



# COMPUTER GAMES

## magazine

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

ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!

**ΔΩΡΟ!**

*Corsairs*

**GOLD**

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

# Medieval

Το καλό τρίτωσε στη σειρά

# Total War

## Κάρτες Γραφικών

Τα καλύτερα προϊόντα της αγοράς

## Age of Wonders II

Θαυμάστε τα θαύματα ξανά

## Φάκελος: RPG

Η (προ)ιστορία του DUNGEONS & DRAGONS

### Όλα τα τελευταία Reviews

MoH: Allied Assault



Battle Realms



Gothic



Serious Sam II



HYPHER PRESS III



9 771088 640099

03 >

THE  
**SECRETS of ALAMÛT**

by Paulo Coelho



Το 2ο μέρος

του *The Legend*  
of the prophet & the assassin

θα σας  
συναρπασεί!

PC  
CD



wanadoo

All trademarks are the property of their respective owners.

**ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:**

DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A.

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: 010 9480 000 • Fax: 010 9427 710 • [www.despecmulti.gr](http://www.despecmulti.gr)

ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ

ΑΝΑΞΙΜΑΝΔΡΟΥ 49-51, 542 50 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • Τηλ.: 0310-330292 • **HOTLINE: 0801-11-16801**




1991



2001

www.gamecity.gr

powered by  
 acn  
Ομιλος ALTEC

  
game **CITY** NETWORK

news, reviews, cheats, downloads, on line gaming, comics, forums, chat



Chrome - 42



The Y Project - 32

**6 Editorial**

**8 Μόνιμες Στήλες**

**Alter Ego**

Ο Υπολογιστής μου είπε να το κάνω

**Flashback**

Η Ραδιενεργός Λίμνη με τα Χρυσά Κουτάκια

**Multiplayer Insight**

Μονομάχοι σε διαφορετική αρένα

**14 NewsWire**

**18 Οδηγίες Παιχνιδιού Corsairs Gold**

**20 ΦΑΚΕΛΟΣ: RPG Η (Προ)ιστορία του Dungeons & Dragons**

**28 Age of Wonders II Θαυμάστε τα θαύματα ξανά**

**32 The Y Project**

**34 Medieval: Total War**

**36 Dungeon Siege**

**37 Project Earth**

**38 The Campaigns of La Grande Armee: 1806**

**39 Deus Ex 2**

**40 Soldier of Fortune II Double Helix**

**42 Chrome**

**44 Hardware**

**GeForce4: Απογείωση**

Η νέα γενιά καρτών γραφικών από την nVidia

**Κάρτες γραφικών**

Τα καλύτερα προϊόντα της αγοράς

**48 Reviews**

**Battle Realms**

**Real War**

**Europa Universalis II**

**Medal of Honor: Allied Assault**

**Independence War 2:**

**Edge of Chaos**

**Magic and Mayhem:**

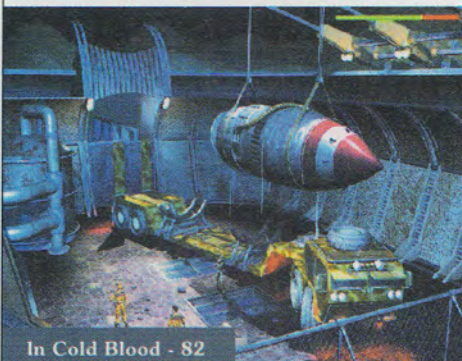
**The Art of Magic**

**MechWarrior 4: Black Knight**

**Sid Meier's SimGolf**



Spider-Man - 96



In Cold Blood - 82



Dungeon Siege - 36

Δεκελείας 52,  
Τ.Κ. 143 43 Ν. Χαλκηδόνα, Αθήνα  
Τηλ: 0102527000 - Fax: 0102525180  
e-mail: cgmag@hyperpress.gr

Εκδότης: Γιάννης Δελής

Δ/ντής Marketing: Γιάννης Αϊδίνης

Αρχισυντάκτης: Γιώργος Κουλίκης

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. Παραγωγής  
& Κυκλοφορίας: Κόνυ Γιαννοπούλου

Διαχωρισμοί - Φιλμ: Hyperpress A.E.

Μοντάζ: Φίλιππος Βανδώρος

Γραμματεία: Λίνα Ζεστού

Συνδρομές: Λίνα Ζεστού  
Ωρες κοινού:  
10:00-16:00  
Δευτέρα-Παρασκευή

Παραγωγή Εντύπου: COPY PRINT A.E.

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.



Soldier of Fortune II Double Helix - 40

Gothic  
Original War  
Takeda  
Heli Heroes  
Tropico: Paradise Island  
Screamer 4x4  
NASCAR Racing 2002 Season  
Serious Sam: The Second Encounter  
Mall Tycoon  
Shadow of Zorro

## 68 Hints & Tips

Project IGI  
In Cold Blood  
Spider-Man

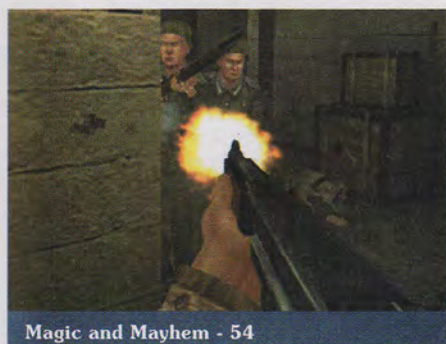
## 102 Cheats

Mall Tycoon  
Heli Heroes  
4X4 Evolution 2  
Europa Universalis II  
Medal of Honour: Allied Assault  
Mechwarrior 4: Black Knight  
Serious Sam: The Second Encounter

## 104 Προηγούμενα Τεύχη

## 106 Αλληλογραφία

## 112 Στο επόμενο τεύχος



Magic and Mayhem - 54



Serious Sam: The Second Encounter - 67

# Ιστορίες καθημερινής (hardware) τρέλας...



**Β**οήθεια συνάνθρωποι! Με αυτή τη φράση καταφεύγουν πολλοί gamers που θεωρούσαν τους εαυτούς τους ευτυχείς κατόχους ενός chipset της VIA σε πολλά και διαφορετικά forums του διαδικτύου αναζητώντας μία λύση στο πρόβλημα που τους βασανίζει. Ήταν... ευτυχείς κάτοχοι μέχρι να εμφανισθεί το πρώτο πρόβλημα με το σύστημα που έμελλε να είναι αξεπέραστο και να χρειάζεται αντικατάσταση του mainboard προκειμένου να ξεπεραστεί.

Τι κοινό έχουν όλοι αυτοί; Για όσους δεν έχουν ακόμα καταλάβει οι κύριοι που συνομιλούν στα Forums της VIA καταθέτοντας χιλιάδες παράπονα διαθέτουν υπολογιστή με mainboard (μητρική πλακέτα) που φέρει chipset της VIA Technologies. Γράφοντας αυτές τις λέξεις ανατριχιάζει ακόμα και ο... γάτος που βρίσκεται στο απέναντι πεζοδρόμιο αφού είναι μόνιμος μάρτυρας μίας μεγάλης αδικίας.

Και αυτό γιατί ένα σοβαρό πρόβλημα στο σύστημα αρκεί για να καταναλώσει πολύ από το χρόνο ενός χρήστη, να απαιτήσει πολύ κόπο, να χρειασθεί χρήματα για επισκευή ή αντικατάσταση κάποιας πλακέτας και τελικά να εκνευρίσει τον παίκτη σε σημείο απελπισίας αφού θα κάνει μαύρα μάτια μέχρι να εγκαταστήσει το νέο τίτλο που μόλις αγόρασε.

Η ιστορία που ακολουθεί είναι πραγματική και δεν έχει καμία απολύτως σχέση με φανταστικά ευρήματα για μυθιστορηματικές απόπειρες παρότι σε ορισμένα σημεία θυμίζει καλοστημένο παραμύθι ή φάρσα της τύχης απέναντι στον γράφοντα. Σημειώνεται επίσης ότι οποιαδήποτε σχέση με πρόσωπα ή πράγματα είναι συμπτωματική.

Όλα άρχισαν ένα απόγευμα του περασμένου Οκτωβρίου όταν ο γράφων επιθυμώντας να προχωρήσει σε ριζική αναβάθμιση -που την σκεφτόταν μήνες πριν,- του απαραιτωμένου πλέον συστήματός του είχε τη φαινή ιδέα να συναρμολογήσει μόνος του το σύστημα. Οι λόγοι είναι απλοί και συνοψίζονται στους εξής δύο. Ο πρώτος αφορά στην ηθική ικανοποίηση ότι κάποιος start up και λειτουργεί άψογα ένα σύστημα που το διαμορφώνει προσωπικά αρχίζοντας από το μηδέν και ο δεύτερος αφορά σε ένα γενικό τεστ γνώσεων περί το hardware οι οποίες αποκτήθηκαν και επαγγελματικά τα τελευταία χρόνια. Σε κάθε περίπτωση, και πιστεύοντας καλοπροαίρετα την άποψη του πωλητή, θα χρειαζόταν ένα (άντε δύο είπαμε εμείς) Σαββατοκύριακα για να ολοκληρωθεί το νέο μας PC αφού οι γνώσεις και η θέληση προϋπήρχαν.

Πρέπει να σημειώσουμε εδώ ότι το κίνητρο

για την αναβάθμιση δεν ήταν άλλο από την ταχύτερη λειτουργία των Windows, την σωστή εγκατάσταση των XP που θα προέκυπτε αργότερα, και φυσικά την κατάλληλη και σταθερή λειτουργία των τελευταίων Office, Internet Explorer και των σχετικών διαδικτυακών εφαρμογών. Φυσικά όσα παιχνίδια και προγράμματα έρχονταν αργότερα θα ήταν καλοδεχούμενα, αφού η υποδομή του hardware θα υπερκάλυπτε το μεγαλύτερο ποσοστό αυτών.

Με τον Celeron να χτυπά στο 1GHz, τα 256 MB μνήμης, την GeForce MX 200 την τελευταία έκδοση του εξομοιωτή για την Amiga (πάθος είναι αυτό), καλύπτεται άνετα η πρόσκαιρη νοσταλγική διάθεση. Κανείς δε ρώτησε όμως τον ξενοδόχο που στην προκειμένη περίπτωση ήταν μία... πλούσια σε δυνατότητες mainboard της VIA.

Στην αρχή εγκαταστάθηκε ο emulator της Amiga που για ευνόητους λόγους μας κράτησε απασχολημένους για πολλές ημέρες και ώρες (600 παιχνίδια είναι αυτά). Αλλά με έναν emulator δεν γίνεται σωστή δοκιμή σε καμία περίπτωση. Η λαχτάρα όμως για τα παλιά παιχνίδια μας κράτησε μακριά από τα σοβαρά βαριά προγράμματα που θα καθιστούσαν αξιόπιστη τη μέτρηση προσφέροντας πληροφορίες για τη σταθερότητα του συστήματος στο πέρασμα του χρόνου.

Όταν σοβαρευτήκαμε εγκαθιστώντας τα πρώτα βαριά προγράμματα που αποτελούσαν και κατάλληλα benchmarks για τη μέτρηση της αξιοπιστίας και της ταχύτητας του PC σε οριακές συνθήκες, προέκυψαν και τα πρώτα προβλήματα.

Όχι βέβαια ότι θα άλλαζε τίποτα αν η διάγνωση της μη σταθερότητας του συστήματος γινόταν από την πρώτη στιγμή, αφού σε κάθε περίπτωση ήταν αφενός ζήτημα τιμής και γοήτρου καθώς επρόκειτο για τον πρώτη απόπειρα συναρμολόγησης ύστερα από χρόνια και επομένως δεν ήταν δυνατόν να ζητηθεί η βοήθεια τεχνικού.

Καλή η QDI, φθηνή λύση με το chipset της VIA ανέφεραν οι φίλοι, μεγάλη διάδοση στην ελληνική αγορά και οικονομική λύση, αναφωνούσαν οι συντάκτες του ειδικού τύπου από τις σχετικές σελίδες τους. Αφού πρόκειται για οικονομική και αξιόπιστη πρόταση, μοιραία λοιπόν ο ανυποψίαστος χρήστης στρέφεται προς αυτή την κατεύθυνση. Βέβαια για να αποδώσουμε τα του καίσαρος... δεν ευθύνεται η QDI για την ολοκληρωτική αναξιοπιστία του συστήματος σε επίπεδο κατάρρευσης, η οποία σε τελική ανάλυση βασίστηκε στο συγκεκριμένο chipset της VIA Technologies.

Σηγουρα δεν έχουμε κάνει κάποιο λάθος αφού από το κατάστημα έγιναν όλα τα απα-

ραίτητα benchmarks και διαπιστώθηκε ότι δεν υπάρχει πρόβλημα στο hardware. Με άλλα λόγια αποδείχθηκε ότι έγιναν αυτά ακριβώς που θα έκανε ένας εξειδικευμένος τεχνικός συναρμολόγησης σε μία γραμμή παραγωγής μεγάλου κατασκευαστή. Ο τεχνικός που είδε το σύστημα το μόνο που είχε να προσάψει ήταν ότι το CD-ROM έμπαινε τρία χιλιοστά μέσα και δεν ήταν... στην ευθεία με το Recorder, επιχειρώντας να θέσει το πρώτο απαξιωτικό επιχείρημα εναντίον μας ενώ βλέποντας το εσωτερικό του συστήματος λίγο έλειψε να γίνουμε συνάδελφοι και να αρχίσουμε την ανταλλαγή γνώσεων...

Μετά από εβδομάδες αναζητήσεων λοιπόν στα forums, με e-mails σε ομοιοπαθούστες, αναζήτηση στα posts για παρόμοια προβλήματα σταθερότητας και πιθανές λύσεις, download των τελευταίων drivers στα σχετικά site ήρθε και το πρώτο τηλεφώνημα από φίλο ο οποίος ήταν και αυτός απεγνωσμένος με το σύστημά του. Μαντέψατε το mainboard; QDI με chipset της VIA!!! Εκείνη τη στιγμή κατέρρευσε και το τελευταίο -αστηρικό σε κάθε περίπτωση- σενάριο περί σύμπτωσης!

Η ακόλουθη απορία λοιπόν χαρακτηρίζεται τουλάχιστον εύλογη: Πρέπει να γίνουμε όλοι power users για να εγκαταστήσουμε ένα παιχνίδι ή κατ'επέκταση μία σοβαρή εφαρμογή χωρίς να απαιτείται στη συνέχεια... format και πολλαπλές εγκαταστάσεις των Windows; Με τα φθηνά chipset της VIA σε συγκεκριμένους συνδυασμούς με φθηνά mainboard φαίνεται ότι έτσι πρέπει να συμβαίνει. Μην είστε σίγουροι ωστόσο ότι με τα chipset της Intel και τα high end mainboards εξασφαλίζεται πλήρης συμβατότητα με το hardware και το software απανταχού της υφελίου, (μόνο άσχετοι θα υποστήριζαν κάτι τέτοιο για ένα σύστημα εντελώς ανοικτής αρχιτεκτονικής όπως είναι το PC).

Πλέον όταν επιθυμούμε ένα σύστημα αξιόπιστο, γρήγορο και φθηνό το πρώτο που θα προσέξουμε ιδιαίτερα θα είναι ο κατασκευαστής του mainboard και κατά δεύτερο λόγο το chipset.

Η ιστορία που προηγήθηκε είναι πραγματική και συνέβη στον νέο αρχισυντάκτη του περιοδικού που υπογράφει το παρόν κείμενο και στο εξής θα υπογράφει τη στήλη Alter Ego που ενδέχεται να μετονομασθεί.

Εξιστορώντας την προηγουμένη κατάσταση φαίνεται ότι κερδήθηκε αυτομάτως η συμπάθεια του εκδότη που μας παραχώρησε αμέσως τη στήλη του για μία έκτακτη δημοσίευση. Ευχαριστούμε για τη φιλοξενία.

Ποιος εχρήθηκε "πάντα τέτοια" να παρουσιασθεί αμέσως μπροστά μου!

Σταμάτης Λούβρος

# GAMEPRO®

ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΑ VIDEOGAMES

Στο GamePro Απριλίου:

**Xbox:**

Η νέα κονσόλα της Microsoft είναι εδώ. Διαβάστε τα πρώτα reviews



**Dragonball Z:**

Η γνωστή σειρά anime έρχεται στις κονσόλες νέας γενιάς!

**GameCube:**

Οι τελευταίες πληροφορίες πριν το λανσάρισμα!



και όπως πάντα τα πιο hot news, previews και reviews

# Ο Υπολογιστής μου είπε να το κάνω

**D**oom, Carmageddon, Quake, Grand Theft Auto και Hooligans είναι μερικοί μόνο από τους τίτλους παιχνιδιών που έχουν απασχολήσει την 'κοινή γνώμη', τα ΜΜΕ και τους διαφόρους 'ειδικούς' για το βίαιο (και μη-πολιτικά ορθό) περιεχόμενό τους. Έχοντας την ευκαιρία την περασμένη εβδομάδα να πάρουμε μια πρώτη γεύση από τον επερχόμενο τίτλο της Raven Software, Soldier of Fortune II: Double Helix, μπορούμε να σας διαβεβαιώσουμε πως είναι ζήτημα χρόνου μέχρι να προστεθεί το SoF II, στο πάνθεον των 'σατανικών' παιχνιδιών. Η αλήθεια είναι ότι μερικά από τα screenshot του παιχνιδιού ήταν τόσο 'αιματηρά' που για αυτό το λόγο πήραμε την απόφαση να μην δημοσιεύσουμε μερικά από αυτά στο preview του παιχνιδιού που ακολουθεί στις σελίδες του περιοδικού μας. Πρόκειται για μια απόφαση που πήραμε βασισμένοι σε αισθητικά κριτήρια και όχι πιστεύοντας ότι τα παιχνίδια που παίζουμε στους υπολογιστές μας έχουν σχέση με την βία που, δυστυχώς, υπάρχει στις κοινωνίες μας. Η θεωρία ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και ο τρόπος με τον οποίο αναπαριστούν την πραγματικότητα, ευθύνονται για ένα σημαντικό ποσοστό της αληθινής βίας που 'στολίζει' καθημερινά τα αστυνομικά δελτία ειδήσεων, δεν είναι καινούργια. Η αλήθεια είναι ότι, όσο και αν αυτό φαίνεται υπερβολικό και παράδοξο, η θεωρία προϋπήρχε των videogames- όπως τουλάχιστον τα γνωρίζουμε στις μέρες μας.

Την σημερινή θέση που έχουν σήμερα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σαν μέσο διασκέδασης και ψυχαγωγίας, είχαν στην δεκαετία του '50 τα γνωστά σε όλους μας φλιπεράκια. Αν και για τους περισσότερους από εμάς πρόκειται για εντελώς άκακα τεχνικά παιχνίδια, που ελάχιστα θα προβληματιζόμασαν ακόμα αν βλέπαμε και τα δικά μας παιδιά να παίζουν, είναι γεγονός ότι την ίδια εποχή πολλοί ήταν οι 'ειδικοί' που τόνιζαν την διαφωνία τους με αυτού του είδους την ψυχαγωγία. Για την συμβατική αντίληψη της εποχής, το φλιπεράκι ήταν ένα παιχνίδι τύχης κάτω από τον έλεγχο του τοπικού υπόκοσμου.

Ξεφυλλίζοντας ένα αμερικανικό περιοδικό ενημερωτικής ύλης του '50 δεν θα δυσκολευτούμε να βρούμε εκφράσεις σχετικά με το φαινόμενο της τότε εποχής που εύκολα μας θυμίζουν συζητήσεις του σήμερα. Πρόκειται για 'μία σατανική απάτη' και 'μία πηγή αιμορραγίας εκατομμυρίων δολαρίων'... σχολίαζαν μερικοί ενώ ταυτόχρονα τόνιζαν ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι 'σε κάποιες περιπτώσεις σπρώχνει τον κόσμο προς το έγκλη-

μα για να μπορέσουν με αυτό τον τρόπο να βρουν τα χρήματα και να ικανοποιήσουν την εμμονή τους'- και έτσι πολλές αμερικανικές πολιτείες προχώρησαν σε απαγορευτικές διατάξεις για τα... φλιπεράκια.

Όσο όμως και αν είναι πειρασμός να σημειώσουμε τις ομοιότητες- ακόμα και στην φρασεολογία που χρησιμοποιείται- δεν πρέπει να ξεχνάμε πως υπάρχουν και σημαντικές διαφορές στην συζήτηση που έχουμε στις μέρες μας. Η θεωρία ότι η βία που περιέχεται στα παιχνίδια που παίζουμε έχει σχέση με την αληθινή βία στον αληθινό κόσμο που ζούμε, ποτέ δεν ήταν πιο κατοχυρωμένη στην κοινή αντίληψη. Σε μια έγκυρη έρευνα που έγινε στην Αμερική το 1999 πάνω στο συγκεκριμένο θέμα, το 83% των ερωτηθέντων απάντησαν ότι πιστεύουν ότι η βία στην τηλεόραση συνεισφέρει στην βία της αληθινής ζωής και ακολουθούσε με 74% και 72% η ίδια άποψη με αναφορά στα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια και τους βίαιους στίχους των τραγουδιών(!), αντίστοιχα.

Τι συμβαίνει όμως πραγματικά; Είναι αλήθεια ότι υπάρχει σχέση μεταξύ αυτών των δύο; Παίζοντας μερικές αποστολές στο SoF II, πώς μας έκαναν να αισθανθούμε; Πήγαμε σπίτι μας και αρχίσαμε να επιδεικνύουμε τα σημάδια της βίας που μας άφησαν οι αιματηρές γραφικές σκηνές του παιχνιδιού; Μάλλον όχι, όπως πολύ βολικά μπορεί να ισχυρίζονται οι υπεύθυνοι για το μακελειό που έγινε στο σχολείο του Columbine τον Απρίλιο του 1999. Οι περισσότεροι από εμάς βρήκαμε το SoF II να είναι περισσότερο διασκεδαστικό, παρά εφιαλτικό- περισσότερο ψυχαγωγικό, παρά επικίνδυνο. Μερικές ώρες, όχι και τόσο εγκεφαλικής δράσης αποδείχτηκαν να έχουν περισσότερο ένα 'καθαρτικό' χαρακτήρα από την ένταση της καθημερινής εργασίας και της εκπλήρωσης των χρονοδιαγραμμάτων, παρά μια εμπειρία απευαισθητοποίησης από την βία και των συνεπειών της, όπως πολλοί ισχυρίζονται.

Πώς όμως εξηγείται το πόσο βαθιά κατοχυρωμένη είναι σήμερα η θεωρία που ισχυρίζεται ότι υπάρχει σύνδεση μεταξύ της βίας στις θόνες μας και στις κοινωνίες μας; Ο λόγος που συμβαίνει κάτι τέτοιο είναι ότι τα τελευταία χρόνια έχουν κάνει την εμφάνισή τους πολλές μελέτες πάνω στην τηλεόραση, τις ταινίες και τα videogames που φαίνεται να δίνουν την πιστοποίησή τους στις σχετικές θεωρίες, κάνοντας πολλούς να πιστεύουν ότι τώρα πια έχουμε να κάνουμε με ένα φαινόμενο που έχει αποδεχθεί επιστημονικά. Σκαλίζοντας όμως την επιφάνεια όλων αυτών των ερευνών και προχωρώντας ένα



βήμα πέρα από τα απλοποιημένα πρωτοσέλιδα των εφημερίδων αυτό που αντιλαμβανόμαστε είναι ότι καμιά από αυτές δεν αποτελεί επιστημονική απόδειξη ενώ πολλές από αυτές περιέχουν λανθασμένα στατιστικά στοιχεία στα συμπεράσματά τους. Αυτή είναι η περίπτωση με την πιο πρόσφατη έρευνα που είδε το φως της δημοσιότητας στα τέλη της περασμένης χρονιάς από την Αμερικανική Ακαδημία Παιδιάτρων. Σύμφωνα με αυτό το έγγραφο υποστηρίζετε ότι υπάρχει σύνδεση μεταξύ της βίαιης συμπεριφοράς των νέων και την ψυχαγωγία με βίαιο περιεχόμενο. Παρόλα αυτά, πολύ βολικά, αφήνονται εκτός έρευνας μερικά πολύ ενδιαφέροντα και σημαντικά στατιστικά στοιχεία που δείχνουν ότι ενώ έχουμε μια αύξηση της βίας στα παιχνίδια που παίζονται, την ίδια χρονική περίοδο τα στατιστικά στοιχεία για την παιδική εγκληματικότητα στην Αμερική έχουν καθοδική πορεία!

Το σήγουρο είναι ότι το θέμα είναι πολύ πιο πολύπλοκο από ό,τι θέλουν να μας κάνουν να πιστέψουμε μερικοί. Τα ερεθίσματα που παίρνουμε μέσα από την οθόνη του υπολογιστή μας μπορεί να έχουν εντελώς διαφορετικά αποτελέσματα από άνθρωπο σε άνθρωπο και είναι μια θλιβερή απλούστευση να υποθέτουμε πως οι άνθρωποι έχουν αντανakλαστικές αντιδράσεις στα ερεθίσματα που τους δίνονται. Πολύ απλά οι άνθρωποι δεν είναι οι γνωστοί σκύλοι του Ιβάν Παυλώφ και όσοι υποστηρίζουν ότι μπορεί να δοθεί μια 'επιστημονική' εξήγηση αιτίας και αποτελέσματος σε τέτοιου είδους νοητικών προβλημάτων, είτε έχουν υπερεκτιμήσει την κατάσταση που βρίσκεται η επιστήμη πάνω στο συγκεκριμένο θέμα. Την καλύτερη απάντηση σε όλες αυτές τις 'επιστημονικές' θεωρίες έδωσε ο καθηγητής του MIT, Henry Jenkins, σε μια πρόσφατη επιστολή του προς Αμερικανική Ακαδημία Παιδιάτρων, όπου σημείωσε: 'Η επιρροή των ΜΜΕ είναι η αυτόματη αμερικανική [και όχι μόνο...] απάντηση στο πρόβλημα της βίας'. 'Φαίνεται να έχουμε μια εμμονή με την επιστημονική και ιατρική αυθεντία... πιστεύοντας ότι μπορούμε να υποβάλλουμε την ανθρώπινη κουλτούρα σε εργαστηριακά πειράματα και να έχουμε τις απαντήσεις για την ανθρώπινη συμπεριφορά... όπου το πιο αξιοπερίεργο σε αυτή την προσπάθεια είναι ότι τελικά στρεφόμαστε προς την ψευδοεπιστήμη για να πάρουμε αυτές τις απαντήσεις'.

Την επόμενη φορά που θα ακούσετε αυτές τις θεωρίες θα ξέρετε ότι πρόκειται για ψευδοεπιστήμη.



Διαβάστε στο τεύχος Μαΐου:

# PS2 Magazine



## ISS 2

Το πιο πετυχημένο ποδοσφαιράκι αποκτάει ΣΥΝΕΧΕΙΑ

# V-RALLY 3

Όλα τα πρώτα στοιχεία που καταφέραμε να μάθουμε!

ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ ΣΤΟ DVD 06

- 18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER
- AIRBLADE
- BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
- DARK CLOUD
- DROPSHIP
- ICO
- PARRAPA THE RAPPER 2
- PRO EVOLUTION SOCCER
- SPLASHDOWN
- THIS IS FOOTBALL 2002
- TOP GUN: COMBAT ZONES
- WWF SMACKDOWN: JUST BRING IT!

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

MULTIMEDIA TIPS



# STAR WARS Η Αυτοκρατορία ΕΠΙΤΙΘΕΤΑΙ ΣΤΟ PS2!



σχεδιασμός με PlayStation 2

**VIRTUA FIGHTER 4**

Το καλύτερο fighting game της SEGA πριν από PS2

# JAK & DAXTER Ο πλήρης οδηγός στρατηγικής



# Η Ραδιενεργός Λίμνη με τα Χρυσά Κουτάκια



**Π**ρέπει να μείνουμε εδώ και να κρατήσουμε το πέρασμα, μουρμούρισε ο Άκσελλ-περισσότερο στον εαυτό του παρά στους συντρόφους του. Η ευλογημένη πανοπλία του ιερέα-πολέμαρχου ήταν ήδη βαμμένη κόκκινη, το αλλόκοτο αίμα των τρωλ ακόμα φρέσκο επάνω στα καρφιά του επιβλητικού θώρακα. Το συμβούλιο της βασιανισμένης New Phlan είχε ζητήσει από την ατρόμητη ομάδα να καθαρίσει ένα τετράγωνο της πόλης από τα απαίσια τέρατα του Tyranthaxus που είχαν φωλιάσει εκεί. Κανείς όμως δεν τους είχε προειδοποιήσει για τα αιμοδιψή τρωλ που τους περίμεναν ανάμεσα στα χορταριασμένα ερείπια της κάποτε περήφανης πόλης.

Η μάχη ήταν χασομή κι έντονη, μα όλοι τους είχαν πολεμήσει γενναία και έξυπνα: ο Μιστανθάλας το ξωτικό, θέριζε τα μακρουλά άκρα των γλοιωδών πλασμάτων με χαρακτηριστική ευκολία, οι σχεδόν χορευτικές κινήσεις του όλο χάρη και μεγαλοπρέπεια, το πρόσωπό του γαλήνιο και ψύχραιμο. Πιο πίσω, ο Σερτιόλ υπερασπιζόταν γενναία με τα δύο του λαμπερά σπαθιά την Ελένταν από ένα δικέφαλο και φρικιαστικό τρωλ. Το ξωτικίσιο τόξο της αμιλητής πολεμίστριας είχε πάρει φωτιά και πίσω από την κάλυψη των συντρόφων της, είχε κάνει μια βροχή από φωτεινά βελη να κατακρεουργήσει τα λυσσασμένα τέρατα. Ο πολυμήχανος Ρήγκμπυ είχε φροντίσει να απομακρυνθεί από τη μάχη και μουρμουρίζοντας ακαταλαβίστικες συλλαβές μυστικισμού έκαιγε από μακριά τα τέρατα με τα πανίσχυρα ξόρκια του. Εντωμεταξύ, ο Λόρδος Τάντορ και ο Γούλφτζωζ είχαν χιμήξει άφοβα μέσα στην πρασινοπτή μάζα των τρωλ-τα αστραφτερά τους σπαθιά να μοιράζον απλόχερα και χωρίς διακρίσεις τον θάνατο στα σιχαμένα τέρατα γύρω τους. Η ομάδα είχε δράσει σαν ένα μυαλό κι ένα χέρι και είχε νικήσει.

Τώρα όμως, ενώ στέκονταν όλοι στο στενό πέρασμα με τον Άκσελλ μπροστά τους, μπορούσαν να ακούσουν πλάσματα να μιλούν με έντονους και δυσνόητους βρυχηθμούς πίσω από την επόμενη γωνία. Η Βέιντα όμως, η οποία είχε γίνει ένα με τις σκιές και προχωρούσε σιωπηλή και αθέατη πλάι από την ομάδα, αναγνώρισε την απαίσια διάλεκτο και ψιθύρισε με απέχθεια μέσα από τα σκοτάδια, 'Ορκςς...'

Στην χρυσή δεκαετία του 80, το Dungeons & Dragons της TSR ήταν στα φόρτε του- το παιχνίδι/χόμπι/φαινόμενο/νοοτροπία αναφέρεται μάλιστα για πρώτη φορά σε κινηματογραφική ταινία, στο πιο cult κατασκευάσμα όλων των εποχών, το E.T. του Steven Spielberg. Η μεταμόρφωσή του όμως είχε ήδη

αρχίσει: δεν ήταν πια κάτι που έπαιζαν μόνο οι 'σπασίκες' φοιτητές, ούτε οι 'αργόσχολοί' έφηβοι...είχε αρχίσει να μεταλλάσσεται σε κάτι πιο ώριμο, πιο βαθύ και ουσιώδες. Παράλληλα, ο κόσμος άρχισε να (ανα)γνωρίζει την χρησιμότητα και την αξία των ηλεκτρονικών υπολογιστών της εποχής, τόσο σε επαγγελματικές εφαρμογές όσο και στον τομέα της ψυχαγωγίας. Το πάντρεμα λοιπόν των δύο κόσμων ήταν αναπόφευκτο και το αποτέλεσμα της συνένωσης θρυλικό.

Το 1998 κυκλοφόρησε από την Strategic Simulations, Inc (SSI) το Pool of Radiance, το πρώτο Role Playing Game για υπολογιστή που χρησιμοποιούσε τόσο πιστά τους κανόνες του κλασικού 'επιτραπέζιου' και που κατόρθωνε να αποδώσει κάποια από την ατμόσφαιρα του μαγικού αυτού κόσμου. Η SSI ήθελε να δώσει στους παίκτες την ευελιξία και την δυνατότητα να μεταφέρουν τους αγαπημένους χαρακτήρες τους από τα pen & paper (βλέπε πρώτη παράγραφο...). Έτσι, οι μηχανισμοί του P.O.R προέβλεπαν την χρήση όλων των φυλών και των κλάσεων από την παλιά, καλή 2nd Edition και έτσι μπορούσατε να φτιάξετε όλους τους χαρακτήρες όπως ακριβώς θέλατε (από το να βάλετε 18 σε όποιο από τα έξι στατιστικά θέλατε- ή και όλα, μέχρι να αλλάξετε την εμφάνιση του ήρωά σας στον χάρτη της μάχης). Φτιάχνατε λοιπόν μια αρκετά μεγάλη ομάδα από έξι ήρωες (στον δρόμο μπορούσατε μάλιστα να βάλετε και άλλους δύο NPC στην παρέα) και αναλαμβάνατε να βοηθήσετε την πόλη της Phlan η οποία έχει δεινοπαθήσει από τον Tyranthaxus και τις σατανικές ορδές των βοηθών του και στην συνέχεια να βρείτε την θρυλική Pool of Radiance. Η μηχανή του παιχνιδιού ήταν κάτι το εκπληκτικό και μπόρεσε να επιβιώσει πολλά χρόνια με λίγες μόνο μετατροπές. Η οθόνη χωρίζεται στο παράθυρο πάνω αριστερά με την άποψη πρώτου προσώπου του κόσμου, ένα παράθυρο κάτω με τα στοιχεία της ομάδας κι άλλο ένα δεξιά με τα μενού και τις περιγραφές. Όλα ωραία και απλά, όπως μας είχαν συνθηθεί και το Bard's Tale, το Might and Magic και άλλα role-playing της εποχής. Το πραγματικά επαναστατικό είναι ότι όταν ξεκινούσε μια μάχη, το στήσιμο άλλαζε ριζικά και βλέπατε μια κάτοψη του πεδίου μάχης, με τους ήρωες και τα τέρατα σαν μινιατούρες σε τραπέζι. Μπορούσατε έτσι να υπολογίζετε κινήσεις, γωνίες, πεδία δράσης για τα ξόρκια καθώς επίσης και τακτικές όπως να κλείνετε στενά, να καλύπτετε τους μάγους και τους τοξότες, να παγιδεύετε και να στήνετε ενέδρες και άλλα πολλά. Επίσης αξέχαστη ήταν και η ροή του παιχνιδιού η οποία κάθε

άλλο παρά γραμμική ήταν- μπορούσατε να ακολουθήσετε οποιαδήποτε από τις αποστολές θέλετε, να διακόψετε και να επιστρέψετε πάλι αργότερα ή να προχωρήσετε με το κυρίως σενάριο. Στον δρόμο βρίσκατε και διάφορα στοιχεία για το ποιος μπορεί να είναι το 'μεγάλο κεφάλι' πίσω από όλα, για την ιστορία της πόλης και ευκαιρίες να αποφύγετε μάχες μέσω πονηράδας ή διπλωματίας. Με δύο λόγια έπρεπε να χρησιμοποιήσετε και λίγο το μυαλό σας, πέρα από την επιθετικότητά σας.

Το Pool of Radiance ήταν το πρώτο παιχνίδι της σειράς που έγινε γνωστή με το όνομα Gold Box (λόγω του χρυσαπού πακέτου). Ακολούθησε το Curse of the Azure Bonds το 1989 το οποίο συνέχισε την ιστορία από το σημείο που σώσατε την Phlan και σας έβαζε αντιμέτωπους με την New Alliance. Το Secret of the Lance (1990) ήταν το τρίτο επεισόδιο και προσέθεσε περισσότερες ευκαιρίες για role-playing, ενώ έναν χρόνο αργότερα, η σειρά ολοκληρώθηκε με το Pool of Darkness, όπου πια οι χαρακτήρες σας είχαν φτάσει θεία επίπεδα (από 25 και πάνω!). Όμως, ο μυθικός κόσμος του Forgotten Realms ήταν (και καλώς ή κακώς παραμένει και σήμερα) ο πιο γνωστός ή έτσι ήταν σχεδόν υποχρεωτική μια ακόμα εποποιία στον πλανήτη του Faerun. Το 1991 λοιπόν κυκλοφόρησε το Gateway to the Savage Frontier το οποίο διαδραματιζόταν στον πιο αφιλόξενο και παγωμένο βορά και που ολοκληρώθηκε με το Treasures of the Savage Frontier (1992). Το 1990, η SSI αποφάσισε να συμπεριλάβει στο παιχνίδι και τον αγαπημένο και ρομαντικό κόσμο του Dragonlance με το Champions of Krynn, το οποίο ακολούθησε το Death Knights of Krynn (1991) και το Dark Queen of Krynn (1992).

Σχετικά πρόσφατα κυκλοφόρησε και το Pool of Radiance 2 το οποίο αν και συμπαθητικό, δεν κατάφερε να ρίξει το καταξίωμένο (και ελαφρώς υπερποπτικό) Baldur's Gate από την κορυφή. Για άλλη μια φορά παρατηρείται μια 'χαλάρωση' καθώς απομακρυνόμαστε από τους 'παλιούς καιρούς'...Τώρα φτάνει η (για μερικούς) υπερβολικά απλοποιημένη 3rd Edition; Η ακραία διάδοση και εξευτελιστική πια εμπορικοποίηση ιερών θεσμών και εννοιών (βλέπε Αρχοντα των Δαχτυλιδιών) που έχει μετατρέψει κάτι το ξεχωριστά ρομαντικό σε μόδα και 'trendy' απασχόληση για τις μάζες (μέχρι να τη βαρεθούν και να προχωρήσουν σε κάτι άλλο); Ποιος ξέρει... Η στήλη πάντως δεν θα πάψει να θυμάται με ένα μελαγχολικό χαμόγελο τα παλιά, καλά και απλά πράγματα- και τα θρυλικά Χρυσά Κουτάκια είναι σίγουρα μέσα σε αυτά.

Χρήστος Ι. Κουβόπουλος



Τηλεφώνησε

Τώρα και άσε τους άλλους να ...

## ψάχνουν!

Διαθέσιμα για: SAGEM & NOKIA 3210 / 3310 / 3330 / 6090 / 6110 / 6130 / 6150 / 6210 / 7110 / 8110 / 8210 / 8310 / 8850 / 9000 & 9110

PlayStation 49239	COMPUTER GAMES 49706	Dreamcast™ 49705	FIFA 2004 41236	FIFA 2004 41235	GAMEBOY ADVANCE 49702	GAMEPRO 49701	GRAN TURISMO 3 45264
Nintendo 49698	ROM 49696	NINTENDO 64 49697	PS2 55111	PS2 49694	PS magazine 49693	PS one. 49692	XBOX 49691
I ♥ nickKOS 67111	I ♥ EVA 67110	Eu 73207	Χρήστος 59337	Μαρία 59176	KATEPINA 59004	Γιώργος 59237	Άννα 59091
79109	79108	75048	49700	45261	NO SMOKING! 49679	53249	IMGAY 51144
Big Brother 61136	75043	AMANA TAKAPAPATA 61132	Τα μου. 73208	61128	41218	INSERT COIN! 73065	71013
75040	49669	79088	55100	75032	ΜΕΛΥΚΙΣ 73205	71015	71088
67112	79096	75034	Έχω 73204	73202	Ελα Αλέκο... 73201	51130	55080
MEINA Warrior Princess 61134	75035	75037	GAME OVER 73199	Καρόλ 73198	Ούτε με... 73197	65133	49285
41229	87003	41228	Αδιέξοδο 73195	ΑΠΟΚΛΕΙΕΤΑΙ 73194	Κλειστό 73189	79073	55069
BLADE RUNNER 61130	67108	53248	55099	I love you 67105	think pink 55098	Respect my authority!!! 55086	JAIL WALK 79049
TOP GUN 61129	53247	87002	Επιστροφή αγάπης 73188	55097	53229	71100	007 61024
71111	41227	Ε πολιτής 73209	53228	trust no one 73186	51143	71099	71025
ΓΚΟΛ 41225	77390	43053	71104	67102	47157	EX! Ver! 67094	79067
71110	79085	77388	Asta lavista 61126	RAIDER 61125	51141	TI KOITÁS? 71098	53296
77387	77385	71109	67101	53226	oops! 49646	KREAM 79075	77336
53245	55104	79084	You only live 4x once 73181	GOOD GIRLS GO 2 HEAVEN BAD GIRLS EVERYWHERE 73176	Get a life 73175	SCHUMACHER 45224	71094
53243	53240	79081	Genius at work 73174	75031	2SEXY4U 73170	Winner! 77348	50000 41116
79080	53238	53237	41188	49629	41187	FERRARI 45117	ΔΕΚ 41127
53236	77384	67107	41186	77379	41183	Ferrari 45091	ΒΡΥΛΟΣ 41145
77383	71107	55103	41182	41181	41180	45127	PANATHINAIKOS FC 41152
53234	77382	71106	41179	VISA 73166	Μενού 73164	45144	NOKIA 49483
79077	53233	53232	29048 73162	51137	55096	45225	NOKIA 49487
41220	41219	55101	NOZAR 77375	BAD BOY 77374	51133	I LOVE 45140	Nokia 49477

## ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΝΕΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ LOGOS & RINGTONES!

37377 Στα δύσκολα σε θέλω-Ελένη Δήμου	37188 Ανθρωπος Εμπιστοσύνης-Α.Παπαδοπούλου	27535 Cry-Michael Jackson	13026 Eye of the tiger-Survivor	15029 Looney Tunes
37376 Χειμωνιάτικα μπαρ-Εκείνος & Εκείνος	37091 Δεν έχω Χρόνο-Μ.Κατζηγιάννης	29298 Sexual Guarantee-Alcazar	13023 Smoke on the water-Deep Purple	15016 Coca Cola
37375 Μια βουτιά στο κενό-Γιάννης Κόταρας	37121 Σπασμένο Καράβι-Δ.Μπόσσης	29296 Together forever-Rick Astley	13021 Final Countdown-Europe	15013 Beverly Hills 90210
37385 Έλα να με τελειώσεις-Αντώνης Ρέμος	07507 Έρχονται Χρόνια δύσκολα-Καζαντζίδης	29300 My sacrifice-Creed	15064 X-Men theme	15012 Baywatch
37386 Δεν έχω που να πάω-Αντώνης Ρέμος	35278 Η Ημέρα εκείνη δεν θ'αργήσει-Δ.Γαλάνη	29297 Trouble-Cypress Hill	15059 Transformers	05049 Χελωνοιτζάκια
07620 Όλα σε θυμίζουν-Χάρης Αλεξίου	37208 Μην έρθεις ξανά (remix)-Γ.Βαρθής	29303 Tarantoula-Faithless	15050 Teletubbies theme	15048 Superman
07621 Αν με αγαπάς-Γιάννης Δόξας	37108 Αχ Κορίτσι μου-Γ.Πλούταρχος	29299 Rock the party-Five	17053 Pulp Fiction	15060 Twin Peaks
07624 Παιζεις με τη φλόγα-Νίκος Κουρκούλης	37123 Σαν να είσαι εδώ-Γ.Πλούταρχος	29294 You give me something-Jamiroquai	17060 Star Wars	15030 McGyver
07626 Μην απορείς-Νίκος Κουρκούλης	37129 Φίλε-Γ.Πλούταρχος	29301 Family affair-Mary J Blidge	17039 James Bond	15021 DragonballZ
07628 Δεν έχω που να πάω-Αντώνης Ρέμος	37238 Μάτι δεν κατάφερα να κλείω-Γ.Λεμπέσης	29302 I'm so crazy-Parl-T-One Vs INXS	15023 Fame	15031 Magnum
37213 Τι σου'κανα και πίνεις-Οι Απέναντι	37103 Φίλε-Γ.Λεμπέσης	29295 You can't change me-Roger Sanchez	15061 Woody Woodpecker	15011 A-Team
37370 Γελο-Δέσποινα Βανδή	37024 Το Κοριτσάκι σου-Δ.Βανδή	29304 Fade-Staind	15037 Muppet Show	15009 Animaniacs
37369 Απλά τα πράγματα-Καίτη Γαρμπή	37044 Το Γαστρικό-Δ.Βανδή	37171 Can not get You out of my Head-Minogue	15063 X-Files	15002 Kung Fu
37372 Το κορίτσι της Disco-Σάκης Ρουβάς	35288 Μπραζιλέιρο-Ν.Πορτοκαλόγλου	37323 Music's no good without you babe-Cher	15033 Married with children	11006 Ολυμπιακός
37306 Οι σκιές-Νότης Σφακιανάκης	37018 Μάυρη Λίστα-Α.Δημητρίου	29243 Rapture-Ilo	15047 Star Trek	11004 AEK
35291 Έτσι είναι οι Σχέσεις-Ηρώ	37240 Ποιος να συγκριθεί μαζί σου-Α.Ρέμος	37239 Sex & drugs & house-D-Deviis	15046 South Park	11005 Πανοθηναϊκός
37366 Σ'αγαπάω-Γιώργος Αλκαίος	37125 Πάλι απ'την Αρχή-Α.Ρέμος	37244 I'm a Slave 4U-B.Spears	15041 Sesame Street	11007 ΠΑΟΚ
37271 Να το θυμάσαι-One	35066 Το Φιλαράκι-Α.Ρέμος	29274 Bohemian like You-D.Warhols	15040 Scooby Doo	11011 Guantanamera
37341 Στον έρωτα-Γιώργος Μαζωνάκης	37144 Παρόλληλη Αγάπη-Α.Σαμίου	29193 Me gustas Tu-Manu Chao	15042 The Simpsons	11008 Αθλητική Κυριακή
07618 Αν είσαι η αγάπη-Γιάννης Πλούταρχος	37145 Καταζητείται-Ν.Θεοδωρίδου	29265 I'm real-Jennifer Lopez	15036 Monty Python	11009 Champions' League

RINGTONES

**ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ!** Ήχοι κλήσης και για κινητά ERICSSON (T20e-T29-T39), MOTOROLA (V50-V60), ALCATEL (311-511), SAMSUNG (SGH-R200/210) και τα νέα τους μοντέλα, που θα σου σταλούν με SMS εύκολα να παίξουν, χωρίς να χρειάζεται να πληκτρολογήσεις εσύ τις νότες στο κινητό σου!

Ενημερωθείτε για όλα τα διαθέσιμα Logo & Ringtone στο internet: [www.banana.gr](http://www.banana.gr)

# 090 11 234 110

24 ώρες το 24 ωρο!

# Μονομάχοι σε διαφορετική αρένα



Εδώ και αρκετά χρόνια η μεγαλύτερη διαμάχη ανάμεσα στις εταιρίες παιχνιδιών (μάλλον μεταξύ των οπαδών των παιχνιδιών τους) είναι αυτή ανάμεσα στην Westwood και την Blizzard. Όλα άρχισαν με την κυκλοφορία του Warcraft 2 το οποίο αποτέλεσε το αντίπαλο δέος για το Command & Conquer. Αρκετά όμοια στο Gameplay αλλά και με πολλές διαφορές, ιδιαίτερα στη φιλοσοφία, κάθε τίτλος απόκτησε φανατικούς οπαδούς, πολέμιους μάλιστα του "αντίπαλου τίτλου". Η μάχη βέβαια αυτή συνεχίστηκε και με τους επόμενους τίτλους των δυο εταιριών, όπου το Red Alert αντιμετώπισε το Starcraft, ενώ υπήρξε και μια ήττα από την Westwood (συγκρινόμενη με τις προηγούμενες ιστορίες) όπου το action RPG της NOX δεν τα κατάφερε τόσο καλά έναντι στο Diablo της Blizzard. Μετά όμως από αρκετό καιρό ειρήνης ήρθε η ώρα να συνεχιστεί ο πόλεμος, αυτή την φορά όμως σε διαφορετικές κατηγορίες παιχνιδιών, έτσι ώστε η αντιπαλότητα να είναι απλά στο μυαλό των οπαδών του παρελθόντος.

Η Westwood έκανε πρώτη την κίνηση της, κυκλοφορώντας πριν από μερικές ημέρες το Command & Conquer: Renegade, ενώ είχε προηγηθεί ένα multiplayer demo που εγκαταστάθηκε, μέσα σε λίγες ώρες από την κυκλοφορία του, σε χιλιάδες υπολογιστές. Το Renegade, σε αντίθεση με τους προκατόχους του, δεν ανήκει στην κατηγορία των Real Time Strategies. Η στροφή της Westwood ήταν μεγάλη και έτσι ο νέος τίτλος είναι ένα First Person Shooter. Φαίνεται λοιπόν ότι το όνειρο των περισσότερων οπαδών του Command and Conquer γίνεται αλήθεια, καθώς πλέον θα έχουν την δυνατότητα να δούνε τα κτίρια και τα οχήματα του παιχνιδιού από κοντά. Το Renegade εξελίσσεται στον κόσμο του Command & Conquer, μάλιστα χρονικά μπορεί να τοποθετηθεί ταυτόχρονα με το πρώτο παιχνίδι της σειράς, το Tiberian Dawn. Το σενάριο του τίτλου βασίζεται στην γνωστή διαμάχη μεταξύ των GDI, οργάνωσης για την προστασία της γης, και τους διαβολικούς NOD, οι οποίοι επιθυμούν να φέρουν το χάος. Ο παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο του Nick Havoc, ενός Commando των GDI με σκοπό να φέρει σε πέρας διάφορες αποστολές. Για πρώτη φορά στην ιστορία της σειράς δεν θα υπάρχει η δυνατότητα στο single player mode για παιχνίδι με τους NOD. Βέβαια κάτι αντίστοιχο είχε γίνει και στο Yuri's Revenge όπου ο παίκτης δεν μπορούσε να πάρει την τρίτη παράταξη παρά μόνο στο multiplayer. Βέβαια κάτι τέτοιο είναι λογικό καθώς πλέον ο τίτλος δεν

είναι strategy και θα απαιτούσε μεγάλο χώρο και για ένα δεύτερο σενάριο (ήδη το παιχνίδι είναι 2 CD). Η ίδια κατάσταση όμως δεν ισχύει στο multiplayer καθώς εκεί δίνεται η δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν όλες οι μονάδες και από τις δυο παρατάξεις (όχι ότι έχουν μεγάλη διάφορα, όσοι θυμούνται τα γραφικά άλλαζαν μόνο, αλλά είναι ιδεολογικό το θέμα για κάποιους που έπαιζαν μόνο με NOD). Ο τίτλος είναι φανερό πως έχει δημιουργηθεί για να δημιουργήσει αίσθηση στον συγκεκριμένο τομέα. Η εμπειρία του να οδηγείς ένα όχημα που παλιά το έβλεπες από πάνω, καταστρέφοντας μια βάση του αντίπαλου είναι κάτι το ανεπανάληπτο. Πρέπει να επισημανθεί ότι το Renegade δεν είναι απλά ένα first person shooter όπου σκοτώνετε ό,τι κινείται. Ενσωματώνει αρκετά στοιχεία τακτικής, οπότε η συνεργασία ανάμεσα στους παίκτες είναι απαραίτητη. Σαν αντιπροσωπευτικό παράδειγμα μπορεί να δοθεί εκείνο του SPV (όχημα μεταφοράς προσωπικού), όπου ένας παίκτης αναλαμβάνει να το οδηγήσει στην βάση του αντίπαλου ενώ οι συμπαίκτες του βρίσκονται μέσα στο όχημα και περιμένουν για να βγουν έξω στη μάχη. Η πιο σημαντική διάφορα όμως του τίτλου από τα προηγούμενα είναι ότι υποστηρίζει την δημιουργία dedicated server, δηλαδή μπορεί ο καθένας να ανεβάσει έναν server στον υπολογιστή του. Βέβαια κάτι τέτοιο δεν είναι πολύ ρεαλιστικό καθώς το παιχνίδι είναι αρκετά βαρύ, αλλά σίγουρα η δημιουργία dedicated servers σε κάθε χώρα βελτιώνει την ταχύτητα σύνδεσης των παικτών. Το Renegade κυκλοφορεί ήδη στις περισσότερες χώρες και σίγουρα όταν διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα έχει έρθει και στην χώρα μας.

Η Blizzard δεν πρόκειται να κάνει τόσο ριζικές αλλαγές. Μάλιστα θα περιορίσει και αυτές που ήθελε να κάνει. Ο λόγος βέβαια για το πιο πολυαναμενόμενο παιχνίδι των τελευταίων, το Warcraft 3, του οποίου η κυκλοφορία έχει αναβληθεί ήδη αρκετές φορές. Επιτελους ο τίτλος βρίσκεται σε beta testing, οπότε αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στους επόμενους μήνες. Η beta έκδοση του τίτλου διατέθηκε σε ελάχιστους παίκτες, όμως φαίνεται πως υπήρξε κάποια διαρροή και έτσι αυτή την στιγμή κυκλοφορεί ελεύθερα στο δίκτυο. Επειδή μάλιστα δεν γίνεται με αυτή την έκδοση να παίζει κανείς στο Battlenet, ο emulator του συγκεκριμένου δικτύου ενσωμάτωσε υποστήριξη για το παιχνίδι. Αυτό βέβαια με την σειρά του οδήγησε σε μηνύσεις από την Blizzard αλλά αυτή την στιγμή το Warcraft 3 παίζεται ελεύθερα στο δίκτυο (κάτι που στο τέλος σίγουρα θα ευνοήσει την εταιρία). Στο Warcraft 3 συνεχίζεται η

ιστορία από εκεί που την είχε αφήσει το Warcraft 2. Πλέον όμως οι φυλές είναι περισσότερες και νέα χαρακτηριστικά έχουν προστεθεί. Έτσι θα συναντήσουμε τους Humans με τους σύμμαχους τους Elf's και τους αξιολάπητους (χιμ) Orcs. Επιπλέον ο παίκτης θα μπορεί να επιλέξει την φυλή των Night Elves, ξωτικών δηλαδή σε στενή επαφή με την φύση όπου οι μονάδες τους περιλαμβάνουν μέχρι και κινούμενα δέντρα, τους Undead, οι οποίοι έχουν τους πρώην σύμμαχους των Orcs, Dark Knights αλλά και δυο ακόμα φυλές που φημιολογούνται ότι θα ενσωματωθούν μελλοντικά και δεν περιέχονται στην beta. Πλέον αρκετά από τα παλιά units δεν είναι διαθέσιμα μέσω κτιρίων αλλά υπάρχουν στο χάρτη (όπως οι goblins sappers) και μπορούν να αγοραστούν από διάφορα κτίρια αφού εξοντωθούν οι φρουροί τους. Ένα άλλο χαρακτηριστικό, το οποίο υπήρχε στο Warcraft 2 expansion και στο Starcraft αλλά εδώ αποκτά άλλη δυναμική, είναι οι ήρωες. Κάθε φυλή μπορεί να έχει ήρωες οι οποίοι έχουν έξτρα δυνατότητες, με σημαντικότερη αυτή του inventory. Έτσι μπορούν να μαζεύουν αντικείμενα όπως potions, scrolls και rings. Επίσης ανάλογα με τις επιτυχίες τους στο πεδίο της μάχης ανεβάζουν την εμπειρία τους και κερδίζουν επίπεδα, οπότε αναπτύσσουν και τα χαρακτηριστικά τους. Βέβαια όταν είχε πρωτοανακοινωθεί το παιχνίδι η Blizzard υποσχόταν πιο πολλά RPG στοιχεία, τα οποία όπως φαίνεται θυσίαστηκαν στο βωμό ενός πιο strategy χαρακτήρα. Πάντως το multiplayer mode έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον καθώς μπορούν σε ένα χάρτη να παίξουν μέχρι 12 παίκτες, πράγμα που σημαίνει τεράστια επίπεδα αλλά και ανανεωμένο ενδιαφέρον στο Gameplay με νέες στρατηγικές. Δυστυχώς φαίνεται ότι ο τίτλος θα παίζεται πάλι μόνο μέσω Battlenet και των διάφορων emulators του όπως το FSGS αλλά, είναι γεγονός ότι δεν είναι τόσο βαρύ όσο το Renegade και δεν θα δημιουργήσει ιδιαίτερα προβλήματα στους παίκτες όσο αφορά την σύνδεση τους. Είναι φανερό ότι ο πόλεμος που αναφέρθηκε στην αρχή μεταφέρεται πλέον στο Internet. Πια οι εταιρίες δεν έχουν να χωρίσουν παίκτες καθώς είναι σίγουρο ότι όλοι θα αγοράσουν και τα δυο παιχνίδια καθώς ανήκουν σε διαφορετική κατηγορία. Αυτό που ενδιαφέρει όμως είναι με ποιο από τα δυο θα ασχοληθεί περισσότερος κόσμος στο δίκτυο και ποιο θα κερδίσει τον τίτλο του διαχρονικού online παιχνιδιού. Ίσως αυτή την φορά να έχουμε δυο νικητές.

Γιώργος Δρακόπουλος

Κάθε χρονιά έχει 12 μήνες & 52 εβδομάδες...

# Στο AUTOCAR\* κάθε χρονιά έχει 52 μήνες!

\* AUTOCAR, το μόνο περιοδικό αυτοκινήτου που κυκλοφορεί κάθε εβδομάδα με ύλη και ποιότητα μηνιαίου!

Αποκαλύψεις, αποκλειστικότητες, δοκιμές,  
ρεπορτάζ, αναλύσεις, αγώνες...

Κάθε Πέμπτη, πρώτο το AUTOCAR αναλύει σε βάθος,  
παρουσιάζει και αποκαλύπτει όλα όσα θέλεις να ξέρεις  
για τον κόσμο του αυτοκινήτου.

Κάθε Πέμπτη, το AUTOCAR οδηγεί τις εξελίξεις και  
στην αυτοκινητοβιομηχανία.

Κάθε Πέμπτη



# AUTOCAR

Μαθαίνεις από πρώτο χέρι

## Vivendi Universal GAMES FAIRE 2002

Στα μέσα Φεβρουαρίου η Vivendi Universal Publishing ανακοίνωσε σε ειδικό event που έγινε στο Παρίσι όλους τους τίτλους της που πρόκειται να κυκλοφορήσουν μέσα στη χρονιά. Το Computer Games Magazine ήταν εκεί μετά από πρόσκληση που του έγινε και παρακολούθησε από κοντά τις παρουσιάσεις των εταιριών Universal Interactive, Sierra, Blizzard και άλλων μικρότερων που είναι υπό την εποπτεία της Vivendi. Μετά από 60 λεπτά περίπου διαδρομής από το ξενοδοχείο που είχαμε καταλύσει με δημοσιογράφους του χώρου από όλο τον κόσμο (μέχρι και από την Ιαπωνία), μπήκαμε στο χώρο των παρουσιάσεων.

Ο Christophe Rambos, πρόεδρος και διευθύνοντας σύμβουλος της Vivendi καλωσόρισε τους δημοσιογράφους σε ένα κάστρο αρκετά έξω από το κέντρο του Παρισιού (στο κάστρο Mery sur Oise, σε μια πανέμορφη τοποθεσία, στην οποία μας μετέφεραν οι υπεύθυνοι). Ο Κος Rambos κατέθεσε την άποψή του για την πορεία που θα χαράξει η εταιρία του την νέα χρονιά και έδωσε το έναυσμα για το event, τονίζοντας ιδιαίτερα ότι θα κυκλοφορήσουν από την Vivendi φέτος 26 νέοι τίτλοι, 15 από τους οποίους θα είναι για PC. Όλο το κάστρο είχε χωριστεί σε τέσσερις χώρους, από τους οποίους ένας αντιστοιχούσε σε κάθε μία από τις εταιρίες που θα μας έδιναν πληροφορίες. Ας πάρουμε λοιπόν τα πράγματα με τη σειρά...

## Partner Publishing Group

Σε αυτό το χώρο παρουσιάστηκαν παιχνίδια από μικρότερες εταιρίες για όλα τα formats. Το μόνο που μας προκάλεσε εντύπωση ήταν το No One Lives Forever 2. Η Kate Archer, η γνωστή πράκτορας συνεχίζει τις περιπέτειές της και η Fox Interactive μας υπόσχεται ακόμα πιο έντονη δράση. Το παιχνίδι δίνει μεγαλύτερη έμφαση στην στρατηγική και στο stealth παιχνίδι που σας επιτρέπει να αποφύγετε κάποιους εχθρούς αν έχετε εντοπιστεί και δεν μπορείτε να τα βγάλετε μαζί τους. Το περιβάλλον είναι αρκετά πιο interactive, ενώ πολλές λεπτομέρειες έχουν ρυθμιστεί (πχ. αν χτυπήσετε ένα μπουκάλι και σπάσει, οι εχθροί θα ακούσουν τον ήχο και θα έρθουν προς το μέρος σας). Τα μοντέλα που έχουν χρησιμοποιηθεί για το παιχνίδι είναι τελευταίας τεχνολογίας, γεγονός που σημαίνει ότι θα δούμε ακόμα καλύτερη κίνηση όταν το παιχνίδι κυκλοφορήσει.

## Blizzard Entertainment

Η Blizzard κατάφερε δυστυχώς να απογοητεύσει τους δημοσιογράφους. Κι αυτό γιατί έδειξε μια απ' τα ίδια, δηλαδή πρώιμες εκδόσεις των δύο πολύ μεγάλων τίτλων της Warcraft III: Reign of Chaos και World of Warcraft. Οι πληροφορίες που είχαμε από την περσινή ECTS, όταν και ήρθαμε σε κοντινή επαφή δεν εμπλουτίστηκαν καθόλου από το event. Ημερομηνίες κυκλοφορίας δεν ανακοινώθηκαν, ενώ το μόνο που καταφέραμε να αποσπάσουμε είναι ότι το Warcraft III αναμένεται κοντά στον Ιούνιο, με μόνο προβληματισμό της Blizzard και της Vivendi την αποφυγή της κυκλοφορίας του τίτλου κατά τη διάρκεια του Παγκοσμίου Κυπέλλου Ποδοσφαίρου που θα γίνει σε Ιαπωνία και Κίνα το καλοκαίρι.

## Universal Interactive

Η Universal αναλώθηκε κυρίως στην ανακοίνωση τίτλων για κονσόλες και έτσι το μόνο ενδιαφέρον του CGM επικεντρώθηκε στο the Thing, ένα action/survival-horror τίτλο βασισμένο στην ταινία του Carpenter. Τα γεγονότα του παιχνιδιού μας τοποθετούν λίγο μετά την ταινία πίσω σε μια βάση της Ανταρκτικής. Εκεί θα πρέπει να αντιμετωπίσετε ότι σταθεί εμπόδιο σας και να τα βγάλετε πέρα σώος. Ο τίτλος θα βρίσκεται στα καταστήματα το τρίτο τετράμηνο του 2002 και θα κυκλοφορήσει και για PS2 και Xbox.



## Sierra Entertainment

Η Sierra είχε να επιδείξει στο χώρο της πολλά ενδιαφέροντα παιχνίδια. Πρώτα απ' όλα το Counter-Strike: Condition Zero, που αποτελεί την συνέχεια του No1 online action παιχνιδιού. Το παιχνίδι προσφέρει τριών ειδών single player δράση, έξι επεισόδια, τρία διαφορετικά single player modes, 75 διαφορετικά σενάρια και συνολικά 225 αποστολές! Στον τίτλο μπορείτε ακόμα να βρείτε νέα όπλα και νέες αποστολές που αναμένεται να σας κρατήσουν κολλημένους για πολλές ώρες. Η ημερομηνία κυκλοφορίας του τίτλου δεν έχει ακόμα οριστικοποιηθεί, αλλά αναμένεται εντός του δεύτερου τετράμηνου του 2002.

Αμέσως μετά, παρακολούθησαμε δράση από το Emperor: Rise of the Middle Kingdom. Το παιχνίδι μας μεταφέρει στην αρχαία Κίνα στο Σινικό Τέχος, όπου οι παίκτες θα πρέπει να ξεδιπλώσουν όλο το "αρχιτεκτονικό" τους ταλέντο και να φτιάξουν την δική τους αυτοκρατορία. Μιλάμε για ένα πολύ εντυπωσιακό real time strategy παιχνίδι με πολλές λεπτομέρειες και αρκετά στοιχεία που θα σας κρατήσει κολλημένους. Το Emperor: Rise of the Middle Kingdom θα προσφέρει και στους παίκτες την δυνατότητα να παίζουν μέσω Internet σε πολλές τοποθεσίες, μεγαλώνοντας με αυτό τον τρόπο κατά πολύ την διάρκεια του τίτλου. Το περιβάλλον θα είναι interactive και θα βάζει τον παίκτη για τα καλά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Αν θέλετε να το αποκτήσετε θα πρέπει να έχετε τουλάχιστον Pentium στα 266 MHz και 64 MB RAM. Μέχρι στιγμής δεν έχουν ανακοινωθεί άλλα στοιχεία για το παιχνίδι, καθώς αναμένεται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 2002.

Το Nascar Racing 2002 Season ήταν ο racing τίτλος του event. Πρόκειται για την τελευταία έκδοση της γνωστής σειράς παιχνιδιών αγώνων που μεταφέρεται για άλλη μια φορά στο PC. Εκτός από το γεγονός ότι στο παιχνίδι μπορείτε να βρείτε όλους τους οδηγούς και τις ομάδες του 2002, θα μπορείτε να σώζετε τα replays σας και να τα επεξεργάζεστε προσθέτοντας ηχητικά εφφέ κτλ. Υπάρχουν συνολικά 24 tutorials για τις πύστες, καθώς και 6 μαθήματα οδήγησης που θα σας βοηθήσουν να κατανοήσετε καλύτερα το παιχνίδι. Το παιχνίδι κυκλοφορεί ήδη στα καταστήματα. Το μικρότερο ενδιαφέρον στο χώρο της Sierra τράβηξε το Hoyle Casino Empire. Πρόκειται για άλλο ένα παιχνίδι τζόγου σε περιβάλλοντα που θυμίζουν έντονα Las Vegas που θα κυκλοφορήσει κι αυτό προς το τέλος του χρόνου. Τέλος, η Sierra ανακοίνωσε ότι τα παιχνίδια SWAT Urban Justice και Lords of the Realm III βρίσκονται στο στάδιο της ανάπτυξης και αναμένεται να κυκλοφορήσουν μέσα στο 2003.

## Tony Hawk 3 στο PC

Μόλις πρόσφατα ανακοινώθηκε από την Activision ότι η ανάπτυξη του Tony Hawk Pro Skater 3 για τα PC, βρίσκεται στα τελευταία στάδια και σύντομα οι φίλοι του είδους θα έχουν την ευκαιρία να παίξουν το παιχνίδι και στους υπολογιστές τους. Σύμφωνα με την εταιρεία το παιχνίδι θα συμπεριλαμβάνει αρκετά στοιχεία που απουσιάζουν από την έκδοσή του για το PlayStation2, όπως online mode παιχνιδιού, μοναδικούς χάρτες που οι χρήστες θα μπορούν να κατεβάσουν από διάφορους δικτυακούς τόπους και φυσικά πλήρως προγραμματιζόμενα controls για να μπορείτε να προσαρμόσετε τον έλεγχο του παιχνιδιού στις δικές σας προτιμήσεις. Υπόμνηση λοιπόν μέχρι τον χειμώνα...



## HALO Διακρίσεις

Ιδιαίτερη εντύπωση έχει προκαλέσει το παιχνίδι της Bangie, HALO. Σε πρόσφατη διοργάνωση που πραγματοποιήθηκε στο Las Vegas από την Academy of Interactive Arts and Science, ο τίτλος της εταιρείας κατάφερε να αποσπάσει τα κορυφαία βραβεία σε διάφορες κατηγορίες. Πιο συγκεκριμένα το HALO απέσπασε τον τίτλο Καλύτερου Παιχνιδιού (για όλες τις πλατφόρμες), Καλύτερο Παιχνίδι Κονσόλας, Καλύτερο Παιχνίδι Action/ Adventure και τέλος το βραβείο Διακεκριμένου Επιτεύγματος Οπτικής Τεχνολογίας. Εμείς το μόνο που μπορούμε να προσθέσουμε είναι πως κάτι τέτοιες ειδήσεις απογειώνουν ακόμα περισσότερο την αγωνία μας περιμένοντας το HALO να κάνει την εμφάνισή του και στις οθόνες των PC μας.

Τα υπόλοιπα βραβεία μοιράστηκαν το Dark Age of Camelot, ως καλύτερο Massive Multiplayer παιχνίδι της χρονιάς, το Baldur's Gate: Dark Alliance, ως καλύτερο RPG κονσόλας και το Baldur's Gate: Throne of Bhaal, ως καλύτερο RPG παιχνίδι υπολογιστή.



## Παιχνίδια... Παλάμης

Μπορεί στην χώρα μας οι υπολογιστές παλάμης να μην είναι όσο δημοφιλείς είναι στην υπόλοιπη Ευρώπη και την Αμερική, αλλά αυτή η τεχνολογία δεν θα μπορούσε ποτέ να μείνει ανεκμετάλλευτη από τις εταιρείες ανάπτυξης παιχνιδιών. Σίγουρα εδώ δεν μιλάμε για το 'φιδάκι' που παίζετε με μανία μέσα από το κινητό σας τηλέφωνο μέσα στο τρένο στο δρόμο για το σπίτι, αλλά για παιχνίδια που έχουν κάνει την εμφάνισή τους στους υπολογιστές μας και που τώρα εμφανίζονται εκδόσεις των ιδίων τίτλων για υπολογιστές παλάμης και PDA. Η εταιρεία ZIO Soft, πρόσφατα παρουσίασε μια έκδοση του θρυλικού SimCity 2000 για το λειτουργικό σύστημα RocketPC με το οποίο λειτουργούν πολλοί υπολογιστές παλάμης και έτσι τώρα θα μπορούμε να χωρέσουμε την... πόλη μας μέσα στο... τσεπάκι μας.

## Top 10 Αμερικής

Για άλλο ένα μήνα οι πωλήσεις τίτλων κινήθηκαν σε πολύ καλά επίπεδα για την Αμερική, σύμφωνα με την εταιρεία δημοσκοπήσεων NPD. Το The Sims βρίσκεται για άλλη μια φορά μέσα στο Top 10, με δύο διαφορετικές καταχωρήσεις στην τρίτη και τέταρτη θέση, ενώ στην κορυφή σκαρφάλωσε χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία το πολυαναμενόμενο Medal Of Honor: Allied Assault, από την Electronic Arts η οποία με τέσσερις τίτλους καταλαμβάνει ισάριθμες καταχωρήσεις στις πρώτες θέσεις της κατάταξης! Εντύπωση προκαλεί επίσης η είσοδος του Serious Sam: Second Encounter μέσα στο Top 10 όπου καταλαμβάνει την όγδοη θέση και με προοπτική να σκαρφάλωσει ακόμα πιο ψηλά μέσα στις επόμενες εβδομάδες.

1. Medal Of Honor: Allied Assault (Electronic Arts)
2. Harry Potter & The Sorcerer's Stone (Electronic Arts)
3. The Sims: Hot Date Expansion Pack (Electronic Arts)
4. The Sims (Electronic Arts)
5. Roller Coaster Tycoon (Infogrames)
6. Zoo Tycoon (Microsoft)
7. Backyard Basketball (Infogrames)
8. Serious Sam: Second Encounter (Gathering of Developers)
9. Empire Earth (Vivendi)
10. Civilization 3 (Infogrames Entertainment)

## ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΩΝ

Τίτλος	Εκδότης	Κυκλοφορία
Army Men :RTS	3DO	Απρίλιος 2002
Bounty Hunter	EA	2002
Breed	Brat Designs	Αύγουστος 2002
Colin McRae Rally 3	Codemasters	Μάιος 2002
Conflict: Desert Storm	SCI	Άνοιξη 2002
Chrome	Techland	Μάιος 2002
Deus Ex 2	EIDOS	2002
Dungeon Siege	Microsoft	Μάιος 2002
Expendable	RAGE	2002
Freedom Force	Electronic Arts	Μάιος 2002
Grand Theft Auto 3	TAKE2	Απρίλιος 2002
Haegemonia	CRYO	Ιούλιος 2002
Heroes 4	3DO	Απρίλιος 2002
Hidden & Dangerous 2	TAKE2	Απρίλιος 2002
Hitman 2: Silent Assassin	EIDOS	2002
Icwind Dale 2	INTERPLAY	Απρίλιος 2002
Lock on	UBISOFT	Αύγουστος 2002
Mafia	TAKE2	Απρίλιος 2002
Sniper	XICAT	Απρίλιος 2002
Soldier of Fortune 2	Activision	Απρίλιος 2002
Star Wars Starfighter	LUCAS ARTS	Άνοιξη 2002
Star Wars Jedi II: Jedi Outcast	LUCAS ARTS	Άνοιξη 2002
The Sims Vacation	EA	Απρίλιος 2002
Warcraft 3	VIVENDI	Ιούλιος 2002



## Retail Tactical Ops

Ανακοινώθηκε από την Informs η κυκλοφορία σε retail μορφή του δημοφιλέστατου modification για το Unreal Tournament, Tactical Ops με το όνομα Tac Ops: Assault on Terror. Την παραγωγή θα κάνει η Microprose. Το team based counter-terrorist παιχνίδι μοιάζει αρκετά με το Counterstrike όπου οι παίκτες διαλέγουν μια από τις δυο ομάδες, Τρομοκράτες ή Ειδικές Δυνάμεις και παίζοντας ομαδικά πρέπει να φέρουν σε πέρας κάποιους στόχους, όπως διάσωση ομήρων, διαφυγή των τρομοκρατών, τοποθετήσεις βομβών και απενεργοποίηση τους στην περίπτωση των Ειδικών Δυνάμεων. Ο τίτλος περιέχει 18 πίστες, αρκετά ρεαλιστικά όπλα και ένα ολοκληρωμένο single player campaign. Το Tac Ops αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Μάιο του 2002, ενώ μέχρι τότε μπορείτε να παίξετε την δωρεάν έκδοση στον server του Gamecity ([www.multiplayer.gr](http://www.multiplayer.gr)). Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφτείτε την επίσημη σελίδα του παιχνιδιού [www.tactical-ops.to](http://www.tactical-ops.to)



## Dragon Empires

Το επερχόμενο online role playing game της Code masters ανακοινώθηκε πως θα κυκλοφορήσει μέσα στο τρίτο τέταρτο του 2002. Η παραγωγή του τίτλου γίνεται σε δυο τμήματα, στην Αμερική γίνεται ο προγραμματισμός του server και τα οπτικά θέματα ενώ στην Αγγλία βρίσκεται η ομάδα που αναπτύσσει τον client και το χτίσιμο του κόσμου. Η Code masters δέχεται ακόμα αιτήσεις για το επερχόμενο beta testing και μπορείτε να δηλώσετε συμμετοχή στο site του παιχνιδιού [www.codemasters.com/dragonempires](http://www.codemasters.com/dragonempires)



## Rayman Arena

Η Ubi Soft Entertainment ξεκίνησε ένα νέο επίσημο site για το επερχόμενο action multiplayer παιχνίδι της Rayman Arena, βασισμένο στον κόσμο του Rayman. Στο site θα βρείτε στοιχεία για τους χαρακτήρες του παιχνιδιού, τα multiplayer modes και το περιβάλλον, ενώ περιέχονται και screenshots από τις εκδόσεις για PC, Gamecube, Playstation 2 και το X-Box. Επίσης θα βρείτε wallpaper και video από το παιχνίδι. Ο τίτλος αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στον Μάρτιο. Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε στο [www.raymanarena.com](http://www.raymanarena.com)

## More Renegade

Η Westwood Studios ανακοίνωσε ότι δοκιμάζει δύο νέα multiplayer maps για το επερχόμενο action παιχνίδι 'Command & Conquer: Renegade'. Τα νέα maps θα αφήνουν τους παίκτες να χειρίζονται ιπτάμενα οχήματα και από τις δύο πλευρές (Nod και GDI), όπως τα GDI Orca και Nod Apache καθώς και δυο μεγαλύτερα ελικόπτερα που θα μεταφέρουν στρατιωτικό υλικό. Τα maps θα μπορείτε να τα κατεβάσετε από το δίκτυο λίγες μέρες μετά την κυκλοφορία του παιχνιδιού.

## Command and Conquer: Renegade

Κυκλοφόρησε το πολυαναμενόμενο demo του action παιχνιδιού Command and Conquer: Renegade που βασίζεται στον κόσμο των δημοφιλέστατων παιχνιδιών στρατηγικής Command and Conquer. Το αρχείο έχει μέγεθος 90Mb και μπορείτε να παίξετε online ένα χάρτη έχοντας πρόσβαση στους 28 χαρακτήρες του τίτλου, στα 23 όπλα και στα 11 οχήματα που περιέχει το team based C&C multiplayer mode. Επίσης κυκλοφόρησε ένα patch το οποίο αναβαθμίζει τις πρώτες εκδόσεις του demo στην τελευταία έκδοση. Την στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές το παιχνίδι θα έχει κυκλοφορήσει κανονικά. Το demo μπορείτε να το κατεβάσετε από το [www.filecity.gr](http://www.filecity.gr), ενώ μπορείτε να παίξετε online στον server του Gamecity στην διεύθυνση 213.5.17.132.



## SWAT: Urban Justice

Η Sierra Entertainment (πλέον) ανακοίνωσε την δημιουργία του 'SWAT: Urban Justice' το τέταρτο παιχνίδι της tactical combat σειράς, SWAT. Το παιχνίδι θα βάζει τους παίκτες στην θέση του διοικητή μιας επιλεκτικής ομάδας SWAT του Los Angeles το 2006, με σκοπό να φέρουν την τάξη στην πόλη από τον πόλεμο των συμμοριών. Το Urban Justice θα περιέχει αρκετές βελτιώσεις από τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, όπως νέα όπλα, χαρακτήρες, εξοπλισμό καθώς και 16 νέες πίστες όπου μπορείτε να παίξετε ως single player, career και σε multiplayer mode. Μέσα στο παιχνίδι θα περιλαμβάνονται και τα κατάλληλα εργαλεία για να χτίζετε και να τροποποιείτε τις αποστολές και να τις μοιράζετε με άλλους παίκτες. Το 'SWAT: Urban Justice' ενδέχεται να κυκλοφορήσει τον Σεπτέμβριο και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επισκεφτείτε το επίσημο site του παιχνιδιού, [swat.sierra.com](http://swat.sierra.com).



## Trade Wars: Dark Millennium

Η Realm Interactive ανακοίνωσε ότι δέχεται αιτήσεις για το beta test του επερχόμενου online role-playing παιχνιδιού 'Trade Wars: Dark Millennium'. Το πρώτο στάδιο της beta θα περιλαμβάνει 500 άτομα, ενώ στο μέλλον θα αυξηθούν. Το 'Trade Wars: Dark Millennium' είναι ένα massively multiplayer online role-playing παιχνίδι, εμπνευσμένο από το κλασικό BBS multiplayer 'Trade Wars 2002' και συνδυάζει role-playing, real-time strategy και squad-based combat στοιχεία. Για δηλώσεις συμμετοχής στο beta test επισκεφτείτε το [www.tradewars.com](http://www.tradewars.com)



# ΔΩΣΤΕ ΣΤΥΛ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΣΑΣ!

Με αμέτρητα σήματα και μελωδίες!

# 006835356\*



# κρεμε 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

04235	ΑΕΚ Ύμνος	98160	Die For You	19408	Ms Jackson	492	Thong song
07728	Ολυμπιακός Ύμνος	598	Genie in the bottle	541	Music	312	Titanic
01876	ΠΑΟ Ύμνος	503	Ghostbusters	13433	My way	510	Torn
03323	ΠΑΟΚ Ύμνος	54995	Goldeneye	366	Night fever	79872	Try again
09961	Ηρακλής Ύμνος	12589	Goldfinger	10221	One more time	19269	We are the champions
09103	Αχ καρδούλα μου	26487	Grease	316	Oops.. I did it again	32527	We will rock you
05347	Στον έβδομο ουρανό	548	Groove Jet	26774	Operation blade	16009	When doves cry
07803	Όλα τα λεφτά	26437	Happy birthday	490	PokéDance Remix	12511	Wild Wild West
06271	Γιαλί ο έρωτάς μου	27996	Here with me	308	Pretty woman	30853	With or without u
08812	Που μ'αφήνει	39900	I just call to say I love you	309	Pulp fiction	313	X Files
02772	Έλα Έλα	253	I try	153	Rhythm divine	45078	YMCA
02315	Εσύ θα φταίς	349	I will survive	20557	Roxanne	20032	You are my high
04864	Θα σε ναιάζομαι	156	If u had my love (V.1)	30045	Sandstorm	25589	Am I wrong
05083	Καλύτερα οι δυο μας	13974	Imagine	11576	Satisfaction	255	American Pie
06119	Στην Αγάπη που σου είχα	53157	Every breath u take	272	Sex Bomb	21558	Another one bites the dust
04428	Μου κολλάς	15763	Independent women	49325	She bangs	75035	Asleep from day
01544	Μαύρη λίστα	198	Inspector Gadget	325	Smooth	42809	Baby one more time
09460	Έτσι Νομίζει	36117	It feels so good	28511	Spanish guitar	303	Barbie girl
06443	Υποφέρω	29202	Kiss	99097	Stan	42642	Beautiful day
04988	Φταίει οτι σε θυμίζει	199	Knight Rider	239	Star Trek	122	Beautiful stranger
09876	Μείνε στον κόσμο σου	487	Lady	273	Star Wars	176	Beverly Hills 90210
09228	Μόνο με σενα τρελαίνομαι	53230	The Good, the bad and the Ugly	15574	Strangers in the night	307	Beverly Hills Cop
09021	Χωρίς το μωρό μου	276	Livin' la vida loca	390	Take on me	17223	Bitter Sweet Symphony
06792	Αγοράκι μου	71764	Love don't cost a thing	403	The final countdown	25073	Black magic woman
0190	Charlie's Angels	267	Lucky star	203	The Flintstones	17963	Bolero
08696	Coracabana	121	Mambo n°5	210	The Muppet Show	19635	Californication
03197	Could I have this kiss forever	11664	Maria Maria	211	The Saint	362	Can't get enough of your love
02091	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	21561	83619	26197	41976	10188
17492	83906	86886	12108	45183	17561	73272	15579
83233	16630	42461	19086	44097	41325	64604	78282
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	20311	37646	24887	16246	13890
20764	12348	33714	69832	78968	37962	12254	54405
82559	34453	41928	77383	44079	50885	45730	18971
59802	97659	14826	16208	23750	59156	59456	79861
54231	75048	51425	18604	19121	21751	43812	13394
93805	35768	25022	72964	23438	66237	59016	64068
65548	13950	62787	42633	23486	35107	13461	87351
13485	28534	42210	69392	51846	18261	89617	51878
58069	41973	43646	67083	17190	12670	56827	14534
25586	21352	49431	28103	24465	82014	62414	83860
41736	44264	51557	49877	49872	22001	16028	33790
30485	81782	42361	41273	39927	15342	60821	88070
33494	34311	20654	26361	48210	48827	63367	22376
13865	22928	10770	53741	99402	13073	24858	90554

για περισσότερα λογότυπα και ήχους [www.gameplanet.gr](http://www.gameplanet.gr)

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

**ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΓΙΑ PHILIPS & MOTOROLA**

# Corsairs Gold

## ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Πριν να κάνετε οτιδήποτε άλλο, σιγουρευτείτε ότι ο υπολογιστής σας έχει όλα τα απαραίτητα τεχνικά χαρακτηριστικά που απαιτούνται.

Το λειτουργικό σας σύστημα πρέπει να είναι Windows 95/98, ο επεξεργαστής σας τουλάχιστον Pentium 133MHz και η απαιτούμενη μνήμη 32MB. Η κάρτα γραφικών σας πρέπει να είναι SVGA των 4MB και η κάρτα ήχου συμβατή με Windows 95/98. Στον σκληρό σας δίσκο πρέπει να έχετε τουλάχιστον 100MB ελεύθερα και το CD-ROM drive πρέπει να είναι τουλάχιστον τετραπλής ταχύτητας.

## ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Η διαδικασία εγκατάστασης του Combat Chess θα ενεργοποιηθεί αυτόματα μόλις βάλετε το cd μέσα στο CD-ROM drive. Για να εγκαταστήσετε το παιχνίδι στον υπολογιστή σας, απλά ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη σας. Σε περίπτωση που δεν ενεργοποιηθεί από μόνη της η διαδικασία εγκατάστασης, είναι πολύ πιθανό το AUTORUN να είναι απενεργοποιημένο στον υπολογιστή σας. Τότε, κάντε διπλό κλικ στο αρχείο Setup.exe που βρίσκεται στο CD και ακολουθήστε τον οδηγό εγκατάστασης. Η εγκατάσταση δεν παρουσιάζει ιδιαίτερες δυσκολίες καθώς δεν παρεκκλίνει από την τυπική διαδικασία εγκατάστασης που βρίσκουμε και σε άλλα προγράμματα. Απλά κάντε κλικ με το ποντίκι σας πάνω στο πλήκτρο 'Next' για να προχωρήσετε βήμα-βήμα στην εγκατάσταση και το παιχνίδι θα εγκατασταθεί στον κατάλογο του C:\Corsairs (υποθέτοντας ότι το γράμμα C: αντιστοιχεί σε αυτό του σκληρού δίσκου του συστήματός σας). Σημειώστε ότι για να λειτουργήσει το παιχνίδι θα πρέπει να έχετε εγκατεστημένο και το DirectX 6.1. Κατά το τέλος της εγκατάστασης θα εμφανιστεί ένα παράθυρο διαλόγου μέσα από το οποίο έχετε την επιλογή να εγκαταστήσετε το DirectX 6.1, ή να παραλείψετε αυτό το βήμα. Σε περίπτωση που έχετε εγκατεστημένο στον υπολογιστή σας κάποια νεώτερη έκδοση του DirectX,

τότε καλύτερα να παραλείψετε αυτό το βήμα, αφού έτσι το Corsairs Gold θα λειτουργήσει κανονικά και ταυτόχρονα θα αποφύγετε τα προβλήματα με άλλα παιχνίδια που τυχόν τρέχετε στον υπολογιστή σας και χρειάζονται νεότερες εκδόσεις του DirectX.

Από την στιγμή που η εγκατάσταση πραγματοποιηθεί με επιτυχία, ένας νέος φάκελος με την ονομασία Microids-> Corsairs Gold στο μενού Programs (Προγράμματα) του Start (Εκκίνηση), μέσω του οποίου μπορείτε να εκκινήσετε το παιχνίδι κάνοντας κλικ με το ποντίκι σας πάνω στο εικονίδιο του Corsairs Gold.

## ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

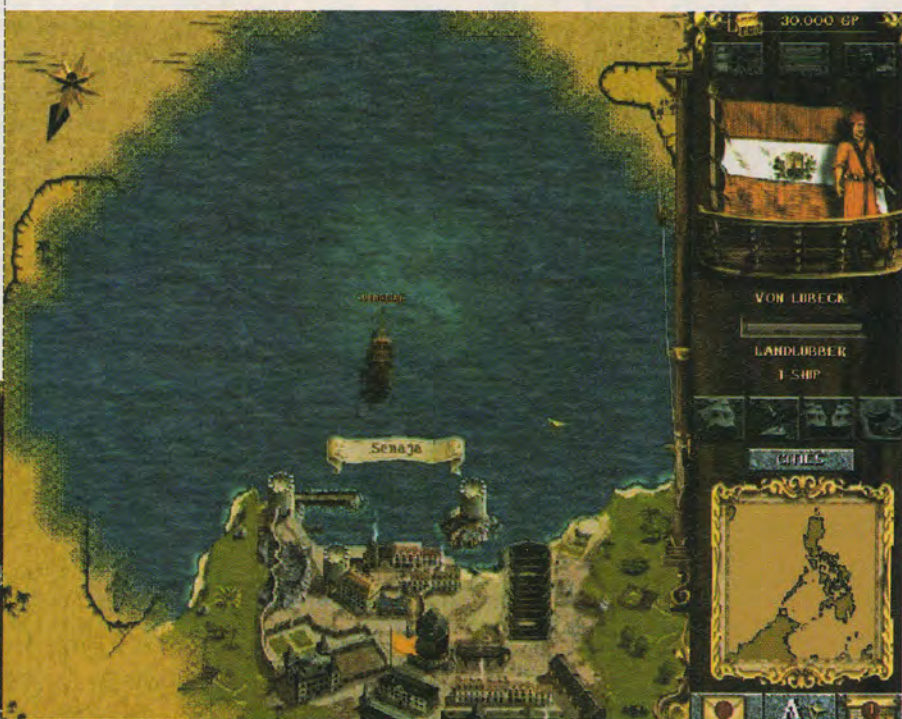
Μετά από μια μικρή εισαγωγή, θα βρεθείτε στο κυρίως μενού του παιχνιδιού. Σε αυτό το σημείο έχουμε τέσσερις επιλογές: Into (από εδώ έχουμε πρόσβαση στην εισαγωγή του παιχνιδιού), Navigate (από εδώ μπορούμε να παίζουμε τις αποστολές του παιχνιδιού), Credits (οι λεπτομέρειες για την σχεδιαστική ομάδα του τίτλου) και Flee (για να κλείσετε το παιχνίδι). Επιλέγοντας το Navigate από το μενού εδώ, θα οδηγηθούμε σε ένα ακόμα όπου εδώ έχουμε το ουσιαστικό περιεχόμενο του παιχνιδιού και μπορούμε να διαλέξουμε: Tutorial, Campaign, Adventures, Load και Options. Σε αυτό το σημείο καλό θα είναι να αρχίσετε με την επιλογή των Tutorial ώστε να έχετε μια πιο ομαλή διαδικασία εξο-



κείωσης με τις λειτουργίες και τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Στα Tutorial, συναντάμε συνολικά τέσσερις αποστολές μέσα από τις οποίες θα εξοικειωθούμε με μερικές από τις πιο σημαντικές λειτουργίες του παιχνιδιού. Βασικές ικανότητες που θα πρέπει να αναπτύξετε είναι η εξερεύνηση των θαλασσών, ικανότητες χρησιμοποίησης των κανονιών του πλοίου σας, τεχνικές επίθεσης σε άλλα πλοία όπου θα πρέπει να επιβιβαστείτε σε κάποιο από αυτά και να το καταλάβετε και στο τελευταίο στάδιο να μάθετε τον τρόπο με τον οποίο θα μπορείτε να στείλετε έναν κατάσκοπο σε ένα εχθρικό πλοίο και πως να κάνετε την κατάληψη ενός εχθρικού λιμανιού.

## ΤΟ INTERFACE

Μέσα στο κυρίως μέρος της οθόνης του παιχνιδιού, το πρώτο πράγμα που βλέπουμε είναι το πλοίο μας. Η σημαία δείχνει τον στόλο στον οποίο ανήκει το πλοίο και ο κέρσορας που βρίσκεται δίπλα στο πλοίο μας, μπορεί να μας δώσει πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με αυτό. Πιο συγκεκριμένα στο κάθε-





το μέρος του κέρσρα έχουμε πληροφορίες σχετικά με την κατάσταση των καταρτιών και την κατάσταση του σκαριού. Στο οριζόντιο τμήμα του έχουμε πληροφορίες σχετικά με τους πόσους άνδρες είναι επιβιβασμένοι επάνω στο πλοίο, σε σχέση με την συνολική του χωρητικότητα, ενώ στο κυκλικό τμήμα του κέρσρα που συνδέει το κάθετο με το οριζόντιο μέρος του, μας δίνονται πληροφορίες για το ποιο έθνος έχει τον έλεγχο του πλοίου, αν ο κουράσρος βρίσκεται επιβιβασμένος σε αυτό ή ακόμα και αν κάποιος αντίπαλος έχει εγκαταστήσει κάποιον από τους κατασκόπους του πάνω στο συγκεκριμένο πλοίο.

Στο δεξί πάνω μέρος της οθόνης συναντάμε το παράθυρο που δίνει πρόσθετες πληροφορίες για το πλοίο που έχει επιλεγεί όπως για την κατάσταση στην οποία βρίσκεται και το φορτίο που μεταφέρει.

Στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχει σε μόνιμη προβολή η πυξίδα που σας επιτρέπει κάθε στιγμή να γνωρίζετε την κατεύθυνση του ανέμου.

Σε κάθε λιμάνι θα μπορούσατε να βρείτε μια θαλάσσια περιοχή που το χρώμα των νερών εμφανίζεται σε πιο ανοιχτό τόνο και σε αυτό το σημείο θα μπορείτε να προσαράξετε το πλοίο σας.

Στο δεξί κάτω μέρος της οθόνης προβάλεται ο χάρτης της κάθε αποστολής. Κάνοντας κλικ σε κάποιο σημείο του χάρτη με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού σας, θα μπορείτε να μεταφερθείτε στο συγκεκριμένο σημείο. Κάτω από τον χάρτη βρίσκονται τα διάφορα εικονίδια των συναγεμώων. Μέσα από αυτά εδώ τα εικονίδια θα μπορούσατε να έχετε πολύ σημαντικές πληροφορίες για

γεγονότα που συμβαίνουν έξω από το οπτικό σας πεδίο. Κάνοντας κλικ επάνω σε κάποιο από τα εικονίδια εδώ με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού σας, θα σας μεταφέρει στο συγκεκριμένο σημείο του συμβάντος.

Συνολικά υπάρχουν πάρα πολλές λειτουργίες μέσα στο Corsairs Gold, στα οποία είναι αδύνατον να αναφερθούμε. Αυτό αποτελεί άλλωστε μέρος της μαγείας των real-time strategy παιχνιδιών με πλούσιο gameplay. Για περισσότερες πληροφορίες πάνω στα άπειρα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, θα πρέπει να απευθυνθείτε στο αρχείο manual που βρίσκεται στο CD του παιχνιδιού. Παρακάτω ακολουθεί ένας πίνακας που εξηγεί τις εντολές που δέχεται το παιχνίδι μέσα από το πληκτρολόγιο.

### ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

**Aa:** Επιλέγετε τα πλοία που βρίσκονται στην οθόνη.

**B,b:** Μεταφέρεστε από πλοίο σε πλοίο.

**C,c:** Εστιάζει και επιλέγει το πλοίο του κουράσρου.

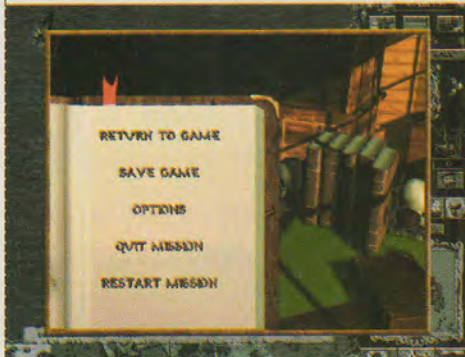
**d, D:** Ενεργοποιεί γραφικά με περισσότερες λεπτομέρειες

**H,h:** Ενεργοποιεί/ απενεργοποιεί την αυτόματη αντίδραση για το πλοίο που είναι επιλεγμένο. Όταν η αυτόματη αντίδραση είναι ενεργοποιημένη, το όνομα του πλοίου εμφανίζεται εντός εισαγωγικών.

**l, L:** Κλειδώνει την κάμερα σε κάποιο συγκεκριμένο πλοίο.

**m, M:** Ενεργοποιεί/ απενεργοποιεί την προβολή των πόλεων πάνω στο mini-map

**i, I:** Ενεργοποιεί/ απενεργοποιεί την εμφάνιση πληροφοριών



**s,S:** Αποθηκεύει την αποστολή

**T,t:** Εστιάζει την οθόνη στο κέντρο της πόλης

**w, W:** Πυροβολείτε με τα κανόνια από την αριστερή πλευρά του πλοίου

**x, X:** Πυροβολείτε με τα κανόνια από την δεξιά πλευρά του πλοίου

Με διπλό κλικ με το ποντίκι σας επάνω σε έναν από τους χαρακτήρες θα μπορείτε να επιλέξετε όλες τις μονάδες ίδιου τύπου που υπάρχουν στην οθόνη σας την συγκεκριμένη στιγμή.

**F4:** Αποθηκεύει το παιχνίδι

**F5:** Εστιάζει την οθόνη στο κέντρο της πόλης

**F8:** Πυροβολείτε με τα κανόνια από την αριστερή πλευρά του πλοίου

**F9:** Πυροβολείτε με τα κανόνια από την δεξιά πλευρά του πλοίου

**F10:** Ενεργοποιεί/ απενεργοποιεί την εμφάνιση πληροφοριών

**+/-:** Επιτρέπει την μεταβολή της ταχύτητας του παιχνιδιού

**TAB:** Ανοίγει/κλείνει το παράθυρο με τα μηνύματα από τον κυβερνήτη

**SPACE:** Πυροβολείτε από τα δύο φλιστρίνια

**ENTER:** Εστιάζετε την οθόνη στο τελευταίο πρόβλημα που αντιμετωπίσατε

**CTRL + (0-9):** Προσδίνετε ένα από τα αριθμητικά πλήκτρα σε ένα πλοίο (ή ομάδα πλοίων) ή σε έναν χαρακτήρα (ή ομάδα χαρακτήρων)

**ALT + (0-9):** Εστιάζεται την οθόνη στο πλοίο ή χαρακτήρα που έχετε προσδιορίσει με το συγκεκριμένο νούμερο

**(0-9):** Επιλέγετε το πλοίο ή χαρακτήρα που έχετε προσδιορίσει με το συγκεκριμένο νούμερο.



# ΦΑΚΕΛΟΣ: RPG

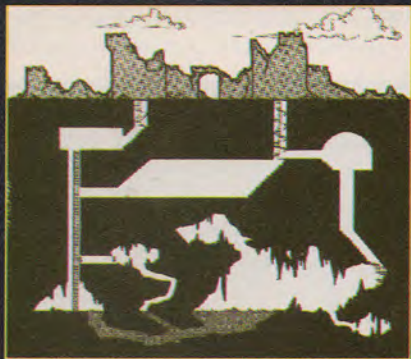
## Η (ΠΡΟ)ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ DUNGEONS & DRAGONS

Ο βασιλιάς των role-playing game: πώς έφτασε εδώ που είναι;

### ΤΙ ΕΣΤΙ ROLE-PLAYING;

Πολλοί είναι εκείνοι που δεν ξέρουν τι ακριβώς είναι ένα role-playing game. Για τον πολύ κόσμο, το πρώτο πράγμα που έρχεται στο μυαλό είναι το Dungeons & Dragons, ένα παιχνίδι που είναι στην ουσία συνώνυμο με το role-playing από τότε που σηματοδότησε τη γέννηση αυτού του χόμπι πριν από τριάντα περίπου χρόνια. Από τότε, το παιχνίδι έχει περάσει πολλές αλλαγές και έχει εκδοθεί σε διαφορετικά είδη προϊόντων, ξανά και ξανά. Έχει μεταφραστεί σε πάνω από δώδεκα γλώσσες και έχει πωληθεί σε πάνω από πενήντα χώρες. Έχει αποτελέσει έμπνευση για βιβλία (μεταξύ των οποίων μερικά best sellers), δέκα διαφορετικές σειρές κόμικ, δύο περιοδικά, μια τηλεοπτική σειρά, μια κινηματογραφική ταινία, παιχνίδια, φιγούρες και άπειρα παιχνίδια για υπολογιστές.

Αν κοιτάξουμε τι λέει το Player's Handbook του 3rd Edition στην εισαγωγή, θα δούμε ότι περιγράφει το role-playing σαν μια διαδικασία όπου 'δημιουργούμε έναν μοναδικό φανταστικό χαρακτήρα που ζει μονάχα στην φαντασία μας και στην φαντασία των φίλων μας. Ένας από αυτούς, ο Dungeon Master (DM), ελέγχει τα τέρατα και τους ανθρώπους που κατοικούν σε αυτόν τον φανταστικό κόσμο. Η παρέα πρέπει να αντιμετωπίσει τους κινδύνους και να εξερευνήσει τα μυστήρια που τους εξιστορεί ο Dungeon Master.' Αυτό είναι το Dungeons & Dragons με



λίγα λόγια- ένα παιχνίδι τόσο απίστευτα διαφορετικό από όλα τα παιχνίδια πριν από αυτό, που άλλαξε δραστικά και για πάντα τον κόσμο των παιχνιδιών

και των χόμπι. Είναι ένα παιχνίδι όπου μπαίνετε στον ρόλο ενός άλλου, η αφήγηση μιας ιστορίας και κυρίως ένα παιχνίδι όπου δεν υπάρχουν νικητές και χαμένοι γιατί κερδίζει κάποιος απλά ζώντας και παίζοντάς το.

Ο E. Gary Gygax, ένας από τους δημιουργούς του Dungeons & Dragons έχει την δική του άποψη για την φύση του... 'αθλήματος'. 'Πιστεύω ότι για έναν παίκτη, το σημαντικό δεν είναι να 'παίζει τον ρόλο' του χαρακτήρα του, αλλά να σκέφτεται σαν αυτόν. Πρέπει δηλαδή να μπει στο πετσί αυτού του φανταστικού χαρακτήρα και να προσπαθήσει να μιλάει και να φέρεται σαν κι αυτόν. Αυτό βέβαια δεν θα πει ότι πρέπει να δίνει δραματικές πολύωρες παραστάσεις και να κάνει τους υπόλοιπους να βαριούνται, απλά καθώς παίζει να σκέφτεται και να παίζει τον ρόλο του.' Πριν από το 1974, η φράση 'role-playing' ήταν ένας όρος που έβλεπε κανείς μόνο σε βιβλία ψυχολογίας. Ρίχνοντας μια ματιά στα βιβλία του νέου 3rd Edition, δεν θα μπορούσατε να μαντέψετε ποτέ πως εξελίχθηκε το παιχνίδι από μινιατούρες για wargames, παρά τους δεσμούς που διατηρεί το χόμπι με τις μεταλλικές μινιατούρες και διάφορους κλασικούς όρους από τα wargames, όπως το "campaign" και το "morale" (λέξεις που παραμένουν στο γλωσσάριο των role-playing). Ο δρόμος που οδήγησε το παιχνίδι στο σημείο αυτό που βρίσκεται σήμερα είναι ένας μακρύς δρόμος, με πολλές στροφές, εμπόδια και νάρκες... Το πιο περίεργο όμως είναι ότι ξεκίνησε στην Πρωσία.



## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΛΕΜΟΥ

Σύμφωνα με το βιβλίο 'A Brief History of Role-Playing Games' του Victor Raymond, τα wargames έχουν τις ρίζες τους κάπου μέσα στον δέκατο ένατο αιώνα. Ένας αξιωματικός στο επιτελείο της Πρωσίας, ο Von Reisswitz, σχεδίασε ένα παιχνίδι με σκοπό να αναπαραστήσει τις μάχες με μεταλλικές μινιατούρες σε τοπογραφικούς χάρτες. Το παιχνίδι αυτό λεγόταν Kriegsspiel, χρησιμοποιούσε ζάρια για να αποφασιστεί η έκβαση μιας μάχης και γνώρισε μεγάλη επιτυχία σαν βοήθημα για τους αξιωματικούς της εποχής.

Τα wargames έγιναν γρήγορα δημοφιλή, όχι μόνο σαν στρατιωτικό βοήθημα, αλλά και σαν ένα κρυφό χόμπι με διάφορους οπαδούς σε κάθε γωνιά της γης. Το 1960, υπήρχαν πια πολλές λέσχες για wargamers στις περισσότερες μεγαλουπόλεις των ΗΠΑ, με φανατικούς παίκτες να κάνουν αναπαραστάσεις όλων των πιθανών μαχών μέσα σε αυτές και πολλές ιστορικές συμπλοκές. Σε αυτό το χρονικό σημείο περίπου εμφανίστηκε η IFW, η International Federation of Wargaming.

Ο Gygax αναπολεί και διηγείται... 'Η IFW ιδρύθηκε από τον Bill Speer, τον Scott Duncan κι εμένα... αυτό ήταν... δεν θυμάμαι πια πολύ καλά... το 1963 ίσως; Σκέφτηκα να φτιάχναμε έναν κανονικό σύλλογο, αντί για έναν από εκείνους τους μικρούς ομίλους της νοοτροπίας "θα κατακτήσουμε τον κόσμο". Μαζευθήκαμε λοιπόν και ιδρύσαμε αυτόν τον σύλλογο. Αρχικά ήμουν ο γραμματέας- δεν ξέρω ακριβώς τι ήταν αυτό- αλλά τέλος πάντων μαζευθήκαμε τελικά γύρω στα 600 με 700 άτομα. Όχι άσχημα, αν σκεφτεί κανείς ότι εκείνες τις ημέρες δεν υπήρχαν υπολογιστές. Αν υπήρχαν υπολογιστές και το internet τότε, θα ήταν πολύ μεγαλύτερος ο σύλλογος.'

Η IFW είχε κάποια ξένα μέλη, αλλά έδρευε κυρίως στην Αμερική (ο Gygax ζούσε στην Lake Geneva του Wisconsin). Μέσα στον σύλλογο, υπήρχαν παρέες με πιο συγκεκριμένα ενδιαφέροντα, τα οποία βασιζόνταν σε διαφορετικές ιστορικές περιόδους. Ο Gygax είχε μια αδυναμία στις μεσαιωνικές μάχες και ίδρυσε την δική του ομάδα μέσα στην IFW με το όνομα Castle & Crusade Society. Μαζί με τον Jeff Perren δημιούργησε ένα σετ κανόνων των 1 προς 20 (όπου κάθε φιγούρα στο ταμπλό αντιπροσωπεύει είκοσι άντρες) για μεσαιωνικές μάχες, το οποίο βασιζόταν σε ένα σύστημα που είχε αρχικά σχεδιά-



σει ο Perren. Μετά από μερικές μελέτες, συμπεριέλαβαν ένα σετ κανόνων 1 προς 1, όπου κάθε φιγούρα στο πεδίο της μάχης αντιπροσώπευε έναν στρατιώτη, καθώς επίσης κι ένα σετ οδηγιών για την εξομίωση ιπποτικών κοντορομαχιών. Ο Gygax και ο Perren δημοσίευσαν αυτούς τους κανόνες στα τέλη της δεκαετίας του 60 με τον τίτλο- σιδηρόδρομο: 'Lake Geneva Tactical Studies Association Medieval Military Miniature Rules'.

Ο σύλλογος Castle & Crusade δέχτηκε πρόθυμα τους κανόνες και οι Gygax και Perren πρόσθεταν νέες ιδέες και αναβαθμίσεις όσο πιο συχνά μπορούσαν. Αντλώντας ιδέες και έμπνευση από συγγραφείς όπως τους J.R.R. Tolkien, Fritz Leiber και Robert E. Howard, δημιούργησαν ένα σετ συμπληρωματικών κανόνων σε κόσμους fantasy το οποίο έσπρωξε τα wargames από το βασιλείο της Ιστορίας, μια και καλή. Οι τοξότες και οι πεζικάριοι έφυγαν και στην θέση τους ήρθαν οrcs και ξωτικά, μάγοι και ήρωες, νεράιδες και δράκοι. Το 1971, ο Gygax και ο Perren κυκλοφόρησαν όλους τους κανόνες των μεσαιωνικών μαχών αναθεωρημένους (μαζί με το συμπλήρωμα για τον κόσμο fantasy) με το όνομα Chainmail: Rules for Medieval Miniatures. Ο εκδότης ήταν μια μικρή εταιρεία που λεγόταν Guidon Games και που έδρευε στο υπόγειο του Gygax. 'Εκείνο το πακέτο fantasy ήταν αυτό που τα ξεκίνησε όλα', εξηγεί ο Gygax.

