



COMPUTER GAMES magazine

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



27 ΕΤΗ (ΦΩΤΟΣ) STAR TREK

Η διαστημική τροχιά του Enterprise μέχρι το Bridge Commander

Το νέο κύμα μαγείας:

Ποια ξόρκια θα μας απασχολήσουν στο μέλλον

Magic the Gathering

Η online συνάντηση

Παιχνίδια DOS στα XP

Είναι συμβατά;

Όλα τα τελευταία Reviews

C&C Renegade



AquaNox



Star Trek Bridge Commander



1821: Αγώνας για την ελευθερία



HYPHER PRESS



9 771088 640099

04 >

GAMEPRO[®]

ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΑ VIDEOGAMES

Διαβάστε στο τεύχος Μαΐου:

GameCube

Η Nintendo μπαίνει δυνατά
στο παιχνίδι των 128 bit!

Virtua Fighter IV

Το καλύτερο fighting
παιχνίδι της SEGA
έρχεται στο PS2!

**Tomb Raider:
The angel of darkness**
Η Lara "αποκαλύπτεται"
στο GamePro!!!

και όπως πάντα τα πιο hot
news, previews και reviews

Κομάντος Προ Των Πυλών!

REAL TIME STRATEGY



- Αποστολές ημέρας & νύχτας
- Καιρικά φαινόμενα (βροχή, χιόνι)
- Ποικιλία οχημάτων & κτιρίων

LA ARTS
cdv
www.cdv.de

Copyright ©2001. All rights reserved.

WARCOMMANDER

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:

DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A.

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: 010 9480 000 • Fax: 010 9427 710 • www.despecmulti.gr

ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ

ΠΑΠΑΦΗ 31 & ΕΓΝΑΤΙΑ ΓΩΝΙΑ, 546 38 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • Τηλ.: 0310 888110 • Fax: 0310 847467 • **HOTLINE: 0801-11-16801**





Το νέο κύμα μαγείας - 22



Grand Theft Auto 3 - 45



Global Ops - 44

6 Editorial

8 Μόνιμες Στήλες

Joystick Nation

Τηλεοπτικοί μαιντανοί και για τα παιχνίδια;

Flashback

Sim-αντική Γένεση

Multiplayer Insight

Counter-strike 1.4: Προσωρινή ανύσταση

14 NewsWire

**20 Οδηγίες Παιχνιδιού
Septerra Core**

22 Το νέο κύμα μαγείας
Όλα τα τελευταία παιχνίδια της κατηγορίας

32 27 έτη (φωτός) Star Trek
Το περίφημο διαστημικό έπος όπως μεταφέρθηκε στο PC...

42 Previews

Magic the Gathering

Global Ops - Planet of the Apes

Grand Theft Auto 3

No One Lives Forever 2 - Dark Planet, Battle For Natrolis

Impossible Creatures - Ultima Online: Lord Blackthorne's Revenge

48 Hardware

Παιχνίδια DOS στα XP. Είναι συμβατά;

Παρουσιάσεις χειριστηρίων
Δύο νέες προτάσεις της Saitek



Return to Castle Wolfenstein - 74



Alfred Hitchcock: The Final Cut - 58



EverQuest: Shadows of Luclin - 56



Command & Conquer: Renegade - 60

52

Reviews

- StarTrek: Bridge Commander
- Capitalism II
- 1821 - Αγώνας για την Ελευθερία
- Cossacks: The Art of War
- EverQuest: Shadows of Luclin
- Alfred Hitchcock: The Final Cut
- Command & Conquer: Renegade
- Grandia 2
- Ghost Recon
- Blood Omen 2
- Diggles - The Myth of Fenris
- Destroyer Command
- Car Tycoon
- Salt Lake 2002
- Aquanox
- S.W.I.N.E
- Jedi Knight II : Jedi Outcast

74

Hints & Tips

- Return to Castle Wolfenstein
- Ground Control (Α' Μέρος)
- In Cold Blood (Β' Μέρος)

102

Cheats

- Max Payne
- Hooligans: Storm Over Europe
- Zoo Tycoon
- Sid Meier's Sim Golf
- Jedi Knight II : Jedi Outcast
- Tiny Tiger
- ANNO 1602
- Deer Avenger 4
- Age of Empires: Rise of Rome

104

Προηγούμενα Τεύχη

106

Αλληλογραφία

112

Στο επόμενο τεύχος



27 έτη (φωτός) Star Trek - 32

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: Σταμάτης Λούβρος

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 Α.Ε.

Μοντάζ: Φίλιππος Βανδώρος

Γραμματεία: Λεμονιά Κολένδρου

Συνδρομές: Λεμονιά Κολένδρου
Ωρες κοινού:
10:00-16:00
Δευτέρα-Παρασκευή

Παραγωγή Εντύπου: ΤΣΑΚΙΡΗΣ Α.Ε.

Το Computer Games Magazine εκδίδεται στην Ελλάδα από την Hyperpress Α.Ε. με την άδεια της Strategy Plus, Inc. Απαγορεύεται η ολική ή μερική αναπαραγωγή χωρίς την έγγραφη άδεια της Hyperpress Α.Ε. 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.

Συμβατότητα



Τον προηγούμενο μήνα λάβαμε κάποια mail και τηλεφωνήματα σχετικά με το τελευταίο παιχνίδι μας, το Corsairs Gold. Οι αναγνώστες που επικοινωνούσαν μαζί μας δεν μπορούσαν να το τρέξουν, αλλά κάποια CD που ελέγξαμε δούλευαν κανονικά. Σύντομα διαπιστώθηκε πως όλοι όσοι αντιμετώπιζαν το ίδιο πρόβλημα είχαν κάποιο κοινό χαρακτηριστικό: τα Windows XP. Είναι αλήθεια πως το συγκεκριμένο παιχνίδι (όπως και τα προηγούμενα) δεν είχαν ελεγχθεί από την ομάδα του Computer Games Magazine πάνω στο συγκεκριμένο λειτουργικό. Στην εταιρία ακόμη δεν το χρησιμοποιεί κανείς. Προσωπικά δεν περνάω σε νέο λειτουργικό πριν περάσει ένας (τουλάχιστον...) χρόνος. Αφήνω άλλους να κάνουν το debugging που θα έπρεπε εξ' αρχής να κάνει η κατασκευάστρια εταιρία, αλλά προτιμά να αφήνει τους χρήστες να το κάνουν για αυτήν.

Τελικά για να είμαστε βέβαιοι πρέπει να τεστάρουμε κάθε παιχνίδι σε Windows 95, 98, Millennium και XP. Τυπικά μάλιστα θα πρέπει να περιλάβουμε και τα NT και 2000 για να μπορούμε να πούμε ότι είμαστε απολύτως σίγουροι. (Για την περίπτωση μάλιστα των δύο τελευταίων λειτουργικών παρατηρήθηκε όντως πρόβλημα σε ορισμένους αν κρίνουμε από τα σχετικά τηλεφωνήματά σας). Όταν μιλάμε όμως για NT -ή ακόμα περισσότερο για Windows 2000), αναφερόμαστε σαφέστατα σε δύο αξιόπιστα λειτουργικά συστήματα με επαγγελματικές προδιαγραφές αφού είναι κατάλληλα για τοπικά δίκτυα αλλά σε καμία περίπτωση δεν είναι ό,τι καλύτερο υπάρχει για να εγκατασταθούν και να τρέξουν παιχνίδια χωρίς να παρατηρηθούν ποικίλα προβλήματα. Όσοι θέλουν ένα -κατά το δυνατόν- αξιόπιστο λειτουργικό για να απολαύσουν τους παλιούς αλλά και τους νεότερους τίτλους της βιομηχανίας παιχνιδιών θα πρέπει να έχουν οπωσδήποτε μία έκδοση των Windows 98 στο σύστημα τους και κατά προτίμηση την δεύτερη. Πρόκειται αναμφίβολα για την καλύτερη έκδοση του παραθρυκτικού λειτουργικού για παιχνίδια που, εκτός των άλλων, είναι και δοκιμασμένη στο χρόνο.

Για να γυρίσουμε σε αυτά που λέγαμε περί δοκιμών, πρακτικά όπως καταλαβαίνετε δεν είναι δυνατόν να υπάρχουν τόσα διαθέσιμα μηχανήματα για να περάσουν τα παιχνίδια από διεξοδικά τεστ από όλα τα μηχανήματα με όλους τους πιθανούς συνδυασμούς software και hardware. Θα μπορούσαμε βέβαια να έχουμε ένα σύστημα με partitions

σε κάθε ένα από τα οποία θα υπάρχει διαφορετικό λειτουργικό και ο υπολογιστής θα μπορεί να εκκινήσει από το κάθε partition ξεχωριστά, το λεγόμενο multiboot. Για να καλύψουμε και αυτό το ενδεχόμενο δεν αποκλείεται να προχωρήσουμε σε αυτή τη λύση. Πρώτα όμως θα πρέπει να διαπιστώσουμε κατά πόσο είναι αξιόπιστη μία τέτοια λύση αφού μιλάμε για περισσότερα από πέντε λειτουργικά σε ένα σύστημα. Αν βάλουμε μάλιστα και τις διαφορετικές εκδόσεις, μπορεί να φθάνουμε στα δέκα λειτουργικά!

Μέχρι τώρα πάντως δεν είχαμε αντιμετωπίσει κάποιο πρόβλημα εκτός από ένα παιχνίδι, στο οποίο θα αναφερθώ αργότερα. Το βασικό ερώτημα είναι γιατί να υπάρχουν τέτοιου είδους ασυμβατότητας. Το πρόβλημα υπήρχε ανέκαθεν και οι εμπλεκόμενοι πάντα κατηγορούσαν αλλήλους. Η Microsoft ισχυριζόταν πως οι εταιρίες δεν ακολουθούν τις σωστές (ή προτεινόμενες) προδιαγραφές στην κατασκευή των προγραμμάτων τους, τα δε software houses απαντούσαν πως τα προβλήματα ήταν του λειτουργικού, που δεν ήταν απόλυτα συμβατό με τις προηγούμενες εκδόσεις. Έτσι ο ένας πετάει το μπαλάκι στον άλλο και οι ταλαίτωροι χρήστες προσπαθούν να βρουν την άκρη.

Ένας σίγουρος τρόπος έχει να κάνει με τις αναγραφόμενες προδιαγραφές στο πίσω μέρος του κουτιού ενός παιχνιδιού, όπου συνήθως αναγράφονται τα λειτουργικά με τα οποία είναι ελεγχμένα, αν και αυτό δεν καλύπτει τις μεταγενέστερες εκδόσεις. Αν για παράδειγμα αναφέρεται πως κάποιο παιχνίδι είναι συμβατό με Windows 95 και 98, αυτό δεν μας λέει τίποτα για τα επόμενα λειτουργικά. Μπορεί να είναι αλλά μπορεί και όχι. Από την πλευρά μας θα προσπαθήσουμε να τα ελέγχουμε όσο γίνεται περισσότερο. Εδώ όμως τίθεται και ένα άλλο ερώτημα που έχει να κάνει με το ποσοστό χρηστών κάποιας συγκεκριμένης έκδοσης. Αν υπάρχει κάποιος καλός τίτλος που δεν παίζει σε μια νεώτερη έκδοση, με μικρό ποσοστό όμως χρηστών, τι πρέπει να γίνει; Και ας υποθέσουμε ότι τα XP είναι το μέλλον, όπως φαίνεται προς το παρόν. Με τα Millennium (που φαίνεται να χάνουν το τρένο) τι γίνεται; Για να μη πούμε για NT και 2000... Μπορούμε να απορρίψουμε έναν τίτλο που κρίνουμε καλό, επειδή δεν παίζει σε μια μικρή μειοψηφία μηχανημάτων; Θα θέλαμε να ακούσουμε και τις δικές σας απόψεις σχετικά με το θέμα.

Αναφέρθηκα προηγουμένως σε μια παλαιότερη περίπτωση με πρόβλημα. Αυτή αφο-

ρούσε το παιχνίδι Dark Vengeance, με το οποίο είχαμε συναντήσει πολύ μεγαλύτερα προβλήματα. Στον ελεγχό μας είχε περάσει εντάξει. Μόλις όμως άρχισαν τα πρώτα τηλεφωνα αναγνωστών με προβλήματα και το ελέγξαμε πολύ διεξοδικότερα, συνέβη το εξής παράδοξο : σε άλλα μηχανήματα της εταιρίας έπαιζε κανονικά ενώ σε άλλα όχι. Από την άλλη αδυνατούσαμε να εντοπίσουμε κάποια ορατή διαφοροποίηση ανάμεσα σε αυτά τα μηχανήματα. Χρειάστηκε πολύς χρόνος για να βρεθεί ότι το πρόβλημα αφορούσε την έκδοση του DirectX και δεν μπορούσε να συνεργαστεί με τις τελευταίες εκδόσεις (νομίζω από την 7.0 και ύστερα αν δεν κάνω λάθος). Όταν προτάθηκε η λύση να εγκαθιστά κάποιος παλαιότερη έκδοση για να μπορεί να παίζει το παιχνίδι, ανακαλύφθηκε ότι το DirectX μετά από κάποια έκδοση δεν επέτρεπε να επανακατασταθεί μια παλαιότερη. Οπότε το πρόβλημα ήταν αρκετά σοβαρό, μια και κάποιος θα έπρεπε να εγκαταστήσει τα Windows από την αρχή, με μια προγενέστερη έκδοση του DirectX.

Τελικά το πρόβλημα επεκτείνεται. Εκτός δηλαδή από διάφορες εκδόσεις των λειτουργικών θα πρέπει να ελέγχουμε και διαφορετικές εκδόσεις επί μέρους στοιχείων; Και μετά τι...; Να ελέγχουμε διάφορες κάρτες γραφικών και drivers; Απόλυτη λύση δεν υπάρχει, το μόνο που μπορεί να γίνει είναι να εξασφαλίζουμε την ομαλή λειτουργία των τίτλων σε όσα μηχανήματα μπορούμε, με όσο γίνεται σπάνια configuration, από low end έως high end, ελπίζοντας ότι έτσι καλύπτεται η μεγάλη πλειοψηφία των χρηστών.

Μια και αναφερόμαστε σε παιχνίδια θα θέλαμε τη γνώμη σας για την επιλογή των τίτλων που διαθέτουμε. Προσπαθούμε να συνδυάζουμε την ποιότητα με την ποικιλία σε διάφορα είδη. Σε αυτό το τεύχος διαθέτουμε ένα εξαιρετικό RPG, που για πολλούς εδώ αποτελεί τον καλύτερο τίτλο που έχουμε δώσει μέχρι στιγμής. Ακόμη στο επόμενο τεύχος θα υπάρχει το πρώτο μας RTS, κάτι που μας είχε ζητηθεί αρκετά και ελπίζουμε να ακολουθήσουν και άλλα. Επίσης θα υπάρχει ένα ερωτηματολόγιο που θα μας βοηθήσει στη βελτίωση του περιοδικού αλλά και στην περαιτέρω επιλογή των τίτλων. Θα σας παρακαλούσαμε να το συμπληρώσετε και να το στείλετε. Το ότι θα κληρωθούν και κάποια πολύ καλά δώρα πιστεύω ότι θα βοηθήσει!

Γιάννης Δελής

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ !!!

MAX PAYNE

**Ο ΠΛΗΡΗΣ ΟΔΗΓΟΣ
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΓΙΑ PC, PS2
ΚΑΙ XBOX!!!**

**ΣΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΟΥ
ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ:**

- * ΠΩΣ ΘΑ ΦΑΝΕΡΩΣΕΤΕ ΟΛΑ
ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**
- * ΠΩΣ ΘΑ ΕΞΟΝΤΩΣΕΤΕ ΟΛΟΥΣ
ΤΟΥΣ ΚΑΚΟΥΣ**
- * ΠΩΣ ΘΑ ΕΚΔΙΚΗΘΕΙΤΕ ΓΙΑ
ΤΟ ΘΑΝΑΤΟ ΤΗΣ ΓΥΝΑΙΚΑΣ ΣΑΣ**
- * ΟΛΑ ΤΑ CHEATS**

**PC
PS2
Xbox**



**ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΙ ΧΑΡΤΕΣ
ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ ΤΟΥ ΤΙΤΛΟΥ**

Τηλεοπτικοί μαϊντανοί και για τα παιχνίδια;



Ο τηλεοπτικός "μαϊντανοί" είναι το φρούτο της εποχής μας. Αποτελούν πλέον "θεσμό" για την ελληνική πραγματικότητα που άρχισε να καθιερώνεται στα μέσα της περασμένης δεκαετίας, εξελίχθηκε και τώρα εξαπλώνεται γρήγορα και σταθερά αφού αυξήθηκε ο αριθμός των τηλεοπτικών καναλιών. Τα τελευταία φαίνεται ότι βελτιώνουν την τεχνολογία τους για να χωρέσουν όσο γίνεται περισσότεροι στα εικονικά παράθυρα της οθόνης.

Υπάρχουν όμως τηλεοπτικοί μαϊντανοί που ασχολούνται αποκλειστικά με παιχνίδια και την υποτιθέμενη ζημιά που προκαλούν αυτά στην ψυχολογία, το μυαλό και την συνειδηση των παιδιών αλλά και των ενηλίκων;

Πως λειτουργεί αρνητικά ο "θεσμός" των τηλεοπτικών μαϊντανών για τα παιχνίδια ακόμα και όταν αυτοί έχουν αγαθές προθέσεις;

Ερωτήματα που θα επιχειρήσουμε να απαντήσουμε στη συνέχεια αλλά σε κάθε περίπτωση περιμένουμε να προβληματιστείτε τόσο εσείς όσο και -κυρίως- αυτοί.

Αφορμή για το κείμενο είναι οι πρόσφατες εξελίξεις στα τηλεοπτικά δρώμενα με το ελληνικό έθνος να παρακολουθεί τους τις "αρετές" των reality τηλεπαιχνιδιών και να απολαμβάνει από τηλεοπτικής οθόνης τα καλά των κοριτσιών με τις ιδανικές (...) αναλογίες και τις ακόμη ιδανικότερες (...) συμπεριφορές, σημειώνοντας ανατριχιαστικά ποσοστά που καταδεικνύουν ότι πρόκειται για ένα αδηφάγο κοινό. Και ο κάθε "παραθυρικός αστέρας" που... σέβεται τον εαυτό του, δεν χάνει την ευκαιρία να βγει στο γυαλί για να στηλιτεύσει και να εξαπολύσει ανελέητες επιθέσεις εναντίον δικαίων και αδικών. Το σκηνικό επαναλαμβάνεται με σχεδόν τους ίδιους πρωταγωνιστές, απλώς αλλάζει λίγο το έργο.

Πριν προχωρήσετε σε βιαστικά συμπεράσματα και αποφανθείτε ότι θα ασχοληθούμε ακόμα και από αυτό το βήμα με τα reality τηλεπαιχνίδια, διαπράττοντας πρωτοφανή ιεροσυλία, ας εξηγηθούμε.

Αυτό που μας απασχολεί δεν αφορά τα reality τηλεπαιχνίδια αυτά καθ'αυτά αλλά την υποκρισία που φαίνεται ότι περισσεύει σε ορισμένους και τη... μοιράζουν απλόχερα και προς κάθε κατεύθυνση όταν παρουσιασθεί ευκαιρία.

Αναλυτικότερα, οι παλιότεροι θα θυμούνται πριν αρκετά χρόνια ένα περιοδικό που διαπι-

ρούσε τα πρωτεία στο χώρο του ειδικού τύπου και συγκεκριμένα αφορούσε μόνο παιχνίδια για υπολογιστές. Το USER λοιπόν ήταν ένα κορυφαίο έντυπο της εποχής εκείνης. Αναρωτιέστε ποια σχέση μπορεί να έχει το USER με τον πρόλογο που διαβάσατε και ειδικά με τα reality τηλεπαιχνίδια; Αμεση σχέση καμία, πως θα μπορούσε άλλωστε αφού ούτε υπήρξε, ούτε υπάρχει απ'ότι γνωρίζουμε παιχνίδια για υπολογιστές που να πραγματεύεται την νέα τηλεοπτική πραγματικότητα και να έχει θέμα του μία ομάδα έγκλειστων ατόμων καταγράφοντας τις συμπεριφορές τους καλώντας τον παίκτη να αναλάβει το ρόλο του σκηνοθέτη ή κάποιου από τους συμμετέχοντες. Ούτε φυσικά υφίσταται παιχνίδι που να ασχολείται με τις δραστηριότητες μίας άλλης ομάδας έγκλειστων ατόμων οι οποίοι καλούνται να διευθύνουν και να λειτουργήσουν ένα... μπαρ.

(Ελπίζουμε να μην βάλουμε ιδέες σε ορισμένους και μας βομβαρδίσουν με σχετικές επιστολές περιγράφοντας ανάλογα αιτήματα για δημιουργία νέας κατηγορίας ή Reality Expansion του Sims).

Συνεχίζουμε λοιπόν και για να έρθουμε στο θέμα μας, πριν έξι ή επτά χρόνια το περίφημο USER -σε εκείνη τη συντακτική ομάδα ο γράφων είχε την χαρά να συμμετέχει μερικά χρόνια πριν,- κυκλοφόρησε με ένα εντυπωσιακό εξώφυλλο, στο οποίο εμφανιζόταν ένα σύγχρονο για την εποχή πολεμικό ελικόπτερο.

Τότε δεν κυκλοφορούσαν πολλά πολεμικά παιχνίδια με ελικόπτερα και όπως απαιτούσε η δημοσιογραφική δεοντολογία δεν μπορούσε παρά να καλυφθεί δεόντως. Το artwork ήταν εντυπωσιακό, ο τίτλος ποιοτικός και ελλείψει άλλων παιχνιδιών η επιλογή του για εξώφυλλο ήταν μοιραία.

Αυτό που διέφυγε της προσοχής τότε ήταν ότι το συγκεκριμένο πολεμικό ελικόπτερο αποτελούσε αιχμή του δόρατος για την Αεροπορία της Τουρκίας η οποία είχε προχωρήσει στην αγορά του. Επρεπε να ζητηθεί γραπτή συγγνώμη επειδή δεν γνώριζαν οι συντάκτες τότε ότι εκείνο το ελικόπτερο αποτελούσε το νέο καμάρι της τουρκικής αεροπορίας.

Εκμεταλλευόμενοι το... πιασάρικο (έτσι το έβλεπαν) του θέματος, και την έλλειψη άλλων "συνταρακτικών" γεγονότων ορισμένοι βουλευτές, πολιτευτές ή πολιτικοί της εποχής που αναζητούσαν την κατάλληλη αφορμή για να δείξουν εθνικοφροσύνη, ευαισθησία στα

εθνικά ζητήματα ή απλώς να εμφανισθούν στο γυαλί, άρχισαν να αναφέρουν τα περί του θέματος καταγγέλοντας την επιλογή του περιοδικού. Τα ίδια έκαναν και κατ'εφημεσίον ειδικοί (ψυχολόγοι, κοινωνιολόγοι και λοιποί συγγενείς) προς άγναν πελατών.

Στηλιτεύοντας ένα ψυχαγωγικό περιοδικό επιχειρούσαν να αυξήσουν το μερίδιό τους στην κάλη εξαπολύοντας μία άνευ προηγουμένου επίθεση. Δυστυχώς εκείνους τους ανθρώπους δεν βρέθηκε κανείς να τους προστατέψει αλλά το κυριότερο και μελανό σημείο από πλευράς δεοντολογίας ήταν ότι δεν ακούστηκε ποτέ η άλλη άποψη.

Το περιστατικό αυτό αποτελεί πταίσμα μπροστά σε αυτό που θα ακολουθήσει το οποίο αποτελεί το αποκορύφωμα της υποκρισίας για γνωστούς και μη τηλεοπτικούς μαϊντανούς.

Οι ίδιοι κύριοι βοηθούμενοι από άλλους... φρεσκότερους εμφανίσθηκαν λίγους μήνες αργότερα -πάντα στα μέσα της περασμένης δεκαετίας- εξαπολύοντας μαζικότερες επιθέσεις σε αδελφό περιοδικό επειδή το εξώφυλλό του (Mortal Kombat ή κάτι τέτοιο) περιείχε ακατάλληλο περιεχόμενο για τα παιδιά λόγω της βίας ή της αγριότητας που εξέπεμπε το παιχνίδι.

Δεν άργησαν λοιπόν να εμφανισθούν στα τηλεοπτικά παράθυρα οι μαϊντανοί της εποχής εκείνης που αναζητούσαν εκτός των άλλων και εφήμερη δημοσιότητα. Ο θεσμός τους όπως και αυτός των παραθύρων μόλις είχε αρχίσει να καθιερώνεται.

Τα συμπεράσματα είναι δικά σας. Εμείς ελπίζουμε να σας δώσαμε τα κατάλληλα ερεθίσματα για να προβληματιστείτε προς διάφορες παράλληλες και μη κατευθύνσεις. Αυτό θέλουμε άλλωστε από τους σε κάθε περίπτωση ανήσυχους αναγνώστες μας. Και μη ξεχνάτε ότι περιμένουμε να γράμματά σας με σχόλια ή τις δικές σας απόψεις για θέματα που αφορούν τον χώρο των computer games και σχετίζονται άμεσα ή ακόμα και έμμεσα με αυτόν. Αλλωστε ο κόσμος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αποτελεί αντιγραφή της πραγματικότητας κατά μία έννοια, δικαιολογώντας την ονομασία μίας ολόκληρης κατηγορίας -που αναφέρεται και κάτω από το λογότυπο του Computer Games Magazine στο εξώφυλλο. Αυτή των Simulation games.

Σταμάτης Λούβρος

1991



2001

www.gamecity.gr

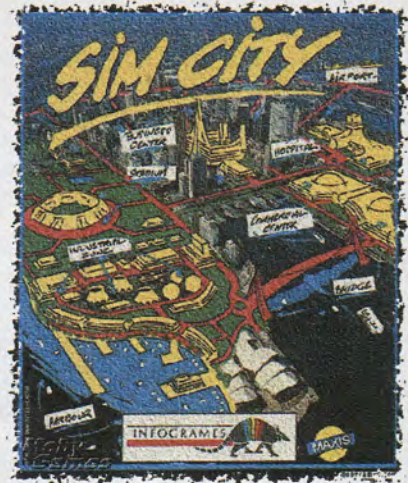
powered by
 **acn**
Ομιλος ALTEC


game **CITY** NETWORK

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

Sim City

Η Πιο Sim-αντική Γένεση



Εν αρχή ην το χάος. Από τον κόσμο όπως τον βλέπουμε σήμερα γύρω μας, λίγα πράγματα υπήρχαν. Τα πάντα ήταν κενά και τα πάντα ήταν επίπεδα γιατί δεν υπήρχε πουθενά η ευκαιρία να πάρει ένας άνθρωπος στα χέρια του κάτι και να το πλάσει, να το κάνει να μεγαλώσει. Γιατί ακόμα και ο πιο γνωστός σοφός θα σας πει ότι η μεγαλύτερη χαρά και ολοκλήρωση βρίσκεται στην δημιουργία και πως όταν παίρνεις κάτι το μικρό και μετά από πολλή φροντίδα και κόπο το κάνεις γερό και μεγάλο, τότε είσαι ο πιο ευτυχισμένος άνθρωπος σε αυτή την γη. Αλίμονο όμως, γιατί σε εκείνα τα μουντά και μαύρα χρόνια, δεν υπήρχε αυτή η ευκαιρία γιατί δεν υπήρχε το Sim στη ζωή μας.

Τότε όμως κάτι άλλαξε. Γιατί κάπου ανάμεσα στον χώρο και στον χρόνο, εκεί που κινούνται μυστήριες ενέργειες, έννοιες και εκδότες παιχνιδιών, μια Ανώτερη Δύναμη που έγινε γνωστή με το όνομα Maxis, ορθώθηκε μέσα από το γκρίζο που είναι η απάθεια και έφτε με βροντερή φωνή, 'Ας δώσουμε στους θνητούς κάτι για να παίζουν και να πειραματίζονται. Κάτι να φροντίζουν και να αγαπήσουν, κάτι που θα αρχίσει μικρό και θα γίνει μεγάλο και κάτι που θα χρειαστεί γνώση, σοφία και πονηράδα για να γίνει κάτι που θα θαυμάζουν όλοι. Γενηθήτω Sim!' ...και εγένετο Sim...

Και εκεί που δεν υπήρχε τίποτε, ξαφνικά υπήρχε το SimCity -το πρώτο παιχνίδι που είχε το Sim μέσα του. Ήταν, όπως αναπολούν οι σοφοί γέροντες μεταξύ μας, ένα παιχνίδι που δεν ήταν υπερβολικά πολύπλοκο και που παιζόταν μέσα από λίγα παράθυρα και μενού. Και ο πρώτος άνθρωπος που στάθηκε σε εκείνο τον άδειο χάρτη απόρησε και δεν γνώριζε τι έπρεπε να κάνει -αλλά γρήγορα έγινε φανερό σε αυτόν ότι θα έπρεπε να δημιουργήσει μια τεράστια πόλη εκεί που μόνο ξερά δέντρα φύτρωναν. Θα ξεκινούσε μικρή και λίγοι μόνο άνθρωποι θα ζούσαν στα σπίτια... αλλά αν ο άνθρωπος-δημιουργός αξιοποιούσε σωστά τις δυνάμεις που του είχαν δοθεί, σύντομα θα υπήρχε μια τεράστια μητρόπολη με χιλιάδες ανθρώπους μέσα της. Έτσι λοιπόν είπε ο άνθρωπος-δημιουργός, 'Ας ξεριζωθούν τα δέντρα από τις μηχανές για να υπάρχει χώρος να σταθεί αυτή η πόλη.' Και έτσι έγινε και δημιουργήθηκε τόσοσ χώρος που θα μπορούσε να χωρέσει η μεγαλύτερη μητρόπολη που έχετε δει. Και τότε έφτε πάλι ο άνθρωπος-δημιουργός, 'Ας γίνει τώρα να χτιστούν σπίτια να μένουν οι άνθρωποι αυτού του τόπου και

ας γίνουν εργοστάσια για να δουλεύουν και να είναι παραγωγικοί και ας γίνουν καταστήματα και εμπορικά κέντρα για να πωλούνται και να αγοράζονται τα αγαθά.' Κι έτσι έγινε και φύτεψαν από την γη όλα αυτά τα κτίρια που ήταν άδεια στην αρχή. Και ο άνθρωπος-δημιουργός μίλησε μια τρίτη φορά και έφτε, 'Ας γίνει τώρα να χτιστεί ένα εργοστάσιο που θα δίνει ενέργεια στα σπίτια για να κατοικηθούν και ας γίνει να στρωθούν δρόμοι και καλώδια και πάρκα και ας έρθουν πυροσβέστες και αστυνομικοί για να προσέχουν την πόλη και να την προστατεύουν από το κακό.' Κι έτσι έγινε και η πόλη κατοικήθηκε και συνέχεια μεγάλωνε αλλά δεν ήταν χωρίς τα προβλήματά της. Γιατί η ζωή των ανθρώπων δεν είναι ποτέ χωρίς δυσκολίες- κλέφτες και άνεργοι, φτωχοί και άστεγοι, όλοι απαιτούσαν την προσοχή του ανθρώπου-δημιουργού. Και ο άνθρωπος-δημιουργός έχτιζε κτίρια πελώρια που βοηθούσαν όλους αυτούς και έχτιζε γήπεδα και αεροδρόμια, λιμάνια και εργοστάσια και ήταν δύσκολο για αυτόν να φροντίζει την πόλη του και να κάνει τους πολίτες ευτυχισμένους. Γιατί πολλές φορές η Γη παραπονιόταν με το βάρος που έπρεπε να βαστάει κι έστελνε καταστροφές στην πόλη -πυρκαγιές, σεισμούς, πλημμύρες και καταστροφές και τέρατα φοβερά, σαν αυτά που βλέπετε στους εφιάλτες σας, που κατέστρεφαν τα κτίρια και τους δρόμους. Αλλά ο άνθρωπος-δημιουργός όχι μόνο προστάτευε την πόλη από όλα τα κακά αλλά με πολύ κόπο την βοηθούσε να μεγαλώσει κι έχτιζε και άλλα σπίτια για να έρχονται περισσότεροι να ζήσουν στον τόπο αυτό. Αλλά παρόλο που ήταν δύσκολο το έργο του, ήταν κάτι που τον ευχαριστούσε και χαμογελούσε όταν καμάρωνε την όμορφη πόλη του και θαύμαζε το μεγαλείο της.

Γιατί όπως όλα τα καλά πράγματα, έτσι και το SimCity είναι ένα απλό παιχνίδι που εξακολουθεί να μιλάει στις καρδιές των ανθρώπων όχι επειδή είχε γραφικά που εντυπωσιάζουν και φαίνονται ελκυστικά στο μάτι. Είναι μια ανάμνηση από μια χρυσή εποχή όπου τα γραφικά της EGA ερχόντουσαν σε δεύτερη θέση -πρώτο ήταν το Sim, η εξουσία στα χέρια σας για να ορίσετε την μοίρα πολλών ανθρώπων και να αλλάξετε το πρόσωπο του πλανήτη. Ήταν μια μεγάλη ιδέα από έναν πολύ, πολύ έξυμνο λίγο άνθρωπο και δημιουργό, τον Will Wright -που ακόμα και σήμερα όλοι όσοι ακούν το όνομά του, γνέφουν με σοφία, αναγνωρίζοντας το έργο του που ακόμα και σήμερα γεμίζει τις ζωές μας.

Όλα αυτά έγιναν πριν από πολύ καιρό, σχεδόν 13 χειμώνες έχουν έρθει κι έχουν περάσει από τότε που το Sim μπήκε στην ζωή μας με το SimCity. Και ήταν ένα παιχνίδι που όλοι οι άνθρωποι αγάπησαν και θα θυμούνται για πάντα γιατί ήταν η πρώτη φορά που μπορούσαν αληθινά να δημιουργήσουν κάτι και να φροντίσουν όλες τις λεπτομέρειες που κυβερνούσαν την λεπτεπίλεπτη φύση της πόλης. Ήταν κάτι που κανείς δεν είχε δει, μήτε φανταστεί -κάτι με άπειρες πιθανότητες και προοπτικές και κάτι που είχε ενθουσιάσει τόσο πολύ τους ανθρώπους που δεν τους άφηνε να ασχοληθούν με τα πράγματα που απασχολούν συνήθως τους ανθρώπους στις ζωές τους... τους φίλους, τις οικογένειες, τα σπιτικά και τις δουλειές τους. Εκείνη η πόλη όμως στην μέση του πουθενά ήταν μόνο η αρχή...

Το Sim, αυτό το μυστήριο πράγμα που πια βρίσκεται παντού και που όλοι ξέρουν ότι είναι συνώνυμο με την δημιουργία, την αυθεντικότητα και τους ανοιχτούς ορίζοντες, έχει εμφανιστεί στα μάτια των θνητών μέσα από πάρα πολλές μορφές. Οι γραφές τις αναφέρουν όλες: Sim Earth: The Living Planet (1990), SimAnt (1991), SimLife (1992), SimCity 2000, SimFarm(1993), SimTower, SimHealth (1994), SimIsle (1995), SimGolf, SimTown (1996), Streets of SimCity (1997), SimCopter, SimSafari, The Ultimate Sim (1998), SimCity 3000 (2000), The Sims, The Sims: Livin' Large (2000), The Sims: House Party, The Sims: Hot Date (2001). Οι προφητείες και τα αστέρια μιλούν για το The Sims: Vacation το οποίο θα εμφανιστεί και αυτό σύντομα. Το Sim συνεχίζει να υπάρχει μετά από τόσο καιρό και δεν παύει να μας προσφέρει την ευκαιρία να είμαστε δημιουργικοί σε ένα παιχνίδι. Συνεχίζει επίσης να δείχνει στον υπόλοιπο κόσμο ότι όταν παίζει κάποιος στον υπολογιστή του δεν είναι ανάγκη να αποκεφαλίξει δαίμονες μέσα σε κλειστοφοβικά στενόχωρα μπουντρούμια, ούτε να θερίζει στρατιώτες με τα μυδράλια του αεροπλάνου του και ούτε να καταστρέφει αποικίες εξωγήινων με λέιζερ και πυρηνικά.

Αυτή ήταν η ιστορία του Sim και έτσι την θυμούνται οι άνθρωποι μέχρι σήμερα. Το Sim μένει κάτι το απλό και όμορφο, ώριμο και έξυπνο, αυθεντικό και δημιουργικό- κάτι που ξεκίνησε ένα νέο κίνημα και νοσοτροπία στον χώρο και που θα το θυμάσαστε για πάντα. Αμήν.

Χρήστος Ι. Κουβόπουλος

banana.gr



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

LOGOS

PlayStation 49239	PS2 49694	Dreamcast™ 49705	FIFA 2004 41236	FIFA 2003 41235	GAMEBOY ADVANCE 49702	GAMEPRO 49701	GT GRAN TURISMO3 45264
Nintendo 49698	COMPU LIVES GAMES 49706	NINTENDO64 49697	PS magazine 49693	GAME OVER 73199	ΕΞΕΙΡΩΜ 49696	PSone. 49692	XBOX 49691
I ♥ nickKOS 67111	I ♥ EVA 67110	Ευ ΖΩΗ 73207	★Χρήστος 59337	♥ Μαρία 59176	♥ ΚΑΤΕΡΙΝΑ 59004	★ Γιώργος 59237	♥ Άννα 59091
79088	79108	75048	ΒΥΣΣΟΝ 55111	45261	Κλειστό Λόγω Διακοπών 73189	53249	IMGAY 51144
73204	75043	ΑΜΑΝ ΤΑΚΑΡΑΦΑΤΑ 61132	Τα μου. 73208	61128	ΑΠΟΚΛΕΙΕΤΑΙ 73194	INSERT COIN! 73065	...μαγκος 73205
75040	49669	TOP GUN 61129	747 49700	6 75032	NO SMOKING! 49679	71015	71088
67112	79096	75034	71110	σε α...σου 73202	Ελα Αλέκο... 73201	51130	55080
Warrior Princess 61134	75035	75037	55100	Καρόλ... 73198	49285	65133	55098
41228	87003	Big Brother 61136	Αδιέξοδο 73195	51143	41218	79073	Ούτε με... 73197
BLADE RUNNER 61130	67108	53248	55099	Flouyaa 67105	71013	55086	STAR WOLF 79049
79085	53247	87002	Επιστροφή αμεμν. 73188	55097	53229	55069	007 61024
71111	41227	Επολίτης 73209	53228	trust no one 73186	71104	71099	71025
ΓΚΟΛ 41225	77390	43053	79109	76102	47157	71094	79067
53240	41229	77388	Asa lavista 61126	RAIDER 61125	51141	51133	53296
77387	77385	71109	76101	53226	49646	79075	77336
53245	55104	79084	You only live 1x once 73181	GOOD GIRLS GO 2 HEAVEN BAD GIRLS EVERYWHERE 73176	Get a life 73175	SCHUMACHER 45224	71100
53243	77383	79081	Genius at work 73174	NO FEAR 77375	2SEXY4U 73170	Winner 77348	SOCCER 41116
79080	53238	53237	41188	BAD BOY 77374	41187	45117	ΔΕΚ 41127
53236	77384	67107	41186	77379	41183	45091	ΘΥΡΑΟΣ 41145
55103	71107	79077	41182	41181	71098	45127	ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ FC 41152
53234	77382	VISA 73166	41179	porn 51137	Μενού 73164	45144	NOKIA 49483
71106	53233	53232	75031	υπογραφή 73162	55096	45225	NOKIA 49487
55101	41219	41220	49629	41180	ExLove 67094	45140	Nokia 49477

Χιλιάδες νέα ΕΛΛΗΝΙΚΑ logos & ringtones!

RING TONES

- 27624 • S.A.G.A.P.O.-Μιχάλης Ρακιντζής
- 39177 • Τόσα χρόνια σαν τρελός (ΠΡΟΠΟ)-Τ. Μπουράς
- 37538 • Η μουσική του ανέμου (Μαλα)-Άννα Βίση
- 37213 • Τι σου'κανα και πίνεις-Οι Απέναντι
- 37385 • Ελα να με τελειώσεις-Αντώνης Ρέμος
- 37403 • Με μελαγχολεί-Γιώργος Αλκαίος
- 37386 • Δεν έχω που να πάω-Αντώνης Ρέμος
- 37376 • Μια βουτιά στο κενό-Γιάννης Κότσιρας
- 07624 • Παίζεις με τη φλόγα-Νίκος Κουρκούλης
- 07626 • Μην απορείς-Νίκος Κουρκούλης
- 37370 • Γεια-Δέσποινα Βανδή
- 37369 • Απλά τα πράγματα-Καίτη Γορμητή
- 37372 • Το καρτίσι της Disco-Σάκης Ρουβάς
- 37306 • Οι σκέψ-Νότης Σφακιανάκης
- 37366 • Σ αγαπάω-Γιώργος Αλκαίος
- 07618 • Αν είσαι η αγάπη-Γιάννης Πλούταρχος
- 37271 • Να το θυμάσαι-One
- 37121 • Σπασμένο Κορβάνι-Δημήτρης Μπάσης
- 07507 • Έρχονται Χρόνια δύσκολα-Καζαντζίδης
- 37129 • Φίλε-Γ. Πλούταρχος
- 37103 • Φίλε-Γ. Λεμπέσης

- 37240 • Ποιος να συγκριθεί μαζί σου-Α.Ρέμος
- 35066 • Το φιλαράκι-Αντώνης Ρέμος
- 35291 • Έτσι είναι οι Σχέσεις-Ηρώ
- 37341 • Στον έρωτα-Γιώργος Μαζωνάκης
- 37188 • Ανθρώπος Εμπιστοσύνης-Α. Παπαδοπούλου
- 37091 • Δεν έχω Χρόνο-Μ. Χατζηγιάννης
- 37208 • Μην έρθεις ξανά (remix)-Γ. Βαρθής
- 37108 • Αχ Καρίτσι μου-Γ. Πλούταρχος
- 37123 • Σαν να είσα εδώ-Γ. Πλούταρχος
- 37238 • Μάτι δεν κατάφερα να κλείσω-Γ. Λεμπέσης
- 37024 • Το Κορτσάκι σου-Δ. Βανδή
- 37044 • Το Γιατρικό-Δ. Βανδή
- 35288 • Μπραζιλέριο-Ν. Πορτοκαλόγλου
- 37144 • Παρόλληλη Αγάπη-Α. Σαμίου
- 13228 • Μέλυδρον-Πιζ-Λαζ
- 37145 • Καταζητείται-Ν. Θεοδωρίδου
- 37143 • Σου βάζω δύσκολο-Ν. Θεοδωρίδου
- 37138 • Καλωσήρθες Αγάπη-Ν. Θεοδωρίδου
- 37153 • Και θα χωθώ-Μ. Χατζηγιάννης
- 37091 • Δεν έχω Χρόνο-Μ. Χατζηγιάννης
- 35176 • Τι ζητώ-Α. Μαχαίριτσας

- 39178 • Huun huur tu (ΠΡΟΠΟ)-Εκί Attar
- 35354 • I lost my baby (ΠΡΟΠΟ)-Jean LeLoup
- 27623 • In your eyes-Kylie Minogue
- 27621 • The love i have-Dina Waves
- 27619 • Waiting-Green Day
- 27618 • What ever happens-Michael Jackson
- 27617 • Whatever you will go-The Calling
- 27616 • Wrong Impression-Natalia Imbruglia
- 13285 • Never-Tiefschwarz
- 13284 • The people that we love-Bush
- 29311 • Who do you love-NowRiva
- 37174 • Can not get You out of my Head-Minogue
- 29313 • You got it bad-Usher
- 27635 • Cry-Michael Jackson
- 29298 • Sexual Guarantee-Alcazar
- 29296 • Together forever-Rick Astley
- 29300 • My sacrifice-Creed
- 29297 • Trouble-Cypress Hill
- 37323 • Music's no good without you babe-Cher
- 29303 • Tarantoula-Faithless
- 29299 • Rock the party-Five

- 13026 • Eye of the tiger-Survivor
- 13023 • Smoke on the water-Deep Purple
- 13021 • Final Countdown-Europe
- 15033 • Married with children
- 15064 • X-Men theme
- 15059 • Transformers
- 15050 • Teletubbies theme
- 17053 • Pulp Fiction
- 17060 • Star Wars
- 17039 • James Bond
- 15061 • Woody Woodpecker
- 15037 • Muppet Show
- 15063 • X-Files
- 15011 • A-Team
- 11006 • Ολυμπιακός
- 11004 • ΑΕΚ
- 11005 • Παναθηναϊκός
- 11007 • ΠΑΟΚ
- 11011 • Guantanamera
- 11008 • Αθλητική Κυριακή
- 11009 • Champions' League



Μοναδικό! Ήχοι κλήσης και για κινητά ERICSSON (T20e-T29-T39), MOTOROLA (V50-V60), ALCATEL (311-511), SAMSUNG (SGH-R200/210), SIEMENS (C45-S45-ME45), SENDO και τα νέα τους μοντέλα, που θα σου σταλούν με SMS έτοιμα να παίξουν, χωρίς να χρειάζεται να πληκτρολογήσεις εσύ τις νότες στο κινητό σου!

Ενημερωθείτε για όλα τα διαθέσιμα Logos & Ringtones στο internet: www.banana.gr

24 ώρες το 24 ωρο! mediatel 090 11 234 110
0.25 € / 15" φ. Π. Α. Τ. 09.19.187

Counter-strike 1.4:

Προσωρινή ανάσταση



Το Counter-strike είναι σίγουρα το παιχνίδι που έχει κάνει την έκπληξη τα τελευταία χρόνια, κρατώντας αμείωτο το ενδιαφέρον των παικτών του και δημιουργώντας αυτό που ονομάζουμε σήμερα επαγγελματικό gaming. Πράγματι στο εξωτερικό το να παίζεις CS δεν είναι απλώς μια ευχάριστη ασχολία, είναι επάγγελμα για μερικούς, καθώς υπάρχουν εταιρίες που προωθούν ομάδες παικτών στα διάφορα πρωταθλήματα που διοργανώνονται, οπότε πλέον μιλάμε για επαγγελματική ενασχόληση με τον τίτλο. Δεν είναι τυχαίο ότι πλέον το Counter-strike πέρασε από τα χέρια των δημιουργών του στην Valve, δημιουργού του Half-life, καθώς τα διαφαινόμενα κέρδη είναι τεράστια (μόνο το Half-life έχει πουλήσει χιλιάδες αντίτυπα τους τελευταίους μήνες, ενώ έχει βγει σε δυο-τρεις διαφορετικές εκδόσεις, και όλα αυτά για ένα παιχνίδι με ηλικία άνω των τεσσάρων ετών). Μέχρι και τα search engines στο λήμμα Half-life πλέον εμφανίζουν sites για το εν λόγω παιχνίδι σε αντίθεση με την εικόνα που επικρατούσε πριν μερικούς μήνες, όταν εμφανίζαν σελίδες για την ημιζωή των ραδιενεργών στοιχείων (το gaming ξεπερνά την επιστήμη). Όμως όλα δεν είναι ρόδινα. Φαίνεται ότι το Counter-strike είχε φτάσει στο ανώτερο σημείο της καμπύλης δημοτικότητας του πριν από λίγους μήνες και από τότε έχει αρχίσει μια μικρή αλλά σταθερή πτώση, πράγμα λογικότατο για ένα αρκετά παλιό παιχνίδι που δεν έχει υποστεί σημαντικές αλλαγές. Ταυτόχρονα κάποια αλλά προβλήματα όπως αυτό του έντονου cheating (όταν κάτι γίνεται μόδα, όλοι θέλουν να είναι πρώτοι σε αυτό, έστω και με αθέμιτους τρόπους) οδήγησαν ακόμα περισσότερους παίκτες στο να παραιτηθούν το "άθλημα". Όλα αυτά βέβαια δεν μπορούσαν να περάσουν απαρατήρητα από την Valve η οποία αποφάσισε να προχωρήσει στην επόμενη λογική κίνηση: Ανανώση του τίτλου. Σύντομα κοντά μας λοιπόν θα βρίσκαται το Counter-strike 1.4.

Βέβαια η έκδοση 1.4 δεν είναι ένα νέο παιχνίδι. Αυτή την τιμή η έχει το Counter-strike 2 το οποίο αναμένεται αρκετό καιρό και το οποίο θα αλλάζει το τοπίο στο χώρο. Μέχρι τότε όμως μια ανακαίωση του υπάρχοντος υλικού είναι κάτι παραπάνω από αναγκαία. Η έκδοση 1.4 λοιπόν ενσωματώνει αρκετά νέα στοιχεία που θα δημιουργήσουν νέο ενδιαφέρον στους παίκτες. Σημαντικότερη όλων είναι η προσθήκη ενός anti-cheat συστήματος της ίδιας της Valve, το οποίο φιλοδοξεί

να θέσει τέρμα στις φιλοδοξίες των απανταχού cheaters. Τώρα το αν θα καταφέρουν οι δημιουργοί cheats να το ξεπεράσουν είναι ένα άλλο θέμα. Πάντως οι δημιουργοί του GO, του πιο γνωστού συστήματος cheats, σταμάτησαν την ανάπτυξη του προγράμματός του για την έκδοση 1.3 ώστε να επικεντρωθούν στην επερχόμενη 1.4. Ίδωμεν... Περισσότερες πληροφορίες δεν έχουν δοθεί ως προς την λειτουργία του εν λόγω συστήματος αλλά σίγουρα θα είναι της μορφής client-server, όπως τα Punk buster και Cheating-Death, δηλαδή θα υπάρχει και στον server και στον υπολογιστή του χρήστη. Οι υπόλοιπες αλλαγές επικεντρώνονται κυρίως σε αισθητικές λεπτομέρειες και στο gameplay. Στην νέα έκδοση πλέον τα σώματα των νεκρών παικτών θα παραμένουν στο έδαφος μέχρι το τέλος του γύρου. Αυτό συμβάλλει αρκετά στον ρεαλισμό, καθώς και στο να ξέρι κανείς που χτυπήθηκε κάποιος συμπαίκτης του, αλλά υπάρχουν φόβοι ότι θα επηρεάσει αρνητικά το frame rate, καθώς η μηχανή γραφικών του Half-life δεν μπορεί να κάνει χρήση των νέων τεχνολογιών των καρτών γραφικών. Πάντως είναι σχεδόν σίγουρο πως θα υπάρχει δυνατότητα αφαίρεσης αυτού του στοιχείου. Μια άλλη αλλαγή αφορά το Bunny hopping, το φαινόμενο δηλαδή ενός παίκτη να πηδάει συνέχεια ώστε να αποφύγει τα εχθρικά πυρά, κάτι που εκνευρίζει αφάνταστα τους άλλους παίκτες. Πλέον όταν κάποιος πηδάει πολλές φορές συνεχόμενα μειώνεται δραματικά η ταχύτητα του καθώς, στριζόμενοι στην πραγματικότητα, επέρχεται μια φυσική κούραση. Θα φανεί βέβαια από την τελική έκδοση κατά πόσο θα μπορέσουν οι παίκτες να βρουν ένα τρόπο αντιμετώπισης αυτής της αλλαγής. Εκτός των άλλων προστίθενται νέες κάμερες στο παιχνίδι. Έτσι, όταν κάποιος πεθαίνει μπορεί πλέον να βλέπει από ψηλά τον χάρτη, στο σπλιτ του HLTV (ενός προγράμματος που υπήρχε στο Half-life και επέτρεπε την παρακολούθηση του παιχνιδιού). Έτσι ο εντοπισμός των cheaters θα είναι πολύ πιο εύκολος για κάποιον administrator. Επίσης θα είναι πλέον δυνατό να βλέπει ο παίκτης τον θάνατό του. Η κάμερα θα αλλάζει σε μια εξωτερική γωνία την στιγμή του θανάτου και στην συνέχεια θα ακολουθεί το άτομο το οποίο σας σκότωσε. Έτσι πλέον θα μπορεί κανείς να δει από που και πως σκοτώθηκε, λύνοντας αρκετές απορίες. Σημαντικές είναι και οι αλλαγές που έχουν γίνει σε σχέση με τις βόμβες. Πλέον ο τρομοκράτης όσο βάζει την βόμβα δε θα

μπορεί να κινηθεί. Ταυτόχρονα, αν η βόμβα αφεθεί, μια τελεία θα αρχίσει να αναβοσβήνει στο ραντάρ. Το ίδιο θα συμβαίνει και όταν κάποιος θα σηκώνει την βόμβα, δηλαδή θα ειδοποιούνται όλοι στο παιχνίδι. Αυτό το στοιχείο σίγουρα θα βελτιώσει το ομαδικό παιχνίδι, καθώς προσθέτει στοιχεία από Capture the Flag modes άλλων τίτλων όπως το Unreal Tournament που φημίζονται για την ομαδική προσπάθεια που χρειάζεται.

Αλλαγές θα υπάρξουν και στην ανάδραση των οπλών. Πλέον όταν ο παίκτης τρέχει, το "κλώτσημα" του όπλου θα είναι μεγαλύτερο ενώ η σκόπευση θα βελτιώνεται αισθητά όταν ο παίκτης δεν κινείται ή όταν σέρνεται στο έδαφος. Αυτό το στοιχείο είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα σταματήσει το λεγόμενο frag hunting και θα προσδώσει παραπάνω ρεαλισμό στον τίτλο. Άλλες μικρές αλλαγές αφορούν την κίνηση, όπου πια ο παίκτης πρέπει να πατάει το κουμπί που έχει θέσει για περπάτημα ώστε να εκτελέσει την συγκεκριμένη λειτουργία σε αντίθεση με άλλους τρόπους που υπήρχαν στο παρελθόν. Επίσης όταν πέφτει κάποιος από μεγάλο ύψος η οθόνη θα κουνιέται για λίγο δεξιά-αριστερά. Όλα τα ονόματα των όπλων έχουν αλλάξει από τα πραγματικά που υπήρχαν σε μη, ώστε να αποφεύγονται διάφορες συγκρίσεις (περιέργες ευαισθησίες)...Μικρές αλλαγές θα υπάρξουν και στα διάφορα χρώματα των κειμένων καθώς και άλλες μικρές αισθητικές αλλαγές.

Είναι σίγουρο ότι η μηχανή του Half-life έχει φτάσει σε ένα σημείο κορεσμού. Είναι αργή, η ποιότητα απεικόνισης βρίσκεται κάτω από τα στάνταρ της εποχής και δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τις δυνατότητες επιτάχυνσης των νέων καρτών γραφικών. Όμως η Valve κατάφερε για μια ακόμα φορά να της δώσει προσωρινά μια αναβολή της απόσυρσης της με την νέα έκδοση του Counter-strike. Η 1.4 θα είναι σίγουρα η νέα ενασχόληση όλων των τωρινών παικτών του CS αλλά και αρκετών νέων για τους επόμενους μήνες, καθώς τα νέα στοιχεία που φέρνει χρειάζονται εξοικείωση και αλλαγή στρατηγικής για αρκετούς που είχαν συνηθίσει στις ευκολίες των προηγούμενων εκδόσεων. Επίσης είναι μια αρκετά καλή πρόβα για το επερχόμενο Counter-strike 2.0, το οποίο τουλάχιστον οπτικά θα είναι σε άλλο επίπεδο. Η έκδοση 1.4 βρίσκεται αυτή την περίοδο σε beta-testing και αναμένεται από μέσα σε μερά να κυκλοφορήσει, οπότε η αναμονή δεν θα είναι μεγάλη.

Γιώργος Δρακόπουλος

Διαβάστε στο τεύχος Ιουνίου:

PS2 Magazine

TUROK: EVOLUTION

ΟΙ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΙ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!

ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ
ΣΤΟ DVD 07

- DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
- ECCO THE DOLPHIN
- EVIL TWIN
- C-SURFERS
- HEADHUNTER
- PIRATES THE LEGEND OF BLACK KAT
- PROJECT EDEN
- RAYMAN M
- RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR 2
- THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX
- WORMS BLAST

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

MULTIMEDIA TIPS

συμβατό με PlayStation 2

μάχη φάνει αποκορύφωμα της!!

TEKKEN 4

ακόμα...

Wipeout Fusion

ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Medal Of Honor Frontline

Μεταφερθείτε στο πεδίο μάχης του Β' Παγκοσμίου Πολέμου

Barbarians

Τα πρώτα στοιχεία ενός επικού παιχνιδιού!

Πρώτη ματιά στο Conflict: Desert Storm

Πρόσφατα είχαμε την ευκαιρία να δούμε από κοντά το Conflict: Desert Storm, ένα action τρίτου προσώπου σε επίπεδο διμοιρίας που βασίζεται στον πόλεμο του Κόλπου το 1991. Μπορεί η έκδοση του παιχνιδιού να ήταν του PS2, αλλά ξέρουμε ότι πέρα από μερικές διαφορές στα γραφικά και στον χειρισμό, η έκδοση για το PC και το Xbox θα είναι η ίδια.

Στο πρώτο επίπεδο θα παίξετε τον μοναχικό κομάντο που πρέπει να σώσει έναν φίλο πίσω από τις εχθρικές γραμμές. Αν τα καταφέρετε, θα έχετε μετά τον έλεγχο και των δύο χαρακτήρων στην δεύτερη αποστολή. Όταν λοιπόν φτάσετε την τέταρτη ή την πέμπτη αποστολή θα έχετε πια μια ολοκληρωμένη ομάδα, όπου κάθε χαρακτήρας έχει τις δικές του ξεχωριστές ικανότητες και χρήσεις (από ηλεκτρονικούς μηχανικούς μέχρι ελεύθερους σκοπευτές, κατασκόπους και τυφεκιοφόρους).

Όταν κάναμε μια ηρωική έφοδο με τους στρατιώτες μας καταλάβαμε δύο πράγματα: πρώτον ότι με ωμή βία δεν πρόκειται να προχωρήσετε στο παιχνίδι (οι ήρωές μας έγιναν σουρωτήρια από τις σφαίρες) και δεύτερον ότι οι σκηνές μάχης είναι συγκλονιστικές, έντονες και γρήγορες. Οι χαρακτήρες που έπεσαν αντικαταστάθηκαν από άλλους που είχαν όμως εκπαιδευτεί στον ίδιο τομέα ενδιαφέροντος. Για να μην αλλάξετε όμως ήρωες σαν πουκάμισα και για να δεθείτε με αυτούς, το Desert Storm έχει κάποια ελαφρά στοιχεία RPG. Κάθε ήρωας κερδίζει εμπειρία και γίνεται καλύτερος με τον καιρό: όταν πέσει δεν θα στενοχωρηθείτε μόνο αλλά η ομάδα θα γίνει πιο αδύναμη.

Μπορεί να σας δοθεί έλεγχος μόνο ενός χαρακτήρα την φορά, το σύστημα εντολών όμως δεν θα μπορούσε να είναι απλούστερο και φιλικότερο. Με απλές οδηγίες στους συμπολεμιστές σας (για να σας ακολουθήσει, να σταματήσει, να προχωρήσει κτλ), μπορείτε να στήνετε τους χαρακτήρες στον χάρτη με απίστευτη ευκολία.

Τα τελευταία screenshots από το Unreal Tournament 2003

Το νέο shooter για multiplayer της Infogrames και Digital Extremes, που όλοι περιμένουμε πως και πως πλησιάζει και νέα screenshots ειδαν πρόσφατα το φως της μέρας. Η Infogrames κυκλοφόρησε τη νέα 'φουρνιά' φωτογραφιών από το 2003 (που το ξέραμε μέχρι τώρα ως το Unreal Tournament 2) στο Game Developer Conference στο San Jose της Καλιφόρνια.

Τα screenshots δείχνουν καθαρά τις ικανότητες της μηχανής Unreal από την Epic, με απίστευτα εφρέ φωτισμού, τρομερή βλάστηση και εντυπωσιακούς χαρακτήρες. Μας τρέχουν τα σάλια μόνο που τα βλέπουμε.



Οι Sims πηγαίνουν διακοπές με το νέο expansion

Οι Sims έσπασαν κάθε ρεκόρ επιτυχίας και θράσους καθώς είναι το πρώτο παιχνίδι που φτάνει σε τέταρτο expansion.

Επειδή οι φίλοι μας όμως κουράστηκαν με όλες τις επιτυχίες, αποφάσισαν να πάνε διακοπές. Το Vacation λειτουργεί όπως περίπου και το Hot Date- οι Sims εκεί άφηναν για λίγο τα σπίτια τους και πήγαιναν σε μια νέα περιοχή, την Downtown που ήταν γεμάτη μαγαζιά, παγωτατζίδικα και άλλα μέρη για να εξερευνησετε. Στο Vacation γίνεται κάτι παρόμοιο, μόνο που η νέα περιοχή δεν είναι μία αλλά εννέα οι οποίες ανήκουν σε τρεις κατηγορίες: τις παραλίες, τα δάση και τα χειμερινά καταφύγια.

Τώρα όμως που δεν έχουν δουλειές να κάνουν, πώς περνάνε την ώρα τους οι Sims; Σίγουρα δεν θα έχει πλάκα να τους παρακολουθούμε ενώ μαυρίζουν στην παραλία. Για αυτό υπάρχουν τα σουβενίρ.

Οι Sims μπορούν να βρουν σουβενίρ με διάφορους τρόπους: να τα ψαρέψουν από τον πάτο της θάλασσας, να τα ανακαλύψουν θαμμένο στην άμμο, να τα κερδίσουν σε λούνα παρκ ή ακόμα και να τα αγοράσουν. Αν δεν θέλετε να ασχοληθείτε με αναμνηστικά μπορείτε να ασχοληθείτε με την άλλη πρόκληση του Vacation: να κρατήσετε τους Sims σας ευτυχισμένους για αρκετό καιρό, θα ανταμειφθείτε με (μαντέψτε τι), κάποια πολύ σπάνια σουβενίρ που έχουν την μεγαλύτερη αξία. Αν όλα αυτά σας ακούγονται διασκεδαστικά, περιμέντε να δείτε και τα πιστιρίκια Sims...



Επιβεβαιώνεται το Total Annihilation

Η Phantagram ασχολείται αυτόν τον καιρό με την συνέχεια του Total Annihilation, εκείνου του real-time strategy της Cavedog που είχε σημειώσει τεράστια εμπορική επιτυχία.

Η Phantagram, η κορεατική εταιρεία ανάπτυξης που δημιούργησε το Kingdom Under Fire, επιβεβαίωσε η ίδια ότι η συνέχεια του 3D RTS του Chris Taylor και την Cavedog Entertainment θα κυκλοφορήσει στο τελευταίο τρίμηνο του 2002.

Το Total Annihilation κυκλοφόρησε το 1997 και σάρωσε τα βραβεία με τις πολλές πρωτοποριακές του ιδέες που άλλαξαν το πρόσωπο των RTS (έδαφος σε 3D, πολλές επιλογές για το multiplayer και ένα interface πολυσύνθετο και αρμονικό). Το Total Annihilation: Kingdoms, η συνέχεια του αυθεντικού παιχνιδιού με ένα νέο φανταστικό σκηνικό, κυκλοφόρησε το 1999 από την GT Interactive.

Η Infogrames, η εταιρεία που έχει πια τα πνευματικά δικαιώματα εκμετάλλευσης της σειράς Total Annihilation μετά την αγορά της GT Interactive τον Νοέμβριο του 1999, δεν έχει ανακοινώσει επίσημα κάτι για το νέο αυτό παιχνίδι. Εννοείται όμως ότι μόλις οι κατάσκοποί μας αναφέρουν πληροφορίες, εσείς θα είστε οι πρώτοι που θα τις μάθετε. Μείνετε λοιπόν κοντά!

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Η Lara είναι ζωντανή! Η Lara δεν είναι η ίδια!

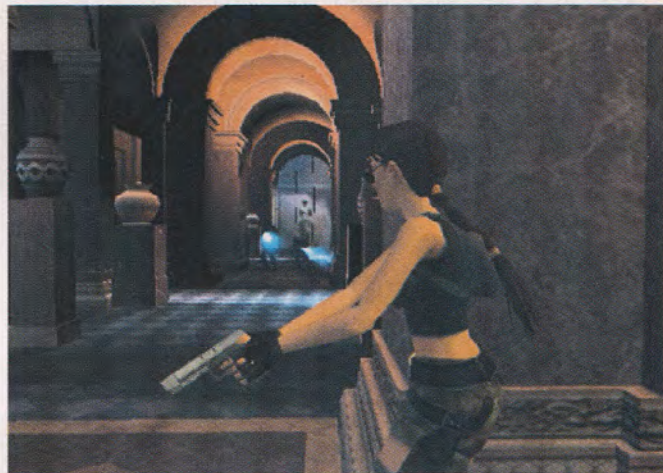
Οι περισσότεροι από εσάς σίγουρα νομίζατε ότι η Lara Croft είχε πεθάνει στο τέταρτο επεισόδιο της πασίγνωστης σειράς. Όλοι όμως είχαμε μαντέψει ότι κάτι τέτοιο δεν μπορεί να διαρκέσει πολύ: η Lara έφερε πολλά εκατομμύρια στα ταμεία, είτε μέσω παιχνιδιών, ταινιών ή φλυτζανιών (λέμε τώρα...) Δεν θα ήταν λογικό όμως εκ μέρους της Eidos να μην εκμεταλλευτεί το φαινόμενο Lara για λίγα χρόνια ακόμα. Κάτι όμως φαίνεται να έχει αλλάξει.

Το Computer Games ήταν το μόνο περιοδικό για PC με απεσταλμένο στο ειδικό event της Eidos στο Λονδίνο, μια φαντασμαγορική παρουσίαση που όχι μόνο θαυμάσαμε από κοντά την Jill de Jong (που από εδώ και στο εξής θα ενσαρκώνει την Lara- μακάρι να την δούμε και εδώ σύντομα), αλλά μάθαμε πολλά και διάφορα γύρω από το τελευταίο επεισόδιο της σειράς: το Angel of Darkness.

Αυτό που μας έκανε εντύπωση είναι το νέο πρόσωπο της Lara.

Όχι, η αγαπημένη μας πανέμορφη ηρωίδα δεν έκανε πλαστική! Αναφερόμαστε στο ύφος και τον χαρακτήρα του παιχνιδιού, το οποίο μοιάζει πια να απευθύνεται σε πιο ενήλικους και ώριμους παίκτες. Το σενάριο εμπλέκει έναν μυστήριο συλλέκτη στο Παρίσι, τέσσερις αινιματικούς πίνακες που συνδέονται με την μαύρη μαγεία, άγριες δολοφονίες, αίμα, εκδίκηση, προδοσίες, αρχαία μίσση και πάλι αίμα.

Καλά καταλάβατε: ξεχάστε την Lara που ξέρατε. Η νέα και βελτιωμένη Lara είναι πιο σκοτεινή και ψυχρή (αλλά και πιο όμορφα σχεδιασμένη, αφού πια αποτελείται από 5.000 πολύγωνα, αντί για τα 500 των προηγούμενων τίτλων). Αρκεί να σας πούμε ότι η Lara μπορεί πια να πλησιάζει τους εχθρούς της αθέατη από πίσω και να τους στραγγαλίζει με τα ίδια της τα χέρια! Όπως μας είπε και ο Andrian Smith της Core Design, 'Τα πράγματα έχουν γίνει πια πολύ περίπλοκα και όποιος έχει γνωρίσει την Lara από προηγούμενα παιχνίδια, θα βρεθεί μπροστά σε κάτι το εντελώς καινούριο.' Ο κύριος Smith είπε μεγάλη σοφία. Εμείς δεν έχουμε παρά να περιμένουμε για να δούμε από κοντά τι άλλες εκπλήξεις μας περιμένουν με το νέο 'look' της Lara. Και να ελπίζουμε ότι δεν έχει γίνει κακό κορίτσι. Ή τουλάχιστον...όχι πολύ κακό....



ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΩΝ

Τίτλος	Εκδότης	Κυκλοφορία
Echelon: Wind Warriors (PC)	Buka Entertainment	Ιούνιος 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
Haegemonia	CRYO	Ιούνιος 2002
Icewind Dale 2	INTERPLAY	Απρίλιος 2002
Lock on	UBISOFT	Αύγουστος 2002
Dune Generations (PC)	Cryo Interactive	Μάιος 2002
New World Order	Project Three	Μάιος 2002
O.R.B.	Strategy First	Μάιος 2002
Duke Nukem Forever	Gathering of Developers	2002
Atlantica	Lonely Cat Games	Ιούνιος 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	Ιούνιος 2002
Necrocid: The Dead Must Die	Novalogic	Ιούνιος 2002

BloodRayne

Πρόσφατα έγινε μια πολύ όμορφη επίδειξη από την Terminal Reality σε ένα event της Majesco, για να παρουσιάσει μια πρώτη εικόνα του BloodRayne, όπου BloodRayne είναι το επερχόμενο action τρίτου προσώπου που θα κυκλοφορήσει στο Xbox της Microsoft, το PlayStation 2 της SONY και στα PC των αναγνωστών του Computer Games Magazine. Το βασικό gameplay του παιχνιδιού είναι ίδιο σε όλες τις πλατφόρμες -θα παίρνετε τον έλεγχο της πράκτορα BloodRayne, ένα πλάσμα που είναι μισό άνθρωπος και μισό βαμπίρ. Η BloodRayne εργάζεται σε μια μυστική υπηρεσία η οποία έχει σαν σκοπό να κυνηγεί και να εξοντώνει απειλές υπερφυσικού χαρακτήρα. Σε δύο από τις αποστολές της, η BloodRayne συναντά έναν τρελό ναζί (αν και όλοι οι ναζί τρελοί ήταν, αλλά τέλος πάντων), ο οποίος ψάχνει σε όλες τις γωνιές του κόσμου για να βρει αρχαία αντικείμενα μυστικισμού και μαγείας που θα φέρει την Γερμανία σε θέση ισχύος. Η BloodRayne όμως δεν σκοπεύει να αφήσει τον ψυχασθενή να κάνει του κεφαλιού του και θα αντιμετωπίσει γενναία τον στρατό του μέσα από βάλτους στην Λουζιάνα, έναν αρχαίο ναό στην Αργεντινή κι ένα κάστρο στην Γερμανία που είναι γεμάτο με βαμπίρ. Κατά την διάρκεια του ταξιδιού της θα αποκαλυφτεί ένα ακόμα μεγαλύτερο και άρρωστο σενάριο που θέλει τον κακό ναζί (χμμ...όλοι οι ναζί κακοί δεν ήταν;) να κατακτά τον κόσμο.

Όπως θα περιμένατε από το σενάριο, το παιχνίδι έχει έναν πολύ σκοτεινό και μυστήριο τόνο στην ατμόσφαιρά του. Η BloodRayne έχει σχεδιαστεί με έναν γενναίο αριθμό πολυγώνων και είναι σίγουρα ελκυστική -με τα μαλλιά της να κινούνται ξεχωριστά και λεία (η τεχνολογία που χρησιμοποιείται για τα μαλλιά των χαρακτήρων όλο και εξελίσσεται τελευταία). Εκτός από ωραία μαλλιά όμως, η BloodRayne έχει και πάρα πολλές και εντυπωσιακές κινήσεις -τόσο αμυντικές όσο και επιθετικές. Τα δύο επίπεδα που παρουσιάστηκαν ήταν μια γερμανική αποβάθρα και ένα στρατιωτικό φυλάκιο γεμάτο δαίμονες. Τα επίπεδα αποτελούνται από τεράστιους χώρους και υπήρχαν ολόκληρες περιοχές που άλλαζαν στην μορφολογία τους όπως τους υπαγόρευαν προκαθορισμένα γεγονότα του σεναρίου. Στα επίπεδα υπάρχουν επίσης πάρα πολλά αντικείμενα που μπορείτε να καταστρέψετε, από κιβώτια και τζάμια που σπάνε μέχρι σημαίες που σκίζονται (όπου φαίνεται ένα πολύ εντυπωσιακό animation του σκισμένου υφάσματος).

Το σύστημα χειρισμού είναι πολύ καλοσχεδιασμένο και θα σας βοηθήσει να κινηθείτε στα επίπεδα, αφού σας αφήνει να χειρίζεστε τόσο τον χαρακτήρα σας όσο και την κάμερα από την οποία παρακολουθείτε τη δράση. Ο χειρισμός σας επιτρέπει επίσης να μεταπηδάτε με μεγάλη ευκολία από την μια ικανότητα της BloodRayne στην άλλη. Από τις λεπίδες στα χέρια της, στα όπλα που μπορεί να έχει μαζί της και στις ειδικές ικανότητες που της χαρίζει η νεκροζώντανη φύση της (όπως η δυνατότητα να παγώνει τον χρόνο ή να κάνει ζουμ σε μακρινά αντικείμενα). Με διαφορά όμως, η πιο εντυπωσιακή κίνηση της BloodRayne είναι όταν ρουφάει το αίμα των εχθρών της για να αναπληρώσει την χαμένη της υγεία. Και για να γίνει ακόμα πιο εντυπωσιακή η κίνηση, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το θύμα στην αγκαλιά σας σαν ανθρώπινη ασπίδα, στρέφοντάς το προς τους εχθρούς που σας πυροβολούν.

Από τεχνικής άποψης έχει γίνει εντυπωσιακή δουλειά. Textures, framerate και τα σχετικά χαρακτηριστικά είναι άψογα και ανυπομονούμε να δούμε από κοντά την εντυπωσιακή ηρωίδα στις θόβες των PC μας.



Mobile Forces

Πρόσφατα είδαμε ένα δείγμα του Mobile Forces της Rage, ένα παιχνίδι από την τελευταία γενιά των 'action πρώτου προσώπου σε επίπεδο διμοιρίας και με συχνή χρήση οχημάτων'. Το παιχνίδι βασίζεται στην τωρινή έκδοση της μηχανής Unreal και έχει να προσφέρει αρκετές νέες ιδέες.

Μια σημαντική από αυτές είναι πως πλέον δεν επιλέγετε την κλάση του χαρακτήρα σας με έναν άμεσο τρόπο: έχετε κάποιες ανοιχτές υποδοχές στο inventory σας και ανάλογα με το τι εξοπλισμό επιλέγετε να πάρετε, αυτόματα καθορίζεται και η κλάση σας.

Τα όπλα είναι πολλά και εντυπωσιακά αν και τα βλέμματα τραβούν τα οχήματα (στην περίπτωση μας είδαμε ένα buggy κι ένα humvee, τα οποία από το Halo και μετά εμφανίζονται όλο και πιο συχνά σε αυτού του είδους τα παιχνίδια. Η άποψη αλλάζει σε αυτή του τρίτου προσώπου όταν οδηγάτε και το μοντέλο οδηγησης και φυσικής είναι πολύ καλοφτιαγμένα κι επιτρέπουν πολλά εντυπωσιακά κόλπα και ελιγμούς.

Ο χάρτης στον οποίον παίζαμε ήταν μιας τοποθεσίας στην έρημο και ήταν πολύ όμορφα σχεδιασμένος αλλά πέρα από τα γραφικά, αυτό που μας εντυπωσίασε ήταν η τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού που ξεπερνά κατά πολύ τα ικανοποιητικά επίπεδα. Ένα από τα bots για παράδειγμα αντιλήφθηκε ότι ένας από τους παίκτες ήταν αδύναμος, έτσι τον κάλυψε και τον ακολούθησε μέχρι το spawn point, όπου τον υπερασπιζόταν από τους αντιπάλους μέχρι εκείνος να ανασυγκροτηθεί. Εμείς όμως, μέχρι τότε θα περιμένουμε για να τα δούμε όλα αυτά από κοντά; Υπομονή...



Starmageddon

Η Lemon Interactive, στα ίχνη που άφησε το Homeworld, κάνει μια εντυπωσιακή προσπάθεια στον χώρο των διαστημικών real-time strategy με το νέο της παιχνίδι, το Starmageddon: Project earth.

Καθώς εξερευνείτε το διάστημα με το γιγάντιο μητρικό σκάφος σας, συναντάτε έναν κομήτη που κατευθύνεται προς τη Γη. Μαζί με τον κομήτη, έρχονται και άπειροι εξωγήινοι-εισβολείς. Την συνέχεια την μαντεύετε...

Η Mindscape πάντως υπόσχεται ότι το Starmageddon θα συνδυάζει υπέροχα γραφικά με πολλές νέες κι επαναστατικές ιδέες που θα φέρουν τα πάνω κάτω στην βασανισμένη κατηγορία των RTS. Κάπου το έχουμε ξανακούσει αυτό...



EverQuest: The Planes of Power

Το τέταρτο expansion του EverQuest θα είναι σύντομα μαζί μας και σίγουρα θα γίνει αναλυτική παρουσίασή του από το περιοδικό μας (σας) μόλις κυκλοφορήσει. Μέχρι τότε, μπορούμε να αναφέρουμε περιληπτικά αυτά που μπορείτε να περιμένετε.

Θα μπορείτε να ταξιδέψετε πέρα από τις Planes of Power όπου μένουν οι θεοί της Norrath. Θα πολεμήσετε τις στρατιές του Rallos Zek στα Planes of War, θα βοηθήσετε στην ανάκτηση των Planes of Storm και θα πρέπει να επιβιώσετε στο Plane of Disease. Υπάρχει επίσης το Plane of Knowledge με πολλές νέες αποστολές και portals.

Όλα αυτά μέσα από 18 νέες ζώνες γεμάτες εκατοντάδες τέρατα, αντικείμενα και αποστολές. Θα χάσετε επίσης πολλές δεκάδες ώρες ύπνου και κοινωνικής ζωής -όπως συνηθίζεται στο EverQuest. Εμείς σας προειδοποιήσαμε...



Το Championship Manager 4 παίρνει τον Houghton

Το επόμενο Championship Manager που θα κυκλοφορήσει θα είναι ακόμα πιο ρεαλιστικό, καθώς στην ομάδα σχεδιασμού προστέθηκε πρόσφατα ένα 'τιμητικό μέλος'. Ο Ray Houghton ένας μεγάλος και έμπειρος ποδοσφαιριστής που έπαιζε στην Λίβερπουλ, ανέλαβε να συμβουλευεί την Sports Interactive για θέματα τεχνικής, διοίκησης και οτιδήποτε άλλο έχει να κάνει με την στρογγυλή θεά. Σίγουρα ήταν μια καλή...μεταγραφή!

Το Die Hard: Nakatomi Plaza είναι σκληρό και δεν θα πεθάνει!

Επιτέλους, το action της Sierra που βασίζεται στην ταινία με τον Bruce Willis είναι έτοιμο και σύντομα θα απολαύσουμε τις τρομερές εκρήξεις, την καταγιστική δράση και πάνω από όλα τις φοβερές ατάκες του McClane!

Star Trek Elite Force II

Αυτή την φορά, η Activision σας μεταφέρει στον κόσμο του Next Generation και στο USS Enterprise για το νέο action της σειράς.

Το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί τη μηχανή Quake III για να δημιουργήσει έναν πανέμορφο κόσμο με την σωστή ατμόσφαιρα του Star Trek. Όλες οι γνωστές φυλές είναι εδώ, από τους Borg και τους Klingon μέχρι τους Romulans αλλά και αρκετές νέες φυλές εξωγήινων. Στην διάθεσή σας θα υπάρχουν πολλά όπλα και όργανα, tricorders, Romulan disruptors και πολλά, πολλά ακόμα.

Δυστυχώς οι πληροφορίες είναι ακόμα λιγοστές σε αυτό το στάδιο, αλλά με την πρώτη ευκαιρία θα αναφερθούμε πιο αναλυτικά στον τίτλο αυτό. Μην νομίζετε... κι εμείς ανυπομονούμε!



