	\$46.95	Phantasy Star Online	09/00	\$49.95
Baldur's Gate	08/00	\$52.95	Power Stone 2	08/00	\$44.95
Bang! Gunship Elite	09/00	\$46.95	Pro Surfer	11/00	\$34.95
Castlevania Resurrectn	09/00	\$46.95	Quake 3 Arena Online	09/00	\$49.95
Draconus	06/00	\$46.95	Samba de Amigo	09/00	\$49.95
Dragon Riders	10/00	\$44.95	Sea Man Forbidden Pet	08/00	\$59.95
Dreamcast Controller	09/99	\$29.95	Sega Sports NBA 2K1	10/00	\$49.95
Dreamcast VMU	09/99	\$29.95	Sega Sports NFL 2K1	09/00	\$49.95
ESPN NBA Tonight	10/00	\$46.95	Sonic Shuffle	11/00	\$46.95
Ecco the Dolphin	08/00	\$44.95	Tech Romancer	06/00	\$42.95
Evil Dead Hail King	10/00	\$44.95	The Ring:Terrors Realm	08/00	\$39.95
Gun Bird 2	10/00	\$44.95	Tokyo Extreme Racer 2	08/00	\$46.95
Hall Life Online	09/00	\$46.95	WWF Royal Rumble	08/00	\$44.95
Jet Grind Radio	10/00	\$46.95			
Kengo Master Bushido	08/00	\$46.95			
Legacy Kain Soul Rvr 2	08/00	\$48.95			
Legend of Blade Masters	09/00	\$39.95			
Marvel vs. Capcom 2	06/00	\$42.95			
Ms. Pac Man Maze Madness	10/00	\$34.95			
NFL Blitz 2001	09/00	\$44.95			



'SEAMAN' is a sea creature that amuses & entertains for hours on end. Unique AI and voice recognition technology is programmed with over 5000 vocal responses that allows Seaman to remember and respond correctly. Raise Seaman from an egg through adulthood & learn his moods and needs.

Sega (Adventure)
Release: 8/00
Dreamcast
\$59.95



'EVIL DEAD: HAIL TO THE KING' Based on the cult classic film. Use an axe, chainsaws & other nasty weapons to do your dirty work. Your Hero Ash moves & attacks with left & right handed weapons simultaneously, as he fights over 20 undead enemies. Move through familiar environments such as the cabin, cellar & bridge.

THQ (Adventure)
Release: 10/00
PSX
Dreamcast
\$38.95
\$44.95

PLAYSTATION 2

TITLE	RELEASE	PRICE	TITLE	RELEASE	PRICE
Armada 2 Exodus	11/00	\$48.95	Warrior's Might & Magic	11/00	\$44.95
CART Fury	11/00	\$48.95	Wheel of Fortune 2	09/00	\$29.95
Dinosaur	10/00	\$48.95	Who Wants Be Millionaire	06/00	\$39.95
ESPN NBA Tonight	11/00	\$48.95	World Destrctn Lg Tanks	09/00	\$39.95
Eternal Ring	11/00	\$48.95	World is Not Enough	11/00	\$39.95
FIFA Soccer 2001	11/00	\$48.95	X Men 3D Mutant Academy	07/00	\$39.95
Gradius 3 & 4	10/00	\$48.95	You Don't Know Jack 2	10/00	\$29.95
Gran Turismo 2000	10/00	\$48.95			
Kessen	11/00	\$48.95			
Legion Legend Excalibur	12/00	\$48.95			
Madden FB 2001	10/00	\$48.95			
NCAA Final Four 2001	11/00	\$48.95			
NFL Game Day 2001	10/00	\$48.95			
Drimusha Warriors	10/00	\$48.95			
PSX 2 Dual Shock 2	10/00	\$33.95			
PSX 2 Memory Card 8M	10/00	\$34.95			
PSX System 2	10/00	\$299.95			
Ridge Racer 5	10/00	\$48.95			
Snowboard SuperX	10/00	\$48.95			
Tekken Tag Team	10/00	\$48.95			



'PLAYSTATION 2 SYSTEM' 128 bit system is backwards compatible with PS1 software. Features 2 controller ports, 2 memory card slots, 2 USB connectors, an iLink & supports DVD Video, audio CD & Dolby. Comes with Dual Shock controller, multi cable and power cord.