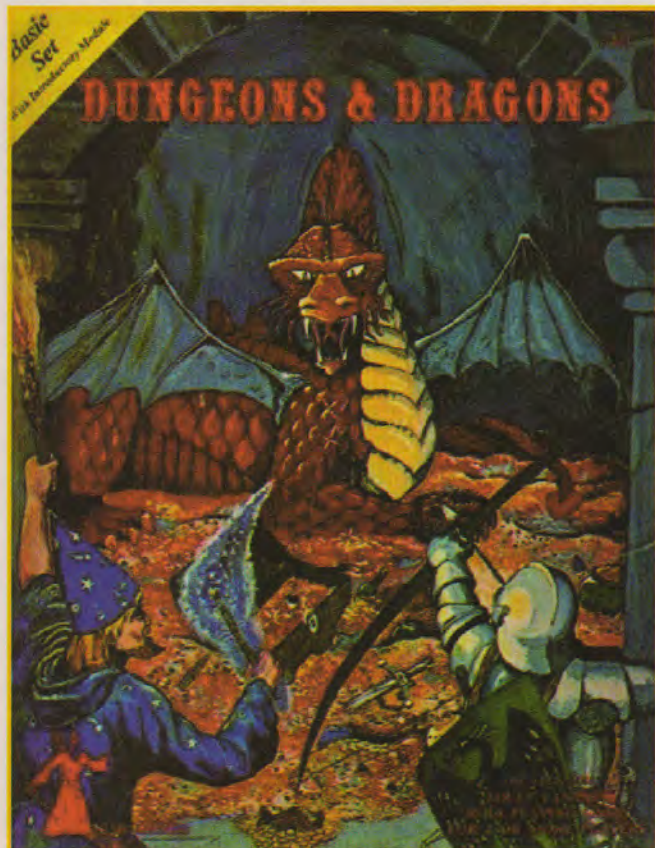
Το Chainmail δεν προσποιήθηκε ποτέ ότι είναι κάτι περισσότερο από ένα wargame, αν και ήταν ασυνήθιστο στο είδος του. Παρόλα αυτά, έβαλε τα θεμέλια πάνω στα οποία θα χτιζόταν κάποτε ο πύργος που λέγεται Dungeons & Dragons. 'Οι ήρωες είχαν τέσσερα ζάρια αντί να είναι τετάρτου επιπέδου', εξηγεί ο Gygax, 'ενώ οι υπερ-ήρωες είχαν οκτώ ζάρια αντί να είναι όγδοου επιπέδου, ενώ οι μάγοι ήταν στην ουσία τύποι με δύο ζάρια που έριχναν Fireballs και Lightning Bolts. Για ένα μεγάλο διάστημα μάλιστα, το πεδίο δράσης ενός Fireball ήταν το ίδιο με το βλήμα ενός καταπέλτη, ενώ τα Lightning Bolts έμοιαζαν πολύ με τα κανόνια του μεσαίωνα. Συχνά χρησιμοποιούσαμε τους φυσιολογικούς κανόνες των στρατιωτικών μινιατούρων για να αποδώσουμε τα ζάρια.'

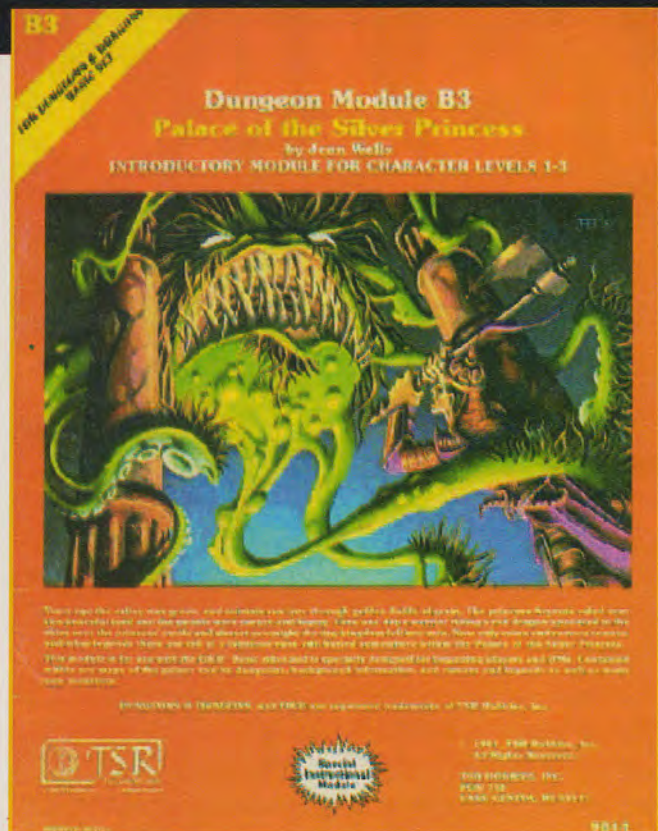
Ανέκαθεν όμως υπήρχε κάποιο στοιχείο role-playing σε όλα τα wargames, όσο μικρό και έμμεσο και να ήταν αυτό. Ένας παίκτης μπορεί να παίζει τον ρόλο του φύλαρχου των Βίκινγκς, ένας άλλος τον ρόλο του λόρδου ή του διοικητή ενός οχυρού. Μπορεί το παιχνίδι να είχε να κάνει με την διοίκηση των στρατευμάτων, αλλά μέρος της γοητείας ήταν ότι εσείς ήσασταν ο αρχηγός. 'Είχατε παίξει ποτέ το Diplomacy'; ρωτάει ο Gygax. 'Μπαίνατε στον ρόλο του Kaiser, ή του αρχι-δούκα ή του Σουλτάνου της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας και πάλι λέγοντας... σε όλα τα παιχνίδια με μινιατούρες υπήρχε πάντοτε κάποιο στοιχείο role-playing, έτσι και στο Diplomacy.'

## ΕΝΑΣ ΣΤΡΑΤΟΣ ΑΠΟ ΜΟΝΟΣ ΤΟΥ

Ο Dave Arneson ήταν ο ιδρυτής ενός ακόμα συλλόγου για wargamers- του Midwest Military Simulation Association, στο πανεπιστήμιο της Μινεσότα (στη Minneapolis- St.Paul). Ήταν κι αυτός μέλος της IFW αν και έπρεπε να περάσει λίγος καιρός προτού να συναντήσει τον Gygax. 'Συνάντησα τον Gary σε ένα από τα πρώτα Gen Con... το 1970 αν θυμάμαι καλά', λέει ο Arneson. 'Συνεργαστήκαμε σε ένα ναυτικό παιχνίδι που λεγόταν Don't Give Up the Ship το οποίο δοκίμασα στο Gen Con εκείνης της χρονιάς.'

Το Gen Con ξεκίνησε σαν ένα event που διοργάνωνε για ένα σαββατοκύριακο ο Gygax μαζί με άλλους παίκτες της περιοχής. Το όνομα





είναι τα αρχικά της φράσης Geneva Convention, ένα αστείο που είχαν εκείνοι την εποχή μεταξύ τους οι κύκλοι των wargamers. Το 1968, το μικρό αυτό event είχε γίνει ένα κανονικό συνέδριο και έλαβαν συμμετοχή κοντά στα 100 άτομα. Το περσιό Gen Con, όπου υπήρχαν από role-playing games μέχρι παιχνίδια για υπολογιστές και τα κλασσικά wargames- έλαβε χώρα στο Midwest Express Center στο Milwaukee (μια έκταση περίπου 90.000 τετραγωνικών μέτρων) και φιλοξενήθηκαν περίπου 21.000 άτομα από όλο τον κόσμο.

Το 1971, η Guidon Games κυκλοφόρησε το Don't Give Up the Ship, το οποίο παρουσίαζε κανόνες για ναυμαχίες στην εποχή του Ναπολέοντα. Ο Arneson κι ο Gyax όμως είχαν ήδη μπει στην διαδικασία για να καλυτερέψουν τα πράγματα.

Το 1970, ο Arneson δημιούργησε ένα σενάριο με την έκδοση του 1 προς 1 των κανόνων Chainmail, όπου μια μικρή ομάδα χαρακτήρων έπρεπε να μπει κρυφά μέσα σε ένα οχυρό και να ανοίξει τις πύλες από μέσα. Το σενάριο αυτό ήταν μια μεγάλη αλλαγή στα wargames και εστίαζε περισσότερο στην ηρωική περιπέτεια παρά στην στρατιωτική κατάκτηση. Ο Arneson έφερε το σενάριο του στο Gen Con το 1971, όπου ο Gyax (μεταξύ άλλων) είχε την ευκαιρία να το παίξει.

Το σενάριο αυτό άνοιξε καινούρια μονοπάτια δημιουργικότητας για τον Gyax και τον Arneson. Τα παιχνίδια τους άρχισαν να ενδιαφέρονται ολοένα και λιγότερο για την διοίκηση στρατιών και περισσότερο για την συμμετοχή ενός ήρωα σε μια επική αναζήτηση. 'Παίξαμε ένα παιχνίδι όπου έπαιζες μονάχα έναν χαρακτήρα... αν τον σκότωναν, τότε τελείωνε το παιχνίδι,' λέει ο Gyax. 'Το παιχνίδι εξερευνούσε πολύ τους υπόγειους χώρους. Και μετά άρχισε να έχει σημασία αν θα είχες ένα σπαθί ή ένα τσεκούρι, κι ένα σακίδιο και λίγο σχοινί και μερικά καρφιά και όλα εκείνα τα περιέργα σύνεργα. Αυτή ήταν η κεντρική ιδέα του Dave, να ξεκινήσεις σαν έναν τελείως άπειρο ήρωα και να συνεχίσεις από εκεί.'

## TO FANTASY GAME

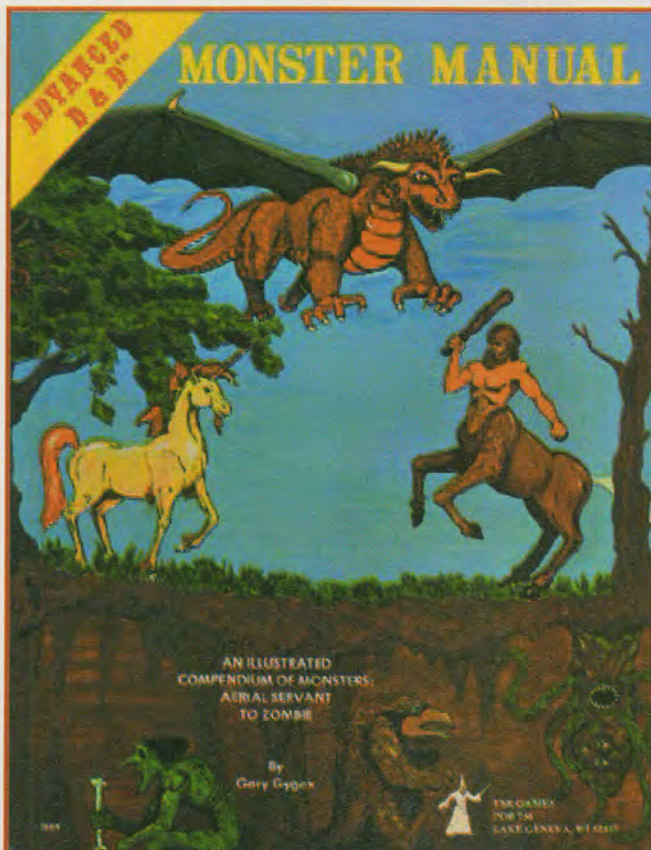
Η έννοια του χαρακτήρα που αναπτύσσεται (όπου μαζεύετε εμπειρία για να κάνετε τον ήρωά σας δυνατότερο), ήταν ένα μόνο από εκείνα τα πράγματα που είχε σκεφτεί ο Arneson. Αποτελούσε ίσως όμως την πιο σημαντική πλευρά του role-playing. Ο παίκτης πια αισθανόταν πιο στενά συνδεδεμένος με τον ήρωά του από την στιγμή που μπορούσε να τον δυναμώσει και να τον αναπτύξει. Δεν υπήρχαν πια απρόσωπα ανθρωπάκια στο πεδίο της μάχης- καθένας ήταν ένας φανταστικός ήρωας με την δική του ιστορία και προσωπικότητα.

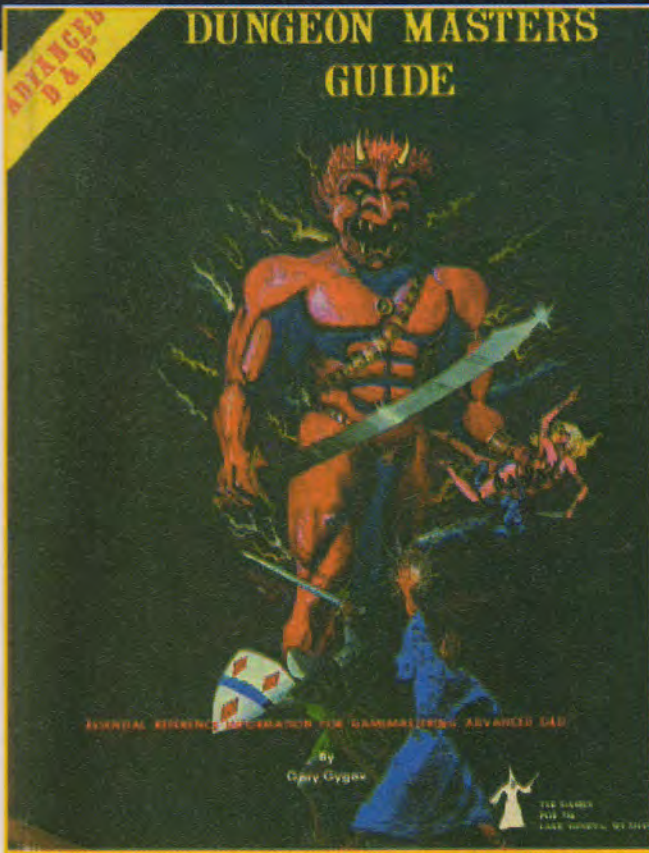
To Castle & Crusade είχε έναν κοινό χάρτη που χρησιμοποιούσαν για τα fantasy παιχνίδια, ο οποίος έδειχνε το 'Μεγάλο Βασίλειο' και τις γύρω περιοχές. Ο Dave Arneson πήρε ένα μερίδιο από το βασίλειο αυτό για να το χρησιμοποιήσει στο δικό του campaign- μια βολωδής έκταση που λέγεται Blackmoor (μια στερεότυπη περιοχή που έχει χρησιμοποιηθεί με άλλα ονόματα από πολλά RPG)- και ξεκίνησε να πειραματίζεται με ένα πολύ διαφορετικό ύφος παιχνιδιού.

Γρήγορα έγινε φανερό ότι οι κανόνες του Chainmail δεν ήταν αρκετοί. Ήταν ό,τι πρέπει για τα wargames, αλλά κάποιοι από τους μηχανισμούς δεν ταίριαζαν καθόλου με το θέμα της ηρωικής περιπέτειας που ήθελε ο Arneson για το campaign του. Ένα από τα προβλήματα ήταν το σύστημα ζημιάς. Οι χαρακτήρες στο Chainmail μπορούσαν στην ουσία να είναι ένα από δύο πράγματα... ή νεκροί ή ζωντανοί. 'Χρησιμοποίησα το Chainmail για έναν μήνα περίπου προτού να αλλάξω σε ένα άλλο σύστημα με τα Armor Class, Hit Points και Hit Dice- αυτό που χρησιμοποιείται ακόμα και σήμερα,' εξηγεί ο Arneson. 'Μετά από το πρώτο παιχνίδι είχαμε καταλάβει ότι σε κανέναν παίκτη δεν άρεσε ο αιφνίδιος θάνατος του αρχικού συστήματος.'

Ο Arneson έκανε μερικές μετατροπές στο σύστημα και τις σημείωσε όλες σε ένα χοντρό σημειωματάριο. Στο campaign του, τον πρώτο ρόλο είχε πια το role-playing ενός χαρακτήρα. 'Το Chainmail είχε έναν τομέα για fantasy,' εξηγεί. 'Κατά τα άλλα ήταν ένα σύνολο κανόνων για wargames χωρίς στοιχεία role-playing. Σίγουρα, το κεφάλαιο των έρζοκιών είχε δείξει πόσο ανεπαρκές ήταν στο τέλος της πρώτης κιόλας περιπλάνησης σε μπουντρούμια.'

Αυτού του είδους η περιπλάνηση μέσα σε ένα σκοτεινό κι επικίνδυνο μπουντρούμ (ή αλλιώς 'Dungeon Crawl') ήταν ακόμα μια νέα ιδέα του Arneson. Οι παίκτες οδηγούσαν τους παίκτες τους μέσα από αυτά τα περάσματα τα οποία ήταν γεμάτα με τέρατα, παγίδες και θησαυρούς. Τα dungeon crawls όμως του Arneson, φανέρωσαν άλλο ένα σημείο ασυμβατότητας με τα wargames. Ήταν εξαιρετικά δύσκολο να δείξεις όλα αυτά τα υπόγεια περάσματα πάνω σε έναν πίνακα για wargame. 'Το Blackmoore λοιπόν έκανε την μεταφορά από το τραπέζι στο χαρτί,' εξηγεί.





Αντικαθιστώντας τους χάρτες του τραπεζιού με τον πολύ πιο πλούσιο κόσμο της φαντασίας και των προφορικών περιγραφών, άνοιξαν καινούριες κι αχαρτογράφητες περιοχές για τους παίκτες. 'Η μεγαλύτερη πρόκληση ήταν το σύνολο κανόνων που συνέχισαν μεγάλωνε, ο σχεδιασμός των χαρτών και πώς θα κρατούσε τους παίκτες μακριά από μέρη που δεν είχαν ακόμα σχεδιαστεί,' λέει ο Arneson.

Όταν ο Gygax είδε τι είχε κάνει ο Arneson με τους κανόνες από τις μινιατούρες, εντυπωσιάστηκε πολύ. Οι δυο τους ξεκίνησαν την δεύτερη συνεργασία τους το 1972. Ο Arneson έδωσε στον Gygax εκείνο το χοντρό σημειωματάριο, ο οποίος πήρε τις ιδέες του Arneson και τις έβαλε σε ένα νέο σετ κανόνων που ονομάστηκε The Fantasy Game. 'Για να είναι έτοιμο για κυκλοφορία, χρειάστηκε να συνεργαστούν τέλεια πολλά άτομα,' λέει ο Arneson, 'όχι μόνο ο Gary κι εγώ αλλά μερικοί από τους αρχικούς παίκτες όπως ο Dave Meggery που έκανε το Dungeon! και τον Rob Kuntz που έφτιαξε το GreyHawk'.

## Η ΓΕΝΕΣΗ ΤΟΥ DUNGEONS & DRAGONS

Το Fantasy Game είχε μόνο ένα σημαντικό πρόβλημα- κανείς δεν ήθελε να το εκδώσει. Η ομάδα το πρόσφερε στην Avalon Hill, μια γνωστή εταιρεία κυκλοφορίας επιτραπέζιων, αλλά απέρριψαν την προσφορά. Έλεγαν ότι το παιχνίδι είχε υπερβολικά ανοιχτό τέλος... κανένας wargamer που σέβεται τον εαυτό του δεν θα ήθελε να παίξει ένα παιχνίδι που δεν έχει έναν συγκεκριμένο τρόπο για να νικήσει. Την ίδια περίπου ανησυχία εξέφρασαν και οι υπόλοιποι εκδότες.

Το 1973, ο Gygax αποφάσισε ότι αν ήθελαν να κυκλοφορήσουν το παιχνίδι που πια αποκαλούσαν Dugneons & Dragons (μια ιδέα της γυναίκας του Gygax), θα έπρεπε να το κάνουν μόνοι τους. Επικοινωνήσε με τον φίλο του, τον Don Kaye. 'Μετά από το Gen Con εκείνης της χρονιάς, ο Don κι εγώ συνεργαστήκαμε και κυκλοφορήσαμε το Cavaliers and Roundheads: Rules for the English Civil War, των Jeff Perren και Gary Gygax. Το ξέραμε ότι δεν ήταν ότι το καλύτερο που είχαμε να δείξουμε στον κόσμο, αλλά αυτό μας επέτρεπαν τα οικονομικά μας. Και καθώς κερδίζαμε χρήματα από αυτό, πλησιάζαμε όλο και περισσότερο το Dungeons & Dragons.' Ο Kayne και ο Gygax ονόμασαν την νέα εταιρεία Tactical Studies Rules. Ο Arneson μαζί με έναν άλλο κύριο, τον Brian Blume, έγιναν κι αυτοί μέρος της εταιρείας αργότερα. Ο Blume αγόρασε το μεριδίό του σαν συνεργάτη και υποστήριξε οικονομικά μεγάλο μέρος του παιχνιδιού.

Η Tactical Studies Rules τελικά κυκλοφόρησε το Dungeons &

Dragons τον Ιανουάριο του 1974. Το παιχνίδι ήταν μέσα σε ένα μικρό κουτί και συμπεριλάμβανε τρία βιβλία με κανόνες: το Men & Magic, το Monsters & Treasure και το The Underworld & Wilderness Adventures. Ο υπότιτλος στο κουτί (και σε κάθε ένα από τα βιβλία) έλεγε 'Κανόνες για wargames σε φανταστικούς μεσαιωνικούς κόσμους που παίζονται με χαρτί, μολύβι και μινιατούρες'. Όσο πρωτοπορικό και να ήταν το παιχνίδι, είχε ακόμα βαθιά τις ρίζες του στα wargames.

Το παιχνίδι συμβούλευε την αγορά κι άλλων βοηθημάτων κι εξαρτημάτων- ένα επιτραπέζιο από την Avalon Hill, το Outdoor Survival (για εξερευνήσεις στην άγρια φύση), τους κανόνες του Chainmail (σαν ένα εναλλακτικό σύστημα μάχης) κι ένα σετ από πολυέδρα ζάρια. Τα ζάρια τα είχε βρει κατά τύχη ο Gygax σε έναν σχολικό κατάλογο υλικού και αργότερα τα πούλησε μέσω της Tactical Studies Rules. Ήταν μικρά πλαστικά πολυέδρα με αριθμημένες επιφάνειες και χρησίμευαν μάλλον σε μαθήματα γεωμετρίας. Ο Arneson είχε αγοράσει το δικό του εικοσάπλευρο ζάρι πιο νωρίς, από μια εταιρεία στην Αγγλία που είχε πια κλείσει. 'Είχα τα τρία μοναδικά σετ από εικοσάπλευρα στις ΗΠΑ εκείνη την εποχή,' εξηγεί. Οι εκδόσεις του παιχνιδιού που κυκλοφόρησαν αργότερα είχαν αριθμημένες μάρκες από τις οποίες τραβούσε μια στην τύχη ο παίκτης- τα ζάρια δεν κυκλοφόρησαν μαζί με τους κανόνες παρά μόνο από το 1981 και μετά.

Στους κανόνες υπήρχε η επιλογή ανάμεσα σε τρεις κλάσεις (πολεμιστές, μάγους και ιερείς) και τέσσερις διαφορετικές φυλές (άνθρωποι, νάνοι, ξωτικά και halfings). Σημειώστε ότι οι κανόνες αναφερόντουσαν στην τελευταία φυλή ως 'Hobbits' μέχρι που το ίδρυμα Tolkien ζήτησε ευγενικά από την εταιρεία να το σταματήσει. Οι άνθρωποι μπορούσαν να διαλέξουν από οποιαδήποτε κλάση, αλλά τα ξωτικά μπορούσαν να γίνουν πολεμιστές και μάγοι, ενώ οι νάνοι και τα halfings μόνο πολεμιστές. Δημιουργούσατε τον χαρακτήρα σας ρίχνοντας 3d6 (δηλαδή τρία εξάεδρα ζάρια) έξι φορές, διανεμόντας στην συνέχεια τους πόντους στα έξι χαρακτηριστικά: Strength, Intelligence, Wisdom, Dexterity, Constitution και Charisma. Καθώς από τα πρώτα τρία χαρακτηριστικά ήταν το βασικό για κάθε μια από τις κλάσεις (το Strength για τους πολεμιστές, το Intelligence για



τους μάγους και το Wisdom για τους ιερείς). Ο Gygax πρόσθεσε επίσης ένα σύστημα με alignment (έναν κανόνα που ο Arneson ποτέ δεν συμπίεσε ιδιαίτερα) για να ταξινομήσει τον κώδικα ηθικής κάθε χαρακτήρα στους Lawful, Neutral και Chaotic.

Το παιχνίδι γνώρισε ανεπανάληπτη επιτυχία, τουλάχιστον με τα πρότυπα των wargames. 'Σε δέκα περίπου μήνες, πουλήσαμε 1.000 αντίτυπα,' εξηγεί ο Gygax. 'Πουλούσαν σαν τρελά. Είχαμε υποθέσει ότι θα πήγαινε καλά, γιατί σε όλους άρεσε ο φανταστικός κόσμος του Chainmail. Δεν κάναμε όμως διαφήμιση- νομίζω ότι δημοσιεύσαμε εδώ κι εκεί μερικές πολύ μικρές ανακοινώσεις, αλλά στην ουσία διαφημίστηκε προφορικά από φίλο σε φίλο. Παραλάβαμε μια νέα παραγγελία για 2.000 κομμάτια τον Νοέμβριο του 1974 και χρειάστηκαν άλλοι πέντε μήνες για να πουληθούν και αυτά.' Η επόμενη παραγγελία ήταν για 3.000 κομμάτια και αυτά πουλήθηκαν από την εταιρεία σε τρεις μόλις μήνες. Οι φανατικοί οπαδοί ήθελαν νέο υλικό και η Tactical Studies Rules ήταν παραπάνω από πρόθυμη να τους κάνει το χατίρι. Η εταιρεία κυκλοφόρησε δύο νέα συμπληρώματα για τους κανόνες το 1975 (το Greyhawk, το οποίο βασιζόταν στο campaign του Gygax και το Black Moor που ήταν βασισμένο στον κόσμο του Arneson). Η εταιρεία κυκλοφορούσε επίσης ένα μαγαζί που το έλεγαν Strategic Review- την άνοιξη του 1975 κυκλοφόρησαν κι ένα άλλο περιοδικό, το Dragon, το οποίο ήταν αφιερωμένο στο καινούριο τους παιχνίδι.

## ΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΟΥΣ

Σε σύγκριση με τις μετέπειτα εκδόσεις του παιχνιδιού, οι κανόνες του αρχικού Dungeons & Dragons ήταν αρκετά αόριστοι και μπέρδευαν πολλούς. Οι πίνακες των επιπέδων για παράδειγμα αναφερόντουσαν στα επίπεδα με κάποιο όνομα (Veteran, Warrior, Swordsman), αντί με κάποιο αριθμό, ενώ σε άλλα σημεία του ίδιου

βιβλίου γίνονταν αναφορά μόνο μέσω αριθμών. Δεν ήταν επίσης ξεκάθαρο αν ένας μάγος μπορεί να απομνημονεύσει τα ξόρκια του μια φορά την ημέρα ή μια φορά σε κάθε περιπέτεια. Οι κανόνες υποστήριζαν και τα δύο σε διαφορετικά σημεία- τι γινόταν όμως αν μια περιπέτεια διαρκούσε παραπάνω από μια μέρα; Ο Gygax και ο Arneson είχαν αφήσει επίτηδες τους κανόνες ανοιχτούς για να μπορεί ο καθένας να τους ερμηνεύσει όπως ήθελε... αυτή τους η απόφαση όμως, είχε έρθει τώρα για να τους στοιχειώσει. Το γεγονός ενοχλούσε περισσότερο τον Gygax από τον Arneson. 'Έλεγα στους παίκτες να χρησιμοποιούν τους κανόνες που τους αρέσουν και να απολαύσουν το παιχνίδι,' λέει ο Arneson. 'Πετάξτε ή αλλάξτε αυτά που δεν σας αφήνουν να διασκεδάσετε. Ο οργανωτής του παιχνιδιού (αργότερα ο Dungeon Master) είχε τον τελευταίο λόγο σε ένα παιχνίδι. Ο Gary πίστευε πως έπρεπε να υπάρχει ένας κανόνας για τα πάντα. Συνέχεια λαμβάναμε γράμματα και τηλεφωνήματα. Ο λογαριασμός του τηλεφώνου μου ήταν κάτι το απίστευτο.'

Ο Gygax όμως ήταν αληθινά προβληματισμένος με τους κανόνες που είχαν μπερδέψει τόσους πολλούς παίκτες. 'Είπα στον Brian ότι είχαμε μεγάλο πρόβλημα το 1976,' αναπολεί. 'Οι κανόνες μπορούσαν να ερμηνευτούν με χιλιάδες τρόπους- υπήρχαν τρεις ομάδες στο Stanford που δεν μιλάγε η μία στην άλλη. Όλες έπαιζαν και η μία ομάδα θα έλεγε 'να προχωρήσουμε αργά και να κάνουμε πολύ role-playing.' Η άλλη ομάδα λάτρευε να σκοτώνει και να εξερευνεί και σίγουρα κάθε παίκτης έφτιαχνε δυο-τρεις χαρακτήρες κάθε φορά. Και μια άλλη έπαιζε campaigns τύπου Monty Haul (μια έκφραση από μια τηλεοπτική σειρά της εποχής, του Lets Make A Deal, όπου ο Monty 'Hall' έδινε δώρα στους διαγωνιζομένους χωρίς να κάνουν τίποτα). Πίστευα λοιπόν ότι έπρεπε να κάνουμε κάτι πιο μαζικό, κάτι πιο προχωρημένο.'

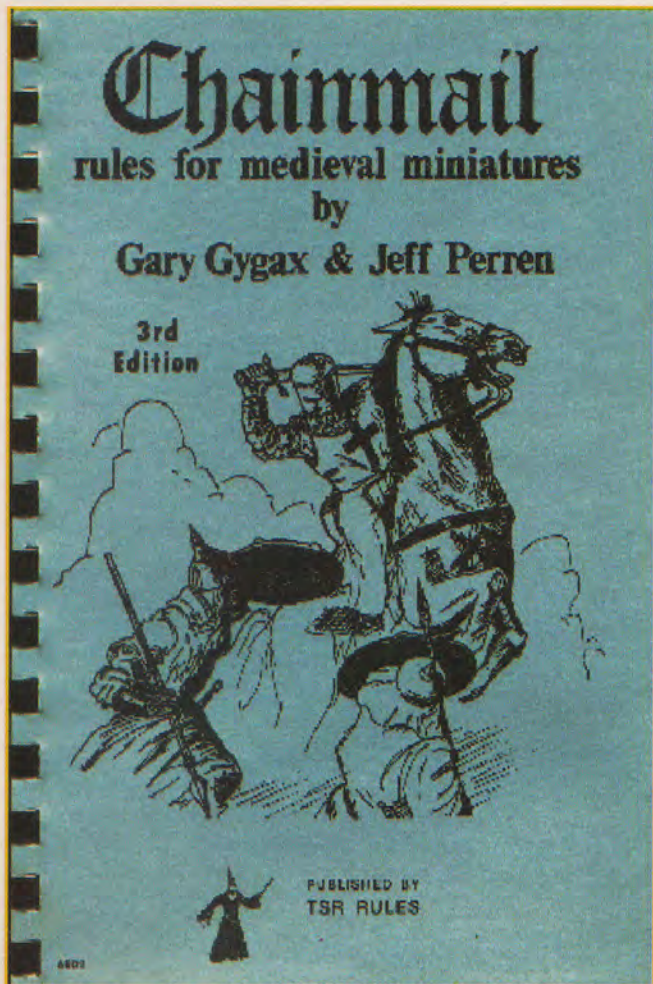
Στην Tactical Studies Rules όμως υπήρχαν κι άλλα προβλήματα. Τον Γενάρη του 1975, ο Don Kaye πέθανε από καρδιακό επεισόδιο. Η γυναίκα του κληρονόμησε τις μετοχές του άντρα της στην εταιρεία και έγινε (με τα λόγια του Gygax), 'απίστευτα αφόρητη.' Μετά από κοινή συμφωνία, η Tactical Studies Rules διαλύθηκε, η γυναίκα του Kaye εξαγοράστηκε και η εταιρεία ξαναδημιουργήθηκε σαν TSR Hobbies, Inc. Καθώς είχε λιγοστά χρήματα πια, ο Gygax αναγκάστηκε να πουλήσει ένα σημαντικό μερίδιο των μετοχών του στην εταιρεία, στον Brian Blume και τον πατέρα του, Melvin. Στο τέλος του ίδιου χρόνου, ο Gygax είχε μόνο το 35% των μετοχών στην TSR και αργότερα θα έπεφτε στο 30%.

Τον ίδιο χρόνο, μια διαμάχη ξέσπασε μεταξύ Gygax και Arneson. Αφορμή ήταν η αναγνώριση για την δημιουργία του παιχνιδιού- ο Gygax πίστευε ότι αφού αυτός είχε γράψει στην ουσία τους κανόνες, το παιχνίδι ήταν δικό του. Ο Arneson από την άλλη ισχυριζόταν ότι αφού πολλές από τις βασικές ιδέες είχαν τις ρίζες στο Blackmoor, είχε κι αυτός μερίδιο. Οι αρχικοί κανόνες αναφερόντουσαν και στους δύο σαν συν-δημιουργούς, αλλά οι μετέπειτα εκδόσεις που κυκλοφόρησαν αφού ο Arneson είχε φύγει από την TSR, δεν ανέφεραν καθόλου το όνομά του. Η TSR αρνήθηκε επίσης να πληρώσει τον Arneson για τα δικαιώματα στις τελευταίες εκδόσεις και στο τέλος, ο Arneson πήγε την εταιρεία στα δικαστήρια το 1979. Το θέμα τακτοποιήθηκε μεταξύ των δύο αντρών μετά από δύο χρόνια, αν και συμφωνήθηκε να μην κυκλοφορήσουν πιο έξω οι λεπτομέρειες. 'Είχε να κάνει με χρήματα', εξηγεί ο Arneson.

## ΒΑΣΙΚΟ Ή ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ;

Αφού έφυγε ο Arneson, ο Gygax άρχισε να ασχολείται με την δική του ανεπτυγμένη έκδοση του παιχνιδιού, μια προσπάθεια που έκανε το αρχικό προϊόν να φαίνεται μικρό και ασήμαντο. Ξεκίνησε με την δημιουργία κανόνων με σαφήνεια που δεν θα άφηναν απορίες και αμφιβολίες στους παίκτες για το πώς θα πρέπει να παίξουν το παιχνίδι. Το περίεργο όμως ήταν ότι ο Gygax αποφάσισε να μην αντικαταστήσει τους παλιούς κανόνες με αυτή την προχωρημένη έκδοση.

'Ο John Eric Holmes ήρθε σε επαφή μαζί μου,' λέει ο Gygax. 'Ο γιος του έπαιζε και είχε προσφερθεί να 'καθαρίσει' το Dungeons & Dragons. Κι εγώ απάντησα "Καλό αυτό, αλλά τώρα ασχολούμαι με ένα πιο προχωρημένο παιχνίδι. Γιατί δεν μου δίνεις ό,τι έχεις ετοιμάσει για να του ρίξω μια ματιά;" Καθώς λοιπόν μου έδειξε τι είχε σκεφτεί, οργάνωσε πάλι τους βασικούς κανόνες κι εγώ παράλληλα του έδειξα τι είχα σκεφτεί για το Advanced Dungeons & Dragons, ώστε η





μετάβαση από το ένα στο άλλο να είναι ομαλή, σε περίπτωση που κάποιος ήθελε να μεταπηδήσει από το ένα στο άλλο.'

Ο Gygax ήταν πεπεισμένος ότι κυκλοφορώντας ταυτόχρονα δύο εκδόσεις του ίδιου παιχνιδιού, δεν θα προκαλούσε σύγχυση στο κοινό. 'Ανέκαθεν έτρεφα μεγάλο σεβασμό κι εκτίμηση στους παίκτες και πίστευα ότι αμέσως θα κοιτάζουν το ένα, θα δουν και το άλλο και θα αποφασίσουν με ποιο θέλουν να ασχοληθούν. Υπάρχει ακόμα κόσμος που παίζει το αρχικό Dungeons & Dragons. Νομίζω ότι ήταν λάθος- τότε την εταιρεία την είχαν οι Blumes- που διακόπηκε η βασική γραμμή προϊόντων. Παιζόταν διαφορετικά, ήταν ένα πολύ διαφορετικό παιχνίδι από το Advanced Dungeons & Dragons.'

Το 1977, η TSR κυκλοφόρησε το Monster Manual, το πρώτο βιβλίο κανόνων του AD&D με σκληρό εξώφυλλο. Ακολούθησε το Player's Handbook το 1978 και μετά το Dungeon Master's Guide το 1979. Κυκλοφόρησε επίσης ένα κουτί με όνομα Dungeons & Dragons Basic Rules, το οποίο είχε ένα βιβλίο κανόνων, μια έτοιμη περιπέτεια του Gygax (το Keep on the Borderlands) και μερικές αριθμημένες μάρκες αντί για ζάρια. Η TSR κυκλοφορούσε νέο υλικό και η αγορά το απορροφούσε αμέσως. Οι δουλειές πηγαίνανε καλά. Το role-playing δεν ήταν πια ένα χόμπι, αλλά μια μόδα.

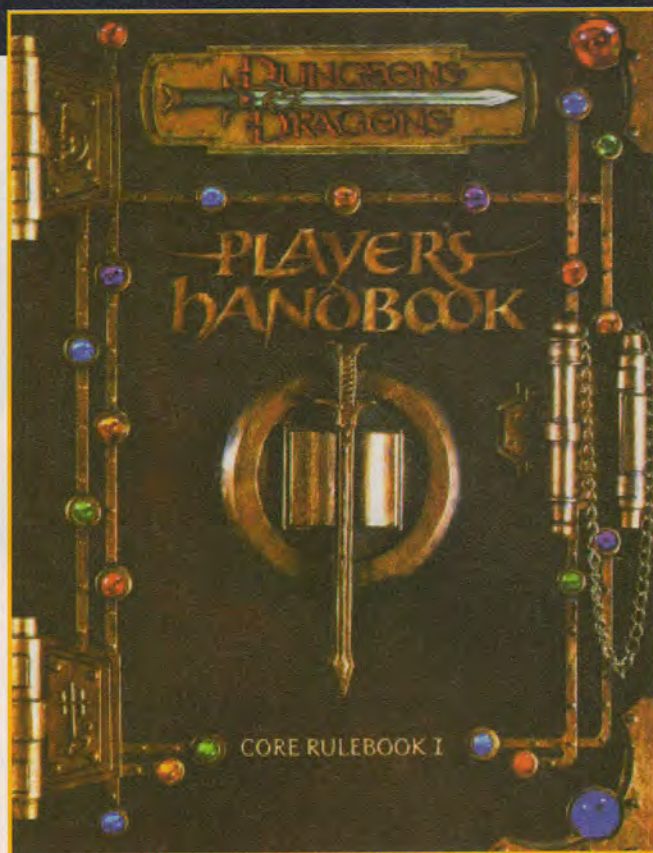
## ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟΝ ΜΕΣΑΙΩΝΑ

Στις 15 Αυγούστου του 1979, τα RPG έκαναν τα κεφάλια του κόσμου να στραφούν πάνω τους με έναν εντελώς αναπάντεχο τρόπο. Ο James Dallas Egbert III, ένας φοιτητής στο πανεπιστήμιο του Michigan στο East Lansing, εξαφρανίστηκε. Η ασφάλεια δεν μπόρεσε να εντοπίσει τον μικρό κι έτσι η οικογένειά του αποφάσισε να προσλάβει έναν ιδιωτικό ντετέκτιβ από το Τέξας, τον William Dear.

Ο Egbert ήταν ένας πολύ προβληματισμένος έφηβος. Ένα παιδί-διάνοια με δείκτη νοημοσύνης 180, που βρέθηκε δευτεροετής στο κολέγιο μόλις από τα 16 του. Σύμφωνα με τον Dear, έπασχε από χρόνια κατάθλιψη, ήταν επιληπτικός και δεν είχε νοσηλευτεί για αυτό και τέλος ήταν εθισμένος σε κάποια ναρκωτικά που έφτιαχνε μόνος του. Είχε επίσης ομολογήσει ότι ήταν ομοφυλόφιλος και ότι είχε σεξουαλικές σχέσεις με μεγαλύτερους άντρες, κάτι που είχε σίγουρα βοηθήσει στο να απομονωθεί κοινωνικά στο πανεπιστήμιο. Και μαντέψτε τι άλλο έκανε... έπαιζε Dungeons & Dragons...

Ο Dear δεν γνώριζε κάτι σχετικό με το παιχνίδι, ούτε και οι φοιτητές που ρώτησε. Ο Dear δεν κατάφερε ποτέ να βρει κάποιον στις εσπές που να είχε παίξει μαζί με τον Egbert, έτσι όταν κάποιος φοιτητής του είπαν ότι ο Egbert πήγαινε στα τούνελ κάτω από το σχολείο για να ζήσει τις φαντασιώσεις του, ο Dear το πήρε στα σοβαρά. Ο Dear πίστευε ότι ο Egbert είχε πέσει θύμα ενός παιχνιδιού που είχε πάει στραβά- ότι είχε κατέβει εκεί κάτω μόνος του και ότι χάθηκε. Τα MME δεν δίστασαν στιγμή και μέσα σε λίγα λεπτά όλα τα κανάλια στις ΗΠΑ έλεγαν πως αυτό το κακό παιχνίδι που λέγεται Dungeons & Dragons είχε (πιθανώς) προκαλέσει τον θάνατο ενός μικρού παιδιού. Ήταν μια θεωρία που εξαπλώθηκε γρήγορα και που έκανε καλές επικεφαλίδες. Και φυσικά ήταν λανθασμένη.

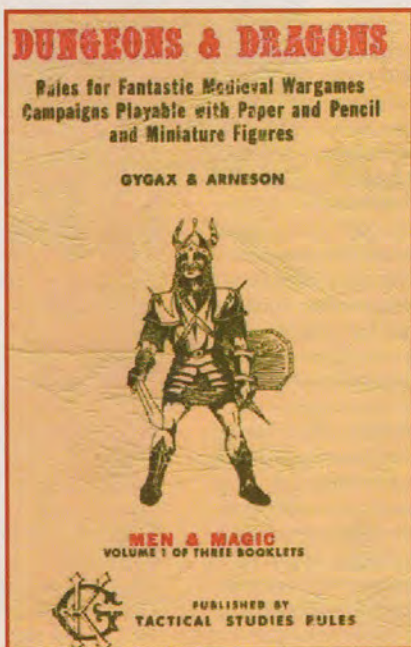
Ο Egbert είχε πάει πράγματι στα τούνελ, αλλά όχι για να παίζει Dungeons & Dragons. Απελπισμένος και με έντονη κατάθλιψη, θέλοντας να ξεφύγει από την πίεση των υπερβολικών γονιών του, είχε σχεδιάσει προ πολλού, είτε να το σκάσει, είτε να αυτοκτονήσει. Αποφάσισε τελικά να κάνει το δεύτερο και μαζί με ένα μπουκάλι υπνωτικά χάπια, προχώρησε μέσα στα τούνελ... Το επόμενο πρωινό ξύπνησε και αποφάσισε πως ήταν πιο εύκολο να το σκάσει από το σπíti. Έμεινε στο σπíti ενός φίλου για κάποιο διάστημα αλλά στο τέλος επικοινωνήσε με τον Dear και επέστρεψε στους γονείς του, έναν μήνα αφού είχε εξαφανιστεί. Ο Dear είχε συμφωνήσει να κρατήσει μυστικές τις λεπτομέρειες της υπόθεσης προκειμένου να προστατεύσει τον μικρό και την οικογένειά του. Πέντε χρόνια αργότερα, η θλιβερή ιστορία του Egbert πήρε



τέλος με τον μικρό να αυτοκτονεί στις 11 Αυγούστου του 1980. Είχε σταματήσει προ πολλού να παίζει, αλλά οι αληθινές πηγές πίεσης της ζωής του είχαν παραμείνει. Ο Dear έλυσε την σιωπή του κι εξήγησε πως είχαν τα πράγματα σε ένα βιβλίο με τίτλο 'The Dungeon Master'. Τα MME όμως δεν ενδιαφερόντουσαν πια. Στα μάτια της κοινής γνώμης, το D&D είχε δικαστεί και είχε βρεθεί ένοχο.

Οι φήμες γύρω από το 'κακό αυτό παιχνίδι', πήραν γρήγορα διαστάσεις επιδημίας. Φανατισμένοι θρησκόληπτοι άρχισαν να κηρύττουν τα κακά του role-playing. Το 1984, ο Jack Chick (γνωστός εκδότης φανατικών θρησκευτικών αναγνωσμάτων) έγραψε ότι τα RPG λένε στα παιδιά να χρησιμοποιούν 'αληθινή' μαγεία και ότι ο μόνος τρόπος να σωθούν είναι μια καλή πυρά με βιβλία. Η Pat Pulling ήταν άλλη μια κυρία που εναντιώθηκε με σθένος στα RPG. Η Pulling ισχυριζόταν ότι ο γιος της είχε αυτοκτονήσει μετά από μια κατάρρα που είχε δεχτεί σαν μέρος ενός παιχνιδιού D&D (το οποίο παιζόταν μέσα από ένα ειδικό πρόγραμμα στο σχολείο του μικρού). Η Pulling μήνυσε την διεύθυνση του σχολείου, αλλά η υπόθεση δεν έγινε δεκτή από το δικαστήριο. Ίδρυσε λοιπόν μια οργάνωση με αρχικά B.A.D.D (Bothered About Dungeons & Dragons, δηλαδή Ενοχλημένοι με το Dungeons & Dragons) και αυτοανακηρύχθηκε 'ερευνητρια εγκλημάτων' σχετικών με το παιχνίδι. Η Pulling έφτιαξε γρήγορα ένα όνομα και μια φήμη, που βασιζόταν όμως πάνω σε λανθασμένα ή παραπλανητικά στοιχεία. Το 1990, το έργο της ξεσκεπάστηκε στο κοινό από μια τεράστια και λεπτομερέστατη αναφορά, τη 'Pulling Report' από τον συγγραφέα και σχεδιαστή παιχνιδιών Michael A. Stockpile. Η Pulling παραιτήθηκε από την B.A.D.D. αμέσως μετά την δημοσίευση της αναφοράς.

Αυτή η κακή διαφήμιση μέσα από την αφέλεια, προκατάληψη και καχυποψία μερικών, ενόχλησε βαθύτατα τον Arneson. 'Αρχικά αναστατώθηκε, καθώς είμαι ο ίδιος από τους αρχαιότερους στον εκκλη-





## ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ DUNGEONS & DRAGONS;

Η Williams δεν είχε σε μεγάλη εκτίμηση τους παίκτες. 'Δήλωσε ανοικτά ότι τους θεωρούσε κατώτερους της,' λέει ο Gygax. 'Ανακοίνωσε ότι σκόπευε να δείξει στις άλλες εταιρείες πώς πρέπει να λειτουργεί μια επιχείρηση, κάτι που θεωρώ άκρως ειρωνικό σχόλιο.'

Μέσα στα επόμενα χρόνια όλοι έβλεπαν πως η Williams έκανε αυτό ακριβώς το πράγμα. Η TSR κυκλοφόρησε την κατά πολύ αναθεωρημένη 2nd Edition του Advanced Dungeons & Dragons- μαζί με μια πληθώρα συμπληρωματικών προϊόντων κι ένα καινούριο περιοδικό, το Dungeon Adventures.

Στην πραγματικότητα όμως, η TSR ακροβατούσε σε τεταμένο σχοινί. Οι νέοι κανόνες

της 2nd Edition απώθησαν έναν μεγάλο αριθμό οπαδών- η επιδημία με τις συλλογές καρτών και η επίθεση των παιχνιδιών σε υπολογιστές δεν βοηθούσαν την κατάσταση. 'Εγώ πίστευα ότι τα περισσότερα από αυτά που πέτυχαν με την 2nd Edition θα μπορούσαν να είχαν γίνει με ένα μόνο προϊόν όπως το Unearthed Arcana,' λέει ο Gygax. 'Με αυτόν τον τρόπο δεν θα ήταν όλοι αναγκασμένοι να αγοράσουν ένα σωρό νέα πράγματα χωρίς λόγο.' Η Williams δεν νοιαζόταν ούτε για τον Gygax ούτε για τον Arneson (ο οποίος επέστρεψε στην εταιρεία για λίγο προκειμένου να γράψει μια νέα σειρά περιπετειών για το Blackmoor). 'Όταν η Lorraine ανέλαβε τον έλεγχο της εταιρείας, το συμβόλαιό μου δεν ανανεώθηκε,' εξηγεί ο Arneson. 'Τα προϊόντα δεν είχαν τίποτα λάθος, πούλησαν όπως όλα τα άλλα. Απλά δεν ήθελε να έχει να κάνει τίποτα μαζί μου.' Ο Gygax είχε τις δικές του υποψίες για τους λόγους που έκαναν την Williams να τον αντιπαθεί τόσο πολύ. 'Της είχα πει ότι όταν θα αποτραβιόμουν, θα ήθελα να ευχαριστήσω τα άτομα που είχαν δουλέψει σκληρά και ότι

σιαστικό σύλλογο. Βοήθησε όμως που αποδείχθηκε τελικά ότι καμία από τις ιστορίες δεν ήταν αληθινή.' Ο Gygax θεώρησε ότι ήταν ενοχλητικό, αλλά ταυτόχρονα μια αναπόφευκτη πτυχή της ανθρώπινης φύσης. 'Αυτοί οι άνθρωποι δεν θα αγόραζαν το Dungeons & Dragons ούτως ή άλλως. Πίστευα ότι ήταν ένα τεράστιο λάθος όταν εκείνη η κυρία που διοικούσε την TSR αποφάσισε να βγάλει έξω τους δαίμονες και τους διαβόλους από το παιχνίδι. Σαν αποτέλεσμα οι πωλήσεις δεν πήγαν πάνω, πήγαν κάτω.'

## Η ΚΑΤΟΛΙΣΘΗΞΗ ΤΗΣ TSR

Ενώ η Pat Pulling προχωρούσε στην σταυροφορία της, ο Gygax είχε να κάνει με έναν τελειώς διαφορετικό χείμαρρο προβλημάτων. Η ίδια η εταιρεία που είχε βοηθήσει να ιδρυθεί πριν από μια δεκαετία, προσπαθούσε τώρα να τον διώξει μακριά της. Ο Brian Blume και ο αδελφός του Kevin είχαν αποκτήσει την πλειοψηφία των μετοχών της TSR και ο Gygax δεν είχε πια τον έλεγχο της εταιρείας. Οι αδελφοί Blume έστειλαν τον Gygax στην δυτική ακτή το 1982 για να αναλάβει την εταιρεία Dungeons & Dragons Entertainment. Τότε λεγόταν TSR Entertainment, εξηγεί. 'Πήγα λοιπόν και διαπίστωσα ότι κανείς εκεί πέρα δεν συμπαθούσε το όνομα TSR, καθώς είχαν κάποια άσχημα πάρε-δώσε με τον Kevin και τον Brian, έτσι άλλαξα το όνομα της εταιρείας.' Ενώ ήταν στην Καλιφόρνια, ο Gygax έγινε ο παραγωγός μια σειράς κινουμένων σχεδίων (που λεγόταν Dungeons & Dragons, φυσικά) που βασιζόταν στο παιχνίδι, αλλά το 1984 ήταν πια καιρός να επιστρέψει σπίτι.

'Κάποιος με πήρε από τη Νέα Υόρκη και μου είπε ότι ο Kevin τα είχε κάνει θάλασσα, ότι την είχαμε πατήσει και ότι έπρεπε να γυρίσω πίσω αμέσως,' λέει τώρα ο Gygax. Με λίγα λόγια, ο Gygax γύρισε πίσω και βρήκε μια χαοτική κατάσταση με την TSR να χρωστάει 1.500.000 δολάρια. 'Απαίτησα να απομακρυνθεί ο Kevin Blume από την θέση του διευθύνοντα συμβούλου και δήλωσα ότι πρέπει να πάρουμε αμέσως δραστικά μέτρα προκειμένου να σώσουμε την εταιρεία.' Τι σήμαινε αυτό; Σήμαινε ότι γύρω στα 70 από τα οχήματα της εταιρείας πωλήθηκαν μαζί με αχρησιμοποίητα επίπλα αξίας σχεδόν μισού εκατομμυρίου δολαρίων. Σύμφωνα με τον Gygax, περίπου 90 συγγενείς των Blumes απολύθηκαν από την εταιρεία. Οι μισθοί των διοικητικών στελεχών γινόντουσαν οι μισές με δόσεις και ο Gygax δεν πληρώθηκε για τα πνευματικά δικαιώματα σαν δημιουργός. Αμέσως κυκλοφόρησαν δύο συμπληρωματικά προϊόντα για το AD&D (το Unearthed Arcana και το Oriental Adventures) και αυτό ήταν όλο. Το 1985 οι τράπεζες είχαν ηρεμήσει και δεν απειλούσαν πια να κλείσουν την εταιρεία.

Οι Blumes βέβαια ήταν εξοργισμένοι και για να εκδικηθούν, πούλησαν όλες τις μετοχές της εταιρείας στην Lorraine Williams- μια γυναίκα που ο Gygax σύντομα θα απεχθανόταν. Ο Gygax πίστευε ότι η μεταφορά αυτή είχε γίνει με παράνομο τρόπο που αφηρούσε προηγούμενες συμφωνίες, αλλά τα δικαστήρια είχαν τελικά διαφορετική άποψη. 'Σε εκείνο το σημείο είχα σιχαθεί τόσο πολύ τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούσε η εταιρεία που αποφάσισα να τα παρατήσω όλα και να φύγω.' Έτσι κι έγινε στις 31 Δεκεμβρίου του 1985.

θα έπρεπε να πάρουν μερίδια από τις μετοχές και τέλος ότι οι πιο δημιουργικοί θα έπρεπε να πάρουν κάποιο πριμ. Και εκείνη είχε απαντήσει ότι αυτό θα γινόταν μόνο πάνω από το πτώμα της. Εγώ πίστευα ότι έτσι η επιχείρηση θα ήταν πιο κερδοφόρα, αλλά εκείνη όχι. Η Williams δεν σχολίασε αφού εγκατέλειψε τόσο τον χώρο όσο και την χώρα και μένει πια κάπου στην Γερμανία.

Η TSR, υπό την εποπτεία της Williams, είχε σίγουρα εχθρικό πρόσωπο απέναντι στους οπαδούς της. Η εταιρεία άσκησε τα πνευματικά της δικαιώματα χωρίς σόκτο, κλείνοντας πολλά fan sites στο διαδίκτυο και απαιτώντας να μην αποτελεί θέμα συζήτησης το παιχνίδι της στα forums του Usenet. Ο κόσμος άρχισε να αναφέρεται στην εταιρεία σαν T&R και έλεγαν ότι τα αρχικά εννοούσαν They Sue Regularly (Κάνουν Συχνές Μηνύσεις). Αφού ο Gygax έφυγε από την εταιρεία, δημιούργησε ένα νέο σύστημα που λεγόταν Dangerous Journey, το οποίο κυκλοφόρησε από το Game Designer's Workshop. Η TSR τον μήνυσε. 'Ήταν μια αβάσιμη αγωγή, αλλά μας εξάντλησαν οικονομικά στα δικαστήρια,' εξήγησε. Υπό τους όρους του συμφωνητικού, η TSR αγόρασε τα δικαιώματα για το Dangerous Journeys και τις μετοχές που είχαν μείνει, δίνοντας περισσότερα χρήματα από όσα είχε. 'Δεν μπορούσα παρά να γελάσω, γιατί αυτό πρέπει να ήταν το τελειωτικό χτύπημα,' λέει ο Gygax.

Το 1997 η εταιρεία ήταν πια στο χείλος της χρεοκοπίας. 'Σε εκείνο το σημείο, η TSR είχε φανερό χρέος 26,5 εκατομμυρίων δολαρίων κι ένας θεός ξέρει που και πόσα άλλα χρεώσατε,' λέει ο Gygax. 'Κατάφερε λοιπόν να θάψει την εταιρεία πολύ καλύτερα από τους αδελφούς Blume.'

## ΦΩΣ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ

Αυτός που έσωσε το Dungeons & Dragons ήταν ένας αναπάντεχος ήρωας που ήρθε από το πουθενά. Οι Wizards of the Coast, οι δημιουργοί του δημοφιλούς Magic: The Gathering, αγόρασαν την ετοιμόρροπη εταιρεία και όλα της τα περιουσιακά στοιχεία το 1997. Στρώθηκαν αμέσως στην δουλειά και έφτιαξαν μια πολύ απλούστερη και φιλική 3rd Edition. Ο Jonathan Tweet, ο επικεφαλής του σχεδίου ο οποίος είχε δημιουργήσει το Ars Magica με τον Mark Rein-Hagen και είχε αργότερα σχεδιάσει το Everway για τους Wizards of the Coast, ήταν ένας παλιός φανατικός του παιχνιδιού. 'Έιχα παίξει για πρώτη φορά το Dungeons & Dragons το 1978 με μια από τις πρώτες εκδόσεις του βασικού σετ, ίσως μάλιστα να ήταν και η αρχική έκδοση. Ήταν ένα απάισιο παιχνίδι αλλά εγώ το είχα λατρέψει. Ήταν το πρώτο παιχνίδι που είχε τόσο πολλή πλάκα που μπορούσα να παίζω για δέκα συνεχόμενες ώρες κάθε σαββατοκύριακο. Κι αυτό ακριβώς έκανα τότε.'

Ο Tweet ήταν πολύ χαρούμενος που του είχε δοθεί η ευκαιρία να ασχοληθεί με την 3rd Edition. 'Εγώ, ο Monte Cook και ο Skip Williams αναλάβαμε ο καθένας ένα από τα τρία βασικά βιβλία κανόνων. Εγώ πήρα το Player's Handbook, το οποίο ήταν πολύ ευχάριστο.' Η ομάδα μόχθησε για να φτιάξει τους νέους κανόνες, ψάχνοντας τρόπους για να κάνουν το παιχνίδι πιο φιλικό- διατηρώντας όμως παράλληλα τον χαρακτήρα των αρχικών κανόνων. 'Σε κάποιο σημείο, ο Peter Adkison, ο οποίος είχε ορίσει τους στόχους και την κατεύθυνση του σχεδίου, μπήκε στην ομάδα σχεδιασμού και ανέλαβε εκείνος την εποπτεία,' λέει ο Tweet. 'Πίστευε ότι δεν ήμασταν αρκετά τολμηροί στις αποφάσεις μας. Είχε δίκιο.'

Οι προσπάθειες απέδωσαν καθώς στο φθινόπωρο του 2.000, οι Wizards of the Coast κυκλοφόρησαν την 3rd Edition του Player's Handbook, την πιο φιλική έκδοση του Dungeons & Dragons που κυκλοφόρησε ποτέ. Οι καινούριοι κανόνες είχαν την αρμονία και την συνοχή που τόσο έλειπαν από τους προηγούμενους. Κυρίως απλά πράγματα, όπως το ότι τα μεγάλα νούμερα και οι ριζιές των ζαριών είναι ίσες προς όφελος του παίκτη (στις παλαιότερες εκδόσεις, τα attack rolls και τα saving throws έπρεπε να είναι υψηλά νούμερα για να είναι καλά, ενώ τα ability checks και το Armor Class έπρεπε να είναι χαμηλά). Σε μια προσπάθεια εξιλέωσης, οι Wizards of the Coast

# DUNGEONS & DRAGONS

ADDITIONAL  
Rules for Fantastic Medieval Wargames  
Campaigns Playable with Paper and Pencil  
and Miniature Figures



Supplement III

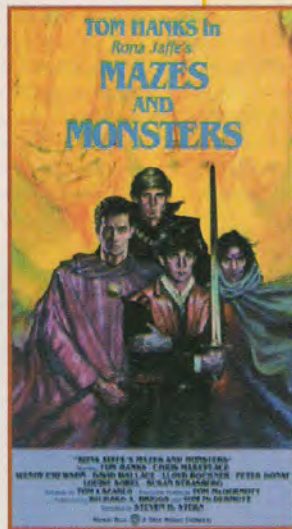
## ELDRITCH WIZARDRY

BY  
GYGAX & BLUME



PUBLISHED BY  
TSR RULES  
Price \$5.00

2005



συμπεριελαβαν τα ονόματα του Gygax και του Arneson στα credits των βιβλίων, ως αρχικών δημιουργών. Ο Gygax είναι σήμερα αρθρογράφος στο Dragon ενώ και οι δύο είναι ανοιχτοί στην ιδέα να συνεισφέρουν υλικό για τη 3rd Edition.

'Η ομάδα μου κι εγώ κάναμε μερικές δοκιμές και αποφασίσαμε ότι μας άρεσε πολύ περισσότερο από το Advanced Dungeons & Dragons,' λέει ο Arneson. 'Από εκείνη την ημέρα, αυτό το σύστημα χρησιμοποιούμε. Και όπως συνήθως έχουμε κάνει μερικές μετατροπές εδώ κι εκεί.' Ο Gygax είναι και αυτός ενθουσιασμένος. 'Το Dungeon Master's Guide με έχει ξετρελάνει- στην ουσία είναι ένα εκπαιδευτικό βιβλίο για το πώς να κάνει ο καθένας ένα Dungeon Crawl. Καθώς το διάβαζα έβλεπα διάφορα πράγματα που είχα ξεχάσει. Εστιάζει στην δράση και στην γρήγορη ανάπτυξη ενός χαρακτήρα. Είναι ένα παιχνίδι που δημιουργήθηκε για να παρουσιάσει το χόμπι στους νέους παίκτες, εκείνους που θέλουν να δείρουν και να κόψουν τους εχθρούς τους... και τα καταφέρνει περίφημα. Οι γιοι μου, ο Ernie και ο Luke ασχολούνται με μια περιπέτεια και μου φαίνεται τόσο καλή που μπορεί να προσφέρω κι εγώ μερικές καλές ιδέες. Έχουν ξετρελαθεί και περνάνε υπερόχα. Σίγουρα θα είναι μια νέα πνοή που θα ζωντανέψει και πάλι το χόμπι.'

Ο Tweet είναι ευχαριστημένος με την επιτυχία της 3rd Edition αν και δεν περίμενε να είναι τόσο μεγάλη. 'Το νέο Dungeons & Dragons τα πήγε πολύ καλύτερα από όσο περιμέναμε έτσι θα υπάρξουν παρόμοιες επιτυχίες στο μέλλον. Προς το παρόν όμως εξερευνώ τον χώρο των μινιατούρων. Είμαι ο επικεφαλής στην ανάπτυξη του νέου Chainmail, των μινιατούρων του Dungeons & Dragons. Είναι ένα πολύ ενδιαφέρον σχέδιο όπου όλες οι ιδέες και οι κανόνες γύρω από το role-playing θα κάνουν χώρο για να δεχτούν τις μινιατούρες μέσα τους. Είναι σαν να παίρνουμε το Dungeons & Dragons πίσω στις ριζές των wargames.' 'Όπως δείχνουν τα πράγματα, τριάντα χρόνια μετά, το παιχνίδι ολοκλήρωσε τον κύκλο του.



# Age of Wonders II

## ΘΑΥΜΑΣΤΕ ΤΑ ΘΑΥΜΑΤΑ ΞΑΝΑ

**Πώς ένα ήδη άφογο παιχνίδι γίνεται ακόμα πιο τέλειο...**

Ο Lennart Sas δεν είχε ποτέ του σκοπό να ασχοληθεί με τον χώρο των παιχνιδιών. Αυτό δεν είναι ασυνήθιστο- αλλά ο περισσότερος κόσμος που δεν έχει σκοπό να ασχοληθεί με τον χώρο δεν έχει στο ιστορικό του ένα ήδη πετυχημένο παιχνίδι και ένα δεύτερο στα σκαριά. Ο Sas έχει. Και δεν φαίνεται να τον ενοχλεί ιδιαίτερα.

Το πρώτο παιχνίδι με το οποίο ασχολήθηκε ήταν το Age of Wonders, ένα παιχνίδι με το οποίο ασχολούταν στον ελεύθερο χρόνο του και που όταν εξελίχθηκε και κυκλοφόρησε σαν ολοκληρωμένο παιχνίδι, ανακηρύχθηκε το καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής του 1999. Ξεκίνησε να επεξεργάζεται την αρχική ιδέα στο κολέγιο με τέσσερις φίλους του, τους Eelco van der Snoek, Michiel van den Bos, Albert Louw και Arno van Wingerden. Όταν το παιχνίδι άρχισε να παίρνει μορφή, ένας από τους φίλους του Sas (ο Arjan Brussee, προγραμματιστής στο Jazz Jackrabbit), πρότεινε στην ομάδα να το παρουσιάσουν στην Eric Games. Η Eric έδειξε ενδιαφέρον και προσφέρθηκε να αναλάβει την έκδοσή του. 'Ελπίζαμε πραγματικά να συνεχίσουμε να ασχολούμαστε με παιχνίδια,' λέει ο Sas, 'αλλά θέλαμε πρώτα να προχωρήσουμε στις σπουδές μας. Όταν αποφοιτήσαμε, αρχίσαμε να δουλεύουμε κανονικά πάνω στο παιχνίδι, με περισσότερη πείρα και με ανθρώπους που είχαμε γνωρίσει μέσα από την Eric. Το αρχικό World of Wonders αρχειοθετήθηκε σαν το πρωτότυπο και φτιάξαμε το Age of Wonders από την αρχή, μέσα σε δύο χρόνια.'

### Οι πειραματισμοί που οδήγησαν στην επιτυχία

Πώς όμως σκοπεύουν να βελτιώσουν κάτι που είναι ήδη πετυχημένο; Απλά θα το τελειοποιήσουν όσο δεν πάει άλλο. Πολλές από τις νέες λειτουργίες είναι αποτελέσματα μαθημάτων (παθημάτων) από το πρώτο παιχνίδι, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι στην Triumph δεν θα διατάσουν να πειραματιστούν με την αρχική συνταγή.

Και η αρχική συνταγή δεν είναι καθόλου άσχημη. Το Age of Wonders ήταν ένα fantasy wargame με στοιχεία role-playing... κάτι σαν την συνύρεση του Heroes of Might and Magic με το Warlords. Οι χάρτες είναι όλοι τους ζωγραφισμένοι με το χέρι και είναι τόσο λεπτομερείς που μόνο και μόνο η εξερεύνηση του χάρτη είναι το μισό παιχνίδι. Οι βασικοί μηχανισμοί ήταν αρκετά απλοί. Εξερευνείτε, κατακτάτε πόλεις, τις

αναβαθμίζετε ώστε να παράγετε καλύτερες μονάδες, ετοιμάζετε μερικές χιλιάδες στρατιών και κάνετε τους εχθρούς σας 'κομματάκια'. Οι μάχες γίνονται στους δικούς τους στρατηγικούς χάρτες, με διαφορετικό είδος εδάφους για να δείξουν την θέση σας στον παγκόσμιο χάρτη. Οι μαζεμένες μονάδες που βρίσκονται κοντά σε μια μάχη, παρασύρονται κι εκείνες στην συμπλοκή- ένα στοιχείο που δίνει περισσότερες επιλογές στρατηγικής και κάνει μερικές μάχες πραγματικά επικές και δραματικές μέχρι να τελειώσουν.

Όλα αυτά τα καλά σημεία βρίσκονται στην συνέχεια του παιχνιδιού φυσικά, αλλά ο Sas και οι υπόλοιποι εδώ και καιρό, σκέφτονται από την αρχή τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού και πως επιδρά το ένα με το άλλο. Μερικά λοιπόν από αυτά θα αναπτυχθούν περισσότερο ενώ άλλα θα εξασθενήσουν. Κάποια από αυτά είναι τελείως καινούρια. Ο Sas ελπίζει ότι το αποτέλεσμα θα είναι ένα παιχνίδι που μοιάζει με το αρχικό αλλά παίζεται πιο ευχάριστα.

### Μαγικά μυστικά

Το σενάριο στο παιχνίδι για έναν παίκτη ακολουθεί τα γεγονότα του Age Of Wonders. Παίζετε τον Merlin, έναν ανερχόμενο μάγο που ξεφεύγει από την μάχη στην Valley of Wonders όπου καταστρέφονται οι τελευταίες μεγάλες πόλεις των ανθρώπων. Στον δρόμο συναντάτε τον Gabriel, τον ηγέτη του αρχαίου κύκλου των μάγων από μια μακρινή πόλη που λέγεται Evermore. Ο Gabriel έχει ένα μικρό πρόβλημα- οι υποτακτικοί του τσακώθηκαν μεταξύ τους και εγκατέλειψαν τις θέσεις τους στον κύκλο του Evermoor. Σας ζητάει λοιπόν να βάλετε ένα χεράκι. Προσφέρεται να σας δείξει πώς χρησιμοποιούνται οι σφαίρες της μαγείας Air, Earth, Fire, Water, Life, Death και Kosmos. Κι επειδή δεν είστε από τους τύπους που θα κοιτάζουν τον γάιδαρο στα δόντια, δέχεστε να βοηθήσετε.

Το σενάριο ετοιμάζει το πεδίο μάχης για ένα τεράστιο campaign, όπου θα περάσετε μέσα από 'επεισόδια' των τριών σεναρίων, καθένα από αυτά θα βασίζεται σε μια από τις σφαίρες μαγείας. Θα πρέπει να παίξετε τουλάχιστον δύο από τα σενάρια σε κάθε επεισόδιο για να ξεκλειδώσετε το επόμενο επεισόδιο. Το τρίτο σενάριο θα είναι προαιρετικό και θα σας δίνει απλά την ευκαιρία να μάθετε νέα εόρκια και να



δυναμώνετε τον Merlin σε περίπτωση που κάποιο άλλο από τα σενάρια σας δυσκολεύει. Μπορείτε επίσης να κάνετε έρευνες για να ανακαλύψετε νέες πολεμικές ικανότητες με τον ίδιο τρόπο που βρίσκετε νέα ξόρκια- αλλά ένα σημείο που θα κληθείτε να πάρετε μια δύσκολη απόφαση. 'Είναι το δίλημμα μεταξύ νέων ξορκιών ή πολεμικών ικανοτήτων,' λέει ο Sas.

Αφού κάθε επεισόδιο θα επικεντρώνεται σε μια διαφορετική σφαίρα μαγείας, οι σχετικές έρευνές σας θα μηδενίζονται στο επόμενο επεισόδιο. Τα ξόρκια που μαθαίνετε μεταφέρονται από σενάριο σε σενάριο μέσα σε κάθε επεισόδιο ενώ το τελευταίο επεισόδιο του παιχνιδιού έχει την σφαίρα του Kosmos, η οποία περιέχει όλα τα ξόρκια από τις υπόλοιπες σφαίρες. Αυτή θα είναι και η τελική σας δοκιμασία.

Την σφαίρα του Kosmos θα μπορείτε να την εφαρμόσετε και σε μεμονωμένα σενάρια και στο multiplayer, αλλά ο Sas είναι σίγουρος ότι δεν θα επηρεάσει την ισορροπία του παιχνιδιού. 'Το μειονέκτημα της σφαίρας Kosmos είναι ότι αργά κανείς να φτάσει τα πολύ δυνατά ξόρκια,' εξηγεί, 'αλλά έχετε μεγαλύτερο φάσμα επιλογών.' 'Ένας μάγος του Kosmos μπορεί να ανακαλύψει όλα τα ξόρκια που θα μπορούσε να έχει ένας μάγος της Fire για παράδειγμα... αλλά ο μάγος της Fire που έχει επιλέξει να ειδικευτεί στον τομέα του, θα μάθει τα πιο καταστροφικά ξόρκια πολύ πιο γρήγορα.

Σε αντίθεση με το αρχικό παιχνίδι όμως, οι ήρωές σας (πέρα από τον Merlin, τον κύριο χαρακτήρα σας), δεν θα μεταφέρονται από σενάριο σε σενάριο. 'Πολύς κόσμος έπαιζε το σενάριο ακόμα και όταν το είχε τερματίσει, μόνο και μόνο για να δυναμώσει τους ήρωές του,' λέει ο Sas. 'Έπρεπε να κάνουμε κάτι για να αντιμετωπίσουμε αυτό το πρόβλημα.'

Τα Magical Domains είναι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα νέα στοιχεία που συμπεριελαν στο παιχνίδι. Ο μάγος σας (ο Merlin σε περίπτωση που παίζετε το campaign για έναν παίκτη) μπορεί να χρησιμοποιεί τα ξόρκια του μόνο μέσα σε μια συγκεκριμένη ακτίνα μέσα στο χάρτη, ή αλλιώς μέσα στο Magical Domain (για να χρησιμοποιήσουμε και την ορολογία του παιχνιδιού). Αν μια μονάδα σας δεχτεί επίθεση και βρίσκεται εντός του βεληνεκούς σας, θα μπορείτε να την βοηθήσετε με τα μαγικά σας. Αν βρίσκεται πιο έξω, τότε θα πρέπει να τα καταφέρει μόνη της. Τα Domains σας περιορίζουν επίσης γύρω από τα πανίσχυρα ξόρκια που αλλάζουν την μορφολογία του χάρτη. Θέλετε να υψώσετε την στάθμη του νερού, να ισοπεδώσετε βουνά και να παγώσετε τα ποτάμια; Κανένα πρόβλημα! Αρκεί να βρίσκονται μέσα στο πεδίο δράσης σας.

Υπάρχει επίσης μια νέα κατηγορία ξορκιών που λέγονται Domain Spells, τα οποία είναι ακόμα πιο δυνατά. Το Domain Spell της Fire για παράδειγμα, καίει κάθε εχθρική μονάδα μέσα στο domain σας κάθε γύρο. Το αντίστοιχο της Life, θεραπεύει τις μονάδες σας κάθε γύρο ενώ του Death μπορεί να δημιουργήσει ένα σύννεφο σκότους πάνω στο domain που μειώνει την ορατότητα των εχθρών

στο απειροελάχιστο. Υπάρχουν βέβαια διάφορα ξόρκια που είναι πιθανό να εξουδετερώσουν ή να αλλοιώσουν τα Domain Spells και θα πρέπει να είστε έτοιμοι να τα χρησιμοποιήσετε αν θελήσετε να εισχωρήσετε στο domain του αντιπάλου.

Αρχικά το domain του μάγου σας είναι αρκετά μικρό, αλλά μπορείτε να μεγαλώσετε το πεδίο δράσης αν τον τοποθετήσετε σε μια πόλη με το κτίριο Wizard's Tower και στην συνέχεια αν χτίσετε αναβαθμίσεις πάνω στον πύργο αυτό. Θα είναι έτσι ακόμα περισσότερο προς όφελός σας να κρατάτε τον μάγο στην βάση αντί να τον στέλνετε για επικίνδυνες εξερευνησεις. 'Στο Age Of Wonders, ο ηγέτης σας ήταν πάντα επικεφαλής των στρατιών σας στις μάχες,' λέει ο Sas. 'Αυτό προκαλούσε προβλήματα, γιατί η τεχνητή νοημοσύνη δεν μπορούσε να κάνει το ίδιο πράγμα- αν έχανε, θα έβγαινε από το παιχνίδι.' Ο ρόλος του πρωταγωνιστή είναι πια περισσότερο ανταγωνιστικός. Μπορεί να περιπλανηθεί ελεύθερα (σε μερικά σενάρια μάλιστα θα είναι αναγκασμένος να το κάνει), αλλά στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού θα προτιμήσετε να τον κρατάτε μέσα στον πύργο του.

Έχετε πάντως και άλλη μια επιλογή για τα ξόρκια έξω από το domain σας ....τους heroes. Πολλοί από τους ήρωες του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιούν ξόρκια μάχης και δεν είναι υποχρεωτικό να βρίσκονται μέσα στο domain σας για να το κάνουν. 'Οι ήρωές σας μπορούν να γίνουν οι ειδικοί απεσταλμένοι σας,' λέει ο Sas. 'Σαν τα Nazgul που στέλνετε μακριά για να κάνουν τα θελήματά σας...'

### Μποννιτρούμια και στοές

Η Triumph θέλει να διατηρήσει το ύφος του role-playing που διέθετε το πρώτο παιχνίδι, αλλά έχει αλλάξει τον τρόπο προσέγγισης. Δεν θα



Ακόμα και τα πιο μικρά και απλά ξόρκια παρουσιάζονται με εντυπωσιακό τρόπο.



βρείτε εκείνα τα αχανή dungeons που γέμιζαν τον χάρτη στο αρχικό παιχνίδι. 'Θα είναι αρκετά απλοποιημένα,' λέει ο Sas, 'Όλες οι περιοχές θα είναι πολλοί μικροί χάρτες, πάνω ή κάτω από την επιφάνεια της γης και δεν θα πρέπει να τις εξερευνήσετε. Η εξερεύνηση είναι κάτι που θα γίνεται εξολοκλήρου στον παγκόσμιο χάρτη.'

Το Magic Vault είναι ένα παράδειγμα των ανακαινισμένων dungeons. Είναι μια ουδέτερη περιοχή, την οποία φρουρούν μερικά αδύσπαστα ζώα και τέρατα καθώς επίσης και μερικά προστατευτικά ξόρκια. Αν επιλέξετε να το εξερευνήσετε θα πρέπει να πολεμήσετε με τον φρουρό. Αν τα καταφέρετε θα μπορείτε να κρατήσετε ό,τι θησαυρό βρείτε μέσα στο Vault.

Για να αντισταθμιστούν τα απλοποιημένα dungeons, η Triumph δημιούργησε ένα πάνθεον με τέσσερις θεότητες (εντάξει, είναι ένα μίνι-πάνθεον). Οι θεότητες θα σας προσφέρουν αποστολές που και πού- αυτό θα γίνεται μερικές φορές όταν αποκαλύπτετε ένα συγκεκριμένο μέρος του χάρτη και μερικές άλλες εντελώς τυχαία. Ο ρόλος τους είναι να εξισορροπούν το παιχνίδι αλλά και να συμπεριφέρονται σαν καταλύτες στις τριβές μεταξύ των αντίπαλων μάγων. Η θεότητα του Life μπορεί να σας ζητήσει να επιτεθείτε σε μια βάση του Death για να σας ανταμείψει με μερικές Νύμφες. Η θεότητα του Chaos μπορεί να σας ζητήσει να ακυρώσετε μια συμμαχία με έναν άλλο μάγο για να σας δώσει ένα μεγάλο ποσό χρυσού. Μπορείτε βέβαια να αγνοήσετε τις θεότητες αν θέλετε ή μπορείτε να χτίσετε ναούς στις πόλεις σας που θα βελτιώνουν τις σχέσεις μαζί τους (βοηθάει βέβαια αν έχετε ολοκληρώσει τις αποστολές τους).

## Κτίρια στις πόλεις

Στο Age of Wonders 2 σας περιμένει πολύ περισσότερη αρχιτεκτονική. 'Θέλουμε να έχουμε λιγότερες πόλεις στο παιχνίδι, αλλά που να μπορούν να αναπτυχθούν περισσότερο,' εξηγεί ο Sas. Μερικές αναβαθμίσεις (όπως το Builder's Hall ή τα Barracks) σας δίνουν την ικανότητα να χτίσετε νέες μονάδες. Άλλες (όπως τα πέτρινα ή ξύλινα τείχη ή το magical force field) βοηθούν στην άμυνα της πόλης σας. Μερικές αναβαθμίσεις σας δίνουν νέες ικανότητες. Μπορείτε για παράδειγμα να φτιάξετε πύλες μέσα στο Wizard's Tower με τα οποία μπορείτε να τηλεμεταφέρετε τις μονάδες σας στιγμιαία μέσα στον χάρτη. 'Αυτές οι πύλες βοηθάνε πολύ καθώς εκμηδενίζουν σχεδόν τον χρόνο που χρειάζεται για να μετακινήσετε την αυτοκρατορία σας,' εξηγεί ο Sas.

Οι περισσότερες από τις μονάδες που μπορούν να κατασκευαστούν στις πόλεις σας, είναι οι 'συμβατικές' μονάδες... πεζικό, ιππικό, πολιορκητικές μηχανές και πάει λέγοντας. Τα πιο φαντασμαγορικά πλάσματα (δράκους, νεράιδες και άλλα τρελά πλάσματα) πρέπει να τα καλέσετε με ειδικά μαγικά μέσα.

Ο Pioneer είναι η νέα μονάδα που ξεχωρίζει περισσότερο στο παιχνίδι: όπως η μονάδα Settler στο Civilization, έτσι και ο Pioneer μπορεί να κατασκευάσει διάφορα κτίρια και αναβαθμίσεις όπως τις γέφυρες, τα παρατηρητήρια και το κυριότερο, νέες πόλεις. Σε μερικούς χάρτες θα ξεκινάτε μόνο με τον μάγο σας, λίγους στρατιώτες κι έναν μόνο Pioneer και θα πρέπει να αναπτύξετε την αυτοκρατορία σας από το μηδέν.

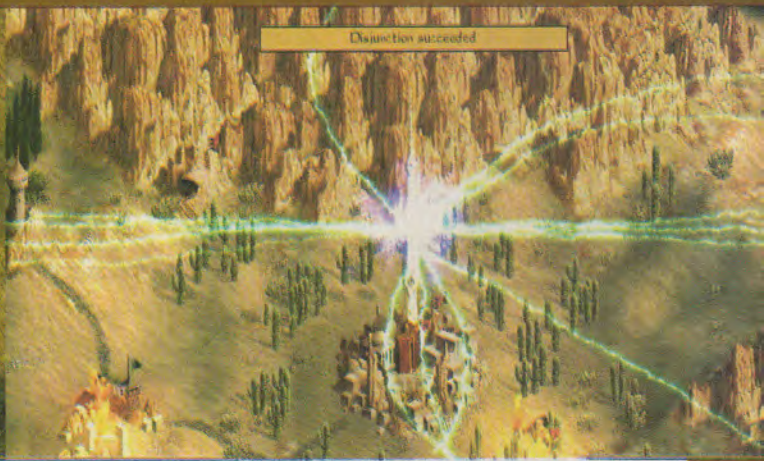
## Η Κούραση της μάχης

Όπως φαίνεται, όλα καταλήγουν στις μάχες. Οι χάρτες στις μάχες του αρχικού Age Of Wonders ήταν καλές στην θεωρία, αλλά στην πράξη είχαν εμφανιστεί μερικά προβλήματα. Ήταν υπερβολικά μεγάλοι και πολλές φορές αργούσε πολύ να φτάσει η μια μονάδα την άλλη, με αποτέλεσμα να καθυστερείται η δράση. Τα εικονίδια των μονάδων ήταν μικροσκοπικά και δύσκολα μπορούσε να τα διακρίνει κανείς πάνω από την επιφάνεια του εδάφους. Ακόμα και ο μεγαλύτερος στρατός του κόσμου δεν θα μπορούσε να κατακτήσει μια πόλη αν δεν είχε μαζί του έναν καταπέλτη ή πολιορκητικό κριό, κάτι που είχε σαν αποτέλεσμα μερικές πολύ ανορθόδοξες τακτικές πολέμου. 'Ήταν απίστευτα εκνευριστικό γιατί είχατε έναν αχανή στρατό αλλά και πάλι ήσουν υποχρεωμένος να αγοράσεις έναν μικρό πολιορκητικό κριό και να τον κουβαλήσεις από την άλλη πλευρά του χάρτη,' λέει ο Sas. 'Αυτό ήταν και πάλι πρόβλημα για την τεχνητή νοημοσύνη γιατί έστελνε τις πολιορκητικές μηχανές και οι παίκτες θα τις αναχαίτιζαν κάπου στον δρόμο.'

Η Triumph παίρνει τα μέτρα της για να λύσει όλα αυτά τα προβλήματα. Οι χάρτες είναι μικρότεροι, οι μονάδες είναι πολύ μεγαλύτερες και το έδαφος είναι πιο ξεκούραστο στα μάτια.



Ο editor εν δράση, σχεδιάζοντας έναν κόσμο από το τίποτα.



Μπορείτε να πλησιάσετε τον εχθρό μετά από έναν μόνο γύρο αν επιθυμείτε. Μόνο οι πολιορκητικές μηχανές μπορούν να σπάσουν τα τείχη, αλλά όλες οι μονάδες μπορούν να επιτεθούν στις πύλες μιας πόλης. Μπορεί να θέλει περισσότερο χρόνο και οι εχθροί που στέκονται από πάνω να σας επιτίθενται με την άνεσή τους, αλλά τουλάχιστον αυτή την φορά ο τεράστιος στρατός σας δεν θα κολλήσει μπροστά από έναν ξύλινο φράχτη κι έναν πεζικάριο. Η Τρίumph σκέφτεται επίσης να δώσει την ικανότητα στις μονάδες πάνω στα τείχη να χύνουν καυτό λάδι στους πολιορκητές για να γίνουν έτσι πιο αποτελεσματικές σε μια τέτοια πολιορκία.

Το τρισδιάστατο έδαφος δίνει άλλη μια διάσταση στη μάχη (το πιάσατε το λογοπαίγνιο έτσι;) Οι μονάδες που επιτίθενται από μακριά κερδίζουν πλεονεκτήματα στη μάχη αν βρίσκονται πιο ψηλά από τον στόχο τους (πάνω σε έναν λόφο για παράδειγμα ή σε ένα τείχος). Ο κύριος στόχος είναι να κρατηθούν τα στοιχεία που κάνουν το παιχνίδι διασκεδαστικό. 'Θέλαμε να μειωθεί το διάστημα που καταναλώνετε σε μια μάχη,' λέει ο Sas. 'Μερικές φορές -ειδικά στα παιχνίδια multiplayer- οι παίκτες δεν είναι πολύ πρόθυμοι να πλησιάσουν σε απόσταση μάχης. Ήπαιζαν σαν το Jagged Alliance όπου υπολογίζεις τον αριθμό εξαγώνων που μπορείτε να κινηθείτε. Αυτό το παιχνίδι όμως δεν είναι τέτοιου είδους- οι μάχες είναι απλά μέρος του παιχνιδιού.'

### Και περισσότερο γνάθισμα...

Εννοείται ότι οι μεγαλύτερες προσπάθειες γίνονται στο να βελτιωθούν όλα όσα ήταν καλά στο αρχικό παιχνίδι. Υπάρχει μια νέα μηχανή που συνδυάζει τρισδιάστατο έδαφος με δυοδιάστατα sprites. Το όμορφο παρουσιαστικό συμπληρώνεται με τα εντυπωσιακά particle effects για τα ξόρκια (τα οποία σημειώστε ότι χρησιμοποιούν hardware acceleration).

Το interface έχει κι αυτό αλλάξει ριζικά. Τα παράθυρα από το αρχικό παιχνίδι έχουν αντικατασταθεί από ένα πιο οργανωμένο interface στο κάτω μέρος της οθόνης. 'Ποτέ δεν θελεις να χάσεις τον κύριο χάρτη από τα μάτια σου,' λέει ο Sas. 'Στο πρώτο παιχνίδι είχαμε πολλά παράθυρα τύπου pop-up... προσπαθήσαμε να τα μειώσουμε αυτά.'

Την εμφάνισή του κάνει τόσο το κλασικό σύστημα με τους γύρους όσο και το σύστημα των ταυτόχρονων γύρων ('Οι φίλοι του παιχνιδιού θα μας σκότωναν αν τα βγάζαμε', μονολογεί ο Sas). Η Triumph ελπίζει πως θα υποστηρίζεται τόσο το multiplayer μέσα από το internet όσο και το play-by-email. Όπως και το πρώτο παιχνίδι, στο πακέτο θα υπάρχει ένας level editor αλλά αυτή την φορά θα υπάρχει και random map generator.

### Καλώντας ενισχύσεις

Ευτυχώς δεν θα πρέπει να τα κάνουν όλα αυτά μόνοι τους- ο Phil Steinmeyer και το επιτελείο του PopTop Studios (δημιουργοί του Railroad Tycoon II και Tropicco), θα δώσουν κι αυτοί από ένα χεράκι. 'Μας δίνουν τις απόψεις τους πάνω στην κατασκευή,' λέει ο Sas. 'Στην ουσία παίζον τον ρόλο του παραγωγού.'

Το κίνητρο του Steinmeyer που τον έκανε να ασχοληθεί είναι απλό: ήταν φανατικός οπαδός του αρχικού παιχνιδιού. 'Ξετρελάθηκα με την πολυδιάστατη στρατηγική και την άφογη ισορροπία του Age Of Wonders,' λέει. 'Η PopTop μπορεί να βοηθήσει την Triumph και το Age of Wonders II με την πείρα της- είμαστε μεγαλύτερη εταιρεία και είμα-

## ΟΙ ΝΕΟΙ

Οι αγαπημένες σας μονάδες από το αρχικό παιχνίδι δεν πρόκειται να λείψουν... μην ανησυχείτε. Υπάρχουν όμως μερικές νέες μονάδες που είναι σίγουρο ότι θα σας τραβήξουν την προσοχή.

**Pioneer:** Αυτή η σημαντική νέα μονάδα μπορεί να δημιουργεί νέες πόλεις αλλά και άλλα κτίρια όπως τις γέφυρες και τα παρατηρητήρια.

**Archon Charioteer:** Μια αναβαθμισμένη μονάδα ιππικού που μπορεί να επιτεθεί τόσο με το δόρυ όσο και με τόξο.

**Black Angel:** Θα χρειαστείτε τα μυστικά της μαγείας Death για να απολαύσετε αυτή τη σατανική μονάδα. Το άγγιγμά της μπορεί να σκοτώσει τον εχθρό ακαριαία!

**Draconian Crusher:** Ένα τρομερό τέρας- υβρίδιο που μπορεί να έχει την τρομερή σωματική μονάδα ενός δράκου, αλλά δεν διαθέτει τις υπολοίπες ειδικές ικανότητες.

**Forstling Mammoth:** Κατεδαφίζει κτίρια, είναι πανίσχυρο και αντέχει στο κρύο. Τι άλλο θέλετε;

**Minotaur:** Ένα πλάσμα της μαγείας Earth, ο Minotaur είναι μια επίλεκτη μονάδα πεζικού που μπορεί να κάνει έφοδο αλλά και να μπλοκάρει αντίπαλα χτυπήματα.

**Tigran Catmaster:** Η ανεπτυγμένη μονάδα 'ιππικού' που επιτίθεται με το τόξο του ή με την τίγρη που καθάλαει.

**Ice Dragon:** Ένα δημιούργημα της μαγείας Air, ο δράκος αυτός μπορεί να παγώσει τους εχθρούς του με την ανάσα του και αργότερα στο παιχνίδι μια ειδική επίθεση κεραυνού.

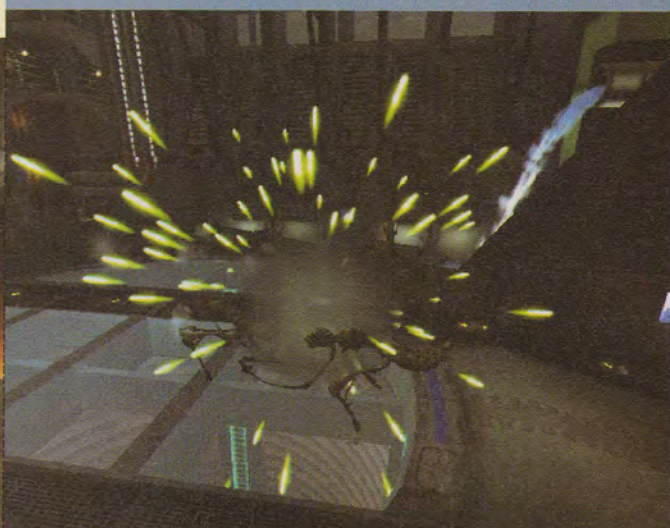
στε στον χώρο από πιο παλιά- και μπορούμε επίσης να βοηθάμε με περισσότερους πόρους για το σχέδιο.'

Μερικοί από αυτούς έχουν την μορφή cut scenes κι επαναλαμβανόμενα animations που εμφανίζονται εκεί όπου εξηγούνται οι στόχοι της αποστολής. Υπάρχουν άλλα πιο έμμεσα βοηθήματα- προτάσεις γύρω από θέματα ισορροπίας στο gameplay ή μετατροπές στο σύστημα χειρισμού. 'Σίγουρα θα αναγνωρίσετε την αιωρούμενη μπάρα του Help από τα παιχνίδια του Phil,' λέει ο Sas, αναφερόμενος στην μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης το οποίο σας δίνει πληροφορίες για ό,τι βρίσκεται κάτω από τον κέρσορα καθώς τον κινείτε πάνω στην οθόνη. Μας είπε ότι τα άλλα βοηθήματα είναι πολύ αργά και ότι ο κόσμος 'θέλει να βλέπει αμέσως τις πληροφορίες και τα στοιχεία όταν περνάει τον κέρσορα πάνω από κάτι.'

Ο Steinmeyer είναι πεπεισμένος ότι η συνεργασία θα έχει εντυπωσιακά αποτελέσματα. 'Το Age of Wonders II δημιουργείται έτσι ακριβώς όπως έπρεπε, λέει. 'Αντί να βγάλουμε απλά μια πρόχειρη συνέχεια μέσα σε 12 μήνες, η ομάδα της Triumph χρειάστηκε δύομισι χρόνια για να τελειοποιήσει ένα ήδη τελείο παιχνίδι. Η δυοδιάστατη μηχανή γραφικών είναι πανέμορφη, η καλλιτεχνική και μουσική επένδυση είναι υπέροχη και πάνω από όλα το gameplay είναι πολύ δυνατό. Νομίζω πως για πολλούς παίκτες, το Age Of Wonders II θα τους κρατήσει για εκατοντάδες ώρες παιχνιδιού και ότι θα μείνει στους σκληρούς δίσκους για μήνες. Αν όχι για χρόνια.'



Σκοτεινό και φουτουριστικό το τοπίο.



Συλλέκτης ενέργειας ή εντυπωσιακά φωτορυθμικά;

## The Y Project

Τερατόμορφα έντομα... Να τα εξοντώσει κανείς ή να τα εξετάσει;

Η γερμανική Westka Interactive μπορεί να μην είναι από τις πιο άμεσα αναγνωρίσιμες εταιρείες ανάπτυξης στον κόσμο, αλλά σύντομα θα γίνει. Ο λόγος; Το Y Project. Ένα παιχνίδι που αρχικά δίνει την εντύπωση shooter πρώτου προσώπου, το 'σχέδιο Y' έχει έναν ρυθμό που θυμίζει περισσότερο role-playing game και πράγματι, θα χρησιμοποιούνται πολλά από τα στοιχεία και μηχανισμοί των RPG, όπως είχε γίνει περίπου και στο Deus Ex (που κέρδισε παγκόσμια αναγνώριση και σεβασμό). Εμείς καταφέραμε να ριζούμε μια κλεφτή ματιά στο παιχνίδι, στα πρώτα ακόμα στάδια ανάπτυξής του.

Σίγουρα η ματιά που ρίξαμε δεν αποκάλυψε και τόσα πολλά-σκεφτείτε μόνο ότι το Y Project έχει ακόμα 12 μήνες για να ολοκληρωθεί και ότι θα κυκλοφορήσει κάπου στις αρχές του 2003. Αυτό που γνωρίζουμε είναι ότι το παιχνίδι θα διαδραματίζεται στο μέλλον, σε περίπου 200 χρόνια από σήμερα. Επιλέχτηκε αυτή η χρονική περίοδος γιατί από τη μία είναι αρκετά μακρινή από την σημερινή για να μπορούν να δημιουργήσουν νέα όπλα, οχήματα, περιοχές και άλλα φουτουριστικά στοιχεία, αλλά από την άλλη δεν είναι τόσο χαμένη στο μέλλον και ο κόσμος θα μπορεί να ταυτιστεί με μερικά από

τα στοιχεία του παιχνιδιού. Το σκηνικό δεν είναι η γη μας αλλά ένας παρόμοιος πλανήτης που έχει αποικηθεί πρόσφατα από τους ανθρώπους και όπου δεσπόζει μια μοναδική και τεράστια μητρόπολη. Το πρόβλημα όμως είναι ότι στον πλανήτη ζει και μια φυλή γενετικά μεταλλαγμένων εντόμων η οποία προκαλούσε τόσες πολλές αναταραχές, που οι άνθρωποι δημιούργησαν έναν τεράστιο θόλο γύρω από την πόλη για να τους προστατεύει. Βέβαια, οι κάτοικοι της τεράστιας μεγαλούπολης-κράτους, δεν γνωρίζουν ότι τα έντομα αυτά δεν είναι απλά ζώα του πλανήτη ή εξωγήινοι, αλλά ένα γενετικό πείραμα της κυβέρνησης στο οποίο κάτι πήγε πολύ-πολύ λάθος... Το επιστημονικό πρόγραμμα που μελετάει τις γενετικές μεταλλάξεις πάνω στα έντομα είχε ονομαστεί (όπως πολύ σωστά μαντέψατε), Y Project. Και σαν να μην έφτανε η απειλή των τεράστιων εντόμων για τους άμοιρους άποικους, μια μέρα ο θόλος κατέρρευσε χωρίς προφανή αίτια, σκοτώνοντας τους περισσότερους κατοίκους κι εκθέτοντας τους λιγοστούς επιζήσαντες στα δολοφονικά έντομα.

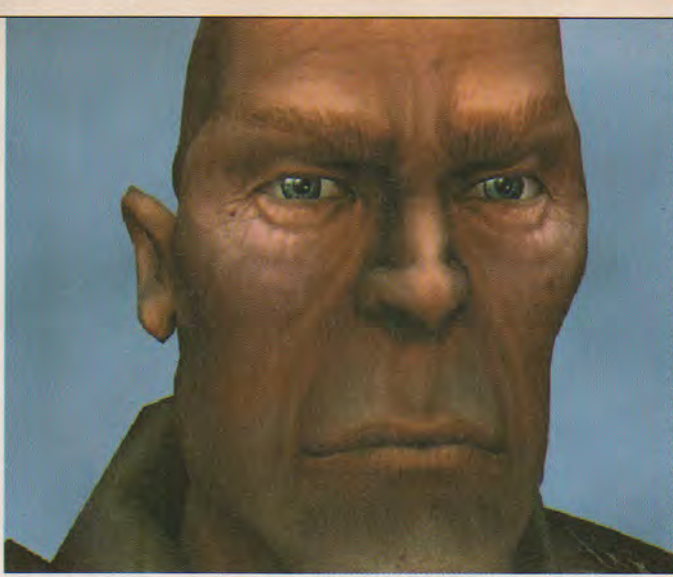
Η πόλη είχε πολλούς ηγέτες πριν να κατεδαφιστεί, από τους οποίους μόνο δύο πια μένουν: ο υπουργός άμυνας και ο υπουργός

επιστημονικών ερευνών. Όπως είναι λογικό, ο πρώτος θέλει να κάνει τα έντομα με τα κρεμμυδάκια (τρόπος του λέγειν) ενώ ο δεύτερος θέλει να εξακριβώσει τους λόγους της κατεδάφισης και να ερευνήσει την φύση των όντων. Ποιος είστε εσείς και τι ρόλο παίζετε; Είστε λοιπόν ένας απλός τυχοδιώκτης που για κάποιον μυστήριο λόγο είναι σημαντικός και για τους δύο ηγέτες.



Δεν μπορεί να σχολιάσει κανείς εύκολα τέτοια σκηνικά...





Μπορεί να μην είναι έντομο αλλά είναι σίγουρα επιβλητικός.

Με λίγα λόγια, ο καθένας θέλει την βοήθειά σας για να εκπληρώσει τους δικούς του προσωπικούς στόχους. Παράλληλα, θα προσπαθήσουν να σας δελεάσουν, ο καθένας με διαφορετικά όπλα, αντικείμενα και πληροφορίες. Αργά ή γρήγορα όμως, θα το παίξετε σε δύο ταμπλό, θα κάνετε μερικές έρευνες από μόνοι σας και θα δείτε ότι στην ουσία και οι δύο ηγέτες απλά σας χρησιμοποιούν. Θα προδώσετε λοιπόν και τους δύο προδότες και θα ακολουθήσετε το δικό σας μονοπάτι του πεπρωμένου.

Όλη αυτή η περιπέτεια θα διαδραματιστεί μέσα από πέντε κεφάλαια του Y Project όπου μέσα από κάθε κεφάλαιο θα έχετε πλήρη ελευθερία κινήσεων μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού για

να κάνετε ό,τι θέλετε και να ολοκληρώσετε όσες από τις δευτερεύουσες υπο-αποστολές επιθυμείτε. Κάθε φορά όμως που τελειώνει ένα κεφάλαιο, δεν θα μπορείτε να επιστρέψετε και να ξαναπαίξετε κάποιο από τα προηγούμενα επίπεδα.

Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού περιγράφουν το παιχνίδι σαν role-playing game, αλλά ισχυρίζονται ότι δεν θα υπάρχουν κάποιες κλασικές έννοιες που απαντώνται συχνά σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών (όπως είναι για παράδειγμα η εμπειρία και τα επίπεδα). Θα ανταμείβετε βέβαια με κάποιους πόντους κάθε φορά που ολοκληρώνετε μια αποστολή ή όταν σκοτώνετε ένα έντομο ή αν πάρετε μέρος σε μια υπο-αποστολή. Θα μπορείτε να

διανείμετε αυτούς τους πόντους προκειμένου να βελτιώσετε μια ικανότητα του χαρακτήρα (όπως για παράδειγμα η ευστοχία) ή να αποκτήσετε το δικαίωμα χρήσης ορισμένων πανοπλιών. Σύμφωνα πάντα με τους σχεδιαστές που εργάζονται στην Westka, το Y Project θα περιλαμβάνει συνολικά 16 όπλα, αν και δεν θα μπορείτε να έχετε μαζί σας πάνω από δέκα την φορά. Ένα από τα όπλα λέγεται medusa και δεν χρειάζεται ιδιαίτερη φαντασία για να καταλάβετε από πού πήρε το όνομά του. Το τρομερό αυτό όπλο, μετατρέπει τους εχθρούς σε αγάλματα, τα οποία μπορείτε να κάνετε στην συνέχεια θρύψαλα με μια κλωτσιά ή με ένα από τα συμβατικά σας όπλα. Επίσης, όλα τα όπλα στην συλλογή σας μπορούν να επιδεχτούν εξαρτήματα και προθήκες, διαλέγοντας από αυτά που θα σας προσφέρουν ανά διαστήματα οι υπουργοί (αν είστε βέβαια 'καλό παιδί'). Αναλόγως με το τι είδους εξάρτημα είναι και με το ποιος από τους δύο σας το έδωσε, το ίδιο όπλο θα έχει πολύ διαφορετικά αποτελέσματα.

Όλα αυτά τα ωραία πράγματα για τα οποία διαβάζετε στις τελευταίους παραγράφους- οι χαρακτήρες, τα όπλα, τα σκηνικά και τα αντικείμενα- θα ζωντανεύουν στις οθόνες μας από την τελευταία έκδοση μας εντυπωσιακής μηχανής Unreal 3D από την Epic Games... η ίδια ακριβώς τεχνολογία που χρησιμοποιείται για το επερχόμενο

Unreal II και Unreal Tournament II. Στο Demo του Project Y που έπεσε στα χέρια μας, μαρτυρήσαμε μερικά μοντέλα για τα έντομα που το καθένα από αυτά αριθμούσε κοντά στα 8.000 πολύγωνα. Το κεφάλι (προσέξτε: μόνο το κεφάλι!) του πρωταγωνιστή απαρτίζεται από 2.500 πολύγωνα! Είδαμε επίσης ένα άγαλμα, που αποτελείται από 300.000 πολύγωνα- ή τουλάχιστον έτσι έλεγαν οι πληροφορίες. Όλα αυτά συνδυάζονται με περιοχές διακοσμημένες με δυναμικό φωτισμό, σύννεφα με υφή, άνεμο που κάνει τα ρούχα και τον καπνό να κινούνται προς την ίδια κατεύθυνση, ομίχλη που κόβεται στη μέση και διαλύεται όταν ένα αντικείμενο περνάει από μέσα της κι ένα ολοκληρωμένο μοντέλο φυσικής που κάνει τα αντικείμενα να πέφτουν και να κταρακυλούν σκάλες ή να συγκρούονται με άλλα αντικείμενα με απίστευτα ρεαλιστικό τρόπο. Υπάρχουν πολλές ακόμα τεχνικές λειτουργίες που εντυπωσιάζουν, όπως για παράδειγμα η αυτόματη ρύθμιση του επιπέδου δυσκολίας: το πρόγραμμα θα σας παρατηρεί ενώ παίζετε στα πέντε κεφάλαια και ανάλογα με το πόσο εύκολα ή δύσκολα προχωράτε, θα ρυθμίζει αυτόματα και την τεχνητή νοημοσύνη του εχθρού καθώς επίσης και τα τέρατα και τα αντικείμενα που δημιουργούνται μέσα σε ένα επίπεδο.

Αυτό που εντυπωσιάζει στο Y Project είναι ο καλλιτεχνικός τομέας. Η Westka προσέλαβε έναν επαγγελματία σχεδιαστή ρούχων για να επιβλέπει τον σχεδιασμό όλων των κουστουμιών που θα φοράει στο παιχνίδι, τόσο ο χαρακτήρας σας, όσο και όλοι οι υπόλοιποι NPC. Οι ίδιοι οι χαρακτήρες έχουν πολύ έντονο στυλ, με κοφτές γωνίες και μήλα που προεξέχουν πολύ στο πρόσωπο.

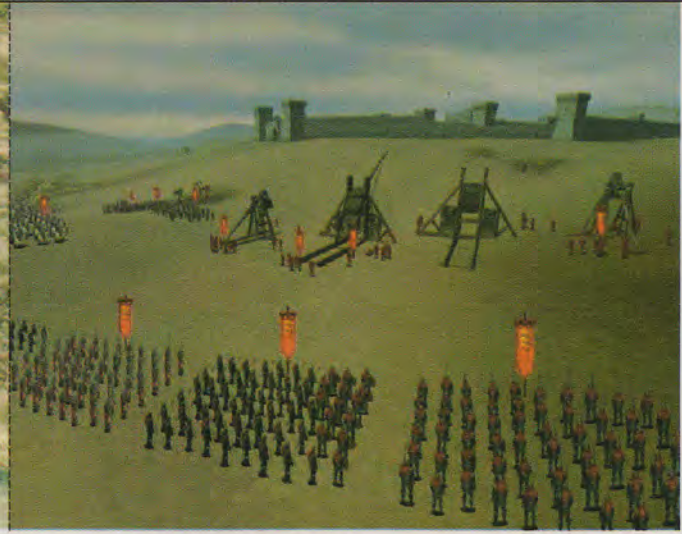
Περαιτώ να πούμε βέβαια ότι είναι πολύ νωρίς ακόμα για να αρχίσουμε τις συγκρίσεις μεταξύ του Y Project (που είναι ακόμα πολύ νωρίς στα πρώτα στάδια ανάπτυξης) και ενός παιχνιδιού σαν το Deus Ex (το οποίο βρίσκεται στην κυκλοφορία εδώ και δύο χρόνια περίπου). Παρόλα αυτά, οι σχεδιαστές στην Westka από ότι φαίνεται δεν είναι πρωτάρηδες και γνωρίζουν πολύ καλά τι κάνουν. Αν μη τι άλλο, η τεχνολογία στα γραφικά που έχουν κατορθώσει να συνθέσουν είναι πολύ αποτελεσματική. Παραμένει να δούμε αν θα έχουν την ίδια επιτυχία στον τομέα του gameplay. Η υπομονή είναι το όπλο των δυνατών, λένε, κι εμείς θα πρέπει να οπλιστούμε με αρκετή αν θέλουμε να δούμε πως θα εξελιχθεί.



Τα σκηνικά όσο και οι χαρακτήρες δείχνουν πολύ αληθινά.



Ο χάρτης της Ευρώπης με τις στρατιές υπό ανάπτυξη.



Παρατεταγμένοι κι έτοιμοι για πολιορκία.