Το Shining Lore θα λάμψει σύντομα

Αν νομίζατε ότι έχετε ακούσει αρκετά για τα μαζικά Multiplayer σε μυθικούς κόσμους, τότε γελίστε...η επίθεση δεν έχει ακόμα αρχίσει και κυρίως το Shining Lore της Phantagram ακόμα δεν έχει ακονίσει τα νύχια του. Ο χαρακτήρας που φτιάχνετε στο παιχνίδι είναι σαν αληθινός, οι πέντε ήπειροι του κόσμου είναι απέραντοι και το στυλ του παιχνιδιού είναι φρέσκο και ζωντανό. Αφήστε που μπορείτε να πάρετε και μάγιστρα σαν κλάση!

Τα Παιχνίδια Online προκαλούν εθισμό;

Πολλές εταιρείες υποστηρίζουν περήφανα αλλά χαριτολογώντας ότι τα παιχνίδια τους προκαλούν εθισμό στον παίκτη. Η μήνυση που θα γίνει όμως στην SONY λόγω των εθιστικών της παιχνιδιών, κάνει την κατάσταση λιγότερο αστεία. Μήπως ήρθε η εποχή που θα δούμε προειδοποιητικές σημειώσεις στα πακέτα των παιχνιδιών περί εθισμού; Μόνο αυτό δεν είχαμε δει...

Η αγωγή θα γίνει από την Elizabeth Woolley, της οποίας ο εικοσάχρονος γιός αυτοκτόνησε πέρσι τον Νοέμβριο. Ο 'μικρός' Shawn έπαιζε EverQuest πριν από τον θάνατό του, το μαζικό multiplayer της SONY. Αν και είχε γίνει διάγνωση για τον γιο της ότι πάσχει από κατάθλιψη και ψυχικές διαταραχές, η μητέρα κατηγορεί την εθιστική φύση του παιχνιδιού για τον θάνατο του γιου της. Μπορεί η μητέρα να μην κερδίσει τον αγώνα, αλλά πολλοί προβλέπουν ότι οι εταιρείες από εδώ και στο εξής θα συμπεριλάβουν σχετικές προειδοποιήσεις στα προϊόντα τους. Η SONY Online πάντως δεν ήθελε να σχολιάσει σε αυτή την χρονική στιγμή...



Unreal news

H Infogrames ανακοίνωσε την αλλαγή ονόματος του επερχόμενου first-person shooter παιχνιδιού, από την Epic Games και την Legend Entertainment, Unreal II σε Unreal Episode II, καθώς και το Unreal Tournament 2, της Epic Games και της Digital Extremes, σε Unreal Tournament 2003. Η αλλαγή έγινε κυρίως για να αποφευχθεί το μπέρδεμα ανάμεσα στα δυο παιχνίδια λόγω ομοιότητας, αλλά και να διαφοροποιηθούν από το Unreal Championship για το Xbox.

Επίσης ο αριθμός 2003 στο Unreal Tournament θέλει να δείξει ότι το παιχνίδι θα ανανεώνεται ετησίως, στο στυλ των FIFA της EA Sports, με πιο σημαντικές όμως αλλαγές όπως δήλωσαν οι δημιουργοί. Τα δύο πολυαναμενόμενα παιχνίδια ενδέχεται να κυκλοφορήσουν μέσα στο καλοκαίρι, αν και μάλλον το Unreal Episode 2 αναμένεται κατά την εορταστική περίοδο των Χριστουγέννων.



Age of Mythology

Ενα νέο site για το επερχόμενο 3D real-time strategy παιχνίδι 'Age of Mythology', εγκαινιάσε η Microsoft. Το νέο site περιέχει μια περιγραφή των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού, πληροφορίες για τις μονάδες, screenshots και φωτογραφίες από την παραγωγή καθώς και έναν screensaver που μπορείτε να κατεβάσετε. Το παιχνίδι σας βάζει στη θέση ενός από τους εννιά διαφορετικούς πολιτισμούς, που είναι εμπνευσμένοι από την αρχαία Ελλάδα, τη Σκανδιναβία, την Αίγυπτο και αρκετούς άλλους. Το 'Age of Mythology' ενδέχεται να κυκλοφορήσει το Φθινόπωρο. Επισκεφτείτε το site στην διεύθυνση <http://www.microsoft.com/games/ageofmythology/>.

Might and Magic IX

Λίγες μέρες έχουν απομείνει για την κυκλοφορία του ένατου μέρους των Might and Magic και πλέον η 3DO αποφάσισε να αλλάξει το επίσημο site του τίτλου. Έτσι πια δεν υπάρχει το προηγούμενο splash screen αλλά μια πλήρης σελίδα με όλες τις πληροφορίες που θα χρειαστείτε για να περιηγηθείτε στον κόσμο του Might and Magic. Περιέχονται πληροφορίες για τους χαρακτήρες, τα skills, τους προηγούμενους τίτλους της εταιρίας, ενώ μπορείτε να δείτε αρκετά screenshots και να κατεβάσετε ένα Wallpaper του παιχνιδιού. Πρέπει να σημειωθεί ότι το Might and Magic IX αναμένεται με ιδιαίτερη ανυπομονησία από τους φίλους των RPG καθώς ενσωματώνει αρκετά νέα στοιχεία και μια πανίσχυρη μηχανή γραφικών. Μπορείτε να επισκεφτείτε το site στην διεύθυνση <http://www.3do.com/mightandmagic/ix/>



Everquest Expansion

H Sony Online άνοιξε ένα νέο επίσημο site για το 'Everquest: The Planes of Power', το επερχόμενο expansion για το δημοφιλές online role-playing παιχνίδι Everquest. Το νέο site περιέχει απαντήσεις σε βασικά ερωτήματα για το παιχνίδι, περιγραφές των νέων χαρακτηριστικών, ενώ υπάρχουν screenshots και εικόνες από την παραγωγή. Μπορείτε να επισκεφτείτε το site του 'EverQuest: The Planes of Power' στην διεύθυνση <http://everquest.station.sony.com/power/index.jsp>.

Everquest αυξήσεις

Αυξήσεις ετοιμάζονται από την Sony για το Everquest καθώς το κόστος της υπηρεσίας έχει αυξηθεί για την εταιρία. Η νέα τιμή θα είναι 12,95 δολάρια τον μήνα και θα αρχίσει να εφαρμόζεται από τις 25 Απριλίου. Εννοείται πως θα συνεχίσουν οι εκπαιδωτές για χρήστες που προσαγοράζουν πολλούς μήνες, ενώ όλοι οι παλιοί παίκτες θα ενσωματωθούν στο νέο σύστημα χρέωσης μόλις λήξει η τωρινή συνδρομή τους.

Operation Flashpoint Expansion

H Code masters ανακοίνωσε το 'Operation Flashpoint: Resistance' το επερχόμενο expansion για το δημοφιλές tactical combat παιχνίδι 'Operation Flashpoint: Cold War Crisis'. Το expansion θα προσθέτει νέες αποστολές, όπλα και οχήματα, καθώς και μια νέα περιοχή. Το 'Operation Flashpoint: Resistance' διαδραματίζεται κάποια χρόνια πριν το αυθεντικό παιχνίδι, οι παίκτες παίρνουν τον ρόλο ενός πρώην στρατιώτη των Ειδικών Δυνάμεων που ηγείται μια αντιστασιακή ομάδα κατά των Σοβιετικών δυνάμεων που έχουν εισβάλει στο νησί Nogona. Στόχος είναι να δημιουργήσετε την αντιστασιακή ομάδα όσον το δυνατόν καλύτερα με οποιοδήποτε τρόπο και να προετοιμάσετε το έδαφος για τις Αμερικανικές δυνάμεις. Το expansion εκτός από το νέο single-player campaign θα περιλαμβάνει και νέες multiplayer αποστολές. Το 'Operation Flashpoint: Resistance' βρίσκεται στην παραγωγή από την Bohemia Interactive και ενδέχεται να κυκλοφορήσει μέσα στον Ιούνιο. Να σημειωθεί ότι το Operation Flashpoint είναι αυτή την στιγμή ένα από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια που παίζονται online παγκοσμίως.

Astonia

Tο τρίτο μέρος του όχι και τόσο γνωστού online Role Playing Game της εταιρίας Intent Software ανακοινώθηκε πρόσφατα και ξεκίνησε ήδη η δωρεάν διανομή του από το επίσημο site του τίτλου. Ο παίκτης στο Astonia παίρνει τον ρόλο ενός πολυεπιστή ή ενός μάγου και αναλαμβάνει διάφορες αποστολές. Το περιβάλλον είναι ισομετρικό στο στυλ του Diablo ενώ τα πάντα διαδραματίζονται σε έναν μεσαιωνικό κόσμο. Κατεβάζοντας το Astonia αποκτάτε δικαίωμα και σε ένα μήνα δωρεάν παιχνιδιού, μετά το πέρας του οποίου θα πρέπει να πληρώσετε για να συνεχίσετε την περιήγηση σας στον κόσμο του τίτλου. Θα το βρείτε στην διεύθυνση <http://www.astonia.com/>



Asheron's Call 2

Νέο site και για το επερχόμενο online RPG των Microsoft και Turbine Entertainment, Asheron's Call 2. Στο site περιέχονται πληροφορίες για το σύστημα του παιχνιδιού, τα spells, τις αλλαγές στα γραφικά από το αρχικό Asheron's Call, τις φυλές, αρκετά screenshots αλλά και διάφορα trailers για να κατεβάσετε. Οι βελτιώσεις αυτές κατά τους παραγωγούς είναι αρκετές και επικεντρώνονται στην νέα μηχανή γραφικών που αξιοποιεί όλα τα νέα χαρακτηριστικά των τελευταίων καρτών γραφικών, στο πιο αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, στις νέες φυλές και spells, ενώ καινούργιο θα είναι και το σύστημα μαχών. Μπορείτε να επισκεφτείτε την σελίδα του παιχνιδιού στην διεύθυνση <http://zone.msn.com/inviso1/>



C&C Renegade

Δεν πρόλαβε να κυκλοφορήσει το παιχνίδι και ήδη ανακοινώθηκαν τα πρώτα patches. Αυτή την στιγμή ο τίτλος βρίσκεται στην έκδοση 1.015, η οποία διορθώνει αρκετά bugs αλλά όχι τα προβλήματα με κάρτες ATI και 3dfx, ενώ και παλαιότερα μοντέλα της Nvidia παρουσιάζουν διάφορες ατέλειες. Κάτι ήξερε η Westwood που πρότεινε πριν την κυκλοφορία του τίτλου την αγορά μιας GeForce 3. Εκτός όμως από τα patches κυκλοφόρησε και μια stand-alone έκδοση για dedicated server, οπότε κάποιος που θέλει να στήσει ένα server δεν χρειάζεται να αγοράσει και το παιχνίδι. Μπορείτε να βρείτε το τελευταίο patch αλλά και το αρχείο για τον server στο www.filecity.gr



O.R.B

Το 3d Real time Strategy O.R.B μπήκε σε φάση beta testing το οποίο ξεκίνησε στις 8 Απριλίου. Ο τίτλος δίνει την δυνατότητα στον παίκτη να ελέγξει ένα διαστημικό σταθμό και τα ανάλογα διαστημόπλοια. Η κίνηση γίνεται και στις τρεις διαστάσεις θυμίζοντας έντονα το Homeworld. Το παιχνίδι αναμένεται μέσα στο καλοκαίρι, ενώ όσοι θέλουν να δηλώσουν συμμετοχή στο beta testing μπορούν να το κάνουν στην διεύθυνση <http://www.o-r-b.com/beta/>

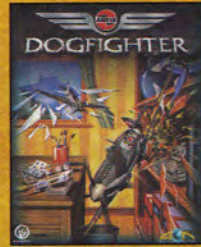
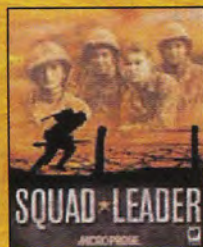
Space Empires IV Gold

Ανακοινώθηκε η κυκλοφορία του space strategy τίτλου Space Empires IV Gold της Shrapnel Games. Πρόκειται για μια ανανεωμένη έκδοση του αρχικού Space Empires που κυκλοφόρησε πριν περίπου ενάμισο χρόνο. Τα νέα χαρακτηριστικά είναι η υποστήριξη για παιχνίδι μέσω Internet, βελτιωμένα γραφικά, ήχο και AI ενώ περιλαμβάνονται και αρκετά mod χρηστών. Βελτίωση υπάρχει και στην τεχνητή νοημοσύνη. Περισσότερες λεπτομέρειες μπορείτε να βρείτε στο site του παιχνιδιού, <http://www.malfador.com/se4.html>

ΔΙΑΦΕΞΤΕ

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

* (μερικά προϊόντα μπορεί να είναι σε Jewell case)

Ο κόσμος του Septerra

Μια φορά κι έναν καιρό, ήταν ο κόσμος του Septerra, ένας κόσμος που δημιουργήθηκε από έναν μυστηριώδη δημιουργό. Γύρω από τον πυρήνα του αιωρούνται τεράστια κομμάτια γης, οι Ήπειροι, ενώ ένας τεράστιος βιουτολογιστής κρατάει τα μυστικά μιας αρχαίας προφητείας. Ο δημιουργός έφτιαξε δύο δίδυμα κλειδιά που θα μπορέσουν να ξεκλειδώσουν τον πυρήνα όταν έρθει η σωστή στιγμή και θα δώσει ένα αινιγματικό δώρο το οποίο είναι γνωστό σαν Kingdom of Heaven. Αυτή η στιγμή εμφανίζεται μόνο μια φορά κάθε εκατό χρόνια, όταν οι ήπειροι είναι έτσι ευθυγραμμισμένες ώστε να επιτρέπουν αρκετό φως να φτάσει στον πυρήνα. Τα κλειδιά είναι καλά κρυμμένα, αλλά μια προφητεία αναφέρει ότι θα βρεθούν όταν ο κόσμος κινδυνεύει και ότι η δύναμη που θα ελευθερώσουν θα είναι ικανή για να σώσουν τον κόσμο από την καταστροφή. Η στιγμή αυτή έχει έρθει...

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

Πρώτα από όλα βεβαιωθείτε ότι ο υπολογιστής σας πληροί τις απαιτήσεις που περιγράφονται στη συνέχεια: Windows 95/98, Pentium 233 MHz ή ταχύτερο, 200 MB RAM, CD-ROM τετραπλής ταχύτητας, κάρτα ήχου συμβατή με DirectX.

Για καλύτερες επιδόσεις, προτείνουμε: Windows 95/98, Pentium 233 MHz ή ταχύτερο, 32 MB RAM ή περισσότερη, 150 MB χώρο αποθήκευσης στον σκληρό δίσκο, κάρτα ήχου συμβατή με DirectX.

Τοποθετήστε το CD στο drive- το πρόγραμμα εγκατάστασης θα ξεκινήσει αυτόματα αν το Autorun είναι ενεργοποιημένο. Διαφορετικά κάντε κλικ στο Launch.exe που βρίσκεται στον βασικό φάκελο του CD. Οι επιλογές εγκατάστασης είναι οι εξής:

Small- Η λιγότερο απαιτητική επιλογή, χρειάζεται μόνο ένα MB στον σκληρό δίσκο σας.

Medium- Η προκαθορισμένη επιλογή που απαιτεί 70 MB χώρου αποθήκευσης.

Large- Περιλαμβάνει τα πάντα εκτός από τις ταινίες και χρειάζεται 455 MB.

Complete- Προσθέτει τις ταινίες στον προ-

γούμενο τύπο εγκατάστασης και απαιτεί 570 MB.

Custom- Σας δίνει την δυνατότητα να ορίσετε μόνοι σας τα αρχεία που θα εγκατασταθούν. Μόνο για τους έμπειρους χρήστες.

Όποιο τύπο και αν επιλέξετε (εκτός από τον Custom) θα σας δοθεί η ευκαιρία να εγκαταστήσετε δύο προγράμματα που απαιτούνται για να λειτουργήσει σωστά το πρόγραμμα (το Direct X και το QuickTime). Αν έχετε ήδη τα προγράμματα αυτά στον σκληρό σας δίσκο, αγνοήστε αυτή την επιλογή. Μόλις είστε έτοιμοι, προσδιορίστε σε ποιόν φάκελο θα θέλατε να εγκατασταθεί το πρόγραμμα και η διαδικασία θα συνεχίσει αυτόματα.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το Septerra Core ανήκει στην κατηγορία των role-playing (RPG). Για να προχωρήσετε την ιστορία του παιχνιδιού θα πρέπει να εξερευνήσετε πολλές περιοχές και να πάρετε μέρος σε αρκετές στρατηγικές μάχες. Κάθε φορά που θα κερδίζετε μια μάχη, θα αμείβετε με χρήματα και εμπειρία (experience points). Συγκεντρώνοντας εμπειρία, οι ικανό-



τητες του πρωταγωνιστή και των άλλων ηρώων θα αυξάνονται, ενώ με τα χρήματα θα μπορείτε να αγοράζετε καλύτερα όπλα, πανοπλίες και άλλα αντικείμενα από τα μαγαζιά. Αν ψάξετε στις περιοχές προσεκτικά, θα βρείτε επίσης πολλά κρυμμένα αντικείμενα. Θα συναντήσετε επίσης μερικούς γρίφους που θα πρέπει να λύσετε προκειμένου να προχωρήσετε- να βρείτε κρυφούς μοχλούς για να ανοίξετε πόρτες ή να χρησιμοποιήσετε συγκεκριμένα αντικείμενα με τον κατάλληλο τρόπο για να απομακρυνθούν άλλα αντικείμενα που σας κλείνουν τον δρόμο.

Στην πρώτη οθόνη επιλογών, μπορείτε να κάνετε τα εξής:

New Game- Για να ξεκινήσετε ένα καινούριο παιχνίδι από την αρχή.

Continue- Αν έχετε σώσει θέσεις από πριν, από εδώ μπορείτε γρήγορα να συνεχίσετε με την πιο πρόσφατη.

Options- Από εδώ μπορείτε να φορτώσετε μια συγκεκριμένη σωσμένη θέση ή να αλλάξετε κάποιες από τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού.

Quit- Για να τερματίσετε το πρόγραμμα.

ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ

Όταν η Maya και η ομάδα δεν βρίσκονται σε μάχη ή διάλογο, είστε ελεύθεροι να εξερευνήσετε τον χώρο γύρω σας με τον εξής τρόπο. Κάνοντας αριστερό κλικ σε μια τοποθεσία, οι χαρακτήρες θα περπατήσουν μέχρι εκεί, ενώ αν κάνετε διπλό κλικ θα τρέξουν. Για τις αντίστοιχες λειτουργίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα με τα βελόνια και το





πλήκτρο Shift σε συνδυασμό με αυτά για να τρέξετε.

Όταν ο κέρσορας περάσει πάνω από το κάτω μέρος της οθόνης, θα εμφανιστούν τα Hit Points και η μπάρα με την ενέργεια Core (η μαγεία που μπορεί να χρησιμοποιήσει η ομάδα). Όταν ο κέρσορας περάσει πάνω από μια περιοχή ή ένα αντικείμενο που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε με κάποιον τρόπο, ο κέρσορας θα αλλάξει μορφή ανάλογα με τις πιθανές επιλογές σας.

Με το μάτι, θα μπορείτε να περιεργαστείτε το αντικείμενο, παίρνοντας διαφορετικές πληροφορίες από κάθε χαρακτήρα- ανάλογα με την ειδικότητά του.

Με το μπαλόνι διαλόγου, θα μπορείτε να ξεκινήσετε διάλογο με έναν χαρακτήρα χρησιμοποιώντας κάποιον από τους ήρωές σας.

Με το χέρι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αντικείμενα ή να τα πάρετε.

Η χρυσή πύλη εμφανίζεται όταν μπορείτε να βγείτε στην επόμενη περιοχή και η υδρόγειος σας βγάζει στον παγκόσμιο χάρτη όπου μπορείτε να ταξιδέψετε σε μακρινές περιοχές.

INVENTORY

Το inventory της ομάδας με τα αντικείμενά σας εμφανίζεται στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης όταν ο κέρσορας περάσει από την κάτω περιοχή της οθόνης. Υπάρχουν δύο κουμπιά με τα οποία εναλλάσσετε από τα Heal Items στα Key Items. Τα πρώτα αναπληρώνουν χαμένη υγεία ή ενέργεια ενώ τα δεύτερα είναι χρήσιμα για να εξερευνηθείτε τον κόσμο γύρω σας ή για την επίλυση γρίφων. Απλά κάντε κλικ σε ένα αντικείμενο για να το μετατρέψετε στον κέρσορα του ποτικκιού και κάντε μετά κλικ στα πορτραίτα των χαρακτήρων ή σε αντικείμενα μέσα στον χώρο του παιχνιδιού. Για να επιστρέψετε ένα αντικείμενο στην θέση του στο inventory, κάντε δεξί κλικ ή πατήστε το πλήκτρο Esc.

ΒΟΗΘΗΤΙΚΕΣ ΟΘΟΝΕΣ

Με τις βοηθητικές οθόνες μπορείτε να εξετάσετε τα στατιστικά της ομάδας, να εξοπλίσετε έναν ήρωα ή να χρησιμοποιήσετε μια ικανότητα εκτός μάχης. Απλά πατήστε το κουμπί Subscreens (ή πιέστε το space bar). Αριστερά βρίσκονται τα πορτραίτα των ηρώων σας. Κάνοντας κλικ πάνω τους μπορείτε να δείτε τα στατιστικά τους, ενώ με τα εικονίδια κάτω αριστερά μπορείτε να περιεργαστείτε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά τους. Το σπαθί σας δείχνει τις ικανότητες (Skills)



του χαρακτήρα. Τα περισσότερα από αυτά χρησιμοποιούνται μόνο σε μάχη, ενώ όλα τους απαιτούν ενέργεια Core για να γίνουν.

Με το εικονίδιο της κάρτας μπορείτε να συνθέσετε ξόρκια με τις Fate Cards που συλλέγετε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

Με το σακίδιο μπορείτε να επεξεργαστείτε το Inventory σας, όπως αναλύθηκε παραπάνω.

Με το γάντι μπορείτε να αλλάξετε τον εξοπλισμό κάθε ήρωα, τοποθετώντας αντικείμενα στις διαθέσιμες θέσεις.

Με την τριπλή σφαίρα μπορείτε να αλλάξετε την σύνθεση της ομάδας, αλλά μόνο σε συγκεκριμένες περιοχές (στο πλοίο σας ή σε μια βάση).

Με το κόκκινο βέλος (ή με το space bar) επιστρέφεται στο παιχνίδι.

ΟΙ ΜΑΧΕΣ

Αν και η ομάδα δεν θα δεχτεί ποτέ επίθεση στον παγκόσμιο χάρτη, όταν μπει σε μια περιοχή, είναι πολύ πιθανό να την εντοπίσουν κάποια εχθρικά πλάσματα και να ξεκινήσει μια μάχη.

Κάθε χαρακτήρας έχει μια μπάρα αντοχής κάτω από το πορτραίτο του. Η μπάρα χωρίζεται σε τρεις τομείς και σας δείχνει πότε μπορεί κάθε ήρωας να ενεργήσει. Όσο περισσότερο περιμένετε να γεμίσει η μπάρα, τόσο περισσότερες επιλογές μάχης γίνονται διαθέσιμες. Μόλις ενεργοποιηθεί ένας χαρακτήρας (έχει περάσει το ένα τρίτο της μπάρας), θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα εξής εικονίδια.

Με το σπαθί θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα skill. Οι περισσότερες από αυτές τις ικανότητες είναι επιθετικές αλλά κάποιες (όπως το Repair Skill του Grubb) μπορούν να βοηθήσουν την ομάδα. Κάποια από αυτά χρησιμοποιούν ενέργεια Core και το ακριβές ποσό που απαιτείται αναγράφεται στην μπάρα στο πάνω μέρος της οθόνης.

Με το εικονίδιο της κάρτας, μπορείτε να

επιτεθείτε με ξόρκια. Οι περισσότερες Fate Cards είναι από μόνες τους ξόρκια και αρκεί να κάνετε κλικ πάνω τους και στην συνέχεια στον στόχο της. Και οι τρεις χαρακτήρες σας μπορούν να συνεργαστούν για να συνθέσουν πιο αποτελεσματικά ξόρκια. Όταν ένας χαρακτήρας έχει ενεργοποιηθεί, θα παρατηρήσετε ότι αν κάποιος από τους άλλους ήρωες έχει έστω και την πρώτη μπάρα ενέργειας έτοιμη, θα έχει επίσης κι ένα γκριζό κουτί έτοιμο για μια κάρτα. Αν δώσετε μια κάρτα στον χαρακτήρα που έχετε επιλέξει, θα φανούν οι κάρτες που μπορούν να συνδυαστούν με την πρώτη κάρτα. Επιλέξτε μια από αυτές και δώστε την σε έναν άλλο χαρακτήρα. Τώρα επιλέξτε τον στόχο. Και οι δύο χαρακτήρες θα ξοδέψουν την αντοχή τους και το διπλό (ή τριπλό) ξόρκι θα ολοκληρωθεί.

Με το σακίδιο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αντικείμενα από το Inventory, όπως εξηγήται παραπάνω. Σημειώστε όμως ότι υπάρχουν μερικά αντικείμενα που μπορούν να συνδυαστούν και να φτιάξουν κάτι άλλο.

Με τις μπότες θα προσπαθήσετε να υποχωρήσετε, κάτι που δεν είναι εφικτό σε όλες τις μάχες.

Με το κόκκινο βέλος (ή με το Esc ή με το πλήκτρο U), μπορείτε αν έχετε επιλέξει έναν χαρακτήρα και έχετε μετανιώσει, να τον αφήσετε και να περιμένετε τους χαρακτήρες σας να δυναμώσουν.



Το νέο κύμα της Μαγείας

Φανταστείτε έναν κόσμο όπου τα διαφορετικά είδη πλασμάτων δεν μάχονται μεταξύ τους. Έναν κόσμο όπου όλες οι φυλές είναι στην ουσία οι ίδιες. Όπου δεν υπάρχουν μάχες και διαφωνίες. Οι δραματικές συγκρούσεις όπου θα βασιζαμε φυσιολογικά ένα strategy, δεν έχουν υπόσταση ούτε έννοια σε έναν τέτοιο κόσμο. Βάλτε όμως παράγοντες όπως την εξουσία...τις αυτοκρατορίες...τις φυλές...τον πόλεμο...και σιγά-σιγά το πλαίσιο θα αρχίσει να σχηματίζεται. Τώρα, μάλιστα- υπάρχει ένα έτοιμο πεδίο στρατηγικής μάχης. Παρόλα αυτά, δεν υπάρχει κάτι το μυστήριο κι ενδιαφέρον για να δείτε, κάτι που να ανήκει σε άλλους κόσμους. Προσθέστε όμως το στοιχείο της Μαγείας (σε οποιαδήποτε μορφή της) και πια θα μπορούμε να μιλάμε για fantasy.

Αλήθεια, τι εστί Μαγεία; Το λεξικό ισχυρίζεται ότι είναι: 1ον) Η τέχνη που εικάζεται πως ελέγχει ή προβλέπει ενέργειες και δυνάμεις στο περιβάλλον με υπερφυσικό τρόπο ή 2ον). Η τέχνη που εικάζεται πως δημιουργεί υπερφυσικές αντιδράσεις, όπως τα ξόρκια, τα φυλαχτά, κτλ.

Η κεντρική ιδέα των φανταστικών κόσμων είναι ότι υπάρχει κάποια τάξη και οργάνωση στο σύμπαν. Σύμφωνα με την οργάνωση αυτή έχουμε τα διάφορα είδη του fantasy, όπως τα Sci-Fi, Cyberpunk, Fantasy και Epic Fantasy. Πέρα από το Cyberpunk, το οποίο προκαλεί την συνηθισμένη μας άποψη με μια άκρως καταθλιπτική εικόνα της κοινωνίας και του μέλλοντος, και το Science Fiction, το οποίο μπορεί να καλύψει ένα πολύ μεγάλο φάσμα, αυτά που απευθύνονται στην κλασική μάχη μεταξύ Καλού και Κακού (συνήθως με ήρωες που μπορούμε να ταυτιστούμε) είναι περισσότερο το Fantasy και το Epic Fantasy.

Τα παιχνίδια που ακολουθούν εκπροσωπούν την επόμενη 'φουρνιά' των Fantasy Strategy παρόλο που παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία στην ιστορία, το σκηνικό και την κλίμακά τους. Μπορεί κάποιοι να ισχυριστούν ότι το Age of Mythology δεν έχει θέση σε αυτό το μικρό αφιέρωμα, αφού οι πολιτισμοί του θεωρούσαν ότι οι θεοί που λάτρευαν ήταν αληθινοί. Η αλληγορία όμως παραμένει και παρέχει την βάση για την πνευματικότητα της εποχής.

Ας ρίξουμε λοιπόν μια ματιά σε αυτούς τους μαγικούς κόσμους, τους δράκους και τα κάστρα, τα μάγια και τα ξωτικά, τους ήρωες και τα σπαθιά τους.



Τα cut scenes είναι πια κινηματογραφικού επιπέδου.



Οι χάρτες γίνονται πιο λεπτομερείς και πλούσιοι.

Heroes of Might and Magic IV

Ο Θρύλος Συνεχίζεται

Το πρώτο πράγμα που έρχεται στο μυαλό όταν διαβάσει κανείς την φράση 'Fantasy Strategy' είναι φυσικά το Heroes of Might and Magic. Η μεγάλη σειρά της New World Computing ξεκίνησε σαν ένα παρακλάδι της σειράς RPG με όνομα Might and Magic. Σύντομα όμως, μια φανατική κοινότητα ενθουσιωδών παικτών δημιουργήθηκε. Τώρα η σειρά μπαίνει στο τέταρτο επεισόδιο και μετά από τις αλλαγές στο Heroes II στο 1995, αυτές που μας περιμένουν τώρα είναι οι πιο σημαντικές. Μην πανικοβάλλεστε, δεν μεταπηδήσαμε ούτε στο real-time, ούτε στις τρεις διαστάσεις...αλλά ακόμα και οι βετεράνοι του παιχνιδιού θα συναντήσουν πολλές αλλαγές και καινοτομίες.

Με το Heroes IV, η New World προσδοκεί να δώσει στην σειρά της 'μία σημαντική αναβάθμιση και βελτίωση στα γραφικά που την χρειαζόμασταν επειγόντως', λέει ο James Dickinson της 3DO. Ο σκοπός είναι να κρατήσουν όλα εκείνα τα στοιχεία που δίνουν στο παιχνίδι την ταυτότητά του, αλλά να γίνουν πιο καλά και με περισσότερη φινέτσα. Συνεχίζει λέγοντας ότι θα δούμε τα ίδια πράγματα που έχουμε γνωρίσει στο παρελθόν, ανακαινισμένα...και για τους φανατικούς αυτή η δήλωση δεν είναι καθόλου απογοητευτική. Οι χάρτες θα είναι και πάλι δεκάδες, αλλά πολύ ομορφότεροι αυτή την φορά. Δεκάδες ξόρκια και ικανότητες για τους ήρωές σας μόνο που αυτή την φορά είναι καλύτερα ταξινομημένα και ισορροπημένα. Ντουζίνες τέρατα, αλλά αυτή την φορά θα μπορείτε να φτιάξετε στρατιές με πλάσματα χωρίς την ανάγκη ενός hero για να ηγηθεί. Αν είναι κάτι που υπήρχε στα προηγούμενα παιχνίδια, τότε θα υπάρχει κι εδώ- μόνο που θα είναι σε ακόμα μεγαλύτερη δοσολογία.

Οι Heroes αποτελούν το κέντρο του παιχνιδιού και είναι ίσως ο τομέας όπου θα παρατηρήσετε τις σημαντικότερες αλλαγές. 'Θέλαμε να δημιουργήσουμε ήρωες που να έχουν ποικιλία κι ενδιαφέρον και να τους αφήσουμε περισσότερο χώρο για να εξελιχθούν μέσα από παιχνίδια και campaigns μεγάλης διάρκειας', λέει ο Jon Van Caneghem της New World, ο μεγαλύτερος υποκινητής πίσω από οτιδήποτε έχει να κάνει με το Might and Magic. Η μεγαλύτερη αλλαγή είναι πως οι ήρωες είναι τώρα κανονικές και μάχιμες μονάδες, αντί για απλοί θεατές στις συμπλοκές. Στη μάχη οι ήρωες πολεμούν σαν τέρατα αν κι έχουν τις προοπτικές για πολύ μεγαλύτερες αποδόσεις. Οι ήρωες επηρεάζουν τις μονάδες γύρω τους μέσα σε μια περιορισμένη ακτίνα, η οποία όμως αυξάνεται καθώς γίνονται πιο έμπειροι οι ήρωές σας. Φυσικά αν έχετε ήρωες στη μάχη, οι πιθανότητες να σκοτωθούν αυξάνονται πολύ- ένα θέμα που και αυτό δεν έχει περάσει έτσι. Ένα τέρας που επιβιώνει από μια μάχη μπορεί να μεταφέρει έναν νεκρό ήρωα στην πόλη για να αναστηθεί ενώ θα μπορείτε να σώσετε τους ήρωες που έχουν αιχμαλωτιστεί. Πάνε πια οι εποχές των ανακυκλωμένων ηρώων από τις ταβέρνες.

Η διαδικασία της ανάπτυξης του χαρακτήρα είναι και αυτή πολύ πιο ενδιαφέρουσα, όπως υπόσχεται και η New World, καθώς δεν θα μπορείτε με τίποτα να τα κάνετε όλα. Θα πρέπει να επιλέξετε ποιες από

τις ικανότητες θα πάρετε και καθεμία από τις 11 αρχικές κλάσεις ηρώων θα έχουν ξεχωριστά χαρακτηριστικά και ικανότητες. Στα προηγούμενα Heroes, κάτι τέτοιο δεν γινόταν πάντα. 'Έίτε ήταν Necromancers, είτε όχι,' λέει η εκπρόσωπος της 3DO, Kate Hedstrom, 'δεν ήταν σωστή η προσέγγιση.' Υπάρχουν επίσης πέντε σχολές μαγείας (Life, Death, Order, Chaos, Nature) και τέσσερις ικανότητες που δεν έχουν να κάνουν με τη μαγεία (Combat, Nobility, Scouting, Tactics). Το κλειδί είναι η ισορροπία. 'Όταν ξανασχεδιάσαμε το σύστημα της μαγείας,' λέει ο Van Caneghem, 'γνωρίζαμε ότι η μαγεία πρέπει να είναι αποτελεσματική, αλλά όχι τόσο δυνατή που να μην μπορείτε να φτιάξετε έναν βάρβαρο οπλισμένο μόνο με ένα τεράστιο τσεκούρι.' Στο Heroes IV και οι δύο προσεγγίσεις μπορούν να οδηγήσουν στη νίκη.

Υπάρχουν κι άλλα βέβαια. Δεν θα χάνετε το παιχνίδι όταν δεν έχετε ήρωες ή πόλεις, καθώς οι ομάδες τεράτων μπορούν να κινούνται αυτόνομα. Τα πεδία μάχης αναβαθμίζονται στην εμφάνισή τους και οι μάχες των πολιορκιών γίνονται πιο πολύπλοκες. Artifacts; Τόνοι. Πλάσματα; Χιλιάδες. Editor; Φυσικά! Έξι campaigns και μπόλικά σενάρια που φέρνουν το σύνολο των χαρτών στους 50. Σίγουρα υπάρχει ποσότητα, αλλά όπως λέει και ο Van Caneghem, 'το Heroes IV έχει ακόμα την αίσθηση ενός παιχνιδιού Heroes.' Και σε τελική ανάλυση, αυτό έχει σημασία.



Μια πόλη με αρκετά ανεπτυγμένη αρχιτεκτονική.

WarCraft III

Η Horde Μεταμορφώνεται

Μπορεί να ακούγονται πράγματα για αυτό εδώ και πολύ καιρό και ήδη έχετε ακούσει όλα όσα κυκλοφορούν για το Warcraft III: Reign of Chaos, σίγουρα ο τίτλος αυτός έχει προκαλέσει αίσθηση σε αυτόν τον τομέα.

Σε περίπτωση που έχετε περάσει τον τελευταίο χρόνο στην έρημο, κάνοντας νηστεία και με χωμένο το κεφάλι μέσα στην άμμο, τότε ίσως να μην ξέρετε ότι το Warcraft III είναι το τελευταίο παιχνίδι στη σειρά RTS του Warcraft. Ο προπάππους του, το Warcraft: Orcs and Humans, μαζί με το Command & Conquer, ήταν στην ουσία ο δημιουργός της κατηγορίας. Στον κόσμο του Warcraft (έναν από τους πιο έντονους και καλοσχεδιασμένους κόσμους παιχνιδιού), πέρασαν σχεδόν 15 χρόνια από τότε που έληξε ο πόλεμος μεταξύ ανθρώπων και orcs και τώρα ο κόσμος έχει να αντιμετωπίσει την απειλή της Burning Legion. Αρχικά είχε σχεδιαστεί να είναι φυλή που να μπορείτε να παίξετε, αλλά η Burning Legion κρίθηκε ότι θα εξυπηρετήσει καλύτερα σαν εχθρική NPC. Οι τέσσερις φυλές που μένουν λοιπόν διαθέσιμες για εσάς είναι οι άνθρωποι, τα orcs, τα καινούρια dark elf και οι undead.

Πώς έχουν οι τελευταίες εξελίξεις; Σε αντίθεση με τους ήρωες στο StarCraft και το Warcraft II, οι ήρωες που θα έχετε εδώ είναι ειδικές μονάδες που στρατολογείτε και χειρίζεστε άμεσα. Το inventory τους έχει ανέβει από τα τέσσερα στα έξι αντικείμενα. Στα πρώτα στάδια των δοκιμών, εξακριβώθηκε ότι οι παίκτες δεν είχαν αρκετό χώρο για τα πράγματά τους.

Έχουν γίνει και άλλες αλλαγές, κυρίως για να σας ωθήσουν να είστε ενεργοί στο παιχνίδι και να μην κάθεστε σε μια γωνία. Πρώτα από όλα, εγκατέλειψαν την ιδέα της Mana Stone. Προηγουμένως, χρειαζόσασταν μια Mana Stone προκειμένου να στρατολογήσετε κάποιον ήρωα- τώρα όμως, η δημιουργία ενός ήρωα έχει να κάνει με το απόθεμα χρυσού, θα πάρετε όμως έναν δωρεάν ήρωα στην αρχή κάθε παιχνιδιού. Οι σχεδιαστές πιστεύουν ότι με τους Creeps (ουδέτεροι NPCs) που ρίχνουν χρυσό αντί για τις Mana Stones, θα έχετε ισχυρότερα κίνητρα για να εξερευνήσετε τον χάρτη από την αρχή. Τώρα που αναφέραμε τους ήρωες, μπορούμε να πούμε ότι κάθε ένας έχει ένα δικό του ξεχωριστό ξόρκι, το Ultimate Spell το οποίο είναι πανίσχυρο και μπορούν να το χρησιμοποιούν μόνο μια φορά την ημέρα και μόνο αφού φτάσουν το πέμπτο επίπεδο.

Μια εξίσου ενδιαφέρουσα ιδέα είναι εκείνη της συντήρησης ('Urkeep'- η Blizzard πιστεύει ότι αυτή η λειτουργία θα αυξάνει το διοικητικό ενδιαφέρον και παράλληλα θα σας ωθήσει να παίξετε πιο επιθετικά. Το Urkeep κυκλοφορεί σε τρεις... 'γεύσεις': None, Low και High. Σε κάθε ένα mode από αυτά, η τεχνητή νοημοσύνη βλέπει πόσα τρόφιμα έχετε και βασίζει την ταχύτητα με την οποία εξορύσσουν οι εργάτες σας τον χρυσό πάνω σε αυτό το ποσό. Με άλλα λόγια, όσο περισσότερες μονάδες έχετε, τόσο περισσότερα τρόφιμα θα χρειάζεστε και όσο περισσότερα τρόφιμα παράγετε, τόσο λιγότερος χρυσός θα είναι διαθέσιμος. Ξεκινάτε στο No Urkeep (όπου ο χρυσός ρέει ανερόλητος) και καθώς επεκτείνετε οι απαιτήσεις του Urkeep αυξάνονται και αυτές. Γίνεται λοιπόν δύσκολη η απόφαση αν θα προ-



σπαθήσετε να συγκεντρώσετε εκείνον τον τεράστιο και ακατανίκητο στρατό.

Στο multiplayer, θα μπορείτε να παίξετε με οποιοσδήποτε από τις φυλές και αν όλα πάνε καλά θα είναι ισορροπημένες ώστε όλες οι παρατάξεις να έχουν τις ίδιες προοπτικές για νίκη. Στο multiplayer εμφανίζονται επίσης ουδέτερες μονάδες- παρουσιάζονται έτσι πολλές πιθανότητες. Μια από τις πιο ενδιαφέρουσες αναβαθμίσεις στο Warcraft III είναι πως αν συμμαχήσετε με μια άλλη φυλή, η συμμαχία αυτή θα έχει νέες ειδικές ικανότητες που δεν θα υπήρχαν πριν από την συνεργασία. Το όριο παικτών για το multiplayer ορίστηκε τελικά στους 12 παίκτες και σε περίπτωση που σας ενδιαφέρει περισσότερο το αν θα είστε της μόδας από το πόσο εύκολα θα τσακίσετε τους εχθρούς σας, οι επιλογές στα χρώματα είναι: μπλε, κόκκινο, μοβ, κίτρινο, τирκουάζ, πορτοκαλί, καφετί, γκριζο, ανοιχτό και σκούρο πράσινο, γαλάζιο και (κλαψ!) ροζ...

Εμείς μπορεί να θέλουμε να απολαύσουμε όλα τα παραπάνω σήμερα (για να μην πούμε χθές), αλλά το πότε θα κυκλοφορήσει τελικά αυτός ο μεγάλος τίτλος κανείς δεν μπορεί να ξέρει. Κρίνοντας όμως από την νοοτροπία της Blizzard, θα το απολαύσουμε 'όταν είναι έτοιμο...'



Συγκεντρώνοντας μονάδες πριν την επίθεση.



Πώς φαίνεται ότι είναι Paladin, ε;

Warlords Battlecry II

Η Μάχη συνεχίζεται... πιο εντυπωσιακή από ποτέ

Τι υπάρχει μέσα σε ένα όνομα; Πάρα πολλά πράγματα...ειδικά αν φτιάχνεις fantasy strategy. Ο τίτλος 'real-time strategy' αμέσως χτυπάει καμπανάκια κινδύνου για την 'παλιά φρουρά' που είχε ακονίσει τα δόντια της με το Sword of Aragon και το Master of Magic. Για αυτούς, η φράση RTS είναι συνώνυμη με το 666. Φυσικά, όταν ένα παιχνίδι ονομάζεται 'real-time', αυτόματα όλοι οι οπαδοί του Starcraft και του Red Alert θα περιμένουν έναν συγκεκριμένο ρυθμό και gameplay-κάτι που αν δεν δουν να πραγματοποιείται, λυσσάνε και γκρινιάζουν για αιώνες. Οι μόνοι που δεν βγαίνουν χαμένοι τελικά πρέπει να είναι οι διαφημιστές, που για αυτούς η φράση 'real-time strategy' σημαίνει 'θα πουλήσει σαν το Age of Empires.'

Και φτάνουμε στην Strategic Studies Group, τους επινοητικούς αυστραλούς που εδώ και σχεδόν δύο δεκαετίες φτιάχνουν ποιοτικά strategy και wargames. Αφού δημιούργησαν μια αρκετά φανατική ομάδα οπαδών με το Warlords (την fantasy σειρά των turn-based strategy), το 1999 η εταιρεία κυκλοφόρησε το Warlords Battlecry, έναν παιχνίδι που είχε το σκηνικό, την ιστορία και τους πρωταγωνιστές του αρχικού τίτλου αλλά με μια μικρή αλλαγή: ήταν σε real-time. 'Ιερουσαλία!', φώναζαν οι πιστοί. 'Βέβηλο!', στρίγκλιζαν οι σκληροπυρηνικοί. 'Αρκετά καλό...', είπαν οι κριτικοί και οι καταναλωτές όπως φαίνεται συμφώνησαν- κι έτσι η SSG ετοιμάζει την συνέχεια.

Παρά την μεγάλη αναταραχή, το Battlecry προσέφερε στην ουσία πολλά από τα κλασικά στοιχεία της σειράς Warlords: ήρωες, τέρατα, μάχη, αναβάθμιση των μονάδων και μεγάλη ποικιλία. Δεν έμοιαζε καθόλου με τα φυσιολογικά παιχνίδια στον τρόπο με τον οποίο παιζόταν, όντας πιο πολύπλοκο και με πιο αργό ρυθμό...παρόλα αυτά ήταν πολλοί οι φανατικοί των turn-based που ούτε καν το δοκίμασαν απλά επειδή είχε την ταμπέλα του 'real-time strategy'. Αυτή την φορά όμως, η SSG προσπαθεί να κάνει και τις δύο πλευρές να ξεπεράσουν τις προκαταλήψεις τους.

Όπως και το αρχικό παιχνίδι, έτσι και το Battlecry II είναι ένα fantasy strategy που παίζεται σε πραγματικό χρόνο. Η SSG χτίζει το παιχνίδι γύρω από τον ήρωά σας, τον οποίο πρέπει να επιλέξετε ανάμεσα από δώδεκα φυλές. Όπως και στα περισσότερα παιχνίδια σε real-time, μαζεύετε πρώτες ύλες, φτιάχνετε μονάδες και κτίρια, βρίσκετε νέες τεχνολογίες και προσπαθείτε να κάνετε κομματάκια τον κακό γείτονά σας πριν να προλάβει να κάνει το ίδιο σε εσάς! Παρόλα αυτά, υπάρχουν πολλές λεπτομέρειες εδώ που δεν θα βρίσκατε κανονικά σε έναν συνηθισμένο τίτλο της συγκεκριμένης κατηγορίας: από ξόρκια και αναβαθμίσεις για τις μονάδες σας μέχρι την βελτίωση όχι μόνο του ήρωά σας, αλλά και όλων των πολεμιστών σας μετά από κάθε νικηφόρα μάχη. Ο ήρωάς σας μπορεί να χτίζει και αυτός κτίρια και συχνά θα πρέπει να βρείτε την χρυσή τομή μεταξύ μάχης, κατασκευής κτιρίων και συλλογής πρώτων υλών.



Με το interface του παιχνιδιού, το σύστημα μάχης και τη γενική αρχιτεκτονική να είναι αρκετά συνηθισμένα, αναρωτιέται κανείς τι είναι εκείνο που κάνει το Battlecry II να ξεχωρίζει; 'Έχει να κάνει με την τελειοποίηση,' λέει ο επικεφαλής προγραμματισμού, Steve Fawcner. 'Οι λεπτομέρειες και η γενικότερη αίσθηση κι ατμόσφαιρα.' Ο στόχος της συνέχειας είναι να βάλουμε λίγα παραπάνω στοιχεία αλλά σε όλους τους τομείς- χωρίς όμως να χαθεί η ατμόσφαιρα του Warlords. Μερικές ενέργειες, όπως τα αμυντικά ξόρκια που γίνονται από τα κτίρια, κοστίζουν σε πρώτες ύλες. Οι εργάτες δεν μαζεύουν ενεργά αγαθά, αλλά μπαίνουν μόνιμα μέσα σε ορυχεία και αυξάνεται η παραγωγή τους. Οι ήρωες κερδίζουν δύναμη και ικανότητες (όπως σε ένα κανονικό RPG) και μπορείτε να τους πάρετε μαζί σας από το ένα παιχνίδι στο άλλο, ακόμα και στο multiplayer. Ενώ οι μηχανισμοί του παιχνιδιού είναι γνωστοί, το Battlecry II θυμίζει περισσότερο το Disciples ή το Age of Wonders από όσο θυμίζει το Age of Empires. Οι μικρές ομάδες υψηλής ποιότητας είναι πολύ πιο δυνατές από μια ορδή πρόχειρων μονάδων ενώ η προσεκτική στρατηγική είναι πιο αποτελεσματική από ωμή βία. Και φυσικά μπορείτε να δίνετε εντολές ενώ έχετε παγώσει το παιχνίδι.

Το Battlecry II σας βάζει να κατακτάτε ορυχεία και να ψάχνετε για νέες τεχνολογίες ώστε να αναβαθμίσετε τον στρατό σας. Κάθε αναβάθμιση εξαρτάται από πολλά πράγματα- από το επίπεδο του παλατιού σας (το κέντρο του πολιτισμού σας) μέχρι το προηγούμενο επίπεδο τεχνολογίας και τις μονάδες σας. Το κλειδί είναι η γρήγορη ανάπτυξη όπως επίσης και το είδος του χάρτη στον οποίο παίζετε, καθώς οι πρώτες ύλες μπορεί να είναι δυσεύρετες. Ο υπολογιστής παίζει συνήθως αρκετά επιθετικά και δεν σας χαρίζεται κάποιο χρονικό διάστημα προσαρμογής μεταξύ των επιθέσεων στην βάση σας.

Υπάρχουν όλες οι κλασικές λειτουργίες που έχουμε συνηθίσει (και που γκρινιάζουμε κάθε φορά που απουσιάζουν από έναν τίτλο), όπως οι σχηματισμοί, τα waypoints, σωστό pathfinding, αρκετά ικανή τεχνητή νοημοσύνη και ένα καλό interface. Έχουμε όμως επίσης ένα πλήρες ανεπτυγμένο σύστημα ξορκιών

[αριστερά] Και ρωτάμε- πώς να μην επιλέξει κανείς High Elf με τέτοιες εικόνες; [κάτω] Η γέφυρα...μια διαχρονικά στρατηγική περιοχή.





Παρατηρήστε τις λεπτομέρειες στο πλακόστρωτο μονοπάτι...

με κάμποσα hotkeys και shortcuts. Οι μονάδες και οι ήρωες που έχουν την ικανότητα ξορκιών είναι ζωτικής σημασίας, καθώς πολλές φυλές είναι αδύναμες σωματικά αλλά πανίσχυρες στα ξόρκια. Είναι η ισχύς της μαγείας και των μαγικών πλασμάτων (οι δαίμονες, τα ζωτικά κτλ.) που βοηθούν για να ξεχωρίσει το Battlecry II από τα υπόλοιπα συμβατικά strategy. Ο ρυθμός όμως (με το στοιχείο του real-time) ξεχωρίζει το παιχνίδι ακόμα και από τα turn-based fantasy strategy και δημιουργεί έτσι μια νέα θέση για το παιχνίδι αυτό στον χώρο.

Ο Fawkner σχολιάζει: "Έχουμε ένα ξεχωριστό RTS στα χέρια μας- ένα RTS με ιδιαιτερότητες. Προσπαθούμε να δώσουμε στον κόσμο ένα διασκεδαστικό παιχνίδι που να ανήκει σε μια ήδη γνωστή και οικεία κατηγορία." Ολόκληρο το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να σας βγάλει έξω από την βάση και μέσα στο πεδίο της μάχης.

Κάτι άλλο που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει είναι η ιδιαίτερη ισορροπία που έχει επιτευχθεί ανάμεσα στις δώδεκα φυλές και τις αντίστοιχες μονάδες τους. Κάθε ήρωας για παράδειγμα έχει είκοσι πόντους που πρέπει να τους μοιράσει στα εξής χαρακτηριστικά: strength, dexterity, intelligence και charisma. Οι άνθρωποι που είναι για όλες τις δουλειές, έχουν 5 σε όλα τα χαρακτηριστικά. Ένα Fey έχει δύο στο strength αλλά έξι σε όλα τα υπόλοιπα. Οι δαίμονες είναι πολύ δυνατοί, οι Undead πολύ έξυπνοι με κάποιες τάσεις προς μια κατεύθυνση. Τα βασικά αυτά χαρακτηριστικά δημιουργούν τις δέκα ικανότητες των ηρώων, έτσι το Magery ισούται με το διπλάσιο του Intelligence, ενώ το Combat με το διπλάσιο του Strength. Στις ικανότη-



τες συμπεριλαμβάνονται τα Merchant, Training, Command, Speed, Health, Morale, Resistance και Conversion...υπάρχει λοιπόν μεγάλη ποικιλία.

Αν παίζετε με ένα orc, η αίσθηση θα είναι διαφορετική από εκείνη που θα υπήρχε αν παίζατε με ένα Wood Elf- ειδικά με κάθε φυλή να έχει τις δικές τις μονάδες και αναβαθμίσεις. Μερικές φυλές έχουν ορδές από αδύναμες μονάδες ενώ άλλες ειδικεύονται στις μαγικές μονάδες. Στο campaign, με τις πολλές επιλογές στρατηγικής και την ποικιλία αντιπάλων, το κλειδί της νίκης έχει να κάνει με την γνώση των δυνατών και των αδύναμων σημείων. Στα skirmish εναντίων παικτών ή της τεχνητής νοημοσύνης, θα πρέπει να είστε ικανοί να προσαρμόζεστε αμέσως σε ό,τι έρχεται εχθρικά προς τα εσάς. Από αυτή την άποψη, η SSG έχει καταφέρει να αποδώσει τέλεια όλα τα διαφορετικά χαρακτηριστικά των φυλών. Μπορείτε να χτίσετε ακόμα και τους Lord Bane και Sartek από τα πρώτα παιχνίδια, απλά για να ευχαριστήσετε την "σατανική" σας φύση.

Είτε σας αρέσει είτε όχι, τα παιχνίδια Battlecry έχουν γίνει οι κράχτες της SSG στην καινούρια χιλιετία. Αν και ένα άλλο Warlords (αυτή την φορά σε turn-based) βρίσκεται στο στάδιο της ανάπτυξης, σίγουρα υπάρχουν πολλοί φανατικοί του fantasy strategy που δεν γνωρίζουν ότι υπάρχουν τέτοια περίεργα πράγματα. Η ειρωνεία είναι ότι τα turned-based fantasy strategy αρχίζουν και πάλι να ανεβαίνουν στην επιφάνεια- Age of Wonders 2, Disciples 2, Heroes of Might and Magic IV, το Warlords IV της SSG...και η λίστα συνεχίζεται...Παρόλα αυτά, τα πολλά χρήματα βρίσκονται στον χώρο του real-time και η Ubi Soft αποφάσισε να επενδύσει στους αυστραλούς. Και κρίνοντας από το ιστορικό τους, η επένδυση δεν θα πάει χαμένη.



Disciples: Dark Prophecy

Η Αναγέννηση και η Επιστροφή

Μετά την κυκλοφορία και την επιτυχία του Disciples: Sacred Lands (αν και πολλοί θα πουν ότι ήταν ένα παιχνίδι που θάφτηκε από τον ανταγωνισμό), δεν προκαλεί έκπληξη που η Strategy First αποφάσισε να κυκλοφορήσει την συνέχεια του αρχικού τίτλου, δύο χρόνια αργότερα. Μπορεί να απέχει πολύ από την ολοκληρωμένη έκδοση που θα κυκλοφορήσει, αλλά το παιχνίδι σε αυτό το στάδιο έχει πολλή ατμόσφαιρα και δυναμικό gameplay. Το Disciples 2 παίζεται όπως ακριβώς και το Disciples (φοβερή έκπληξη!) και όπως γίνεται συνήθως στις συνέχειες, το ύφος του παιχνιδιού παραμένει अपαράλλαχτο ενώ παράλληλα γίνονται πολλές αναβαθμίσεις και βελτιώσεις. Και (πάλι όπως γίνεται συνήθως στις συνέχειες), το Disciples 2 προσπαθεί πάνω από όλα να ικανοποιήσει εκείνους τους φανατικούς παίκτες που φωνάζουν 'Κι άλλο! Θέλουμε κι άλλο!'

Το Disciples: Dark Prophecy συνεχίζει δέκα χρόνια μετά από τον προκάτοχό του και την αρχική μεγάλη συμπλοκή. Σε περίπτωση που δεν γνωρίζετε τι γίνεται στον κόσμο του παιχνιδιού, αρκεί να αναφέρουμε ότι η κεντρική ιδέα είναι η κλασική διαμάχη μεταξύ των φυλών. Στον κόσμο του Nevendaar ζουν τέσσερις φυλές: οι ευγενείς άνθρωποι, οι Legions of the Damned (που είναι όλο φωτιά και θειάφι), οι εργατικοί νάνοι και τέλος οι Undead Hordes, οι οποίοι (όπως τα περισσότερα απέθαντα πράγματα) δεν είναι απέθαντα αλλά αληθινά νεκρά. Μάλλον θα έπρεπε να αλλάξουν όνομα και να τους λένε Κινούμενα Πτώματα. Τέλος πάντων...

Η 'σκοτεινή προφητεία' που αναφέρεται στον τίτλο του παιχνιδιού έχει να κάνει με τον Chosen One, ένα πλάσμα που είτε θα σώσει είτε θα καταστρέψει τις τέσσερις φυλές. Μετά από αιώνες πολέμου, κάθε φυλή προσπαθεί να ανασυνταχτεί και να ξαναπάρει τον έλεγχο των ιερών περιοχών, χρησιμοποιώντας τις κλασικές turn-based μεθόδους μάχης, μαγείας και διπλωματίας. Κάθε φυλή έχει τα δικά της ξεχωριστά πλεονεκτήματα: για παράδειγμα οι άνθρωποι μπορούν να θεραπεύουν και οι νάνοι μπορεί να είναι αργοί αλλά είναι επίσης φοβερά χειροδύναμοι. Οι Legions of the Damned κινούνται με τρομερή ταχύτητα ενώ οι Undead είναι η πιο ισορροπημένη φυλή του παιχνιδιού. Αφού θα παίξετε μια φυλή κάθε φορά, η στρατηγική σας θα εξαρτάται από την ταυτότητα του αντιπάλου σας.

Παρά το γεγονός ότι οι σχεδιαστές προσπάθησαν να κρατήσουν σε



ένα χαμηλό επίπεδο τις απαιτήσεις του hardware μέσα από πολλές ρυθμίσεις που μπορεί να κάνει ο παίκτης, φαίνεται ότι παρασύρθηκαν και έφτιαξαν αν καινούριο παιχνίδι από την αρχή. Η ατμόσφαιρα θυμίζει έντονα εποχή μπαρόκ. Όλα τα γραφικά είναι καινούρια, από τις μονάδες μέχρι και το interface, ενώ έδωσαν στους καλλιτέχνες πολλή ελευθερία για να δημιουργήσουν πραγματικά εντυπωσιακές εικόνες. Το πρώτο πράγμα που θα παρατηρήσετε σίγουρα είναι ότι το ύφος είναι πολύ πιο σκοτεινό από το αρχικό παιχνίδι. Είναι όμως πολύ όμορφο και καθηλωτικό - όπως και τα περισσότερα νέα παιχνίδια του είδους.

Υπάρχουν τρία είδη παιχνιδιού: τα μεγάλα έπη- saga, οι μεμονωμένες αποστολές και τα παιχνίδια σε multiplayer. Μπορείτε να πάρετε οποιαδήποτε από τις τέσσερις φυλές σε ένα saga, το οποίο θα αποτελεστεί από τέσσερις αποστολές με σενάριο. Το άρθρο αυτό γράφτηκε με μόνο το saga mode διαθέσιμο και διαπιστώσαμε ότι είναι πολύ εύκολο να χαθεί κανείς αν αρχίσει να αναρωτιέται τι θα μπορούσε να γίνει αν είχε επιλέξει άλλη φυλή ή άλλες μονάδες - με όλες αυτές τις επιλογές και πιθανότητες θα αργήσουμε να βαρεθούμε το παιχνίδι.

Οι παραγωγοί πιστεύουν ότι ένα από τα ατού στον σχεδιασμό του παιχνιδιού τους είναι οι μεγάλες επιρροές από τα role-playing games.



Ετοιμάζοντας το εντυπωσιακό Living Room.



Όποιος δεν ανατριχιάζει με αυτό το screenshot αξίζει συγχαρητήρια.



Όπως και το Age of Wonders, το παιχνίδι φαίνεται ξεκάθαρα ότι πρόκειται περί συνδυασμού Heroes of Might and Magic και Warlords. 'Πιστεύω ότι ο χαρακτηρισμός "role playing strategy" ταιριάζει στο παιχνίδι τέλεια,' λέει ο επικεφαλής σχεδιασμού Danny Belanger. 'Οι πρώτες ύλες και η διοίκηση, η εξερεύνηση και η κατάκτηση του χάρτη είναι όλα μέρος του παιχνιδιού- αλλά το σύστημα μάχης που χρησιμοποιούμε θυμίζει περισσότερο ένα role-playing game.' Και αυτό ισχύει μέχρι έναν βαθμό.

Οι Leaders (οι ήρωες του παιχνιδιού) έχουν τα δικά τους inventory όπου εξοπλίζονται, όλες οι μονάδες κερδίζουν εμπειρία, εξελίσσονται και ανεβαίνουν επίπεδα, ενώ το σενάριο είναι αρκετά βαθύ. Αντί να προσπαθείτε να φτιάξετε μερικά εκατομμύρια μονάδες μέσα στα πρώτα λεπτά, θα διαπιστώσετε ότι μια μικρή ομάδα (αν είναι καλά οργανωμένη) είναι αρκετή για να σας βγάλει ασπροπρόσωπους. Η σύνθεση μιας τέτοιας ομάδας γίνεται εξαιρετικά σημαντική- αυτό γίνεται αμέσως εμφανές. 'Προσωπικά αυτό που μου αρέσει στο Disciples είναι ότι ένας δαίμονας κι ένας άγγελος δεν είναι δυνατό να συνυπάρξουν μέσα σε μια ομάδα,' λέει ο Belanger, 'και πιστεύω ότι έτσι η ιστορία διατηρεί την συνοχή της και καταφέρνει να βάλει τον παίκτη στο πετσί του ρόλου του.'

Κάθε ηγέτης της ομάδας μπορεί να μεταφέρει μέχρι δύο αντικείμενα στη μάχη και δεν μπορεί να τα αλλάξει ενώ πολεμά. Αυτά τα αντικείμενα (που μπορεί να είναι μαγικά όπλα, φίλτρα και πάπυροι), έχουν πολύ συγκεκριμένη χρήση μέσα στη μάχη. Η ανάγκη λοιπόν να σκεφτείτε και να αποφασίσετε σωστά τι πρέπει να πάρετε μαζί σας, συμβάλλει στον χαρακτήρα τακτικής και δίνει μια ατμόσφαιρα role-playing. Αυτή η διαδικασία του να σκέφτεστε και να καταστρώνετε σχέδια πριν από κάθε μάχη, δίνει μια άλλη διάσταση που δεν υπήρχε στο προηγούμενο παιχνίδι.

Σύμφωνα με τους παραγωγούς, η μεγαλύτερη αλλαγή πρέπει να είναι το νέο Event System. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και σε ορισμένα σημεία (π.χ. όταν φτάσετε ένα συγκεκριμένο σημείο, όταν νικήσετε έναν συγκεκριμένο εχθρό) θα ενεργοποιηθεί μια προκαθορισμένη ακολουθία γεγονότων. Μπορεί να πέσετε θύμα ενέδρας ή να διαπιστώσετε ξαφνικά ότι ο δρόμος είναι κλειστός. Μπορεί να βοηθήσετε μια παρέα ζωτικών και για αντάλλαγμα, να σας αφήσουν να περάσετε μέσα από την γη τους. Σε αυτά τα γεγονότα, ένα ειδικό παράθυρο εμφανίζεται, το οποίο επεξηγεί την κατάσταση. Και στο

πρώτο παιχνίδι υπήρχαν κάποια μηνύματα, μα ήταν πολύ γενικευμένα- δεν έπαιζε ρόλο ποιος ήσασταν. Τώρα όμως, τα μηνύματα εξαρτώνται από την ομάδα και την φυλή σας. Και είναι μέσα από αυτόν τον νέο μηχανισμό που καταφέρνει το παιχνίδι να εξιστορήσει τον μύθο πιο πειστικά.

Ο επικεφαλής σχεδιασμού Pro Sotos είπε, 'επειδή είναι τόσο ευέλικτο, το Event System χρησιμοποιείται με απίστευτα δημιουργικούς τρόπους από τους σχεδιαστές του σεναρίου. Το σύστημα περιορίζεται μόνο από την φαντασία του εκάστοτε σχεδιαστή μας.' Όταν λοιπόν το παιχνίδι κυκλοφορήσει μαζί με τον editor, οι δημιουργοί των mods θα έχουν στα χέρια τους ένα πραγματικά δυνατό εργαλείο σχεδιασμού.

Το Disciples: Sacred Lands ήταν ένα από εκείνα τα παιχνίδια που ενώ όλοι έπρεπε να παίξουν, πολλοί ήταν εκείνοι που το αγνόησαν. Η συνέχεια του παιχνιδιού όμως, δεν θα αφήσει περιθώρια αφού από τώρα φαίνεται να είναι πολύ καλή. Υπομονή μέχρι την άνοιξη για να δούμε από κοντά τα αποτελέσματα και τον ανταγωνισμό με τους άλλους παρόμοιους τίτλους.



Ότι και να είναι, έχει τεράστια φτερά!



[Δεξιάστροφα, από αριστερά] Προβλέπεται μεγάλη μάχη στα τείχη >>> Κάτι κρύβεται στα δέντρα... >>> Οι Θεοί τιμωρούν τους ασεβείς!



Age of Mythology

Θεοί, Θνητοί και Θρύλοι

Τα τελευταία χρόνια, μετά από πολλές εκρήξεις και βεγγαλικά, η Ensemble Studios μπήκε στον χώρο των real-time strategy με τρομερή ορμή και έφερε τα πάνω κάτω. Το Age of Empires, το Age of Kings και το Conquerors έκαναν την μετάβαση του είδους στο επόμενο επίπεδο και αποτέλεσαν παράδειγμα προς μίμηση για τόσους άλλους τίτλους. Για παράδειγμα, το Star Wars Battlegrounds της LucasArts, ήταν τόσο παρόμοιο με τα προαναφερθέντα παιχνίδια, που μπορούσε κανείς να κάνει παραλληλισμούς σε κάθε στοιχείο του gameplay ξεχωριστά. Και γιατί όχι; Αν είναι κάτι τέλειο, τότε γιατί να μην το μιμηθούμε; Και αυτό φαίνεται να θέλουν να μας προσφέρουν οι Microsoft και Ensemble στο τελευταίο τους δημιούργημα, το Age of Mythology.

Για να επιβεβαιώσουν για άλλη μια φορά το αξίωμα 'όταν κάτι δεν είναι χαλασμένο, δεν το πειράζουμε', οι σχεδιαστές στην Ensemble αποφάσισαν να μην φτιάξουν κάτι από την αρχή. Προτίμησαν να κρατήσουν το βασικό μοντέλο του gameplay, να το αναπτύξουν, να του δώσουν ιστορική μορφή (και παράλληλα μια μη-γραμμική εξέλιξη) και τέλος να προχωρήσουν στο αναγκαίο ψηφιακό 'λίφτινγκ'. Το Age of Mythology έχει όλα τα κλασικά στοιχεία ενός real-time strategy: τις πρώτες ύλες, τις οχυρώσεις, την κατασκευή μονάδων και τις μάχες. Τι έχει αλλάξει λοιπόν;

Πρώτα από όλα, μην ξεχνάτε ότι βρισκόμαστε σε μια αρχαία εποχή όπου ο άνθρωπος επινοούσε μυθολογικά στοιχεία προκειμένου να εξη-

γήσει τα παράξενα πράγματα γύρω του που δεν μπορούσε διαφορετικά να κατανοήσει. Το παιχνίδι περιστρέφεται γύρω από τρεις πολιτισμούς: τους Αιγυπτίους, του Έλληνας και τους Σκανδιναβούς. Η κεντρική ιδέα είναι ότι οι άνθρωποι μπορούσαν να καλέσουν τους θεούς τους και να τους ζητήσουν να κάνουν κακό στους εχθρούς τους. Η επιλογή αυτών των τριών πολιτισμών καθιστά δυνατό τον σχεδιασμό ενός κόσμου που, όπως λέει και η Ensemble, περιλαμβάνει μια πιο ασιατική περιοχή, μια μεσογειακή και μια βόρειο-ευρωπαϊκή. Και στην θέση της 'αληθινής μαγείας', μια πτυχή που θα μπορούσε να τραβήξει το παιχνίδι από το είδος του fantasy, υπάρχουν φυσικά μετεωρίτες, κεραυνοί, σεισμοί, κατάρτες κι ευχές που μπορείτε να καλέσετε από τους ουρανοί...ή τουλάχιστον από τον Όλυμπο.

Μια νέα 3D μηχανή πάντως σίγουρα αποδεικνύει ότι το Age of Mythology δεν είναι απλά μια συνέχεια ή ένα expansion στον προηγούμενο τίτλο. Ο κόσμος του παιχνιδιού έχει απίστευτες λεπτομέρειες. Μπορείτε να δείτε τέτοιες λεπτομέρειες στην εμφάνιση κάθε μονάδας. Όταν αναβαθμίζετε ένα όπλο, θα το δείτε να αλλάζει πραγματικά στα χέρια των αντίστοιχων μονάδων. Φυσικά οι αντίπαλοι θα δουν κι αυτοί την αλλαγή, αλλά από την άλλη μεριά κι εσείς θα δείτε τις αλλαγές τους. Οι μονάδες αφήνουν ίχνη στο έδαφος, οι στέγες των κτιρίων καταρρέουν...όταν λέμε λεπτομέρειες, το εννοούμε!

Κάτι άλλο που πρέπει σίγουρα να σημειωθεί είναι ότι αυτή την φορά δίνεται μεγάλη σημασία στο μέρος του παιχνιδιού για έναν παίκτη. Σχεδιάζουν να δημιουργήσουν έναν αληθινό κόσμο, με όλα τα στοιχεία μιας καλής αφήγησης και σωστούς χαρακτήρες, μπόλικο συναίσθημα και ενδιαφέρον σενάριο. Θα υπάρχει μόνο ένα και μεγάλο campaign για έναν παίκτη, αλλά μέσα από αυτό θα μπορείτε να παίξετε με όλους τους πολιτισμούς. Αντί λοιπόν να διακόπτεται το παιχνίδι για ενημέρωση στόχων και οδηγιές, η ροή θα είναι συνεχόμενη. Οι οδηγιές θα γίνονται μέσα από τα cut scenes του παιχνιδιού. Εσείς θα παίξετε έναν ήρωα που προσπαθεί να επιστρέψει στον Παλιό Κόσμο. Θα πάρετε μέρος στην πολιορκία της Τροίας, θα συναντήσετε τον Οδυσσέα και θα συναρμολογήσετε τον σκελετό του Όσιρις.

Η φιλοσοφία του παιχνιδιού παραμένει σχετικά απαραλλάκτη, αν και η Ensemble θα συμπεριλάβει μερικά κίνητρα για να μην βιαστείτε να εξελιχθείτε. Θα υπάρχουν δηλαδή πλεονεκτήματα αν προχωράτε στο δέντρο της ανάπτυξης και τεχνολογίας πιο αργά και προσεκτικά. Μαζέψτε λοιπόν όσους θεούς ξέρετε- από τον Ποσειδώνα, τον Δία και τον Ερμή, μέχρι τον Οντίν, τον Θωρ- τον Λόκι και τον Ρα και τον Όσιρις...θα χρειαστείτε όλη την θεική βοήθεια που μπορείτε να βρείτε.



Μέχρι στιγμής, ο ουρανός δεν έπεσε στα κεφάλια μας.

Warlords IV

Η Μαγεία Συνεχίζεται

Σύμφωνα με την παράδοση, υπάρχουν δύο κατηγορίες ανθρώπων που παίζουν fantasy strategy: οι φανατικοί του Heroes of Might and Magic της 3DO και οι σπαδοί του Warlords από την SSG. Ανέκαθεν ήταν μια μεγάλη κόντρα- πώς λέμε PC εναντίον MAC ή Παναθηναϊκού εναντίον Ολυμπιακού. Οι φίλοι του Heroes προτιμούσαν τα όμορφα γραφικά και την μάχη τύπου tactical. Οι φίλοι του Warlords προτιμούσαν την λεπτομέρεια και την στρατηγική σκέψη. Σήμερα όμως βλέπουμε ότι οι δύο παρατάξεις ολοένα και προσεγγίζουν η μία την άλλη. Ενώ το Heroes of Might and Magic IV προσθέτει βάθος στο gameplay, το Warlords IV θα χρησιμοποιήσει ένα πιο εντυπωσιακό σύστημα γραφικών και (κρατηθείτε)...στοιχεία tactical μάχης.

Αυτό το τελευταίο μπορεί να δυσκολευτούν να το χωνέψουν ορισμένοι από τους πιο ένθερμους υποστηρικτές. Μερικοί παίκτες (αλλά και παραγωγοί και σχεδιαστές όπως ο Sid Meier), πιστεύουν ότι όταν βγαίνεις από ένα παιχνίδι για να παίξεις μια μάχη σε άλλο ρυθμό, χάνεις την αληθινή ροή του παιχνιδιού. Την μια στιγμή εξερευνείς τον χάρτη με τις στρατιές σου, κατακτάς πόλεις και στήνεις μια πρώτη γραμμή φροντίζοντας για τις γραμμές ανεφοδιασμού- και την επόμενη, πρέπει να ανακατεύεις τις μονάδες σου σε ένα μικρό ταμπλό σκακιού και να τις βλέπεις να σκοτώνονται με τα σπαθάκια τους.

Αυτή η προσέγγιση του 'δύο παιχνίδια σε ένα', προσθέτει μια παραπάνω διάσταση που πολλοί παίκτες βρίσκουν ευχάριστη, αλλά αν η τεχνητή νοημοσύνη δεν είναι σωστή, μπορεί να κάνει το παιχνίδι βαρετό. Πάρτε για παράδειγμα τις επιδόσεις του υπολογιστή στο Masters Of Orion ή στα πρώτα Heroes of Might and Magic που ήταν περιβόητες για το χαμηλό τους επίπεδο. Ο παραγωγός του Warlords IV, Gergor Whiley, αναλύει: 'Είμαστε πεπεισμένοι ότι η τεχνητή νοημοσύνη θα κάνει πάντα τις σωστές κινήσεις. Έχει γίνει ένας τέτοιος σχεδιασμός ώστε οι αποφάσεις στην μάχη να είναι πιο εύκολες για τον υπολογιστή. Όσον αφορά στο νέο είδος σχεδιασμού, προσωπικά πιστεύω ότι οι περισσότεροι φίλοι του Warlords III ήθελαν μάχες τακτικής, ενώ οι υπόλοιποι θα περιμένουν χωρίς προκαταλήψεις για να δουν πώς θα εξελιχθεί τελικά το νέο αυτό παιχνίδι.' Παρόλα αυτά, για τους πεισματάρηδες, η SSG θα αφήσει την επιλογή να απενεργοποιήσετε το tactical μέρος και να επιτρέψετε να προχωρήσει μόνη της η μάχη.

Οι στρατιές του Warlords εμφανίζονται ξανά με τα κλασικά 'stacks'. Όταν συναντηθούν αυτές οι ομάδες, θα μεταφερθείτε στον χάρτη της μάχης όπου ελέγχετε τις κινήσεις και τις επιθέσεις κάθε μονάδας. 'Οι μονάδες έχουν διαφορετικά στατιστικά για τις μάχες', εξηγεί ο Whiley. 'Όπως οι ακτίνες για την κίνηση και την επίθεση, η



Τα πρώτα θήματα είναι πάντα τα δύσκολα...Εμπρός! Δουλειά!

αποτελεσματικότητα στις μάχες σώμα με σώμα, οι ακτίνες των όπλων, η δύναμη κάθε πανοπλίας, το ηθικό και οι αντιστάσεις σε ορισμένες ειδικές επιρροές όπως για παράδειγμα το δηλητήριο και ο πανικός. Οι ήρωες μπορούν να ενωθούν με τις μονάδες και να βοηθήσουν πολύ στην αναπέρωση του ηθικού τους. Οι μονάδες που πανικοβάλλονται, υποχωρούν και είναι πιθανό να αιχμαλωτιστούν', καταλήγει ο Whiley.

Όπως και στα προηγούμενα παιχνίδια, οι ήρωές σας θα είναι βασικά κομμάτια στο Warlords IV. Πολλές πτυχές τους θα είναι οι ίδιες, όπως το inventory για τα μαγικά αντικείμενα, η επιλογή να αναλάβετε αποστολές στην διάρκεια ενός σεναρίου για κάποιες μικρές ανταμοιβές και το ότι οι αγαπημένοι σας ήρωες θα μεταφέρονται από σενάριο σε σενάριο (μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε ακόμα και στο multiplayer). Ο τρόπος λειτουργίας όμως των ξορκιών και των ικανοτήτων είναι τελείως καινούριος. Η ανακάλυψη των νέων ξορκιών γίνεται σε διάφορες πόλεις και οι ήρωες μαζεύουν τους λεγόμενους spell crystals (ο καθένας από τους οποίους μπορεί να κάνει ένα συγκεκριμένο ξόρκι από μια φορά). Στα γενικά map spells συγκαταλέγονται τα Scouting, Haste, Espionage, Fly και Create Ford...έτσι, ενδεικτικά. Τα ξόρκια της μάχης χωρίζονται σε επιθετικά και αμυντικά και ένας ήρωας μπορεί να κάνει μόνο ένα από κάθε κατηγορία στον γύρο του. 'Τα αμυντικά ξόρκια θα γίνουν έτσι πιο αγαπητά από ότι συνήθως και θα χρησιμοποιούνται πιο πολύ,' λέει ο Whiley. Σημειώστε ότι όσο περισσότερο χρησιμοποιεί ο ήρωας ένα συγκεκριμένο ξόρκι, τόσο καλύτερος γίνεται σε αυτό. Στο τέλος, ο ήρωας θα μπορεί να μάθει τόσο καλά το ξόρκι που δεν θα χρειάζεται τους ειδικούς κρυστάλλους. 'Θα φροντίσουμε όμως για την ισορροπία. Δεν θα μπορεί να κάνει κανείς άπειρα Teleport.'



Αλλαγές γίνονται επίσης και στο σύστημα της πόλης. Σε μερικά σενάρια θα μπορείτε να χτίσετε τις δικές σας πόλεις- κάτι που γίνεται για πρώτη φορά στην σειρά. Οι πόλεις ξεκινούν στο πρώτο επίπεδο, μαζεύοντας πρώτες ύλες από κοντινά ορυχεία. Ανάμεσα στα κτίρια που μπορείτε να χτίσετε σε μια πόλη υπάρχουν και διοικητικά κτίρια που αυξάνουν το επίπεδο της πόλης. Καθώς αυξάνεται το επίπεδο της πόλης, αυξάνεται και η ακτίνα εκμετάλλευσης των ορυχείων του χάρτη, καθώς επίσης και το όριο του στρατού. Οι πόλεις μπορούν να φτάσουν μέχρι το τρίτο επίπεδο και μια μόνο πόλη σε κάθε παράταξη μπορεί να φτάσει στο τέταρτο για να γίνει η πρωτεύουσα. Τα ζωτικά για παράδειγμα μπορούν να χτίσουν διάφορα είδη παλατιών, τα Green, Emerald και Jade, αλλά μόνο μια πόλη μπορεί να έχει το πανίσχυρο Sage Palace.

Όπως περίπου και στο Heroes of Might and Magic, θα υπάρχει ένα ξεχωριστό σύστημα κτιρίων για κάθε φυλή. Για παράδειγμα, όταν οι νάνοι χτίσουν το τρίτο επίπεδο του αρχηγείου τους, το Bailey, θα μπορούν να χτίσουν το Foundry που κατασκευάζει Catapults και Bronze Golems. Στην συνέχεια θα μπορούν να αναβαθμίσουν και το Foundry για να φτιάχνει τα ακόμα πιο δυνατά Iron Golems. Η στρατολόγηση μονάδων είναι και αυτή παρόμοια με εκείνη στο Heroes. Τα στρατιωτικά κτίρια παράγουν έναν δεδομένο αριθμό μονάδων ημερησίως, μέχρι να γεμίσουν. Ένα Dwaven Lodge παράγει για παράδειγμα δύο Axemen κάθε μέρα. Μια πόλη πρώτου επιπέδου έχει ένα όριο είκοσι μονάδων και δεν θα μπορεί να χωρέσει άλλους όταν οι axemen γίνουν είκοσι. Αν δεν πληρώσετε για να τους πάρετε μαζί σας, το Lodge θα σταματήσει να παράγει μονάδες και οι είκοσι θα περιμένουν εκεί για πάντα. Ένα Lodge όμως σε μια πόλη δεύτερου επιπέδου μπορεί να στεγάσει εξήντα Axemen.