Sony (Hardware)
Release: 10/00
PSX2
\$299.95

NINTENDO 64

TITLE	RELEASE	PRICE	TITLE	RELEASE	PRICE
Aidyn Chronicles	07/00	\$59.95	Hay You Pikachu	11/00	\$82.95
Army Men Air Combat	07/00	\$39.95	Hydro Thunder	03/00	\$49.95
Carnageddon 64	07/00	\$49.95	Indy Racing League 2K	06/00	\$39.95
Castlevania Spec. Ed.	12/99	\$49.95	Jet Force Gemini	10/99	\$45.95
			Mia Hamm Soccer	09/00	\$49.95
			Mickies Speedway USA	12/00	\$59.95
			N64 Controller Assstd.Ctrs	10/96	\$26.95
			N64 System Assstd. Colors	03/00	\$99.95
			N64 Transfer Pak	03/00	\$19.95
			NBA Showtime 2000	11/00	\$49.95
			NFL Blitz 2001	09/00	\$54.95
			NFL QB Club 2001	08/00	\$52.95
			New Adventures Batman	09/00	\$56.95
			Ogre Battle 3	08/00	\$56.95
			Paper Mario Story	12/00	\$49.95
			Perfect Dark	05/00	\$54.95
			Pokemon Attack	10/00	\$59.95
			Pokemon Puzzle League	09/00	\$49.95
			Ready 2 Rumble Boxing 2	11/00	\$52.95
			Resident Evil Zero	08/00	\$52.95
			Scoby Doo	10/00	\$52.95
			Spiderman	11/00	\$52.95
			Star Wars Battle Naboo	10/00	\$56.95
			Starcraft	06/00	\$44.95
			Super Bowling	08/00	\$49.95
			Sydney 2K Olympics	08/00	\$52.95
			Tony Hawks Pro Skater	03/00	\$44.95
			Turok Shadow Oblivion	08/00	\$49.95
			WCW 2001	11/00	\$49.95
			WWF No Mercy	11/00	\$52.95
			World League Soccer 2K	10/00	\$54.95
			World is Not Enough	11/00	\$49.95



'X-MEN: MUTANT ACADEMY' Fight as 1 of 10 X-Men, each with their own mutant powers & abilities. Hone your powers in training mode & then move up the ranks in Versus & Arcade. 3D fighting arenas, aerial combat, finishing moves & realistic costumes give you the total X-Men experience.

Activision (Fighting)
Release: 7/00
\$39.95 PSX
\$28.99 Gameboy

GAMEBOY

TITLE	RELEASE	PRICE	TITLE	RELEASE	PRICE
3D Ultra Pinball	11/00	\$28.99	Link Cable Assstd. Colors	06/99	\$7.99
Cruisn' Exotica	10/00	\$28.99	Madden FB 2001	10/00	\$28.99
Crystalis	06/00	\$28.99	NASCAR Racers	09/00	\$28.99
Donkey Kong Country 2	11/00	\$28.99	NBA Jam 2001	10/00	\$28.99
Dragon Warrior 1 & 2	08/00	\$28.99	Pokemon Gold or Silver	10/00	\$28.99
FIFA Soccer 2001	11/00	\$28.99	Scoby Doo	08/00	\$28.99
Gameboy Color System	05/99	\$69.95	The Grinch	10/00	\$28.99
Light Magnifier Assstd.Ctrs	01/00	\$7.99	Warlock	07/00	\$28.99



'POKEMON GOLD' Red, Blue, Yellow and now GOLD!!! This cart contains over 250 Pokemon including the original 150. Each Pokemon leads to more variation so collect the critters and then fight it out with others.

Nintendo (Adventure)
Release: 10/00
Gameboy
'POKEMON SILVER'
Release: 10/00
\$28.99
\$28.99

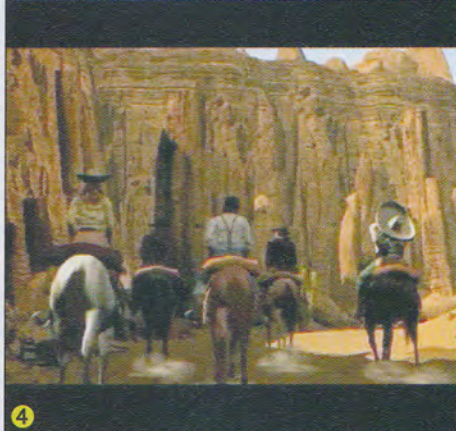
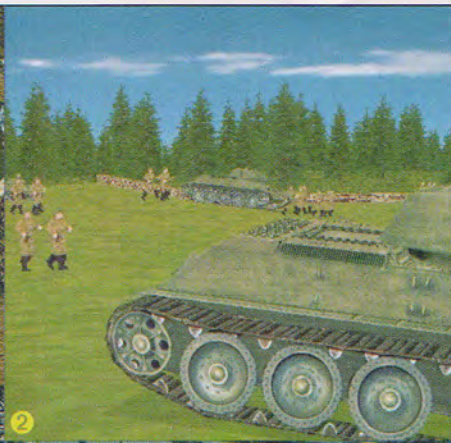


'OGRE BATTLE 64: PERSON OF LORDLY CALIBER' Develop warriors, master magic spells, & balance unit strengths. Three scenarios in huge 3D worlds encompass 35 battles & missions. New classes of allies, enemies & monsters. Equip your armies, set up battle formations & build skill levels of your army. Save your world from the evil Lord Empire.