# Medieval: Total War

Το Καλό Τρίτωσε στην Σειρά

Κάθε φορά που κυκλοφορεί ένα νέο ποιοτικό strategy, υπάρχουν δύο ομάδες ανθρώπων που στρέφουν την προσοχή τους πάνω του: τόσο οι φανατικοί της συγκεκριμένης κατηγορίας παιχνιδιών, όσο και οι πιο περιστασιακοί 'στρατηγοί'. Θυμάστε το Shogun: Total War της Creative Assembly; Το παιχνίδι εκείνο είχε καταφέρει να συνδυάσει στοιχεία real-time strategy με turn-based strategy για να μας παρουσιάσει απολαυστικές επίκες μάχης στην φεουδαρχική Ιαπωνία. Μετά από μερικούς μήνες, κυκλοφόρησε το Mongol Invasion, ένα expansion για το Shogun που πολλοί είπαν ότι είχε καταφέρει να ξεπεράσει το αρχικό παιχνίδι. Ήταν λογικό λοιπόν να πάρει θάρρος η Creative Assembly από τις συνεχόμενες μεγάλες επιτυχίες και να συγκεντρώσει όλες τις γνώσεις και την πείρα της σε ένα τελειώως καινούριο παιχνίδι για την σειρά Total War- το Medieval: Total War.

Η Creative Assembly (μια αγγλική εταιρεία ανάπτυξης που ιδρύθηκε το 1987) είναι ευρέως γνωστή για το Shogun Total War (το expansion του Mongol Invasion και την ειδική έκδοση του Warlords) αλλά και για έναν εξομοιωτή ράγκμπι που είχε κυκλοφορήσει για τα PC και το PS2 (και που μας είναι, όπως φαντάζεστε, παγερά αδιάφορο). Όλα της τα παιχνίδια έχουν κυκλοφορήσει από έναν από τους μεγαλύτερους εκδότες του χώρου, την Electronic Arts. Από αυτόν όμως τον τίτλο και μετά, η Creative Assembly θα συνεργάζε-

ται με έναν άλλο μεγάλο εκδότη, την Activision. Για όσους από εσάς έχουν επιλεκτική ή απλά κακή μνήμη, θυμίζουμε ότι η Activision έχει κυκλοφορήσει πολλά μεγάλα παιχνίδια στο παρελθόν, όπως το Quake, το Wolfenstein 3D και το Return to Castle Wolfenstein.

Το όνομα του εκδότη και η μεγάλη πείρα της εταιρείας ανάπτυξης, αμέσως μας καθησυχάζουν και είμαστε σίγουροι ότι το παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει δεν πρόκειται να απογοητεύσει κανέναν. Ο τίτλος βρίσκεται ακόμα στο στάδιο της ανάπτυξης και υποτίθεται ότι θα κάνει την εμφάνισή του στα ράφια των καταστημάτων αυτό το φθινόπωρο. Κάποιοι από εσάς μπορεί να πιστεύατε ότι ήταν άθλος να καλυφτούν εκατό χρόνια ιστορίας στην φεουδαρχική Ιαπωνία. Κρατηθείτε... αυτή την φορά, το παιχνίδι θα καλύπτει όχι εκατό, ούτε διακόσια, αλλά τετρακόσια χρόνια και μάλιστα της ευρωπαϊκής ιστορίας. Η εξιστόρηση ξεκινάει με τις πρώτες Σταυροφορίες στο 1095 και τελειώνει το 1453, στην άλωση της Κωνσταντινούπολης. Είναι πραγματικά ένα τεράστιο ιστορικό πλαίσιο, στο οποίο εμφανίζεται μια πλειάδα ιστορικών γεγονότων.

Στο τελευταίο Total War, μπορούσατε να επιλέξετε το έθνος σας μονάχα ανάμεσα από δύο. Αυτή την φορά όμως, το Medieval: Total War θα σας δίνει πολλές περισσότερες επιλογές: δώδεκα κράτη (μεταξύ άλλων τη Γαλλία, Γερμανία, Αγγλία, Ισπανία, Βυζάντιο, Τουρκία,

Ρωσία, Μογγολία, κτλ), αλλά και μερικές μικρότερες ομάδες (Σκότους, Ιρλανδούς, Ούγγρους, αντάρτες, ανεξάρτητα κράτη, κτλ) οι οποίες όμως θα εξυπηρετούν στο παιχνίδι μονάχα σαν NPC. Το παιχνίδι καλύπτει περισσότερο χρόνο αλλά και χώρο και για αυτόν ακριβώς τον λόγο υπάρχουν τόσα πολλά έθνη και ομάδες... ευτυχώς δηλαδή, γιατί έτσι είμαστε σίγουροι ότι θα υπάρχει πολύ μεγάλη ποικιλομορφία και ενδιαφέρον. Η ιστορική περίοδος με την οποία ασχολείται το Medieval: Total War, θεωρείται από τους ιστορικούς ότι αποτελεί ένα σκοτεινό και μυστήριο κεφάλαιο της ευρωπαϊκής κουλτούρας. Θα καλύπτονται τα σημαντικότερα ιστορικά γεγονότα της περιόδου, όπως είναι οι σταυροφορίες, ο εκατονταετής πόλεμος μεταξύ Αγγλίας και Γαλλίας και η μογγολική εισβολή. Όταν ένα παιχνίδι βασίζεται αποκλειστικά σε ιστορικά γεγονότα όμως, υπάρχει μια πολύ μεγάλη δυσκολία που προκύπτει στον σχεδιασμό αλλά και στην εκτέλεση: να επιτευχθεί η κατάλληλη ισορροπία μεταξύ αληθοφάνειας και ευχάριστου gameplay. Οι σχεδιαστές πάντως όχι μόνο τα κατάφεραν αλλά παράλληλα δεν αγνόησαν τα ιστορικά δρώμενα και τις καταγραφές τους και μέσα από το σενάριο του παιχνιδιού, θα σας δοθεί η ευκαιρία να συναντήσετε πάνω από διακόσιες περιφημες ιστορικές προσωπικότητες, από τον Ριχάρδο τον Λεοντόκαρδο, τον Μάρκο Πόλο και τον Ουίλιαμ Ουόλας (βλέπε λέξη Bravehear), μέχρι την Ιωάννα της

Λορένης, τον Ελ Σιντ, τον Ρομπέν των Δασών και πάρα πολλούς άλλους. Θα υπάρχουν επίσης πάνω από εκατό μονάδες συγκεκριμένες για ειδικές περιόδους και έθνη... οι Τούρκοι έχουν τους γενίτσαρους, οι Σαρακηνόι έχουν το περίφημο πεζικό τους, οι Βεδουίνοι τις καμήλες, οι Γερμανοί τους ιππότες με τις πανοπλίες τους, οι Βρετανοί τους τοξότες και πάει λέγοντας.

Στο παιχνίδι θα συναντήσουμε δύο διαφορετικά είδη gameplay: την μάχη σε 3D real-time και το turn-based μέρος στρατηγικής του παιχνιδιού, όπου ελέγχετε την αυτοκρατορία και τις μονάδες σας σε μια πολύ μεγαλύτερη κλίμακα. Στο tactical μέρος της μάχης, ο βασικός σας στόχος είναι να νικήσετε τον εχθρό στον χάρτη, χρησιμοποιώντας τις τακτικές μιας κλασικής μάχης σε RTS. Στο κομμάτι στρατηγικής από την άλλη θα πρέπει να φροντίζετε και για άλλες πτυχές της αυτοκρατορίας- για το εμπόριο την διπλωματία και την ανάπτυξη στην χώρα. Αρχικά θα πρέπει να επιλέξετε με ποια χώρα θα παίξετε και στην συνέχεια να εξασφαλίσετε την θέση σας στον κόσμο... ή για να είμαστε πιο συγκεκριμένοι, στον χάρτη. Όταν επιλέξετε την χώρα σας, θα προσδιοριστούν αυτόματα και τα αρχικά εδάφη σας καθώς επίσης και η βασική στρατηγική σας. Όλοι οι χάρτες έχουν σχεδιαστεί με τρομερές λεπτομέρειες, ενώ θα έχετε στα χέρια σας όλες τις πληροφορίες που ίσως να χρειαστείτε. Ο ίδιος ο χαρα-





**Το χάος αρχίζει!**

κτήρας του εδάφους συχνά θα επηρεάσει σε μεγάλο βαθμό την τακτική που θα ακολουθήσετε: τα φυσικά εμπόδια είναι λογικό να επιβραδύνουν τις δυνάμεις σας καθώς οδεύετε προς το μέτωπο. Θα πρέπει να λαμβάνετε υπόψη και άλλες παραμέτρους όπως το κλίμα και τη θερμοκρασία... Δοκιμάστε να διασχίσετε την έρημο με ιππότες σε πανοπλίες και θα δείτε τι εννοούμε!

Πέρα από τις κανονικές μάχες, στο παιχνίδι θα υπάρχουν και πολιορκίες κάστρων, μια ελλειψη που είχε γίνει αισθητή στην σειρά. Σίγουρα θα μας αρέσει αυτή η νέα επιλογή που ανοίγει πολλές πόρτες και ευκαιρίες στρατηγικής. Θα μπορείτε για παράδειγμα να επιλέξετε την μαζική επίθεση κατά μέτωπο ή να προτιμήσετε να περικυκλώσετε το κάστρο και να περιμένετε μέχρι να λιμοκτονήσει και ο τελευταίος πολιορκημένος. Από την άλλη όμως, ένα κάστρο μπορεί να αναβαθμίζεται και να επισκευάζεται συνέχεια κατά την διάρκεια μιας πολιορκίας, ώστε να αντέχει περισσότερο στα κανόνια και τους καταπέλτες σας.

Αυτό που θα εντυπωσιάσει

σίγουρα είναι οι επικές μάχες με πάνω από 10.000 στρατιώτες. Πριν από κάθε μάχη θα πρέπει να τοποθετήσετε γρήγορα τις μονάδες σας και στην συνέχεια να προσαρμόζετε ανάλογα με το έδαφος και την κατάσταση στο πεδίο της μάχης. Θα έχετε άπειρες επιλογές στην διάρκειά μιας μάχης- να ανιχνεύετε για την θέση του εχθρού, να περικυκλώσετε τους αντιπάλους, να χρησιμοποιήσετε μονάδες σαν δόλωμα, να αξιοποιείτε το έδαφος για κάλυψη... όλα επιτρέπονται και η πιο μικρή σωστή κίνηση μπορεί να κρίνει την έκβαση μιας μάχης. Ο ωμή βία όμως δεν είναι το μόνο στοιχείο που θα σας βοηθήσει να νικήσετε- είναι εξίσου σημαντικό να έχετε καλές σχέσεις με τις χώρες που θα πρέπει να διασχίσετε. Μπορείτε να παντρέψετε μέχρι και τα παιδιά σας με τους απόγονους των γειτονικών βασιλιάδων για να είστε σίγουροι ότι όλα θα είναι καλά με τους γύρω σας. Όλοι οι βασιλιάδες θα έχουν σταθερά χαρακτηριστικά (όπως κι ένας ήρωας σε role-playing game) και όλοι τους θα ενισχύουν το ηθικό των στρατιωτών τους όταν



**Παράθυρα σαν κι αυτά σας ενημερώνουν για τα ιστορικά δρώμενα.**

παίρνουν κι αυτοί μέρος στη μάχη.

Η τεχνητή νοημοσύνη είναι πολύ καλά γραμμένη και κάνει τις μονάδες να συμπεριφέρονται πολύ λογικά και σωστά. Πάντα βρίσκουν το πιο σύντομο μονοπάτι για τον προορισμό τους χωρίς καθυστέρηση, ενώ επιτίθενται πάντα λογικά και χωρίς υπερβολές: αν για παράδειγμα στείλετε έναν μεγάλο στρατό κάπου στον χάρτη και συναντήσετε δέκα εχθρικούς φρουρούς, τότε μόνο δώδεκα από τους στρατιώτες σας θα μείνουν για να τους πολεμήσουν, ενώ ο κύριος όγκος του στρατού συνεχίζει την πορεία του. Αν όλα πάνε καλά σε αυτόν τον τομέα, τότε η τεχνητή νοημοσύνη θα είναι ένα μεγάλο βήμα προς τα μπροστά για την σειρά.

Μπορεί τα γραφικά να μην είναι το μεγαλύτερο ατού σε αυτού του είδους τα παιχνίδια, παρόλα αυτά όμως έχουν γίνει μερικές βελτιώσεις από το Shogun. Η μηχανή έχει αναβαθμιστεί, οι μονάδες και τα σκηνικά είναι πιο πλούσια κι έτσι οι μάχες είναι πιο λεπτομερείς. Τώρα οι ξεχωριστές μονάδες αμέσως θα δια-

κρίνονται από μακριά. Μπορεί οι φιγούρες των μονάδων να παραμένουν δυσδιάστατες αλλά αυτό είναι καλό- αν είχαν γίνει σε 3D τότε δεν θα μπορούσατε να έχετε πολλές μονάδες ταυτόχρονα στην οθόνη και θα έπρεπε να αποχαιρετούσατε όλες εκείνες τις αξέχαστες επικές μάχες. Καλή απόφαση λοιπόν που περισσότερη προσοχή δόθηκε στο gameplay παρά στα γραφικά, καθώς το παιχνίδι θα μπορεί να τρέξει και σε έναν επεξεργαστή στα 300 MHz.

Το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού είναι έτοιμο και μένουν λίγοι μόνο μήνες τελικών δοκιμών και τελειοποιήσεων πριν να απολαύσουμε το Medieval και τις 70 περίπου ώρες παιχνιδιού του (για το campaign αναφερόμαστε βέβαια, αφού το multiplayer μέχρι οκτώ παίκτες σε διάφορα modes, θα δώσει περισσότερη ζωή στο παιχνίδι). Τώρα, αν το Medieval θα γίνει ο επόμενος βασιλιάς στον χώρο του strategy είναι κάτι που θα πρέπει να περιμένουμε για να το δούμε... Πάντως φαίνεται να πηγαίνει προς την σωστή κατεύθυνση.



**Οι μάχες συνεχίζονται και στους αγρούς.**



**Οι ιππότες δεν έχουν ακόμα πει την τελευταία τους λέξη.**



Τρεις από τους χαρακτήρες μας σε ένα δάσος. Σε κανονικό μέγεθος, μπορείτε να διακρίνετε τα φύλλα των δένδρων.



Σπαθιά και ξόρκια συνδυάζονται για εντυπωσιακές μάχες σε πανέμορφους χώρους.

# Dungeon Siege

## Η εξέλιξη του RPG

**Π**αίρνοντας στα χέρια μας το παιχνίδι της Microsoft 'Dungeon Siege' και έχοντας ακούσει πολλά κατά καιρούς γι' αυτό, προσπαθήσαμε να είμαστε όσο το δυνατόν αντικειμενικότεροι. Πρόκειται για μία δουλειά πολλών χρόνων και οπωσδήποτε αξιόλογη, κάτι άλλωστε που εγγυάται και το λογάτυπο της Microsoft.

Από την αρχή το ζητούμενο ήταν η κατασκευή ενός τρισδιάστατου συνεχιζόμενου κόσμου-πράγμα που διαπιστώνει κανείς καθώς, όσο και να προχωρεί στο παιχνίδι, κανένα σήμα 'loading' δεν του αποσπά την προσοχή. Η ροή του παιχνιδιού είναι συνεχής.

Τα γραφικά είναι πολύ προσεγμένα και καθώς συνοδεύονται από μια συνεχή κίνηση των χαρακτήρων, το παιχνίδι αποκτά μια ιδιαίτερη ζωντάνια.

Καλοσχεδιασμένο περιβάλλον και ποικιλία σκηνικών κρατούν το ενδιαφέρον αμείωτο. Η κάμερα του παιχνιδιού δεν είναι σταθερή αλλά ρυθμίζεται από τον παίκτη, ο οποίος μπορεί να την κινεί ελεύθερα σε ένα ημισφαίριο γύρω από την ομάδα. Δένδρα ή άλλα αντικείμενα που εμποδίζουν, γίνονται διάφανα και επιτρέπουν έτσι την ανενόχλητη παρατήρηση από κάθε γωνία. Το ίδιο συμβαίνει και όταν η ομάδα εισέλθει σε κάποιο σπίτι, οίκημα ή το απαραίτητο, για κάθε RPG που σέβεται τον εαυτό του, dungeon.

Η ανάλογη επική μουσική συνοδεύει το παιχνίδι για να δημιουργήσει μαζί με την εικόνα την κατάλληλη ατμόσφαιρα, η οποία διανθίζεται με βρυχηθμούς, συριγμούς, κραυγές και άλλα ηχητι-

κά εφφέ που κάνουν πιο πειστικά τα απαραίτητα τέρατα.

Οι χαρακτήρες είναι εξελιγμένοι, αλλιώς δεν θα μιλούσαμε για RPG. Όμως εδώ έχουμε πολλές καινοτομίες. Πρώτα από όλα η εξέλιξη του κάθε χαρακτήρα της ομάδας δεν βαθμολογείται με επίπεδα αλλά είναι συνισταμένη τριών βασικών χαρακτηριστικών.

Αυτά είναι: Strength (Δύναμη), Dexterity (Επιδεξιότητα) και Intelligence (Νοημοσύνη), τα οποία ξεκινούν με τιμές γύρω στο 10. Τα χαρακτηριστικά αυτά αυξάνονται καθώς αυξάνεται και η επιδεξιότητα του χαρακτήρα σε ένα όπλο ή σε ένα είδος μαγείας.

Υπάρχουν δύο είδη όπλων και δύο είδη μαγείας. Melee (Συμπλοκής) και Ranged (Αποστάσεως) όσον αφορά στα όπλα, Nature (Φύσης) και Combat (Μάχης) όσον αφορά στην μαγεία. Η τελευταία μετρείται με τον κλασικό τρόπο των πόντων mana.

Παράλληλα με την πρόοδο στα τρία χαρακτηριστικά, αυξάνεται η υγεία του χαρακτήρα, που δεν είναι τίποτα άλλο από τα γνωστά μας hit points, και το mana που είναι το γνωστό μας σύστημα μέτρησης μαγικής ενέργειας. Αν η υγεία του χαρακτήρα μηδενισθεί, πεθαίνει! Επίσης υπάρχουν τρία ακόμα ανεξάρτητα χαρακτηριστικά τα οποία εξαρτώνται από τον εξοπλισμό. Αυτά είναι: Melee Damage, Ranged Damage και Armor Rating.

Τώρα εδώ στους χαρακτήρες παρατηρούμε ορισμένες άλλες καινοτομίες ή αν θέλετε διαφορές από άλλα RPG. Η πρώτη αφορά την ειδικότητα του κάθε χαρακτήρα. Αυτή δεν ορίζεται αυθαί-

ρετα, αλλά είναι απόρροια των δεξιοτήτων του χαρακτήρα.

Δηλαδή, ακόμα και έναν τοξότη μπορεί να τον ειδικεύει σε οποιαδήποτε άλλη δεξιότητα και όταν αυξηθεί αρκετά, αυτός μπορεί να γίνει μάγος ή να αποκτήσει κάποια άλλη ειδικότητα. Επίσης η κλάση του χαρακτήρα δεν του απαγορεύει την χρήση ορισμένων όπλων ή θωράκισης. Η θωράκιση και τα όπλα του χαρακτήρα περιορίζονται από τα τρία βασικά χαρακτηριστικά που αναφέραμε παραπάνω. Για παράδειγμα ένας μάγος μπορεί άνετα να φορά ένα μεταλλικό θώρακα, αρκεί να έχει το Strength που απαιτείται.

Μπορεί να χρησιμοποιεί ασπίδα και σπαθί! Εκτός αυτού, ο οποιοσδήποτε χαρακτήρας μπορεί να γίνει οτιδήποτε. Εάν δηλαδή το θέλετε μπορείτε να έχετε μία ομάδα απαρτιζόμενη μόνο από τοξότες ή μάγους ή ξιφομάχους!

Το παιχνίδι προβλέπει μία ομάδα μέχρι οκτώ χαρακτήρων, δηλαδή μοιάζει σαν να κυκλοφορείτε, από κάποια στιγμή και πέρα, με ένα μικρό στρατό. Μην λυπάστε όμως, είναι περισσότερο από απαραίτητος καθώς έχει φροντιστεί οι αντίπαλοί σας να είναι ανάλογα πολυάριθμοι και ισχυροί.

Ο χειρισμός τώσων χαρακτήρων μαζί είναι πρακτικά αδύνατος για έναν παίκτη. Έτσι οι σχεδιαστές φρόντισαν για ένα σύστημα χειρισμού που επιτρέπει στον παίκτη να προγραμματίσει από πριν την συμπεριφορά του κάθε χαρακτήρα στη μάχη. Με την εμφάνιση του εχθρού, οι χαρακτήρες προσανατολίζονται προς αυτόν, οπότε δεν υπάρχει περίπτωση να αιφνιδιαστείτε. Άλλωστε αντιδρούν αμέσως

όπως ακριβώς τους έχετε προγραμματίσει. Η διαδικασία αυτή είναι πάρα πολύ εύκολη, καθώς το σύστημα που έχει επινοηθεί είναι πάρα πολύ απλό. Έτσι, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να δίνετε εντολές για την κίνηση της ομάδας και να προσέχετε κατά την διάρκεια της μάχης να 'παίρνουν το φάρμακό τους' (ποτά, Health και Mana). Τέλος, όταν η σφαγή τελειώσει, με το πάτημα ενός κουμπιού καθαρίζετε την περιοχή από κάθε αντικείμενο αξίας ή χρυσάφι.

Σε τελική ανάλυση, το gameplay του παιχνιδιού είναι τόσο απλό και εύρηστο που, εάν θέλετε κάτι πιο εύκολο, το μόνο που μπορούμε να σας προτείνουμε είναι να δείτε μία ταινία.

Το παιχνίδι είναι χωρισμένο σε κεφάλαια, το κάθε ένα με τα δικά του quests και επίπεδο δυσκολίας. Μέσα σε μουντρούμια (dungeons) όλο και πιο πολύπλοκα, με τέρατα όλο και πιο απειλητικά, το σενάριο γίνεται όλο και πιο ενδιαφέρον καθώς εξελίσσεται το παιχνίδι.

Σίγουρα η GAS POWERED GAMES πέτυχε στα σημεία τα οποία στόχευε. Έχει φτιάξει ένα εύκολο, όσο και εθιστικό παιχνίδι, με πολύ καλά γραφικά και πρωτότυπο gameplay, που θα αγαπηθεί από τους gamer ακόμα και αν δεν ασχολούνται με το είδος των RPG. Ίσως να βρει και κάποια αντίδραση από τους φανατικούς των κλασικών RPG-τύπου 'Baldur's Gate' για τις καινοτομίες του. Είναι όμως ένα παιχνίδι που θα συζητηθεί, θα παιχτεί, και οπωσδήποτε θα σημάνει μια νέα εποχή για τα 'παιχνίδια ρόλων'.



# Project Earth

## Αστεροειδείς, Δαίμονες και Ιάπωνες

Μετά από μια τεράστια και απελπιστικά βαρετή 'φουρνιά' κλώνων που προσπαθούσαν να ακολουθήσουν τα βήματα των πρώτων real-time strategy (όπως τα Dune II, Command & Conquer και WarCraft), ένα παιχνίδι, παρόλο που ακολουθούσε και αυτό τις βασικές αρχές των RTS, έκανε ένα βήμα παραπάνω, βάζοντας στο μείγμα ένα ακόμα συστατικό... τον άξονα Z (εκεί που τα υπόλοιπα χρησιμοποιούσαν μόνο τον X και Y). Το εν λόγω παιχνίδι ήταν φυσικά το Homeworld, το πρώτο πλήρες 3D διαστημικό RTS το οποίο με την σειρά του, σηματοδότησε την αρχή μιας νέας απελπιστικά βαρετής 'φουρνιάς' κλώνων. Η DreamCatcher υποστηρίζει ότι το Project Earth, το τελευταίο της παιχνίδι, δεν είναι άλλος ένας κλώνος, απλά παίρνει την συνταγή του Homeworld, προσθέτει μερικά στοιχεία και φέρνει την κατηγορία αυτή πιο μπροστά.

Σε περίπτωση που δεν τα καταλάβατε, το Project Earth διαδραματίζεται στο μέλλον, καθώς οι άνθρωποι αρχίζουν να αποικίζουν τον γαλαξία. Ήδη έχουν αρχίσει από τον Cignita, έναν πλανήτη στο σύστημα Alpha Centauri A. Εδώ δεν βρήκαν μονάχα έναν πλανήτη όπου θα μπορούσαν να αποικίσουν απλά, αλλά να περάσουν τις υπόλοιπες ζωές τους σαν να ήταν στην πατρίδα. Βρέθηκε λοιπόν ένας άλλος πλανήτης που θα ήταν κατάλληλος για αποικία, στον αστερισμό του

Ταύρου, απλά 68 εκατομμύρια έτη φωτός μακριά από την Γη. Ένας στόλος από Sundivers λοιπόν στέλνεται εκεί σαν εκπρόσωποι του ανθρωπίνου είδους.

Το Sundiver είναι ένα τεράστιο σκάφος, πλήρες εξοπλισμένο με οτιδήποτε μπορεί να χρειαστεί για την ίδρυση μιας αποικίας και που ελέγχεται μέσω μιας ψυχικής σύνδεσης (εντάξει, αφού σας είπαμε ότι είμαστε στο μέλλον...). Τον στόλο όμως αναχαιτίζει μια αλλόκοτη φυλή εξωγήινων, γιατί πώς αλλιώς θα μπορούσαμε να παίξουμε το παιχνίδι, αν δεν υπήρχε πόλεμος μεταξύ ανθρώπων και εξωγήινων; Παίρνετε λοιπόν τον έλεγχο ενός Sundiver και θα πρέπει να εξορύσετε πρώτες ύλες από τους αστεροειδείς, καθώς ταξιδεύετε μέσα από τον γαλαξία με προορισμό το νέο σας σπίτι. Υπάρχουν κι άλλα στοιχεία στο σενάριο όπως είναι μια τρίτη φυλή εξωγήινων αλλά δεν θα σας πούμε... (Παύση)... Καλά-καλά, ούτε εμάς μας είπαν...

Στο παιχνίδι υπάρχουν δύο campaigns και δύο φυλές με τις οποίες θα μπορείτε να παίξετε. Υπάρχουν οι γήινοι και οι Daemons, οι εξωγήινοι που δεν αφήνουν τους άποικους να κάνουν την δουλειά τους. Η τρίτη φυλή (την οποία δεν θα μπορείτε όμως να επιλέξετε) είναι οι Vitechy, μια απίστευτα ανεπτυγμένη φυλή από υπεροπτικά πλάσματα που κάνουν ό,τι θέλουν χωρίς να νοιάζονται για τις συνέπειες. Δεν χρειάζονται επίσης να ψάξουν στους αστεροειδείς για



Μοναχικός γίγαντας μέσα στο άπειρο του διαστήματος...

πρώτες ύλες (όπως κάνουν οι άλλες δύο φυλές), αλλά χρησιμοποιούν σαν πόρους ενέργειας τα εχθρικά σκάφη.

Κάθε φυλή έχει βέβαια τις δικές της μονάδες και τεχνολογίες που καλύπτουν όλες τις ανάγκες. Υπάρχουν επιθετικές μονάδες από τα μικρά και ευκίνητα μαχητικά μέχρι τα τεράστια και βραδυκίνητα όπλα μαζικής καταστροφής. Υπάρχουν επίσης μικρές αμυντικές μονάδες που είναι σχετικά στατικές και χρησιμοποιούνται για να φρουρούν τα πιο ευάλωτα σκάφη. Υπάρχουν τέλος τα σκάφη που δεν παίρνουν μέρος σε μάχες... ανιχνευτικά, κινητά εργοστάσια, οχήματα περιουλογής και άλλα. Τα ονόματα των μονάδων είναι εξίσου ενδιαφέροντα, με τους γήινους να χρησιμοποιούν ονόματα από την ελληνική μυθολογία, τους Daemons να χρησιμοποιούν πιο σατανικά ονόματα (imp, succubus και hellhound) και τέλος τους Vitechy να προτιμούν ιαπωνικά ονόματα (καθώς είναι τεχνολογικά ανώτεροι), όπως το Keikan που σημαίνει 'δυνατός και άγριος'.

Καθώς προχωράτε μέσα από τα επίπεδα του παιχνιδιού, θα συναντήσετε διαφορετικούς τύπους αποστολών, οι περισσότερες από τις οποίες έχουν να κάνουν με συμπλοκές και μάχες μεγάλων διαστάσεων. Ευτυχώς που το σκάφος σας είναι ένα κινητό εργοστάσιο... αρκεί να φτιάξετε μερικά harvesters για να

εκμεταλλευτείτε τους αστεροειδείς της περιοχής, να φτιάξετε μετά ένα σκάφος με όπλα και να ψάξετε για μπελάδες στον χάρτη... (όλα αυτά με το κλασικό σύστημα χειρισμού και με λίγα μόνο κλικ). Μια περίεργη και διαφορετική προσέγγιση είναι οι σχηματισμοί που γίνονται αυτόματα, ανάλογα με τις μονάδες που έχετε επιλέξει και τον προορισμό τους. Αν πάρετε μερικά μαχητικά και απλά τα διατάξετε να πάνε σε ένα άδειο σημείο του χάρτη, θα αποφασίσουν αυτόματα να μετακινηθούν σε σχηματισμό X. Αν πάρετε μερικά αμυντικά και διατάξετε να φρουρήσουν ένα σκάφος, αυτόματα θα σχηματίσουν κύκλο γύρω του. Τώρα αν αυτή η αλλαγή θα βοηθήσει ή θα μπερδέψει δεν μπορούμε να ξέρουμε από τώρα, αν μη τι άλλο πάντως είναι μια ενδιαφέρουσα ιδέα.

Το σίγουρο πάντως είναι ότι τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πανέμορφα: οι πλανήτες έχουν άμογα σχεδιασμένη μορφολογία εδάφους και ατμόσφαιρα, τα σκάφη έχουν μερικά απίστευτα μοντέλα, τα textures είναι καθαρά και λεία και τα particle effects για τις εκρήξεις και τις μηχανές βοηθούν σε μια πολύ ρεαλιστική εικόνα για το παιχνίδι. Υπάρχουν ακόμα μερικές διορθώσεις και βελτιώσεις που πρέπει να γίνουν πριν να κυκλοφορήσει το παιχνίδι, αλλά ελπίζουμε πώς μέσα στην άνοιξη θα είμαστε πια αρκετά κοντά για να το αγγίζουμε...

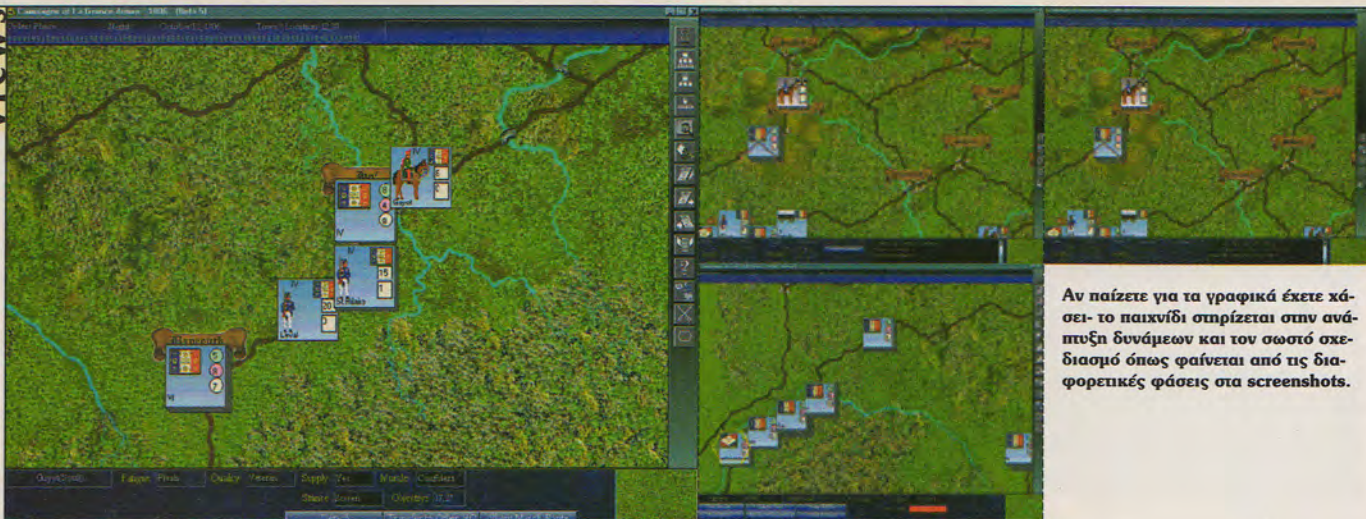


Τα τεράστια σκάφη- εργοστάσια είναι λεπτομερώς σχεδιασμένα.



Έτοιμοι για επίθεση! Και από τις τρεις διαστάσεις μάλιστα!

Το interface, οι πύνακες και το ραβδί φαίνονται βοηθητικά.



Αν παίζετε για τα γραφικά έχετε χάσει- το παιχνίδι στηρίζεται στην ανάπτυξη δυνάμεων και τον σωστό σχεδιασμό όπως φαίνεται από τις διαφορετικές φάσεις στα screenshots.

# The Campaigns of La Grande Armee: 1806

## Τι κρατάει ο Ναπολέων;

**Ο**ι νίκες του Ναπολέοντα ήταν πολλές και μεγάλες. Τι κρυβόταν όμως από πίσω τους; Σωστοί υπολογισμοί και καλός συντονισμός: αρκούσε να βάλει αρκετούς άντρες σε καλή φόρμα να εμφανιστούν στο σωστό μέρος και την σωστή στιγμή και η μάχη θα κυλούσε μετά μόνη της. Ο αυτοκράτορας έπρεπε να ισορροπήσει αυτές τις συχνά αντίθετες έννοιες της ταχύτητας και της συγκέντρωσης δυνάμεων για να επιτύχει αυτόν τον αρμονικό συνδυασμό. Από όσο μπορούμε να θυμηθούμε, μόνο το απογοητευτικό *Napoleon 1813* αντιπροσωπεύει ένα γνήσια στρατηγικό ναπολεόντειο παιχνίδι, με τα άλλα να είναι παιχνίδια περισσότερο τακτικής ή επικής μάχης. Ο Frank Hunter, ένας κύριος με μεγάλο παρελθόν στα παιχνίδια στρατηγικής, μας παρουσιάζει μια νέα σειρά. Το *The Campaigns of La Grande Armee: 1806*, το οποίο επικεντρώνεται στις μάχες εκείνης της χρονιάς.

Για να πάρετε μια ιδέα για την κλίμακα του παιχνιδιού, παραθέτουμε τα εξής στοιχεία: κάθε εξάγωνο είναι οκτώ χιλιόμετρα σε μήκος, κάθε γύρος συμβολίζει πέντε ώρες στον αληθινό κόσμο και δύο γύροι συνθέτουν μια ημέρα (κάθε ημέρα έχει επίσης έναν γύρο εννέα ωρών για τη νύχτα). Κάθε ώρα χωρίζεται σε φάσεις, κατά τις οποίες ο υπολογιστής ελέγχει για διάφορες κινήσεις, φάσεις και λειτουργίες, εντολές, επιθέσεις,

παράγοντες κόπωσης και ξεκούρασης και πολλά ακόμα. Παρατηρείται επίσης η πιθανή επαφή μεταξύ των δύο παρατάξεων, ενώ μια μπάρα που θυμίζει θερμομότρο καταγράφει το πέρασμα του χρόνου.

Οι μεραρχίες (που ανήκουν στις κλασικές κατηγορίες πεζικού, ιππικού και πυροβολικού) είναι οι μονάδες με τις οποίες κινείστε και χρησιμοποιούν στατιστικά όπως η κόπωση, η δυνατότητα ανεφοδιασμού και η ποιότητα των μονάδων. Μπορούν να αποκοπούν από τις βάσεις τους και να λάβουν ξεχωριστές εντολές και στόχους. Τα αρχηγεία προσφέρουν συχνά πολλές μεταβλητές και επιλογές. Σας δίνουν πληροφορίες για τον ανεφοδιασμό, το ηθικό, τις δυνάμεις σας και πολλά άλλα. Αποτελούν επίσης το κέντρο όλων των εντολών. Όχι μόνο σας επιτρέπουν να δίνετε εντολές σε όλες τις μεραρχίες της περιοχής αλλά και τους στόχους, τα σημεία υποχωρήσεων, τον βηματισμό, την συχνότητα ξεκούρασης και άλλες λειτουργίες. Τέλος, τα αρχηγεία ορίζουν τα σημεία ανεφοδιασμού, στέλνουν προμήθειες και στήνουν γραμμές επικοινωνίας.

Το έδαφος και οι μονάδες προβάλλονται με δυσδιάστατα γραφικά. Ο χειρισμός γίνεται με έναν συνδυασμό ποντικίου, πληκτρολογίου και των εικονιδίων των μενού. Οι πληροφορίες γύρω από τις μονάδες εμφανίζονται σε μια

μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης και τα στοιχεία σχετικά με το περιβάλλον σας αναγράφονται στο πάνω μέρος.

Οι μάχες είναι κάπως αφηρημένες στον χαρακτήρα τους, με τον παίκτη να υπαγορεύει μόνο την ένταση της μάχης. Η έκβαση της συμπλοκής αποφασίζεται σύμφωνα με το μέγεθος της στρατιάς, την σύνθεση και την κατάσταση όπως επίσης και την ικανότητα του διοικητή. Στις δύο πιο εύκολες καταστάσεις του 'fog of war', οι απώλειες και τα αποτελέσματα φαίνονται στο τέλος κάθε μάχης. Στο πιο 'ομιχλώδες' επίπεδο, δεν δίνονται πολλά στοιχεία στον παίκτη και οι αναφορές είναι ασαφείς και σε ποσοδικά διαστήματα μετά από τη μάχη.

Το campaign φαίνεται μέσα από τρεις βασικούς τρόπους: οι δύο πρώτες κρίσιμες εβδομάδες, ο κύριος όγκος της εκστρατείας και ένα εναλλακτικό σχέδιο για την Πρωσία. Υπάρχουν επίσης έξι παραλλαγές που έχουν να κάνουν με την ανάπτυξη δυνάμεων, ενισχύσεις, ποιότητα στρατού και την διάρκεια του campaign. Τα τρία διαφορετικά επίπεδα του 'Fog of War' περιορίζουν τις επικοινωνίες καθώς επίσης και την ποσότητα και ποιότητα των μηνυμάτων που αναμεταδίδονται στους παίκτες. Θα συμπεριλαμβάνεται υποστήριξη για παιχνίδια LAN και TCP/IP και αυτά (μαζί με τον editor για νέους χάρτες, αποστολές και ιδιότητες μονάδων),

θα δώσουν στο παιχνίδι μεγάλη αντοχή στον χρόνο.

Το 1806 δίνει μεγάλη έμφαση στην ευθύνη αλλά και την αβεβαιότητα της διοίκησης. Βασικός παράγοντας είναι οι γραμμές επικοινωνίας. Οι προμήθειες προέρχονται από μια σταθερή βάση αλλά διανέμονται από την γραμμή επικοινωνίας. Αν ορίσετε μια πόλη να είναι εκείνη η αφετηρία της γραμμής, τότε σύντομα θα δείτε από αυτήν να βγαίνουν τραίνα και μεταφορικά (το πόσο γρήγορα θα βγαίνουν εξαρτάται από το πόσο μακριά είναι η πόλη αφετηρίας από την βάση). Οι διοικητές θα μπορούν επίσης να φτιάχνουν νοσοκομεία και αποθήκες.

Από την μια λοιπόν έχετε μεγάλο έλεγχο, αλλά από την άλλη υπάρχει η αβεβαιότητα. Τα τραίνα ανεφοδιασμού πολλές φορές πέφτουν θύματα ενεδρών, οι μεταφορείς μπορούν να καθυστερήσουν ή να πιαστούν αιχμάλωτοι και οι δρόμοι μπορεί να αποκλειστούν. Όλο το σύστημα μπορεί να καταρρεύσει και με το Fog of War, κάτι τέτοιο μπορεί να έχει γίνει και να μην το έχετε πάρει έδση ακόμα.

Το 1806, όταν κυκλοφορήσει, (και αν η τελική έκδοση ανταποκριθεί των φιλοδοξιών), θα είναι ένα πραγματικό κόσμημα για τους μελετητές και τους φίλους της στρατηγικής του Ναπολέοντα αλλά και των πολεμικών επιχειρήσεων μεγάλης κλίμακας.

# Deus Ex 2

## Η επιστροφή που όλοι περιμέναμε

**Α**υτό μάλιστα! Μόνο και μόνο το άκουσμα της φράσης 'Deus Ex 2' είναι μεγάλη είδηση. Το εκπληκτικό Deus Ex από την θρυλική πια Ion Storm Austin σάρωσε όλα τα βραβεία και τους τιμητικούς τίτλους στην προηγούμενη χρονιά και τα πήγε πάρα πολύ καλά στις πωλήσεις σε όλο τον κόσμο. Μπορεί οι παραγωγοί και η ομάδα σχεδιασμού να κρατούν σιγή ιχθύος γύρω από τις λεπτομέρειες του παιχνιδιού, αλλά καταφέραμε να αποσπάσουμε μερικές πληροφορίες.

Υπό την εποπτεία λοιπόν του αξεπέραστου Warren Spector, η ομάδα σχεδιασμού και ανάπτυξης κάνει τα αδύνατα δυνατά για να ανανεώσει το φουτουριστικό action RPG... Ίσως η λέξη 'ανανεώσει' να μην ταιριάζει ακριβώς όμως, καθώς στην ουσία ο σχεδιασμός έχει ξεκινήσει πάλι από την αρχή. Υπάρχουν βέβαια μερικά στοιχεία που θα μείνουν τα ίδια (ή σχετικά αναλλοίωτα), όπως ο κόσμος ύφους sci-fi και μερικοί από τους παλαιότερους χαρακτήρες και τοποθεσίες. Όλα τα άλλα όμως θα αλλάξουν. Πρώτα από όλα, αυτή την φορά θα μπορείτε να επιλέξετε αν θα παίξετε με άντρα ή γυναίκα, με την απόφασή σας να επηρεάζει άμεσα τους NPCs και τον τρόπο με τον οποίο σας συμπεριφέρονται.

Εξίσου σημαντικές είναι οι αλλαγές στον χώρο των augmentations, εκείνες οι μηχανικές μετατροπές και αναβαθμίσεις που κάνατε στον χαρακτήρα σας για να τον δυναμώσετε. Αυτή την φορά λοιπόν, το σύστημα θα εί-

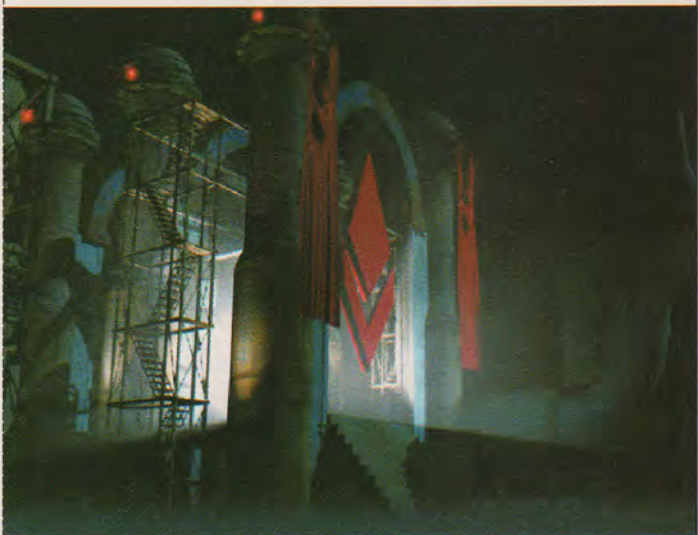
ναι αρκετά πιο απλό κι εκεί που υπήρχαν τέσσερα επίπεδα αναβάθμισης προηγούμενος, τώρα πια θα υπάρχουν μόνο τρία. Η ομάδα σχεδιασμού αφαιρεί από τους μηχανισμούς κάποιες από τις αυτόνοτες και βασικές ικανότητες, ενώνει μερικές άλλες για να δημιουργήσουν καινούριες και βελτιώνει εκείνες που μπορεί να λειτουργούσαν σωστά, αλλά τους έλειπε κάτι. Θα υπάρχει επίσης μια μεγάλη γκάμα από μυστήρια augmentations της μαύρης αγοράς, εξαρτήματα που θα μπορείτε να προμηθευτείτε μόνο από περιέργους τύπους σε σκοτεινά και στενά δρομάκια.

Το καλό είναι ότι το gameplay θα είναι ακόμα πιο ανοιχτό αυτή την φορά και οι χώροι του παιχνιδιού ακόμα πιο έξυπνοι και ζωντανοί. Θα μπορείτε να μετακινήσετε ή να σπάσετε σχεδόν τα πάντα γύρω σας. Οι σχεδιαστές υποστηρίζουν ότι το Deus Ex 2 θα είναι κάτι σαν μια τεράστια παιδική χαρά, θα μπορείτε δηλαδή να εξερευνείτε τον κόσμο γύρω σας, να πειραματίζεστε με τα πάντα και να βρίσκετε τον δικό σας προσωπικό τρόπο διασκέδασης. Τώρα βέβαια δεν ξέρουμε αν σε αυτή την παιδική χαρά θα υπάρχουν πάλι ουρανοξύστες και αν θα μπορούμε να πετάμε νεκρά σώματα από αυτούς, αλλά μάλλον θα πρέπει να περιμένουμε λίγο ακόμα για να το εξακριβώσουμε.

Αυτή την φορά, η Ion Storm θέλει ο παίκτης να μπορεί να τερματίσει το παιχνίδι χωρίς καν να αγγίζει ένα όπλο. Αυτός ο στόχος υπήρχε και στο προη-



Μάλλον δεν θα καταλαβαίνει πολλά από κοινά εντομοκτόνα...



Αν μην τι άλλο, ο φωτισμός έχει γίνει σωστά.

γούμενο παιχνίδι, αλλά ο χρόνος έτσι το όλο θέμα της όπλης προσέγγισης υπερβολικά δύσκολο. Στο Deus Ex 2, το ίδιο το παιχνίδι θα είναι πολύ πιο διασκεδαστικό και ευχάριστο αν ακολουθείτε τις αθόρυβες τακτικές. Θα υπάρχουν βέβαια και πολλές ευκαιρίες για τους πολεμοχαρείς να απολαύσουν έντονες μάχες, εκρήξεις και πυροβολισμούς... παρόλα αυτά οι σχεδιαστές δεν αποκαλύπτουν λεπτομέρειες για τις σκηνές αυτές. Απλά χαμογελάνε και μουρμουρίζουν 'θα είναι τρομερές και παμπόνηρες...' Το μόνο που μπορούμε να κάνουμε δηλαδή είναι να αφήσουμε την φαντασία μας να οργιάζει.

Από την τεχνολογική άποψη, η Ion Storm έχει αρχίσει από το μηδέν, χρησιμοποιώντας τις πιο ανεπτυγμένες μηχανές από άλλες εταιρείες, τόσο για τα γραφικά (Unreal Warfare) όσο και για το μοντέλο φυσικής (Havok). Από την άλλη έχει αναθέσει και σε μια πλειάδα δικών της προγραμματιστών και σχεδιαστών να αναλάβουν θέματα τεχνητής νοημοσύνης, ήχου, γραφικών και μοντέ-

λων χαρακτήρων. Έχουμε ήδη δει την Unreal Warfare και τα απίστευτα γραφικά για τα οποία είναι ικανή, αλλά ακόμα δεν έχουμε απολαύσει τις τελευταίες εξελίξεις στα μοντέλα φυσικής. Στο Deus Ex 2 θα υπάρχει η δυνατότητα να επιτίθεστε με εξοστρακισμούς πάνω σε σκληρές επιφάνειες, με λέιζερ που αντανακλούν σε καθρέφτες ή με εκρήξεις που επηρεάζουν τον κόσμο γύρω τους και ρίχνουν διάφορα πράγματα κάτω. Τα σώματα αλλά και διάφορα άλλα αντικείμενα θα αναπηδούν πιο σωστά και το σκαρφάλωμα θα είναι πια μια πιο σημαντική πτυχή του παιχνιδιού. Παρόλα αυτά, το σενάριο είναι ένα μυστικό που φρουρείται πολύ στενά αυτή την στιγμή και το μόνο που γνωρίζουμε είναι ότι τα γεγονότα θα διαδραματίζονται δεκαπέντε χρόνια μετά από την ιστορία του αρχικού παιχνιδιού. Επίσης, θα υπάρχει και κατά κάποια έννοια η επιστροφή του JC Denton. Ένας πιο πλειάδα δικών της προγραμματιστών και πιο παχύς JC Denton ίσως; Αυτό θα ήταν κάτι που σίγουρα θα θέλαμε όλοι μας να δούμε!



Αυτός εκεί, είναι εδώ για να βοηθήσει ή να σας σταματήσει;



Προχωρώντας αργά, με την κάλυψη των χόρτων.



Ένα όπλο στο κάθε χέρι... Καλύτερα να τρέξεις, φιλαράκο!

# Soldier of Fortune II Double Helix

*Το shooter που έκλεψε καρδιές (και κεφάλια... και πόδια...) επιστρέφει!*

Το Soldier of Fortune ήταν εκείνο το παιχνίδι που είχε ξεχωρίσει από τον τεράστιο όγκο των shooters πρώτου προσώπου, κυρίως λόγω ενός και μόνο χαρακτηριστικού του: της ωμής βίας και σφαγής. Παίρνατε τον ρόλο του John Mullins, ενός αληθινού μισθοφόρου που θα κάνει τα πάντα αν η αμοιβή είναι αρκετά καλή, και σκοπό είχατε να εμποδίσετε διάφορες μυστήριες οργανώσεις ανά την υφήλιο και να χαλάσετε τα σχέδιά τους. Ο Mullins είναι άφοβος εκπαιδευμένος με όλα τα είδη όπλων και αυτό γίνεται εμφανές όταν μια

σφαίρα του θα στείλει μέλη του σώματος του αντιπάλου να πετάνε αριστερά και δεξιά ή (αν είναι πυροβολισμός από το shotgun και ο στόχος είναι το κεφάλι), να τα αφανίζει ολοκληρωτικά. Το παιχνίδι λοιπόν μπορεί να μην ήταν απόλυτα εγκεφαλικό, αλλά μαζί με τα απίστευτα γραφικά, τον ήχο και ένα καλό σενάριο, αποτέλεσε ένα τόσο έντονο παιχνίδι που η αδρεναλίνη έφτανε σε επίπεδα συναγερμού! Για πολλούς, το Soldier Of Fortune ήταν ο ορισμός του τέλει FPS (First-Person Shooter για τους αμήτους).

Το Soldier of Fortune II Double Helix αρχικά είχε σχεδιαστεί να εμφανιστεί στα ράφια των καταστημάτων στα τέλη του 2001, αλλά η ημερομηνία κυκλοφορίας έχει μεταφερθεί για την άνοιξη αυτού του έτους, κυρίως για δύο λόγους: η Raven θέλει να κανονίσει τις τελευταίες λεπτομέρειες για το multiplayer αλλά και να ολοκληρώσει τον Random Mission Generator, μια πρωτόγνωρη λειτουργία για τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας, όπου θα δημιουργούνται τυχαίοι χάρτες, με τυχαίους εχθρούς και στόχους. Η αντοχή του παιχνιδιού στον χρό-

νο εκσφενδονίζεται στα ύψη όπως καταλαβαίνετε και πρέπει να ομολογήσουμε ότι αξίζει τον κόπο και την αναμονή. Απλά θα ορίζετε (αν θέλετε) κάποιες σταθερές όπως το είδος και τον αριθμό των κτιρίων, τις καιρικές συνθήκες και πολλά άλλα... ο generator θα τα ρίχνει όλα αυτά σε ένα καζάνι και θα δημιουργεί μια ξεχωριστή κάθε φορά αποστολή. Ποτέ δύο χάρτες του generator δεν θα είναι ίδιοι, αφού αν υπολογίσουμε όλους τους πιθανούς συνδυασμούς, με αυτή την τεχνική θα μπορούν να παραχθούν 145 εκατομμύρια διαφορε-



Αιχνεύοντας την περιοχή με τη διόπτρα.



Παρατηρήστε το καρφωμένο μαχαίρι στο δεξί μπράτσο.



τικοί χάρτες! Σύμφωνα με την Raven πάντως, ο κανονικός όγκος του Soldier of Fortune II θα αποτελεστεί από 10 αποστολές για έναν παίκτη (τα οποία θα διανύουν συνολικά 70 επίπεδα) και θα υποστηρίξει deathmatch και team deathmatch για multiplayer.

Εργασίες επίσης γίνονται και στις ρουτίνες που είναι υπεύθυνες για να σώζουν την εξέλιξη του παιχνιδιού, αλλά και το στήσιμο του σχεδιασμού- δύο στοιχεία που σκοπό έχουν να κατεβάσουν τις απαιτήσεις του παιχνιδιού ώστε να μπορούν να το απολαύσουν και οι χρήστες με πιο αδύναμα συστήματα. Πιο συγκεκριμένα (και για να πάρετε μια ιδέα για το τι τραβάνε οι προγραμματιστές σε μια εταιρεία), οι τελευταίες εργασίες γίνονται πάνω στην ανακατασκευή του συστήματος που διαχειρίζεται τη μνήμη και σε σχεδιαστικά τεχνάσματα, με αποτέλεσμα να αποθηκεύεται υλικό ενώ φορτώνει το παιχνίδι ή ενώ παίζουν συγκεκριμένα cut scenes.

Το παιχνίδι θα αξιοποιεί στο μέγιστο τις ικανότητες της μηχανής Quake III: Team Arena, η οποία έχει γίνει πια η αγαπημένη των σχεδιαστών shooters. Οι δυνατότητές της, τόσο στον σχεδιασμό γραφικών, όσο και στον χειρισμό μεγάλων εξωτερικών χώρων, δεν έχουν περάσει απαρατήρητες στο παρελθόν, σε μεγάλους τίτλους όπως το Medal Of Honor: Allied Assault. Η Raven βέβαια δεν δίστασε να κάνει κάποιες μετατροπές πάνω στην βραβευμένη μηχανή προκειμένου να ικανοποιήσει τις συγκεκριμένες ανάγκες του παιχνιδιού. Το σύστημα GHOUL (που χρησιμοποίησε το

πρώτο Soldier of Fortune για τους ακρωτηριασμούς) έχει αναβαθμιστεί και αυτό στο GHOUL 2 με πολύ μεγαλύτερη ακρίβεια βασιζόμενο πια σε pixels και προσφέροντας περισσότερα πιθανά σημεία ακρωτηριασμού. Για παράδειγμα δεν θα μπορείτε να ακρωτηριάσετε ένα πόδι από το γόνατο και κάτω μόνο με ένα μικρό πιστόλι... τα πιο εντυπωσιακά (και αιματηρά) αποτελέσματα πρέπει να είναι αναγκαστικά αποτέλεσμα μεγαλύτερων και πιο καταστροφικών όπλων. Η κίνηση κάθε χαρακτήρα έχει γίνει με τεχνικές motion capture, με 3.000 πολύγωνο σε κάθε χαρακτήρα. Τα ίδια τα όπλα είναι σχεδιασμένα με εξαιρετική λεπτομέρεια και αποτελούνται από 1.500 πολύγωνα έκαστο. Μάλιστα (και μετά από τις θερμές παρακλήσεις πάρα πολλών φανατικών οπαδών), ο Mullins θα μπορεί να επιτίθεται με ένα διαφορετικό όπλο στο κάθε χέρι, κάτι που θα έχει σίγουρα σαν αποτέλεσμα κάποιες από τις θεαματικότερες σκηνές μάχης στην ιστορία των shooters. Η μηχανή για το έδαφος έχει κι αυτή δεχτεί κάποιες αλλαγές για να ταιριάζει πιο σωστά με το σύστημα TORR της Raven και για να απολαύσουμε ακόμα πιο όμορφα εξωτερικά τοπία. Η τεχνητή νοημοσύνη είναι και αυτή γραμμένη από την αρχή, με αποτέλεσμα ένα πολύ ανεπτυγμένο σύστημα συμπεριφοράς. Θα υπάρχουν για να καταλάβετε τρία διαφορετικά είδη τεχνητής νοημοσύνης: ένα φιλικό (για τις αντιδράσεις των συμπολεμιστών σας απέναντι στις οδηγίες και τις πράξεις σας), ένα εχθρικό, το οποίο θα προσ-



Κάποιος φυλάει σκοπιά εκεί πάνω... Ή μάλλον, φυλούσε...

διορίζει πόσο πονηρός θα είναι ένας εχθρός όταν προσπαθεί να σας σκοτώσει (όπως για παράδειγμα πώς θα βρίσκουν νέα όπλα όταν τα παλιά τους δεν έχουν άλλα πυρομαχικά) και η 'Thug AI', η οποία σχετίζεται με τους μοναχικούς δολοφόνους που αρνούνται να γίνουν μέλη μιας ομάδας και προσπαθούν να σας σκοτώσουν με την ωμή βία.

Κάναμε αναφορά όμως στον John Mullins, έναν πραισνοοκούφι βετεράνο με είκοσι χρόνια υπηρεσίας στις ειδικές δυνάμεις. Το παιχνίδι περιστρεφταν γύρω από αυτόν και θα ήταν σωστό να δούμε τι έχει να πει τώρα ο κύριος Mullin για την συνέχεια που περιμένουμε πως και πως. Προσπαθήσαμε να κρατήσουμε το παιχνίδι σε ρεαλιστικά επίπεδα. Δεν θα μπορείτε να κουβαλάτε μαζί σας ένα πολυβόλο των 50 χιλιοστών- εκτός και αν είστε ο

Arnold Schwarzenegger. Δεν θα υπάρχουν τέτοια ανόητα πράγματα. Όλα τα όπλα είναι αληθινά. Δεν υπάρχουν όπλα πρωτότυπα- ή όπως τα έλεγε τέλος πάντων στο πρώτο παιχνίδι. Τα όπλα του παιχνιδιού βασίζονται όλα σε όπλα που χρησιμοποιούνται αυτή την στιγμή ή σε όπλα που θα ανακτούσατε σε μια αποστολή- AK 47, AK74, RPG 7 και άλλα τέτοια που θα μπορούσε να έχει ο εχθρός. Και αν πιστεύετε ότι τώρα πια ο καθένας μπορεί να βρει ένα τέτοιο όπλο στην πραγματικότητα, τότε θα πρέπει να προσπαθήσετε να βρείτε το μεγάλο αυτού στο Soldier of Fortune 2, το OICW (Objective Infantry Combat Weapon). Αυτό το πρωτότυπο όπλο είναι σύμφωνα πάντα με τον Mullins, ένα κρυφό σχέδιο με το οποίο ασχολείται εδώ και 15 χρόνια ο στρατός των ΗΠΑ, που όμως, δεν χρησιμοποιείται λόγω τεχνικών δυσκολιών. Είναι πολύ εύκολο να καταλάβετε τι εννοούμε όταν λέμε 'τεχνικές δυσκολίες': το OICW έχει ενσωματωμένο έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή ο οποίος θα αναγνωρίζει τους στόχους που αποτελούν πιθανή απειλή και θα αναβοσβήνουν την ειδική ενδειξη 'Hostile' πάνω στην οθόνη. Θα υπάρχουν πάντως κι άλλα όπλα, συνολικά δεκατέσσερα, μέσα στα οποία θα βρείτε πέρα από αυτά που αναφέρει ο Mullin και τα Heckler & Koch G3, Uzi, Mk33, S12 και μερικά ακόμα. Πράγματι, πολλά 'σιδερικά', αλλά ο κύριος Mullin είναι ένας πολυσχολος άντρας και θα ταξιδέψει από την Ιορδανία και την Πράγα, μέχρι το Χονγκ Κονγκ και την Κολομβία, προκειμένου να εξαρθρώσει τα παγκόσμια κυκλώματα της τρομοκρατίας.

Για μερικούς θα είναι άρρωστο. Για άλλους σατανικό και αιματηρό. Για άλλους ανούσιο και χάσιμο χρόνου. Για εμάς είναι το Soldier of Fortune II, θα έχει πολλούς κακούς και θα κυκλοφορήσει την άνοιξη... αυτό μας φτάνει!



Με ένα σμπάρο δύο τριγώνια!



Εμ, κάποιος σας ρίχνει από τα δεξιά...



Ρίξτε του με το πιστολάκι και ό,τι γίνει!

# Chrome

Τον έλεγαν Logan και είχε εμφυτεύματα

Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε ένα μακρινό ηλιακό σύστημα, εκεί που έχουν μόλις αποικηθεί οι πρώτοι πλανήτες. Παιζετε τον ρόλο του Logan, ενός διαγαλαξιακού κυνηγού επικηρυγμένων, ο οποίος αναγκαστικά φεύγει από τον πλανήτη του μετά από την προδοσία ενός παλιού 'φίλου'. Ο Logan παίρνει λοιπόν την φιλενάδα του Carrie (έτσι για να υπάρχει και λίγο αίσημα) και το ζεύγος αποφασίζει να ζήσει σαν ένα δίδυμο μισθοφόρων. Η δράση λαμβάνει χώρα στον πλανήτη Terbon, στην σελήνη του αλλά και σε κάποιους από τους γειτονικούς μικροσκοπικούς πλανήτες. Ο Logan αναλαμβάνει μια αποστολή από μια ομοσπονδία αλλά ξαφνικά βρίσκεται στο κέντρο ενός ψυχρού πολέμου ανάμεσα στις διάφορες επιχειρήσεις. Καθώς προχωράει η ιστορία, ο Logan θα ανακαλύψει τις αληθινές τους προθέσεις και θα πάρει την κατάσταση στα δικά

του χέρια. Και για να γίνει το ήδη ατμοσφαιρικό σενάριο ακόμα πιο ενδιαφέρον, το παρελθόν του Logan θα επιστρέψει για να τον στοιχειώσει. Το παιχνίδι είναι ένα shooter πρώτου και τρίτου προσώπου με στοιχεία tactical. Ο ήρωάς μας θα έχει όλες εκείνες τις δυνατότητες που θα περιμέναμε από ένα παιχνίδι της κατηγορίας. Ο Logan λοιπόν μπορεί να τρέξει και να περπατήσει, να συρθεί, να κολυμπήσει, να πηδήσει και άλλα χίλια δυο πράγματα, αρκεί βέβαια να του τα επιτρέψει το περιβάλλον και το έδαφος στο οποίο βρίσκεται. Στο παιχνίδι θα δούμε έναν καινούριο μηχανισμό, τον λεγόμενο Dynamic Targeting System, το οποίο θα αλλάξει πολλά από εκείνα που έχουμε συνηθίσει. Αυτό που θα σας τραβήξει σίγουρα την προσοχή είναι ότι μπορείτε να πυροβολήσετε με το όπλο στο ύψος της μέσης, γνωρίζοντας όμως ότι έτσι το σημάδι σας δεν

θα είναι και τόσο καλό. Για να είστε λοιπόν εύστοχοι θα πρέπει να σηματοδεύετε κιόλας. Σημειώστε επίσης ότι δεν θα μπορείτε πάντα να σηματοδεύετε (όπως για παράδειγμα όταν τρέχετε)... Ή μάλλον μπορείτε, αλλά θα είναι χείμαυρο πυρομαχικών κατά πάσα πιθανότητα. Αν από την άλλη ο Logan έχει γονατίσει και σηματοεύει προσεκτικά με το όπλο του, δεν θα μπορεί να κουνηθεί ούτε εκατοστό. Θα μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε πράγματα γύρω σας- να ανοίξετε πόρτες και παράθυρα, να ενεργοποιείτε και να απενεργοποιείτε μοχλούς, κουμπιά, διακόπτες κτλ, να παίρνετε ή να ρίχνετε αντικείμενα και πολλές άλλες ενέργειες. Στο παιχνίδι θα βρούμε μια μεγάλη γκάμα όπλων, οχημάτων, εξοπλισμού και cybertech (το τελευταίο αυτό θα το εξηγήσουμε παρακάτω). Όλα τα όπλα έχουν κατασκευαστεί από το τίποτα και συγκεκριμένα για τις ανάγκες του παιχνιδιού από την ομάδα σχεδιασμού. Μερικά χρησιμοποιούν σαν βάση τους κάποια σύγχρονα όπλα κι έχουν μερικές μετατροπές ώστε να ταιριάζουν με το πνεύμα του παιχνιδιού, ενώ άλλα έχουν δημιουργηθεί εξολοκλήρου από την φαντασία των

σχεδιαστών. Ο Logan θα έχει μαζί του ένα πιστόλι των εννέα χιλιοστών (με προσαρμοσμένο σιγαστήρα βεβαίως- βεβαίως) αλλά και πολυβόλα, καραμπίνες και sniper rifles στην διάθεσή του. Θα υπάρχουν επίσης κάποια πιο ακραία και εντυπωσιακά όπλα όπως το πολύ γρήγορο και αυτόματο Hex Rocket Launcher, ένα μπαζούκα και το Electra. Το Electra θα δίνει στον Logan την δυνατότητα να κατακεραυνώνει τους αντιπάλους του με ηλεκτρισμό. Τα όπλα έχουν όλα συγκεκριμένα τεχνικά χαρακτηριστικά και σε μερικές αποστολές ο Logan θα πρέπει να ταιριάζει αυτά τα χαρακτηριστικά με τις απαιτήσεις της εκάστοτε αποστολής. Θα μπορείτε επίσης να μπεύτε και σε αρκετά οχήματα κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Και μην νομίζετε ότι η οδήγηση είναι μόνο για διασκέδαση... σε μερικά επίπεδα ο Logan θα πρέπει να ταξιδεύει πολλά μίλια και το περπάτημα είναι σίγουρα πιο κουραστικό από την οδήγηση. Σε μερικές μάλιστα αποστολές, ένα όχημα μπορεί να είναι απαραίτητο για να ολοκληρώσετε το επίπεδο. Το μοντέλο φυσικής που ορίζει την συμπεριφορά των οχημάτων είναι πολύ ρεαλιστικό (με κάποιες



Όχι δεν είναι σκηνή από ντοκουμαντέρ.



Φτάνοντας στον καταπράσινο πλανήτη.

απαραίτητες βέβαια μετατροπές για να μην γίνεται εκνευριστικό ή βαρετό το παιχνίδι), να είστε σίγουροι λοιπόν ότι τα οχήματα θα συμπεριφέρονται όπως ακριβώς θα θέλατε. Πατήστε το φρένο στο τέρμα και οι ρόδες θα σπινάρουν διαφορετικά, ανάλογα με την επιφάνεια πάνω στην οποία βρίσκεστε. Οι ανωμαλίες στο έδαφος θα κάνουν το όχημα να αναπηδάει και μερικές φορές να πέφτει. Τα οχήματα θα δέχονται ζημιά (που θα φαίνεται από τα γραφικά) και όταν έχουν χτυπηθεί πολύ θα ανατινάζονται. Προσοχή λοιπόν στις πολλές λακούβες!

Από τα πιο εντυπωσιακά στοιχεία στο Chrome είναι τα Cybertech. Ο Logan θα μπορεί να βάζει εμφυτεύματα μέσα στο σώμα του τα οποία θα επηρεάζουν άμεσα τις σωματικές αλλά και πνευματικές του δυνατότητες. Μερικές από αυτές θα τον κάνουν πιο γρήγορο, δυνατό ή εύστοχο, ενώ άλλα θα του χαρίζουν πιο εντυπωσιακές ικανότητες, όπως αναισθησία στον πόνο, υπέρυθρη όραση και άλλα πολλά. Η ομάδα σχεδιασμού λέει πως αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού είναι ακόμα ανοιχτό σε προσθήκες και βελτιώσεις, αλλά έχουν ήδη αποκλείσει το ενδεχό-

Εσείς είστε εκείνοι που θα πρέπει να αποφασίσετε πώς θα συνδυάσετε όλα αυτά τα Cybertech χωρίς να παραφορτώσετε το σώμα του κακόμοιρου Logan. Αν πάρετε τις σωστές αποφάσεις, θα μπορέσετε να μετατρέψετε τον Logan σε μια ασταμάτητη πολεμική μηχανή. Μπορεί να θέλετε έναν τρομερό sniper... απλά ανεβάζετε στο μέγιστο την ευστοχία του θυσιάζοντας σωματική δύναμη και αντοχή. Αντίστοιχα, αν θέλετε έναν Ράμπο, αγνοείτε την ευστοχία και ανεβάζετε στο μέγιστο τα σωματικά χαρακτηριστικά. Σημειώστε τέλος ότι τα εμφυτεύ-

που είναι γεμάτος με βουνά και χαράδρες. Υπάρχουν βέβαια και πολλοί εσωτερικοί χώροι και όλοι τους έχουν άψογη αρχιτεκτονική. Έξω όμως είναι εκεί που θα βρείτε την τρομερή βλάστηση που όχι μόνο είναι πανέμορφη αλλά αληθινή! Τα δέντρα, οι θάμνοι και το γρασίδι αντιδρούν στον αέρα ή όταν τα αγγίζετε ελαφρά καθώς τα προσπερνάτε.

Τι λένε οι πληροφορίες για τους εχθρούς; Ρεαλισμός όχι μόνο στην εξωτερική εμφάνιση αλλά και στον τρόπο σκέψης τους θα χαρακτηρίζει τους αντίπαλους που θα βρείτε μπροστά σας. Η ανεπτυγμένη τεχνητή



[με τη φορά του ρολογιού] Πλησιάζοντας μια θάση >>> Ποτέ δεν ξέρεις από πού θα σου πεταχτεί κάτι >>> Ένα εντυπωσιακό όχημα σας περιμένει >>> Ένα δάσος που κινείται και συμπεριφέρεται σαν αληθινό.

Ο Logan θα έχει επίσης στην διάθεσή του εξοπλισμό της τελευταίας τεχνολογίας, όπως θα γίνεται με όλους τους στρατιώτες στο μέλλον. Θα υπάρχουν μερικά πολύ εντυπωσιακά 'παιχνιδάκια', όπως τα όπλα με οθόνες, 'έξυπνες' χειροβομβίδες, βιολογικά εμφυτεύματα και πολλά ακόμα περιέργα πράγματα. Όπως είναι φυσικό (και όπως γίνεται και αλλού στο παιχνίδι), μερικά από αυτά θα πρέπει να χρησιμοποιούνται σε συγκεκριμένα σημεία σε κάποιες από τις αποστολές για να τις ολοκληρώσετε.

μενο να χρησιμοποιούνται όλα μαζί τα cybertech για να συνθέσουν τον απόλυτο και τέλειο στρατιώτη. Τα βιολογικά αυτά εμφυτεύματα έχουν παρενέργειες στον οργανισμό του ξενιστή και η υπερβολική χρήση τους είναι πιθανό να προκαλέσει νευρικό κλονισμό. Μεταξύ των πιο ελαφρών παρενεργειών μπορούμε να συμπεριλάβουμε τα προβλήματα αυτοσυγκέντρωσης (υποθέτουμε ότι αυτό θα επηρεάζει το σημάδι σας), όρασης, κίνησης και συντονισμού ακόμα και θάνατο....

ματα μπορούν να συνδυαστούν και με άλλα είδη εξοπλισμού, αμέσως λοιπόν οι πιθανότητες και οι συνδυασμοί πολλαπλασιάζονται.

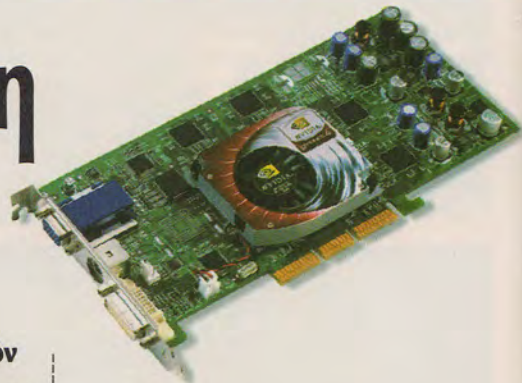
Ο Logan θα ταξιδέψει σε διάφορα μέρη: στον Terbon, έναν ερημικό και καυτό πλανήτη με φεγγάγια. Στον Iceguard, το παγωμένο φεγγάρι του Terbon, στον Looptia, το φεγγάρι με τις ζούγκλες, στον Herbus, ένα πλανήτη γεμάτο με δάση στο σύστημα Valkyria και στον B4, το φεγγάρι του Herbus που μοιάζει κάπως με τον ίδιο τον πλανήτη μόνο

νοημοσύνη θα κάνει έναν εχθρό να αντιδρά διαφορετικά κάθε φορά σε ένα χτύπημα- όχι μόνο κρύνοντας από το σημείο όπου χτυπήθηκε, αλλά και το είδος του όπλου.

Όπως βλέπετε και από τα screenshots, τα γραφικά είναι ιδιαίτερα ελκυστικά. Το παιχνίδι υποστηρίζεται από ένα καλό σενάριο, έναν ατμοσφαιρικό κόσμο, πολλά όπλα κι εχθρούς και σωστή τεχνητή νοημοσύνη. Αν όλα πάνε καλά, σύντομα θα έχουμε στα χέρια μας ένα πραγματικό κόσμημα. Υπομονή....

## GeForce4: Απογειώση

**Η νέα γενιά καρτών γραφικών από την nVidia υπόσχεται ακόμα καλύτερη ποιότητα γραφικών και αξεπέραστες επιδόσεις**



Όσοι ασχολούνται με τον χώρο των γραφικών και των τεχνολογικών εξελίξεων στους προσωπικούς υπολογιστές γνωρίζουν πως πρόκειται για ένα χώρο ανελήπτου ανταγωνισμού. Επειδή όμως για ένα μεγάλο διάστημα η μεγαλύτερη εταιρεία στον χώρο, η nVidia, έχει μείνει χωρίς ουσιαστικό ανταγωνισμό, υπήρχαν αρκετοί που υπέθεταν ότι οι εξελίξεις θα δουν μια επιβράδυνση. Δυστυχώς όμως για αυτούς (και ευτυχώς για εμάς) η εταιρεία συνώνυμο σχεδόν των γραφικών στους προσωπικούς υπολογιστές και ενώ δεν έχουν περάσει ούτε δώδεκα μήνες από την κυκλοφορία της GeForce3, 'ξαναχτύπησε' παρουσιάζοντας την νέα γενιά καρτών γραφικών με την (αναμενόμενη) ονομασία GeForce4.

Στα ράφια των καταστημάτων θα κυκλοφορήσουν τρεις οικογένειες καρτών στη νέα σειρά της nVidia. Η πρώτη θα φέρει στην ονομασία της τα αρχικά Ti (Titanium) και θα είναι η πιο προηγμένη τεχνολογικά οικογένεια των νέων καρτών, οι οποίες όμως θα κοστίζουν αρκετά πιο ακριβά από τις GeForce4 MX και GeForce4 Go. Στην οικογένεια των Ti θα κυκλοφορήσουν τρία μοντέλα, η GeForce4 Ti 4600, η Ti 4400 και η Ti 4200 ενώ με παρόμοιο τρόπο θα παρουσιαστούν διάφορα μοντέλα και στις δύο άλλες οικογένειες που αναφερθήκαμε παραπάνω (για μια πιο λεπτομερή αναφορά στα χαρακτηριστικά τους, μπορείτε να δείτε τον παρακάτω πίνακα).

Αυτό που πρέπει να αναφερθεί πρώτα από όλα είναι ότι η nVidia με την GeForce4 δεν παρουσιάζει ένα εντελώς καινούργιο τσιπ. Αντίθετα, η εταιρεία προτίμησε να βασιστεί πάνω σε μια αναβαθμισμένη έκδοση της GeForce3 και αυτό, όσο και αν ακούγεται

παράδοξο, έχει σημαντικά πλεονεκτήματα από την άποψη ότι με αυτόν τον τρόπο δεν δημιουργούνται νέα τεχνολογικά πρότυπα και ασυμβατότητα μεταξύ των διάφορων τίτλων που παρουσιάζουν οι εταιρείες ανάπτυξης παιχνιδιών. Ας δούμε όμως με περισσότερες λεπτομέρειες, μερικά από τα πραγματικά 'εκρηκτικά' χαρακτηριστικά της νέας γενιάς καρτών γραφικών από την εταιρεία και ας ξεκινήσουμε με το κορυφαίο μοντέλο την GeForce4 Ti 4600.

Το τσιπ θα αποτελείται από 63 εκατομμύρια τρανζίστορ (η GeForce3 είχε 60 εκατομμύρια) και ο πυρήνας του θα είναι χρονισμένος στα 300 MHz. Η κάρτα θα προσφέρει με 128 MB DDR μνήμης, η οποία θα τρέχει στα 650 MHz. Αυτά τα στοιχεία μεταφράζονται σε ένα bandwidth μνήμης της τάξης των 10.200 MB το δευτερόλεπτο και σε ένα, θεωρητικό, μέγιστο fillrate που ογγίζει τα 1.200 Mpixel το δευτερόλεπτο! Προφανώς έχουμε

να κάνουμε με ένα αληθινό 'τέρας' ταχύτητας, ικανό να απογειώσει τα γραφικά οποιουδήποτε PC.

Ιδιαίτερη αναφορά σε αυτό το σημείο πρέπει να γίνει στην τεχνολογία nfiniteFX II που ενσωματώνεται στην σειρά Ti της GeForce4. Όπως πολλοί από τους αναγνώστες μας που ασχολούνται με τον χώρο των γραφικών, θα θυμούνται πως η τεχνολογία nfiniteFX έκανε για πρώτη φορά την εμφάνισή της στην GeForce3. Εδώ είχαμε να κάνουμε με έναν προγραμματιζόμενο pixel και vertex shader, ο οποίος επέτρεπε στους σχεδιαστές τρισδιάστατων εφαρμογών να εφαρμόσουν ειδικές διαδικασίες για κάθε vertex ενός αντικείμενου (ή ακόμα και μιας ολόκληρης σκηνής), των οποίων την επεξεργασία αναλάμβανε εξολοκλήρου η κάρτα γραφικών, απελευθερώνοντας τον επεξεργαστή του συστήματος από αυτές τις διεργασίες. Μόνο το Xbox έχει στην καρδιά του μια GeForce3 με διπλούς pixel shader, οι οποίοι ξανακάνουν την εμφάνισή τους για άλλη μια φορά στην GeForce4. Μόνο που εδώ αυτή τη φορά, εκτός από διπλούς pixel shader, έχουμε να κάνουμε με μια βελτιωμένη και αναβαθμισμένη έκδοση της τεχνολογίας με δυνατότητα παράλληλης επεξεργασίας. Αναμφίβολα πρόκειται για την πιο σημαντική τεχνολογία που έχει να επιδείξει το νέο τσιπ από την nVidia και το πιο σημαντικό εδώ είναι ότι έχουμε να κάνουμε με μια τεχνολογία που θα υποστηρίζεται από όλες τις εφαρμογές που έχουν σχεδιαστεί να εκμεταλλεύονται την συγκεκριμένη τεχνολογία, χωρίς να χρειάζεται οι κάτοικοι επαναπρογραμματισμός τους από τις εταιρείες ανάπτυξης. Σε 'απλή' ελλη-

### Η ΣΕΙΡΑ GEFORCE4: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

	GeForce4 Ti*	GeForce4 MX**	GeForce4 Go***
nfiniteFX II	✓		
LMA II	✓	✓	✓
Accuview AA	✓	✓	✓
nView	✓	✓	✓
VPE		✓	✓
PowerMizer			✓

\* GeForce4 Ti 4600, 4400 και 4200

\*\* GeForce4 MX 460, 440 και 420

\*\*\* GeForce4 440 Go, 420 Go και 410 Go





## Συμπεράσματα

Κοιτάζοντας τα χαρακτηριστικά της νέας σειράς καρτών γραφικών από την nVidia, αυτό που γίνεται αντιληπτό είναι ότι έχουμε να κάνουμε με δύο διαφορετικές οικογένειες. Από την μια έχουμε τα 'τέρατα' της οικογένειας Ti και από την άλλη έχουμε τα φτηνά μοντέλα MX και Go. Για την σειρά Ti, αυτό που μπορούμε να πούμε με σιγουριά είναι ότι πρόκειται για εξαιρετικές κάρτες που όλοι μας θα θέλαμε να αποκτήσουμε. Οι επιδόσεις τους είναι πραγματικά εξωφρενικές και ανυπομονούμε να φτάσουν όλα τα μοντέλα της GeForce4 στα χέρια μας ώστε να μπορέσουμε να έχουμε μια συνολική εικόνα των μοντέλων που θα κυκλοφορήσουν πολύ σύντομα στην ελληνική αγορά. Από την άλλη, η σειρά MX και Go, δεν θα έχουν ορισμένες σημαντικές λειτουργίες και χαρακτηριστικά (με κυριότερες τις ελλείψεις της λειτουργίας nfiniteFX II και των τεσσάρων pipeline για textures), κάτι το οποίο τις βάζει, τεχνολογικά, πίσω από τις GeForce3. Πάνω σε αυτό το σημείο διατηρούμε κάποιες επιφυλάξεις και θα χρειαστεί να περιμένουμε να δούμε τις τιμές με τις οποίες θα κυκλοφορήσουν τα προϊόντα στην ελληνική αγορά. Σύμφωνα πάντως με την τιμολογιακή πολιτική της εταιρείας στην Αμερική, όπου η GeForce4 Ti 4600 θα προσφέρετε στα \$399, η Ti 4400 στα \$299 και η Ti 4200 στα \$199, τα \$179 που ζητούνται για την GeForce4 MX 460 είναι πάρα πολλά και καλύτερα να δώσετε κάτι παραπάνω και να αγοράσετε την GeForce4 Ti 4200 που προσφέρει τον σωστό συνδυασμό τιμής και απόδοσης.

νική γλώσσα το παραπάνω μεταφράζεται στο ότι η GeForce4 Ti 4600 μπορεί να επεξεργαστεί σχεδόν τα τριπλάσια shader από αυτά που μπορούσε να επεξεργαστεί η GeForce3 Ti 500! Σημαντική επίσης παραμένει και η επέκταση των λειτουργιών των pixel shader και η υποστήριξη των εκδόσεων 1.2 και 1.3, αλλά πρέπει να σημειωθεί ότι η έκδοση 1.4 δεν συμπεριλαμβάνεται στις υποστηριζόμενες εκδόσεις.

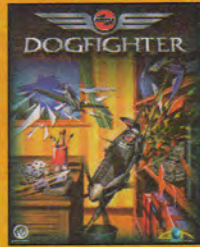
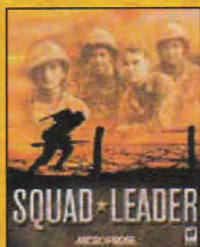
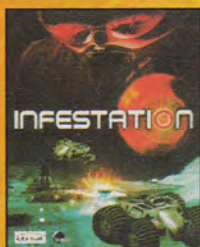
Ένα άλλο στοιχείο το οποίο απογειώνει τις επιδόσεις της νέας γενιάς καρτών, είναι η τεχνολογία LMA II (Lightspeed Memory Architecture) και θα είναι κοινό χαρακτηριστικό όλων των GeForce4. Πρόκειται για άλλη μια λειτουργία που για πρώτη φορά έκανε την

εμφάνισή της στην σειρά GeForce3 και που αυτή την φορά επανεμφανίζεται σε μια πιο αναβαθμισμένη μορφή, καταφέροντας να πετύχει ακόμα καλύτερες επιδόσεις και συνεργασία μεταξύ του επεξεργαστή και της μνήμης που βρίσκεται πάνω στην κάρτα γραφικών. Άλλες τεχνολογίες που ενσωματώνονται στην νέα σειρά καρτών της nVidia, συμπεριλαμβάνουν Accuvie Anti-Aliasing και μια μηχανή Video Processing για τα μοντέλα της σειράς με χαμηλότερες επιδόσεις, ενώ δεν πρέπει να παραλειφθεί και η ενσωμάτωση διπλών RAMDAC των 350 MHz, μαζί με έναν TDMS transmitter, ώστε να υποστηρίζονται η σύνδεση του υπολογιστή με δύο διαφορετικά μονίτορ (είτε CRT, είτε LCD).

# ΔΙΑΘΕΞΕΤΕ

**3** από τα παρακάτω παιχνίδια

red line



**ΠΑΡΑΓΓΕΙΝΕΤΕ\* ΤΩΡΑ**  
**στο 080011-767676**  
 (χωρίς χρέωση για όλη την χώρα)  
**ή στο 0102527201**



■ Κόστος αποστολής για Αθήνα 3.5 € ■ Για την υπόλοιπη Ελλάδα μέσω αντικαταβολής με κόστος 5.5 €  
 ■ Μπορείτε να πληρώσετε και με πιστωτική κάρτα  
[www.redline.gr](http://www.redline.gr)

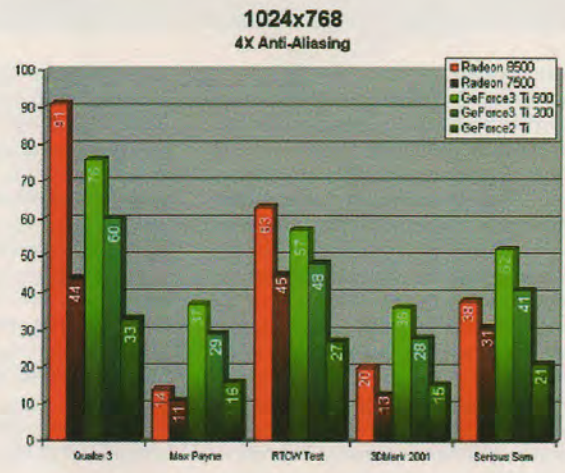
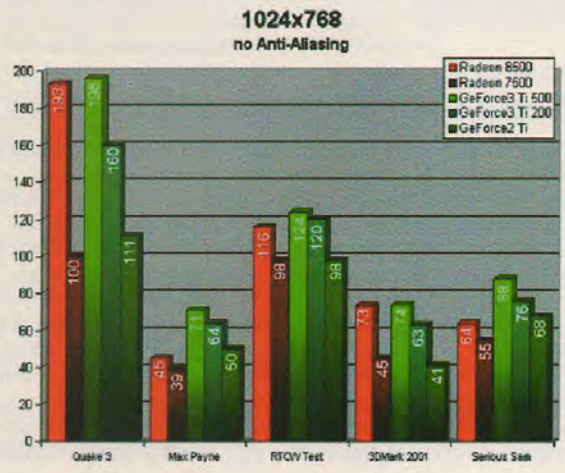
\* (μερικά προϊόντα μπορεί να είναι σε Jewell case)

# Κάρτες Γραφικών

Τα καλύτερα προϊόντα της αγοράς

Η αρχή της άνοιξη είναι μια σημαντική εποχή για τις κάρτες γραφικών. Όπως ακριβώς την περασμένη χρονιά, έτσι και φέτος, η nVidia έκανε και πάλι το 'θαύμα' της και παρουσίασε την νέα γενιά καρτών γραφικών με την ονομασία GeForce4. Παρόλα αυτά, οι περασμένες γενιές στις κάρτες γραφικών που αυτή τη στιγμή κυκλοφορούν στην αγορά, μπορούν να προσφέρουν υψηλές επιδόσεις σε τιμές που δεν πρέπει να αφήνουν κανένα αδιάφορο. Ας μην ξεχνάμε σε αυτό εδώ το σημείο ότι όλοι μας- λίγο ή πολύ- κάνουμε τις αγορές μας ανάλογα με το πορτοφόλι μας και δεν είναι όλοι σε θέση να αγοράσουν την τελευταία τεχνολογία που υπάρχει στα ράφια των καταστημάτων. Πολλοί χρήστες είναι επίσης και εκείνοι

που, ακόμα και αν διαθέτουν τα χρήματα για μια τέτοια αγορά, προτιμούν πάντα να αγοράζουν συστήματα μιας γενιάς πίσω από την τρέχουσα, θεωρώντας πως με αυτόν τον τρόπο καταφέρνουν και κάνουν πολύ πιο συμφέρουσες αγορές. Περιττό βέβαια να προσθέσουμε ότι έχουν δίκιο. Οι κορυφαίες κάρτες γραφικών απαιτούν να βάλουμε αρκετά βαθιά το χέρι στην τσέπη μας, ενώ ένας μικρός συμβιβασμός στις επιδόσεις μπορεί να μας γλιτώσει από αρκετά χρήματα. Ας δούμε λοιπόν με περισσότερες λεπτομέρειες τα προϊόντα που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στην ελληνική αγορά και τι μπορούν να μας προσφέρουν, χωρίς να χρειαστεί να υποφέρει ο τραπεζικός μας λογαριασμός.



## Radeon 8500

Η μοναδική εταιρεία καρτών γραφικών που έχει καταφέρει να επιζηήσει μέχρι τις μέρες μας και να παρουσιάσει κάποιον αξιόλογο ανταγωνισμό στην nVidia, είναι η ATI. Αιχμή του δόρατος σε αυτόν τον ανταγωνισμό αποτελεί η Radeon 8500. Το τσιπ που βρίσκεται στην καρδιά της κάρτας αποτελείται από 60 εκατομμύρια transistor και εδώ βρίσκουμε όλες τις τελευταίες τεχνολογίες που έχουν κάνει την εμφάνισή τους στον χώρο των γραφικών. Πιο συγκεκριμένα, η τεχνολογία SmoothVision anti-aliasing αποτελεί ένα από τα πιο εξελιγμένα χαρακτηριστικά της 8500, αν και οι drivers που έχει κυκλοφορήσει η εταιρεία δεν λειτουργούν σε περιβάλλον OpenGL και η επίδραση που έχει στις επιδόσεις της κάρτας, όταν είναι ενεργοποιημένη η συγκεκριμένη λειτουργία σε περιβάλλον Direct3D, είναι πολύ αρνητική. Η ATI έχει ενσωματώσει επίσης αρκετές νέες λειτουργίες pixel-shader, αν και πάλι δεν έχει καταφέρει να εξασφαλίσει στους χρήστες το απαραίτητο επίπεδο υποστήριξης από τις εταιρείες ανάπτυξης παιχνιδιών. Στην ίδια κατηγορία εντάσσεται και η πρωτοποριακή τεχνολογία TrueForm της εταιρείας, για την οποία όμως και πάλι οι εταιρείες που δημιουργούν παιχνίδια δεν έχουν δείξει και πολύ ενδιαφέρον.

Στον πυρήνα της η Radeon 8500 παραμένει μια κάρτα που είναι πλήρως συμβατή με την τεχνολογία DirectX 8, και αυτό είναι κάτι πολύ θετικό για τον χρήστη. Από την άλλη η ATI, έχει καταφέρει να βελτιωθεί σημαντικά στον τομέα της επιτάχυνσης βίντεο, μια τεχνολογία στην οποία είχε ήδη το πλεονέκτημα έναντι των προϊόντων της nVidia. Έτσι, τα αποτελέσματα από την αναπαραγωγή ενός DVD είναι τα καλύτερα που έχουμε δει ποτέ από μια κάρτα γραφικών υπολογιστή. Με τέσσερα pixel pipelines (με δύο μονάδες για textures το κάθε ένα) και με ταχύτητα 275 MHz στον επεξεργαστή, αυτό εδώ το 'τέρας' έχει ένα fill rate που αγγίζει τα 1.1 gigapixels. Συνδυάστε τα παραπάνω με το γεγονός ότι η μνήμη RAM της 8500 τρέχει στα 550 MHz (225 MHz DDR) και ότι έχει ένα bandwidth μνήμης της τάξης των 8.8 gigabytes το δευτερόλεπτο και αμέσως γίνεται αντιληπτό τι επιδόσεις μπορεί να προσφέρει στον χρήστη αυτή εδώ η κάρτα της ATI.

Παρόλα αυτά υπάρχουν αρκετά σημεία πάνω στις επιδόσεις της κάρτας που πρέπει να τονιστούν. Η πραγματικότητα είναι ότι η ATI, με την Radeon 8500, έχει καταφέρει να κυκλοφορήσει μια εξαιρετική κάρτα αλλά οι drivers που την συνοδεύουν δεν τα καταφέρνουν και τόσο καλά. Έτσι, μπορεί οι επιδόσεις της κάρτας στις μετρήσεις του 3DMark 2001 να είναι από τις καλύτερες που έχουμε δει, αλλά στον 'αληθινό' κόσμο των παιχνιδιών οι μετρήσεις την κατατάσσουν πίσω από την GeForce3 Ti 500 και σε κάποιες σπάνιες περιπτώσεις οι επιδόσεις της είναι χειρότερες ακόμα και από το μικρότερο μοντέλο της nVidia, το Ti 200. Οι επιδόσεις στο Max Payne είναι απογοητευτικές. Οι επιδόσεις της 8500 στο Quake III Arena είναι πολύ καλές, αλλά οι drivers που έχει δημιουργήσει η ATI ελέγχουν για τον τίτλο του παιχνιδιού και προσαρμόζουν τις λειτουργίες της κάρτας ανάλογα για βελτιωμένες επιδόσεις, με αντίτιμο όμως την ποιότητα των γραφικών. Πρόκειται για ένα 'κόλπο' της εταιρείας με το οποίο καταφέρνει να επηρεάσει τα αποτελέσματα που δίνουν τα μετροπρογράμματα και έχει εξαγριώσει πολλούς χρήστες.

Επιπλέον δεν απουσιάζουν και τα προβλήματα συμβατότητας με κάποιους συγκεκριμένους τίτλους παιχνιδιών. Μπορεί να το έχουμε ξαναπεί, αλλά θα χρειαστεί να το επαναλάβουμε. Αν η ATI καταφέρει να αναβαθμίσει τους drivers λογισμικού της Radeon 8500, τότε πράγματι θα έχουμε στα χέρια μας μια καταπληκτική κάρτα. Το μοναδικό γεγονός που βελτιώνει την συνολική εικόνα είναι ότι η τιμή της κάρτας (περίπου 324 ευρώ- μαζί με το ΦΠΑ) είναι χαμηλότερη από τα χρήματα που θα χρειαστεί να πληρώσετε για μια GeForce3 Ti 500.



# Radeon 7500

Όπως η ονομασία αυτής εδώ της κάρτας, πάλι από την ATI, να παραπλανήσει αρκετούς ώστε να νομίζουν ότι πρόκειται για μια πιο αργή Radeon 8500, αλλά αυτό δεν θα ήταν μια σωστή περιγραφή για την 7500. Ουσιαστικά εδώ έχουμε να κάνουμε με μια 'φτηνή' κάρτα γραφικών από την εταιρεία η οποία είναι μια υπερχρονισμένη έκδοση της αρχικής Radeon, όπου εδώ ο επεξεργαστής τρέχει στα 290 MHz και η μνήμη στα 490 MHz. Από τεχνολογική άποψη η 7500 είναι ακριβώς ίδια με τα παλαιότερα μοντέλα Radeon, αλλά ο υπερχρονισμός του τοπικ μεταφράζεται σε πολύ υψηλότερες επιδόσεις. Και εδώ όμως συναντάμε τα προβλήματα με τους drivers της ATI και η σύγκριση με τις κάρτες της nVidia, μπορεί να γίνει μόνο όταν έχουμε ενεργοποιήσει την anti-aliasing λειτουργία της. Παρόλα αυτά με περίπου 165 ευρώ μπορεί να γίνει δική σας και σε σχέση με την τιμή της, η Radeon 7500 αποτελεί μια συμφέρουσα αγορά για τον χρήστη που μπορεί να κάνει συμβιβασμούς.



# GeForce2 Ti

Εδώ μάλλον θα είναι δύσκολο να μπορέσουμε να καταλάβουμε γιατί η nVidia αποφάσισε να μας διαθέσει άλλο ένα καινούργιο μοντέλο της GeForce2. Ειδικά μάλιστα αν σκεφτούμε την ποικιλία των μοντέλων πάνω σε αυτήν την αρχιτεκτονική που έχουν κυκλοφορήσει τα τελευταία δύο χρόνια. Η GeForce2 Ti, είναι βραβισμένη επάνω στον κανονικό πυρήνα της GeForce2 (όμοια δηλαδή με τις GeForce2 GTS, Pro και Ultra) και όχι στον πυρήνα με τα δύο pipelines που είχαμε δει στα MX μοντέλα της GeForce2. Ο επεξεργαστής της λειτουργεί στα 250 MHz, όπως άλλωστε γινόταν και με την GeForce2 Ultra, αλλά η ταχύτητα της μνήμης εδώ στα 400 MHz είναι μικρότερη και σαν αποτέλεσμα η κάρτα έχει επιδόσεις μεταξύ μια GeForce2 Ultra και μιας Pro. Παρόλα αυτά μπορείτε να την αποκτήσετε με λιγότερα από 150 ευρώ. Κοιτάζοντας τις επιδόσεις των καρτέ ανών δευτερολεπτο πρόκειται για την ευκαιρία της ζωής μας, αλλά εδώ θα πρέπει να γνωρίζετε ότι αγοράζετε μια κάρτα παλαιότερης τεχνολογίας από άποψη ποιότητας γραφικών και ότι το μέλλον είναι οι κάρτες γραφικών που είναι συμβατές με την τεχνολογία DirectX 8.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο αδιαφιλονίκητος νικητής στις παραπάνω κάρτες γραφικών είναι η GeForce3 Ti 200. Εδώ συναντάμε τον σωστό συνδυασμό ταχύτητας, χαρακτηριστικών και τιμής. Πρόκειται για την φτηνότερη κάρτα συμβατή με την τεχνολογία DirectX 8 που βρίσκουμε στην αγορά, αλλά είναι αρκετά γρήγορη ενώ ταυτόχρονα δεν θα υπερβείτε τον προϋπολογισμό σας-μπορείτε να την αγοράσετε πληρώνοντας λιγότερο από 100 ευρώ παραπάνω από ότι για μια Radeon 7500, αλλά οι επιδόσεις της είναι πολύ καλύτερες. Η GeForce2 Ti μπορεί να έχει θεαματικές επιδόσεις συγκρινόμενη με την τιμή της, παρόλα αυτά δεν σας την προτείνουμε σαν αγορά παρά μόνο αν το 'κομμάδεμά' σας δεν σας επιτρέπει κάτι καλύτερο που θα έχει όλες εκείνες τις DirectX 8 λειτουργίες που συναντάμε

# GeForce3 Ti 500

Όλες οι κάρτες GeForce3 της nVidia, φέρουν την ονομασία 'Titanium' και όλες αντιπροσωπεύουν μια ταχύτερη έκδοση παλαιότερων καρτών της ίδια γενιάς.

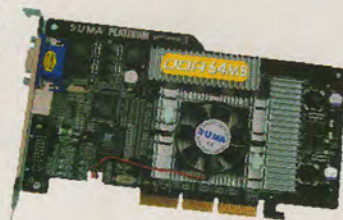
Αυτή την στιγμή υπάρχουν διάφορες εταιρείες που υλοποιούν την τεχνολογία της GeForce3 Ti 500 και είχαμε την ευκαιρία να ελέγξουμε τις επιδόσεις διαφόρων καρτών με την ίδια τεχνολογία, χωρίς να παρατηρήσουμε κάποιες σημαντικές διαφορές στις επιδόσεις τους.

Συνολικά η εικόνα που σχηματίζει η Ti 500, είναι εξαιρετική και μοναδικός ανταγωνιστής της είναι η νέα γενιά καρτών της nVidia, GeForce4. Μπορεί η ταχύτητα του επεξεργαστή και της μνήμης (240 MHz και 500 MHz, αντίστοιχα) να δίνουν το προβάδισμα στην Radeon 8500, όσον αφορά στον τομέα του fill rate, αλλά αυτό είναι ένα θεωρητικό αποτέλεσμα και στην πράξη η Ti 500 απογειώνει τα γραφικά ενός PC.

Όταν είχαμε ενεργοποιήσει το anti-aliasing στις μετρήσεις μας για το Quake III και το Return to Castle Wolfenstein για τις multiplayer μετρήσεις, είναι αλήθεια ότι η Radeon 8500 κατάφερε να παρουσιάσει ελαφρά καλύτερες επιδόσεις από την GeForce3 Ti 500, αλλά η κορυφαία GeForce3 τα κατάφερε πολύ καλύτερα σε όλες τις άλλες μετρήσεις.

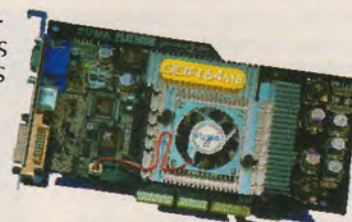
Παρόλο που και εδώ οι drivers της κάρτας δεν είναι τέλει, πρέπει να ομολογήσουμε η nVidia έχει κάνει εξαιρετική δουλειά τόσο από άποψη σταθερότητας όσο και από άποψη συμβατότητας με τους διάφορους τίτλους παιχνιδιών.

Την στιγμή που γράφονταν αυτές εδώ οι γραμμές μια 'φτηνή' έκδοση της Ti 500 κόστιζε στην αγορά κάτι λιγότερο από 450 ευρώ. Με την εμφάνιση όμως στα ράφια των καταστημάτων της GeForce4, είναι πολύ πιθανό, μέσα σε μικρό χρονικό διάστημα να έχουμε την δυνατότητα να μπορούμε να την αποκτήσουμε με πολύ λιγότερα χρήματα.



# GeForce3 Ti 200

Ουσιαστικά πρόκειται για μια κάρτα γραφικών όμοια με την GeForce3 Ti 500, με την διαφορά ότι είναι πιο αργή και αρκετά φτηνότερη. Εδώ ο επεξεργαστής τρέχει στα 175 MHz και η μνήμη στα 400 MHz, κάνοντάς την λίγο πιο αργή από την αρχική GeForce3 που παρουσίασε πριν από ένα χρόνο η nVidia και αισθητά να υπολείπεται της Ti 500. Παρόλα αυτά πρόκειται για μια πολλή καλή κάρτα γραφικών από άποψη επιδόσεων και αξίζει να σημειωθεί πως και εδώ συναντάμε όλες εκείνες τις αξιόλογες λειτουργίες που μας προσφέρει η τεχνολογία DirectX 8, όπως pixel και vertex shaders. Στην αγορά θα μπορούσατε να την εντοπίσετε σε κάποιο κατάστημα, για περίπου 275 ευρώ.



σε όλα τα σύγχρονα παιχνίδια. Η Radeon 8500 από την άλλη έχει όλες τις δυνατότητες εκείνες που θα την έκαναν ένα εξαιρετικό προϊόν, αλλά θα σας συμβουλευαμε να την αποφύγετε- εκτός και αν η ATI αποφασίσει κάποια στιγμή να ασχοληθεί με την σοβαρότητα που χρειάζεται πάνω στους drivers της κάρτας.

Από ό,τι φαίνεται λοιπόν η nVidia καταφέρνει να παρουσιάσει τις πιο αξιόλογες κάρτες γραφικών που βρίσκουμε αυτή την στιγμή στην αγορά. Η προχειρότητα των drivers της ATI κάνει δώρο στην GeForce3 Ti 500 την πρώτη θέση στις επιδόσεις και οι χρήστες που αναζητούν μια φτηνή αλλά απόλυτα αξιοπρεπή λύση γραφικών για τον υπολογιστή τους, δύσκολα θα βρουν κάτι καλύτερο από την Ti 200.

Παιχνίδι-πρόκληση με κάθε πλευρά να έχει τον δικό της δείκτη δυσκολίας.

Οι επιλογές στρατηγικής και ο έλεγχος μοιάζουν περιορισμένοι.



[αριστερά] Μια εντυπωσιακή μονομαχία από κοντά. [δεξιά] Από εκπαιδευτή σε εκπαιδευτή...

## Battle Realms

**Παλιό κρασί (και ρύζι) σε καινούριο μπουκάλι**

Το πιο εύκολο πράγμα είναι να απορρίψει κανείς το Battle Realms σαν μια ακόμα 3D παραλλαγή, σε ένα είδος παιχνιδιών που έχει πια αρχίσει να φθίνει- πράγματι, όσοι από εσάς έχετε σιχαθεί να βλέπετε real-time strategy γύρω σας δεν θα βρείτε και πολλά στο Battle Realms που θα σας ξαναζωντανέψουν το ενδιαφέρον.

Το παιχνίδι έχει βέβαια χάρες που κανείς δεν μπορεί να παραβλέψει. Τα υπέροχα τρισδιάστατα γραφικά και animation σε συνδυασμό με την άψογη μουσική και το 'καθαρό' interface δημιουργούν έναν καθηλωτικό, ατμοσφαιρικό ιαπωνικό κόσμο παιχνιδιού, όλο μαγεία και μυστικισμό. Υπάρχουν τέσσερις, πολύ διαφορετικές μεταξύ τους φυλές: καθεμιά έχει τις δικές της μονάδες, κτίρια και ικανότητες που δεν μαθαίνονται εύκολα με την πρώτη επαφή, μια εγγύηση ότι δεν θα κατακτήσετε γρήγορα το παιχνίδι. Επίσης, το παιχνίδι παρουσιάζει μια διαφορετική προσέγγιση στην δημιουργία των μονάδων. Από την άλλη όμως πλευρά της ζυγαριάς, ο γρήγορος ρυθμός του παιχνιδιού και η περιορισμένη ικανότητα να χειρίζεστε τις μονάδες στη μάχη, σας αφήνουν ελάχιστο χώρο για να πλάσετε την τακτική σας.

Όταν μάλιστα φτάσετε να εξουσιάσετε το παιχνίδι, το Battle Realms δεν θα έχει να σας προσφέρει τίποτα πια στον τομέα της στρατηγικής.

Ο κόσμος όπου παίζεται το παιχνίδι είναι μια φανταστική, ανατολίτικη χώρα όπου κάποτε βασιλευσαν τα μέλη της ευγενούς φατρίας του Δράκου. Μετά από μια τρομερή επίθεση από σκοτεινά όντα, τα απομεινάρια της φυλής σχημάτισαν την σατανική Φατρία του Φιδιού, η οποία μάχεται με τους νεκρομάντες της φατρίας του Λοτού και τους άγριους του Λύκου, για την κυριαρχία της περιοχής. Οι μονάδες της φατρίας του Δράκου που αναβίωσε, θυμίζουν κλασικούς στρατιώτες του μεσαίωνα (spearmen, archers, samurai), καθώς επίσης και εκκεντρικές μονάδες πυροβολικού με πελώρια βεγγαλικά και χειροκίνητα κανόνια. Οι ακόλουθοι του Φιδιού είναι πιο υποχθόνια πλάσματα (bandits, raiders, crossbowmen και Ronin). Οι μονάδες και τα κτίρια των δύο αυτών φυλών είναι κάπως ανάλογες, ενώ εκείνες στις φυλές του Λοτού και του Λύκου (όπως και τα δέντρα τεχνολογικής εξέλιξης) είναι πολύ διαφορετικές. Οι μονάδες του Λοτού είναι σκοτεινές κι απόκοσμες (Blade Acolytes, Diseased Ones, Unclean Ones, Warlocks), ενώ οι βασικές μονάδες του Λύκου έχουν να κάνουν με ωμή, σωματική δύναμη και με πλάσματα του δάσους (Brawlers, Maulers, Berserkers και Druidesses).

Στο Battle Realms υπάρχουν δύο campaigns, το ένα ακολουθεί τις περιπέτειες του Kenji, του διαδόχου στον θρόνο της φατρίας του Φιδιού. Έχοντας φύγει μακριά από την χώρα μετά από

την δολοφονία του πατέρα του, ο Kenji πρέπει να επιστρέψει στο βασίλειο και να αποφασίσει αν θα ακολουθήσει το μονοπάτι του Καλού ή του Κακού. Αν επιλέξετε το Κακό, ο Kenji θα πρέπει να ανακτήσει τον έλεγχο του βασιλείου για την φατρία του Φιδιού μέσα από ένα campaign δεκατριών περίπου αποστολών. Αν επιλέξετε το Καλό, ο Kenji και οι υπήκοοί του επιστρέφουν στον δρόμο του Δράκου όπου τους περιμένει ένα campaign του ίδιου μεγέθους. Και στα δύο campaigns θα κληθείτε να πάρετε μερικές αποφάσεις που αφορούν στην εξέλιξη του σεναρίου- αυτό θα πει ότι μπορείτε να ξαναπαίζετε το παιχνίδι, αφού το ολοκληρώσετε, για να εξερευνήσετε τις υπόλοιπες επιλογές. Οι φατρίες του Λοτού και του Λύκου μπορούν να παίξουν μόνο σε μάχες skirmish και σε multiplayer.