Το Warlords IV έχει μια νέα μηχανή και μοιράζεται τα ίδια γραφικά εδάφους με το νέο Warlords Battlecry 2 της SSG. Θα έχει επίσης ένα παρόμοιο δυναμικό και μη-γραμμικό campaign, όπου θα μπορείτε να επιλέξετε ποιες επαρχίες θα κατακτάτε, κερδίζοντας διαφορετικά πλεονεκτήματα. Το multiplayer όμως του παιχνιδιού θα εξυπηρετεί



μόνο δύο παίκτες. Ο Whiley εξηγεί ότι 'οι μάχες μπορεί να χρειαστούν αρκετή ώρα για να ολοκληρωθούν, έπρεπε λοιπόν να περιοριστούν οι επιλογές του δικτυακού παιχνιδιού.' Δυστυχώς όμως, το Warlords IV δεν θα υποστηρίζει play by e-mail αλλά όπως λέει και ο Whiley αυτό το είδος παιχνιδιού δεν ταιριάζει με ένα Battlecry.

Όπως όμως και με τους προηγούμενους τίτλους, θα υπάρχει ένας ολοκληρωμένος editor. Μπορεί τα σύνθετα γραφικά να δυσκολεύουν τους παίκτες που θέλουν να φτιάξουν τα mods όπως τα θέλουν κι όπως είχαν κάνει στα προηγούμενα παιχνίδια (υπήρχε μέχρι και mod για τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο). Θα μπορείτε όμως να εκμεταλλευτείτε την φαντασία και την δημιουργικότητά σας και να φτιάξετε άπειρες αποστολές, περιοχές και καταστάσεις. Το μέλλον διαγράφεται λαμπρό....

Μερικοί από τους υπόλοιπους

Warrior Kings- Κυριαρχία μεταξύ Ιννοτών και Δαιμόνων

Η Black Cactus LTD (του νότιου Λονδίνου) μαζί με την Microids ετοιμάζουν την κυκλοφορία αυτού του fantasy strategy (σε 3D και real-time), που διαδραματίζεται σε έναν κατεστραμμένο μεσαιωνικό κόσμο. Παίζετε τον ρόλο ενός βασιλιά πόλεμου ο οποίος προσπαθεί να ενώσει το διαλυμένο βασίλειο και να ηγηθεί ενός λαμπρού, νέου κράτους. Καθώς προχωράει το campaign για έναν παίκτη, θα συναντήσετε τρία πιθανά μονοπάτια από τα οποία θα κληθείτε να επιλέξετε ένα.

Ο δρόμος του Imperial καλεί την εξουσία της εκκλησίας και σας δίνει το ιερό δικαίωμα μιας σαυροφορίας, της Ιεράς Εξέτασης και γενικότερα διασκεδαστικά πράγματα καθώς καίτε ζωντανούς τους αιρετικούς καθώς οδεύετε προς τον απόλυτο έλεγχο. Ο δρόμος του Renaissance ενστερνίζεται την γνώση και την επιστήμη: θα γίνετε έμπορος, τραπεζικός και εφευρέτης και θα χρησιμοποιήσετε πυρίτιδα και πολεμικές μηχανές για να επιβληθείτε. Τέλος, ο Pagan θα καλέσει τέρατα από τον Κάτω Κόσμο για να εκσπασιστεί με τις δυνάμεις της φύσης, της μαγείας, της γης και της θυσίας, των φυλακτών και των ξορκιών και του ακαλίνωτου πάθους.

Για να δούμε, για να δούμε...



μάχες. Θα μπορείτε να μαζεύετε πολλούς ήρωες μαζί και επίσης να χρησιμοποιείτε διάφορες ειδικές ικανότητες όπως το berserk (η ζημιά που κάνετε αυξάνεται ενώ μειώνεται η υγεία της μονάδας σας), το charge (πενταπλάσια ζημιά), το death blow (σκοτώνει τον αντίπαλο μόνο με ένα πετυχημένο χτύπημα), το freedom (η μονάδα δεν μπορεί να συνδεθεί με ήρωες), το spike armor (επιστρέφει μέρος της ζημιάς στον εχθρό) και άλλα πολλά.



Project Nomads- Στρατοί από ιπτάμενες μηχανές, διπλάνα και ζέπελιν

Ένα ακόμα real time strategy που μας περιμένει είναι αυτό της Radon Labs, ένα παιχνίδι που διαδραματίζεται σε ιπτάμενα υψισιά, πιο ψηλά και από τα σύννεφα. Ακολουθώντας την κλασική δικαιολογία ότι βρίσκεστε κάπου και δεν θυμάστε τίποτα από το παρελθόν σας, ξυπνάτε ξαφνικά πάνω σε ένα ιπτάμενο υψισιά. Και όχι μόνο αυτό, αλλά είστε ένας μάγος- μηχανικός... Ω! Όχι μόνο αυτό, αλλά είστε ένα Ιπτάμενος Μάγος-Μηχανικός! Αφού χτίσετε το πρώτο σας κτίριο πάνω στο υψισιά (με την βοήθεια ενός περιέργου φαντάσματος), πρέπει να οργανωθείτε και να υπερασπιστείτε το υψισιά σας. Αντί για τις συνηθισμένες πρώτες ύλες, το παιχνίδι αυτό θα έχει μόνο μια, την ενέργεια την οποία πρέπει να αποθηκεύετε για να κατασκευάζετε πράγματα.

Αντί για ένα παιχνίδι όπου ξεκινάτε με μια νέα βάση σε κάθε βήμα του campaign, εδώ το υψισιά μεγαλώνει μαζί σας καθώς συνεχίζετε να φτιάξετε την περιοχή σας όπως εσείς θέλετε. Παράλληλα έχετε 25 επίπεδα μπροστά σας, πάνω από 40 μονάδες και 100 κτίρια.



The Druid King- Μεσογειακό Ταμπεραμέντο

Το σκηνικό για αυτό το real-time strategy/ adventure είναι τα γνώριμα νερά της μεσογείου, κατά την διάρκεια των μεγάλων κατακτίσεων του Καίσαρα. Έχουμε τέσσερις μεγάλες δυνάμεις (Gauls, Romans, Teutons και Druids) που έχουν πολλές διαφορές να λύσουν.

Παίζετε το παιχνίδι σε πολλούς και τεράστιους χάρτες που υποστηρίζουν μέχρι και 5.000 μονάδες ανά περιοχή. Θα υπάρχει επίσης και ένα 'άρωμα' από role playing καθώς θα δείτε τους χαρακτήρες να γίνονται πιο δυνατοί μετά από τις μεγάλες

27 ΕΤΗ (ΦΩΤΟΣ) STAR TREK

Ταξίδια στο σύμπαν μέσα
από την οθόνη του PC

Το Star Trek είναι σίγουρα η καλύτερη πηγή έμπνευσης από τον χώρο του κινηματογράφου και της τηλεόρασης για τους παραγωγούς παιχνιδιών. Υπάρχει ένας τεράστιος, ολοκληρωμένος και καλοσχεδιασμένος κόσμος, καθηλωτικοί χαρακτήρες με βάθος και (το κυριότερο) μια τεράστια ορδή από φανατικούς οπαδούς που θα... σκότωναν αν έτσι διέταζε ο Gene Roddenberry, ο δημιουργός της σειράς. Κοιτώντας όμως πίσω, σε όλα τα παιχνίδια Star Trek που έχουν κυκλοφορήσει ανά καιρούς για τους υπολογιστές, βλέπουμε ότι αυτά τα δυνατά σημεία είναι που περιόριζαν κι εμπόδιζαν τους σχεδιαστές και παραγωγούς.

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ

Star Trek - 1975

Στη δεκαετία του 70, τότε που στα mainframes των αμερικανικών πανεπιστημίων έκαναν τις παρθενοικές τους εμφανίσεις διάφορα περίεργα πράγματα που μερικοί τα θεωρούσαν παιχνίδια, δημιουργήθηκε ένα παιχνίδι που το έλεγαν (πώς αλλιώς;) Star Trek. Είναι πρακτικά αδύνατο να εντοπιστεί πού, πότε και πώς είχε γεννηθεί, το σίγουρο όμως είναι ότι μέχρι το 1975 είχε εξαπλωθεί σε όλα τα mainframes της χώρας. Το παιχνίδι ήταν ιδιαίτερα εξελιγμένο τεχνολογικά για την εποχή του και καθήλωσε όλους όσους ήθελαν πάντα να πολεμήσουν μέσα στον κόσμο του Star Trek. Η βασική ιδέα ήταν απλούστατη: για κάποιον λόγο (μην το ψάχνετε τώρα), η συνθήκη ειρήνης μεταξύ Ομοσπονδίας και Klingons κατέρρευσε και οι Klingons έστειλαν μια αρμάδα τους στην περιοχή της Ομοσπονδίας. Οι Romulans, συμπρωτολόγοι και ομοιοπαθείς όπως πάντα, έρχονται και αυτοί στην περιοχή για να επωφεληθούν της κατάστασης. Ως κυβερνήτης του USS Enterprise, ο στόχος σας είναι να εξασφαλίσετε την στρατιωτική υπεροχή σε έναν τομέα και αυτό σημαίνει ότι πρέπει να εντοπίσετε και να εξοντώσετε τις ορδές των Klingon. Εννοείται ότι δεν υπήρχαν γραφικά και ότι το παιχνίδι ήταν text-based. Παρόλα αυτά, είχατε για πρώτη φορά την ευκαιρία να αποκτήσετε τον πλήρη έλεγχο του ηρωικού Enterprise. Αρχικά χρησιμοποιούσατε τα scanners σας για να εντοπίσετε την παρουσία των εχθρών. Στην συνέχεια πληκτρολογούσατε τις συστηματικές όπου θέλατε να ταξιδέψετε και μετά ορίζατε την ταχύτητα warp με την οποία θα πηγαίνατε εκεί. Μόλις εντοπιζατε τα εχθρικά σκάφη, μπορούσατε να επιτεθείτε είτε με phasers, είτε με photon torpedoes- παράλληλα όμως έπρεπε να προσέχετε τις ασπίδες σας και πώς επηρέαζαν την κατανομή της ενέργειας και τα όπλα σας. Αν μάλιστα τελειώνατε μια μάχη και ήσασταν σε άσχημη κατάσταση, μπορούσατε να εντοπίσετε έναν πλανήτη πλούσιο σε dilithium, να εξορύσσετε τους κρυστάλλους και να αναπληρώσετε την χαμένη ενέργεια.

Στις αρχές της δεκαετίας του '80, έγινε η μεγάλη πρώτη έκρηξη με τους υπολογιστές και το παιχνίδι εμφανίστηκε σε όλες τις πιθανές πλατφόρμες και μηχανήματα. Κυκλοφόρησαν διάφορες εκδόσεις: το 1985 σε μια βελτιωμένη έκδοση που κυκλοφόρησε, μπορούσατε να ταξιδέψετε σε πολλά διαφορετικά στρώματα μέσα στον ίδιο τομέα (το παιχνίδι βέβαια παρέμενε text based). Το 1988 γράφτηκε από τον Nels Anderson μια shareware έκδοση η οποία χρησιμοποιούσε την θρυλική κάρτα EGA και κάποια υποτυπώδη γραφικά- ο παίκτης όμως έπρεπε και πάλι να πληκτρολογήσει τις εντολές. Και μπορεί να δυσκολευτείτε να το πιστέψετε αλλά ήταν το ίδιο αρχικό παιχνίδι που μετά από πολλές μετατροπές και βελτιώσεις μεταλλάχθηκε και ξαναγεννήθηκε στα Windows 95 με το όνομα Visual Trek (κυκλοφόρησε μάλιστα ως shareware το 1996). Το πρώτο Star Trek ήταν η αρχή της χιονοστιβάδας και αν υπάρχει ένα παιχνίδι σε ολόκληρο το άρθρο που αξίζει περισσότερο τον σεβασμό μας, τότε αυτό θα είναι εκείνο το πρώτο text-based.

ENTERPRISE ΚΑΛΕΙ ENTERPRISE...

Αναπόφευκτα, έπρεπε να δημιουργηθούν και κάποια παιχνίδια Star Wars που να συνδέουν τους τρελαμένους φοιτητές- κυβερνήτες μεταξύ τους για δικτυακές μάχες. Ένας θεός μόνο ξέρει πόσα διαφορετικά προγράμματα για multiplayer γράφτηκαν εκείνη την εποχή, αλλά δεν μπορούμε να μην αναφερθούμε σε δύο συγκεκριμένα από αυτά: το MTREK (ή αλλιώς Multi-Trek) και το Netrek. Και μπορεί τα δύο αυτά παιχνίδια να ήταν απλώς εμπνευσμένα από τον κόσμο του Star Trek, αλλά οι φανατικοί της σειράς συμπληρώναν μόνοι τους τα κενά με την φαντασία τους...κι έτσι αποχαιρέτησαν φίλους και συγγενείς για πάντα και χάθηκαν στα κυκλώματα των υπολογιστών τους.

MTREK- 1982

Οι ημερομηνίες και τα ονόματα είναι θολά εκείνη την εποχή και δεν μπορούμε να είμαστε σίγουροι για την ακριβή εποχή που εμφανίστηκε το MTREK, αλλά το βέβαιο είναι ότι το 1982 κυκλοφορούσε ήδη μια έκδοση για τα συστήματα VAX/VMS. Εκείνη η έκδοση ήταν πολύ απλή στο κεντρικό της θέμα: οκτώ παίκτες, κανένας Romulan, κανένας Klingon, μια

μάχη σε real-time όπου ο καθένας προσπαθούσε να σκοτώσει όσο περισσότερους από τους αντίπαλους πιλότους μπορούσε. Στο πανεπιστήμιο όμως της Καλιφόρνια, γράφτηκε η πιο δημοφιλής έκδοση που παιζόταν μανιωδώς από το 1986 μέχρι και το 1990 πριν μετακομίσει στο internet. Δεν υπήρχε πια μόνο η μάχη και τα νέα σκάφη και φυλές, αλλά και επιλογές στρατηγικής σημασίας και αγοροπωλησίες: μπορούσατε να μπειτε σε σταθμούς και να αγοράσετε εξοπλισμό για το σκάφος σας. Δυστυχώς όμως, οι servers που έτρεχαν το παιχνίδι έχουν κλείσει και παρά τις παρακλήσεις των πολλών fan sites και του newsgroup του MTREK, δεν έχει κυκλοφορήσει ο κώδικας για να δημιουργηθούν νέοι servers για το MTREK.

Netrek- 1982

Το Netrek από την άλλη μεριά είχε καλύτερη τύχη και ακόμα και σήμερα ζει και βασιλεύει. Όχι μόνο αυτό, αλλά συνδέεται με κάποιον τρόπο με το Allegiance το τεράστιο massive multiplayer της MicroSoft. Το παιχνίδι αυτό ήταν εμπνευσμένο από το Alto Trek του Rick Rashid (αντιπρόεδρος σήμερα στο κέντρο ερευνών της MicroSoft), ο οποίος απλά ήθελε να αναβαθμίσει το παιχνίδι του με μια νέα 3D μηχανή.

Ξεφύγαμε όμως...Το Netrek λοιπόν χρησιμοποιούσε ένα απλό interface με δυσδιάστατα γραφικά (το αρχικό βέβαια παιχνίδι ήταν text-based), έπαιρνε μέχρι και 16 παίκτες, τους χωρίζε σε δύο ομάδες και τους άφηνε να αλληλοσκοτωθούν για τον έλεγχο των πλανητών. Μπορεί να υπάρχει ένα συμβατό interface με γραφικά, αλλά υπάρχουν τόσες εντολές και τόσο πολύπλοκο gameplay που ακόμα και οι βετεράνοι παίκτες δυσκολεύονται αφάνταστα να μάθουν καλά το παιχνίδι. Φανταστείτε δηλαδή εκείνους που δεν έχουν παίξει ποτέ ένα text-based παιχνίδι...

Το Netrek και το MTREK όμως, όπως και άπειρα ακόμα text-based παιχνίδια δεν τράβηξαν την προσοχή της κοινής γνώμης, αλλά απευθύνονταν περισσότερο στους σκληροπυρηνικούς οπαδούς. Μπορεί να είχαν άπιστευτο βάθος και να στερούσαν δεκάδες χιλιάδες ώρες ύπνου από τον γήινο πληθυσμό, κανένα όμως δεν είχε το όνομα Star Trek- ήταν απλά εμπνευσμένα σε αυτό. Για να απολαύσει κανείς τους αγαπημένους του χαρακτήρες, έπρεπε να στραφεί στα μεμονωμένα παιχνίδια...κι ένα από τα πρώτα τέτοια παιχνίδια που κυκλοφόρησε για PC θεωρείται από πολλούς ότι παραμένει το καλύτερο.

INTERPLAY

Star Trek: 25th Anniversary- 1993

Υπήρχαν πολλές εκδόσεις του πρώτου εκείνου Star Trek που κυκλοφορούσαν στους υπολογιστές της δεκαετίας του '80- αλλά το πρώτο αληθινό δείγμα Star Trek στα PC ήρθε από την Interplay, το 1993. Με όλα τα αναγκαία πνευματικά δικαιώματα της σειράς, το Star Trek: 25th Anniversary ήταν ένα adventure με γραφικά που όρισε τα πρότυπα για όλα τα ανάλογα παιχνίδια που θα κυκλοφορούσαν μέσα στα επόμενα χρόνια. Μπορεί να σας φαίνεται λίγο αρχαίο τώρα, αλλά αν κοιτάξετε πέρα από τα γραφικά (που φυσικά δεν ήταν καθόλου άσχημα για την εποχή), θα δείτε ένα παιχνίδι με όλη την ατμόσφαιρα, το βάθος και τον χαρακτήρα της σειράς. Όπως και στην τηλεόραση που κάθε επεισόδιο ήταν και μια μικρή ιστορία, έτσι και στο παιχνίδι υπήρχε μια ακολουθία από μικρές και αυτοτελείς περιπέτειες. Στο τέλος κάθε περιπέτειας, λαμβάνατε μια αναφορά από τον Αστρονόμο που σας αξιολογούσε σύμφωνα με τον τρόπο που ολοκληρώνατε την αποστολή (αν ήταν πολύ βίαιος παίρνατε λιγότερους πόντους) και με τον βαθμό επιτυχίας (υπήρχαν διαφορετικοί τρόποι να τερματίσετε κάθε επεισόδιο). Όσο καλύτερες ήταν οι αναφορές, τόσο καλύτερα σας αντιμετώπιζε και το πλήρωμά σας.

Και στο πλήρωμα βέβαια υπήρχαν όλοι οι παλιοί και καλοί: οι Kirk, Spock, McCoy, Uhura, Sulu και Chekov δεν μπορούσαν να λείπουν. Την βρώμικη δουλειά όμως την κάνει συνήθως ο Kirk μαζί με τον Spock και τον McCoy, οι οποίοι διακτινίζονται στους πλανήτες. Υπήρχαν γρίφοι και οι κλασικές εντολές των adventures (look, use, take, walk, talk), αλλά και σκληρές μάχες που μπορεί να ήταν απλές, παρέμεναν όμως

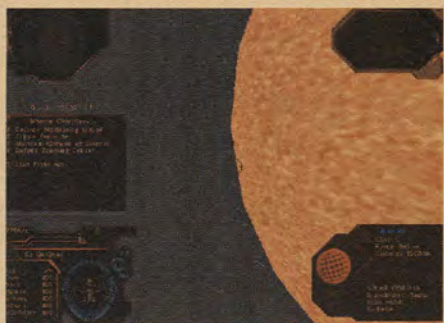




Star Trek: 25th Anniversary- 1993



Star Trek: Judgment Rites- 1994



Star Trek: Klingon Academy- 2000

συναρπαστικές. Μπορούσατε επίσης να ρυθμίσετε και πολλές άλλες πτυχές στο παιχνίδι μέσω των εικονιδίων και των hotkeys- από τις ασπίδες και τους χειρισμούς στα άλλα σκάφη μέχρι την warp speed, τα όπλα και την ενέργεια. Και φυσικά, οι αυθεντικές φωνές από τους αληθινούς ηθοποιούς έκαναν τους φανατικούς να παραληρούν από ευτυχία.

Star Trek: Judgment Rites- 1994

Η Interplay παρατήρησε την τεράστια εμπορική επιτυχία του Star Trek: 25th Anniversary και κυκλοφόρησε το 1994 το Star Trek: Judgment Rites- ένα παιχνίδι που διατήρησε όλα τα στοιχεία του προηγούμενου παιχνιδιού (μόνο που αυτή την φορά μπορούσατε να αναθέσετε τις διαστημικές μάχες στον υπολογιστή). Το Judgment Rites σημείωσε και αυτό τεράστια επιτυχία- τόσο μεγάλη μάλιστα που η Interplay κυκλοφόρησε μερικές συλλεκτικές εκδόσεις του παιχνιδιού (το Collectors Edition και το Signature Series) καθώς επίσης και το Star Trek: Federation Compilation, μια συλλογή με τα δύο παιχνίδια, και το Star Trek: Starfleet Academy Cadet Briefing (στην ουσία τις τέσσερις πρώτες αποστολές του Star Trek: Starfleet Academy).

Η Interplay ήταν ίσως η πρώτη μεγάλη εταιρεία που αξιοποίησε το όνομα Star Trek τόσο καλά, αν και το Judgment Rites ήταν ένα τόσο ολοκληρωμένο και καλοσχεδιασμένο παιχνίδι που ακόμα και εκείνοι που δεν γνώριζαν τι εστὶ Star Trek απόλαυσαν τις περιπέτειες του Kirk και Σία. Και για το επόμενο της κόλπο, η Interplay αποφάσισε να ταξιδέψει τους οπαδούς της σε ένα μέρος που είχαν δει μόνο στην τηλεοπτική σειρά: την ακαδημία του αστρονότου. Δυστυχώς όμως, το ταξίδι άργησε πολύ να ξεκινήσει...

Starfleet Academy- 1997

Στα τέλη του 1994 (και ενώ ο κόσμος ήταν ακόμα ενθουσιασμένος με το 25th Anniversary και το Judgment Rites), η Interplay ανακοίνωσε ότι είχε στα σκαριά ένα νέο παιχνίδι στον κόσμο του Star Trek. Το Star Trek: Starfleet Academy είχε αρχικά σαν στόχο να σας βάλει μέσα στην ακαδημία, ενώ σε μερικά previews είχε αφηθεί να εννοηθεί ότι θα μπορούσε να περιπλανηθείτε σε περιβάλλον πρώτου προσώπου. Είχε επίσης ανακοινωθεί ότι οι διαστημικές μάχες θα πρόσφεραν ό,τι πιο τελευταίο είχε να επιδείξει η τεχνολογία. Λόγια, λόγια, λόγια...

Η ημερομηνία κυκλοφορίας συνέχισε πηγαινε πιο πίσω και τελικά έπρεπε να φτάσει το καλοκαίρι του 1997 για να εμφανιστεί στα ράφια των καταστημάτων. Όσοι περίμεναν πλήρη ελευθερία κινήσεων και...'βολτίτσες' μέσα στην ακαδημία απογοητεύτηκαν όταν είδαν όλες τις σκηνές να παίζονται σε full-motion βίντεο. Μπορεί να ήταν καλής ποιότητας και να έπαιζαν γνωστοί ηθοποιοί, αλλά ο παίκτης μπορούσε μόνο να κάνει κάποιες αποφάσεις στους διάλογους. Αν οι

μάχες είχαν εκπληρώσει τις υποσχέσεις τους, τότε ίσως να μην ήταν τόσο άσχημη η εικόνα. Όμως και σε αυτόν τον τομέα, το παιχνίδι είχε αποτύχει. Μπορούσατε να μιλήσετε με τα μέλη του πληρώματος μόνο σε συγκεκριμένα κρίσιμα σημεία (πάλι μέσα από επιλογές σε διαλόγους μόνο). Το μόνο που έπρεπε να κάνετε στην ουσία ήταν να διανείμετε την ενέργεια στο σκάφος και να διορθώνετε τις ζημιές σωστά. Οι αποστολές ήταν συμπαθητικές αλλά μπροστά στους άλλους εξομοιωτές της εποχής, το Starfleet Command χωριούσε, ενώ οι συνεχόμενες αναφορές για bugs δεν βοηθούσαν την κατάσταση. Μπορεί να μην ήταν ένα άσχημο και κακό παιχνίδι, αλλά σίγουρα δεν ήταν αυτό που περιμέναμε ο κόσμος. Όπου ακούεις πολύ dilithium παίρνε και μικρό καλάθι...

Chekov's Lost Missions

Η Interplay όμως πίστευε ότι το Starfleet Academy τα είχε πάει αρκετά καλά ώστε να δικαιολογηθεί η κυκλοφορία ενός expansion, του Star Trek: Starfleet Academy- Chekov's Lost Missions. Επτά νέες αποστολές, δύο χάρτες για multiplayer και μερικές άλλες λειτουργίες (καλύτερη υποστήριξη του joystick, περισσότερες κάμερες και βελτιωμένες ενδείξεις στην οθόνη ελέγχου). Δυστυχώς δεν έγιναν κάποιες αλλαγές στο gameplay ή την μηχανή γραφικών και ο κόσμος αισθάνθηκε δικαιολογημένα αδικημένος.

Star Trek: The Secret of Vulcan Fury

Η Interplay είχε δημιουργήσει ένα υπερβολικό αίσθημα αναμονής για το Star Trek και είχε κάνει τον κόσμο να κάθεται σε αναμμένα κάρβουνα...όπως είχε γίνει και με το Starfleet Command. Με δύο λόγια όμως και μετά από συνεχόμενες ακυρώσεις και αναβολές, η Interplay διέλυσε την Tribal Dreams (την ομάδα που είχε αναλάβει το παιχνίδι). Κρίμα, γιατί η μηχανή των γραφικών φαινόταν όμορφη και το σενάριο το έγραφε ένας γνώστης του Star Trek που είχε γράψει τα σενάρια για τα Next Generation και Deep Space Nine (D.C. Fontana για όσους ενδιαφέρονται να μάθουν).

Star Trek Pinball- 1999

Δεν υπάρχουν πολλά πράγματα που μπορούμε να πούμε για αυτό το παιχνίδι. Μάλλον ήταν μια απόπειρα για να βγάλει η Interplay κάποια χρήματα γρήγορα (πιθανόν για να συγκαλύψει το φιάσκο του Vulcan Fury το 1988.) Ήταν επίσης μια υπενθύμιση για όλους ότι ένα φλιπεράκι για υπολογιστή δεν πρόκειται να γίνει καλύτερο μόνο και μόνο επειδή κάποιος κόλλησαν τις φωτογραφίες των ηρώων του Star Trek στο ταμπλό.

Starfleet Command- 1999

Και έφτασε το καλοκαίρι του 1999...έπρεπε να περάσουν ξει



Star Trek Pinball- 1999



Chekov's Lost Missions



Star Trek: The Secret of Vulcan Fury



Starfleet Command

ολόκληρα χρόνια από την κυκλοφορία του 25th Anniversary για να καταφέρει η Interplay να τραβήξει το ενδιαφέρον των ενθέρμων οπαδών. Το Starfleet Command έδινε στους παίκτες να επιλέξουν την φυλή τους από έξι της σειράς- την Ομοσπονδία, τους Romulans, τους Klingons, τους Lyrans, τους Gorn και τους Hydrans. Είχατε στην κατοχή σας έναν ολόκληρο στόλο σκαφών και έπρεπε να διανύσετε τρεις χρονικές περιόδους. Μπορούσατε να αγοράσετε και να εξοπλίσετε νέα σκάφη, τα οποία ήταν πολύ εντυπωσιακά με τα 3D μοντέλα τους. Δεν ήταν τέλειο σαν παιχνίδι...πολλοί ενοχλήθηκαν με το δυσδιάστατο ταμπλό όπου παίζονται οι χάρτες, η τεχνητή νοημοσύνη είχε περιθώρια βελτίωσης και ήταν κουραστική η αναγνώριση κάθε στόχου. Παρόλα αυτά ήταν μια μεγάλη επιτυχία για την Interplay και ο κόσμος το ασπάστηκε.

Star Trek: Klingon Academy- 2000

Το Klingon Academy ήταν για μερικούς από τα λίγα παιχνίδια που αξιοποίησαν αρκετά καλά το όνομα του Star Trek. Ίσως ήταν τα πραγματικά τεράστια σκάφη που πολεμούσαν σαν κύκλωπες μέσα στο διάστημα, κάνοντας τους πλανήτες να μοιάζουν σαν ψίχουλα. Ίσως ήταν τα ελκυστικά cut scenes με τον Christopher Plumber και τα διάφορα στοιχεία από την ιδιότροπη κουλτούρα των υπερήφανων Klingon που σας έβαζαν στο πετσί του ρόλου. Ίσως τέλος να ήταν το καλοστημένο και απλό interface με το οποίο ελέγχατε το σκάφος σας...υπήρχε ο αξιωματικός για επικοινωνίες, εκείνος για τα όπλα, της μηχανής, της ασφάλειας, του ασανσέρ, της καφετέριας (εντάξει, σβήστε τα δύο τελευταία!)

Οι αποστολές σας είχαν αρκετή ποικιλία και δεν έπρεπε απλά να πετάτε κάπου και να καταστρέψετε βάσεις και σκάφη. Υπήρχαν στοιχεία πολιτικής ίντριγκας και πολλές φορές έπρεπε να κάνετε και τον κατάσκοπο ή να συνοδεύετε άλλα σκάφη. Τα γραφικά απογοήτευσαν μερικούς που ήθελαν καλύτερα textures και περισσότερα πολύγωνα (κάτι που γινόταν ολοένα και πιο συχνό με τις εξελίξεις της τεχνολογίας), ενώ υπήρχαν αρκετοί που προτιμούσαν πιο γρήγορες κι ευέλικτες διαστημικές μάχες και όχι γιγάντια και αργά capital ships. Οι περισσότεροι όμως από εκείνους που απέρριψαν το Klingon Academy το έκαναν με την δικαιολογία ότι οι αποστολές ήταν υπερβολικά δύσκολες και το collision-detection τόσο ανελέητο που αποθάρρυνε τον παίκτη.



Star Trek: New Worlds- 2000

Star Trek: New Worlds- 2000

Ένα παιχνίδι που απογοήτευσε πολύ κόσμο, το RTS αυτό περιγράφηκε από πολλούς σαν 'η πιο βαρετή ενασχόληση στον γαλαξία'. Πάντα θέλαμε να δούμε πώς γίνονται οι χειραίες επιχειρήσεις στον κόσμο του Star Trek, αλλά όταν τις είδαμε μας έφυγαν οι απορίες. Τρεις φυλές (Federation, Romulans, Klingons), με λίγες και ανούσιες διαφορές στις μονάδες και τα κτίριά τους αλληλοσκοτώνονται σε έναν χάρτη. Οι διαφορετικοί στόχοι στις αποστολές ήταν απλά δικαιολογίες...νικάει όποιος φτιάξει πιο γρήγορα μια στρατιά και σκοτώσει ό,τι κινείται (δηλαδή όποιος αφήσει τον υπολογιστή και τα μάτια του ανοικτά για αρκετή ώρα). Δεν υπήρχαν πολλές από τις λειτουργίες στις οποίες μας είχαν κακομάθει τα μεγάλα RTS (σχηματισμοί, rally points, συμπεριφορές και πολλά άλλα) κι έλειπε και μια αρκετά σημαντική 'πολυτελεία'...το σώσιμο κατά την διάρκεια του παιχνιδιού! Το σύστημα χειρισμού ήταν εκκεντρικό, η κάμερα ήταν αδέξια, τα γραφικά απλά και βαρετά στην πλειοψηφία τους και το multiplayer υποστηρίζει μόνο τρεις παίκτες (δηλαδή δεν θα βρείτε πολλούς για να αναμετρηθείτε). Από την άλλη ο τομέας του ήχου (ατμοσφαιρική μουσική και σωστοί διάλογοι) ήταν περιέργως αρκετά εντυπωσιακός....Αλήθεια...

Star Trek: Starfleet Command Vol 2- Empires at War- 2001

Αρχικά η συνέχεια του Starfleet Command κέρδισε τις εντυπώσεις αφού ο σχεδιασμός της διαστημικής μάχης είχε εκτελεστεί άψογα από τεχνικής άποψης. Μπορεί το παιχνίδι να παιζόταν ακόμα δυστυχώς με δυσδιάστατο τρόπο, αλλά η δράση ήταν καταγιοτική, τα γραφικά εντυπωσιακά και το interface τρώμαζε στην αρχή αλλά μόλις το συνηθίζατε, τα πράγματα ήταν πιο εύκολα. Η ποιότητα του παιχνιδιού είναι ίσως το πιο δυνατό σημείο...τα σκάφη έχουν το παρουσιαστικό και την αίσθηση που θα περιμένατε και τα θέματα στρατηγικής (κυρίως θέματα διανομής ενέργειας) ήταν όλα εκεί.

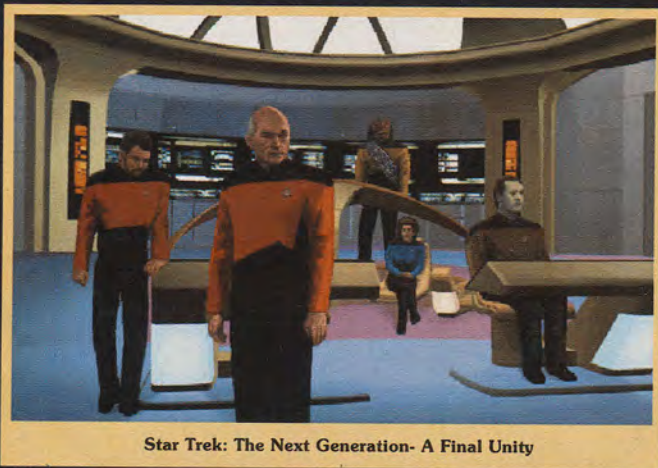
Δυστυχώς όμως, οι μάχες μοιάζουν πολύ μεταξύ τους και δεν υπήρχε το στοιχείο της περιπέτειας και αναζήτησης. Το campaign ήταν μεγάλη απογοήτευση ενώ η μεγαλύτερη συμφορά ήταν ο κόσμος multiplayer που είχε υποσχεθεί...ήταν άφαντος!

Star Trek: Starfleet Command Vol 2- Empires at War (Orion Pirates Expansion)- 2001

Πρόκειται για ένα απλό expansion και δεν μπορεί να γίνει εκτενής κριτική στο Orion Pirates. Οι 'πειρατές' έχουν οκτώ ομάδες σε διαφορετικούς τομείς του διαστήματος και καθενιά έχει τις δικές της ξεχωριστές τεχνολογίες. Παρόλα αυτά, μπορείτε ακόμα να παίξετε με τις κλασικές φυλές (Gorn, Klingon, Romulans, Mirak, Hydran, Lyran, Interstellar Concordium και φυσικά η Ομοσπονδία). 12 νέα campaigns, 26 αποστολές για skirmish, 12 για multiplayer κι ένας συμπαθητικός editor. Παρόλα αυτά, τίποτα σημαντικό που να διόρθωνε βασικά ζητήματα gameplay του κανονικού παιχνιδιού...

MICROPROSE

Φυσικά δεν είχε μόνο η Interplay την φαινή ιδέα να εκμεταλλευτεί την δημοτικότητα του Star Trek. Η Spectrum Holobyte δοκίμασε τις δυνατότητες της και ανακοίνωσε το 1992 ότι ετοιμάζε ένα παιχνίδι Star Wars. Σε αντίθεση όμως με την Interplay, αποφασίστηκε να βασιστεί το σενάριο στο Star Trek: The Next Generation το οποίο εκείνη την εποχή βρισκόταν στον πέμπτο κύκλο και είχε πολύ υψηλά νούμερα τηλεθέασης. Η ημερομηνία κυκλοφορίας ορίστηκε στις αρχές της άνοιξης του 1993 και ήταν προφανές ότι η Spectrum προσαθούσε να προλάβει την Interplay.



Star Trek: The Next Generation- A Final Unity

Star Trek: The Next Generation- A Final Unity

H Spectrum Holobyte όμως δεν φημιζόταν για την συνέπεια της-μην ξεχνάτε ότι της πήρε σχεδόν πέντε χρόνια να ετοιμάσει την συνέχεια του θρυλικού Falcon 3.0. Και όταν αργείς να ικανοποιήσεις το κοινό, τότε το κοινό γίνεται καχύποπτο και 'κρυώνει'.

Το Final Unity δεν ήταν άσχημο σαν παιχνίδι. Όπως και στο Judgment Rites, υπήρχε πάλι μια ακολουθία αποστολών οι οποίες όμως ακολουθούσαν όλες ένα κεντρικό σενάριο. Οι χαρακτήρες της 'νέας' σειράς ήταν όλοι παρόντες: οι Picard, Riker, Worf, Troi, Date, Crusher και LaForge ήταν όλοι στην διάθεσή σας και μπορούσατε να στείλετε οποιονδήποτε από αυτούς σε πλανήτες και άλλα σκάφη. Επίσης παίζατε με την ενέργεια στο σκάφος για να καθορίσετε τι πάει πού και τέλος είχατε πολλές επιλογές τακτικής και ελιγμούς στις μάχες. Ο κόσμος όμως περίμενε πολλά από το παιχνίδι και το Final Unity δεν κατάφερε να καλύψει τα τεχνικά του προβλήματα. Οι χαρακτηριστές περπατούσαν σαν σαλιγκάρια από την μια περιοχή στην άλλη, ενώ οι φανατικοί που περίμεναν με αγωνία να εξερευνηθούν επιτέλους το εσωτερικό του Enterprise, διαπίστωναν με τρόμο ότι μπορούσαν να επισκεφτούν μονάχα δύο περιοχές. Μια εντυπωσιακή συλλογή από άλλα τεχνικά προβλήματα κι ένα αφελές σύστημα διαλόγου, ήταν αρκετά για να απογοητεύσουν ακόμα και τους πιο αφοσιωμένους.

H Spectrum Holobytes όμως είχε ήδη ξοδέψει μια περιουσία για τα πνευματικά δικαιώματα και αποφάσισε να κάνει άλλη μια απόπειρα με ένα δεύτερο adventure. Έχοντας αλλάξει όνομα σε MicroProse και με το πάθημα του Final Unity να έχει γίνει μάθημα, η φιλόδοξη εταιρεία προχώρησε στην επόμενη προσπάθεια.

Star Trek Generations

Το Star Trek: Generations μπορεί να μην έσπασε τα ταμεία, αλλά ήταν το κατάλληλο σκηνικό για ένα παιχνίδι...όλο το αγαπημένο καστ των χαρακτήρων, ένας απαίσιος 'κακός', η επιστροφή (και ο θάνατος) του Kirk κι ένα φινάλε που έκανε... 'μπαμ'.

H MicroProse είχε επίσης διαπιστώσει ότι ο κόσμος είχε πια απαιτήσεις και ότι αν η φιλόδοξη εταιρεία ήθελε να ικανοποιήσει το κοινό της, θα έπρεπε να προσφέρει διαφορετικά είδη gameplay. Χώρισε λοιπόν το παιχνίδι σε τρία μέρη: πρώτα είχατε το κομμάτι όπου ο Picard και ο Data έψαχναν με zoom να εντοπίσουν τον εχθρό. Στην

αρχή η διαδικασία ξεκινούσε σαν ένα ενδιαφέρον κυνηγητό στο διάστημα, αλλά μετά από λίγο (και βλέποντας κάτω από τα καλλωπιστικά στοιχεία) φαίνεται ότι πρόκειται περί βαρετής αγγαρείας.

Το δεύτερο είδος gameplay ήταν οι σκηνές action- adventure πρώτου προσώπου. Λογικά θα ήταν πιο διασκεδαστικό, τώρα που είχατε μαζί σας ένα phaser ή ένα tricorder. Δυστυχώς όμως, το Generations άφησε κι εδώ τους παίκτες παγερά αδιάφορους...οι δώδεκα περίπου αποστολές σε άλλους πλανήτες και σκάφη αποτελούσαν τον κύριο όγκο του παιχνιδιού και όλα ξεκινούσαν όμορφα με τους καλοσχεδιασμένους γρίφους και τους ποικίλους στόχους. Τι φανέρωνε όμως μια καλύτερη ματιά; Τα γραφικά; Χοντροκομμένα. Το frame rate; Κοπιαστικό. Το σύστημα χειρισμού; Άβολο. Το σαδιστικό σύστημα σωσίματος; Απλά, η τελευταία σταγόνα που ξεχείλιζε το ποτήρι.

Το τρίτο μέρος ήταν αυτό που έκανε μόνο το Generations να λάμπει...οι διαστημικές μάχες. Αν και δεν είχε δοθεί βάρος σε αυτό το κομμάτι (μην ξεχνάτε ότι το Generations ήταν βασικά ένα adventure), αλλά το σύστημα χειρισμού είχε αντικατασταθεί και ήταν πια απλό και διασκεδαστικό να κάνεις κομματάκια τον αντίπαλο με τα υπέροχα phasers και τις photon torpedoes. Όπως και να έχει πάντως, είτε λόγω χαμηλών πωλήσεων είτε λόγω κακών κριτικών, η MicroProse αποφάσισε να μην συνδυάσει ξανά Star Trek με adventures.

Klingon Honor Guard- 1998

Κανείς δεν μπορεί να κατηγορήσει όμως την μεγάλη αυτή εταιρεία- εξάλλου, η εμπειρία της με τα adventures ήταν αρκετά περιορισμένη. Αν το καλοσκεφτείτε όμως, ούτε με τα shooter πρώτου προσώπου τα πήγαινε ιδιαίτερα καλά και είναι άξιο απορίας που με τον επόμενο τίτλο της αποφάσισε να πάει κόντρα στους μεγάλους γίγαντες του είδους (Quake, Unreal και Jedi Knight). Ίσως ήταν επειδή ήθελε να τραβήξει τόσο τον φανατικό όσο και τον μέσο παίκτη που την έκανε να κυκλοφορήσει το Klingon Honor Guard, ένα shooter που σας έβαζε στον ρόλο ενός Klingon και άρα σας έδινε το δικαίωμα να κόβετε σε φέτες ό,τι περνούσε από δίπλα σας και σας μύριζε άσχημα. Ένα παιχνίδι που μπορεί να σταθεί αξία στα πόδια του, το Klingon Honor Guard δεν είχε να προσφέρει κάτι το νέο στο είδος και δεν αποτέλεσε ποτέ απειλή για τα μεγάλα ονόματα της εποχής.

Star Trek: The Next Generation- Birth of the Federation

Το δυνατό σημείο της MicroProse ήταν ανέκαθεν τα strategy και αυτή την φορά η εταιρεία ήταν αποφασισμένη να παίξει 'εντός έδρας'. Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού όμως δεν ήθελε να αναπαράγει την ατμόσφαιρα ούτε της ταινίας ούτε της τηλεοπτικής σειράς...όσο και να φάξετε δεν θα βρείτε κανέναν από τους γνωστούς χαρακτήρες. Όπως και στο Starfile Command, το παιχνίδι προσπαθεί να σας δαλεάει αφηροντάς σας να ζήσετε τον κόσμο του Star Trek, τις περιπέτειες και την ηρωική εξερεύνηση όπως τον έχετε φανταστεί. Από την άλλη μεριά όμως, το Birth of the Federation δεν είχε να κάνει αποκλειστικά με τις μάχες. Ακολουθώντας στα ίχνη του Master of Orion, του Alpha Centauri και άλλων διαστημικών strategy, έπρεπε να σκεφτείτε κι άλλες πτυχές της αυτοκρατορίας σας: την διαχείριση των πόρων σας, την ανάπτυξη και την έρευνα, την συλλογή πληροφοριών και πολλά ακόμα.

Δυστυχώς όμως, ένα τόσο βαθύ παιχνίδι με τόσα πολλά στρώματα και λεπτομέρειες χρειάζονταν ένα πιο φιλικό κι ελκυστικό interface. Οι άπειροι και οι άσχετοι με το Star Trek και τα διαστημικά strategy γενικότερα δεν έδωσαν ποτέ μεγάλη σημασία στο Birth of the Federation.



Star Trek: The Next Generation



Star Trek: The Next Generation

SIMON AND SCHUSTER INTERACTIVE

The Koyabashi Alternative (1985) και The Promethean Prophecy (1986)

Ακούγοντας τις φράσεις 'Star Trek' και 'computer games', το μυαλό σας είναι λογικό να πηγαίνει αμέσως στους γνωστούς και μεγάλους εκδότες...Interplay, MicroProse, Spectrum Holobyte και Activision. Υπάρχει όμως ένας οίκος που παρουσίασε τον θαυμαστό αυτό κόσμο επιστημονικής φαντασίας στους υπολογιστές πολύ πιο πριν. Είναι η Simon & Schuster, ένας εκδότης που μια φορά κι έναν καιρό το άκουσμα του ονόματός της έφερνε στο μυαλό μόνο εικόνες από βιβλία best seller. Ήταν λογικό λοιπόν που το πρώτο της παιχνίδι Star Trek το 1985 ήταν text-based, ένα adventure γραμμένο από την Diana Duane (μυθιστοριογράφου τόσο fantasy όσο και sci-fi).

Σε αντίθεση με τα υπόλοιπα text-based παιχνίδια της εποχής, το Star Trek: The Koyabashi Alternative, έφερε περίφημα το όνομα Star Trek στον τίτλο του, έτσι τα πνευματικά δικαιώματα χρήσης όλων των γνωστών χαρακτήρων έκαναν το παιχνίδι αρκετά διάσημο και αγαπητό. Η Duane (η οποία έχει γράψει μερικές νουβέλες Star Trek), προχώρησε με την βοήθεια της Simon & Schuster σε ένα ακόμα παρόμοιο παιχνίδι, το Promethean Prophecy (το οποίο κυκλοφόρησε σε PC, Commodore 64, Apple II, ακόμα και σε οκτάμπιτα συστήματα Atari!)

The Rebel Universe- 1988

Στα μέσα περίπου της δεκαετίας του 80, η χρήση γραφικών ήταν πια κάτι το συνηθισμένο και ο επόμενος τίτλος Star Trek από την Simon & Schuster αποπειράθηκε να αξιοποιήσει αυτή τη νέα τεχνολογία. Αλλά ενώ το Rebel Universe κέρδισε τον τιμητικό τίτλο του 'πρώτου adventure Star Trek με γραφικά', τα κακόγυστα χρώματα και το πρόχειρο σενάριο το έκαναν να χαθεί ανάμεσα στα τόσα άλλα παιχνίδια με γραφικά που ξεφύτρωναν από παντού.

Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manual

Η Simon & Schuster όμως είναι γνωστή περισσότερο σαν εταιρεία των πολυμέσων γενικότερα και όχι το παιχνιδιών και στην δεκαετία του '90 αποφάσισε να εκμεταλλευτεί την νέα τεχνολογία των CD-ROM για να δώσουν στον κόσμο αυτό που κανείς άλλος παραγωγός Star Trek δεν είχε σκεφτεί να δώσει: πληροφορίες...άπειρες πληρο-

φορίες. Ξεκινώντας από το 1995, η εταιρεία άρχισε να κυκλοφορεί τόσες πολλές εγκυκλοπαίδειες, εγχειρίδια και πηγές πληροφοριών που σαστίζει κανείς. Ένα από τα πρώτα ήταν το Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manual. Την εποχή που όλες οι εταιρείες έφτιαχναν 'interactive movies', το Interactive Technical Manual έδειχνε στον κόσμο ότι τουλάχιστον ένας εκδότης ήξερε πώς να χρησιμοποιήσει σωστά όλο αυτόν τον αποθηκευτικό χώρο σε ένα CD-ROM. Το Technical Manual ήταν στην ουσία μια ξενάγηση μέσα στο USS Enterprise NCC 1701-D, με κομμάτια QuickTime που επέτρεπαν στον χρήστη να κινηθεί μέσα σε ένα από τα αληθινά σκηνικά της σειράς και φυσικά υπήρχαν πάρα πολλές τεχνικές πληροφορίες και κείμενα.

Star Trek Encyclopedia and Starship Creator

Από εδώ ξεκίνησε εκείνο το τεράστιο κύμα προϊόντων Star Trek που στόχευαν στους φανατικούς. Το Star Trek: Encyclopedia- A Reference Guide to the Future ήταν η μεταφορά σε CD-ROM του βιβλίου που κυκλοφορεί πια στην τρίτη του επανέκδοση. Το Star Trek: Starship Creator και το add-on του, έδιναν στον χρήστη την ευκαρία να σχεδιάσει τα δικά του σκάφη. Το Star Trek: Captain's Chair έκανε μια ξενάγηση σε πέντε γέφυρες αστροσκαφών. Υπήρχαν επίσης πολλά CD- οδηγό που κατέγραφαν λίστες επεισοδίων, περιλήψεις, σενάρια... ο κατάλογος φαίνεται ατελείωτος.

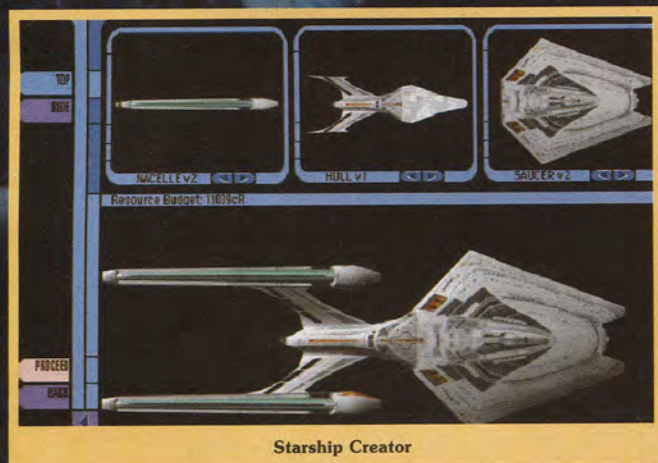
Η Simon & Schuster όμως έκανε τότε το λάθος που είχε κάνει και η MicroProse και τόλμησε να προχωρήσει σε ξένα λημέρια. Άφησε αυτό που ήξερε καλά και προσπάθησε να φτιάξει παιχνίδια. Τα αποτελέσματα δεν ήταν όμορφα, καθώς τα παιχνίδια της χρησιμοποιούσαν τεχνολογία QuickTime, η οποία λειτουργεί μια χαρά για εγκυκλοπαίδειες αλλά σε ένα παιχνίδι η εικόνα που παρουσιάζεται είναι άοχημη. Και τα δύο παιχνίδια που ακολουθούν επιβεβαίωσαν αυτό ακριβώς το πράγμα.

Star Trek: Klingon- 1996

Το παιχνίδι αυτό ήταν μισό adventure και μισό πρόγραμμα εκμάθησης γλώσσας Klingon. Το κομμάτι της εκμάθησης ήταν αρκετά καλοφτιαγμένο...αρκεί να είχατε την όρεξη να γαβγίζετε και να γρυλίζετε την περίεργη γλώσσα. Υπήρχε μέχρι και σύστημα αναγνώρισης εντολών για να δείτε αν έχετε μάθει σωστά την γλώσσα και μπορούσατε να απολαύσετε τον ίδιο τον Michael Dorn (τον Worf) να μιλάει. Το κομμάτι όμως του παιχνιδιού ήταν μια τραγωδία: μόνο και μόνο ο ρόλος σας στο παιχνίδι εκμηδένιζε την ατμόσφαιρα και το κίνητρο για να ασχοληθείτε (παίζατε σε ένα holodeck και προσπαθούσατε να γίνετε ένας Klingon). Το σενάριο έλεγε ότι σαν Klingon έπρεπε να εκδικηθείτε τον φόνο του πατέρα σας, αλλά στην ουσία παρακολουθούσατε μια σειρά από βίντεο, όπου σε διάφορα σημεία έπρεπε να αποφασίσετε αν θα ακολουθήσετε την μια πορεία ή την άλλη. Αν επιλέγατε την σωστή, η ταινία συνεχιζόταν, αν όχι χάνατε και αρχίζατε από την αρχή. Μπορεί να μαθαίνατε διάφορα ενδιαφέροντα στοιχεία στον δρόμο για τον πολιτισμό των Klingon, αλλά κάτι τέτοιο περιμένει κανείς από μια εγκυκλοπαίδεια- όχι από ένα παιχνίδι. Κρίμα, γιατί κατά τα άλλα τα βίντεο ήταν αρκετά ποιοτικά για την εποχή και ήταν σκηνοθετημένα από τον Jonathan Frakes (που είχε σκηνοθετήσει και πρωταγωνιστήσει στο Next Generation).

Star Trek: Borg- 1996

Το Star Trek: Borg από την άλλη δεν είχε ούτε καν ένα πρόγραμμα εκμάθησης ή κάτι άλλο ενδιαφέρον και ήταν ακόμα μεγαλύτερη αποτυχία. Σαν δόκιμος από την Ακαδημία σας δίνεται η ευκαρία να



Starship Creator



Star Trek Deep Space Nine: The Fallen- 2000



Deep Space Nine- Dominion Wars- 2001



Star Trek: Hidden Evil- 1999

σώσετε τον πατέρα σας από τα Borg...και τότε αρχίζει ο πονοκέφαλος και η ρουτίνα. Κλικ για πληροφορίες, κλικ για να πάρετε βαρετές αποφάσεις, κλικ για να ρίξετε με το phaser...

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen- 2000

Το action αυτό που διαδραματίζεται προς το τέλος του έκτου κύκλου του Deep Space Nine ήταν ένα από τα καλύτερα δείγματα του είδους και με μια πρώτη ματιά θα τολμούσε κάποιος να πει πως ήταν ίσως το καλύτερο.

Το σενάριο; Καθηλωτικό, ατμοσφαιρικό και ενδιαφέρον- με τις τρεις μυστηριώδεις Orbs να αποτελούν τον στόχο ενός τεράστιου διαγαλαξιακού κυνηγιού. Οι χαρακτήρες; Βγαλμένοι αυτούσιοι από την σειρά, μπορούσατε να παίξετε με τον Captain Sisko, Major Nerys και Lt. Commander Worf. Τα σκηνικά; Όμορφες και καλοσχεδιασμένες τοποθεσίες μέσα από το DS9, το USS Defiant σε εξωτικούς πλανήτες, μυστικές βάσεις των Cardassians και πολλές ακόμα. Όπλα κι εξοπλισμοί; Phasers, rifles, η λεπίδα του Worf, το shock blade, κάμπουσες νάρκες και χειροβομβίδες για τις καταστροφές σας και από την άλλη το combadge και το tricorder για να επικοινωνείτε με NPCs και να ανιχνεύετε αντικείμενα γύρω σας, αντίστοιχα. Γραφικά; Με τη μηχανή του Unreal Tournament, οι χάρτες είναι μεγάλοι, όμορφοι και ποικίλοι, τα textures έχουν λεπτομέρεια και η κίνηση στα καλοσχεδιασμένα μοντέλα είναι ρεαλιστική. Ήχος; Ατμοσφαιρική μουσική επένδυση, σωστά εφφέ αλλά Star Trek και οι περισσότεροι αληθινοί ηθοποιοί δανείζουν τις φωνές τους στους ψηφιακές ήρωες.

Τι πήγε λάθος; Πέρα από κάποιες 'τρώπες' στα διαφορετικά σενάρια, δεν έγινε τίποτα τρομερό...απλά δεν υπήρχε multiplayer! Ένας Q μόνο ξέρει γιατί οι σχεδιαστές έκοψαν έτσι τα φτερά του παιχνιδιού. Το Fallen έχει ήδη μικρή σχετικά διάρκεια (λιγότερο από 20 ώρες για τα τρία κεφάλαια των πρωταγωνιστών) και μετά από αυτό...τίποτα. Και ήταν τόσο κοντά στο τέλειο...

Star Trek: Deep Space Nine- Dominion Wars- 2001

Το strategy αυτό ήταν βασισμένο στον ομώνυμο πόλεμο, μια σειρά εξελίξεων που αναστάτωσε ολόκληρο τον κόσμο των Star Wars και ανανέωσε το ενδιαφέρον. Ο Deep Space Nine στεκόταν τόσο καιρό κοντά σε μια σκουληκότρυπα που οδηγούσε σε έναν άλλο τομέα του γαλαξία. Το μέρος αυτό αποτέλεσε το πεδίο μάχης για επικές μάχες με την Dominion (τους κατοίκους που ζουν στην Alpha Quadrant, πέρα από την τρύπα) και την Ομοσπονδία. Μπορεί το παιχνίδι να ακολουθούσε τα κύρια σημεία του πολέμου όπως τον είδαμε στην σειρά, δυστυχώς όμως δεν είχε το ίδιο ενδιαφέρον.

Το Dominions Wars ήταν ένα από τα παιχνίδια που αποδεικνύουν ότι τα όμορφα textures και τα καλοσχεδιασμένα σκηνικά δεν κάνουν απαραίτητα ένα καλό παιχνίδι. Έλειπε το βάθος και η προσωπικότητα και χωρίς αυτά τα στοιχεία ένας τίτλος είναι καταδικασμένος... ειδικά αν είναι Star Trek.

Θα περίμενε κανείς πως θα είχαν προσέξει περισσότερο τον τομέα του interface και του gameplay για να εξιλεωθούν, αλλά όπως φαίνεται ο εκδότης βιάστηκε να κυκλοφορήσει τον τίτλο: ακόμα και με τα patches που κυκλοφόρησαν, τα bugs και τα κλληματα παρέμειναν ακλόνητα. Οι στρατηγικές και οι ελιγμοί ήταν περιορισμένοι (φυσικό επακόλουθο ενός αδικαιολόγητα δυοδιάστατου χάρτη), υπήρχαν υπερβολικά πολλά shortcuts για ανούσιες λειτουργίες και το τελικό αποτέλεσμα ικανοποίησε μόνο τους πιο πεισματάρηδες και ορκισμένους οπαδούς του Star Trek.

ACTIVISION

Star Trek: Hidden Evil- 1999

Με μια πρώτη ματιά όλα ήταν υπέροχα: οι Patrick Stewart και

Brent Spiner δανείζουν τις φωνές τους στους χαρακτήρες, έχετε πολλά μηχανάκια στην διάθεσή σας (phasers, tricorders, communicators), μπορείτε να αναισθητοποιήσετε αντιπάλους με το τοίμημα στον λαιμό, κάμποση ίντριγκα αλλά Romulan, πολλές σκηνές μάχης και ενδιαφέροντες γρίφοι με αντικείμενα. Το Hidden Evil όμως θεωρείται μια από τις μεγαλύτερες αποτυχίες γιατί το τελικό αποτέλεσμα ήταν ένα adventure τόσο απλοϊκό που παιζόταν μόνο του. Οι μάχες προσέφεραν απλόχερα εκνευρισμό και όχι διασκέδαση, ο χειρισμός δεν μπορούσε να ρυθμιστεί (αντίο τοίμημα στον λαιμό) και οι διάλογοι πρέπει να ήταν γραμμένοι από οκτάχρονο. Για την αποτυχία φταίει η Presto Studios, αλλά φταίει επίσης και η Activision που από την μία ανέθεσε στην Presto την ανάπτυξη (η οποία δεν είχε εμπειρία στα action) και που από την άλλη δεν την ένοιαζε για την ποιότητα του τελικού προϊόντος- αρκεί να έβγαине έγκαιρα στα καταστήματα για τα Χριστούγεννα εκείνου του έτους.

Star Trek: Armada- 2000

Με το Armada της Activision, ταξίδεψε το Enterprise στον γαλαξία των real-time strategy. Μπορούσατε να παίξετε με την Ομοσπονδία, τους Klingons, τους Romulans και τους Borg- υπήρχαν τέσσερα διαφορετικά campaign με πέντε αποστολές το καθένα. Κάθε φυλή είχε πέντε βασικά σκάφη και μπορούσε να ανακαλύψει διάφορα όπλα για αυτά (το Shadow Class Ship των Romulans μπορούσε για παράδειγμα να εξοπλιστεί με ένα Phase Cloak και το Borg Cube μπορούσε να πάρει μια Holding Beam).

Υπήρχαν όλα τα κλασικά στοιχεία ενός RTS με μερικές ευχάριστες πινελιές εδώ κι εκεί- πέρα από το Dilithium σαν πρώτη ύλη, είχατε επίσης το πλήρωμα και τους αξιωματικούς που αν δεν υπήρχαν σε ένα σκάφος, η αποτελεσματικότητά του μειωνόταν. Το σενάριο ήταν συμπαθητικό και βοηθούσε στην εξέλιξη του παιχνιδιού ενώ τα γραφικά μπορεί να ήταν όμορφα αλλά αυτό που έκανε εντύπωση ήταν που μπορούσατε να αλλάξετε την κάμερα του παιχνιδιού: αντί να βλέπετε από ψηλά το πεδίο της μάχης, είχατε την επιλογή να μπείτε στην μέση της συμπλοκής και να δείτε μια πιο κινηματογραφική πτυχή της μάχης.

Το Armada δεν ήταν καθόλου άσχημο σαν παιχνίδι, αλλά πέρα από μερικά bugs, είχε δύο μεγάλες ατυχίες που του στέρησαν μια μεγαλύτερη επιτυχία: πρώτον, η τεχνητή νοημοσύνη ήταν πολύ κακή και δεύτερον ο ανταγωνισμός στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού ήταν τέτοιος που δεν συγχωρούσε λάθη. Το αλάνθαστο StarCraft που εκείνη την εποχή έκανε τον κόσμο να παραληρεί, κράτησε πολλούς παίκτες μακριά από το Armada. Και δικαιολογημένα...



Star Trek: Hidden Evil- 1999



Star Trek Voyager: Elite Force

Star Trek: ConQuest Online- 2000

'This is Star Trek Conquest Online... I think you'll like it here...' Με αυτά τα λόγια σας καλωσόριζε ο Q με την φωνή του John De Lancie. Ο Q βέβαια δεν αναφερόταν στους μηχανισμούς αυτού του online strategy που κάθε άλλο παρά απλοί ήταν. Ακόμα και ο σχεδιασμός κάθε οθόνης ήταν τόσο δύσκολος που δεν μπορούσε να κινηθεί κανείς άνετα μέσα στο παιχνίδι. Οι κινήσεις δεν βγαίνουν αυθόρμητα ενώ η ροή σκαλώνει κάθε λίγο. Υπήρχαν μερικοί που στην αρχή δυσκολεύτηκαν να παίξουν offline μόνοι τους για εξάσκηση. Τουλάχιστον υπήρχε ένα κατατοπιστικό manual, με 80 σελίδες που έπρεπε να μάθετε καλά πριν αρχίσετε να παίζετε.

Μόλις αρχίσετε όμως κι εξοικειωθείτε αρκετά, όλα μπαίνουν στην θέση τους. Το θέμα του παιχνιδιού είναι απλό: είστε ένας Q σε μια γωνία του διαστήματος και πρέπει να εξοντώσετε τον αντίπαλο Q που βρίσκεται και αυτός κάπου στο γαλαξία, χρησιμοποιώντας τις κάρτες- υπηκόους σας. Κάθε φυλή από τους Klingons, Romulans, Borgs και Federation έχει τον δικό της Q ο οποίος πρέπει να την υπερασπίσει.

Το παιχνίδι ήταν στην ουσία ένα παιχνίδι μόνο για online. Η τεχνητή νοημοσύνη του υπολογιστή έμοιαζε με κακή φάρσα κι έτσι για να απολαύσετε το ConQuest Online έπρεπε (αφού μπείτε στην νοοτροπία της αγοράς των ηλεκτρονικών καρτών) να συχνάζετε στα άπειρα game rooms για παιχνίδι ή κουβεντούλα με άλλους οπαδούς της σειράς. Πολλοί ήταν πάντως εκείνοι που τα παράτησαν πολύ πριν δουν τι είχε να προσφέρει πραγματικά αυτός ο τίτλος.

Star Trek Voyager: Elite Force- 2000

Η Activision στην συνέχεια τόλμησε να προχωρήσει σε κάτι το φρέσκο κι έντονο. Όχι μόνο κυκλοφόρησε ένα shooter για να πάει κόντρα στην... "Αγία Τριάδα" (Soldier of Fortune, Unreal Tournament και Quake III), αλλά έκανε κι ένα 'συναισθηματικό λίφτινγκ' προκειμένου να αποφύγει την θλίψη και την μελαγχολία όπου είχε κατακυληήσει η σειρά και να δώσει ρυθμό, ένταση και παλμό. Βάζοντας τους χαρακτήρες σε στενή επαφή με μια ποικιλία φυλών και δημιουργώντας την Hazard Team (μία ομάδα ειδικών πρακτόρων), το Elite Force θύμιζε παράλληλα λίγο από Predator, Aliens και Storm Troopers. Τώρα αν αυτό ήταν καλό ή κακό είναι σχετικό...

Το σήγουρο πάντως ήταν πως τα όπλα ήταν εντυπωσιακά (αν και σχετικά λίγα), ο ήχος απολαυστικός (με ειδικά εφφέ και φωνές γνωστών χαρακτήρων) και το gameplay ήταν ξυπνο και ζωηρό. Δυστυχώς όμως, επίσης σήγουρο ήταν πως το Elite Force ήταν τόσο μα τόσο μικρό (αν δεν το τελειώνατε μέσα σε δύο ημέρες σας θεω-



Star Trek Voyager: Elite Force- 2000

ρούσαν άσχετο) που απογοήτευσε πολλούς και δεν κατάφερε να κλείψει την παράσταση. Star Trek- "Αγία Τριάδα", σημειώσατε 2...

Star Trek: Away Team- 2001

Το Away Team είναι ένα ακόμα από τα παιχνίδια της θλιβερής κατηγορίας 'μπορούσαν να γίνουν καλά, αλλά δεν έγιναν'. Ένα tactical παιχνίδι (Commandos με X-Com και δόσεις από Crusader), το Away Team είχε μεγάλη ποικιλία σε περιοχές από το Next Generation και το Deep Space Nine. Οι πράκτορές σας κι αυτοί παρουσιάζαν μεγάλη ποικιλία και είχαν διάφορες ικανότητες (ατομικούς μηχανισμούς για cloaking, το Mind Meld των Vulcans, ολογράμματα και πολλά άλλα).

Στην πραγματικότητα όμως, το αποτέλεσμα ήταν ένα βαρετό και ρηχό παιχνίδι που δεν σας έδινε ελευθερία κινήσεων και στρατηγικής. Οι χαρακτήρες είναι όλοι προκατασκευασμένοι, στερούνται προσωπικότητας και εξυπηρετούν απλά στο να προχωράει το σενάριο. Οι πολύ σύντομες αποστολές ακολουθούν μια απόλυτα γραμμική πορεία ενώ το παιχνίδι (με έναν πολύ άμεσο και ύπουλο τρόπο μέσα από τα ειδικά αντικείμενα- κλειδιά που δεν μετακινούνται από παίκτη σε παίκτη) σας απαγορεύει να φτιάχνετε την ομάδα όπως την θέλετε εσείς. Σε γενικά πλαίσια, το Away Team ήταν ένα υπερβολικά απλοποιημένο παιχνίδι που παιζόταν βέβαια ευχάριστα και είχε μια ενδιαφέρουσα ιστορία να πει, αλλά ήταν τόσο περιοριστικό και μονοδιάστατο που ήταν σαν να βλέπετε ταινία. Και όλοι ξέρουμε πως αν θέλουμε να δούμε μια ταινία Star Trek, υπάρχουν αρκετές τέτοιες.

Star Trek Voyager: Elite Force Expansion Pack- 2001

Το Expansion Pack φαινόταν όχι μόνο λογικό σαν ιδέα αλλά και πολλά υποσχόμενο: δύο νέα επίπεδα για single-player και άλλα δύο για το multiplayer, ένα καλό πακέτο με νέους χάρτες και τα δέκα επίπεδα του Voyager ανοιχτά για εξερεύνηση.

Το κακό όμως είναι ότι το Voyager θα το δείτε όλο μέσα σε μισή ώρα. Οι γρίφοι που 'κλειδώνουν' μερικές ειδικές περιοχές έχουν να κάνουν με το γύρισμα ενός μοχλού, ενώ κανείς από το πλήρωμα δεν έχει χρόνο να ασχοληθεί μαζί σας. Στην ουσία είστε μόνοι σε έναν τεράστιο και όμορφο αλλά άδειο χάρτη και τα νέα modes είναι συμπαθητικά αλλά δεν προσφέρουν κάτι το τρομερό. Δυστυχώς, το add-on μάλλον δεν άξιζε τα χρήματα παρά μόνο για τους πολύ φανατικούς.

VIACOM NEW MEDIA

Harbinger

Η Viacom New Media δεν φτιάχνει πια παιχνίδια και δεν μπορεί να ανασκευάσει την εικόνα που δημιούργησε με εκείνο το μέτριο παιχνίδι. Ο κόσμος θα θυμάται για πάντα το Harbinger σαν ένα παιχνίδι που θα μπορούσε να είναι καλό (η ποικιλία στις φυλές ήταν μια καλή βάση), αλλά απέτυχε.

Ξεκινούσατε στο Deep Space Nine, μετά από μια επίθεση εξωγήινων. Ως διπλωμάτης θα περίμενε κανείς ότι θα υπήρχε κάποιος να σας καλωσορίσει στον σταθμό, αλλά έχουν φύγει όλοι λόγω μιας επικείμενης Plasma Storm. Ένας τεράστιος διαστημικός σταθμός, χωρίς κανέναν μέσα του...αμέσως καταλαβαίνει κανείς πως το Harbinger πηγαίνει προς τη λάθος κατεύθυνση και γρήγορα φαίνεται ότι βυθίζεται στην μετριότητα.

Στις σκηνές δράσης απλά κινείτε τον κέρσορα αριστερά και δεξιά και με ξέφρενα κλικ προσπαθείτε να πετύχετε εξωγήινους μέσα σε στατικές οθόνες. Συχνά χάνεστε μέσα στον τεράστιο σταθμό γιατί όλος τυχαίως δεν υπάρχει χάρτης (ουδέν σχέδιο) ενώ οι νερόβρα-



Star Trek: Armada II- 2002

στοι γρίφοι δεν κεντρίζουν το ενδιαφέρον. Και όταν το σενάριο αρχίζει να γίνεται ενδιαφέρον (όταν δηλαδή ανακαλύπτετε ότι ο πρέσβης που θα συναντούσατε έχει δολοφονηθεί), απλά πέφτετε σε περισσότερες ενοχλητικές μάχες. Η πρώτη απόπειρα στο Deep Space Nine είχε αφήσει τον κόσμο παγερά αδιάφορο.

Star Trek: Armada II- 2002

Και μετά από αυτήν την μεγάλη πορεία (πάνω από 25 χρόνια), φτάνουμε στο 2002...στο παρόν. Σήμερα πια όλοι γνωρίζουν πως τα παιχνίδια Star Trek έχουν περάσει πολλά στάδια και πολλές φορές έχουν απογοητεύσει τους οπαδούς τους (είτε λόγω υπερβολικά υψηλών απαιτήσεων, λόγω βιασύνης των εταιρειών ή πρόχειρης δουλειάς). Η αγορά όμως σήμερα δεν είναι όπως ήταν το 1970...οι εταιρείες αυτές απασχολούν χιλιάδες εργαζομένους και τα συνολικά έσοδα ξεπερνούν εκείνα άλλων τομέων ψυχαγωγίας. Θα περίμενε κανείς λοιπόν ότι τα μέτρια και επιφανειακά παιχνίδια θα ανήκαν πια στο παρελθόν- ειδικά από μια εταιρεία όπως η Activision που έχει ασχοληθεί πολύ με το θέμα.

Το Armada II είναι ένα παιχνίδι που ακροβατεί. Από τη μία, η σκέψη ότι παίζετε ένα real-time strategy που βασίζεται και συμβαδίζει με τον κόσμο του Star Trek είναι εκπληκτική. Από την άλλη όμως, οι φιλοδοξίες και οι απαιτήσεις παραμένουν ανεκπλήρωτες και αυτό τείνει να χαλάσει το συνολικό παρουσιαστικό του παιχνιδιού.

Στην ουσία το Armada II είναι η συνέχεια του πρώτου Armada, μόνο που αυτή την φορά όλα είναι τρισδιάστατα. Το παιχνίδι βασίζεται στον κόσμο του Next Generation...η Ομοσπονδία, οι Romulans, Klingon, Borg, Cardassian, Ferengi και Species 8472 δηλώνουν όλοι τους παρόντες (μπορείτε να παίζετε μόνο με τους Klingon, Borg και Ομοσπονδία στο campaign ενώ όλοι οι υπόλοιποι κάνουν μερικές εμφανίσεις και μπορείτε να τους ελέγξετε στο multiplayer και skirmish, εκτός από τους Ferengi). Σύμφωνα με το σενάριο, οι Borg εκδιώχθηκαν πίσω στον Delta Quadrant και ο αστροναύτης έχει αναλάβει να τους καταδιώξει και να τους εξοντώσει στην πατρίδα τους. Παράλληλα οι Klingons έχουν μείνει πίσω στον Alpha Quadrant για να επιτηρήσουν την περιοχή κατά την απουσία του συμμάχου τους. Παράλληλα οι Romulans παραμένουν ύπουλοι και οι Cardassians και Species 8472 δεν είναι μακριά...

Η κύρια αλλαγή βέβαια από το πρώτο Armada είναι η 3D μηχανή γραφικών. Το προηγούμενο παιχνίδι παιζόταν σε έναν δυσδιάστατο χώρο όπου οι μονάδες ήταν σε 3D απλά για λόγους αισθητικής. Το Armada II όμως είναι πέρα για πέρα τρισδιάστατο. Η κίνηση και οι εντολές των μονάδων είναι οι συνηθισμένες, αλλά αυτή την φορά

μπορείτε να καθορίσετε και το ύψος, κρατώντας πατημένο το Shift και κάνοντας κλικ για να στείλετε τις μονάδες πάνω ή κάτω στον άξονα z, τον άξονα της τρίτης διάστασης. Το καλό είναι ότι οι μονάδες που στέλνετε μένουν στο επίπεδο που τους αναθέτετε και δεν ξαναγυρνάνε στο μηδενικό, προκαθορισμένο επίπεδο.

Τώρα πια μπορείτε να παρακολουθήσετε τα πάντα μέσα από διαφορετικές γωνίες και αποστάσεις. Το νέο σύστημα ελέγχου της κάμερας σας επιτρέπει να πειραματιστείτε με όλους τους πιθανούς τρόπους. Μπορείτε να παίζετε βέβαια από την κλασική θέση όπου βλέπετε τα πάντα από ψηλά και αυτή η άποψη είναι η πιο βολική (μάλλον για αυτό είναι η προκαθορισμένη του παιχνιδιού). Το σύστημα της κάμερας είναι πράγματι εντυπωσιακό αλλά δεν έχει αξιοποιηθεί σωστά. Αν και απαλείφεται το grid και το fog of war που εμποδίζουν το οπτικό πεδίο (μπορείτε να απολαύσετε δηλαδή πιο ελεύθερα τον χώρο γύρω σας), το στρατηγικό στοιχείο ενός τρισδιάστατου χάρτη χάνεται και φαίνεται μόνο στις μάχες μέσω multiplayer. Και αυτό γιατί όταν παίζετε με τον υπολογιστή, δεν υπάρχει όφελος να αλλάξετε το ύψος των μονάδων σας- μόνο κάποιες μικρές διαφοροποιήσεις από μια αλλαγή στον σχηματισμό). Πάνω σε αυτό το σκεπτικό, η τεχνητή νοημοσύνη παρουσιάζει ελλείψεις. Για παράδειγμα, ίσως να μην δείτε τον εχθρό που κρύβεται βαθιά μέσα σε ένα νεφελώμα και περιμένει να σας επιτεθεί...αλλά αυτός θα μπορεί να σας δει όπου και αν βρίσκατε. Ο υπολογιστής πάντα κάνει τις σωστές κινήσεις και παρόλο που μπορείτε να καθορίσετε πάρα πολλές πτυχές της τεχνητής νοημοσύνης, ποτέ δεν θα παίζει όπως ένας άνθρωπος.

Όταν παίζετε multiplayer όμως τα πράγματα αλλάζουν. Στέλνοντας έναν στόλο κάτω αριστερά και μέσα από ένα νεφελώμα και στέλνοντας άλλον έναν για μετωπική επίθεση είναι ο απόλυτος συνδυασμός επιθέσεων αντιπερισπασμού. Μπορεί λοιπόν το νέο 3D περιβάλλον να είχε καλό σκοπό, αλλά δυστυχώς δεν αξιοποιείται όπως θα έπρεπε από ολόκληρο το παιχνίδι.

Έχουν γίνει και άλλες αλλαγές (μερικές μάλλον αρκετά σημαντικές), αλλά αυτό που κάνει μεγαλύτερη εντύπωση είναι κάτι που ενochλεί: το Armada II δυστυχώς ξεφεύγει από το θέμα και ξεχνά τις ρίζες του. Οι μάχες δεν έχουν καμία σχέση με τις μάχες του Star Trek. Για άλλη μια φορά κερδίζει απλά αυτός που έχει τις περισσότερες μονάδες και τις πιο εξελιγμένες ειδικές επιθέσεις. Απλά τις παρακάρτε την μία απέναντι από την άλλη και τις αφήνετε να σκοτωθούν (κάτι που μόνο Star Trek δεν θυμίζει). Τα Sovereign από την άλλη κατασκευάζονται κατά δεκάδες και αντί για τα γιγάντια και αγαπημένα σκάφη με χαρακτήρα και προσωπικότητα, καταντούν απλά κομμάτια μετάλλων για να τρώνε τα πολλά χτυπήματα. Πολλοί είναι αυτοί που λένε ότι το StarCraft έκανε τελικά περισσότερο καλό από ό,τι κακό με την νοοτροπία 'εκατοντάδες ρηχές μονάδες= νίκη'. Ίσως να έχουν δίκιο...

Σίγουρα πολύ καλύτερο από τον προκάτοχό του, το Armada II δεν είναι το strategy που περιμένουν τόσο καιρό οι φανατικοί του Star Trek. Υπάρχουν πολλές βελτιώσεις και άλλες τόσες αναβαθμίσεις και σίγουρα θα σας απασχολήσει ευχάριστα για πολλές ώρες (αν και μια καλύτερη αξιοποίηση του 3D χάρτη όπως το Conquest: Frontier Wars θα βοηθούσε ακόμα περισσότερο). Καλό σαν RTS, αλλά όχι σαν Star Trek RTS.

Star Trek: Bridge Commander

Το τελευταίο παιχνίδι Star Trek που κυκλοφορεί αυτή την στιγμή και απασχολεί τους φανατικούς. Κάποιοι λένε πως είναι το καλύτερο και πιο ατμοσφαιρικό παιχνίδι Star Trek όλων των εποχών. Άλλοι που έχουν 'καεί' στο παρελθόν είναι καχύποπτοι. Τι από τα δύο ισχύει; Στις σελίδες που ακολουθούν παρουσιάζουμε αναλυτικό review και θα δείτε και μόνοι σας πώς κλείνει η ιστορία αυτή.

Μέχρι τότε...Live Long and Prosper!



Star Trek: Armada II- 2002



COVER STORIES

ΔΟΚΙΜΕΣ

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΕΣ
ΔΟΚΙΜΕΣ

ΑΠΟΔΡΑΣΕΙΣ

ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ

ΑΓΟΡΑ

ΑΓΩΝΕΣ

Η... (ει)δική σου διαδρομή

Βαρέθηκες τον... ίσιο δρόμο;

Χάραξε την... (ει)δική σου διαδρομή.