Atlus (Roleplaying)
Release: 8/00
N64
\$56.95

Visa, MC & Discover accepted. Checks held 4 weeks. Money Orders under \$200 same as cash. COD \$8. Price, release, availability, shipping times & offer not guaranteed & are subject to change at any time. Hardware may require added S&H. Within 10 days defective repaired or replaced at our discretion. After 10 days the manufacturer's warranty applies. All sales final. S&H calculated on a per order, per shipment, and per item basis. The "per order" charge is charged once per order placed, the "per item" charge is charged once for each item ordered and the "per shipment" charge is charged once for each shipment we make to you. For each US order \$10.00 will be allocated to a 12 issue subscription to Computer Games Strategy Plus. Call for details.

	Standard U.S. Mail	Priority U.S. Mail	Express 2 Day	Express 1 Day	Mail To Canada	Mail To The World
Per Order	\$1.00	\$2.00	\$2.00	\$2.00	\$2.00	\$2.00
Per Shipment	\$1.25	\$1.00	\$5.00	\$13.00	\$2.00	\$2.00
Per Item	\$0.75	\$1.00	\$1.00	\$2.00	\$2.00	\$6.00



Μια πρώτη ματιά στα παιχνίδια:

- ❶ **Shattered Galaxies**
Ένα RPG με RTS στοιχεία
- ❷ **Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin**
Μεταφέροντας τις τριοδιάστατες μάχες στη Ρωσία
- ❸ **Sub Command**
Ένα ψάρι, δύο ψάρια, μπλε ψάρια, κόκκινα ψάρια

Οδηγοί στρατηγικής για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια...

- ❹ **Desperados: Wanted Dead or Alive**
Το δεύτερο μέρος του αναλυτικού οδηγού
- ❺ **Alone in the Dark IV: The New Nightmare**
Βρείτε μαζί μας όλα τα μυστικά της στοιχειωμένης βίλας
- ❻ **Baldur's Gate II: Throne of Bhaal**
Ολοκληρώστε την επική αναζήτηση της ταυτότητάς σας



Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΑΣ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ
ΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΜΗΝΑ ΜΕ ΤΟ
**F22 Air Dominance
Fighter**
Σε DVD Box!!!

**ΚΟΥΠΟΝΙ
ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ**

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (12 τεύχη) στο **COMPUTER GAMES MAGAZINE**.
Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των **24.000 δρχ. (70,43 €)**
- για την Κύπρο **25.000 δρχ. (73.36 €)** πληρωτέα στη **Hyperpress A.E.**

Όνοματεπώνυμο: Ηλικία:

Πόλη:

Οδός:

Αριθμός:Τ.Κ.Τηλέφωνο:



**ΚΟΥΠΟΝΙ
ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ**

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (12 τεύχη) στο **COMPUTER GAMES MAGAZINE**.
Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των **24.000 δρχ. (70,43 €)**
- για την Κύπρο **25.000 δρχ. (73.36 €)** πληρωτέα στη **Hyperpress A.E.**

Όνοματεπώνυμο: Ηλικία:

Πόλη:

Οδός:

Αριθμός:Τ.Κ.Τηλέφωνο:



ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....
.....
.....
.....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΠΡΟΣΟΧΗ

Δεν δημοσιεύονται αγγελίες με εμπορικό περιεχόμενο.
Η αγγελία να μην ξεπερνά τις 25 λέξεις.
Η δημοσίευση των αγγελιών έγκειται στην κρίση του περιοδικού.