Το Battle Realms προσεγγίζει την διαδικασία δημιουργίας μονάδων με έναν πρωτοποριακό τρόπο: τα ειδικά κτίρια που φτιάχνετε χρησιμοποιούνται όχι για να παράγουν μονάδες από το τίποτα, αλλά για να εκπαιδεύσουν τις ήδη υπάρχουσες. Όλες οι κανονικές μονάδες ξεκινούν σαν απλοί χωρικοί που γαίνονται από τις καλύβες τους. Από την στιγμή που θα έχετε έστω και μια τέτοια καλύβα, αυτοί οι χωρικοί θα παράγονται αυτόματα, με έναν ρυθμό αντιστρόφως ανάλογο με τον συνολικό πληθυσμό σας (αυτό θα πει ότι όσο πιο πολλούς χωρικούς έχετε, τόσο πιο αργά θα δημιουργούνται νέοι). Μπορείτε να στείλετε τους χωρικούς σας να κάνουν κάποιες κλασικές εργασίες, όπως να μαζεύουν πρώτες ύλες (νερό και ρύζι) ή να κατασκευά-

σουν/ επισκευάσουν κάποιο κτίριο ή τέλος να τους στείλετε σε ένα από τα πολεμικά κτίρια για να τους μετατρέψετε σε στρατιώτες.

Παρόλο που κάθε φατρία έχει πολύ διαφορετικά κτίρια και μονάδες, υπάρχουν τρεις κατηγορίες στρατιωτικών κτιρίων που μπορούν να μετατρέψουν απλούς χωρικούς σε μάχιμες μονάδες. Μόλις στείλετε έναν χωρικό σε ένα από τα κτίρια αυτά, μπορείτε να ξοδέψετε τα απαραίτητα αγαθά και χρόνο για να στείλετε την ίδια μονάδα και στα άλλα δύο κτίρια ώστε να φτιάξετε στο τέλος μια πολύ δυνατή και ολοκληρωμένη μονάδα. Αυτό το σύστημα συνδυασμών σας δίνει την δυνατότητα να φτιάξετε πολλά διαφορετικά είδη μονάδων πεζικού, πυροβολικού και μονάδων που επιτίθενται από απόσταση. Οι χωρικοί μπορούν επίσης να μαζεύουν και άγρια αλόγα για τον στάβλο σας, δίνοντάς σας έτσι την ικανότητα να συνδυάσετε αλόγο με μονάδα. Τα αλόγα δεν είναι ιδιαίτερα γενναία, ούτε βρίσκονται σε αφθονία, αλλά μπορούν να γυρίσουν την έκβαση της μάχης μέσα σε δευτερόλεπτα.

Κάθε φατρία έχει επίσης δύο κτίρια που μπορούν να επισκεφτούν οι πολεμικές μονάδες για να προμηθευτούν όπλα- ειδικές ικανότητες που κάνουν τις μονάδες πιο αποτελεσματικές στη μάχη. Επίσης, οι επιτυχίες στη μάχη σας δίνουν πόντους Ying ή Yang, με τις καλές φατρίες να κερδίζουν πόντους Yang (του Δράκου και του Λύκου) και τις κακές να κερδίζουν Ying (του Φιδιού και του Λοτού). Τους πόντους αυτούς μπορείτε να τους ξοδέψετε σε αναβαθμίσεις που αυξάνουν (μεταξύ άλλων) την υγεία, την ζημιά

**ΕΙΔΟΣ** Real-time strategy

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Ubisoft

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** 400 MHz, 64 MB RAM

**Multiplayer** 2 ως 8 παίκτες, Internet, LAN

**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 7.5/10



και την ακτίνα δράσης των μονάδων. Η περισυλλογή των πόντων αυτών αποτελεί καλό κίνητρο για τις γρήγορες νίκες- λίγοι παίκτης θα κάτσουν άπραγοι στα multiplayer και θα αφήσουν τους υπολοίπους να πάρουν την μερίδα του λέοντος. Και τέλος, μια καλή λεπτομέρεια είναι ότι μπορείτε να ορίσετε waypoints στους χωρικούς μόλις βγαίνουν από τις καλύβες τους, τα οποία waypoints θα περνούν μέσα από τα διάφορα κτίρια. Με λίγο κόπο λοιπόν, μπορείτε να αυτοματοποιήσετε την παραγωγή μιας ποικιλόμορφης στρατιάς.

Κύριο μέλημά σας είναι να φτιάξετε έναν ολοκληρωμένο στρατό που να έχει όλες τις πιθανές αναβαθμίσεις και ειδικές ικανότητες. Γιατί όταν η μάχη αρχίσει, στο μέτωπο κυριαρχεί το χάος και ο πανικός... όλα γίνονται τόσο γρήγορα που θα αισθανθείτε περισσότερο σαν παρατηρητής, παρά σαν ηγέτης της στρατιάς. Οι μονάδες πέφτουν πολύ γρήγορα και είναι εκνευριστικά δύσκολο να τους δίνετε συγκεκριμένες εντολές. Πολλές φορές κάνουν του κεφαλιού τους και αγνοούν το πνεύμα των διαταγών σας. Για παράδειγμα, μια εχθρική μονάδα θα κάνει τις δικές σας να τρέχουν αριστερά και δεξιά- ένα χαρακτηριστικό που η τεχνητή νοημοσύνη εκμεταλλεύεται με τον εξής ύπουλο τρόπο: συχνά θα στείλει μια μονάδα στην βάση σας και μετά θα την φυγαδεύσει στα δάση... οι μονάδες σας θα σκορπίσουν και αν δεν τις έχετε αναθέσει σε ένα hot key, θα δυσκολευτείτε αφάνταστα να τις μαζέψετε πάλι όλες, μία-μία, πριν να τις σκοτώσουν. Δεν υπάρχει η επιλογή σχηματισμών, ούτε σύστημα για συνεχόμενες περιπολίες, αν και είναι δυνατό να δημιουργήσετε waypoints.



Υπερασίζοντας το κτίριο.

Η τεχνητή νοημοσύνη είναι σε γενικά πλαίσια ικανή και αν δεν έχετε μάθει να αξιοποιείτε τον συνδυασμό μονάδας- εξοπλισμού της φατριάς σας (ακόμα και αν έχετε μάθει άσφουγα το υπόλοιπο παιχνίδι), θα διαπιστώσετε ότι χρειάζεται προσπάθεια για να κερδίσετε τον υπολογιστή ακόμα και στο πιο εύκολο επίπεδο. Ο υπολογιστής ξέρει να αξιοποιεί όλα τα πιθανά πλεονεκτήματα (να επιτρέπει από ψηλά, να καλύπτεται μέσα στα δάση) και δίνει όλες τις εντολές που θα δίνετε κι εσείς... αν μπορούσατε να το κάνατε κι εσείς τόσο γρήγορα. Για παράδειγμα, στέλνει το πεζικό για να πολεμήσει τις μονάδες σας που ρίχνουν μόνο από μακριά για να μην μπορούν να αντισταθούν, ενώ παράλληλα βάζει σαν πρώτους στόχους τις μονάδες με θεραπευτικές ικανότητες. Από την άλλη μεριά όμως, δεν είναι σπάνιο φαινόμενο να δείτε στο τέλος της

αποστολής μερικούς εχθρικούς χωρικούς να στέκονται αδρανείς και ανεκπαίδευτοι χωρίς λόγο. Περίεργο...

Το Battle Realms για έναν παίκτη έχει το βασικό μειονέκτημα ότι δεν υπάρχουν πολλές επιλογές στρατηγικής. Υπάρχουν ελάχιστες αμυντικές τακτικές και τα μόνα αμυντικά κτίρια που μπορείτε να κατασκευάσετε είναι τα παρατηρητήρια (και μόνο τρία την φορά). Οι πρώτες ύλες δεν παίζουν μεγάλο ρόλο καθώς ποτέ δεν θα μείνετε από ρύζι ή κρασί, αν και ίσως να αναγκαστείτε σε κάποια σημεία να αφιερώσετε έναν παραπάνω χωρικό στην περισυλλογή τους. Χάρη στην φτωχή στρατηγική αξία της τεχνητής νοημοσύνης, η στρατηγική της νίκης είναι πάντα η ίδια. Ο εχθρός θα επιτεθεί στην βάση σας με τις μισές περίπου μονάδες τις οποίες εσείς διαλύετε με όλες τις δικές σας, κερδίζοντας έτσι τους πό-

ντους Ying ή Yang. Μόλις επαναληφθεί αυτό μερικές φορές κι έχετε πάρει όλες τις πιθανές αναβαθμίσεις, περιμένετε τον υπολογιστή μέχρι να επιτεθεί για άλλη μια φορά με τον μισό στρατό του, τον διαλύετε και στην συνέχεια εισβάλετε με ολόκληρο τον αναβαθμισμένο όχλο σας στην βάση του και τα ισοπεδώνετε όλα, πριν να προλάβει να ανασυνταχθεί.

Τα υπέροχα τοπία και τα εντυπωσιακά 3D γραφικά μαζί με την άσφογη μουσική επένδυση και τα ηχητικά εφέ δημιουργούν έναν φανταστικό ισπαωικό κόσμο... λίγο από τους Εφτά Σαμουράι και την ατμόσφαιρά τους, λίγο από Τίγρη και Δράκο και την μαγεία του. Η κίνηση κάθε μονάδας παρουσιάζει ποικιλία και είναι αριστουργηματικά φτιαγμένη: από τους παλαιότες σούμο, που καταστρέφουν τα πάντα μπροστά τους, μέχρι τους Σαμουράι που όταν η υγεία τους φτάνει το μηδέν, γονατίζουν και κάνουν χαρακίρι. Ευχάριστες πινελιές όπως οι καταρράκτες και τα άγρια ζώα, κάνουν τον κόσμο του παιχνιδιού έναν ζωντανό πίνακα. Σημειώστε τέλος ότι ενώ η κάμερα είναι σταθερή, είναι δυνατό να την στρέψετε ελαφρώς.

Σε γενικά πλαίσια, το Battle Realms είναι ένα πολύ καλοφτιαγμένο και ραφιναρισμένο παιχνίδι με πολλές νέες ιδέες γύρω από την δημιουργία και βελτίωση των μονάδων. Είναι επίσης αρκετά δύσκολο- θα σας πάρει πολλές ώρες μέχρι να το μάθετε καλά και πολλές περισσότερες μέχρι να το τελματίσετε. Δυστυχώς όμως, όταν φτάσετε στα δύο τρίτα περίπου του campaign, θα διαπιστώσετε ξαφνικά ότι τελικά δεν έχετε χώρο και επιλογές για να δημιουργήσετε τις δικές σας στρατηγικές, απέναντι σε έναν προβλέψιμο (αν και δύσκολο) αντίπαλο.



Εικονίδια και μπάρες στο κάτω μέρος της οθόνης, εργονομικά τοποθετημένα.



[πάνω] Θα πρέπει οπωσδήποτε να επεκταθείτε και στο υγρό στοιχείο [δεξιά] Επίθεση από πολύ, πολύ μακριά!

**ΥΠΕΡ**

Μονάδες αληθινές με ποικιλία και ρεαλισμό, μοναδικά νέα στοιχεία για το είδος.

**ΚΑΤΑ**

Μέτρια γραφικά, κακό pathfinding και τεχνητή νοημοσύνη, μικρές ενοχλήσεις στον σχεδιασμό.



# Real War

## Αληθινός αλλά Μέτριος Πόλεμος

Πολλοί λένε σήμερα ότι το μαζικό κύμα των real-time strategy ξεκίνησε από ένα και μόνο παιχνίδι, τον παπού των RTS που λεγόταν Dune II. Αυτή η αντίληψη είναι φυσικά λανθασμένη, καθώς μπορεί το Dune να έκανε το είδος δημοφιλές στο ευρύ κοινό, αλλά σίγουρα δεν είναι εδώ που θα βρούμε τις ρίζες των RTS. Όχι, η ιστορία ξεκινάει πολύ πιο παλιά, στην εποχή των οκτάμπιτων υπολογιστών με παιχνίδια όπως το Combat Leader της SSI και το NATO Commander της Microprose. Το περίεργο όμως είναι ότι τα RTS εκείνης της εποχής βασιζόντουσαν σε αληθινές καταστάσεις ενώ σχεδόν όλα τα RTS της τελευταίας δεκαετίας είχαν να κάνουν με επιστημονική φαντασία ή κόσμους fantasy.

Το Real War (που κυκλοφορεί από την Simon and Schuster Interactive) δεν ακολουθεί κατά γράμμα την παρούσα μόδα και προτιμάει τα πιο γήινα και προσγειωμένα πράγματα από τα φανταστικά. Αντί λοιπόν για ος με τεκούρια ή για άρματα με λέιζερ, αυτή την φορά έχουμε αληθινές στρατιωτικές μονάδες που μπορεί να μην δείτε στον δρόμο όταν πάτε στο περίπτερο, αλλά γνωρίζετε ότι υπάρχουν κάπου.

Είναι γεγονός ότι το Real War δεν είναι το πρώτο παιχνίδι που ασχολείται με αυτό το αντικείμενο (όλοι μας δυστυχώς μπορούμε να θυμηθούμε το Force 21) αλλά αυτή είναι η πρώτη φορά που ένα παιχνίδι χρησιμοποιείται επίσημα από τον αμερικανικό στρατό σαν βοήθημα εκπαίδευσης αξιωματικών.

Μάλιστα φίλοι αναγνώστες, το Real War είδε αρχικά το φως του κόσμου σαν πρόγραμμα στρατιωτικής χρήσης. Η εταιρεία ανάπτυξης έκανε κάποιες μετατροπές στο παιχνίδι (στην ουσία το έκανε πιο προσίτο για τον μέσο παίκτη των real-time strategy, παρά κάτι που θα έπαιζαν αποκλειστικά οι σκληροπυρηνικοί wargamers). Όλα αυτά μπορεί να έγιναν προφανώς για εμπορικούς λόγους αλλά υποτίθεται ότι το παιχνίδι παραμένει στον πυρήνα του εκείνο το πρότυπο εργαλείο εκπαίδευσης του στρατού των ΗΠΑ. Επειδή το αρχικό Real War δεν είναι διαθέσιμο για εμάς τους κοινούς θνητούς για να το μελετήσουμε, δεν θα ξέρουμε ποτέ πόσο μεγάλο μέρος του παιχνιδιού έχει υποστεί αλλαγές (και σε τι βαθμό). Πάντως ένα είναι σίγουρο... αν είναι το ίδιο παιχνίδι που χρησιμοποιείται για να εκπαιδεύσουν οι αμερικανοί αξιωματικοί, τότε σε περίπτωση γενικής σύρραξης οι αμερικάνοι την έχουν πατήσει!

Με μια πρώτη ματιά, το Real War φαίνεται να μην έχει προβλήματα. Το θέμα του είναι σχετικά επίκαιρο (κάτι που δεν έγινε βέβαια σκόπιμα, αφού το παιχνίδι βρισκόταν ήδη στο τελευταίο στάδιο ανάπτυξης όταν σημειώθηκαν τα τραγικά συμβάντα του περασμένου Σεπτεμβρίου). Οι



Σίγουρα σκέφτεστε αν μπορείτε να πατήσετε με το όπλο σας όλα αυτά τα ανθρωπάκια!

Ηνωμένες Πολιτείες έχουν κινητοποιηθεί προκειμένου να αντιμετωπίσουν τον ILA (Independent Liberation Army), έναν συνασπισμό πολλών τρομοκρατικών οργανώσεων. Κάθε παράταξη έχει να παίξει δώδεκα αποστολές, χωρίς βέβαια να λείπουν τα skirmish και τα multiplayer. Μεγάλη απογοήτευση όμως είναι η έλλειψη του editor, μιας λειτουργίας που έχει πια καθιερωθεί και είναι παρούσα σε κάθε strategy (και role-playing... και sim...) που σέβεται τον εαυτό του.

Αυτό που χαρακτηρίζει ένα καλό real-time strategy (και αυτό που κάνει τον κόσμο να το αγαπήσει) είναι οι μονάδες, τα 'παιχνιδάκια' που σας δίνονται για να παίξετε τον στρατηγό. Το Real War έχει ευτυχώς να σας προσφέρει πολλά τέτοια μέσα μαζικής ή μερικής καταστροφής από μια πολύ μεγάλη ποικιλία. Υπάρχουν χερσαίες, εναέριες και θαλάσσιες μονάδες, όπως Rangers, A-10, B-1, 688, M3, SU-24, KA-50 και T-80. Σχεδόν κάθε μονάδα έχει την αντίστοιχη της στην εχθρική παράταξη, κάτι που μπορεί να μην κάνει τις στρατιές

πολύχρωμες και ποικίλες (όπως για παράδειγμα οι τρεις φυλές του StarCraft), αλλά τουλάχιστον είναι ρεαλιστικό. Αν το καλοσκεφτείτε, ένα άρμα παραμένει να είναι ένα βομβαρδιστικό παραμένει να είναι ένα βομβαρδιστικό. Και αφού δεν μιλάμε για ένα ακραίο wargame, δεν υπάρχει στα αλήθεια λόγος για να προχωρήσει κανείς στις λεπτομέρειες που διαφοροποιούν τις αμερικανικές από τις ρωσικές δυνάμεις.

Σε αντίθεση με τα κλασικά RTS που μαζεύετε πρώτες ύλες από ορυχεία ή από το έδαφος, στο Real War (όπου 'νομισματική μονάδα' θεωρούνται οι προμήθειες του στρατού) πρέπει να χτίσετε βάσεις ανεφοδιασμού και κάθε ένα ή δύο λεπτά θα φτάνουν εφοδία και προμήθειες. Είναι πιθανό κι εφικτό να αχρηστέψετε την γραμμική ανεφοδιασμό ενός εχθρού στοχεύοντας τα οχήματα ανεφοδιασμού, φέρνοντας έτσι την κατασκευή νέων μονάδων και κτιρίων σε ένα πιο χαμηλό επίπεδο - ή ακόμα και στο μηδέν. Η κατασκευή αυτή ακολουθεί την κλασική συνταγή των RTS, με κάθε μονάδα ή κτίρια να απαιτεί

**ΕΙΔΟΣ** RTS

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Simon & Schuster

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium II 333 MHz, 64 MB RAM

**Multiplayer** 2 ως 4 παίκτες, Internet, LAN, Modem

**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 7/10



Ελικόπτερα εναντίον αρμάτων...Χμμ...Ποιός θα είναι ο νικητής άραγε;

έναν συγκεκριμένο αριθμό από supply units για να ολοκληρωθεί. Το ενδιαφέρον είναι ότι κάθε σεναριο σας ορίζει κάποιον περιορισμό για κάθε τύπο μονάδας που μπορείτε να κατασκευάζετε κάθε φορά- δεν μπορείτε λοιπόν να φτιάξετε μερικές ντουζίνες βάσεις και να αρχίσετε να παράγετε άρματα με τις εκατοντάδες.

Το gameplay είναι τέτοιο που δεν θα ξενίσει κανέναν παίκτη RTS. Έστω κι ένα τέτοιο παιχνίδι να έχετε παίξει μέσα στην τελευταία δεκαετία, θα μπορούσατε να παίξετε και αυτόν τον τίτλο δίχως κανέναν πρόβλημα. Το Real war όμως κάνει μια απόπειρα να προσθέσει μερικά νέα στοιχεία στην παλιά συνταγή που αξίζει να τους ριζούμε μια ματιά.

Πρώτα από όλα, μπορείτε να ορίσετε τις μονάδες σας να επιτίθενται ταυτόχρονα. Αυτό σημαίνει ότι αν έχετε επιλέξει μια ομάδα εναέριων και μια χερσαίων δυνάμεων και διατάξετε όλες να επιτεθούν ταυτόχρονα, θα εξαπολύσουν όλες μαζί την μαζική επίθεση ακριβώς την ίδια στιγμή, αντί να επιτίθενται σιγά-σιγά. Στο Real War υπάρχουν επίσης τα στοιχεία των παράσιτων για

την παρενόχληση των επικοινωνιών, επιχειρήσεις PsyOps, βομβαρδιστικά αυτοκτονίας και πολλά άλλα... η μεγαλύτερη όμως ανησυχία του Real War στο είδος των RTS είναι το targeting list. Ας υποθέσουμε ότι έχετε ένα βομβαρδιστικό σε ένα αεροπλανοφόρο και ότι θέλετε να επιτεθείτε σε μια βάση που είναι στην άλλη άκρη του χάρτη. Αντί να κάνετε κλικ στην μονάδα και να κινείστε μέχρι την άλλη άκρη για να κάνετε κλικ στον στόχο, στο Real War μπορείτε με το πρώτο κλικ στην μονάδα σας να ανοίξετε την λίστα με όλους τους πιθανούς στόχους στον χάρτη και να επιλέξετε από εκεί πού θα επιτεθείτε. Απλό και ωραίο και θα μας λύσει τα χέρια.

Απλά και ωραία όμως δεν είναι και όλα τα προβλήματα που απαντώνται στο Real War. Τα γραφικά είναι μέτρια, το έδαφος είναι αρκετά λιτό και οι μονάδες (που είναι πλήρως τρισδιάστατες) ποικιλούν πολύ στην ποιότητα σχεδιασμού τους. Οι σκρήξεις μπορεί να είναι συμπαθητικές αλλά σύντομα θα καταλάβετε ότι είναι πάντα ολόιδιες. Τα κτίρια δεν εμφανίζονται βαθμιαία ενώ περ-

νάνε τα διάφορα στάδια κατασκευής: απλά εμφανίζεται μια σκιά τους κι ένας δείκτης προόδου που γεμίζει ξαφνικά. Μόλις γεμίσει ο δείκτης, το κτίριο εμφανίζεται από το πουθενά. Όλα αυτά δεν θα ήταν τόσο άσχημα αν η επιδοση του παιχνιδιού ήταν καλή. Το αρχικό Total Annihilation, που παρουσίαζε περισσότερες μονάδες στην οθόνη από αυτόν τον 'σύγχρονο' τίτλο, έτρεχε πολύ καλύτερα στην εποχή του. Τα γραφικά κυμαίνονται σε μέτρια ως κανονικά επίπεδα άρα δεν μπορούμε να τα κατηγορήσουμε. Αναρωτιέται κανείς αν δεν είχε γραφτεί σωστά ο κώδικάς...

Τα ηχητικά εφφέ είναι αξιοπρεπή, αλλά οι λιγοστές αποκρίσεις από τις μονάδες γίνονται γρήγορα βαρετές. Το χειρότερο από όλα είναι η μουσική... μετά από ένα ή δύο λεπτά θα την κλείσετε και θα βάλετε ραδιόφωνο.

Και πάλι όμως, όλοι ξέρουμε

δες θα χαθούν ή θα περιπλανηθούν για πολλή ώρα άσκοπα. Τα Rally Points δεν δουλεύουν όπως θα έπρεπε ενώ και οι σχηματισμοί των μονάδων διαλύονται υπερβολικά εύκολα.

Την κακή τεχνητή νοημοσύνη μπορείτε να την καταλάβετε από πολλά διαφορετικά σημεία... Τις μονάδες που τις έχετε αναθέσει να περιφρουρούν κάτι θα τις δείτε να αγνοούν τον εχθρό (αυτό βέβαια το ελάττωμα μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε προς όφελός σας και να κατατροπώσετε 50 μονάδες με 10 δικές σας). Υπάρχουν επίσης και μερικές άλλες ενοχλήσεις, κυρίως σε θέματα σχεδιασμού. Οι μονάδες πυροβολικού για παράδειγμα συμπεριφέρονται σαν να είναι ανιαρματικά. Τα ελικόπτερα είναι ιδιαίτερα καταστροφικά με τα μαχητικά, τα οποία όμως θα πέταγαν λογικά τέσσερις φορές πιο γρήγορα (και πενήντα χιλιάδες πόδια πιο ψη-



Επίθεση στην γέφυρα.

ότι τα μέτρια γραφικά και ο ήχος συγχωρούνται εύκολα αν ένα παιχνίδι είναι διασκεδαστικό. Το Real War όμως δεν μπορεί να χαρακτηριστεί σαν απόλυτα διασκεδαστικό, κυρίως για δύο λόγους: το κακό pathfinding και την τεχνητή νοημοσύνη. Με δύο λόγια είναι και τα δύο φρικαλέα! Αν στείλετε μια ομάδα ελικοπτέρων (αλλά και άλλων μονάδων) σε ένα σημείο του χάρτη, τις περισσότερες φορές μια ή δύο από αυτές τις μονά-

λά). Παρά τα μικρά παράπονα όμως, είναι ωραία η αίσθηση να πολεμάτε επιτελους με αληθινές μονάδες και όχι χταπόδια κι εξωγήινους. Τα νέα στοιχεία (όπως το σύστημα ανεφοδιασμού) βοηθάνε κι αυτά για να απαλύνουν κάπως τον πόνο.

Αν πραγματικά σας ενδιαφέρει το Real War, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να περιμένετε για να δείτε αν θα συνεχιστεί να υποστηρίζεται το παιχνίδι. Έχει βγει ήδη ένα patch, αλλά δεν έκανε τίποτα για να διορθώσει την κακή τεχνητή νοημοσύνη, το pathfinding και τα άλλα προβλήματα. Αν την στιγμή αυτή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές έχει κυκλοφορήσει το patch που απευθύνεται σε αυτά τα προβλήματα, τότε μπορείτε να αυξήσετε την βαθμολογία κατά τουλάχιστον έναν πόντο... διαφορετικά, το Real War φαίνεται ότι θα μπει στον τεράστιο κάδο με τα RTS που γρήγορα ξεχάσαμε.



Η ποικιλομορφία στο έδαφος δεν περνάει απαρατήρητη.



Μάχη ανάμεσα στην ζούγκλα και τον ωκεανό.



Πανοραμικό πλάνο της Ευρώπης.



Αναταραχές στα Βαλκάνια...

# Europa Universalis 2

## Επιστροφή στο Παρελθόν

**Κ**οιτάτε τα screenshots ε; Σίγουρα μια σκέψη περνάει από το μυαλό σας καθώς βλέπετε τις φωτογραφίες του Europa Universalis 2: 'Μα καλά... τι διαφορές έχει αυτό από το προηγούμενο;'

Δεν θα έχετε και πολύ άδικο... Σίγουρα το παρουσιαστικό του παιχνιδιού δεν είναι και πολύ διαφορετικό από εκείνο του προκατόχου του. Το gameplay στον πυρήνα του δεν είναι ούτε αυτό αλλαγμένο. Στην ουσία είναι ακόμα ο ίδιος τεράστιος εξομοιωτής ιστορίας, ένα επικό παιχνίδι με βάθος, πλάτος και διάρκεια, με φοβερή λεπτομέρεια, κομψότητα και πολυτέλεια. Παίρνετε την ηγεσία της χώρας σας και σκοπό έχετε να την οδηγήσετε μέσα από πολέμους, εμπορικές συμφωνίες και διπλωματικές συμμαχίες. Όλα όπως ήταν και στο πρώτο παιχνίδι. Δεν έχει λοιπόν ανακαλυφθεί ο τροχός ή κάτι άλλο το απίστευτα επαναστατικό.... απλά πήραν τον τροχό, άλλαξαν μια ή δύο σπασμένες ακτίνες, λάδωσαν τον άξονα, ίσιωσαν λίγο την ζάντα... τέτοιου είδους πράγματα. Μπορεί να

υπάρχουν πολλές αλλαγές (άλλες μεγάλες, άλλες μικρές και άλλες τόσο μικροσκοπικές που δεν θα τις καταλάβετε), οι περισσότερες όμως από αυτές σας δίνουν στην ουσία τις ίδιες επιλογές.

Το καλύτερο παράδειγμα που θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε για να καταλάβετε ακριβώς τι εννοούμε είναι η οθόνη του Domestic Policy. Υπάρχουν λοιπόν μερικές μπάρες, όπου καθεμία από αυτές βρίσκεται διαμετρικά απέναντι από μια έννοια όπως είναι η ελευθερία και η δουλεία, η προκατάληψη και η εφευρετικότητα, οι θαλάσσιες και οι χερσαίες δυνάμεις. Κάθε δέκα χρόνια, μπορείτε να μετακινείτε τον δείκτη της μπάρας προς μια κατεύθυνση (και επομένως πιο κοντά σε μια από τις δύο αντίθετες έννοιες) και αμέσως να απολαύσετε τα καινούρια πλεονεκτήματα αλλά και τις ποινές που θα προκύψουν. Με τον καιρό θα μπορέσετε να πλάσετε την κοινωνία σας και να της δώσετε την μορφή που έχετε στο μυαλό σας. Μια λειτουργία ευχάριστη, που αντισταθμίζει με αποτελεσματικό τρόπο τα νέα ιστορικά και τυχαία γεγονότα που εμφανίζονται από το πουθενά και που επιφέρουν συχνά μεγάλες αλλαγές στο παιχνίδι. Πολλά από αυτά σας δίνουν μερικές επιλογές και περιθώρια για να αντιδράσετε, οι οποίες συχνά έχουν να κάνουν με το πώς θα αντιδράσετε σε ορισμένες ιστορικές προσωπικότητες, με τις επιπτώσεις να περιγράφονται σχο-

λαστικά μέσα από τα tool tips του παιχνιδιού. Αυτά τα βοηθήματα είναι ευχάριστες πινελιές role-playing που ταιριάζουν τέλεια με το στρατηγικό και ιστορικό περιεχόμενο.

Οι καινούριοι ιεραπόστολοι μπορούν να προσηλυτίσουν μακρινές επαρχίες και να τις κάνουν να ακολουθήσουν την θρησκεία του κράτους σας. Ένα καινούριο σύστημα με ομάδες κρατών προσθέτει την έννοια της εθνικότητας, με την επιλογή να αφήσετε τις ενοχλητικές μειονότητες να αποσπαστούν και να δημιουργήσουν μικρά κρατίδια και με τον καιρό να τους επιτρέψετε να πλησιάζουν την ανεξαρ-

τησία τους. Αυτές οι αλλαγές σας δίνουν μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων για να αντιμετωπίσετε πιθανές εξεγέρσεις και αναταραχές. Το χρονικό διάστημα που καλύπτεται είναι μεγαλύτερο (το παιχνίδι ξεκινάει εκατό χρόνια νωρίτερα και τελειώνει πενήντα χρόνια αργότερα), έτσι βοηθάει και αυτό με τον τρόπο του για να έχετε περισσότερες επιλογές στην διάθεσή σας. Ξεκινάτε σε όποιο σημείο θέλετε και παίζετε για περισσότερο χρόνο. Μπορεί τα περισσότερα από τα σενάρια να έχουν απλά μεταφερθεί από τον πρώτο τίτλο, έχετε όμως την δυνατότητα να παίζετε με οποιοδήποτε από



Κάτω τα χέρια από την Πόλη!

**ΕΙΔΟΣ** Strategy

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Strategy First

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM

**Multiplayer** 2 ως 8 παίκτες, Internet, LAN

**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 7.5/10



Υποπτες κινήσεις στα στενά της Μάγχης.

τα κράτη του παιχνιδιού. Με λίγα λόγια η αντοχή του Europa Universalis II στον χρόνο είναι εξωφρενικά τεράστια αφού θα μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι ξανά και ξανά με διαφορετικά κράτη.

Η διπλωματία έχει και αυτή πιο πολλές και πολύπλοκες επιλογές, όπως η άδεια κίνησης στρατιωτικών μονάδων. Αυτή η κίνηση σας δίνει μεγαλύτερη ευελιξία στην περίοδο πολέμου από όση είχατε στο αρχικό παιχνίδι, αφού μπορούσατε να περάσετε μέσα από μια χώρα μόνο όταν είχατε συμμαχήσει μαζί της εναντίον ενός κοινού αντιπάλου. Το εμπόριο είναι και αυτό βασισμένο σε ένα πιο εύχρηστο σύστημα αφού πια μπορείτε να συμφωνήσετε να μην ανταγωνίζεστε με τους εμπόρους των άλλων κρατών. Υπάρχουν επίσης πολλές ειδών σχέσεις που μπορείτε να έχετε επισυνάψει με τα υπόλοιπα κράτη. Στις συνηθολογήσεις που γίνονται μετά από έναν πόλεμο, υπάρχουν κι εκεί πολλές

νέες επιλογές και όροι που βοηθούν στην καλύτερη και πιο λεπτομερή διαμόρφωση του κόσμου μετά από έναν πόλεμο. Για παράδειγμα, αντί να αφομοιώσετε μια χώρα που κατακτήσετε, μπορείτε να την αφήσετε να διαχαστεί σε προτεκτοράτα ώστε να μην αποκτήσετε την φήμη του ανελέητου τυράννου ανά την υφήλιο. Αυτές οι αλλαγές μπορεί τώρα να σας ακούγονται μικρές και ασήμαντες σε περίπτωση που δεν είστε εξοικειωμένοι με το Europa Universalis, αλλά επηρεάζουν μακροπρόθεσμα το παιχνίδι αφού στην ουσία σας δίνουν περισσότερους τρόπους για να αντιμετωπίσετε τις διάφορες προκλήσεις.

Και βέβαια δεν μπορούμε να παραλείψουμε τις μετατροπές και βελτιώσεις που έχουν γίνει στο interface- αλλαγές που περιμέναμε όλοι πως και πως (με τις πιο σημαντικές να έχουν να κάνουν με την διοίκηση του ναυτικού). Σαν συμπληρωματικά σχόλια, θα μπορούσαμε να πούμε ότι



Ένα σίγουρα ευαίσθητο σημείο στην ήπειρο της Ευρώπης...

το Europa Universalis II τρέχει σε υψηλότερες αναλύσεις γραφικών ενώ η μουσική είναι πολύ καλύτερη από αυτή που σας είχε κουράσει ίσως στον προκάτοχό του. Από την άλλη όμως, στο manual του παιχνιδιού δεν θα βρείτε ούτε αυτή την φορά τα περιεχόμενα. Υπάρχουν επίσης κάποια πολύ άσχημα προβλήματα και περιπτώσεις όπου το παιχνίδι κλλάγε, στιγμές που θα ήταν απείρως πιο οδυνηρές αν δεν υπήρχε το καλοφτιαγμένο και σωτήριο autosave...

Μια από τις συνέπειες του εμπλουτισμένου με όλες αυτές τις επιλογές European Universalis II, είναι ότι το παιχνίδι δεν περιορίζεται τόσο στενά από τα γεγονότα της ιστορίας, όπως γινόταν προηγουμένως. Θα μαρτυρήσετε πιο φανταστικά και περίεργα συμβάντα, όπως την Γαλλία να αναλώνεται από τους γείτονές της, το Βυζάντιο να διώχνει μακριά τους Τούρκους, την Αγγλία να εξαφανίζεται κάπου στις θάλασσες ή την Πολωνία να κατα-

κτάει περιοχές από την Ρωσία. Το Europa Universalis II πηγαίνει τώρα πια σε περιοχές και καταστάσεις που προηγουμένως θα φαινόταν εξωφρενικές.

Αλλά η περιπλοκή αυτή είναι μια από εκείνες τις άβολες καταστάσεις όπου ένας αριθμός ήρθε και κόλλησε στο τέλος ενός μεγάλου τίτλου... αναρωτιέται κανείς αν αυτό τονούμερο παίζει κάποιον ρόλο εκεί που βρίσκεται. Στην πραγματικότητα, δεν υπάρχει τίποτα εδώ που δεν θα έπρεπε να βρίσκεται από την αρχή στο πρώτο παιχνίδι. Παράλληλα, δεν υπάρχουν τόσα πολλά νέα στοιχεία και όσοι είχαν παίξει το προηγούμενο παιχνίδι κι έδωσαν τα χρήματά τους για να αγοράσουν την 'συνέχεια', είναι πολύ πιθανό να αισθανθούν ότι κάποιος, κάπου γελάει εις βάρος τους αυτή την στιγμή. Κανείς όμως δεν μπορεί να ισχυριστεί ότι το Europa Universalis δεν είναι τόσο άξιο όσο ο προκάτοχός του, παρόλο που στην τελική ανάλυση δεν διαφέρει και τόσο πολύ.



Αν μεγαθύνουμε λίγο ακόμα θα δούμε και το Σύνταγμα!



Και τώρα που πάμε;

Τρομερός ήχος και γραφικά, τέλειο single player, ρεαλισμός και ατμόσφαιρα.

Το multiplayer θα μπορούσε να είναι λίγο πιο δυνατό... λίγο...



Η πανέμορφη θλάση κρύβει δεκάδες παγίδες.



Κυνηγιά μέσα σε ερειπωμένες πόλεις.

# Medal of Honor: Allied Assault

COMPUTER GAMES  
"ΕΓΓΥΗΤΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ"

Πιο αληθινό δεν γίνεται...

Με την τελευταία μεγάλη σοδειά από πολεμικές ταινίες του Χόλιγουντ, δεν μπορεί κανείς να κατηγορήσει τον χώρο των computer games που αποφάσισε και εκείνος να μπει στον χορό. Το Day of Defeat για το CounterStrike και το mod WWI για το Rogue Spear έκαναν τα πρώτα βήματα, δείχνοντας στον πολύ κόσμο ότι υπάρχει πραγματικά κάποια ζήτηση για παιχνίδια που διαδραματίζονται στην εποχή του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου. Και τότε ήρθε η σειρά του WWII Online, ένα παιχνίδι που είχε τα φόντα να γίνει κάτι το τεράστιο και μνημειώδες... για πολλούς όμως λόγους (λόγους που θα κάλυπταν ένα ξεχωριστό άρθρο), ο τίτλος που κυκλοφόρησε τελικά στην αγορά ήταν μισοτελειωμένο παρασκεύασμα. Χρησιμοποιώντας την μηχανή Quake 3, το Return to Castle Wolfenstein προκάλεσε μεγάλο ντόρο στον χώρο με το τρομερό του multiplayer. Και τώρα

κυκλοφορεί ο δεύτερος τίτλος με την μηχανή Quake 3 κάτω από το... καπτό του. Αφού είδαμε το Saving Private Ryan μερικές δεκάδες φορές, φορέσαμε τις παραλλαγές μας, πήραμε σάκους εκστρατείας και φορτώσαμε το παιχνίδι, έτοιμοι να κάνουμε τους παλιο-Γερμαναράδες ναζί να τρέχουν...

Ενώ ολοκληρώνονταν η διαδικασία της εγκατάστασης (μια 'αναίμακτη' μα βαρετή ιστορία), αφήσαμε λίγο τα M1 μας και ρίξαμε μια ματιά στο manual, ένα καλοσχεδιασμένο και σωστό βιβλιαράκι... παρόλα αυτά, κάποιος που έχει έστω και μικρή πείρα με τα shooter πρώτου προσώπου δεν θα αντιμετωπίσει ιδιαίτερα προβλήματα και θα μπορέσει να μπει αμέσως στο πετσί του ρόλου. Υπάρχει ένα σύντομο εκπαιδευτικό σενάριο στο οποίο μπορείτε να συνηθίσετε τα διάφορα όπλα και κινήσεις. Υπάρχει επίσης η επιλογή να αρχίσετε να παίζετε μόνος σας ή να βουτήξετε στο multiplayer. Αρχίσαμε με το πρώτο...

Το single-player του παιχνιδιού είναι τουλάχιστον εντυπωσιακό. Ξεκινάτε κάπου στην Βόρεια Αφρική όπου πρέπει να καθοδηγήσετε τον λοχαγό Mike Powell από την Αφρική, μετά στην Νορβηγία, την Νορμανδία και την Γερμανία (θερίζοντας τους Ναζί

σαν τα στάχτα ενώ ολοκληρώνετε τους στόχους κάθε αποστολής). Οι αποστολές είναι άψογα σχεδιασμένες και σας 'τραβούν' μέσα στο παιχνίδι. Η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων είναι τέλεια, με τους στρατιώτες να ψάχνουν για κάλυψη προκειμένου να ξαναγεμισούν τα όπλα τους και μερικές φορές να βγάζουν μόνο τα όπλα τους από μια γωνία για να ρίξουν μερικές 'τυφλές' ριπές προς το μέρος σας.

Καθώς προχωράει το παιχνίδι, οι αποστολές γίνονται ολοένα και καλύτερες - αλλά αυτό είναι κακό από μια άποψη. Η τελική αποστολή φαίνεται μικρή και όχι τόσο δραματική όσο οι τρομερές σκηνές της μεγάλης απόβασης. Αυτή η αποστολή συγκεκριμένα είναι κάτι που θα σας σημαδέψει. Γύρω σας πέφτουν παντού άντρες σαν μύγες από τα πυρά των πολυβόλων και του πυροβολικού ενώ άλλοι θρηνούν από τώρα τον χαμό τους. Παντού τρέχουν νοσοκόμοι με φορεία και προσπαθούν να φροντίσουν τραυματίες και οι αξιωματικοί ξεφωνίζουν εντολές που ίσα-ίσα που ακούγονται πίσω από τον χαοτικό σαματά της μάχης. Επίσης διασκεδαστική είναι και η αποστολή που θα σας δώσει την ευκαιρία να οδηγήσετε ένα King Tiger. Σχεδόν όλα τα κτίρια μπορούν να καταστραφούν και σίγουρα θα μπείτε στον πειρασμό να ισοπεδώσετε όλα τα χωριά



Είναι κανείς εδώ;

που περνάτε αντί να συγκεντρωθείτε στους στόχους της αποστολής. Πραγματικά, θα μπείτε στο πετσί του ρόλου και θα ζήσετε το παιχνίδι.

Το παιχνίδι είναι σίγουρα πολύ πιο ρεαλιστικό από τον κύριο ανταγωνιστή του, το Return to Castle Wolfenstein. Αυτό είναι λογικό, αφού δεν θα βρείτε ούτε καλλίγραμμες ναζί με εφαρμοστές δερμάτινες στολές, ούτε και λεγόμενες από άμυαλα ζόμπι (από άμυαλους στρατιώτες ίσως...). Τα όπλα είναι όλα τους υπαρκτά και παρουσιάζουν μέχρι και τα ελαττώματα που έχουν στην πραγματικότητα... κάποια από αυτά κλωτσάνε υπερβολικά ενώ άλλα έχουν πολύ περιορισμένα πυρομαχικά (το BAR έχει μόνο είκοσι σφαίρες ανά γεμιστήρα). Το μέρος όμως του multiplayer στο Allied Assault δεν διαθέτει εκείνη την δυναμικότητα του Return to Castle Wolfenstein. Αντί να παίρνετε κλάσεις παικτών όπως εκεί, όταν ένας παίκτης πεθαίνει, ένα medikit πέρνει δίπλα από το πτώμα. Θα προτιμούσαμε μια κλάση νοσοκόμου/ τραυματιοφορέα, παρόλα αυτά το Multiplayer στο Medal Of Honor παραμένει γρήγορο και έντονο.

Ένα από τα μεγάλα παράπονα που έχουν καταγραφεί για το παιχνίδι είναι ότι έπρεπε να κάνει download ολόκληρα προγράμματα προκειμένου να παίξετε στο διαδίκτυο. Η EA έλυσε όμως το

**ΕΙΔΟΣ** Shooter

**ΕΚΔΟΤΗΣ** EA Games

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium II 500 MHz, 64 MB RAM

**Multiplayer** 2 ως 32 παίκτες, Internet, LAN

**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 9.5/10



Πολύ αργά φιλαράκο...

πρόβλημα με το πρώτο patch και τώρα μπορείτε να ψάξετε για άλλα παιχνίδια χωρίς την βοήθεια του 3rd Party Software. Όσον αφορά στα multiplayer, έχετε πολλές επιλογές με τις οποίες μπορείτε να πειραματιστείτε. Υπάρχει το κλασικό deathmatch ελεύθερο για όλους, το ομαδικό deathmatch, το round-based match και το objective based το οποίο έχει να κάνει με στόχους. Οι χάρτες του multiplayer είναι αληθινά τεράστιοι και σωστά σχεδιασμένοι για να υπάρχει ισορροπία μεταξύ ανοιχτών περιοχών και κρυψώνων. Ο χάρτης της απόβασης είναι κολοσσιαίος και η ακτή μετατρέπεται σε κόλαση, με τους Γερμανούς στα πολυβολεία και τους Συμμάχους να τρέχουν θαρραλέα προς τα πάνω τους. Θα βρεθείτε επίσης σε μάχες μέσα σε γαλιήνιες γαλλικές πόλεις, κατεστραμμένα από τον πόλεμο χωριά και αφρικανικές πόλεις με

δρόμους που θυμίζουν λαβύρινθο. Σημειώστε ότι όταν δοκιμάσαμε το παιχνίδι σε ένα σχετικά μέτριο μηχάνημα, τα γραφικά έτρεχαν ομαλά, αλλά υπήρχε κάποια καθυστέρηση όταν μαζευτόταν πολύς κόσμος στην οθόνη. Χαμηλώνοντας όμως την ανάλυση στα 800x600 η κατάσταση διορθώθηκε αμέσως. Ακόμα και με την καθυστέρηση όμως, τα μάτια μας ήταν καρφωμένα στην οθόνη...

Μπορεί το παιχνίδι να μην είναι άσχημο στο μάτι σας, οι άνθρωποι όμως (και ο τρόπος με τον οποίον απεικονίζονται στην οθόνη σας) είναι ελαφρώς πιο κάτω από τα πρότυπα που έθεσε το Return to Castle Wolfenstein. Από την άλλη όμως, τα επίπεδα και οι χάρτες των αποστολών εξιλεώνονται και με το παραπάνω μάλιστα. Οι χάρτες του multiplayer είναι τόσο όμορφοι όσο και οι χάρτες για το single player και όχι μόνο αυτό, αλλά κα-

λύπτουν σχεδόν την διπλάσια έκταση. Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού αποφάσισαν να μην συμπεριλάβουν τελικά όλα τα αίματα και τα μυαλά (και τις συκωταριές και τα νεφρά και... και...) που θα βλέπατε σε ένα συνηθισμένο shooter και οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι μας ευχαρίστησε αυτό. Πιο σωστό είναι να βλέπεις έναν στρατιώτη να πετάγεται πίσω μερικά μέτρα από μια ρουκέτα που δεν τον πέτυχε παρά τρίχα, παρά να εκραγεί και να ανατιναχτεί σε ένα εκατομμύριο κόκκινα κομματάκια. Σίγουρα, αυτό το στοιχείο, προσθέτει πολύ στον

σίγουρα όταν πυροβοληθεί κάποιος φορώντας πλήρη εξάρτηση, δεν γίνεται ένας τεράστιος λεκές αίματος στους τοίχους και το πάτωμα γύρω του.

Για τα ηχητικά εφφέ και την μουσική (που παίζουν μεγάλο ρόλο σε αυτού του είδους τα παιχνίδια), πρέπει να πούμε ότι και οι δύο τομείς τα πάνε εξαιρετικά καλά και σας τραβάνε ακόμα πιο βαθιά μέσα στο παιχνίδι. Σύσσωμοι οι συντάκτες που έχουν υπηρετήσει την μαμά πατριδα (που χρησιμοποιεί ακόμα τα εν λόγω όπλα) αποφασίσαμε ότι δεν έχουμε ξανακούσει πιο re-



Ποιός σας είπε να τρέχετε έτσι στις γωνίες;

ρεαλισμό και την ατμόσφαιρα και στην ουσία είναι αυτός ο ρεαλισμός που ξεχωρίζει το Allied Assault από το Return to Castle Wolfenstein. Μπορεί να μην το έχουμε δει με τα μάτια μας, αλλά

αλιστικό 'πιγκ!' από το M1 όταν πετάνε τον άδειο γεμιστήρα! Αν έχετε μάλιστα και ήχο surround τότε σας περιμένει μια απίστευτη πανδαισία ήχων. Οι σφαιρές που ξυρίζουν από το πλάι σας καθώς περνάνε, θα σας κάνουν να σκύβετε από φόβο! Ανεβάστε λοιπόν τον ήχο στο τέρμα κι απολαύστε την ηχητική εμπειρία.

Αν είστε από τους παίκτες που εκτιμούν ένα παιχνίδι για έναν παίκτη πάνω από όλα, τότε μην το σκεφτείτε άλλη φορά... πάρτε το Allied Assault χωρίς δεύτερη κουβέντα. Πιο κοντά στην ατμόσφαιρα του Saving Private Ryan δεν πρόκειται να φτάσετε μέσα από την οθόνη του υπολογιστή σας. Το single-player είναι χωρίς ψεγάδια, ένα αληθινό κόσμημα. Το multiplayer συμπληρώνει άξια το πακέτο και παρά τον περιορισμένο σχετικά αριθμό χαρτών, δεν θα το βαρεθείτε τόσο γρήγορα. Δεν θα δυσκολευτείτε επίσης να βρείτε αντιπάλους στο διαδύκτιο, καθώς υπάρχουν εκατοντάδες servers και χιλιάδες παίκτες ανά πάσα στιγμή έτοιμοι για ανελέητη μάχη. Το παιχνίδι ισχυρίζεται ότι θα σας ριξεί μέσα στο κέντρο της μάχης, στον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Και, πολύ απλά, τα καταφέρνει...



Στρατιώτες οδεύουν προς τον θάνατό τους...

# Independence War 2: Edge of Chaos

## Αγάλι- αγάλι γίνεται η αγουρίδα μέλι

**Τ**ο καλό σενάριο είναι πάντα η βάση για ένα καλό παιχνίδι- δώστε λοιπόν προσοχή. Βρισκόμαστε στον 24ο αιώνα, λέγεστε Cal Johnston και είναι τα δωδέκατά σας γενέθλια. Ζείτε μαζί με τον τελευταίο ζωντανό σας συγγενή, τον πατέρα σας, ο οποίος όμως σας έχει κρατήσει μυστικά δυο πολύ σημαντικά γεγονότα: πρώτον ότι χρωστάει μια (ή και περισσότερες) περιουσίες σε έναν διαγαλαξιακό αρχι-μαφιόζο. Και δεύτερον, ότι η γιαγιά σας ήταν μια τρομερή πειρατής του διαστήματος. Χαρούμενα γενέθλια λοιπόν, με το δώρο σας να είναι ο θάνατος του πατέρα σας από τους μαφιόζους... Τουλάχιστον καταφέρε να σας φυγαδεύσει και τουλάχιστον έχετε για βοήθεια ένα περίεργο lap-top με συνειδηση.

Ποιος είναι τώρα ο στόχος σας; Να γίνετε ένας μεγάλος πολεμιστής και πειρατής του διαστήματος, να κερδίσετε φήμη κι εμπειρίες και να ξεπληρώσετε το ιερό χρέος προς τον πατέρα σας. Πότε ξεκινάτε δουλειά; Δεκαπέντε χρόνια μετά τα γεγονότα της πρώτης παραγράφου- χρόνια που περάσατε στην φυλακή μέχρι που ήρθε η στιγμή να αποδράσετε με μια χούφτα έμπιστων συντρόφων. Το έπος ξεκινά!

Αν όμως βάλουμε στην άκρη το πολύ ενδιαφέρον κι ελκυστικό σενάριο, το Edge of Chaos δεν είναι το κλασικό space sim/ adventure που έχετε συνηθίσει. Για να μάθετε να πετάτε σωστά το διαστημόπλοίο σας προκειμένου να ολοκληρώσετε το Story Mode, θα πρέπει να περάσετε μια ολόκληρη περιπέτεια από μόνη της.

Πραγματικά, θα χρειαστείτε πολλές ώρες μέχρι να εξοικειωθείτε με το σύστημα χειρισμού και να γίνετε έστω κι ένας μέτριος πιλότος. Τουλάχιστον ξεκινάτε σιγά-σιγά και μέσα από μια ιστορία (ένα εκ-

παιδευτικό μέρος, έξυπνα μεταμφιεσμένο σαν το παλιό λημέρι της γιαγιάς). Μπορείτε βέβαια να αποφύγετε αυτές τις 'φλυαρίες' και να περάσετε κατευθείαν στο Instant Action Mode, αλλά αυτό δεν το συστήνουμε- εκτός κι αν είστε βετεράνος πιλότος, με εμπειρία και καλή γνώση των χειρισμών. Ευτυχώς υπάρχουν πολλά βοηθήματα, σχεδιαγράμματα για το πληκτρολόγιο και τους χειρισμούς καθώς κι ένα ολοκληρωμένο Help System για να ξελασπώνετε ακόμα κι τους πιο άσχετους πιλότους. Και φυσικά υπάρχει και ο Jefferson Clay, ο μηχανικός σας φίλος που θα κάνει την ζωή σας πολύ πιο εύκολη.

Τα γραφικά είναι πολύ ελκυστικά, με πολλά στολίδια και φωτάκια και σκιές και όλα αυτά τα όμορφα πραγματάκια που μας κάνουν να χαζεύουμε στις οθόνες μας. Μαζί με την επιβλητική μουσική επένδυση και τα κορυφαία ηχητικά εφέ, το Independence War 2 γίνεται μια απολαυστική επίθεση στις αισθήσεις. Ειδικά τα φιλμάκια, θα μπορούσε να πει κανείς ότι είναι τα καλύτερα που έχουμε δει σε παιχνίδι εδώ και πολύ καιρό. Συγχαρητήρια επίσης πρέπει να πάνε και στις Particle Systems και Infogrames, αφού οι φωνές των χαρακτήρων δίνουν άλλη ζωντάνια και ύφος. Τα σκάφη και οι πλανήτες, τα φεγγάρια, τα νεφελώματα, οι αστροειδείς και ό,τι άλλο ουράνιο σώμα συναντήσετε, είναι λεπτομερέστατα και βοηθούν στο να δώσουν στο παιχνίδι το άψογο παρουσιαστικό του.

### ΥΠΕΡ

Πανέμορφα γραφικά, ανοιχτό gameplay με άπειρες προοπτικές, λεπτομερές μοντέλο πτήσης και χειρισμού.

### ΚΑΤΑ

Δυσκολία εξοικείωσης, δύσκολο ή παράλογο γρίφο, ιδιότροπο σώσιμο.



Πρέπει να δώσετε μεγάλη προσοχή πάντως στο Story Mode: οι γρίφοι που βρίσκονται διασκορπισμένοι στο παιχνίδι είναι απαραίτητοι για να προχωρήσετε στο επόμενο κεφάλαιο και είναι αρκετά ασαφείς και δύσκολοι. Θα πρέπει να θυμηθείτε κάτι που έχει γίνει πριν από πολλούς διάλογους κι άλλες φορές θα προσπαθήσετε πολλές φορές πριν να τα καταφέρετε. Το κακό είναι ότι έτσι θα καταφεύγετε όλο και πιο συχνά σε παλαιότερες σωσμένες θέσεις, ξοδεύοντας πολύτιμο χρόνο στα ίδια πράγματα ξανά και ξανά. Μπορεί αυτό να είναι ένα σημαντικό μειονέκτημα, αλλά δεν είναι αρκετό για να σας χαλάσει την εμπειρία... ειδικά αν είστε ικανός παίκτης. Το μοναδικό άλλο παράπονο που είχαμε είναι ότι για να σώσετε το παιχνίδι σας, θα πρέπει αναγκαστικά να επιστρέψετε στην βάση σας (χρειάζεται δηλαδή ένα πεντάλεπτο ταξίδι επιστροφής).

Οι μάχες είναι αρκετά έντονες και απαιτούν αντανakλαστικά και γρήγορες αποφάσεις. Πρέπει να πάσα στιγμή να μπορείτε να χειριστείτε τέλεια τα όπλα, τις ασπίδες, την ταχύτητα και την πλοήγηση, χωρίς να έχετε πάντα την πολυτέλεια του χρόνου για να καταστρώσετε σχέδια μάχης. Πολλές φορές θα πρέπει να φροντίζετε για τις επισκευές του σκάφους ενώ παράλληλα επιτίθεστε σε πέντε εχθρούς!

Το online είναι λίγο περίεργο στο αρχικό στήσιμο και ψάξιμο. Μόλις όμως βρείτε μερικούς συμπαίκτες, τότε αρχίζει το γλέντι, καθώς το multiplayer κάνει τη ήδη διασκεδαστικό παιχνίδι ακόμα πιο έντονο. Είτε παίζετε Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag ή Bomb Tag, το online είναι πιο εύκολο αφού έχετε μόνο την μάχη να σας απασχολεί. Και σε περίπτωση που δεν βρίσκετε ανθρώπινους αντιπάλους, μην νομίζετε ότι ο υπολογιστής δεν είναι δύσκολος σαν πιλότος.

Το Edge of Chaos είναι ένα τέλειο παιχνίδι για τους (υπομονετικούς) φίλους του είδους. Θα σας πάρει κάποιο καιρό μέχρι να συνηθίσετε τις ιδιαιτερότητές του- αυτό μπορεί να είναι καλό αλλά μπορεί να είναι και κακό, εξαρτάται από το αν εκτιμάτε τις εκτεταμένες εκπαιδευτικές περιόδους. Οι αποστολές είναι αρκετά μεγάλες και σας προσφέρουν περισσότερες ώρες παιχνιδιού από όσο το μέσο παιχνίδι. Αξίζει όμως τον κόπο γιατί στο τέλος, όταν παίζετε online με τους άλλους πιλότους, λίγοι θα είναι εκείνοι που θα μπορούν να σας προκαλέσουν.



Προσεγγίζοντας το διαστημικό σταθμό.

**ΕΙΔΟΣ** Space Sim/ adventure

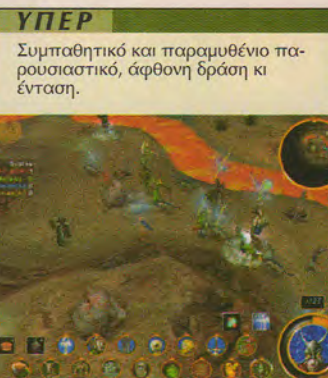
**ΕΚΔΟΤΗΣ** Infogrames

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium II 300, 32 MB RAM

**Multiplayer** 2 ως 8 παίκτες, Internet, LAN

**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 9/10





[από αριστερά προς δεξιά] Ο κόσμος του παιχνιδιού είναι αρκετά όμορφα σχεδιασμένος >>> Μπόλικά εικονίδια, μετρητές και βοηθήματα στην οθόνη >>> Η ποικιλία στα σκηνικά είναι τουλάχιστον ενδιαφέρουσα

# Magic and Mayhem: The Art of Magic

## Ωραία η Τέχνη αλλά Ρηχή...

Ας ξεκαθαρίσουμε κάτι... υπάρχουν μερικά παιχνίδια που είναι ωραία και καθηλωτικά, υπάρχουν τα άσχημα και τα αδιάφορα και υπάρχουν και τα φριχτά και απαίσια που δεν κρατάνε τον παίκτη για πολύ στην οθόνη του. Υπάρχει όμως και μια άλλη 'φύλη' παιχνιδιών... τα παιχνίδια που μπορεί να μην είναι άσχημα, να είναι καλοσχεδιασμένα και όμορφα-παιχνίδια όμως που τους λείπει αυτό το 'κάτι' που θέλετε για να τα παίξετε ξανά και ξανά και ξανά.

Πιο καλό πρόλογο για το The Art of Magic δεν πρόκειται να βρείτε αυτή την στιγμή- όσο και να ψάχνετε. Τον χαρακτήρα του παιχνιδιού είναι εύκολο να μαντέψετε, αρκεί να υπενθυμίσουμε ότι ο τίτλος αυτός δεν είναι παρά η συνέχεια του Magic And Mayhem... σωστά μαντέψατε: μπόλικά μάγια και ξόρκια σας περιμένουν στο δημιούργημα της Climax. Βρίσκεστε σε έναν κόσμο όπου η ισορροπία μεταξύ του Καλού, του Κακού και της Ουδετερότητας (και όχι του Άσχημου!) δεν είναι αυτή που θα έπρεπε να είναι- όχι μετά από τον θάνατο ενός πανίσχυρου, ουδέτερου μάγου. Ο πρωταγωνιστής, ο Aurax (εσείς δηλαδή), είναι ένας νεαρός που μόλις έμαθε ότι κρύβει μέσα του έναν Μάγο. Και πριν το χωνέψει καλά- καλά, πρέπει να πολεμήσει για να αντικαταστήσει την ισορροπία μεταξύ Καλού και Κακού.

Σας φαίνεται τετριμμένο, χλιποειπωμένο και ίσως και βαρετά μελοδραματικό; Έχετε απόλυτο δικιο. Το κακό είναι ότι και οι διάλογοι

και τα cut scenes (τα οποία παρεμπιπτόντως δεν μπορείτε να προσπεράσετε) είναι παρομοίως γλυκανάλατα με τις φωνές των χαρακτήρων να μας αφήνουν παγερά αδιάφορους και τελείως εκτός του ρόλου. Αν πάντως αφήσουμε στην άκρη την μη-επαγγελματική δουλειά που έχει γίνει με τις φωνές των χαρακτήρων, θα ήταν ψέματα αν λέγαμε ότι (στην αρχή τουλάχιστον) το Art of Magic δεν έχει ενδιαφέροντα στοιχεία στο gameplay. Πριν να ξεκινήσετε κάθε επίπεδο, θα πρέπει να αποφασίσετε ποια ξόρκια θα χρησιμοποιείτε, τοποθετώντας τα λεγόμενα herbs σε διαφορετικές σφαίρες. Για κάθε herb υπάρχουν τρία διαφορετικά ξόρκια, ένα του καλού, ένα του κακού κι ένα ουδέτερο. Υπάρχουν αντίστοιχα τρεις κατηγορίες σφαιρών, με καθεμία να αντιπροσωπεύει πάλι το καλό, το κακό και την ουδετερότητα. Το ξόρκι που θα έχετε έτοιμο θα εξαρτάται από την σφαίρα στην οποία τοποθετείτε το συστατικό. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα βρίσκετε κι άλλες σφαίρες και όσο προχωράτε, τόσο περισσότερα ξόρκια θα μαζεύετε (αν και ξεκινάτε αρχικά με δύο μόνο σφαίρες της Ουδετερότητας). Όταν έχετε έτοιμο ένα ξόρκι, αν μπορείτε να το χρησιμοποιείτε άπειρες φορές, με τον γενικότερο χαρακτήρα της μαγείας να κάνει ένα από τα εξής: να επιτίθεται σε έναν εχθρό, να αυξάνει προσωρινά ένα από τα στατιστικά του Aurax, να δημιουργεί ένα πλάσμα για βοήθεια ή να εξουδετερώνει ένα ξόρκι του εχθρού. Στον χάρτη θα βρείτε

επίσης μερικές φορές διασκορπισμένα κάποια bonus που θα σας επιτρέπουν την χρήση ορισμένων παραπάνω ξορκιών. Μπορείτε να χρησιμοποιείτε βέβαια την μαγεία σας συνέχεια, αρκεί όμως να έχετε αρκετό mana για να την τροφοδοτείτε με ενέργεια. Θα υπάρχουν αρκετές ευκαιρίες όμως να αναπληρώσετε το χαμένο mana, είτε μέσω power-ups στον χάρτη, είτε μέσω πηγών mana που όσο στέκεστε επάνω τους, τόσο γεμίζει η μπάρα του διαθέσιμου mana.

Και εδώ κάπου είναι το σημείο όπου το παιχνίδι αρχίζει να γίνεται βαρετό, καθώς πέρα από τα power ups και τις πηγές του mana, δεν υπάρχει κάτι άλλο στον χάρτη που να αξίζει να προσέξετε. Μετά από λίγο, οι χάρτες είναι όλοι ίδιοι, αφού η στρατηγική γίνεται μια: απλώνετε γρήγορα στον χάρτη για να βρείτε τα καλά σημεία και μετά με αλλεπάλληλα κλικ φτάνετε στην ολοκλήρωση της αποστολής. Μπορεί να είναι καλό που βγίνουν τα πολλά κτίρια και οι πρώτες ύλες προκειμένου να περάσει η δράση στην πρώτη θέση, αλλά μάλλον το παράκαναν και έχουν απογουμώσει έτσι το gameplay. Μπορεί να υπάρχουν πολλές, έντονες κι εντυπωσιακές μάχες, αλλά αν επαναλαμβάνονται τόσο πολύ τότε γιατί να επιστρέψει κανείς στο Art of Magic; Ειδικά με ένα σύστημα χειρισμού και κίνησης που μπορεί να είναι καλό για απλές διαδικασίες, αλλά όταν σας επιτίθενται από όλες τις πλευρές είναι σίγουρο ότι θα αστισάτε.

Τα καλά σημεία όμως δεν πρέ-

πει να τα παραβλέψουμε. Μέσα σε αυτά είναι τα κλασικά στοιχεία RPG, που θα μπορούσαν όμως να είναι και περισσότερα (πόντοι που διανείμετε στα χαρακτηριστικά σας στο τέλος κάθε αποστολής για να δυναμώσετε τον χαρακτήρα σας), ένα ωραίο παραμυθένιο παρουσιαστικό (τα γραφικά είναι φωτεινά και καθαρά και δίνουν όμορφα με την συμπαθητική μουσική) και τέλος η κάμερα και το ζουμ της είναι αρκετά πρακτική. Το multiplayer είναι και αυτό ικανοποιητικό, με οκτώ παίκτες να αναμετρώνται σε έναν χάρτη αφού ορίσετε ό,τι παραμέτρους θέλετε για το έδαφος, ξόρκια, όρους νίκης και τα άλλα συνηθισμένα.

Ναι λοιπόν στην δράση, το όμορφο παρουσιαστικό και τον σωστό σχεδιασμό, κρίμα όμως που το Art of Magic αρνείται να βάλει μερικά παραπάνω στοιχεία στρατηγικής ή RPG (ή και τα δύο) και να κάνει το παιχνίδι να αντέξει λίγο παραπάνω στον χρόνο. Γιατί έτσι όπως είναι, θα σας κρατήσει ευχάριστη συντροφιά για δύο ή τρεις εβδομάδες, αλλά μετά από αυτό η επιλογή της 'απεγκατάστασης' θα αρχίσει να φαίνεται όλο και πιο ελκυστική.

<b>ΕΙΔΟΣ</b>	RTS/ RPG
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	Bethesda
<b>ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ</b>	Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM
<b>Multiplayer</b>	2 ως 8 παίκτες, Internet, LAN
<b>ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ</b>	6.5/10



**ΥΠΕΡ**  
Καλές μάχες, πολλές αποστολές, λίγο πιο ελεύθερο από το αρχικό παιχνίδι.

**ΚΑΤΑ**  
Μερικοί θα το βρουν δύσκολο, μικρά λάθη κι ενοχλήσεις στο scripting.



Αν είστε αρκετά κοντά για να δείτε αυτή την εικόνα, τότε υπάρχει πρόβλημα...

Εκρήξεις στο βάθος! Τρέξτε να δούμε τι γίνεται!

# MechWarrior 4: Black Knight

*Ένας Τεράστιος Μεταλλικός Μαύρος Ιππότης*

Στον κόσμο του BattleTech, ο εμφύλιος πόλεμος μεταξύ των Davionists και των πιστών του Steiner είναι έτοιμος να ξεσπάσει. Στο MechWarrior 4: Vengeance, είχατε πολεμήσει για τον οίκο Davion, ενώ σαν Ian Dresari πήρατε πίσω τον Kentares IV από την κατοχή του Steiner και επαναφέρατε την εξουσία στην οικογένειά σας. Αναλόγως με την επιλογή σας στο τέλος, είτε είχατε πάρει τον θρόνο για τον εαυτό σας, είτε είχατε αφήσει την θέση στην αδελφή σας για χάρη του πιλοτηρίου ενός Mech.

Και τώρα μπαίνει στο προσκήνιο το Black Knight. Το παιχνίδι υποθέτει ότι είχατε κρατήσει τον θρόνο για τον εαυτό σας στο τέλος του Vengeance και ότι οι σύμβουλοί σας, σας εγκατέλειψαν μόλις είδαν ότι δεν μπορούσατε να σώσετε την αδελφή σας, ούτε την δίψα σας για εξουσία. Στο add-on αυτό, παίζετε τον αιμασμένο MechWarrior του Davion που κατατάσσεται στην τρομερή ομάδα του Black Knight, ένα σουρμμο μισθοφόρων που κυνηγούν αμειλικτα την νίκη και το κέρδος.

Οι πρώτες σας αποστολές δραματίζονται σε ένα άγονο φεγγάρι όπου ξεριζώνετε μια σπειρά πειρατών από το λημέρι τους. Σύντομα γίνεστε μέρος της μεγαλύτερης διαμάχης στον Kentares IV, αλλά αυτή την φορά υποστηρίζε-

τε τους αντάρτες εναντίον του Ian. Καλά διαβάσετε... ο τύπος που παίζατε στο προηγούμενο παιχνίδι είναι τώρα ο εχθρός σας. Έτσι για να κρατάμε ψηλά το ενδιαφέρον...

Το ύφος του Black Knight είναι σίγουρα πιο σκοτεινό και μουντό από όσο ήταν στο Vengeance. Εκεί αισθανόσασταν σαν ένας γαλαζοαίματος ευγενής που προσπαθούσε να δώσει στην οικογένειά του αυτό που είχε κλέψει ο Steiner. Εδώ είστε ένας πληρωμένος στρατιώτης... για να ακριβολογούμε, ένας πληρωμένος δολοφόνος. Σε μια αποστολή σας στέλνουν να δολοφονήσετε έναν από τους αξιωματικούς του Steiner, ο οποίος μάλιστα ήταν ένας από τους συμπολεμιστές σας στο προηγούμενο παιχνίδι. Σε μια άλλη θα πρέπει να σκοτώσετε τον ίδιο τον Ian, απλά για λόγους εκδίκησης. Στα τέλη του παιχνιδιού, το παιχνίδι θα σας βάλει να επιτίθεστε σε πόλεις με πυραύλους τύπου ICBM (και πάλι για εκδίκηση) και η αποκορύφωση οδηγεί πάλι σε φόνους εκδίκησης. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι υπάρχει πολλή περισσότερη εκδίκηση στο expansion παρά στο αρχικό παιχνίδι με το ίδιο όνομα (για τους μη αγγλομαθείς, Vengeance θα πει εκδίκηση.) Μήπως έκαναν λάθος στα ονόματα; Χμμμ... Πάντως το κλίμα ταιριάζει με την σκληροτράχηλη ομάδα μισθοφόρων και τους περισσότερους δεν θα τους ενοχλήσει.

Στο expansion υπάρχουν συνολικά 23 αποστολές και οι περισσότερες από αυτές είναι σωστά σχεδιασμένες. Είναι επίσης αρκετά δύσκολες, έτσι αν παίζατε το Vengeance στο Regular, τότε σί-

γουρα θα πρέπει να αρχίσετε με ένα πιο επιεικές επίπεδο δυσκολίας, όπως το Recruit (εκτός βέβαια και αν σας αρέσει να παίζετε την ίδια αποστολή ξανά και ξανά). Είναι επίσης πολύ σημαντικό να χρησιμοποιείτε το MechLab, καθώς σε μερικές αποστολές θα είστε σχεδόν αναγκασμένοι να φτιάξετε το Mech σας από την αρχή. Ένα μειονέκτημα στο Black Knight είναι ότι σε υπερβολικά πολλά επίπεδα, υπάρχουν εκείνα τα μικρά 'κοιλπάκια' που θα πρέπει αναγκαστικά να μάθετε. Αυτό μπορεί να είναι από τον συγκεκριμένο εξοπλισμό ενός Mech, μέχρι το συγκεκριμένο μονοπάτι που πρέπει να ακολουθήσετε σε έναν χάρτη. Οι διάλογοι στα briefings και τα cut scenes, αν και σημαντικά αλλά και καλοφτιαγμένα, πολλές φορές παραλείπουν πληροφορίες ζωτικής σημασίας με αποτέλεσμα να παίζετε την ίδια σκηνή ξανά και ξανά. Πολλές αποστολές τέλος είναι υπερβολικά μεγάλες και τραβηγμένες, γεγονός που πιθανώς να σας εκνευρίσει.

Ευτυχώς όμως, αυτές οι μικρές ενοχλήσεις δεν μπορούν να χαλάσουν την γενική εικόνα αυτού του διασκεδαστικού expansion. Ξεχάστε τα νέα πέντε Mechs-ωραία είναι αλλά μόνο το Sunder είναι αληθινά χρήσιμο. Τα νέα όπλα (τα X Pulse Lasers, η απόκτηση της Inner Sphere στην τε-

χνολογία των Clan) είναι αρκετά εντυπωσιακά, αλλά όχι τόσο πρωτοποριακά. Όχι... αυτό που θα σας τραβήξει στο Black Knight είναι οι κλασικές μάχες των Mechs που πια δεν γνωρίζουν όρια. Στις αποστολές θα βρείτε μεγάλη ποικιλία στις μάχες, από μονομαχίες, επιθέσεις σε βάσεις και συνοδείες με πολλές ευκαιρίες να χρησιμοποιήσετε πολλά όπλα. Δεν θα βρείτε κανένα συνδυασμό όπλων που θα κάνει για όλες τις αποστολές, έτσι το MechLab γίνεται αυτόματα πολύ πιο σημαντικό. Υπάρχουν και μαθηματικές προκλήσεις αφού θα πρέπει να υπολογίζετε την ζημιά που θα μεταφέρουν πολλές φορές τα Mechs στις επόμενες αποστολές.

Αν σας άρεσε το MechWarrior 4 τότε χωρίς αμφιβολία θα σας αρέσει αυτό το expansion. Έχει ακόμα και μερικά νέα είδη για multiplayer με μεγαλύτερη ισορροπία και ανάγκη για ομαδικό πνεύμα. Θα μπορούσε όμως να είναι καλύτερο αν έλειπαν εκείνα τα μικρά λάθη στο scripting και οι διάφορες παραξενιές που εντοπίσαμε. Είναι κάπου μεταξύ στο Ghost Bear's Legacy και το Mercenaries (τα δύο expansions για το MechWarrior 2)- κάτι παραπάνω από μερικές έξτρα αποστολές και κάτι παρακάτω από ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι που στέκεται από μόνο του.

**ΕΙΔΟΣ** Sim γιγάντιου ρομπότ

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Microsoft

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Το MechWarrior 4

**Multiplayer** 2 ως 16 παίκτες, LAN, Internet

**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 8/10





**ΥΠΕΡ**  
Απλό κι εύκολο σύστημα χειρισμού, ευχάριστο και διασκεδαστικό ύφος.

**ΚΑΤΑ**  
Αρκετά ρηχός σαν εξομοιωτής.

# Sid Meier's SimGolf

**Όταν ο Meier κρατάει μπαστούνι....**

Σχεδιαστές εξομοιωτών υπάρχουν πολλοί, Sid Meier όμως ένας... Όμιζει διαφύση για γόλφα, παραμένει όμως αλήθεια. Ο Sid Meier θεωρείται διάνοια στον χώρο των εξομοιωτών και strategy και μόνο αν δεν έχετε ακούσει τα ονόματα Civilization και Railroad Tycoon θα έχετε το δικαίωμα να αμφισβητήσετε αυτή την άποψη. Αλλά από την άλλη μεριά, αν δεν σας λένε τίποτα αυτά τα ονόματα, τότε μάλλον πήρατε κατά λάθος το περιοδικό από το περίπτερο.

Ο κύριος Meier λοιπόν, μετά από παιχνίδια που ασχολήθηκαν με αυτοκρατορίες κι επιχειρήσεις, αποφάσισε να συγκεντρωθεί σε πιο σημαντικά θέματα, που επηρεάζουν ολόκληρο τον κόσμο γύρω μας. Αποφάσισε να συγκεντρωθεί με το γκολφ. Εντάξει... μπορεί να μην είναι ο πιο πολύπλοκος εξομοιωτής όλων των εποχών, αλλά ο Sid Meier καταφέρει να δημιουργήσει ένα διασκεδαστικό και εύκολο παιχνίδι όπου θα δημιουργήσετε το δικό σας θέρετρο για γκολφ.

Για να απευθυνθεί σε όλα τα πολύπλοκα ζητήματα της αγοράς μιας έκτασης, το πρώτο πράγμα που έχει να κάνει ο παί-



Πολλά οικοδομήματα μπορούν να συνυπάρξουν σε έναν μικρό χώρο.

κτης είναι να επιλέξει απλά ένα κομμάτι γης. Μπορεί ένα καλό σημείο στο Las Vegas ή την Χαβάη να είναι λίγο ακριβό, αλλά αν ξεκινήσετε σε μια πιο φυσιολογική περιοχή, θα μπορέσετε να ξεκινήσετε πιο εύκολα. Από εδώ και πέρα, τα πράγματα είναι απλά. Το SimGolf χρησιμοποιεί το σύστημα των Sims για να κάνει την κίνησή σας παιχνιδάκι. Υπάρχουν τρία κύρια κουμπιά που χρησιμοποιεί για να ρυθμίσετε όλες τις πτυχές μιας πίστας, τα Build Course, Add Building και People. Στο Build Course μπορείτε να ρυθμίσετε την μορφολογία του εδάφους και να προσθέσετε βράχια, άμμο, γρασίδι ή οτιδήποτε άλλο θέλετε. Για να ξεκινήσετε μια πίστα, πρέπει απλά να τοποθετήσετε μια σημαία και την αφετηρία και είστε έτοιμοι. Αμέσως θα αρχίσουν να εμφανίζονται παίκτες στον χώρο για να δοκιμάσουν το δημιούργημά σας. Υπάρχει επίσης ένα συμπληρωματικό μενού στο Build Course με το οποίο μπορείτε να προσθέσετε διάφορα σκηνικά, μονοπατάκια, παγκάκια και πολλά άλλα παρόμοια.

Όταν το ταμείο σας αρχίσει να γεμίζει σιγά-σιγά, τότε το Add Building σας δίνει την δυνατότητα να προσθέτετε κτίρια τα οποία (καθένα με τον τρόπο του) θα κάνουν τους επισκέπτες να περνάνε πιο όμορφα. Αν βάλετε ένα Snack Bar θα ακούτε λιγότερα παράπονα από τους λιχουδηδες πελάτες, ενώ με ένα Cart Garage, οι παίκτες θα μπορούν να μετακινούνται πιο γρήγορα με τα καρτ. Συνολικά υπάρχουν οκτώ κτίρια, άρα η όλη διαδικασία με τα βοηθητικά κτίρια δεν γίνεται υπερβολικά πολύπλοκη. Από την άλλη όμως, ίσως είναι υπερβολικά λίγα... Όπως και να

έχει, μέσα στις λειτουργίες του Add Building υπάρχουν και τα εργαλεία με τα οποία μπορείτε να υψώσετε το έδαφος ή να το χαμηλώσετε, μια σημαντική λειτουργία αν θέλετε να φτιάξετε τον χώρο όπως ακριβώς τον έχετε οραματιστεί.

Με το People μπορείτε να προσλάβετε εργαζομένους, να δείτε πόσο αρέσει σε κάθε πελάτη ο χώρος σας, ή να φτιάξετε τον δικό σας παίκτη για να δοκιμάσετε την πίστα (σημειώστε ότι μπορείτε να ρυθμίσετε όλα τα χαρακτηριστικά του παίκτη αυτού). Υπάρχουν συνολικά οκτώ είδη εργαζομένων οι οποίοι χωρίζονται στους ειδικευμένους και ανειδίκευτους (όπως είναι λογικό, υπάρχουν διαφορές τόσο στον οικονομικό τομέα όσο και στο θέμα απόδοσης).

Το SimGolf είναι απολαυστικό να το χαζεύει κανείς. Θα βλέπετε και θα ακούτε συνέχεια σχόλια από τους μικροσκοπικούς πελάτες σας καθώς παίζουν μέσα στην πίστα σας. Παντού υπάρχουν χαριτωμένες λεπτομέρειες, όπως τα πουλιά που πετάνε μακριά καθώς χτίζετε την πίστα εκεί που κάποτε ήταν ο βιότοπός τους. Η κατάσταση μπορεί να γίνει κάπως χαοτική όταν το θέρετρό σας γίνει διάσημο- κάτι που δεν θα δυσκολευτείτε πολύ να επιτύχετε. Όταν γίνει αυτό, θα περνάνε από τις πίστες σας και τα 'μεγάλα κεφάλια' για να παίξουν λίγο- αν μάλιστα περάσουν ωραία μπορεί να επενδύσουν χρήματα στην επιχείρησή σας. Κάθε μερικούς μήνες, λαμβάνετε μια αναφορά για το πόσο καλά τα πηγαίνει το θέρετρό σας και κάθε χρόνο βλέπετε πόσο καλύτερα ή χειρότερα είναι τα οικονομικά σας. Αν νομίζετε σε κάποιο

[οριστέρά] Τα σχόλια των αγωνιζόμενων είναι τόσο διαφωτιστικά όσο και διασκεδαστικά [δεξιά] Ακόμα και τα κάστρα έχουν την θέση τους σε μια πίστα γκολφ!

σημείο ότι η πίστα σας δεν γίνεται καλύτερη και δεν χρειάζεται άλλες αναβαθμίσεις, μπορείτε να την αποσύρετε και να παίξετε στο Championship Mode.

Σαν παίκτης μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διάφορες τεχνικές στην βολή σας (Straight, Fade, Draw, High Back Spin και Low Back Spin), που έχουν να κάνουν με την δύναμη και το φάλτσο που δίνετε στο μπαλάκι. Καθώς ο παίκτης σας γίνεται καλύτερος, η ομοιοπαθία μπορεί να σας ζητήσει τον χώρο σας για να φιλοξενήσει κάποιο τουρνουά. Μπορεί να μην είναι το κύριο ατού του παιχνιδιού, αλλά είναι σίγουρα ευχάριστο να απολαμβάνετε την δική σας πίστα.

Με λίγα λόγια (και όπως έχετε ήδη καταλάβει από την λεπτομερέστατη περιγραφή του παιχνιδιού), το SimGolf είναι ένας υπέροχος και διασκεδαστικός εξομοιωτής. Μπορείτε να δημιουργήσετε και να διαχειριστείτε τον χώρο σας με ευκολία και υπάρχουν αρκετά χιουμοριστικά στοιχεία διασκορπισμένα για να κρατούν στα χείλη σας ένα όμορφο χαμόγελο καθώς παίζετε. Θα μπορούσε να υπάρχει μεγαλύτερο βάθος με την παρουσία περισσότερων στοιχείων και λειτουργιών μέσα σε μια πίστα, αλλά ίσως να μπορούμε να ελπίσουμε σε κάποιο expansion.

**ΕΙΔΟΣ** Simulator

**ΕΚΔΟΤΗΣ** EA Games

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM

**Multiplayer** Δεν Διαθέτει

**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 8.5/10

# Gothic

## Ατελείωτη Εξερεύνηση και Άπειρες Ευκαιρίες

Το κουτί έγραφε από έξω 'eric role-playing'... για κάποιο λόγο το μυαλό μας πήγε αμέσως σε τεράστιους κόσμους παιχνιδιού, με μη-γραμμική εξέλιξη και απόλυτη ελευθερία κινήσεων για μια πραγματικά επική αναζήτηση. Το μυαλό μας πήγε σε επικά παιχνίδια σαν το Fallout 2 και όπως φαίνεται το έντοτικο μας δεν ήταν λάθος.

Για να μην παρεξηγηθούμε όμως, έναν απλό παραλληλισμό κάναμε, δεν εμπλέκονται μεταλλαγμένοι και ραδιενεργά κατάλοιπα στο σενάριο. Το υπόβαθρο είναι αρκετά απλό και άριστα παρουσιασμένο από το αρχικό κινηματογραφικό cut scene. Στο βασίλειο λοιπόν γίνονται τελευταία ανελέητες επιδρομές από τεράστιες ορδές ορκ. Ο βασιλιάς χρειάζεται πολλά μέταλλα για να τροφοδοτήσει τον στρατό του, έτσι αποφάσισε να στείλει στα ορυχεία όλους τους φυλακισμένους που είχε. Κι επειδή δεν ήθελε να ξοδέψει στρατό για να επιβλέπει τους σκλάβους-εργάτες, γιατί θα τον χρειαζόταν για να υπερασπιστεί το έθνος, έβαλε τους μάγους να δημιουργήσουν ένα μαγικό φράγμα γύρω από τα ορυχεία. Οι μάγοι έκαναν όπως τους είπε ο βασιλιάς τους, αλλά έγινε κάποιο λάθος και αυτό που έπρεπε να είναι φράγμα έγινε τελικά μια παγίδα. Υπάρχει μόνο μιας είσοδος για να μπει κάποιος μέσα ενώ κανείς δεν μπορεί να ξεφύγει από εκεί. Ξαφνικά είναι οι αιχμάλωτοι που βρίσκονται στην θέση ισχύος και είναι αποφασισμένοι να κάνουν το βασίλειο να πληρώσει ακριβά για τα μέταλλα που τόσο απεγνωσμένα χρειάζεται.

Το παιχνίδι ξεκινάει λοιπόν με εσάς και την βία εισδοχή σας στα ορυχεία όπου προσπαθείτε να καταλάβετε τι γίνεται σε αυτό το περίεργο είδος κοινωνίας. Αν είστε τυχερός, θα μπορέσετε να βγείτε από την φυλακή, να βοηθήσετε και μερικούς άλλους αιχμαλώτους και ίσως να σώσετε και το βασίλειο. Το σενάριο έχει ακό-

μα λίγο βάθος: μέσα στα ορυχεία υπάρχουν τρία διαφορετικά στρατόπεδα. Το κύριο στρατόπεδο (το παλαιότερο) είναι αυτό που άμεσα εμπλέκεται με τον βασιλιά κι έχουν μια αρκετά σκληρή ιεραρχία που έχει να κάνει με προστασία. Αυτή είναι η μεγαλύτερη και αρχαιότερη ομάδα με μια πολύ άκαμπτη κοινωνική υποδομή. Το δεύτερο στρατόπεδο (το νεώτερο) αποτελείται από εξόριστους και κλέφτες. Το τρίτο συνθέτουν διάφοροι θρησκόληπτοι και φανατισμένοι. Κάθε μια από τις τρεις ομάδες έχει την δική της μαγεία και δύναμη. Μπορείτε να γίνετε μέλος σε οποιοδήποτε από τα τρία θελήσετε και η επιλογή σας αυτή θα επηρεάσει άμεσα τον τρόπο με τον οποίο θα λύσετε τους γρίφους στην συνέχεια για να αποδράσετε από την φυλακή.

Πάνω σε όλη αυτήν την ιστορία βασίζεται το παιχνίδι, το οποίο παίζεται από άποψη τρίτου προσώπου σε 3D. Η κάμερα κινείται αυτόματα γύρω σας για να καλύψει τον κόσμο γύρω σας, ένας πολύπλοκος και πλούσιος κόσμος σχεδιασμένος με πολλή λεπτομέρεια και πολύ όμορφα γραφικά. Οι χαρακτήρες και η κί-

### ΥΠΕΡ

Πανέμορφη μηχανή γραφικών, τεράστιος, μη-γραμμικός κόσμος,

### ΚΑΤΑ

Εκκεντρικό σύστημα χειρισμού.



Είναι δυνατόν να λείπουν σκελετοί από RPG:

νηση τους είναι εξίσου ρεαλιστικές και βοηθούν στην δημιουργία της σωστής ατμόσφαιρας.

Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού (πέρα από την τρομερή μηχανή γραφικών που δημιουργεί χωρίς σταματήματα έναν τεράστιο και πανέμορφο κόσμο για ατελείωτη εξερεύνηση), είναι η απόλυτη μη-γραμμικότητα. Όπως και στο Fallout 2 που αναφέραμε στην εισαγωγή, έχετε απόλυτη ελευθερία κινήσεων για να πειραματιστείτε, να ψάξετε, να πάρετε υπο-αποστολές, να ταξιδέψετε... και όλα αυτά χωρίς να αγγίζετε ποτέ τα στοιχεία που έχουν να κάνουν με το κεντρικό θέμα του σεναρίου.

Δυστυχώς όμως, εντύπωση προκαλεί και ο χειρισμός του παιχνιδιού- ή τουλάχιστον η κακή κά-

λυψη και πληροφόρηση για αυτόν. Το δεκαεξαεπίδο manual δεν λέει και πολλά πράγματα- απλά να συμβουλευτείτε τις οδηγίες μέσα στο παιχνίδι. Και μαντέψτε... οι οδηγίες μέσα στο παιχνίδι είναι εξίσου ασαφείς. Με λίγα λόγια, θα πρέπει να πειραματιστείτε για κάποιο διάστημα μόνοι σας μέχρι να μάθετε καλά πώς να χειρίζεστε το δεξί Control με το βελάκι για πάνω για να επιτύχετε κάτι.

Ένα κλασικό role-playing, που ακολουθεί με θράσος όλα τα στερεότυπα του είδους και πάνω από όλα είναι ανοικτό για εξερεύνηση και πολύ, πολύ περπάτημα. Φορέστε λοιπόν και τα αθλητικά σας μαζί με την πανοπλία και ετοιμαστείτε... το βασίλειο είναι τεράστιο και υπάρχουν πολλά πράγματα που πρέπει να κάνετε.



Κρίμα που εκτός από τα υπέροχα textures και τα καλοσχεδιασμένα μοντέλα, δεν φαίνεται και η όμορφη κίνηση στη μάχη.

**ΕΙΔΟΣ** RPG

**ΕΚΔΟΤΗΣ** GodGames

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium 400 MHz, 128 MB RAM

**Multiplayer** Δεν Διαθέτει

**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 8/10

# Original War

## Αμερικάνοι εναντίον Ρώσων πριν από 2.000.000 χρόνια

Αν υπάρχει ένα είδος παιχνιδιού που να είναι αντιπροσωπευτικό για τα PC και που να μην έχει άξιους αντιπροσώπους σε άλλες πλατφόρμες, τότε αυτό το είδος είναι σίγουρα τα Real-Time Strategy (είναι κανείς για ένα Command & Conquer στο PSX...;) Θα έλεγε κανείς ότι όλες οι εταιρείες ανάπτυξης και έκδοσης έχουν δοκιμάσει την τύχη τους με έναν τέτοιο τίτλο. Έτσι λοιπόν και η Virgin, αποφάσισε ελαφρώς ετεροχρονισμένα να κυκλοφορήσει και εκείνη ένα RTS το οποίο στοχεύει να φτάσει ψηλά. Τα καταφέρνει όμως ή μήπως αντί για κορυφή βρίσκει τον πάτο;

Βρισκόμαστε λοιπόν στο έτος 2010, σε μια κατεστραμμένη Ρωσία. Μετά από ένα νέο κύμα εθνικισμού και μια παραπαίουσα οικονομία, οι αποδυναμωμένοι ρώσοι εκπέμπουν σήμα κινδύνου. Και ποιος καλύτερος να βοηθήσει από τους αμερικανούς, οι οποίοι στέλνουν μια ομάδα επιστημόνων για να κάνουν μελέτες στα αποθέματα πετρελαίου της Σιβηρίας-μήπως και βρουν κάτι για να ορθοποδήσει η οικονομία της χώρας. Κατά τις έρευνες όμως βρίσκεται ένα περίεργο υλικό, το οποίο οι αμερικανοί αναγνωρίζουν σαν μια ασταίρευτη πηγή ενέργειας. Αποφασίζουν λοιπόν να το πακετάρουν και να το επιστρέψουν στην Δύση πριν να τους καταλάβουν οι Ρώσοι για να ερευνήσουν πιο αναλυτικά το περίεργο υλικό. Έλα όμως που οι Ρώσοι το μαθαίνουν και παίρνουν

πίσω το υλικό (που λέγεται Nexus). Έλα όμως που οι Αμερικανοί θυμώνουν και χρησιμοποιούν την χρονομηχανή τους για να αρχίσουν να εξορύσσουν το υλικό εκατομμύρια χρόνια πριν! Κι έλα όμως που οι Ρώσοι έχουν και εκείνοι χρονομηχανή και ταξίδεψαν και αυτοί στο παρελθόν! Το σενάριο πράγματι 'ξεφεύγει' λίγο αλλά τέλος πάντων ας προχωρήσουμε στο παρασύνθημα.

Το παιχνίδι ακολουθεί την κλασική πια συνταγή του Command & Conquer όπου διαλέγετε μια από τις δύο παρατάξεις και προσπαθείτε να εξοντώσετε την άλλη. Θα σας δοθεί η ευκαιρία να παίξετε με πολλούς διαφορετικούς χαρακτήρες κι αυτό γιατί όλες οι μονάδες στο παιχνίδι έχουν ονόματα και ικανότητες. Στην ουσία είναι μια απόπειρα να δοθεί λίγη ζωτικότητα και βάθος στα άψυχα πρόσωπα των χαρακτήρων. Κάθε χαρακτήρας έχει διάφορες κατηγορίες ικανοτήτων (για παράδειγμα μηχανολογικές, επιθετικές και άλλες) τις οποίες έχετε την δυνατότητα να αναβαθμίσετε μετά από κάθε αποστολή με experience points. Μπορεί να προσπάθησαν με αυτόν τον τρόπο να βάλουν λίγο RPG στο RTS, αλλά το αποτέλεσμα είναι τελικά μάλλον εκνευριστικό. Αφού έχετε ξοδέψει ώρες και αποστολές στο να φτιάξετε τους χαρακτήρες σας, μπορείτε μόνο να στέκεστε ανήμποροι και να τους βλέπετε να σκοτώνονται



Τα κτίρια είναι πάντα ο πρώτος στόχος.



Ποιός από τους δύο θα νικήσει άραγε;

στο πεδίο της μάχης. Με λίγα λόγια θα παίζετε ξανά και ξανά την ίδια αποστολή καθώς οι χαρακτήρες σας φεύγουν από το παιχνίδι.

Ο ήχος στο Original War είναι για γέλια. Τώρα δεν ξέρουμε τι από όλα φταίει: είναι οι απαισίες φωνές των χαρακτήρων ή τα γελοία ηχητικά εφφέ ή μήπως η ρωσική προφορά των μονάδων που είναι φριχτά αποτυχημένη; Μπορεί να είναι και τα μηνύματα που σας δίνουν οι μονάδες όταν κάνετε κλικ πάνω τους (ένα διασκεδαστικό σήμα κατατεθέν των καλών RTS)... η ίδια φωνή ακούγεται από δέκα διαφορετικές μονάδες ενώ οι 'πιασάρικες' φράσεις χρησιμοποιούνται περίπου οκτακόσιες φορές κατά την διάρκεια μιας και μόνο αποστολής.

Το gameplay του παιχνιδιού είναι αργό και βαρετό και θα σας πάρει λίγη ώρα για να συνθησέτε την εκκεντρική του φύση. Αρκεί να αναφέρουμε ότι αρχικά, μεγάλο μέρος του στρατού σας θα αποτελείται αποκλειστικά από πεζικάριους. Δεν υπάρχει ούτε η επιλογή να τρέχουν τα βραδυκίνητα στρατιωτάκια σας, άρα οπλιστείτε με πολλή υπομονή γιατί ο ρυθμός γίνεται βασανιστικά αργός. Οι μονάδες είναι και αυτές βαρετές από ένα σημείο και μετὰ, αφού χρησιμοποιούνται ακριβώς οι ίδιες μονάδες και για τις δύο παρατάξεις.

Οι μάχες είναι εξίσου αργές και



Η μάχη πλησιάζει...

**ΥΠΕΡ**  
Τουλάχιστον βλέπουμε τους Ρώσους να τσακώνονται με τους Αμερικανούς για άλλη μια φορά.

**ΚΑΤΑ**  
Βαρετό και αργό, άσχημος ήχος και μέτρια γραφικά.



Το έδαφος έχει σίγουρα ποικιλία...

ανούσιες, κυρίως λόγω του ρυθμού. Οι σχεδιαστές είχαν επίσης την φαεινή ιδέα (ίσως για λόγους ρεαλισμού) να κάνουν κάθε μονάδα που φτάνει στο κόκκινο της υγείας του (όταν δηλαδή είναι με το ένα πόδι στον τάφο), να πέφτει κάτω και να μην μπορεί να κάνει τίποτα- παρά μόνο να περιμένει για κάποιον γιατρό... ο οποίος μπορεί να έρθει αλλά μπορεί και όχι. Τα οχήματα αντίστοιχα έχουν έναν μετρητή καυσίμων που μειώνεται (άρα μάλλον δεν είχαν τον ρεαλισμό στο μυαλό τους!) Οι μάχες, αντί να είναι έντονες και να ανεβάζουν την αδρεναλίνη, είναι περισσότερο χαλαρωτικές και ό,τι πρέπει για πριν τον ύπνο...

Για να δούμε λοιπόν τι έχουμε: άσχημες μάχες και gameplay, μέτρια γραφικά, φριχτός ήχος και οι ίδιες μονάδες παντού σε ένα παιχνίδι του 2002. Δεν παίζουμε Command & Conquer καλύτερα;

**ΕΙΔΟΣ** RTS  
**ΕΚΔΟΤΗΣ** Virgin Interactive  
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium II 266, 64 MB RAM  
**Multiplayer** 2 ως 5 παίκτες, Internet, LAN, modem  
**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 5.5/10

# Takeda

**Ο Takeda πάντως δεν είναι Shogun...**

**Π**ρώτα από όλα, λογικό είναι να θέλετε να μάθετε τι ακριβώς εστί Takeda. Ο Takeda Shingen λοιπόν (ή αλλιώς η 'Τήγρης του Kai') ήταν ένας ανερχόμενος λόρδος στην επαρχία του Kai της φατριάς Takeda. Ο Shingen εξασφάλισε την θέση του μέσα από πολεμικές επιτυχίες και οι περισσότεροι μελετητές της βασανισμένης Ιαπωνίας του 16ου αιώνα, θα συμφωνήσουν ότι ήταν αντιπροσωπευτικό δείγμα των θαρραλέων και τολμηρών πολέμαρχων σαμουράι της εποχής.

Η ζωή ενός σαμουράι έχει να κάνει με τη μάχη και πάνω σε αυτό το αξίωμα βασίζεται το Takeda... ίσως υπερβολικά μάλιστα. Σας δίνεται η θέση λοιπόν του στρατηγού και πρέπει να πάρετε στα χέρια σας την διοίκηση των μονάδων σας σε μάχες, πολιορκίες και αμυντικές επιχειρήσεις. Έχετε στην διάθεσή σας spearmen, swordsmen, cavalry και archers (που αργότερα γίνονται riflemen), με όλες τις μονάδες να απεικονίζονται με δυσδιάστατα sprites.

Καθώς ξεκινάει μια μάχη στο Takeda, αμέσως θα θυμηθείτε πόσο επίσημα και απαράλλαχτα ήταν τα πράγματα σε εκείνη την περίοδο. Το στήσιμο της στρατιάς σας δεν είναι ποτέ εντελώς ελεύθερο- επιλέγετε τον γενικό σχηματισμό των μονάδων σας και μετά τοποθετείτε τα διάφορα τάγματα στις διαθέσιμες θέσεις μέσα στον σχηματισμό. Αντί να σας κάνουν να αισθανθείτε περιορισμένοι, οι περιορισμένες επιλογές ανάπτυξης μονάδων εμποδίζουν τη μη ρεαλιστικές κινήσεις που θα μπορούσαν να χαλάσουν την ισορροπία του παιχνιδιού (για παράδειγμα να χτυπήσουν άσχημα τον εχθρό πριν καλά-καλά ξεκινήσει η μάχη).

Τα πάντα εδώ βασίζονται στην οργάνωση, η οποία σας δίνει την δυνατότητα να χειριστείτε σχεδόν 500 στρατιώτες κάθε φορά. Στην οθόνη όπου αναπτύσσετε την

στρατιά σας, αναθέτετε θέσεις στις μονάδες σας μέσα στον γενικό σχηματισμό που έχετε επιλέξει (με ονόματα όπως Fish, Tiger και Dragon).

Τοποθετείτε ξεχωριστούς στρατηγούς (και τα τάγματα των στρατιωτών τους βέβαια) στο κέντρο, στα αριστερά ή στα δεξιά της μπροστινής, της μεσαίας, ή της πίσω ζώνης (συνολικά δηλαδή υπάρχουν εννέα πιθανές τοποθεσίες). Μπορείτε επίσης να τοποθετήσετε έναν στρατηγό στις εφεδρείες ή στην οπισθοφυλακή. Ο αρχιστράτηγος (εσείς δηλαδή), έχετε τους δικούς σας προσωπικούς στρατιώτες και υπάρχουν δύο θέσεις για εφεδρείες (μία στα αριστερά και μια στα δεξιά σας). Όσους στρατηγούς κι αν έχετε όμως, δεν θα μπορέσετε να έχετε όλες τις θέσεις επανδρωμένες. Αυτό σημαίνει ότι (αν κάθε στρατηγός έχει το μέγιστο των 40 στρατιωτών, κάτι πολύ σπάνιο και δύσκολο), ένας στρατός μπορεί να έχει το πολύ 12 τάγματα με 480 άντρες. Αυτό το είδος οργάνωσης δεν έχει να κάνει μόνο για την ανάπτυξη των δυνάμεων, αλλά επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο συμπεριφέρεται κάθε τάγμα ξεχωριστά. Τα τάγματα που βρίσκονται μαζί τείνουν να εγκαταλείψουν τα πόστα τους και να βοηθούν το ένα το άλλο, αν πιεστούν.

Οι ρόλοι των διαφόρων μονάδων είναι οι κλασικές: οι spearmen αποτελούν τον φτηνό όγκο ενός στρατού και είναι η ιδανική λύση για να κρατάτε κάποιο έδαφος υπό την κατοχή σας αλλά και για να προξενείτε ζημιές στο ιππικό του αντιπάλου. Οι Swordsmen είναι οι καλύτερες μονάδες για μάχες σώμα με σώμα, ικανές να επιτίθενται και να υπερασπίζονται την θέση τους ενάντια στις περισσότερες εχθρικές δυνάμεις. Το ιππικό (Cavalry) είναι θανατηφόρομα εύλωτο και οι Archers (που αργότερα μπορούν να αντικατασταθούν μερικώς ή ολικά από Riflemen) μπορούν να κάνουν από μακριά κάποια ζημιά, αλλά από κοντά είναι τελείως άχρηστοι.

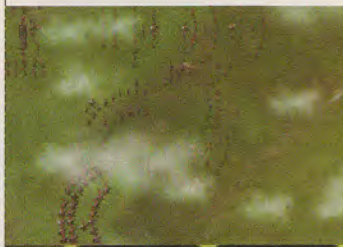
Οι περιοχές παρυσιάζουν μια ευχάριστη ποικιλία, από περάσματα σε ποτάμια μέχρι αραιά δάση και επιθέσεις σε κάστρα. Οι ίδιες οι μάχες είναι αρκετά όμορφες, αλλά γρήγορα γίνονται απλά ένα συνονθύλευμα από μάζες. Αυτό δεν θα αποτελούσε πρόβλημα αν υπήρχε ένα σωστό ζουμ,

**ΥΠΕΡ**

Ένα απλό και λειτουργικό RTS.

**ΚΑΤΑ**

Ένα μέτριο και ρηχό RTS.



[από πάνω προς τα κάτω] Οι στρατηγοί και οι άντρες τους >>> Το αίμα θα βαφτεί κόκκινο!!! >>>Πανοραμικό πλάνο των στρατιών

μεταξύ τους. Υπάρχουν κάποιες περιορισμένες επιλογές που θα πρέπει να κάνετε ενώ προχωράτε (θα προχωρήσετε στη μάχη A, στη μάχη B ή θα ξεκουραστείτε). Τις περισσότερες φορές όμως δεν υπάρχουν ούτε καν αυτές οι επιλογές και απλά προχωράτε στις προκαθορισμένες μάχες του σεναρίου.

Μην κάνετε το λάθος να συγκρίνετε το Takeda με το Shogun. Το Takeda είναι δυσδιάστατο, με αισθητά λιγότερες μονάδες και μέτριο ήχο κι έχει ένα γραμμικό σενάριο που απλά ακολουθεί την πορεία του Shingen και των ιστορικών μαχών που έδωσε. Είστε απλά ο στρατηγός και ασχολείστε μόνο με θέματα μάχης (στο Shogun υπήρχε πολιτική, ανεφοδιασμός, οχυρώσεις και πολλοί άλλοι παράγοντες). Ένας εξομωτής που μπορεί να σας φανεί διασκεδαστικός για λίγο στην αρχή, το Takeda δεν έχει το βάθος και τις επιλογές άλλων τίτλων και δεν θα σας κρατήσει για πολύ μπροστά από τον υπολογιστή σας.

αλλά φαίνεται ότι αυτή η λειτουργία θεωρήθηκε πολυτέλεια. Η τεχνητή νοημοσύνη είναι αρκετά καλή στην άμυνα, αλλά στην επίθεση είναι πολύ αδύναμη και αγνοεί ορισμένους σημαντικούς παράγοντες και τακτικές. Οι πολιορκίες μπορεί να μοιάζουν ενδιαφέρουσες στην αρχή, αλλά αμέσως θα διαπιστώσετε ότι είναι ανούσιες. Δεν υπάρχουν πολιορκητικές μηχανές, ούτε το δραματικό στοιχείο... απλά παίρνετε τεράστιους σχηματισμούς και τους κοπανάτε σε μια πόρτα μέχρι ένα από τα δύο να σπάσει. Αφήστε που μόλις καταφέρετε να μπει μέσα, το κακό pathfinding θα σας κάνει να μαζεύετε αδέσποτες μονάδες από γωνίες και στενά.

Το campaign ακολουθεί την ιστορία του Shingen και αποτελείται από μάχες που συνδέονται

**ΕΙΔΟΣ** RTS

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Xicat

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium II 400, 128 MB RAM

**Multiplayer** ως 2 παίκτες, Internet, LAN

**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 6.5/10

# Heli Heroes

## Η επιστροφή του εικοσάρικου

Μπορεί να βρίσκονται στα τελευταία τους (αν δεν έχουν πια εξαφανιστεί εντελώς), τα shoot 'em up όμως τύπου arcade μας είχαν φάει άπειρα εικοσάρικα και δεκάρικα στην δεκαετία του '80. Ποτέ όμως δεν είδαμε έναν τέτοιο τίτλο για τα PC μας. Ένα παιχνίδι όπου έχετε το σκάφος σας στο κάτω μέρος της οθόνης ενώ γύρω σας τρέχουν σαν δαιμονισμένα εκατοντάδες σκάφη ή διαβολάκια ή καλικατζαράκια (ή οτιδήποτε άλλο), που προσπαθούν με κάθε μέσο να σας κάνουν να χάσετε ένα 'κανονάκι'. Υπήρχαν μερικές εξαιρέσεις που ήταν εξαιρετικά όμως λίγες, με το Raptor και το Tyrian να έρχονται αμέσως στο μυαλό. Ποτέ όμως αυτή η κατηγορία αδικημένων παιχνιδιών δεν είχε αποκτήσει την δική της θέση στην αγορά. Με τις τελευταίες εξελίξεις, θα αλλάξουν ίσως τα πράγματα στην χώρα μας; Θα δούμε...

Πάντως στην Reality Pump Actions, πρέπει να υπήρχαν πολλοί που να είχαν επενδύσει περισσότερες σε εικοσάρικα (ή σεντς) όταν ήταν πιτσιρικάδες, γιατί αποφάσισαν να πάρουν τα πράγματα στα χέρια τους. Μετά λοιπόν από τίτλους όπως το Earth 2150 και WWIII: Black Gold, αποφάσισαν να αναπολήσουν και να φτιάξουν το Heli Heroes, ένα αυθεντικό shoot 'em up της παλιάς σχολής, το οποίο μάλιστα βασίζεται στη μηχανή Earth-II.

Στο Heli Heroes παίρνετε τον έλεγχο ενός ελικόπτερου (μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα στο αμερικάνικο AH-64 Apache Longbow ή στο Ρωσικό Ka-52 Hokum) και

θώς προσπαθείτε να πατάξετε την τρομοκρατική οργάνωση της Revolution Now μέσα από τις 30 αποστολές του campaign. Μην περιμένετε τίποτα παραπάνω από το σενάριο του παιχνιδιού... ούτως ή άλλως δεν υπάρχει πολλός χώρος για σενάριο σε τέτοιου είδους παιχνίδια. Σημειώστε ότι το Heli Heroes μπορεί να παιχτεί και σε διπλό co-operative, όπου ο ένας παίκτης παίζει με το Apache και ο άλλος πιλοτάρει το Hokum. Το gameplay είναι απλό και κλασικό: ακολουθείτε την πορεία της οθόνης η οποία προχωράει πάνω σε ένα προκαθορισμένο δρομολόγιο, αλλά είστε ελεύθεροι να κινηθείτε μέσα στα όρια της οθόνης. Στους εχθρούς συγκαταλέγονται πολλές αντι-αεροπορικές άμυνες, αλλά και περισσότερα ελικόπτερα και αεροσκάφη τύπου F-117. Οι στόχοι κάθε αποστολής είναι απλοί και ευκολολόγητοι και μπορείτε να τους ολοκληρώσετε όλους αρκεί να καταστρέψετε τα πάντα στην οθόνη σας. Μπορεί οι σχεδιαστές να προσπάθησαν να μας 'ζαχαρώσουν' λίγο αλλάζοντας το κείμενο κάθε φορά ('έξοντώστε όλες τις πλατφόρμες των scud' ή 'καταστρέψτε όλα τα ραντάρ') αλλά στην ουσία δεν αλλάζει τίποτα.