Έλα μαζί μας κάθε μήνα.

Θα οδηγήσουμε στα όρια και θα βρεθούμε
στις πιο απίθανες αποστολές.

Θα μάθεις για τις τελευταίες
τεχνολογικές εξελίξεις και τα νέα
μοντέλα που θα συναντήσεις.

Θα καταλήξουμε σε τεκμηριωμένα
συμπεράσματα μέσα από έγκυρες και
λεπτομερείς τεχνικές αναλύσεις.

Έλα να κάνουμε μαζί τις πιο... ακραίες
μετατροπές και να ζήσουμε την ένταση των
αγώνων μέσα από τα pits.

Ζήσε μαζί μας σε μια διαφορετική διάσταση.

Μπες στον (ει)δικό σου κόσμο!



DRIVE

Ανεβάζει ταχύτητα σελίδα σελίδα!



Η δημιουργία του σωστού deck είναι η μισή νίκη.



Μια παρτίδα σε πλήρη ανάπτυξη.

Magic the Gathering ONLINE

Οι Ψηφιακές Κάρτες Επιτίθενται!

Υπάρχουν μερικά παιχνίδια που έχουν αλλάξει για πάντα με την παρουσία τους τον κόσμο μας: Monopoly, MasterMind και Σκορ 4, όλα με τον τρόπο τους μας έχουν φέρει πιο κοντά και μας έχουν διασκεδάσει για δεκάδες ώρες. Και υπάρχουν μερικά παιχνίδια που έχουν προκαλέσει τη λεγόμενη μαζική υστερία, όπως το Magic: The Gathering, των Wizards of the Coast. Ένα παιχνιδι-θρησκεία με κάρτες, το MTG καυχείται για το τεράστιο ένθερμο κοινό των πάνω από 6 εκατομμυρίων παικτών σε 52 χώρες. Την επιτυχία του ακολούθησαν δεκάδες ακόμα παιχνίδια και μπορείτε να είστε σίγουροι ότι και ο κιτρινασμένος ρικαχου δεν θα είχε προκαλέσει τόσο νότρο αν δεν είχε στρώσει πρώτα το έδαφος το MTG.

Όπως ήταν αναμενόμενο λοιπόν, κάποια έξυπνα και μεγάλα κεφάλια σκέφτηκαν πως θα μπορούσαν να ενωθούν αυτά τα εκατομμύρια παικτών μεταξύ τους (αλλά και να μεταδώσουν το...μικρόβιο σε μερικά διασεκατομμύρια ακόμα), φτιάχνοντας ένα παιχνίδι για τα PC βασισμένο στο MTG που θα ένωνε όλον τον κόσμο μέσα από το διαδίκτυο... Και κάπου εδώ τελειώνει και η εισαγωγή του άρθρου αυτού του σκοπό έχει να ριζεί μια πρώτη ματιά στο Magic The Gathering: Online.

Το Magic The Gathering είναι στην ουσία ένα card game. Ο παί-

κτης πρέπει να δημιουργήσει ένα deck από διάφορες κάρτες από τις οποίες τραβεί καθώς παίζει. Ο σχηματισμός κάθε deck έχει να κάνει με την ισορροπία του mana που τροφοδοτεί όλα σας τα ξόρκια. Υπάρχουν χιλιάδες διαφορετικά ξόρκια από τα οποία πρέπει να επιλέξετε ποια θα πάρετε μαζί σας στη μάχη εναντίον του εχθρικού μάγου-παίκτη.

Τα ξόρκια χωρίζονται σε πέντε ομάδες, με κάθε ομάδα να αντλεί δύναμη από ένα διαφορετικό είδος mana. Οι πράσινες κάρτες συμβολίζουν τις δυνάμεις της φύσης και της ζωής και χρησιμοποιούνται συχνά δυνατά πλάσματα. Τα κόκκινα ξόρκια είναι συχνά επιθετικές ενέργειες καταστροφής, φωτιάς κι εκρήξεων. Τα μαύρα ξόρκια που είναι πολύ απαιτητικά σε ενέργεια, έχουν να κάνουν με νεκρομαντικές και σατανικές ενέργειες και με τους απθανόντους. Η μπλε μαγεία είναι η μαγεία του μυαλού, μια αλλόκοτη δύναμη που μπορεί να μετατρέψει τον χρόνο και την ισχύ άλλων ξορκιών. Τα λευκά ξόρκια είναι οι δυνάμεις του καλού, που συχνά καλούν αγγελικά πλάσματα και προστατεύουν με τις δυνάμεις τους.

Αρχίζοντας το παιχνίδι, κάθε παίκτης φροντίζει πρώτα να δημιουργήσει μια υποδομή ενέργειας ώστε να μπορούν στην συνέχεια να χρησιμοποιούν όλο και πιο ισχυρά ξόρκια. Κάποιος μπο-

ρεί να περάσει στην επίθεση γρήγορα, χρησιμοποιώντας τις πρώτες πηγές mana ενώ ένας άλλος παίκτης μπορεί να παίζει πιο υπομονετικά και να περιμένει μέχρι να μπορεί να αξιοποιήσει τα πιο ισχυρά του χαρτιά.

Οι Wizards of the Coast και η Leaping Lizard Software έχουν δημιουργήσει έναν τεράστιο κόσμο από game rooms όπου είτε είστε πρωτάρης, είτε επαγγελματίας παίκτης, μπορείτε να βρείτε αντιπάλους οποιαδήποτε στιγμή της ημέρας. Τα δωμάτια αυτά είναι υπέροχα σχεδιασμένα, με όμορφους χώρους και την δυνατότητα να επιλέξετε την εμφάνιση

του 'μάγου' σας (μπορείτε να παίξετε με έναν δράκο, με ένα lich ακόμα και με έναν merman!) Παράλληλα υπάρχουν πολλές λειτουργίες κι εργαλεία που σας βοηθούν να κινηθείτε μέσα σε αυτόν τον κόσμο και να επικοινωνείτε με άλλους παίκτες και φίλους. Όπως και σε μια υπηρεσία messenger, υπάρχουν λίστες συνδέσμων και λειτουργίες για chat, συναντήσεις και άλλα πολλά. Ίσως η πιο ενδιαφέρουσα επιλογή είναι το σύστημα βαθμολογίας με το οποίο μπορείτε γρήγορα και εύκολα να δείτε το επίπεδο ικανότητας άλλων παικτών και να αποφασίσετε αν θέλετε να τα



Το όμορφο εσωτερικό ενός game room με τους παίκτες- χαρακτήρες.

βάλετε με κάποιον πολύ καλύτερο (ή να εξασκηθείτε με κάποιον πολύ χειρότερο...)

Βοηθήματα υπάρχουν επίσης και για μια άλλη σημαντική διαδικασία: την δημιουργία του deck σας. Μπορείτε να αναλύσετε τις επιλογές σας, να δείτε τι σας συμφέρει να επιλέξετε και πώς να αξιοποιήσετε τις κάρτες που έχετε. Στην διάθεσή σας υπάρχουν επίσης πολλά 'φίλτρα', τα οποία ταξινομούν τις κάρτες ανάλογα με το χρώμα τους, το κόστος, την συχνότητά τους, το είδος τους και πολλά άλλα κριτήρια κατηγοριοποίησης.

Το ίδιο το παιχνίδι είναι απλό και ο χαρακτήρας του ξεκάθαρος- είναι σαν να παίζετε μια κανονική παρτίδα Gathering με τις κανονικές σας κάρτες και πάνω σε ένα κανονικό τραπέζι (ή παγκάκι ή πεζούλι...). Τα πρώτα παιχνίδια είναι εύκολα, το interface είναι απλό και φιλικό ενώ μπορείτε να κάνετε όλες τις νόμιμες κινήσεις στις σωστές φάσεις του παιχνιδιού. Ο κάθε παίκτης- μάγος τραβάει και παίζει τις κάρτες του εναλλάξ και οι διάφορες πτυχές του παιχνιδιού (οι μάχες, το πού στοχεύει κάθε ξόρκι, το tapping κτλ.) γίνονται εύκολα και χωρίς περιθώρια για λάθη.

Για πολλούς, αυτό ακριβώς είναι το μεγάλο ατού του παιχνιδιού: ο υπολογιστής δεν επιτρέπει σε καμία περίπτωση να γίνει κάποια λανθασμένη εφαρμογή κανόνα. Όπως είναι φυσικό οι χιλιάδες κάρτες του MTG μπορούν να επιδράσουν μεταξύ τους με πάρα πολλούς και πολύπλοκους τρόπους και συχνά κάποιος αισθάνεται τρόμο και δισταγμό με όλους εκείνους τους κανόνες που πρέπει να αποστηθίσει στο κανονικό παιχνίδι. Όχι μόνο αυτό, αλλά ακόμα και ο πιο έντιμος παίκτης μερικές φορές κάνει κάποιο μικρό λάθος (να υπολογίσει λάθος έναν πόντο ζημιάς ή να ξεχάσει να τραβήξει μια κάρτα). Με τον υπολογιστή όμως στην θέση του διαιτητή, είναι αδύνατο να γίνει κάποιο λάθος ή παρερμηνευση σε έναν κανόνα και κανείς ποτέ δεν μπορεί να κλέψει (θελημένα ή μη).

Ένα τεχνικό θέμα που πρέπει να σημειωθεί (μην ξεχνάτε ότι το παιχνίδι βασίζεται στο διαδίκτυο και σε τηλεφωνικές γραμμές) είναι όταν κάποιος παίκτης αποσυνδεθεί όταν παίζει- μια πολύ δυσάρεστη περίπτωση. Το παιχνίδι αυτόματα παγώνει και όταν ο παίκτης επανασυνδεθεί, η ροή συνεχίζεται από το σημείο εκείνο. Υπάρχει επίσης κι ένα χρονόμετρο (όπως σε μια παρτίδα σκακιού): αν ένας παίκτης αργήσει υπερβολικά να επανασυνδεθεί (ή αν επίτηδες καθυστερεί να κάνει την κίνησή του για να χρο-

νοτριβήσει), το παιχνίδι αυτόματα ανακινεί νικητή τον άλλον παίκτη.

Μπορεί η έκδοση του παιχνιδιού που δοκιμάσαμε να ήταν αρκετά τελειοποιημένη, υπήρχαν όμως μερικά αδύναμα σημεία. Ο ήχος είναι αρκετά επιφανειακός και δεν βοηθάει στην ατμόσφαιρα ενώ το interface (παρόλο που είναι απλό), μερικές φορές εμποδίζει τον ρυθμό του παιχνιδιού και θα μπορούσε να έχει μερικά macros. Υπάρχουν κι άλλες πολλές τέτοιες μικρές ενοχλήσεις, αλλά σίγουρα θα έχει εξομαλυνθεί η κατάσταση στην τελική έκδοση του παιχνιδιού που θα κυκλοφορήσει.

Το παιχνίδι θα υποστηρίξει από επίσημα τουρνουά μέχρι δεκαπεντάλεπτες συναντήσεις-εσεις αποφασίζετε πόσο, που και με ποιόν θα παίζετε. Θα αγοράζετε τις ψηφιακές κάρτες σας όπως αγοράζετε τις χάρτινες, κανονικές κάρτες- δεν θα πληρώνετε δηλαδή κάποια μηνιαία συνδρομή. Ένα trading post θα σας βοηθήσει αρχικά για να φτιάξετε το πρώτο σας σετ και οι Wizards of the Coast θα δίνουν αληθινά σετ καρτών σε εκείνους που κερδίζουν κάποια τουρνουά ή σε κάποιους που ολοκληρώνουν μια σειρά από κάρτες. Για πρώτη φορά λοιπόν στα χρονικά, αυτά που κερδίζετε στον κυβερνοχώρο με τις νίκες σας, θα μετατρέπονται σε υλικά αγαθά στον αληθινό κόσμο!

Βέβαια δεν μπορούμε παρά να αναρωτηθούμε. Οι παίκτες που ήδη παίζουν το 'επιτραπέζιο' Magic, είναι άραγε διατεθειμένοι να πληρώσουν άλλη μια φορά για να αγοράσουν τις ίδιες κάρτες; Πολλοί (ανάμεσά τους και οι πωλητές των καρτών) είναι εκείνοι που αμφιβάλλουν. Άλλο ισχυρίζονται ότι το ψηφιακό Magic θα σημαίνει το τέλος του επιτραπέζιου Magic, ή το αντίστροφο.

Λίγοι παίκτες φαίνονται διατεθειμένοι να ξοδέψουν πάλι μια περιουσία από την αρχή μόνο και μόνο για να παίξουν στο διαδίκτυο. Από την άλλη όμως, σίγουρα θα υπάρχουν κάποιοι που θα τους αρέσει η ιδέα να παίξουν μια παρτίδα με τον υπολογιστή να φροντίζει τους κανόνες και να φτιάχνουν το deck τους γρήγορα κι απολαυστικά.

Την άνοιξη του 2002 που θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι (την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές ίσως να βρίσκεται online), αλλά και τους μήνες που θα ακολουθήσουν, το τοπίο θα καθαρίσει και θα διαπιστώσουμε πώς θα τα πάνε οι αγαπημένες μας κάρτες στο διαδίκτυο. Μέχρι τότε μπορούμε να κάνουμε πρόβλεψη με τις κανονικές μας κάρτες και να αποταμιεύουμε παρόμοια...



Το Main Room όπου κάνετε όλες τις επιλογές σας.



Ο κάτω παίκτης ετοιμάζει την πράσινη επίθεση...



Ο avatar σας που θα σας εκπροσωπεί στις παρτίδες.



Ιδού μια 'εγκεφαλική πρόκληση'...

Global Ops

Παγκοσμιοποίηση και εγκεφαλικές προκλήσεις στα shooter

Μας αρέσει να παρατηρούμε το είδος των shooter πρώτου προσώπου και τον τρόπο με τον οποίο έχουν εξελιχθεί με το πέρασμα των χρόνων. Μπορεί να υπήρχε σωστή υποδομή και στρατηγική ακόμα και στα πρώτα χρόνια, αλλά τις περισσότερες φορές βλέπουμε χαοτικά πιστολιδία και κυνηγητά, με κάθε παίκτη να παίζει για τον εαυτό του (μια νοοτροπία που θα συναντήσετε ακόμα και σήμερα σε μερικούς servers για online παιχνίδια.) Με τον ερχομό όμως μερικών επαναστατικών τίτλων όπως το Rainbow Six, Land Warrior, Operation Flashpoint και άλλων ομαδικών shooter πρώτου προσώπου σε επίπεδο διμοιρίας, οι φίλοι του είδους βλέπουν όλο και περισσότερες εγκεφαλικές προκλήσεις και εφαρμογές στρατηγικής. Τώρα οι Electronic Arts/ Barking Dog έχουν και αυτοί να προσφέρουν το λιθαράκι τους στο υποείδος των ομαδικών shooter πρώτου προσώπου σε επίπεδο διμοιρίας... αρκεί να τελειώσουν οι εργασίες τους πάνω στο Global Ops.

Σε αντίθεση με πολλά παιχνίδια του είδους, το Global Ops θα επικεντρώνεται στο multiplayer. Αν είστε τυχεροί και βρείτε αρκετά άτομα για να παίξουν μαζί σας (και αρκετά αφοσιωμένους που να μην παρατάνε τους συμπαίκτες τους στην διάρκεια του παιχνιδιού), θα μπορείτε να παίζετε μέχρι και με 23 παίκτες ταυτόχρονα. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι δεν θα υπάρχει παιχνίδι για έναν παίκτη (φυσικά θα υπάρχει), απλώς οι σχεδιαστές προσέχουν πολύ με το multiplayer ώστε να στέκει άξια από μόνο του και να μην μοιάζει με κάτι που προστέθηκε την τελευταία στιγμή.

Μόλις λοιπόν έχετε μαζέψει τους άντρες σας, θα ταξιδέψετε σε δέκα διαφορετικά αληθινά σημεία του κόσμου, από την Σρι Λάνκα μέχρι την Βόρεια Αφρική και από την Τσετσενία μέχρι την θάλασσα της Νότιας Κίνας. Δεν θα είναι όμως μόνο οι περιοχές βασισμένες στην πραγματικότητα αλλά και οι μονάδες θα είναι οι κανονικές ειδικές δυνάμεις, κυανόκρανοι, αντάρτες ή ότι άλλο αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο σημείο. Συνολικά θα υπάρχουν 25 διαφορετικές μονάδες ενώ ο παίκτης θα μπορεί να επιλέξει την κλάση στην οποία θα ειδικευτεί ανάμεσα από εφτά διαφορετικές: ελεύθερος σκοπευτής, μηχανικός, ιατρός, ανιχνευτής, χειριστής πολυβόλου... υπάρχει μεγάλη ελευθερία κινήσεων. Όλα αυτά κατά την διάρκεια αποστολών με ποικίλους στόχους: αφοπλίζετε βόμβες, καταστρέφετε βάσεις, εμποδίζετε αντάρτες να επιτεθούν και πολλά ακόμη.

Τα γραφικά φαίνονται υπέροχα και τα όπλα (τριάντα στον αριθμό), θα κρατήσουν το ενδιαφέρον αμείωτο. Κάτι ακόμα που αξίζει να αναφερθεί είναι ότι οι παίκτες που εμφανίζονται μέσα στον κόσμο, θα έρχονται όχι με κάποιο μαγικό τρόπο από το πουθενά, αλλά με αλεξίπτωτα, μεταγωγικά, ελικόπτερα κτλ. Αντε να δούμε τι θα προσγειωθεί στο κεφάλι μας...



'Μολών λαβέ', παλιο-γορίλα!

Planet of the Apes

Πίθηκοι...πίθηκοι παντού!

Η Fox Interactive ασχολείται τον τελευταίο καιρό με... πίθηκια. Και τελευταία, οι προσπάθειές της αρχίζουν να αποδίδουν καθώς το παιχνίδι της παίρνει σιγά-σιγά μορφή. Ας εξηγήσουμε όμως.

Ο λόγος για το Planet of the Apes, ένα μεγάλο και κλασικό όνομα στον κόσμο της επιστημονικής φαντασίας. Μετά από την αναβίωση στην μεγάλη οθόνη από τον φοβερό Tim Burton, ακολουθούσαν οι μικρότερες οθόνες των υπολογιστών μας. Το Planet of the Apes είναι ένα action-adventure και συνδυάζει τόσο στοιχεία από την ταινία όσο και από το βιβλίο, αλλά στην ουσία το σενάριο που ακολουθεί είναι κάτι το νέο. Στο μακρινό μέλλον, ένα διαστημόπλοιο πέφτει σε έναν άγνωστο πλανήτη όπου βασιλεύουν πίθηκοι. Εσείς είστε ο Ulysses (ή ο Οδυσσεύς αν προτιμάτε), ο μοναδικός επιζήσας που πρέπει να επιβιώσει σε αυτόν τον αλλόκοτο πλανήτη.

Το παιχνίδι αποτελείται από 15 κύρια επίπεδα (με 70 υπο-επίπεδα), γεμάτα με γρίφους, τακτικές stealth, ύπουλα κόλπα αλλά και δραματικές μάχες. Οι εχθροί σας έχουν ποικιλία στην εμφάνιση και στο μέγεθος, με κάθε είδος να εξυπηρετεί διαφορετικούς στόχους στην πίθηκο-κοινωνία. Οι χιμπά-

τζήδες είναι οι επιστήμονες, οι ουρανοκάπηκοι οι πολιτικοί και οι γορίλλες αποτελούν το σώμα του στρατού. Υπάρχουν επίσης οι μανδρίλοι που αποτελούν την εθνοφρουρά και οι μπαμπούνιοι που αποτελούν την πλειοψηφία των εργατών. Οι ομάδες αυτές έχουν ξεχωριστό τρόπο που αντιδρούν στις ενέργειές σας, με διαφορετική τεχνητή νοημοσύνη και στρατηγικές μάχης. Εξίσου εντυπωσιακά είναι και ο τρόπος με τον οποίο κινούνται, με 'πάνω από χίλια καρέ κίνησης σε τεχνικές Motion Capture'.

Μην σας φοβίζουν όλα αυτά περί πίθηκων και μαϊμούδων: θα έχετε πολλά όπλα στην διάθεσή σας. Από καρραμπίνες και λείζερ μέχρι τα sniper rifles τα οποία έχουν γίνει πια απαραίτητα σε όλα τα action και shooter. Θα έχετε επίσης και πολλές κινήσεις στην διάθεσή σας (κλωτσιές, γροθιές) οι οποίες θα ολοκληρώνουν τις επιθετικές επιλογές σας. Την μια θα πυροβολείτε τον πίθηκο στο βάθος και την άλλη θα κλωτσιάτε τη μαϊμού στα δεξιά σας-ωραία πράγματα!

Να δούμε και τι θα γίνει στην υλοποίηση γιατί έχουμε δει άπειρες ταινίες επιστημονικής φαντασίας να μεταφέρονται αποτυχημένα στους υπολογιστές.





Η ειδική κάμερα ανθρωποκυννητού. Εμπρός λοιπόν! Κυνηγίστε τον!



Αυτός ο πεζός διασχίζει ανενόχλητος τον δρόμο... Πάνω του!!

Grand Theft Auto 3

Για καλά παιδάκια και μόνο...

Η DMA, η εταιρεία ανάπτυξης που εδρεύει στην Σκοτία, είναι ευρέως γνωστή για την σειρά του Grand Theft Auto, ενός άγριου παιχνιδιού που μοίραζε απλόχερα ωμή βία και ψυχρότητα. Η DMA λοιπόν αποφάσισε να τριτώσει το καλό 'κακό' με το Grand Theft Auto 3 το οποίο μετά από την μεγάλη εμφάνιση που έκανε στο PS2, σύντομα επισκέπτεται θριαμβευτικά και το βασίλειο της GeForce και των Pentium. Κι εμείς δεν έχουμε παρά να τριβούμε τα χέρια μας και να περιμένουμε την τρέλα και την παράνοια...

Η μεγαλύτερη αλλαγή που κάνει το τρίτο επεισόδιο στην πετυχημένη συνταγή της σειράς είναι πως παίζεται πλήρως σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον. Τα παιχνίδια της σειράς πάντα είχαν τον σχεδιασμό επιπέδου όπου βλέπετε τα πάντα από ψηλά, με τα διδιάστατα sprites σχεδιασμένα στο χέρι. Τα δύο πρώτα παιχνίδια είχαν κάνει μια πολύ τολμηρή κίνηση και σας είχαν βάλει στον ρόλο ενός αδυσώπητου, πρωτάρη και φιλόδοξου εγκληματία. Συνήθως οι αποστολές που σας ανέθεται, προέρχονταν από τις οργανωμένες οικογένειες εγκλήματος της πόλης. Καθεμιά από αυτές είχε να σας εμπιστευτεί διάφορα θελήματα και η καριέρα σας σαν εγκληματίας εξαρτιόταν από τους διπλωματικούς ελιγμούς μεταξύ των συμμοριών και τον τρόπο με τον οποίο τους φερδύσασταν. Αν σκοτώνετε μερικά μέλη μιας συμμορίας, οι αντίπαλοί τους θα σας κοίταζαν με καλύτερο μάτι. Αν όμως περνούσατε από την γειτονιά της πρώτης συμμορίας, τότε έπρεπε να είστε σίγουροι ότι δεν θα περνούσατε πολύ ωραία...

Όπως είναι φυσικό, το Grand Theft Auto 3 παίρνει όλα τα προαναφερθέντα στοιχεία της σειράς και τα εφαρμόζει σε ένα παιχνίδι στις τρεις διαστάσεις. Το εντυπωσιακό είναι ότι ο κόσμος κατοικείται όχι μόνο από πιθανούς στόχους και αστυνομικούς, αλλά από αθώους περαστικούς και πεζούς που απλά κάνουν την βόλτα τους. Το παιχνίδι είναι ένας φοβερός συνδυασμός driving/ shooting/ adventure, το οποίο διαδραματίζεται σε μια πόλη που έχει πολύ εύστοχα ονομαστεί Liberty City. Η πόλη αυτή είναι ένας χώρος που έχει σχεδιαστεί με έναν απίστευτα έξυπνο τρόπο και που χωρίζεται σε τρεις ζώνες: την βιομηχανική ζώνη, το κέντρο της πόλης και τα προάστια. Η πόλη έχει το δικό της πρόγραμμα που τρέχει σε πραγματικό χρόνο, ένα πρόγραμμα που υπαγορεύει σε όλους τους κάτοικους και τα οχήματά τους τι πρέπει να κάνουν ανά πάσα στιγμή της ημέρας (και νύχτας). Για παράδειγμα, όλοι οι μαφιόζοι και οι ληστές συχνάζουν στο κέντρο της πόλης της νύχτας, ενώ όταν περάσετε από τα προάστια ένα ήρεμο απόγευμα θα δείτε σχολικά, παγωτατζήδες και πεζούς. Οι ζώνες συνδέονται με γέφυρες οι οποίες ανοίγουν μόνο αφού έχετε ολοκληρώσει ορισμένες αποστολές. Στην πόλη υπάρχει μάλιστα ένα ολοκληρωμένο σύστημα συγκοινωνίας, το οποίο συχνά θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε. Οι πολίτες (είτε είναι πεζοί, είτε οδηγούν κάποιο όχημα), αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και αντιδρούν με λογικό τρόπο στις δράσεις και την συμπεριφορά σας. Αν για παράδειγμα ρίξετε έναν πύραυλο σε ένα σχολικό (λέμε τώρα...), ο κόσμος γύρω σας

θα αρχίσει να τρέχει στριγκλίζοντας προς όλες τις κατευθύνσεις, ενώ σίγουρα κάποιος θα καλέσει την αστυνομία. Αν προσπαθήσετε να βγάλετε από το αμάξι του έναν ιδιαίτερα 'βαρύ και ασήκωτο' ταξιτζή, υπάρχει η πιθανότητα να σας επιτεθεί. Η DMA γνωρίζει ότι ένα σύστημα ενεργής τεχνητής νοημοσύνης με δυναμική είναι το κλειδί για την επιτυχία του Grand Theft Auto 3 και σε αυτό ακριβώς επενδύει χρόνο και χρήμα. Στον ρεαλισμό βοηθάει και το απίστευτα λεπτομερές σύστημα του καιρού, το οποίο θα απεικονίζει με δυναμική όλες τις πιθανές ατμοσφαιρικές συνθήκες. Η βροχή και η ομίχλη θα επηρεάζει τον τρόπο οδήγησής σας και τα διάφορα οχήματα θα αντιδρούν διαφορετικά στις καιρικές συνθήκες.

Το gameplay του Grand Theft Auto 3 θα διαθέτει ίδιο πυρήνα gameplay με τα προηγούμενα. Σαν πρωτάρης κακοποιός θα πρέπει

να διαλέξετε μια από τις συμμορίες και να αρχίσετε να αναλαμβάνετε τις αποστολές που έχει να σας δώσει. Αυτές μπορεί να είναι από διακίνηση ναρκωτικών ή όπλων, απαγωγές, σαμποτάζ, δολοφονίες...ό,τι μπορεί να σκαρφιστεί ο σατανικός νους σας. Το gameplay παραμένει απίστευτα ανοικτό. Αν θέλετε παίρνετε αποστολές- αν όχι παίρνετε το αμαξάκι σας και αρχίζετε να οδηγάτε σαν τρελοί στους δρόμους, σπέρνοντας τρόμο και πανικό. Μπορείτε να κλέψετε οποιοδήποτε από τα 45 διαφορετικά οχήματα και να αρχίσετε τις βόλτες. Θα υπάρχουν επίσης πάρα πολλά όπλα, από ρουκετοβόλα και πολυβόλα, μέχρι πιστόλια, ρόπαλα του baseball και μολότοφ. Σημειώστε ότι με μερικά όπλα θα μπορείτε να αλλάξετε σε άποψη πρώτου προσώπου...

Όλα αυτά πολύ σύντομα στα PC μας...μέχρι τότε να είστε όλοι καλά παιδιά, εντάξει;





Όπως και πριν, οι κόρφοι του παιχνιδιού είναι μικρά αριστουργήματα.

No One Lives Forever 2

Γιατί να ζήσει κανείς για πάντα και μάλιστα δύο φορές;

Το No One Lives Forever ήταν εκείνο το shooter της Monolith που είχε κάνει την μεγάλη έκπληξη και είχε καταπλήξει τον κόσμο με τον άφογο και έξυπνο σχεδιασμό του, την τρομερή μηχανή της Lithtech 3 και το απολαυστικό 'groovy' στυλ που συνδύαζε Austin Powers με James Bond. Αν είστε από τους λίγους ανθρώπους που δεν έπαιξαν το παιχνίδι αυτό, καλύτερα να βιαστείτε...δεν θέλετε να είστε εντελώς ανίδεοι όταν κυκλοφορήσει η συνέχεια του παιχνιδιού που βρίσκεται στο στάδιο της ανάπτυξης.

Στην Monolith εργάζονται πυρετωδώς καθώς προσπαθούν να ακολουθήσουν την σοφή συνταγή για το σωστό Sequel:

'Διορθώνουμε τα λάθη, βγάζουμε τα κακά και ενισχύουμε τα καλά.' 'Λάθη' και 'κακά' δεν υπήρχαν πολλά στο πρώτο παιχνίδι: ίσως μόνο το framerate που σε ορισμένες περιπτώσεις παρουσίαζε αδικαιολόγητη καθυστέρηση- ακόμα και σε δυνατά μηχανήματα. Με μια πρώτη ματιά στην pre-alpha δοκιμαστική έκδοση του No One Lives Forever 2, διαπιστώσαμε ότι δεν θα υπήρχε πρόβλημα αυτή την φορά.

Οι σχεδιαστές και τεχνικοί λοιπόν έχουν να ασχοληθούν με την βελτίωση του παιχνιδιού και όχι την επισκευή του. Και όπως φαίνεται, κάνουν καλή δουλειά. Σκεφτείτε μόνο ότι εκεί που είχαμε 1.000 πολύγωνα να συνθέτουν το περιβάλλον γύρω σας, αυτή την φορά θα υπάρχουν 30.000 που θα κάνουν την ίδια δουλειά! Τα textures, ο φωτι-

σμός, τα εφέ του νερού και των καιρικών συνθηκών...όλα αναβαθμίζονται εντυπωσιακά και το παιχνίδι υπόσχεται ότι θα σας μεταφέρει βαθιά μέσα στον κόσμο του. Οι χαρακτήρες γίνονται ακόμα πιο εκφραστικοί, τόσο στα πρόσωπά τους όσο και από τις κινήσεις τους που είναι φοβερά ρεαλιστικές.

Η τεχνητή νοημοσύνη βελτιώνεται και αυτή και στηρίζεται σε ένα 'έξυπνο' σύστημα το οποίο λύνει τα χέρια των σχεδιαστών και βγάζει από πάνω τους ένα μεγάλο μέρος του προγραμματισμού. Αντί να υπαγορεύει σε κάθε ένα χαρακτήρα τις πράξεις που πρέπει να κάνει, ορίζει τις συμπεριφορές που μπορεί να έχει κάποιος (τεμπέλης, προσεκτικός, εργατικός) και στην συνέχεια αφήνει την συμπεριφορά αυτή να προσδιορίσει πώς θα αλληλεπιδράσει με τα αντικείμενα γύρω του. Μέχρι και ο κόσμος γύρω σας θα είναι πιο ζωντανός και 'έξυπνος' και θα μπορείτε να χρησιμοποιείτε άπειρες τακτικές για να προσεγγίσετε αθύρβοι και αθέατοι τους στόχους σας.

Περισσότερες λεπτομέρειες σύντομα, από τις σελίδες του CGM.



Σίγουρα έχετε δει αμέτρητα παρόμοια screenshots. Επόμενος παρακαλώ...

Dark Planet, Battle For Natrolis

Μια από τα ίδια, αλλά τουλάχιστον καλοφτιαγμένα

Το είδος των real-time strategy είναι μια κατηγορία που αγωνίζεται να κρατηθεί με τα γούστα και τα ενδιαφέροντα του κόσμου που συνεχώς αλλάζουν. Τα γραφικά γίνονται πιο όμορφα, τα interface πιο έξυπνα και τα σενάρια πιο προσεγμένα. Η Ubisoft παίρνει και αυτή μέρος σε αυτήν την διαδικασία με το Dark Planet: Battle for Natrolis.

Η δοκιμαστική έκδοση (beta) που έπεσε στα χέρια μας, αποκάλυψε δύο πράγματα: πρώτον ότι ευτυχώς είναι πολύ καλοφτιαγμένο και δεύτερον ότι δυστυχώς δεν θα βρείτε κάτι το επαναστατικό για το είδος. Το σενάριο δεν γίνεται να είναι πιο απλό. Έχουμε έναν όμορφο πλανήτη κάπου στο διάστημα και τρεις πολύ διαφορετικές φυλές που πολεμούν μεταξύ τους για τον έλεγχό του. Οι Colonists είναι οι κλασσικοί άνθρωποι άποικοι, με το διαστημικό ύφος και τους marines σαν βασική μονάδα πεζικού. Οι Sorins είναι κάτι μεταξύ δράκου και σαύρας, με μια περίεργη ανατολίτικη κουλτούρα κι εμφάνιση. Οι Dreil είναι οι πιο βίαιοι εξωγήινοι από όλους και θυμίζουν τα Alien από εκείνη την ομώνυμη ταινία...σκοτώνουν, τρώνε τα θηράματά τους και γεννάνε συνέχεια περισσότερα δολοφονικά πλάσματα σαν τον εαυτό τους.

Το βασικό gameplay είναι το γνωστό: χτίζουμε βάση, ανακαλύπτουμε τεχνολογίες, μαζεύουμε πρώτες ύλες, φτιάχνουμε μονάδες και κτίρια και σκοτώνουμε τον εχθρό. Υπάρχουν όμως μερικές αλλαγές που μπορεί να είναι επιφανειακές, αλλά βοηθούν στο να

κάνουν το παιχνίδι να φαίνεται λίγο πιο φρέσκο. Οι πρώτες ύλες για παράδειγμα: οι άνθρωποι μαζεύουν με τα ρομπότ τους τους κρυστάλλους και την ενέργεια που χρειάζονται. Οι μυστήριοι Dreil χρειάζονται και αυτοί το ίδιο είδος πρώτης ύλης, αλλά το συλλέγουν διαφορετικά: σκοτώνουν ένα θήραμα και το τυλίζουν σε ένα κουκούλι που μετά από λίγο ελευθερώνει την επιθυμητή ενέργεια. Οι Sorin τέλος έχουν ένα διαφορετικό είδος πρώτης ύλης- την πίστη. Όταν σκοτώσουν ή αλλαξοπιστήσουν έναν εχθρό, η πίστη στον ναό που λατρεύουν αυξάνεται κι έτσι μπορούν να χρησιμοποιούν τη μαγεία του.

Τελείως διαφορετικές είναι επίσης οι μονάδες αλλά και το interface για κάθε φυλή. Το Dark Planet έχει και άλλες μικρές καινοτομίες, αλλά τίποτα το φοβερό. Το άφογο στήσιμο όμως και τα πανέμορφα 3D γραφικά με τα εντυπωσιακά εφέ, κάνουν τον τίτλο να παρουσιάζει ενδιαφέρον ώστε να θέλουμε να δούμε από κοντά. Μην ανησυχείτε- δεν θα αργήσει πολύ η ημέρα εκείνη, καθώς έχει ανακοινωθεί ότι το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει αυτές τις ημέρες.



Impossible Creatures

Γενετικά πειράματα και ανήσυχoi φιλόζωoi

Στην περσινή E3 το ελεγαν Sigma αλλά για κάποιους νομικούς λόγους άλλαξε και τώρα πια είναι το Impossible Creatures. Αν είστε φανατικοί φιλόζωoi, τότε η κεντρική ιδέα του παιχνιδιού ίσως να σας αναστατώσει: τρελοί επιστήμονες κάνουν γενετικά πειράματα πάνω σε αθώα ζώακια για να τα μετατρέψουν σε φρικαλέα, μεταλλαγμένα πλάσματα για να κατακτήσουν τον κόσμο.

Μετά από μια έξυπνη εισαγωγή σε στυλ κόμικ όπου ο Rex Chance συναντά τον μεγάλο κακό μέσα σε έναν περιέργο, φουτουριστικό κόσμο που θυμίζει 1930, το παιχνίδι ξεκινά. Και ξεκινά όπως ένα κανονικό RTS, όπου μαζεύετε πρώτες ύλες και χτίζετε την βάση σας. Στην διάθεσή σας έχετε πάνω από πενήντα διαφορετικά ζώα, από φάλαινες και τίγρεις, μέχρι διαφορετικά αραχνοειδή, πτηνά μεγάλα και μικρά, γορίλλες, τίγρεις και φάλαινες. Το ενδιαφέρον είναι ότι μπορείτε να συνδυάσετε δυο ζώα και να φτιάξετε το δικό σας μεταλλαγμένο πλάσμα. Το γενετικό πείραμα θα μικραίνει ή θα μεγαλώνει ανάλογα με τους 'γονείς' του και θα μοιράζεται τα κύρια χαρακτηριστικά τους. Μια λεοπάρδαλη για παράδειγμα είναι πολύ γρήγορη ενώ ένας καρχαρίας έχει τεράστια σαγόνια. Τι πιο φρικιαστικό και επικίνδυνο λοιπόν από το ένα πλάσμα με την ταχύτητα (και τα πόδια) μιας λεοπάρδαλης και τα δόντια (κεφάλι) ενός τεράστιου καρχαρία;

Ας σοβαρευτούμε όμως...Θα υπάρχουν μενού που θα περιγράφουν όλα τα ζώα. Κάποια από αυτά θα επιτίθενται από μακριά (οι σκαντζόχοιροι για παράδειγμα), ενώ κάποια θα πολεμάνε από κοντά μόνο (όπως η τίγρης και ο καρχαρίας). Πολλά

από αυτά θα έχουν ειδικές ικανότητες, όπως το κουνάβι που εξαπολύει το γνωστό κύμα...ευωδιάς που κάνει τους γύρω του να τρέχουν για χαρτομάνηλα! Άλλα ζώα θα μπορούν να κολυμπάνε και να πετάνε, άλλα θα είναι αργά και ανθεκτικά ενώ άλλα γρήγορα κι ευέλικτα.

Ένα τέτοιο παιχνίδι με άπειρους συνδυασμούς σίγουρα θα κρατήσει το ενδιαφέρον ψηλά και όπως όλα δείχνουν θα αντέξει πολύ στον χρόνο. Οι μάχες σε multiplayer mode προβλέπονται ακόμα πιο ενδιαφέρουσες (με δεκάδες αλλόκοτα πλάσματα από την αρρωστημένη φαντασία των ανθρώπων), ενώ η μηχανή των γραφικών φαίνεται αρκετά δυνατή για να αντεπεξέλθει στις ιδιότητες απαιτήσεις του παιχνιδιού.

Το μόνο που μας προβληματίζει είναι η ευκολία και η φιλικότητα προς το χρήστη του συστήματος χειρισμού. Μήπως η όλη διαδικασία των γενετικών πειραμάτων και των άπειρων συνδυασμών γίνει υπερβολικά πολύπλοκη; Η Relic ανησυχεί και αυτή αλλά παίρνει τα μέτρα της, βεβαιώνοντας ότι θα σας αφήνει αρκετό χρόνο στην αρχή για να εξοικειωθείτε. Μέχρι τις αρχές του καλοκαιριού που αναμένεται η κυκλοφορία, αφήστε τα κατοικίδια σας ήσυχα!



Σύντομα αυτή η έκταση θα έχει γεμίσει με ορδές μεταλλαγμένων ζώων.

Ultima Online: Lord Blackthorne's Revenge

Ο Λόρδος επιστρέφει με ένα σακί αναβαθμίσεις!

Καλά νέα για τους φίλους του Ultima μετά από την αποτυχία του Ultima Online 2, καθώς η εκδίκηση του Blackthorne (του παραδοσιακού εχθρού του Lord British) φέρνει μια πλειάδα αναβαθμίσεων και σημαντικών αλλαγών. Ο Blackthorn εγκταστάθηκε τελικά στην Ilshera, την νέα ήπειρο που παρουσιάστηκε με το Third Dawn. Με αυτή την μετακόμιση εμφανίζονται και δύο νέες φυλές: τα meer και τα juka. Αυτά τα πλάσματα που βρίσκονται πάντα σε πόλεμο είχαν αρχικά σκοπό να κυνηγούν τους ανθρώπους στην Britannia αλλά είχαν εξαφανιστεί. Τώρα επέστρεψαν και οι παίκτες του Ultima Online θα έχουν καινούριους εχθρούς να αντιμετωπίσουν.

Ίσως η πιο σημαντική αναβάθμιση στο Lord Blackthorne's Revenge να είναι η γκάμα των 30 νέων πλάσμάτων (σημειώστε ότι όλα τους έχουν σχεδιαστεί από τον θρυλικό Todd McFarlane ή έχουν τουλάχιστον εμπνευστεί από έργα του). Σε αυτά τα τριάντα θα βρείτε και τέρατα αλλά και ζώα που μπορείτε να ιππεύετε. Τα πλάσματα αυτά δεν θα αρχίσουν να εμφανίζονται όλα μαζί μεμιάς, αλλά θα μπαίνουν στον κόσμο του παιχνιδιού βαθμιαία ώστε να μην χαλάσει η ισορροπία. Στην αρχή θα συναντήσετε μερικά από τα νέα τέρατα, αλλά θα πρέπει να ταξιδέψετε μέσα στον κόσμο και να 'ξεκλειδώσετε' τα νέα όντα με τις πράξεις σας. Αυτό το 'ξεκλειδωμά' έχει να κάνει με το νέο δυναμικό σύστημα δράσης και αντίδρασης, όπου καθετί που κάνετε επηρεάζει διαφορετικά το shard (κοινώς τον server) μέσα από τον οποίο παίζετε.

Εξίσου σημαντικές είναι και οι εφτά γνωστές αρετές που μπαίνουν πια δυναμικά στο παιχνίδι. Οι αρετές (Honor, Sacrifice, Humility κτλ.) έπαιζαν πάντα σημαντικό ρόλο στην σειρά και είναι γεγονός πως ελλείπαν στο multiplayer. Τώρα όμως κάθε χαρακτήρας θα έχει τις επτά αρετές σαν στατιστικά τα οποία θα αυξομειώνονται ανάλογα με τις πράξεις σας. Αντί να σκοτώνετε τέρατα λοιπόν για να γίνετε καλύτερος μαχητής, μπορείτε να ακολουθήσετε το μονοπάτι της Ταπεινότητας και μέσα από αποστολές να αυξήσετε το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό-αρετή, ξεκλειδώνοντας έτσι ειδικές ικανότητες (που δεν έχουν αποκαλυφθεί ακόμα).

Υπάρχουν κι άλλες αναβαθμίσεις που μας περιμένουν: Τα γραφικά αναβαθμίζονται (τόσο τα 2D που είχαν μείνει πίσω, όσο και τα 3D και textures που ήδη είχαν αρχίσει να βελτιώνονται από το Third Dawn), ενώ η μουσική παίζεται πια από τεχνολογία MP3 και είναι πολύ πιο εύπλαστη. Ο 3D client πια είναι πολύ σταθερός και αν δεν σας φτάνουν όλα αυτά, σας περιμένει μεταξύ άλλων κι ένα 24-σέλιδο κόμικ από τον McFarlane! Και καθώς η υπομονή είναι η μεγαλύτερη αρετή, δεν έχουμε παρά να την εξασκήσουμε...



Ένα άψογα σχεδιασμένο (και καρτωμένο) σπίτι.



Σκύλος ή γάτα; 'Η ύαινα; 'Η κανένα από αυτά; 'Η όλα μαζί; Χμμ...



Ο πορτοκαλής δαίμονας στα δεξιά δεν δείχνει έλεος.

Παιχνίδια DOS στα XP

Πως θα επιβιώσουν τα παιχνίδια του... δεινοσαυρικού πλέον αλλά πάλαι ποτέ αξιόπιστου λειτουργικού στον σύγχρονο κόσμο των Windows XP;

Όταν η Microsoft παρουσίαζε τον περασμένο Οκτώβριο τα Windows XP, σηματοδοτούσε ταυτόχρονα την πρώτη έκδοση λειτουργικού συστήματος που δεν βασιζόταν καθ' οιονδήποτε τρόπο στον θρυλικό πλέον κώδικα του DOS. Αν και αρκετά νωρίς για να καταλήξει κανείς σε ασφαλή συμπεράσματα σχετικά με τη λειτουργία, τη σταθερότητα και την αξιοπιστία του νέου λειτουργικού, πολλοί χρήστες πιστεύουν ότι η απόφαση της Microsoft να απαγκιστρωθεί οριστικά από τις προσφιλείς τακτικές του παρελθόντος, ίσως οδηγήσουν σε ένα ακόμα πιο σταθερό και σαφέστατα πιο φιλικό λειτουργικό για το χρήστη.

Η αποδέσμευση αυτή προκαλεί ορισμένους προβληματισμούς στη σκέψη των παικτών που λάτρεψαν τις περασμένες εποχές του gaming, οι οποίοι προβληματισμοί συνοψίζονται... στον εξής έναν. Πως γίνεται να ασχοληθεί ένας παίκτης με τα παλιά DOSικά παιχνίδια του όταν καταλαμβάνεται από νοσταλγική διάθεση και επιθυμεί για παράδειγμα να περπατήσει στα μονοπάτια του King's Quest; Μήπως έχουν κλείσει επίσημα οι πύλες του DOS για αυτούς τους παίκτες;

Η απάντηση θα ευχαριστήσει τους λάτρεις των παλιών παιχνιδιών που παραμένουν αισιόδοξοι αφού οι συγκεκριμένες πύλες δεν είναι ερμητικά κλειστές.

Στις περισσότερες περιπτώσεις, αυτό που πρέπει να γίνει στα Windows XP είναι να εγκατασταθεί το παιχνίδι από την αρχή και στη συνέχεια να γίνει διπλό κλικ στο εικονίδιο του παιχνιδιού (launch icon) από το My Computer. Αν ωστόσο αυτό δεν έχει κάποιο αποτέλεσμα δεν χρειάζεται να κατα-



φύγουμε σε κινήσεις πανικού αφού η Microsoft έχει φροντίσει να δώσει κάποιες λύσεις με τη μορφή των ειδικών εργαλείων ώστε να τρέχουν ακόμα και τα παλιά -όχι όλα- παιχνίδια του DOS σε περιβάλλον XP.

Δεν βλέπω τίποτα, δεν ακούω τίποτα...

Παρότι μπορεί να υπάρξουν διάφορα παράξενα προβλήματα κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης ανάλογα με το παιχνίδι, το συχνότερο πρόβλημα που θα αντιμετωπίσουμε αφορά στην αναγνώριση της κάρτας και τη σωστή ρύθμιση του ήχου. Αυτό συμβαίνει γιατί τα παιχνίδια που γράφτηκαν για το DOS χειρίζονται τα ηχητικά εφέ και τη μουσική με διαφορετικό τρόπο αντιμετώπιζοντάς τα ανεξάρτητα. Ο συγκεκριμένος τρόπος διαχείρισης του ήχου προκαλεί το όλο πρόβλημα αφού καθίσταται δύσκολη η σωστή και ταυτόχρονη αναπαραγωγή μουσικής και ηχητικών εφέ.

Σε ένα σύστημα δοκιμών που διέθετε την SoundBlaster Live 5.1, τα περισσότερα παιχνίδια δεν αναγνώρισαν σωστά την κάρτα, ενώ ακόμα και όταν επιτυγχάνονταν αυτό, τα αποτελέσματα δεν ήταν τα αναμενόμενα. Σε ό,τι αφορά τη μουσική, το ζήτημα τίθεται σε

```
AUTOEXEC - WordPad
File Edit View Insert Format Help
[Icons]
@echo off

REM AUTOEXEC.BAT is not used to initialize the MS-DOS environment.
REM AUTOEXEC.NT is used to initialize the MS-DOS environment unless a
REM different startup file is specified in an application's PIF.

REM Install CD ROM extensions
1h %SystemRoot%\system32\mscdexnt.exe

REM Install network redirector (load before dosx.exe)
1h %SystemRoot%\system32\redir

REM Install DFMI support
1h %SystemRoot%\system32\dosx

REM The following line enables Sound Blaster 2.0 support on NIVEM.
REM The command for setting the BLASTER environment is as follows:
REM SET BLASTER=A220 I5 D1 F550
REM where:
REM A specifies the sound blaster's base I/O port
REM I specifies the interrupt request line
REM D specifies the 8-bit DMA channel
REM F specifies the MPU-401 base I/O port
REM T specifies the type of sound blaster card
REM 1 - Sound Blaster 2.5
```

```
REM COMMAND.COM. If you start an application other than an MS-DOS-based
REM application, any running TSR may be disrupted. To ensure that only
REM MS-DOS-based applications can be started, add the command dosonly to
REM CONFIG.NT or other startup file.
REM
REM EMM
REM You can use EMM command line to configure EMM(Expanded Memory Manager).
REM The syntax is:
REM
REM EMM = [A=AltRegSets] [B=BaseSegment] [RAM]
REM
REM AltRegSets
REM specifies the total Alternative Mapping Register Sets you
REM want the system to support. 1 <= AltRegSets <= 255. The
REM default value is 8.
REM
REM BaseSegment
REM specifies the starting segment address in the Dos conventional
REM memory you want the system to allocate for EMM page frames.
REM The value must be given in Hexadecimal.
REM 0x1000 <= BaseSegment <= 0x4000. The value is rounded down to
REM 16KB boundary. The default value is 0x4000
REM
REM RAM
REM specifies that the system should only allocate 64Kb address
REM space from the Upper Memory Block(UMB) area for EMM page frames
REM and leave the rests(if available) to be used by DOS to support
REM loadhigh and devicehigh commands. The system, by default, would
REM allocate all possible and available UMB for page frames.
REM
REM The EMM size is determined by pif file(either the one associated
REM with your application or default.pif). If the size from PIF file
```

Το αρχείο autoexec.bat υπάρχει ακόμα στα Windows XP αλλά με διαφορετική θα λέγαμε ταυτότητα



δύο εκ διαμέτρου αντίθετες βάσεις: ή που θα υπάρχει απόλυτη σιωπή, ή ιδανική λειτουργία με πλήρη μουσική υπόκρουση. Διάφοροι τίτλοι πάντως ενδέχεται να επιτρέψουν την αναπαραγωγή της μουσικής τους αν χρησιμοποιήσουμε τη ρύθμιση General MIDI ή -αν υπάρχει- την MT-32/LAPC-1 (αν και η ποιότητα του ήχου είναι αμφισβητήσιμη στην δεύτερη περίπτωση). Ορισμένοι τίτλοι ωστόσο δεν κατάφεραν να μας προσφέρουν ούτε μία νότα όταν επιλέξαμε την ίδια τελευταία ρύθμιση.

Ακόμα πιο ζοφερή είναι η κατάσταση σχετικά με τα ηχητικά εφέ αφού ορισμένοι τίτλοι μπορεί να λειτουργήσαν όπως έπρεπε, ωστόσο στους περισσότερους, τα ηχητικά εφέ είτε δεν ακούγονταν καθόλου, είτε ακούγονταν σαν να έρχονται μέσω κεραίας ραδιοφωνικού σταθμού που βρίσκεται σε μεγάλη απόσταση. Ο ήχος ακούγεται, αλλά έρχεται με χαμηλή ποιότητα σήματος ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να συνοδεύεται από αισθητή καθυστέρηση στην ταχύτητα του παιχνιδιού.

Από τη στιγμή μάλιστα που ο ήχος εξαρτάται από τον τρόπο που το παιχνίδι διαχειρίζεται την κάρτα ήχου, ο χρήστης το μόνο που έχει να κάνει είναι να πειραματίζεται με τις όποιες ρυθμίσεις είναι διαθέσιμες κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης.

Η σημασία της σωστής διαχείρισης των Properties

Αν ένα πρόγραμμα DOS δεν ανοίξει σωστά ενεργοποιώντας το εκτελέσιμο εικονίδιο του, πιθανότατα το παράθυρο για το παιχνίδι άνοιξε και έκλεισε τόσο γρήγορα που δεν προλάβαμε να δούμε τα περιεχόμενά του. Προκειμένου να δούμε τα στοιχεία που προκάλεσαν την αποτυχία, αφού χωρίς αυτά δεν έχουμε τη δυνατότητα να γνωρίζουμε για ποιο λόγο δεν πραγματοποιήθηκε η εκκίνηση, θα πρέπει να ενεργοποιήσουμε το σχετικό shortcut για το MS-DOS. Έτσι ρυθμίζουμε τις παραμέτρους που ορίζουν τη λειτουργία του και εντοπίζουμε φυσικά τα λάθη που προκλήθηκαν. Για να το κάνουμε αυτό κλικάρουμε με το δεξί πλήκτρο το εκτελέσιμο αρχείο του παιχνιδιού, επιλέγουμε Properties και απενεργοποιούμε το Close on Exit που βρίσκεται στο Programs. Όταν ρυθμιστεί αυτή η παράμετρος προσπαθούμε να ανοίξουμε πάλι το εκτελέσιμο αρχείο του παιχνιδιού για DOS και αυτή τη φορά το παράθυρο DOS θα παραμείνει ανοικτό ακόμα και στην αποτυχημένη προσπάθεια εκκίνησης επιτρέποντας να εντοπίσουμε τι ακριβώς προκάλεσε το λάθος. Μερικές φορές το πρόβλημα είναι αδύνατον να ξεπεραστεί στα Windows XP. Άλλα προβλήματα ωστόσο αντιμετωπίζονται ευκολότερα. Αν έχουμε για παράδειγμα ένα πρόβλημα σχετικό με τη μνήμη που συνήθως αφορά την μειωμένη μνήμη XMS ή EMS, υπάρχει μία απλή λύση.

Η διαχείριση μνήμης

Όταν τα παιχνίδια DOS απαιτούσαν αρκετή μνήμη για την εποχή εκείνη και με δεδομένο ότι το DOS αναγνώριζε μία ποσότητα conventional μνήμης 640KB (η λεγόμενη συμβατική μνήμη) ο χρήστης έπρεπε να χρησιμοποιεί εντολές όπως η HIMEM.SYS και η EMM386.EXE ώστε να επιτρέψει στα παιχνίδια να αξιοποιούν την extended και την expanded μνήμη. Το πρόβλημα ήταν ότι αν και τα παιχνίδια της εποχής μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τις ανώτερες περιοχές της μνήμης, χρειαζόταν παράλληλα μία ορισμένη ποσότητα ελάχιστης μνήμης για να καλύψουν τις βασικές ανάγκες λειτουργίας τους.

Στα XP ο χρήστης ενημερώνεται για προβλήματα που μπορεί να ανακύψουν σχετικά με τα θέματα που αφορούν τις απαιτήσεις των παιχνιδιών σε μνήμη. Αν ένα παιχνίδι παρουσιάσει πρόβλημα θα εμφανισθεί το σχετικό μήνυμα λάθους (no expanded-extended memory), όταν κάνουμε διπλό κλικ στο εικονίδιο εκκίνησης του. Για να διορθώσουμε αυτό το πρόβλημα, κάνουμε δεξί κλικ στο εκτελέσιμο εικονίδιο και επιλέγουμε Memory. Εδώ υπάρχουν οι ρυθμίσεις για την τροποποίηση της συμβατικής μνήμης, της Protected memory καθώς και των περιοχών μνήμης expanded και extended. Η drop down λίστα στο πεδίο Total έχει οριστεί στο Auto και έτσι είμαστε σίγουροι ότι δεν θα μείνουμε από συμβατική μνήμη όταν ανοίξουμε ένα παιχνίδι DOS. Επίσης οι αντίστοιχες λίστες για τις περιοχές Expanded και Extended έχουν οριστεί στο None και 0. Για να είμαστε καλυμμένοι διατηρούμε την επιλογή Auto και στις δύο περιπτώσεις. Τώρα όταν ανοίξουμε το εκτελέσιμο αρχείο του παιχνιδιού λογικά δεν θα έχουμε κάποιο πρόβλημα που να σχετίζεται με τη μνήμη και αν όλα πάνε καλά θα πρέπει το παιχνίδι να τρέξει. Αυτό δε σημαίνει ωστόσο ότι αποκλείεται να αντιμετωπίσουμε άλλα προβλήματα όπως αυτά που αναφέραμε πρωτίτερα για τον ήχο ή άλλες δυσκολίες με διαφορετικά αίτια που είναι δύσκολο να εντοπισθούν. Αν και πάλι δεν έχουμε λύσει τα προβλήματα με τη μνήμη, μπορούμε να δοκιμάσουμε ένα ακόμα κόλπο.

Τα αρχεία Autoexec.bat και Config.sys

Για να κατανοήσουμε το επίπεδο συμβατότητας του DOS είναι χρήσιμο να γνωρίζουμε ότι τα παλιά αρχεία που αποτελούσαν αρωγαυαίους λίθους στο DOS και διατηρήθηκαν εν πολλοίς στις επόμενες παραδοσιακές εκδόσεις, δεν έχουν σβήσει απολύτως από τα κατάστιχα της Microsoft. Τα αρχεία Autoexec.bat και Config.sys υπάρχουν ακόμα αλλά με διαφορετική -μυστική ή λεγόμενη- ταυτότητα. Αυτό φαίνεται από το My Computer/Systems32.folder. Εκεί θα βρούμε τα δύο γνωστά μας αρχεία με τις ονομασίες config.nt και autoexec.nt. Αυτά τα αρχεία πρέπει να τα αντιγράψουμε χωρίς δεύτερη

σκέψη στο directory που βρίσκεται το παιχνίδι DOS, καθώς έχουμε αυτή τη δυνατότητα και φυσικά δεν πρέπει να προκαλέσουμε οποιαδήποτε αλλαγή ή ανεπιθύητη ζημιά στα πρωτότυπα.

Για να ορίσουμε ένα παιχνίδι DOS ώστε να χρησιμοποιεί ένα νέο σύνολο αρχείων αυτοexec και config κάνουμε διπλό κλικ στο εκτελέσιμο εικονίδιο και επιλέγουμε Properties. Από την επιλογή Program ενεργοποιούμε το Advanced και έτσι ανοίγει ένα πλαίσιο διαλόγου που τιτλοφορείται PIF Settings το οποίο περιέχει δύο πεδία. Το ένα αφορά το αρχείο αυτοexec και το άλλο το αρχείο config. Εξ'ορισμού αυτά τα δύο πεδία αναφέρονται στο directory

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΤΡΕΞΟΥΝ ΩΣΤΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ DOS

- ☛ Το DOS δεν υποστηρίζει μεγάλα ονόματα αρχείων όπως τα Windows, γι'αυτό οι ονομασίες των φακέλων που περιέχουν παιχνίδια του DOS δεν θα πρέπει να ξεπερνούν τους εννιά χαρακτήρες.
- ☛ Τα Windows XP δεν μπορούν να δημιουργήσουν shortcuts για DOS από αρχεία batch ή άλλα μη εκτελέσιμα. Αν το παιχνίδι σας εσομένος τρέχει από CD και χρησιμοποιεί αρχείο batch για να εκκινήσει, οι ρυθμίσεις που μπορείτε να κάνετε (περιλαμβανομένης και της μνήμης) είναι εξαιρετικά περιορισμένες.
- ☛ Για να έχετε καλύτερο ήχο, χρησιμοποιήστε την επιλογή General MIDI ή προτιμήστε το εσωτερικό μεγαφωνάκι του PC. Επιλέγοντας "SoundBlaster" ακόμα και όταν υπάρχει κάρτα SoundBlaster, θα υπάρχει μειωμένη λειτουργικότητα.
- ☛ Αν υπάρχει η δυνατότητα ενεργοποιήστε όσο το δυνατόν λιγότερες ηχητικές επιλογές και κατά προτίμηση περιορίστε στη μία. Κατ' αυτό τον τρόπο αποφεύγονται οι καθυστερήσεις που παρατηρούνται σε ορισμένους τίτλους όπως το DOOM II, όταν χρησιμοποιείται η SoundBlaster για την δημιουργία ηχητικών εφέ.
- ☛ Οι συνθιμισμένες ρυθμίσεις της κάρτας ήχου που αναγνωρίζουν τα περισσότερα παιχνίδια για DOS είναι address 220, IRQ 5 ή 7, DMA 3 και Type 3 (SoundBlaster 2.0). Η εντολή SET BLASTER στο αρχείο autoexec πρέπει να είναι: SET BLASTER=A220 I5 D1 T3. Οι default ρυθμίσεις που υποστηρίζει το General MIDI είναι στη διεύθυνση 330.

%SystemRoot%\System32. SystemRoot είναι το directory στο οποίο εκτελέστηκε η εγκατάσταση των Windows ενώ τα πεδία αυτά μπορούν να αναφέρονται σε οποιοδήποτε άλλο έγκυρο path στο σύστημά μας. Αν κάνουμε αντίγραφα των αρχείων config και autoexec σε ένα directory DOS που βρίσκεται στον πρωτεύοντα σκληρό δίσκο του υπολογιστή, τότε θα πρέπει να δώσουμε στα δύο πεδία τα εξής: c:\dos\autoexec.nt και c:\dos\config.nt. Κάτω από αυτά τα πεδία υπάρχει η επιλογή Compatible Timer Hardware Emulation την οποία ενεργοποιούμε όταν παρατηρείται αισθητή καθυστέρηση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Τα αρχεία config.nt και autoexec.nt τροποποιούνται -όπως γινόταν μέχρι στιγμής- χρησιμοποιώντας κάποιον κειμενογράφο όπως το Wordpad ή οποιοδήποτε άλλο σχετικό εργαλείο επεξεργασίας κειμένου. Παρότι όμως μπορούμε να τροποποιήσουμε τα εν λόγω αρχεία δεν θα έχουμε ιδιαίτερα διαφορετικό αποτέλεσμα κατά το παιχνίδι. Τα Windows XP χειρίζονται τις περισσότερες ρυθμίσεις χωρίς την παρέμβαση του χρήστη και όπως αναφέρθηκε, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα Properties του παιχνιδιού για να τροποποιήσουμε την διαχείριση της μνήμης. Αυτό που γίνεται ωστόσο και αποτελεί την εξαίρεση, αφορά στην προσθήκη της εντολής "EMM=RAM" στο αρχείο config.nt αφού ορισμένοι τίτλοι απαιτούν τη συγκεκριμένη επιλογή προκειμένου να αναγνωρίσουν την expanded memory.

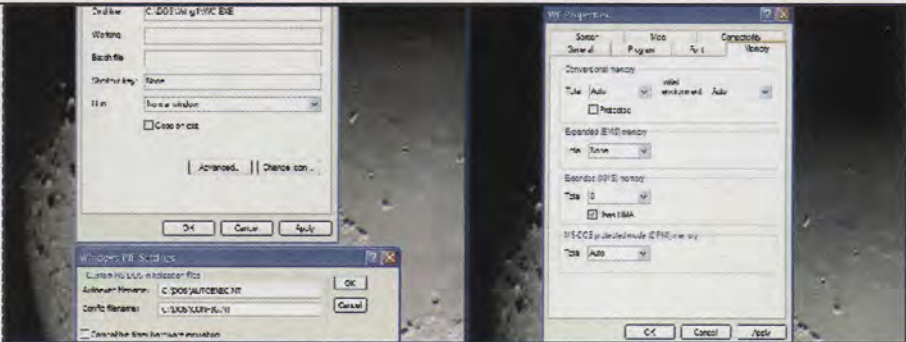
Αν παρατηρηθούν προβλήματα με τον ήχο, μπορούμε να τροποποιήσουμε τις σχετικές ρυθμίσεις για την εντολή SET BLASTER. Αυτή η εντολή αναφέρει σε ένα παιχνίδι DOS σε ποια διεύθυνση βρίσκεται η κάρτα ήχου, ποιες ρυθμίσεις χρησιμοποιούνται για τα IRQ και DMA και ποιο είναι το εδράς κάρτας. Το πρότυπο για αυτές τις ρυθμίσεις και μία λίστα με τα διάφορα είδη καρτών Soundblaster βρίσκεται στο file. Εδώ οι ρυθμίσεις που έχουν θεθεί εξ'ορισμού είναι οι ιδανικότερες και η οποιαδήποτε διαφορετική ρύθμιση δεν θα φέρει καλύτερο αποτέλεσμα.

Πόσο αξιόπιστα λειτουργούν τα προγράμματα DOS σε περιβάλλον XP;

Με τα παιχνίδια DOS στα Windows XP παρατηρείται ένα περίεργο φαινόμενο. Όσο παλιότερα είναι, τόσο ευκολότερα τρέχουν στο τελευταίο λειτουργικό της Microsoft. Κάποιοι τίτλοι που χρησιμοποιούν τα εσωτερικά μεγαφωνάκια του υπολογιστή αντί της κάρτας ήχου έχουν περισσότερες πιθανότητες να τρέξουν σωστά. Όσοι τίτλοι έχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις σε θέματα μνήμης ή όσοι άλλοι χρειάζονται απαραίτητα την κάρτα ήχου για να λειτουργήσουν, έχουν σαφώς μειωμένες πιθανότητες.

Σαν γενικό συμπέρασμα, τα XP δεν αποτελούν το λειτουργικό που πρέπει να επιλέξουν όσοι επιθυμούν να ασχοληθούν με παλιά παιχνίδια που γράφτηκαν για το DOS. Η Microsoft επιχείρησε ωστόσο να καλύψει αυτό το κενό προσφέροντας στους χρήστες τη δυνατότητα ρυθμίσεων και παραμετροποίησης σε χαμηλό επίπεδο, η αποτελεσματικότητά τους όμως είναι εμφανώς περιορισμένη.

Αυτό δεν καταλογίζεται στα αρνητικά των XP -αν και μερικοί νοσταλγοί του παρελθόντος δεν αποκλείεται να το κάνουν αργότερα- αφού η σημερινή πραγματικότητα δεν ευνοεί τα προγράμματα για DOS, κάτι που



Με αυτές και ορισμένες άλλες ρυθμίσεις τακτοποιούνται κάποια από τα προβλήματα των παιχνιδιών DOS στα XP

ίσχυε ήδη από τα τελευταία χρόνια. Όσοι λοιπόν επιθυμούν να ξαναρχίσουν την περιπλάνηση στα μονοπάτια του Monkey Island 2 ή να απογειωθούν για την καθιερωμένη πτήση τους με το Falcon 3, ας σκεφτούν καλά πριν κάνουν οποιαδήποτε κίνηση.

Ειδικές περιπτώσεις

Σε ιδιαίτερες περιπτώσεις μπορούν να καταφύγουν στην αγορά ενός παλιού 486 ή πρώτης γενιάς Pentium που να τρέχει DOS 6.x καταβάλλοντας 50-60 ευρώ. Μην απορείτε, επειδή τα καταστήματα και οι αποθήκες έχουν ξεστοκάρει, υπάρχουν τέτοιες περιπτώσεις σε έγκυρα online καταστήματα όπως είναι το E-Bay, ενώ στις εφημερίδες μικρών αγελιών όλο και κάποια σχετική προσφορά μπορεί να εμφανισθεί. Αν αυτή η επιλογή ακούγεται λίγο υπερβολική υπάρχει η λύση του multiboot (δυνατότητα πολλαπλής εκκίνησης του υπολογιστή) με δύο λειτουργικά συστήματα (Windows XP και DOS) ή δημιουργώντας μία δισκέτα εκκίνησης (boot

disk) και partitions στο σκληρό δίσκο. Κάνοντας αυτό μπορούμε να διαθέτουμε καθαρό DOS ή Windows XP κατά περίπτωση, αναλόγως των απαιτήσεων και αναγκών του χρήστη. Αν καμία από αυτές τις περιπτώσεις δεν στεφθεί με επιτυχία φαίνεται ότι έχει έρθει το πλήρωμα του χρόνου για τα παλιά παιχνίδια DOS που διαθέτετε.

Σε κάθε περίπτωση υπάρχουν αξιολογώτατα παιχνίδια για Windows που δεν έχουν να ζηλέψουν σε τίποτα αυτά του DOS, αντίθετα αξιοποιούν στο έπακρο τις δυνατότητες του hardware και του λειτουργικού. Για τους νοσταλγούς του παρελθόντος υπάρχει πάντοτε η λύση ενός emulator -σωστά διαβάσατε DOS emulator για Windows XP. Υπάρχουν κάποιοι σχετικοί κώδικες αλλά βρίσκονται σε πειραματικό στάδιο αρχικής εξέλιξης και επομένως δεν αποτελούν αξιόπιστη εναλλακτική πρόταση. Σε επόμενο τεύχος και ανάλογα με τις εξελίξεις και τις βελτιώσεις στον τομέα, θα έχουμε αναλυτικότερο αφιέρωμα.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ DOS ΣΤΑ XP

ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ

1-on-1: Jordan vs. Bird	Falcon 3.0 (8)	Space Quest 4-5 (4)
AD&D Goldbox Series (1)	Full Throttle	Terminator: Future Shock (4 6)
Ancient Art of War & Ancient Art of War at Sea (2)	King's Quest I-IV	Test Drive 1-2
Bard's Tale 1-3	King's Quest V (4)	Ultima I-V (2)
Betrayal at Krondor (3 4 5)	King's Quest VI	Ultima VI (9)
Beyond Zork	Leisure Suit Larry 1-3, 5-6 (8)	WarCraft
Dark Forces	Monkey Island 28	Wasteland
Doom II (4 6)	Pirates!	Wing Commander I-II (8)
Duke Nukem 3D (4 6 7)	Populous (9)	Wing Commander III-IV
Dune II (4)	Red Baron (4)	Wolfenstein 3D
Dungeon Hack 2 (3 4)	Sam and Max Hit the Road (9)	X-COM
Elite Plus (4)	SimCity	X-Wing
Eye of the Beholder 3 (2 3 4)	Space Quest 1-2	Zork 0-3
	Space Quest 3 (8)	Zork Quest 1-2 (2)

- Όταν υπάρχει η δυνατότητα χρησιμοποιήστε το πκέο του PC
- Αποφύγετε η χρήση του MoSlo ή άλλου Utility επιβράδυνσης της ταχύτητας
- Ορίστε την Expanded μνήμη στο Auto μέσα από το Properties
- Ρυθμίστε τις επιλογές για τη μουσική στο General MIDI ή στο Roland LAPC-1, MT-32/MPU401
- Προσθέστε emm=RAM στο config.nt
- Στη ρύθμιση της κάρτας για τα ηχητικά εφέ ρυθμίστε να ακούγεται από το πκέο του PC ή επιλέξτε Soundblaster
- Ορίστε την ανάλυση της οθόνης στο 320x200
- Ρυθμίστε τη μουσική και τον ήχο να ακούγονται από το πκέο του υπολογιστή
- Ρυθμίστε το παιχνίδι ώστε να μη χρησιμοποιεί ήχο

ΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΕΤΥΧΑΝ ΝΑ ΕΚΚΙΝΗΣΟΥΝ

Command and Conquer	Daggerfall	Ultima VII
Crusader: No Remorse και No Regret	The Secret of Monkey Island	Ultima VIII
Doom	Privateer	Ultima Underworld I-II
The Elder Scrolls: Arena and	System Shock	WarCraft II
	TIE Fighter	

Saitek ST330 Rumble Force

Εντυπωσιακό στην όψη, ξεκούραστο στο παιχνίδι

Αξιοποιώντας στο έπακρο την τεχνολογία TouchSense της Immersion, το ST330 Rumble Force προσφέρει μία πρόταση απαρράμιλλης αισθητικής. Η τεχνολογία αιχμής για την δημιουργία κραδασμών και δονήσεων μεταφράζεται στην πράξη σε μία καλή αίσθηση οποιασδήποτε κίνησης συμβαίνει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, κυρίως της πτήσεως.

Η εγκατάσταση του ST330 στη θύρα USB ολοκληρώθηκε χωρίς να παρουσιαστούν οποιαδήποτε προβλήματα, ενώ το χειριστήριο αναγνωρίστηκε ως Human Interface Device και συνεργάστηκε αμέσως με το λειτουργικό και τα παιχνίδια.

Με τρία κουμπιά για fire εκτός της σκανδάλης και με ξεχωριστό throttle, σε ασπρή χρώμα η τελευταία δημιουργία της Saitek δίνει την αίσθηση μίας πολύ ακριβότερης υλοποίησης. Σε κάθε περίπτωση πάντως προδιαθέτει θετικά η ύπαρξη μίας τέτοιας κατασκευής μπροστά από τον υπολογιστή μας δημιουργώντας το κατάλληλο περιβάλλον για οποιαδήποτε αναμέτρηση. Αφού η πρώτη εντύπωση κερδίζει ακόμα και τους πιο δύσκολους, διαπιστώνουμε ότι το χειριστήριο διαθέτει όμορφα χαρακτηριστικά και δυνατότητες που διατηρούν αμείωτο το ενδιαφέρον για ξεκούραστο παιχνίδι. Η ποιότητα κατασκευής και το πλαστικό είναι προσεγμένα ενώ έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στην εργονομία καθώς το χειριστήριο είναι κατάλληλο τόσο για δεξιόχειρες όσο και για αριστερόχειρες. Επίσης όλα τα πλήκτρα και οι διακόπτες βρίσκονται σε μικρή απόσταση κάτι που έχει ιδιαίτερη σημασία

κατά τη διάρκεια μίας πολύωρης αναμέτρησης στα ουράνια, ή ακόμα στις δύσκολες πίστες μιας online αναμέτρησης.

Οι στρογγυλές βάσεις από μαλακό ελαστικό δεν εξασφαλίζουν την απόλυτη σταθερότητα που απαιτούν ορισμένα... άγρια παιχνίδια, ωστόσο είναι εξασφαλισμένη η αντοχή στο χρόνο αφού λείπουν οι παραδοσιακές βεντούζες που πιθανώς θα έμεναν κολλημένες επάνω στο γραφείο ύστερα από κάποια απότομη κίνηση. Ο περιοριστικός διακόπτης throttle προσφέρει τέλος τη δυνατότητα στον παίκτη να ορίσει εκείνος το ρυθμό που επιθυμεί ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ Saitek
ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΤΙΜΗ 46.7 €
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 8.5/10

Pentium 4 στα 2,4 MHz από την Intel
 Ένα ακόμα Pentium πρόκειται να δούμε σύντομα από την Intel. Ο νέος επεξεργαστής θα ανήκει στη σειρά 4 και θα χτυπά στα 2,4GHz.

Την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές πιθανότατα θα έχει παρουσιασθεί επίσημα από την εταιρεία αφού το χρονοδιάγραμμα που είχε ανακοινωθεί, έκανε λόγο για τις αρχές Απριλίου. Ταυτόχρονα σχεδόν θα έρθουν τα πρώτα συστήματα μεγάλων κατασκευαστών που θα διαθέτουν το νέο επεξεργαστή. Πρόκειται για τον ταχύτερο επεξεργαστή της γνωστής οικογένειας, που θα είναι μάλιστα 10% μικρότερος από το τωρινό Pentium 4. Η τιμή του θα ανέρχεται στα 560 δολάρια σύμφωνα με τις πρώτες πληροφορίες από έγκυρα sites του Διαδικτύου, αλλά αυτή η τιμή θα ισχύει μόνο για παραγγελίες χονδρικής. Δύο νέα chipset πιθανότατα θα εμφανισθούν από την εταιρεία για τον Pentium 4, με ενσωματωμένο το υποσύστημα γραφικών και με υποστήριξη USB 2.0 και SDRAM ή DDR-DRAM.

Το πρώτο CD-Recorder 40X από την Teac

Όσοι βρέθηκαν στη CeBIT 2002 είδαν το πρώτο CD-Recorder με 40πλη ταχύτητα εγγραφής. Η συσκευή της Teac υποστηρίζει το μελλοντικό πρότυπο "Mount-Rainier" για την εγγραφή CD-RW, χάρη στο οποίο είναι δυνατή η εγγραφή δεδομένων σε επανεγγραψίμο CD χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε πρόγραμμα και χωρίς να απαιτείται το ειδικό πρόγραμμα εγγραφής. Το CD-W540E ATAPI drive γράφει τα CD-R με 40πλη ταχύτητα, τα CD-RW με 12πλη και διαθέτει τα CD-ROM με 48πλη ταχύτητα. Διαθέτει 8MB μνήμης cache και τεχνολογίες Write Proof και OPC (Optimum Power Control) βάσει της οποίας το drive προσαρμόζει την ταχύτητα ανάλογα με το δισκάκι.

Chipsets με υποστήριξη DDR 333 από την nVidia

Δύο νέα chipsets θα κυκλοφορήσει η nVidia, τα οποία θα ονομάζονται nForce 620 και nForce 615-D και διαφοροποιούνται από τα προηγούμενα χάρη στην υποστήριξη του προτύπου DDR333. Η εταιρεία φαίνεται ότι έχει έτοιμη την τεχνολογία του προτύπου DDR400, αφού παρουσίασε ένα σύστημα με το chipset της και μνήμες DDR 400 από τη Samsung, η μοναδική εταιρία που μέχρι στιγμής κατασκευάζει μνήμες DDR σε αυτήν την ταχύτητα. Στις αρχές του καλοκαιριού θα αρχίσουν να κυκλοφορούν τα πρώτα motherboards με τα chipset nForce 620 και nForce 615-D από την ASUS την MSI και άλλες κατασκευάστριες εταιρίες του χώρου.

DVD-RW/CD-RW από την VIA

Η γνωστή κατασκευάστρια chipset για PC και δεύτερη μετά την Intel, VIA Technologies, πρόκειται να επεκταθεί σε μία νέα γ' αυτήν αγορά, που περιλαμβάνει chipset υποστήριξης για συσκευές DVD-RW/CD-RW, CD και DVD. Αναμένεται με ενδιαφέρον η απάντηση της MediaTek Inc. που είναι ο μεγαλύτερος κατασκευαστής chipset για συσκευές του είδους στην Ταϊβάν. Ο πόλεμος τιμών που αναμένεται να επικρατήσει θα λειτουργήσει αναμφίβολα προς όφελος του καταναλωτή. Η Via Technologies ανακοίνωσε ότι τα έσοδά της για το 2001 θα φθάσουν στο 1 δις δολαρία, ενώ σκοπεύει να κατακτήσει την πρώτη θέση στην αγορά ολοκληρωμένων κυκλωμάτων στην Κίνα με έσοδα που θα φθάσουν τα 3 δις δολάρια.

Saitek SP550 (Stick και Pad)

Δύο λύσεις χειρισμού σε ένα... πακέτο

Συνδυάζοντας με ιδανικό τρόπο την ευκολία μετακίνησης και χρήσης ενός χειριστηρίου τύπου joypad και ενός κλασσικού επιτραπέζιου χειριστηρίου, το SP550 της Saitek αποτελεί μία ενδιαφέρουσα όσο και πρωτότυπη πρόταση για όσους χρειάζονται δύο λύσεις σε ένα "πακέτο". Είναι μία έξυπνη επινόηση και κατασκευή στην οποία το pad προσαρμόζεται στη βάση του joystick δημιουργώντας ένα συμπαγές πακέτο χειρισμού.

Ισως να πρόκειται για την κατάλληλη πρόταση προς τους χρήστες παιχνιδιών κάθε είδους αφού χάρη στην δυνατότητα της άμεσης ενσωμάτωσης ή απομάκρυνσης του joypad, το εν λόγω χειριστήριο προσφέρει όλες τις δυνατότητες χειρισμού για κάθε κατηγορία παιχνιδιών.