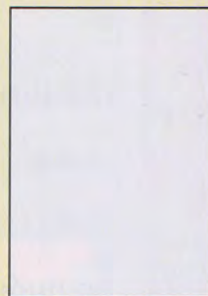
Κουπόνι Συνδρομής

Προς Computer Games Magazine

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Συνδρομών



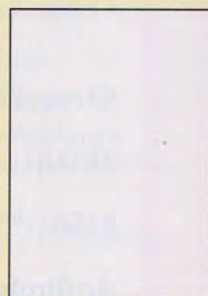
Κουπόνι Συνδρομής

Προς Computer Games Magazine

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Συνδρομών



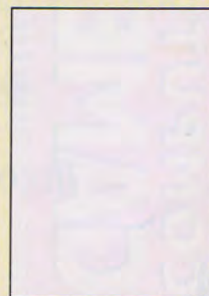
Κουπόνι Αγγελιών

Προς Computer Games Magazine

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Συνδρομών



GAMES CLUB

COMPUTERS & VIDEO GAMES

- ΠΩΛΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ ● ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ● ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΚΑΙ ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ● ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

MYST 3	14900	CIA OPERATIVE	12900
FLY 2	12900	SEGA GT	12900
EROTICA ISLAND	12900	B-17 GUNNER	12900
ATLANTIS LOST EMPIRE	12900	GENESYS	12900
ROLAND GAROS 2001	12900	OPSYS	12900
BEACH VOLLEY	12900	STUNT GP	12900
TROPICO	12900	THEME PARK INC	12900
UEFA CHALLENGE	12900	WAR OF 1812	12900
SKYFIGHTERS 1945	12900	S.W.A.T. 3	16900

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

JOYPAD PC	6500	KEYBOARD ΑΣΥΡΜΑΤΟ	14900
JOYPAD PC ANALOGUE + RUMBLE	12500	3D GLASSES	49900
JOYSTIC	9900	ΣΥΝΔΕΣΗ INTERNET 1 ΧΡΟΝΟ	45000
ΤΙΜΟΝΙ + ΠΕΤΑΛΙΑ	24900	OPTICAL MOUSE	9900
CAMERA USB	24900	3D TEL-MOUSE	9900
MOUSE ΑΣΥΡΜΑΤΟ	14900	MICROPHONE	2900



PSone
42.900



PS2
149.900

ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

INTEL CELERON 800 MHZ / 100, BOARD PC SYSTEMS, VGA TNT2 32MB, 16 BIT S. CARD, 128 DIM, WESTERN DIGITAL 20 G.B. ATA 100, CD - ROM 52X MONITOR 15" ACER, MODEM 56600 MOTOROLA, TOWER ATX, ΗΧΕΙΑ 180 WATT, MOUSE, FLOPY 1, 44, KEYBOARDS.

ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ ΜΕ ΦΠΑ 299.000

INTEL PENTIUM 3 1000 MHZ, QDI ADVANCE 10, VGA G-FORCE 2 32 MB, 16 BIT S. CARD, 256 MB DIM, HDD 20 GB WESTERN DIGITAL, DVD 12X, MONITOR 17" L.G., MODEM INTERNAL 56600 MOTOROLA, TOWER ATX, ΗΧΕΙΑ 240 WATT, MOUSE, FDD 1,44, KEYBOARD.

ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ ΜΕ ΦΠΑ 399.000



SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

Για δέματα
συνεργασίας
και Franchise,
πληροφορίες στο
τηλ.: 9604755

www.gamesclub.gr

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

ΟΛΓΑΣ 24 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 24), περιοχή ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ
ΤΗΛ: 9611670 ΤΗΛ-FAX: 9604755
ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: 10:00-15:30 & 17:30-21:00 ΣΑΒΒΑΤΟ: 10:00-20:00

Games Club
Κέρκυρα
Μεθοδίου 14
τηλ: 0661 - 45166

Amiga House
Ικαρέων 96
Ηράκλειο, Κρήτη
τηλ.: 081 - 220026

Games Club
Σοφοκλή Βενιζέλου & Χειμάρας,
Αγ. Νικόλαος, Κρήτη
τηλ.: 0841-83365



Feel The Creation



CD-R 650MB/74MIN, Packaging: Retail 10-pack, Spindle-25, Sleeve-10



CD-R 700MB/80MIN, Packaging: Retail 10-pack, Spindle-25, Sleeve-10



CD-RW 650MB/74MIN, Packaging: Retail 10-pack



CD-R Audio 74MIN, Packaging: Retail 10-pack, Spindle-25



CD-R Audio 80MIN, Packaging: Retail 10-pack, Spindle-25

Despec Hellas S.A. Creative Department

Η Creation - Optical International Ltd σχεδίασε και κατασκεύασε την **NEA** ολοκληρωμένη σειρά ψηφιακών-οπτικών προϊόντων για να καλύψει όλες τις σύγχρονες ανάγκες και απαιτήσεις σας. Τα Creation είναι premium προϊόντα υψηλών προδιαγραφών και ποιότητας και σας εγγυώνται την ασφάλεια των δεδομένων και της μουσικής σας.



Despec Hellas Group