Για να προσθέσει λίγη ποικιλία και κάποιο ύφος στρατηγικής, το Heli Heroes δεν σας αναγκάζει να καταστρέψετε όλους τους στόχους σας με την πρώτη, αλλά σας δίνει την ευκαιρία να περάσετε ξανά και ξανά - σε μερικά σημεία μάλιστα της διαδρομής θα μπορείτε να διαλέξετε εναλλακτικά μονοπάτια. Τα ελικόπτερα έχουν σαν κύριο όπλο τους ένα πολυβό-

### ΥΠΕΡ

Παλιές καλές εποχές με σύγχρονη καλή τεχνολογία, online βαθμολογίες.

### ΚΑΤΑ

Πέρα από τα γραφικά, δεν υπάρχει κάτι το νέο.



Μπορεί να είναι τεράστιο αλλά δεν είναι άτρωτο...



Πφφφ! Μόνο 250 ποντάκια...!

λο και σαν δεύτερο ένα ειδικό όπλο που αλλάζει σύμφωνα με τα power-ups που μαζεύετε στον δρόμο (λείζερ, πυραύλους, κανόνια με plasma, μέχρι και πυρηνικά που καταστρέφουν τα πάντα στην οθόνη).

Το μεγαλύτερο ίσως ατού του παιχνιδιού είναι το Competition Mode, που δίνει κάποια αντοχή στον χρόνο αφού ολοκληρώσετε το campaign. Θα μπορείτε να κάνετε upload τα καλύτερα σκορ σας στο διαδίκτυο και να αναμετρηθείτε με παίκτες από όλον τον κόσμο. Τα γραφικά είναι και αυτά πολύ όμορφα, με 3D έδαφος και ειδικά εφέ που βρίσκονται έτη φωτός μπροστά από τα αρχικά παιχνίδια που αποτελέσαν την πηγή έμπνευσης για το Heli Heroes. Υπάρχουν ακόμα και κύκλοι νύκτας-ημέρας, καιρικές συνθήκες και πάρα πολλές λεπτομέρειες που θα σας ξετρελάνουν. Κρίμα όμως που οι σχεδιαστές δίστασαν να πειραματιστούν και να αλλάξουν λίγο τον κεντρικό πυρή-

να του παιχνιδιού προκειμένου να εμπλουτίσουν το περιεχόμενο. Θα ήταν ωραία για παράδειγμα αν υπήρχαν κλειδωμένες πίστες ή καινούρια σκάφη ή μυστικά όπλα. Τι να κάνουμε όμως - δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα δικά μας.

Με λίγα λόγια, το Heli Heroes είναι ένα μικρό μα διασκεδαστικό παιχνίδι που ούτως ή άλλως δεν κοστίζει και πολύ ακριβά. Ένα παιχνίδι για τους φίλους του retro και του εικοσάρικου, το Heli Heroes δεν πρόκειται να προσηλυτίσει τους φανατικούς οπαδούς των άλλων κατηγοριών... Αλλά δεν πειράζει... σίγουρα δεν σκόπευε ποτέ να κάνει κάτι τέτοιο.



Μπολικά όπλα όπως βλέπετε κάτω δεξιά.

**ΕΙΔΟΣ** Shoot em up

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Zuxxez Interactive

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium 300 MHz, 64 MB RAM

**Multiplayer** 2 παίκτες, Internet

**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 7/10

ΥΠΕΡ

Σωατές προθήκες, βελτιώσεις, αλλαγές και μετατροπές.

ΚΑΤΑ

Τα τυχαία γεγονότα δεν βοηθούν το gameplay, μέτρια ηχητικά εφρέ.



Τα συνεφέκια πάνω από τους τουρίστες σας δίνουν μια ιδέα για το τι λείπει.

Έλα τα καλά θύματα... εμ... οι καλοί τουρίστες...

# Tropico: Paradise Island

## Ζήτω η Καραϊβική! Ζήτω οι τουρίστες!

Σίγουρα θυμάστε ποιο είναι το Tropico. Ήταν εκείνο το έξυπνο και αστειό strategy που είχε βγει πέρσι (για μερικούς το καλύτερο strategy που είχε βγει πέρσι) που είχε καταφέρει να συνδυάσει τα κλασικά στοιχεία ενός sim πόλης ή/και χώρας, μαζί με ένα ενδιαφέρον στοιχείο πολιτικής. Όχι μόνο έπρεπε να κυβερνήσετε το νησί της Καραϊβικής, αλλά και να αντιμετωπίσετε με αποτελεσματικότητα όλα τα κοινωνικά στρώματα, οργανώσεις και ομάδες. Το Tropico κέρδιζε πολλούς με την προσωπικότητά του, με την γοητεία του και με τους κατοίκους που μπορούσατε να καλοπιάσετε, να δυναστεύσετε ή να τρομοκρατήσετε με πάρα πολλούς χαριτωμένους και διασκεδαστικούς τρόπους.

Τι έχει λοιπόν να προσφέρει το expansion pack, το Paradise Island σε ένα ήδη ολοκληρωμένο και καλοστημένο παιχνίδι; Ευτυχώς, υπάρχουν αρκετές νέες λειτουργίες που περιστρέφονται κυρίως γύρω από τον τουρισμό: αυτό που κάνει αμέσως εντύπωση είναι ότι υπάρχουν πολλά περισσότερα είδη ξενοδοχείων και ατραξιόν και πιο πολλές κατηγορίες τουριστών. Για να είμαστε ειλικρινείς, στο Tropico υπήρχαν μερικά κενά και τρύπες, τα οποία όμως κλείνουν με αριστουργηματικό τρόπο από το expansion... νέα

διατάγματα, κτίρια και μουσική, καθώς επίσης και περισσότερα χαρακτηριστικά και backgrounds για τον αξιότιμο κύριο Presidente. Διορθώνονται επίσης κάποια μικρά προβλήματα και τέλος προσφέρονται αρκετά νέα σενάρια για να σας κρατήσουν απασχολημένους ενώ προσπαθείτε να γεμίσετε τον λογαριασμό σας στην Ελβετία (μην κάνετε τους ανήξερους τώρα...).

Μόνο και μόνο οι πιο 'επιφανειακές' βελτιώσεις που έχουν γίνει στο αρχικό παιχνίδι, θα δικαιολογήσουν για πολλούς την αγορά του expansion. Η κατασκευή των κτιρίων γίνεται πιο γρήγορα και όταν ακυρώσετε ένα κτίριο υπό κατασκευή, σας επιστρέφονται όλα τα χρήματα. Άλλα παραδείγματα 'μονταρίσματος' συμπεριλαμβάνουν τα περισσότερα κτίρια που μπορούν πια να περιστραφούν και τα βοηθητικά γραφήματα που σας συμβουλεύουν αν πρέπει να κάνετε εκλογές ή όχι. Μπορεί να υπάρχουν ακόμα μερικές μικρές παρατηρήσεις που θα μπορούσαμε να κάνουμε (οι δρόμοι είναι ακόμα σχεδόν άχρηστοι και πολλοί εξακολουθούν να παίρνουν ετήσιες άδειες από τις δουλειές τους), αλλά σαν patch, το Paradise Island είναι απαραίτητο.

Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι ας ριζούμε μια ματιά στα νέα κτίρια, τα οποία μπορεί να μην είναι πολλά, παραμένουν όμως ιδιαίτερα χρήσιμα. Στον τομέα της βιομηχανίας σας δίνεται ένα νέο κτίριο, το Furniture Factory, το οποίο αυξάνει τα εισοδήματα σας από την ήδη υπάρχουσα βιομηχανία υλοτομίας, κατασκευάζοντας έπιπλα. Υπάρχουν επίσης τα Movie Theatres με υψηλό επί-

πεδο ψυχαγωγίας και τα Condominiums, οι νέοι τόποι μαζικής διαμονής. Το πιο χρήσιμο νέο κτίριο όμως είναι σίγουρα η στρατιωτική βάση που σας δίνει την ικανότητα να μαζέψετε πολύ στρατό σε μια κεντρική τοποθεσία ενώ παράλληλα υποστηρίζει τους τομείς στέγασης, θρησκείας και υγείας στους κατοίκους της. Μέσα στα πλεονεκτήματα της βάσης είναι και το νέο διάταγμα που μπορείτε να εκδώσετε, το conscription (στρατολόγηση) το οποίο απαλείφει την απαίτηση για ανώτερη εκπαίδευση από τους στρατιώτες.

Υπάρχουν και άλλα νέα διατάγματα, όπως το Spring Break Package και το World Geographic Special, τα οποία βοηθούν πολύ στο να ελκύσουν τουρίστες στο νησί σας και που έχουν άμεση σχέση με τα δύο νέα είδη τουριστών, τους Spring Break Tourists και τους Ecotourists. Όπως είπαμε και προηγουμένως, ο τομέας του τουρισμού είχε αδικηθεί προφανώς από το αρχικό παιχνίδι, μια κατάσταση που βιάζεται να διορθώσει το expansion. Θα βρείτε λοιπόν πολλά νέα κτίρια και ατραξιόν: ένα νέο είδος ξενοδοχείου (την Beach Villa) και άλλους πόλους έλξης όπως τα γήπεδα του τένις, τους βιότοπους, τα μίνι γκολφ, τα καταστήματα duty-free και την μαρίνα.

Τα περισσότερα από τα νέα σενάρια έχουν να κάνουν και αυτά με τον τουρισμό και με το πώς θα τραβήξετε περισσότερους τουρίστες στα ξενοδοχεία σας. Υπάρχουν βέβαια κι εκείνες οι αποστολές που θα θέσουν διλήμματα ηθικής καθώς επίσης και πολλά τυχαία γεγονότα: καταγίδες, ξαφνικές αυξομειώσεις στις τιμές, ασθένειες και άλλα πολλά. Αυτά μπορεί να προσθέτουν στην ποικιλία του παιχνιδιού, αλλά δεν βοηθάνε πολύ στην ισορροπία και τη αρμονία του gameplay... οι ζημιές από τις καταγίδες είναι και αυτές τυχαίες και συχνά καταστρέφουν ολοκληρωτικά τα κτίριά σας, οι τιμές πιο πολύ πέφτουν παρά ανεβαίνουν και μια ασθένεια μπορεί να διαλύσει την παραγωγικότητα του νησιού σας για χρόνια. Πάλι καλά που μπορείτε να μειώσετε την συχνότητα των τυχαίων αυτών γεγονότων ή (καλύτερα) να τα απενεργοποιήσετε τελείως.

Αν είχατε απολαύσει το Tropico, τότε πάρτε και το expansion: το Paradise Island έχει πολλά να πει πέρα από τον τομέα του τουρισμού και πραγματικά αξίζει. Αν δεν είχατε πάρει το Tropico, τότε πάρτε και το αρχικό και το expansion γιατί χάσατε μερικά απολαυστικά επεισόδια στον χώρο των strategy και φαίνεται ότι θα χάσετε και άλλα.

ΕΙΔΟΣ Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Take Two Interactive

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 200 MHz, 32 MB RAM

Multiplayer Δεν Διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 8.5/10







### ΥΠΕΡ

Ρεαλιστικό μοντέλο φυσικής, όμορφα γραφικά (στα αμάξια), πρωτοποριακή προσέγγιση για racing.

### ΚΑΤΑ

Κακή μουσική, μέτρια γραφικά (στους χώρους).



# Screamer 4 X 4

**Αυτή την φορά δεν πατάμε το γκάτζι (ούτε τους πεζούς...)**

**Τ**ον τελευταίο καιρό οι 'οδηγοί του γκαζιού' τριβουν τα χέρια τους με ευχαρίστηση. Κάθε μήνα κυκλοφορεί και από ένα racing με απίστευτα γραφικά, τρομερές ταχύτητες, αδρεναλίνη, ένταση και γκάτζι, γκάτζι, γκάτζι!!! 'Δεν σταματάμε πουθενά! Δεν αφήνουμε το γκάτζι! Θέλουμε ταχύτητα και ξέφρενες πίστες! Και δεν πειράζει και αν πατήσουμε και κανέναν πεζό στον δρόμο!

Μια προειδοποίηση λοιπόν για τους λεγόμενους σκληροπυρηνικούς 'οδηγούς του γκαζιού': το Screamer 4 X 4 δεν είναι για εσάς, εκτός βέβαια και αν αποφασίσετε να χρησιμοποιήσετε και το κεφάλι σας πέρα από το πόδι σας που κρατάει το γκάτζι σανιδωμένο. Ένας από τους καλύτερους εξομοιωτές αυτή την στιγμή στην αγορά (παρά το γεγονός ότι κυκλοφορεί στην οικονομική γραμμή προϊόντων της Virgin), το Screamer 4 X 4 παρουσιάζει έναν άκρως ρεαλιστικό χώρο που το-

νίζει τις προκλήσεις και τους κινδύνους της απόλυτης ελευθερίας κινήσεων για να εξερευνήσετε άγριες και αφιλόζενες εκτάσεις, χωρίς τους περιορισμούς μιας οβάλ πίστας.

Πράγματι, το Screamer 4 X 4 δεν είναι ένα παιχνίδι ταχύτητας αλλά τεχνικής. Έχει να κάνει με τον έλεγχο και την επιδεξιότητα που απαιτείται για να κρατήσετε το όχημά σας στο έδαφος (ή κοντά σε αυτό), ενώ παράλληλα αποφεύγετε δέντρα, βράχους, γκρεμούς και ό,τι άλλο έχει τοποθετήσει η μητέρα φύση μπροστά σας για να σας δυσκολέψει. Και όταν αναφερόμαστε στα οχήματα, μπορείτε να είστε σίγουροι ότι έχουν επιλεχθεί όλα τους προσεκτικά για να αντέχουν τις μεγάλες απαιτήσεις και τις κακουχίες των διαδρομών. Πιο συγκεκριμένα, το μενού περιλαμβάνει τα Jeep Cherokee, Jeep CJ7, Jeep Wrangler, Land Rover Defender, Toyota Land Cruiser, Mercedes G Wagon, Mercedes

Unimog, Mitsubishi Shogun, Toyota Hi Lux Pick-up και Raba.

Με το όχημά σας λοιπόν πρέπει να ολοκληρώσετε μια δύσκολη διαδρομή, περνώντας από τα διάφορα checkpoints και προσπαθώντας να επιτύχετε τον καλύτερο χρόνο. Όσοι από εσάς απλά τρέχετε στις πίστες θα πρέπει να αναθεωρήσετε την τακτική σας, καθώς το Screamer 4 X 4 ανταμείβει περισσότερο την εγκεφαλική προσέγγιση παρά την ωμή δύναμη. Προσπαθήστε να ανεβείτε μια πλαγιά με τέρμα το γκάτζι και μάλλον θα βρεθείτε να κατακυλάτε σαν χαλίκι από την άλλη μεριά. Διαλέξτε τα λάθος λάστιχα πριν από τον αγώνα και θα έχετε χάσει χωρίς να έχετε καλά-καλά ξεκινήσει. Οι διαδρομές είναι εξαιρετικά απαιτητικές και πρέπει να ξέρετε τις διαφορές μεταξύ των διάφορων πιέσεων στα λάστιχα, την επίδοση των αναρτήσεων στις μεγάλες και μικρές ταχύτητες, ακόμα και πώς θα ασκείτε διαδοχικά πίεση μια στο γκάτζι και μια στο φρένο για να μην σας τραβήξει κάτω μια ιδιαίτερα απότομη κατηφόρα. Αν μάλιστα δεν τα καταφέρετε με την πρώτη φορά, μπορείτε πάντα να ψάξετε σε μια πίστα για κρυφά μονοπάτια και περάσματα. Όπως γίνεται και στην αληθινή off-road οδήγηση στους τέσσερις τροχούς, η αδράνεια, οι τριβές και οι σωστές ταχύτητες είναι το μυστικό της επιτυχίας.

Όσον αφορά στα γραφικά, υπάρχουν δύο αντίθετα σημεία που πρέπει να επισημάνουμε: όλα τα οχήματα έχουν σχεδιαστεί με απίστευτο ρεαλισμό και λεπτομέρεια, από το ταμπλό και τους εσωτερικούς χώρους μέχρι τα διάφανα παράθυρα και τα άσπογα φώτα. Οι ρόδες επιδρούν

[από αριστερά προς δεξιά] Μην κάνετε έτσι, μια μικρή ανηφόρα είναι.

>>> Το καλοσχεδιασμένο εσωτερικό ενός tzip.

σωστά με το περιβάλλον και παρόλο που απαγορεύεται από τις αυτοκινητιστικές εταιρείες να φανεί η ζημιά πάνω στα αμάξια, θα δείτε καπνό να βγαίνει από το καπό αν δεχτεί πολλή ζημιά η μηχανή. Οι πίστες όμως είναι λιγάκι γυμνές... μπορεί να υπάρχουν κάποια καλλωπιστικά στοιχεία (ακόμα και μερικοί πεζοί... που δεν πρέπει να τους πατήσετε-είπαμε, δεν παίζουμε Grand Theft Auto!), αλλά θα μας χαροποιούσε ακόμα περισσότερο αν υπήρχε περισσότερη ποικιλία και λεπτομέρεια στο σκηνικό γύρω μας. Και μια που λέμε και τα παράπονά μας, πρέπει να αναφερθούμε και στον τομέα της μουσικής η οποία (σε αντίθεση με τον ήχο που είναι σωστός με τα μουγκρήτα των μηχανών και τα άλλα εφέ), θα μπορούσε να είναι πολύ, μα πάρα πολύ καλύτερη.

Πολλή ένταση λοιπόν σε συνδυασμό με σκέψη και στρατηγική, μέσα σε ένα πολύ όμορφο περιβάλλον. Το Screamer 4 X 4 θα δοκιμάσει τις ικανότητές σας πίσω από το τιμόνι όσο κανένα άλλο παιχνίδι αυτή την στιγμή στην αγορά. Αν όμως είστε της νοοτροπίας NASCAR και εθισμένοι στις ιλιγγιώδεις ταχύτητες, τότε ίσως θα πρέπει να το καλοσκεφτείτε πριν να αγοράσετε αυτόν τον τίτλο.



Το αγρίμι έτοιμο να κατακτίσει κακοτράχαλες διαδρομές.

**ΕΙΔΟΣ** Racing

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Virgin Interactive

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM

**Multiplayer** 2 ως 4 παίκτες, Internet, LAN

**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 8/10



Τώρα, αν μπορείτε να τους προσπεράσετε όλους με την μία, εμείς σας παραδεχόμαστε.

Οι ενδείξεις και οι πληροφορίες δεν λείπουν από την οθόνη.

# NASCAR Racing 2002 Season

**Και πάνω που λέγατε ότι δεν γίνεται καλύτερα...**

**Μ**άλιστα φίλες και φίλοι των τεσσάρων τροχών και της ταχύτητας... μάλιστα, φανατικοί του πιο δημοφιλούς racing αυτή την στιγμή: για άλλη μια φορά πρέπει να απαντήσετε στο ερώτημα 'Να κάνουμε την αναβάθμιση ή να μείνουμε με το Nascar 4;'. Αυτή η ερώτηση είχε βασανίσει τους οπαδούς και με την κυκλοφορία του Nascar 4 και για να είμαστε ειλικρινείς, σε μια σειρά σαν αυτή (όπως και πολλά άλλα αθλητικά ονόματα, όπως τα NHL 2002, FIFA 2002) αυτό το δίλημμα δεν είναι κάτι που βλέπουμε σπάνια. 'Αξίζει τα χρήματα να προχωρήσουμε στο επόμενο;'. Όσον αφορά πάντως σε αυτά που μας έχει προσφέρει η Sierra μέχρι σήμερα, δεν μπορεί κανείς να έχει παράπονο.

Το ίδιο ισχύει και για αυτόν τον τίτλο και για να μην σας κρατάμε σε αγωνία (σίγουρα είναι το ερώτημα που βασανίζει τα μυαλά όλων των οπαδών της σειράς) τότε απαντάμε με την εξής διαφωτιστική φράση: 'Ναι! Πάρτε το! Αξίζει τα χρήματα!'. Ειδικότερα τους πιο παλαιούς φίλους, πρέπει να τους καθησυχάσουμε και να τους πούμε ότι όλα τα καλά στοιχεία του παιχνιδιού έχουν τελειοποιηθεί και είναι πια άψογα. Τα ίδια τα αυτοκίνητα

έχουν γίνει ακόμα πιο ρεαλιστικά, προσφέροντας μια ευχάριστη ποικιλία από textures, μεγαλύτερη ευκρίνεια και καθαρότητα στον σχεδιασμό τους. Έχει γίνει επίσης μεγαλύτερη προσπάθεια στο μοντέλο ζημιάς και τώρα πια θα βλέπετε ακόμα και τα πιο μικρά βαθουλώματα στην επιφάνεια ενός αμαξίου. Ο ρεαλισμός είναι πραγματικά σε πολύ υψηλότερα επίπεδα από όσο ήταν στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, με την αίσθηση της οδηγησης να είναι ακριβώς εκείνη που θα έπρεπε να είναι.

Αυτή την φορά έχουμε μερικές νέες πίστες, όπως την Chicago Land και την Kansas Motor Speedways. Και οι δύο είναι απλές οβάλ πίστες, μήκους ενάμιση μιλίου περίπου και χωρίς τίποτα το εξαιρετικό, αλλά σίγουρα είναι μια μεγάλη προσθήκη για τους οπαδούς του παιχνιδιού. Για εκείνους που αρέσκονται στο να σπρώχνουν το αμάξι τους στα όριά του, μεγάλη εντύπωση θα κάνει σίγουρα η νέα πίστα του fantasy, η Coca Cola Super Speedway, μια δύσκολη πίστα που όμως σας δίνει την ευκαιρία να φτάσετε φοβερές ταχύτητες (εμείς φτάσαμε πάντως τα 245!) Μπορεί η πίστα αυτή να μην υπάρχει στο αληθινό πρόγραμμα

του Nascar αλλά αυτό σίγουρα δεν θα σας αποτρέψει από το να την απολαύσετε.

Κάτι που θα σας κάνει να συμπληρώσετε το παιχνίδι ακόμα πιο πολύ είναι η παρουσία του Darrell Waltrip, ο οποίος θα σας βοηθήσει με μια εξαντλητική τουρνέ των χωρών. Υπάρχουν μπόλικα βοηθητικά εργαλεία, χάρτες και πίνακες για να κάνουν ακόμα και τον πιο αρχάριο οδηγό να αισθανθεί άνετα. Ένα τέτοιο βοήθημα είναι και οι διάφορες χρωματισμένες ζώνες πάνω στην πίστα που δείχνουν ποια είναι τα ιδανικά σημεία για να στρίψετε, να φρενάρετε, να πατήσετε γκάζι και πολλά άλλα.

Η τεχνητή νοημοσύνη είναι καλή αλλά υπήρχαν περιθώρια για βελτίωση, καθώς εκείνα τα προβλήματα που είχαν σημειωθεί στο Nascar 4 παραμένουν να μας βασανίζουν. Υπάρχουν βέβαια κάποια καλά σημεία αναβάθμισης: τώρα πια δεν έχει σημασία η κατάταξη του οδηγού που προσπαθείτε να προσπεράσετε, αλλά ο ίδιος ο οδηγός και οι ικανότητές του (με λίγα λόγια, μην περιμένετε να περάσετε τον Mark Martin ή τον Jeff Jordan με ευκολία). Από την άλλη όμως υπάρχει ακόμα η χασοκή κατάσταση με τα στριμωγμένα αμάξια να χτυ-

πάνε το ένα το άλλο μέσα στον πανικό τους, τις ελάχιστες αποστάσεις και τον περιορισμένο χώρο.

Στο Nascar 2002 Season σας περιμένει κι ένας πολύ συμπαθητικός editor για να φτιάχνετε φιλήματα αλλά κι ένας άλλος που θα σας βοηθήσει να βάψετε και να αλλάξετε το παρουσιαστικό του αμαξίου σας ώστε να το κάνετε ακριβώς όπως το έχετε οραματιστεί, μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια. Ειδικά ο δεύτερος editor (των χρωμάτων δηλαδή) μας εντυπωσίασε πάρα πολύ με τις δυνατότητές του.

Τα γραφικά και ο ήχος είναι ονειρεμένα και κάνουν τον τίτλο να ξεχωρίζει από το σύνολο. Οι ήχοι των μηχανών έχουν γίνει από την αρχή (άριστη δουλειά σε αυτόν τον τομέα) ενώ η ροή των γραφικών ήταν μαγευτική (αρκεί όμως να τρέξετε το παιχνίδι σε σχετικά δυνατό και νέο μηχάνημα).

Δεν μένουν πολλά πράγματα που μπορούμε να πούμε... αν σας άρεσε το Nascar 4, τότε αξίζει να πάρετε την νέα αυτή έκδοση: βελτιωμένα γραφικά και ήχος, νέες πίστες και διορθωμένη (αν και μερικώς) τεχνητή νοημοσύνη. (Παύση...) 'Αντε λοιπόν! Τι περιμένετε;!

**ΕΙΔΟΣ** Racing

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Papyrus

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium II 450, 64 MB RAM

**Multiplayer** μέχρι 43 παίκτες, Internet, LAN

**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 9/10



Όπως βλέπετε, τα γραφικά του παιχνιδιού (είτε εσωτερικά είτε εξωτερικά) δεν μπορούν να γίνουν πολύ καλύτερα...



[από αριστερά προς δεξιά] Η πυραμίδα κρύβει (τι άλλο;) πολλά τέρατα και παγίδες >>> Τα γραφικά παραμένουν τουλάχιστον εκθαμβωτικά >>> Χραπ- χραπ! Οπλιζουμε και προχωράμε!

# Serious Sam: The Second Encounter

## Σοβαρά μιλάτε;

Το Serious Sam: The First Encounter ήταν το shooter πρώτου προσώπου που είχε κυκλοφορήσει πέρσι και που είχε κάνει τον κόσμο να απορησει. Ένα παιχνιδι- έκπληξη, το Serious Sam χρησιμοποιούσε μια καινούρια 3D μηχανή για να γεμίσει τους τεράστιους χώρους με άπειρες ορδές από αιμοβόρα πλάσματα και σας άφηνε να πνιγείτε στην ίδια σας την αδρεναλίνη. Όχι μόνο υπήρχε τρομερή δράση, αλλά και γενναϊδώρες δόσεις χιούμορ, ένα απολαυστικό multiplayer και η τιμή του ήταν πολύ χαμηλή για ένα τόσο ποιοτικό παιχνίδι. Με λίγα λόγια, η μέχρι τότε άγνωστη Croteam, είχε πιάσει την καλή. Γιατί λοιπόν να μην την ξαναπαίσεις; Ιδού λοιπόν η συνέχεια του παιχνιδιού και ιδού λοιπόν η ευχάριστη έκπληξη... μπορεί να έχουμε πάλι την ίδια μηχανή και τον ίδιο σκληροτράχηλο ήρωα (και μερικά εκατομμύρια τεράτων μέχρι να φτάσετε στο τέλος του παιχνιδιού), αλλά το Second Encounter έχει κάτι παραπάνω να μας προσφέρει και είναι στην πραγματικότητα ένα καλύτερο παιχνίδι από τον προκατόχο του.

Θυμάστε στο πρώτο Serious Sam σε ποιο σημείο είχατε σταματήσει; Είχατε ταξιδέψει πίσω στον χρόνο και στην αρχαία Αίγυπτο όπου είχατε σκοτώσει χιλιάδες δαιμονικά πλάσματα. Καταφέρνεται λοιπόν να βρείτε ένα εξωγήινο σκάφος το οποίο θα σας μεταφέρει στο βασίλειο του μεγάλου σας εχθρού. Μετά όμως από μια αναγκαστική και ανώμαλη προσγείωση, βρίσκεστε πάλι στην Γη, σε μια περιοχή της

Νότιας Αμερικής. Θέλετε και άλλο σενάριο; Δεν έχει. Το Serious Sam 2 (όπως και το αρχικό παιχνίδι), δεν στηρίζεται στο σενάριο για να σας κρατήσει στις θρόνες σας αλλά στα μεγάλα, πολύχρωμα και καλοσχεδιασμένα επίπεδα τα οποία γεμίζουν ασφυκτικά με τέρατα, όπλα και παγίδες.

Στο πρώτο παιχνίδι πάντως μπορεί να είχατε βαρεθεί με τους χώρους γύρω σας μετά από λίγο, καθώς ολόκληρο το παιχνίδι διαδραματιζόταν στην Αίγυπτο. Αυτή την φορά όμως υπάρχουν τρεις χώρες- η Νότια Αμερική, η Βαβυλωνία και η Ανατολική Ευρώπη στον Μεσαίωνα. Και οι τρεις περιοχές είναι άμογα σχεδιασμένες, με την μηχανή του παιχνιδιού να εντυπωσιάζει, για άλλη μια φορά, με τους αχανείς και ταυτόχρονα ποικιλόμορφους χώρους.

Το παιχνίδι παίζεται όπως περίπου και το πρώτο Serious Sam, αν και ο σχεδιασμός των επιπέδων κάνει την δράση ακόμα πιο διασκεδαστική. Ο Sam είναι ένας ήρωας που έχει πάρει τα πράγματα 'στα σοβαρά' και που διαφέρει πολύ από τους άλλους χαρακτήρες που ίσως να έχετε συνηθίσει στα κοινά shooter. Μπορεί να τρέχει και να πηδάει σαν υπερ-άνθρωπος, να κουβαλάει μαζί του πολλά και εξωφρενικά τεράστια όπλα (μαζί με αρκετές ντουζίνες πυρομαχικών) και μπορεί τέλος να αντέξει άπειρα χτυπήματα πριν να υποκύψει. Όλα αυτά βέβαια γίνονται για να μπορεί να αντεπεξέλθει στα κύματα των εχθρικών πλάσμάτων... και μην νομίζετε- όλα τα αγαπημένα σας (και τα όχι αγαπημένα σας)

πλάσματα από το πρώτο παιχνίδι βρίσκονται σε αφθονία, και μερικά από αυτά έχουν μερικούς νέους άσους στο μανίκι. Τόσο οι παλιοί όσο και οι νέοι εχθροί θα σας επιτεθούν χωρίς οίκτο και καθώς θα προσπαθείτε να μείνετε ζωντανοί, η αδρεναλίνη θα ανεβεί πάλι σε ανεπανάληπτα επίπεδα. Συνδυάζοντας παλιούς και νέους εχθρούς μέσα σε καινούριες καταστάσεις, το παιχνίδι δίνει την αίσθηση ότι παίζετε κάποιο άλλο action που είναι πολύ διαφορετικό από τον προκατόχο του. Και να είστε σίγουροι ότι σαν εμπειρία, το Serious Sam: The Second Encounter θα σας συγκλονίσει με την καταγιστική του δράση που δεν σας αφήνει στιγμή να ηρεμήσετε.

Για να αναφερθούμε πιο συγκεκριμένα στα καινούρια στοιχεία που σας περιμένουν, στον τομέα των όπλων μπορούμε να μιλήσουμε για το αλυσοπρίνο (όχι ιδιαίτερα αποτελεσματικό αλλά πολύ διασκεδαστικό), το φλογόβολο (ίσως το πιο εντυπωσιακό όπλο που έχετε δει ποτέ σε shooter) και τέλος το αναβαθμισμένο sniper rifle (που με την μεγέθυνση επί οκτώ, σας δίνει την ικανότητα να σκοτώνετε με μια

σφαίρα έναν εχθρό από μίλια μακριά). Υπάρχουν επίσης πέντε με έξι νέοι εχθροί καθώς και τρία bosses και τέλος τέσσερα νέα power-ups (με το πιο εντυπωσιακό από αυτά να σκοτώνει στιγμιαία όλους τους εχθρούς που βρίσκονται εκείνο το δευτερόλεπτο στην οθόνη σας).

Πέρα από το single-player, το παιχνίδι τα πάει περίφημα και στους άλλους τομείς. Υπάρχουν τα tools για να φτιάξετε τα δικά σας επίπεδα και να πειραματιστείτε και πολλά ειδη για multiplayer, από τα deathmatch και το co-op μέχρι το νέο πακέτο 20 χαρτών (το Seriously Warped Deathmatch) όπου μπορείτε να αλλάξετε στόχους, όπλα και πολλά ακόμα στοιχεία. Και πάνω από όλα, υπάρχουν αρκετοί servers στο δίκτυο για να σιγουρευτούν ότι υπάρχει 'σοβαρή' υποστήριξη για multiplayer.

Το Serious Sam: The Second Encounter, είναι ένα από τα λίγα εκείνα παιχνίδια που θα μπορούσε κανείς να συστήσει με τα μάτια κλειστά. Ένα άμογο και ποιοτικό παιχνίδι, με τρομερή ένταση και δράση, εντυπωσιακά γραφικά, πολύ χιούμορ και πάνω από όλα, πολύ χαμηλή τιμή.

<b>ΕΙΔΟΣ</b>	Shooter
<b>ΕΚΔΟΤΗΣ</b>	GodGames
<b>ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ</b>	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
<b>Multiplayer</b>	2 ως 16 παίκτες, Internet, LAN
<b>ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ</b>	8.5/10



# Mall Tycoon

**Καλύτερα να φωνίσουμε από το μανάβικο... Χμμ... Μανάβικο Tycoon...**

**Τ**υcoon εδώ, Tycoon εκεί, Tycoon και παρά πέρα. Μετά από την τρομερή επιτυχία του RollerCoaster Tycoon, δεκάδες παιχνίδια με την λέξη 'Tycoon' μέσα τους, εμφανίστηκαν από το πουθενά και βιάστηκαν να περπατήσουν στα ίχνη του πρώτου Tycoon για να εκμεταλλευτούν την εντύπωση που είχε αφήσει στον κόσμο εκείνο το πανέξυπνο παιχνίδι εξομοίωσης

του RollerCoaster, τα 'παιχνίδια που απλά δεν έπρεπε να υπάρχουν'.

Αυτό που αμέσως θα σας κάνει εντύπωση είναι τα γραφικά του Mall Tycoon. Με θλίψη διαπιστώνουμε ότι το γενικό παρουσιαστικό του παιχνιδιού δεν θα μπορούσε ποτέ να σταθεί με κάποια αξιοπρέπεια δίπλα στα άλλα παιχνίδια που είδαμε αυτή την χρονιά. Αλλά ούτε και σε εκείνα που

**ΥΠΕΡ**

Κακά γραφικά, αρκετά bugs και ρηχή εξομοίωση.

**ΚΑΤΑ**

Εμ... η μουσικουλά δεν είναι άσχημη.



Εμ, αφού παίζετε Back Street Boys, πώς περιμένετε να μαζέψετε κόσμο;

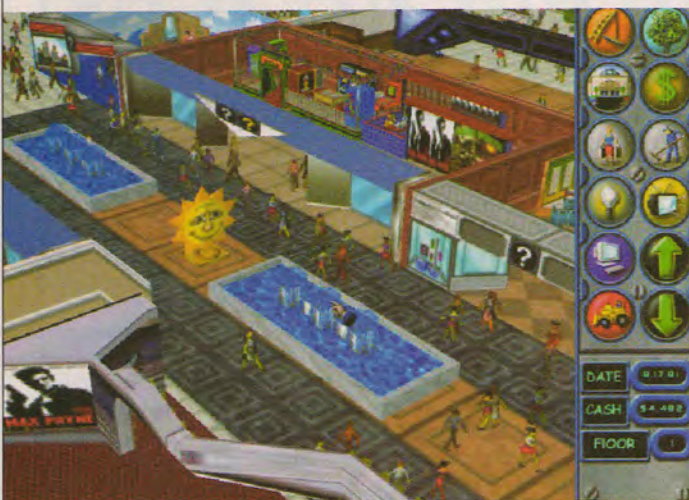
αν σκεφτείτε ότι στις απαιτήσεις του παιχνιδιού από το σύστημα συγκαταλέγεται και μια κάρτα γραφικών των 16 MB.

Το ίδιο το παιχνίδι είναι τόσο απλό που ακόμα κι ένα παιδί μπορεί να το μάθει... αυτό είναι και καλό και κακό. Μέσα σε δέκα λεπτά, όχι μόνο θα έχετε μάθει τα πάντα, αλλά θα έχετε χτίσει και το πρώτο σας πλήρως λειτουργήσιμο κατάστημα, μια διαδικασία που, παρά την απογοήτευση των γραφικών, μπορεί να γίνει διασκεδαστική κατά καιρούς.

Αφού ασχοληθείτε όμως λίγο με το παιχνίδι, θα συνειδητοποιήσετε ότι δεν υπάρχουν και πολλά πράγματα που μπορείτε να κάνετε. Στην ουσία απλά ορίζετε τα ενοίκια, το ποσοστό που παίρνετε από τις μηνιαίες πωλήσεις των μαγαζιών και κάθεστε αναπαυτικά περιμένοντας το ταμείο σας να γεμίσει. Μπορεί να υπάρχουν διαφορές στα καταστήματα, αλλά όχι αρκετές για να κάνουν διαφορά... αφήστε που στον τομέα πληροφοριών κι ερευνών τα πράγματα δεν είναι καλύτερα. Ενώ μπορείτε να κάνετε μεμονωμένα κλικ σε πελάτες για να δείτε

που πηγαίνουν, δεν υπάρχει η ικανότητα για έρευνες αγοράς, ούτε πίνακες, γραφήματα και άλλα βοηθητικά μέσα. Απλά όσο πιο πολλά καταστήματα χτίζετε, τόσο περισσότερους κόσμος έρχεται και τόσο περισσότερα χρήματα καταλήγουν στην τσέπη σας. Το αποτέλεσμα είναι ένας οικονομικός sim που είναι πολύ ρηχός και με περιορισμένες επιλογές.

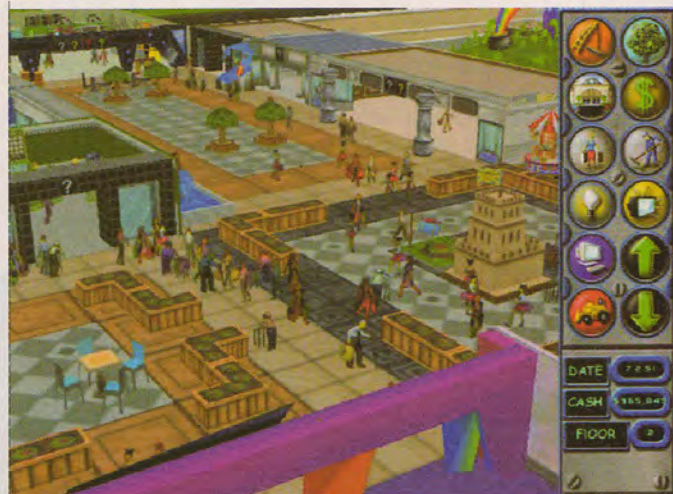
Τα διάφορα bugs που θα συναντήσετε και τα φτωχά ηχητικά εφφέ δεν διορθώνουν την κατάσταση. Η μουσική παρόλα αυτά είναι μια ευχάριστη έκπληξη και θυμίζει με έναν αστείο τρόπο τις γλυκανάλατες μελωδίες που ακούτε σε εμπορικά κέντρα και ασανσέρ... μόνο που αυτή είναι πολύ ευχάριστη και σίγουρα θα σας κάνει να χαμογελάσετε. Η μουσική όμως δεν αρκεί να ξεθάψει το Mall Tycoon από τον λάκκο που έχει πέσει. Εκτός και αν καταφέρει κάποιος να βγάλει από πάνω του τους τόνους των bugs και των απαρχαιωμένων γραφικών... ή εκτός και αν είστε κάτω από 10 ετών ή αν δεν ασχολείστε με τους υπολογιστές. Οι σοβαροί gamers ας μείνουν μακριά...



Άντε λοιπόν! Ψωνίστε, τι περιμένετε!

και στρατηγικής. Το Car Tycoon, το Fast Food Tycoon, το Monopoly Tycoon... ακόμα και οι εταιρείες κολοσσοί έκαναν και τις δικές τους προσεγγίσεις στο θέμα, όπως ήταν η Microsoft με το Zoo Tycoon. Δυστυχώς όμως κανένα από αυτά τα παιχνίδια δεν κατάφερε να πλησιάσει το ποιοτικό ή ψυχαγωγικό επίπεδο του RollerCoaster Tycoon... τα περισσότερα κατέληξαν στην κατηγορία των 'μέτριων παιχνιδιών που μπορείτε να αγνοήσετε' και κάποια στην κατηγορία των 'άσχημων παιχνιδιών που καλύτερα να μην γνωρίζετε ποτέ'. Όπως μας κάνει να πιστεύουμε το Mall Tycoon, θα πρέπει να δημιουργηθεί μια νέα κατηγορία κλώνων

είδαμε πέρσι... και πρόπερσι... και την προηγούμενη χρονιά... Πραγματικά, με μια ματιά στα χοντροκομμένα και θολά γραφικά του Mall Tycoon, θα ταξιδέψετε νοερά στις αρχές της δεκαετίας του ενενήντα, τότε που όλα τα παιχνίδια είχαν μια τέτοια εμφάνιση. Μπορεί να είναι ένα ευχάριστο ταξίδι για τους ρομαντικούς, αλλά εν έτει 2002 δεν επιτρέπεται να βλέπουμε τέτοια πράγματα στις οθόνες των PC μας... ακόμα και αν πρόκειται για παιχνίδι Tycoon (τα οποία ομολογουμένως δεν βασίζονται στα γραφικά τους για να προσελκύσουν τον κόσμο κοντά τους). Μπορεί να δείτε μερικά όμορφα και καλοσχεδιασμένα animations όταν μπαίνετε σε ένα μαγαζί... οι πελάτες κάνουν βόλτες, αγοράζουν, χαζεύουν και γενικότερα κάνουν διάφορα αξιολάτρευτα και χαριτωμένα πράγματα. Με μια δεύτερη ματιά όμως (κι ένα καλύτερο ζουμ) θα δείτε ότι οι πελάτες είναι και αυτοί χοντροκομμένοι, τετραγωνισμένοι και θολοί. Άσχημα τα πράγματα στον τομέα των γραφικών κι αυτό προκαλεί έκπληξη... ιδιαίτερα



Έχετε δίκιο- δεν θυμίζει παιχνίδι του 2002.

**ΕΙΔΟΣ** Strategy

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Take-Two Interactive

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium 300 MHz, 64 MB RAM

**Multiplayer** Δεν διαθέτει

**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 5/10



ΥΠΕΡ

Η ατμόσφαιρα είναι ευχάριστη και οι προθέσεις ήταν καλές...

ΚΑΤΑ

...αλλά η κάμερα και οι αθάνατοι φρουροί απογοητεύουν.

# Shadow of Zorro

## Οι Αθάνατοι φρουροί επιτίθενται!

**Α**υτόν τον μήνα έχουμε για εσάς, τους αγαπητούς αναγνώστες και φίλους, έναν πολύ ενδιαφέροντα γρίφο. Ας υποθέσουμε λοιπόν ότι έχουμε ένα τεράστιο καζάνι, στο οποίο ρίχνουμε τις φοβερές κινήσεις από το Heavy Metal FAKK, τα γραφικά από το Quake 3, την περιπέτεια του Gothic, τα στοιχεία stealth από το Thief 2 μαζί με ένα επικό σενάριο. Σίγουρα (κι επειδή το review είναι εξάλλου για το Zorro), θα είστε έτοιμοι να υποθέσετε ότι το αποτέλεσμα των παραπάνω συνδυασμών θα ήταν το Zorro. Λάθος, κυρίες και κύριοι! Δυστυχώς, η παραπάνω περιγραφή δεν είναι εκείνη του Zorro, αλλά του παιχνιδιού που θα ήθελε να είναι.

Το Zorro είναι έναν καινούριο action adventure τρίτου προσώπου που κυκλοφόρησε πρόσφατα από την DreamCatcher. Είναι κατά βάση ένα αρκετά φιλόδοξο παιχνίδι και όταν αρχίσαμε να παίζουμε, πιστεύαμε ότι ήταν πραγματικά συμπαθητικό και αξίο. Αυτή όμως ήταν μόνο η αρ-

χική εντύπωση, όπως όταν βλέπεις από μακριά μια κοπέλα και πιστεύεις ότι είναι όμορφη και που όταν φτάσεις στα 5 μέτρα αποφασίζεις πως έχει έρθει πια ο καιρός να πάρεις καινούρια γιαλιά. Με μια πρόταση, το Zorro είναι ένας τίτλος με μια πολύ καλή μηχανή, αρκετά μεγάλες φιλοδοξίες και απαισία εκτέλεση.

Πρώτα από όλα, έχουμε το σύστημα χειρισμού, το οποίο για να μην πολυλογούμε είναι φριχτό και πρέπει να πεθάνει. Η κίνηση του joystick είναι απόλυτη και αυτό σημαίνει ότι ο Zorro κινείται προς την κατεύθυνση που σπρώχνετε τον μοχλό. Το πρόβλημα είναι ότι τα περισσότερα μοντέλα χειριστηρίων δεν υποστηρίζονται, έτσι παρόλο που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα προκαθορισμένο, τα κουμπιά θα είναι λάθος και η μάχη θα γίνεται αδύνατη. 'Κανένα πρόβλημα', θα πείτε... 'παίζουμε και με το πληκτρολόγιο...' Λάθος: η κίνηση από το πληκτρολόγιο είναι σχετική με την κατεύθυνση που βλέπει ο Zorro και θα πρέπει να τον περιστρέψετε για να αλλά-

ζει πορεία. Χάλια λοιπόν και η κίνηση. Τέλος πάντων... αφού περάσαμε 4 ώρες βουτηγμένοι μέσα σε αρχεία config, μπορέσαμε να αλλάξουμε τους ορισμούς ώστε να χρησιμοποιούμε το χειριστήριο για την κίνηση και το πληκτρολόγιο για τη μάχη.

Το πρώτο πράγμα που έπρεπε να κάνουμε ήταν να πλησιάσουμε αθόρυβα έναν φρουρό που κοιμόταν. Κατά λάθος όμως (του χειριστηρίου πάντα!) αντί να πατήσουμε το κουμπί για να τον αναισθητοποιήσουμε, πατήσαμε το κουμπί για να σφυρίξουμε! Φτου! Αρχισε λοιπόν η μάχη, με τις 4 κατευθύνσεις του σπαθιού να φαίνονται στην οθόνη. Πατήσαμε τα βελάνια και ο τρανός Zorro άρχισε να επιτίθεται με το σπαθάκι του. Ο εχθρός έπεσε κάτω, ο Zorro έκανε το κλασικό κολπάκι με το 'Z' κι εμείς χαμογελάσαμε ικανοποιημένοι. Προχωρήσαμε στην επόμενη οθόνη (όπου περίμενε ένας ακόμα φρουρός) αλλά όταν κοιτάξαμε από περιέργεια στην πρώτη οθόνη, ο προηγούμενος φρουρός είχε σηκωθεί και είχε σημάει τον συναγερμό... 'Από πού φορτώνουμε το σωσμένο παιχνίδι;'

Αρχίζοντας πάλι, το σχέδιο στο μυαλό μας ήταν ένα: 'Αυτή την φορά θα σκοτώσουμε τους φρουρούς!' Τζιφος όμως... όσο και να τους μαχαιρώνετε, κλωτσάτε, πυροβολείτε στο κεφάλι, οι φρουροί απλώς βγαίνουν εκτός μάχης για λίγο. Περίεργο, αλλά σκεφτήκαμε, 'Καλά, εδώ τελειώσαμε το Thief 1 και το 2 χωρίς να σκοτώσουμε κανέναν... γιατί να κολλήσουμε εδώ;' Ακολουθώντας λοιπόν stealth τακτικές, έγινε φανερό ότι με αυτή την μέθοδο μας περίμενε μια ακόμα μεγαλύτερη και άδικη μάχη...

[από αριστερά προς δεξιά] 'Ναι Zorro... οι φρουροί είναι Αθάνατοι.'  
>>> Ο χώρος του παιχνιδιού είναι ατμοσφαιρικός και καλοσχεδιασμένος.

η μάχη με την κάμερα. Με κανέναν τρόπο δεν μπορέσαμε να ευθυγραμμίσουμε την κάμερα ώστε να βλέπουμε φρουρό και Zorro. Ή τουλάχιστον με κάποιον τρόπο που να παρουσίασε βαθμό δυσκολίας κάτω από 90 στα 100. Τα παρατήσαμε.

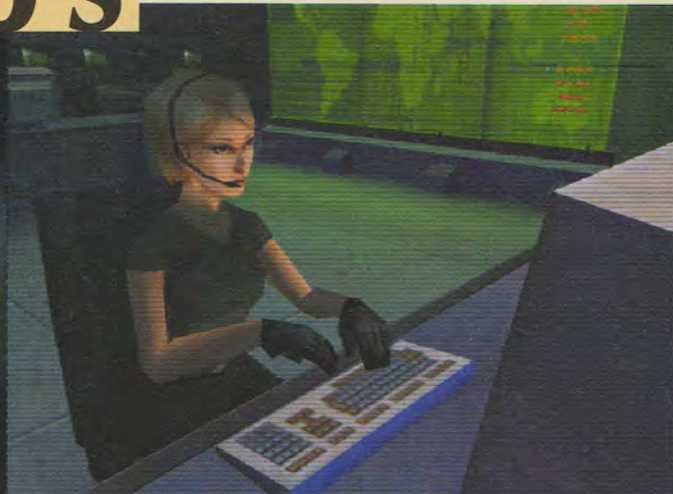
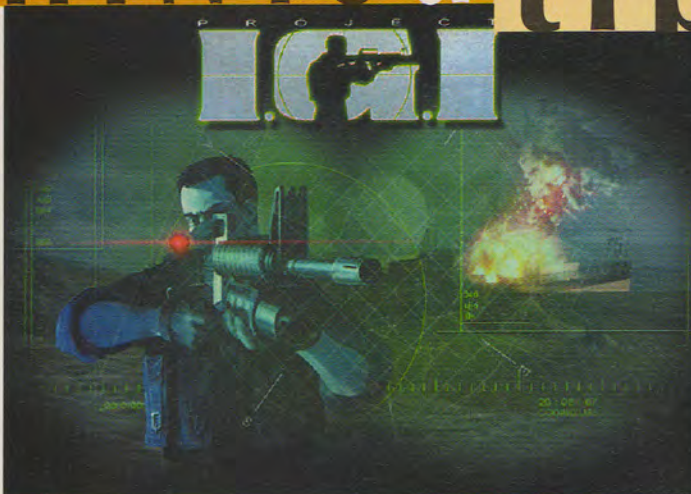
Ο Zorro λοιπόν δεν μπορεί να σκοτώσει, ο Zorro δεν μπορεί να πλησιάσει αθόρυβος και αθέατος... ο Zorro όμως μπορεί να τρέξει σαν λαγός. Κι έτσι έγινε: Τρέχαμε από δωμάτιο σε δωμάτιο, κάναμε τις μάχες γρήγορα-γρήγορα, μαζεύαμε τα απαραίτητα αντικείμενα και μετά τρέχαμε πάλι. Αν τελειώσαμε το παιχνίδι με αυτόν τον τρόπο; Ναι. Αν το ευχαριστήκαμε; Όχι! Ούτε οι γρίφοι (για να αναφερθούμε στα στοιχεία adventure) ήταν υπερβολικά πρωτότυποι.

Το πιο εκνευριστικό όμως είναι ότι το παιχνίδι θα μπορούσε πραγματικά να είχε γίνει ένας πολύ δυνατός τίτλος. Τα γραφικά είναι αληθινά πολύ όμορφα και ο ήχος ικανοποιητικός. Το σύστημα μάχης μπορεί να είναι απλό αλλά παραμένει λειτουργικό και πρακτικό, ενώ το σενάριο δεν είναι άσχημο. Στην εκτέλεση όμως και στον σχεδιασμό έχουν γίνει αρκετά φριχτά λάθη τα οποία απλά κάνουν το παιχνίδι να πέσει οδυνηρά στην κατηγορία των 'μη διασκεδαστικών' τίτλων. Κρίμα....



Ο Zorro ποζάρει για εμάς μπροστά από το πλοιοσπίλημα για ένα screenshot-επιστολόχαρτο.

- ΕΙΔΟΣ** Action/ Adventure
- ΕΚΔΟΤΗΣ** DreamCatcher
- ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium II 300, 64 MB RAM
- Multiplayer** Δεν διαθέτει
- ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 6.5/10



## Project IGI

Μπείτε μέσα τρέχοντας και μετά βγείτε έξω πυροβολώντας! Αυτό είναι το μυστικό για να διεισδύσετε την μετά Σοβιετική Ένωση σε μια εποχή διαφθοράς και εκβιασμών. Το Project IGI απαιτεί στρατηγικές ικανότητες καθώς και ταχύτητα στην εναλλαγή των διαθέσιμων όπλων, αλλά εάν κάνετε μια λάθος κίνηση τότε τα πράγματα γίνονται δύσκολα. Ορίστε λοιπόν ο απαραίτητος οδηγός για να αποφύγετε με επιτυχία την απειλή της πυρηνικής καταστροφής.

### 1η ΑΠΟΣΤΟΛΗ - ΣΤΑΘΜΟΣ ΤΡΕΝΩΝ

Κλέψτε το φορτηγό κοντά στην κεντρική είσοδο.

#### Κτίριο Ασφάλειας

Αφού ενημερωθείτε από την Anya, πηδάτε πάνω στο κινούμενο τρένο και φτάνετε μπροστά από το κτίριο της Ασφάλειας (σημείο 1). Κατευθυνθείτε δυτικά (παραμένοντας κοντά στο κτίριο) και σκαρφαλώστε την σκάλα για να φτάσετε στην ταράτσα. Συρθείτε κατά μήκος του αριστερού δοκαριού για να φτάσετε σε μια ακόμα σκάλα και χρησιμοποιήστε την για να μπειτε στο κτίριο της Ασφάλειας. Πάρτε το Uzι και τα πυρομαχικά από τα κουτιά, ανοίξτε την πόρτα και μετά σκύψτε γρήγορα τραβώντας ένα όπλο (το Glock είναι ό,τι πρέπει). Από την είσοδο πυροβολήστε τον φρουρό δίπλα από το μηχάνημα και στην συνέχεια περιμένετε να εμφανιστεί ένας ακόμα φρουρός από τα αριστερά του δωματίου. Πάρτε το AK47 από τα αριστερά

και ανοίξτε την πόρτα του δωματίου με τους υπολογιστές (μη πατήσετε το κόκκινο κουμπί γιατί είναι συναγερμός!). Ανοίξτε την επόμενη πόρτα στον διάδρομο, ενεργοποιήστε τους δύο υπολογιστές για να κλείσετε τις κάμερες για δύο λεπτά και μετά βγείτε έξω.

#### Πύργος Νερού

Τρέξτε προς τον πύργο (σημείο 2) στα ανατολικά και σκαρφαλώστε την σκάλα πίσω του. Σκύψτε και προχωρήστε στο πλάι προς τα δεξιά μέχρι να εντοπίσετε τον φρουρό. Εξουδετερώστε τον γρήγορα και πάρτε το Dragunov (καρμπίνα ελεύθερης σκόπευσης) που αφήνει πίσω του. Εξοπλιστείτε με το Dragunov και σκοπεύστε τον φρουρό στο φυλάκιο (σημείο 3). Στην συνέχεια γυρίστε την προσοχή σας προς τα δυτικά και πυροβολήστε τον φρουρό στην καλύβα (σημείο 4). Από τον πύργο, αναχαιτίστε τις κάμερες με τους κωδικούς CM1, CM3, CM4 και CM5 στον χάρτη,



αλλά περιμένετε μέχρι να απομακρυνθεί η φρουρά από τις κάμερες για να μην ακούσουν τον θόρυβο των πυροβολισμών σας.

#### Φυλάκιο

Παρατηρήστε το κωδικό που εκτείνεται από τον πύργο μέχρι το φυλάκιο (σημείο 3) και χρησιμοποιήστε το για να περάσετε στο φυλάκιο και να πάρετε άλλο ένα AK47 που βρίσκεται εκεί. Γυρίστε προς την ανατολή και καταστρέψτε την κάμερα με τον κωδικό CM2 στον χάρτη. Στην συνέχεια πάρτε το AK47 μέσα από την καλύβα και τρία Hand Grenades από την μικρή αποθήκη πυρομαχικών (σημείο 5). Τώρα χρησιμοποιήστε τα κιβώτια στα ανατολικά για να φτάσετε στην αποθήκη όπου πυροβολήσατε την κάμερα CM2. Στο μονοπάτι υπάρχουν μερικά κουτιά (σημείο 6) που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να σκαρφαλώσετε στην ταράτσα. Από αυτό το σημείο καθάριστε όλους τους φρουρούς που ελέγχουν την αυλή από κά-

τω, χρησιμοποιώντας το Dragunov για να στοχεύετε καλύτερα. Πριν κλέψετε το φορτηγό, μπειτε στο αρχηγείο (σημείο 7) και πάρτε τα πυρομαχικά από το δεύτερο δωμάτιο. Προσέξτε τους φρουρούς στο τρίτο δωμάτιο πριν ξαναβγείτε στην αυλή. Τώρα τρέξτε προς την μεγάλη αποθήκη (σημείο 8) και μπειτε μέσα για να βρείτε ένα Miniμι και πυρομαχικά πίσω από το τελευταίο κιβώτιο.

#### Το φορτηγό

Απλά τρέξτε στο garage (σημείο M01) και σταθείτε μπροστά από το φορτηγό για να ολοκληρώσετε την αποστολή. Αν ενεργοποιήσατε τον συναγερμό έστω και μία φορά θα πρέπει πρώτα να ασφαλίσετε την περιοχή.

### 2η ΑΠΟΣΤΟΛΗ - ΒΑΣΗ SAM

Εντοπίστε τις γεμιστήρες C4 στην αποθήκη και πάρτε τις. Κατευθυνθείτε τώρα προς τους λάφους. Εάν βγείτε από το φορ-



τηγού θα είστε επιρρεπείς στις επιθέσεις, γι' αυτό τρέξτε κατευθείαν πίσω από τα κιβώτια μπροστά από το φορητό. Ο φρουρός στο φυλάκιο προς τον βορρά (σημείο 1) θα προσπαθήσει να σας χτυπήσει και να ενεργοποιήσει τον συναγερμό για να ειδοποιηθούν οι φύλακες της περιοχής. Μια ασφαλής τακτική είναι να τρέξετε βόρεια πάνω στην πλαγιά και να περιμένετε τον φρουρό κοντά στο φυλάκιο ώστε να τον σκοτώσετε γρήγορα. Κοιτώντας προς την σκάλα του φυλακίου τρέξτε γρήγορα προς τα πίσω, κοιτάτε ψηλά και σκοτώστε τον φρουρό μόλις έχετε καλή οπτική επαφή. Τώρα σκαρφαλώστε στο φυλάκιο και ξεφορτωθείτε τους φρουρούς στα νοτιοδυτικά χρησιμοποιώντας το MP5 για μεγαλύτερη ακρίβεια. Συνεχίστε δυτικά προς το επόμενο φυλάκιο, όπου μπορείτε να πυροβολήσετε τον φρουρό από πίσω, χρησιμοποιώντας τα δέντρα για κάλυψη. Απαλλαχθείτε από τους φρουρούς αυτού του τμήματος, ειδικά εκείνους που βρίσκονται στους πυργίσκους με τα πολυβόλα. Στον δεύτερο πυργίσκο (σημείο 2) θα βρείτε ένα Minimi. Τώρα μπειτε στην μικρή αποθήκη (σημείο MO1) για να πάρετε το C4. Στο

πίσω μέρος της αποθήκης υπάρχουν νάρκες και χειροβομβίδες για να νικήσετε ευκολότερα τους φρουρούς που πιθανόν να σας περιμένουν στην έξοδο. Τοποθετήστε μία μπαταρία σε κάθε μία από τις βάσεις εκτόξευσης των Sam. Αφού καθαρίσετε τους φρουρούς στο δυτικό τμήμα, θα έχετε εύκολη πρόσβαση προς τα Sam στα σημεία MO2 και MO2a. Απλά περπατήστε προς το πίσω μέρος κάθε σημείου και θα εμφανιστεί το εικονίδιο για να τοποθετήσετε τα C4. Για να φτάσετε στο SAM στο σημείο MO2b, κατευθυνθείτε προς το φυλάκιο στο σημείο 1 και μετά ταξιδέψτε ανατολικά κατά μήκος των λόφων. Παρατηρήστε από το δέντρο τον φρουρό στο φυλάκιο (σημείο 3) και όταν γυρίσει προς τα νότια (κοιτώντας προς το στρατόπεδο κάτω), τρέξτε και σκαρφαλώστε την σκάλα σχεδόν μέχρι πάνω. Μόλις έχετε οπτική επαφή με τον φρουρό, περιμένετε μέχρι να ξαναγυρίσει προς τον νότο και πυροβολήστε τον γρήγορα στο πίσω μέρος του κεφαλιού του. Τώρα σκοτώστε τους φρουρούς κάτω και προχωρήστε προς τον στρατιωτικό καταυλισμό (σημείο 4).

Πίσω από το κιβώτιο σας περιμένουν μερικά πυρομαχικά αλλά

να προσέχετε τον φρουρό που στέκεται μπροστά του. Νοτιότερα υπάρχει ένα τζιπ που κλείνει τον δρόμο προς έναν ακόμα πυργίσκο με πολυβόλα. Χρησιμοποιήστε το κιβώτιο κοντά στον καταυλισμό για να φτάσετε στην ταράτσα απ' όπου μπορείτε να στοχεύσετε καλύτερα τους φρουρούς. Χρησιμοποιήστε το τζιπ για να πυροβολήσετε κρυφά τον φρουρό στον πυργίσκο (σημείο 5) και μετά πάρτε το Minimi που αφήνει πίσω του. Συνεχίστε ανατολικά και τοποθετήστε το τελευταίο C4 στο τρίτο SAM (σημείο MO2b).

Κατευθυνθείτε προς το σημείο απόσπασης. Τα SAM εκρήγνυνται! Αφού καθαρίσετε τις περιοχές και των δύο καταυλισμών χρησιμοποιώντας τους πυργίσκους, θα είναι σχετικά εύκολο να τρέξετε βόρεια προς το ελικοδρόμιο. Όταν φτάσετε στο σημείο που σημειώνεται με 'X' θα έχετε ολοκληρώσει την αποστολή σας.

### 3η ΑΠΟΣΤΟΛΗ - ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΗ ΒΑΣΗ

#### 1ος Στόχος - Εντοπίστε και ελευθερώστε τον Josef Priboi από το κτίριο ασφάλειας

Στην πραγματικότητα αυτή η αποστολή ξεκινάει στην περιοχή του δεύτερου στόχου σας. Στα βόρεια υπάρχει ένα ραντάρ (σημείο 1). Προσπαθήστε να το πλησιάσετε αργά και χωρίς να τραβήξετε την προσοχή κανενός. Περιμένετε να βρεθεί η κατάλληλη ευκαιρία για να σκοτώσετε τον φρουρό, μπειτε στον θόλο και απαλλαχθείτε από τον φρουρό στον πάνω όροφο. Επιστρέψτε έξω και σταθείτε στον βράχο για να δείτε την βάση από πάνω. Τώρα κατεβείτε αργά στην περίμετρο της βάσης και περπατήστε παράλληλα με τον τοίχο μέχρι να φτάσετε στην είσοδο της βάσης στο σημείο 2.

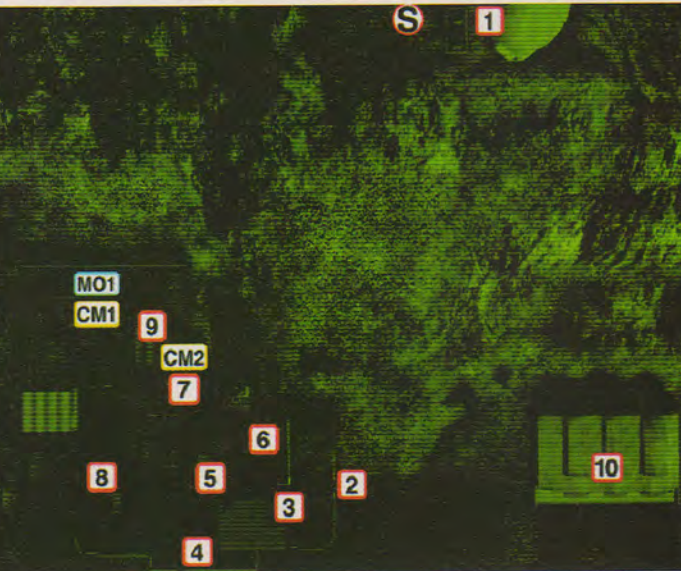
Πυροβολήστε τον φρουρό έξω από την είσοδο όταν κοιτάζει μακριά σας και μετά σκοτώστε τους

φρουρούς γύρω από το φορητό και μέσα στην καλύβα (σημείο 3). Μην παραμείνετε έξω γιατί ο ελεύθερος σκοπευτής στον πύργο (σημείο 4) θα φανεί τυχερός. Εάν σκύψετε μπροστά από την καλύβα κι χρησιμοποιήσετε εναλλασόμενη μεριά με το MP5, μπορείτε να καθαρίσετε τον ελεύθερο σκοπευτή του πύργου. Τώρα μπειτε στην καλύβα και ενεργοποιήστε το πληκτρολόγιο (όχι το κόκκινο κουμπί του συναγερμού). Η πόλη είναι τώρα ανοιχτή, αλλά παραμείνετε σκυμμένοι δίπλα από τον βόρειο τοίχο της καλύβας για να πυροβολήσετε τους φρουρούς στην δεξαμενή (σημείο 5). Τώρα κατευθυνθείτε προς το κτίριο των γραφείων (σημείο 6), παραμένοντας σκυμμένοι πίσω από το τοίχιο, και ψάξτε τον φρουρό που εμφανίζεται στο παράθυρο. Μπειτε στο κτίριο, περάστε από το καθιστικό και μετά στοχεύστε γρήγορα τους φρουρούς που περιπολούν έξω (και φαίνονται μέσα από το παράθυρο). Συνεχίστε κοντά στους τοίχους ώστε να μην μπορέσει να σας στοχεύσει ο ελεύθερος σκοπευτής από το φυλάκιο και πυροβολήστε τον όταν βρεθεί η κατάλληλη ευκαιρία.

Χρησιμοποιήστε την τελευταία πόρτα των γραφείων για να βγείτε πάλι έξω και ανεβείτε την σκάλα για να φτάσετε στο φυλάκιο. Πριν χρησιμοποιήσετε την μέσα σκάλα, πυροβολήστε όλους τους φρουρούς που μπορείτε να δείτε κάτω, ειδικά εκείνους στο μπαλκόνι του αρχηγείου (σημείο 8). Πυροβολήστε την κάμερα (CM1) και σημειώστε πως αυτό είναι το κτίριο της ασφάλειας (σημείο MO1) όπου φυλάσσεται ο Priboi. Όταν βγείτε έξω, γυρίστε και εξουδετερώστε την κάμερα κάτω από το φυλάκιο (CM2).

#### Κτίριο Ασφάλειας

Τρέξτε πέρα από την γεννήτρια (σημείο 9) για να φτάσετε πίσω από το κτίριο της ασφάλειας





ας όπου θα βρείτε μια σκάλα για να ανέβετε στην ταράτσα. Εάν θέλετε μπορείτε να εξερευνήσετε λίγο ακόμα πριν σώσετε τον Priboi πηδώντας πάνω στις χαμηλότερες ταράτσες στα δεξιά για να φτάσετε κάτω. Εάν το κάνετε, θα ενεργοποιηθεί ο συναγερμός και το κτίριο της ασφάλειας θα γεμίσει φρουρούς, αλλά με λίγες στρατηγικές κινήσεις θα μπορέσετε να πάρετε ακόμα περισσότερα όπλα όπως ένα Spas 12. Τώρα μπείτε στο κτίριο και απενεργοποιήστε τον συναγερμό πατώντας το κόκκινο κουμπί στον τοίχο. Εάν νιώθετε πραγματικά θαρραλέοι, μπορείτε να προχωρήσετε κατά μήκος της νοτιοδυτικής περιμέτρου και να σκαρφαλώσετε στον πύργο για να πάρετε ένα Dragunov και να σκοτώσετε τους φρουρούς που πιθανόν να περιπολούν την περιοχή της βάσης (αυτό θα διευκολύνει σημαντικά στην αποστολή σας).

Το αρχηγείο περιέχει μερικά χρήσιμα αντικείμενα, όπως δύο ακόμα Dragunov (εάν σκοτώσατε τους φρουρούς στο μηαλκόνι) και ένα κουτί πρώτων βοηθειών πάνω στο τραπέζι. Απλά χρησιμοποιήστε τον ανελκυστήρα στο ισόγειο (μοιάζει με κουμπί συναγερμού) για να φτάσετε στον πάνω όροφο. Τώρα επιστρέψτε στην ταράτσα του κτιρίου ασφαλείας και χρησιμοποιήστε την σκάλα στο τέρμα για να μπείτε στο πίσω μέρος του κτιρίου. Μπείτε από την πόρτα απέναντι για να φτάσετε στο κελί του Priboi. Εάν πριν ακολουθήσατε την εναλλακτική διαδρομή, μπείτε στο ήσυχο κτίριο της ασφαλείας και περάστε από την δεξιά πόρτα για να φτάσετε στο κελί. Σκοτώστε στα γρήγορα τον φρουρό και μπείτε στα κελιά για να συνειδητοποιήσετε πως ο Priboi έχει μεταφερθεί! Η Anya θα σας ενημερώσει για τις αλλαγές στην αποστολή και τώρα θα πρέπει να φύγετε από την αεροπορική βάση και να κατευθυνθείτε

ανατολικά προς το υπόστεγο των αεροπλάνων (σημείο 10).

### Νέος Στόχος 1

Εντοπίστε την νέα θέση του Josef Priboi ελέγχοντας τα ημερολόγια πτήσεων στον πύργο ελέγχου. Η τακτική της επίθεσης στον πύργο ελέγχου εξαρτάται από το εάν αποκτήσατε κάνα δυο Dragunov στην προηγούμενη αποστολή. Εάν είναι έτσι, σταθείτε απλά μπροστά από το υπόστεγο (σημείο 1), εστιάστε στις κάμερες (CM1 και CM2), πυροβολήστε τις και μετά σκοτώστε τον φρουρό στο φυλάκιο (σημείο 2). Η εναλλακτική λύση είναι να ακολουθήσετε την νοτιοανατολική περίμετρο σκοτώνοντας τους φρουρούς που περιπολούν γύρω από την καλύβα (σημείο 3) και στην συνέχεια να ξεφορτωθείτε τον φρουρό του φυλακίου οπισθοχωρώντας λίγο. Θα σημάνει ο συναγερμός, οπότε περιμένετε κοντά στην είσοδο για να σκοτώσετε τους φρουρούς που επιτίθενται και να εξουδετερώσετε τις κάμερες (η CM2 βρίσκεται κάτω από το φυλάκιο).

### Ημερολόγια Πτήσεων

Χρησιμοποιήστε το πληκτρολόγιο στην καλύβα για να ανοίξετε την πύλη που θα σας οδηγήσει στο κτίριο των γραφείων (σημείο 4). Εάν υπάρχουν πολλοί φρουροί έξω, χρησιμοποιήστε το φυλάκιο για να έχετε μεγαλύτερες πιθανότητες επιτυχίας. Μπείτε στον πύργο ελέγχου (σημείο MO1) και χρησιμοποιήστε τον ανελκυστήρα (σκύψτε βλέποντας προς την πόρτα και ετοιμαστείτε να πυροβολήσετε τους φρουρούς που θα εμφανιστούν) για να φτάσετε στον πάνω όροφο. Σκαρφαλώστε τις σκάλες και αποκτήστε πρόσβαση στον υπολογιστή με την μπλε οθόνη για να διαβάσετε τα ημερολόγια των πτήσεων.

### 2ος Στόχος - Αποδράστε κλέβοντας ένα από τα μαχητικά τζετ

Αφού μεταφέρετε με επιτυχία

τις συντεταγμένες της πτήσης στην Anya, το υπόστεγο (σημείο 1) είναι η επόμενη στάση σας γι' αυτή την αποστολή. Απλά επιστρέψτε στο υπόστεγο και τρέξτε πάνω στο μαχητικό τζετ στα δεξιά για να ολοκληρώσετε την αποστολή.

### 4η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

#### 1ος Στόχος

Ασφαλίστε το χωριό και σκαρφαλώστε στον πύργο έτοιμοι να βοηθήσετε τα φιλικά στρατεύματα. Θα πρέπει να καθαρίσετε πολύ γρήγορα αυτή την περιοχή γιατί οι σύμμαχοι που υποστηρίζετε δεν θα επιβιώσουν εάν τους αφήσετε να προχωρήσουν μόνοι τους.

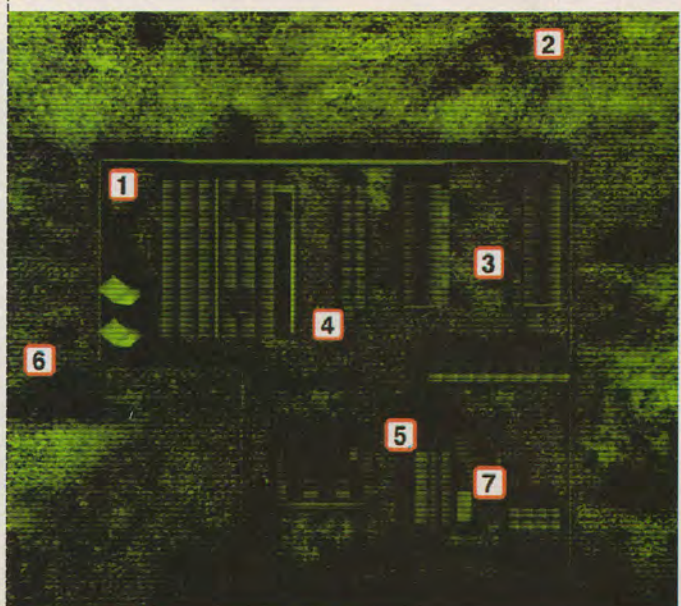
#### Ψάξτε και Καταστρέψτε

Ο πρώτος σας στόχος είναι να καθαρίσετε την αρχική έφοδο των εχθρικών στρατευμάτων. Παρόλο που είστε εξοπλισμένοι με ένα Dragunov, καλό θα ήταν να το αφήσετε για το δεύτερο μέρος της αποστολής. Ξεκινήστε χρησιμοποιώντας τα κιάλια γύρω από το φορητό (σημείο 1) για να εντοπίσετε τους εχθρικούς φρουρούς που περιπολούν την περιο-

χή. Σκύψτε και συρθείτε μπροστά πυροβολώντας με το MP5 για να έχετε καλύτερο σημάδι. Όταν πέσει κάποιος, οι άλλοι ειδοποιούνται, γι' αυτό να τρέχετε γρήγορα και να περιμένετε πίσω από τον τοίχο στο σημείο 2 ώστε να τους σκοτώνετε έναν έναν καθώς έρχονται. Επιστρέψτε στο φορητό και χρησιμοποιήστε το δέντρο στο σημείο 3 για να κρυφτείτε και να σκοτώσετε κι άλλους εχθρούς. Στην συνέχεια εντοπίστε τον ελεύθερο σκοπευτή στο τελευταίο σπίτι (σημείο 4). Όταν η περιοχή είναι ασφαλής, μπείτε στο σπίτι που ήταν ο σκοπευτής για να πάρετε ένα Minimi. Εάν δείτε το ελικόπτερο να περνάει από πάνω (και δείτε το μήνυμα πως προσγειώθηκε), μπορεί να είναι πολύ αργά για να φτάσετε στην επόμενη θέση σας.

#### 2ος Στόχος

Προστατέψτε τους σύμμαχους μέχρι να ελευθερωθεί ο Josef. Χρησιμοποιήστε τον πύργο. Οι σύμμαχοι θα κάνουν έφοδο στην βάση και θα προσγειωθούν στην βορειοδυτική γωνία (σημείο 1). Πάρτε θέση από τον πύργο (σημείο 2) και κοιτάξτε με τα κιάλια







για να εντοπίσετε τους εχθρούς με τα κόκκινα και τους σύμμαχους με τα πράσινα. Θα πρέπει να αλλάξετε τα κάλια με το Dragunov για να σκοτώσετε τους εχθρούς πριν εξολοθρευθούν τους σύμμαχους. Καθώς τα συμμαχικά στρατεύματα παραμένουν στις θέσεις τους (σημεία 3 και 4), εστιάστε στο οχυρό με τα πολυβόλα (σημείο 5) και επικεντρώστε την προσοχή σας στο να σκοτώσετε τον φρουρό που τα χειρίζεται. Κρατήστε την προσοχή σας στο οχυρό γιατί πολλοί φρουροί θα προσπαθήσουν να κερδίσουν τον έλεγχό του. Όταν όλα ησυχάσουν, κατεβείτε από τον πύργο και μετά τρέξτε στην δυτική πλαγιά (σημείο 6) χρησιμοποιώντας το Dragunov για να σκοτώσετε τους φρουρούς που έχουν απομείνει στο επάνω κτίριο (σημείο 7). Όταν όλα είναι πια ασφαλή, οι σύμμαχοι επιστρέφουν στο ελικόπτερο αφού ελευθερώσουν τον Josef και έτσι ολοκληρώνεται η αποστολή.

## 5η ΑΠΟΣΤΟΛΗ - ΒΑΣΗ ΡΑΝΤΑΡ

### 1ος Στόχος - Διεισδύοντας στην Βάση

Αυτή η βάση φυλάγεται καλά,

αλλά μπορείτε να μπειτε μέσα με επιτυχία εάν προχωρήσετε σκυμμένοι προς την βορειοανατολική γωνία (σημείο 1). Ενώ είστε σκυμμένοι, πηγαίνετε στην ανατολική γωνία και θα δείτε έναν φρουρό πίσω από την γωνία (σημείο 2). Κοιτάξτε μέσα στην βάση και περιμένετε μέχρι η περίπολος να περάσει. Τώρα μπορείτε να αιφνιδιάσετε με το μαχαίρι σας τον φρουρό. Συνεχίστε σκυμμένοι προς την καλύβα (σημείο 3) και μπειτε στον υπολογιστή για να απενεργοποιήσετε τις κάμερες για δύο λεπτά. Μπειτε στο αρχηγείο (σημείο 4) και χρησιμοποιήστε τον ανελκυστήρα που θα κατέβει πρώτα στο υπόγειο. Ετοιμαστείτε να πυροβολήσετε τους φρουρούς και μετά περάστε από την αριστερή πόρτα για να πάρετε περισσότερα πυρομαχικά και ένα Desert Eagle και μερικά ακόμα πυρομαχικά. Χρησιμοποιήστε πάλι τον ανελκυστήρα και θα σας μεταφέρει στον τελευταίο όροφο. Μπειτε αργά μέσα στο δωμάτιο προσέχοντας τους φρουρούς που θα έρθουν από τα μπαλκόνια. Όταν είστε ασφαλής, πηγαίνετε στο βόρειο μπαλκόνι και πυροβολήστε την κάμερα (CM2). Σκύψτε στην γω-

νία του μπαλκονιού και πυροβολήστε τον φρουρό πίσω από την κλειδωμένη πύλη, ώστε να την ανοίξει. Βεβαιωθείτε να τον πυροβολήσετε πριν προλάβει να σας βάλει στον στόχο.

Επιστρέψτε έξω και κλείστε πάλι τις κάμερες πριν μπειτε από την πύλη που μόλις άνοιξε. Πυροβολήστε την κάμερα (CM1) στην γωνία του τοίχου δίπλα από την γεννήτρια (σημείο 5) και κατευθυνθείτε αργά προς το φυλάκιο (σημείο 6). Ξεφορτωθείτε τον φρουρό που βρίσκεται μέσα και μετά χρησιμοποιήστε το πλεονέκτημα του ύψους για να σκοτώσετε τους φρουρούς που περιπολούν και την κάμερα (CM3).

Κατεβείτε και προχωρήστε προς τα δυτικά, χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο για να ανοίξετε τις κλειδωμένες πύλες.

Πριν ολοκληρώσετε τον πρώτο σας στόχο, μπειτε στην μικρή αποθήκη (σημείο 7) για να μαζέψετε μερικές νάρκες, χειροβομβίδες και ένα Minimi. Τώρα μπειτε στα γραφεία (σημείο 8) και πυροβολήστε στα γρήγορα τους φρουρούς που είναι στον διάδρομο.

Στα δύο επόμενα δωμάτια σας περιμένουν ακόμα περισσότεροι φρουροί, γι' αυτό χρησιμοποιήστε μία φωτοβολίδα για αντιπερισπασμό ή προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε μία χειροβομβίδα για να ασφαλίσετε την περιοχή. Μαζέψτε τα πυρομαχικά από τον υπολογιστή στα δεξιά και περάστε από την πόρτα στο τέρμα για να φτάσετε στο τελευταίο κτίριο (σημείο MO1). Καθαρίστε τον εναπομείναντα φρουρό και μετά πάρτε την κάρτα του ραντάρ από το γραφείο αριστερά της εισόδου.

### 2ος Στόχος - Εισάγετε τον ιό στο θερματικό του ραντάρ

Εάν αφήσατε ζωντανό κάποιον φρουρό νωρίτερα στην βάση, θα χρειαστεί να τον αντιμετωπίσετε τώρα, μιας και πρέπει να οπισθοχωρήσετε μέσα από τον καταλιισμό για να φτάσετε στο ραντάρ (σημείο MO2). Χρησιμοποιήστε τους βράχους (σημείο 9) μπροστά από τον θόλο για κάλυψη για να σκοτώσετε την περίπολο. Μπειτε στον θόλο του ραντάρ και χρησιμοποιήστε την σκάλα για να





καταφύγιο (σημείο 4), μετά κατεβείτε κάτω και μπείτε στο καταφύγιο για να βρείτε ένα ακόμα LAW 80 στο δυτικό τμήμα και μερικά πυρομαχικά στα δεξιά. Εάν σήμανε ο συναγερμός, ψάξτε γρήγορα για το κουμπί στο πίσω τοίχο κοντά στα κουπιά. Κατευθυνθείτε προς την πινακίδα πρώτων βοηθειών και πυροβολήστε την κάμερα (CM3). Μετά παραβιάστε την πόρτα και χρησιμοποιήστε τον υπολογιστή για να απενεργοποιήσετε τις κάμερες (πάρτε το κουτί πρώτων βοηθειών και την σύριγγα από το γραφείο). Στα κιβώτια δίπλα από τα φορητά θα βρείτε ένα C4 και ένα Dragunov που έπεσε από κάποιον νεκρό φρουρό.

**2ος Στόχος**

Κλείστε τις κάμερες ώστε να μπορέσετε να φτάσετε μέχρι το κτίριο την γεννήτριας (σημείο 5) χωρίς να γίνεται αντιληπτός από την κάμερα (CM4). Αν ενεργοποιήσετε τον συναγερμό, θα εμφανιστούν φρουροί από τον καταυλισμό (σημείο 6). Χρησιμοποιήστε την θόνη εστίασης του Dragunov για να τους σκοτώσετε από απόσταση και μετά απενεργοποιήστε τον συναγερμό έξω από το κτίριο της γεννήτριας. Μέσα στο κτίριο υπάρχει ένας πίνακας ελέγχου (σημείο MO2) απ' όπου μπορείτε να κλείσετε το ηλεκτρικό πεδίο στον θάλαμο του Ρίβοι. Τρέξτε γρήγορα προς τον πυλώνα (σημείο 7) και σιγουρευτείτε πως δεν έρχονται κι άλλοι φρουροί από τον καταυλισμό πριν τον σκαρφαλώσετε.

**3ος Στόχος**

Τοποθετήστε εκρηκτικά στα βαρέλια καυσίμων για να τρέξει ο Ρίβοι στην ασφάλεια της αποθήκης του. Εστιάστε στο σημείο που καταλήγει το καλώδιο του πυλώνα για να εντοπίσετε και σκοτώσετε έναν ελεύθερο σκοπευτή πριν χρησιμοποιήσετε το καλώδιο. Χρησιμοποιήστε το καλώδιο

φτάσετε σε έναν υπολογιστή. Τώρα χρησιμοποιήστε την κάρτα για να ανεβάσετε τον ιδ. Η Anya θα σας στείλει μήνυμα ότι ο Ρίβοι έχει φύγει, παίρνοντας μαζί του τον πύραυλο.

**3ος Στόχος**

Χρησιμοποιήστε τα δέντρα στα βορειοδυτικά για κάλυψη καθώς κατεβαίνετε την πλαγιά και πάρτε θέση πίσω από τον τελευταίο λόφο πριν το κέντρο επικοινωνιών (σημείο 10). Από αυτό το σημείο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Desert Eagle για να σκοτώσετε τους φρουρούς που περιπολούν και την καραμπίνα στην ταράτσα. Χρησιμοποιήστε την ταράτσα για να στοχεύσετε τους φρουρούς που μπορεί να εμφανιστούν από τον καταυλισμό (σημείο 11) και όταν όλα είναι ασφαλή, το ελικόπτερο θα καταφτάσει για να σας πάρει (σημείο MO3).

**6η ΑΠΟΣΤΟΛΗ - ΠΑΡΤΕ ΤΟΝ ΡΙΒΟΙ**

**1ος Στόχος - Πάρτε εκρηκτικά από την κεντρική αποθήκη**

Θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε την στρατηγική σας για να πα-

ραμείνετε αθέατοι στα μάτια των εχθρών και να μπείτε στην βάση χωρίς να σήμανει ο συναγερμός. Χρησιμοποιήστε τους λόφους στα νότια για κάλυψη καθώς κατευθύνεστε δυτικά, μέχρι να εντοπίσετε ένα δέντρο μπροστά από την νοτιοδυτική περίμετρο. Κρυφτείτε στο δέντρο και περιμένετε μέχρι ο φρουρός που περιπολεί περάσει από τα κιβώτια. Τρέξτε γρήγορα στην μικρή εσοχή και χρησιμοποιήστε τα βαρέλια (σημείο 1) για να πηδήξετε πάνω από τον ξύλινο χάρτη. Χρησιμοποιήστε το κιβώτιο για να φτάσετε στην ταράτσα και σκύψτε για να σκοτώσετε τον φρουρό με το MP5. Γυρίστε πίσω στο συρματόπλεγμα και κοιτάξτε πάνω για να το χρησιμοποιήσετε. Παρατηρήστε τον φρουρό στο παράθυρο του γραφείου απέναντι (σημείο 2) περιμένοντας μέχρι να γυρίσει την πλάτη του για να χρησιμοποιήσετε το σύρμα και να ανέβετε στην ταράτσα του κτιρίου. Μην μπείτε στον πειρασμό να απενεργοποιήσετε τις κάμερες (CM1 & CM2), γιατί θα σήμανει ο συναγερμός και θα χρειαστεί να

αντιμετωπίσετε αρκετούς φρουρούς και ένα άρμα. Από την ταράτσα, προχωρήστε σκυμμένοι μέχρι την τσιγκίνη ταράτσα (μην πατήσετε πάνω) και πηδήξτε κάτω. Η πόρτα αυτού του κτιρίου είναι ακριβώς μετά την αριστερή γωνία (απέναντι από τα διαβρωμένα άρματα). Στρίψτε γρήγορα στην γωνία και χρησιμοποιήστε την πόρτα πριν σας πάρει χαμπάρι η κάμερα (CM2). Καταδιώξτε όλους τους φρουρούς που είναι στα δωμάτια που ακολουθούν και εάν κάποιος σήμανει τον συναγερμό, απενεργοποιήστε τον γρήγορα χρησιμοποιώντας το κουμπί στον τοίχο του τελευταίου δωματίου. Πάρτε το LAW 80 (αντιαρματικό όπλο) και βγείτε από την πόρτα στο τέρμα για να βρεθείτε και πάλι έξω. Εάν ενεργοποιήθηκε ο συναγερμός, το άρμα θα εμφανιστεί στο σημείο 3. Χρησιμοποιήστε το LAW 80 πριν προλάβει να σας χτυπήσει. Κατευθυνθείτε προς τα container στα βορειοδυτικά, χρησιμοποιώντας τα κιβώτια για να σκαρφαλώσετε πάνω τους. Σκοτώστε τους φρουρούς που πιθανότατα βρίσκονται κάτω στο





του επόμενου πυλώνα για να πλησιάσετε στις εγκαταστάσεις και σκοτώστε τον φρουρό στο φυλάκιο (σημείο 1). Βεβαιωθείτε πως δεν υπάρχουν εχθροί κάτω από τον πυλώνα καθώς κατεβαίνετε και τρέξτε να καλυφθείτε στα δέντρα κοντά στην είσοδο. Ρίξτε μια ματιά για τυχόν φρουρούς σε περιπολία και πυροβολήστε τους όταν βρίσκονται μακριά ο ένας από τον άλλο. Μην πυροβολήσετε τις κάμερες (CM1 & CM2), αντίθετα χρονομετρήστε την έφοδο προς τον φράκτη (σημείο 3). Σκοτώστε τους φρουρούς που βρίσκονται γύρω από την αποθήκη καυσίμων και αν ενεργοποιηθεί ο συναγερμός, κλείστε τον γρήγορα χρησιμοποιώντας το κουμπί στον εξωτερικό τοίχο του κλειστού garage (σημείο 3). Καθώς ενεργοποιείτε τα εκρηκτικά (σημείο MO3), να έχετε το νου σας γιατί μπορεί να εμφανιστούν φρουροί από τον καταυλισμό (σημείο 4).

#### 4ος Στόχος

Ψάξτε όλα τα ντουλάπια για να βρείτε ενοχοποιητικά στοιχεία. Μετά από την έκρηξη, ο Ρίβοι το σκάει. Τώρα θα πρέπει να πάτε στο γραφείο του Ρίβοι (σημείο MO4) και ψάξτε το πάνω γραφείο (τρία ντουλάπια) και το κάτω γραφείο (δύο ντουλάπια) για αποδείξεις. Προσέξτε πίσω από κάθε κιβώτιο γιατί πολλοί φρουροί είναι σε ετοιμότητα. Η αποστολή σας ολοκληρώνεται όταν έχετε ψάξει τα απαραίτητα ντουλάπια.

### 7η ΑΠΟΣΤΟΛΗ - ΠΕΡΑΣΜΑ ΔΙΟΔΩΝ

#### 1ος Στόχος - Διεισδύοντας στα διόδια

Ευτυχώς έχει συλληφθεί μονάχα ο Ρίβοι, αλλά τα κακά νέα είναι πως έχετε ξεμείνει σε ρωσικά εδάφη εξοπλισμένοι με ένα μαχαίρακι και χωρίς χάρτη. Θα πρέπει να προσπαθήσετε να φτάσετε στο τέρμα του δρόμου στα διόδια, αλλά ένα άρμα έρχεται από

πίσω και τα κτίρια μπροστά φυλάσσονται καλά. Σκύψτε γρήγορα και τρέξτε ανάμεσα από το ελικόπτερο και τον τοίχο. Μαχαίρωστε τον φρουρό και πάρτε το Dragunov. Πηδήξτε πάνω από τον τοίχο στα αριστερά και παραμείνετε σκυμμένοι μέχρι να περάσει το άρμα. Επιστρέψτε στον δρόμο και ακολουθήστε το άρμα. Θα το δείτε να σταματά πίσω από τα κτίρια στα δεξιά. Διασχίστε τον δρόμο (παραμένοντας σκυφτοί) και ακολουθήστε τον δρόμο κατά μήκος του. Σταθείτε στην γωνία και χρησιμοποιήστε το Dragunov για να σκοτώσετε τον φρουρό με το πολυβόλο στο επάνω παράθυρο του σπιτιού στο βάθος.

Προχωρήστε παραπάνω στο δρόμο και σταματήστε στην πινακίδα 'Joljonstratsk'. Χρησιμοποιήστε τα κιάλια για να εντοπίσετε τους φρουρούς που περιπολούν γύρω από τα κτίρια στα αριστερά. Βεβαιωθείτε να σκοτώσετε τον φρουρό που γονατίζοντας μπροστά από την καλύβα. Περιπατήστε στο πλάι προς τον δρόμο και εντοπίστε το παρκαρισμένο φορτηγό. Ακριβώς δεξιά από το φορτηγό, στο παράθυρο του κτιρίου, σας περιμένει ένας ακόμα ελεύθερος σκοπευτής. Σκοτώστε τον πριν μαζέψετε τα όπλα που βρίσκονται εκεί. Καθώς προχωράτε προς την καλύβα, ένας ελεύθερος σκοπευτής θα εμφανιστεί στο πλαϊνό παράθυρο του κτιρίου όπου σκοτώσατε τον πρώτο φρουρό. Το άρμα στα αριστερά της καλύβας δεν πρόκειται να σας αντιληφθεί εάν παραμείνετε πίσω του. Πάρτε το κουτί πρώτων βοηθειών από την καλύβα και παρατηρήστε πως το φορτηγό συνεχίζει στον δρόμο. Πριν το κυνηγήσετε, μπορείτε να μπειτε στο δεξί κτίριο (μην αφήσετε τα δύο άρματα να σας καταλάβουν) για να πάρετε ένα ακόμα Dragunov, ένα Spas 12 και ένα Desert Eagle από τα πτώματα των νεκρών φρουρών. Στον πάνω όροφο του κτιρίου



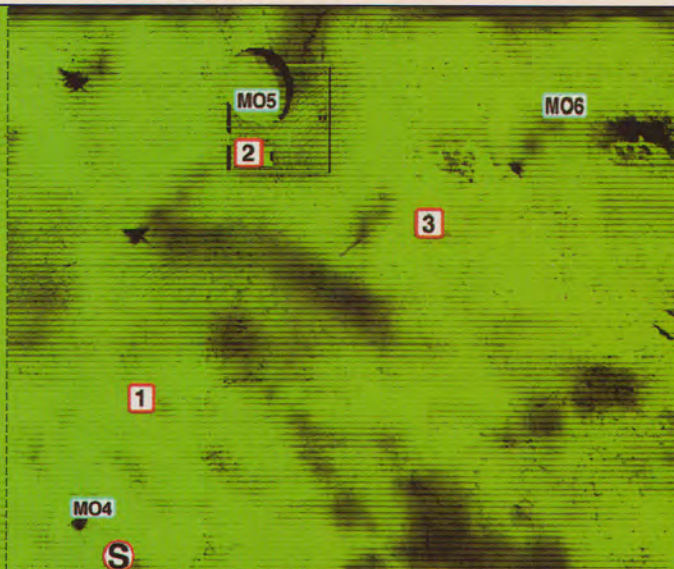
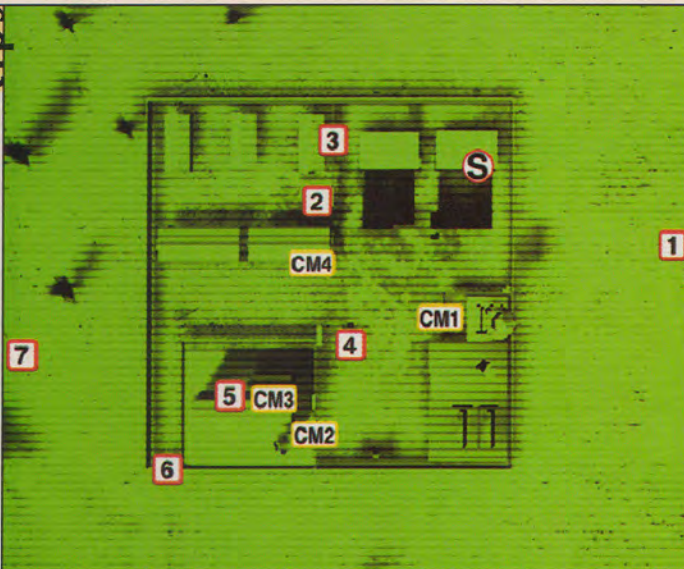
έξω από το οποίο ήταν παρκαρισμένο το φορτηγό, σας περιμένει ένα ακόμα Dragunov.

Ακολουθήστε το φορτηγό στον δρόμο και ένα ελικόπτερο θα εμφανιστεί να το καταδιώκει. Μην σταματήσετε μέχρι να το δείτε να καταφτάνει. Πηγαίνετε δεξιά πάνω στα χιονισμένα βουνά και θα βρείτε μια σπηλιά όπου μπορείτε να κρυφτείτε. Μην φύγετε από αυτό το σημείο μέχρι να ακούσετε το ελικόπτερο να απομακρύνεται ή ακόμα καλύτερα μέχρι να μην το ακούτε καθόλου. Ανεβείτε το βουνό (παραμείνετε στα αριστερά για να αποφύγετε τις νάρκες) και πηγαίνετε στο σημείο αναφοράς ώστε να σκοτώσετε τους φρουρούς που βρίσκονται κάτω. Περιπατήστε κατά μήκος του δρόμου και σκοτώστε όλους τους φρουρούς που περιπολούν γύρω από το σημείο, ειδικά τον φρουρό που περιμένει στο φυλάκιο (ένας ακόμα ελεύθερος σκοπευτής βρίσκεται στο πάνω παράθυρο του αριστερού κτιρίου). Μπειτε στην καλύβα και σκοτώστε τον φρουρό πριν πάρτε το κουτί πρώτων βοηθειών και το LAW 80. Το APC δεν θα ενεργοποιηθεί εάν φτάσατε ως εδώ χωρίς να σας καταλάβουν.

#### 2ος Στόχος

Ο συναγερμός δεν πρέπει να σημαίνει όταν μπαίνετε μέσα στο φορτηγό. Ακολουθήστε τον δρόμο και η Άνγα θα σας συμβουλέψει να κρυφτείτε για να αποφύγετε το καλά εξοπλισμένο ελικόπτερο που βρίσκεται στο σημείο αναφοράς. Χρησιμοποιήστε τα δέντρα για κάλυψη και μετά σκοτώστε τους φρουρούς γύρω από τον ραδιοφωνικό πύργο στα αριστερά και στο φυλάκιο με τα πολυβόλα που βρίσκεται δεξιά. Σημειώστε πως αν το ελικόπτερο δεν απογειώνεται, τότε φτάσατε χωρίς να σας καταλάβουν. Σπάστε τις τρεις κάμερες πριν πάτε στην μπροστινή πύλη. Εάν αφήσατε ζωντανούς κάποιους φρουρούς, θα σημαίνει ο συναγερμός και το ελικόπτερο θα απογειωθεί για να σας κυνηγήσει. Περιμένετε να προσγειωθεί το ελικόπτερο και μετά πηγαίνετε στον ραδιοφωνικό πύργο στον εξωτερικό τοίχο του οποίου βρίσκεται το κουμπί που απενεργοποιεί τον συναγερμό. Όταν περάσετε από την πύλη, τρέξτε απλά στο φορτηγό για να ολοκληρώσετε την αποστολή.





**8η ΑΠΟΣΤΟΛΗ - ΑΝΕΦΟΔΙΑΣΜΟΣ**

**1ος Στόχος - Απόδραση από την βάση του πεζικού**

Αποδράστε πρώτα από το πίσω μέρος του φορητού και τρέξτε αριστερά για να αποφύγετε τον ελεύθερο σκοπευτή που περιμένει στο φυλάκιο (σημείο 1). Σκοπεύστε τον πίσω από τα κτίρια για να τον ξεφορτωθείτε. Θα πρέπει να προσπαθήσετε να μην σας καταλάβουν, γι' αυτό δείτε στο μπροστινό μέρος της βάσης και πέρα από τα φορητά για να εντοπίσετε τον φρουρό που περιπολεί από την άλλη μεριά της πύλης (σημείο 2). Περιμένετε μέχρι να βγει από το οπτικό σας πεδίο και τρέξτε στο πλησιέστερο φορητό για κάλυψη. Περιμένετε μέχρι να πάει πίσω από το στρατόπεδο (σημείο 3) και τρέξτε γρήγορα προς την καλύβα (σημείο 4) μπροστά από το διόροφο κτίριο. Πηγαίνετε στον υπολογιστή που βρίσκεται μέσα για να απενεργοποιήσετε τις κάμερες και προχωρήστε προς το διόροφο κτίριο στο σημείο 5. Χρησιμοποιήστε τον ανελκυστήρα για να πάτε στο επάνω δωμάτιο. Εκεί, στον πίσω τοίχο, υπάρχει το κουμπί που ανοίγει την πύλη (σημείο 6) για να

αποδράσετε. Εάν σήμανε ο συναγερμός, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τον ανελκυστήρα και πάλι για να φτάσετε στο υπόγειο, όπου ένα κουμπί απομονώνει τον συναγερμό και μετά να επιστρέψετε στο πάνω δωμάτιο για να ξαναπατήσετε το κουμπί. Καθώς κατευθύνεστε δυτικά για την μάντρα των αρμάτων, σκοτώστε τον φρουρό στο φυλάκιο (σημείο 7).

**2ος Στόχος**

Διεισδύστε στην μάντρα και αποκτήστε πρόσβαση στην αποθήκη πυρομαχικών. Θα ξεκινήσετε από το φυλάκιο όπου βρεθήκατε στο τέλος του προηγούμενου στόχου σας. Προχωρήστε προς την βάση, κρυμμένοι πίσω από τον χιονισμένο λόφο και σκοτώστε τους φρουρούς στο φυλάκιο (σημείο 1). Συνεχίστε να παρακολουθείτε το φυλάκιο μιας και πρόκειται να βγουν τρεις ακόμα φρουροί για να συνεχίσουν την περιπολία. Σκοτώστε τους υπόλοιπους αντίπαλους που γυρνάνε στην βάση πριν προχωρήσετε προς το πίσω μέρος του βόρειου υπόστεγου (σημείο 2). Εκεί θα βρείτε μία σκάλα που οδηγεί στην ταράτσα.

**3ος Στόχος - Αποκίπτε τον ηλεκτρονικό χάρτη και τον φάρο**

Παρόλο που η είσοδος της αποθήκης πυρομαχικών (σημείο 3) βρίσκεται κοντά, θα πρέπει πρώτα να κλείσετε τις κάμερες που βρίσκονται μέσα. Πηγαίνετε στο κτίριο ελέγχου (σημείο 4) και μπείτε μέσα όταν η κάμερα (CM1) βλέπει μακριά σας. Τώρα χρησιμοποιήστε την είσοδο της αποθήκης (σκύψτε κάτω από τις δεξαμενές όταν περνάτε κάτω από κάμερα για να αποφύγετε τους πυροβολισμούς) και σκοτώστε τους φρουρούς που είναι μέσα. Πάρτε τον ηλεκτρονικό χάρτη και τον φάρο από τους δύο αποθηκευτικούς χώρους, καθώς και δύο LAW 80. Στην συνέχεια βγείτε γρήγορα στην επιφάνεια πριν προλάβουν να ενεργοποιηθούν οι κάμερες. Τρέξτε νότια και πηγαίνετε έξω από τις δεξαμενές καυσίμων (σημείο 5). Σκοτώστε τον χειριστή του πολυβόλου (σημείο 6) κοντά στην είσοδο. Αποδράστε από τα δυτικά και συνεχίστε βόρεια κατά μήκος του βουνού.

**4ος Στόχος - Επισκευάστε και συνδέστε τον φάρο στο SAM**

Καθώς φτάνετε στην κοιλάδα

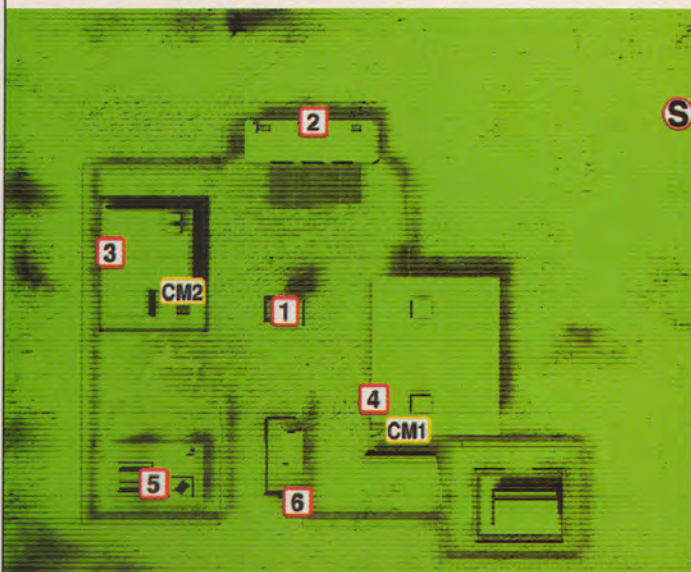
κοντά στην συσκευή εκτόξευσης των SAM (σημείο MO4) να προσέχετε το άρμα που περιπολεί. Μια βολή με το LAW 80 θα το σταματήσει σίγουρα. Συνδέστε τον φάρο στην συσκευή και καλυφθείτε γρήγορα πριν τον βομβαρδισμό. Από τον βορρά (σημείο 1) θα επιτεθούν οι φρουροί της κατεστραμμένης συσκευής εκτόξευσης, γι' αυτό σκοτώστε τους πριν είναι αργά.

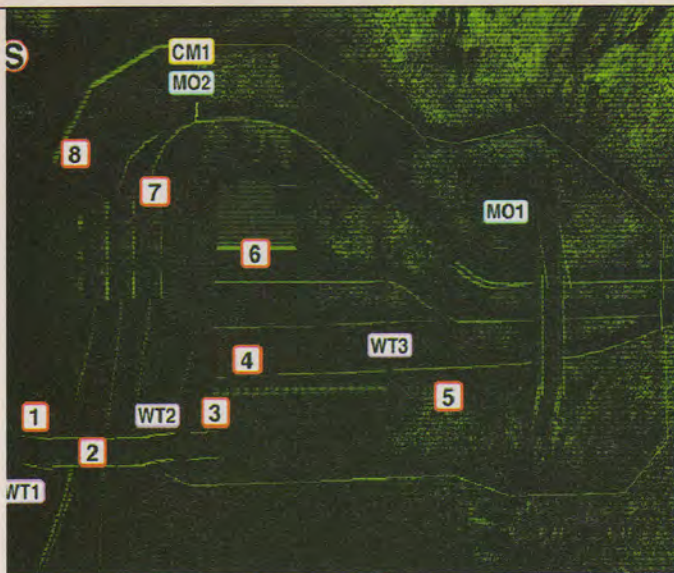
**5ος Στόχος - Διεισδύστε στο ραντάρ**

Συνεχίστε βόρεια προς το ραντάρ (σημείο MO5) και σκοτώστε τους φρουρούς γύρω από το φυλάκιο (σημείο 2). Μπείτε στο επόμενο κτίριο και γυρίστε προς τα ανατολικά για να πυροβολήσετε τον ελεύθερο σκοπευτή πάνω στο φυλάκιο (σημείο 3). Τώρα μπείτε στον θόλο και απενεργοποιήστε το ραντάρ.

**6ος Στόχος**

Προχωρήστε προς το σημείο απόσπασης. Εάν έχετε σκοτώσει ήδη τον ελεύθερο σκοπευτή στο φυλάκιο, τρέξτε απλά προς το ελικόπτερο (σημείο MO6) για να αποδράσετε.