Με την προσθήκη του pad προσφέρεται πρόσθετη στήριξη αφού η βάση επεκτείνεται περισσότερο, στοιχείο απαραίτητο καθώς οι στρογγυλές ελαστικές βάσεις από κάτω προσφέρουν μόνο μερική σταθερότητα προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Αφού προσαρμοσθεί κατάλληλα το pad δεν υπάρχουν ιδιαίτερα προβλήματα σταθερότητας ανεξάρτητα της έντασης ή της ταχύτητας των κινήσεων, ενώ να σημειωθεί ότι η προσαρμογή του είναι απαραίτητη για να λειτουργήσει το stick.

Το pad του SP550 διαθέτει 4 πλήκτρα για fire, 2 trigger και φυσικά τον κλασσικό "σταυρό" κατεύθυνσης. Το stick από την άλλη διαθέτει 6 πλήκτρα fire και ειδικό throttle για ομαλή ρύθμιση του ρυθμού της δράσης.

Το εν λόγω σύνολο συνδέεται στην υποδοχή χειριστηρίου και όχι σε θύρα USB (που θα διευκόλυνε αισθητά την εγκατάσταση) παρότι το SP550 αναγνωρίστηκε αμέσως από το λειτουργικό σύστημα (Windows 98).



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ Saitek
ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΤΙΜΗ 37 €
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 7.5/10

Reviews

ΥΠΕΡ

Γραφικά, ήχος, gameplay και κυρίως η ατμόσφαιρα Star Trek. Μια επιτική παραγωγή!

ΚΑΤΑ

Αν υπήρχαν καλύτερες-περισσότερες γέφυρες (και μπορούσαμε να περνάμε τα ενοχλητικά cut scenes), θα είχε πάρει το δεκάρι.



Τα σκάφη έχουν απίστευτες λεπτομέρειες στον σχεδιασμό τους.

Ίσως δεν θα έπρεπε να είστε τόσο κοντά.

Star Trek: Bridge Commander

COMPUTER GAMES "ΕΓΓΥΗΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ"

Μια γέφυρα μακριά από την τελειότητα...

Πάλι καλά που το Star Trek δεν έγινε ποτέ θέμα υπερβολικού πειραματισμού από τις εταιρείες ανάπτυξης παιχνιδιών. Δεν είδαμε ποτέ κάποια τεράστια πράσινη μάζα που τρώει πλανήτες, ούτε άσκοπες μάχες. Μάλιστα μερικά παιχνίδια όχι μόνο σεβάστηκαν τον κόσμο, αλλά κατάφεραν να αποδώσουν την ξεχωριστή ατμόσφαιρα. Το σενάριο του Bridge Commander (μοιάζει με αληθινό σενάριο από την άποψη ότι είναι πολύ, πολύ γραμμικό), συνεχίζει μετά από το τέλος των Dominion Wars του Deep Space Nine. Οι Cardassians είναι πια οι κάτοχοι ενός τομέα με τον πιο κατεστραμμένο πλανήτη του γαλαξία και προσπαθούν απεγνωσμένα να ανασυγκροτηθούν. Στο μείγμα μπαίνουν οι καχύποπτοι Romulans, οι ετοιμοπόλεμοι Klingons, μια μυστήρια, εξωγήινη φυλή και μερικοί ευγενείς από την Ομοσπονδία, βάζουμε και στο υπόβαθρο μια περιοχή στο διάστημα γνωστή ως Maelstrom και ιδού: το Bridge Commander γεννάται.

Η πρώτη αποστολή είναι και το εκπαιδευτικό μέρος του παιχνιδιού και σας παρουσιάζει όχι μόνο το διαστημόπλοιο αλλά και τον ίδιο τον Piccard. Για το στήσιμο του παιχνιδιού πάντως δεν θα χρειαστείτε βοήθεια για να το καταλάβετε: η εξέλιξη σας τραβάει από την μύτη και μέχρι και τα saves γίνονται αυτόματα μετά από κάθε αποστολή που ολοκληρώνετε με επιτυχία (αυτό το τελευταίο δεν είναι τόσο κακό όσο ακούγεται, γιατί αλλιώς το παιχνίδι θα ήταν υπερβολικά εύκολο.) Μπορεί να μην έχουμε πρόβλημα με την έλλειψη επιλογής save (τι βετεράνοι πιλότοι είμαστε), αλλά μας εκνεύρισε που δεν μπορούμε να περάσουμε τα cutscenes και τις διάφορες σκηνές μετάβασης.

Αυτό όμως που μας ενόχλησε περισσότερο είναι το πόσο περιορισμένοι είστε: δεν υπάρχει χώρος για εξερεύνηση, ούτε πολλές πιθανές εκδοχές στο σενάριο...μια έλλειψη που όσο να'ναι κάνει το παιχνίδι να μοιάζει λιγότερο με τίτλο Star Trek. Ο σχεδιασμός είναι πάντα ο ίδιος: επικοινωνείτε με κάποιον από τον αστροστόλο, σας λέει για την αποστολή, εσείς ολοκληρώνετε την αποστολή (κάνετε και μερικά άλλα θελήματα στον δρόμο) και μετά επικοινωνείτε πάλι με τον αστροστόλο και πάλι από την αρχή. Ξερετε ήδη ποιόν πρέπει να βρείτε, που και πότε και τι άλλο να κάνετε. Το μόνο πράγμα που κάνει αυτή την σχετική μονοτονία (για τα πρώτα

πα του Star Trek πάντα) είναι η απίστευτη ατμόσφαιρα και η αφοσίωση στις ταινίες. Σίγουρα πολλοί από τους φανατικούς της σειράς θα συμφωνήσουν μαζί μας όταν λέμε ότι το Bridge Commander είναι ο μοναδικός τίτλος Star Trek σε όλα αυτά τα χρόνια μέτριων τίτλων (βλέπε ειδικό αφιέρωμα), που καθλώνει τόσο πολύ με τον ρεαλισμό και την ατμόσφαιρα Star Trek.

Το gameplay πετυχαίνει σε αυτό που θέλει να δημιουργήσει: μια σκηνή πολύπλοκης κι επικίνδυνης μάχης, αλλά με ένα φιλικό σύστημα χειρισμού. Σαν κυβερνήτης πρέπει γρήγορα να επεξεργάζεστε τα δεδομένα μιας μάχης, να υπολογίσετε την δική σας θέση μέσα στον χώρο, να ορίσετε παραμέτρους στο σκάφος σας (ενέργεια, ζημιά, όπλα κτλ), να στηθείτε σωστά και να στοχεύσετε τους κακούς, να αξιοποιήσετε κάθε σταθμό στο μέγιστο και να βολέψετε λίγο το χεράκι σας για να βοηθήσετε την κατάσταση με προσωπικές παρεμβάσεις όπου χρειαστεί.

Αυτό που μπορεί να απογοητεύσει πολλούς είναι ο αρκετά αργός ρυθμός στην μάχη-όσοι έχετε συνθίσει στις ιλιγγιώδεις ταχύτητες του Starlancer, θα νομίζετε αρχικά ότι κάτι έχει πάθει το διαστημόπλοίο σας. Το σκάφος σας όμως δεν έχει τίποτα- απλά συμπεριφέρεται όπως θα έπρεπε να συμπεριφέρεται ένα μεγαθήριο, ένα κολοσσιαίο capital ship- αργό, μα επικίνδυνο και οπλισμένο σαν

αστακός (εμ...μεγάλος, μεταλλικός αστακός). Χρειάζεται περισσότερη στρατηγική σκέψη παρά ταχύτητα και αντανάκλαστικά για να διανεμίτε την ενέργεια σωστά, να φροντίσετε για τις άμυνες και τις επισκευές του σκάφους και όλα αυτά τα σημαντικά στοιχεία και λειτουργίες της μάχης.

Για τα γραφικά και τον ήχο δεν μπορούμε να πούμε πολλά πράγματα, για τον απλούστατο λόγο ότι δεν θα μπορούσαμε να σας μεταφέρουμε τα συναισθήματά μας όταν αντικρίσαμε για πρώτη φορά ένα από τα μοντέλα των διαστημοπλοίων- με τέτοιο όγκο, λεπτομέρεια και χαρακτήρα που δεν μπορούσαμε παρά να χαζέψουμε με ανοιχτό το στόμα. Τα εφφέ είναι εξίσου εντυπωσιακά, είτε είναι εκρήξεις, φωτισμός ή phasers, ενώ τα textures δεν μπορούσαν να είναι καλύτερα. Το μόνο παράπονο έχει να κάνει με τις δύο (μόνο!) γέφυρες οι οποίες θα μπορούσαν να είναι πολύ πιο καλοφτιαγμένες.... Όταν πάντως ακούσαμε τα τρομερά ηχητικά εφφέ των όπλων καθώς επίσης και την αξέχαστη μουσική επένδυση, τότε πια ήμασταν σίγουροι...είχαμε ερωτευτεί!

Με λίγα λόγια αν είστε φίλος του Star Trek, αποκτήστε το Bridge Command όσο πιο γρήγορα μπορείτε...θα σας κατενθουσιάσει. Αν πάλι είστε γενικότερα φίλοι των καλών παιχνιδιών, τότε καλά θα κάνετε να πάρετε κι εσείς τον τίτλο αυτό- τα ψεγάδια είναι μαδαμινά, ενώ οι ώρες που θα σας κρατήσει ευχάριστη συντροφιά είναι πολλές.



Επίθεση με ότι έχουμε!

ΕΙΔΟΣ	Sim
ΕΚΔΟΤΗΣ	Activision
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	Pentium II 300, 64 MB RAM
Multiplayer	1 ως 8 παίκτες, Internet, LAN
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ	9.5/10

Capitalism II

Το μεγαλείο του Καπιταλισμού!

Θα περίμενε κανείς πως δεν θα ήταν ποτέ δυνατό να συνδυαστεί ένας σοβαρός business sim, με απίστευτα πολύπλοκο σύστημα και εκτενείς μηχανισμούς οικονομίας και τρομερά ρεαλιστικός (τόσο μάλλον που να χρησιμοποιείται σε σχολές και πανεπιστήμια επιχειρήσεων) με έναν business sim που είναι στην ουσία ένα διασκεδαστικό και ανάλαφρο παιχνίδι. Κι όμως... ο sim αυτός υπάρχει, λέγεται Capitalism II, είναι δημιούργημα του Trevor Chan και αποδεικνύει περίτρανα ότι ένας business sim δεν είναι υποχρεωμένος να θυσιάζει τον ρεαλισμό προκειμένου να κάνει το gameplay διασκεδαστικό και ευχάριστο.

Η μόδα προστάζει να υπάρχει ένα Tycoon για όλους τους τομείς της αγοράς -όσο περίεργο και αν είναι αυτό: Casino Tycoon, Transport Tycoon, Θερμοσίφωνας Tycoon, Blanco Tycoon και ότι άλλο μπορείτε να φανταστείτε. Το Capitalism II όμως είναι πολύ πιο γενικό και απευθύνεται σε ένα απίστευτα μεγάλο εύρος της αγοράς. Μπορείτε για παράδειγμα να χτίσετε ένα κατάστημα στο κέντρο της πόλης, το οποίο μπορεί να πουλάει από παιχνίδια μέχρι ρούχα και από κάμερες μέχρι οπτικά είδη και να ελπίζετε ότι με τον καιρό θα μαζέψετε αρκετά χρήματα για να επεκταθείτε σε ολόκληρη αλυσίδα καταστημάτων. Μπορείτε να δημιουργήσετε σιγά-σιγά μια τεράστια πολυεθνική στον χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών, ένα εργοστάσιο που θα κατασκευάζει μόνο του τα συστήματα και να τα διοχετεύετε σε όλο τον κόσμο. Αν προτιμάτε, μπορείτε να εκτρέφετε ζώα και να πουλάτε το γάλα, το κρέας ή το δέρμα τους. Το παιχνίδι είναι γεμάτο από αυτές τις ποικίλες επιλογές και αυτό ακριβώς είναι που δίνει στο Capitalism II τόση αντοχή στον χρόνο. Εκεί που άλλα προγράμματα και παιχνίδια θα μπαίνουν και θα βγαίνουν από τον σκληρό σας δίσκο, το Capitalism II θα μένει σταθερό. Η μεγαλύτερη πρόκληση από όλες είναι να ξεκινήσετε σχεδόν από το μηδέν και με τα χρόνια να γίνετε Global Mongul, να σας ανήκουν δηλαδή τα πάντα από τις πρώτες ύλες μέχρι τα εργοστάσια, τα καταστήματα... μέχρι και τα ΜΜΕ στα οποία θα διαφημιζετε τα προϊόντα σας. Μπορείτε επίσης να ασχοληθείτε με την κτηματομεσιτική και το χρηματιστήριο στον... ελεύθερο χρόνο σας.

Με όλες αυτές τις επιλογές και τις πιθανές πορείες που μπορείτε να ακολουθήσετε, είναι λογικό να πιστεύετε πως το παιχνίδι θα δυσκολεύει απότομα μετά από λίγο. Και η αλήθεια είναι πως θα είχατε δίκιο αν δεν υπήρχε το εκπληκτικό tutorial. Το εκπαιδευτικό αυτό campaign θα σας εξηγήει μέσα από τα σενάρια του όλες τις λειτουργίες μέχρι να είστε στο τέλος έτοιμοι να βουτήξετε στα βαθιά. Τα... 'βαθιά' έχουν δύο μορφές: το Custom Mode και το Capitalist's Campaign. Στο πρώτο θα μπορείτε να παίξετε ένα σενάριο, αφού πρώτα έχετε ορίσει και την παραμικρή παράμετρο και ρύθμιση -από τους στόχους, τους ανταγωνιστές και την ισχύ τους, το οικονομικό περιβάλλον και τους χώρους αγοράς που θα είναι διαθέσιμοι και πολλά... πάρα πολλά ακόμα. Εναλλακτικά, μπορείτε να αναθέσετε στον υπολογιστή να δημιουργήσει ένα σενάριο στην τύχη. Το Capitalist's Campaign αποτελείται από πέντε σενάρια -μόλις ολοκληρώσετε το ένα με επιτυχία θα περάσετε στο επόμενο μέχρι να τα τελειώσετε όλα.

Αυτό που θα σας γεμίσει με δέος όταν το καταλάβετε είναι πως το Capitalism II δεν έχει μόνο απίστευτο εύρος στις επιλογές του, αλλά ότι καθεμία από αυτές έχει άλλο τόσο βάθος. Κάθε πτυχή της εξομίωσης έχει πολλά επίπεδα και στρώματα από μεταβλητές και σχέσεις μεταξύ κάθε στοιχείου. Για παράδειγμα, σε μερικά προϊόντα οι υποψήφιοι καταναλωτές ενδιαφέρονται περισσότερο για την τιμή παρά για οτιδήποτε άλλο. Αν λοιπόν πληρώσετε πολλά χρήματα για να φτιάξετε μια γνωστή φίρμα που να ξεχωρίζει από τις άλλες, μάλλον σπαταλάτε τα χρήματά σας. Από την άλλη μεριά όμως υπάρχουν προϊόντα που εξαρτώνται πολύ από το όνομα της φίρμας (όπως είναι τα τζιν και τα αναμυκτικά). Αν θέλετε να βασιστείτε πάνω τους την αυτοκρατορία σας θα πρέπει να συντονίζετε μεγάλες διαφημιστικές εκστρατείες ώστε να γνωρίζει ο κόσμος το όνομα της φίρμας.

Το Capitalism II είναι ένα παιχνίδι-φαινόμενο που αμέσως θα το εκτιμήσετε για αυτό που είναι. Στον πυρήνα του υπάρχει ένα εξαιρετικά πολύπλοκο σύνολο μηχανισμών και νόμων που πιστοποιεί ότι η εξομίωση γίνεται σωστά και με ρεαλισμό. Από την άλλη όμως, ο αρχαριός μπορεί να

ΥΠΕΡ

Φοβερό εύρος και βάθος στο gameplay, χωρίς να φοβίζει τον άπειρο παίκτη.

ΚΑΤΑ

Μερικές από τις οθόνες του interface θα μπορούσαν να είναι πιο όμορφες.



Ουρανοξύστες και αεροδρόμια. Η δημιουργία επιχειρηματικών κολοσσών δεν είναι εύκολη υπόθεση, ωστόσο το Capitalism II την κάνει τουλάχιστον να φαίνεται διασκεδαστική.

φτιάξει έτσι το παιχνίδι ώστε να κρύψει αυτό το φοβιστικό θέαμα και να απολαύσει ένα ευχάριστο παιχνίδι χωρίς να ζαλίζεται από τα άπειρα επίπεδα και τις επιλογές. Είτε λοιπόν είστε γιάπης του χρηματιστηρίου, είτε δεν ξέρετε τις ισοτιμίες του Ευρώ, το Capitalism II είναι ο καλύτερος business sim αυτή την στιγμή στην αγορά.

- ΕΙΔΟΣ** Business Sim
- ΕΚΔΟΤΗΣ** Ubi Soft
- ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM
- Multiplayer** 2 ως 7 παίκτες, Internet, LAN
- ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 9/10



Πριν δύο αιώνες τα βόρεια σύνορα της Ελλάδας έφθαναν μέχρι το Θεσσαλικό κάμπο.

ΥΠΕΡ
Βρίσκεται κοντά στην καρδιά κάθε Έλληνα, χαμηλές απαιτήσεις συστήματος.

ΚΑΤΑ
Διαθέτει μέτρια γραφικά και gameplay, χαμηλές αποδόσεις.



Λίγο πριν την έναρξη της αναμέτρησης με τους Τούρκους κάπου στη στερεά Ελλάδα.

1821-Αγώνας για την ελευθερία

Ένα παιχνίδι για τους μεγάλους αγωνιστές

Όποιος από εσάς χρειάζεται ειδικό πρόλογο για να καταλάβει τον χαρακτήρα του παιχνιδιού αυτού, τότε ή μόλις τώρα ζήτησε από το κόμμα των 200 ετών ή δεν έχει αντιληφθεί την διακήμιση που έχει γίνει τον τελευταίο καιρό ή δεν είναι Έλληνας και δεν έχει καμία σχέση με τους υπολογιστές (τα δύο τελευταία αφήνουν να εννοηθεί ότι δεν θα έπρεπε να κρατάει αυτό το περιοδικό στα χέρια του). Ας σοβαρευτούμε όμως... γιατί το άρθρο αυτό πραγματεύεται έναν ιστορικό κι ελληνικό τίτλο γύρω από την μεγάλη μας επανάσταση. Την επανάσταση του 1821 που μας επέτρεψε να είμαστε ελεύθεροι σήμερα.

Το 1821 είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής που παίζεται με σύστημα turn-based. Η μία παράταξη μετακινεί τα στρατεύματά της, αγοράζει μονάδες, επιτίθεται (ή ότι άλλο θέλει) και μόλις ολοκληρώσει τις ενέργειές της, έρχεται η σειρά του αντιπάλου. Μέσα από αυτό το απλό και λιτό σύστημα, θα πρέπει να οδηγήσετε την καταδυναστευμένη μα γενναία

Ελλάδα με σωστούς στρατιωτικούς και οικονομικούς ελιγμούς στην ελευθερία. Οι Τούρκοι είναι εξαπλωμένοι σε όλον τον χώρο και η επανάσταση έχει μόλις αρχίσει... το έργο σας είναι δύσκολο και με μια πρώτη ματιά θα έλεγε κανείς πως οι Τούρκοι θα μπορούσαν να καταπνίξουν τον αγώνα μέσα σε λίγους μόνο γύρους (για αυτόν τον λόγο δεν μπορείτε να παίξετε με τους Τούρκους, ακόμα και αν είστε τόσο κακόγουστοι.)

Το gameplay είναι και αυτό πολύ απλό και λιτό- πολλοί θα βιαστούν να χαρακτηρίσουν το παιχνίδι ρηχό. Ίσως να έχουν δίκιο. Υπάρχουν όλες οι επιλογές που θα περίμενε ακόμα και ο πιο άπειρος παίκτης εν έτει 2002: κάποιες διαφορετικές μονάδες με ξεχωριστές ιδιότητες, ένας στρατηγικός χάρτης που χωρίζεται σε διαμερίσματα (που παράγουν μονάδες και χρήματα), πόλεις όπου γίνονται πολιορκίες, ναυπηγεία που κατασκευάζουν πλοία και μια ποικιλία στην μορφολογία εδάφους που επηρεάζει την έκβαση κάθε μάχης. Μετά από μισή ώρα, το παιχνίδι θα έχει αποκαλύψει σχεδόν όλες τις λειτουργίες του. Υπάρχουν μερικά συμπληρωματικά στοιχεία όπως η ενίσχυση από τους συμμάχους ή από τον Καποδίστρια και το Κρυφό Σχολείο, αλλά αυτά δεν θα βοηθήσουν για να παραμείνετε περισσότερο στην οθόνη σας. Παρόντες είναι οι μεγάλοι ήρω-

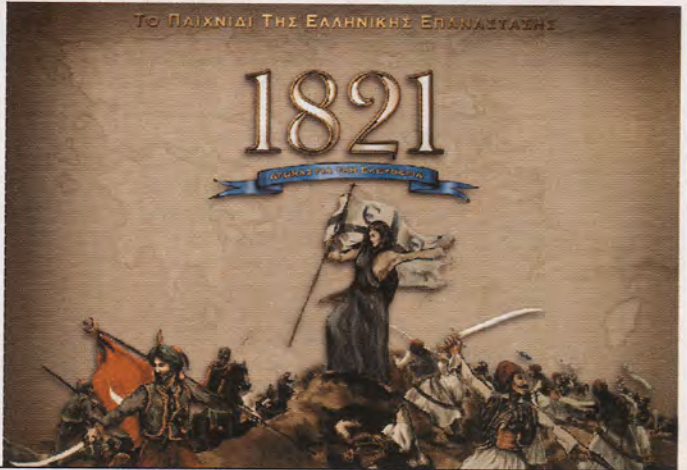
ες του Αγώνα, όλοι τους με ξεχωριστά χαρακτηριστικά (από Πειθώ μέχρι Απληστία και Φιλοδοξία) που μπορούν να εμπνεύσουν τους άντρες σας να πολεμούν πιο γενναία. Από την Μπουμπουλίνα και τον Κολοκοτρώνη μέχρι τον Μιαούλη και τον Ανδρούτσο, στο πλάι σας θα έχετε πάντα κάποιον ήρωα και μόνο που θα βλέπετε στην οθόνη του PC σας τα μικρά πορτραίτα των ηρώων με τα ονόματά τους, αρκεί για να σας κάνει να χαμογελάσετε και να αγαπήσετε αυτό το μικρό παιχνίδι.

Ναι λοιπόν, το παιχνίδι είναι 'ρηχό'...αλλά μόνο αν κάνετε το λάθος να κάνετε συγκρίσεις με τους τεράστιους τίτλους στρατηγικής. Το 1821 δεν είναι περιορισμένο μόνο στον τομέα του gameplay, αλλά και στα γραφικά.

Απλός χάρτης, μικροσκοπικές μονάδες και πόλεις και καθόλου μάχες...αν πάρετε το 1821 για τα γραφικά του τότε έχετε πρόβλημα. Το ίδιο ισχύει και για τον τομέα του ήχου. Η μουσική ωστόσο ήταν πολύ ευχάριστη και συμπορευόταν με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Μπορεί να επικροτούμε την ηρωική ελληνική προσπάθεια σε μια πολύ δύσκολη και απαιτητική αγορά, αλλά σε μια εποχή στην οποία επαγγελματικοί επίπεδου εργαλεία και φιλικά προγράμματα είναι διαθέσιμα στον μέσο ερασιτέχνη, τέτοια γραφικά βρίσκει πια κανείς σε παιχνίδια shareware.

Όπως αναφέραμε προηγουμένως, το μόνο που δεν πρέπει να επιχειρήσετε είναι να κάνετε συγκρίσεις με Civilization III, Empire Earth, Age of Empires και τους άλλους τεράστιους τίτλους που δεσπόζουν στον χώρο. Το 1821 είναι ένα παιχνίδι που σας δίνει την δυνατότητα (την ευκαιρία για μερικούς) να ασχοληθείτε σε πιο εθνικό και βαθύ επίπεδο για εμάς τους Έλληνες. Εξάλλου, δεν έχετε βαρεθεί τις μάχες του Ναπολέοντα, τους Σαμουράι και τους δύο παγκόσμιους πολέμους; Ας παίξουμε και κάτι ελληνικό... Πρέπει μόνο να χαμηλώσετε τις απαιτήσεις σας και να φανεύτε γενναίοι σαν τους προγόνους μας.

- ΕΙΔΟΣ** Strategy
- ΕΚΔΟΤΗΣ** Despec Multimedia
- ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM
- Multiplayer** Δεν διαθέτει
- ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 7.5/10





Οι μάχες παραμένουν επικές, είτε είναι στην θάλασσα...

ΥΠΕΡ

Οι editors, οι νέες αποστολές και το online σύστημα βαθμολογίας, βελτιώσεις στο interface.

ΚΑΤΑ

Η τεχνητή νοημοσύνη παραμένει προβληματική κατά καιρούς, κάποιες ανουσίες λειτουργίες.



...είτε στην ξηρά με τους χιλιάδες στρατιώτες.

Cossacks - Art of war

Καλύτερο, περισσότερο και μεγαλύτερο!

Σίγουρα θυμάστε το review του Cossacks σε προηγούμενο τεύχος, εκείνο το παιχνίδι με τα πολλά αριθμητικά δεδομένα. Το Cossacks ήταν ο τίτλος που καυχήσαν για τις πενήντα τρισεκατομμύρια μονάδες στον χάρτη, τα εκατόν δέκα διαφορετικά κράτη και τους χάρτες των 1.000 ετών φωτός επί 1.500. Και ενώ εμείς μπορούμε να υπερβάλλουμε, οι φανατικοί οπαδοί του Cossacks που μας στέλνουν γράμματα μάλλον δεν υπερβάλλουν όταν λένε πως παίζουν ακόμα 35 ώρες την ημέρα το φοβερό αυτό strategy. Μια αλλαγή και ανανέωση όμως είναι πάντα κάτι το ευπρόσδεκτο- καλωσορίστε λοιπόν το Art of War, το επίσημο add-on του παιχνιδιού.

Οι σχεδιαστές άκουσαν τις κραυγές των φανατικών όπως φαίνεται, καθώς ένα από τα εξτρά στοιχεία που περιμένουν

τους πιο σκληροπυρηνικούς παίκτες είναι ο editor για τους χάρτες και τις αποστολές. Και οι δύο τους είναι πανεύκολοι στην χρήση, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πάρετε κάτι από το μενού και να το τοποθετήσετε στον χάρτη. Μπορείτε επίσης να παίξετε με την μορφολογία του εδάφους ενώ αν δεν έχετε κάτι συγκεκριμένο στο μυαλό σας, μπορείτε να βγάλετε το πρόγραμμα να σας φτιάξει έναν τυχαίο χάρτη και να πειραματιστείτε σε αυτόν. Τα καλά νέα με τους χάρτες είναι ότι τώρα αυξήθηκαν σε μέγεθος (από 4 μέχρι 16 φορές μεγαλύτεροι!). Οι υπερβολές συνεχίζονται αλλά εμάς δεν πειράζουν καθόλου...αρκεί να φανταστούμε τις επικές μάχες που τώρα πια μπορούν να γίνουν ακόμα πιο επικές! Μπορεί η μνήμη που απαιτείται από το πρόγραμμα να είναι αυξημένη (256 RAM!),

αλλά 8.000 μονάδες στην οθόνη είναι αυτές... Δεν νομίζετε ότι αξίζει τον κόπο;

Αλλαγές περιμένουν και τους στρατηγούς που παίζουν στο διαδίκτυο. Η πιο σημαντική από όλες είναι το παγκόσμιο σύστημα βαθμολογίας, στο οποίο σας δίνεται ένα οικογενειακό οικόσημα πάνω στο οποίο προσθέτετε σύμβολα, καθώς επίσης και τίτλοι τιμής (από ιπποκόμος μέχρι βασιλιάς!). Από την άλλη μεριά, όσοι προτιμούν να παίζουν μόνοι, έχουν μια ευχάριστη έκπληξη να τους περιμένει με την μορφή έξι νέων campaign με πέντε αποστολές έκαστο! Συνολικά 30 νέες αποστολές! Αν σκεφτείτε μάλιστα ότι το επίπεδο δυσκολίας έχει ανέβει λιγάκι (όσο πατάνε 8.000 γάτες!), τότε το Art of War θα σας κρατήσει για αρκετές ώρες μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή σας.

Αυτή την φορά θα μπορείτε αν θέλετε να παίξετε με την Βαυαρία ή την Δανία και να χτίσετε κάποιο από τα έξι νέα πλοία ή νέα κτίρια που υπάρχουν. Στην διάθεσή σας υπάρχουν επίσης μερικοί σχηματισμοί μάχης που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε- μια λειτουργία που το αρχικό Cossacks δεν είχε θεωρήσει σημαντική.

Από τις υπόλοιπες βελτιώσεις και αναβαθμίσεις (και υπάρχουν αρκετές, ειδικά μικρο-αλλαγές προς το καλύτερο πάντα), ξεχωρίσαμε δύο ακόμα που έχουν να κάνουν με το σύστημα χειρισμού. Η πρώτη είναι που μπορείτε να δίνετε διαταγές ενώ έχετε παγώσει το παιχνίδι (ευχαριστούμε, θεέ!), ενώ η δεύτερη έχει να κάνει με την δυσκολία του παιχνιδιού η

ποία μπορεί να προσδιοριστεί με μεγάλη λεπτομέρεια.

Το μοναδικό πράγμα που μας ενόχλησε ήταν ένα αρκετά σημαντικό: η τεχνητή νοημοσύνη των εχθρικών μονάδων παραμένει σε αρκετά χαμηλά επίπεδα. Όπως και στο αρχικό παιχνίδι, μπορείτε να βομβαρδίζετε χωρίς έλεος μια μονάδα, η οποία ούτε που θα κουνήσει το δαχτυλάκι της...αρκεί να είστε αρκετά μακριά. Οι μεγάλες ομάδες από στρατιώτες (κάτι αρκετά συνηθισμένο στον συγκεκριμένο τίτλο), πολλές φορές στέκονται αναποφάσιστες ενώ άλλες ακολουθούν απίστευτα ανόητες τακτικές στις μάχες. Υπήρχε και κάτι άλλο που περισσότερο μας παραξένεψε παρά μας ενόχλησε: υπάρχουν μερικές νέες λειτουργίες οι οποίες είναι σχεδόν άχρηστες και είναι κρίμα που απασχολήθηκαν κάποιοι προγραμματιστές για κάτι τόσο ανούσιο. Για παράδειγμα, μπορείτε να καταγράψετε τα παιχνίδια σας και να τα παρακολουθήσετε στην συνέχεια (όπως στο Myth), αλλά δεν φαίνεται να εξυπηρετεί κάποιον σκοπό στο συγκεκριμένο τίτλο 'μαζικής' στρατηγικής. Είναι σαν να παρακολουθείτε έναν φίλο σας να παίζει με τις ώρες το Civilization. Σας ακούγεται ενδιαφέρον;



Ο σοφός στρατηγός ξέρει πότε να υποχωρεί.

ΕΙΔΟΣ Strategy Add-on

ΕΚΔΟΤΗΣ CDV

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 233 MHz, 32 MB RAM

Multiplayer 2 ως 7, Internet, modem, LAN

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 7.5/10



Τα μοντέλα των χαρακτήρων αγγίζουν πια την τελειότητα.

ΥΠΕΡ

Πολλά νέα στοιχεία gameplay, περιχόες και αποστολές, μαζική αναβάθμιση στα γραφικά.

ΚΑΤΑ

Υψηλές απαιτήσεις (αλλά αξίζει τα χρήματα!).



Προς το παρόν δεν κινούνται... θα πλησιάσετε όμως

EverQuest: Shadows of Luclin

COMPUTER GAMES
"ΕΓΓΥΗΘΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ"



Αρχίστε την αποταμίευση...

Το φαινόμενο EverQuest βρίσκεται πια στον τρίτο χρόνο λειτουργίας... ή μάλλον στον τρίτο χρόνο κατάκτησης του κόσμου. Ήταν λοιπόν καιρός για κάτι καινούριο, για ένα expansion που δεν θα ήταν απλά ένα expansion αλλά κάτι που θα αναζωογονούσε το γιγάντιο, μαζικό αυτό multiplayer RPG.

Πρώτα από όλα όμως πρέπει να ξεκαθαρίσουμε κάτι. Κρατηθείτε καλοί μας φίλοι γιατί αυτό που θα διαβάσετε στην συνέχεια πρέπει να τυπώνεται σε περιοδικό για πρώτη φορά στα χρονικά (χμμ... άλλη μια πρωτιά για το Computer Games!) Το Shadows of Luclin λοιπόν έχει σαν ελάχιστη απαίτηση από τον υπολογιστή σας τα 256 MB μνήμης! Ακόμα και με αυτά όμως δεν θα μπορείτε καλά-καλά να φορτώσετε ούτε τα μισά από τα νέα μοντέλα των χαρακτήρων. Όχι, κυρίες και κύριοι...για να απολαύσετε αυτή την πεμπτούσια του μαζικού role-playing θα πρέπει να έχετε 512 MB μνήμης! (Το παρα-

θέτουμε και ολογράφως για να αποφυγούμε τις παρεξηγήσεις... 'πεντακόσια δώδεκα') Πρέπει επίσης να έχετε και τουλάχιστον μια GeForce 2 ή παρόμοια κάρτα γραφικών.

Πράγματι, οι απαιτήσεις είναι μεγάλες και αναρωτιέται κανείς πια αν αξίζει τον κόπο μιας αναβάθμισης και τι θα πάρει για αντάλλαγμα. Οι απαντήσεις αντίστοιχα είναι 'Ναι, αξίζει τον κόπο' και 'Το αντάλλαγμα είναι όχι μόνο το καλύτερο expansion του EverQuest αλλά κι ένα προϊόν που αναβαθμίζει συνολικά το αρχικό παιχνίδι και το κάνει να στέκεται ισάξια με τα άλλα μαζικά multiplayer που κυκλοφορούν σήμερα.' Ικανοποιηθήκατε; Όχι; Συνεχίστε να διαβάζετε...

Το σενάριο του expansion έχει να κάνει με παλιά γεγονότα στο παρελθόν του Norath και πιο συγκεκριμένα με την ήπειρο του Odus. Εκεί ζούσε κάποτε μια φυλή γατάνθρωπων συγγενικών στους Kerran. Ήταν γνωστοί ως Vah Shir και σαν αποτέλεσμα των πειραμάτων που έκαναν, δημιουργήθηκε το Hole, ένα τρομερό μπουντρούμι, και οι γατάνθρωποι εκσφενδονίστηκαν στο Luclin, το φεγγάρι του Norath. Κανείς όμως δεν ξέρει τι έγινε στην μυστήρια φυλή των Vah Shir εκεί πέρα... ο πολιτισμός τους ευδοκίμησε και η αυτοκρατορία τους δυνάμωσε με τα χρόνια για να γίνει όπως είναι σήμερα. Για να πάρετε μια ιδέα για την νοοτροπία και τον πολιτι-

σμό τους, φανταστείτε τους σαν το αντίθετο των Iksar από τον Kurnak.

Αν επιλέξετε Vah Shir για τον χαρακτήρα σας, μπορείτε να γίνετε warrior, rogue, shaman και monk και το χαρακτηριστικό της είναι η ικανότητα να εξουσιάζει τα ζώα. Οι Beastlords μπορούν να φορούν μόνο μέχρι δερμάτινες πανοπλίες, να χρησιμοποιούν ξόρκια του shaman, τις ικανότητες στη μάχη σώμα με σώμα του monk και ένα ζώο που θα τους

συντροφεύει για όλη τους την ζωή. Κάθε φυλή στο παιχνίδι που μπορεί να γίνει shaman έχει τώρα το δικαίωμα να επιλέξει τη νέα κλάση του Beastlord. Αυτό θα πει ότι μπορεί να δείτε barbarians, trolls, ogres ακόμα και iksar με κατοικίδια σε αυτό το παιχνίδι, αλλά σημειώστε ότι κάθε φυλή έχει ξεχωριστά ζώα σαν συντροφους: οι Vah Shir έχουν τίγρεις, οι barbarians έχουν λύκους, τα trolls παίρνουν έναν κροκόδειλο, τα ogres εκπαιδεύουν αρκούδες και τα Iksar πολεμάνε πλάι στους ιερούς λύκους τους. Το καλό με τα ζώα αυτά είναι ότι κάθε φορά που αλλάζετε ζώνη ή κατασκή-



Κάποιος είπε κάτι για ένα 'ασθενές φύλο;'

ΕΙΔΟΣ Online Role Playing Game

ΕΚΔΟΤΗΣ SONY Online Entertainment

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 400, 256 MB RAM

Multiplayer Αποκλειστικά

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 9.5/10



Λίγο πριν μια ριζική εγχείρηση στην κάτω γνόθο...

νώνετε, οι σύντροφοι αυτοί σας ακολουθούν πιστά και δεν είστε αναγκασμένοι να τους καλείτε από την αρχή κάθε φορά που μπαίνετε σε νέα περιοχή ή όταν μπαίνετε στο παιχνίδι μετά από καιρό.

Ο σύντροφος του Beastlord δεν παίρνει ένα νέο ξόρκι σε κάθε επίπεδο, αλλά λειτουργεί περισσότερο σαν ικανότητα. Όταν ο παίκτης καλεί το ζώο, στην συνέχεια χρησιμοποιεί ένα ξόρκι για να ανεβάσει το επίπεδο του πλάσματος πιο κοντά στο δικό του. Και ενώ είναι αρχικά μικρόσωμα, καθώς προχωράτε στο παιχνίδι και περνάει ο καιρός, έτσι και αυτά θα μεγαλώσουν.

Μια άλλη σημαντική αλλαγή στους μηχανισμούς του παιχνιδιού είναι αυτή που ζητήθηκε πολύ από τον κόσμο: ο εναλλακτικός τρόπος εξέλιξης για τους χαρακτήρες πάνω από το 50ο επίπεδο. Επιλέγοντας το Alternate Advancement από την οθόνη του inventory, μπορείτε αν θέλετε να 'αποταμιεύετε' μέρος της εμπειρίας μετά από το 50ο επίπεδο για να την χρησιμοποιήσετε για ειδικές ικανότητες-πολλές από τις οποίες είναι συγκεκριμένες για κάθε κλάση. Με αυτήν την πανέξυπνη επιπρόσθετη λειτουργία, οι 'αρχαίοι' παίκτες που έχουν παίξει πια για χρόνια και φτάνουν προς το τέλος του παιχνιδιού, αντί να αρχίσουν να βαριούνται θα έχουν περισσότερα κίνητρα για να μείνουν ζωντανοί και να μαζεύουν εμπειρία.

Το περίεργο είναι ότι δεν έχουν επωφεληθεί μόνο οι χαρακτήρες από την αναβάθμιση, αλλά και ο ίδιος ο κόσμος. Πάρτε για παράδειγμα το Hollowshade Moor, μια από τις πολλές ζώνες του Luclin.

Μέσα σε αυτή την περιοχή υπάρχουν τρεις διαφορετικές φυλές που πολεμούν μεταξύ τους.

Μπορείτε να αποφασίσετε εσείς ποια από τις φυλές θα κυριαρχήσει. Μετά από κάποιες συγκεκριμένες ενέργειες από μέρους σας, ένα τρομερό τέρας θα γεννηθεί. Όταν σκοτώσετε το πλάσμα αυτό, ο πληθυσμός της ζώνης θα αλλάξει για να ευνοήσει την κυρίαρχη φυλή που επιλέξατε (για τους βετεράνους της σειράς, η περιοχή θυμίζει την 10η αποστολή του δαχτυλιδιού στο Scars of Velious). Σε άλλες ζώνες, οι NPC αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και συχνά θα πρέπει να πολεμήσετε στο πλευρό κάποιου. Σε μερικές περιπτώσεις θα ξεκινάει από εκεί μια τρομερή αποστολή που θα χρειάζεται ένα ολόκληρο guild από χαρακτήρες 50ου επιπέδου και πάνω για να ολοκληρωθεί (όπως για παράδειγμα στο Grimling Forest θα συνοδεύετε έναν Vah Shir NPC από το ένα στρατόπεδο Grimling στο άλλο, με σκοπό να προστατεύσετε τον χαρακτήρα αυτό με την ζωή σας).

Οι περισσότερες από αυτές τις αλλαγές είναι πολύ σημαντικές, αλλά από την άλλη δεν είναι αυτές που θα σας τραβήξουν την προσοχή με το που θα τρέξετε το πρόγραμμα. Η μεγαλύτερη αλλαγή που έχει γίνει έχει να κάνει με τα γραφικά και δεν είναι τόσο 'αλλαγή' όσο 'λίφτινγκ'. Η μηχανή γραφικών έχει υποστεί... αναπαλαίωση από την έμπειρη ομάδα σχεδιαστών, κάτι που οι φανατικοί παίκτες του EverQuest ζήτησαν από την Verdant να δρομολογήσει από το 1999 (ακόμα και τότε τα γραφικά ήταν ελαφρώς χοντροκομμένα, με τα pixel να χτυπάνε άσχημα στο μάτι ανά σημεία).

Τώρα πια υπάρχουν πολύ περισσότερα πολύγωνα στην οθόνη ανά πάσα στιγμή -οι χώροι και τα μοντέλα χαρακτήρων δεν ήταν ποτέ τόσο όμορφα και ρεαλιστικά. Τα textures έχουν αλλάξει όλα και είναι πια υψηλής ανάλυσης, ενώ εντύπωση θα σας κάνουν οι πανοπλίες σε έναν χαρακτήρα η οποία δεν είναι απλά ένα κομμάτι από textures αλλά κινείται καθώς βαδίζει αυτός που την φοράει. Τα δέντρα μοιάζουν πιο αληθοφανή, όπως και τα βουνά ενώ τα εφφέ του φωτισμού κάνουν τα αχανή τοπία να μοιάζουν ακόμα πιο μεγαλόπρεπα από όσο ήταν ήδη. Οι χαρακτήρες δείχνουν συναισθήματα στο πρόσωπό τους και ανοιγοκλείνουν επιτέλους τα χείλη τους όταν μιλάνε και το σύστημα του chat αποκτά έτσι μια πιο ρεαλιστική και ατμοσφαιρική υπόσταση. Τα ίδια τα μοντέλα είναι σχεδιασμένα με αληθινό σκε-

λετό και μικό σύστημα, κάτι που δίνει χάρη και ρεαλισμό ακόμα και στην πιο ασήμαντη κίνηση του ήρωά σας. Μπορείτε να παίξετε όσο θέλετε με την εμφάνιση του χαρακτήρα σας και να αλλάξετε το πρόσωπο, το χρώμα και το είδος των ματιών, των μαλλιών και της γενειάδας ή μουστακιού αν υπάρχει. Ένα ακόμα ατού είναι ότι μπορείτε να αλλάξετε το interface του παιχνιδιού μέσω των αρχείων XML, μια επιλογή που μας άφησε άφωνους όταν την είδαμε για πρώτη φορά.

Αντικείμενο συζήτησης έχει επίσης αποτελέσει η λειτουργία των αλόγων. Σε αντίθεση με το Dark Age of Camelot όπου απλά ταξιδεύετε με το άλογο σας από το ένα σημείο στο άλλο αυτόματα, στο Luclin μπορείτε να ελέγξετε το πού θα πάτε και όταν μαζεύετε τα απαραίτητα χρήματα (που δεν είναι καθόλου... μα καθόλου λίγα), θα μπορείτε να καλείτε το έμπιστο άτι όταν βρίσκεστε έξω από μια πόλη ή χωριό. Ανάλογα με το πόσο σας κόστισε το άλογο, ανεβαίνει και η ταχύτητα (ένα άλογο μπορεί να σας κάνει να τρέχετε σαν να είχατε τις Journeyman Boots ή ακόμα και το Spirit of Cheetah). Και μην ανησυχείτε... αν ο χαρακτήρας σας είναι paladin ή shadow knight, το άλογο που θα πάρετε δεν θα είναι ένα συνηθισμένο ζώο, αλλά ένα εξαιρετικά αγνό ή δαιμονικό πλάσμα αντίστοιχα (προσέξτε μην τα μπερδέψετε μόνο!).

Η αναβάθμιση για την μνήμη είναι σίγουρο ότι θα σας κοστίζει. Αλλά σκεφτείτε το εξής: για να είστε στην θέση να πληρώνετε ήδη για συνδρομές και για συνδέσεις και χρεώσεις και λογαριασμούς τηλεφώνου, θα έχετε συνειδητοποιήσει πια ότι το EverQuest δεν είναι απλά ένα παιχνίδι, αλλά νοσηροτροπία, κουλτούρα και τρόπος ζωής. Χωράει λοιπόν τσιγκουνιές ο τρόπος που θέλετε να ζείτε την ζωή σας;



Επιβλητική η δεσποινίς...αλλά προσέξτε και τον τύπο στο βάθος.



Ο ουρανός, μουντός και θλιμμένος, βοηθάει πολύ στην ατμόσφαιρα.

ΥΠΕΡ

Φοβερή ατμόσφαιρα, μυστήριο, σενάριο και αγωνία αλά Hitchcock.

ΚΑΤΑ

Κάποια bugs, μέτριοι χαρακτήρες, ελαφρώς ιδιότροπο σύστημα χειρισμού.



Πού να οδηγή αυτό το μυστηριώδες μονοπάτι;

Alfred Hitchcock: The Final Cut

Ένα μυστήριο που περιμένει λύση...

Για πολλούς σκληροπυρηνικούς παίκτες του είδους, όταν ένα adventure έχει μέσα του στοιχεία action, το αποφεύγουν όπως η γάτα το νερό. Δεν θα έπρεπε όμως, καθώς τα action/adventures έχουν να προσφέρουν πολλά στον παίκτη: από την μία έχουν έντονα στοιχεία adventure, ένα σενάριο που ξεδιπλώνει αργά και σταθερά μπροστά σας και τις συνηθισμένες αποστολές- και από την άλλη έχουν αρκετή δράση για να σας κρατούν ξύπνιους πάνω από το πληκτρολόγιό σας.

Τα στοιχεία δράσης στο Final Cut πάντως είναι ελαφριάς μορφής και ο χαρακτηρισμός του παιχνιδιού σαν action/adventure ίσως να φανεί υπερβολικός για κάποιους. Σε μερικές περιπτώσεις θα πρέπει να βγείτε μέσα από ένα κλειδωμένο δωμάτιο σε ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα ή να διασχίσετε σανίδες πάνω σε στέγες ενώ διάφορα αντικείμενα προσπαθούν να σας πετάξουν κάτω. Κάθε φορά που αποτυχαίνετε πάντως, το παι-

χνίδι σας ξεκινάει από την αρχή της σκηνής και το μόνο πράγμα που δυσκολεύει λίγο τα πράγματα είναι πως δεν μπορείτε να σώσετε τη θέση που βρίσκεστε κατά την διάρκεια της εκάστοτε δοκιμασίας.

Είτε όμως έχει να κάνει περισσότερο με σκέψη, είτε με καλά αντανάκλαστικά, το Final Cut έχει να κάνει πάνω από όλα με τον μαιτρ του τρόμου, με σαμπέν, μυστήριο, αγωνία και ατμόσφαιρα. Η Arxel Tribe σκέφτηκε ότι όλες εκείνες οι νουβέλες και τα φιλμ νουάρ δεν κατέκτησαν εκατομμύρια φανατικούς σε όλον τον κόσμο χωρίς λόγο και αποφάσισε να κάνει κάποιο είδους μεταφορά στην οθόνη των υπολογιστών μας.

Το έργο της Arxel Tribe ήταν στον πυρήνα του απλό. Σαν σκελετό τοποθέτησαν τις ταινίες του Alfred Hitchcock. Από εκεί δημιούργησαν ένα ατμοσφαιρικό σενάριο που θυμίζει έντονα τις ταινίες του και δημιούργησαν αινεματικούς χαρακτήρες για να το διεκπεραιώσουν- χαρακτήρες που είναι όλοι τους είτε 'κακοί', είτε ύποπτοι, είτε και τα δύο. Απέκτησαν επίσης τα πνευματικά δικαιώματα χρήσης για έξι από τις ταινίες του Hitchcock (πιο συγκεκριμένα και όπως έχουν αποδοθεί στα ελληνικά, τους εξής τίτλους: Ψυχά, Φρενίτιδα, Σκιές της Αμφιβολίας, Σαμποτέρ, Τοπάζι και Σκισμένη Κουρτίνα). Στο παιχνίδι θα δείτε

πολλές σκηνές- αποσπάσματα από τις ταινίες αυτές, στην μορφή οραμάτων που βλέπει ο Joseph Shamley, ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού.

Ποιος είναι όμως ο Joseph Shamley και ποιος ο ρόλος του; Ο κύριος Shamley λοιπόν, είναι ένας ιδιωτικός ντετέκτιβ ο οποίος διαθέτει κάποιες ιδιαίτερες νοητικές ικανότητες- ένα χάρισμα που κέρδισε την ημέρα που έχασε τους γονείς του σε αυτοκινητιστικό δυστύχημα (τα 'οράματα' στα οποία αναφερθήκαμε προηγουμένως). Ο κύριος Shamley επίσης, πέφτει θύμα

μιας μυστηρίας, μουγκής γυναίκας η οποία τον πείθει να βοηθήσει τον πλούσιο θείο της. Ο θεός αυτός είναι ένας μεγάλος θαυμαστής του Hitchcock (κοίτα τώρα πως το φέρνει η τύχη, ε!). Και όχι μόνο αυτό, αλλά ενώ ο θεός γύριζε την δικιά του ταινία μυστηρίου, όλοι οι ηθοποιοί και το συνεργείο εξαφανίστηκαν!

Καθαρά 'χιτσκοκικό' λοιπόν το σενάριο και η ατμόσφαιρα και αυτό θα το αναγνωρίσετε αμέσως. Πολλά σκηνικά μοιάζουν (και μερικά είναι) βγαλμένα από ταινίες του μεγάλου ΑΙ, ενώ γίνονται συνέχεια έμμεσες αναφορές στα έργα του. Αν μάλιστα είστε και φαν των ταινιών του, σίγουρα θα αναγνωρίσετε περισσότερα στοιχεία και θα εκτιμήσετε το παιχνίδι στο μέγιστο.

Η λέξη-κλειδί όμως είναι σίγουρα η ατμόσφαιρα, η οποία έχει εκείνη την αβεβαιότητα και ανασφάλεια που χαρακτηρίζουν τα έργα του Hitchcock. Τι στο καλό έχει γίνει; Πού είναι οι ηθοποιοί και πώς εξαφανίστηκαν έτσι; Είναι νεκροί, χαμένοι ή αιχμάλω-



Μία άκρως 'χιτσκοκική' έπαυλη.

ΕΙΔΟΣ Adventure

ΕΚΔΟΤΗΣ Wanadoo

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 333,
64 MB RAM

Multiplayer Δεν Διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 7.5/10

τοι κάποιου; Τι διαπραγματεύονται η ταινία; Κανείς δεν ήξερε αφού ακόμα και οι γραμμές των ηθοποιών δίνονταν εκείνη την στιγμή. Ο μεγαλοεπιχειρηματίας και η σκοτεινή εταιρεία του τι ρόλο παίζουν; Η αλλόκοτη μουγκή με το πουλί που μιλάει για αυτήν; Το νεκροταφείο πάνω στον λόφο; Τα τρομακτικά οράματα;

Η εισαγωγή είναι εξίσου επιβλητική και θα νομίζετε ότι παρακολουθείτε κάποια κλασική ταινία νουάρ. Ο Joseph είναι ο στερεότυπος μοιραίος ντετέκτιβ με την γραβάτα του και την σωστή ατάκα στην σωστή στιγμή. Τα χρώματα είναι έντονα στα σωστά σημεία, ο ουρανός της ακτής είναι μουντός όπως θα έπρεπε να είναι και η μουσική επένδυση είναι επιβλητική και μυστήρια (και μερικές φορές φτάνει στο σημείο να γίνεται ανατριχιαστική).

Το παιχνίδι παίζεται από άποψη τρίτου προσώπου και χρησιμοποιεί ένα περιέργο σύστημα χειρισμού που συνδυάζει το πληκτρολόγιο και το ποντίκι. Το πληκτρολόγιο χρησιμοποιείται για να κινηθείτε, να τρέξετε και μερικές φορές να πηδήξετε μέσα στον χώρο του παιχνιδιού, ενώ με το ποντίκι κάνετε όλα τα υπόλοιπα. Τα hotspots όμως (τα σημεία πιθανής αλληλεπίδρασης με τον κόσμο), δημιουργούνται κάθε φορά από τον ίδιο τον Joseph. Δεν μπορείτε να σαρώσετε την οθόνη με τον κέρσορα μέχρι να βρείτε κάτι, τουλάχιστον όχι μέχρι να ανακαλύψει κάτι άξιο ενδιαφέροντος ο Joseph όπου και θα εμφανιστεί αυτόματα ένα εικονίδιο. Με αυτό το εικονίδιο θα μπορείτε τότε να αναλύσετε με τον οικείο τρόπο του ποντικιού αυτό που έχει παρατηρήσει ο ήρωάς σας. Θα πρέπει λοιπόν να μάθετε καλά να χειρίζεστε τον Joseph καθώς κάθε



Προβληματισμένος και ψάχνοντας την άκρη του νήματος...

φορά που θα θέλετε να ψάξετε ένα δωμάτιο ή μια τοποθεσία θα πρέπει να κάνετε μερικές βόλτες μέσα στον χώρο μέχρι να παρατηρήσει ένα hotspot. Η κίνηση της κάμερας είναι σε γενικά πλαίσια ικανοποιητική, αν και μερικές φορές είναι λίγο ασταθής και μπορεί να χάσετε τον Joseph από τα μάτια σας. Το ποντίκι χρησιμοποιείται επίσης στο ηλεκτρονικό Organizer σας, ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο που χειρίζεται το inventory, συλλέγει και καταγράφει τα στοιχεία και τα οράματα που συναντάτε στον δρόμο. Μπορείτε επίσης να ταξιθέψετε μέσα από τον χάρτη και να φτάσετε αμέσως στις τοποθεσίες που έχετε ήδη επισκεφτεί μια φορά. Κάθε φορά που ο Joseph μαθαίνει ή συμπεραίνει

κάτι, θα το σημειώσει στο σημειωματάριό του, καταγράφοντας στοιχεία για χαρακτήρες και γεγονότα όπως ένας επαγγελματίας ντετέκτιβ. Τα στοιχεία αυτά, δεν βοηθούν μόνο στην ατμόσφαιρα αλλά και στην επίλυση των διαφόρων γρίφων και μυστηρίων που αναπόφευκτα θα βρεθούν στον δρόμο σας.

Στην ουσία, ο βασικός μηχανισμός πάνω στον οποίο βασίζεται το σενάριο για να προχωρήσει είναι ο εξής: συλλέγετε αντικείμενα και στοιχεία τα οποία σας επιτρέπουν να φτάσετε άλλες τοποθεσίες. Εκεί βρίσκετε περισσότερα στοιχεία και αντικείμενα για να προχωρήσετε ακόμα περισσότερο και πάει λέγοντας. Υπάρχουν μερικοί γρίφοι, αλλά αυτοί είναι σχετικά εύκολοι και απλοί...για να τελειώσετε το παιχνίδι θα πρέπει να συνθέσετε το παζλ του μυστηρίου αφού μαζέψετε τα κομμάτια και να βρίσκεστε στο σωστό σημείο την σωστή χρονική στιγμή.

Από μια άποψη όμως, η Arxel Tribes απογοητεύει καθώς θα περιμέναμε πιο καλοσχεδιασμένους χαρακτήρες από αυτούς χοντροκομμένους και 'ξύλινους' που θα δείτε. Η κίνησή τους στον χώρο είναι εξίσου μέτρια (μοιάζουν να αιωρούνται αντί να περπατάνε ρεαλιστικά) και δεν κάνουν κανέναν θόρυβο ενώ κινούνται. Από την άλλη μεριά όμως, οι τοποθεσίες μοιάζουν με μικρούς πίνακες και οι λεπτομέρειες που μας έχει συνηθίσει η συγκεκριμένη εταιρεία δεν λείπουν.

Μια άλλη ενόχληση (πέρα από την ανούσια κι εκνευριστική αλ-

λαγή των CD) είναι η ωραία συλλογή από bugs και λάθη που παρατηρήσαμε. Μια φορά μπορούσαμε να κάνουμε κάποιες ερωτήσεις που βασιζόντουσαν σε μια ηχογράφηση που όμως δεν είχαμε ακούσει ποτέ. Το ψάξαμε λίγο παραπάνω (βάλαμε δηλαδή τα ειδικά εκπαιδευμένα σκυλιά που μυρίζονται τα bugs) και βρήκαμε κι άλλα παραδείγματα: ένα αντικείμενο από το Inventory εξαφανίστηκε ξαφνικά και αδικαιολόγητα, ένας χαρακτήρας μιλούσε τη μια με φωνή και την άλλη με υπότιτλους και μια άλλη φορά ο Joseph απλά κόλλησε σε μια τοποθεσία (μπήκε και μετά δεν μπορούσε να βγει). Μια φορά μάλιστα, ένα hotspot που ήταν σημαντικό για να προχωρήσει το παιχνίδι δεν εμφανιζόταν καθόλου κι έπρεπε να φορτώσουμε μια προηγούμενη θέση σωσίματος και να ακολουθήσουμε μια διαφορετική πορεία για να εμφανιστεί το hotspot. Πολύ πιθανό να κυκλοφορήσει ένα patch, αλλά το σωστό θα ήταν να μην υπάρχουν αυτά τα προβλήματα από την αρχή.

Αν είστε λάτρης του μυστηρίου και της αγωνίας, τότε σας περιμένει ένα πολύ ευχάριστο παιχνίδι και ένα μυστήριο που λύνεται με ενδιαφέρον. Ακόμα όμως κι αν δεν έχετε δει ποτέ σας μια ταινία του Hitchcock, τότε ίσως να μπορούσατε να παραβλέψετε τα μειονεκτήματα και να απολαύσετε κάτι που για σας είναι πρωτόγνωρο. Καλού-κακού όμως, πάρτε μερικές βιντεοκασέτες του Hitchcock να δείτε σε περίπτωση που κολλήσει πάλι σε κανένα δωμάτιο ο Joseph.



Κάποιες από τις απαντήσεις κρύβονται εδώ μέσα.



Στόχος εθεάθη! Φύγαμε!



Τα Stealth Tanks έχουν την ικανότητα να εξαφανίζονται.

ΥΠΕΡ
Καλή χρήση του ονόματος C & C, περιορισμένο το single-player.

ΚΑΤΑ
Κακή τεχνητή νοημοσύνη, αλλά το multi-player είναι έξοχο.

Command & Conquer: Renegade

Για έναν καλό, για πολλούς καλύτερο...

Ας προσπεράσουμε τα εισαγωγικά σημειώματα γύρω από τον κόσμο του παιχνιδιού και τι διαπραγματεύεται: το Command & Conquer δεν χρειάζεται συστάσεις αφού όλοι οι gamers ανά την υφήλιο έχουν έστω και μια μικρή επαφή (και αν δεν έχουν, τότε το Computer Games προσφέρει εκδρομές στον Κεάδα...ντροπή σας!) Από τότε που η Westwood ανακοίνωσε ότι σύντομα οι μονάδες και τα κτίρια που βλέπαμε από ψηλά στο αγαπημένο real-time strategy θα κατοικούσαν έναν 3D κόσμο γύρω μας στο επερχόμενο shooter πρώτου προσώπου, εμείς ήμασταν κοντά και καταγράφαμε τις εξελίξεις. Και σας ενημερώναμε για κάθε είδηση. Και ανυπομονούσαμε να πάρουμε επιτελους το παιχνίδι στα χέρια μας για να δούμε αν θα είναι όντως κάτι το φρέσκο και πρωτότυπο...

Μπορεί λοιπόν το τελικό αποτέλεσμα να είναι πράγματι μια πρωτότυπη και παράλληλα πι-

στη έκδοχη του Command & Conquer, το Renegade όμως πάσχει από μερικές κακές αποφάσεις γύρω από τον σχεδιασμό και μια τεχνητή νοημοσύνη που θα έπρεπε να ντρέπεται για τον εαυτό της. Σίγουρα υπάρχουν μερικά πολύ δυνατά σημεία και άλλες τόσες νέες και όμορφες ιδέες αλλά η πλειοψηφία αυτών δεν είναι αρκετά τελειοποιημένες για να φέρουν το Renegade στο ύψος των υπόλοιπων action της αγοράς. Το Single-player είναι άκρως διασκεδαστικό και αξιοποιεί τέλεια το όνομα του Command & Conquer. Το μεγαλύτερο μάλιστα πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι παίζετε σε αυτόν τον αγαπημένο κόσμο και εδώ έχει δοθεί η περισσότερη προσοχή από τους σχεδιαστές. Πραγματικά όλα είναι υπέροχα: τα κτίρια, οι μονάδες και οι διάφορες καταστάσεις στις οποίες θα βρεθείτε είναι ακριβώς όπως και στο πρώτο παιχνίδι. Δεν θα έπρεπε να προκαλεί έκπληξη το γεγονός (αφού η Westwood ήταν που ηγήθηκε στον σχεδιασμό), αλλά δεν παύει να είναι κάτι το αξιόπαινο. Έχουν επίσης χρησιμοποιηθεί μερικοί από τους παλιούς ήχους για να αποδοθεί πιστά εκείνη η αίσθηση της γνησιότητας.

Εσείς παίζετε τον Nick Parker, έναν commando ο οποίος είναι ένας στρατός από μόνος του. Εκπροσωπώντας τη GDI που θέλει να ανακαλύψει τι κακό σκαρώ-

νει πάλι η τρομοκρατική οργάνωση της Nod, σας περιμένει ένα δύσκολο έργο. Κάθε αποστολή που σας φέρνει πιο κοντά στην αλήθεια για τη Nod, διαδραματίζεται σε ένα αχανές επίπεδο. Μπορεί να ξεκινήσετε μετά από μια απόβαση στην ακτή, για να καταλήξετε στο τέλος του χάρτη βαθιά μέσα στην γη, στην καρδιά της βάσης του Nod.

Μπορεί οι χάρτες να είναι γιγάντιοι αλλά υπάρχει πάντα ένα αντίγμο και σε αυτή την περίπτωση είναι η λεπτομέρεια στα γραφικά. Μπορεί τα γραφικά και τα εφφέ του Renegade να μην έχουν αλλάξει από τότε που είδαμε τα πρώτα δείγματα, αλλά δεν

έχει γίνει κάποια αναβάθμιση για να κρατηθεί το παιχνίδι κοντά στις τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις. Μην γελιέστε, τα γραφικά είναι υπέροχα- απλά ελαφρώς ξεπερασμένα. Οι χαρακτήρες είναι σωστά σχεδιασμένοι, αλλά τα κτίρια είναι χοντροκομμένα μερικές φορές και τα textures πολύ επίπεδα. Για να μην αναφέρουμε μερικά τεχνικά προβλήματα και περιπτώσεις κακού clipping που παρατηρήθηκαν (άντε θα αναφέρομε την περίπτωση που χιόνιζε μέσα σε ένα κτίριο και τότε που είδαμε ένα ελικόπτερο να περνάει μέσα από ένα άλλο).

Τα μοντέλα των χαρακτήρων θα σας φανούν μερικές φορές



Αργκ! Αυτό πρέπει να πόνεσε!

ΕΙΔΟΣ	Shooter
ΕΚΔΟΤΗΣ	EA
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	Pentium II 400 MHz, 96 MB RAM
Multiplayer	2 ως 32 παίκτες, Internet, LAN
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ	8/10



Η μπάρα υγείας με τα τετραγώνια κάτω από κάθε εχθρό θα σας κάνει να καμογελάσετε μελαγχολικά.

άψυχα και κούφια...πάλι καλά που περιστασιακά θα δείτε μερικά εντυπωσιακά animations που διορθώνουν το πρόβλημα. Τα όπλα έχουν και αυτά παρόμοια αίσθηση. Κανένα από αυτά δεν έχει αρκετή ζωή μέσα του για να σας κάνει να 'μπείτε' στο περιβάλλον του Renegade. Πολύ πιθανό να φταίει ο ήχος για αυτό. Προτιμήθηκε να χρησιμοποιηθούν πολλοί από τους αυθεντικούς ήχους του Command & Conquer για να δώσουν περισσότερο στυλ στο παιχνίδι, αλλά έτσι έκαναν τα όπλα να ακούγονται πολύ αδύναμα. Τα ίδια τα όπλα έχουν πολύ γενικό χαρακτήρα, παρά την ελαφριά κάλυψη από Command & Conquer που έχει περαστεί από πάνω τους. Φαίνεται ότι η μόνη διαφορά από όπλο σε όπλο είναι ο ρυθμός με τον οποίο ρίχνουν και το είδος της ζημιάς. Όλα τα όπλα όμως χαρακτηρίζονται από υπερβολική ευστοχία και βαρεθήκαμε να σκοτώνουμε φρουρούς με μερικές ριπές του chaingun κι ενώ στεκόμασταν έτη φωτός μακριά τους.

Τα cutscenes δεν είναι κινηματογραφικού χαρακτήρα (όπως μας έχει συνηθίσει η Westwood) αλλά παίζονται από τη μηχανή του παιχνιδιού και χρησιμοποιεί τα ίδια γραφικά που βλέπετε και όταν παίζετε. Έχει γίνει όμως πολύ καλή σκηνοθεσία και μέσα από την σωστή χρήση μιας κάμερας χειρός, τα cutscenes φαίνονται πάντα ζωντανά κι έντονα.

Κρίμα που παρόμοια ζωντάνια δεν εκφράζει και την τεχνητή νοημοσύνη η οποία (για να το θέσουμε ωμά) καταστρέφει τις προοπτικές του Renegade να γίνει ένα πολύ ποιοτικό παιχνίδι. Όλοι τους ακολουθούν συνήθως την ίδια τακτική: τρέχουν προς εσάς αδειάζοντας το όπλο τους προς την κατεύθυνσή τους. Τα ιδιαίτερα αστεία αποτελέσματα είναι όταν έρχονται πολλοί μαζί και ο τύπος στο τέλος σκοτώνει περισσότερους από όσο εσείς! Οι εχθροί πολλές φορές κοιμούνται όρθιοι: σημειώθηκαν περιπτώσεις

όπου τρέχοντας σε κύκλους γύρω από έναν στρατιώτη, ο εχθρός δεν μας αντιλήφθηκε ενώ πολλές φορές θα σκοτώνετε έναν αντίπαλο και κάποιος άλλος που στέκεται ακριβώς δίπλα του δεν δίνει την παραμικρή σημασία (ούτε σε εσάς ούτε στον νεκρό πια φίλο του). Τα οχήματα είναι και αυτά μερικές φορές αφελή και τις περισσότερες φορές θα μπορείτε να τα καταστρέψετε- αρκεί να μην σας βλέπει ο πυργίσκος. Το pathfinding των οχημάτων είναι και αυτό προβληματικό (αυτό το τελευταίο το διαπιστώσαμε όταν είδαμε μερικά buggies να προσπαθούν με εμμονή να περάσουν μέσα από τείχη προκειμένου να φτάσουν στον προορισμό τους).

Πάντως κατά τα άλλα, τα οχήματα ήταν μια πολύ καλή ιδέα και έχουν μεταφερθεί όμορφα μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού. Ποιος μπορεί να αρνηθεί μια βόλτα σε

ένα buggy της Nod για να εξερευνηθεί τον χάρτη; Σημειώστε ότι κάθε όχημα έχει τις δικές του ικανότητες, πιστές στο αρχικό Command & Conquer. Τα Mammoth κάνουν τρομερή ζημιά αλλά είναι απίστευτα βραδυκίνητα, τα Stealth tanks είναι ευκίνητα και μπορούν να κρύβονται από τους εχθρούς, τα APC σας επιτρέπουν να μεταφέρετε πεζικάριους στις γραμμές του εχθρού, με το mobile artillery μπορείτε να καταστρέψετε κτίρια από μακριά κτλ. Μπορεί τα οχήματα να είναι όμορφα κι εντυπωσιακά, δεν έχετε όμως την ελευθερία κινήσεων για να τα αξιοποιήσετε όπως το σατανικό σας μυαλό θα ήθελε, αφού πάντα θα τα βρίσκετε σε περιορισμένους χώρους.

Αυτός ο περιορισμός παρατηρείται όμως και στο υπόλοιπο παιχνίδι, όχι μόνο στα οχήματα. Ο κόσμος γύρω σας είναι αρκετά στενός και περιορισμένος και δεν μπορείτε πραγματικά να κάνετε ελεύθερα ό,τι θέλετε. Υπάρχουν βέβαια μερικές διακλαδώσεις και κάποιες ανοιχτές περιοχές, αλλά τις περισσότερες φορές απλά διασχίζετε έναν δρόμο ή κοιλάδα για να φτάσετε από την μια μεριά του χάρτη στην άλλη. Υπάρχουν οι ευκαιρίες να μπείτε σε κτίρια στον δρόμο, αλλά δεν λείπουν οι πολλές επιλογές κίνησης και πιθανές προσεγγίσεις του στόχου σας που θα έκαναν το Renegade πιο έξυπνο.

Είναι επόμενο λοιπόν το Renegade να λάμψει πραγματικά στον τομέα όπου εμπλέκεται περισσότερο η στρατηγική και ο ανθρώπινος παράγοντας- στον τομέα του multiplayer. Είναι πολύ

διασκεδαστικό και συναρπαστικό όταν παίρνετε μέρος σε μια μαζική multiplayer επίθεση σε μια βάση, Nod εναντίον GDI. Υπάρχει ένα ολοκληρωμένο σύστημα με κλάσεις για τους παίκτες, μια ολοκληρωμένη γκάμα από όλα τα οχήματα και όλα τα κτίρια του Command & Conquer ολοκληρώνουν το παιχνίδι και το κάνουν καθηλωτικό και με περισσότερο ενδιαφέρον. Παρατηρήθηκε συχνά καθυστέρηση από μερικούς, κάτι που όσο νά'ναι κάνει το multiplayer λιγότερο διασκεδαστικό. Υπάρχει επίσης και μια επιλογή να κάνετε εξάσκηση online, αλλά η τεχνητή νοημοσύνη είναι ακόμα χειρότερη από εκείνη στο single-player. Ελπίζοντας ότι σύντομα θα κυκλοφορήσουν κάποια patches, μόνο και μόνο το multiplayer του Renegade αρκεί για να κρατήσει ψηλά το παιχνίδι με τον συνδυασμό online, action και strategy.

Η Westwood πρόεξε ώστε το παιχνίδι να μην πάει κόντρα στα άλλα shooters του πρώτου προσώπου και για να είμαστε ειλικρινείς, το πέτυχε. Το Renegade έχει μια διαφορετική αντίληψη και μας δείχνει διαφορετικά πράγματα με τον ξεχωριστό τρόπο που διαθέτει. Το κακό όμως είναι ότι όσοι παίζουν shooter, δεν πρόκειται να ξεκολλήσουν από τα αγαπημένα τους παιχνίδια, ενώ το όνομα του Renegade (όσο καλά και να έχει αξιοποιηθεί) δεν πρόκειται να τους στρέψει τα κεφάλια με το ζόρι. Με πιο ανοιχτό το single-player και με μεγαλύτερους χάρτες και περισσότερες επιλογές η τελική βαθμολογία θα ήταν ακόμα πιο ψηλά.



Τα θελάκια σημαίνουν συνήθως ότι μπορείτε να μπείτε μέσα.

Grandia 2

Τεράστια Μάτια και Μικροί Χάρτες

Τα ιαπωνικά role-playing games ανήκουν κατά κανόνα στο βασίλειο των κονσόλων. Τρανή απόδειξη τα δύο επεισοδία από την θρυλική σειρά του Final Fantasy- δύο τίτλοι που ενώ άφησαν εποχή στο PlayStation, στις οθόνες των υπολογιστών μας δεν τα πήγαν τόσο καλά. Κρίμα όμως, γιατί οι Ιάπωνες έχουν να πουν πολλά πάνω στο θέμα και πάλι κρίμα γιατί μόνο με το Summoner και το Anachronox μπορέσαμε να ξεφύγουμε λίγο από τα συνηθισμένα RPG τον χρόνο που πέρασε. Είπαμε, ωραίο το Baldur's Gate, αλλά το

τους χαρακτήρες. Παίρνετε τον ρόλο του Ryudo ο οποίος είναι ένας σκληρός μα έμπειρος μισθοφόρος που θα προσφέρει τις υπηρεσίες και το σπαθί του σε όποιον τον πληρώσει πιο πολλά. Στην αρχή έχει τον χαρακτήρα του απροσάρμοστου, του παράξενου και του απόμακρου αλλά (όπως είναι αναμενόμενο), καθώς προχωράει το παιχνίδι και καθώς έρχεται ολοένα σε μεγαλύτερη επικοινωνία με την συμπτωταγωνίστριά του Elena (μια καταραμένη πριγκίπισσα), γίνεται περισσότερο ευγενικός, ηρωικός κι ευαίσθητος. Και φυσικά δεν μπορούσε να

ΥΠΕΡ

Καλό σύστημα μάχης, ξεχωριστό και ευχάριστο ανατολίτικο στυλ.

ΚΑΤΑ

Υστερεί στον τεχνικό τομέα, μερικοί θα το θεωρήσουν 'παιδικά σχαλό'.



Τα οπτικά εφφέ είναι αρκετά συμπαθητικά.

μικρή και περιορισμένη, αλλά... είναι μικρή και περιορισμένη. Δεν έχετε αρκετό χώρο για να εξερευνήσετε, και γρήγορα βρίσκετε τα σημεία που σας οδηγούν στην επόμενη περιοχή.

Αυτό που είναι διασκεδαστικό και θα σας κερδίσει είναι το σύστημα μάχης του παιχνιδιού. Πρώτα από όλα, δεν υπάρχουν όλες εκείνες οι βαρετές τυχαίες μάχες που συναντάμε στα περισσότερα RPG της συνομοταξίας, αφού το Grandia II δεν συμπεριέλαβε αυτό το συστατικό στην συνταγή. Οι ίδιες οι μάχες είναι πολύ ενδιαφέρουσες και δεν χορταίνει κανείς να τις παρακολουθεί: οι χαρακτήρες κινούνται συνέχεια μέσα στον χώρο, προσπαθώντας να βρουν καλές θέσεις για να επιτεθούν. Η μάχη παίζεται σε real-time αλλά όλα παγώνουν όταν ένας από τους χαρακτήρες σας έχει το δικαίωμα να παίζει. Στον γύρο του, κάθε χαρακτήρας μπορεί να κάνει πολλά διαφορετικά πράγματα: μπορεί να επιτεθεί με ένα attack combo ή με ένα critical hit το οποίο είναι πιο γρήγορο αλλά κάνει συνολικά λιγότερη ζημιά. Ο χαρακτήρας που παίζει μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει διαφο-

ρετικά είδη μαγείας, αντικείμενα ή να καταφύγει σε κάποια ειδική και ξεχωριστή ικανότητα. Τέλος μπορούν να κρατήσουν αμυντική στάση ή να προσπαθήσουν να αποφύγουν τα χτυπήματα των εχθρών. Το Grandia II χρησιμοποιεί ένα σύστημα όπου κάθε χαρακτήρας επιτίθεται στην σειρά του, όταν λοιπόν δώσετε στον χαρακτήρα σας τις οδηγίες σας, αυτό δεν θα πει ότι θα τις ακολουθήσει ακριβώς εκείνη την στιγμή. Το ίδιο ισχύει βέβαια και για τους εχθρούς σας- όταν λοιπόν δείτε έναν από αυτούς να ετοιμάζεται για μια ειδική κίνηση, έχετε την ευκαιρία να αντεπιτεθείτε για παραπάνω ζημιά και να κάνετε τον αντίπαλο να χάσει τον γύρο του. Πέρα λοιπόν από τις πολλές στρατηγικές πιθανότητες, οι μάχες έχουν πολύ προσεγμένο και ομαλό animation και είναι πολύ εντυπωσιακές, παρά το γεγονός ότι οι χαρακτήρες με τα πολύγωνα γίνονται χοντροκομμένοι μερικές φορές.

Οι μάχες λοιπόν μπορεί να είναι γρήγορες κι ευχάριστες, αλλά ακόμα πιο ευχάριστο είναι η ευκαιρία που σας δίνεται να τις αποφύγετε εντελώς. Σε αντίθεση με τα άλλα



Είναι πιο επικίνδυνος από όσο φαίνεται...

μιαλό σαστίζει μετά από τις πρώτες 150 προαιρετικές αποστολές...

Το Grandia 2 (που αρχικά σχεδιάστηκε για το Dreamcast) είναι ακόμα μια ευκαιρία για να ξεφύγουμε από τα σκοτεινά και βαριά RPG της δύσης. Όχι- δεν μπορείτε να σώσετε οπουδήποτε και ναί- πρέπει να ακολουθήσετε μια σχετικά γραμμική πορεία. Οι ήρωες έχουν τεράστια μάτια και ανύπαρκτα στόματα, είναι χαριτωμένοι, έντονοι και πολύχρωμοι. Αν έχετε παίξει κάποιο άλλο ιαπωνικό RPG ή αν έχετε δει κάποια ταινία anime, τότε πρέπει να ξέρετε τι σας περιμένει, τόσο για τα γραφικά όσο και για το σενάριο και

λείπει ένας πιο στενός σύντροφος για τον ήρωά μας, ο οποίος σε αυτή την περίπτωση είναι ο Skye, ένα γεράκι που μπορεί να μιλάει. Οι διάλογοι είναι αναπάντεχα ευχάριστοι όπου υπάρχουν αυτοί (ειδικά τα σαρκαστικά σχόλια του Ryudo), ενώ οι υπόλοιποι στα υπόλοιπα σημεία κάνουν σωστά την δουλειά τους.

Το Grandia II είναι ένα παιχνίδι με 3D γραφικά και χρησιμοποιεί μια κινούμενη κάμερα η οποία βρίσκεται σε μια σταθερή απόσταση από τον χαρακτήρα. Ενώ μπορείτε να κάνετε την κάμερα να περιστραφεί γύρω από τον κεντρικό ήρωα (όχι μόνο μπορείτε αλλά πρέπει, αν θέλετε να αποφύγετε τα διάφορα εμπόδια και να δείτε τι γίνεται), δεν υπάρχει η ικανότητα ζουμ ή να δώσετε κλίση στην κάμερα. Υπάρχει μια πυξίδα στην οθόνη, αλλά λόγω της μικρής απόστασης της κάμερας, δίνεται η αίσθηση ενός μικρού κόσμου και καταστρέφεται έτσι η αίσθηση της επικίνδυνης αναζήτησης. Κάθε περιοχή στο Grandia II όχι μόνο φαίνεται



Το σύστημα μάχης είναι πολύ έξυπνο και σίγουρα θα το αγαπίσετε.

ΕΙΔΟΣ RPG
ΕΚΔΟΤΗΣ Ubi Soft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 350, 64 MB RAM
Multiplayer Δεν Διαθέτει
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 8/10



Επιβλέποντας αφ'υψηλού.