## 9η ΑΠΟΣΤΟΛΗ - ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΟ

### 1ος Στόχος

Μπείτε στην βάση και απενεργοποιήστε το σύστημα ασφαλείας. Η μοναδική είσοδος βρίσκεται πέρα από την γέφυρα (σημείο 2) που φυλάσσεται από δύο φυλάκια (WT1 & WT2). Ο φρουρός στο μακρύτερο φυλάκιο θα σας δει πρώτος, γι' αυτό γλιστρήστε κάτω στο βουνό και παραμείνετε κοντά στον περιμετρικό τοίχο. Χρησιμοποιήστε τα κιάλια για να τον εντοπίσετε και παρατηρήστε πως γυρνάει την πλάτη του για περίπου δώδεκα δευτερόλεπτα. Κατά την διάρκεια αυτών των διαλειμμάτων, τρέξτε γρήγορα προς την γέφυρα (σημείο 1) για κάλυψη. Περάστε την γέφυρα σκυμμένοι προς τον αριστερό τοίχο και σκοτώστε τον φρουρό στο επόμενο φυλάκιο (WT2). Καθώς μπαίνετε στην βάση θα πρέπει να προσέξετε τον φρουρό που περιπολεί κοντά στο σημείο αναφοράς (σημείο 3). Σκοτώστε τον πριν σημάνει τον συναγερμό (αν δεν προλάβετε, πατήστε το κουμπί στο σημείο αναφοράς). Παραμείνετε χαμηλά κοντά στο πρώτο βαγόνι μεταφοράς, όπου περιπολούν πολλοί φρουροί.

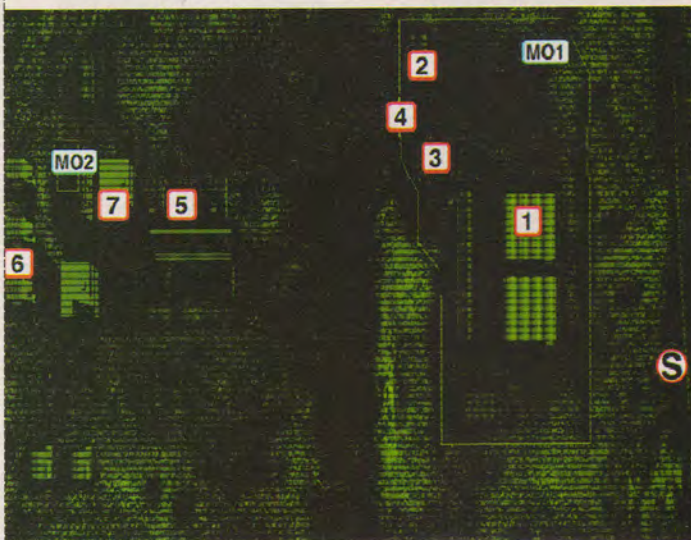
Σκοτώστε τους έναν έναν και χρησιμοποιήστε την πόρτα του βαγονιού (σημείο 4) για κάλυψη. Μετά προχωρήστε ανατολικά και μπείτε στην βάση. Αν σημάνει ο συναγερμός, μπορείτε να βρείτε το κουμπί λίγο παρακάτω στο ανοιχτό βαγόνι, αλλά να προσέξετε τον φρουρό στο φυλάκιο (WT3) και στο σημείο 5. Αν αποκτήσετε πρόσβαση στο φυλάκιο θα μπορούσατε να πάρετε ένα Dragunov που θα σας βοηθήσει να καθαρίσετε την περιοχή από τους φρουρούς. Προχωρήστε προς το κτίριο της ασφαλείας (σημείο MO1) και χρησιμοποιήστε μία από τις πόρτες για να μπείτε μέσα. Πυροβολήστε τους φρουρούς μέσα από τις πόρτες και χρησιμοποιήστε το θερματικό για να απενεργοποιήσετε τις κάμερες της βάσης. Ένα ξεχωριστό κουμπί κλείνει τον συναγερμό σε περίπτωση που σημάνει.

### 2ος Στόχος

Μπείτε στο κτίριο υψίστης ασφαλείας και επιβιβαστείτε στο τρένο. Καθώς φεύγετε από το κτίριο ασφαλείας, το τρένο φτάνει στην βάση. Ακολουθήστε τις γραμμές του τρένου δυτικά μέχρι να φτάσετε στα container κατά

μήκος της βόρειας περιμέτρου και μετά χρησιμοποιήστε τα για να καλυφθείτε και να πυροβολήσετε τους φρουρούς στον πύργο του κτιρίου υψίστης ασφαλείας (σημείο MO2). Εάν χρειάζεστε περισσότερα πυρομαχικά, μπειτε από την νότια πόρτα στην αποθήκη πυρομαχικών (σημείο 6) και σκοτώστε τους φρουρούς μέσα. Πάρτε τα πυρομαχικά από το δωμάτιο και αφήστε τον μοναχικό επιστήμονα στην ησυχία του. Πυροβολήστε την κάμερα (CM1) και μετά χρησιμοποιήστε το τηλεκτρολόγιο για να ανοίξετε τις πύλες του κτιρίου υψίστης ασφαλείας. Στρίψτε αμέσως αριστερά και χρησιμοποιήστε την πόρτα για να φτάσετε στο φυλάκιο του κτιρίου υψίστης ασφαλείας. Τώρα χρησιμοποιήστε τα κιάλια για να εντοπίσετε τους φρουρούς γύρω από τις πλατφόρμες των τρένων και σκοτώστε τους όλους.

τερη ιδέα, ωστόσο για να επιβιώσει θα πρέπει να τον ακολουθήσετε για να τον προστατεύσετε από τα πυρά. Τελικά θα σταματήσει σε ένα καταφύγιο (σημείο 1) ενώ εσείς θα προχωράτε προσεκτικά στην απέναντι αποθήκη (σημείο MO1). Χρησιμοποιήστε τα κιβώτια μέσα στην αποθήκη για κάλυψη και σκοτώστε τους φρουρούς που είναι μέσα. Πάρτε τις νάρκες και τα πυρομαχικά και επιστρέψτε έξω. Κατευθυνθείτε δυτικά πέρα από την δεύτερη αποθήκη, μπειτε κρυφά μέσα στο φυλάκιο (σημείο 2) και καθαρίστε τους αντιπάλους σας. Βγείτε πάλι έξω και τρέξτε γρήγορα νοτιοδυτικά για να βρείτε το σημείο αναφοράς (σημείο 3). Στην συνέχεια πατήστε το κουμπί μέσα για να ανοίξετε τις πύλες (σημείο 4). Μην βιαστείτε όμως, γιατί ο Priboi θα τρέξει αμέσως να περάσει τις πύλες.



### 3ος Στόχος - Εξουδετερώστε κάθε αντίσταση

Ο στόχος σας είναι να επιβιβαστείτε στο τρένο χρησιμοποιώντας τις πόρτες (σημείο 7), αλλά από τον καταυλισμό (σημείο 8) καταφθάνουν συνεχώς ενισχύσεις και θα πρέπει να τις αντιμετωπίσετε. Καθώς μπαίνετε σε κάθε βαγόνι του τρένου, θα εμφανίζονται και περισσότεροι αντίπαλοι. Κρυφτείτε πίσω από τα κιβώτια και ρίξτε φωτοβολίδες για να τους τυφλώσετε και πυροβολήστε τους γρήγορα. Εναλλακτικά, πηγαίνετε πίσω στην πλατφόρμα του τρένου και πυροβολήστε τους μέσα από τα παράθυρα. Στο τέρμα του τρένου θα βρείτε τον Priboi, οπότε θα ολοκληρωθεί και η αποστολή σας.

## 10η ΑΠΟΣΤΟΛΗ - ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΣΤΕ ΤΟΝ PRIBOI

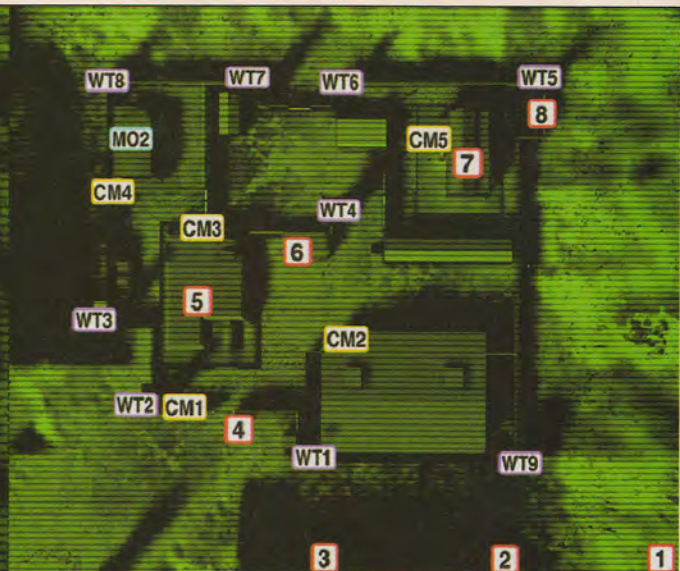
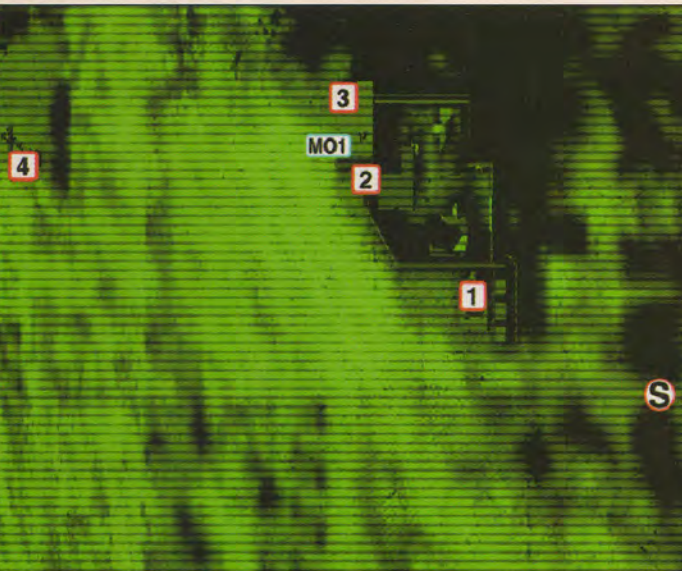
### 1ος Στόχος - Πάρτε νάρκες από την αποθήκη

Η τακτική του Priboi να τρέξει στην βάση δεν είναι και η καλύ-

### 2ος Στόχος

Προχωρήστε προς το ψηλότερο κτίριο στο εγκαταλελειμμένο χωριό και περιμένετε την εκκένωση. Ακολουθήστε τον Priboi μέσα στο χωριό όπου η Anya θα σας ειδοποιήσει ότι καταφθάνουν εχθρικά στρατεύματα. Ο Priboi θα κρυφτεί σε ένα κοντινό σπίτι (σημείο 5), ενώ εσείς θα πρέπει να αντιμετωπίσετε την επίθεση. Ακολουθήστε τον Priboi μέσα στο σπίτι και σκοτώστε τους φρουρούς που τον καταδιώκουν ή περιμένετε στο κοντινό σπίτι και πυροβολήστε τους από το παράθυρο. Όταν εξουδετερώσετε όλους τους φρουρούς, ο Priboi θα τρέξει προς το ψηλότερο κτίριο (σημείο MO2). Πάλι προστατεύστε τον Priboi από τις επιθέσεις και πάρτε το LAW 80 από το πάνω δωμάτιο. Η Anya θα σας προειδοποιήσει πως ένα εχθρικό άρμα βρίσκεται καθ' οδόν. Το άρμα φτάνει από τα βορειοανατολικά, οπότε πηγαίνετε γρήγορα στον πάνω όροφο και χρησιμοποιήστε το LAW 80 πάνω του πριν πλη-





σίασει αρκετά ώστε να επιτεθεί. Θα πρέπει ακόμα να καθαρίσετε και την περιοχή ώστε το ελικόπτερο διάσωσης να μπορέσει να προσγειωθεί στην ταράτσα. Οι φρουροί θα συνεχίσουν να επιτίθενται από το έδαφος και από τα σπίγνια στα δυτικά (σημείο 6), ενώ υπάρχει και ένας ελεύθερος σκοπευτής στο απέναντι κτίριο (σημείο 7). Όταν το ελικόπτερο προσγειωθεί με επιτυχία και ο Ρίβοϊ είναι ζωντανός, η αποστολή σας θα έχει ολοκληρωθεί.

**11η ΑΠΟΣΤΟΛΗ - Η ΦΩΛΙΑ ΤΟΥ ΑΕΤΟΥ I**  
**1ος Στόχος - Εντοπίστε και πάρτε την καρμπίνα**

Το βασικό σας όπλο σ' αυτή την αποστολή θα πρέπει να είναι το MP5. Γλιστρήστε κάτω στην πλαγιά όταν οι δύο φρουροί της εξωτερικής περιμέτρου βρίσκονται μακριά και ο φρουρός στον πύργο (σημείο 1) κοιτάζει από την άλλη μεριά. Σκοτώστε τον φρουρό πριν σκαρφαλώσετε στον πύργο και καθαρίστε τον φρουρό που περιπολεί εκεί. Αν σημάνει ο συναγερμός, το κουμπί βρίσκεται στον πύργο που βλέπει προς την βάση. Υπάρχουν δύο τρόποι για να φτάσετε στον πάνω όροφο. Μπείτε στο κτίριο από την είσοδο και σκαρφαλώστε τις σκάλες ή μπείτε από την ίδια πόρτα και μετά περάστε από το άνοιγμα στον βόρειο τοίχο. Πριν διαλέξετε διαδρομή, πάρτε την χειροβομβίδα και τα πυρομαχικά από τα κιβώτια που είναι μέσα. Εάν χρησιμοποιήσετε τις σκάλες, καλό θα ήταν να ρίξετε την χειροβομβίδα πάνω ώστε να αναπηδήσει στον πίσω τοίχο και να εκραγεί στο δωμάτιο σκοτώνοντας τους φρουρούς. Εάν χρησιμοποιήσετε το βόρειο άνοιγμα, θα φτάσετε σε μια εξωτερική σκάλα (σημείο 3), αλλά δεν θα είναι τόσο εύκολο να κρυφτείτε. Όταν φτάσετε στον πάνω όροφο, χρησιμοποιήστε τα κιβώτια για να ανεβείτε στην ταράτσα όπου μπορείτε να βρείτε ένα Dragunov μέσα

στην καμινάδα. Σκοτώστε πρώτα τον φρουρό στον πυλώνα (σημείο 4) και μετά χρησιμοποιήστε το καλώδιο του δορυφορικού πιάτου για να πάτε στην περιοχή της επόμενης αποστολής σας.

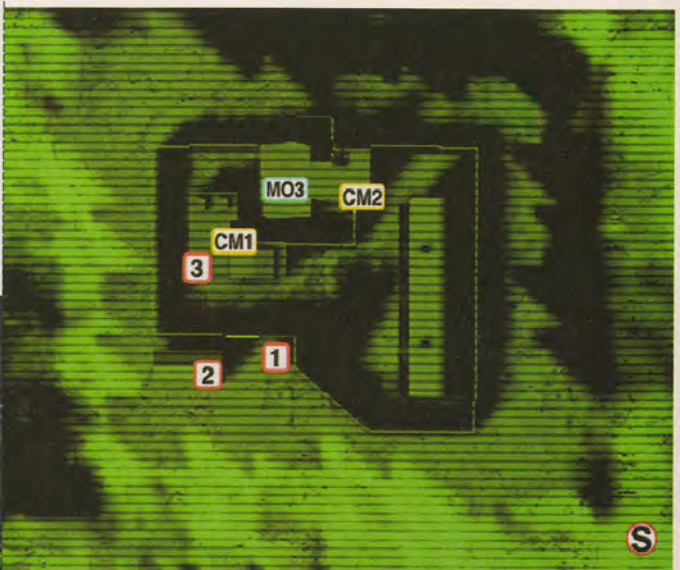
**2ος Στόχος - Ενεργοποιήστε το τραμ ανοίγοντας την γεννήτρια**

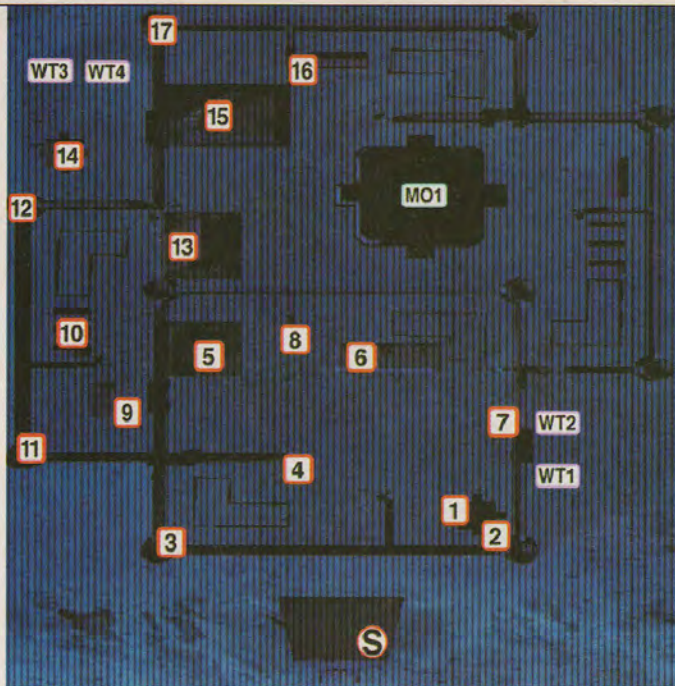
Διεισδύοντας στην βάση. Πηγαίνετε πίσω στον πρώτο πυλώνα (σημείο 1) και σκοτώστε τους φρουρούς γύρω από τον επόμενο πυλώνα (σημείο 2). Χρησιμοποιήστε την σκάλα στον δεύτερο πυλώνα και κατευθυνθείτε προς την γεννήτρια (σημείο 3). Προχωρήστε αργά προς τον βορρά μέχρι να δείτε την βάση και μετά εξοπλιστείτε με την καρμπίνα (Dragunov). Πυροβολήστε τους φρουρούς στα τρία νότια φυλάκια (WT1, WT2 & WT9) και μετά πυροβολήστε την κάμερα (CM1) δίπλα από το νοτιοανατολικό φυλάκιο (WT2). Με αυτό τον τρόπο είστε σίγουροι πως δεν θα σημάνει ο συναγερμός όταν σκοτώσετε τον φρουρό στο σημείο αναφοράς (σημείο 4). Χρησιμοποιήστε το φυλάκιο στα νοτιοδυτικά (WT2) για να σκοτώσετε όλους τους φρουρούς στα υπόλοιπα φυλάκια (WT4 - WT8). Από το ίδιο φυλάκιο (WT3), πυροβολήστε τους φρουρούς που περιπολούν την περιοχή και εξουδετερώστε όλες τις κάμερες που φαίνονται (CM2 - CM5). Θα εμφανιστούν περισσότεροι αντίπαλοι, αλλά μπορείτε εύκολα να τους καθαρίσετε από το φυλάκιο. Εάν δεν έχετε αρκετά πυρομαχικά, μπείτε στην αποθήκη (σημείο 5) για ανεφοδιασμό. Πηγαίνετε στο οχυρό

(σημείο 6) από την βόρεια είσοδο για να μην σας πυροβολήσουν και σκοτώστε τους φρουρούς που είναι μέσα. Εάν ο συναγερμός συνεχίζει να χτυπάει, τρέξτε πάνω στο κεντρικό φυλάκιο (WT4) όπου θα βρείτε το κουμπί που τον απενεργοποιεί στον τοίχο. Χρησιμοποιήστε αυτό το φυλάκιο για να σκοτώσετε τους φρουρούς που βγαίνουν από το αρχηγείο (σημείο 7) και εκείνους που βρίσκονται στο μπαλκόνι του. Πριν προχωρήσετε προς την γεννήτρια (σημείο MO2), μπείτε στο αρχηγείο και καθαρίστε το κτίριο από τους φρουρούς για να διευκολύνετε την απόδρασή σας. Στο ίδιο κτίριο, ελέγξτε τον κοιτώνα για να πάρετε ένα Uzi και πυρομαχικά και μετά βεβαιωθείτε πως τα περιμετρικά μπαλκόνια δεν έχουν φρουρούς. Μπείτε στο κτίριο με την γεννήτρια και χρησιμοποιήστε την σκάλα για να φτάσετε στον χαμηλότερο όροφο και να ενεργοποιήσετε το τραμ. Επιστρέψτε στην βάση και προχωρήστε πέρα από το αρχηγείο για να βγείτε από την πύλη (σημείο 8). Κατευθυνθείτε βόρεια για να φτάσετε στην επόμενη περιοχή.

**3ος Στόχος - Ενεργοποιήστε τον έλεγχο του τραμ**

Χρησιμοποιήστε τους λόφους στα νότια του συγκροτήματος για να καλυφθείτε ενώ σκοτώνετε τους φρουρούς που περιπολούν. Πυροβολήστε τον φρουρό στο σημείο αναφοράς (σημείο 1) και συνεχίστε σκυμμένοι προς την καλύβα για να αποφύγετε τους φρουρούς του καταυλισμού (σημείο 2). Πατήστε το κουμπί της πύλης στο σημείο αναφοράς για να μπείτε στο συγκρότημα, γεγονός που αυτόματα σημαίνει τον συναγερμό. Εάν ρίξετε μια χειροβομβίδα προς την κατεύθυνση του καταυλισμού θα αποφύγετε κατά πάσα πιθανότητα τους φρουρούς, μέχρι να πατήσετε το άλλο κουμπί και να κλείσετε τον συναγερμό. Τρέξτε γρήγορα προς τα γραφεία (σημείο 3) και αποκτήστε πρόσβαση στο θερματικό για να κλείσετε προσωρινά τις κάμερες (CM1 & CM2). Τώρα μπορείτε με ασφάλεια να πάτε στον σταθμό του τραμ (σημείο MO3) παραβιάζοντας την κλειδαριά. Ενεργοποιήστε τώρα το ηλεκτρικό χρησιμοποιώντας την κονσόλα στο τέρμα του δωματίου. Μπείτε τώρα στο τραμ για να ολοκληρώσετε την αποστολή σας.





## 12η ΑΠΟΣΤΟΛΗ - Η ΦΩΛΙΑ ΤΟΥ ΑΕΤΟΥ II

### 1ος Στόχος - Εντοπίστε την βόμβα και απενεργοποιήστε την.

Βρείτε την Ekk και σκοτώστε την. Εντοπίστε τον ανελκυστήρα του κάστρου. Καθώς φτάνετε στο τραμ, παραμένετε σκυμμένοι και βγείτε αργά. Στα δυτικά (αριστερά) θα δείτε δύο φρουρούς σε υπηρεσία. Πυροβολήστε τους με το Dragunov ή χρησιμοποιήστε τα κοντινά κιβώτια για κάλυψη και σκοτώστε τους από εκεί. Πάνω στα σκαλιά υπάρχει άλλος ένας φρουρός για να σκοτώσετε πριν ανοίξετε την πόρτα του τούνελ απέναντι. Εκεί σας περιμένει ένας φρουρός, καθώς και ένας ακόμα στον αριστερό θάλαμο λίγο παρακάτω στο τούνελ. Όταν είστε ασφαλή, ακολουθήστε το αριστερό τούνελ για να μαζέψετε πυρομαχικά από το κιβώτιο και μετά επιστρέψτε στο κεντρικό τούνελ. Συνεχίστε την πορεία σας και δώστε προσοχή στην γωνία γιατί σας περιμένουν επιπλέον φρουροί. Χρησιμοποιώντας το MP5 θα έχετε αρκετή απόσταση ώστε να πυροβολήσετε πριν προλάβουν να απαντήσουν με πυρά. Ανοίξτε τις πόρτες στο τέλος του τούνελ και οπισθοχωρήστε αμέσως για να αποφύγετε τα χτυπήματα των φρουρών που εμποδίζουν την είσοδο στον ανελκυστήρα. Χρησιμοποιήστε και πάλι το MP5 για να καθαρίσετε την περιοχή. Χρησιμοποιήστε τον ανελκυστήρα για να μπειτε στο κάστρο, αλλά σκύψτε καθώς ανοίγουν οι πόρτες για να αποφύγετε τον τελευταίο φρουρό ης περιοχής. Βγαίνοντας από τον ανελκυστήρα θα βρεθείτε στην νοτιοανατολική γωνία (σημείο 1) του κάστρου. Συνεχίστε σκυμμένοι και εστιάστε στην θέση σας χρησιμοποιώντας τον ηλεκτρονικό χάρτη

για να εντοπίσετε την θέση του φρουρού σε περιπολία (σημειώνεται με ένα κόκκινο τριγωνάκι). Παραμένετε κοντά στον ανελκυστήρα και περιμένετε μέχρι να περάσει ώστε να τρέξετε γρήγορα και να τον χτυπήσετε πίσω-πλάτα με το μαχαίρι σας. Η επόμενη απειλή είναι οι φρουροί στους πάνω προμαχώνες, γι' αυτό προχωρήστε νοτιοανατολικά, όπου μία πόρτα (σημείο 2) οδηγεί στο κάτω μέρος του πύργου. Σκαρφαλώστε την σκάλα και καθαρίστε όλους τους φρουρούς. Στην συνέχεια σκύψτε κατά μήκος της άκρης και προχωρήστε βόρεια μέχρι να εντοπίσετε δύο φυλάκια (WT1 & WT2) στα δεξιά σας (ανατολικά). Πηδήξτε γρήγορα στον πάνω τοίχο και χρησιμοποιήστε το MP5 στους φρουρούς που είναι μέσα.

Ασφαλίστε τον χαμηλό τομέα. Ακολουθήστε τον προμαχώνα στα νοτιοδυτικά ή χρησιμοποιήστε

στε τις σκάλες του νοτιοδυτικού πυργίσκου (σημείο 3) για να σκοτώσετε τον φρουρό που περιπολεί στον προμαχώνα. Επιστρέψτε στο έδαφος και ακολουθήστε τα χαλάσματα όπου μπορείτε να πηδήξετε πάνω σε κάποιο από τα σημεία τους για να δείτε την κεντρική περιοχή μέσα από το συρματόπλεγμα (σημείο 4).

Σκοτώστε τον φρουρό στην ταράτσα του κτιρίου ασφαλείας (σημείο 5) και τον φρουρό στον πάνω προμαχώνα. Μετά κατευθυνθείτε προς το υπόστεγο του APC (σημείο 6), περνώντας από μέσα του για να κρυφτείτε.

Τρέξτε προς τα ανατολικά και περάστε από την αφίδα (σημείο 7) στα ανατολικά. Πάρτε τα όπλα από τα φυλάκια που απενεργοποιήσατε νωρίτερα και μετά κοιτάξτε στην δυτική πλευρά του υπόστεγου για να βρείτε μερικά κιβώτια (σημείο 8) που θα σας επιτρέψουν να μπειτε στην περιοχή του κτιρίου ασφαλείας.

Μπειτε στο κτίριο και ψάξτε όλα τα δωμάτια για φρουρούς. Μετά σκαρφαλώστε την σκάλα για να φτάσετε στην ταράτσα και να μαζέψετε τα όπλα που ξέμειναν από προηγούμενες μάχες. Χρησιμοποιήστε την υπερυψωμένη ταράτσα για κάλυψη και σκοτώστε τους φρουρούς που περιπολούν τους πάνω προμαχώνες. Στην συνέχεια χρησιμοποιήστε την εξωτερική σκάλα για να επιστρέψετε κάτω και μπειτε από το άνοιγμα στα γραφεία (σημείο 9). Στρίψτε αργά την γωνία και σκοτώστε τους φρουρούς που περιπολούν στους προμαχώνες και γύρω από τον καταυλισμό (σημείο 10). Τώρα μπειτε στο γραφείο για να πάρετε ένα κουτί πρώτων βοηθειών και περάστε από όλες τις πόρτες για να φτάσετε στην είσοδο του δυτικού πυργίσκου (σημείο 11).

Ασφαλίστε τον πάνω τομέα. Ακολουθήστε τον προμαχώνα μέχρι τον επόμενο πυργίσκο (σημείο 12) και σκοτώστε τους φρουρούς γύρω από το αρχηγείο (σημείο 13). Εάν έχετε ακόμα σφαίρες για το Dragunov, εστιάστε στον βορρά και σκοτώστε τους φρουρούς στα φυλάκια (WT3 & WT4).

Ακολουθήστε τον προμαχώνα μέχρι το σημείο που αποκτά κλίση και πυροβολήστε τους φρουρούς κάτω κοντά στον βορειοδυτικό ανελκυστήρα (σημείο 14).

Επιστρέψτε στον προηγούμενο πυργίσκο (σημείο 12) και χρησιμοποιήστε την σκάλα για να κατέβετε κάτω. Μπειτε στο αρχηγείο και χρησιμοποιήστε τον ανελκυστήρα μέσα για να φτάσετε στα πάνω μπαλκόνια. Σκοτώστε τον φρουρό στο μπαλκόνι της ανατολικής πλευράς και παρατηρήστε πως έχει θέα στο κτίριο με τις βόμβες (σημείο MO1).

Κατευθυνθείτε βορειοδυτικά γύρω από το αρχηγείο για να βρείτε την αποθήκη πυρομαχικών (σημείο 15). Ακολουθήστε εξωτερικά το κτίριο και θα βρεθείτε σε ένα σημείο με σκουπίδια (σημείο 16) απ' όπου μπορείτε να πηδήξετε για να καθαρίσετε τον φράκτη. Η είσοδος για την αποθήκη βρίσκεται κατά μήκος του πίσω τοίχου, αλλά σκαρφαλώστε πρώτα στον βορειοδυτικό πυργίσκο (σημείο 17) για να σκοτώσετε τους φρουρούς της πάνω περιοχής. Χρησιμοποιήστε την πίσω πόρτα για να μπειτε στην αποθήκη και οπισθοχωρήστε γρήγορα για να αποφύγετε τον φρουρό.

Χρησιμοποιήστε την σκάλα που βρίσκεται μέσα για να φτάσετε στον κάτω όροφο και ανοίξτε την επόμενη πόρτα για να αντιμετωπίσετε περισσότερους φρουρούς. Περάστε τα φορητά και μπειτε από το άνοιγμα για να βρεθείτε στην δυτική πλευρά της περιοχής



κοντά στον βορειοδυτικό ανελκυστήρα. Αγνοήστε την άλλη πόρτα της αποθήκης και περάστε από την αψίδα για να πάρετε τα όπλα από τα φυλάκια (WT3 & WT4).

**Μπαίνοντας στο αρχηγείο του κάστρου**

Σκοτώστε τους αντίπαλους κοντά στην είσοδο του βορειοδυτικού ανελκυστήρα (σημείο 14) πριν το χρησιμοποιήσετε. Παραμείνετε σκυμμένοι καθώς κατεβαίνει ο ανελκυστήρας και πυροβολήστε γρήγορα τους φρουρούς όταν ανοίγουν οι πόρτες. Ακολουθήστε το τούνελ και ετοιμαστείτε να πυροβολήσετε τον φρουρό κοντά στον πίνακα ελέγχου στα αριστερά και τον άλλο που κρύβεται στα δεξιά της εξόδου. Ανοίξτε την επόμενη πόρτα και ακολουθήστε οποιαδήποτε διαδρομή μέσα στο τούνελ για να φτάσετε σε ένα εσωτερικό ελικοδρόμιο. Χρησιμοποιήστε την σκάλα για να φτάσετε στον πάνω δωμάτιο όπου θα ανακαλύψετε ότι η βόμβα έχει απενεργοποιηθεί. Η Άννα σας εξηγεί πως η Ekk έχει κατασκευάσει μια κινητή πυρηνική βόμβα και σας δίνει μετά οδηγίες για την επόμενη αποστολή σας που είναι να κυνηγήσετε την Ekk.

**13η ΑΠΟΣΤΟΛΗ - ΠΥΡΗΝΙΚΗ ΔΙΕΙΣΔΥΣΗ**  
**1ος Στόχος - Ασφαλίστε την περιοχή για την Άννα και τα φιλικά στρατεύματα**

Αυτές οι τεράστιες εγκαταστάσεις πλουτωνίου έχουν μια μυστική υπόγεια είσοδο που θα πρέπει να βρείτε για να φτάσετε στον στόχο σας.

**Δυσκός Τομέας**

Χρησιμοποιήστε τους λόφους ή τα δέντρα για κάλυψη και το Dragunov για να σκοτώσετε τον φρουρό στο φυλάκιο (σημείο 1). Μην πυροβολήσετε κανένα φρουρό που βρίσκεται μέσα στο οπτικό πεδίο της κάμερας (CM1) γιατί θα σημάνει ο συναγερμός

και θα καταφτάσουν στρατεύματα από τον καταυλισμό (σημείο 2). Πυροβολήστε τον φρουρό που περιπολεί στον φράκτη και μετά παρακολουθήστε με τα κιάλια τους άλλους φρουρούς μέχρι να κοιτάζουν από την άλλη μεριά. Τώρα τρέξτε γρήγορα στην είσοδο της μεγάλης αποθήκης (σημείο 3). Περάστε στην αποθήκη και σκοτώστε τους φρουρούς καθώς εμφανίζονται κοντά στην είσοδο. Βγείτε έξω και κατευθυνθείτε αριστερά για να πυροβολήσετε τον εναπομείναντα φρουρό κάτω από την κάμερα και μετά απενεργοποιήστε και την κάμερα (CM1). Τώρα προχωρήστε βόρεια και μπειτέ στην επόμενη μεγάλη αποθήκη (σημείο 4) για να μαζέψετε πυρομαχικά και χειροβομβίδες. Συνεχίστε προς τον βορρά και σκοτώστε τους φρουρούς που περιπολούν στην γέφυρα (σημείο 5). Μετά ανοίξτε τις πόρτες του καταυλισμού (σημείο 2) και πετάξτε μέσα από μία χειροβομβίδα ώστε να φτάσει στο τέρμα κάθε δωματίου. Οι φρουροί θα προσπαθήσουν να αποδράσουν αλλά δεν θα τα καταφέρουν, έτσι όταν η περιοχή είναι ασφαλής μπειτέ στον καταυλισμό και πάρτε τα πυρομαχικά από το κρεβάτι. Τώρα περάστε την γέφυρα για να μπειτέ στον βόρειο τομέα.

**Βόρειος τομέας**

Πριν φτάσετε στο τέλος της γέφυρας (σημείο S), πυροβολήστε τον φρουρό στο μπαλκόνι του αρχηγείου (σημείο 1) και εκείνον που περιπολεί γύρω από το κτίριο. Μπειτέ στο αρχηγείο και πάρτε τα πυρομαχικά και το κουτί πρώτων βοηθειών από το τραπέζι κοντά στον ανελκυστήρα. Βγείτε τώρα από το κτίριο και πηγαίνετε στο πίσω μέρος του ανελκυστήρα (σημείο 2) για να βρείτε την είσοδο. Προχωρήστε προσεκτικά προς τον ανελκυστήρα και την είσοδο του τούνελ αποφεύγοντας τα πυρά των φρουρών που είναι εκεί κοντά.



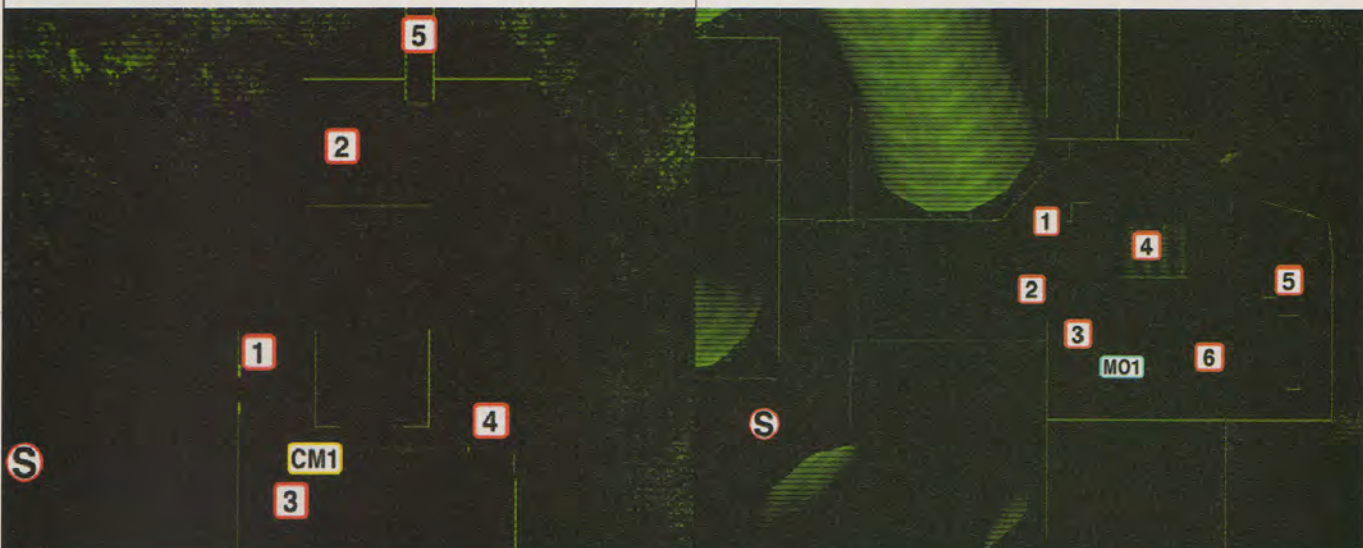
Ανοίξτε την πόρτα στο τέρμα του τούνελ και χρησιμοποιήστε μία χειροβομβίδα για να καθαρίσετε τους φρουρούς που περιμένουν κάτω. Στην συνέχεια ακολουθήστε το επόμενο τούνελ. Καθώς φτάνετε στο τέρμα του τούνελ για να ανοίξετε μία ακόμα πόρτα, δώστε ιδιαίτερη προσοχή γιατί στην διασταύρωση θα περιμένουν εχθροί. Μέσα στο μικρό γραφείο θα βρείτε ένα Jackhammer και πυρομαχικά πριν προχωρήσετε μπροστά στο τούνελ. Στρίψτε δεξιά για να φτάσετε στο δωμάτιο ελέγχου και ασφαλίστε το σκοτώνοντας τον φρουρό που βρίσκεται μέσα. Χρησιμοποιήστε την πόρτα στο βάθος του δωματίου για να φτάσετε σε δύο ακόμα δωμάτια ελέγχου που φυλάσσονται πολύ καλά. Σκαρφαλώστε στην ράμπα στο τέρμα αυτής της περιοχής και συνεχίστε στο τελευταίο τμήμα του τούνελ. Το ασανέρ που θα βρείτε εκεί θα σας ανεβάσει και πάλι στην επιφάνεια (σημείο 3).

Παραμείνετε στην είσοδο και σκοτώστε τον φρουρό στο φυλάκιο (σημείο 4). Μετά κυνηγήστε τους φρουρούς που περιπολούν κοντά στον καταυλισμό (σημείο 5). Στον δεύτερο καταυλισμό μπορείτε να βρείτε ένα κουτί

πρώτων βοηθειών. Μπειτέ στην μικρή αποθήκη (σημείο 6) για να μαζέψετε χειροβομβίδες και φωτοβολίδες και μετά χρησιμοποιήστε αυτή την θέση για να σκοτώσετε πιο εύκολα τους φρουρούς γύρω από το καταφύγιο (σημείο 7). Περάστε από το καταφύγιο και ακολουθήστε το μονοπάτι για να φτάσετε στον ανατολικό τομέα.

**Ανατολικός τομέας**

Όταν πλησιάσετε αρκετά στον επόμενο τομέα, σκοτώστε τους φρουρούς στο φυλάκιο (σημείο 1) και μετά τον χειριστή του φυλακίου με τον βαρύ οπλισμό (σημείο 2). Πρέπει να καθαρίσετε όλους τους αντίπαλους αυτού του τομέα για να ολοκληρώσετε την αποστολή. Χρησιμοποιήστε το φυλάκιο για να αποκτήσετε το πλεονέκτημα και να εντοπίσετε ευκολότερα τους φρουρούς. Μπειτέ στο γραφείο (σημείο 3) για να πάρετε ένα διπλό Uzi από την μεγάλη αίθουσα (σημείο 4) και μετά χρησιμοποιήστε το καταφύγιο (σημείο 5) για να σκοτώσετε τους φρουρούς στα μπαλκόνια του κτιρίου επικοινωνιών (σημείο 5). Βεβαιωθείτε πως σκοτώσατε όλους τους φρουρούς σε αυτό το κτίριο (χρησιμοποιήστε





την πλαϊνή σκάλα για να φτάσετε στο μπαλκόνι) και στον καταυλισμό (σημείο 6). Όταν εξουδετερώσετε κάθε αντίσταση, θα συναντήσετε την Abuga στο ελικοδρόμιο (σημείο MO1).

## 14η ΑΠΟΣΤΟΛΗ - ΒΡΕΙΤΕ ΤΗΝ BOMBA

Δεν υπάρχει χάρτης γι' αυτή την τελευταία αποστολή, αλλά μην ανησυχείτε γιατί η διαδρομή είναι στρωτή και θα σας δείξουμε τον δρόμο...

### 1ος Στόχος - Βρείτε την Ekk και σκοτώστε την

Ξεκινάτε στον κεντρικό θάλαμο όπου η μοναδική απειλή είναι ένας φρουρός που περιπολεί στον πάνω διάδρομο. Η πόρτα εξόδου είναι κλειδωμένη, γι' αυτό χρησιμοποιήστε την πόρτα που έχει μια πινακίδα με πανοπλία δίπλα της. Διαλέξτε ό,τι θέλετε από την συλλογή των όπλων που βρίσκονται μέσα. Ακολουθήστε το τούνελ (δίνοντας προσοχή στους φρουρούς) και μετά χρησιμοποιήστε τον ανελκυστήρα στο βάθος για να φτάσετε στο τούνελ εξόδου. Σκοτώστε τους φρουρούς μέσα στο δωμάτιο με τον μεγάλο υπολογιστή και χρησιμοποιήστε τον για να ξεκλειδώσετε την πόρτα εξόδου πίσω στον κεντρικό θάλαμο. Γυρίστε πίσω στην αποθήκη και παρατηρήστε πως η πόρτα για τον θάλαμο είναι προηγμένη από ξύλο. Ανοίξτε την γρήγορα και σταθείτε ακριβώς από πίσω της γιατί θα σας δούνε πολλοί φρουροί. Περιμένετε μέχρι να κλείσει η πόρτα και μετά πυροβολήστε δεξιά - αριστερά και πάνω - κάτω την πόρτα. Οι περισσότερες σφαίρες θα καταλήξουν στους φρουρούς που είναι από πίσω. Ανοίξτε την πόρτα και τρέξτε κατευθείαν στην ασφάλεια που προσφέρουν τα κιβώτια. Ένα APC σας κυνηγάει γύρω από τον θάλαμο, γι' αυτό πάρτε το LAW 80 και ετοιμαστείτε. Όταν το καταστρέψετε, ακολουθήστε την πόρτα εξόδου που θα σας βγάλει σε ένα ακόμα τούνελ. Από την αριστερή διασταύρωση ένας φρουρός θα προσπαθήσει να σας αιφνιδιάσει. Σκοτώστε τον και περάστε από την δεξιά πόρτα. Τα σκοτεινά δωμάτια και στις δύο πλευρές είναι ασφαλή όσο δεν σας βλέπει η κάμερα του πυργίσκου. Πυροβολήστε την κάμερα γιατί διαφορετικά θα εμφανιστούν φρουροί από τα προηγούμενα δωμάτια καθώς προχωράτε στο τούνελ. Πυροβολήστε την κάμερα στην επόμενη διασταύρωση και μπειτέ στο σκοτεινό δωμάτιο στα αριστερά για να πάρετε περισσότερα πυρομαχικά και ένα Jackhammer. Πάρτε τις φωτοβολίδες από το δωμάτιο στο βάθος δεξιά και επιστρέψτε στην διασταύρωση. Ανοίξτε την

πόρτα (τώρα στα δεξιά) και ακολουθήστε το τούνελ μέχρι να φτάσετε στην επόμενη πόρτα. Ανοίξτε την και οπισθοχωρήστε λίγο ρίχνοντας μία φωτοβολίδα ή μια χειροβομβίδα για να σπιάσετε τους δύο φρουρούς που είναι μέσα. Όταν είναι ασφαλές, κοιτάξτε πάνω για να πυροβολήσετε την κάμερα πάνω από την πόρτα πριν ενεργοποιήσει τα πολυβόλα στην επόμενη περιοχή. Αν καθυστερήσετε χρησιμοποιήστε τον υπολογιστή για να τα κλείσετε για δυόμισι λεπτά και πάρτε γρήγορα τα πυρομαχικά από τα κιβώτια πριν μπειτέ στο επόμενο τούνελ.

Προχωρήστε ευθεία για να φτάσετε σε ένα χαμηλότερο μονοπάτι και μετά χρησιμοποιήστε την σκάλα για να ανεβείτε στο μεσαίο μονοπάτι και μπειτέ στο γραφείο (ελέγξτε για φρουρούς). Όλα τα μονοπάτια θα γεμίσουν με φρουρούς, γι' αυτό πηγαίνετε πίσω στο τερματικό ώστε τα πολυβόλα να σκοτώσουν γρήγορα τους αντιπάλους σας. Προχωρήστε προς το χαμηλότερο επίπεδο και βγείτε από την πόρτα στο βάθος της κόκκινης τουρμπίνας. Στρίψτε αριστερά στο τούνελ και δεξιά στην επόμενη διασταύρωση. Κοιτάξτε πάνω και πυροβολήστε την κάμερα στα δεξιά που φυλάει την απέναντι πόρτα. Στρίψτε δεξιά και πυροβολήστε τους φρουρούς στις τουαλέτες. Στην συνέχεια οπλιστείτε με το M16 και ανοίξτε την πόρτα μπροστά σας. Όταν ανοίξει, οπισθοχωρήστε γρήγορα και ρίξτε μια χειροβομβίδα μέσα στο δωμάτιο. Έτσι θα καθαρίσετε την πρώτη σειρά φρουρών. Ακολουθήστε την ίδια τακτική για να ασφαλίσετε το δωμάτιο από όλους τους αντιπάλους. Όταν το δωμάτιο είναι πλέον καθαρό, θα σταματήσουν να σας καταδιώκουν φρουροί και μπορείτε να τρέξετε πίσω από την Ekk. Μπειτέ και πάλι στο τούνελ και στρίψτε δεξιά. Χρησιμοποιήστε το τηλεκοντρόλ για να ανοίξετε την πόρτα προς την περιοχή του ανελκυστήρα.

Χρησιμοποιήστε τον ανελκυστήρα για να φτάσετε στον πάνω όροφο και πυροβολήστε την κάμερα στο ταβάνι δεξιά καθώς ανοίξετε την επόμενη πόρτα. Προχωρήστε ευθεία κατά μήκος του τούνελ και πυροβολήστε μια ακόμα κάμερα στα δεξιά της επόμενης διασταύρωσης. Στρίψτε τώρα αριστερά, σκοτώστε μερικούς ακόμα φρουρούς και πυροβολήστε την κάμερα στο βάθος. Στρίψτε πάλι αριστερά καθώς το τούνελ κατεβαίνει προς τα κάτω και καταλήγει σε μια περιοχή όπου κρύβονται δύο φρουροί. Όταν τους σκοτώσετε, ανοίξτε την πόρτα μπροστά και πετάξτε μια χειροβομβίδα από τα κενά στα ξύλινα κιβώτια για να σκοτώ-

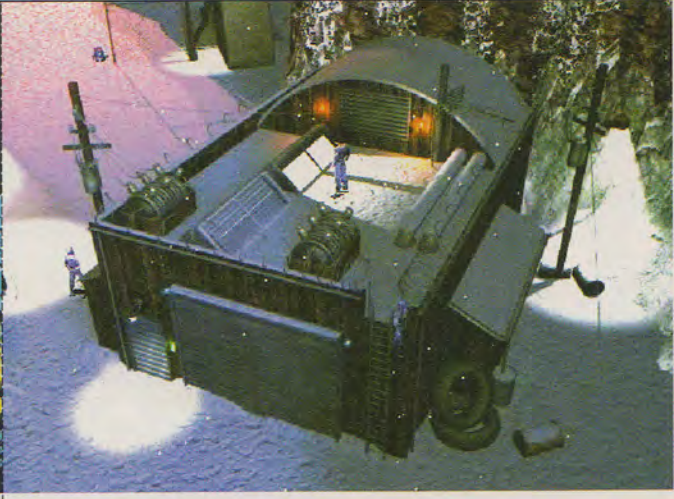
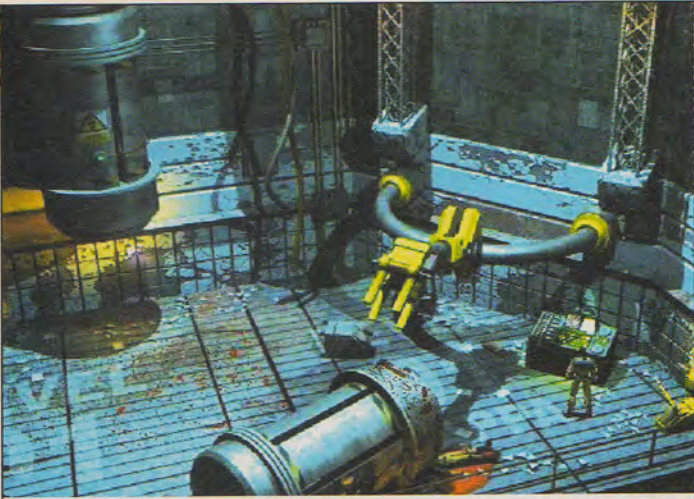


σετε τους φρουρούς που είναι κάτω. Τώρα κατεβείτε σε εκείνο το σημείο και ψάξτε πίσω από τα κιβώτια για να βρείτε όπλα, χειροβομβίδες και πυρομαχικά. Μπειτέ στο επόμενο δωμάτιο και χρησιμοποιήστε τις οθόνες για να κρυφτείτε και να σκοτώσετε ευκολότερα τους φρουρούς. Στην συνέχεια μπειτέ στον ψυκτικό θάλαμο όπου θα πρέπει να βρείτε τους φρουρούς που σκοτώσατε νωρίτερα. Χρησιμοποιήστε την σκάλα για να φτάσετε στο κάτω μέρος του θαλάμου. Η Ekk στέλνει ένα ακόμα αρνητικό μήνυμα, ενώ η Abuga σας εξηγεί πως η Ekk προσπαθεί να σαμποτάρει το εργοστάσιο. Τρέξτε γρήγορα μέσα από τον σωλήνα για να βγείτε στο δωμάτιο ελέγχου, σκαρφαλώστε την σκάλα στην τέρμα αριστερή γωνία και καθαρίστε το πάνω γραφείο από τους φρουρούς. Χρησιμοποιήστε τον υπολογιστή για να ενεργοποιήσετε το σύστημα ψύξης, πράγμα που θα προκαλέσει την έφοδο πολλών φρουρών. Ασφαλίστε την περιοχή και κατεβείτε την σκάλα για να ανοίξετε την πόρτα δίπλα από την μαύρη καμάρα. Ακολουθήστε το τούνελ και ανοίξτε την πόρτα στο βάθος για να βρεθείτε στο δωμάτιο με τους υπολογιστές. Ανοίξτε την πόρτα στα αριστερά για να βγείτε στο δωμάτιο ελέγχου, όπου θα σας επιτεθούν φρουροί από κάτω.

### 2ος Στόχος - Εντοπίστε την βόμβα και απενεργοποιήστε την

Στο ίδιο δωμάτιο μπορείτε να δείτε και την μαύρη φιγούρα μιας γυναίκας που τελικά είναι η Ekk. Όταν το δωμάτιο είναι σχετικά ασφαλές, κατεβείτε από την σκάλα και δολοφονήστε την Ekk. Η Abuga θα σας συχαρεί και σας ειδοποιεί πως καταφτάνει. Θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί για να μην πυροβολήσετε την Abuga καθώς πηγαίνει προς τον χαμηλότερο τομέα για να απενεργοποιήσει την βόμβα. Παραμένετε ακριβώς από πάνω της για να την προστατεύσετε και βεβαιωθείτε να μην σκοτώσετε τον παράξενο σύμμαχο που έχει έρθει να βοηθήσει. Όταν η Abuga ολοκληρώσει το καθήκον της, η αποστολή και μαζί το παιχνίδι έχουν ολοκληρωθεί.





# In Cold Blood

Μπείτε στον κόσμο αυτού του τρισδιάστατου κατασκοπικού θρίλερ. Αυτή τη φορά τα πράγματα είναι σοβαρά. Αναλαμβάνετε τον ρόλο του John Cord, ενός πράκτορα των βρετανικών μυστικών υπηρεσιών ο οποίος χάνεται κάπου στην Ανατολική Ευρώπη ξετυλίγοντας ένα πολύ δυνατό σενάριο με κύρια στοιχεία την έντονη δράση... Οι δυσκολίες που θα βρείτε στον δρόμο σας είναι πάρα πολλές αλλά μην ανησυχείτε πλέον γιατί τίποτα δεν ξεφεύγει από τον... σαρωτικό οδηγό μας.

**Β**ρισκόμαστε αιχμάλωτοι και ανακρινόμαστε από έναν ασπρομάλλι άντρα που μας ζητάει να του τα πούμε όλα από την αρχή. Ποιος όμως ήταν αυτός που μας πρόδωσε; Η Alfa μάς κάλεσε για να μας πει για την εξαφάνιση του Keifer. Θα βρεθούμε στη Voglia στο Vlodistor Uranium Mine και ώρα

06:47. Θα συναντήσουμε τον Gregor Kostov, αρχηγό των Volgian Freedom Fighters, ο οποίος είναι αναξιόπιστος. Θα τον ρωτήσουμε για τον Keifer για να μας πει πως είναι νεκρός ή τραυματισμένος. Ο τόπος είναι γεμάτος φρουρούς που θα τους περάσουμε χρησιμοποιώντας το μυαλό μας και τη Remora. Δε θα έρθουμε σε επαφή μαζί του, εκτός και αν παραστεί ανάγκη. Η επικοινωνία μας θα γίνεται μέσω της Remora. Οι πιο κατάλληλοι να ρωτήσουμε είναι οι τεχνικοί του συγκροτήματος. Θα περάσουμε σκυφτοί απ' τους φρουρούς όπως ο Keifer. Ο Kostov θα φροντίσει για τη διαφυγή μας με μεταφορικό μέσο, όμως ως τότε απλά συνεργαζόμαστε. Θα τον δούμε να απομακρύνεται και σ' αυτό το σημείο θα πρέπει να τονίσουμε τα εξής:

Επανελέγξτε τώρα στο σημείο που ο Kostov συζητάει με έναν φρουρό πάνω δεξιά στην οθόνη. Κατευθυνόμαστε προς εκεί σκυφτοί και περνάμε πίσω από την πλάτη του. Πηγαίνουμε προς την πόρτα δεξιά και αυτή θα ανοίξει αυτόματα. Μπαίνουμε μέσα και σ' αυτό το σημείο ξεκινάει η περιπέτεια.



## Αποστολή 1: Investigate Mine

Ελέγχουμε την Database της Remora, προχωράμε δεξιά για να ανοίξει η επόμενη πόρτα και λέμε στον φρουρό ότι είμαστε το παιδί για τις μπύρες. Του ζητάμε να ξεπλύνουμε τα χέρια μας και αυτός μας λέει να πάμε στην πρώτη πόρτα αριστερά μας. Προχωράμε σε αυτήν και μόλις ανοίξει κρυβόμαστε στα ντουλάπια δίπλα μας για να παρακολουθήσουμε τους άλλους δύο αριστερά μας. Μόλις απομακρυνθεί ο ένας από αυτούς, προχωράμε σκυφτοί, καθώς ο άλλος έχει γυρίσει την πλάτη του σε εμάς. Τον χτυπάμε από πίσω και φάχνουμε το σώμα του για να βρούμε το Pocket Lighter. Πηγαίνουμε τώρα κάτω δεξιά με τον ίδιο τρόπο, χτυπάμε τον επόμενο και πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips. Πάμε στον ανελκυστήρα κάτω δεξιά, πατάμε τον διακόπτη και επιβιβάζομαστε σε αυτόν. Κατεβαίνουμε κάτω, βγαίνουμε έξω και ρωτάμε τους δύο τεχνικούς αριστερά μας, που όμως δε θα μας δώσουν καμία χρήσιμη πληροφορία, καθώς ακούνε ένα ποδοσφαιρικό ματς. Τους ρωτάμε με τη σειρά που εμφανίζονται τα εικονίδια στην οθόνη μας και επιμένουμε στα ίδια - χωρίς να τους απειλήσουμε με το όπλο μας. Αυτός είναι και ο κανόνας του παιχνιδιού, αν θέλουμε να επιβιώσουμε.

Προχωράμε τώρα στο κάτω μέρος του δωματίου για να ρωτήσουμε μια άλλη τεχνικό, που όμως είναι απασχολημένη. Πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα κάτω δεξιά, πατάμε τον διακόπτη, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και κατεβαίνουμε κάτω. Βγαίνουμε έξω και γυρίζουμε προσεκτικά δεξιά προς το μέρος του φρουρού, πάντα όμως καλυμμένοι στον τοίχο. Μόλις γυρίσει την πλάτη του σε εμάς, τον χτυπάμε και παίρνουμε τα δύο Ammunition Clips. Κινούμαστε περιμετρικά δεξιά, πίσω από την πόρτα που μόλις βγήκαμε. Την περνάμε και μπαίνουμε στην επόμενη δεξιά μας. Κατεβαίνουμε τη σκάλα και πλησιάζουμε στον υπολογιστή. Ρωτάμε τον τεχνικό για να πάρουμε την άδεια χρήσης γι' αυτόν και να μάθουμε τι άλλο γνωρίζει. Ετοιμαζόμαστε να τον χρησιμοποιήσουμε για να μας πει ότι χρειάζεται προσοχή. Συνδεόμαστε με το IR-Link και παίρνουμε τις πληροφορίες που υπάρχουν σ' αυτόν. Ρωτάμε πάλι τον τεχνικό πώς θα πάμε στο Section Mine B. Θα μας πει να πάρουμε τον κύριο ανελκυστήρα στην είσοδο του ορυχείου στο συγκρότημα της άλλης πλευράς. Χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3. Ανεβαίνουμε επάνω, περνάμε την πόρτα, πάμε αριστερά και περνάμε την επόμενη. Κινούμαστε περιμετρικά δεξιά και πηγαίνουμε

### ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- 1 Να σώζετε όποτε έχετε δυνατότητα γνωρίζοντας ότι δεν μπορείτε και δεν πρέπει να κόβετε τους διαλόγους.
- 2 Μην πυροβολείτε εκτός και αν είναι αναπόφευκτο.
- 3 Δεν μπορείτε να αποσπάσετε δια της βίας πληροφορίες από οποιονδήποτε.
- 4 Αποφύγετε γενικά το θόρυβο που προκαλούν ακόμα και τα πόδια σας ενώ τρέχουν.
- 5 Υπάρχει συγκεκριμένος αριθμός αντικειμένων που μπορείτε να μεταφέρετε επάνω σας π.χ. μέχρι πέντε Ammunition Clips.
- 6 Η Remora πραγματοποιεί τρεις λειτουργίες:
  - α) IR-Link: Σύνδεση με έναν άλλο υπολογιστή,
  - β) Database: Τράπεζα δεδομένων,
  - γ) Comms: Αποστολή/λήψη μηνυμάτων.

στην άλλη πόρτα που βρίσκεται δίπλα στον ανελευστήρα. Την περνάμε, κατεβαίνουμε τη σκάλα και ρωτάμε τον τεχνικό για να μάθουμε τι έχει να μας πει και αυτός. Τίποτα ιδιαίτερο φυσικά γι' αυτό ανεβαίνουμε επάνω, βγαίνουμε έξω και πηγαίνουμε στην πόρτα δεξιά. Πατάμε τον διακόπτη, μπαίνουμε μέσα και πηγαίνουμε επάνω στον αριστερό από τους δύο τεχνικούς. Τον ρωτάμε συγκεκριμένα για το Section Mine B για να μας πει τα ίδια με τον άλλο που μιλήσαμε προηγουμένως. Προχωράμε τώρα κάτω δεξιά, πατάμε τον διακόπτη και περνάμε την πόρτα. Κινούμαστε περιμετρικά δεξιά και περνάμε την επόμενη. Προχωράμε και κατεβαίνουμε τη σκάλα αριστερά μας.

Πηγαίνουμε αριστερά και περνάμε την πόρτα δεξιά μας. Γυρίζουμε αριστερά, ανεβαίνουμε τη σκάλα και διασχίζουμε τον διάδρομο. Προχωράμε σκυφτοί καθώς αριστερά στο τέρμα του διαδρόμου υπάρχουν φρουροί.

Πηγαίνουμε στην πόρτα δεξιά μας, πατάμε τον διακόπτη και μπαίνουμε στο νέο δωμάτιο.

Πηγαίνουμε αριστερά στον άντρα που παρακολουθεί τηλεόραση. Μαθαίνουμε ότι ο Keifer διέφυγε στο ορυχείο, αλλά το Section Mine B έχει σφραγιστεί μετά τη δραπέτευσή του, με το κλείσιμο της γέφυρας. Πηγαίνουμε τώρα περιμετρικά δεξιά και περνάμε την πόρτα αριστερά μας. Κινούμαστε στη δεξιά πλευρά του επιταχυντή και στο κουτί δεξιά από το παράθυρο θα βρούμε τις Test bolts.

Παίρνουμε μια από αυτές, γυρίζουμε αριστερά και σπρώχνουμε τον δακτύλιο ελέγχου προς τα αριστερά.

Ελέγχουμε τώρα το κρύσταλλο ασφαλείας που φράζει το δρόμο μας προς τα έξω. Αντιστρέφουμε το σώμα μας και πηγαίνουμε στο άλλο άκρο του επιταχυντή, στο κάτω μέρος του δωματίου. Χρησιμοποιούμε την Test bolt στην κεφαλή του που βρίσκεται στον γαλάζιο κρύσταλλο, δεξιά της πόρτας. Αυτός θα τεθεί σε λειτουργία και θα σπάσει το κρύ-

σταλλο ασφαλείας. Πηγαίνουμε τώρα στο παράθυρο και βγαίνουμε έξω. Αριστερά θα βρούμε το κομμένο καλώδιο επικοινωνιών. Χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε στον Kostov το μήνυμα 1.

Επιστρέφουμε τώρα στον άντρα που βλέπει τηλεόραση. Πριν κάνουμε οτιδήποτε, εξετάζουμε το κασόνι στη γωνία αριστερά, απέναντι από το κίσκι για να βρούμε τη Split pin.

Αντιστρέφουμε το σώμα μας και πηγαίνουμε στον άντρα που άκουσε τον θόρυβο που κάναμε προηγουμένως. Θα το παίξουμε αδιάφοροι και θα μας πει ότι τα αυτιά του έχουν επηρεαστεί από την τηλεόραση. Θα τον ρωτήσουμε για το καλώδιο, για να μας πει πως το έχουν κόψει λόγω του ότι οι πράκτορες το χρησιμοποίησαν για να περνάνε απέναντι. Θα τον ρωτήσουμε αν έχει άλλο για να μας πει πως υπάρχει, όμως χρειάζεται άδεια για να μας το δώσει. Του δείχνουμε τη δική μας άδεια, τραβώντας το όπλο από τη θήκη του! Του ζητάμε να μας το δώσει, διαφορετικά θα τον σκοτώσουμε και θα το πάρουμε οι ίδιοι. Μας λέει πως κάνει τη δουλειά του και του απαντάμε το ίδιο!

Συνδυάζουμε το Long Cable με τη Split Pin και φτιάχνουμε το Cable and pin. Επιστρέφουμε στον επιταχυντή και χρησιμοποιούμε αυτό στη θέση που είχαμε τοποθετήσει την Test bolt. Θα δούμε αυτόν να το πετάει απέναντι και να καρφώνεται στον τοίχο. Βγαίνουμε από το παράθυρο, προχωράμε κατά μήκος του καλωδίου ως την άκρη της περιφράξης και πηδάμε επί τόπου για να το πιάσουμε. Περνάμε απέναντι και πέφτουμε κάτω. Πηγαίνουμε στην πόρτα κάτω αριστερά και πατάμε τον διακόπτη για να την ανοίξουμε. Θα παρακολουθήσουμε τη συζήτηση μιας γυναίκας με έναν επιστήμονα. Η γυναίκα αναφέρεται σε κάποιον που αθετεί τον λόγο του περισσότερες φορές από όσες τον τηρεί. Ο επιστήμονας θα της πει πως δε γίνεται δια-



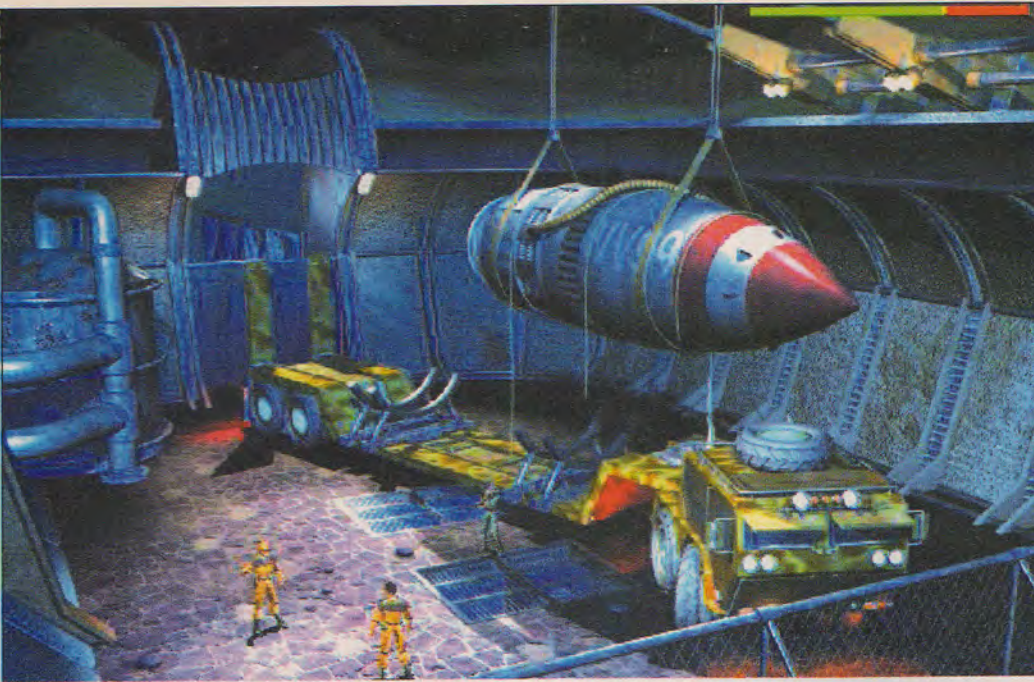
φορητικά, καθώς η εργασία που έχει να κάνει είναι σημαντική για όλον τον κόσμο. Η γυναίκα θα του απαντήσει ότι ο κόσμος δεν ανησυχεί για το χρόνο που διαθέτει και σε λίγο θα είναι πολύ αργά. Ο επιστήμονας θα τη ρωτήσει τι εννοεί.

Στην εμφάνισή μας, η γυναίκα θα μας ρωτήσει ποιο είμαστε. Θα τη ρωτήσουμε το ίδιο και εμείς και θα μας πει να μείνουμε ακίνητοι εκεί που είμαστε. Θα φύγει τρέχοντας και θα κλείσει πίσω της το ρολό. Ο επιστήμονας θα μας ρωτήσει ποιο είμαστε για να του πούμε ότι ανήκουμε στην ασφάλεια για τον έλεγχο του υπολογιστών. Ο επιστήμονας θα μας πει να βιαστούμε, καθώς έχει δουλειά που τον περιμένει. Τον ρωτάμε ποια ήταν αυτή η Κινέζα, για να μας πει πως ήταν μια εργάτρια. Θα τον ρωτήσουμε για το όπλο που είχε μαζί της για να μας πει ότι δεν έχει χρόνο για συζήτηση καθώς είναι απασχολημένος. Θα μας ρωτήσει αν τελειώσαμε για να του απαντήσουμε θετικά και να τον ευχαριστήσουμε. Του ζητάμε πληροφορίες για τον Keifer, για να μας πει πως δεν μπορεί να μας βοηθήσει καθώς δουλεύει μόνος του. Θα του πούμε πως ήταν Αμερικανός και ήταν εδώ στο ορυχείο. Θα μας απαντήσει πως ήταν ανόητος, ένας νεκρός ανόητος. Θα του πούμε πως πιστεύουμε ότι είναι ζωντανός και ότι τον έχει συναντήσει. Θα μας ρωτήσει αν

μοιάζει και αυτός για ανόητος. Δεν έχει κάτι άλλο να μας πει και θα μας ζητήσει να φύγουμε. Θα τον ρωτήσουμε ποιος είναι και θα μας πει ότι ονομάζεται Tolstov. Θα μας ρωτήσει ποιο είμαστε και εμείς θα του απαντήσουμε ότι μπορεί να μας θεωρεί φίλους. Θα μας πει ότι δεν έχει φίλους στην ασφάλεια του συγκροτήματος. Θα τον ρωτήσουμε τι κάνει εδώ για να μας απαντήσει πως δουλεύει και δεν κάθεται με σταυρωμένα χέρια. Θα του ζητήσουμε πληροφορίες για το ορυχείο, χωρίς να μας πει κάτι ιδιαίτερο, θα μας ζητήσει να φύγουμε και να καταλάβουμε ότι πρέπει να τελειώσουμε αυτό που κάνει.

Προχωράμε στον υπολογιστή και συνδεόμαστε με IR-Link, για να αποκτήσουμε νέες πληροφορίες. Χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3 στη βάση μας και το 1 στον Kostov. Ρωτάμε τον Brydoy Tolstov για την κόρη του Alexandra. Θα μας ρωτήσει τι ξέρουμε γι' αυτήν. Του υποσχθήκαμε ότι θα είναι ασφαλής. Θα κάνει ό,τι του πούμε. Θα τον ρωτήσουμε πού βρίσκεται και θα μας απαντήσει ότι δεν έχει ανάγκη την ασφάλειά μας. Θα του πούμε ότι δεν είμαστε της ασφαλείας, αλλά Βρετανός πράκτορας με το όνομα John Cord. Αν μας βοηθήσει, θα τον βοηθήσουμε και εμείς. Αν μάθουμε πού κρατούν την κόρη του, τότε ίσως μας βοηθήσει. Του λέμε ότι βρίσκεται στο αρχηγείο





Pentagrad Security, όπου κρατείται ζωντανή και είναι καλά στην υγεία της. Θα τον ακούσουμε να ευχαριστεί τον Θεό.

Θα τον ρωτήσουμε αν θα μας βοηθήσει και θα μας πει τι είναι αυτό που θέλουμε να μάθουμε. Θα τον ρωτήσουμε ποια είναι εκείνη η Κινέζα για να μας πει πως δεν είναι καθαρίστρια και ονομάζεται Chi-Ling Cheung. Θα τον ρωτήσουμε τι θέλει από αυτόν και θα μας πει ότι προσπαθεί να τον βγάλει από το ορυχείο και να πάψει να δουλεύει για τους Volgians. Του λέμε ότι αυτοί έχουν την κόρη του αλλά θα μας πει ότι είναι ανίκανος να κάνει κάτι. Θα τον ρωτήσουμε πού είναι η Chi-Ling Cheung, για να μας πει ότι πιστεύει πως είναι πράκτορας, αλλά για ποιον... αυτό είναι δική μας δουλειά. Θα τον ρωτήσουμε για τον Keifer, αν ήρθε σε επαφή μαζί του. Θα τον βοηθήσει να βγάλει έξω την Alexandra και θα τον ρωτήσουμε τι του συνέβη. Θα μας πει ότι προχώρησε στο ορυχείο περισσότερο από όσο έπρεπε. Θα τον ρωτήσουμε αν είναι ζωντανός και θα μας πει ότι δε γνωρίζει. Θα τον ρωτήσουμε για το Unknown Compound, αν πραγματικά εξορύσσουν ουράνιο. Θα μας απαντήσει ότι αντί γι' αυτό εξορύσσουν κάτι πολύ ειδικό, κάτι μοναδικό. Θα του πούμε να συνεχίσει για να μας πει για τον μετωρίτη που το δημιούργησε εκατομμύρια χρόνια πριν, με την πτώση του στη γη. Θα τον ρωτήσουμε τι δυνατότητες έχει στην κατασκευή όπλων για να μας απαντήσει πως αυτό είναι ανησυχητικό, μόνο όμως όταν βρεθεί στα χέρια λάθος ανθρώπων.

Θα του πούμε πως ήδη το έχουν οι λάθος άνθρωποι. Θα τον ρωτήσουμε πού βρίσκεται το Mine Section B, για να μας πει πως είναι μια μικρή πόρτα στο πίσω μέρος απ' το σημείο που μπή-

καμε. Με τους φρουρούς που υπάρχουν εκεί θα πρέπει να προσέχουμε πού πηγαίνουμε. Όταν θα είμαστε έτοιμοι να φύγουμε, θα ξεκλειδώσει την πόρτα για μας. Ελέγχουμε το ρολόι που είναι κατεβασμένο, δυστυχώς όμως ο χειρισμός του είναι από την άλλη πλευρά. Του ζητάμε τώρα να ανοίξει την πόρτα εφόσον μπορεί. Προχωράμε προς αυτήν τέρμα αριστερά στο δωμάτιο και καθώς πλησιάζουμε θα τον ακούσουμε να μας λέει ότι ο Αμερικανός θα τον βοηθήσει για να του απαντήσουμε ότι το ίδιο θα κάνουμε και εμείς. Θα μας πει να τον ακούσουμε πολύ προσεκτικά. Στο Section Mine B έχει ένα φίλο τεχνικό, τον Sparsky, που ξέρει όλα όσα συμβαίνουν εκεί. Θα του πούμε ότι μας έστειλε ο καθηγητής και αυτός θα μας βοηθήσει. Ευχαριστούμε τον Brydoy Tolston και αυτός μας εύχεται καλή τύχη. Περνάμε την πόρτα και θα λάβουμε ένα New Mail από τον Kostov, που μας ρωτάει αν είμαστε έτοιμοι για λίγη βοήθεια. Χρησιμοποιούμε τις Comms, για να στείλουμε το μήνυμα 4, επιβεβαιώνοντας την ανάγκη που έχουμε γι' αυτή.

Ο Kostov δείχνει ευχαριστημένος που μας ζήτησε την κατάλληλη στιγμή. Θα προκαλέσει μια έκρηξη που θα τραβήξει την προσοχή των φρουρών. Μόλις τραβηχτούν στο σημείο που έγινε αυτή, κινούμαστε γρήγορα δεξιά και πηγαίνουμε στην πόρτα απέναντι. Μόλις την περάσουμε, πάμε δεξιά κινούμενοι σκυφτοί και μπαίνουμε στην πόρτα αριστερά μας. Ρωτάμε τον τεχνικό για τον Sparsky, για να μας πει πως θα τον βρούμε κάτω στο ορυχείο. Θα τον ρωτήσουμε πώς θα πάμε εκεί και θα μας πει να πάρουμε τον κύριο ανελκυστήρα όπως ήρθαμε, περνώντας τους φρουρούς. Θα τον ευχαριστήσουμε, καθώς μπο-

ρούμε να προχωρήσουμε μόνοι μας από εδώ και πέρα. Πηγαίνουμε στον υπολογιστή και συνδεόμαστε με IR-Link για να αποκτήσουμε νέες πληροφορίες. Ελέγχουμε την Database για να διαβάσουμε τις ιδιότητες του Tri Nepheline και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε στον Kostov το μήνυμα 1.

Πηγαίνουμε στην πόρτα δεξιά από τον τεχνικό. Την περνάμε σκυφτοί και κρυβόμαστε στα κιβώτια δεξιά μας. Αφήνουμε τους δύο φρουρούς να πλησιάσουν στο μέρος μας και να γυρίσουν την πλάτη τους σε μας. Όταν δούμε τον αριστερό από αυτούς να πηγαίνει προς τα πάνω, σηκωνόμαστε γρήγορα και χτυπάμε τον άλλο. Επιστρέφουμε στα κιβώτια και αφήνουμε τον επόμενο να γυρίσει κάτω. Μόλις γυρίσει την πλάτη του σε μας, σηκωνόμαστε γρήγορα και τον χτυπάμε. Πάνω στα σώματά τους υπάρχουν τέσσερα Ammunition Clips, σε περίπτωση που τα χρειαστούμε κάποια στιγμή. Διασχίζουμε τον διάδρομο και μπαίνουμε στην πόρτα δεξιά μας. Προχωράμε και περνάμε την επόμενη πίσω από τον ανελκυστήρα, στο βάθος δεξιά. Γυρίζουμε δεξιά

και προσπαθούμε να πάρουμε την ασφάλεια βαριάς λειτουργίας, δυστυχώς όμως είναι αδύνατο. Περνάμε την πόρτα και πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα δεξιά μας. Πατάμε τον διακόπτη, μπαίνουμε σε αυτόν και κατεβαίνουμε κάτω. Προχωράμε αριστερά και προσέχουμε τους δύο φρουρούς. Μόλις αρχίσει να απομακρύνεται ο αριστερός από αυτούς, τρέχουμε και χτυπάμε τον δεξιό από πίσω. Ακολουθούμε γρήγορα τον επόμενο και χωρίς να τον προσπεράσουμε χτυπάμε και αυτόν. Διασχίζουμε τη γέφυρα και πηγαίνουμε γρήγορα αριστερά. Παραμένουμε σκυμμένοι για να δούμε τον άλλο που θα εμφανιστεί στο τούνελ δεξιά μας. Μόλις γυρίσει την πλάτη του, τρέχουμε και τον χτυπάμε από πίσω. Κρυβόμαστε γρήγορα στο βαγονάκι αριστερά μας και αφήνουμε να πλησιάσει ο επόμενος φρουρός. Μόλις γυρίσει την πλάτη του, τρέχουμε και τον χτυπάμε από πίσω.

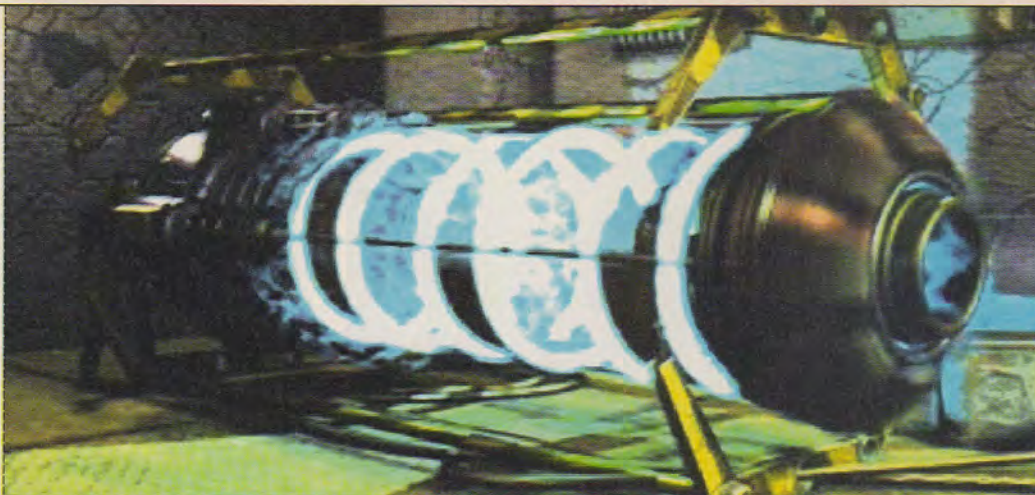
Βγαίνουμε από το τούνελ, περνάμε τη γέφυρα και πάμε αριστερά προς τον πρώτο φρουρό. Μπαίνουμε στην πόρτα δεξιά μας. Ζητάμε συνώμη από τον τεχνικό και του λέμε ότι ψάχνουμε τον Sparsky. Θα μας πει ότι είναι ο ίδιος. Του ζητάμε να μας ακούσει προσεκτικά καθώς είμαστε φίλος του Professor Tolston, που μας έστειλε σε αυτόν για βοήθεια. Θα μας ρωτήσει αν είμαστε ο πράκτορας που ψάχνουν ολοι και θα του απαντήσουμε πως είμαστε όντως. Θα του πούμε πως ψάχνουμε τον Αμερικανό που δραπέτευσε. Θα μας πει ότι ήταν εδώ, τον έψαξαν και δεν τον βρήκαν. Μπορεί να είναι ακόμα, όμως τώρα ψάχνουν εμάς. Αυτό δεν μας εκπλήσσει καθόλου και θα συνεχίσει λέγοντας πως εξαπολύσανε δύο ρομπότ που θα ψάξουν όλη την περιοχή του ορυχείου και θα βρίσκονται σύντομα εδώ. Αυτός όμως μπορεί να μας βοηθήσει.

Τα ρομπότ είναι αλεξίσφαιρα και θα τον ρωτήσουμε τι έχει να μας προτείνει. Θα μας πει να φύγουμε γρήγορα από εδώ, όμως θα



του απαντήσουμε πως θα φύγουμε αφού βρούμε πρώτα τον φίλο μας Keifer. Θα μας πει ότι ο μόνος τρόπος είναι να αφαιρέσουμε την ασφάλεια. Προχωράμε δεξιά και καθώς μπαίνουμε στον ανελκυστήρα, θα μας πει ότι είναι ο βοηθητικός και μπορεί να ενεργοποιηθεί από την κονσόλα στο δωμάτιο χειρισμού, εφόσον επιθυμούμε να τον χρησιμοποιήσουμε. Βγαίνουμε έξω πριν κάνουμε οτιδήποτε - υπενθυμίζουμε εδώ ότι στους φρουρούς υπάρχουν Ammunition Clips και στον τρίτο από αυτούς ένα Medical boost pack. Αν πρέπει να τα πάρουμε, αυτή είναι η κατάλληλη στιγμή.

Επιστρέφουμε στον ανελκυστήρα με τον οποίο κατεβήκαμε και ανεβαίνουμε επάνω. Περνάμε την πόρτα αριστερά και συνεχίζουμε στην επόμενη. Προχωράμε στην άλλη και διασχίζουμε τον διάδρομο. Μπαίνουμε στην πόρτα αριστερά και πηγαίνουμε στον υπολογιστή. Συνδεόμαστε με IR-Link και εξετάζουμε την Database για νέες πληροφορίες. Μαθαίνουμε για τη Main Fuse και ενεργοποιούμε τον εφεδρικό ανελκυστήρα. Χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3 στη βάση μας και το 1 στον Kostov. Προχωράμε δεξιά, περνάμε την πόρτα, διασχίζουμε τον διάδρομο και μπαίνουμε στην άλλη πόρτα δεξιά μας. Συνεχίζουμε, περνάμε την επόμενη και προχωρούμε στην άλλη. Επιστρέφουμε στον κύριο ανελκυστήρα και κατεβαίνουμε κάτω. Πάμε αριστερά, μπαίνουμε στο δωμάτιο του βοηθητικού και ανεβαίνουμε επάνω. Πηγαίνουμε αριστερά, περνάμε την πόρτα και βγάζουμε τη Main Fuse. Αυτό θα καθυστερήσει τα ρομπότ για μικρό χρονικό διάστημα.



Πηγαίνουμε τώρα δεξιά, περνάμε την πόρτα και προχωράμε στον βοηθητικό ανελκυστήρα. Μπαίνουμε από την πίσω πλευρά του και κατεβαίνουμε κάτω. Ευχαριστούμε τον τεχνικό για τη βοήθειά του και του λέμε πως κερδίσαμε λίγο χρόνο στη μάχη με τα ρομπότ. Θα μας ευχηθεί καλή τύχη και εμείς βγαίνουμε έξω αριστερά. Προχωράμε όλο ευθεία και θα μπορούμε σε ένα άλλο τούνελ. Παρατηρούμε ένα πολυβόλο που ενεργοποιείται από ένα πλέγμα λέιζερ. Διασχίζουμε τη γέφυρα και περνάμε προσεκτικά την ώρα που το πλέγμα είναι σβηστό. Προχωράμε και θα δούμε αριστερά μας μια σκάλα. Την κατεβαίνουμε ελπίζοντας να μην είναι αυτό που σκεφτόμαστε. Δυστυχώς όμως το πτώμα που θα βρούμε είναι ο Keifer. Ο Kostov είχε δίκιο που ελεγε ότι δε βγήκε ζωντανός. Τον χτύπησε το πολυβόλο και σύρθηκε κάτω από τη γέφυρα. Του ζητάμε συγνώμη που δεν μπορούσαμε να έρθουμε πιο γρήγορα. Εξετάζουμε το πτώμα του για να βρούμε το Tri-Nepheline, που ό,τι κι αν είναι έγινε η αιτία

να σκοτωθεί στην προσπάθειά του να το βγάλει έξω.

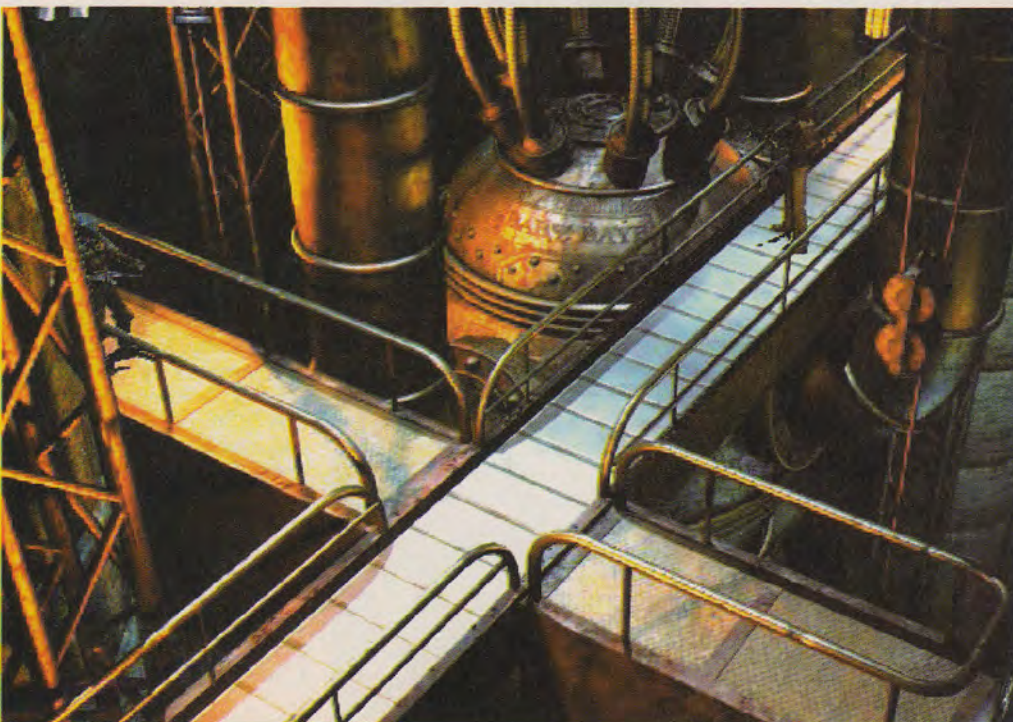
Στον καρπό του θα βρούμε το τμήμα επικοινωνιών και θα συνδεθούμε μαζί του με το IR-Link. Ελέγχουμε την Database για νέες πληροφορίες και θα δούμε τα κωδικοποιημένα στοιχεία για το Tri-Nepheline. Σίγουρα η υπηρεσία μας στο Λονδίνο θα μπορεί να δουλέψει με αυτά. Σκύβουμε στο πτώμα του Keifer για να του πούμε ότι σχεδόν τα κατάφερε, όμως το σχεδόν δεν είναι ποτέ αρκετό. Η αποστολή μας ουσιαστικά τελείωσε και το μόνο που μένει είναι να χρησιμοποιήσουμε τις Comms για να στείλουμε στον Kostov το μήνυμα 1.

Ανεβαίνουμε τη σκάλα και καθώς γυρίζουμε δεξιά θα δούμε ένα ρομπότ να τρυπάει το κελυφος του ανελκυστήρα. Προχωράμε στη γέφυρα και περνάμε προσεκτικά όταν το πλέγμα είναι σβηστό. Κινούμαστε τρέχοντας, βγαίνουμε από το τούνελ και στριβούμε αριστερά στην επόμενη. Τη διασχίζουμε, μπαίνουμε στο τούνελ και φτάνουμε μπροστά σε μια εντυπωσιακή μηχανή.

Πλησιάζουμε κοντά της για να δούμε ένα ζεύγος εντυπωσιακών στοιχείων. Υπάρχει χώρος για ένα ακόμα, συνεπώς χρησιμοποιούμε το Power cell που έχουμε στην κατοχή μας. Η μηχανή είναι έτοιμη για χρήση και εμείς την ενεργοποιούμε για να δούμε τι μπορεί να κάνει. Η ενέργειά της θα βομβαρδίσει τον τοίχο που θα καταρρεύσει, δίνοντάς μας πρόσβαση σε ένα άλλο τούνελ.

Το ρομπότ έχει φτάσει στο χώρο μας, αναγνωρίζοντάς μας ως δολοφόνο του πρώτου φρουρού. Τρέχουμε μπροστά αριστερά, αγκυλώνοντας τις σφαίρες του διασχίζουμε το τούνελ όσο πιο γρήγορα μπορούμε. Οι φρουροί αντιλαμβάνονται την παρουσία μας και αρχίζουν να πυροβολούν. Λίγα μέτρα ακόμα τρεξίματος μας οδηγούν στο βαγονάκι δεξιά και εμείς επιβιβάζομαστε σε αυτό, αφήνοντας τους διώκτες μας στα κρύα του λουτρού! Μετά από μια εντυπωσιακή διαδρομή, προσγειωνόμαστε στα πόδια του Kostov, που έκπληκτος θα μας ρωτήσει τι έγινε με τον Keifer.

Θα του απαντήσουμε ότι είναι νεκρός, επιβεβαιώνοντας αυτά που μας ελεγε από την αρχή. Θα μας πει να φύγουμε και θα βρεθούμε και πάλι στα χέρια του Nagaron. Μας είπε ότι πήγαμε για τον Keifer και βγήκαμε έξω με το δικό του μυστικό που ακούει στο όνομα Tri-Nepheline. Μας ρώτησε ποιος έμαθε γι' αυτό και του είπαμε κανείς. Ήξερε ότι λέμε ψέματα και ο Lukyan θα μας βοηθούσε να θυμηθούμε. Η Alfa μάς έστειλε πίσω στη Volgia στο αρχηγείο Pentagrad Security, θέλοντας να μάθει περισσότερα για την τεχνολογία του Nagaron. Τα στοιχεία τους είχαν βοηθήσει αρκετά όμως να εμψυεύσουμε ένα κοριό επιτήρησης στον κεντρικό υπολογιστή και φυσικά να βγούμε ζωντανοί. Ο Nagaron μας ρώτησε ποια ήταν η βοήθειά μας και του είπαμε ο Kostov. Μας χρειαζόταν για να κλέψουμε τις πληροφορίες που υπήρχαν γι' αυτόν και τους VFF. Θα είχαμε μαζί μας την EMP mine και θα είμαστε οι πρώτοι που θα τη χρησιμοποιήσαμε.





Ήταν το σχέδιο του Kostov ενάντια στα ρομπότ. Βρεθήκαμε στο αρχηγείο Pentagrad Securitii, σε ένα σημείο που ήταν το μοναδικό ασφαλές που υπήρχε για να μπούμε μέσα. Όσον αφορά στον τρόπο που μπορούσε να βγει κάποιος, αυτός ήταν μέσα σε σακούλα πτωμάτων.

Ο Kostov μάς έδειξε τα ελικόπτερα που τα έλεγαν 'Άγγελους του Θανάτου' και μας είπε ότι ο Nagaron και ο Lukyan έρχονταν μόνο όταν υπήρχε κάποιος σημαντικός να ανακρίνουν. Τον ρωτήσαμε για την Alexandra, που ήταν κάπου εκεί μέσα. Μας απάντησε ότι αυτός ο πόλεμος ήταν γεμάτος από αθώα θύματα. Του είπαμε πως είχαμε να φέρουμε τις πληροφορίες που χρειαζόταν και μας απάντησε πως έπρεπε να τοποθετήσουμε την EMP mine σε ένα μπλε σημείο ανεφοδιασμού. Δνοιξε το σκέπασμα της αποχέτευσης θυμίζοντάς μας αυτά που έπρεπε να ξέρουμε για τους φρουρούς και τους τεχνικούς. Κατεβήκαμε τη σκάλα και σ' αυτό το σημείο ξεκίνησε η επόμενη αποστολή.

## Αποστολή 2: Pentagrad HQ

Ελέγχουμε την Database για να δούμε τις πληροφορίες που έχουμε στη διάθεσή μας και ανοίγουμε το Inventory για να εξετάσουμε τα αντικείμενα που μεταφέρουμε μαζί μας. Προχωράμε μπροστά και καθώς στρίβουμε δεξιά, θα δούμε ένα ρομπότ.

Κατεβαίνουμε τη σκάλα, πηγαίνουμε αριστερά, προχωράμε και στρίβουμε αριστερά. Συνεχίζουμε, στρίβουμε δεξιά, προχωράμε και στρίβουμε αριστερά. Ανεβαίνουμε τις σκάλες, προσέχοντας πάντα το ρομπότ. Κρυβόμαστε στα κιβώτια δεξιά της εισόδου.

Αφήνουμε αυτό να βγει έξω και μόλις γυρίσει, σηκωνόμαστε και το ακολουθούμε. Τρέχουμε στη στοά και μόλις μπούμε στο δωμάτιο αριστερά στην πόρτα, θα βρούμε το μπλε σημείο ανεφοδιασμού. Τοποθετούμε την EMP mine και γυρίζουμε γρήγορα στα κιβώτια. Θα το δούμε καθώς επιστρέφει έξω να καταστρέφεται από αυτή.

Μπορούμε να μπούμε μέσα, όμως λίγο πιο κάτω και αριστερά στο δωμάτιο ανεφοδιάζεται ένα άλλο. Βγάζουμε το όπλο, προχωράμε στη στοά και πριν την περάσουμε ρίχνουμε μια σφαίρα για να το ενεργοποιήσουμε.

Φεύγουμε γρήγορα προς τα έξω γιατί θα μας ανταποδώσει τα πυρά. Μόλις καταστραφεί, επιστρέφουμε μέσα και βγάζουμε την EMP mine. Προχωράμε στην πόρτα δεξιά και πατάμε τον διακόπτη για να την ανοίξουμε. Πηγαίνουμε στην αμέσως επόμενη δεξιά και αφού πατήσουμε τον άλλο διακόπτη, μπαίνουμε στο



δωμάτιο. Το θέαμα είναι αηδιαστικό και είναι ξεκάθαρο ότι πρόκειται για έναν θάλαμο βασανιστηρίων, που οι εργαζόμενοι εδώ είναι ειδικοί στη δουλειά τους!

Βγαίνουμε έξω, πηγαίνουμε δεξιά και μετά αριστερά. Διαβάζουμε τις σημειώσεις στον πίνακα που λένε ότι μόνο το κελί 1 είναι κατελημμένο.

Αντιστρέφουμε το σώμα μας και απέναντι θα βρούμε αυτό που ζητάμε. Μοιάζει με την κόρη του Tolstov. Της μιλάμε και της συστηνόμαστε. Θα μας ρωτήσει τι θέλουμε από αυτήν. Θα της πούμε ότι είμαστε εδώ για να τη βοηθήσουμε. Θα της μιλήσουμε για τον πατέρα της Byrdoy Tolstov. Μας λέει ότι δεν της αρέσει εδώ, καθώς ανυπομονούν τότε θα αρχίσουν να τη χτυπούν και ειδικά ο Luckyan. Θα της ζητήσουμε να μας πει γι' αυτόν. Μας λέει πως είναι μπράβος του Nagaron και υπεύθυνος των εγκαταστάσεων.

Θα τη ρωτήσουμε αν τη χτύπησε και θα μας πει ότι την κρατάει φυλακισμένη, ώστε ο πατέρας της να κάνει αυτό που θέ-

λουν. Της λέμε ότι μπορούμε να τη βγάλουμε έξω, θα προσπαθήσουμε να βρούμε τον ελεγκτή για τις πόρτες των κελιών. Εκείνη θα μας επισημάνει ότι υπάρχουν πολλοί φρουροί που θα μας σκοτώσουν αν μας δουν, αλλά και ρομπότ. Ένα μάλιστα από αυτά γυρίζει εκεί γύρω. Το ακούει καμιά φορά, όμως εμείς αμφιβάλουμε γι' αυτό. Θα τη ρωτήσουμε τώρα αν ξέρει τίποτα για τους VFF και εκείνη μας λέει ότι το μόνο που γνωρίζει είναι ότι ο Nagaron τους μισεί.

Πηγαίνουμε τώρα δεξιά στο



τέρμα του διαδρόμου και πατάμε τον διακόπτη της πόρτας δεξιά μας για να διαπιστώσουμε ότι είναι κλειδωμένη. Δεν μπορεί, κάτι θα πήγαινε στραβά!

Επιστρέφουμε στην Alex και τη ρωτάμε για την πόρτα αυτή. Θα μας πει ότι είναι κλειδωμένη από την άλλη πλευρά. Θα τη ρωτήσουμε πώς θα αντιδράσουν αν κάνει κάποιο θόρυβο. Θα μας πει ότι δε θα δώσουν καμιά σημασία. Θα την ρωτήσουμε πώς καλεί τους φρουρούς κάτω. Θα μας πει ότι υπάρχει ένα κουμπί επείγουσας κλήσης αλλά της είπαν ότι θα τη χτυπήσουν αν το χρησιμοποιήσει ποτέ. Θα της υποσχεθούμε να τη σώσουμε και αυτή θα το κάνει. Όλα είναι εντάξει όμως πρέπει να φύγουμε τρέχοντας στο διάδρομο δεξιά.

Σκύβουμε και κρυβόμαστε έχοντας τα μάτια μας στον άλλο φρουρό των κελιών. Σε λίγο θα περάσει ο φρουρός από μπροστά μας και θα αρχίσει να μιλάει στην Alex, ζητώντας της εξηγήσεις γιατί τον κάλεσε. Πλησιάζουμε από πίσω και τον χτυπάμε. Πλησιάζουμε πάλι στο κελί της και της λέμε ότι θα τη βγάλουμε έξω με κάποιο τρόπο. Αυτή θα μας πει ότι ο Nagaron λέει ότι είναι δίπλα στην παραλία.

Ψάχνουμε τώρα τον φρουρό για να πάρουμε τα δύο Ammunition Clips. Πηγαίνουμε στο τέarma πάνω διαδρόμου, πατάμε τον διακόπτη και περνάμε τη

πόρτα. Προχωράμε στην άλλη, στο βάθος δεξιά και στο πάτωμα θα βρούμε το Sewer Key. Βγαίνουμε έξω, πηγαίνουμε δεξιά και ανεβαίνουμε τη σκάλα. Γυρίζουμε δύο φορές αριστερά και πηγαίνουμε στην πόρτα πίσω από αυτήν. Ο φρουρός θα μας ρωτήσει ποιο είμαστε και θα του πούμε για τη συνηθισμένη συντήρηση. Θα μας ρωτήσει υπό ποιες διαταγές. Θα του πούμε ότι μας στέλνει ο Major Lukyan. Σε καμία περίπτωση δε θα περάσουμε τη φωτιζόμενη αψίδα, διαφορετικά θα σημάνει συναγερμό με τις γλω-

στές συνέπειες. Ανεβαίνουμε τώρα οποιαδήποτε από τις δύο σκάλες που βρίσκονται πίσω από αυτήν. Θα ενεργοποιήσουμε τα πολυβόλα που φρουρούν τους διαδρόμους, γι' αυτό κατεβαίνουμε γρήγορα κάτω. Επιστρέφουμε στον ίδιο φρουρό, του λέμε πως πρέπει να κάνουμε διάγνωση σε αυτά και τον ρωτάμε πού είναι ο ελεγχός τους. Θα μας πει πως πρέπει να ρωτήσουμε τον Αξιωματικό Υπηρεσίας ο οποίος μπορεί να είναι οπουδήποτε.

Προχωράμε τώρα στην πόρτα κάτω αριστερά. Διασχίζουμε το δωμάτιο και πηγαίνουμε στο επόμενο. Λέμε στον άντρα ότι είμαστε καινούριοι και έχουμε χαθεί, καθώς επίσης και ότι κάνουμε συντήρηση στο κυρίως σύστημα. Θα μας πει ότι το τερματικό του είναι χαλασμένο από την προηγούμενη εβδομάδα και όλα τα κύρια τερματικά είναι στον πάνω όροφο.

Επιστρέφουμε όπως ήρθαμε στο δωμάτιο της αψίδας. Πάμε τώρα στην απέναντι πλευρά, στην πόρτα πάνω αριστερά. Ο φρουρός θα μας πει να σταματήσουμε εκεί που είμαστε. Θα του πούμε ότι είμαστε με διαταγή του Nagaron σε ειδική αποστολή ασφαλείας, αλλά εκείνος δε θα μας πει κάτι ιδιαίτερο.

Πηγαίνουμε τώρα στην πόρτα κάτω αριστερά και ρωτάμε τον φρουρό πώς μπορούμε να βρούμε τον Αξιωματικό Υπηρεσίας. Εκείνος δεν τον ξέρει αλλά μας λέ-

ει ότι υπάρχει μια λίστα στο Briefing room που μπορεί να μας βοηθήσει.

Αφού διασχίσουμε το δωμάτιο, περνάμε την πόρτα και επιστρέφουμε στο άλλο της αφίδα. Στρίβουμε αριστερά και πηγαίνουμε στην πόρτα ανάμεσα στις σκάλες. Στρίβουμε δεξιά, προχωράμε και περνάμε την άλλη. Αριστερά στον τοίχο θα βρούμε τη λίστα με το όνομα του Αξιωματικού Υπηρεσίας, Captain Boris Yentov. Γυρίζουμε αριστερά, περνάμε την πόρτα και συνεχίζουμε ευθεία. Περνάμε την επόμενη και προχωράμε δεξιά στην άλλη. Τελειώνουμε με τη... σωματική μας ανάγκη και γυρίζουμε αριστερά. Προχωράμε επάνω δεξιά για να βρούμε τον Αξιωματικό Υπηρεσίας.

Θα του πούμε ότι πρέπει να κάνουμε μια διάγνωση στα πολυβόλα στον πάνω όροφο και ψάχνουμε για τον ελεγχό τους. Θα μας πει ότι είναι στο Power room, όμως δεν μπορούμε να μπούμε χωρίς αυτόν και εκείνος έχει αφήσει την κάρτα ασφαλείας στην ντουλάπα του. Θα παραμείνει εκεί και μπορούμε να τον ξαναδούμε σε μια ώρα.

Γυρίζουμε αριστερά, περνάμε την πόρτα και προχωράμε στην κάτω αριστερά. Την περνάμε και γυρίζουμε αριστερά. Πηγαίνουμε στον υπολογιστή για να συνδεθούμε με IR-Link και να αποκτήσουμε νέες πληροφορίες. Έχουμε πλέον στην κατοχή μας τον αριθμό της ντουλάπας του Αξιωματικού Υπηρεσίας. Χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3 στη βάση μας και γυρίζουμε αριστερά. Προχωράμε δεξιά, περνάμε την πόρτα και πηγαίνουμε στην ντουλάπα που βρίσκεται στο πάνω αριστερό μέρος του δωματίου. Την ανοίγουμε και παίρνουμε την Duty Officers ID card για να ανοίξουμε την πόρτα.

Μπαίνουμε μέσα και γυρίζουμε δεξιά. Συνδεόμαστε με IR-Link για να αποσυνδέσουμε τα πολυβόλα, δυστυχώς όμως δεν μπορούμε να ξεκλειδώσουμε το κελί της Alex. Χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3 βάση μας και βγαίνουμε έξω. Ανεβαίνουμε τη σκάλα και γυρίζουμε δύο φορές αριστερά. Προχωράμε στην πόρτα ευθεία και επιστρέφουμε στο δωμάτιο της αφίδα.

Πηγαίνουμε δεξιά και ανεβαίνουμε οποιαδήποτε από τις δύο σκάλες. Συνεχίζουμε και ανεβαίνουμε τις επόμενες. Πηγαίνουμε αριστερά, στην πόρτα στο κέντρο του διαδρόμου. Πατάμε τον διακόπτη να την ανοίξουμε και μπαίνουμε μέσα. Ο άντρας θα μας πει για το πρόβλημα της οθόνης του υπολογιστή του και πως δεν μπορούμε να μπούμε στα κυρίως γραφεία.

Πηγαίνουμε τώρα αριστερά και

περνάμε την πόρτα. Δεξιά, στην οροφή του δωματίου θα δούμε μια σκάλα. Πηδάμε για να τη φτάσουμε, όμως είναι αρκετά ψηλά, γι' αυτό χρησιμοποιούμε το Sewer Key για να την κατεβάσουμε. Ανεβαίνουμε πάνω, γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε και περνάμε την πόρτα. Πηγαίνουμε περιμετρικά αριστερά και μιλάμε στους δύο τεχνικούς. Θα μας πουν ότι δεν έχουν χρόνο για συζήτηση καθώς πρέπει να τελειώσουν τη δουλειά τους πριν φύγει ο Premier Nagaron και ο Major Lukyan.

Πηγαίνουμε στην πόρτα αριστερά. Την περνάμε και μπαίνουμε στο τμήμα επισκευής ελικοπτερών. Θα ακούσουμε μια γυναικεία κραυγή, από το πλέγμα στο πάτωμα αριστερά. Πλησιάζουμε σε αυτό και θα δούμε τον Nagaron να ανακρίνει την Chi-Ling Cheung. Θα της ζητήσει να προσπαθήσει ξανά να του πει για αυτόν που δουλεύει. Αυτή του λέει το όνομά της και πως είναι μια απλή καθαρίστρια. Ο Lukyan δε δείχνει να πιστεύει ό,τι του λέει και την απειλεί ότι θα την αναγκάσει να του τα πει όλα. Ο Nagaron λέει πως είναι σίγουρος ότι μίλησε στον εισβολέα και ο Lukyan θα του πει ότι δεν υπάρχει αμφιβολία. Η Chi-Ling Cheung λέει ότι δεν του μίλησε γιατί ήταν στην άλλη πλευρά του ορυχείου. Ο

Nagaron λέει στον Lukyan να βρει τι ξέρει αυτή και μετά να τη σκοτώσει. Ένας φρουρός θα διακόψει τη συζήτηση και θα πει στον Nagaron πως υπάρχει μια γέφυρα στο χώρο της ασφάλειας. Αυτός θα απορρήσει και θα ρωτήσει αν υπάρχει κάποιος στο κτίριο. Ο φρουρός θα του απαντήσει θετικά και θα προσθέσει ότι ήρθε από τους υπονόμους. Ο Nagaron θα τον ρωτήσει αν το κορίτσι Tolstov είναι ακόμα ασφαλές. Ο φρουρός θα του πει ότι μεταφέρθηκε από το κελί της. Δυστυχώς δεν μπορούμε να γυρίσουμε πίσω για την Alex. Το μέρος θα γεμίσει φρουρούς γι' αυτό καλύτερα να γυρίσουμε πίσω.