RPG όπου ενώ ταξιδεύετε στον χάρτη, σας επιτίθεται ξαφνικά ένας αόρατος εχθρός από το πουθενά, στο Grandia II βλέπετε τους εχθρούς να κινούνται στην οθόνη. Μπορείτε έτσι να αποφύγετε μια μάχη ή να αιφνιδιάσετε τους αντιπάλους σας και να κερδίσετε την πρώτη επίθεση. Αντίστοιχα βέβαια, το ίδιο μπορούν να κάνουν και οι εχθροί σας και σε αυτήν την περίπτωση απλά κάθεστε και 'τίς τρώτε' για τον πρώτο γύρο και μαθαίνετε να κρατάτε τα μάτια σας ανοιχτά. Ένα άλλο χαρακτηριστικό που κάνει την ζωή του παίκτη πιο εύκολη είναι το σύστημα ανάπτυξης των χαρακτήρων που είναι απίστευτα ευέλικτο και ανοιχτό. Δεν είστε αναγκασμένοι να έχετε ήρωες που να ειδικεύονται σε κάτι - ο Ryudo μπορεί να γίνει ο καλύτερος πολεμιστής αλλά και ο καλύτερος healer στην ομάδα. Μπορεί κάθε χαρακτήρας να κερδίζει εμπειρία μετά από κάθε μάχη (με την οποία ανεβαίνει στα επίπεδα), αλλά ταυτόχρονα παίρνετε και κάποιους ειδικούς πόντους που ξεκλειδώνουν νέα ξόρκια και ικανότητες. Αυτοί οι πόντοι δεν διανέμονται στους παίκτες, αλλά έχετε ένα γενικό σύνολο με αυτούς και το δικαίωμα να τους μοιράσετε

όπως εσείς θέλετε. Μπορείτε να τους απλώσετε σε όλη την ομάδα ή να τους επενδύσετε όλους σε έναν χαρακτήρα.

Όσοι έχουν συνηθίσει στους χώρους που μας παρουσιάζουν τα παιχνίδια για PC της τελευταίας γενιάς, σίγουρα θα παρατηρήσουν με κάποια δυσαρέσκεια την ελλειψη λεπτομερειών στους χαρακτήρες και τις σχετικά λίτες περιοχές-στοιχεία που προδίδουν αμέσως την προέλευση του τίτλου από τον χώρο των κονσόλων. Το παιχνίδι όμως δεν είναι άσχημο κι έχει αρκετή προσωπικότητα. Μην ξεχνάτε ότι πρόκειται για RPG της ιαπωνικής σχολής και σκοπό έχει να σας βάλει τόσο βαθιά στην ατμόσφαιρα ώστε να ξεχάσετε ότι τα textures δεν είναι της τελευταίας τεχνολογίας και ότι το frame-rate πέφτει που και που. Αυτό που ίσως δεν θα πορρέσετε να παραβλέψετε πάντως, είναι τα full motion video που μεσολαβούν σαν cut scenes ή σαν εφφέ στις μάχες, τα οποία είναι χαμηλής ποιότητας και ξεχωρίζουν πολύ και με άσχημο τρόπο από τα υπόλοιπα γραφικά του παιχνιδιού. (Σημειώστε ότι το επίπεδο ανάλυσης φτάνει μέχρι τα 1024 X 768, άρα το παιχνίδι στο PC έχει καλύτερα γραφικά από



Κάτι περίεργο έχει το πάτωμα...

την έκδοση του Dreamcast ή του PlayStation 2).

Όσον αφορά στον ήχο του παιχνιδιού, αρκεί να έχετε ένα πράγμα στο μυαλό σας: να θυμάστε (για άλλη μια φορά) ότι παίζετε ιαπωνικό RPG. Οι φωνές των χαρακτήρων μπορεί να σας φανούν υπερβολικές και ακραίες, αλλά αν το καλοσκεφτείτε, οι ίδιοι οι χαρακτήρες είναι υπερβολικοί και ακραίοι. Η μουσική επένδυση είναι και αυτή παρόμοια ανάλαφρη κι ευχάριστη, αν και έχει τις μελοδραματικές της στιγμές.

Ένα είναι σίγουρο: το Grandia II έχει αρκετή ποικιλία και δεν είναι ένα από εκείνα τα παιχνίδια που τα βαριέται εύκολα κανείς. Πέρα από τις μάχες με τα τέρατα και τις συνομιλίες σε χωριά και πόλεις με ανθρώπους που ίσως σας βοηθήσουν, υπάρχουν πολλά και διαφορετικά τοπία που θα επισκεφτείτε, από τις ψηλές κορυφές των βουνών μέχρι τα έγκατα της γης και τα σκοτεινά μπουντρούμια. Πολλές φορές τον δρόμο θα σας κλείνει κάποιος γρίφος, ο οποίος είναι πάντα σχετικά εύκολος και διασκεδαστικός και καταφέρνει πάντα να συμπεριφερθεί σαν ευχάριστο διάλειμμα και όχι σαν εκνευριστική ενόχληση. Μπορεί να μην έχετε απόλυτη

ελευθερία κινήσεων και έναν τεράστιο χάρτη για να εξερευνήσετε με την ρουχία σας, αλλά αυτό συμβαίνει γιατί έτσι είναι ο χαρακτήρας του παιχνιδιού. Ενώ κάποιους μπορεί να τους ενοχλήσει αυτό, άλλους θα τους ευχαριστήσει που είναι πάντοτε ξεκάθαρο αυτό που πρέπει να κάνουν και η πορεία που πρέπει να ακολουθήσουν. Και μην γελιέστε: παρά τον γρήγορο ρυθμό του Grandia II και την γραμμική του εξέλιξη, δεν είναι παιχνίδι που θα το τελειώσετε γρήγορα.

Μην ξεχνάτε ότι είμαστε στο βασίλειο των PC...δεν υπάρχουν τόσα πολλά ιαπωνικά RPG. Αν είναι να πάρετε κάποιο, τότε πάρτε το Grandia II. Αν ψάχνετε για κάποιο σοβαρό, βαρύ και ασήκωτο παιχνίδι σαν το Baldur's Gate, τότε το ζωηρό και πολύχρωμο ύφος του Grandia II (κι εκείνα τα τεράστια μάτια), θα σας απογοητεύσουν. Αν θεωρείτε τον εαυτό σας έμπειρο παίκτη και πλησιάζετε το παιχνίδι με ανοιχτό μυαλό και χωρίς προκαταλήψεις, τότε σίγουρα θα εκτιμήσετε αυτά που έχει να προσφέρει: ένα πολύ καλό σύστημα μάχης και ενδιαφέροντες, ζωντανούς χαρακτήρες. Αν δεν έχετε και κονσόλα στο σπίτι, τότε θα το εκτιμήσετε ακόμα περισσότερο.



Τουλάχιστον δεν πολεμάτε μόνοι.



338 πόντοι! Όλοι δικό σου απάσιε!



Το κρίσιμο στάδιο της αναζήτησης του εκθρού.

ΥΠΕΡ

Εκπληκτικά γραφικά και ήχος, φοβερό multiplayer.

ΚΑΤΑ

Το αλεξίσφαιρο γκαζόν, η δυσκολία ίσως να αποθαρρύνει τους αρχάριους.



Αποκαθία λίγο μετά τη μάχη.

Ghost Recon

Δύσκολο αλλά...έτσι μας αρέσει!

Τον Tom Clancy τον ξέρετε, σωστά; Σωστά. Είναι ο συγγραφέας πολεμικών μυθιστορημάτων και γνώστης, μελετητής και αναλυτής αναλόγων δρώμενων. Την Red Storm την ξέρετε, σωστά; Σωστά. Δρα θα ξέρετε και το Ghost Recon, αλλά αυτό που δεν ξέρετε (και που ανυπομονείτε σίγουρα να μάθετε από το άρθρο αυτό) είναι αν αξίζει να βάλετε το χέρι βαθιά στην τσέπη προκειμένου να το αγοράσετε. Σωστά; Σωστά...συνεχίστε λοιπόν να διαβάζετε.

Πώς έχει λοιπόν η κατάσταση; Από τη μία έχουμε κάποιους φανατικούς τύπους που σκοπεύουν να επαναφέρουν την παλιά μορφή της Σοβιετικής Ένωσης. Από την άλλη έχουμε τα Ghosts, μια τόσο μυστική στρατιωτική οργάνωση που ούτε οι ίδιοι γνωρίζουν ότι υπάρχουν. Οι Ghosts λοιπόν πρέπει σαν καλά φαντάσματα να σταματήσουν το έργο των ρώσων, ταξιδεύοντας σε σημεία στρατηγικής σημασίας και πολεμώντας σε μάχες σχετικά μικρής κλίμακας. Φανταστείτε το Rogue Spear, αλλά με λίγο περισσότερους στρατιώτες, πολύ περισσότερη λεπτομέρεια και με περίπου 1.200 φορές περισσότερο κίνδυνο!

Μην γελιέστε όμως- το Ghost

Recon δεν είναι ακόμα ένα Rogue Spear, παρόλο που δεν κρύβονται οι ρίζες του σε εκείνο το αγαπημένο παιχνίδι. Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού πρέπει να έχουν παίξει αρκετά με το Operation Flashpoint, εκείνο το shooter πρώτου προσώπου της Codemasters. Το Flashpoint είχε πολλά στοιχεία στρατηγικής, αλλά ήταν τόσο πολύπλοκα πολλές φορές που ο κόσμος είχε αποθαρρυνθεί. Ακούγοντας τα παράπονα των χρηστών, η Red Storm έχει και αυτή σημεία όπου χρειάζεται προσεκτικός σχεδιασμός και στρατηγική, αλλά με έναν πολύ πιο απλό και ευχάριστο τρόπο.

Παίρνοντας επίσης στοιχεία από RPG (shooter με RPG; μα τι άλλο θα δούμε!);, οι στρατιώτες κερδίζουν μετάλλια και εμπειρία καθώς προχωράνε στο campaign και μπορούν να βελτιώνουν τα χαρακτηριστικά τους (stealth, endurance, leadership και άλλα). Στο campaign θα μπορείτε να διαλέξετε έξι στρατιώτες και να τους χωρίσετε μέχρι και σε τρεις ομάδες. Ο έλεγχός σας σε αυτές τις μικρές ή ευελκτικές ομάδες είναι απόλυτος, ενώ μπορείτε να ορίσετε την συμπεριφορά τους και τον τρόπο με τον οποίο κινούνται μέσα στον χάρτη με waypoints. Μπορείτε να τους διατάξετε να προχωρούν γρήγορα και επιθετικά, αργά και ανιχνευτικά ή να τρέχουν άφοβα (δηλαδή να αυτοκτονούν!) Το σύστημα χειρισμού είναι αρκετά απλό και λειτουργεί αξιοιαύμαστα, υπάρχει όμως κάποιος χώρος για παράπονα. Θα ήταν ωραία για παράδειγμα αν θα μπορούσαμε να πούμε στους στρατιώτες αν θα στέκονται ή αν θα είναι γονατι-



στοί (και όχι να είστε αναγκασμένοι να μπειτε σε μια ομάδα και να το κάνετε 'χειροκίνητα'). Επίσης, ο χάρτης είναι πρακτικός αλλά έχει περιορισμένο ζουμ και όταν βρίσκεστε μέσα σε κτίρια θα εκνευριστείτε πάρα πολύ αφού δεν θα έχετε άλλη επιλογή παρά να κινείστε στην τύχη. Και πάλι, ο μόνος τρόπος για να αντιμετωπίσετε το πρόβλημα είναι να πάρετε τον έλεγχο συγκεκριμένων μονάδων και να τις κινήσετε προσεκτικά στο σημείο ακριβώς που θέλετε.

Στον τομέα των γραφικών, το Ghost Recon είναι τουλάχιστον εντυπωσιακό. Το επίπεδο λεπτομέρειας στον σχεδιασμό των μοντέλων είναι αξιόπαινο ενώ κάθε χαρακτήρας έχει το δικό του στυλ και προσωπικότητα (ειδικά οι διάφοροι ειδικοί πράκτορες που βρίσκετε για να σας βοηθήσουν) Το περιβάλλον γύρω σας είναι και αυτό εκπληκτικό, με τα ψηλά δέντρα να λυγίζουν ελαφρώς στο αεράκι και ο καλύτερος ήχος που έχουμε συναντήσει μέχρι στιγμής σε παιχνίδι. Θα νομίζετε ότι βρίσκεστε πραγματικά σε ένα ερημωμένο δάσος, μόνο και μόνο από την ατμόσφαιρα που δημιουργεί ο σωστός ήχος. Κρίμα που παρόμοια δουλειά δεν έχει γίνει στους χαρακτήρες που

λένε τις ίδιες τρεις ή τέσσερις ατάκες ξανά και ξανά και κρίμα που οι σφαίρες κάνουν γκελ στο ψηλό γκαζόν, προστατεύοντας τον στρατιώτη από πίσω του.

Αυτό που ίσως αποθαρρύνει πολλούς είναι η δυσκολία του παιχνιδιού. Μπορεί να νομίζετε ότι έχετε να κάνετε με μερικούς μισθοφόρους ή αντάρτες, αλλά οι εχθροί είναι απόλυτα θανατηφόροι από το σημείο που σας εντοπίσουν. Αν νομίζατε ότι το Commandos 2 ήταν δύσκολο τότε με το Ghost Recon θα αναθεωρήσετε αφού στο τέλος, θα πρέπει να έχετε απομνημονεύσει τον χάρτη και τις τοποθεσίες των αντιπάλων προκειμένου να επιβιώσετε. Αναρωτιέται κανείς αν κάτι τέτοιο είναι σωστό σε μια εποχή ή ένα είδος όπου αυτό που αποζητούμε είναι ο ρεαλισμός...

Παρόλα αυτά, το Ghost Recon είναι άκρως εθιστικό, έντονο, προσεγγμένο και πανέμορφο. Ειδικά αν σκεφτείτε και τις φοβερές προκλήσεις του multiplayer, τότε το πνευματικό παιδί του Tom Clancy είναι ένας τίτλος που πρέπει να μπει στην συλλογή σας. Και (είτε λόγω τρομερού multiplayer, είτε λόγω τρομερής δυσκολίας), μάλλον θα μείνει για πολύ καιρό σε αυτή.

ΕΙΔΟΣ Shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Ubi Soft

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 450 MHz, 128 MB RAM

Multiplayer 2 ως 36 παίκτες, internet, LAN

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 9/10

Blood Omen 2

Αίμα και πάλι αίμα αλλά ποιο το νόημα;

Το 1996 κυκλοφόρησε το Blood Omen: Legacy of Kain. Ήταν η πρώτη φορά που μας απασχολούσε εκείνος ο ευγενής που έγινε βαμπίρ. Στο Legacy of Kain: Soul Reaver, την συνέχεια του παιχνιδιού, ήταν ο Kain που έπαιζε τον ρόλο του 'κακού'. Στο περσινό Soul Reaver είδαμε πολλές ωραίες σκηνές, αλλά το παιχνίδι δεν κατάφερε να συνδεθεί σωστά με το μισοτελειωμένο σενάριο του προηγούμενου. Και για να μη περδευτούν λίγο ακόμα τα πράγματα, έχουμε τώρα στα χέρια μας το τέταρτο επεισόδιο της σειράς, το Blood Omen 2, το οποίο μας ταξιδεύει πάλι πίσω στο σενάριο του πρώτου παιχνιδιού, πριν από το Soul Reaver.

Το σενάριο έχει ως εξής: πριν από 200 χρόνια, όταν γνώριζε μεγάλες στιγμές δόξας και εξουσίας, ο Kain οδήγησε έναν στρατό από βαμπίρ στην πατρίδα των ανθρώπινων εχθρών του. Ο Sarafan Lord όμως κατάφερε να τον νικήσει -ο Kain ζυπνάζει 200 χρόνια μετά από την ήττα του, αποδυναμωμένος, πεινασμένος και μπερδεμένος. Η Uta, μια αισθησιακή και μοιραία βαμπίρ (καλά, γίνεται να είναι βαμπίρ και να μην είναι αισθησιακή και μοιραία;), τον ενημερώνει για την κατάσταση και συμφωνεί να βοηθήσει στην αντίσταση των βαμπίρ εναντίον του Sarafan.

Αυτό λοιπόν είναι το σενάριο του Blood Omen -αρκετά απλό για να το ακολουθήσει κάποιος που να μην έχει ξαναπαίξει κάποιο παιχνίδι της σειράς. Σίγουρα όμως, οι φανατικοί οπαδοί του Kain θα το ευχαριστηθούν περισσότερο, καθώς ο αγαπημένος τους εκδικητικός και ψυχρός αντιήρωας παραμένει μυστήριος και εντυπωσιακός όπως πάντα (κυ-

ρίως λόγω της φοβερής δουλειάς που εξακολουθεί και κάνει ο Simon Templeman). Οι νέες του ικανότητες τον κάνουν ακόμα πιο ενδιαφέρον: ο Kain μπορεί να γίνει ένα με τις χαμηλές ομίχλες που υπάρχουν στις περισσότερες περιοχές του παιχνιδιού και να μπορεί έτσι να περνάει απαρατήρητος ή να βρίσκει μια καλή θέση για το θανάσιμο χτύπημα στον αντίπαλό του. Μπορεί επίσης να κάνει απίστευτα μεγάλα άλματα (για να φτάσει ένα απόμακρο σημείο ή να προσγειωθεί με λύσσα πάνω σε έναν αντίπαλο) ενώ υπάρχουν κάποιες άλλες με περισσότερο 'πρακτικές' σκοπιμότητες. Μπορείτε για παράδειγμα να ελέγξετε νοητικά κάποιον άνθρωπο και να τον βιάλετε να κάνει απλές ενέργειες -σε ένα σημείο για παράδειγμα όπου πίσω από την κλειδωμένη πύλη στέκεται ένας χωρικός, μπορείτε να τον αναγκάσετε να ξεκλειδώσει την πύλη από την άλλη μεριά για σας. Υπάρχουν και άλλες ενδιαφέρουσες ικανότητες που κερδίζει ο Kain αφού σκοτώσει τα μεγάλα boss της πίστας, όσο μυστήριες και συμπαθητικές και να είναι όμως αυτές, δεν είναι τίποτα μπροστά σε εκείνη την πανέξυπνη ιδέα του Raziel που άλλαξε διαστάσεις στο Soul Reaver.

Όταν δεν χρησιμοποιεί κάποιον από αυτές τις ειδικές δυνάμεις, ο Kain τα καταφέρνει μια χαρά στη μάχη σώμα με σώμα. Μπορείτε να 'κλειδώσετε' στο στόχαστρό σας κάποιον εχθρό, με το γνωστό σύστημα μάχης και από εκεί και μετά να χρησιμοποιείτε επιθέσεις (με νύχια ή με κάποιο όπλο) ή να μπλοκάρετε τα χτυπήματα του εχθρού. Όσον αφορά στους εχθρούς, δεν υπάρχει τόσο πολλή ποικιλία ενώ το χειρότερο είναι

ΥΠΕΡ

Ο Kain παραμένει μυστήριος και εντυπωσιακός σε ένα καλογραμμένο σενάριο...

ΚΑΤΑ

... χωρίς όμως προκλήσεις και βάθος στο gameplay.



[από πάνω προς τα κάτω] Τα εφφέ παραμένουν εντυπωσιακά >>> Ωχ...μια μικρή ενόχληση στον φάρυγγα!

ότι σπάνια συνεργάζονται και επιτίθενται ένας -ένας την φορά. Τα διαφορετικά όπλα που μπορεί να έχετε μαζί σας κάθε φορά, σας δίνουν την ευκαιρία να σκοτώσετε τον αντίπαλο σας με διαφορετικούς τρόπους που έχουν όμως ένα κοινό σημείο: είναι όλοι τους βίαιοι και εμπειρεύουν απίστευτες ποσότητες αίματος...

Το αίμα όμως είναι βασικό για τον Kain ο οποίος το ρουφάει από τους αντιπάλους του για να αναπληρώσει την χαμένη του υγεία αλλά και για να δυναμώνει τα χαρακτηριστικά του κάθε φορά που μαζεύει αρκετό. Πολύ αίμα λοιπόν... αλλά αυτό δεν πρέπει να σας παραξενέψει -το Blood Omen 2 είναι βασικά ένα action παιχνίδι με δεκάδες συνεχόμενες σφαγές και ατελείωτα λουτρά αίματος. Δεν υπάρχουν τόσο πολλοί γρίφοι όπως στα προηγούμενα παιχνίδια και αυτοί που υπάρχουν είναι τόσο απλοί που μοιάζουν παιδικοί και ίσως κάποιος να μην αποκαλούσε καν 'γρίφο' το γύρισμα ενός κρυμμένου μοχλού. Το ότι η εξέλιξη του παιχνιδιού είναι 100% γραμμική δεν βοηθάει το παιχνίδι να γίνει πιο βαθύ και ου-

σιώδες. Και το ότι θα τελειώσετε το παιχνίδι σε 20 ώρες και δεν θα έχετε λόγο να ασχοληθείτε ξανά μαζί του θα πει ότι δεν θα μπορούσαμε να συστήσουμε το Blood Omen 2 για όλων των ειδών τους παίκτες -παρά τα πολύ όμορφα γραφικά και τον σχεδιασμό κάθε πίστας.

Αν θέλετε ένα απλό action για μερικές ώρες, χωρίς πολλές εγκεφαλικές προκλήσεις και πολύ...πολύ αίμα και ειδικότερα αν βρίσκετε ενδιαφέρουσα την σκοτεινή φύση των βαμπίρ και του Kain, τότε το Blood Omen 2 είναι μια καλή επιλογή. Αν από την άλλη θέλετε περισσότερο βάθος και προκλήσεις σε αυτό που παίζετε, τότε ο Kain θα σας απογοητεύσει αυτή την φορά.

ΕΙΔΟΣ Action

ΕΚΔΟΤΗΣ EIDOS Interactive

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III 300, 128 MB RAM

Multiplayer Δεν διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 7/10





[πάνω] Πολλοί πίνακες και εργαλεία κάνουν την ζωή σας εύκολη.
[δεξιά] Είναι πολύ σημαντικό να γίνεται γρήγορα η εκσκαφή.

ΥΠΕΡ

Ζωηρό κι ευφάνταστο, εθιστικό gameplay, νόστιμα γραφικά και ερπυγιά.

ΚΑΤΑ

Αργό και απρόθυμο για μερικούς, μη γραμμική εξέλιξη, περισσότερο 2D από 3D.



Diggles - The Myth of Fenris

Όταν οι νάνοι δεν είναι τόσο εργατικοί όσο συνήθως

Τον Odin τον ξέρετε- είναι ο μεγάλος θεός στην Σκανδιναβική Μυθολογία. Αυτό που δεν ξέρετε (και που μάλλον δεν ξέρουν και οι ίδιοι οι ιστορικοί), είναι ότι έχει ένα μικρό και συμπαθητικό σκυλάκι, το Fenris. Κάτι έγινε όμως και ο σκύλος το 'σκασε από το σπίτι και ο μεγάλος θεός είναι πολύ- μα πολύ θλιμμένος. Αποφάσισε λοιπόν μέσα στην θλίψη του να ζητήσει από τους νάνους να σκάψουν βαθιά μέσα στην γη, να τον βρουν και να τον δέσουν με μια μαγική αλυσίδα που πρέπει να κατασκευάσουν. Και για να είναι σίγουρος, άφησε ένα ζωτικό με τους νάνους για να τους βοηθήσει (Μετάφραση: Για να τους επιβλέψει).

Αυτό είναι το σενάριο του Diggles: The Myth of Fenris της Innonics και της Strategy First. Λίγο role-playing game και λίγο strategy, το παιχνίδι αυτό σας δίνει τον έλεγχο μιας φυλής νάνων καθώς τους οδηγείτε μέσα από 100 (εκατό) αποστολές που διανύουν τέσσερις διαφορετικούς κόσμους. Οι νάνοι σας (οι οποίοι δεν θυμίζουν και πολλά από τους κλασικούς εργατικούς και αποφασισμένους τύπους που μας έχουν συνηθίσει οι πιο διαδεδομένες αντιλήψεις γύρω από την φαντα-

στική φυλή) έχουν παιδικές συνήθειες και παντελή έλλειψη αίσθησης χρόνου και χώρου...θα πρέπει να ορίζετε εσείς το πρόγραμμά τους.

Το παιχνίδι ξεκινά με ένα tutorial το οποίο θα σας μάθει τους βασικούς ελέγχους και τις λειτουργίες του παιχνιδιού (με την δικαιολογία ότι πρέπει να νικήσετε έναν διαγωνισμό προκειμένου να αντιπροσωπεύσετε τους νάνους στην αποστολή του Odin). Να είστε έτοιμοι να ξοδέψετε πολλές ώρες για το tutorial αυτό γιατί πρόκειται για μια χρονοβόρα διαδικασία. Όλα εξηγούνται αρκετά αναλυτικά, αν και μπορεί να καταφύγετε στο manual μερικές φορές για να θυμηθείτε ποιο hotkey κάνει τι. Αμέσως μετά θα αρχίσετε την αναζήτηση των κρικών που θα συνθέσουν το λουρί του σκύλου.

Ξεκινώντας κάθε αποστολή, χτζετε το τζάκι (που είναι φορητό και έχει τον ρόλο ενός κέντρου ερευνών- άκου και πράγματα!), μετά πρέπει να ανακαλύψετε τις διάφορες τεχνολογίες και να αξιοποιείτε τα μανιτάρια γύρω σας (τα οποία τρώτε), να στήσετε σκηνές για να μένετε και τέλος να αρχίσει η εκσκαφή προς το υπέδαφος. Όλα αυτά γίνονται με έναν πολύ όμορφο και ελκυστικό τρόπο: το Diggles μπορεί συχνά να είναι δυσδιάστατο, παρόλο που το rendering έχει γίνει με 3D και η κάμερα που κινείται συνέχεια δίνει έναν τόνο τρισδιάστατου κόσμου. Όταν όμως κινείστε μέσα στο έδαφος, υπάρχουν μόνο οριζόντια και κάθετα επίπεδα. Μπορείτε να χτζετε μια σπηλιά,

η οποία έχει βάθος και βοηθάει να αποκαλυφθούν στοιχειά ζωτικής σημασίας που προχωρούν το τεχνολογικό σας επίπεδο. Αυτό που θα σας μείνει από το Diggles είναι όλες εκείνες οι νόστιμες λεπτομέρειες που μας κάνουν να χαμογελάμε στην οθόνη και να λέμε στον διπλανό μας 'Άσασα, το είδες αυτό;' τα Diggles πρέπει να έχουν μερικά τρισεκατομμύρια διαφορετικά καρέ κίνησης για να κάνουν όλα αυτά τα τρισχαριτωμένα νάζια και σκέρτσα ενώ δουλεύουν. Στις περισσότερες περιπτώσεις, τα γραφικά δεν γίνονται χοντροκομμένα με τα pixels να ξεχωρίζουν και να χτυπάνε άσχημα στο μάτι- ακόμα και όταν κάνετε πολύ ζουμ προς τα μέσα με την κάμερα. Τα οπτικά εφφέ, οι λάμπες και οι εκρήξεις θα σας αφήσουν με ανοιχτό το στόμα και θα σας κάνουν και πάλι να χαμογελάσετε μπροστά από την οθόνη σας.

Οι Diggles έχουν ενδείξεις πάνω από το κεφάλι τους για το τι εργασία έχουν αναλάβει, αν πεινάνε, αν είναι κουρασμένα ή χτυπημένα. Το όλο σύστημα στο οποίο βασίζεται το παιχνίδι έχει πολλά κοινά χαρακτηριστικά με το Sims και λειτουργεί περίφημα (ειδικά σε ορισμένα 'δύσκολα' σημεία, όπως για παράδειγμα η συμπεριφορά μεταξά του Diggles). Το interface δεν είναι κάτι το επαναστατικό αφού παρόμοιους συνδυασμούς πληκτρολογίου με ποντίκι έχετε σίγουρα συναντήσει άπειρες φορές σε real-time strategy. Αυτό που σίγουρα δεν έχετε συναντήσει είναι αυτή η απάθεια και τεμπελιά που χαρα-



κτηρίζει τους νάνους (εμείς σας το είπαμε ότι δεν πρόκειται για φρυσιολογικούς νάνους!) Αντί να τρέξουν υπάκουα σαν στρατιωτάκια για να κάνουν το θέλημά σας, τα Diggles θα κάνουν αυτό που τους λέτε, αλλά όταν νομίζουν εκείνα ότι ήρθε η ώρα. Αυτό μπορεί να εκνευρίσει μερικούς που έχουν συνηθίσει να έχουν τον απόλυτο έλεγχο στα πάντα και παράλληλα να επιβραδύνει τον ρυθμό του παιχνιδιού. Σκεφτείτε όμως ότι είναι νάνοι και οι νάνοι έχουν τεράστια επιμονή (λογικό αφού ζουν μερικές εκατοντάδες χρόνια περισσότερο από τους ανθρώπους). Πέρα από αυτό, το μοναδικό ίσως παράπονο είναι ότι η εξέλιξη του παιχνιδιού είναι πολύ γραμμική- μπορείτε να κινηθείτε σε πολλές κατευθύνσεις και να δημιουργήσετε διαφορετικές ειδικότητες στα Diggles σας, αλλά σε κάθε πρόβλημα υπάρχει μόνο μια λύση.

Το Diggles πρώτα θα σας αιχμαλωτίσει με τα λεπτομερή και ζωηρά γραφικά του και μετά απλά θα σας... αιχμαλωτίσει! Μπορεί για μερικούς να είναι αργό και απρόθυμο, αλλά έτσι είναι και τα ίδια τα Diggles. Αν είναι να το πάρετε, πάρτε το για αυτό που είναι και μην κάνετε συγκρίσεις με άλλα RTS της αγοράς.

ΕΙΔΟΣ Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Infogrames

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 350 MHz, 64 MB RAM

Multiplayer Δεν διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 7.5/10



Καπνός από το κατάρωμα αλλά το Α/Τ συνεχίζει την πορεία του.



Η μάχη βρίσκεται σε εξέλιξη.

ΥΠΕΡ

Συμπαθητικά γραφικά και ήχος.

ΚΑΤΑ

Πολλά bugs και κακή τεχνητή νοημοσύνη, προβλεπόμενες αποστολές, έλλειψη συμβατότητας με το Silent Hunter 2.

Destroyer Command

Βιάστηκε να σαλπάρει...

Το Destroyer Command είναι από μια άποψη ένα ανεκτίμητο παιχνίδι αφού σας τοποθετεί στο πηδάλιο του πιο πολυχρηστικού και ενδιαφέροντος πολεμικού πλοίου. Το αντιτορπιλικό γνωστό και ως DD είναι ένα γρήγορο και ευέλικτο πολεμικό πλοίο με υπολογίσιμη δύναμη πυρός- ό,τι πρέπει για έναν απολαυστικό εξομοιωτή. Η ταχύτητα και η δύναμη του επιτρέπουν μια μεγάλη ποικιλία για τις αποστολές- από υποστήριξη χερσαίων δυνάμεων, συνοδεία, αναχαίτιση και περιπολίες. Η κλασική εικόνα όμως του αντιτορπιλικού είναι ο φόβος και ο τρόμος των υποβρυχίων. Να περιπολεί τους ωκεανούς σε όλον τον κόσμο και να προσπαθεί να βρει τα ύπουλα αυτά σκάφη που караδοκούν στα βόθρα τους.

Σίγουρα όλα αυτά πρέπει να σας φαίνονται πολύ διασκεδαστικά και ωραία. Αν έχετε αυτή την εντύπωση, τότε μπορείτε άνετα να σταματήσετε να διαβάζετε. Το Destroyer Command είναι ένας μέτριος εξομοιωτής με ελλείψεις και προβλήματα που κανείς δεν θα μπορούσε να αγνοήσει. Παρόλα αυτά, το παιχνίδι έχει κάποιες καλές στιγμές αλλά θα πρέπει να δείξετε υπομονή κι επιμονή μέχρι να τις... ξεβράσει η θάλασσα.

Το Destroyer Command δανείζεται αρκετά στοιχεία από το interface του Silent Hunter II κι έτσι δεν θα δυσκολευτείτε να κάνετε τα πρώτα σας βήματα. Το interface σας αφήνει να χρησιμοποιήσετε όποια προσέγγιση θέλετε εσείς: οι υπερ-σκληροπυρηνικοί παίκτες θα θέλουν να ρυθμίσουν χειροκίνητα μέχρι και το τελευταίο σύστημα από τις ανάλο-

γες θέσεις στο σκάφος. Τα αντίμετρα για τις τορπίλες και η καθορισμός βάθους εκपुरσοκρότησης είναι πραγματικά διασκεδαστικές διαδικασίες. Το ραντάρ είναι λιγότερο ευχάριστο αλλά τουλάχιστον είναι ρεαλιστικά εξομοιωμένο. Ευτυχώς η τεχνητή νοημοσύνη θα αναλάβει τα καθήκοντα που επιλέγετε να αγνοήσετε. Αν υπάρχει ένα πρόβλημα με το interface αυτό θα είναι το ότι αποτελείται από υπερβολικά πολλά στοιχεία και λειτουργίες. Μπορεί να μιλάμε για εξομοιωτή και ότι η ακρίβεια είναι μεγάλο ατού σε τέτοια παιχνίδια, αλλά δεν υπάρχει λόγος να επισκεφτείτε μερικούς από τους σταθμούς. Χάριν ευκολίας, μπορείτε να χειριστείτε τα πάντα στο μηχανοστάσιο (μέσα από σύστημα hotkey) όπου και να βρίσκεστε πάνω στο σκάφος. Το μηχανοστάσιο είναι πλέον περιττό να το επισκεφτείτε. Ακόμα όμως κι αν συνηθίσετε να τρέχετε από ραντάρ σε τορπίλες και μηχανοστάσιο, θα δείτε ότι είναι μπελάς να πηγαίνετε από μια από αυτές τις περιοχές σε μια θέση πολυβόλου. Όταν επιλέγετε ένα είδος όπλου, βγαίνουν αυτόματα σε μια προκαθορισμένη θέση σε κάθε συγκεκριμένο όπλο. Τα δύο ή τρία δευτερόλεπτα που θα περάσουν μέχρι να προανατολιστείτε μπορεί να σας κοστίσουν πολλά- ειδικά όταν περνάνε αεροπλάνα τύπου στούκας από πάνω. Πρέπει λοιπόν να ρισκάρετε προκειμένου να πάρετε την θέση του πολυβόλου μετά από μια επίσκεψη στο damage control room για παράδειγμα.

Θα χρειαστείτε αρκετά από αυτά τα πόστα για να τα βγάλετε πέρα με όλα όσα έχετε να κά-

νετε σαν καπετάνιος. Από απλές μάχες με ένα σκάφος μέχρι μαζικές συμπλοκές με ολόκληρες αρμάδες, να είστε σίγουροι ότι θα έχετε αρκετές ευκαιρίες για...εχθροπραξίες ποικίλων διαστάσεων. Και αυτή η ποικιλία είναι που δίνει άλλο 'αέρα' στο παιχνίδι. Θα πρέπει να αναχαιτίσετε εχθρικά μεταγωγικά, να προστατεύσετε τις δικές σας γραμμές ανεφοδιασμού, να προστατεύσετε τα τεράστια πλοία σας, ακόμα και να επιτεθείτε σε χερσαίες άμυνες για να ετοιμάσετε το έδαφος για αποβάσεις. Εκεί που ένα υποβρύχιο είναι αρκετά περιορισμένο στο πεδίο δράσης του, με ένα αντιτορπιλικό μπορείτε να κάνετε πολλά και διάφορα. Στο παιχνίδι υπάρχουν δύο campaigns, ένα στον Ατλαντικό κι ένα στον Ειρηνικό ωκεανό- το καθένα από τα οποία περιέχει 20 αποστολές. Το πρώι συνοδεύετε ένα εμπορικό, το απόγευμα έχετε βομβαρδισμό σε χερσαίες δυνάμεις και το βραδάκι κυνήγι υποβρυχίων. Τα συνηθισμένα. Οι αποστολές μπορεί να είναι ποικίλες, ακολουθούν όμως μια απόλυτα γραμμική πορεία που είναι πάντα η ίδια- χωρίς να έχει σημασία πώς τις ολοκληρώσατε. Προβλεπόμενη λοιπόν πάντα η ροή, αλλά δεν πειράζει: 40 αποστολές είναι αυτές.

Τα μοντέλα των σκαφών είναι πολύ σωστά και όμορφα σχεδιασμένα και τα διάφορα εφφέ (καπνοί, κύματα, φωτιές και άλλα πολλά) είναι εξίσου συμπαθητικά. Υπάρχει βέβαια το κλασικό αντίτιμο των μεγάλων απαιτήσεων- δοκιμάσαμε το παιχνίδι στα 1.7 MHz με μια Radeon 8500 και 256 MB μνήμης και παρατηρήθηκαν

σημεία όπου η ροή πάγωνε. (Θα βοηθούσε ίσως αν υπήρχε η επιλογή ανάλυσης του 800 X 600, αντί για τις 640 X 480 και 1024 X 768).

Πρέπει επίσης να σημειώσουμε ότι η τεχνητή νοημοσύνη δεν είναι αυτή που θα περίμενε κανείς από ένα τέτοιο στρατηγικό και απαιτητικό παιχνίδι. Τα περισσότερα σκάφη δεν ακολουθούν πολύπλοκες τακτικές, απλά φέρνουν το ένα πάνω στο άλλο, ενώ τα υποβρύχια ποτέ δεν ανεβάζουν την κλίση βύθισης πάνω από τις 45 μοίρες για να σας αποφύγουν. Ακόμα και τα δικά σας πλοία κάνουν συχνά άσκοπες κινήσεις, συγκρούονται μεταξύ τους και μερικές φορές σας επιτίθενται με τορπίλες. Και τώρα που αναφερόμαστε σε θέματα κώδικα και προγραμματισμού, ετοιμαστείτε για την μεγαλύτερη απογοήτευση όλων: το παιχνίδι δεν είναι συμβατό με το Silent Hunter 2, όπως υποστηρίζεται...

Κρίμα...αν είχε μείνει ακόμα μερικούς μήνες στον ναύσταθμο τότε κάτι μπορεί να είχε γίνει. Όπως είναι τώρα όμως τα πράγματα, το Destroyer Command είναι ένα μέτριο παιχνίδι (ίσως και χειρότερο) που χρειάζεται πολλή υπομονή.

ΕΙΔΟΣ	Simulator
ΕΚΔΟΤΗΣ	UbiSoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	Pentium II 266, 64 MB RAM
Multiplayer	2 ως 8 παίκτες, Internet, LAN
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ	6/10

Car Tycoon

Άλλο ένα παιχνίδι τύπου 'Μετριοτήτα Tycoon'

Μέχρι σήμερα, πιστεύαμε ότι οποιοδήποτε παιχνίδι έχει τον όρο 'Tycoon' μέσα του δεν ήταν παρά μια αποτυχημένη προσπάθεια εκμετάλλευσης του Railroad Tycoon και της μεγάλης αναστάτωσης και επιτυχίας που είχε σημειώσει. Μπορεί αυτό να μην ισχύει πάντα, αλλά τα περισσότερα δείγματα που είχαμε μέχρι τώρα, επιβεβαιώνουν αυτή την αντίληψη. Παρόλα αυτά, μόλις πήραμε το Car Tycoon στα χέρια μας, κάναμε τον απαραίτητο "Χορό του Εξαγνισμού", αφαιρέσαμε κάθε ίχνος προκατάληψης από πάνω μας και καθίσαμε να δούμε τι μας επεφύλασσε το νέο παιχνίδι.

Με μια πρώτη ματιά, το Car Tycoon μοιάζει με ένα αξιοπρεπές strategy. Το μεγαλύτερο μέρος του τίτλου διαδραματίζεται σε μια μεγάλη πόλη που τη βλέπετε από ψηλά. Η πόλη απεικονίζεται αρκετά όμορφα με απλά αλλά κατά τα άλλα καθαρά και πολύχρωμα 2D γραφικά. Το κάτω μέρος της οθόνης καλύπτεται από εικονιδια- shortcuts τα οποία ενεργοποιούν διακριτικά μενού που παρουσιάζουν με σαστό τρόπο διάφορες πληροφορίες και γραφήματα. Το παιχνίδι κυλάει με ρυθμό πραγματικού χρόνου. Όμως μερικά λεπτά παιχνιδιού αντιστοιχούν σε έναν ολόκληρο μήνα στον κόσμο του Car Tycoon. Αυτό που θα σας κάνει να χαμογελάσετε έχει να κάνει με τον τομέα του ήχου. Όχι- δεν αναφερόμαστε στα ηχητικά εφέ (τα οποία είναι ανύπαρκτα πέρα από κάποιους ήχους που επιβεβαιώνουν τα κλικ του ποντικιού), αλλά στην μουσική επένδυση που αποτελείται από ευχάριστα κομμάτια με ρυθμό και αξιολάτρευτη μελωδία.

Μετά από λίγα λεπτά παιχνιδιού όμως, τα πάντα θα καταρρεύσουν γύρω σας. Συνέχεια θα ξεφυτρώνουν πράγματα τα οποία ενοχλούν, μπερδεύουν ή

εκνευρίζουν. Όπως για παράδειγμα το ότι μπορείτε να κάνετε ζουμ προς τα μέσα και έξω όταν κοιτάτε την πόλη, αλλά η λειτουργία αυτή δεν εξυπηρετεί απολύτως κανένα σκοπό. Αφήστε που όσο πιο πολύ πλησιάζετε, τόσο πιο θολά γίνονται τα γραφικά. Εξίσου εκνευριστικό είναι ότι παρόλο που υπάρχουν είκοσι διαφορετικά σενάρια και άλλα είκοσι ελεύθερης εξέλιξης που διανύουν τα τελευταία πενήντα χρόνια του προηγούμενου αιώνα και παρόλο που σε όλα αυτά μπορείτε να κατασκευάσετε από παλιά Thunderbirds μέχρι σύγχρονα κουπέ, δεν μπορείτε να αλλάξετε τίποτα στα αυτοκίνητα της παραγωγής σας. Απλά ορίζετε μερικά απλά στοιχεία όπως τη μηχανή, το εσωτερικό και το σασί και αυτό είναι όλο. Μέχρι και το χρώμα των αμαξιών σας είναι πάντα το ίδιο και αντανακλά πάντα το χρώμα της εταιρείας σας (αν παίζετε με τον 'κόκκινο' παίκτη, τότε ΟΛΑ τα αμάξια σας είναι κόκκινα και δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα για αυτό.) Από την άλλη όμως όλα αυτά δεν είναι και τόσο ενοχλητικά αν το καλοσκεφτεί κανείς καθώς ποτέ δεν πρόκειται να δείτε από κοντά ένα από τα αυτοκίνητά σας. Τα αμάξια στο Car Tycoon φαίνονται μόνο σαν μινιατούρες σε έναν χάρτη...αν ανυπομονούσατε δηλαδή να δείτε από κοντά τα δημιουργήματά σας και να εξερευνήσετε κάτω από τα καπό, τότε σας περιμένει μια μεγάλη απογοήτευση.

Σαν παιχνίδι, το Car Tycoon είναι πολύ άμεσο: ο σκοπός σας είναι πάντα να κερδίζετε όσα περισσότερα χρήματα είναι ανθρωπίνως δυνατό και να πουλάτε όσα πιο πολλά αυτοκίνητα γίνονται. Αυτό μπορείτε να το κάνετε αν πουλάτε φτηνά τα αμάξια σας, αν τα διαφημίζετε, αν προσφέρετε δώρα και προσφορές ή επενδύοντας στο χρηματιστήριο. Συχνά στο σενάριο θα σας δίνονται στόχοι όπως να συγκεντρώσετε ένα ορισμένο ποσό ή να πουλήσετε ένα συγκεκριμένο αριθμό από κάποιο μοντέλο. Το παιχνίδι όμως έχει κι άλλες προκλήσεις- όπως το να ξεπεράσετε το κακό manual και το αποδιοργανωμένο interface το οποίο συχνά σας δίνει πληροφορίες που είναι μισές ή ασαφείς. Δεν ενημερώνετε ποτέ για βασικά γεγο-

ΥΠΕΡ

Η μουσική ακούγεται ευχάριστα...

ΚΑΤΑ

Άχαρα γραφικά, πολύ περιορισμένο και προβληματικό σαν sim, αρκετές ενοχλήσεις και κολλήματα.



Οι δρόμοι είναι άδειοι και πρέπει γρήγορα να γεμισουν με τα αμάξια σας.



Δυστυχώς δεν μπορείτε να φτιάξετε τα πάντα όπως τα είχατε φανταστεί.



Οι σωστές καμπύλες χαρακτηρίζουν ένα καλό μοντέλο

νότα μέσα στο παιχνίδι, ενώ λείπει ένα κεντρικό μενού από όπου θα μπορούσατε να κάνετε όλες τις βασικές ενέργειες.

Αν μπορέσετε να ανεχτείτε αυτή την πληθωρική συλλογή προβλημάτων, είναι πιθανό να διασκεδάσετε με το Car Tycoon. Αρκεί να έχετε αρκετή όρεξη για

κνηνητά μέσα από δεκάδες μενού προκειμένου να κάνετε κάτι που δεν ξέρετε καλά-καλά τι είναι... Υπάρχουν βέβαια σαράντα αποστολές και μπορεί μετά από καιρό να εξοικειωθείτε. Αν πάντως ψάχνετε για ένα καλό επιχειρηματικό sim, τότε καλύτερα να συνεχίσετε το ψάξιμο.

ΕΙΔΟΣ Sim

ΕΚΔΟΤΗΣ Fishtank

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM

Multiplayer Δεν διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 5/10



ΥΠΕΡ

Ωραία γραφικά και εντυπωσιακή κίνηση.

ΚΑΤΑ

Λίγα και άχαρα αθλήματα.



[πάνω αριστερά] Σλάλομ με snowboard και ο αθλητής παίρνει μεγάλη κλίση για να στρίψει.

[πάνω δεξιά] Πανοραμικό πλάνο από το ατομικό άλμα ανδρών με το σώμα παράλληλα στο έδαφος.

Salt Lake 2002

Μπρρρ...κρύο!

Φεβρουάριος 2002: εκατοντάδες αθλητές από 84 χώρες μαζεύτηκαν στο Salt Lake για να συμμετάσχουν στους χειμερινούς Ολυμπιακούς Αγώνες. Υπήρχαν δεκατρία διαφορετικά αθλήματα, τα οποία είχαν πολλές υποκατηγορίες (μερικά μάλιστα είχαν από 10 ως 18!) Συνολικά δηλαδή υπήρχαν πολλά αθλήματα και πολύ περιεχόμενο για να καλυφτεί από ένα παιχνίδι και μάλιστα με κάποιον ελκυστικό τρόπο.

Από όλα αυτά τα αθλήματα, μόνο έξι κρίθηκαν ότι ήταν άξια για να συμπεριληφθούν στο παιχνίδι. Αυτά είναι η κατάβαση πλαγιάς ανδρών, το ατομικό άλμα ανδρών, το μεγάλο σλάλομ του παράλληλου snowboarding ανδρών, το σλάλομ του σκι γυναικών, ελεύθερες φιγούρες γυναικών και ελκηθρο διμελούς πληρώματος ανδρών. Μάλιστα... μόνο έξι αθλήματα και μάλιστα πολλοί σίγουρα θα παραπονεθούν και για τα κριτήρια επιλογής καθώς λείπουν αθλήματα σημαντικά για

τους αγώνες (υπάρχει πιο ενδιαφέρον άθλημα από το curling για παράδειγμα;)

Το κακό δεν σταματάει εδώ: ο έλεγχος και το σύστημα χειρισμού σε καθένα από τα έξι αγωνίσματα είναι απελπιστικά απλός. Η μόνη εξαίρεση είναι οι φιγούρες των γυναικών όπου πρέπει να πατήσετε διάφορα κουμπιά στις σωστές στιγμές ενώ η αθλήτρια βρίσκεται ακόμα στον αέρα προκειμένου να κάνετε με επιτυχία τις σωστές φιγούρες. Μπορεί να μην καθορίζετε την ταχύτητα και την κατεύθυνση της αθλήτριας, αλλά η όλη διαδικασία του συγχρονισμού των ακροβατικών είναι αρκετά πολύπλοκη και δεν γίνεται απλή ούτε βαρετή.

Το ίδιο δεν μπορεί να ειπωθεί για το άλμα του σκι το οποίο είναι απελπιστικά απλοποιημένο. Σε κάθε προσπάθεια θα πρέπει να πατήσετε 4 με 5 κλικ: ένα για να ξεκινήσετε την κατάβαση, ένα στο τέλος της ράμπας (αφού έχει διανύσει όλη την απόσταση με

τον... αυτόματο πιλότο!) και άλλο ένα όταν προσγειωθεί. Αυτό ήταν! Παρόμοιο περιορισμό κινήσεων έχετε και στα τρία άλλα αθλήματα κατάβασης -σε κανένα από αυτά δεν σας δίνεται ο πλήρης έλεγχος του σκιέρ και το αποτέλεσμα είναι ένα παιχνίδι όπου δεν αισθάνεστε ότι παίρνετε αληθινά μέρος, αλλά ότι σας τραβάει κάποιος από τη μύτη. Το ελκηθρο; Απλά δύο κουμπιά μέχρι να μπειτε μέσα και στην συνέχεια κάποιες ελάχιστες ρυθμίσεις στην πορεία προκειμένου να μην χάσετε την ισορροπία σας και να πέσετε.

Υπάρχουν αρκετά είδη παιχνιδιού που μπορείτε να επιλέξετε με το κύριο να είναι το Olympic mode. Εδώ δεν θα έχετε την πολυτέλεια εξάσκησης και θα πρέπει να βάλετε τα δυνατά σας γιατί από την επίδοση μιας και μόνο προσπάθειας εξαρτάται αν θα πάρετε ένα μετάλλιο ή όχι. Ανάμεσα στα αγωνίσματα μεσολαβούν όμορφες σκηνές με παρουσιάσεις και απονομές, καθώς επίσης και οι τελετές έναρξης -λήξης των Ολυμπιακών Αγώνων. Το Classic Mode και το Knockout Mode σας δίνουν την ευκαιρία να παίξετε σε μικρά παιχνίδια με στυλ arcade, ενώ στο Freeform θα μπορείτε να κάνετε εξάσκηση στο πάτημα των κουμπιών χωρίς την πίεση του χρόνου. Τέλος, με το multiplayer μπορείτε να πάρετε μέρος σε όλα τα παραπάνω (εκτός από το classic) με άλλους τρεις παίκτες.

Το δυνατό σημείο του Salt Lake 2002 δεν εντοπίζεται όμως ούτε στο υπερβολικά απλό σύστημα χειρισμού, ούτε στον περιορισμένο αριθμό και την κακή επιλογή των αθλημάτων. Αυτό που σώζει το παιχνίδι από το να μπει στον

τεράστιο κάδο των άχρηστων παιχνιδιών είναι τα γραφικά, η κίνηση και η χειμερινή ατμόσφαιρα. Σε όλα τα αθλήματα, η δουλειά που έχει γίνει είναι εντυπωσιακή, τόσο στα γραφικά των ποικίλων τοπίων γύρω σας, όσο στις φιγούρες και κινήσεις που είναι όλο χάρη και μεγαλοπρέπεια. Εξίσου καλό είναι και το μοντέλο φυσικής, με τους χαρακτήρες να αντιδρούν τέλεια σε κάθε λογής εξωγενείς παράγοντες, από ανωμαλίες του εδάφους μέχρι την ταχύτητα, την τροχιά, την τριβή, την ορμή και άλλα πολλά χαρακτηριστικά. Καλή εντύπωση κάνει και η χρήση πολλών καμερών για να γίνει πιο δραματική και 'τηλεοπτική' η κάλυψη κάθε σκηνής και σε κάθε αγώνισμα.

Τα ωραία γραφικά όμως δεν κάνουν ένα ωραίο παιχνίδι. Πέρα από το απλό gameplay και τα λίγα αγωνίσματα, δεν μπορείτε να αλλάξετε τον εξοπλισμό σας, να χρησιμοποιήσετε τις ικανότητές σας για να καταστήθετε, ή να ξεκινήσετε κάποιο Career ή Session Mode. Και μπορεί αυτό που κάνει να το κάνει με έναν όμορφο και εντυπωσιακό τρόπο, αλλά το Salt Lake 2002 δεν θα κάτσει για πολύ καιρό στον σκληρό δίσκο. Μια βόλτα στον Παρνασσό θα σας κάνει περισσότερο καλό αν θέλετε να δείτε λίγο χιόνι...



ΕΙΔΟΣ	Sports
ΕΚΔΟΤΗΣ	EIDOS Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	Pentium III 450, 128 MB RAM
Multiplayer	2 ως 4 παίκτες, Internet, LAN
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ	5.5/10



Φοβερή μάχη μέσα σε εκτυφλωτικές εκρήξεις.



Το σκάφος μόλις καταστράφηκε.

Aquanox

Σαν τον ωκεανό - πανέμορφος, αλλά ίδιος παντού

Η λέξη 'action' είναι πολύ γενική και ασαφής για να περιγράψει με ακρίβεια τον χαρακτήρα όλων των παιχνιδιών της ομώνυμης κατηγορίας. Ένα action μπορεί να είναι ένα shooter με καραμπίνες, μπορεί να είναι ένα hack & slash με σπαθιά και τσεκούρια, μπορεί να είναι ένα παιχνίδι με αμάξια ή αεροπλάνα και μπορεί να είναι οτιδήποτε μεσολαβεί ανάμεσα σε όλα τα παραπάνω. Μερικά άλλα παιχνίδια (όπως το Aquanox) μοιάζουν να έχουν πάρει περισσεύματα από όλα αυτά τα υπο-είδη παιχνιδιών, να τα έχουν βάλει σε πελώρια καζάνια μέσα σε υπόγειες, σκοτεινές στοές και να έχουν φτιάξει κάτι το νέο και διαφορετικό. Το Aquanox είναι ένα διαστημικό shooter, μόνο που παίζεται κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας. Μια απειλή που αφομοιώνει την τεχνολογία κάνει την επιστροφή της, μια πολιτική διαμάχη που φαίνεται να μην βρίσκει τέλος ούτε λύση, και μια απαίσια, αρχαία μορφή κακού που καρδοκεί και περιμένει να ελευθερωθεί στους ανύπνου κατοίκους ενός υποθαλάσσιου πολιτισμού. Και ξέρετε τι είναι πραγματικά απίστευτο; Ότι το παιχνίδι δεν

είναι καθόλου, μα καθόλου άσχημο!

Το Aquanox διαδραματίζεται στον Aqua, έναν μελλοντικό πολιτισμό που αναγκάστηκε να... μετακομίσει κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας, μετά από τον πυρηνικό πόλεμο που έλιωσε τους πάγους και άφησε την λιγοστή ξηρά επικίνδυνα ραδιενεργή. Τα υπόλοιπα στοιχεία και οι πληροφορίες για τον κόσμο (ο οποίος συνδέεται με το προηγούμενο τεράστιο και υποθαλάσσιο κόσμο της Massive, το Archimedean Dynasty), δίνουν αποσπασματικά μέσα από μερικά άψυχα cutscenes. Τα υπόλοιπα δραματικά στοιχεία περνάνε μέσα από διάλογους που είστε αναγκασμένοι να υπομένετε ανάμεσα στις αποστολές. Υπάρχει μια ψευδαίσθηση ότι μπορείτε να επιλέγετε την πορεία σας, αλλά το μόνο που μπορείτε να κάνετε στην ουσία είναι να ανοίξετε μια λίστα με τα άτομα που είναι διαθέσιμα στην περιοχή σας και να πολεμήσετε με τεράστιους και βαρετούς διάλογους, με τα πραγματικά σημαντικά στοιχεία διασκορπισμένα εδώ κι εκεί. Όταν τελειώνετε, προχωράτε στην επόμενη αποστολή. Κάποιοι από τους διάλογους ίσως σας τραβήξουν το ενδιαφέρον, αλλά τις περισσότερες φορές απλά θα θέλετε να τελειώσετε για να αρχίσει η δράση.

Και όλοι ξέρουμε ότι αποκλειστικά για την δράση θα έπαιρνε κανείς ένα τέτοιο παιχνίδι. Το Aquanox είναι πιο ενδιαφέρον στο story mode, το οποίο εξιστορεί τις περιπέτειες του Emerald Flint, ενός σκληροτράχηλου μισθοφό-



ρου που έχει μπροστά του ένα πολύ γραμμικό campaign αποστολών μέχρι να τελειώσει το παιχνίδι. Υπάρχει πολλή δράση- αν και λίγη περισσότερη ποικιλία δεν θα έβλαπτε. Τις περισσότερες φορές θα πρέπει να προσπαθήσετε κάποιον από έναν κίνδυνο και αυτό τείνει να γίνει βαρετό μετά από λίγο. Το παιχνίδι παίζεται ευχάριστα όμως και αποτελεί έναν συνδυασμό διαστημικού sim και shooter πρώτου προσώπου (κάτι σε Descent για να καταλάβετε). Ολοκληρώνοντας τις αποστολές με επιτυχία θα κερδίζετε χρήματα με τα οποία θα μπορείτε να αναβαθμίσετε τα υποβρύχια σας με καλύτερα όπλα ή να αγοράσετε καινούρια και πιο αποτελεσματικά σκάφη.

Δυστυχώς όμως, η έλλειψη ποικιλίας δεν περιορίζεται μόνο στον σχεδιασμό των αποστολών. Το multiplayer έχει μόνο ένα Capture the Flag κι ένα Deathmatch και το Instant Action μας άφησε αδιάφορους. Απλά δεν έχετε αρκετές επιλογές στην διάθεσή σας: μπορείτε να παίξετε μονομαχίες, skirmishes και τα γνωστά, αλλά χωρίς την ελευθερία να επιλέξετε το σκάφος σας, τα όπλα ή τον αντίπαλο, τα modes αυτά είναι

ευχάριστα αλλά για ένα σύντομο μόνο χρονικό διάστημα.

Περιορισμένες επιλογές λοιπόν και gameplay, αλλά το Aquanox εξιλεώνεται με τα γραφικά του που θα σας αφήσουν με το στόμα ανοιχτό (αρκεί βέβαια να έχετε και δυνατό μηχανήμα). Οι χώροι του παιχνιδιού είναι φαντασμαγορικοί, τα εφρέ είναι απίστευτα και κάνουν τον υποθαλάσσιο κόσμο να ζωντανεύει γύρω σας. Πάντα θα υπάρχει κάτι γύρω σας για να χαζέψετε... ακόμα και η υφή του νερού θα σας κάνει να θαυμάσετε το παιχνίδι. Ο ήχος είναι και αυτός άψογα σχεδιασμένος: η μουσική βοηθάει πολύ στην δράση και τα ηχητικά εφρέ (σε αντίθεση με τις φωνές των χαρακτήρων) είναι όπως θα έπρεπε να είναι.

Για τους φίλους των action, το Aquanox είναι ένα ελαφρώς ξεχωριστό και ιδιόμορφο παιχνίδι που πρέπει οπωσδήποτε να δοκιμάσουν. Αν παραβλέψετε τις περιορισμένες επιλογές και τους άσχημους διάλογους, τότε σύντομα θα διαπιστώσετε ότι τα υπέρτερα γραφικά, η καταγιοστική δράση και το ενδιαφέρον σενάριο είναι παραπάνω από αρκετά για να σας κρατήσουν κοντά τους.

ΕΙΔΟΣ Shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Fishtank

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM

Multiplayer 2 ως 16 παίκτες, Internet, LAN

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 8/10

S.W.I.N.E

Γουρούνια και Λαγοί... Και πού είναι το αστείο;

Βλέποντας ζώα- καρτούν να αλληλοσκοτώνονται με εξωφρενικά τεράστια υπερ-όπλα στην οθόνη του, φυσιολογικό είναι να πιστέψει κανείς ότι οι σχεδιαστές του συγκεκριμένου παιχνιδιού δεν είχαν πάρει τα πράγματα και πολύ σοβαρά. Από την άλλη όμως, δεν πρέπει να ξεχνάμε και τα Worms τα οποία είχαν σημειώσει τεράστια εμπορική επιτυχία (για τους αμήτους, μιλάμε για σκουλήκια που σκοτώνουν άλλα σκουλήκια με μπαζούκα και χειροβομβίδες...) Πολλές φορές η παιδικότητα και το παράξενο χιούμορ βοήθηει στην

ξέφυξη στον χάρτη- δεν θα την βρείτε) και κατέστρεψαν την χώρα σε δύο εβδομάδες. Πρέπει να οδηγήσετε τα κουνέλια που έχουν μείνει σε έναν ανταρτοπόλεμο κατά των δυναστών. Το S.W.I.N.E. εγκαταλείπει την τάση της εποχής που θέλει τον παίκτη να χτίζει βάσεις και προτιμά τα μικρά αποσπάσματα μονάδων που κινούνται μέσα στον χάρτη. Έχετε την δυνατότητα να αγοράζετε μονάδες ανάμεσα στις αποστολές με τα μετρητά που κερδίζετε σε κάθε επίπεδο.

Η γκάμα των μονάδων αρχικά δεν θα σας εντυπωσιάσει.



ζωή- γιατί να μην βοηθήσει και στον τομέα των RTS όπου υπάρχουν πια άπειροι απάισιοι κλώνοι του Command & Conquer. Έτσι σκέφτηκε κάποιος έξυπνος άνθρωπος κάπου και δημιουργήθηκε το φρέσκο, ζωηρό και εκκεντρικό S.W.I.N.E..

Το σενάριο απλό και κωμικό: ο στρατός των γουρουνιών εισέβαλλε στην καρτοχώρα (μην ψά-

Υπάρχουν τα συνηθισμένα ελαφρά και γρήγορα ανιχνευτικά, τα μεγάλα και βραδυκίνητα βαριά πυροβολικά και μια μεγάλη ποικιλία αρμάτων. Με μια δεύτερη ματιά όμως, θα δείτε ότι κάθε μονάδα έχει και μια ξεχωριστή ειδική ικανότητα που μπορεί να ενεργοποιηθεί οπουδήποτε στο παιχνίδι. Αυτές ποικιλούν από τις μονάδες πυροβολικού που πρέπει να

ΥΠΕΡ

Όμορφα γραφικά, μονάδες με βάθος.

ΚΑΤΑ

Κακό χιούμορ, τεχνητή νοημοσύνη και pathfinding, βαρετές αποστολές.



‘θαφτούν’ στο έδαφος πριν να ρίξουν, τα ανιχνευτικά που μπορούν να διασχίσουν ποτάμια και τα σκάφη διοίκησης που καλούν βομβαρδιστικά για ενισχύσεις. Οι μονάδες έχουν περισσότερο βάθος καθώς μπορείτε να δίνετε σε κάθε μονάδα συγκεκριμένες αναβαθμίσεις. Μια μονάδα με κιάλια βλέπει πιο μακριά, ενώ ένας ανιχνευτής μετάλλων που εντοπίζει νάρκες ή πιο γενικά πράγματα όπως τις πιο βαριές θωρακίσεις. Και υπάρχει περισσότερο βάθος! Κάθε μονάδα κερδίζει εμπειρία με κάθε εχθρό που σκοτώνει και γίνεται με τον καιρό δυνατότερη. Το αποτέλεσμα όλων αυτών των πειραματισμών είναι μια στρατιά που μπορείτε να κόψετε και να ράψετε στα μέτρα σας, να αναπτύξετε με τον καιρό και να μεταφέρετε από αποστολή σε αποστολή.

Η έλλειψη βάσης όμως δεν σημαίνει ότι δεν έχετε πυρομαχικά και καύσιμα τα οποία πρέπει να φροντίζετε. Μια μονάδα που μένει από κάποια από τα δύο δεν θα μπορεί να κινηθεί ή να πυροβολήσει αντίστοιχα. Για αυτό πρέπει να επιλέγετε τα ειδικά trailers πριν αρχίσει η κάθε αποστολή τα οποία σας ανεφοδιάζουν και σας ακολουθούν μέσα στον χάρτη.

Αυτό που θα σας εντυπωσιάσει είναι η μηχανή του παιχνιδιού η οποία έχει χρησιμοποιηθεί σε πολλές παραγωγές της Fishtank, από το Evil Islands μέχρι το Etherlords. Η μηχανή είναι αρκετά δυνατή, με όμορφα textures και εκπληκτική κίνηση στις μονάδες και βοηθάει πολύ στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Εξίσου καλοσχεδιασμένος είναι και ο ήχος, ο οποίοςς πιστοποιεί και αυτός ότι έχει γίνει πολύ προσεγμένη και λεπτομερής δουλειά. Αρκεί να αναφέρουμε ότι υπάρχουν πάνω 6.000 αρχεία ήχου για ολόκληρο το παιχνίδι!

Το παιχνίδι διαφημίζει ότι έχει μια μοναδική αίσθηση του χιούμορ και θα περίμενε κανείς ότι θα

είχε γίνει αντίστοιχα μια έξυπνη προσέγγιση στους διάλογους και τους χαρακτήρες. Παρόλα αυτά, το πιο αστείο στοιχείο είναι ότι τα κουνέλια έχουν γαλλική προφορά και τα γουρούνια γερμανική (πράγμα που μπορεί να σας μπερδέψει μάλιστα μερικές φορές). Μια άλλη ενόχληση είναι οι αποστολές που δεν παρουσιάζουν τόση ποικιλία όσο θα θέλαμε. Την μια θα πρέπει να φτάσετε ένα συγκεκριμένο σημείο του χάρτη και την άλλη θα πρέπει απλά να σκοτώσετε ό,τι κινείται στην περιοχή. Κι άλλη μια ενόχληση είναι η τεχνητή νοημοσύνη η οποία απογοητεύει, ειδικά η αμυντική των εχθρικών μονάδων: αν δώσετε τα κιάλια στις μονάδες πυροβολικού και διοίκησης (για να μεγαλώσετε το οπτικό τους πεδίο), μπορείτε να βομβαρδίσετε τα πάντα χωρίς φόβο, καθώς δεν πρόκειται να αντεπιτεθούν. Βάλτε κι ένα trailer πυρομαχικών και αν έστε αρκετά υπομονετικοί, μπορείτε να εκμεταλλευτείτε αυτήν την αδυναμία και να ολοκληρώσετε άνετα και την πιο δύσκολη αποστολή. Κι άλλη μια (ναι- κι άλλη!) ενόχληση είναι το κακό pathfinding που κάνει τις μονάδες συχνά να χάνονται και να μπερδεύονται.

Τελικά το S.W.I.N.E. μπορεί να μην είναι άσχημο παιχνίδι αλλά απογοητεύει. Αν ήταν όντως αστείο, με ικανή τεχνητή νοημοσύνη και πιο ενδιαφέρουσες αποστολές, τότε ίσως να άξιζε τον κόπο. Όπως είναι τώρα, στέκει απλά σαν ένα μέτριο παιχνίδι.

ΕΙΔΟΣ Strategy

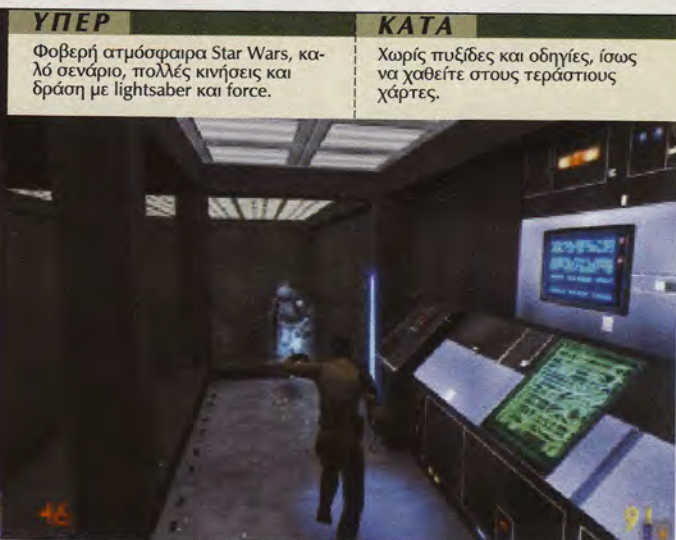
ΕΚΔΟΤΗΣ Fishtank

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III 500 MHz, 96 MB RAM

Multiplayer 2 ως 8 παίκτες, Internet, LAN

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 6/10





ΥΠΕΡ

Φοβερή ατμόσφαιρα Star Wars, καλό σενάριο, πολλές κινήσεις και δράση με lightsaber και force.

ΚΑΤΑ

Χωρίς πυξίδες και οδηγίες, ίσως να χαθείτε στους τεράστιους χώρους.

Τίποτα δεν μπορεί να εναντιωθεί σε έναν Jedi...

Κρίμα που δεν ακούγεται ο ήχος του Lightsaber...8888888μμ....

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Force + Lightsaber = Action -η εξίσωση της επιτυχίας!

Η Raven Software είναι περισσότερο γνωστή για το Soldier of Fortune και το Star Trek: Elite Force. Το αρχικό Soldier of Fortune έτρεχε με την μηχανή του Quake II αλλά τότε έγινε το μεγάλο άλμα στην Quake III. Με τα χρόνια η Raven έμαθε τέλεια τις τεχνικές της συγκεκριμένης μηχανής και δίκαια ανακηρύχθηκε η βασίλισσα των shooter πρώτου προσώπου. Εντάξει μπορεί να υπάρχει το Medal of Honor και το Return to Castle Wolfenstein αλλά αφού είδαμε μια έκδοση beta του Soldier of Fortune 2 και (κυριότερο) αφού περάσαμε δεκάδες ώρες βιδωμένοι μπροστά από το Jedi Knight, ήμασταν πια σύγυροι: η Raven ξέρει να φτιάχνει shooter πρώτου προσώπου για έναν παίκτη. Τέλεια.... Και παύλα Force.

Στο Jedi Outcast παίζετε πάλι με τον Kyle Katarn, εκείνον τον μισθοφόρο που έβλεπε τους Jedi και την δύναμη της Force με διαφορετικό τρόπο. Μπορεί να φαίνεται πράος και προσγειωμένος τύπος, αλλά μέσα του κρύβεται ένας μεγάλος δάσκαλος Jedi. Ένα από τα αγαπημένα στοιχεία του αρχικού παιχνιδιού

ήταν με ποιον τρόπο βλέπατε τις δύο όψεις της Force. Αν σκοτώνατε πολλούς αθώους NPC θα οδηγούσατε τον Kyle στην σκοτεινή πλευρά και παράλληλα αυτό σήμαινε ότι μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε και σκοτεινές μορφές της Force. Η Raven αποφάσισε να παρακάμψει αυτή την διαδικασία γιατί υπήρχαν πολλές επιπλοκές στην υλοποίησή της, ειδικά σε ένα παιχνίδι μόνο για single-player και τόσο πολύπλοκο σχεδιασμό. Παρόλα αυτά, σε μερικούς 'σατανικούς' (για να μην πούμε 'σατανικούς') παίκτες, θα λείψει αυτή η ευκαιρία να αφήσουν την κακή μορφή της Force να εκφραστεί ελεύθερα. Μην γελιάστε όμως- η ηθική του Kyle θα δοκιμαστεί στο παιχνίδι. Μπορεί να αφήσει την κακή Force να τον κυριεύει και να ωθήσει στην εκδίκηση και στην οργή... αλλά αυτό δεν θα γίνει ποτέ απλούστατα επειδή το παιχνίδι δεν σας αφήνει περιθώριο επιλογής. Παρόλα αυτά, προκειμένου να διατηρηθεί η ακεραιότητα του σεναρίου, έπρεπε να γίνουν μερικές θυσιές. Ακόμα και με την περισσότερο γραμμική εξέλιξη (σε σχέση με το προηγούμενο παιχνίδι πάντα), το σενάριο και η κινηματογραφική ατμόσφαιρα του Jedi Knight 2 θα σας κρατήσουν κολλημένους στην οθόνη μέχρι το τέλος (τόσο του παιχνιδιού όσο και της σκοτεινής πλευράς του Kyle.)

Το σενάριο θα σας καθηλώσει και ο τρόπος με τον οποίον παρουσιάζονται οι χαρακτήρες μέσα στο παιχνίδι (με τις φωνές των Mark Hammill και Billy Dee Williams) να μην σας αφήνουν να

ξεκολλήσετε από την οθόνη σας, ενώ ψάχνετε τρέχοντας μέσα στα τεράστια επίπεδα για ευκαιρίες εξάσκησης του lightsaber. Όπως ίσως ήδη ξέρετε, στο Jedi Knight 2: Jedi Outcast μπορείτε να παίξετε με δύο διαφορετικούς τρόπους: την άποψη πρώτου προσώπου ή του τρίτου. Με το πιο κλασσικό (για αυτού του είδους τα παιχνίδια) στήσιμο του πρώτου προσώπου θα μπορείτε να χρησιμοποιείτε το blaster και άλλα όπλα που πετυχαίνουν τους αντιπάλους από μακριά. Και μετά έχουμε το αποκαλούμενο 'lightsaber mode' -η ευκαιρία να χρησιμοποιήσετε τρομερές κινήσεις ξιφομαχίας σε συνδυασμό με ένα σύστημα ειδικών ικανοτήτων της force. Μπορεί αρχικά να δυσκολευτείτε λίγο να συνδυάσετε όλες τις επιλογές σας σωστά και γρήγορα, αλλά όταν μάθετε να πολεμάτε σαν σωστός Jedi, το αποτέλεσμα είναι κινηματογραφικό. Ειδικά οι δυνάμεις της Force παίζουν (όπως έπαιζαν και στο αρχικό παιχνίδι) πολύ μεγάλο ρόλο στο Outcast και είναι αυτές (μαζί με τις γρήγορες κινήσεις του lightsaber) που θα μεταμορφώσουν τον Kyle σε έναν πολύ επικίνδυνο Jedi.

Φαίνεται ότι ο στόχος του single-player είναι να οδηγήσει τον παίκτη μέσα από δύο αρκετά διαφορετικά είδη παιχνιδιού μέχρι να τον φτάσει στο τέλος. Ξεκινάτε από μισθοφόρος και μέχρι να τελειώσει το παιχνίδι θα είστε πια Master Jedi. Σαν μισθοφόρος θα αρχίσετε με αντιπάλους τους stormtroopers και ίσως μερικά μηχανήματα τις αυτοκρατορίας. Από άποψη δράσης και

μάχης, το παιχνίδι πρέπει να πούμε ότι ξεκινάει κάπως αργά -αν βάλετε και στην εξίσωση τα πολλά και βαρετά άλματα που πρέπει να κάνετε αρχικά για να φτάσετε στα πιο σημαντικά σημεία, είναι πολύ πιθανό να απογοητευτείτε. Κάτι άλλο που ίσως αποθαρρύνει κάποιους (παρά το ότι είναι λεπτομέρεια), είναι οι στόχοι κάθε αποστολής οι οποίοι δίνονται πολύ λακωνικά (όπως για παράδειγμα 'Πηγαίντε στο τάδε μέρος'). Καταντάτε λοιπόν να ψάχνετε στα τυφλά μέσα στα τεράστια επίπεδα μέχρι να βρείτε αυτό το αντικείμενο (κλειδί-πύρτα-κουμπι) που θα σας περάσει στο επόμενο επίπεδο. Μπορεί με αυτό το στήσιμο να παίζετε πιο πολύ -ειδικά αν σκεφτείτε και τις αρκετές κρυφές περιοχές, αλλά θα περίμενε κανείς να είχε κάνει κάτι λιγότερο ύπουλο και περισσότερο δημιουργικό η Raven προκειμένου να 'τραβήξει' την διάρκεια του παιχνιδιού.

Τους storm troopers της αυτοκρατορίας τους ξέρετε και τους αγαπάτε -είναι οι πιο βασικοί πεζικάριοι που μπορεί να έχουν άρτιο εξοπλισμό και φοβερή εκπαίδευση, αλλά παραμένουν πεζικάριοι. Πώς καθρεφτίζεται αυτό στο παιχνίδι; Με τους storm troopers να κινούνται και να σκέφτονται με έναν ελαφρώς προβληματικό τρόπο και να κάνουν έτσι την ροή των πρώτων επιπέδων ακόμα πιο αργή. Μπορεί η τεχνητή τους νοημοσύνη να έδειξε μερικά καλά σημεία, αλλά πολλές φορές δεν μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν σωστά την κάλυψή τους και συχνά δεν κινηγά-

ΕΙΔΟΣ Action
ΕΚΔΟΤΗΣ Activision
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 300, 128 MB RAM
Multiplayer 2 ως 16 παίκτες, Internet, LAN
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 9/10



Ετοιμάσου φιλαράκο...έρχεται η ώρα σου.

νε τον παίκτη ακόμα και όταν αυτός είναι πολύ πληγωμένος. Αλλά όπως είπαμε και στην αρχή -πεζικάριδι είναι...

Αλλά δεν είναι σωστό να παραπονιόμαστε τόσο. Το αργό ξεκίνημα και η άσκοπη μερικές φορές περιπλάνηση είναι και τα δύο στοιχεία που μετά από λίγο εξισορροπούνται από το υπόλοιπο παιχνίδι και όταν έχετε φτάσει στη μέση θα τα θυμάστε πια μόνο μελαγχολικά. Αυτό που θα σας μείνει και αυτό που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει και να μην είναι απλά ένας τίτλος Star Wars, είναι ο συνδυασμός της ξιφομαχίας με το lightsaber και τις δυνάμεις της force. Έβαλε και το Matrix το χεράκι του, καθώς οι κινήσεις σε αργή κίνηση που θα δείτε κάνουν τις μάχες τις καλύτερες που έχετε δει σε τίτλο Star Wars. Όταν αρχίσετε να μαθαίνετε να συνδυάζετε τις κανονικές κινήσεις με τις ειδικές κινήσεις

της Force, το παιχνίδι θα δείξει την πραγματική του δύναμη. Τίποτα δεν θα σας ευχαριστήσει περισσότερο από όταν σπρώχνετε με την force ένα σωρό storm troopers που πέφτουν κάτω και μετά που πηδάτε πάνω τους για να τους αποτελειώσετε με το φωτεινό σπαθί σας. Ακόμα και ένα άλμα δεν είναι τόσο εκνευριστικό όταν θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το άλμα με την force. Πολλοί και εντυπωσιακοί είναι οι εχθρικοί Jedi που θα σας αντισταθούν στον δρόμο οι οποίοι είναι αντίπαλοι με εξαιρετικά καλογραμμένη τεχνητή νοημοσύνη. Οι ειδικοί αυτοί εχθροί ξέρουν να χρησιμοποιούν τέλεια την force, να πετάνε τα σπαθιά τους και πολλά άλλα εντυπωσιακά κολπάκια.

Από άποψη γραφικών η Raven έχει κάνει μια φοβερή μετατροπή της μηχανής Quake 3 ώστε να προσαρμοστεί στον κόσμο των

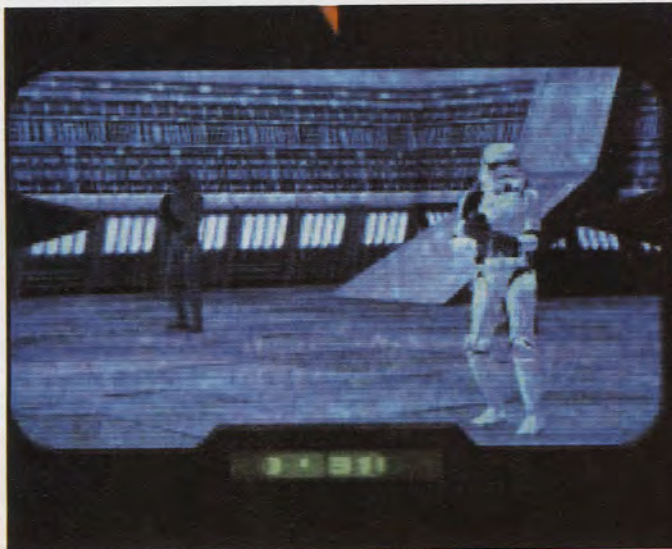
Star Wars. Αντικείμενα και έννοιες μοναδικές στον χώρο αυτό, έχουν μελετηθεί διεξοδικά ώστε να μπορούν να αποδοθούν μέσα στο παιχνίδι με ανεπανάληπτο ρεαλισμό και λεπτομέρεια. Πάρτε για παράδειγμα ένα lightsaber -την πανίσχυρη αυτή ακτίνα φωτός που λιώνει μέταλλα όπως ένα καυτό μαχαίρι λιώνει το βούτυρο. Αυτό ακριβώς είναι που βλέπετε στο παιχνίδι και αυτό ακριβώς είναι που θα κάνει τους οπαδούς του Star Wars να παραληρούν από ευτυχία. Όταν το lightsaber περνάει κοντά από έναν τοίχο, θα αφήσει πίσω του μαυρισμένα σημάδια στο λιωμένο μέταλλο, ενώ όταν δύο lightsabers χτυπηθούν στη μάχη, το θέαμα και ο ήχος θα σας αφήσουν άφωνους. Τεχνικά μιλώντας, ο αριθμός των πολυγώνων στην οθόνη ανά πάσα στιγμή είναι πολύ μεγάλος ενώ μεγάλη εντύπωση θα σας κάνει ο τρό-

πος με τον οποίον κινείται, τρέχει, πολεμεί και αναπηδάει ο χαρακτήρας όταν τον βλέπετε από άποψη τρίτου προσώπου. Με σιγουριά μπορούμε να πούμε ότι πρόκειται για το καλύτερο animation που έχουμε δει ποτέ σε παιχνίδι. Η Raven έχει επενδύσει πολύ χρόνο και χρήμα στο προηγμένο σύστημα του skeletal animation, ένα σύστημα που στηρίζεται στον ανθρώπινο σκελετό και την συμπεριφορά.

Στον τομέα του ήχου έχει γίνει εκπληκτική δουλειά, με τα εφφέ των lightsabers να κλέβουν την παράσταση και τους υπόλοιπους ήχους από εκρήξεις και όπλα να βοηθάνε πολύ για μια σωστή ατμόσφαιρα. Οι φωνές των χαρακτήρων έχουν γίνει με περίσσιο επαγγελματισμό και παρόλο που η φωνή του Kyle θα σας φανεί λίγο περιέργη στην αρχή, μόλις μάθετε τον χαρακτήρα με τον καιρό θα διαπιστώσετε ότι αυτό το ξεχωριστό ύφος του ταιριάζει τέλεια.

Τέλος, δύο λόγια για το multiplayer και τις διαφορές που έχει από το παιχνίδι για έναν παίκτη. Πρώτα από όλα έχετε πολύ περισσότερες δυνάμεις της Force στην διάθεσή σας αλλά και πολλά bots για να αντιμετωπίσετε (ένα ευτυχές γεγονός με όλα τα παιχνίδια της Quake 3 να επιλέγουν να μην συμπεριλάβουν bots στο multiplayer τους). Αυτό ίσως να γίνεται γιατί δεν έχει δοθεί μεγάλο βάρος στο ομαδικό gameplay. Υπάρχουν πολλές επιλογές στην δημιουργία του server και σας συστήνουμε ανεπιφύλακτα να ενεργοποιήσετε εκείνη που αποκλείει όλα τα όπλα εκτός από τα lightsabers! Με όλες αυτές τις επιλογές και τους 11 χάρτες, είναι σίγουρο πως το multiplayer θα σας κρατήσει για αρκετό καιρό το ενδιαφέρον.

Τι κάνετε ακόμα εδώ; Περιμένετε τον επιλογο του review; Μην χάνετε χρόνο με αυτά -τρέξτε να αγοράσετε το Outcast και μην καθυστερείτε!





Όπλα θα βρείτε αρκετά διασκορπισμένα στους κάρτες.



Ακόμα δεν άρχισε καλά-καλά ο γύρος...

Return to Castle Wolfenstein

Multiplayer - Οι κλάσεις

Το Return to Castle Wolfenstein έχει ένα πολύ ξεχωριστό multiplayer με τέσσερις διαφορετικές κλάσεις: soldier, engineer, medic και lieutenant. Το μέρος αυτό του οδηγού έχει σκοπό να σας βοηθήσει να επιλέξετε και να αξιοποιήσετε σωστά τις κλάσεις αυτές. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να αναλογιστείτε πριν αποφασίσετε την κλάση σας είναι το μέγεθος της ομάδας σας- το άρθρο παίρνει σαν δεδομένο ότι αναφερόμαστε σε τριμελείς ως πενταμελείς ομάδες που είναι σχετικά μικρές και όπου η ισορροπία στις κλάσεις είναι ζωτικής σημασίας. Οι κλάσεις έχουν διαφορετικά καθήκοντα ανάλογα με το αν επιτίθενται ή υπερασπίζονται τον στόχο.

Επ' ώμου!

Ο soldier είναι ο...αχθοφόρος

μιας ομάδας. Είναι ο μόνος που μπορεί να μεταφέρει το Mauser sniper rifle αλλά και τα υπόλοιπα μεγάλα και βαριά όπλα όπως είναι το minigun, το rocket launcher και το flamethrower. Ο λόγος ύπαρξης του soldier είναι να φτάσει στο πεδίο της μάχης και μετά να αρχίσει να πυροβολεί αδιακρίτως... Να πυροβολεί ξανά και ξανά και ξανά...

Αν πρόκειται να επιλέξετε το Thompson, το MP 40 ή το Sten τότε καλύτερα να γίνετε lieutenant ή medic. Όχι, ένας αληθινός soldier παίρνει μαζί του ένα τεράστιο όπλο μαζικής καταστροφής και όχι παιχνιδάκια. Το minigun είναι μια πολύ καλή επιλογή. Το flamethrower είναι ελκυστικό αλλά μην το αφήσετε να σας παρασύρει: μπορεί να κάνει πολλή ζημιά και να είναι πάρα πολύ εντυπωσιακό, αλλά έχει πολύ περιορισμένο πεδίο

δράσης και θα σας δυσκολέψει σε ένα παιχνίδι με γρήγορο ρυθμό. Πάντως αν δεν σας αρέσει το όπλο που έχετε επιλέξει, μην ανησυχείτε. Ο soldier μπορεί να ρίξει το όπλο του και να πάρει κάποιο άλλο που θα βρει αργότερα στο παιχνίδι.

Όταν βρίσκεστε στην ομάδα που επιτίθεται, οι soldiers πρέπει να συνοδεύουν τους engineers και να κρατούν σε ασφάλεια τους στόχους που έχετε καταλάβει. Τα άκρως επιθετικά όπλα όπως τα rocket launchers είναι ό,τι πρέπει για να εξοντώνετε τους ελεύθερους σκοπευτές και τα πολυβολεία που θα μεσολαβούν μεταξύ της ομάδας σας και του προορισμού της. Μείνετε όμως μακριά από το Thompson που θα βρείτε κάπως περισσότερο για τους αμυνόμενους, καθώς το μεγάλο βάρος του θα σας επιβραδύνει και σαν επιτιθέμενος, η ταχύτητα και η ευελιξία είναι πολύ σημαντικοί παράγοντες. Να είστε πάντα έτοιμοι να αλλάξετε όπλα- όταν για παράδειγμα το Venom γίνει πια άχρηστο, πάρτε ένα Thompson που θα βρείτε κάτω και συνεχίστε στη μάχη.

Όταν βρίσκεστε στην ομάδα που αμύνεται, καλό θα ήταν να χρησιμοποιήσετε sniper rifles και miniguns, αναλόγως με την θέση από την οποία θα τα χρησιμοποιείτε. Μερικά επίπεδα έχουν ιδανικές κρυψώνες για ελεύθερους σκοπευτές, ενώ άλλα έχουν στενούς διαδρόμους και ανοίγματα που κάνουν κάθε κάτοχο ενός minigun να χαμογελάει δαιμονικά. Το minigun είναι επίσης ιδανικό για την υπεράσπιση ενός στόχου γιατί μπορεί με μεγάλη ευκολία να υπερασπιστεί έναν τερά-

στιο χώρο. Απλά βεβαιωθείτε ότι έχετε κάποια υποστήριξη από lieutenant γιατί το minigun θα μείνει από πυρομαχικά σε χρόνο μηδέν.

Εκρήξεις κι άλλες εκρήξεις!!

Ο engineer είναι μια πολύ σημαντική κλάση, ειδικά για την ομάδα που επιτίθεται. Με πολύ απλά λόγια, δεν μπορείτε να νικήσετε την αποστολή αν δεν έχετε την ικανότητα να καταστρέψετε μερικούς στόχους. Ο engineer είναι ο τέλειος άνθρωπος για αυτή την δουλειά καθώς έχει την μοναδική ικανότητα να τοποθετεί, να οπλίζει και να αποπλίζει δυναμίτες. Και όχι μόνο αυτό, ο engineer μπορεί να επισκευάσει ένα κατεστραμμένο πολυβολείο, μια δυνατότητα που τον κάνει πολύτιμο μέλος στην ομάδα που αμύνεται.

Στις μικρές ομάδες, ο engineer είναι απόλυτα αναγκαίος προκειμένου να καταστραφούν οι αντίπαλοι στόχοι. Σε πολλά επίπεδα, ο engineer είναι σχεδόν μια άχρηστη επιλογή για τις αμυνόμενες ομάδες καθώς δεν μπορεί να φτάσει στον δυναμική έγκαιρα για να τον αποπλίζει. Αν η ομάδα σας χρειάζεται μια άλλη κλάση, μπειτέ και κάντε την δουλειά σας σαν engineer και μετά αλλάξτε κλάση για να γίνετε κάτι πιο χρήσιμο.

Πέρα όμως από τους κύριους στόχους, θα έχετε υπό τον έλεγχό σας έναν γνώστη του πανικού και της καταστροφής. Οι engineers έχουν άπειρο δυναμίτη και μπορούν να τον τοποθετήσουν όπου εκείνοι θέλουν. Καλά σημεία τοποθέτησης είναι στο πάνω μέρος μιας σκάλας, στρί-



Ηρεμίστε παρακαλώ- δεν θα πονέσει καθόλου!

βοντας από μια γωνία και πάνω σε αντικείμενα που μπορεί να μαζέψει κάποιος- αν φαίνεται το κόκκινο φωτάκι που αναβοσβήνει πάνω στον μηχανισμό, μάλλον δεν πρόκειται να περάσει κανείς από την εκρηκτική παγίδα σας. Ένας έξυπνος engineer δεν είναι ποτέ ανήμπορος γιατί ποτέ δεν μένει από πυρομαχικά και παραμένει μέχρι τον θάνατό του ένας πολύ επικίνδυνος αντίπαλος.

Η Κολώνα του σπιού

Υπάρχει ένα παλιό ρητό στα role-playing games που λέει ότι κάποιος πρέπει πάντα να παίζει τον cleric. Ο ρόλος του είναι πολύ σημαντικός, ειδικά όταν υπάρχει κάτι που πρέπει να υπερασπιστεί η εκάστοτε ομάδα. Αυτός είναι που πρέπει να μάθει τα κρυφά μονοπάτια και τα κολπάκια σε κάθε επίπεδο ώστε να γνωρίζει ποιο είναι το ασφαλές σημείο όταν αρχίσουν να σφυρίζουν οι σφαίρες δίπλα από τα αυτιά σας. Η ζωή του δεν είναι τόσο ένδοξη όσο του soldier αλλά είναι πολύ σημαντική.

Όποιοσδήποτε έχει παίξει το multiplayer του Return to Castle Wolfenstein γνωρίζει ότι οι medics μπορούν να μοιράζουν health packs (είναι μάλιστα η μόνη πηγή υγείας) και να αναζωογονούν τους συμπαίκτες τους πριν να βγουν οριστικά εκτός μάχης. Λίγοι όμως είναι εκείνοι που ξέρουν ότι απλά και μόνο με την παρουσία ενός medic στην ομάδα, όλη η ομάδα αποκτά την ικανότητα να έχει 110 πόντους υγείας, αντί για τους συνηθισμένους 100. Επίσης, ο medic αναπληρώνει αυτόματα την χαμένη του υγεία με τον καιρό, έτσι μπορεί να γίνει ένας πολύ ανθεκτικός πολεμιστής- αρκεί να έχει τον χρόνο και τον χώρο για να ξεκουραστεί.

Στις μικρές επιτιθέμενες ομά-

δες, ο medic δεν είναι απόλυτα αναγκαίος. Οι επιτιθέμενοι χρειάζονται engineers και soldiers πολύ περισσότερο από όσο χρειάζονται έναν medic αφού το πολύ μικρό διάστημα που χρειάζεται για το resawning θα πει ότι δεν υπάρχει μεγάλη ανάγκη για να αναβιώνετε τους λαβωμένους συντρόφους σας. Οι αμυνόμενοι από την άλλη μεριά, έχουν τον medic σε μεγάλη εκτίμηση- ειδικά στην περιφρούρηση των στόχων. Καθώς οι medics μπορούν να αυτο-θεραπεύονται, είναι από μόνοι τους πολύ καλοί φρουροί (ειδικά αν υπάρχει κι ένας lieutenant εκεί κοντά). Αν μάλιστα υπάρχει και αρκετός χρόνος για ξεκούραση μεταξύ των μαχών, ο medic μπορεί να είναι στην ουσία ανίκητος.

Να μιλήσω στον ανώτερό σου, παιδί μου

Ο lieutenant είναι μια πολύ διασκεδαστική κλάση για εκείνους που αρέσκονται στο να τα κάνουν όλα. Οι υπόλοιπες κλάσεις τον λατρεύουν γιατί μπορεί να μοιράζει πυρομαχικά με την ίδια αφθονία που ένας medic μπορεί να μοιράζει υγεία. Μην γελιέστε όμως- δεν είναι αυτό μόνο που μπορεί να κάνει. Ο lieutenant είναι ο ιδανικός χαρακτήρας για να καταστρέψει τους παίκτες που απλά κατασκηνώνουν σε περιοχές και περιμένουν: με μια του κλήση στο αρχηγείο, μπορεί να ζητήσει ενισχύσεις και επιθέσεις τόσο από το πυροβολικό όσο και από βομβαρδιστικά. Δεν μπορείτε να βγείτε στο άνοιγμα όπου βρίσκεται ο στόχος σας; Καλέστε τα αεροπλάνα και τρέξτε μέσα ενώ οι εχθροί είναι ακόμα διασκορπισμένοι. Οι επιθέσεις από το πυροβολικό είναι κατάλληλες για μαζικές καταστροφές: κανονίζουν τον μεγαλύτερο όγκο των εχθρών και σας αφήνουν μετά να αποτελειώσετε ό,τι έχει μείνει.



Να φροντίζετε να έχετε πάντα πιθανή κάλυψη κοντά σας.

Ο lieutenant είναι πολύ σημαντικός για την ομάδα που αμύνεται, ειδικά όταν έχετε ορίσει κάποιον να περιφρουρεί σημαντικούς στόχους. Μπορεί να έρθει τρέχοντας και να ανεφοδιάσει με ευκολία την ομάδα, επιτρέποντας στους αμυνόμενους να παραμείνουν εκεί και να κρατούν τα μάτια τους ανοιχτά για εισβολείς. Ο lieutenant πρέπει να γνωρίζει ποιος soldier έχει ποιο

θεμιά, μην διστάσετε να αλλάξετε ρόλους και να εφαρμόσετε αυτά που διαβάσατε.

Single-Player-Τα μυστικά

Το multiplayer είναι σίγουρα απολαυστικό, αλλά και το single player είναι αρκετά διασκεδαστικό κι έντονο ως shooter. Κρίμα που υπάρχουν τόσα πολλά μυστικά και κρυμμένες περιοχές... Κρίμα; Τι κρίμα; Κι εμείς γιατί εί-



Λάμψεις μέσα στο σκοτάδι.

όπλο και πού, ώστε να ξέρει σε ποιόν να τρέξει όταν δυσκολέψει η κατάσταση. Ποτέ μην υποτιμάτε τις υπόλοιπες ικανότητες ενός lieutenant: μπορεί ο soldier να ρίχνει πυραύλους και μπάλες φωτιάς, ένας lieutenant όμως μπορεί (αν παίξει σωστά τα χαρτιά του), να ισοπεδώσει μια ολόκληρη περιοχή με βόμβες να-πάμ.

Αλλάζοντας ρόλους

Μια από τις πιο ανεκτίμητες δυνατότητες στο Wolf MP είναι η πολυτέλεια που έχετε να αλλάζετε κλάσεις μέσα στο παιχνίδι. Τώρα που ξέρετε σε ποια σημεία είναι περισσότερο αναγκαία κα-

μαστε εδώ; Ψάξαμε, βρήκαμε και τώρα σας πληροφορούμε για τα μυστικά του Return to Castle Wolfenstein.

ΠΡΩΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ- OMINOUS RUMORS

Πρώτο Μέρος- Escape!

1. Αφού έχετε βγει από το κελί σας, προχωρήστε μέσα από το κάτω μέρος του κάστρου μέχρι να βγείτε στην πρώτη ανοιχτή περιοχή του παιχνιδιού (αφού ανεβείτε τις πρώτες μεγάλες σκάλες). Προχωρήστε στην πόρτα απέναντι από τις πολεμίστρες όπου βρίσκεστε, κατεβείτε στον διάδρομο και σκοτώστε τον



Μην αφήνετε το δάκτυλο από την σκανδάλη!



‘Το θέλετε ωμό ή καλοψημένο;’

φρουρό. Τώρα μπορείτε να ανεβείτε ή να κατεβείτε την περιστρεφόμενη σκάλα. Κατεβείτε μέχρι το πιο χαμηλό σημείο, στρίψτε αριστερά και κλωτσήστε το ξύλινο τοίχος μερικές φορές για να βρείτε μερικά κρυφά πυρομαχικά.

2. Ανεβείτε πάλι στις σκάλες, μέχρι την πόρτα με το κόκκινο φως που αναβοσβήνει. Μπειτέ μέσα, σκοτώστε τους φρουρούς και καταστρέψτε τον συναγερμό. Στον τοίχο δίπλα από τον συναγερμό κρέμονται κάποια σχεδιακλωτσήστε τα για να βρείτε τον κρυμμένο χρυσό.

3. Βγείτε από το ανοικτό παράθυρο και κατεβείτε στην αυλή. Μπειτέ μέσα στο καταφύγιο στην άλλη άκρη της αυλής, εκείνο με τον φούρο μέσα του. Μπειτέ ανάμεσα στα δεύτερα κρεβάτια για να δείτε τις περιέργες πέτρες στο έδαφος.

Πυροβολήστε τα για να ανακαλύψετε περισσότερο χρυσό.

4. Ανεβείτε πάλι πίσω στον πύργο και μετά διασχίστε τις πολεμίστρες για να φτάσετε στην άλλη πλευρά της αυλής. Κάντε δεξιά και μπειτέ στην πάνω πόρτα. Σκοτώστε τον Ναζί δίπλα από την φωτιά καθώς επίσης και τους ύπουλους τύπους που σας πυροβολούν από τον κάτω όροφο. Πέστε μέσα στο χάσμα που άνοιξαν. Στρίψτε προς τον τοίχο απέναντι από την πόρτα από όπου μπήκαν οι Ναζί και κλωτσήστε τον δύο φορές. Ένα κρυφό καταφύγιο- υπάρχουν τρόφιμα πάνω στο τραπέζι και χειροβομβίδες μαζί με ένα health pack στην ντουλάπα.

5. Βγείτε από την τρύπα που δημιουργήσατε και μπειτέ στην πόρτα για να φτάσετε στο armor

room. Προχωρήστε στο άνοιγμα στα δεξιά, σκοτώστε τους Ναζί σε αυτόν τον διάδρομο και μπειτέ στην δεξιά πόρτα. Στρίψτε αμέσως δεξιά, ενεργοποιήστε το σπασμένο κηροπήγιο και θα ανοίξει ένα πέρασμα από πίσω σας. Περισσότερο χρυσάφι για την τσέπη σας! (Υπάρχουν περισσότερες χειροβομβίδες και health pack στην ντουλάπα.)

6. Βγείτε στον μικρό διάδρομο και προχωρήστε στην άλλη πόρτα. Σκοτώστε ό,τι βρίσκετε μπροστά σας και προχωρήστε στην εικόνα του Χίτλερ. Κάντε την κομματάκια για να βρείτε περισσότερο χρυσό.

7. Προχωρήστε στην πόρτα δεξιά από την μυστική περιοχή No.6 και διασχίστε τον διάδρομο. Στρίψτε δεξιά και σταματήστε. Παρατηρήστε την περιοχή στα δεξιά σας...Υπάρχουν δύο εσοχές με σχέδια στο κέντρο. Πιέστε το σχέδιο στο αριστερό μέρος και η δεξιά εσοχή θα ανοίξει. Μόλις βρήκατε το ιερό δισκοπότηρο!

Δεύτερο Μέρος- Castle Keep

1. Δεν είναι ακριβώς μυστικό, αλλά μπορεί να σας δυσκολέψει η διαδικασία. Σκοτώστε τους Ναζί στον πρώτο τομέα του κάστρου μέχρι να φτάσετε στο δωμάτιο ελέγχου- δίπλα ακριβώς στον συναγερμό που θα ενεργοποιηθεί αυτόματα μόλις σκοτώσετε κάποιον. Σκοτώστε τον μηχανικό και στα αριστερά του θα βρείτε ένα κίτρινο μοχλό που θα ανοίξει το armor. Στην αρχή του επιπέδου τώρα, στην πρώτη πόρτα στα δεξιά, σας περιμένουν πολλά όπλα.

2. Στην αρχή του επιπέδου,

μπειτέ στην πόρτα στα δεξιά. Σκοτώστε τον στρατηγό και προχωρήστε στην φωτογραφία του Χίτλερ. Χρησιμοποιήστε τη και μετά χρησιμοποιήστε τον μοχλό που αποκαλύπτεται. Τώρα κάντε μια στροφή προς την σημαία των Ναζί πάνω από το τζάκι. Πάρτε μια καρέκλα και ρίξτε την στο τραπέζι. Το επόμενο μέρος είναι αρκετά δύσκολο. Ανεβείτε πάνω στην καρέκλα, τρέχτε και πηδήξτε για να ανεβείτε πάνω στο τζάκι. Κοιτάξτε μέσα στην τρύπα για να βρείτε ένα ακόμα μικρό απόθεμα χρυσού.

3. Το μυστικό αυτό βρίσκεται μέσα στο κελάρι (το δωμάτιο με τα βαρέλια και τους δύο φρουρούς που μιλάνε για το κρασί). Αφού σκοτώσετε τους δύο φλύαρους, προχωρήστε ανάμεσα στα

δύο βαρέλια που βρίσκονται κοντά στην πόρτα και πιέστε την πέτρα στον τοίχο. Θα ανοίξει μια μυστική θήκη όπου σας περιμένει μια ευχάριστη έκπληξη.

4. Βγείτε από το κελάρι και διασχίστε τον διάδρομο μέχρι την περιοχή της μεγάλης τραπεζαρίας. Σκοτώστε τους φρουρούς, κατεβείτε τα σκαλιά και σκοτώστε μερικούς ακόμα φρουρούς. Υπάρχει ένας στρατηγός που φωνάζει στους στρατιώτες να προστατεύσουν τον χρυσό. Χμμ...αυτό μας βάζει σίγουρα σε υποψίες...Μήπως υπάρχει κάποιο μυστικό εδώ; Σκοτώστε ό,τι κινείται, διασχίστε τον διάδρομο, στρίψτε αριστερά και μπειτέ στην πόρτα με το κόκκινο φως από πάνω της. Θα πρέπει να υπάρχουν δύο λέβητες και ένα δοχείο με κηροζίνη δίπλα τους. Ρίξτε μια χειροβομβίδα προς το μέρος του δοχείου και τρέξτε έξω σαν τρελοί. Μετά την έκρηξη θα έχει αποκαλυφθεί μια τρύπα με χρυσό μέσα της.

5. Όταν βγείτε από το δωμάτιο με τον χρυσό, κάντε δεξιά και μπειτέ στο δωμάτιο με τα τρόφιμα στο τραπέζι και τις αφίσες προπαγάνδας στους τοίχους. Στον τοίχο θα υπάρχει επίσης ένας πίνακας με σχεδιαγράμματα. Σπάστε τον και αμέσως μετά σπάστε και τον τοίχο από πίσω του για να βρείτε ακόμα ένα κρυφό απόθεμα χρυσού.

Τρίτο Μέρος- Tram Ride

(Δεν υπάρχουν μυστικές περιοχές)

ΔΕΥΤΕΡΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ- DARK SECRET

Πρώτο Μέρος- Village

1. Αφού μιλήσατε στον αντιστασιακό που σας δίνει το Sten, βγείτε από την πόρτα που σας ανοίγει. Κάντε αριστερά, μετά ευθεία και κατεβείτε κάτω από



Τα σκηνικά είναι όντως πανέμορφα...μην χαζεύετε όμως πολύ.



Να πλησιάζετε τα σφίτσα πάντα με μεγάλη προσοχή.

την γέφυρα. Περάστε την πύλη, μετά στρίψτε αριστερά και ακολουθήστε αυτό το μονοπάτι μέχρι το τέλος του, στο μικρό μπαρ. Σκοτώστε όλους τους στρατιώτες και πλησιάστε την βιβλιοθήκη. Στο δεύτερο ράφι, είναι ένα βιβλίο που ξεχωρίζει και που σίγουρα θα πιάσει το μάτι σας. Σπρώξτε το και το πάτωμα στο μπαρ θα ανοίξει. Στο υπόγειο θα βρείτε μερικά medkits και πολύ χρυσό.

2. Μπορεί να μην είναι μυστική αλλά είναι σίγουρα διασκεδαστική περιοχή. Μετά από το προηγούμενο μυστικό, κάντε πίσω μέχρι να βρεθείτε και πάλι στην γέφυρα. Στα δεξιά σας θα υπάρχει μια πόρτα και ακριβώς μπροστά σας μια σκάλα. Μπείτε μέσα για να βρείτε μια κυρία και λίγα τρόφιμα. Πάρτε μια καρέκλα, κάντε πίσω και ανεβείτε τις σκάλες. Θα πρέπει να σκοτώσετε δύο Ναζί. Μπροστά σας θα βρείτε κάποια άλλα σκαλοπάτια προς τα κάτω. Υπάρχει ένα ρείθρο που πάει γύρω-γύρω, προς το παράθυρο του δεύτερου ορόφου, αλλά δεν μπορείτε να πη-

δήξετε εκεί. Προχωρήστε λοιπόν αργά κατά μήκος της μαρκίζας και τοποθετήστε προσεκτικά την καρέκλα κάτω από το παράθυρο. Πηδήξτε πάνω στην καρέκλα και από εκεί πηδήξτε πάνω στο παράθυρο. Από εδώ μπορείτε να σκοτώσετε τους δύο ελεύθερους σκοπευτές που θα σας εμπόδιζαν αργότερα, αλλά και μερικά πυρομαχικά και health kits. (Υπάρχει βέβαια και μια σωλήνα από την άλλη μεριά αυτού του τοίχου που μπορείτε να σκαρφαλώσετε για να φτάσετε εδώ, αλλά γιατί να μην το κάνουμε με τον δύσκολο τρόπο!)

3. Μετά από τα δύο προηγούμενα σημεία, προχωρήστε μέχρι να φτάσετε τις διπλές πόρτες που οδηγούν κάτω και προς το κελάρι (εκεί με τους δύο αξιωματικούς που συζητούν). Υπάρχει ένα μπαλκόνι στον πέρα τοίχο αυτής της αυλής. Ανεβείτε σε ένα κάγκελο και από εκεί πηδήξτε στην γωνία με το χιόνι. Από εκεί πηδήξτε στην δίπλα πλευρά και από εκεί πηδήξτε ψηλά και στο μπαλκόνι. Εδώ σας περιμένουν δύο health packs.



Το αγαπημένο όπλο των shooters για τους αδιάκριτους.

Δεύτερο Μέρος- Catacombs

1. Αφού πάρετε το ημερολόγιο του Dr. Zeph, μπείτε στην κρύπτη και ανεβείτε τα μπάτζα για να φτάσετε το δωμάτιο με τα τέσσερα φέρετρα. Μετά από την γωνία θα βρείτε έναν διάδρομο και αριστερά σας βρίσκεται το άλλο κομμάτι του δεύτερου ορόφου που δεν μπορούσατε να φτάσετε πριν λόγω των γκρεμισμάτων. Σκοτώστε τα ζόμπι και θα παρατηρήσετε έναν περιέργο πίνακα στα αριστερά σας, στον μακρινό τοίχο. Δεν ανοίγει. Επιστρέψτε στο δωμάτιο με τα τέσσερα φέρετρα αλλά κάντε αριστερά για να βγείτε σε ένα άλλο δωμάτιο με τέσσερα ακόμα φέρετρα. Στο έδαφος υπάρχει ένας νεκρός Ναζί ενώ ένας από τους πυρσούς έχει σβήσει. Δεξιά από το πτώμα, στον πέρα τοίχο, θα βρείτε ένα τούβλο που είναι κάπως χαλαρό. Ψάξτε λίγο μέχρι να το βρείτε και πιέστε το. Μόλις το πιέσετε, θα έχετε λίγα μόνο δευτερόλεπτα μέχρι να φτάσετε τον πίνακα που αναφέραμε προηγουμένως. Τρέξτε μέχρι να τον προλάβετε ανοιχτό, μπείτε μέσα και αρπάξτε το κράνος.

Πρώτα εκείνη με το σύμβολο του μαπιού πάνω από την πόρτα. Μετά εκείνη με το σύμβολο του γερανού πάνω από την πόρτα. Τελευταία, ενεργοποιήστε εκείνη με το σύμβολο του φιδιού. Όταν ανεβείτε στο δεύτερο επίπεδο, προχωρήστε στην άλλη πλευρά της εσοχής με τον μοχλό. Και οι δύο πλευρές θα έχουν ανοίξει και μέσα θα σας περιμένει ένας εντυπωσιακός θησαυρός.

Τέταρτο Μέρος- The Defiled Church

1. Όταν φτάσετε το ξωκλήσι (και αφού σκοτώσετε ό,τι σας περιμένει μέσα) ανεβείτε την σκάλα στο δωμάτιο αριστερά του βωμού. Πηδήξτε στο κάγκελο και από εκεί στην περιοχή του δεύτερου ορόφου- εκεί που κανονικά δεν θα μπορούσατε να φτάσετε. Μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται στην άλλη άκρη για να βρείτε υγεία, πυρομαχικά και ένα ακόμα περίεργο δώρο- έκπληξη!

Τρίτο Μέρος- Crypt

1. Αφού έχετε διασχίσει την γέφυρα που περιφρουρείται από το ζόμπι με την...άσχημη αναπνοή, θα βρείτε έναν τεράστιο σταυρό στα αριστερά σας. Κλωστήστε τον λίγο και θα πέσει για να δημιουργήσει μια τρύπα στο έδαφος. Προχωρήστε μέχρι να φτάσετε την κρύπτη, όπου σας περιμένουν αποθέματα πυρομαχικών και υγείας. Για να βγείτε, εντοπίστε τον μοχλό πίσω από το φέρετρο και ενεργοποιήστε τον.

2. Σε κάποιο σημείο θα φτάσετε σε ένα δωμάτιο με τις τρεις παγίδες- εκείνες που πρέπει να ενεργοποιήσετε για να φτάσετε την πλατφόρμα του ανελκυστήρα. Ακολουθήστε αυτήν την σειρά:



Πολύ σκοτάδι έχει... δεν καίτε κάτι για να φωτίσει λίγο η περιοχή;



'Σε καλύπτω για δέκα μέτρα!!!'

ΤΡΙΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ- WEAPONS OF VENGEANCE

Πρώτο Μέρος- Forest Compound

1. Αυτός είναι μάλλον ο πιο σίγουρος τρόπος για να μπειτε μέσα στην στρατιωτική βάση χωρίς να ενεργοποιήσετε τον συναγερμό. Αφού πάρετε το Snoop και έχετε πια οπτική επαφή με την βάση, βγάλτε το Snoop και σκοτώστε τον φρουρό δίπλα από τον πίνακα συναγερμού και τον φρουρό πάνω από την πύλη. Τις περισσότερες φορές, ο συναγερμός δεν θα ενεργοποιηθεί. Προχωρήστε τώρα στην αριστερή άκρη της βάσης και συρθείτε μέσα στο παράθυρο. Πυροβολήστε ή μαχαιρώστε τον διοικητή στην πλάτη και στην συνέχεια βγείτε από το παράθυρο που βρίσκεται στην απέναντι πλευρά. Μείνετε πίσω από τα κιβώτια και κοιτάζτε στο υδραγωγείο. Περιμένετε να φανεί ο ελεύθερος σκοπευτής και σκοτώστε τον με το Snoop. Ανεβείτε τώρα στην πύλη που βλέπει προς την έξοδο του επιπέδου. Όπως αναφέρεται ξεκάθαρα και στις οδηγίες του επιπέδου, μην σκοτώσετε τον φρουρό που θα σας αφήσει να περάσετε την πύλη. Ενεργοποιήστε το Snoop και στρέψτε το στο φορητό με το οποίο θα φύγετε. Σε κάποιο σημείο θα εμφανιστεί ο φρουρός-σκοτώστε τον. Τώρα μπορείτε εύκολα να επιστρέψετε στο σημείο όπου εξοντώσατε τον διοικητή. Θα δείτε έναν σωρό από κιβώτια έξω από το κτίριο κι ένα σύρμα να πηγαίνει μέχρι την αποθήκη. Πηδήξτε πάνω στο ένα κουτί, μετά στο άλλο και μετά πάνω στο σύρμα για να φτάσετε στην οροφή της αποθήκης. Πέστε μέσα στην τρύπα για να βρείτε πυρομαχικά και καταστρέψτε τις δεξαμενές για να πάρετε και άλλους θησαυρούς.

Δεύτερο Μέρος- Rocket Base

1. Αυτό πρέπει να είναι το πιο δύσκολο κρυφό σημείο σε ολόκληρο το παιχνίδι. Αφού έχετε καταστρέψει τον πύραυλο και προχωράτε πια προς την αρχή του επιπέδου, θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο γεμάτο με υπολογιστές. Πίσω από ένα σχεδιάγραμμα ραντάρ θα βρείτε ένα κουτί. Κάντε μεταβολή και προχωρήστε στο τραπέζι με το έγγραφο πάνω (που λέει ότι είναι από Himmler σε Deathshead). Σκύψτε και προχωρήστε προς τα αριστερά ελαφρώς μέχρι να δείτε έναν μικροσκοπικό διακόπτη κάτω από το τραπέζι. Πιέστε τον για να ανοίξει το κουτί και πάρτε τον χρυσό που θα βρείτε μέσα του.

Τρίτο Μέρος- Radar Installation

1. Αργά ή γρήγορα θα φτάσετε στο κατάστημα με τις μηχανές (υπάρχουν δύο τρόποι για να το αναγνωρίσετε: πρώτον, υπάρχουν πολλά εργαλεία γύρω σας και δεύτερον, το δωμάτιο είναι εκεί που θα βρισκόταν το νότιο ραντάρ αν παίζατε το επίπεδο αυτό σε multiplayer). Μόλις εντοπίσετε λοιπόν το δωμάτιο, θα βρείτε στο έδαφος μια σάχαρα. Κλωστήστε την και κατεβείτε τους σωλήνες μέχρι να φτάσετε έναν αποθηκευτικό χώρο όπου μπορείτε να ανεφοδιαστείτε.

Τέταρτο Μέρος- Air Base Assault

(Δεν υπάρχουν μυστικές περιοχές)

ΤΕΤΑΡΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ- DEADLY DESIGNS

Πρώτο Μέρος- Kugelstadt

1. Στην τελευταία περιοχή αυτής της αποστολής, λίγο πριν πηδήξετε στην τρύπα που οδηγεί στο επόμενο επίπεδο, σκαρφάλωστε σε ένα από τα σιδερένια δοκάρια που στηρίζονται στην πρώτη κολώνα. Από το πιο ψηλό σημείο μπορείτε να πηδήξετε και να φτάσετε τον κατεστραμμένο δεύτερο όροφο του κτιρίου για να βρείτε πυρομαχικά και υγεία.

Δεύτερο Μέρος- The Bombed Factory

(Δεν υπάρχουν μυστικές περιοχές)

Τρίτο Μέρος-The Trainyards

1. Στην αρχή του επιπέδου, κατεβείτε ώστε το τρένο να βρίσκεται μπροστά σας. Προχωρήστε μέχρι να φτάσετε την αριστερή μεριά του τρένου και να βρείτε την σκάλα στα αριστερά σας. Ανεβείτε στην οροφή και από το τσιμέντο πάρτε φόρα, τρέξτε και πηδήξτε πάνω στο τρένο. Κατεβείτε για να βρείτε πυρομαχικά, υγεία και χρυσό. 2. Στο τέλος του επιπέδου θα βρείτε ένα δωμάτιο με σκαλωσιές από πάνω σας (εκεί που πρέπει να ανεβείτε για να πατήσετε το κουμπί που ανοίγει την έξοδο). Από την σκαλωσιά, τρέξτε γύρω-γύρω μέχρι να αντικρίσετε την πόρτα του γκαράζ στην άλλη μεριά του δωματίου- με το κόκκινο φως από πάνω της. Ανεβείτε στο κάγκελο και πηδήξτε τρέχοντας πάνω στην πλατφόρμα. Στρίψτε αριστερά και πηδήξτε πάνω στην πλατφόρμα με τα όργανα ελέγχου του ανελκυστήρα. Μπειίτε στην πόρτα για να πάρετε το μυστικό δώρο, όπως επίσης και μερικά πυρομαχικά.

Τέταρτο Μέρος- Secret Weapons Facility

1. Ένα πολύ απλό και σχετικά εύκολο μυστικό. Από το σημείο που ξεκινάτε στο επίπεδο, μπροστά ακριβώς από τον ανελκυστήρα στα αριστερά σας, υπάρχουν μερικές δεξαμενές με καύσιμα. Ανατινάξτε τις και προχωρήστε στο δωμάτιο για να βρείτε πυρομαχικά και υγεία.



Πες 'aaaaa'...



‘Όχι, ο σταυρός δεν θα πει ‘Πυροβολήστε Εδώ.’

2. Αφού ελευθερωθεί το πρώτο ηλεκτρονικό τέρας, βγείτε από τις διπλές πόρτες και σκοτώστε άλλα δύο. Ανοίξτε στην συνέχεια την κλειστή πόρτα που έχει μείνει και σκοτώστε αυτό που βρίσκεται μέσα. Στο κελί του θα βρείτε μια τρύπα που βγάζει σε ένα δωμάτιο όπου μπορείτε να ανεφοδιαστείτε.

3. Πριν από την είσοδο της περιοχής του υποβρυχίου, θα δείτε ότι υπάρχει νερό όπου μπορείτε να πηδήξετε. Μόλις μπείτε μέσα, πηγαίστε γύρω από τους μεγάλες σωλήνες για να σπάσετε μια γυρίλα. Κινηθείτε υποβρυχίως προς τα δεξιά και θα βρείτε μια σκάλα στο δεξί σας χέρι. Σκαρφαλώστε την για να βρείτε μια μυστική περιοχή. Το

κουμπί θα ανοίξει τις μπάρες στους αεραγωγούς από πάνω σας. Ανεβείτε τώρα την σκάλα μέχρι την άλλη πλευρά του διαδρόμου. Ανεβείτε την επόμενη σκάλα, διασχίστε την μακρόστενη εξέδρα, ανοίξτε τον πίνακα και στρίψτε τον τροχό. Με αυτόν τον τρόπο θα γεμίσει η περιοχή από κάτω σας με νερό!

4. Πέστε από την μακρόστενη εξέδρα του μυστικού στο Νο. 2 και πηδήξτε μέσα στο νερό. Στρίψτε υποβρύχια την γωνία και θα βρείτε μια τρύπα στο ταβάνι. Κολυμπήστε μέσα από την τρύπα, ανεβείτε την σκάλα και θα βρεθείτε μέσα στο περιφραγμένο δωμάτιο όπου δεν μπορούσατε να φτάσετε προηγουμένως. Φάρτε πυρομαχικά και υγεία.



‘Λοχία...κρύνω...θλέπω το φως...’

ΠΕΜΠΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ- DEATHSHEAD'S PLAYGROUND

Πρώτο Μέρος- Ice Station Norway

1. Αφού φτάσετε το σημείο όπου είναι αραγμένο το υποβρύχιο, προχωρήστε στο μεγάλο κτίριο δεξιά, μετά από τις πύλες. Προχωρήστε στο πίσω μέρος του κτιρίου κι εκεί θα βρείτε μια σχάρα που μπορείτε να καταστρέψετε. Συρθείτε μέσα και θα φτάσετε σε ένα κλειδωμένο δωμάτιο με όπλα, πυρομαχικά και υγεία.

Δεύτερο Μέρος- X-Labs

1. Ξεκινήστε στο δωμάτιο με το ατσάλινο παράθυρο που βλέπει προς την δεξαμενή του νε-

ρού. Κατεβείτε με την σκάλα και κολυμπήστε μέσα από τα τούνελ μέχρι να φτάσετε ένα τεράστιο δωμάτιο. Προχωρήστε προς την ατσάλινη πόρτα μπροστά σας και ανοίξτε την. Κάντε δεξιά με την πρώτη ευκαιρία και ανοίξτε εκείνη την ατσάλινη πόρτα. Στρίψτε αριστερά και ανοίξτε την επόμενη πόρτα στα αριστερά. Προχωρήστε τώρα δεξιά και μετά πάνω σε ένα δωμάτιο με πυρομαχικά και υγεία. Προσοχή όμως- ένας από αυτούς τους τεράστιους στρατιώτες σύντομα θα ανατινάξει την πόρτα.

Τρίτο Μέρος- Super Soldier

(Δεν υπάρχουν μυστικές περιοχές)

ΕΚΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ- RETURN ENGAGEMENT

Πρώτο Μέρος- Bramdurg Dam

1. Όταν φτάσετε στο κάτω μέρος του φράγματος, σκοτώστε τους στρατιώτες δίπλα από τους σωλήνες και ανεβείτε στο τραμ. Πιέστε το κουμπί του τραμ αλλά μην ανεβείτε. Καθώς ανεβαίνει το τραμ θα αποκαλυφτεί μια σχάρα- καταστρέψτε την και συρθείτε μέσα από το λαγούμι για να βγείτε στο κλειδωμένο δωμάτιο με τα πυρομαχικά και τα όπλα.

Δεύτερο Μέρος- Paderborn Village

1. Αφού δολοφονήσετε τον Major Hochstetter, μπείτε στο διπλανό δωμάτιο- εκεί που ντύνεται η ερωμένη του. Προχωρήστε δεξιά του σεντουκιού και κλωτσιάστε το για να ανοίξει. Κι άλλος χρυσός!

2. Πάλι μετά την δολοφονία του Major Hochstetter, προχωρήστε μέσα από τον διάδρομο μέχρι να φτάσετε στο επόμενο κομμάτι της πόλης. Στα δεξιά σας θα βρείτε μια μικρή πόρτα με ένα λουκέτο πάνω της.



Μάλλον υπερφορτώθηκε. Ρίξτε του μερικές για να στρώσει!

Πυροβολήστε το και σκύψτε για να μπειτέ μέσα. Αφού περάσετε το υπόγειο θα βρείτε ένα δωμάτιο με εφόδια και χρυσό! Για παραπάνω ικανοποίηση όμως, μπορείτε να κρυφακούσετε τον αλχημιστή στο διπλανό δωμάτιο να λέει τα δικά του και μετά να τον πυροβολήσετε. Μου-χα-χα!

3. Φεύγοντας από τον αλχημιστή, να ξέρετε ότι υπάρχει στην μένος ένας ελεύθερος σκοπευτής στο παράθυρο του δεύτερου ορόφου, ακριβώς μπροστά σας. Σκοτώστε τον και προχωρήστε στον τοίχο κάτω από το παράθυρο. Θα υπάρχει μια σωλήνα αποχέτευσης δεξιά σας.

Σκαρφαλώστε την και μπειτέ στο παράθυρο για να ανεφοδιαστείτε με την ησυχία σας.

4. Κατεβείτε στο κελάρι και σκοτώστε τον φρουρό. Προχωρήστε στο δωμάτιο δεξιά αυτής της περιοχής, στο σημείο

του. Θα ανοίξει έτσι η πόρτα στο κάτω μέρος της σκάλας. Κατεβείτε τα στριφογυριστά σκαλοπάτια για να πάρετε ένα διακοπτήριο και εφόδια.

2. Όταν πέσετε μέσα από την οροφή στην βιβλιοθήκη, σκοτώστε πρώτα όλους τους Ναζί στην ευρύτερη περιοχή. Στην συνέχεια προχωρήστε στο μεγάλο τζάκι το οποίο είναι περιτριγυρισμένο από πίνακες. Πλησιάστε και τραβήξτε το σκαλιστήρι για την φωτιά-παλιό το κόλπο! Το τζάκι θα αποκαλύψει το μυστικό του...

Τέταρτο Μέρος- Unhallowed Ground

1. Στον δεύτερο λόφο βρίσκεται ένα ερειπωμένο σπίτι. Αυτός είναι ο λόφος που έχει μια πόρτα μέσα του κάτω από τα ερείπια αλλά δεν μπορείτε να μπειτέ μέσα. Ανεβείτε στο σπίτι και σκο-



Γαζώστε πρώτα, ρωτίστε μετά.

στε αναγκασμένοι να διασχίσετε. Πηδήξτε πάνω στην δεξιά πλευρά και κινηθείτε πάνω στην δοκό μέχρι να βρεθείτε στην κορυφή. Κοιτάξτε στα δεξιά σας και θα παρατηρήσετε μια προεξοχή μέσα στο σκοτάδι. Πηδήξτε πάνω της και σκαρφαλώστε μέσα στην μικροσκοπική τρύπα για να ανακαλύψετε ένα κρυμμένο απόθεμα χρυσού.

2. Προς το τέλος του επιπέδου θα βρείτε μια πόρτα που είναι μπλοκαρισμένη με πολλές σανίδες και έχει πολλές προειδοποιητικές πινακίδες πάνω της. Κλωστήστε την και διασχίστε το πρώτο δωμάτιο. Στο δεύτερο δωμάτιο που θα βρείτε, στρίψτε δεξιά για να αντικρίσετε το βαρέλι της κηροζίνης στον τοίχο. Πυροβολήστε το και ο τοίχος θα ανατιναχτεί για να αποκαλύψει ένα μεγάλο μυστικό των Ναζί.

Δεύτερο Μέρος- Return to Castle Wolfenstein

1. Μετά από το δωμάτιο με τους τέσσερις τύμβους σε κάθε τοίχο (εδώ θα σας επιτεθούν 2 μούμιες), θα φτάσετε σε μια σκάλα. Στο κάτω μέρος της σκάλας

και στο δεξί σας χέρι, υπάρχουν μερικές μπάρες. Κλωστήστε τις και μπειτέ μέσα στην χαμένη κρύπτη για να βρείτε λίγο ακόμα χρυσό.

2. Αφού σκοτώσετε τους Ναζί και τα ζόμπι στην κατεστραμμένη εκκλησία, ανεβείτε τις σκάλες στον δεύτερο όροφο που βλέπει στην αυλή. Προχωρήστε στην δεξιά πλευρά και σκαρφαλώστε την διαγώνιο δοκό που ανεβαίνει στην οροφή. Σπάστε τα ξύλα μπροστά σας και προχωρήστε ευθεία. Αριστερά σας υπάρχει ένα δωμάτιο με μια τρύπα στο έδαφος- πέστε μέσα για να βρείτε πυρομαχικά και υγεία.

Τρίτο Μέρος- Heinrich

(Δεν υπάρχουν μυστικές περιοχές)

Αυτό ήταν όλο... Ή μάλλον όχι όλο, απλά οι μυστικές περιοχές του παιχνιδιού που είναι πολύ πιθανό να σας έχουν ξεφύγει. Το Return to Castle Wolfenstein όμως δεν έχει να κάνει μόνο με μυστικά και κρυφά αποθέματα χρυσού. Ξέρετε για τι μιλάμε- πάρτε το αγαπημένο σας όπλο και αρχίστε τη μάχη...είτε μόνοι, είτε με παρέα!



Όλοι αγαπάνε έναν συμνοητικό medic.

που βρίσκονται δύο μεγάλα βαρέλια στο κέντρο ακριβώς του δωματίου. Προχωρήστε στο αριστερό βαρέλι και πιάστε την κάνουλα. Θα ανοίξει ένα πέρασμα στον τοίχο αριστερά σας- μπειτέ μέσα για να βρείτε περισσότερο χρυσό.

5. Όταν σκοτώσετε τον General Haupam, θα δείτε ότι υπάρχει ένα πορτραίτο του Χίτλερ πίσω από το γραφείο του. Σπάστε το και γυρίστε τον μοχλό. Μια μυστική θήκη θα φανερωθεί στην άλλη άκρη του δωματίου, όπου θα βρείτε μερικά ιδιαίτερα χρήσιμα πυρομαχικά και κάποια ποσότητα χρυσού.

Μέρος Τρίτο: Chateau Schufstaffel

1. Στο δωμάτιο πριν ακριβώς από την τεράστια σκάλα, εκείνο με το τζάκι, πυροβολήστε τον πίνακα με τον Χίτλερ και μετά τον αγκυλωτό σταυρό από πίσω

τώστε την Ναζί και τον ελεύθερο σκοπευτή στο δέντρο (μπροστά σας, στο βάθος). Θα πρέπει να πυροβολήσετε στο έδαφος, αν και το σωστό σημείο δεν είναι τόσο εμφανές. Σταθείτε έτσι ώστε το τζάκι να βλέπει προς την πλάτη σας και προχωρήστε μπροστά μέχρι να έχετε φτάσει σχεδόν τον πρώτο τοίχο που προεξέχει. Στρίψτε δεξιά, κοιτάξτε προς τα κάτω και αρχίστε να πυροβολείτε στο έδαφος. Πηδήξτε κάτω στο υπόγειο για να βρείτε μια μικρή περιουσία σε χρυσό, καθώς επίσης και άλλα πολεμοφόδια.

ΕΒΔΟΜΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ- OPERATION RESURRECTION

Πρώτο Μέρος- The Dig

1. Στην αρχή ακριβώς του επιπέδου, υπάρχει μια τεράστια κρεμαστή γέφυρα την οποία εί-



Όπου βλέπετε δυναμίτη να είστε διπλά προσεκτικοί.

ΔΩΣΤΕ ΣΤΥΛ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΣΑΣ!

Με αμέτρητα σήματα και μελωδίες!

006835356*



xtreme MOBILE!

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



ΡΥΘΜΟΙ - ΜΕΛΩΔΙΕΣ

35	ΑΕΚ Ύμνος	98160	Die For You	19408	Ms Jackson	492	Thong song
28	Ολυμπιακός Ύμνος	598	Genie in the bottle	541	Music	312	Titanic
76	ΠΑΟ Ύμνος	503	Ghostbusters	13433	My way	510	Torn
23	ΠΑΟΚ Ύμνος	54995	Goldeneye	366	Night fever	79872	Try again
61	Ηρακλής Ύμνος	12589	Goldfinger	10221	One more time	19269	We are the champions
03	Αχ καρδούλα μου	26487	Grease	316	Oops.. I did it again	32527	We will rock you
47	Στον έβδομο ουρανό	548	Groove Jet	26774	Operation blade	16009	When doves cry
03	Όλα τα λεφτά	26437	Happy birthday	490	PokéDance Remix	12511	Wild Wild West
71	Γυαλί ο έρωτάς μου	27996	Here with me	308	Pretty woman	30853	With or without u
12	Που μ'αφήνει	39900	I just call to say I love you	309	Pulp fiction	313	X Files
72	Έλα Έλα	253	I try	153	Rhythm divine	45078	YMCA
15	Εσύ θα φταίς	349	I will survive	20557	Roxanne	20032	You are my high
64	Θα σε νοιάζομαι	156	If u had my love (V.1)	30045	Sandstorm	25589	Am I wrong
83	Καλύτερα οι δυο μας	13974	Imagine	11576	Satisfaction	255	American Pie
19	Στην Αγάπη που σου είχα	53157	Every breath u take	272	Sex Bomb	21558	Another one bites the dust
28	Μου κολλάς	15763	Independent women	49325	She bangs	75035	Asleep from day
44	Μαύρη Λίστα	198	Inspector Gadget	325	Smooth	42809	Baby one more time
60	Έτσι Νομίζει	36117	It feels so good	28511	Spanish guitar	303	Barbie girl
43	Υποφέρω	29202	Kiss	99097	Stan	42642	Beautiful day
88	Φταίει ότι σε θυμίζει	199	Knight Rider	239	Star Trek	122	Beautiful stranger
76	Μείνε στον κόσμο σου	487	Lady	273	Star Wars	176	Beverly Hills 90210
28	Μόνο με σενα τρελαινομαι	53230	The Good, the bad and the Ugly	15574	Strangers in the night	307	Beverly Hills Cop
21	Χαρίς το μαρμό μου	276	Livin' la vida loca	390	Take on me	17223	Bitter Sweet Symphony
92	Αγοράκι μου	71764	Love don't cost a thing	403	The final countdown	25073	Black magic woman
90	Charlie's Angels	267	Lucky star	203	The Flintstones	17963	Bolero
96	Coracabana	121	Mambo n'5	210	The Muppet Show	19635	Californication
197	Could I have this kiss forever	11664	Maria Maria	211	The Saint	362	Can't get enough of your love
91	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
73868	43441	21561	83619	26197	41976	37287	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

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

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΓΙΑ PHILIPS & MOTOROLA



Ground Control

A' ΜΕΡΟΣ

Το GROUND CONTROL είναι ένα εκπληκτικό -από οπτικής άποψης- και με φρενήρη ρυθμό παιχνιδι δράσης και στρατηγικής που διεξάγεται σε πραγματικό χρόνο, στο οποίο δύο πολιτικές φατρίες κατέληξαν σε πόλεμο για την κυριαρχία πάνω σε ένα απόμακρο κόσμο και τα μυστικά που κρύβει. Κατά την πορεία του παιχνιδιού, οι παίκτες θα αντιμετωπίσουν την πρόκληση στο πεδίο της μάχης να διοικήσουν αποτελεσματικά τακτικές ομάδες πεζικάριων, μονάδες οχημάτων, μονάδες αεροσκαφών και υποστήριξης, καθώς συναγωνίζονται για τον έλεγχο του μακρινού πλανήτη. Εδώ έχετε τον ολοκληρωμένο οδηγό στρατηγικής που θα σας υποδείξει τις καλύτερες τακτικές μάχης και πώς να χρησιμοποιήσετε τις διάφορες μονάδες μέσω 30 εχθρικών αποστολών.

Η κατάλληλη μονάδα για κάθε δουλειά

Αμφότεροι η Craven Corporation (Συνεταιρισμός Craven) και η Order of the New Dawn (Τάξις της Νέας Αυγής) διαθέτουν πέντε διαφορετικούς τύπους μονάδων: infantry (πεζικό), armoured (τεθωρακισμένα), assault vehicles (οχήματα εφόδου), artillery vehicles (οχήματα πυροβολικού) και air units (εναέριες μονάδες). Κάποιες μονάδες φέρουν επίσης ειδικής χρήσεως αντικείμενα, όπως mines (νάρκες), flame throwers (φλογεβόλα), air strike markers (στόχους που κατευθύνουν τις αεροπορικές επιθέσεις), sentry guns, medpaks ακόμη και nuclear devices (πυρηνικές συσκευές). Μία ειδική μονάδα, η Command APC είναι η έδρα της διοίκησης του παιχνιδιού και εάν βιάθετε πραγματικά τυχεροί, μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε για να μεταφέρετε τους στρατιώτες σας στην καρδιά της μάχης. Παρακάτω είναι ένας σύντομος οδηγός χρήσης των μονάδων σε περίπτωση μάχης.

Artillery (Πυροβολικό)



Το πυροβολικό είναι μία από τις πιο σημαντικές μονάδες του Ground Control, ειδικά εάν είστε στην αρχή. Έχει την τάση να είναι πολύ πιο ισχυρή από τις άλλες μονάδες στα χαμηλότερα επίπεδα, καθώς η επιδεξιότητά σας σαν παίκτης του Ground Control βελτιώνεται.



Το πυροβολικό έχει πολύ μεγάλη ισχύ, αλλά θα πέσει γρήγορα κάτω από ισχυρά ειδικά όπλα, ειδικότερα επιθέσεις που μπορεί να εκτελέσουν βαρύτερες μονάδες και μονάδες εφόδου. Γι' αυτό τον λόγο, είναι γενικώς καλύτερο να κρύβετε το πυροβολικό σας, ή να είστε σίγουροι ότι βρίσκεται σε κούρμα επάνω σε λόφο. Σε αποστολές όπου εμπλέκονται εναέριες μονάδες, είναι πάντα χρήσιμο να τοποθετείτε αντιαεροπορικούς πύργους (anti-air turrets), ή να έχετε αντιαεροπορικές μονάδες κοντά. Επιδρομές βομβαρδιστικών (bomber) και επιθετικών αεροσκαφών μπορούν να καταστρέψουν το πυροβολικό πολύ γρήγορα.



Προσπαθήστε να έχετε αντίλη-



ψη του πεδίου μάχης, και να μην ξεχνάτε το πυροβολικό σας. Μία επιπλέον ομορφονιά στη μέση της κύριας επιθετικής δυνάμεως του εχθρού μπορεί πολύ εύκολα να σας χαρίσει την νίκη. Μην παραμελείτε καμία από τις μονάδες σας, φυσικά - αλλά να είστε σίγουροι ότι δεν παραμελείτε το πυροβολικό σας. Το Ground Control είναι ένα παιχνίδι τακτικής, και δεν μπορείτε να αγνοείτε τις μονάδες σας για μεγάλο χρονικό διάστημα αν θέλετε να επιτύχετε.

Assault Units (Μονάδες Εφόδου)



Οι μονάδες εφόδου είναι παρόμοιες με τις τεθωρακισμένες, εκτός του ότι έχουν μεγαλύτερη

δύναμη πυρός και μεγαλύτερο βληνηκές, σε βάρος της θωρακίσης.

Οι μονάδες που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία περιλαμβάνουν Rocket Terradynes, Drone Carriers και Beam Platforms. Κάθε μία από αυτές τις μονάδες απαιτεί ένα μοναδικό σύνολο τεχνικών για να βελτιώσει την απόδοσή της.



Πάντα κρατάτε τις μονάδες εφόδου καλυμμένες. Χάρη στο μεγάλο τους βληνηκές, δεν είναι αναγκαίο να βρίσκονται στην πρώτη γραμμή. Διαλέγοντας ευπρόσβλητους στόχους όπως μέρη πυροβολικού και άλλες μονάδες εφόδου θα δώσουν άριστα αποτελέσματα. Τα ειδικά τους όπλα γενικά προκαλούν τον άμεσο θάνατο κάθε μονάδας, αλλά είναι σχεδόν άχρηστα εναντίον του πεζικού.

Air Units (Εναέριες Μονάδες)



Οι εναέριες μονάδες είναι πανίσχυρες εάν χρησιμοποιηθούν κατάλληλα, αλλά είναι πολύ εύκολο να τις χρησιμοποιήσεις λανθασμένα. Οι περισσότεροι καινούργιοι παίκτες απλώς ξεχύνουν τα Aerodynes τους μέσα στο πιο πυκνό μέρος της μάχης, ή πριν ακόμα η μάχη αρχίσει. Αυτό είναι τελείως λάθος. Τα Aerodynes είναι μονάδες υποστήριξης, όχι κύριες μάχιμες μονάδες. Πρέπει, σαν όλες τις μονάδες, να χρησιμοποιούνται σε συνδυασμό με τις υπόλοιπες δυνάμεις σας.



Γενικά, το δεύτερο ήμισυ μίας μάχης είναι ο καλύτερος χρόνος για να χρησιμοποιήσετε τα Aerodynes. Θα πρέπει να προ-

σπαθήσετε να εξαλείψετε τις αντιαεροπορικές μονάδες πρώτα, έτσι ώστε να επιτρέψετε στα aerodynes να εισέλθουν σχεδόν ανεπηρέαστα και να αρχίσουν την εκκαθάριση ενώ οι επίγειες δυνάμεις σας αργά κινούνται σε θέση μάχης.



Τα Aerodynes δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται όταν ο αντίπαλός σας έχει βαρέα αντιαεροπορικά ή εάν δεν έχετε ακόμη ερευνηθεί τον αντίπαλο για να δείτε εάν διαθέτει αντιαεροπορικά. Εάν ενεργήσετε προσεκτικά, μπορείτε να ανιχνεύσετε με αεροσκάφη Craeven με ενεργοποιημένα αντιπυραυλικά συστήματα. Μια και τα Aerodynes είναι τόσο εύλατα πρέπει να χρησιμοποιούνται για υποστήριξη πυρός και όχι για κύρια επίθεση.

Armour Units (Τεθωρακισμένα)



Μία κοινή εσφαλμένη αντίληψη σχετικά με τα βαρέα τεθωρακισμένα είναι ότι έχουν πολλά hit points και μεγάλη δύναμη πυρός. Παρ' όλο που είναι αλήθεια ότι μεμονωμένα φέρουν μεγαλύτερη ισχύ από τα μέσα τεθωρακισμένα, ομάδες από βαρέα τεθωρακισμένα έχουν μικρότερη ισχύ από ανάλογες μέσων.



Τα βαρέα τεθωρακισμένα πρέπει να ηγούνται των επιθέσεων σας, καθώς μπορούν να αντέξουν τα περισσότερα κτυπήματα από κάθε άλλη ομάδα, και επίσης επισκευάζονται πιο εύκολα σε πλήρη ικανότητα. Τα Repair Modules μπορούν άνετα να διπλασιάσουν ή να τριπλασιάσουν την διάρκεια ζωής των μονάδων βαρέων τεθωρακισμένων.



Μην χρησιμοποιείτε τεθωρακισμένα χωρίς υποστήριξη εναντίον άλλων τεθωρακισμένων. Μέσα και ελαφρά τεθωρακισμένα μπορούν να είναι μεγάλη βοήθεια, προσθέτοντας δύναμη πυρός στα τεθωρακισμένα σας. Μονάδες εφόδου είναι επίσης χρήσιμες, ειδικότερα επειδή μπορούν να καλυφθούν πίσω από βαριές μονάδες και ακόμα να προκαλέσουν απώλειες, ακόμα και σε μεγάλη απόσταση. Ιδανική κατάσταση είναι τα βαρέα τεθωρακισμένα να αποκόπτονται, δεχόμενα το 90% ή περισσότερο από τα πυρά, ενώ οι υπόλοιπες από τις μονάδες να ρίχνουν τις περισσότερες από τις βολές. Μια καλά ισορροπημένη δύναμη είναι μόνο το πρώτο βήμα προς τη νίκη στο Ground Control.

Infantry Units (Μονάδες Πεζικού)



Σε πολλά παιχνίδια οι μονάδες πεζικού υπάρχουν μόνο και μόνο για να αυξάνουν τα νούμερα. Στο Ground Control, είναι πραγματικά ένα ζωτικό τμήμα του όλου σχεδιασμού της μάχης. Οι Jaegers είναι εξαιρετικά αποτελεσματικοί κατά ελαφρών μονάδων του εχθρού, αλλά πιο σημαντικό κατά βαρέα οπλισμένων πύργων και όπλων όπως τα Howitzers. Οποτεδήποτε έρχεστε αντιμέτωποι με μία μοναχική, μολαταύτα ισχυρή θέση όπλου, στείλτε τους Jaegers.



Οι Craven Marines και οι Order Crusaders επίσης δεν είναι μόνο για τα νούμερα. Χρησιμοποιήστε αυτά τα σώματα πεζικού τακτικά τοποθετώντας τα ψηλά ώστε

να αποκτήσουν ένα πλεονέκτημα, ή στις σκιές για να παραμείνουν αθέατοι.



Το πεζικό πρέπει να προστατεύεται όταν κινείται στο πεδίο της μάχης, γι' αυτό τοποθετείστε το μέσα στο Command APC μέχρι να το χρειαστείτε. Φυσικά είναι πολύ καλοί εναντίον άλλων μονάδων πεζικού αλλά πρέπει να τους κρατάτε στην εφεδρεία για πιο σημαντικούς στόχους, όπως απομακρυσμένα, απροστάτευτα στρατόπεδα αιχμαλώτων, πυργίσκους και οχυρωμένα όπλα.

THE CRAVEN MISSIONS Mission 1 - Communications Relay

Αντικειμενικός στόχος: Καταστρέψτε έναν αναμεταδότη της Order βαθιά μέσα στην Oracle Dune Region. Η ομάδα σας θα εισέλθει πίσω από τις εχθρικές γραμμές, οπότε πρέπει να επιστρέψετε εκεί που πέσατε για να σας περιμαζέψουν.



Φέρτε κάτω όλες τις δυνάμεις σας στην Drop Zone, λίγο κάτω από την μέση του χάρτη. Οι μονάδες σας περιλαμβάνουν το Command APC (μεταφορέας στρατιωτών και ελαφρών αρμάτων μάχης) και μία ομάδα Marines στο APC και στείλτε τους βόρεια κατά μήκος του μονοπατιού που είναι σχεδιασμένο στον χάρτη. Το μονοπάτι οδηγεί στο κέντρο του χάρτη και προς τα Βορειοδυτικά.



Ένας αριθμός από εχθρικά αναγνωριστικά Hoverbikes θα συμπλακούν με το APC καθώς κινείται βόρεια. Μην τα αφήσετε

να σας ενοχλήσουν πολύ, μόνο συνεχίστε να κινείστε βόρεια κατά μήκος του μονοπατιού.



Τελικά το APC θα φθάσει το σημείο με το σήμα "Deploy" στο χάρτη. Σταματήστε εκεί και ξεφορτώστε την ομάδα σας των Marines. Διατάξτε τους Marines να καταστρέψουν κάθε Scout Hoverbike που επιτίθεται στο APC και αφήστε τους να το κάνουν, παρακολουθώντας με προσοχή τα συμβάντα καθώς θα χτυπάτε τους μεμονωμένους εχθρούς με κανονιές.



Όταν τα περισσότερα ή όλα από τα κοντινά Hoverbikes έχουν καταστραφεί, στείλτε τους Marines μέσα στην εχθρική βάση. Θα πρέπει να περάσουν κλεφτά μέσα από μία ρωγμή όπου ο τοίχος της βάσης δεν συναντά απόλυτα την πλαγιά του λόφου. Παράλληλα σημαδεύστε τη βάση και κάντε επίθεση με το APC.



Μέσα στη βάση, βάλτε τους Marines να πλησιάσουν το κτίριο αναμετάδοσης με τη δορυφορική κεραία.



Αγνοήστε όλους τους εχθρούς και συγκεντρωθείτε μόνο στην καταστροφή του κτιρίου. Αν οι Marines σας δέχονται βαριές απώλειες, γρήγορα υποχωρήστε στο APC για ιατρική περίθαλψη πριν τους ξαναστείλετε πίσω.



Όταν το κτίριο έχει τελικά καταστραφεί, αποσύρετε τους Marines σας μέσα από την τρύπα στον τοίχο και φορτώστε τους όλους στο APC ξανά.



Όταν όλοι οι Marines έχουν επιβιβαστεί, στείλτε το APC νότια προς το σημείο αποκομιδής, ακολουθώντας το ίδιο μονοπάτι απ' το οποίο φτάσατε τη βάση. Μερικά Scout Hoverbikes θα συμπλακούν με το APC ξανά, αλλά απλώς αγνοήστε τους αφού δεν έχουν αρκετή δύναμη πυρός για να ενοχλήσουν τη θωράκιση σας. Όταν το APC σας φτάσει στο σημείο αποκομιδής που είναι σημειωμένο στον χάρτη, ένα Dropship θα το παραλάβει και η αποστολή θα έχει ολοκληρωθεί.

Mission 2 - The Defector

Αντικειμενικός στόχος: Ένας βαριά οχυρωμένο προκεχωρημένο αυτομόλησει. Ένα ειδικό απόσπασμα υπό τη διοίκηση σας πρέπει να εξασφαλίσει την επιτυχία της αυτομόλησής σας.



Από την Drop Zone, αμέσως φορτώστε και τις δύο ομάδες των Marines μέσα στο Command APC. Όταν έχουν όλοι επιβιβαστεί στείλτε το APC βόρεια. Χρησιμοποιήστε τους RMM-9 όλους των Marines σας κατά της μεγαλύτερης ομάδας των εχθρών για να τους εξοντώσετε γρήγορα.



Έχετε το Command APC να ακολουθεί τους Marines, θεραπεύοντας τους με ιατρική περίθαλψη καθώς τσακίζουν το εχθρικό πεζικό. Δύο Scout Hoverbikes από τα νοτιοδυτικά μπορεί να επιχειρήσουν να επιτεθούν στο APC τώρα, αλλά το APC μπορεί να τα καταστρέψει με ευκολία.



Όταν όλοι οι Crusaders και τα Hoverbikes έχουν ξεκαθαριστεί από την περιοχή, φορτώστε τους Marines πάλι στο APC και μετά οδηγήστε το βορειοανατολικά. Θα δείτε ένα μεγάλο όχημα με την επιγραφή "The Defector" να δέχεται επίθεση από Scout Hoverbikes.



Πλησιάστε τον Defector, κατόπιν όταν φτάσετε κοντά στο όχημα, θα καταστραφεί, αφήνοντας μόνο έναν άνθρωπο στη θέση του. Αυτός ο άνθρωπος είναι ο Defector.



Αναπτύξτε τους Marines σας και βάλτε τους να επιτεθούν στα Scout Hoverbikes. Όταν τα Scout Hoverbikes είναι όλα καταστραμμένα, οδηγήστε το Command APC κατευθείαν στον Defector για να ξεκινήσετε έναν διάλογο.



Όταν ο διάλογος τελειώσει και έχετε παραλάβει τα απαραίτητα

στοιχεία, αμέσως φορτώστε τους Marines στο Command APC και οδηγήστε το στο σημείο αποκομιδής στο νότο. Αρκετά ελαφρά και μέτρια Hoverdynes θα εμφανιστούν και θα δεχτείτε επίθεση αν είστε πολύ αργοί.



Αν οδηγήσετε κατευθείαν στο σημείο αποκομιδής (όσο πιο γρήγορα μπορείτε), δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα με τα Hoverdynes και η αποστολή θα λήξει.

Mission 3 - At The Source

Αντικειμενικός στόχος: Ένα βαριά οχυρωμένο προκεχωρημένο φυλάκιο της Order στο Oracle Dune παρακαλύει την προέλαση του Craven. Πρέπει να καταστρέψετε τη γεννήτρια του και να αχρηστεύσετε τους αμυντικούς πυργίσκους του. Μια δεύτερη ομάδα επίθεσης θα βοηθήσει στην καταστροφή της βάσης όταν οι πυργίσκοι έχουν αχρηστευθεί.



Αμέσως φορτώστε όλο το πεζικό σας μέσα στο APC, αφήνοντας τους Marines πεζούς. Στείλτε μια ομάδα στο χείλος του γκρεμού (μόλις προς τα βορειοδυτικά) και δώστε εντολή να ανοίξουν πυρ στην Power Unit (μονάδα παραγωγής ενέργειας) από κάτω.



Στείλτε την άλλη σας ομάδα από Marines, μαζί με το APC στα ανατολικά μέχρι να συναντήσουν μια ομάδα Crusaders. Βάλτε τους Marines να καταστρέψουν τους Crusaders κρατώντας το APC κοντά. Χρησιμοποιήστε τους όλους των Marines για να τελειώσετε πιο γρήγορα.



Όταν η Power Unit και οι Crusaders έχουν εξαλειφθεί, φορτώστε όλους τους Marines σας μέσα στο APC και κατόπιν στείλτε όλες τις μονάδες σας βόρεια μέσα στη βάση.



Καθώς μπαίνετε στη βάση, σημαδεύστε εχθρικές μονάδες και κατασκευές εκτός από την Medical Facility. Σημαδεύοντας αυτά τα κτίρια συστηματικά, με την άλλη ομάδα στο χέρι τελικά θα σας δώσει τη νίκη.



Προχωρήστε προσεκτικά μέσα στη βάση κρατώντας τις μονάδες σας σε μια ομάδα έτσι ώστε να μπορείτε να αναλαμβάνετε τις εχθρικές μονάδες που πλησιάζουν από το νότιο άκρο της βάσης.



Αν κρατήσετε τα APC μαζί, θα υποστούν τις ίδιες απώλειες, που σημαίνει ότι θα μπορείτε να τα κρατήσετε όλα. Όταν όλες οι εγκαταστάσεις στη βάση έχουν καταστραφεί θα κερδίσετε την αποστολή.

Mission 4 - Iron Shield

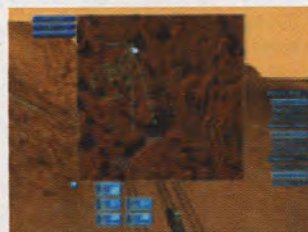
Αντικειμενικός στόχος: Το Crayven White ASEM Research Facility δέχεται επίθεση πρέπει να σταματήσετε την προέλαση της Order, πριν φτάσουν την εγκατάσταση.



Πρώτο καθήκον είναι να κρατήσετε το πέρασμα και να υπερασπίσετε τη ζωή σας ενάντια σε επερχόμενους εχθρούς. Θα έρθουν από τα νοτιοδυτικά, αλλά δεν πρέπει να είναι πρόβλημα για σας καθώς καταστρέφονται εύκολα.



Κινηθείτε κατά μήκος της κατεύθυνσης και όταν περισσότερο εχθροί εμφανιστούν στον χάρτη, σταματήστε, ξεφορτώστε τους Marines σας και βάλτε τους να λάβουν μια ψηλότερη θέση τοποθετώντας τις υπόλοιπες μονάδες σας στη σκιά.



Ο εχθρός είναι ξανά υποδεέστερος και πολύ εύκολο να καταστραφεί σε αυτό το σημείο. Απλώς να είστε σίγουροι ότι προστατεύετε το πεζικό σας με κάλυψη και ιατρική περιθαλψή εάν χρειαστεί.



Περισσότερες εχθρικές μονάδες βρίσκονται ελαφρά προς τον βορρά, έτσι λοιπόν σημαδεύτε τις με τις ισχυρότερες μονάδες σας και τσακίστε τις σε κομματάκια.



Όταν ακούσετε το σήμα ότι όλοι οι επιτιθέμενοι έχουν καταστραφεί στο πρώτο μισό της αποστολής, ο μόνος εναπομείναντος στόχος σας είναι ένα Howitzer στο νότο. Μαζέψτε τους Marines ξανά και στείλτε τις μονάδες σας νότια.



Όταν φτάσετε στο κάτω μέρος της περιοχής, ξεφορτώστε τους Marines σας και διαλέξτε μια ομάδα, στέλνοντας τους νοτιοδυτικά. Αυτό το μονοπάτι τους πηγαίνει πάνω από ύψωμα, κατόπιν κάτω στην κοιλάδα κοντά στο εχθρικό Howitzer.



Καθώς οι Marines σας προχωρούν μέσα στην κοιλάδα, μια ομάδα πεζικού επιτίθεται και το εχθρικό Howitzer ανοίγει πυρ επίσης. Συνεχίστε να κινείτε τους Marines σας προς το Howitzer, αγνοώντας όλους τους άλλους εχθρούς και κατόπιν βάλτε το στο στόχο μόλις βρεθεί στην ακτίνα σας.



Χρησιμοποιήστε το Personal Medpack των Marines σας για να τους θεραπεύσετε εάν τα πυρά του Howitzer προκαλούν μεγάλη ζημιά. Αν παρόλα αυτά αποτύχετε, η άλλη ομάδα σας των Marines μπορεί να ακολουθήσει τα βήματα των συντρόφων της και να συνεχίσει να στοχεύει το Howitzer μέχρι να το καταστρέψει.

Mission 5 - Acquisition

Αντικειμενικός στόχος: Η Order ετοιμάζεται να μετακινηθεί ένα εξαιρετικά σημαντικό εξάρτημα, έτσι εσείς πρέπει να στήσετε μια ενέδρα και να καταστρέψετε το κομβόι. Το κομβόι μπορεί να υποστηριχτεί από την κοντινή βάση της Order.



Ξεκινήστε στέλνοντας τις δυνάμεις σας δυτικά. Η ομάδα σας από Light Terradynes πρέπει να τοποθετηθεί σε σημείο όπου θα βρίσκεται σε βαθιά σκιά. Αφήστε την εκεί αφού είναι καλή κάλυψη.



Εν τω μεταξύ στείλτε το APC σας και τις βασικές Battle Terradynes βορειοδυτικά, ακολουθώντας το μονοπάτι. Αυτό το μονοπάτι περνά δια μέσου μιας στενής κοιλάδας όπου μερικά Medium και Light Hoverdynes θα επιτεθούν στις δυνάμεις σας καθώς αυτές αφήνουν το καταφύγιο της κοιλάδας.



Αγνοήστε αυτούς τους εχθρούς προς το παρόν και κινήστε το APC και τις βασικές Battle Terradynes στην περιοχή με την επιγραφή "Main Ambush". Όταν φτάσουν σε αυτή τη θέση, αναπτύξτε τους Marines σας και τακτοποιήστε όλες σας τις δυνάμεις στη βαθιά σκιά του κοντινού γκρεμού, φέρνοντας τις μονάδες σας από τις σκιές στο νότο. Από αυτό το παράμερο σημείο, επιτρέψτε στις δυνάμεις σας να ανταποδώσουν τα πυρά στις κοντινές Medium και Light Hoverdynes.



Τώρα μια ανιχνευτική ομάδα από ελαφρά Hoverdynes πλησιάζει την ενέδρα σας με τα ελαφρά Terradynes. Τα ελαφρά

Terradynes σας, ανοίγουν πυρ αυτόματα κατά των εχθρικών Hoverdynes, προκαλώντας ελαφρές ζημιές. Δε χρειάζεται να κάνετε τίποτα για να βοηθήσετε, αφήστε το σε αυτούς. Σε αυτό το σημείο το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να περιμένετε. Μια δεύτερη ομάδα από Light Hoverdynes θα πλησιάσει τη θέση της ενέδρας και, όπως η πρώτη ομάδα, σύντομα θα εξουδετερωθεί. Περίπου αυτή την ώρα, θα λάβετε ένα μήνυμα το οποίο δηλώνει ότι το κομβόι έχει αποφασίσει να πάρει τον βόρειο δρόμο. Το κομβόι, το οποίο αποτελείται από τέσσερα μεγάλα Transporters και μερικά συνοδευτικά Light Hoverdynes, θα πλησιάσει τότε την θέση της κυρίας ενέδρας, όπου οι δυνάμεις σας περιμένουν. Από το κρησφύγετο των σκιών, ανοίξτε πυρ κατά του κομβόι, τελειώνοντας το γρήγορα. Όταν όλα τα τέσσερα Transporters έχουν καταστραφεί η αποστολή θα έχει επιτυχή έκβαση.

Mission 6 - Neighbours At The Door

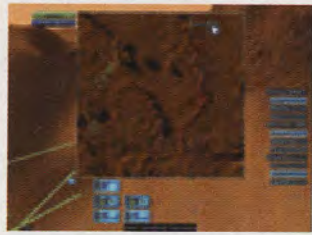
Αντικειμενικός στόχος: Το Crayven White ASEM Research Facility δέχεται ξανά επίθεση. Πρέπει να σταματήσετε την εφροδο της Order μια και καλή.



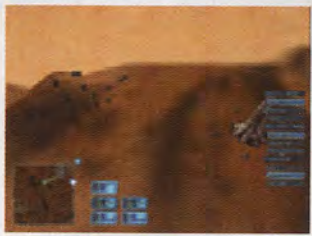
Οι αρχικές μικρότερες μάχες είναι εύκολες, χωρίς πραγματική πιθανότητα να χάσετε σε αυτό το σημείο. Όταν ο τελευταίος από τους ορατούς επιτιθέμενους καταστραφεί, θα σας πουν ότι η κύρια επίθεση ακυρώθηκε και ότι προτείνεται να καταδιώξετε τους σκόρπιους εχθρούς. Συγκεντρώστε τις δυνάμεις σας, βεβαιωθείτε ότι είναι σε καλή κατάσταση και φορτώστε τους Marines στο APC.