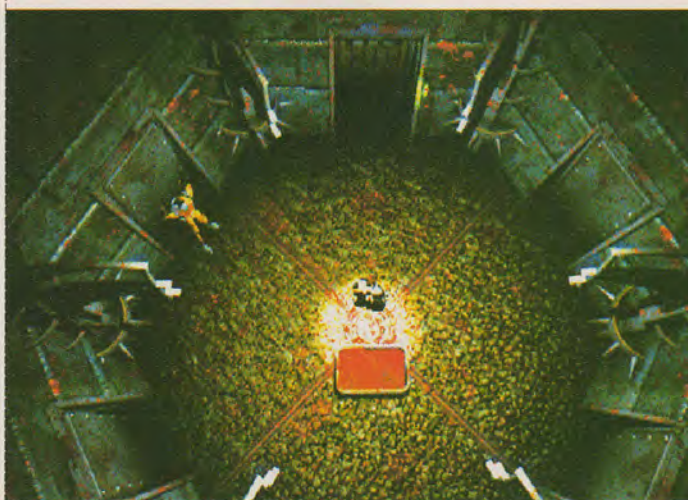
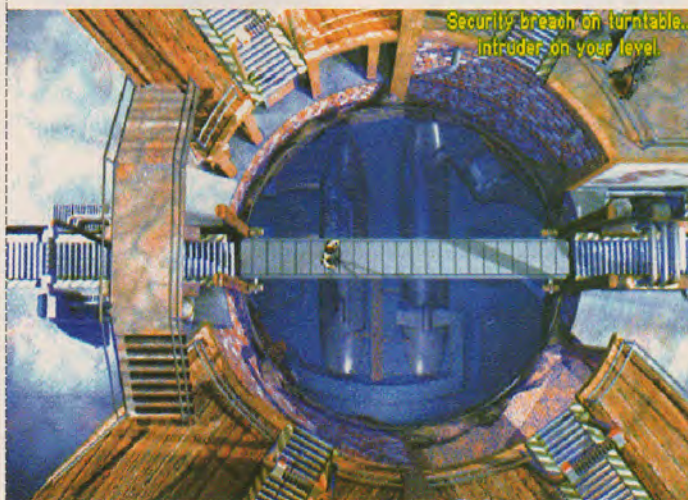
Αντιστρέφουμε το σώμα μας και προχωράμε στην πόρτα. Ο άντρας θα απειλήσει να μας πυροβολήσει, αλλά εμείς τον αγνοούμε. Πηγαίνουμε δεξιά, πατάμε τον διακόπτη και βγαίνουμε έξω. Οι φρουροί έχουν εγκαταλείψει το διάδρομο αφήνοντάς μας το πεδίο ελεύθερο. Πηγαίνουμε αριστερά και πατάμε τον διακόπτη για να ανοίξουμε την πόρτα. Τραβάμε το όπλο μας και πυροβολούμε καθώς την περνάμε, πριν μας ρίξει ο άντρας που φυλάει το δωμάτιο. Πηγαίνουμε δεξιά και πατάμε τον άλλον για να ανοίξουμε την επόμενη. Μπαίνουμε στο γραφείο του Lukyan και προχωράμε κάτω αρι-

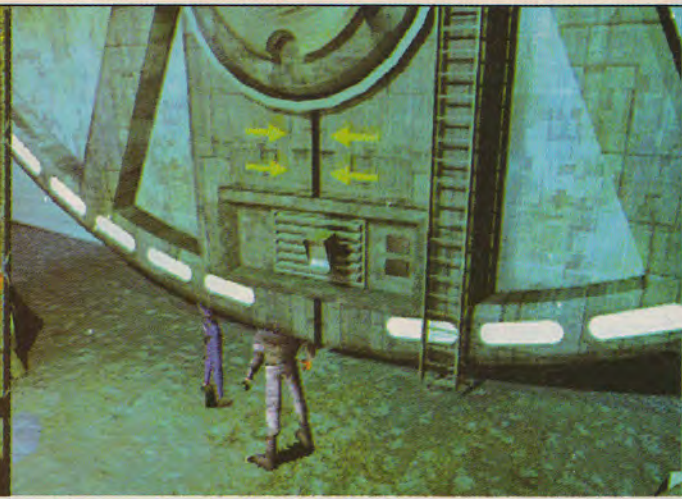
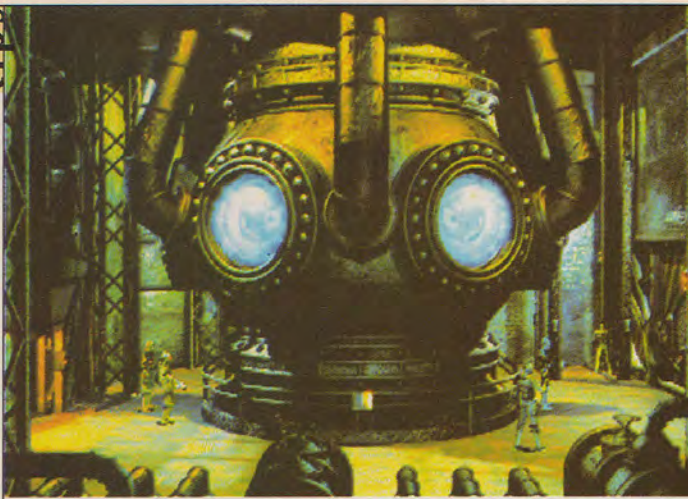
στερά στο Main Server. Τοποθετούμε τον Surveillance bug, όμως κάτι δεν πάει καλά. Συνδεόμαστε σε αυτό με IR-Link για να αποκτήσουμε νέες πληροφορίες και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3. Γυρίζουμε δεξιά και πατάμε τον διακόπτη για να ανοίξουμε την πόρτα. Βγαίνουμε έξω, πηγαίνουμε δεξιά και γυρίζουμε αριστερά. Πατάμε τον άλλον για να ανοίξουμε την επόμενη και μπαίνουμε στο δωμάτιο επικοινωνιών. Ζητάμε από τον άντρα να μας βοηθήσει και αυτός θα κατεβάσει στη Remora τα 1/0 Protocols. Ελέγχουμε την Database για να δούμε τι είναι αυτά.

Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε στην πόρτα και πατάμε τον διακόπτη για να την ανοίξουμε. Βγαίνουμε έξω πηγαίνουμε δεξιά και πατάμε τον άλλον. Μπαίνουμε στο δωμάτιο, πηγαίνουμε δεξιά στον υπολογιστή και συνδεόμαστε με IR-Link. Χρησιμοποιούμε τα 1/0 Protocols και τις Comms για να στείλουμε στη βάση μας το μήνυμα 3. Γυρίζουμε δεξιά, πατάμε τον διακόπτη και βγαίνουμε έξω. Προχωράμε δεξιά στο τέρμα του διαδρόμου και πατάμε τον άλλον για να ανοίξουμε την πόρτα. Βγαίνουμε στο διάδρομο και συνεχίζουμε ευθεία στην άλλη απέναντι. Πατάμε τον διακόπτη και μπαίνουμε στο δωμάτιο.

Προχωράμε ευθεία, γυρίζουμε αριστερά και πατάμε τον άλλο για να ανοίξουμε την πόρτα. Πηγαίνουμε αριστερά και στο βάθος θα βρούμε τη Main database, δυστυχώς όμως χρειαζόμαστε κάποιο ειδικό εργαλείο για να βγάλουμε τη Data cell το οποίο πιθανόν να έχει ο προϊστάμενός της. Αντιστρέφουμε το σώμα μας, προχωράμε και πηγαίνουμε αριστερά. Πατάμε τον διακόπτη και βγαίνουμε έξω. Προχωράμε αριστερά και κατεβαίνουμε οποιαδήποτε από τις δύο σκάλες. Τραβάμε αμέσως το όπλο μας και πυροβολούμε τους τρεις φρουρούς που θα εμφανιστούν. Προχωράμε αριστερά και πηγαίνουμε στην κάτω πόρτα. Την περνάμε, διασχίζουμε το δωμάτιο και ρωτάμε τον προϊστάμενο των τεχνικών αν έχει ένα εργαλείο για να βγάλουμε την Data cell. Θα μας πει να κοιτάξουμε στα συρτάρια δίπλα στην πόρτα.

Τα ανοίγουμε και εκεί θα βρούμε το Hard drive removal tool. Περνάμε την πόρτα, πηγαίνουμε δεξιά και ανεβαίνουμε οποιαδήποτε από τις δύο σκάλες. Ανεβαίνουμε στις επόμενες και πηγαίνουμε δεξιά. Διασχίζουμε το διάδρομο, γυρίζουμε δεξιά και πατάμε τον διακόπτη. Μπαίνουμε στο δωμάτιο και προχωράμε ευθεία. Γυρίζουμε αριστερά, πατάμε τον άλλον και μπαίνουμε στο επό-





μενο. Πηγαίνουμε αριστερά και χρησιμοποιούμε το Hard drive removal tool. Παίρνουμε την Data cell που θα ικανοποιήσει τον Koston, δυστυχώς όμως δεν μπορέσαμε να σώσουμε την Alex. Τώρα πρέπει να φύγουμε από εδώ και αυτό που μας μένει είναι ένα ακόμη ταξίδι μέσα από τους υπονόμους. Βρεθήκαμε για άλλη μια φορά στα χέρια του Nagaron, που μας έδωσε συγχαρητήρια για τον τρόπο που δουλέψαμε ως ομάδα και όχι ως άτομα. Του είπαμε ότι είχαμε ενισχύσεις και αμφέβαλε πολύ γι' αυτό, δεδομένου ότι οι δύο άντρες του Koston είχαν πει διαφορετικά πράγματα κατά την ανάκρισή τους από τον Lukyan. Ήταν αποδεδειγμένο και σε εμάς ότι απολάμβανε τη δουλειά του!

Η Alfa μάς είπε ότι η Chi-Ling Cheung ήταν κινέζα κατάσκοπος που ο Nagaron είχε να μεταφέρει σε ένα στρατόπεδο-φυλακή στο βορρά και πίστευε ότι ήξερε τι συμβαίνει, γι' αυτό θα έπρεπε να της μιλήσουμε πρώτοι. Φυσικά είχαμε να ανέβουμε στο Land Train με κάθε τρόπο! Ο Nagaron ήθελε να του πούμε για την επίθεση στο Land train και εμείς του είπαμε ότι είχαμε αποφασίσει να το χτυπήσουμε μόνοι μας αυτή τη φορά. Ο Koston τη βρήκε καλή ιδέα και μας είπε τι να περιμένουμε και τι ώρα. Δεν μας είπε όμως όλα όσα έπρεπε να μας πει. Θεωρούσε πως ήταν φυσικό αν μπαίναμε, να μη

βγαίναμε ποτέ από αυτό! Οι σύντροφοί του στο βορρά είχαν προγραμματίσει μια βόμβα σ' αυτό. Μας είπε ότι είχαμε δύο ώρες. Είχαμε λοιπόν μόνο δύο ώρες χρόνο! Ανεβήκαμε σε ένα γιγαντιαίο όχημα που βρισκόταν εν κινήσει, ξεφορτωθήκαμε το φρουρό που φυλούσε την εξέδρα και σ' αυτό το σημείο ξεκίνησε η 3η αποστολή.

### Αποστολή 3: Land Train

Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε και ελέγχουμε την πόρτα. Χρησιμοποιούμε τη Limpet mine, γυρίζουμε αριστερά και πηγαίνουμε γρήγορα στην εσοχή δεξιά. Μόλις αναπνεύσει αυτή, προχωράμε δεξιά και την περνάμε. Διασχίζουμε τον διάδρομο και πριν το τέλος του αριστερά θα βρούμε τον αισθητήρα φωτιάς. Θα τον καταλάβουμε από τη ριγέ καλωδίωση και το κόκκινο παλλόμενο φως. Χρησιμοποιούμε τον Pocket lighter για να τον ενεργοποιήσουμε και να χτυπήσουμε συναγερμό. Θα κατεβεί ο ανελκυστήρας και θα εμφανιστεί μια τεχνικός. Αφού της μιλήσουμε αρκετά, τραβάμε το όπλο μας και τη ρωτάμε πού πηγαίνει αυτός. Μας λέει ότι ανεβαίνει στο κυρίως σώμα του τρένου, το οποίο είναι βέβαια γεμάτο φρουρούς. Θα μας πει να προσέξουμε τα ρομπότ και θα τη ρωτήσουμε για την Chi-Ling Cheung. Μας λέει ότι την έχουν πάει στο διοικητή στο μπροστινό

μήμα του τρένου. Προχωράμε στον ανελκυστήρα, ανεβαίνουμε επάνω και τραβάμε γρήγορα το όπλο μας για να ρίξουμε στους δύο φρουρούς. Ψάχνουμε τα σώματά τους για τρία Ammunition Clips και πηγαίνουμε δεξιά. Πατάμε τον διακόπτη και περνάμε την πόρτα. Προσέχοντας το ρομπότ, πηγαίνουμε δεξιά προς το σημείο που φαίνονται οι δύο κύκλοι. Διασχίζουμε το διάδρομο και περνάμε την επόμενη ευθεία μπροστά μας. Γυρίζουμε αριστερά και χρησιμοποιούμε την EMP mine στο μπλε σημείο ανεφοδιασμού. Αντιστρέφουμε το σώμα μας και πηγαίνουμε στην άλλη απέναντι. Παραμένουμε στη γέφυρα μέχρι να δούμε το ρομπότ να καταστρέφεται και επιστρέφουμε για να πάρουμε την EMP mine. Γυρίζουμε πάλι στη γέφυρα, τη διασχίζουμε και πατάμε το διακόπτη. Μπαίνουμε στο δωμάτιο και παρατηρούμε ότι ένα λέιζερ ασφαλείας φράζει την πόρτα. Αντιστρέφουμε το σώμα μας, διασχίζουμε τη γέφυρα και μπαίνουμε στο επόμενο δωμάτιο. Πάμε στην επόμενη ευθεία απέναντι, την περνάμε και γυρίζουμε δεξιά. Πατάμε τον διακόπτη και μπαίνουμε στο δωμάτιο. Ρωτάμε τον τεχνικό αρκετά μέχρι να γυρίσει ξανά στη δουλειά του και τότε τραβάμε το όπλο μας και του λέμε για την Chi-Ling Cheung. Θα μας πει για έναν κρατούμενο που είναι τρομοκράτης της VFF και πι-

στεύουν πως είναι αυτός που τοποθέτησε τη βόμβα. Θα τον βρούμε στο αναρρωτήριο και τους υπόλοιπους κρατούμενους στην άκρη του Car 1, που βρίσκεται επάνω. Αν θέλουμε περισσότερες πληροφορίες, μπορούμε να κοιτάξουμε τον θερματικό που βρίσκεται πίσω μας. Δε γνωρίζει να μας πει κάτι για την Alex, συνεπώς πηγαίνουμε σε αυτόν και συνδεόμαστε με IR-Link. Ξεκλειδώνουμε τα Security laser system στα Car 1-5, γυρίζουμε δεξιά και πατάμε τον διακόπτη. Βγαίνουμε έξω, γυρίζουμε αριστερά και περνάμε την πόρτα. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε και περνάμε την επόμενη. Γυρίζουμε αριστερά, τραβάμε το όπλο μας και πυροβολούμε γρήγορα τον φρουρό που βρίσκεται στο διάδρομο. Θα εμφανιστούν άλλοι δύο πρώτα από τη δεξιά πόρτα και μετά από την άλλη αριστερά. Αφού τους σκοτώσουμε, διασχίζουμε τον διάδρομο και αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, ψάχνουμε στον αριστερό για να βρούμε ένα Ammunition Clip. Μπαίνουμε τώρα στην πόρτα αριστερά και γυρίζουμε δεξιά. Προχωράμε, πλησιάζουμε τον υπολογιστή και συνδεόμαστε με IR-Link. Μαθαίνουμε σε ποια βεγόνια του Land train υπάρχουν Major Weapons Installations και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3. Γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε και περνάμε



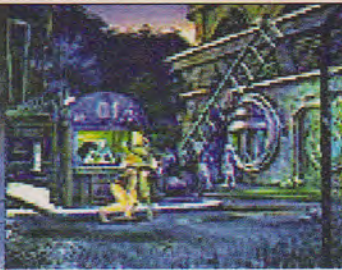


την πόρτα. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε και πατάμε τον διακόπτη. Μπαίνουμε στο δωμάτιο, τραβάμε το όπλο μας και γυρίζουμε αριστερά για να πυροβολήσουμε τον φρουρό πριν σημάνει συναγερμό. Ψάχνουμε το σώμα του για να βρούμε το Medical boost pack και τα δύο Ammunition Clips. Πηγαίνουμε τώρα στην πόρτα κάτω δεξιά και μιλάμε στον άρρωστο άντρα. Αφού καταλάβει ότι είμαστε από τον Kostov, τον ρωτάμε αν είναι από τους VFF για να μάθουμε πως είναι αυτός που τοποθέτησε τη βόμβα στο Land train. Βρίσκεται στο Cargo Car σε ένα κιβώτιο πηνίων αντιδραστήρα και είναι προγραμματισμένη να εκραγεί σε 25 λεπτά. Μπορούμε να την επανα-προγραμματίσουμε με τον Bomb reset probe που όμως δεν ξέρουμε πού βρίσκεται, καθώς του τον πήραν όταν τον συνέλαβαν. Κανείς δεν γνωρίζει ότι υπάρχει βόμβα στο Land train, αφού είχε τελειώσει με την τοποθέτησή της όταν τον έπιασαν.

Θα τον ρωτήσουμε για την Chi-Ling Cheung, για να μας πει ότι την είδε όταν τον ανέβασαν επάνω. Τέλος του λέμε το όνομά μας για να μάθουμε πως λέγεται Kharger Feliks και πως η βόμβα βρίσκεται μεταξύ του τρίτου και του τέταρτου. Θα χρειαστεί να ακολουθήσουμε κάποια άλλη διαδρομή για να φτάσουμε έγκαιρα στο σημείο αυτό. Ζητάμε από τη Remora να τοποθετήσει το χρονόμετρο στα 25 λεπτά και να μας κρατάει ενήμερους για το χρόνο που μένει ως την έκρηξη της βόμβας. Απ' αυτό το σημείο και μετά, ό,τι κάνουμε θα πρέπει να γίνεται γρήγορα και με μεγάλη ακρίβεια. Περιοριζόμαστε στις απολύτως απαραίτητες ενέργειες, γιατί κάθε άσκοπη κίνηση αποβαίνει σε βάρος του χρόνου και της ζωής μας. Γυρίζουμε αριστερά, περνάμε την πόρτα και γυρίζουμε δεξιά. Προχωράμε στον υπολογιστή και συνδεόμαστε με IR-Link. Μαθαίνουμε ό,τι χρειάζεται για τον Khaegher Feliks και τον Nagarov. Ξεκλειδώνουμε το Security Locker 23 και χρησιμοποι-



ούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3. Γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε και ανάμεσα στις δύο πόρτες θα βρούμε το Security Locker 23. Παίρνουμε τον Bomb reset probe και περνάμε τη δεξιά από αυτές. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε και γυρίζουμε δεξιά. Πατάμε τον διακόπτη, μπαίνουμε μέσα και διασχίζουμε τον διάδρομο. Περνάμε την πόρτα κάτω δεξιά, προχωράμε και μπαίνουμε στην επόμενη αριστερά. Διασχίζουμε τον διάδρομο και πατάμε τον διακόπτη. Μπαίνουμε μέσα, προχωράμε και πατάμε τον επόμενο. Περνάμε την πόρτα και προχωράμε στην κάτω αριστερά. Είναι κλειδαμένη, συνεπώς πηγαίνουμε στην απέναντι δεξιά και πατάμε τον διακόπτη. Μπαίνουμε μέσα και πηγαίνουμε γρήγορα να κρυφτούμε στα δύο κιβώτια κάτω και δεξιά. Περιμένουμε το ρομπότ να έρθει προς το μέρος μας και μόλις γυρίσει αριστερά, σηκωνόμαστε και πηγαίνουμε στο μπλε σημείο ανεφοδιασμού. Τοποθετούμε την EMP mine και κρυβόμαστε γρήγορα στα κιβώτια αριστερά του. Μόλις καταστραφεί το ρομπότ, μαζεύουμε την EMP mine και πηγαίνουμε αριστερά στο πάνω μέρος του δωματίου. Μπαίνουμε στον ανελκυστήρα, κατεβαίνουμε κάτω, πηγαίνουμε δεξιά και πλησιάζουμε κρυφά τον φρουρό. Τον χτυπάμε και ρωτάμε τον τεχνικό πού βρίσκονται τα Reactor coils. Θα μας πει ότι δεν ξέρει και καλύτερα να κοιτάξουμε στον θερματικό. Θα τον ρωτήσουμε πού πάει ο ανελκυστήρας και θα μας πει ότι πηγαίνει στη βάση των εμπορευμάτων. Θα τον ρωτήσουμε πώς μπορούμε να πάμε εκεί που κρατούν τους φυλακισμένους και θα μας πει ότι δεν μπορούμε να περά-



σομε το Barracks Car, γιατί είναι γεμάτο φρουρούς. Είναι το επόμενο βολάνι πάνω από αυτό και μόνο μέσω αυτού θα μπορέσουμε να φτάσουμε στο Command Car, που κρατούν την Chi-Ling Cheung. Του ευχαριστούμε για την βοήθειά του, προχωράμε και πηγαίνουμε στο θερματικό δεξιά.

Συνδεόμαστε με IR-Link, μαθαίνουμε ότι τα Reactor coils βρίσκονται στο κιβώτιο 66 και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3. Αν έχουμε πρόβλημα στα πυρομαχικά μας, στο φρουρό θα βρούμε δύο Ammunition Clips. Πηγαίνουμε τώρα αριστερά και πατάμε τον διακόπτη για να κατεβάσουμε τον ανελκυστήρα. Ανεβαίνουμε επάνω και πλησιάζουμε σκυφτοί τους δύο φρουρούς. Χτυπάμε πρώτα τον αριστερό και μετά τον δεξιό. Αν έχουμε πρόβλημα στα πυρομαχικά μας, στο σώμα τους θα βρούμε τρία Ammunition Clips. Πάμε τώρα στο κιβώτιο 66, πίσω από τον δεξιό φρουρό και χρησιμοποιούμε στην αριστερή του πλευρά τον Bomb reset probe, για να αυξήσουμε τον χρόνο της έκρηξης στα 60 λεπτά. Μπορούμε να επιστρέψουμε σε αυτό το σημείο κάθε φορά που έχουμε πρόβλημα με τον χρόνο και αφού χρησιμοποιήσουμε τον Bomb reset probe, να επαναφέρουμε τον μετρητή στην αρχική του τιμή.

Πηγαίνουμε τώρα αριστερά, διασχίζουμε το δωμάτιο και πατάμε τον διακόπτη στην πόρτα αριστερά. Είναι κλειδαμένη, συνεπώς πάμε στην απέναντι δεξιά και την περνάμε έχοντας τραβήξει το όπλο μας. Στη γωνία δεξιά υπάρχει ένας φρουρός και είναι καλύτερα να βρισκόμαστε στη δεξιά πλευρά προκειμένου να τον πετύχουμε αμέσως. Αν χρειάζο-

μαστε πυρομαχικά, στο σώμα του θα βρούμε δύο Ammunition Clips και ένα Medical boost pack.

Γυρίζουμε δεξιά και ανεβαίνουμε τη σκάλα. Διασχίζουμε το διάδρομο και θα δούμε το A.A. gun να περιστρέφεται και να στοχεύει προς το μέρος μας. Θα πρέπει με κάποιο τρόπο να το απενεργοποιήσουμε, γι' αυτό αντιστρέφουμε το σώμα μας διασχίζουμε τον διάδρομο και κατεβαίνουμε τη σκάλα. Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο τρεξίματος ή πλάγιων βημάτων την ώρα που την κατεβαίνουμε, μπορούμε να γλιστράμε πάνω σε αυτή κερδίζοντας πολύτιμο χρόνο. Επανερχόμαστε στο σημείο που είχαμε μείνει, γυρίζουμε δεξιά και περνάμε την πόρτα αριστερά μας. Προχωράμε, γυρίζουμε αριστερά και πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα. Κατεβαίνουμε κάτω, γυρίζουμε αριστερά, διασχίζουμε τον διάδρομο και πηγαίνουμε στον άλλο αριστερά μας. Ανεβαίνουμε επάνω, διασχίζουμε το δωμάτιο και πηγαίνουμε στην πόρτα δεξιά. Πατάμε τον διακόπτη, βγαίνουμε έξω και πηγαίνουμε αριστερά. Πατάμε τον άλλο, περνάμε την επόμενη, διασχίζουμε το δωμάτιο και πατάμε τον διακόπτη. Προχωράμε στον διάδρομο και μπαίνουμε στο δωμάτιο. Γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε και περνάμε την πόρτα και γυρίζουμε αριστερά. Προχωράμε και περνάμε την πόρτα αριστερά μας. Γυρίζουμε δεξιά, πηγαίνουμε στον υπολογιστή και συνδεόμαστε με IR-Link.

Καταστρέφουμε το A.A. gun, χρησιμοποιούμε τις Comms και στέλνουμε το μήνυμα 3. Αντιστρέφουμε το σώμα μας, προχωράμε, γυρίζουμε αριστερά και περνάμε την πόρτα. Γυρίζουμε δεξιά και περνάμε την επόμενη δεξιά. Προχωράμε, γυρίζουμε αριστερά και περνάμε την άλλη. Διασχίζουμε τον διάδρομο, πατάμε τον διακόπτη και μπαίνουμε στο δωμάτιο. Προχωράμε, πατάμε τον επόμενο, διασχίζουμε τον διάδρομο και γυρίζουμε δεξιά. Πατάμε τον άλλο, γυρίζουμε αριστερά και πηγαίνουμε στον ανελ-





κυστήρα. Κατεβαίνουμε κάτω, γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε και πηγαίνουμε δεξιά στον άλλο. Ανεβαίνουμε πάνω, διασχίζουμε το δωμάτιο και πηγαίνουμε στην πόρτα δεξιά. Βγαίνουμε έξω, γυρίζουμε δεξιά και ανεβαίνουμε τη σκάλα. Διασχίζουμε το διάδρομο, γυρίζουμε αριστερά και μπαίνουμε στον επόμενο. Προχωράμε σε αυτόν, γυρίζουμε δεξιά και διασχίζουμε τον άλλο. Κατεβαίνουμε ελάχιστα τη σκάλα και γλιστράμε σε αυτήν όταν ο φρουρός αρχίσει να γυρίζει την πλάτη του σ' εμάς. Γυρίζουμε γρήγορα αριστερά και τον πυροβολούμε πριν προλάβει να αντιδράσει. Πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips εφόσον τα χρειαζόμαστε, διαφορετικά πάμε δεξιά, τραβάμε το όπλο μας και καθώς περνάμε την πόρτα πυροβολούμε τον επόμενο που βρίσκεται πίσω της. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, επάνω του θα βρούμε ένα Medical boost pack και ένα Ammunition Clip. Προχωράμε τώρα και πηγαίνουμε δεξιά. Τραβάμε το όπλο μας καθώς περνάμε την πόρτα, έτοιμοι για τον άλλο στο βάθος αριστερά. Μόλις τον σκοτώσουμε, θα βρούμε επάνω του δύο Ammunitions

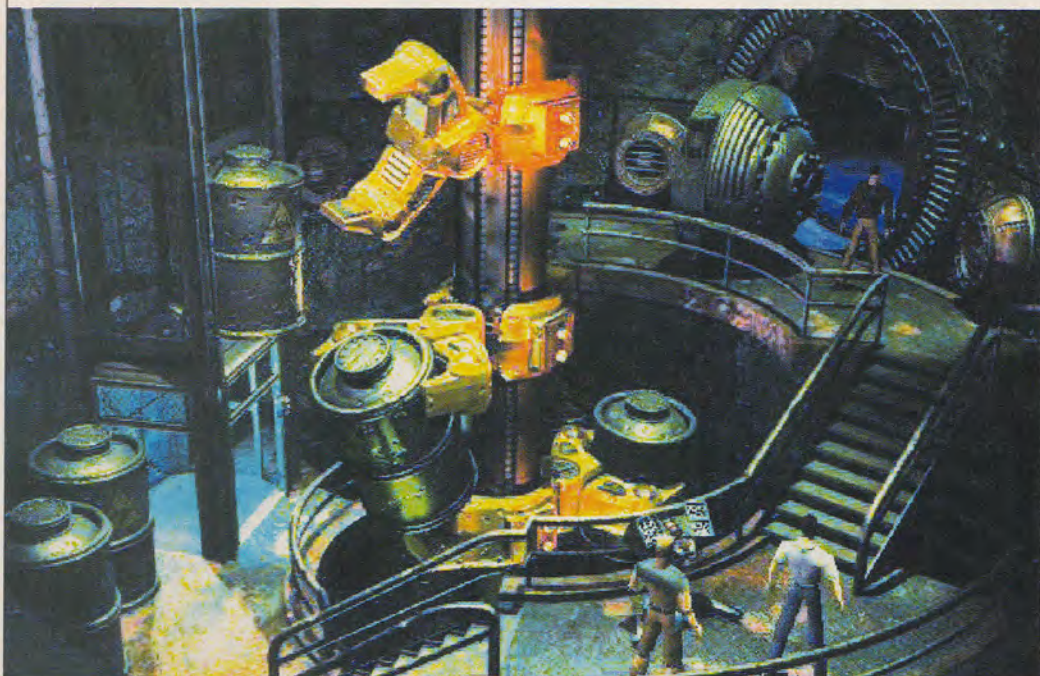
Clips εφόσον τα έχουμε ανάγκη, διαφορετικά πηγαίνουμε δεξιά και περνάμε την επόμενη στο μέσο του δωματίου. Διασχίζουμε το διάδρομο, πατάμε τον διακόπτη και περνάμε την άλλη. Πηγαίνουμε στον υπολογιστή δεξιά και συνδεόμαστε με IR-Link. Διαπιστώνουμε ότι οι δύο στρατώνες είναι γεμάτοι από φρουρούς, συνεπώς ζητάμε από τη Remora να τους κλειδώσει μέσα. Πηγαίνουμε αριστερά, περνάμε την πόρτα και κατεβάζουμε τη σκάλα. Ανεβαίνουμε επάνω, διασχίζουμε τον διάδρομο και κατεβαίνουμε την επόμενη. Πηγαίνουμε αριστερά, διασχίζουμε τον διάδρομο και γυρίζουμε δεξιά. Πατάμε τον διακόπτη, περνάμε την πόρτα και μπαίνουμε σκυφτοί στην επόμενη δεξιά μας. Κρυβόμαστε στα κιβώτια και αφήνουμε τον φρουρό να πλησιάσει στο μέρος μας. Μόλις γυρίσει την πλάτη του σε μας, σηκώνομαστε και τον χτυπάμε από πίσω. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, στο σώμα του θα βρούμε ένα Medical boost pack και δύο Ammunition Clips. Διασχίζουμε το δωμάτιο και πηγαίνουμε στην πόρτα αριστε-

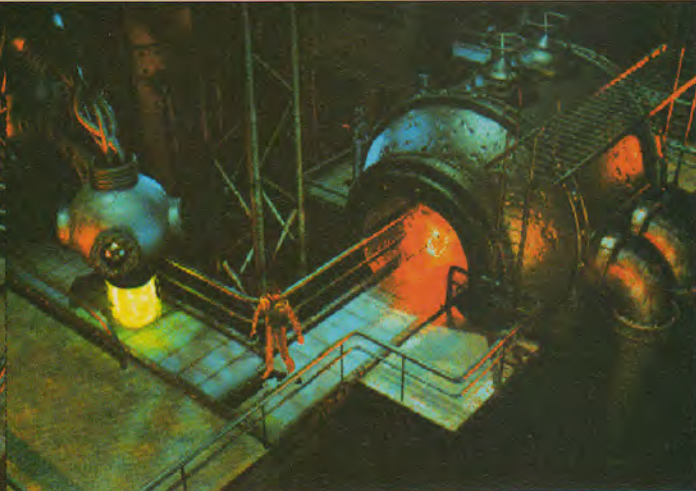
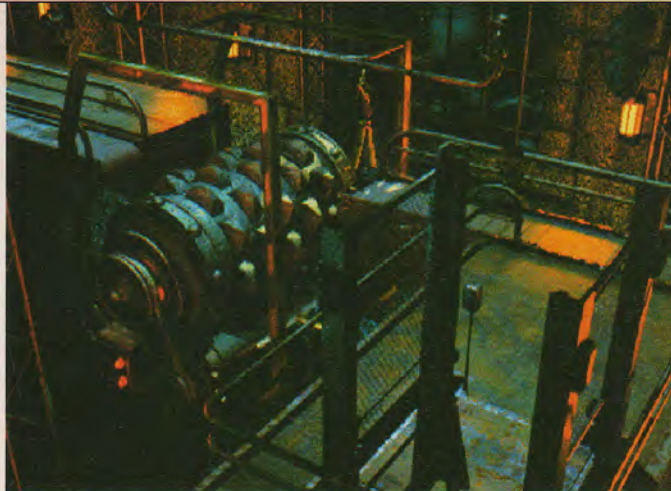
ρά. Προχωράμε αριστερά και ελέγχουμε τον χαλασμένο υπολογιστή. Ρωτάμε τον τεχνικό γ' αυτόν και θα μας πει ότι όντως είναι. Ρωτάμε πάλι για να μας πει ότι δεν μας έχει δει εδώ γύρω ξανά και αν είμαστε της ασφαλείας. Θα του πούμε ότι είμαστε των δημοσίων σχέσεων και θα τον ρωτήσουμε για τρίτη φορά πώς μπορούμε να φτάσουμε στο μπροστινό τμήμα του Land train, χωρίς να μας αντιληφθούν τα ρομπότ. Θα μας πει ότι ακόμα και αν κατέβουμε στον πυθμένα του οχήματος, θα φτάσουμε μέχρι τα λουτρά και από αυτό το σημείο και μετά μέχρι το μπροστινό τμήμα, η διαδρομή φρουρείται από ένα ρομπότ. Τον ευχαριστούμε και πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα αριστερά. Κατεβαίνουμε κάτω και περιμένουμε τον φρουρό να έρθει προς το μέρος μας. Μόλις γυρίσει την πλάτη του σε μας, προχωράμε και τον χτυπάμε από πίσω. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά προχωράμε και πηγαίνουμε στη σκάλα δεξιά.

Ανεβαίνουμε μέχρι το ύψος του επόμενου επιπέδου και αφήνουμε τον άλλο να κινηθεί προς το μέρος μας. Μόλις γυρίσει για να κινηθεί δεξιά, ανεβαίνουμε επάνω, τραβάμε το όπλο μας και τον πυροβολούμε πριν προλάβει να μας δει. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, στο σώμα του θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά προχωράμε στον διάδρομο περιμετρικά δεξιά και φτάνουμε σε μια σκάλα. Ανεβαίνουμε επάνω και διασχίζουμε τα λουτρά. Περνάμε την σκάλα. Ανεβαίνουμε επάνω και διασχίζουμε τα λουτρά. Περνάμε την πόρτα και καθώς βγαίνουμε στο διάδρομο, θα δούμε το ρομπότ να μπαίνει στην άλλη αριστερά μας. Πηγαίνουμε γρή-

γορα στο μπλε σημείο ανεφοδιασμού και τοποθετούμε την EMP mine. Πηγαίνουμε αριστερά, περνάμε την πόρτα και σε λίγο θα το δούμε να καταστρέφεται. Αφήνουμε την EMP mine στη θέση της, προχωράμε μπροστά και πηγαίνουμε αριστερά λίγο πιο κάτω από το σημείο που βλέπουμε τον αριθμό 9. Η επόμενη είναι κλειδωμένη, συνεπώς συνδεόμαστε με IR-Link και ζητάμε από τη Remora να την ξεκλειδώσει με όλες τις γνωστές συνέπειες. Γυρίζουμε γρήγορα αριστερά, προχωράμε, περνάμε την άλλη και γυρίζουμε αριστερά. Διασχίζουμε τον διάδρομο, πηγαίνουμε στην πόρτα που βλέπουμε ευθεία μπροστά μας και σε λίγο θα δούμε το ρομπότ να καταστρέφεται. Βγαίνουμε πάλι έξω και πηγαίνουμε να πάρουμε την EMP mine. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε, περνάμε την πόρτα δεξιά μας και πηγαίνουμε στην επόμενη αριστερά. Τώρα μπορούμε να πατήσουμε τον διακόπτη και να ανοίξουμε την άλλη άφοβα. Προχωράμε στο δωμάτιο, πατάμε τον επόμενο και διασχίζουμε το διάδρομο. Πατάμε τον διακόπτη και μπαίνουμε στο δωμάτιο. Προχωράμε, περνάμε την πόρτα και πηγαίνουμε στην άλλη δεξιά, έχοντας τραβήξει το όπλο μας. Πυροβολούμε τον φρουρό πριν προλάβει να αντιδράσει και ρωτάμε τον τεχνικό που πηγαίνει ο ανελκυστήρας. Θα μας πει ότι πηγαίνει κάτω στον κόλπο των πυραύλων και σ' αυτό το σημείο θα τραβήξουμε το όπλο μας.

Τον ρωτάμε τώρα πώς θα πάμε στο Command Car και θα μας πει πως δεν επιτρέπεται, γιατί λόγω του εισβολέα έχουν κλείσει τις πόρτες. Θα του πούμε ότι αυτός είμαστε εμείς και θα μας πει ότι αν θέλουμε να πάμε σε αυτό το βαγόνι, ο μόνος τρόπος είναι από την οροφή. Θα τον ρωτήσουμε πώς θα πάμε εκεί πάνω και θα μας πει ότι δεν επιτρέπεται γιατί έχουν κλειδώσει τις πόρτες πρόσβασης σε αυτή, αλλά ότι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ένα σωλήνα πυραύλου. Συγκεκριμένα, το σωλήνα 3 που είναι άδειος και βρίσκεται στον κόλπο του λιμανιού των πυραύλων. Τον ευχαριστούμε πολύ και τον ρωτάμε πώς λειτουργεί ακριβώς. Θα μας πει ότι πρέπει να ανοίξουμε τις καταπακτές, στο πάνω μέρος του πυθμένα των σωλήνων και να αναπτύξουμε την πλατφόρμα συντήρησης. Επίσης, μας λέει ότι συχνά υπάρχουν επικίνδυνα ρομπότ στο μπροστινό δωμάτιο. Αφού τελειώσουμε με τον τεχνικό και χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω στο σώμα του φρουρού θα βρούμε δύο Ammunition Clips. Διαφορετικά πηγαίνουμε αριστερά, πατάμε τον διακόπτη, περνάμε την πόρτα και προχωράμε





στην άλλη απέναντι ακριβώς.

Πατάμε τον διακόπτη, μπαίνουμε μέσα και πηγαίνουμε δεξιά. Ρωτάμε τους δύο τεχνικούς χωρίς να μας πουν κάτι ιδιαίτερο και προχωράμε στον υπολογιστή αριστερά μας για να συνδεθούμε με IR-Link. Ανοίγουμε την καταπακτή και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3. Γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε, γυρίζουμε αριστερά και πατάμε τον διακόπτη. Βγαίνουμε έξω και πηγαίνουμε στην απέναντι πόρτα. Πατάμε τον άλλον, γυρίζουμε αριστερά και προχωράμε στον ανελκυστήρα. Κατεβαίνουμε κάτω, πηγαίνουμε αριστερά και διασχίζουμε τον διάδρομο ως το τέρμα του. Γυρίζουμε αριστερά στον υπολογιστή και συνδεόμαστε με IR-Link. Ανοίγουμε την καταπακτή, αλλά δυστυχώς χρειαζόμαστε μία εντολή έκδοσης για την πλατφόρμα συντήρησης. Γυρίζουμε αριστερά, διασχίζουμε τον διάδρομο και επιστρέφουμε στον ανελκυστήρα. Ανεβαίνουμε επάνω, γυρίζουμε δεξιά και τραβάμε το όπλο μας για άλλη μία φορά προκειμένου ο τεχνικός να μας δώσει περαιτέρω απαντήσεις.

Τον ρωτάμε ποιος εκδίδει τις εντολές για τη συντήρηση της πλατφόρμας και αυτός θα μας πει ότι συνήθως δίνονται από τη γέφυρα. Υπάρχει όμως ένας κωδικός για να διαγράψουμε την άδεια ασφαλείας στην κονσόλα του κόλπου του λιμανιού των πυραύλων, τον οποίο θα μας δώσει και έτσι θα είμαστε σε θέση να εκδώσουμε εντολή συντήρησης για την πλατφόρμα.

Κατόπιν, γυρίζουμε δεξιά και πατάμε τον διακόπτη. Βγαίνουμε έξω και πατάμε τον επόμενο στην απέναντι πόρτα. Γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε και στο τέρμα του διαδρόμου γυρίζουμε αριστερά. Συνδεόμαστε στον υπολογιστή με IR-Link και δίνουμε τον Hacked code F51. Γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε και γυρίζουμε αριστερά. Πατάμε τον διακόπτη, βγαίνουμε έξω και πηγαίνουμε στον επόμενο που βρίσκεται απέναντι. Μπαίνουμε μέσα, γυρίζουμε αρι-

στερά και πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα. Κατεβαίνουμε κάτω, γυρίζουμε αριστερά και διασχίζουμε τον διάδρομο ως το τέρμα του. Γυρίζουμε αριστερά και συνδεόμαστε στον υπολογιστή με IR-Link. Αναπτύσσουμε την πλατφόρμα συντήρησης και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3. Γυρίζουμε αριστερά, επιβιβάζομαστε σε αυτήν και ανεβαίνουμε επάνω. Πηγαίνουμε αριστερά και διασχίζουμε το διάδρομο ως το τέλος του. Κατεβαίνουμε τη σκάλα, γυρίζουμε δεξιά και περνάμε σκυφτοί την πόρτα αριστερά μας. Πλησιάζουμε στον φρουρό και τον χτυπάμε από πίσω. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, στο σώμα του θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά πηγαίνουμε δεξιά κινούμενοι σκυφτοί και δεν προχωράμε πέρα από την πόρτα αλλά ακριβώς στο ύψος της προκειμένου να δούμε τον επόμενο φρουρό αριστερά μας. Μόλις γυρίσει την πλάτη του σε μας, προχωράμε σε αυτόν και τον χτυπάμε από πίσω. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά ελέγχουμε την κλειδωμένη πόρτα δεξιά μας και

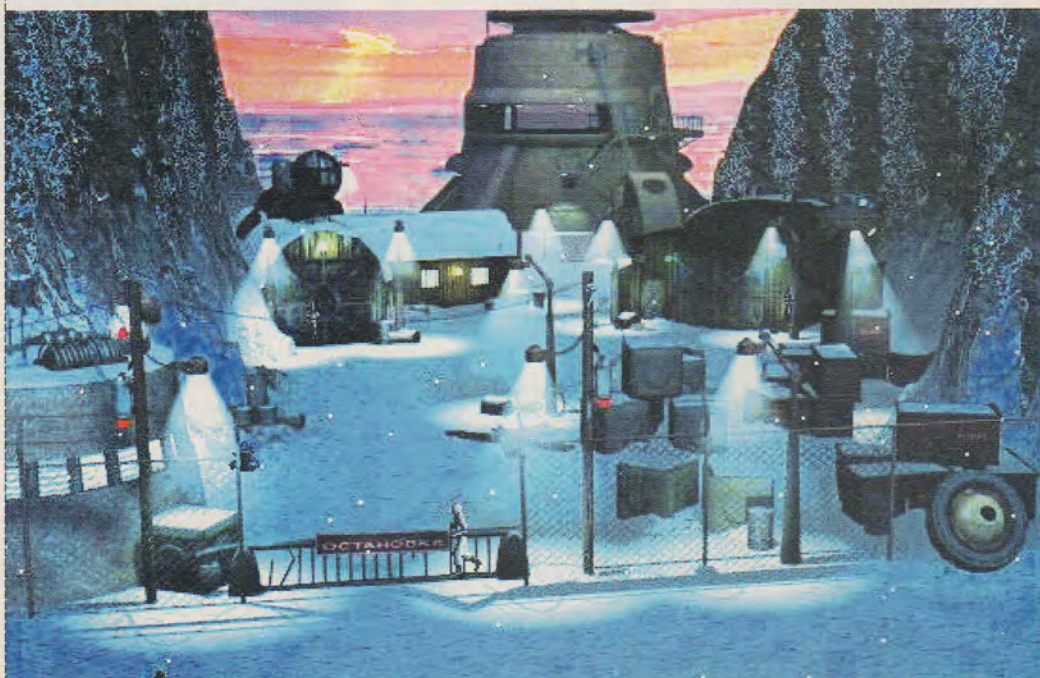
αφού συνδεθούμε με IR-Link μαθαίνουμε ότι μπορούμε να παρακάμψουμε το σύστημα ασφαλείας από τον κόλπο ανεφοδιασμού των ρομπότ. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε και γυρίζουμε πάλι αριστερά. Περνάμε την πόρτα έχοντας τραβήξει το όπλο μας, γυρίζουμε δεξιά, πυροβολούμε το ρομπότ προκειμένου να αποσπάσουμε την προσοχή του και να αρχίσει να μας καταδιώκει.

Βγαίνουμε από την πόρτα που μπήκαμε προηγουμένως, γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε και περνάμε την επόμενη δεξιά μας. Γυρίζουμε αριστερά, πηγαίνουμε στην άλλη, βγαίνουμε έξω και γυρίζουμε δεξιά. Προχωράμε στη σκάλα, ανεβαίνουμε επάνω και διασχίζουμε τον διάδρομο. Περνάμε πίσω από την πλατφόρμα συντήρησης και φτάνουμε στο τέρμα του, για να κατεβούμε κάτω. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε και μπαίνουμε στην πόρτα δεξιά μας. Γυρίζουμε αριστερά, τοποθετούμε την EMP mine στο μπλε σημείο ανεφοδιασμού, αντιστρέφουμε το σώμα μας και πηγαίνουμε στην άλλη πάνω αριστερά. Σε λίγο θα δούμε το ρομπότ να καταστρέφεται από αυτή και μπορούμε να επι-

στρέφουμε για να εξερευνήσουμε το χώρο άφοβα. Βγάζουμε την EMP mine και πηγαίνουμε στο κόκκινο πλαίσιο δεξιά της για να συνδεθούμε με IR-Link.

Παρακάμπτουμε το σύστημα ασφαλείας, ξεκλειδώνουμε την πόρτα, αντιστρέφουμε το σώμα μας και πηγαίνουμε στην επόμενη πάνω αριστερά. Γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε και στο ύψος του φρουρού γυρίζουμε πάλι δεξιά. Πατάμε τον διακόπτη, περνάμε την άλλη, διασχίζουμε τον διάδρομο και πατάμε τον επόμενο για να φτάσουμε στο χώρο του Command Car.

Προχωράμε, γυρίζουμε αριστερά και ελέγχουμε το ζεύγος των ανγνωστών για τις κάρτες ασφαλείας. Γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε, γυρίζουμε αριστερά και πατάμε τον διακόπτη. Τραβάμε το όπλο μας και καθώς περνάμε την πόρτα, πυροβολούμε το φρουρό που βρίσκεται πίσω από αυτή. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά αντιστρέφουμε το σώμα μας και πατάμε τον άλλο για να ανοίξουμε την επόμενη. Περνάμε την άλλη μπροστά μας και τραβάμε το



όπλο μας για να πυροβολήσουμε τον φρουρό που θα εμφανιστεί από την αριστερή πλευρά του διαδρόμου. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά διασχίζουμε τον διάδρομο και πηγαίνουμε στην πόρτα κάτω αριστερά.

Πατάμε τον διακόπτη, τραβάμε το όπλο μας και πυροβολούμε τον άλλο που βρίσκεται κάτω δεξιά. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips και ένα Medical boost pack, διαφορετικά προχωράμε στο σημείο που βλέπουμε το έμβλημα του Nagaron, γυρίζουμε αριστερά, περιστρέφουμε τη μανιβέλα και παίρνουμε τα Uncoupling Keys 1 και 2.

Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε, πατάμε τον διακόπτη, βγαίνουμε έξω και γυρίζουμε δεξιά. Διασχίζουμε τον διάδρομο, περνάμε την πόρτα που βρίσκεται ευθεία μπροστά μας και γυρίζουμε αριστερά. Διασχίζουμε τον επόμενο και στο τέρμα του γυρίζουμε αριστερά για να δούμε έναν φρουρό. Τον ακολουθούμε χτυπώντας τον από πίσω και αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips.

Επιστρέφουμε στην αρχή του διαδρόμου, εκεί που τον είχαμε δει, και ελέγχουμε τις πέντε πόρτες που βρίσκονται κατά μήκος του στη δεξιά πλευρά. Το κελί 4 είναι κλειδωμένο και τα υπόλοιπα τρία ανοικτά χωρίς κανένα ενδιαφέρον. Στην τελευταία πόρτα που θα βρούμε στην πορεία μας μάς περιμένει μία έκπληξη. Ένας φρουρός κρατάει όμηρο την Chi-Ling Cheung και απειλεί να τη σκοτώσει! Με κάποιο τρόπο θα κατορθώσει να του ξεφύγει, δίνοντάς μας την ευκαιρία να τον πυροβολήσουμε. Θα μιλήσουμε μαζί της και θα μας προτείνει να βρούμε τη γέφυρα και να καταλάβουμε το όχημα. Θα της πούμε πως έχουμε πρόβλημα με τον χρόνο, εξαιτίας της βόμβας που υπάρχει σε ένα από τα προηγούμενα Cars του Land train. Θα μας πει ότι αυτό το πρόβλημα μπορεί να λυθεί

αποδεσμεύοντας αυτά από το Command Car. Θα συμφωνήσουμε μαζί της και θα της πούμε να πάρει το όπλο από τον φρουρό.

Προχωράμε και εμείς στο σημείο που βρίσκεται αυτός, γυρίζουμε αριστερά και συνδεόμαστε στον υπολογιστή με IR-Link. Ξεκλειδώνουμε το κελί 4 και μιλάμε ξανά στην Chi-Ling Cheung. Της λέμε για τις εντολές μας και τη ρωτάμε ποια είναι. Αφού μας πει, θα τη ρωτήσουμε για την Alex για να μας πει ότι ο Nagaron την πήρε μαζί του.

Αφού τελειώσουμε τη συζήτηση μαζί της, γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε και πατάμε τον διακόπτη. Βγαίνουμε έξω, πηγαίνουμε αριστερά, διασχίζουμε τον διάδρομο και μπαίνουμε στον επόμενο δεξιά. Προχωράμε ως το τέρμα του, γυρίζουμε αριστερά και πατάμε τον διακόπτη. Μπαίνουμε στο δωμάτιο, γυρίζουμε αριστερά και περνάμε την πόρτα. Γυρίζουμε δεξιά και δίνουμε το Uncoupling Key 2 στην Chi-Ling Cheung. Χρησιμοποιούμε το Uncoupling Key 1 σε έναν από τους δύο αναγνώστες καρτών ασφαλείας και θα δούμε και αυτή να κάνει το ίδιο. Θα ενεργοποιηθεί ο μηχανισμός αποδέσμευσης των βαγονιών του Land train, που ταυτόχρονα σημαίνει και την αυτοκαταστροφή τους! Θα της πούμε ότι το ήξερε και αυτή θα μας απαντήσει ότι αν δε γινόταν αυτό, θα το είχε κάνει η βόμβα! Τελικά υπήρχαν δύο λύσεις και εμείς διαλέξαμε την πιο δύσκολη από αυτές! Επιστρέφουμε τώρα σ' αυτό που αφήσαμε στη μέση, καθώς ήρθε η στιγμή να επισκεφτούμε τη γέφυρα. Προχωράμε ευθεία, στριβούμε αριστερά και γυρίζουμε δεξιά για να πατήσουμε τον διακόπτη. Βγαίνουμε έξω, γυρίζουμε δεξιά και διασχίζουμε τον διάδρομο. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε στον επόμενο, γυρίζουμε δεξιά και πατάμε τον διακόπτη του κελιού 4. Μπαίνουμε μέσα, γυρίζουμε αριστερά και ελέγχουμε τη σκάλα για να δούμε ότι η καταπακτή είναι κλειστή. Βγαίνουμε έξω, γυρίζουμε δεξιά και πηγαίνουμε

στην τελευταία πόρτα του διαδρόμου. Πατάμε τον διακόπτη, γυρίζουμε αριστερά και πηγαίνουμε στον υπολογιστή. Συνδεόμαστε με IR-Link, ανοίγουμε την καταπακτή και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3.

Επιστρέφουμε στο κελί 4, ανεβαίνουμε τη σκάλα και διασχίζουμε το διάδρομο. Κατεβαίνουμε την επόμενη, γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε και πατάμε τον διακόπτη. Τραβάμε το όπλο μας καθώς περνάμε την πόρτα για να πυροβολήσουμε τους δύο φρουρούς ευθεία μπροστά μας και τον τρίτο κάτω δεξιά. Προχωράμε τώρα κατά μήκος της δεξιάς πλευράς των αριθμημένων γραμμών που υπάρχουν στο πάτωμα και καταλήγουν στα σκαλοπάτια που οδηγούν στο πιλοτήριο. Τα κατεβαίνουμε και μιλάμε στον οδηγό.

Η Chi-Ling Cheung θα μας ρωτήσει τι θα κάνουμε όταν βγούμε από εδώ και θα της πούμε ότι περιμένουμε τις νέες εντολές. Θα μας ρωτήσει τι θα γίνει με αυτήν και θα της πούμε ότι αφού δεν έχει τίποτε άλλο να κάνει, θα υπακούσει σε μας.

Εδώ θα τελειώσει η περιπέτειά μας στο Land train και θα βρεθούμε να δίνουμε εξηγήσεις στο Nagaron για ποιο λόγο πήγαμε στο Containment. Του είπαμε ότι οι VFF ανακάλυψαν πως έγινε ένα φοβερό ατύχημα και ήξεραν ότι

εμάς. Μας είπε ότι εμπιστευθήκαμε ο ένας τον άλλο με σκοπό να τον προδώσουμε και του απαντήσαμε ότι δεν έγινε με αυτόν τον τρόπο. Μας ζήτησε να του πούμε αν τελικά πήγαμε μαζί στο Containment και του απαντήσαμε ότι πήγαμε μόνοι μας. Θα έπρεπε να κλέψουμε ένα ελικόπτερο και η Chi θα έκανε την παραλαβή μας. Μας κάλεσε από τον ασύρματο και μας είπε για τους φρουρούς που φυλούσαν τις εγκαταστάσεις ότι θα μας πυροβολούσαν με την πρώτη ματιά, αλλά αν μέναμε ζωντανοί από εκεί και πέρα η διαδρομή ήταν εύκολη. Πηδήξαμε από το φορτηγό, ακούσαμε τους φρουρούς να μιλούν μεταξύ τους και σ' αυτό το σημείο ξεκίνησε η επόμενη περιπέτεια...

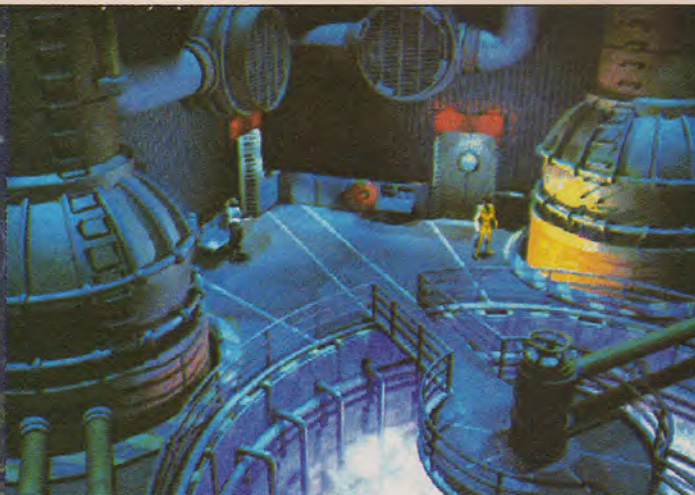
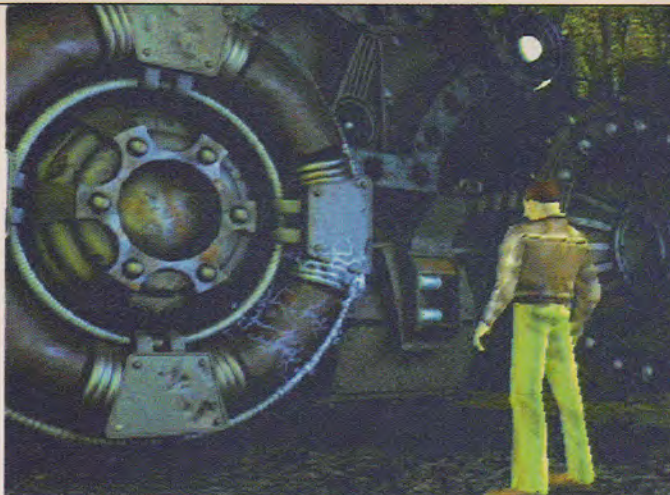
#### Αποστολή 4: Containment

Προχωράμε αριστερά κατά μήκος του και θα του ακούσουμε να συζητούν γι' αυτό. Παρουσιάζει πρόβλημα στη μηχανή του και έχουν αφήσει το σκέπασμα της ανοικτό. Ας το κλείσουμε λοιπόν προκειμένου να το επιδεινώσουμε και να τραβήξουμε την προσοχή τους. Πηγαίνουμε γρήγορα στο πίσω μέρος του και περιμένουμε τον έναν από αυτούς να έρθει στο μπροστινό τμήμα του για να δε τι συμβαίνει. Μόλις τον δούμε να γυρίζει την πλάτη του σε μας, τρέχουμε γρήγορα και τον χτυπάμε από πίσω.



αυτός θα πήγαινε εκεί. Ο λόγος λοιπόν ήταν ο ίδιος ο Nagaron και με βάση το σχέδιο της Chi, δε θα έπρεπε να περιμένει τη δική μας επίσκεψη. Θα πηγαίναμε κρυφά, θα τον απαγάγαμε και θα μαθαίναμε ποια ήταν τα σχέδιά του. Ο Nagaron μάς ρώτησε τι γνώμη είχε η Alfa γι' αυτό και του απαντήσαμε ότι δεν της το είπαμε καθώς δεν είχαμε χρόνο για να πάρουμε έγκριση από το Λονδίνο. Μας ρώτησε πώς μπορούσαμε να εμπιστευτούμε μία Κινέζα αντί για την αρχηγό μας και του απαντήσαμε ότι εμείς ήμασταν στο πεδίο της μάχης και ήταν μία πρόκληση για

Ψάχνουμε το σώμα του για να βρούμε τα δύο Ammunition Clips, πηγαίνουμε αριστερά, καλυπτόμαστε στη μηχανή του φορτηγού, τραβάμε το όπλο μας και πυροβολούμε τον άλλο πριν προλάβει να αντιδράσει. Πηγαίνουμε τώρα σε αυτόν και τον ψάχνουμε για να βρούμε άλλα δύο Ammunition Clips. Ελέγχουμε την πόρτα για να δούμε ότι είναι κλειδωμένη, συνδεόμαστε με IR-Link, ζητάμε από τη Remora να μας την ανοίξει και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3. Πατάμε τον διακόπτη, μπαίνουμε μέσα και μιλάμε στον τεχνικό που περι-



φέρεται στο δωμάτιο. Τον ρωτάμε για τον Nagaron για να μας πει πως αν βρίσκεται εδώ, θα πρέπει να είναι στα πιο χαμηλά επίπεδα ερευνών. Δυστυχώς, το Kappa level έχει σφραγιστεί και η πρόσβαση σε αυτά είναι αδύνατη. Τον ρωτάμε τώρα γι' αυτό για να μας πει ότι κάτι μεγάλο και άσχημο συνέβη εκεί, όμως δε γνωρίζει τι είναι αυτό. Τον ευχαριστούμε και του λέμε ξανά ότι πρέπει να δούμε τον Nagaron για να μας πει ότι αν βρίσκεται κάπου θα πρέπει να είναι στο Omega level.

Πηγαίνουμε τώρα στην πόρτα αριστερά μας, μπαίνουμε μέσα, μιλάμε στον επόμενο και αυτός αντί για πληροφορίες θα μας κάνει παρατήρηση γιατί δε φοράμε το καπέλο μας! Θα τον ρωτούσαμε πού βλέπει τον ήλιο, αλλά δεν έχουμε χρόνο γι' αυτό πηγαίνουμε στον υπολογιστή αριστερά μας και συνδεόμαστε με IR-Link.

Αποκτάμε νέες πληροφορίες και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3.

Αντιστρέφουμε το σώμα μας, προχωράμε δεξιά και περνάμε την πόρτα μπροστά μας.

Βγαίνουμε στο μπαλκόνι, γυρίζουμε δεξιά και ρωτάμε τον άλλο που θα μας πει ότι αν πρόκειται για τον θάλαμο συμπίεσης στο κυρίως εργαστήριο, το γνωρίζει ήδη ότι έχει τεθεί εκτός λειτουργίας.

Θα τον ρωτήσουμε για το Kappa level και θα μας πει για το κλείσιμό του λόγω ανθρωπίνων απωλειών. Μπορούμε να μάθουμε περισσότερα και είναι πρόθυμος να μας οδηγήσει σε αυτό. Απλά ακολουθούμε την κίνησή του στο μπαλκόνι, που καταλήγει στον ανελκυστήρα αριστερά. Πατάμε τον διακόπτη, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και κατεβαίνουμε κάτω.

Γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε και ελέγχουμε την καταπακτή στο σημείο που φαίνονται τα κίτρινα βέλη. Η τεχνικός θα μας ρωτήσει τι κάνουμε εδώ και εμείς θα της πούμε ότι είμαστε συντηρητές. Δε φαίνεται να πιστεύει αυτά που της λέμε και αν δεν της δείξουμε την ταυτότητά μας, θα φωνάξει τους φρουρούς. Μιλάμε τώρα στον άλλο που περιφέρεται στο

δωμάτιο. Τον ρωτάμε για το Kappa level για να μας πει πως έστειλαν συνεργεία καθαρισμού και προκάλεσε σε όλους εντύπωση γιατί μέχρι χτες υπήρχαν ακόμα ζωντανοί. Θα πρέπει να προσέξουμε λοιπόν όταν προσεγγίσουμε αυτό το επίπεδο καθώς οι συγκεκριμένοι άνθρωποι εκτός από την προηγούμενη εργασία είναι υπεύθυνοι και για τον τερματισμό ενός προγράμματος.

Προχωράμε στην πόρτα αριστερά, μπαίνουμε στο δωμάτιο, γυρίζουμε δεξιά και περνάμε την επόμενη. Γυρίζουμε αριστερά, διασχίζουμε τον διάδρομο και ελέγχουμε τον ανελκυστήρα. Συνδεόμαστε με IR-Link προκειμένου να μάθουμε το P.V. File 843, στο οποίο υπάρχουν λεπτομέρειες γι' αυτόν.

Γυρίζουμε αριστερά και αναζητούμε μία τεχνικό στην οποία δεν έχουμε μιλήσει ακόμα και θα πρέπει να βρίσκεται σε αυτό ή στα προηγούμενα δωμάτια. Τη ρωτάμε για το P.V. File 843 για να μας πει ότι είναι κανονισμός ασφαλείας και στη συνέχεια για το Kappa level. Θα μας πει ότι υπήρξε κάποια έκρηξη και λέγεται ότι υπήρξαν νεκροί. Πηγαίνουμε τώρα στον ανελκυστήρα που βρίσκεται δεξιά στην πόρτα και αριστερά επάνω από αυτόν που είναι κλειδωμένος. Πατάμε τον διακόπτη, μπαίνουμε σε αυτόν και ανεβαίνουμε επάνω. Πηγαίνουμε δεξιά και περνάμε την πόρτα δίπλα μας. Επιστρέφουμε στον υπολογιστή, συνδεόμαστε με IR-Link, επιλέγουμε 1 και ζητάμε πληροφορίες για τον File 843. Στη συνέχεια επιλέγουμε 2, ξεκλειδώνουμε την πόρτα X-4A και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3.

Καθώς φεύγουμε, θα ακούσουμε τον τεχνικό να μας ζητάει και αυτός κάποια ταυτότητα, συνεπώς θα πρέπει να βρούμε μία πριν κάποιος από αυτούς ειδοποιήσει τους φρουρούς. Επιστρέφουμε στον ανελκυστήρα, κατεβαίνουμε κάτω και προσεχουμε αν στο επόμενο υπάρχει φρουρός. Εφόσον υπάρχει, κάνουμε μία βόλτα και επιστρέφουμε όταν τον δούμε να ανεβαίνει

επάνω από τον άλλο διάδρομο. Πατάμε τώρα τον διακόπτη, μπαίνουμε μέσα και ψάχνουμε το πτώμα για να βρούμε την Duty Officer's ID card. Βγαίνουμε τώρα έξω, πηγαίνουμε δεξιά, περνάμε την πόρτα, προχωράμε και περνάμε την επόμενη αριστερά. Πηγαίνουμε δεξιά και δείχνουμε την κάρτα μας στην τεχνικό. Γυρίζουμε δεξιά και βγάζουμε το σκέπασμα της καταπακτής.

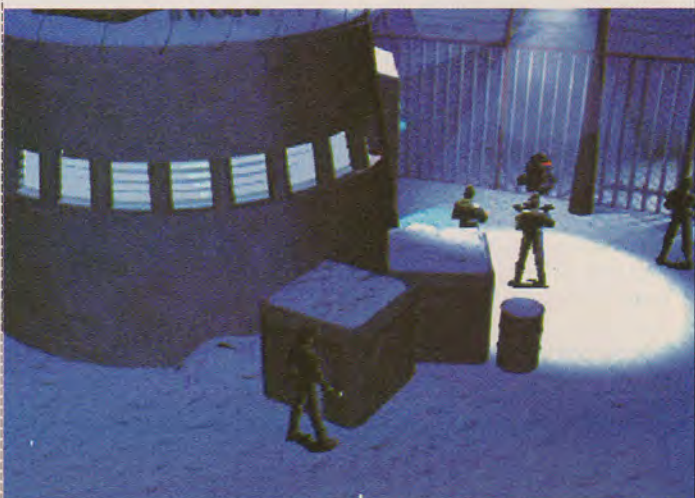
Μπαίνουμε μέσα και θα βρούμε το φρεάτιο του ανελκυστήρα, όμως χρειαζόμαστε κάποιο σχοινί ή κάτι παρόμοιο για να φτάσουμε στον πυθμένα του. Βγαίνουμε πάλι έξω, ρωτάμε την τεχνικό που θα βρούμε αυτό που ζητάμε και αυτή θα μας πει στην αποθήκη.

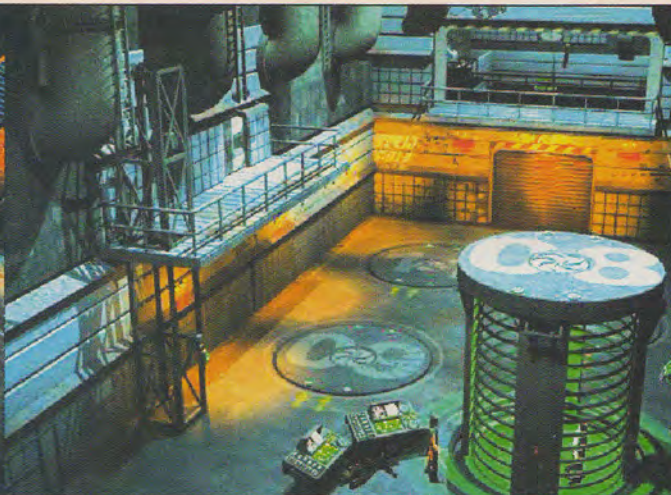
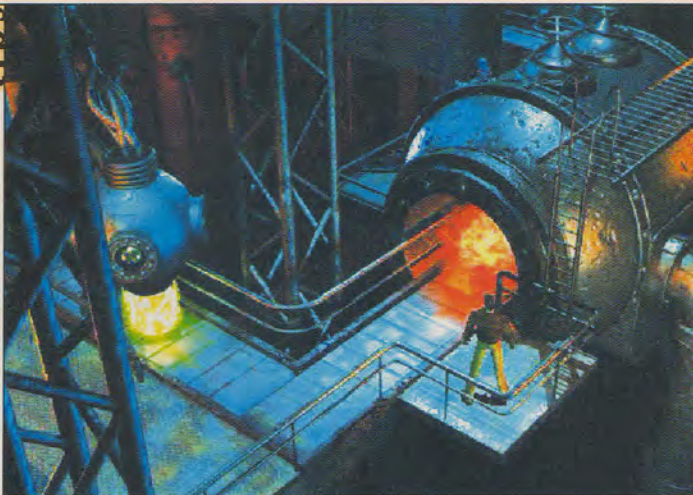
Γυρίζουμε αριστερά, πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα και ανεβαίνουμε επάνω. Προχωράμε, γυρίζουμε αριστερά, περνάμε την πόρτα και πηγαίνουμε στην επόμενη, απέναντι αριστερά. Γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε, δείχνουμε την ταυτότητά μας στον φρουρό και περνάμε την άλλη. Διασχίζουμε το δωμάτιο, πηγαίνουμε δεξιά και παίρνουμε το Long cable. Βγαίνουμε από αυτό και επιστρέφουμε στο φρεάτιο του ανελκυστήρα.

Γυρίζουμε δεξιά για να δούμε ένα γάντζο, χρησιμοποιούμε το Long cable και κατεβαίνουμε κάτω. Δυστυχώς, το καλώδιο έσπασε και βρεθήκαμε σε κάποιο ενδιάμεσο επίπεδο από εκείνο που θέλαμε να πάμε.

Αντιστρέφουμε το σώμα μας, διαβάζουμε την πινακίδα αριστερά για να δούμε τον κανονισμό ασφαλείας 875 και μετά πηγαίνουμε δεξιά στο κουτί των κυκλωμάτων. Συνδεόμαστε με IR-Link, επιλέγουμε 1, ξαναπροσπαθούμε και μετά επιλέγουμε 2. Τραβάμε το όπλο μας και καθώς περνάμε την πόρτα, πυροβολούμε ένα ρομπότ κάτω αριστερά και δύο ακόμα πάνω δεξιά. Βρισκόμαστε στο Kappa level και, όπως καταλάβατε, αυτά ανήκαν στο συνεργείο καθαρισμού που είχε οριστεί για την υποδοχή μας! Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, στο πρώτο πτώμα από αριστερά θα βρούμε ένα Ammunition Clip και ένα Medical boost pack.

Πηγαίνουμε τώρα στην πόρτα που βλέπουμε αριστερά μας, τραβάμε το όπλο και καθώς την περνάμε, πυροβολούμε ένα ρομπότ που θα εμφανιστεί από δεξιά. Συνεχίζουμε ευθεία και περνώντας την επόμενη πυροβολούμε άλλο ένα που θα εμφανιστεί από δεξιά. Περνάμε την άλλη μπροστά μας και ετοιμαζόμαστε για το επόμενο δεξιά μας. Διασχίζουμε το δωμάτιο, περνάμε την πόρτα και πυροβολούμε δύο ακόμα που θα εμφανιστούν από αριστερά. Στο πτώμα που βρίσκεται δεξιά θα βρούμε ένα Ammunition Clip και είναι καλύτερο να το πάρουμε τώρα, πριν δυσκολέψουν τα πράγματα. Προχωράμε τώρα στην επόμενη πόρτα που είναι





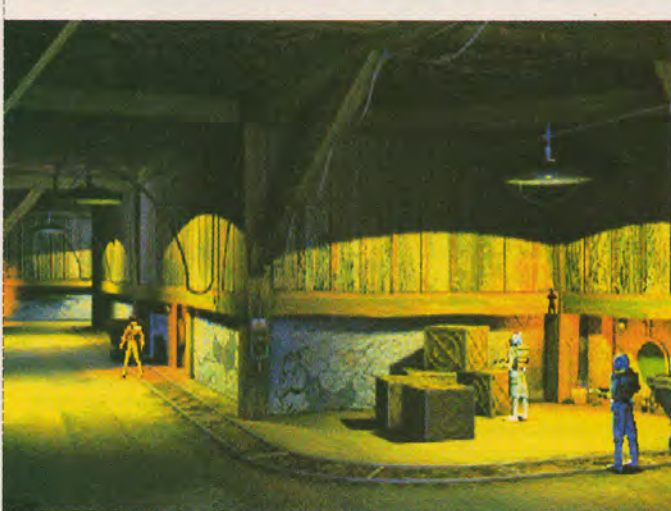
απέναντι από αυτήν που βγήκαμε προηγουμένως. Καθώς την περνάμε, πυροβολούμε ένα ρομπότ που βρίσκεται ευθεία μπροστά μας. Δε συνεχίζουμε περισσότερο αλλά βγαίνουμε έξω, πηγαίνουμε δεξιά και καθώς πλησιάζουμε στην άλλη, θα καταλάβουμε ότι δεν είμαστε μόνοι μας εδώ κάτω αλλά κάτι θέλει να μας κάνει παρέα μέχρι να βαρεθεί τη ζωή μας! Μπαίνουμε μέσα και προχωράμε στον υπολογιστή. Πριν όμως τον χρησιμοποιήσουμε, θα αναρωτηθούμε γιατί σε ορισμένα δωμάτια όπως αυτό έχουμε την εντύπωση ότι κάποιος μας παρακολουθεί και καταγράφει τις κινήσεις μας. Δεν κάνουμε λάθος γιατί όντως συγκεκριμένοι χώροι του επιπέδου βιντεοσκοπούνται από κλειστό κύκλωμα τηλεόρασης που βρίσκεται σε κάποιο δωμάτιο που δεν έχουμε επισκεφτεί ακόμα.

Επιστρέφουμε στον υπολογιστή, συνδεόμαστε με IR-Link και τον επαναφέρουμε σε λειτουργία. Διαβάζουμε το πρώτο e-mail για να μάθουμε το όνομα του φίλου μας (Spectre), το Key-chip που φέρει επάνω του και τον συνδυασμό 8472 για το χρηματοκιβώτιο. Συνεχίζουμε με το επόμενο e-mail για απλή ενημέρωση και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3. Βγαίνουμε έξω και καθώς προχωράμε αριστερά, θα εμφανιστεί ο Spectre για να γνωριστούμε καλύτερα! Αποφεύγουμε τις στενές επαφές τρίτου τύπου, περνάμε την πόρτα δεξιά μας και συνεχίζουμε στην επόμενη ευθεία. Βγαίνουμε στον διάδρομο, περνάμε την άλλη μπροστά μας και συνεχίζουμε στην επόμενη ευθεία. Γυρίζουμε δεξιά και πηγαίνουμε στην πρώτη αριστερά μας. Προχωράμε στο χρηματοκιβώτιο δεξιά, χρησιμοποιούμε τον συνδυασμό 8472 για να ανοίξουμε και παίρνουμε τη Main Fuse. Βγαίνουμε έξω, πηγαίνουμε δεξιά και περνάμε την πόρτα δεξιά μας. Γυρίζουμε αριστερά και μπαίνουμε στην επόμενη. Διοσχιζουμε το δωμάτιο και πηγαίνουμε στον υπολογιστή κάτω δεξιά. Συνδεόμαστε με IR-Link, επιλέγουμε 1, στη συνέχεια 2, με-

τά 3 και ζητάμε περισσότερες πληροφορίες. Βγαίνουμε έξω, γυρίζουμε δεξιά και περνάμε την πόρτα δεξιά μας. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε και θα πρέπει λογικά να δούμε τον Spectre μπαίνει στην τελευταία πόρτα αριστερά. Απλά τον ακολουθούμε και θα τον δούμε να στρίβει στον πρώτο διάδρομο αριστερά. Αν δε συμβεί αυτό, θα ακούσουμε τα βήματά του στο σημείο που βρισκόμαστε τώρα, τα οποία προέρχονται από την ίδια κατεύθυνση που τον είδαμε να κινείται προηγουμένως. Ό,τι και αν συμβαίνει από αυτά τα δύο, είναι η πιο ασφαλής διαδρομή που υπάρχει για να φτάσουμε στο επόμενο σημείο.

Επιστρέφουμε στον διάδρομο που είχαμε μείνει προηγουμένως, τον διασχιζουμε και στο τέarma του μπαίνουμε στον επόμενο αριστερά. Προχωράμε και περνάμε τη δεύτερη πόρτα δεξιά. Πηγαίνουμε στη σκάλα, ανεβαίνουμε επάνω και προχωράμε στον πύνακα των ασφαλειών που βρίσκεται δεξιά από τα πεσμένα συρτάκια. Τοποθετούμε τη Main Fuse, συνδεόμαστε στον υπολογιστή με IR-Link, τροφοδοτούμε με ενέργεια τα Gestatiön pods και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3. Κατεβαίνουμε κάτω, βγαίνουμε έξω, προχωράμε στην πόρτα ευθεία μπροστά μας και μόλις μπορούμε στο δωμάτιο, θα δούμε τον Spectre. Σκοπός μας είναι να τον παρασύρουμε στον χώρο που θέλουμε εμείς και σε περίπτωση που δεν τον βρούμε εδώ, τον αναζητούμε στις υπολοιπες περιοχές μέχρι να τον εντοπίσουμε.

Προχωράμε τώρα στην πόρτα μπροστά μας, βγαίνουμε έξω και συνεχίζουμε ευθεία στην επόμενη. Πηγαίνουμε στην άλλη κάτω αριστερά, διασχιζουμε το δωμάτιο και σιγουρευόμαστε ότι ο Spectre μάς ακολουθεί. Προχωράμε στον μοχλό δεξιά από τον υπολογιστή και μόλις δούμε τον Spectre να έχει φτάσει στο κενό μεταξύ του βραχιόνα-ρομπότ και του πεσμένου Gestation pod, τον τραβάμε για να κινήσουμε τον βραχιόνα-ρομπότ και να ρίξει τον Spectre πάνω στα



γυμνά καλάδια. Φαντάζει λίγο δύσκολο σαν εγχείρημα, όμως με λίγη προσοχή θα τα καταφέρουμε. Επιστρέφουμε στον Spectre και παίρνουμε το Key-chip που θα βρούμε επάνω του. Βγαίνουμε από το δωμάτιο, γυρίζουμε δεξιά και περνάμε την πόρτα δεξιά μας. Γυρίζουμε αριστερά, διασχιζουμε τον διάδρομο και πηγαίνουμε στην επόμενη τέarma δεξιά. Χρησιμοποιούμε το Key-chip, πατάμε τον διακόπτη και μπαίνουμε μέσα. Συνειδητοποιούμε ότι οι φρουροί βρίσκονται σε κατάσταση συναγερμού, συνεπώς θα πρέπει να προσέχουμε πολύ τις κινήσεις μας. Προχωράμε δεξιά όταν οι τρεις από αυτούς έχουν βγει από το δωμάτιο, χρησιμοποιούμε τον ανελκυστήρα για να κατεβούμε κάτω μένοντας στο πίσω δεξιά μέρος αυτού, τραβάμε το όπλο μας και καθώς προχωράμε, πυροβολούμε τον άλλον πριν προλάβει να αντιδράσει. Αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε ένα Ammunition Clip και ένα Medical boost pack, διαφορετικά πηγαίνουμε στο ρολό για να δούμε ότι ο μόνος δρόμος διαφυγής είναι το μπαλκόνι από πάνω εφόσον βρούμε κάποιον τρόπο να φτάσουμε σε αυτό. Προχωράμε τώρα στον υπολογιστή και στο δεξιά τμήμα αυτού για να συνδεθούμε με IR-Link.

Διαβάζουμε τα τέσσαρα Files

και πάμε στο αριστερό τμήμα για να πατήσουμε το πλήκτρο 08. Θα ανέβει το κλουβί του Oliakon και εμείς προχωράμε στο δεξιά πλέγμα για να μιλήσουμε μαζί του. Μόλις τελειώσουμε τη συζήτηση, πατάμε τον διακόπτη ανάμεσα στα δύο πλέγματα και τον αφήνουμε ελεύθερο. Τον ξαναπατάμε, πηγαίνουμε στον υπολογιστή και κατεβάζουμε το κλουβί με το ίδιο πλήκτρο που το ανεβάσαμε. Του μιλάμε ξανά και τον ρωτάμε δύο φορές για τον Nagaron. Δε θα μας πει κάτι ιδιαίτερο, όμως όταν αποφασίσουμε να φύγουμε, θα μας ζητήσει να μείνουμε μαζί του και να παίξουμε ένα παιχνίδι. Θα δεχτούμε την πρόταση και θα μας πει να παίξουμε τα μυστικά. Θα του πούμε ένα Fake secret και θα μας πει ένα αληθινό για ένα σπήλαιο όπου τα διαστημόπλοια πάνε να πεθάνουν. Σε αυτό το μέρος πάει και ο Nagaron μαζί με τους φίλους του, δυστυχώς όμως δε γνωρίζει πού βρίσκεται αυτό το σημείο. Εδώ τελειώνει η συζήτηση και εμείς επιστρέφουμε στα πλήκτρα των κλουβιών.

Πατάμε διαδοχικά 09, 10 για να δούμε πως έχουν πρόβλημα στον κινητήρα τους και μετά 11 για να σηκώσουμε το τελευταίο από αυτά. Λέμε στον Oliakon πως θα παίξουμε το παιχνίδι των αεροπλάνων, επιστρέφουμε στα πλήκτρα, κατεβάζουμε το 11 και πη-

γαίνουμε να ανεβούμε πάνω σε αυτό. Όταν τον δούμε να ανεβαίνει κι αυτός, βγαίνουμε έξω από την περιφέρειά του και του λέμε να μείνει εδώ για να τον απογειώσουμε. Πατάμε τώρα το 11 και όταν τον ακούσουμε να λείει κάτω, ξαναπατάμε το πλήκτρο και πηγαίνουμε εμείς στη θέση του. Θα τον δούμε να σηκώνει το κλουβί για μας και αφού πάρουμε φόρα από τον εσωτερικό κύκλο, θα πηδήξουμε στο μπαλκόνι μπροστά μας. Προχωράμε αριστερά και κατεβαίνουμε τις σκάλες.

Πηγαίνουμε στην αριστερή πόρτα για να δούμε ότι είναι κλειδωμένη και μετά στη δεξιά. Μπαίνουμε μέσα και πατάμε τους διακόπτες των δεξαμενών για να δούμε τα ανθράπινα πειραματόζωα.

Η πόρτα θα ανοίξει και θα εμφανιστεί ο Nagaron κρατώντας την Alex για όμηρο. Δεν πρόκειται να την αφήσει αφού ξέρει ότι αν επιχειρήσουμε κάτι, οι φρουροί του θα μας σκοτώσουν. Τον ρωτάμε για τους Mutants για να μας πει πως είναι ζωντανά δεδομένα για την έρευνα των επιστημόνων του. Κατώτερα είδη φυλών που τα ανέπτυξε και τα μεταχειρίζεται ως ανθράπους. Τον ρωτάμε τώρα για την Alex για να μας πει πως του τα είπε όλα και γνωρίζει ότι μιλήσαμε στον πατέρα της. Θα τον ρωτήσουμε πού έχει σκοπό να την πάει για να μας απαντήσει η Alex ότι θέλει να την πάει στην παραλία, όμως η στάση που την τρομοκρατεί. Θα τον ρωτήσουμε τι θα κάνει με τον Tri-Nepheline, για να μας πει πως ήρθε από τον ουρανό εκατομμύρια χρόνια πριν και θα κάνει τη Volgia ισχυρή για τα επόμενα χρόνια, δίνοντας της τη δυνατότητα να εξαπολύσει το κακό στην Κίνα και την υπόλοιπη Ασία. Θα τον ρωτήσουμε γιατί έφτιαξε τον Spectre, για να μας πει πως κατασκεύασε το απόλυτο σύστημα ασφαλείας που τον κάνει περήφανο. Θα τον ρωτήσουμε γιατί τον κάνει αυτό στη Volgia οδηγώντας την στην καταστροφή και θα μας πει ότι κάποτε η χώρα του ήταν μια φοβερή αυτοκρατο-



ρία που ανάγκασε την ανατολή και τον βορρά να συμμαχήσουν εναντίον της για να της πάρουν τα εδάφη. Όμως θα τα ξανακερδίσει και θα τιμωρήσει αυτούς που της τα πήραν. Θα του πούμε ότι η Κίνα δε θα το επιτρέψει αυτό και θα τον συνθλίψει. Θα μας απαντήσει πως αυτή δε θα νοιαστεί γιατί θα βρίσκεται σε πόλεμο με την Αμερική. Ήδη η επιχείρηση Volgianoy έχει ξεκινήσει και οι υπολογιστές Tri-Nepheline υποκλέπτουν τα αμυντικά τους συστήματα τροφοδοτώντας τα με ψεύτικα δεδομένα. Του λέμε ότι αυτό, δεν είναι δυνατόν και μας λέει ότι είναι, γιατί και οι δύο πλευρές πιστεύουν η μία για την άλλη ότι ετοιμάζεται για πόλεμο. Μπορούμε να δούμε τα υποβρύχια και τα αεροπλανοφόρα να γεμίζουν τον ωκεανό. Θα τα ξεγελάσει κάνοντάς τα να φαίνονται πυρηνικά και όταν οι πηγές τους τούς πληροφορήσουν γι' αυτό, η ένταση θα ανέβει κατακόρυφα.

Τώρα όμως ήρθε η ώρα να αποχωρήσει και ζητάει από την Alex να μας χαιρετήσει για τελευταία φορά. Υποχωρεί χαιρετώντας μας και εμείς τον ακολουθούμε για να δούμε πως έχει εξαφανιστεί.

Επιστρέφουμε στο προηγούμενο δωμάτιο και θα βρούμε έναν τεχνικό. Θα τον ρωτήσουμε από πού ξεφύτρωσε και θα μας πει πως κρυβόταν γιατί αν ο Nagaron ήξερε ότι άκουγε τη συζήτηση, θα ήταν ένας από αυτούς που κρέμονται αυτή τη στιγμή. Κατόρθωσε να αποφύγει την τιμωρία και τώρα μπορεί να συνεχίσει τη φροντίδα τους γιατί είναι ο μόνος που νοιάζεται γι' αυτούς. Του λέμε για την κλειδωμένη πόρτα που απαιτεί παλαμικό αποτύπωμα για να μας πει πως το δικό του μπορεί να την ανοίξει.

Θα του πούμε να μας οδηγήσει σ' αυτή και εμείς θα τον ακολουθήσουμε. Μπαίνουμε μέσα, γυρίζουμε αριστερά και συνδεόμαστε στον έλεγχο των ραντάρ με IR-Link.

Δυστυχώς όμως, θα πρέπει να γνωρίζουμε τον κωδικό για να αποκτήσουμε πρόσβαση σε αυτό, συνεπώς εγκαταλείπουμε την προσπάθεια, γυρίζουμε δεξιά και πηγαίνουμε στη δεξιά πλευρά της ντουλάπας στο σημείο που συναντάει τον τοίχο. Γυρίζουμε αριστερά για να δούμε ότι κάτι υπάρχει πίσω από αυτήν, προχωράμε στο μπροστινό μέρος της και την ανοίγουμε. Βγαίνουμε έξω και διασχίζουμε τη στοά που ανακαλύψαμε. Γυρίζουμε αριστερά και ανεβαίνουμε τη σκάλα. Ανεβαίνουμε την επόμενη, όταν ο φρουρός που βρίσκεται επάνω έχει μετακινηθεί αριστερά στη γωνία του πλέγματος και θα έχει γυρίσει την πλάτη του σ' εμάς.

Αντιστρέφουμε το σώμα μας, τον πυροβολούμε και θα δούμε το ελικόπτερο του Nagaron να εγκαταλείπει τον χώρο. Χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε στην Chi το μήνυμα 4 και διαβάζουμε το New Mail που μας στέλνει εκείνη. Το ραντάρ της τής δείχνει ότι υπάρχουν δώδεκα ελικόπτερα πάνω από το

Containment και είναι αδύνατο να μας παραλάβει.

Ο ουρανός είναι καθαρός και αυτά είναι σίγουρα προϊόντα των υπολογιστών του Nagaron. Προχωράμε τώρα αριστερά και μιλάμε στον τεχνικό. Του ζητάμε να μας δώσει τον κωδικό για τον έλεγχο των ραντάρ και θα μας πει πως είναι το όνομα της φίλης του που δεν το θυμάται όμως αυτή τη στιγμή. Του λέμε να προσπαθήσει και εκείνος θα μας πει στην αρχή το όνομα της γυναίκας του Eua και μετά θα το αλλάξει οριστικά με το Valentina.

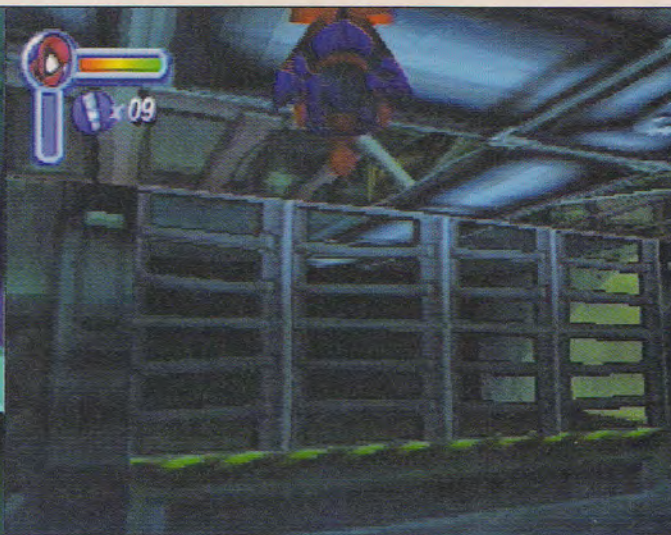
Γυρίζουμε δεξιά, πηγαίνουμε στη σκάλα, κατεβαίνουμε κάτω και προχωράμε στην επόμενη. Επιστρέφουμε στον έλεγχο των ραντάρ, συνδεόμαστε με IR-Link και δίνουμε τον κωδικό Valentina για να διαπιστώσουμε πως είναι άχρηστος.

Δίνουμε τώρα το Eua για να δούμε πως ό,τι μας είπε ο Nagaron είναι αλήθεια. Ζητάμε τώρα περισσότερες πληροφορίες για τα ραντάρ Nephjam, προκειμένου να τις κατεβάσουμε στη Remora και στη συνέχεια αποκτάμε πρόσβαση σε αυτά για να τα απενεργοποιήσουμε.

Χρησιμοποιούμε τις Comms για να διαβάσουμε το New Mail από την Chi που μας λέει ότι τα ελικόπτερα εξαφανίστηκαν και έρχεται να μας παραλάβει. Γυρίζουμε δεξιά, διασχίζουμε τη στοά, γυρίζουμε αριστερά και ανεβαίνουμε τη σκάλα.

Προχωράμε στην επόμενη, πηγαίνουμε δεξιά και θα εμφανιστεί η Chi. Εγκαταλείπουμε το Containment κρεμασμένοι στο ελικόπτερο και με την πεποίθηση πως είναι η τελευταία φορά που ταξιδεύουμε με China Air! Σε αυτό το σημείο τελειώνει η τέταρτη αποστολή μας, αλλά η περιπέτειά μας συνεχίζεται στο επόμενο τεύχος...





# Spider-Man

Τα κόμικς ήταν καταπληκτικά, και το παιχνίδι είναι το καλύτερο από αυτά που έχουν λάβει άδεια για να ζωντανέψουν έναν υπερ-ήρωα. Στις σελίδες που ακολουθούν θα σας δείξουμε πώς πρέπει να... φέρεστε στον Spidey για να κυριαρχήσετε στο παιχνίδι. Μην ανησυχείτε, δεν πρόκειται να σας μαρτυρήσουμε την ιστορία...

## ΠΟΛΕΜΗΣΤΕ ΣΑΝ ΜΩΡΟ

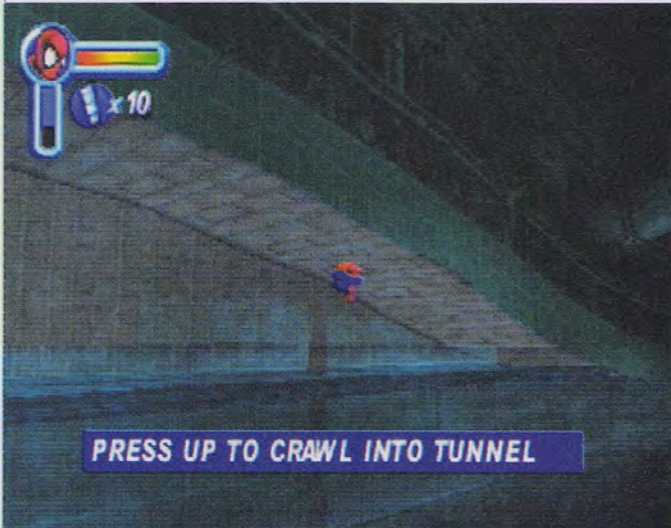
Το Kid Mode είναι ο γρηγορότερος τρόπος να καταστρέψετε το παιχνίδι. Αποφύγετέ το. Παρακάμπτε αρκετούς γρίφους και πολλά δύσκολα σημεία, ενώ φτάνει στο σημείο να ολοκληρωθεί και ορισμένα μέρη του παιχνιδιού για εσάς. Εδώ σας έχουμε τις πιο γενικές διαφορές:

- Μπορείτε να κάνετε save στο τέλος κάθε επιπέδου
- Οι κακοί είναι πιο αδύναμοι
- Υπάρχουν περισσότερα pick-ups

- Πάνω στην οθόνη εμφανίζονται υποδείξεις και κατευθύνσεις

## ΠΙΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ

- Δεν είναι απαραίτητο να στοχεύετε με τον ιστό
- Οι κρυμμένοι διακόπτες έχουν μεταφερθεί στην πραγματικότητα από το επίπεδο Hidden Switches
- Το επίπεδο του νερού δεν ανεβαίνει στο Tunnel Crawl
- Ο γρίφος του Venom απαιτεί το πάτημα μόνο δύο πλήκτρων



PRESS UP TO CRAWL INTO TUNNEL

- Ο λαβύρινθος του Lizard είναι τώρα ένα τούνελ το οποίο μπορείτε να διασχίσετε
- Οι Symbiotes δεν έχουν μπλοκάρει τους τοίχους του Bugle
- Ο ανελκυστήρας δεν κολλάει και το καλώδιο δε σπάει
- Μπορείτε να ακολουθήσετε ένα μονοπάτι που διασχίζει το Underwater Trench
- Τα δωμάτια με τους στροβίλους αδειάζουν αυτόματα λίγο πριν μπείτε μέσα

προς τα επάνω, αποφεύγοντας τα σκεπαστά -ολοκληρωτικά ή εν μέρει- με σανίδες μέρη του κτιρίου. Αν δεν έχετε άλλη επιλογή, ανεβείτε γρήγορα στις άκρες των σανίδων προς ένα ασφαλές μέρος του κτιρίου.

## Υπόγειος σιδηρόδρομος

Είναι καλύτερα να παραμείνετε στον υπόγειο σιδηρόδρομο. Για να μπορέσετε να το κάνετε αυτό, θα πρέπει να έρθετε σε σύγκρουση πρόσωπο με πρόσωπο με τους μεταλλαγμένους. Ο ευκολότερος και γρηγορότερος τρόπος να τους σκοτώσετε είναι να

## ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΕΠΙΠΕΔΩΝ Κατάσταση Ομηρείας

Αφού περάσετε από τον πρώτο έλεγχο ασφαλείας, πατήστε το κουμπί για να ανοίξετε το χρηματοκιβώτιο στα δεξιά σας και πατήστε το κουμπί στα αριστερά. Πέραστε από τον δεύτερο έλεγχο ασφαλείας, σκοτώστε τους κακούς τύπους και ελευθερώστε τους ομήρους. Πάρτε τώρα τη βόμβα, πετάξτε την μέσα στο χρηματοκιβώτιο και πατήστε ξανά το κουμπί στο δεξί σας χέρι.

## Γρήγορη Επίθεση

Μη σταματάτε να κινείστε. Συνεχίστε να σκαρφαλώνετε





τους σπρώξετε απλά έξω από το τρένο. Θα ήταν προτιμότερο να πηδήξετε μπροστά στους κακούς τύπους παρά να τρέξετε προς αυτούς, γιατί υπάρχουν λιγότερες πιθανότητες να χτυπηθείτε από το καυστικό φλέγμα που φτύνουν προς εσάς οι μεταλλαγμένοι, ενώ βρίσκεστε στον αέρα. Προσπαθήστε να μείνετε στη μία άκρη του τρένου, έτσι ώστε τα... κακά παιδιά να μπορούν να έρθουν μόνο από μία κατεύθυνση και να μην σας αιφνιδιάζουν από πίσω.

### Έρποντας στο τούνελ

Τοποθετήστε τον εαυτό σας περίπου δύο μήκη σώματος από το σημείο που φτάνει το επίπεδο του νερού στον τοίχο μπροστά σας. Περιμένετε μέχρι να πέσει το επίπεδο του νερού και να ανέβει ξανά. Όταν αυτό θα έχει αγγίξει τον τοίχο, περιμένετε ένα δευτερόλεπτο και ύστερα πετάξετε και κρατηθείτε από τον ιστό σας. Μην τον αφήσετε μέχρι να φτάσετε στην επόμενη ασφαλή περιοχή. Επαναλάβετε το ίδιο και για τον επόμενο τομέα. Στο Hard Mode αυτές οι μανούβρες δεν αρκούν. Πρέπει να κάνετε τον Spider να πέσει από τον τοίχο και ταυτόχρονα να αιωρηθείτε πίσω ξανά και κατά μήκος. Περιμένετε μέχρι ο τοίχος πάνω στον οποίο κάνετε έρπειν να γίνει παράλληλος με την επιφάνεια του νερού και αιωρηθείτε ξανά. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μόνο μία φορά μιας και δεν υπάρχει χώρος για μία δεύτερη απόπειρα. Στο Kid Mode τα πράγματα είναι πολύ πιο εύκολα καθώς η στάθμη του νερού δεν ανεβαίνει.

### Ο Γρίφος του Venom

Υπάρχουν τέσσερις διακόπτες. Σταθείτε με την πλάτη προς τον διακόπτη στην κορυφή και πατήστε τα πλήκτρα ως ακολούθως: πάνω, δεξιά, πάνω, κάτω. Στο Kid Mode, υπάρχουν μόνο δύο διακόπτες τους οποίους πρέπει να πατήσετε.



### Ο Λαβύρινθος του Lizard (δείτε τον χάρτη)

Από το σημείο εκκίνησης, πάρτε την πρώτη στροφή στα αριστερά, την πρώτη δεξιά και ύστερα τη δεύτερη στα δεξιά.

### Κάθοδος ανελκυστήρα

Όταν ο ανελκυστήρας σταματήσει, περάστε από την πόρτα στο δεξί σας χέρι και πατήστε το κουμπί. Όταν το καλώδιο σπάσει, η πόρτα που βρίσκεται στα δεξιά σας θα σας οδηγήσει προς την έξοδο. Όταν παίζετε στο Kid Mode, θα διαπιστώσετε ότι ο ανελκυστήρας δε σταματάει και το καλώδιο δε σπάει.

### Υποβρύχια τάφος

Ρίξτε μία μπάλα από ιστό στο πρώτο λείζερ και στη συνέχεια αιωρηθείτε ως την πλατφόρμα. Ρίξτε μία δεύτερη μπάλα ιστού στο δεύτερο λείζερ και ύστερα πηδήξτε πάνω στη δεύτερη πλατφόρμα. Συνεχίστε να καταστρέφετε τα λείζερ, ένα προς ένα με τον ίδιο τρόπο για να μπορείτε να περνάτε σε κάθε πλατφόρμα χωρίς να κινδυνεύετε να τηγανιστείτε.

### Σταματίστε την ομίχλη

Όταν ο διακόπτης ασφαλείας έχει χρησιμοποιηθεί στο δωμάτιο με την Black Cat, οι πόρτες A, B και C θα είναι ανοιχτές. Ανοιγοκλείστε τους διακόπτες και οι πόρτες θα ανατινάξουν τη μηχανή ομίχλης.

### TA BOSS ΣΤΟ SPIDER-MAN

Σε όλη τη διάρκεια του... ταξιδιού, ο ήρωάς μας θα συναντήσει πολλούς ανθρώπους που τον θέλουν νεκρό και εξαιτίας της διαβολικής του εμφάνισης, ακόμα και οι καλοί τύποι νομίζουν ότι ο Spider είναι με τους κακούς. Τα boss μπορεί να είναι λιγάκι ζόρικα, γι' αυτό αν δυσκολεύεστε πολύ, έχουμε για εσάς ένα χέρι βοήθειας...

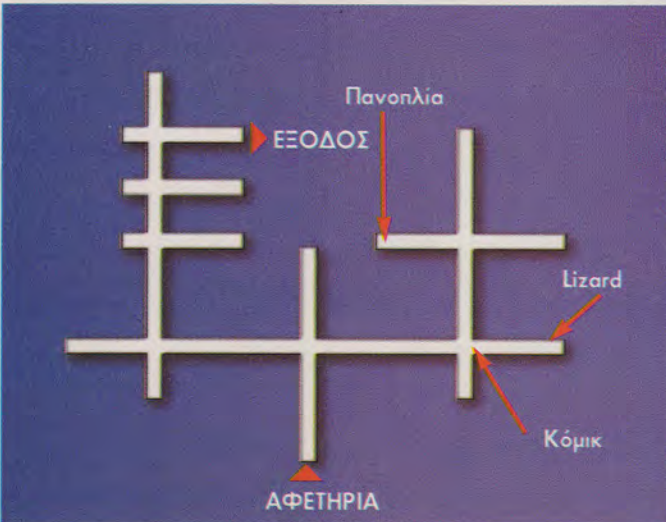
### Scorpion

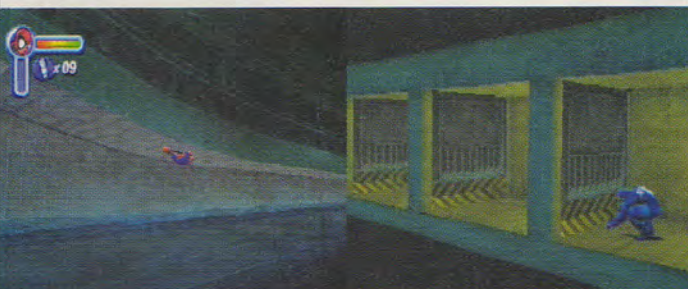
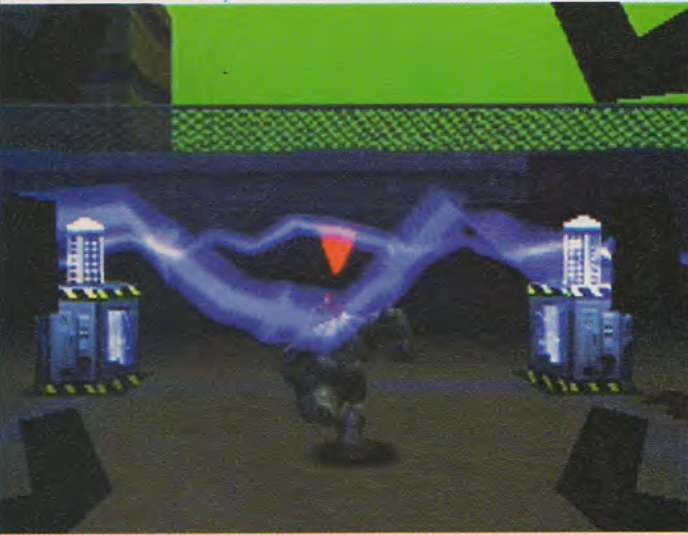
Μετά από αγωνιώδες κυνηγητό για τη διάσωση του J Jonah Jameson, μπουκάρετε μέσα για να τον δείτε να κάθετε μαζεμένους κάτω από τον Scorpion, ο οποίος βρίσκεται μέσα στο αδιαπέραστο, ενισχυμένο κουστούμι

του. Θέλει να πάρει εκδίκηση για το πείραμα που δεν πήγε καλά, αλλά μη νομίζετε ότι θα τα καταφέρει. Επειδή πρόκειται για ένα boss που συναντάτε νωρίς, είναι σχετικά εύκολο να νικήσετε τον Scorpion. Κάντε τα πάντα για να τον κρατήσετε απασχολημένο γιατί αλλιώς θα επιτεθεί στον JJJ και άμα ο JJJ πεθάνει, αυτό θα σημαίνει 'game over' για εσάς. Τρέξτε κατά πάνω του και επιτεθείτε είτε με μπουινιές είτε με κλωτσιές κάνα δύο φορές. Χτυπήστε τον μόνο δύο φορές και στη συνέχεια πηδήξτε μακριά πριν αυτός βρει τον χρόνο να απαντήσει. Με το που θα απομακρυνθείτε μακριά του, τρέξτε ξανά και επιτεθείτε του πάλι δύο φορές. Επαναλάβετε αυτήν τη διαδικασία μέχρι τη στιγμή που ο JJJ θα φύγει από το δωμάτιο. Ο Scorpion θα ακολουθήσει και εσείς μπορείτε να ξεκινήσετε πάλι από την αρχή.

### Rhino

Είναι πολύ χοντρός και με πολύ οξύθυμο χαρακτήρα. Ο Rhino μεταχειρίζεται κτηνώδη δύναμη για να νικήσει τον ήρωά μας.





Ορμάει προς τα εσάς και προσπαθεί να σας καρφώσει στον τοίχο με το κέρατό του ή διαφορετικά να σας χτυπήσει στο κεφάλι μέχρι να πεθάνετε. Ο καλύτερος τρόπος για να επικρατήσετε εναντίον του είναι με το να σταθείτε μπροστά από έναν τοίχο, ένα βαρέλι ή ένα ηλεκτροφόρο σημείο, να τον αφήσετε να ορμήσει και να πηδήξετε πάνω του την τελευταία στιγμή. Όταν ζαλιστεί, γυρίστε και χτυπήστε τον δύο φορές. Πηδήξτε μακριά και επαναλάβετε το ίδιο κόλπο. Όσο αυτός συνεχίζει να φέρεται ανόητα τρέχοντας προς τους τοίχους και εσείς του δίνετε δύο χτυπήματα τη φορά, θα τον νικήσετε πολύ σύντομα.

**Venom**

Πρόκειται για ένα από τα βασικά boss και γι' αυτό ο Venom απαιτεί λίγη περισσότερη προσοχή από εσάς για να νικηθεί. Αν όμως τα κάνετε όλα σωστά, θα μπορέσετε να τον σκοτώσετε πριν καν αυτός προλάβει να κινηθεί προς τα εσάς. Όταν ο Venom εξαφανιστεί για πρώτη φορά, τρέξτε σε μία γωνία και γυρίστε έτσι ώστε να βλέπετε τον ανοιχτό χώρο. Η εμφάνιση της μπάρας ενέργειας του κακού τύπου στο πάνω μέρος της οθόνης σημαίνει ότι αυτός σύντομα θα φανεί. Έχετε τον νου σας γι' αυτόν και όταν... υλοποιηθεί, γυρίστε για να τον αντικρίσετε. Εδώ πρέπει να είστε προετοιμασμένοι να εκτοξεύσετε μπάλες από ιστό στον Venom, ο οποίος θα εξαφανιστεί όταν χτυπηθεί δύο φορές. Περιμένετε για μερικά δευτερόλεπτα και θα εμφανιστεί ξανά. Αντικρίστε τον, ρίξτε μπάλες και θα εξαφανιστεί για ακόμη μία φορά. Αυτές οι επιθέσεις από απόσταση τον εμποδίζουν να σας πλησιάσει και να σας τραβήξει με τις δαγκάνες του και σας δίνουν τη δυνατότητα να τον πλήξετε γρήγορα από τη στιγμή που θα εμφανιστεί.

**Venom (Ξανά!)**

Μέσα στους υπονόμους θα δώσετε το δεύτερο σας ραντεβού με τον Venom. Αυτή τη φορά έχει πάρει τη σύζυγο του Spidey, την Mary Jane, ως όμηρο, και σκοπεύει να την πνίξει όσο πιο γρήγορα γίνεται. Να έχετε στραμμένη την προσοχή σας στα τέσσερα κανάλια που οδηγούν στην Mary Jane και όταν το ένα από αυτά γεμίσει με νερό, ακολουθήστε το ως το τέλος και κλείστε το διακόπτη. Έχετε τα μάτια σας δεκατέσσερα για τον Venom και όταν εμφανιστεί (συνήθως κοντά σε κάποιον διακόπτη), εκτοξεύστε του δύο μπάλες ιστού. Επαναλάβετε αυτήν τη διαδικασία, την επίθεση δηλαδή στον Venom μένοντας σίγου-

ροι ότι η Mary Jane δεν πνίγεται, μέχρι τη στιγμή που κάποιος από τους άλλους δύο εγκαταλείψει τα εγκόσμια. Αν αυτός ο άλλος είναι η κυρία Parker, τότε θα δείτε το μισητό 'Game Over'.

**Mysterio**

Αυτό το φτηνό αντίγραφο σας, σας έχει στριμώξει και απλώνεται σε μερικά πατώματα (οι κακοί τύποι δείχνουν να έχουν πάντα το πάνω χέρι). Ξεκινήστε από κάτω και κινηθείτε χωρίς σταματημό. Τρέξτε γύρω-γύρω από τον Mysterio, ρίχνοντας μπάλες ιστού στις αστραφτερές υποδοχές που βρίσκονται στα άκρα του. Αποφύγετε τα θανατηφόρα γρανάζια τα οποία προτάσσει ξαφνικά και μαζέψτε όσο το δυνατόν περισσότερα καλούδια υγείας και πυρομαχικών μπορέτε. Συνεχίστε να προχωράτε ανεβαίνοντας τους ορόφους, μένοντας σίγουροι ότι όλες οι υποδοχές έχουν καταστραφεί. Αποφύγετε ύστερα τα λέιζερ και τις ηλεκτροφόρες πλάκες του δαπέδου και εκτοξεύστε μπάλες ιστού στα αστραφτερά μέρη μέχρι ο Mysterio να συρρικνωθεί και να φτάσει στο ύψος του Spidey.

**Doc Ock**

Ένα υποτιθέμενα μεγάλο boss, ο Doc Ock δε θα αποτελέσει μεγάλο πρόβλημα για εσάς εφόσον δε σταματήσετε να κινείστε. Απλά τρέξτε γύρω-γύρω από το μικρό του κλουβί έως ότου δείτε ένα τεράστιο κουμπί. Όπως γίνεται συνήθως με τους καρτουνίστικους χαρακτήρες, τα μεγάλα, λαμπερά κουμπιά είναι συνώνυμα των άσχημων εκπλήξεων για τους κακούς της υπόθεσης. Ορμήστε σ' αυτό το κουμπί και συνεχίστε να τρέχετε περνώντας πάνω από το ηλεκτρικό πεδίο που εμφανίζεται, μέχρι τη στιγμή που θα δείτε ένα ακόμα κουμπί. Ορμήστε και σε αυτό το κουμπί. Εξακολουθήστε να τρέχετε, να πηδάτε και να ορμάτε μέχρις ότου και τα τέσσερα κουμπιά να έχουν πατηθεί. Όταν ανοίξει το κλουβί, τρέξτε προς τον Doc Ock και επιτεθείτε του πριν το κλουβί ξανακατέβει. Συνεχίστε να... χορηγήτε το ίδιο ακριβώς φάρμακο στον ασθενή σας, για όσο χρόνο χρειάζεται.

**Carnage**

Όπως ο Venom, έτσι και ο Carnage έχει δημιουργηθεί από την ανόητη ένωση ενός Symbiote και ενός ανθρώπινου όντος. Αυτός συνδυάζει τα εύκολα αναγνωρίσιμα χαρακτηριστικά του Venom (μεγάλα και μυτερά δόντια, μακριά γλώσσα και κοφτερά νύχια) με αυτά του Doc Ock (τέσσερα επιπλέον χέρια και ένα

ανόητο όνομα). Αντίθετα με όλα τα προηγούμενα boss, ο Carnage δεν είναι δυνατόν να πληγεί με επιθέσεις σώμα με σώμα. Αντί αυτού, μπορεί να εφαρμοστεί μία από τις τρεις παρακάτω τακτικές:

1) Τρέξτε γύρω από την ηχητική φούσκα στο κέντρο, αποφεύγοντας πάντα να έρθετε σε επαφή. Κάποια στιγμή, ο Carnage θα σταματήσει να σας κυνηγάει και αντί αυτού θα αρχίσει να πετάει αντικείμενα. Όταν κάνει αυτό, πηγαίστε στην απέναντι μεριά του δωματίου και τραβήξτε τον Carnage προς τη

φούσκα, εσείς τρέξτε, πάρτε το pick-up υγείας και τότε μπορείτε να αρχίσετε πάλι να τρέχετε.

3) Αυτή η τακτική απαιτεί πολύ χρόνο, αλλά είναι η πιο ασφαλής από τις τρεις. Τρέξτε γύρω από τη φούσκα μέχρις ότου ο Carnage να πετάξει τα βλήματά του, όπως και στην πρώτη στρατηγική, αλλά αυτή τη φορά μην εκτοξεύσετε καθόλου ιστό και απλά αποφεύγετε τα βλήματα. Όταν ο Carnage θα έχει τελειώσει με τις ρίψεις, θα πηδήξει πάνω από τη φούσκα για να σας... συναντήσει στην άλλη πλευρά. Την ώρα που κά-



θανατηφόρα φούσκα. Επαναλάβετε τον ίδιο... άλλο μέχρι αυτός να πεθάνει.

2) Τρέξτε τριγύρω στο δωμάτιο, αλλά μην απομακρυνθείτε πολύ από τον Carnage. Όταν καταλάβετε ότι ένα pick-up υγείας είναι κοντά σας, αφήστε το boss να σας χτυπήσει. Θα πέσετε κάτω. Όταν σηκωθείτε πάνω θα έχετε την ευκαιρία να ρίξετε τον Carnage πάνω στην ηχητική φούσκα με μία γροθιά ή μία κλωτσιά. Άμα αυτός βρεθεί στη

νει το άλμα, εσείς συνεχίστε να τρέχετε, έτσι ώστε σε καμία περίπτωση να μην μπορέσει να σας πλησιάσει αρκετά και να σας βλάψει. Καθώς το boss περνάει πάνω από τη φούσκα, χάνει μία μικρή ποσότητα ενέργειας, γι' αυτό και αυτή η διαδικασία πρέπει να επαναληφθεί αρκετές φορές.

### Monster Ock

Ο Monster Ock δεν είναι ακριβώς ένα boss, αλλά πρόκειται



περισσότερο για μία 'βελτιωμένη' έκδοση των προηγούμενων επιπέδων καταδίωξης. Είναι πολύ γρήγορος, γι' αυτό δε θα σας ωφελήσει απλά το να τρέξετε μακριά. Εδώ είναι που οι αιωρήσεις ακριβείας γίνονται απαραίτητες. Κάντε άλμα προς τα πάνω και κάνετε τον Spidey να αιωρηθεί προς τα εμπρός, αλλά αν αιωρηθείτε για μεγάλη απόσταση, ο χαρακτήρας σας θα κολλήσει στο τέλος του τοίχου και θα χάσει πολύτιμο χρόνο. Πρέπει να μάθετε πότε να πατάτε το πλήκτρο για να κάνετε τον Spidey να κόψει τον ιστό του και να πέσει στο πάτωμα πριν έρθε σε επαφή με τους τοίχους. Συνήθως αυτή είναι η περίπτωση όπου μπορείτε να αιωρηθείτε δύο φορές, να αποκοπείτε από τον ιστό, να περάσετε τη στροφή και να αρχίσετε να αιωρείστε ξανά. Υπάρχουν ωστόσο φορές όπου θα χρειαστεί να ανεβείτε στο επόμενο επίπεδο. Σε αυτές τις περιπτώσεις θα λάβετε πρώτα κάποια προειδοποίηση και η αίσθηση αράχνης του Spidey θα σημάνει (η οθόνη θα φωτιστεί). Όταν το δείτε αυτό, θα πρέπει να φτάσετε στο τέλος του διαδρόμου, να πέσετε στο δάπεδο,

να κολλήσετε στο ταβάνι, ύστερα να πέσετε από αυτό και αμέσως να συνεχίσετε να αιωρείστε στο επόμενο επίπεδο. Θα χρειαστείτε λίγη εξάσκηση για να το πετύχετε, αλλά θα τα καταφέρετε και σύντομα ο Monster Ock θα τρώει τη σκόνη σας. Φτάστε στο τέλος του διαδρόμου και παρακολουθήστε στην τελική cut scene τον Monster Ock να πεθαίνει. Μπράβο σας! Μόλις ολοκληρώσατε το Spider-Man!

### Ο ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ SPIDEY

#### Πώς να επιτύχετε αποτελεσματικά

Ο ήρωάς μας δε διαθέτει μόνο τον ιστό, αλλά μπορεί επίσης να αιωρηθεί σαν τον Ταρζάν. Μαζί με τη συνηθισμένη γροθιά και την κλωτσιά, ο ιστός μπορεί να χρησιμοποιηθεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους για να επιτεθείτε στους κακούς τύπους. Με το να πατήσετε κάποιο διαφορετικό πλήκτρο κατεύθυνσης την ίδια στιγμή που πετάτε τον ιστό σας, θα ενεργοποιήσετε κάποια διαφορετική επίθεση του Spidey. Αυτές οι επιθέσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε πολλές περιπτώσεις και αν





εφαρμοστούν τη σωστή στιγμή, θα σας απαλλάξουν από πολλά προβλήματα, εύκολα.

**Οι κινήσεις Ιστός... περιτυλίγματος**

Μπερδέψτε τον αντίπαλό σας σε έναν σωρό από ιστούς. Αν χρησιμοποιήσετε αρκετό ιστό, οι εχθροί σας θα πεθάνουν. Αυτή είναι η καλύτερη τακτική που μπορείτε να εφαρμόσετε εναντίον στους μπράβους και τους γοργίλες. Προσέξτε όμως γιατί μερικοί από τους κακούς τύπους έχουν... ανοσία στον ιστό 'περιτυλίγματος' του Spidey, όπως για παράδειγμα οι Symbiotes και τα δημιουργήματα του Lizard από τα πειράματα (στους υπονόμους).

**Ιστός που τραβάει τον εχθρό (με το κάτω πλήκτρο κατεύθυνσης)**

Ο Spidey θα εκτοξεύσει μία

ιστο-γραμμή στον στόχο του και αν αυτή πιάσει τον εχθρό, ο ήρωάς μας θα τον τραβήξει προς το μέρος του με πολύ μεγάλη ταχύτητα. Οι παλικαράδες που θα συναντήσετε χωρίς στο παιχνίδι θα πεθάνουν όταν θα χτυπήσουν στον Spider-Man, αλλά οι κακοί τύποι που θα αντιμετωπίσετε κάποια στιγμή αργότερα απαιτούν επιπλέον... περιποίηση όταν θα σταθούν στα πόδια τους. Αυτή η επίθεση είναι χρήσιμη σε μία από τις τακτικές που εφαρμόζετε για να σκοτώσετε τον Carnage, στο τέλος του παιχνιδιού.

**Μπάλες ιστού (με το πάνω πλήκτρο κατεύθυνσης)**

Είναι ένα όπλο μεγάλου βεληνεκούς το οποίο είναι καλύτερα να το χρησιμοποιείτε όταν θέλετε να προκαλέσετε ζημιά από μακρινή απόσταση. Πρόκειται για την καλύτερη επίθεση στην

πρώτη συνάντησή σας με τον Venom καθώς ο στόχος σας δεν προλαβαίνει να κινηθεί ούτε για κάνα δευτερόλεπτο όταν η μπάλα κάνει επαφή. Με το να πλήττετε επανειλημμένα τον εχθρό σας με μπάλες ιστού θα καταφέρετε να τον αχρηστεύσετε.

**Ιστός-κουκούλι (με το δεξί πλήκτρο κατεύθυνσης)**

Όταν χρησιμοποιείτε αυτήν την επίθεση, ο Spidey μετατρέπεται σε μία μπάλα και κλείνει τον εαυτό του σε ένα αδιαπέραστο στρώμα ιστού. Μερικά δευτερόλεπτα μετά ο Spidey σπάει το κουκούλι του, βγαίνει έξω και στέλνει ένα συγκλονιστικό κύμα προς όλες τις κατευθύνσεις. Παρόλο που αυτή η επίθεση δεν είναι και τόσο ισχυρή, ωστόσο μπορεί να ρίξει κάτω πολλούς εχθρούς ταυτόχρονα και να προσφέρει στον ήρωά μας ένα δρόμο διαφυγής αν... υπάρχει

πολλή κίνηση στους δρόμους. Αν υπάρχουν γύρω σας πολλοί κακοί, πολύ απλά χρησιμοποιήστε τον ιστό-κουκούλι για να τους ρίξετε όλους στο δάπεδο και να μπορέσετε να τρέξετε μακριά!

**Γροθιές ιστού (με το αριστερό πλήκτρο κατεύθυνσης)**

Όταν ο Spider-Man βρίσκεται κοντά στον εχθρό μπορείτε να εφαρμόσετε μία επίθεση με γροθιές. Ωστόσο αυτό μπορεί να εφαρμοστεί μόνο για να νικήσετε τους αντιπάλους που θα συναντήσετε χωρίς στο παιχνίδι, καθώς οι κακοί τύποι όσο προχωράτε στο παιχνίδι γίνονται δυνατότεροι και περισσότερο ανθεκτικοί στις συμπλοκές σώμα με σώμα με τον Spidey. Ένας τρόπος να το αντιμετωπίσετε αυτό είναι με το να χρησιμοποιείτε τις γροθιές ιστού, που καλύπτουν τα χέρια του Spidey με σκληρό ιστό και ενισχύουν τις επιθέσεις του. Αυτό κάνει τις μπουνιές πιο δυνατές.

**Αιώρηση**

Ο Spider-Man είναι πολύ εύστροφος και το να μάθετε να εκμεταλλεύστε την πονηριά του είναι κάτι το σημαντικό. Ο συνδυασμός άλματος και αιώρησης αποτελεί την πιο συχνά εφαρμοσμένη τακτική για να περάσετε από εμπόδια και αν καταφέρετε να τον χρησιμοποιείτε καλά, δε θα υπάρχει σχεδόν τίποτα που να σας εμποδίζει.

**Αιώρησεις με τρέξιμο**

Εδώ θα χρειαστείτε λίγη εξάσκηση, αλλά αυτή η κίνηση θα σας δώσει τη δυνατότητα να αιωρείστε σε τοίχους που υπό κανονικές συνθήκες δε θα μπορούσατε να φτάσετε. Γυρίστε με το πρόσωπο σε έναν τοίχο που βρίσκεται μεταξύ του Spidey και του τοίχου-στόχου και εφαρμόστε μία αιώρηση προς τα εμπρός. Πριν ολοκληρώσετε τη δεύτερη αιώρηση, σπάστε τον ιστό που σας κρατάει και ενώ βρίσκεστε στον αέρα γυρίστε





προς τον τοίχο-στόχο. Ο Spidey θα πηδήξει προς την μεσοτοιχία, σταματώντας λίγο πριν φτάσει σ' αυτήν. Τότε αυτός θα γυρίσει και θα αιωρηθεί στον τοίχο-στόχο.

#### Αιωρηθείτε στις γωνίες

Πρόκειται για μία προέκταση της αιώρησης με τρέξιμο μιας και ο τοίχος-στόχος δεν είναι πάντα ορατός. Ξεκινήστε με το να αιωρηθείτε ως το τέλος του τοίχου του διαδρόμου που έχετε μπροστά σας, κόψτε τον ιστό και ενώ βρίσκεστε στον αέρα στρίψτε προς τη γωνία και πατήστε Z για να συνεχίσετε να αιωρείστε προς τη νέα κατεύθυνση.

#### Σταμάτημα της αιώρησης

Ένα σταμάτημα της αιώρησης κάνει τον Spidey να σταματάει να αιωρείται όπου και να βρίσκεται και να κολλάει κατευθείαν στο ταβάνι. Είναι πολύ χρήσι-

μο αν πρέπει να αποφύγετε κάποιον κίνδυνο ή αν θέλετε να σταματήσετε γρήγορα και να εκτιμήσετε την κατάσταση. Για να πραγματοποιήσετε αυτήν την κίνηση ενώ αιωρείστε, σπάστε τον ιστό και αμέσως μετά πατήστε το Z. Με αυτήν την ενέργεια θα κόψετε τον ιστό που βοηθάει τον Spidey να αιωρείται, αλλά πριν αυτός προλάβει να πέσει στο πάτωμα, θα κολλήσει στο ταβάνι χωρίς να διατρέξει κάποιον κίνδυνο.

#### Πέσιμο και άμεση αιώρηση

Πρόκειται για μία αναστροφή του σταματήματος της αιώρησης. Ο Spidey πέφτει από το ταβάνι (ή από κάποιο ψηλό αντικείμενο) και πριν βρεθεί στο δάπεδο, αρχίζει να αιωρείται στην επιθυμητή κατεύθυνση. Για να το κάνετε αυτό, σπάστε τον ιστό ενώ ο Spidey βρίσκεται στο ταβάνι και με το που θα αρχίσει

να πέφτει, πατήστε ένα πλήκτρο κατεύθυνσης για να κινηθείτε εκεί που θέλετε και κρατήστε πατημένο το Z. Αν ο τοίχος-στόχος είναι προσβάσιμος, ο ήρωάς μας θα αιωρηθεί με ασφάλεια πριν πέσει στο έδαφος.

#### Σύρσιμο και επίθεση από το ταβάνι

Ο Spidey μπορεί να κολλήσει σχεδόν σε όλες τις επιφάνειες μέσα στο παιχνίδι. Μάθετε να εφαρμόζετε καλά αυτήν την ικανότητα και χρησιμοποιήστε την για να πραγματοποιείτε αιφνιδιασμούς και εναέρια ριψοκίνδυνα κόλπα.

#### Αιφνιδιασμός ενός κακοποιού

Συνδεθείτε με το ταβάνι πατώντας το C και τοποθετηθείτε ακριβώς πάνω από το υποψήφιο θύμα σας. Χρησιμοποιήστε τον κύκλο καθοδήγησης που εμ-

φανίζεται στο δάπεδο για να υπολογίσετε πού θα προσγειωθείτε. Τώρα μπορείτε να πέσετε κάτω, ή μπορείτε να κολλήσετε στο δάπεδο πατώντας και πάλι το C. Αν καταφέρετε να προσγειωθείτε ακριβώς δίπλα στον ανυποψίαστο τρομοκράτη, θα μπορέσετε να του φερθείτε όπως ακριβώς του ταιριάζει χωρίς να προλάβει να αντιδράσει.

#### Αντιμετωπίζοντας περιπτώσεις ομήριας

Η εφαρμογή του αιφνιδιασμού από το ταβάνι ως μία 'ύπουλη' τεχνική είναι ένας εξαιρετικός τρόπος για να αφανίσετε τους εχθρούς χωρίς αυτοί να γίνουν πολύ επικίνδυνοι και να ξεσπάσουν στους αθώους πολίτες. Κολλήστε στο ταβάνι με το C και τοποθετηθείτε πάνω από τον κακοποιό που είναι ο στόχος σας. Σιγουρευτείτε ότι οι άλλοι τύποι δεν κοιτούν τον στόχο σας γιατί αλλιώς θα σας χαλάσουν την έκπληξη! Όταν είστε έτοιμοι, πέστε στο δάπεδο και σκοτώστε τον άτυχο εχθρό. Όταν αυτός θα έχει πεθάνει, συνδεθείτε αμέσως ξανά με το ταβάνι με το C και πηγαίνετε να κυνηγήσετε και άλλους κακούς τύπους (είναι άλλωστε η εποχή τους). Για να ελευθερώσετε τους ομήρους, ο Spidey θα πρέπει να βρεθεί στο πλάι τους. Αυτοί τότε σηκώνονται πάνω και φεύγουν τρέχοντας. Αν ωστόσο κάποιος κακός τύπος τους προσέξει, τότε αυτοί θα σταματήσουν εκεί που βρίσκονται και θα ζητήσουν τη βοήθειά σας. Ο κακοποιός θα πυροβολήσει τους ομήρους αν δεν προλάβετε να τον σκοτώσετε εσείς. Οι τρομοκράτες δεν έχουν κάποιο πρόβλημα με τους ομήρους όσο αυτοί βρίσκονται στα γόνατα, με τα χέρια τους ψηλά στο κεφάλι. Γι' αυτό ό,τι και να κάνετε, μην ελευθερώσετε τους ομήρους πριν... κλείσετε τους λογαριασμούς σας με τους κακούς!



## Mall Tycoon

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, εισάγετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς ενώ ταυτόχρονα έχετε πατημένο το πλήκτρο 'Ctrl'.

**HDIRATE** Προσθέτετε 100 μονάδες στο Mall Rating

**HDICASH** Προσθέτετε \$100,000

**HDILORE** Ολοκληρώνετε όλες τις τεχνολογικές έρευνες

**HDITECH** Ολοκληρώνετε την τρέχουσα έρευνα

**HDIZOOMA** Αποκτάτε απεριόριστο Zoom

**HDIDIZZY** Σε συνδυασμό με τα πλήκτρα 'Alt' + 'πάνω' ή 'κάτω', ελέγχετε την κάμερα



## Serious Sam: The Second Encounter

Για να ανοίξετε την κονσόλα επικοινωνίας, πατήστε το πλήκτρο '~' κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, και στη συνέχεια εισάγετε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

**PLEASE FLY** Αποκτάτε ικανότητα να πετάτε στον αέρα

**PLEASE GHOST** Περνάτε μέσα από τοίχους και αντικείμενα

**PLEASE GIVEALL** Αποκτάτε όλα τα αντικείμενα

**PLEASE GOD** Ενεργοποιείτε το god mode

**PLEASE OPEN** Ανοίγετε όλες τις πόρτες

**PLEASE INVISIBLE** Γίνεστε αόρατος

**PLEASE REFRESH** Αποκτάτε πλήρη υγεία

**PLEASE KILLALL** Σκοτώνετε όλους τους αντιπάλους που βρίσκονται στην οθόνη σας

**PLEASE TELLALL** Αποκτάτε όλες τις πληροφορίες της αποστολής



## Heli Heroes

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού πατάτε το πλήκτρο '~' και στη συνέχεια εισάγετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς, ανάλογα με το επιθυμητό αποτέλεσμα. Για να ενεργοποιηθεί ο κωδικός, θα πρέπει στο τέλος να πληκτρολογήσετε 'Enter'.

**GIVEMEALL** Ενεργοποιείτε όλους τους κωδικούς

**MORELIVES** Αποκτάτε επιπλέον ζωές

**HEALTHME** Αποκτάτε πλήρη υγεία

**GIVEMEINVULNERABLE** Γίνεστε god για 30 δευτερόλεπτα

**GIVEMEINVISIBILITY** Γίνεστε αόρατος για 30 δευτερόλεπτα

**GIVEMEALLAMMO** Αποκτάτε πυρομαχικά

**GIVEMEFUEL** Αποκτάτε καύσιμα



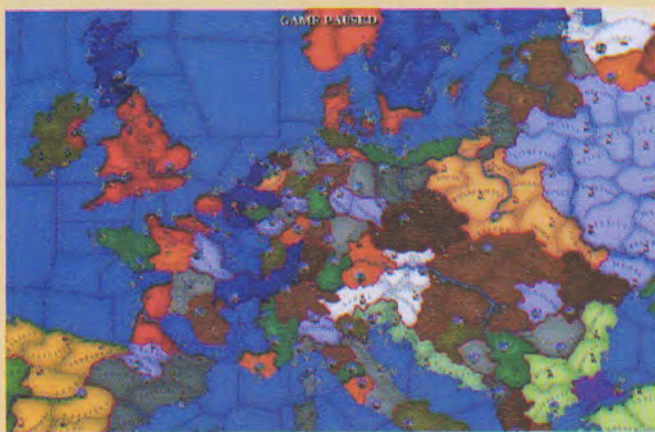
## 4X4 Evolution 2

Για να αποκτήσετε επιπλέον χρήματα, ξεκινήστε έναν αγώνα και στη συνέχεια πληκτρολογήστε 'goldfinger'. Αν τα καταφέρατε να εισάγετε τον κωδικό θα ακούσετε μια κόρνα. Στη συνέχεια πληκτρολογήστε 'givetemoneyordie' για να αποκτήσετε ένα εκατομμύριο δολάρια.

## Europa Universalis II

Πολλοί χρήστες θα ανακαλύψουν ότι κάποιοι από τους παρακάτω κωδικούς θα λειτουργήσουν και στο αρχικό Europa Universalis I. Για να ενεργοποιήσετε τους κωδικούς θα χρειαστεί να πατήσετε το πλήκτρο 'F12' κατά την διάρκεια ενός παιχνιδιού. Αυτό θα ενεργοποιήσει την κονσόλα επικοινωνίας με το παιχνίδι, όπου θα σας επιτρέψει να εισάγετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς ανάλογα με το επιθυμητό αποτέλεσμα. Για να κλείσετε την κονσόλα επικοινωνίας πατήστε και πάλι το πλήκτρο 'F12'.

- POLO** Βελτιώστε την αποτελεσματικότητα του εμπορίου
- CROMWELL** Βελτιώστε την αποτελεσματικότητα της παραγωγής
- ORANJE** Αποκτήστε απόλυτη σταθερότητα
- GUSTAVUS** Αυξάνετε την Land-tech
- DRAKE** Αυξάνετε την Naval-tech
- VATICAN** Κερδίζετε έξι διπλωμάτες
- LOYOLA** Κερδίζετε έξι μισθοφόρους
- DAGAMA** Κερδίζετε έξι εμπόρους
- POCAHONTAS** Κερδίζετε έξι αποικιοκράτες
- MONTEZUMA** Κερδίζετε 50.000 δουκάτα
- RUSSIANHORDES** Κερδίζετε cannonfodders
- PETERTHEGREAT** Αποκτήστε απεριόριστη δυνατότητα κατασκευής κτιρίων
- SWIFT** Προσθέτετε 10.000 στον πληθυσμό της πρωτεύουσας
- COLUMBUS** Ανακαλύπτετε όλες τις άγνωστες περιοχές
- DIFRULS** Ενεργοποιείτε το God mode
- TILLY** Ενεργοποιείτε/ απενεργοποιείτε μια πιο επιθετική AI
- ALBA** Ενεργοποιείτε/ απενεργοποιείτε τους επαναστάτες
- CORTEZ** Ενεργοποιείτε/ απενεργοποιείτε τους ιθαγενείς
- PAPPENHEIM** Ενεργοποιείτε/ απενεργοποιείτε Fog of War
- NEY** Ενεργοποιείτε/ απενεργοποιείτε τις ανταλλαγές
- RICHELIEU** Ενεργοποιείτε/ απενεργοποιείτε τον έλεγχο των στρατευμάτων άλλων χωρών
- ROBESPIERRE** Ενεργοποιείτε/ απενεργοποιείτε τις μεταρρυθμίσεις
- TORDESILLAS** Ενεργοποιείτε/ απενεργοποιείτε την Treaty of Tordesillas
- CALVIN** Ενεργοποιείτε/ απενεργοποιείτε τον John Calvin
- TRENT** Ενεργοποιείτε/ απενεργοποιείτε το Council of Trent
- LUTHER** Ενεργοποιείτε/ απενεργοποιείτε τις μεταρρυθμίσεις του Luther



## Mechwarrior 4: Black Knight

Κατά την διάρκεια κάποιας αποστολής μέσα στο παιχνίδι, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα 'CTRL', 'ALT' και 'SHIFT' και στη συνέχεια πληκτρολογήστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς ανάλογα με το αποτέλεσμα που επιθυμείτε.

- IY** Γίνεστε άτρωτος
- UO** Αποκτήστε απεριόριστα πυρομαχικά
- HF** Μπλοκάρτε το θερμικό σας ίχνος με το οποίο σας εντοπίζουν οι αντίπαλοι
- IB** Καταστρέφετε τον στόχο σας
- ML** Ολοκληρώνετε με επιτυχία την τρέχουσα αποστολή



## Medal of Honour: Allied Assault

Πρώτα απ' όλα, για να λειτουργήσουν οι κωδικοί του παιχνιδιού, θα πρέπει να ακολουθήσετε μια μικρή διαδικασία που αφορά το shortcut. Πατήστε με το δεξί πλήκτρο του mouse πάνω στο shortcut του παιχνιδιού και επιλέξτε 'Properties' (Ιδιότητες). Στην καρτέλα 'Shortcut' και στην γραμμή 'Target' (Προορισμός) πληκτρολογήστε μετά το path του παιχνιδιού την φράση '+set ui\_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1'.

Εμφανίστε την κονσόλα επικοινωνίας στην οθόνη του παιχνιδιού πατώντας το πλήκτρο '~' και εισάγετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

- DOG** Ενεργοποιείτε το god mode
- FULLHEAL** Αποκτήστε πλήρη υγεία
- WUSS** Αποκτήστε όλα τα όπλα και πλήρη πυρομαχικά
- NOCLIP** Περνάτε μέσα από τοίχους και αντικείμενα
- NOTARGET** Δεν σας επιτίθενται οι εχθροί
- LISTINVENTORY** Εμφανίζετε τα αντικείμενα του inventory σε μορφή καταλόγου
- COORD** Εμφανίζετε τις συντεταγμένες στις οποίες βρίσκεστε
- HEALTH XXX** Αποκτήτε xxx υγεία
- KILL** Αυτοκτονείτε
- GIVEWEAPON WEAPONS/"XXX".TIK** Αποκτήτε το όπλο που θέλετε, όπου xxx είναι κάποια από τις παρακάτω ισχύουσες ονομασίες όπλων.

colt45	m2frag_grenade	p38
steilhandgranate	m1_garand	kar98
shotgun	bazooka	panzerschreck
bar	mp44	thompsonsmg
mp40	springfield	kar98sniper





- Age of Empires II: Age of Kings • Final Fantasy VIII • Pharaoh • Fly! • Command & Conquer: Tiberian Sun • Sim Theme Park • Prince of Persia 3D



- The Sims • USAF • Battlezone 2: Combat Commander • MIG Alley • Shadow Man • Seven Kingdoms II • Gabriel Knight 3 • Tomb Raider: The Last Revelation • Urban Chaos • Quake II: Arena • Unreal Tournament • Nocturne



- Nox • Age of Wonders • Homeworld • Soul Reaver • Jane's F/A - 18 • Darkstone • Shadow Company • Planescape: Torment



- Thief II: The Metal Age • Star Wars: Force Commander • Revenant • Evolve • Ultima IX: Ascension • Panzer General 3D Assault



- Homeworld Multiplayer • Might & Magic VIII: Day of the Destroyer • Sid Meier's Antiantium • Majesty • The Longest Journey • EverQuest • Horse & Musket • Indiana Jones and the Infernal Machine • The Curse of Monkey Island • Septerra Core • Starfleet Command • 1602 AD • Drakan: Order of the Flame • Soldier of Fortune



- Age of Empires II: The Age of Kings • Heroes III: The Shadow of Death • Tachyon: The Fringe • Vampire: The Masquerade: Redemption • Abomination • AH - 64D Longbow • Campaign 1776 • MDK 2 • Traitor's Gate



- Asheron's Call • Close Combat: Battle of the Bulge • Disciples: Sacred Lands • Grim Fandango • Magic: The Gathering • Diablo II • Battlezone II • Master of Orion II • Shogun: Total War • The New Adventures of the Time Machine



- Crimson Skies • Alone In The Dark 3 • Wargamer: Napoleon 1813 • Disciples: Sacred Lands • King of Dragon Pass • KISS: Psycho Circus • Deus Ex • Icewind Dale • Panzer Campaigns 1: Smolensk '41 • Flanker 2.0 • Dino Crisis



- Baldur's Gate • Final Fantasy VIII • Zeus: Master of Olympus • Warlords: Battlecry • Wizards and Warriors • Nocturne • Civilization: Call to Power • Third Reich



- Baldur's Gate II: Shadows of Amn • MechWarrior IV: Vengeance • No One Lives Forever • Advanced Tactical Fighters • Betrayal in Antara • East Front • Fighting Steel



- American McGee's Alice • Red Alert 2 (Part 1) • Dracula 2: Resurrection • Sacrifice • The Blair Witch Project Vol.1 • Combat Flight Simulator • Blade Runner



- The Blair Witch Project Vol. 2 • Necronomicon: The Dawning of Darkness • Stupid Invaders • Age of Sail • Battle Isle 2220 • Dungeon Keeper II • Metal Gear Solid • Monty Python and the Holy Grail • Red Alert 2 (Part 2)



- Black Dahlia • Caesar III • Escape from Monkey Island • Falcon 4 • Icewind Dale: Heart of Winter • Lands of Lore III • Legend of the Prophet and the Assassin



- Black & White (Part 1) • Oni (Part 1) • Fallout 2 • Starfleet Command • Clive Barker's Undying (Part 1) • Phantasmagoria II • Lighthouse



- Black & White (Part 2) • Desperados (Part 1) • Napoleon in Russia • Oni (Part 2) • Quest for Glory V • Scarab • Settlers II • Clive Barker's Undying (Part 2)



- Alone in the Dark IV (Part 1) • Silent Hunter • Tropic • Desperados (Part 2) • Diablo II: Lord of Destruction • Before you start fragging • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal



- Desperados: Wanted Dead or Alive (Γ' Μίπος) • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (B' Μίπος) • Alone in the Dark IV: The New Nightmare (B' Μίπος) • Dracula: Resurrection • Afterlife • Crusader: No Regret • Blood 2: The Chosen



- Max Payne (Α' Μίπος) • Giants-Citizen Kabuto (Α' Μίπος) • Half-Life: Counterstrike (Α' Μίπος) • Railroad Tycoon 2



- Oddworld: Abe's Oddysee • Half Life: Counter Strike (Μίπος Β') • Giants: Citizen Kabuto (Μίπος Β') • Sheep, Dog 'n' Wolf



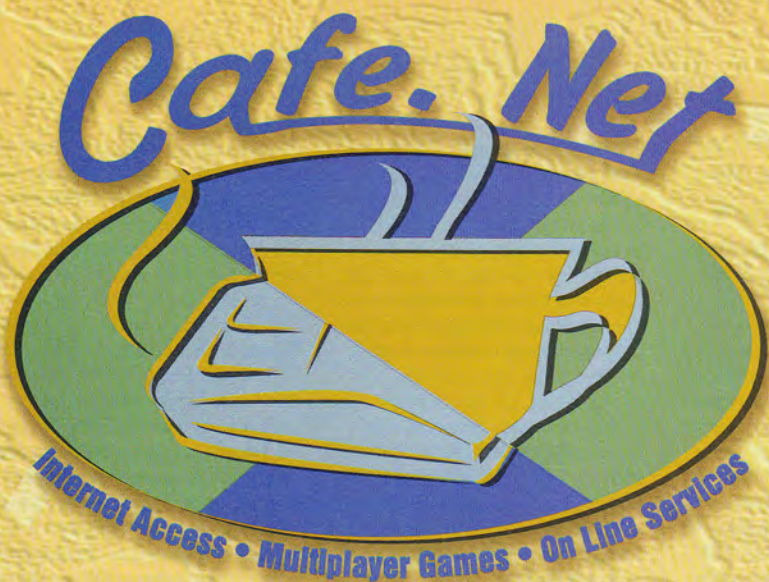
- Red Faction • Max Payne • Deus Ex (Μίπος Α')



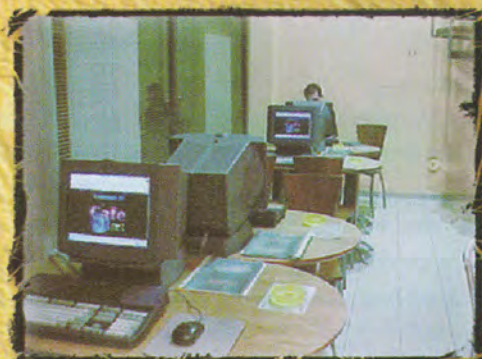
- Evil Dead: Hail to the King • Fila 2002 • Soul Reaver 2 • Deus Ex

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ  
ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙ  
ΩΣΟ  
ΣΕ DVD BOX





Επισκεφθείτε μας και ανοίξτε  
τις πύλες του μαγευτικού  
κόσμου του *Internet*.



Πρόσβαση στο INTERNET



Υπηρεσίες Υπολογιστών



Παιχνίδια σε Δίκτυο



Τώρα και  
στον Πειραιά  
Υψηλάντου 178  
Τηλ: 0104296150

• Αθήνα Μπότσαρη 9 (Πολυτεχνείο) τηλ: 0103824868 • Ν. Χαλκηδόνα Δεκελείας 52 Τηλ: 0102527244

Για άλλη μια φορά το γραμματοκιβώτιο του περιοδικού μας γέμισε με επιστολές αναγνωστών. Πολλές ήταν οι προτάσεις σας και οι ιδέες σας, αλλά και αυτόν τον μήνα αδυνατούμε να τις δημοσιεύσουμε όλες. Συνεχίστε να μας στέλνετε τις απόψεις σας πάνω στα παιχνίδια που παίζετε και εμείς θα δημοσιεύουμε τις καλύτερες από αυτές.

**Προτάσεις CD**

Αγαπητό CGM, Τώρα πια μπορώ να πω ανεπιφύλακτα ότι έχω γίνει fan σας. Δεν προλαβαίνω να πάρω το ένα τεύχος και λαχταρώ όλο και πιο πολύ τον ερχομό του επόμενου. Μια καλή συνήθεια ενός ακίνδυνου και ωφέλιμου 'ναρκωτικού'. Πιστεύω ότι θα εθιστώ ακόμα πιο πολύ και μόλις φτιάξουν τα οικονομικά μου (Σνιφ! Σνιφ!) θα αρχίσω την συνδρομή στο περιοδικό σας!

Όλα τα παραπάνω φυσικά εξηγούν το τελείο περιεχόμενο του CGM! Και το 'τέλειο' είναι μια λέξη που δεν δίνει την πλήρη υπόσταση. Αλλά τι να κάνουμε που μας περιορίζει λίγο η γλώσσα!!! Παράλληλα θα ήθελα να σας υπενθυμίσω ότι εγώ είμαι GAMERας και όχι COMPUTERας (όπως έχω γράψει και σε άλλο γράμμα μου που έκανα την σύγκριση του υλικού στο CGM με άλλα περιοδικά).

Λοιπόν ας έρθουμε τώρα στο κυρίως θέμα. Θα ήθελα να μου κάνετε μια πολύ μεγάλη χάρη. Τα CD προσφορές που δίνετε έχουν πιάσει σχεδόν όλες τις κατηγορίες των παιχνιδιών (Strategy, RPG, Adventure, κλπ). Ακόμα όμως δεν έχω δει τίποτα για Management ποδοσφαίρου. Αν μπορείτε λοιπόν βάλτε ένα CD με αυτή την κατηγορία και κατά προτίμηση το 'Football Manager 2002' ή το 'Championship Manager 00-01' (το δεύτερο ακόμα καλύτερα!). Αν σας είναι εύκολο κάντε αυτή την επιθυμία μου εφικτή -που πιστεύω ότι δεν θα είναι μόνο δικιά μου!

Τέλος θα σας ζητήσω άλλη μια μεγάλη χάρη. Αν μπορείτε βάλτε μερικά tip-cheat για το Tomb Raider III γιατί μου έχει σπάσει τα νεύρα!!! Βοηθήστε με σας παρακαλώ, είναι μεγάλη ανάγκη!!! SOS!!!

Αυτά τα λίγα για την ώρα. Και πάλι συγχαρητήρια σε όλους τους συνεργάτες σας που καταφέρνουν να κυκλοφορούν αυτό το 'άπαιχτο' περιοδικό.

Με μέγα θαυμασμό  
Βασίλης Ρm

Αγαπητέ Βασίλη,  
σε ευχαριστούμε πολύ για το

γράμμα σου -αν και μας έκανε όλους να κοκκινίσουμε- και ελπίζουμε να καταφέρουμε να συνεχίσουμε να προσφέρουμε στους πιστούς αναγνώστες μας το περιεχόμενο που περιμένουν από το περιοδικό μας. Όπως έχει γραφτεί και στο παρελθόν από αυτήν εδώ την στήλη κάθε μήνα λαμβάνουμε αμέτρητες προτάσεις από αναγνώστες μας σχετικά με το παιχνίδι δώρο του περιοδικού μας. Δυστυχώς όμως είναι αδύνατο να μπορέσουμε να ικανοποιήσουμε έστω και ένα μικρό ποσοστό όλων αυτών των προτάσεων και να χρειαστεί αρκετή υπομονή από όλους σας. Πράγματι φίλε Βασίλη και εμείς είμαστε 'κολλημένοι' με την μπάλα και υπάρχουν αρκετές προτάσεις που εξετάζουμε αυτή την στιγμή πάνω στο θέμα που αναφέρεις. Παρόλα αυτά δεν μπορούμε να δώσουμε κάποιες υποσχέσεις, τουλάχιστον σε αυτή την χρονική στιγμή, αλλά θέλουμε να σε διαβεβαιώσουμε πως η άποψη όλων των αναγνωστών μας έχει μεγάλη βαρύτητα για τις επιλογές μας κάθε μήνα. Σχετικά με τα προβλήματα που αντιμετωπίζεις με το Tomb Raider III, πιστεύουμε οι παρακάτω κωδικοί να σε βοηθήσουν στην συνέχεια του παιχνιδιού. Ανάλογα με το επιθυμητό αποτέλεσμα, θα χρειαστεί να ακολουθήσεις πιστά τα παρακάτω βήματα:

**Επόμενο επίπεδο**

- A. τράβηξε τα όπλα
- B. Κάνε ένα βήμα πίσω
- Γ. Κάνε ένα βήμα μπροστά
- Δ. Σκύψε και σήκω επάνω
- E. Κάνε ένα στριφογύρισμα στον αέρα τρεις φορές
- ΣΤ. Κάνε ένα άλμα μπροστά

**Όλα τα όπλα**

- A. τράβηξε τα όπλα
- B. Κάνε ένα βήμα πίσω
- Γ. Κάνε ένα βήμα μπροστά
- Δ. Σκύψε και σήκω επάνω
- E. Κάνε ένα στριφογύρισμα στον αέρα τρεις φορές
- ΣΤ. Κάνε ένα άλμα πίσω

**Stronghold**

Αγαπητό Computer Games Magazine,  
Με λένε Δημήτρη και αγοράζω

κάθε μήνα το περιοδικό σας. Κάθε νεότερο τεύχος είναι και καλύτερο. Θα ήθελα να σας πω ότι έχω ασχοληθεί ολόκληρους μήνες με τα παιχνίδια που έχετε βάλει στην προσφορά σας μαζί με το περιοδικό, αλλά οφείλω να ομολογήσω ότι το τελευταίο δεν μου άρεσε πολύ. Περίμενα περισσότερο κάποιο παιχνίδι στρατηγικής. Ο οδηγός στρατηγικής για το Max Payne με βοήθησε πολύ να περάσω πολλές πίστες. Στο επόμενο τεύχος θα σας παρακαλούσα να βάζατε κωδικούς για το Stronghold, ένα παιχνίδι που αγόρασα πριν από τέσσερις ημέρες. Σας παρακαλώ απεριόριστα να μου στείλετε απάντηση ή να κάνετε δημοσίευση.

Συγγνώμη αν σας κούρασα με το γράμμα μου

Δημήτρης, Ξάνθη

Αγαπητέ Βασίλη, το γράμμα σου δεν μας κούρασε καθόλου. Όλοι μας εδώ στο περιοδικό γνωρίζουμε την ανάγκη για κωδικούς που έχουν οι gamer. Από ότι καταλάβαμε τα αγαπημένα σου παιχνίδια είναι τα strategy, οπότε και για αυτό το λόγο δεν ενθουσιάστηκες με το Abe's Oddyse, το οποίο όμως εκτιμήθηκε πάρα πολύ από τους φίλους των adventure.

Ελπίζουμε όμως ότι μέχρι αυτή τη στιγμή θα έχεις πάρει στα χέρια σου το τεύχος του Φεβρουαρίου του περιοδικού μας, που είχε προσφορά το 101st Airborne in Normandy. Σε αυτό πιστεύουμε πως θα βρεις κίνητρο για να εξασκήσεις τις στρατηγικές σου ικανότητες στο πεδίο της μάχης του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου, που είναι τόσο πολύ της μόδας τώρα τελευταία. Σχετικά με τους κωδικούς για το Stronghold, θα πρέπει να πούμε ότι γενικά τα παιχνίδια strategy δεν λειτουργούν και πολύ καλά με την βοήθεια κωδικών και για μια πιο ομαλή εμπειρία, το καλύτερο που έχεις να κάνεις, είναι να ψάξεις να βρεις μέσα από κάποιο δικτυακό τόπο ένα αρχείο trainer- υπάρχουν πολλά διαφορετικά για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Παρόλα αυτά μια μετατροπή των παραμέτρων του αρχείου \game info\ που βρίσκεται στον φάκελο του σκληρού σου δίσκου που είναι αποθηκευμένο το παιχνίδι θα σου επιτρέψει να πειραματιστείς. Αλλάζοντας τις τιμές που βρίσκονται εδώ για τις διάφορες πηγές του παιχνιδιού στο μηδέν, θα σου επιτρέψει να αποκτήσεις οτιδήποτε θελήσεις χωρίς να ξο-

δέψεις τίποτα. Περιττό βέβαια να συμπληρώσουμε σε αυτό το σημείο ότι, πριν κάνεις οποιαδήποτε μετατροπές σε αρχεία, θα χρειαστεί να δημιουργήσεις ένα αντίγραφο ασφαλείας.

**Κριτική Vs CGM**

Αγαπητό CGM, Αυτό είναι το πρώτο γράμμα που σας γράφω. Το γράφω τόσο για να σας κριτικάρω όσο και να σας συγχαρώ για την δουλειά σας. Είμαι μαζί σας από το 12ο τεύχος και με έχετε κάνει σκλάβο σας. Αναρωτιέμαι από πού πήρατε την ιδέα να βάζετε ένα ολόκληρο παιχνίδι μέσα σε κάθε τεύχος; Θέλω επίσης να σας πω την βαθμολογία στα παιχνίδια να την δίνεται σε ποσοστό (%) και όχι με βάση το 10. Ο οδηγός στρατηγικής του παιχνιδιού 'Sheep Dog 'n' Wolf' που βάλατε στο τεύχος 19 ήταν καλό αλλά καλώς αλλά μήπως ξέρετε και κανένα κωδικό γιατί δεν λέω το παιχνίδι είναι ευχάριστο, αλλά άμα κολλάς σε ένα σημείο μετά από λίγο γίνεται βαρετό. Επίσης θα ήθελα, αν μπορούσατε, να δημοσιεύσετε κάποιους κωδικούς και για το παιχνίδι Escape from Monkey Island IV.

Τα άρθρα σας είναι σχεδόν τέλεια αλλά, σε γενική εκτίμηση όλου του περιοδικού, σας λείπουν οι σελίδες που να γράφουν για τους σημερινούς υπολογιστές και τις κάρτες γραφικών που γίνονται όλο και καλύτερες. Αν τα βάζατε και αυτά μέσα στην ύλη σας θα γινόσαταν τέλειο (κατά την ταπεινή μου γνώμη). Επίσης μαζί με το παιχνίδι που βάζετε κάθε μήνα, θα ήταν καλό να βάζατε και τον οδηγό στρατηγικής του αλλά και τους κωδικούς του, όπως για παράδειγμα με το Abe's Oddysee.

Με εκτίμηση,  
Θοδωρής Γρίβας

- ΥΓ1: Ελπίζω να μην σας εκνεύρισα με την κριτική μου
- ΥΓ2: Πάντα τέτοια και σίκα εύχομαι τον καινούργιο χρόνο να εκτοξευτείτε στην κορυφή
- ΥΓ3: Ευχαριστώ που με διαβάσατε
- ΥΓ4: Τώρα μπορείτε να κλείσετε τον υπολογιστή σας
- ΥΓ5: Μπιπ

Αγαπητέ Θοδωρή,  
Σε ευχαριστούμε για το γράμμα σου και για την κριτική σου. Στο γράμμα σου αναφέρες πολλά θέματα τα οποία αξίζουν κάποιες σύντομες διευκρινίσεις. Πρώτα από όλα, σχετικά με την

βαθμολογία των παιχνιδιών σε ποσοστό επί τοις εκατό και όχι με βάση το 10, θα θέλαμε να τονίσουμε πως η μέθοδος που εφαρμόζει αυτή τη στιγμή το CGM, προσφέρει μια πιο απλοποιημένη μορφή βαθμολογίας. Αυτό που πρέπει να αντιληφθούμε πάνω στο θέμα είναι ότι δεν είναι δυνατόν να περιγραφτεί πόσο καλό ή κακό είναι ένα παιχνίδι μέσα από έναν αριθμό.

Οποιοσδήποτε ισχυρίζεται κάτι τέτοιο μάλλον δεν γνωρίζει το αντικείμενο όσο θα έπρεπε. Η αξιολόγηση των παιχνιδιών που παρουσιάζονται μέσα από τις σελίδες του περιοδικού μας μπορεί να γίνει μόνο διαβάζοντας το πλήρες κείμενο της παρουσίασης ώστε ο κάθε gamer να μπορεί να καταλάβει πόσο ταιριάζει το συγκεκριμένο παιχνίδι στις προτιμήσεις που έχει. Η τελική βαθμολογία δίνεται περισσότερο ενδεικτικά και πιστεύουμε πως μια ποσοστιαία βαθμολογία επί τοις εκατό θα έδινε μια επιπλέον βαρύτητα σε αυτό το νόημα που δεν είναι και τόσο σημαντικό όσο πολλοί πιστεύουν.

Σχετικά με την προσφορά του παιχνιδιού και την ταυτόχρονη έκδοση του οδηγού στρατηγικής και των κωδικών του τίτλου, συμφωνούμε απόλυτα μαζί σου και όπως και ο ίδιος διαπίστωσες με το Abe's Oddysee στο τεύχος 19, αυτό είναι κάτι που προσπαθούμε να κάνουμε. Παρόλα αυτά κάτι τέτοιο, δυστυχώς, δεν είναι πάντα εφικτό κυρίως για τον λόγο ότι οι περισσότεροι οδηγοί χρειάζονται μεγάλο χρόνο για να γραφτούν. Παρόλα αυτά θέλω να σε διαβεβαιώσω ότι οι προσπάθειές μας είναι προς αυτή την κατεύθυνση.

Επίσης μια μικρή παρατήρηση πάνω σε ένα θέμα που έχουμε αναφερθεί από αυτήν εδώ την ενότητα και στο παρελθόν. Το Computer Games Magazine, είναι ένα περιοδικό που απευθύνετε αποκλειστικά στον gamer. Αυτός πιστεύουμε πως είναι και ο λόγος που το περιοδικό μας έχει αγαπηθεί τόσο πολύ από τους αναγνώστες μας. Αυτό φυσικά δεν σημαίνει ότι το CGM δεν παρακολουθεί τις γενικότερες εξελίξεις στον χώρο των υπολογιστών και της πληροφορικής και πολλές φορές έχουμε ασχοληθεί με πολλές από αυτές. Παρόλα αυτά πιστεύουμε ότι αυτό που πραγματικά χρειάζεται και απουσιάζει από τον χώρο είναι η εξειδίκευση. Μέσω της εξειδίκευσης του περιεχομένου μας πιστεύουμε ότι μπορούμε να προσφέρουμε πολύ καλύτερες

υπηρεσίες και ενημέρωση στους αναγνώστες μας. Τώρα, σχετικά με τους κωδικούς των δύο παιχνιδιών που αναφέρεις, θα θέλαμε να σου πούμε ότι δυστυχώς δεν υπάρχουν και θα χρειαστεί να έχεις σύνδεση με το διαδικτυο για να μπορέσεις να κατεβάσεις κάποιο αρχείο τύπου trainer.

**Ο Loupax ξανακτυπά...**

Φίλτατο Computer Games Magazine,

Σας γράφω την τοιαύτη επιστολή εκ μέρους του αγαπητού μου πελάτη Loupax (ή Config.sys) προκειμένου να επιλυθούν οι διάφορες παρεξηγήσεις που τυχόν προκλήθηκαν από την επιστολή που λάβατε από τον πελάτη μου, σχετικά με την αυστηρότητα της βαθμολογίας των reviewers.

Ναι λοιπόν! Σφάλμα! Σφάλμα αλλά μόνο σε ένα σημείο.

Ομολογούμε ότι το παράδειγμα με το παιδάκι που δεν μπορεί να παίξει Commandos 2 ήταν αναληθές. Από εκεί και πέρα όμως πρέπει να τονίσουμε κάτι. Ο πελάτης μου δεν κατηγορήσε το Review. Κατηγόρησε την βαθμολογία. Είχε γράψει πως στο review δηλώθηκε η ύπαρξη ενός, ομολογούμε πως όχι για όλους, ψεγαδιού. Το παράπονο ήταν το ότι εντοπίσατε την υπερβολική δυσκολία (την είχατε βάλει και στα KATA του παιχνιδιού, θυμάστε;) και δεν κόψατε ούτε 0.5 μονάδες από την βαθμολογία. Εδώ βεβαίως να μεταφέρω και μια άποψη του πελάτη μου. Άλλοι gamer ενθουσιάζονται από τον ήχο. Άλλοι από τα γραφικά. Άλλοι από το gameplay και άλλοι από την πλοκή του σεναρίου. Πού θέλουμε να καταλήξουμε; Μα στο ότι μια αντικειμενική βαθμολογία είναι μια μετάφραση του review με αριθμούς. Ίσως ο καλύτερος τρόπος για να επιτευχθεί αυτό, είναι να βαθμολογείτε το κάθε παιχνίδι ξεχωριστά σε κάθε τομέα και όχι γενικά.

Τελειώνοντας την αγόρευσή μου θέλω να πω πως ελπίζω να λύθηκαν οι τυχών παρεξηγήσεις και ελπίζω να κατάφερα να συνεισφέρω στην βελτίωση του περιοδικού (μας). Μετά από αυτή την διπλή επιτυχία της καριέρας μου (την σημασία της υπόθεσης σε συνδυασμό με το ότι είχα τον πελάτη τον Loupax), έχω ολοκληρωθεί ως δικηγόρος. Θα αποσυρθώ από τον δικηγορικό σύλλογο.

Με εκτίμηση;  
Λαέρτης Χασοδίκης

ΥΓ: Στο υστερόγραφο που ακολουθεί σας γράφω μερικούς τίτλους παιχνιδιών, συνοδευόμενους από ένα σχόλιο. Κάποια από τα παρακάτω παιχνίδια τα προτείνω να τα βάλετε και στο CD σας. Τα υπόλοιπα τα προτείνω ώστε να τα μελετήσει ο φίλος μου Χρήστος (από το Flashback re!). Ποιο παιχνίδι πάει που... βρέفته το μόνοι σας...

ΥΓ (special):  
Maniac Mansion: Μόνο έξι λέξεις για αυτό. Script Creation Utility for Maniac Mansion (για τους φίλους SCAMM).  
Fade to Black: Είναι η τρίτη (και 3D) συνέχεια του Another World.

Alley Cat: Διοργανώναμε τουρνουά σε αυτό το παιχνίδι. Αν δεν του έκανα μια αναφορά θα έσκαγα!

Kens Labyrinth: Εμ... υπήρχε FPS πριν από το Wolfenstein 3D;

Captain Blood: 'This game creates another kind of game. A Bio-game where your character can born, evolve and die...' Άσα, ναι! Και μπορούσες να επικοινωνήσεις με τους εξωγήινους δημιουργώντας προτάσεις μέσα από ένα καταπληκτικό interface!

To Hell and Back: Ένα θεότρελο adventure.

Bermuda Syndrome: Χμμ... εδώ δεν ξέρω και πολλά... Ούτε το έχω παίξει, ούτε έχω διαβάσει κάποιο review. Το μόνο που έχω ακούσει είναι πως πρόκειται για την πεμπτουσία των platform adventures.

Ενημερώστε με σχετικά, αν μπορείτε.

ΥΓ (τελευταίο): Το e-mail μου το ξέρετε. Αναμένω απάντηση. Τάδε έφη Loupax

Αγαπητέ Loupax,  
Σε ευχαριστούμε για άλλη μια φορά για τα γράμματά σου, τα οποία όποτε φτάνουν στο γραφείο μας δημιουργούν από μόνα του ένα 'γεγονός'. Πρέπει επίσης να σου πούμε πως πράγματι συμφωνούμε με πολλά από αυτά στα οποία αναφέρεσαι στην τελευταία σου επιστολή. Ειδικά το θέμα των ξεχωριστών βαθμολογιών για κάθε ένα από τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών, είναι κάτι το οποίο μας έχει απασχολήσει κατά το παρελθόν και θα θέλαμε να δούμε την άποψη και άλλων αναγνωστών μας πάνω στο θέμα. Την λίστα σου την έχουμε προωθήσει για περαιτέρω μελέτη στον Χρήστο ο οποίος έχει

εξαφανιστεί και μέχρι στιγμής αν νοείσαι η τύχη του... Φήμες λένε ότι κάποιος τον είδε να περιφέρεται στο Σύνταγμα με ένα γράμμα στα χέρια του, φελιζόνα το όνομα Loupax...

Τώρα σχετικά με το Bermuda Syndrome, (αλήθεια αυτό από πού το ξέφαιες;) αυτά που μπορούμε να σου πούμε με σιγουριά είναι τα εξής. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε σε μερικές Ευρωπαϊκές χώρες το 1995 και εκδότρια εταιρεία ήταν η BMC Interactive. Το παιχνίδι έτρεχε σε περιβάλλον DOS και (σύμφωνα με κάποιον συντάκτη μας που είχε την ευκαιρία να το παίξει), επρόκειτο για ένα action adventure με πολύ μεγάλο βαθμό δυσκολίας, με κεντρικό ήρωα έναν πιλότο του 2ου Παγκοσμίου Πολέμου που πέφτει με το αλεξίπτωτο του στα βάθη μιας ζούγκλας και έρχεται αντιμετώπος με δεινόσαυρους.

**Καιρός για συζήτηση...**

Αγαπητό Computer Games, Αν και πρώτη φορά που σου γράφω, είμαι αναγνώστριά σου από τα πρώτα τεύχη. Δεν θα προχωρήσω σε κολακίες και σχόλια... όλοι γνωρίζουν την ποιότητα του περιοδικού και όλοι είμαστε ευγνώμονες (χμμ... τελικά την έκανα την κολακία μου!).

Αυτό που δεν θέλω να κάνω είναι να μακρυγορήσω. Απλά να μου εξηγήσετε κάτι που δεν έχω καταλάβει (μάλλον είναι από τα πολλά παιχνίδια που έχουν κάψει τα μισά μου εγκεφαλικά κύτταρα)... Πείτε μου λοιπόν: ποιος ο λόγος ύπαρξης της στήλης αλληλογραφίας; Για να ζητάμε κόλπα και cheats; Βαρέθηκα να βλέπω τον πολύτιμο χώρο αυτό να χαραμίζεται και αυτό ήταν που με έκανε να λύσω την σιωπή μου. Εγώ θα περίμενα να αποτελούσε σημείο συνεννόησης όπου σαν gamer θα μπορούμε να συζητάμε ορισμένα θέματα... Και υπάρχουν πάρα μια πάρα πολλά. Είμαι ΣΙΓΟΥΡΗ πως υπάρχουν πολλοί άλλοι σαν κι μένα που θα ήθελαν να συζητήσουν σοβαρά πράγματα γύρω από τα computer games που πια αποτελούν κάτι παραπάνω από χόμπι αλλά Τέχνη, φαινόμενο, τρόπο ζωής και κουλτούρα....

Ελπίζω να έκανα την αρχή και να ακολουθήσουν και άλλοι....

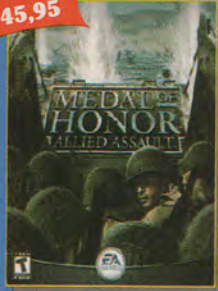
Ελένη Βασιλα, από Λάρισα

Αγαπητή Ελένη και εμείς το ελπίζουμε...

# red line

## Νέες Κυκλοφορίες

45,95



### MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Το ατμοσφαιρικό shooter που ξεκίνησε από τις κονσόλες, συνεχίζει την λαμπρή του πορεία στις οθόνες των pc. Περισσότερα όπλα και πισίτες και κυρίως...περισσότεροι Ναζί!

41,95



### CAPITALISM 2

Ο απολυτός εξωμωιτής διαχείρισης επιχειρήσεων επανέρχεται με πληθος νέων χαρακτηριστικών που θα σας ενθουσιάσουν.

41,95



### IL-2 STURMOVIK

Το IL-2 Sturmovik θα σας μεταφέρει στον εναέριο χώρο πάνω από την Γερμανία και την Ρωσία του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου για να πιλοτάρετε πιστά μοντέλα αεροπλάνων σε ένα εκπληκτικό γραφικό περιβάλλον.

22,95



### UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 01/02

Για να συμβαδίσετε με τις τελευταίες εξελίξεις στις μεγάλες ομάδες, το φετινό πρωτάθλημα είναι πιο στα δάκτυλά σας.

33,95



### 1821

Πάρτε την τύχη του γένους στα χέρια σας και λυτρώστε τους υποδουλωμένους Έλληνες από τον τουρκικό ζυγό.

Τώρα και στο internet  
[www.redline.gr](http://www.redline.gr)

#### ACTION

	€
AIRFIX DOGFIGHTER	12,95
ALLEGIANCE	24,95
CRIME CITIES	12,95
DAIKATANA	13,95
DEFCON 5	10,95
DELTA FORCE 2	27,95
DELTA FORCE 3 LAND WARRIOR	33,95
EARTH WORM JIM 3D	10,95
EVOLVA	10,95
FREESPACE 1&2	23,95
GIANTS	36,95
GIFT	29,95
GRAND THEFT AUTO	10,95
GRAND THEFT AUTO 2	26,95
HEAVY METAL FAKK 2	39,95
HELLBOY	29,95
INCOMING	10,95
INCOMING FORCES	36,95
INFESTATION	12,95
MDK 2	39,95
MECHWARRIOR 3	13,95
MESSIAH	16,95
PANZER DRAGON	11,95
ROGUE SPEAR	39,95
RUNE	39,95
SPEC OPS	10,95
STARSHIP TROOPERS	34,95
SWAT 3	13,95
THE GRINCH	16,95
TUNGUSKA	26,95
TUROK 2	26,95
WORMS ARMAGEDDON	13,95

#### ACTION / ADV

5TH ELEMENT	13,95
ALICE	29,95
ALONE IN THE DARK 4	32,95
ARABIAN NIGHTS	38,95
ARMY MEN	10,95
ARMY MEN : SARGE HEROES	12,95
ARMY MEN : TOYS IN SPACE	12,95
ARMY MEN 2	13,95
BLACK & WHITE	44,95
COMMANDOS : BEYOND THE CALL OF DUTY	20,95
COMMANDOS 2 : MEN OF COURAGE	43,95
CUTTHROATS	10,95
DEATHTRAP DUNGEON	10,95
DESPERADOS	39,95
DIE BY THE SWORD (& ADD ON)	17,95
DINO CRISIS	12,95
DRUUNA	41,95
ELDER SCROLLS : REDGUARD	10,95
EVIL DEAD : HAIL TO THE KING	36,95
EVIL TWIN	41,95
HARRY POTTER & THE PHILOSOPHER'S STONE	44,95
HITMAN	39,95
INDIANA JONES : INFERNAL MACHINE	26,95
JEKYLL & HYDE	31,95
MARTIAN GOthic UNIFICATION	10,95
MATCHBOX : EMERGENCY PATROL	26,95
MAX PAYNE	37,95
ONI	36,95
OPERATION FLASHPOINT	48,95
OUTCAST	13,95
PLANET OF THE APES	21,95
PROJECT EDEN	38,95
RAINBOW SIX : EAGLE WATCH	17,95
RESIDENT EVIL 2	14,95
RESIDENT EVIL 3 : NEMESIS	39,95
SHADOWMAN	10,95
SOUL REAVER 2	39,95
SOULTRAP	12,95
SPIDERMAN	39,95
STAR TREK : AWAY TEAM	19,95
STAR TREK : VOYAGER ELITE FORCE	16,95
STAR WARS : PHANTOM MENACE	25,95
THE DEVIL INSIDE	10,95
THE MUMMY	18,95
THIEF : DARK PROJECT	10,95
THIEF 2 : THE METAL AGE	16,95
TIMELINE	11,95
TOMB RAIDER	10,95
TOMB RAIDER : CHRONICLES	28,95
TOMB RAIDER II	10,95
TOMB RAIDER III	19,95
TOMB RAIDER IV : THE LAST REVELATION	21,95
VILLAIN'S REVENGE	10,95

WILD WILD WEST ZORRO 18,95 34,95

#### ACTION / RACING

BALLISTICS	35,95
DEMOLITION RACER	15,95
DRIVER	15,95
INSANE	24,95

#### ADVENTURE

ALFRED HITCHCOCK	38,95
ATLANTIS II	26,95
ATLANTIS III	41,95
AZTEC	33,95
BLADE RUNNER	16,95
BLAIR WITCH VOL. 1	24,95
BLAIR WITCH VOL. 2	24,95
BLAIR WITCH VOL. 3	24,95
BROKEN SWORD	10,95
BROKEN SWORD 2	10,95
CASANOVA	38,95
CLUEDO CHRONICLES	12,95
DRACULA	28,95
DRACULA 2	33,95
EGYPT 2	38,95
FRANK HERBERT'S DUNE	34,95
GABRIEL KNIGHT 3	13,95
GENESYS	39,95
HEARTS OF DARKNESS	13,95
JERUSALEM	39,95
KING'S QUEST : MASK OF ETERNITY	13,95
LEGEND 2 SECRETS OF ALAMUT	38,95
LITTLE BIG ADVENTURE 2	15,95
LOCHNESS	38,95
LONGEST JOURNEY	19,95
LULA 2 - WET ATTACK (6 CD)	37,95
MORPHEUS	26,95
MYST : MASTERPIECE EDITION	22,95
MYST III : EXILE	36,95
MYSTERY OF THE DRUIDS	39,95
NECRONOMICON	39,95
ODYSSEY	38,95
OPSY	35,95
PHANTASMAGORIA 2	17,95
POLICE QUEST	10,95
POLICE QUEST COLLECTION	19,95
POMPEI	31,95
QUEST FOR GLORY 5	13,95
RAMA	13,95
REQUIEM	13,95
SCHIZM	37,95
STAR TREK : HIDDEN EVIL	16,95
THE WARD	24,95
VERSALLIES II : THE TESTAMENT	31,95
X-FILES	37,95

#### COLLECTION

BLADE WARRIOR / SAMURAI SPIRITS	11,95
C&C CLASSICS	16,95
DARK OMEN / SYNDICATE WARS	24,95
DIABLO BATTLECHEST	41,95
DRACULA 1 & 2	39,95
EGYPT / CHINA (double pack)	37,95
FALCY COMPILATION (FALCON 4-B17-AIR WAR)	26,95
HIGH LIFE GENERATIONS 3	27,95
"HEROES OF M&M TRILOGY (I, II & III)"	27,95
INTERPLAY PACK TRIPLE PACK	26,95
"MIGHT & MAGIC MILLENIUM (V,VI,VII)"	28,95
RACING MADNESS	31,95
RAINBOW SIX : COLLECTOR'S EDITION	38,95
SAM AND MAX / DAY OF THE TENTACLE	26,95
SEVEN KINGDOMS / DEADLOCK II	12,95
STAR TREK : COMMANDERS PACK	48,95
THUNDER BRIGADE / SUPER BUBSY	12,95
TOCA 2 / COLIN MCRAE RALLY DOUBLE	26,95
TOSHIDEN / FATAL FURY 3	12,95
X-COM COLLECTION	25,95

#### EXPANSION

AGE OF EMPIRES II : THE CONQUERORS	27,95
BALDURS GATE 2 : THRONE OF BHAAL	26,95
BLACK & WHITE : CREATURE ISLE	23,95
C&C : YURI'S REVENGE	24,95
COSSACKS : THE ART OF WAR	31,95
DEER HUNTER : EXTENDED SEASON	8,95

DIABLO 2 EXPANSION	24,95
DUKE ZONE	10,95
GRAND THEFT AUTO LONDON	10,95
HALF LIFE : OPPOSING FORCE	9,95
IRON PLAGUE (7 KINGDOMS EXP.)	10,95
MODS & MAPS FOR COUNTERSTRIKE	24,95
PEARL HARBOR (FOR MCF5)	33,95
POPULOUS UNDISCOVERED WORLDS	11,95
POSEIDON : ZEUS EXPANSION	24,95
SETTLERS IV MISSION PACK	18,95
TERROR IN THE AIR (MS FLIGHT SIM.)	10,95
THE SIMS : HOT DATE	24,95
THE SIMS : HOUSE PARTY	19,95
THE SIMS : LIVIN UP	24,95
TROPICO : PARADISE ISLAND	24,95

#### FIGHTING

FUR FIGHTERS	10,95
LAST BRONX	11,95
MORTAL KOMBAT 4	10,95
VIRTUA FIGHTER 2	11,95

#### FOOTBALL

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	22,95
CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02	38,95
EURO 2000	16,95
EUROPEAN SUPER LEAGUE	36,95
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	9,95
F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001	13,95
FIFA 2001	19,95
FIFA 2002	19,95
FOOTBALL DIRECTOR	44,95
UEFA CHALLENGE	17,95
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 01/02	29,95
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	16,95
WORLD CUP 98	9,95
WORLD SOCCER CHALLENGE	16,95
WORLDWIDE SOCCER	11,95

#### KIDS

GOOPY SKATEBOARDING	30,95
SNOWWHITE PRINCESS COLLECTION	30,95

#### ONLINE

ANARCHY ON LINE	23,95
ASHERON'S CALL	29,95
EVER QUEST	39,95
ULTIMA ONLINE : SECOND AGE (J/C)	9,95
ULTIMA ONLINE : THIRD DAWN	44,95
WORMS WORLD PARTY	19,95

#### PLATFORM

CROC	18,95
MEGAMAN X4	16,95
PRINCE PERSIA 3D	29,95
RAYMAN 2	13,95
SHEEP DOG & WOLF	27,95
WORMS	10,95

#### POOL / PINBALL

ADVENTURE PINBALL	31,95
JIMMY WHITE'S SNOOKER	10,95
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	24,95

#### PUZZLE / BOARD

BUST A MOVE 4	10,95
CHESSMASTER 7000	10,95
CHESSMASTER 8000	33,95
LOCO-COMMOTION	29,95
MONOPOLY 2	24,95
SCRABBLE	33,95
THE NEXT TETRIS	12,95

#### RACING

4x4 EVOLUTION	19,95
BEEBLE CRAZY CUP	10,95
BIG RACE USA	11,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE	16,95

OLIN MCRAE RALLY	10.95
OLIN MCRAE RALLY 2	22.95
UCATI WORLD	21.95
UROPE RACER	27.95
TREME BIKER	10.95
RACING SIMULATION	13.95
WORLD GRAND PRIX	16.95
FORMULA 1 2000	41.95
FORMULA 1 2001 (EL. ARTS)	44.95
FORMULA 1 99	13.95
FORMULA KARTS	11.95
RAND PRIX 3	12.95
RAND PRIX WORLD	13.95
RAND TOURING	16.95
OTWHEELS : MECHANICS	26.95
8 MANS 24 HOURS	13.95
CAZDFOOT	33.95
ASTER RALLYE	39.95
EGA RACE 3	31.95
DTOWN MADNESS 2	42.95
ONACO GRAND PRIX SIMULATION 2	16.95
OTO RACER 3	44.95
OTOCROSS MADNESS 2	42.95
ASCAR RACING 2000	13.95
ASCAR RACING 2002	33.95
ASCAR RACING 4	24.95
ED FOR SPEED 3	10.95
ED FOR SPEED 4	16.95
ED FOR SPEED 5	19.95
Y RACE	39.95
ARIS-DAKAR RALLY	39.95
RALLY CHAMPIONSHIP XTREME	33.95
RALLY MASTERS	27.95
EVOLT	36.95
REAMER 4x4	25.95
EGA GT	38.95
EGA RALLY 2	11.95
LKOLENE HONDA MOTOCROSS 6P	12.95
ONIC R	11.95
ORTS CAR GT	10.95
STAR WARS : RACER	19.95
TCC 2	44.95
JPER 1 KARTING	12.95
JPERBIKES 2001	30.95
JPERBIKES 99	10.95
EST DRIVE 6	37.95
OCA TOURING CAR	10.95
OCA TOURING CAR 2	24.95
PER RACING	13.95
RALLY (J/C)	10.12
RALLY 2	21.95
RACKY RACES	21.95

**RPG**

ACHRONOX	38.95
RCANUM	41.95
RCATERA : THE DARK BROODHOOD	18.95
RT OF MAGIC	36.95
ALDUR'S GATE (+ ICEWIND DALE)	33.95
ALDURS GATE 2 & THRONE OF BAAL	36.95
ATTLE REALMS	31.95
USADERS OF MIGHT AND MAGIC	22.95
ARKSTONE	16.95
ABLO	10.95
ABLO 2	29.95
ALLOUT TACTICS	36.95
ANAL FANTASY VIII	16.95
OTHIC	32.95
AZARD	11.95
ROES CHRONICLES : CLASH OF THE DRAGONS	22.95
ROES CHRON. : CONQ. OF THE UNDERWORLD	22.95
ROES CHRONICLES : FINAL CHAPTERS	14.95
ROES CHRON. : WARL. OF THE WASTELANDS	22.95
ROES OF CHRONICLES : MASTER OF ELEMENTS	22.95
ROES OF M&M III (& ARMAGEDDON'S BLADE)	24.95
EWIND DALE	23.95
ANDS OF LORE 3	10.95
AGIC AND MAYHEM	10.95
IGHT & MAGIC VII	10.95
OX	16.95
COL OF RADIANCE	33.95
COL OF RADIANCE (COLLECTOR'S PACK)	48.95
ETURN TO KRONDOR	13.95
EVENANT	16.95
PTERRA CORE	13.95
LVER	12.95
DULBRINGER	13.95
JMOMER	31.95
CHINOMAGE	14.95
IRONE OF DARKNESS	41.95
LTIMA ASCENTION	16.95
ARHAMMER : DARK OMEN	10.95

**SHOOT'EM UP**

ORSAKEN	13.95
ALAGA	13.95
UNMAN CHRONICLES	18.95
LIEN VS PREDATOR	33.95
LIEN VS PREDATOR 2	41.95
PLANTIS : TRIAL BY FIRE	30.95
ARRAGE	12.95
C : RENEGADE	44.95
ANNON FODDER	10.95
LIVE BARKER'S UNDYING	24.95
ODENAME OUTBREAK	36.95
ER HUNTER 2	16.95
ER HUNTER 3	16.95
ESCENT 3 (& ADD ON)	17.95
E HARD TRILOGY	18.95
E HARD TRILOGY 2	10.95

DUKE 2 APOCALYPSE + T-SHIRT	10.95
DUKE NUKEM 3D	22.95
FROM DUSK TILL DAWN	31.95
HALF LIFE	16.95
HALF LIFE : BLUE SHIFT	24.95
HOUSE OF THE DEAD	11.95
HOUSE OF THE DEAD 2	18.95
KISS PSYCHO CIRCUS	13.95
MEDAL OF HONOUR : ALLIED ASSAULT	45.95
MISSILE COMMAND	17.95
PROJECT IGI	22.95
RED FACTION	34.95
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	43.95
SERIOUS SAM	36.95
SERIOUS SAM : 2ND ENCOUNTER	24.95
SIN	13.95
SOLDIER OF FORTUNE	19.95
STAR TREK : KLINGON HONOUR GUARD	12.95
STAR WARS : DARK FORCES	10.95
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	16.95
UNREAL TOURNAMENT	16.95
VIRTUA COP 2	11.95

**SIMULATION**

FLIGHT UNLIMITED 2	10.95
101 AIRBOURNE	9.95
APACHE HAVOC	10.95
ARMY MEN : AIR ATTACK	11.95
ATF	11.95
BUSINESS TYCOON	18.95
CASINO TYCOON	30.95
CITY TRADER 2001	30.95
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 : PACIFIC THEATER	42.95
COMMANCHE 4	37.95
CORPORATE MACHINE	34.95
CREATURES 3	10.95
CRIMSON SKIES	42.95
EUROFIGHTER TYPHOON	37.95
F/A 18 PRECISION STRIKE FIGHTER	36.95
F/A-18 (JANES-EA)	41.95
F/A-18E (TITUS)	37.95
F-15	41.95
F-16 / MIG 29	22.95
F-16 AGGRESSOR	10.95
F-16 FIGHTING FALCON	10.95
F-22 EXPANSION	8.95
FIGHTER PILOT	11.95
FLANKER 2.0	13.95
FLEET COMMAND	16.95
FLY!	16.95
FLY! II	37.95
GUNSHIP!	19.95
IF22 PERSIAN GULF	21.95
IL-2 STURMOVIC	41.95
I-WAR DEFIANCE	13.95
JET FIGHTER 4	33.95
LONGBOW 2	19.95
M1 TANK PLATOON 2	19.95
MARINE FISHING	37.95
MIG ALLEY	29.95
MS COMBAT FLIGHT SIMULATOR	42.95
MS FLIGHT SIMULATOR 2002	68.95
MS FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	89.95
MS TRAIN SIMULATOR	64.42
PEARL HARBOR ZERO HOUR	37.95
PIZZA CONNECTION 2	36.95
SILENT HUNTER II	34.95
SIM CITY 3000	19.95
STARLANCER	18.95
SUB COMMAND	44.95
THE SIMS	43.95
THE STRING	29.95
TROPIC	34.95
TV STAR	30.95
ULTIMATE RIDE	30.95
WALL STREET TYCOON	18.95
WORLD WAR 2 FIGHTERS	15.95
X-PLANE	35.95
ZOO TYCOON	44.95

**SPORTS**

ACTUA GOLF 2	9.95
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	39.95
EXTREME BOARD & BLADE	10.95
EXTREME WATERSPORTS	10.95
JACK NICLAUS 6	13.95
MADDEN NFL 2002	44.95
NBA BASKETBALL 2000	12.95
NBA LIVE 2000	33.95
NBA LIVE 2001	44.95
NBA LIVE 99	10.95
NHL 2001	44.95
NHL 2002	44.95
ROLAND GARROS 2001	31.95
SALT LAKE 2002	41.95
SID MEIER'S SIM GOLF	45.95
SUPREME SNOWBOARDING	13.95
SYDNEY 2000 OLYMPICS	13.95
TENNIS MASTER SERIES	39.95
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	35.95
TRICKSTYLE	12.95

**STRATEGY**

1821	33.95
ABOMINATION	24.95
AGE OF EMPIRES II (J/C)	13.95
AGE OF EMPIRES II GOLD	49.74
AGE OF SAIL II	36.95

AGE OF WONDERS	10.95
AIRLINE TYCOON	30.95
ALIEN NATION	24.95
ALPHA CENTAURI	11.95
ARTHUR KNIGHTS 2	34.95
ARTHUR'S KNIGHTS (3 CD)	33.95
BATTLESHIPS	11.95
BATTLEZONE II	13.95
BRAVEHEART	13.95
C&C : RED ALERT	19.95
C&C : RED ALERT 2	44.95
C&C : TIBERIAN SUN	16.95
C&C : TIBERIAN SUN GOLD (incl. FIRESTORM)	30.95
CALL TO POWER II	28.95
CEASAR 3	13.95
CIVILIZATION II : MULTIPLAYER	13.95
CIVILIZATION III	36.95
CLOSE COMBAT 5 : INVASION NORMANDY	13.95
CONQUEST - FRONTIER WARS	34.95
COSSACKS	38.95
DARK REIGN 2	9.95
DIVIDED GROUND : MIDDLE EAST	34.95
DOMINION	12.95
DUNE : EMPEROR BATTLE (5 CD)	44.95
DUNE 2000	15.95
DUNGEON KEEPER 2	19.95
DUNGEON KEEPER GOLD	10.95
EARTHSIEGE	9.95
ECONOMIC WAR 2001	30.95
EMPIRE EARTH	39.95
FATE OF THE DRAGON : THREE KINGDOMS	20.95
GANGSTERS	10.95
GANGSTERS 2	22.95
GROUND CONTROL	13.95
HEIST	35.95
HOGS OF WAR	10.95
HOMEWORLD CATAclysm	16.95
HOOLIGANS : STORM OVER EUROPE	47.95
IMPERIALISM 2	37.95
IMPERIUM GALACTICA 2 ALLIANCES	16.95
INVICTUS : SHADOW OF OLYMPUS	16.95
KINGDOM UNDER FIRE	39.95
KKND EXTREME	10.95
M.A.X. & M.A.X. 2	23.95
MERCHANT PRINCE II	34.95
METAL FATIGUE	26.95
MONEY MAD	29.95
MONOPOLY TYCOON	28.95
MYTH : THE FALLEN LORD	10.95
MYTH 3	36.95
ORIGINAL WAR	36.95
OUTLIVE	36.95
OUTPOST	10.95
OUTPOST 2	10.95
PANZER GENERAL 3 : SCORCHED EARTH	12.95
PHARAOH	13.95
POPULOUS THE BEGINNING	10.95
RAILROAD TYCOON 2	12.95
SACRIFICE	35.95
SETTLERS III SPECIAL EDITION	24.95
SETTLERS IV	29.95
SEVEN KINGDOMS II	17.95
SEVERANCE : BLADE OF DARKNESS	24.95
SHADOW COMPANY	16.95
SHEEP	21.95
SHOGUN : TOTAL WAR	24.95
SIM CITY 2000	15.95
SIM EARTH	13.95
SQUAD LEADER (J/C)	11.95
STAR FLEET COMMAND : NEUTRAL ZONE	24.95
STAR FLEET COMMAND 2	36.95
STAR TREK : ARIMADA	14.95
STAR TREK : ARIMADA 2	41.95
STAR WARS : FORCE COMMANDER	14.95
STAR WARS : GALACTIC BATTLEFIELDS	43.95
STARCRAFT (+ BROODWAR)	17.95
STARPEACE	21.95
STARTOPIA	38.95
STRONGHOLD	35.95
SUDDEN STRIKE	39.95
TAKEDA	36.95
THE NATIONS	24.95
THEME HOSPITAL	10.95
THEME PARK	14.95
THEME PARK WORLD	37.95
THEOCRACY	18.95
TOTAL ANNIHILATION	13.95
TRIBES 2	33.95
UBIK	17.95
WAR GAMES	10.95
WAR OF THE WORLDS	10.95
WARCRAFT 2	12.95
WARLORDS BATTLECRY	13.95
WARLORDS BATTLECRY 2	36.95
WARZONE 2100	14.95
WORLD WAR III : BLACK GOLD	25.95
X-COM ENFORCER	37.95
ZEUS MASTER OF OLYMPUS	41.95

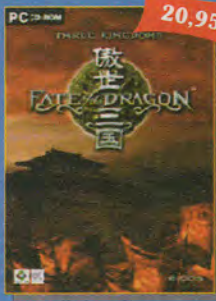
**ΔΙΑΦΟΡΑ**

ALPHA STORM	11.95
AQUA ZONE	10.95
EROTICA ISLAND	23.95
GRIDRUN	10.95
LARRY'S CASINO	18.95
THE REALM	10.95
TYPING OF THE DEAD	11.95

Οι τίτλοι που χαρακτηρίζονται σαν J/C διατίθενται σε κουτί Jewel Box (απλό κουτί CD)

**Προσφορές του Μήνα**

**FATE OF THE DRAGON: THREE KINGDOMS**



Το real-time strategy που έκανε τους κριτικούς να παραμιλούν. Φοβερό βάθος και εκπληκτική πλοκή, απειρες μονάδες και τεχνολογικές αναβαθμίσεις και καλοσχεδιασμένα γραφικά σε μια περιπέτεια ανατολίτικου ύφους.

20,95

**FINAL FANTASY VIII**



Η φανταστική περιήγηση συνεχίζεται με μπειντο ενδιαφέρον και νέες περιπέτειες που μας περιμένουν να τις ανακαλύψουμε.

16,95

**SUPREME SNOWBOARDING**



Ένας extreme τίτλος για τους φίλους των αθλητικών παιχνιδιών. Προετοιμαστείτε για αληθινά 'ακροαία' καταστάσεις...

13,95

**DUCATI WORLD**



Το όνομα Ducati αποτελεί μύθο για τους οπαδούς των δύο τροχών. Οδηγήστε όλα τα ιστορικά και σύγχρονα μοντέλα της περίφημης μηχανής.

21,95

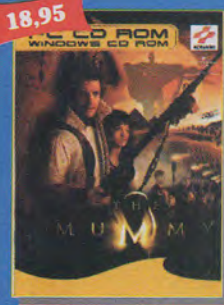
**THE GRINCH**



Ο τρομερός, πράσινος καλικαντζάρος αφού έκανε τις ακαθάλειες του στην μεγάλη θόνη, τώρα επισκέπτεται και τα μόνιτορ των pc μας. Μια ξεκαρδιστική περιπέτεια σας περιμένει!

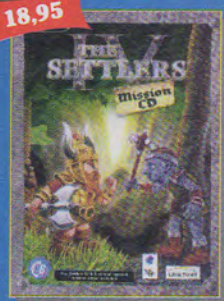
16,95

## Προσφορές του Μήνα



### THE MUMMY

Μεταφορά την ομώνυμης κινηματογραφικής ταινίας στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, σε ένα παιχνίδι που δανείζεται πολλά στοιχεία από το Tomb Raider.



### SETTLERS IV MISSION PACK

Περισσότερες αποστολές και περισσότεροι χάρτες για τους αγαπημένους σας Settlers... τι άλλο θα μπορούσε να ζητήσει κανείς;



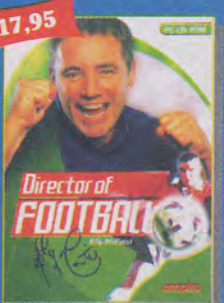
### OUTCAST

Αν η αποίκια ενός μυστηρίου κι επικίνδυνου νέου κόσμου είναι κάτι που κάνετε κάθε μέρα, τότε μην ασχοληθείτε με αυτό το ατμοσφαιρικό action adventure.



### HOUSE OF THE DEAD 2

Μηπέτε μέσα στην στοιχειωμένη βίλλα, γεμίστε το πιστόλι σας και κάντε κομματάκια τα ζώμπι και τους σκελετούς. Ένα ανατριχιαστικό θρίλερ με εκπληκτική δράση.



### DIRECTOR OF FOOTBALL

Έρθε η ώρα να πάρετε εσείς τις αποφάσεις που θα οδηγήσουν τον ποδοσφαιρικό σας σύλλογο στην κορυφή της βαθμολογίας! Δύσκολοι αποφάσεις σας περιμένουν...

## HARDWARE

### ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ

AVENGER ANALOGUE PAD	22,95
FIRESTORM DIGITAL PAD 2	17,95
FIRESTORM DUAL ANALOGUE PAD 2	23,95
FIRESTORM DUAL POWER PAD 2	36,95
GAME PAD	8,95
HURRICANE JOYSTICK	21,95
INTRUDER PAD DIGITAL	13,95
INTRUDER PAD DIGITAL USB	14,95
MASTER PAD DIGITAL	15,95
PHANTOM 2 JOYSTICK USB	30,95
POWER PAD	11,95
TOP GUN AFTERBURNER 2 JOYSTICK	61,95
TOP GUN AFTERBURNER FFB JOYSTICK	119,00
TOP GUN FOX 2 PRO JOYSTICK	40,95
TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK JOYSTICK	50,95
TORNADO JOYSTICK	14,95
TRIDENT PAD ANALOG	28,95



#### INTRUDER PAD DIGITAL USB

8 πλήκτρα fire, USB, για win98

14,95€

#### INTRUDER PAD DIGITAL

Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, Turbo fire, για win95, 98



13,95€



#### PC TRIDENT PAD ANALOGUE

Αναλογικό/Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, για win95, 98

28,95

#### FIRESTORM DIGITAL PAD 2

Το Digital 2 Gamepad διαθέτει 12 προγραμματιζόμενα πλήκτρα και ένα D-Pad οχτώ κατευθύνσεων.



17,95



#### FIRESTORM DUAL POWER PAD 2

Εργονομικό χειριστήριο με 4 + 2 πλήκτρα που θα κάνει το παιχνίδι σας στο PC απολαυστικό.

36,95€

#### MASTER PAD DIGITAL

Ψηφιακό, 6 πλήκτρα fire, LED λειτουργίας



15,95€



#### AVENGER ANALOGUE PAD

Αναλογικό/Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, Dual Speed Turbo Fire, για win95, 98

22,95€

#### POWER PAD

Ψηφιακό, Autofire



11,95€



#### TOP GUN FOX 2 PRO USB

7 action buttons, 8απλής κατεύθυνσης, αντιολισθητική βάση

40,95€

#### PHANTOM 2 USB

4 Auto Fire διπλής ταχύτητας, USB, Μοχλός T



30,95€



#### TORNADO

Αναλογικό, Auto Fire, 2 κουμπιά Fire.

14,95€

#### TOP GUN FOX 2

2 πλήκτρα quick action, Trigger, για win95, 98



40,95€



#### PC HURRICANE

8 πλήκτρα fire, 8 action buttons

21,95€

#### TOP GUN AFTERBURNER 2

Λειτουργίες συμπεριλαμβάνουν ένα πλήρους μεγέθους χειριστήριο ώθησης, διπλά χειριστήρια πηδαλίου, ένα hat-switch οκτώ κατευθύνσεων, και 8 προγραμματιζόμενα πλήκτρα εργονομικά τοποθετημένα.



61,95€

### ΘΗΚΗ CD



15,99€

Θήκη για παιχνίδια PC αλλά και για PlayStation και Dreamcast. Ειδική βάση για σταθερό κράτημα.

### ΘΗΚΗ DVD



58,55€

300W PMPO, Subwoofer 3 δρόμων, διακόπτες έντασης, μπάσσων, συνοδεύεται από τροφοδοτικό, σε 3 χρώματα.

### TIMONIA

360 MODENA	77,95
360 MODENA PRO	102,95
FREESTYLER BIKE	84,95
MULTI RACING WHEEL	64,95
PC STEERING	39,95
TOP DRIVE	56,95
TOP DRIVE 3	52,95
TOP DRIVE GTO	50,95



#### S2 MODENA 360

Λαβές από καουτσούκ για σίγουρο κράτημα. 8 πλήκτρα λειτουργιών. Αναλογικά πεντάλια.

77,95€

#### MODENA 360 PRO

Πιστό αντίγραφο του επίσημου τιμονιού για την Modena 360 με λεβιέ ταχυτήτων όπως της Ferrari. Λαβές από καουτσούκ για σίγουρο κράτημα. 8 πλήκτρα λειτουργιών.



102,95€



#### TOP DRIVE

Τιμόνι 25εκ, συμβατό με Dual Shock, ειδικά μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα, αναλογικά πεντάλια.

56,95€

#### TOP DRIVE GTO

Αναλογικής τεχνολογίας, 20εκ διάμετρος, οδηγίο win95 και 98, ειδικά μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα, τέσσερα κουμπιά Fire.



50,95€



#### PC STEERING WHEEL

Τιμόνι με πεντάλια, ειδικά μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα.

39,95€

#### MULTI RACING WHEEL

Τιμόνι, πεντάλια και μοχλός ταχυτήτων για όλες τις πλατφόρμες (PC, PS2, PS1).



64,95€

CD WRITER

189€



Η Redline εξασφάλισε έναν περιορισμένο αριθμό αντιτύπων αυτής της πρωτότυπας συσκευής εγγραφής CDR, CD RW. Είναι η πρώτη συσκευή που μπορεί να γράψει 24x CDR, 10xCDRW και να διαβάσει σε ταχύτητα 40x. Επιπλέον ενσωματώνει τεχνολογία smart burn που προστατεύει τα cd από το κάψιμο κατά την διάρκεια της εγγραφής. Διατίθεται σε δύο εκδόσεις 16x10x40 και 24x10x40.

DVD ROM GAMES

	€
AMERZONE	38,00
ATLANTIS 2	40,94
AZTEC	40,94
BALDUR'S GATE	39,47
BALDUR'S GATE 2 (+ ICEWIND DALE)	36,54
CHINA	32,13
DEVIL INSIDE	40,94
DRACULA 2	40,94
EGYPT	32,13
EGYPT 2	40,94
F18	36,54
FAUST	40,94
FREESPACE 2	39,47
ODYSSEY	40,94
OUTCAST	23,33
RIVEN	33,60
TIME MACHINE	40,94

DIABLO BATTLECHEST

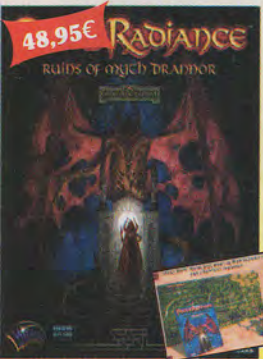
41,95€



Η απόλυτη αυτή συλλογή περιέχει το Diablo II, Diablo II: Lord of Destruction Expansion Set, το πρωτότυπο Diablo και ένα οδηγό στρατηγικής από την Brady Games που καλύπτει τόσο το Diablo II όσο και το Diablo II: Lord of Destruction Expansion Set. Ένα υπέροχο δώρο για κάθε gamer. Το cd μπορεί χρησιμοποιηθεί από υπολογιστές PC και Mac.

POOL OF RADIANCE COLLECTOR'S EDITION

48,95€



Κινοποιώντας τις απαιτήσεις εκατομμυρίων φανατικών φίλων, η Ubisoft κυκλοφορεί το Pool of Radiance σε συλλεκτική έκδοση. Εκτός από το παιχνίδι παίρνετε σαν δώρο ένα mouse pad, ένα χάρτι των ερεσιών του Myth Drannor και μια μινιατούρα CHAINMAIL.

- Το παιχνίδι περιλαμβάνει τους κανόνες για την τελευταία έκδοση του Dungeons & Dragons.
- Μπορείτε να φτιάξετε τους τέσσερις από τους έξι χαρακτήρες μιας ομάδας.
- Οι χαρακτήρες σας μπορούν να φτάσουν μέχρι το 16ο επίπεδο και να χρησιμοποιούν ξόρκια 8ου επιπέδου.
- Περιλαμβάνονται πάνω από 90 ξόρκια και καινούργιες φυλές τεράτων.
- Υποστηρίζεται multiplayer, ενώ η έκδοση του παιχνιδιού είναι η 1.2.

99,50

69€

ΜΕΓΑΛΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ



Μετά από την τεράστια επιτυχία που συνάντησε η σειρά Might and Magic και το Heroes of Might and Magic ανα την υφήλιο, η 3DO κυκλοφόρησε τα Heroes Chronicles. Κάθε μέρος της σειράς περιλαμβάνει ένα μεγάλο και καλοεξοδιασμένο campaign που σκοπό έχει να εμβαθύνει στο θρύλο να αποκαλύψει περισσότερες λεπτομέρειες της ιστορίας της Erathia και των βασιλείων της και να προσφέρει την ζητούμενη απόλυση από ένα παιχνίδι αξιόφωνο. Είναι standalone (δεν χρειάζεται το Heroes ή το Armageddon's Blade) για να παίξετε.

RAINBOW SIX COLLECTOR'S EDITION

38,95€



Το παιχνίδι αυτό είναι ένα συνδυασμός RTS και Action Adventure που σας βάζει μέσα στην πλοκή του βιβλίου του Tom Clancy. Οδηγήστε μια ελίτ ομάδα κομάντος στην προσπάθειά τους να εξοτιώσουν τρομοκράτες που απειλούν την ασφάλεια της χώρας σας. Το πακέτο περιλαμβάνει:

- Το παιχνίδι Rainbow Six που βραβεύτηκε σαν παιχνίδι της χρονιάς 1999.
- Το Eagle Watch που προσθέτει νέα όπλα και δυνατότητα multiplayer.
- Rogue Spear που βραβεύτηκε σαν action παιχνίδι της χρονιάς 2000.
- Urban Operations που μεταφέρει τη δράση και τις μάχες μέσα στην πόλη.
- Ένα mouse pad.
- Ένα poster.
- Ένα μπλουζάκι.

FREESTYLER BIKE

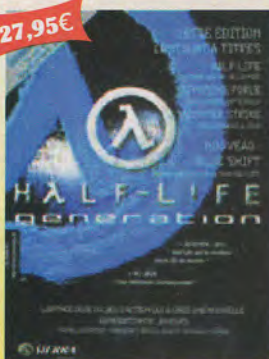
84,95€



Τώρα μπορείτε να νιώσετε την αδρεναλίνη να κυλάει στο αίμα σας μ' αυτόν τον φανταστικό εξομειωτή. Μπορείτε να τον χειριστείτε σαν αληθινή μοτοσυκλέτα, διαθέτει φρένο, γκάτσι και ταχύτητες.

HALF LIFE GENERATIONS 3

27,95€



Η απόλυτη σειρά first person shooter είναι εδώ. Με 4cd το πακέτο περιλαμβάνει:

- Half Life Gotye,
- Counter Strike,
- Opposing Force,
- Blue Shift

ΟΡΟΙ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ

Οι παραγγελίες μπορούν να δοθούν με τους παρακάτω τρόπους:

1. Ταχυδρομώντας τα παρακάτω κουπόνι ή μια φωτοτυπία του ή στέλνοντας απλώς μια επιστολή, **όχι συστημένη**, με τα προϊόντα που επιλέξατε στην παρακάτω διεύθυνση: **CAFE-NET ΜΕΠΕ**, ΤΘ. 54520, 14302, Ν. Χαλκηδόνα.
2. Στέλνοντας fax στο 010-2625180.

3. Στέλνοντας e-mail στη διεύθυνση: **redline@cafe-net.gr**
4. Τηλεφωνώντας στο **080011-767676** (χωρίς χρέωση για όλη την χώρα) ή στο **010-2527201** με κανονική χρέωση.
5. Οράριο 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 περίπτωση μη διαθεσιμότητας ενός τίτλου ή αλλαγής τιμής του ο πελάτης θα ενημερώνεται προηγουμένως τηλεφωνικά. Στην Αθήνα η παράδοση γίνεται με courier και το κόστος συσκευασίας και αποστολής είναι **3,5€**. Για παραγγελίες άνω των **100€** η αποστολή θα γίνεται δωρεάν\*. Για την υπόλοιπη Ελλάδα μέσω αντικαταβολής με κόστος

**5,5€**. Για παραγγελίες άνω των **150€** η αποστολή θα γίνεται δωρεάν\*. Μπορείτε να πληρώσετε και με πιστωτική κάρτα. Όλα τα προϊόντα είναι καινούργια, αμεταχείριστα και αποστελλονται από την εταιρία σε άριστη κατάσταση. Αλλαγές θα γίνονται δεκτές μόνο για ελλειψματικά προϊόντα και αφού προηγηθεί τηλεφωνική συζήτηση. Οι τιμές είναι τελικές και περιλαμβάνουν ΦΠΑ. \*Από την δωρεάν αποστολή εξαιρούνται οι κονσόλες.

Όνοματεπώνυμο: \_\_\_\_\_

Διεύθυνση: \_\_\_\_\_

T.K. \_\_\_\_\_ Τηλ: \_\_\_\_\_

Πόλη: \_\_\_\_\_ Ηλικία: \_\_\_\_\_

Αρ. Κάρτας: \_\_\_\_\_ Mastercard  - Visa  Λήξη: \_\_\_\_\_

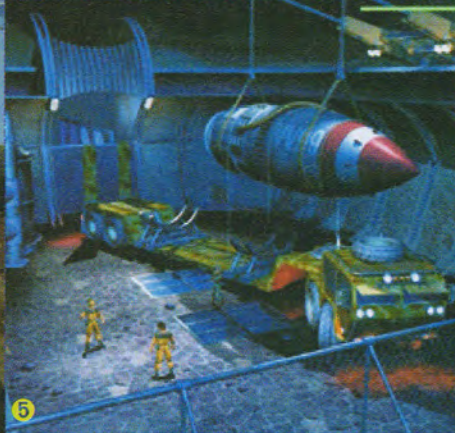
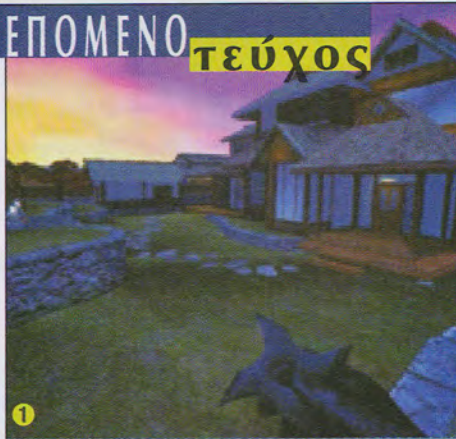
Υπογραφή \_\_\_\_\_

(κηδεμόνα αν είστε κάτω των 18 ετών)

CGM 22

MasterCard VISA ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ

ΠΟΣ.	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----



**Μια πρώτη ματιά στα παιχνίδια:**

- ❶ **No Ones Lives Forever 2**  
Το όνομά μου είναι Archer... Cate Archer
- ❷ **Dark Planet: Battle for Natrolis**  
Η επιστήμη συγκρούεται με την φαντασία για τον έλεγχο του πλανήτη
- ❸ **Planet of the Apes**  
Αντίσταση κατά των πιθήκων
- ❹ **Global Ops**  
Το νέο tactical shooter από την Barking Dog Studios

**Οδηγοί στρατηγικής για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια...**

- ❺ **In Cold Blood (Μέρος Β)**  
Μπείτε στον κόσμο του τρισδιάστατου κατασκοπικού θρίλερ
- ❻ **Ground Control**  
Οδηγός επιβίωσης



Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΑΣ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ  
ΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΜΗΝΑ  
ΜΕ ΤΟ

**Septerra Core:  
Legacy of the Creator**

**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 70,43 €  
- για την Κύπρο 73.36 € πληρωτέα στη Hyperpress A.E.

Όνοματεπώνυμο: ..... Ηλικία: .....

Πόλη: .....

Οδός: .....

Αριθμός: .....Τ.Κ. ....Τηλέφωνο: .....



**ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ  
ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΩΝ ΤΕΥΧΩΝ**

Επιθυμώ να παραγγείλω προηγούμενα τεύχη του COMPUTER GAMES MAGAZINE.  
Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το αντίστοιχο ποσό.  
Η τιμή του κάθε τεύχους υπολογίζεται με 5,86 €. Τα έξοδα συσκευασίας  
και αποστολής είναι 1,47 € (ανεξάρτητα του αριθμού τευχών).

Όνοματεπώνυμο: ..... Ηλικία: .....

Πόλη: .....

Οδός: .....

Αριθμός: .....Τ.Κ. ....Τηλέφωνο: .....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

**ΠΡΟΣΟΧΗ:** Το ποσό της ταχυδρομικής επιταγής πρέπει να είναι σωστό  
αρ. τευχών X 5,86 € + έξοδα αποστολής 1,47€,  
διαφορετικά η παραγγελία δε θα εκτελεστεί



**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 έγκεται στην κρίση του  
περιοδικού.



## Κουπόνι Συνδρομής

**Προς Computer Games Magazine**

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Συνδρομών



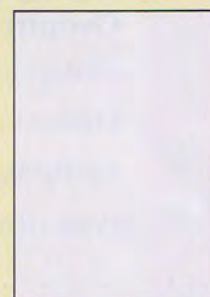
## Κουπόνι Παραγγελίας

**Προς Computer Games Magazine**

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Συνδρομών



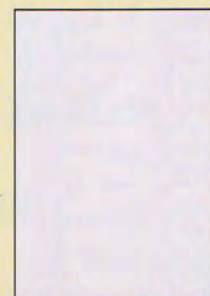
## Κουπόνι Αγγελιών

**Προς Computer Games Magazine**

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Συνδρομών





# GAMES CLUB

## COMPUTERS & VIDEOGAMES

- ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ ● ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ● ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΚΑΙ ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ● ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

### ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

COMMAND CONQUER RENEGADE	39.00 €	UEFA CHAMPIONS 2002	39.00 €
RGAL POOL 2	39.00 €	EREVOS	39.00 €
KAYAK EXTREME	39.00 €	SALT LAKE 2002	39.00 €
NASCAR RACING 2002	39.00 €	COSAKS ART WAR	39.00 €
JERUSALEM	39.00 €	SKI PARK MANAGER	39.00 €
MALL TYCOON	39.00 €	DARKENED SKY	39.00 €
MEGA PINBALL	39.00 €	SERIOUS SAM 2	39.00 €
DISCIPLES 2	39.00 €	DEMONWORLD DARK ARMIES	39.00 €

### ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ADAPTOR PSX JOYPAD-PC	30.00 €	CAMERA USB	από 59.00 €
JOYPAD PC	15.00 €	MOUSE ΑΣΥΡΜΑΤΟ	29.00 €
JOYPAD ANALOGUE + RUMBLE	39.00 €	MOUSE OPTICAL	25.00 €
JOYSTICK PC	15.00 €	KEYBOARD ΑΣΥΡΜΑΤΟ	45.00 €
TIMONI + ΠΕΤΑΛΙΑ + ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ	74.00 €	ΘΗΚΗ 48 CD	15.00 €
TIMONI + ΠΕΤΑΛΙΑ + ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ FORCE FEEDBACK	115.00 €	ΘΗΚΗ-ΤΣΑΝΤΑ 96 CD	29.00 €
		CD KENA	από 0.60 €

**PSone**  
145.00 €



**Dreamcast**  
132.00 €



**PS2**  
349.00 €



### ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

**BEST VALUE OFFER:** CPU AMD XP 1.7 MHz (266), MOTHERBOARD ELITE K7S5A, MIDI TOWER ATX, VGA GFORCE 2 MX 32MB, SOUND CARD 128 BIT, RAM 2X 128 MB DDR (266), HARD DISK MAXTOR 30 GB (ULTRA ATA 100), DVD 12X NEC, MODEM INTERNAL 56600, MONITOR LITEON 17" FLAT, ΗΧΕΙΑ 300 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44

ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ ΜΕ ΦΠΑ 1.054.00 € (359.150 δρχ.)

μέχρι 36 x 35.72 € ή 12.171 δρχ. σε άτοκες δόσεις



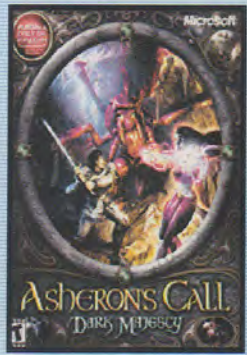
**THE PROFESSIONAL OFFER:** CPU INTEL PENTIUM 4 2 GHz, MOTHERBOARD QDI PLATINIX 4, MIDI TOWER ATX, VGA GFORCE 2 MX 64MB, SOUND LIVE 1024 5.1 DIGITAL, RAM 512MB (RIM), HARD DISK WESTERN DIGITAL 40GB (ULTRA ATA 100), DVD 16X LITE ON (REGION FREE), MODEM INTERNAL 56.6 MOTOROLA, MONITOR LITEON 17" FLAT, ΗΧΕΙΑ 480 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44

ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ ΜΕ ΦΠΑ 1.465.00 € (499.199 δρχ.)

μέχρι 36 x 49.85 € ή 18.917 δρχ. σε άτοκες δόσεις



ΔΕΚΤΕΣ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΕΩΣ ΚΑΙ 36 ΔΟΣΕΙΣ. ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ Φ.Π.Α. 18%



ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΜΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΛΟΠΟΙΗΣΗ



## SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS



**GAME CUBE**  
+ 2 GAMES  
+ MEMORY  
879.00 €

www.gamesclub.gr

### ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

ΟΛΓΑΣ 24 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 24), περιοχή ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ  
ΤΗΛ: 010 9611670 ΤΗΛ-FAX: 010 9604755  
ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: 10:00-15:30 & 17:30-21:00 ΣΑΒΒΑΤΟ: 10:00-20:00

**Games Club**  
Αργοστόλι, Κεφ/νιά,  
Λάσσης & Βύρωνος,  
τηλ.: 0671-28484

**Games Club**  
Χανιά - Κρήτη,  
Αποκωρωνου 145,  
τηλ.: 0821-20452

**Games Club**  
Ναύπλιο, Άργους 33,  
τηλ.: 0752-97560-1  
fax: 0752-97562

**Games Club**  
& Internet Cafe  
Κ. Τούμπα, Θεσ/νίκη,  
Διογένους 22,  
τηλ.: 031-935018

**Games Club**  
Κέρκυρα,  
Μεθοδίου 14  
τηλ.: 0661-45166

**Games Club**  
Κρήτη, Αγ. Νικόλαος,  
Σ. Βενιζέλου & Χειμάρρας,  
τηλ.: 0841-83365

Το πρώτο βήμα στην αγορά του  
**Xbox** είναι η ειδική έκδοση:

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΟ...

# XBOX

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΟ...

# XBOX

NEA • REVIEWS • PREVIEWS

7.95 €

Το **Xbox** είναι  
πραγματικότητα!  
Γνωρίστε την  
κονσόλα από κοντά!

Όλα όσα  
θέλετε να  
μάθετε για το  
**Xbox!**

Μάθετε τα  
πάντα για την  
κονσόλα νέας γενιάς  
της Microsoft μέσα  
σε **116** σελίδες

## REVIEWS

FUZION FRENZY  
ODDWORLD:  
MUNCH'S ODDYSEE  
DEAD OR ALIVE 3  
PROJECT GOTHAM RACING  
HALO: COMBAT EVOLVED