Μετακινηθείτε αργά προς τα βορειοανατολικά όπου θα βρείτε μια πλαγιά που οδηγεί στη βάση της Order. Τώρα τακτοποιήστε τις μονάδες σας σε μια γραμμή κατά μήκος της πλαγιάς με το APC ελαφρά προς τα πίσω.



Ξεκαθαρίστε τα Pulse Turrets που φρουρούν την είσοδο της βάσης από αυτή την ανυψωμένη θέση καθώς και κάθε εχθρό που μπορεί να βγει.



Όταν όλες οι ορατές μονάδες έχουν καταστραφεί, αρχίστε να προχωράτε τις δυνάμεις σας σιγά-σιγά προς τα ανατολικά προς το Command Centre. Μερικά ακόμα κύματα από Crusaders, Light Hoverdynes, και μερικά Medium Hoverdynes επιτίθενται όπως κινείστε, έτσι χτυπήστε τα χωρίς να σταματήσετε να κινείστε.



Χρησιμοποιήστε τα Repair Modules των μονάδων σας όταν και όπως είναι αναγκαίο, και κρατείστε το APC σας μόλις πίσω από την πρώτη γραμμή για να βοηθάει με ιατρική περίθαλψη. Συνεχίστε να προελαύνετε αργά όποτε όλοι οι ορατοί εχθροί έχουν καταστραφεί.



Τελικά θα φτάσετε μαχόμενοι μέχρι το Command Centre, το οποίο είναι ένα μεγάλο κτίριο τοποθετημένο κοντά στο Xenofact. Καταστρέψτε το Command Centre σφυροκοπώντας το με όλα τα διαθέσιμα πυρά σας για να ολοκληρώσετε την αποστολή.

Mission 7 - The Satellite

Αντικειμενικός στόχος: Πρέπει να υπερασπίσετε τη βάση ραντάρ PB-12, που βρίσκεται στην

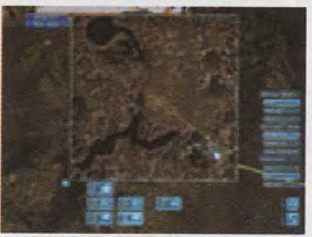
περιοχή Foucalt Rift και μετά να καταστρέψετε το Cipher Spy Satellite πριν η Order το ανακαταλάβει.



Όταν ξεκινάει η αποστολή, συγκεντρώστε τις δυνάμεις σας μέσα στη φιλική βάση. Συγκεντρώστε τις κοντά στο μεγάλο δίσκο ραντάρ Falcon και μετά φορτώστε τους Jaegers μέσα στο Command APC. Αναπτύξτε και τα δύο αντιαεροπορικά Sentry Guns των Light Terradynes κοντά στο δίσκο ραντάρ Falcon σε ένα ελεύθερο σημείο (λίγο μακριά από τον δίσκο).



Όταν οι εδάφους και εναέριες δυνάμεις που επιτίθενται στη βάση σας έχουν καταστραφεί, αμέσως στείλτε τις κύριες Battle Terradynes σας στα νοτιοανατολικά κατά μήκος του σχεδιασμένου μονοπατιού, προς τον Sergeant Cole.



Καθώς οι κύριες Battle Terradynes σας πλησιάζουν τη θέση του Sergeant Cole, θα συναντήσουν μια μοναχική μονάδα Crusaders. Σταματήστε τις κύριες Battle Terradynes και καταστρέψτε όλους τους Crusaders πριν προελάσουν άλλο. Χρησιμοποιήστε την πλαγιά για να δώσετε στις Terradynes ένα πλεονέκτημα ύψους, κατά τη μάχη.

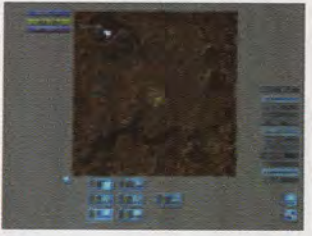


Όταν οι κύριες Battle Terradynes σας πλησιάσουν τη θέση

του Sergeant Cole, θα τον βρουν μέσα σε ένα φορητό. Απλώς δώστε εντολή στις κύριες Battle Terradynes να επιστρέψουν στη βάση και ο Cole θα ακολουθήσει. Ένα Scout Aerodyne θα επιτεθεί στο φορητό του Cole, αλλά δε μπορεί να κάνει αρκετή ζημιά ώστε να θεωρηθεί σοβαρή απειλή.



Όταν ο Cole και οι κύριες Battle Terradynes είναι για τα καλά στον δρόμο της επιστροφής για τη βάση, αποβιβάστε και τις δύο ομάδες των Jaegers από το APC, μετά προχωρήστε κατευθείαν προς τον πεσμένο Satellite. Η θέση του Satellite δεν είναι σηματοδοτημένη στον χάρτη μάχης, αλλά θα είναι ορατή στον χάρτη GUI (πάνω αριστερή γωνία).



Κινήστε τους Jaegers κατευθείαν προς το Satellite, χωρίς να σταματήσετε για μάχη. Κρατείστε τους στην κάλυψη των δέντρων όποτε είναι δυνατόν, έτσι ώστε να δεχθούν όσο το δυνατόν λιγότερα πυρά.



Όταν οι Jaegers φτάσουν σε οπτική ακτίνα από το πεσμένο Satellite, αρχίστε να επιτίθεστε αμέσως ενώ συνεχίζετε να κινείστε προς τα εμπρός. Χρησιμοποιήστε τα Rifle Attached Warheads εναντίον του όσο το δυνατόν συντομότερα.



Το Satellite θα καταστραφεί

τώρα γρήγορα οδηγώντας έτσι στην επιτυχή έκβαση της αποστολής.

Mission 8 - No Win Situation

Αντικειμενικός στόχος: Η ερχόμενη δύναμη εφόδου της Order πρέπει να σταματήσει και να καταστραφεί, πριν εξολοθρευτεί το SB-401. Ζωτική σημασίας κατασκευές πρέπει επίσης να προστατευθούν.



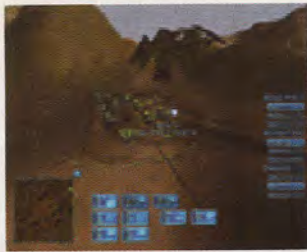
Μια σύνθετη δύναμη από Crusaders, Light Hoverdynes, και Medium Hoverdynes θα σας επιτεθούν σύντομα από τρεις περιοχές. Οι δυνάμεις σας, με τη βοήθεια της άμυνας της βάσης, μπορούν να απωθήσουν αυτές τις επιθέσεις χωρίς απώλειες και χωρίς καμιά ριζοκίνδυνη ενέργεια. Απλώς αφήστε τις μονάδες σας να επιτεθούν από μόνες τους και σύντομα οι εχθροί θα καταστραφούν. Τελικά, θα λάβετε ένα μήνυμα ότι ενισχύσεις βρίσκονται καθ' οδόν.



Μετά την άφιξη των ενισχύσεων, θα λάβετε εντολή να στείλετε όλες σας τις μονάδες σε ένα σημείο εξόρυξης (Green Dog). Αμέσως φορτώστε τους Marines στο Command APC.



Όταν φτάσετε στο σημείο εξόρυξης, ξεφορτώστε τους Marines και χωρίστε τις μονάδες σας σε τρεις ομάδες. Η ομάδα 1 θα πρέπει να περιλαμβάνει και τις δύο ομάδες των Marines, η ομάδα 2 πρέπει να συγκροτείται από όλα τα Light και Main Battle Hoverdynes, και η ομάδα 3 πρέπει να σχηματίζεται από το Command APC και δύο ομάδες από μη μάχημα φορητά.



Μετά τον σχηματισμό αυτών των ομάδων στείλτε τις όλες στα βορειοανατολικά. Οι Marines (ομάδα 1) πρέπει να κινείται μπροστά από τους υπόλοιπους ακολουθώντας το μονοπάτι. Η ομάδα 2 πρέπει να ακολουθεί κατόπιν, και τελευταία από όλες πρέπει να είναι η ομάδα 3.



Συνεχίστε να κινείστε προς τα βορειοανατολικά, όπου σκόρπιοι Crusaders και Templar πεζικό θα αρχίσουν να επιτίθενται. Όταν εμφανιστούν, σταματήστε τις ομάδες 2 και 3 και κατόπιν ετοιμάστε την ομάδα 1 για επίθεση. Τοποθετήστε τους στο ψηλότερο έδαφος για να καταστρέψουν τον εχθρό από την ασφάλεια των λόφων. Η ομάδα 2 μπορεί να βοηθήσει ενάντια στους Crusaders, αλλά πρέπει να παραμείνει πίσω όταν οι μονάδες Templar καταφτάσουν. Αρχίστε να κινείστε ξανά όταν ο κίνδυνος περάσει και μόλις εμφανιστούν τα Aerodynes, δώστε εντολή και στις δύο ομάδες των Light Hoverdynes να χρησιμοποιήσουν τα Anti-Aircraft Sentry Guns. Βεβαιωθείτε ότι τα Medical Trucks είναι συγκεντρωμένα σε στενό κύκλο γύρω από το Command APC πριν συνεχίσετε.



Χτυπήστε τα Aerodyne με τα Anti-Aircraft Sentry Guns και σφροκοπήστε τα μέχρι να ηττηθούν. Όταν και το τελευταίο από τα Aerodynes ηττηθεί, στείλτε τους Marines μπροστά να ξεκαθαρίσουν μερικούς εναπομείναντες Crusaders και Templar, καθαρίζοντας ένα μονοπάτι προς το σημείο αποκομιδής και τη νίκη.

Mission 9 - Jungle Purification

Αντικειμενικός στόχος: Πρέπει να περάσετε δια της βίας μέσα από την εχθρική περιοχή, καταστρέφοντας οχυρά καθώς προελαύνετε. Ο τελικός σας στόχος θα είναι να καταστρέψετε ένα φυλάκιο της Order βαθιά μέσα στη ζούγκλα.



Στην αρχή, προσεγγίστε όλες τις μονάδες σας στη νότια Drop Zone. Μετακινήστε τις δυτικά προς τον κρατήρα αλλά μόλις τα Light Terradynes συναντήσουν εχθρούς, αποτραβηχτείτε. Διαλέξτε το πυροβολικό και βάλτε το να βομβαρδίσει τα Pulse Turrets γύρω από τον κρατήρα, ενώ τοποθετείτε την κύρια ομάδα μάχης σε μια γραμμή για να αποφύγετε φιλικά πυρά.



Επιτρέψτε στην κύρια ομάδα μάχης να ασχοληθεί με το εχθρικό πεζικό, Light Hoverdynes, και Medium Hoverdynes που βρithουν γύρω από τον κρατήρα. Θυμηθείτε να κινείτε το APC γύρω και πίσω από την πρώτη γραμμή, θεραπεύοντας πληγωμένες μονάδες όταν τις εντοπίζετε. Αυτή η μάχη θα πάρει κάμποσο καθώς υπάρχουν πολλοί εχθροί κοντά στον κρατήρα. Όταν οι επιθέσεις ελαττωθούν στείλτε τα Light Terradynes επάνω στο χείλος του κρατήρα, αποκαλύπτοντας τα κτίρια μέσα. Βάλτε το πυροβολικό να καταστρέψει αυτά τα κτίρια και τα Light Terradynes να περιπολήσουν την κορφή του κρατήρα ώστε να αποκαλύψουν άλλα Pulse Turrets. Σημαδέψτε αυτά τα Turrets με το πυροβολικό και καταστρέψτε τα.



Τώρα κινήστε όλη σας τη δύναμη δυτικά, προς το ανατολικότερο Turret. Όταν οι ανιχνευτές σας εντοπίσουν τα όπλα του Turret, αποσύρετε τους και κατόπιν δώστε εντολή στο πυροβολικό να επιτεθεί. Όπως πάντα κρατείστε τις μονάδες του Command APC και του πυροβολικού πίσω από την κύρια δύναμη ενώ βομβαρδίζετε. Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία καθώς κινείστε δυτικά μέσα από το φαράγγι. Προελάστε μέχρι να δείτε ένα Turret, υποχωρήστε ελαφρά μετά βάλτε το πυροβολικό να επιτεθεί από τα μετόπισθεν ενώ τακτοποιείτε την κύρια επιθετική σας ομάδα σε μια γραμμή για να αντιμετωπίσετε το πεζικό και τα Terradynes. Χρησιμοποιήστε τα ειδικά όπλα των μονάδων σας κατά των μεγαλύτερων εχθρικών ομάδων. Όταν και η τελευταία κατασκευή της βάσης έχει καταστραφεί, θα εμφανιστεί ένα σημείο εκκένωσης. Επιλέξτε όλες σας τις μονάδες και κάντε δεξί κλικ στο Pickup Point στον μίνι χάρτη. Θα κατευθυνθούν προς αυτό και η αποστολή θα λήξει όταν φτάσουν εκεί.

Mission 10 - Anti - Air Raid

Αντικειμενικός στόχος: Πρόσφατα συμβάντα στην περιοχή Foucault Rift επέτρεψαν στο CSS Astrid να εντοπίσει την κύρια Command Base της Order. Πρέπει να καταστρέψετε τις αντι-αεροδιαστημικές δυνατότητες τους και να διαλύσετε το Command Centre της Order.



Το πρώτο μέρος της αποστολής είναι να καταστρέψετε τις τρεις αντιαεροπορικές βάσεις. Κάμποσες ομάδες από Crusaders, μια ομάδα από Templars, μερικά ποικίλα Hoverdynes και πολλά Turrets προστατεύουν κάθε μια από τις τρεις αντιαεροπορικές βάσεις. Έτσι στείλτε τους Jaegers και αρχίστε την επίθεση.



Μόλις οι Jaegers δουν οποιαδήποτε αντίσταση, βάλτε τους να υποχωρήσουν. Εν τω μεταξύ, έχε-

τε το πυροβολικό να σφυροκοπά τις εχθρικές βάσεις συνεχώς. Εάν δεν πάτε πολύ κοντά στην εχθρική βάση, τα Aerodyne σας, μπορούν επίσης να επιτεθούν με ασφάλεια, αλλά και πάλι, αποσύρετε τα μόλις δεχθούν πυρά.



Όταν τα εχθρικά Hoverdynes εμφανιστούν, χρησιμοποιήστε το πυροβολικό εναντίον τους. Εάν είναι πολύ μακριά για αποτελεσματικά πυρά, μπορείτε να τους επιτρέψετε να επιτεθούν στα Main Battle Terradynes, γνωρίζοντας ότι θα κερδίσετε τη μάχη εύκολα. Τα εχθρικά Aerodyne εμφανίζονται σε δύο κύματα, ένα πριν επιτεθείτε στη AA βάση Μπράβο, και ένα όταν προσεγγίζετε την Attack 4. Απλώς αντιμετωπίστε τα με τα δικά σας Attack Aerodynes. Χρησιμοποιήστε τα ειδικά όπλα των Attack Aerodynes για μέγιστη αποτελεσματικότητα. Όταν θα έχετε καταστρέψει την τρίτη και τελευταία AA βάση, η κύρια βάση εμφανίζεται στο χάρτη του παινιδιού.



Θα κερδίσετε την αποστολή όταν έχετε καταστρέψει το Command Centre και τους διδύμους πύργους που το πλαισιώνουν. Κάντε το αυτό απλώς τοποθετώντας τις μονάδες σας κοντά και χτυπώντας σταθερά τα κτίρια με όλα τα διαθέσιμα πυρά.

Mission 11 - Simple Escort Duty

Αντικειμενικός στόχος: Πρέπει να συνοδέψετε μια ομάδα επιστημόνων σε μια περιοχή Xenofact υπό την κατοχή της Order. Ασφαλίστε την Drop Zone και την περιοχή, ενώ παράλληλα προστατέψτε τους επιστήμονες και συνοδέψτε τους πίσω στην Drop Zone όταν θα έχουν συμπληρώσει την εργασία τους.

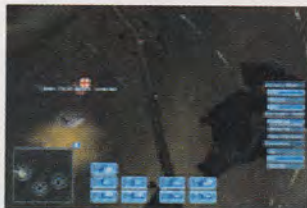


Ξεκινάτε την αποστολή από

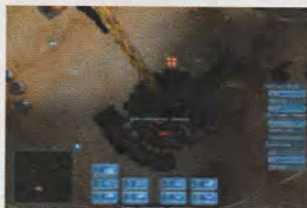
την βορειοδυτική γωνία του χάρτη. Λίγο μετά την αποχώρηση του Dropship, ένα άλλο Dropship εμφανίζεται και αποβιβάζει ένα Engineer Truck, το οποίο τώρα είναι υπό τον έλεγχό σας.



Όταν όλοι οι αρχικοί εχθροί έχουν καταστραφεί (απλό πράγμα τώρα που είσατε σκληραγωγημένοι από τις μάχες), στείλτε το Engineer Truck στο Xenofact. Όταν λάβετε ένα μήνυμα ότι οι Engineers έχουν αρχίσει την εργασία τους, τοποθετήστε την άμυνα σας στην τοποθεσία του Xenofact. Τοποθετήστε τις μονάδες σας με τις Main Battle Terradynes πρώτες, με μέτωπο προς τα δυτικά. Διάφορες ελαφρές εχθρικές μονάδες θα σας επιτεθούν, αλλά ο στρατός σας μπορεί να τους καταφέρει πολύ εύκολα με την βοήθειά σας.



Όταν οι Engineers αναγγείλουν ότι έχουν ολοκληρώσει την εργασία τους, χρησιμοποιήστε το Command APC για να επιδιορθώσετε κάθε ζημιά στις μονάδες σας και κατόπιν κατευθυνθείτε πίσω προς την περιοχή αποκομιδής. Συνεχίστε προς το σημείο αποκομιδής, μέχρι να λάβετε ένα μήνυμα ότι το Dropship Atlanta έχει καταστραφεί. Μία καινούργια pick up zone (Rally Point Zulu), θα εμφανιστεί στη νοτιοανατολική γωνία του χάρτη.



Γυρίστε τις μονάδες σας και στείλτε τις προς το νότο. Εάν έχετε επιβιώσει (κάτω από υπερβολικά σκληρή επίθεση) όταν τελειώσει ο χρόνος, θα έχετε κερδίσει την αποστολή. Απλώς πλησιάστε το σημείο αποκομιδής και αμυνθείτε.

Mission 12 - Take & Control

Αντικειμενικός στόχος: Η ενεργοποίηση του Xenofact επιτρέπει τον εντοπισμό και άλλων τοποθεσιών στην περιοχή Foucault Rift.

Πρέπει να καταλάβετε αυτές τις περιοχές.



Κατευθυνθείτε προς το ερείπιο στο κέντρο του χάρτη. Όταν οι δυνάμεις σας φθάσουν την σύναξη από Pulse Laser Pillboxes που φρουρούν την βόρειο-ανατολική άκρη της βάσης της Order, καταστρέψτε τα όλα χρησιμοποιώντας τα Battle Terradynes ή το πυροβολικό. Τώρα στείλτε μία ομάδα από Jaegers και μία ομάδα από Main Battle Terradynes στο βόρειο-ανατολικό "Engineers Drop-off Point". Εν τω μεταξύ στείλτε τα άλλα Main Battle Terradynes στο "Relics & Pillboxes", όπως είναι σημειωμένο στο χάρτη σας και αρχίστε να καταστρέφετε τα Pulse Laser Pillboxes που περιβάλλουν το ερείπιο του Xenofact.



Όταν θα έχουν καταστραφεί, οι Engineers προσγειώνονται στο Engineer Drop-off Point. Πάρτε τους Jaegers και τα Main Battle Terradynes που στείλατε στο Engineer Drop-off Point, να ενωθούν με τα Engineer Trucks και να τα συνοδέψουν στο νοτιοδυτικό Relics Site.



Όταν τα Engineer Trucks φθάσουν στα Xenofacts, θα σταματήσουν για μια στιγμή. Περιμένετε για να φυλάξετε τα, παρόλο που, αν είσατε τυχεροί, δεν θα εμφανιστούν εχθρικές μονάδες.



Μόλις τα Engineer Trucks έχουν τελειώσει την εργασία τους, Θα κινηθούν νότια προς το Pick-up Point. Συνοδεύσατε τα Trucks με ολόκληρη τη δύναμη σας, κρατώ-

ντας τα Main Battle Terradynes συνεχώς μπροστά από τα Trucks, ούτως ώστε να καταστρέφουν κάθε εχθρό που σας ξέφυγε προηγουμένως.



Όταν οι Engineers φθάσουν το Pick-up Point και περισυλλεγούν από τα Dropships, θα έχετε κερδίσει την αποστολή.

Mission 13 - Under The Field

Αντικειμενικός στόχος: Οι εγκαταστάσεις παρεμβολών της Order εμποδίζουν προσπάθειες εντοπισμού των δυνάμεων της. Πρέπει να διεισδύσετε στο πεδίο και να καταστρέψετε τις εγκαταστάσεις που βρίσκονται βαθιά μέσα στο εχθρικό έδαφος.



Προσεγγίστε τα τρία Dropships σας, στην νότια Drop Zone και μοιράστε τα τέσσερα Main Battle Terradynes σας σε δύο ομάδες των δύο. Ενώστε το πυροβολικό σας και τα Anti-Air Terradynes μαζί και κατόπιν φορτώστε όλες τις ομάδες πεζικού στο Command APC.



Στείλτε όλες σας τις μονάδες στο βορρά, όπου θα εντοπίσετε μια ομάδα περιπολίας από Templars. Περιμένετε μέχρι να μπορείτε να τους δείτε (στα ανατολικά) πριν τους εξουδετερώσετε με βολές πυροβολικού. Εάν επιβιώσουν από το μπαράζ του πυροβολικού, χρησιμοποιήστε τα Main Battle Terradynes για να τους αποτελειώσετε, χωρίς οικότο!



Συνεχίστε βόρεια για να συναντήσετε μια εχθρική περιπόλο.

Μόλις τους δείτε βομβαρδίστε τους με το πυροβολικό και αποτελειώστε τους με τα Main Battle Terradynes αν κριθεί αναγκαίο. Τώρα ξεφορτώστε μια ομάδα Jaegers από το APC και στείλτε τους κατά μήκος του μονοπατιού με την επιγραφή "Jaegers". Κατόπιν μόλις το Howitzer που είναι σημαδεμένο πάνω στον χάρτη μάχης εμφανιστεί δώστε εντολή στους Jaegers να βάλουν εναντίον του.



Όταν οι Jaegers έχουν καταστρέψει το Howitzer, (αυτό δεν πρέπει να πάρει πολλή ώρα) κρύψτε τους μέσα στις σκιές. Αφού οι Jaegers καλυφθούν ασφαλώς, προωθείστε αργά τις υπόλοιπες από τις μονάδες σας μέσα στην κοιλάδα εναντίον της εχθρικής βάσης. Κινηθείτε αργά, βομβαρδίζοντας την περιοχή μπροστά από σας με το πυροβολικό. Καταστρέψτε κάθε μονάδα που περνάει από τα φράγματα πυρός σας με τα Main Battle Terradynes.



Μόλις η νότια πλευρά της βάσης μπει στο οπτικό σας πεδίο, βομβαρδίστε τη με πυρά πυροβολικού και καταστρέψτε το Tier-7 Guana Turrets. Όταν θα έχετε καταστρέψει το μεγαλύτερο μέρος από την αρχική άμυνα της βάσης, στείλτε τα Main Battle Terradynes στην άκρη της βάσης με τις πιο ευάλωτες μονάδες μόλις πίσω τους. Συνεχίστε να βομβαρδίζετε διάφορα κτίρια και μετά προελάστε μέσα στη βάση.



Στείλτε μια ομάδα από Main Battle Terradynes στο κέντρο της βάσης και χρησιμοποιήστε την για να καταστρέψετε την Turbine και το Biohazard Tank που βρίσκονται στις δύο μεριές του Jamming Facility (Εγκατάσταση Παρεμβολών). Καταστρέψτε το Jamming Facility και όλη την υπόλοιπη βάση. Όταν όλα τα κτίρια καταστραφούν θα λάβετε ένα μήνυμα

με την εντολή να υποχωρήσετε. Έτσι λοιπόν κατευθυνθείτε προς το Pick-up Point που εμφανίζεται στο νότιο άκρο του χάρτη (ακριβώς εκεί που προσγειωθήκατε).

Mission 14 - Behind Enemy Lines

Αντικειμενικός στόχος: Πρέπει να πάτε βαθιά μέσα στο εχθρικό έδαφος και να καταστρέψετε διάφορα σημαντικά κτίρια.



Μόνο ένα Dropship μπορεί να προσγειωθεί αρχικά, έτσι λοιπόν διαλέξτε το ένα με δυνατότητες αεροπορικής επίθεσης (Dropship Gamma). Αφήστε τα τρία πρώτα υψίπεδα στην άκρη και επιτεθείτε στο τέταρτο. Όταν τα Medium Hoverdynes και Beam Platforms καταστραφούν, κινείστε τους Marines και τα Main Battle Terradynes επάνω στο υψίπεδο. Βάλτε τους να καταστρέψουν το ζευγάρι των Pulse Laser Pillboxes και την ομάδα των Crusaders, με τη βοήθεια του πυροβολικού. Όταν κάθε αντίσταση έχει εκμηδενιστεί, βάλτε τα Main Battle Terradynes να καταστρέψουν τις διδυμες Power Units και την Main Power Generator.



Τώρα κινείστε όλες σας τις δυνάμεις νοτιοανατολικά. Από εδώ, σημαδέψτε με το πυροβολικό σας το υψίπεδο νούμερο 5 και αρχίστε να το βομβαρδίζετε. Την ίδια ώρα μετακινήστε τους Marines σας στις σκιές στα ανατολικά του υψιπέδου. Οι βολές του πυροβολικού σας θα χτυπήσουν τελικά ένα Drone Carrier επάνω στο υψίπεδο, το οποίο θα κατέβει κάτω και θα επιτεθεί. Βάλτε τους Marines να το παρεμποδίσουν μέσα στις σκιές, πριν έρθει αρκετά κοντά στα οχήματά σας. Καθλωμένο από τους Marines σας, το Drone Carrier δεν θα αντέξει πολύ.



Αφού καταστραφεί το Drone Carrier, στείλτε τους Marines στη

βάση της πλαγιάς δίπλα στο υψίπεδο 5. Βάλτε τους να στοχεύσουν τους Templars, Scout Hoverdynes και Crusaders κοντά στο χείλος του υψιπέδου και να τους καταστρέψουν. Θυμηθείτε να τους υποστηρίζετε με ιατρική περίθαλψη εάν θεωρείται αναγκαίο. Εάν σας επιτεθούν Medium Hoverdynes, αποτραβήξτε τους στις σκιές και μετά φέρτε τα Main Battle Terradynes να αντεπιτεθούν. Προσέξτε παρόλα αυτά τους Templars, καθώς μπορούν να κάνουν πολλή ζημιά στις δυνάμεις σας.



Όταν κάθε αντίσταση από το υψίπεδο 5 σταματήσει, καταστρέψτε το Advanced Power Station και τις διδυμες Power Units με ισχυρά πυρά. Τώρα στείλτε τις δυνάμεις σας νότια και αρχίστε να βομβαρδίζετε το υψίπεδο 6, στέλνοντας τους Jaegers να ανιχνεύουν πιο μπροστά. Όταν οι Templars καταστραφούν στείλτε τους Jaegers εναντίον του Howitzer. Οι Jaegers μπορούν να εξουδετερώσουν το Howitzer αργά και από απόσταση, όσο συνεχίζετε να τους μετακινείτε όταν το Howitzer ανοίγει πυρ.



Με τους Templars και το Howitzer εξουδετερωμένους, στείλτε όλες τις δυνάμεις που σας μένουν πάνω στην πλαγιά του υψιπέδου 6. Καταστρέψτε τους Medium και Heavy Templars μόλις έρθουν, χρησιμοποιώντας τα Main Battle Terradynes και μετά καταστρέψτε την Power Unit και τα δίδυμα Silos για να τελειώσετε την αποστολή με επιτυχία.

Mission 15 - Show Of Force

Αντικειμενικός στόχος: Οι δυνάμεις της Order είναι τώρα ολιγάριθμες και περικυκλωμένες αλλά είναι ιδιαίτερα δυνατές στη δύσκολη θέση που βρίσκονται. Πρέπει να ηγηθείτε της εφόδου στο Order Command Centre.



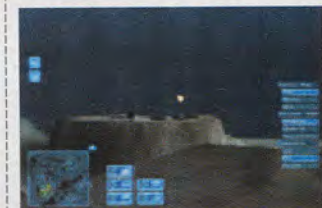
Μόλις τα Dropships προσεδαφιστούν, στείλτε μια ομάδα από Main Battle Terradynes στα ανατολικά και εξουδετερώστε τα εχθρικά Light Hoverdynes. Κατόπιν γρήγορα φορτώστε τους Jaegers στο Command APC και κατευθυνθείτε προς τα βορειοδυτικά δίνοντας παράλληλα εντολή στο πυροβολικό σας να βομβαρδίσουν την Power Unit.



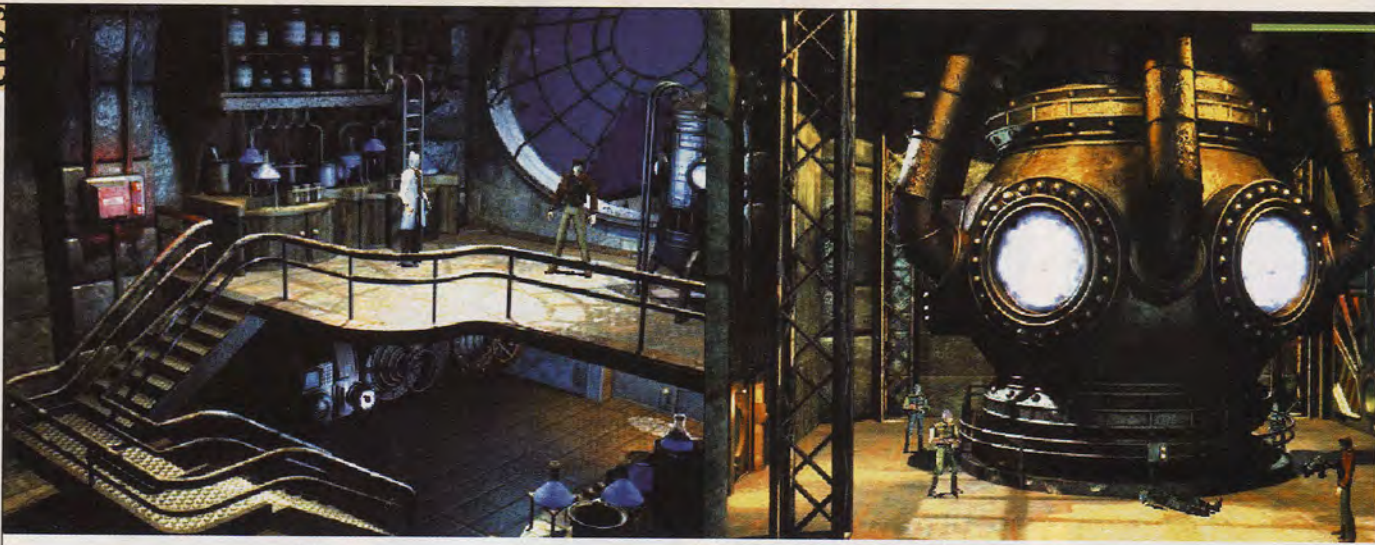
Όταν η Power Unit καταστραφεί, στείλτε το πυροβολικό να εξουδετερώσει κάθε εχθρική μονάδα στο Outpost, δίνοντας προτεραιότητα στους Templars και το Drone Carrier. Όταν όλες οι εχθρικές μονάδες στο Outpost καταστραφούν, ξεφορτώστε τους Jaegers σας και στείλτε τους δυτικά.



Μόλις εμφανιστεί το Howitzer, δώστε εντολή στους Jaegers να βάλουν εναντίον του, αλλά κρατείστε τους σε κίνηση συνεχώς για να αποφεύγετε εχθρικά πυρά. Όταν το πρώτο Howitzer καταστραφεί, στείλτε τους Jaegers ανατολικά προς το δεύτερο Howitzer. Αμέσως μόλις εμφανιστεί, βάλτε τους Jaegers να βάλουν εναντίον του χωρίς καθυστέρηση.



Όταν και τα δύο Howitzer καταστραφούν, στείλτε την ομάδα των Jaegers προς τα βόρεια κρατώντας τους στη σκιά για να αποφεύγετε τον εντοπισμό από Attack Aerodynes. Όταν οι Jaegers φτάσουν σε ένα ζεύγος εγκαταστάσεων της Order, στείλτε τους πίσω από τα κτίρια προς το βορρά και καταστρέψτε και τα δύο όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Συνεχίστε να καταστρέφετε το Command Centre, χτυπώντας το με συνεχή πυρά των Jaegers. Όταν το Command Centre καταστραφεί, η αποστολή έχει κερδηθεί και οι Crayven Missions θα έχουν ολοκληρωθεί.



In Cold Blood

B' ΜΕΡΟΣ

Η Revolution έχει παρελθόν στα έξοχα adventures τύπου point & click αλλά και εμείς έχουμε παρελθόν στο να σας βοηθάμε να τα λύσετε. Τίποτα δεν ξεφεύγει από τον οδηγό που ακολουθεί και όλα τα μυστικά αποκαλύπτονται.

Βρεθήκαμε ξανά στα χέρια του Nagaron που μας ρώτησε αν η Alfa είχε την ιδέα να επιτεθούμε στο Refinery και του είπαμε πως ήταν του Kostov. Μας είπε ότι είχε την έμπνευση καθώς δε θα μας περίμεναν να γυρίσουμε πίσω και έτσι η ασφάλεια στις εγκαταστάσεις θα ήταν μικρή. Μας εξήγησε το σχέδιό του που ήταν να πάμε στο κέντρο του Refinery και συγκεκριμένα στο τμήμα του θαλάμου που ονομαζόταν Baby Blue. Θα τοποθετούσαμε τα εκρηκτικά μέσα στο προστατευτικό κάλυμμα και μετά την έκρηξη θα αποχαιρετούσαμε την περιοχή για πάντα! Ο Nagaron μάς ρώτησε τι έλεγε η Chi για όλα αυτά και του είπαμε ότι συμφώνησε να τινάξει το Refinery όσο υπήρχε χρόνος. Η Chi μάς είπε ότι έπρεπε να σταματήσουμε την παραγωγή του Tri-Nepheline, θεωρώντας ότι ήταν καλό σχέδιο. Εκείνος μας είπε ότι η Chi δεν ήταν ποτέ εκεί όταν τη χρειαζόμασταν και μας ρώτησε τι είπαμε στην Alfa. Της είπαμε ότι θέλαμε να πάμε με τον Kostov και μας ρώτησε αν το δέχτηκε αυτό. Του είπαμε ότι δεν ξέρει πώς σκέφτεται εκείνη και θυμηθήκαμε την Alfa να μας λέει να μείνουμε μακριά γιατί το θεωρούσε πολύ επικίνδυνο. Θα έπρεπε να το αφήσουμε στον Kostov και τους άντρες του.

Ως τώρα όμως είχαμε φτάσει

στο Mine και θα έπρεπε να μπούμε στο εσωτερικό του για μια ακόμα φορά. Ο Kostov μάς είπε ότι αυτό οδηγούσε στο Refinery και αφού δε μας περίμεναν να γυρίσουμε πίσω, η ασφάλεια θα ήταν μικρή. Του είπαμε ότι θα βρισκαμε το Baby Blue και θα τοποθετούσαμε τα εκρηκτικά μέσα στο προστατευτικό κάλυμμα. Προχωρήσαμε στο εσωτερικό του Mine και μας είπε ότι το Baby Blue ήταν μέσα στο Refinery, ακριβώς από πάνω μας. Κοιτάξαμε αμήχανα την περιοχή γύρω μας και σ' αυτό το σημείο ξεκίνησε η αποστολή στο Refinery...

Αποστολή 5: Refinery

Πηγαίνουμε αριστερά, ελέγχουμε την πόρτα για να δούμε ότι είναι κλειδωμένη και ρωτάμε τον Kostov πώς θα την περάσουμε. Θα μας προτείνει να χρησιμοποιήσουμε δυναμίτη, είναι όμως από τα πράγματα που ξεχάσαμε να πάρουμε στο ταξίδι αυτό! Προχωράμε δεξιά, μπαίνουμε στο τούνελ και το διασχίζουμε σκυφτοί. Χτυπάμε τον φρουρό από πίσω, ψάχνουμε το σώμα του για να βρούμε δύο Ammunition Clips και ελέγχουμε τον υδραυλικό μοχλό δεξιά μας. Παρατηρούμε ότι δεν μπορεί να σταθεροποιηθεί αλλά επανέρχεται στην αρχική του θέση μετά από σύντομο χρονικό διάστημα. Μιλάμε στον τεχνικό με ευγενικό

τρόπο και μετά τραβάμε το όπλο μας και του λέμε για τον υδραυλικό μοχλό. Θα μας πει ότι ανοίγει την πόρτα που μας ενδιαφέρει και του λέμε να τον τραβήξει αφού μας δώσει λίγο χρόνο για να φτάσουμε εκεί γρήγορα. Επιστρέφουμε λοιπόν σε αυτή όσο το δυνατόν πιο γρήγορα, την περνάμε και διασχίζουμε τη γέφυρα όταν το πλέγμα των λέιζερ είναι σβηστό. Χτυπάμε τον φρουρό και ψάχνουμε το σώμα του για να βρούμε δύο Ammunition Clips. Προχωράμε αριστερά και θα συναντήσουμε ένα τεχνικό, όμως δε θα προλάβουμε να μιλήσουμε μαζί του γιατί ο Kostov βιάζεται να τον γνωρίσει στο όπλο του!

Συνεχίζουμε τώρα για να βρούμε άλλους τρεις, που θα καταφέρουν να επιβιώσουν αφού ο Kostov το έριξε στη διπλωματία! Δεν έχουν να μας πουν κάτι ιδιαίτερο και έτσι φτάνουμε σε

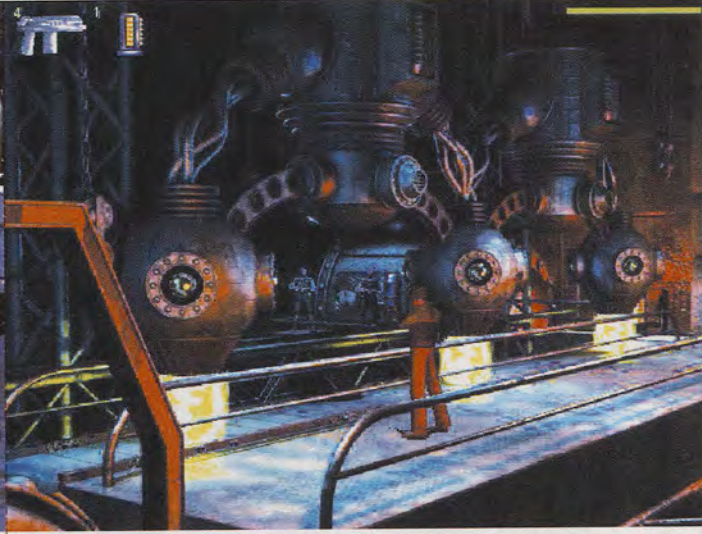
μία γέφυρα που φυλάσσεται από ένα πολυβόλο. Μιλάμε με τον Kostov γι' αυτά και θα μας πει ότι θα τραβήξει επάνω του τα πυρά για να περάσουμε εμείς απέναντι.

Όταν αρχίσει να πυροβολεί, διασχίζουμε τρέχοντας τη γέφυρα, τραβάμε το όπλο μας και γυρίζουμε αριστερά. Πυροβολούμε τους τρεις φρουρούς που θα εμφανιστούν στο βάθος της στοάς πριν προλάβουν να αντιδράσουν. Λέμε στον Kostov να περάσει απέναντι και θα μας πει ότι δεν μπορεί να πηδήσει το χάσμα που δημιουργήθηκε, αλλά θα φάξει για ένα άλλο δρόμο και θα μας συναντήσει στο Refinery.

Προχωράμε προς το μέρος των φρουρών και αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω τους θα βρούμε έξι Ammunition Clips. Μπαίνουμε στο επόμενο τούνελ, πηγαίνουμε γρήγορα στο καρτοστάκι δεξιά, τραβάμε το όπλο



Μην ανησυχείτε, αυτή την φορά δεν σας ακολουθεί κανείς.



μας και πυροβολούμε τον άλλο πριν προλάβει να κρυφτεί. Εάν όμως έχει προλάβει να το κάνει, σε κάθε περίπτωση πυροβολούμε από το σημείο που βρισκόμαστε τώρα και όχι πιο μακριά, διαφορετικά δε θα μπορέσουμε να τον πετύχουμε. Πηγαίνουμε τώρα σε αυτόν και αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, επάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά προχωράμε αριστερά και ελέγχουμε την πόρτα. Γυρίζουμε αριστερά, πηγαίνουμε στον ελεγχό της, συνδεόμαστε με IR-Link και την ανοίγουμε. Σε αυτό το σημείο μπορούμε να δούμε τα αντικείμενα που έχουμε στην κατοχή μας, να διαβάσουμε στην Database τις νέες πληροφορίες που υπάρχουν για τον Nagaron και το Tri-Nepheline, ενώ παράλληλα θα διαπιστώσουμε ότι δεν υπάρχει ουσιαστικά καμία αποστολή! Περνάμε την πόρτα, κατεβαίνουμε τη σκάλα, γυρίζουμε δεξιά, ελέγχουμε την κονσόλα και συνδεόμαστε με IR-Link για να δούμε ότι δε λειτουργεί.

αυτό και θα συναντήσουμε τον Professor Tolstov. Του λέμε ότι είδαμε την Alex και προς το παρόν βρίσκεται με τον Nagaron. Θα του πούμε ότι ο Nagaron θα εκτοξεύσει έναν πύραυλο και μας λέει πως έφτασε η ώρα γι' αυτό. Τον ρωτάμε από ποιο μέρος θα γίνει η εκτόξευση και μας λέει ότι το Ναυτικό ήταν το πρώτο που δούλεψε πάνω στο Tri-Nepheline.

Στη συνέχεια του λέμε ότι ο Oliakon μιλούσε για το σπήλαιο των διαστημολοίων και τον ρωτάμε αν γνωρίζει πού βρίσκεται η D-Commissioner Navy Base στη Volgia. Ο μας πει ότι βρίσκεται στο Vostovgrad και του λέμε ότι θα πάμε εκεί για να βρούμε τον Nagaron. Θα μας πει ότι ήξεραν τα σχέδιά μας γιατί κάποιος τους ειδοποίησε. Ετσι διπλασίασαν τη φρουρά στο Baby Blue και τοποθέτησαν ένα ρομπότ στο κάτω τμήμα.

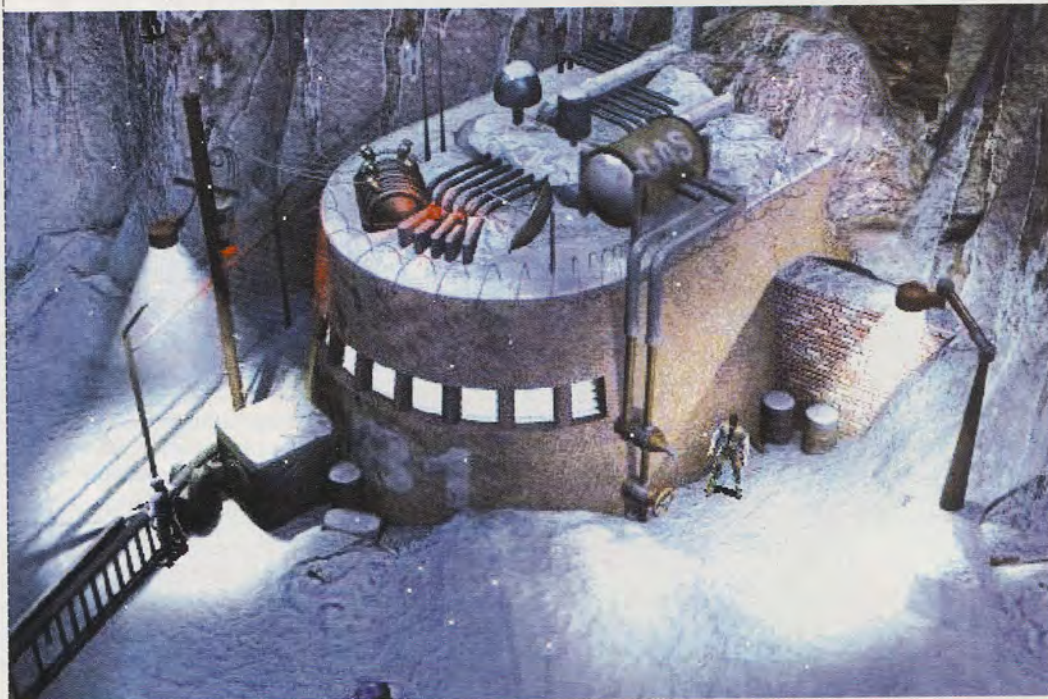
Σε αυτό το σημείο ο φρουρός

θα καταλάβει ότι κάτι δεν πάει καλά. Φωνάζει τον Tolstov, ανεβαίνει τη σκάλα και κινούμαστε προς αυτήν τραβώντας το όπλο μας. Τον πυροβολούμε πριν προλάβει να αντιδράσει και ο Tolstov μάς λέει να μην την κατεβούμε αλλά να χρησιμοποιήσουμε το παράθυρο. Το ρομπότ θα βρίσκεται εδώ σύντομα γι' αυτό πρέπει να βιαστούμε. Του λέμε να έρθει μαζί μας και θα μας πει ότι αν φύγει από εδώ, θα σκοτώσουν την Alex. Εκείνος θα μείνει πίσω και θα τακτοποιήσει το ρομπότ.

Περνάμε το παράθυρο καθώς το ρομπότ βρίσκεται ήδη στον χώρο μας. Ο Tolstov τού ζητάει να επιστρέψει στην περιπολία του αφού δεν υπάρχει κανένας εισβολέας, αλλά βρίσκεται μόνος του εδώ και είναι αυτός που σκότωσε τον φρουρό. Το ρομπότ αγνοεί τα λόγια του και τον εκτελεί εν ψυχρώ, ενώ εμείς διασχίζουμε γρήγορα το μπαλ-

κόνι και κατεβαίνουμε τη σκάλα δεξιά μας. Γυρίζουμε αριστερά και προχωράμε στην άλλη. Μπαίνουμε μέσα, πηγαίνουμε δεξιά στο μπλε σημείο ανεφοδιασμού και χρησιμοποιούμε την EMP mine. Βγαίνουμε έξω και σε λίγο θα δούμε το ρομπότ να καταστρέφεται από αυτή.

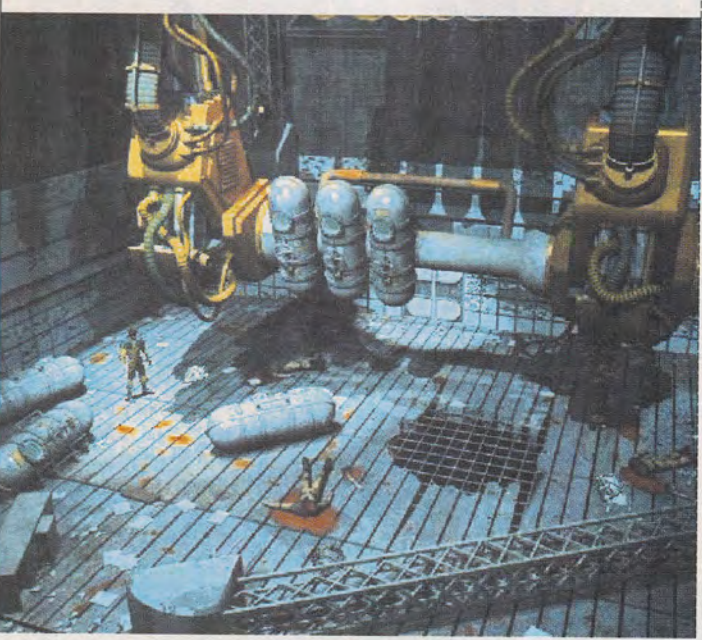
Επιστρέφουμε, τη βγάζουμε και ανεβαίνουμε τη σκάλα αριστερά. Πηγαίνουμε στον Tolstov και σκύβουμε πάνω από αυτόν για να ακούσουμε τα τελευταία του λόγια. Μας λέει να πάρουμε τη δική του ID Card για να αποκτήσουμε πρόσβαση στον δεύτερο όροφο και μας ζητάει να σώσουμε την Alex πριν αφήσει την τελευταία του πνοή στα χέρια μας. Αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω στο σώμα του φρουρού θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά κατεβαίνουμε κάτω, βγαίνουμε έξω και πηγαίνουμε στην πόρτα ευθεία μπροστά μας.



Ο φρουρός δεν πρόκειται να σας αφήσει σε ησυχία.



Τώρα επικρατεί ησυχία αλλά σ' αυτό το σκοτεινό πέραςμα ίσως παραμονεύει ο κίνδυνος.



Μία από τις συνηθισμένες σκηνές του παιχνιδιού. Πτώματα και αίμα.



Μπαίνουμε μέσα και πηγαίνουμε γρήγορα στο ντεπόζιτο στην αρχή του δωματίου, πριν μας αντιληφθεί ο φρουρός. Θα κινηθεί προς το μέρος μας οπότε εμείς, μένοντας πάντα καλυμμένοι, κινούμαστε πλάγια δεξιά. Επιστρέφουμε και εμείς ταυτόχρονα στην αρχική μας θέση. Τον ακολουθούμε από πίσω, τον χτυπάμε και αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, επάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips. Πηγαίνουμε στην πόρτα δεξιά και την ελέγχουμε για να δούμε ότι είναι κλειδωμένη.

Προχωράμε στο κέντρο της και κοιτάζουμε μέσα από το φινιστρίνι. Θα επιβεβαιωθούν τα λεγόμενα του Tolstov βλέποντας το Baby Blue να καλύπτεται περιμετρικά με φρουρούς. Ανεβαίνουμε τώρα τη σκάλα που βρίσκεται πίσω μας, διασχίζουμε την εξέδρα και πηγαίνουμε στο τέρμα της αριστερά, πάνω ακριβώς από το ντεπόζιτο. Ελέγχουμε τον μηχανισμό πρόσβασης και χρησιμοποιούμε την ID Card του Tolstov.

Επιβιβάζομαστε στον ανελκυστήρα και ανεβαίνουμε επάνω. Γυρίζουμε αριστερά για να δούμε τον σπαστήρα των μεταλλευμάτων, προχωράμε και επιβιβάζομαστε στον κυλιόμενο ιμάντα. Πατάμε συνεχώς το πλήκτρο ενεργείας (I) για να πιάσουμε τον σωλήνα από πάνω μας και να περάσουμε απέναντι. Τραβάμε το όπλο μας, προχωράμε, γυρίζουμε λοξά αριστερά και πυροβολούμε τους δύο φρουρούς πριν προλάβουν να αντιδράσουν. Διασχίζουμε την εξέδρα και στο τέρμα της γυρίζουμε αριστερά.

Επιβιβάζομαστε στον κυλιόμενο ιμάντα πατώντας συνεχώς δεξιά για να φτάσουμε στην επόμενη. Γυρίζουμε αριστερά και ανεβαίνουμε τη σκάλα. Διασχίζουμε το πλέγμα και κατεβαίνουμε την επόμενη. Γυρίζουμε δεξιά και εφόσον χρειάζομαστε πυρομαχικά, περνάμε τρέχοντας απέναντι. Πάνω στα σώματα των φρουρών θα βρούμε τρία Ammunition Clips και ένα Medical boost pack.

Διαφορετικά, επιβιβάζομαστε στον κυλιόμενο ιμάντα, τραβάμε το όπλο μας, γυρίζουμε λοξά δεξιά και πυροβολούμε τον άλλο πριν προλάβει να αντιδράσει. Περπατάμε συνεχώς δεξιά για να φτάσουμε στην εξέδρα του, προχωράμε για να δούμε το Baby Blue και στο τέλος της γυρίζουμε αριστερά. Ελέγχουμε τον διακόπτη της ισχύος, τον τραβάμε και σβήνουμε τον φωτισμό σε αυτό.

Θα προκαλέσουμε την ανησυχία σε δύο φρουρούς και θα ανοίξουν την πόρτα για να δουν τι συμβαίνει. Αν χρειάζομαστε

πυρομαχικά, πάνω στο σώμα αυτού που έχουμε μπροστά μας θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά διασχίζουμε την εξέδρα και περνάμε στην άλλη απέναντι. Πηγαίνουμε στο τέρμα της, επιβιβάζομαστε στον ανελκυστήρα και κατεβαίνουμε κάτω. Τραβάμε το όπλο μας, προχωράμε στη μέση της πόρτας αριστερά μας και πυροβολούμε τον φρουρό πριν προλάβει να αντιδράσει. Παραμένουμε στη θέση μας και θα δούμε τον άλλον να έρχεται προς το μέρος του, τον σκοτώνουμε και επιστρέφουμε στην προηγούμενη πόρτα για να δούμε ότι είναι κλειδωμένη. Αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, επάνω τους θα βρούμε επτά Ammunition Clips και ένα Medical boost pack, διαφορετικά πηγαίνουμε στο Baby Blue, στο φωτεινό σημείο κάτω από τα δύο φινιστρίνια.

Ελέγχουμε τον πίνακα χειρισμού και χρησιμοποιούμε τη βόμβα ρυθμίζοντάς την να εκραγεί στα 10 λεπτά. Απ' αυτό το σημείο και μετά ό,τι κάνουμε, θα γίνεται γρήγορα και με μεγάλη ακρίβεια.

Γυρίζουμε τώρα αριστερά, προχωράμε στην πόρτα, τραβάμε το όπλο μας και καθώς την περνάμε, γυρίζουμε λοξά αριστερά για να πυροβολήσουμε τρεις φρουρούς. Λογικά, θα πετύχουμε τον πρώτο από αυτούς ενώ για τους άλλους θα πρέπει να κινηθούμε αριστερά ή δεξιά από τα βαρελικά. Ο Kostov εγκαταλείπει την κρυψώνα του και τρέχει να μας πει πόση χαρά νιώθει κάθε φορά που σκοτώνεται ένας άντρας του Nagaron. Αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω στα σώματα των φρουρών θα βρούμε τρία Ammunition Clips, διαφορετικά πηγαίνουμε δεξιά στο σημείο που φαίνεται το ηλεκτρικό βραχυκύκλωμα.

Προχωράμε στην πόρτα στο τέρμα του διαδρόμου, την ελέγχουμε για να δούμε ότι ο διακόπτης είναι χαλασμένος και τότε ο Kostov θα μας πει να κάνουμε στην άκρη για να τη σπάσει με τα πόδια του. Επιστρέφουμε για άλλη μια φορά στο Mine και επιλέγουμε την αριστερή κατεύθυνση. Κατεβαίνουμε τη σκάλα, περνάμε την πόρτα, προχωράμε και ανεβαίνουμε την επόμενη. Πηγαίνουμε τώρα στην πόρτα κάτω δεξιά, βγαίνουμε έξω, τραβάμε το όπλο μας και περιμένουμε τον έναν από τους φρουρούς να έρθει προς το μέρος μας. Τον πυροβολούμε πριν προλάβει να αντιδράσει και περιμένουμε τον άλλο να κάνει το ίδιο.

Αν για οποιοδήποτε λόγο δεν έρθει, προχωράμε προσεκτικά και καθώς περνάμε τον τοίχο του ανελκυστήρα αρχίζουμε να

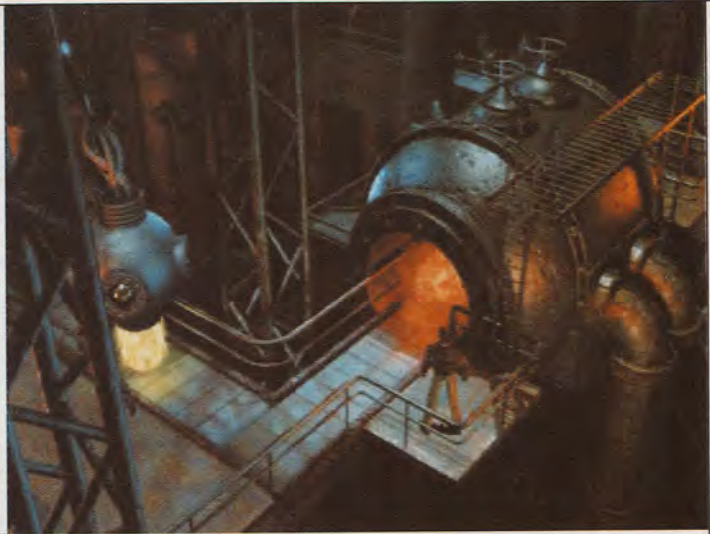
πυροβολούμε. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω τους θα βρούμε τέσσερα Ammunition Clips, διαφορετικά προχωράμε στο κέντρο του δωματίου και επιλέγουμε την αριστερή κατεύθυνση που οδηγεί στην καντίνα με γνώμονα ότι είναι η πιο μακρινή αλλά παράλληλα δε θα μας περιμένουν και θα αιφνιδιαστούν.

Πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα αριστερά, πατάμε τον διακόπτη, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και ανεβαίνουμε επάνω. Τραβάμε το όπλο μας, βγαίνουμε έξω, γυρίζουμε αριστερά και περιμένουμε να έρθει ο ένας από

Πυροβολούμε τον επόμενο λοξά δεξιά και εφόσον χρειαζόμαστε πυρομαχικά, επάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips.

Πηγαίνουμε τώρα στην πόρτα αριστερά, τραβάμε το όπλο μας καθώς την περνάμε, πυροβολούμε δύο φρουρούς, έναν λοξά αριστερά και έναν στη γωνία δεξιά. Οποιον και να επιλέξουμε, θα δεχτούμε κάποιο χτύπημα, εκτός και αν αντιδράσουμε ακαριαία. Προχωράμε μπροστά και παρακολουθούμε τα τελευταία δευτερόλεπτα που απομένουν στο Refinery πριν περάσει στην ιστορία!

Περνάμε στην περιφράξη ενώ



τους φρουρούς προς το μέρος μας. Τον πυροβολούμε πριν προλάβει να αντιδράσει, προχωράμε ελάχιστα ως το σημείο που τελειώνει ο τοίχος του ανελκυστήρα και ρίχνουμε στον επόμενο δεξιά.

Βγαίνουμε τώρα περισσότερο και πυροβολούμε τον τελευταίο από αυτούς. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, επάνω τους θα βρούμε πέντε Ammunition Clips και ένα Medical boost pack, διαφορετικά διασχίζουμε το δωμάτιο, πηγαίνουμε στον άλλο ανελκυστήρα, πατάμε τον διακόπτη και επιβιβάζομαστε σε αυτόν. Ανεβαίνουμε επάνω, τραβάμε το όπλο μας, βγαίνουμε έξω, γυρίζουμε δεξιά και πυροβολούμε τον φρουρό πριν προλάβει να αντιδράσει. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, επάνω του θα βρούμε ένα Ammunition Clip, διαφορετικά διασχίζουμε το δωμάτιο και πηγαίνουμε στην πόρτα πάνω αριστερά. Τραβάμε το όπλο μας, την περνάμε και πυροβολούμε τον άλλο ευθεία μπροστά μας. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, επάνω του θα βρούμε ένα Ammunition Clip, διαφορετικά προχωράμε, τραβάμε το όπλο μας και περνάμε την άλλη δεξιά μας.

πίσω μας εκσφενδονίζονται κομμάτια του συγκροτήματος από τις εκρήξεις που συγκλονίζουν τα πάντα. Ο Kostov μάς λέει ότι αφού γνωρίζουμε πια πού βρίσκεται η βάση του Nagaron, μπορούμε να τον εξολοθρεύσουμε μια για πάντα! Θα του πούμε όμως ότι πρώτα πρέπει να ξεμπλέξουμε με την Alfa. Τότε το βλέμμα του παγώνει με μιας καθώς ανεβαίνοντας τον λόφο βλέπει τα άψυχα κορμιά των συντρόφων του να κείτονται στο φορητό που θα μας παραλάμβανε μετά την αποστολή. Τον ακούμε να μονολογεί ότι μας την είχαν στημένη και του λέμε ότι κάποιος τους ειδοποίησε. Με πολύ σιγουριά μάς λέει ότι πρέπει να ήταν η Chi ή μεις και ότι κάποιος πρέπει να πεθάνει για ό,τι έγινε. Εδώ τελειώνει η πέμπτη αποστολή μας και βρεθήκαμε στον Nagaron να μας λέει

ότι κάποιοι γνώριζαν για την επίθεση στο Refinery. Τον ρωτήσαμε ποιοι ήταν αυτοί που μας πρόδωσαν και εκείνος αναρωτήθηκε να μάθει ποια ήταν η γνώμη του Λονδίνου για όλα αυτά. Του είπαμε ότι σύμφωνα με έγκυρες πληροφορίες που είχε η Alfa μέσα από την οργάνωση, πίστευε πως ήταν ο Kostov. Εξακολουθούσε όμως να αναρωτιέται γιατί ήρθαμε κατευθείαν εδώ και του είπαμε πως η Alfa ήξερε ότι προχωρούσε με το σχέδιό του, γνωστό ως επιχείρηση Volgianoy. Είχε επιβεβαιώσει πως είχαμε δίκιο σε ό,τι της είχαμε πει γι' αυτήν, δεδομένου ότι κατευθυνόταν εξολοκλήρου από τη βάση του στο Vostovgrad. Ο μόνος τρόπος να σταματήσουμε την απειλή οριστικά ήταν να βρίσκαμε τον υπερ-υπολογιστή που υπήρχε στο διοικητήριο και να τον καταστρέψαμε.

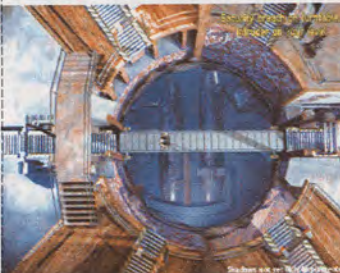
Ο Nagaron έλεγε ότι θα το σταματούσαμε μόνοι μας αλλά δεν μπορούσε να καταλάβει πώς θα γινόταν αυτό. Του είπαμε ότι το Λονδίνο μάς έστειλε ένα φυσίγγιο δεδομένων που θα τοποθετούσαμε μέσα στον υπερ-υπολογιστή. Μας ρώτησε αν υπήρχαν όντως δεδομένα και του είπαμε ότι για την ακρίβεια περιείχε ισχυρά εκρηκτικά του υπερ-υπολογιστή, αφού το φυσίγγιο θα τον ανατίναζε από το εσωτερικό του. Μας ρώτησε ποιος ήρθε μαζί μας και του είπαμε ότι πήγαμε με την Chi. Ήταν ανήσυχη αν θα λειτουργούσε σίγουρα αυτό που σχεδιάζαμε να κάνουμε και την ηρεμήσαμε λέγοντάς της ότι θα περνούσαμε κρυφά την πόρτα την

επόμενη φορά που θα έμενε ανοικτή. Τότε ξαφνικά η Chi έβγαλε έντρομες κραυγές, καθώς είχαμε ελάχιστο χρόνο στη διάθεσή μας για να σώσουμε τις ζωές μας από τη θανατηφόρα επαφή με το όχημα που κατευθυνόταν επάνω μας. Σκύψαμε και αναρωτηθήκαμε με τη σειρά μας τι θα μπορούσε να πάει στραβά και η Chi μάς είπε ότι κάναμε τόσο κόπο για να περάσουμε κρυφά από την πόρτα τη στιγμή που ο ελεγχός της ήταν από την άλλη πλευρά. Υπήρχε μία διαγραφή ασφαλείας, χρειαζόταν όμως ένα Digital Key-File καιίσως τότε να μπορούσε να παραβιάσει το σύστημα. Τη ρωτήσαμε πόσο θα χρειαζόταν γι' αυτό και μάς είπε ότι λίγες ώρες θα ήταν αρκετές.

Ο χρόνος που είχαμε στη διάθεσή μας δεν επαρκούσε γι' αυτό, δυστυχώς όμως ήταν το καλύτερο που μπορούσε να κάνει. Της είπαμε ότι θα προσπαθούσαμε από την κορυφή να βρούμε έναν άλλο τρόπο για να ανοίγαμε την πόρτα και μας πρότεινε να αποφύγουμε τον πόλεμο για όσο χρονικό διάστημα θα βρισκόμαστε εκεί. Προχωρήσαμε στη σκάλα δεξιά και σε αυτό το σημείο ξεκίνησε η:

Αποστολή 6: Mainland Base

Ανεβαίνουμε επάνω, γυρίζουμε δεξιά και διασχίζουμε τον διάδρομο. Πηγαίνουμε στο σημείο που βλέπουμε τα δύο κιβώτια, δίπλα ακριβώς στην κυλινδρική κατασκευή. Παρατηρούμε το μεγάλο αριθμό φρουρών που υποδηλώνει ότι κάτι σημαντικό υπάρχει σε αυτή. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε και στριβούμε δεξιά. Πηγαίνουμε στη φωτιζόμενη περιφράξη κινούμενοι κατά μήκος των βράχων δεξιά. Παρατηρούμε μία ρόδα αριστερά μας να ακουμπάει πάνω σε αυτήν. Πλησιάζουμε για να την ελέγξουμε και τη σπρώχνουμε από δεξιά. Περνάμε την τρύπα του φράχτη όταν ο φρουρός



βρίσκεται στη δική μας πλευρά και έχει γυρισμένη την πλάτη του σε μας. Προσέχοντας παράλληλα το ρομπότ, προχωράμε σκυφτοί λοξά αριστερά και κρυβόμαστε πίσω από το κιβώτιο. Περιμένουμε την κατάλληλη στιγμή που δε θα έχουν στραμμένη την προσοχή τους σε μας για να γυρίσουμε δεξιά και να τρέξουμε στα επόμενα ευθεία μπροστά μας. Προχωράμε κατά μήκος αυτών, κινούμενοι δεξιά, και πηγαίνουμε στο κτίριο που βρίσκεται πίσω από τη σειρά των βαρελιών. Προχωράμε τώρα αριστερά στο σημείο που βλέπουμε τον φρουρό, κινούμενοι πάντα προσεκτικά, και ελέγχουμε την πόρτα πριν από αυτόν. Δυστυχώς χρειαζόμαστε μία κάρτα εισόδου για να μπούμε σε αυτήν, οπότε πηγαίνουμε δεξιά και ανεβαίνουμε τη σκάλα.

Παραμένουμε στο σημείο μας για να δούμε έναν άλλο να πλησιάζει και να την ανοίγει. Προχωράμε τώρα στο παράθυρο αριστερά και το ελέγχουμε για να δούμε ότι παρακολουθεί τηλεόραση. Πηγαίνουμε δεξιά, ελέγχουμε την κεραία και τη στρίβουμε για να του χαλάσουμε την εικόνα. Θα τον ακούσουμε να διαμαρτύρεται γι' αυτήν, συνεπώς πηγαίνουμε να κρυφτούμε στο μηχανισμό δίπλα από τη σκάλα. Σε λίγο θα ανέβει επάνω και όταν περάσει από μπροστά μας μπορούμε να τον χτυπήσουμε ή να τον πυροβολήσουμε ανάλογα με την ταχύτητά μας. Παίρνουμε τη Security passcard που θα βρούμε επάνω του, κατεβαίνουμε κάτω και τη χρησιμοποιούμε για να ανοίξουμε την πόρτα. Την περνάμε, προχωράμε περιμετρικά δεξιά και όταν φτάσουμε στον πάγκο της τηλεόρασης, μπαίνουμε στην εσοχή αριστερά. Ελέγχουμε τον διακόπτη των φώτων και τον πατάμε για να τραβήξουμε την προσοχή του άλλου φρου-



Θα ήθελα ένα εισιτήριο παρακαλώ για εμένα και το όπλο μου...

ρού. Τρέχουμε γρήγορα στην είσοδο και μόλις δούμε το ρολό να ανεβαίνει, τον χτυπάμε πριν προλάβει να αντιδράσει. Μαζεύουμε τα δύο Ammunition clips που θα βρούμε επάνω του, βγαίνουμε έξω και γυρίζουμε δεξιά. Τρέχουμε στο σημείο που βλέπουμε τα βαρέλια, όταν το ρομπότ έχει στραμμένη την προσοχή του στο δικό μας κτίριο. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε και πηγαίνουμε δεξιά στο τέρμα του άλλου. Χρησιμοποιούμε τη Security passcard για να ανοίξουμε την πόρτα, μπαίνουμε μέσα και μιλάμε στον τεχνικό. Θα μας πει ότι το δωμάτιο αυτό είναι ο χώρος επισκευής των ρομπότ αλλά δε γνωρίζει πως μπορούμε να ανοίξουμε τις Monorail doors. Γυρίζουμε τώρα δεξιά, προχωράμε και ελέγχουμε το μπλε σημείο ανεφοδιασμού.

Χρησιμοποιούμε την EMP mine, γυρίζουμε αριστερά και πηγαίνουμε στην κονσόλα. Συνδεόμαστε με IR-Link και επιλέγουμε 1 για να καλέσουμε το πρώτο ρομπότ. Θα το δούμε να καταστρέφεται από αυτή, οπότε συνδεόμαστε ξανά και επιλέγουμε 2 για να καλέσουμε το επόμενο. Μόλις καταστραφεί και αυτό, μιλάμε στον τεχνικό για να μάθουμε ότι το Digital key file βρίσκεται σε ένα καταφύγιο μετά την εξωτερική πόρτα, κοντά στο Monorail tunnel. Μαζεύουμε τώρα την EMP mine, προχωράμε στην έξοδο και θα μας μιλήσει ξανά. Θα μας ευχαριστήσει για όλα και δεν θα ξεχάσει ποτέ ό,τι κάναμε γι' αυτόν. Βγαίνουμε έξω, προχωράμε ευθεία και πηγαίνουμε στο καταφύγιο δεξιά. Ελέγχουμε τη βαλβίδα του υγραερίου, την περιστρέφουμε για να την ανοίξουμε και χρησιμοποιούμε τον Pocket lighter. Αντιστρέφουμε το σώμα μας, προχωράμε και πηγαίνουμε στην περιφραγή πίσω από τα τελευταία κτίρια. Βγαίνουμε έξω και πηγαίνουμε στην επόμενη για να ελέγξουμε την πόρτα. Χρησιμοποιούμε τη Security passcard για να την ανοίξουμε, την περνάμε και ανεβαίνουμε τις σκάλες. Μπαίνουμε στην άλλη αριστερά μας, προχωράμε και ελέγχουμε την επόμενη, απέναντι από αυτή. Δεν μπορούμε να την ανοίξουμε όμως και η θωράκισή της μας προειδοάζει ότι κάτι σημαντικό βρίσκεται πίσω από αυτήν.

Γυρίζουμε αριστερά και πηγαίνουμε να ελέγξουμε το παράθυρο για να δούμε τις κονσόλες ελέγχου που φρουρούνται από

ένα ρομπότ. Αυτό ενισχύει τις υποψίες μας ότι πρέπει να είναι το διοικητήριο, προς το παρών όμως δεν μπορούμε να μπούμε σε αυτό, συνεπώς γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε και διαβάζουμε τον χάρτη ασφαλείας για περίπτωση πυρκαγιάς, που βρίσκεται αριστερά στην πόρτα. Υπάρχει ένας ανελκυστήρας εμπορευμάτων που ανεβαίνει από το υπόγειο σε αυτό το καταφύγιο και στη συνέχεια το τελεφερίκ που βρίσκεται στο ισόγειο φροντίζει για την οριστική απομάκρυνση από το χώρο αυτό.

Γυρίζουμε αριστερά και ανεβαίνουμε τη σκάλα. Τρέχουμε αριστερά, ακολουθούμε τον φρουρό και τον χτυπάμε από πίσω. Όσον αφορά τον άλλο, μπορούμε να τον πλησιάσουμε σκυφτοί ή να τον πυροβολήσουμε από το σημείο που βρισκόμαστε. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω τους θα βρούμε τέσσερα Ammunition Clips, διαφορετικά πηγαίνουμε στη συστοιχία των πυραύλων SAM και συνδεόμαστε με IR-Link. Η αναζήτηση μίας πηγής θερμότητας από το δορυφορικό σύστημα αυτών οδηγεί στη σκόπευση του καταφυγίου που είχαμε προκαλέσει διαρροή στο υγραέριο. Εξαπολύουμε έναν από αυτούς προκειμένου να πλήξουμε τον συγκεκριμένο στόχο και ταυτόχρονα να τραβήξουμε την προσοχή των υπολοίπων φρουρών. Κατεβαίνουμε τη σκάλα, βγαίνουμε έξω, προχωράμε στην επόμενη και χρησιμοποιούμε τη security passcard για να ανοίξουμε την πόρτα.

Προχωράμε στην περιφραγή, μπαίνουμε μέσα και μόλις περά-





Στηγμές σαν κι αυτές απαιτούν προσοχή και αποφασιστικότητα.

σουμε τα κτίρια, πηγαίνουμε αριστερά. Μένουμε σε αυτή την πλευρά προκειμένου να αποφυγούμε την επαφή με τους φρουρούς που φυλάνε το κατεστραμμένο καταφύγιο. Βγαίνουμε από την τρύπα της περιφραξής, προχωράμε, γυρίζουμε αριστερά και πηγαίνουμε στο επόμενο για να βρούμε άλλους δύο. Πλησιάζουμε σκυφτοί και χτυπάμε τον δεξιό από αυτούς. Προχωράμε στον αριστερό για να κάνουμε το ίδιο και αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω τους θα βρούμε τέσσερα Ammunition Clips.

Μπαίνουμε τώρα στο καταφύγιο και πηγαίνουμε στην κονσόλα δεξιά. Συνδεόμαστε με IR-Link και κατεβάζουμε στη Remora το Digital key file. Βγαίνουμε έξω, πηγαίνουμε δεξιά, διασχίζουμε τον διάδρομο και κατεβαίνουμε τη σκάλα. Ο Kostov έχει φτάσει στο σημείο μας και απειλεί να σκοτώσει την Chi. Προσπαθούμε να τον πείσουμε ότι δεν ήταν αυτή που πρόδωσε τους άντρες του και τότε αυτός στρέφεται εναντίον μας. Η Chi βλέποντας να κινδυνεύει η ζωή μας, τραβάει το όπλο της και τον σκοτώνει. Επιστρέφουμε στην πόρτα και αφού την ελέγξουμε, συνδεόμαστε μαζί της με IR-Link. Χρησιμοποιούμε τον Monorail Tunnel Door Code A19FB για να την ανοίξουμε και διασχίζουμε τον διάδρομο. Θα συναντήσουμε τέσσερις φρουρούς και λέμε στην Chi πως θα πρέπει να αποσπάσουμε την προσοχή τους κάνοντάς τους επίθεση από δύο διαφορετικά μέτωπα. Θα τη δούμε να κινείται στην αριστερή πλευρά πυροβολώ-

ντας τον έναν από αυτούς, ενώ εμείς παραμένουμε στη θέση μας, τραβάμε το όπλο και αντιστρέφουμε το σώμα μας. Πυροβολούμε τους τρεις εναπομείναντες που θα εμφανιστούν από αριστερά και αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω τους θα βρούμε ένα Ammunition Clip και δύο Medical boost pack.

Προχωράμε μπροστά και θα ενεργοποιήσουμε το συναγερμό που θα κλείσει αυτόματα τον ανελκυστήρα των εμπορευμάτων. Αντιστρέφουμε το σώμα μας, τραβάμε το όπλο και πυροβολούμε τον επόμενο που βγαίνει από τον βοηθητικό αριστερά μας. Αντιστρέφουμε για άλλη μια φορά το σώμα μας και πυροβολούμε τα τρία μικρά ρομπότ που θα εμφανιστούν μπροστά μας. Αντιστρέφουμε για τελευταία φορά το σώμα μας, προχωράμε δεξιά, ελέγχουμε την κονσόλα και συνδεόμαστε μαζί της με IR-Link. Δυστυχώς η Remora δεν μπορεί να κάνει κάτι με αυτήν οπότε ελέγχουμε την βοηθητική για να δούμε ότι και αυτή είναι εκτός λειτουργίας. Αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω στο σώμα του φρουρού θα βρούμε ένα Ammunition Clip, διαφορετικά ανεβαίνουμε τη σκάλα δεξιά μας, προχωράμε αριστερά και τραβάμε το όπλο μας. Πυροβολούμε τον επόμενο που θα εμφανιστεί δεξιά μας και αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε ένα Ammunition Clip. Προχωράμε, τραβάμε το όπλο μας και πυροβολούμε τον άλλον που κρύβεται δεξιά μας. Αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips και ένα Medical boost pack, διαφορετικά γυρίζουμε δεξιά και

ανεβαίνουμε τη σκάλα. Προχωράμε, τραβάμε το όπλο μας, γυρίζουμε δεξιά και μόλις ανοίξει η πόρτα, πυροβολούμε τον επόμενο. Μπαίνουμε μέσα, πηγαίνουμε στην άλλη και πριν την περάσουμε παρατηρούμε την Chi για την αργοπορία στο τράβηγμα του όπλου της. Καθώς μπαίνουμε στο επόμενο δωμάτιο, τραβάμε το δικό μας, κάνουμε μερικά βήματα και πυροβολούμε αριστερά, μέχρι να ακούσουμε ένα φρουρό να πέφτει νεκρός. Προχωράμε, πυροβολούμε τον επόμενο δεξιά και παρατηρούμε την Chi για τον τρόπο που χρησιμοποιεί το όπλο της. Αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω τους θα βρούμε ένα Ammunition Clip και δύο Medical boost pack, διαφορετικά προχωράμε και θα δούμε την Chi να ανοίγει ένα κιβώτιο απελευθερώνοντας δύο μικρά ρομπότ.

Τραβάμε το όπλο μας, τα πυροβολούμε και εξηγούμε στην Chi το σχέδιό μας για το επόμενο δωμάτιο. Περνάμε την πόρτα, τραβάμε το όπλο μας και πυροβολούμε δύο φρουρούς ευθεία μπροστά μας και κάτω δεξιά. Αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω τους θα βρούμε ένα Ammunition Clip, διαφορετικά πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα δεξιά και τον ελέγχουμε για να δούμε ότι είναι εκτός λειτουργίας. Αντιστρέφουμε το σώμα μας και ελέγχουμε την κονσόλα αριστερά. Η Chi θα μας πει να την αφήσουμε σε αυτήν και να επιστρέψουμε στον προηγούμενο. Θα βρει μία εναλλακτική διαδρομή και θα μας συναντήσει στο διοικητήριο του Nagarov.

Επιβιβάζομαστε στον ανελκυστήρα, κατεβαίνουμε κάτω, προχωράμε και μπαίνουμε στον επόμενο αριστερά. Μόλις ανοίξει η πόρτα, τραβάμε το όπλο μας και πυροβολούμε τους δύο φρουρούς. Ελέγχουμε την κονσόλα δεξιά και μετά πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα αριστερά. Πατάμε τον διακόπτη για να τον καλέσουμε, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και ανεβαίνουμε επάνω. Δυστυχώς, δε βρίσκεται εδώ το διοικητήριο του Nagarov γι' αυτό πηγαίνουμε δεξιά και ελέγχουμε το παράθυρο για να δούμε ένα ρομπότ να περιπολεί εξωτερικά. Γυρίζουμε αριστερά, ελέγχουμε το μπλε σημείο ανεφοδιασμού και τοποθετούμε την EMP mine. Πηγαίνουμε τώρα στην κονσόλα δεξιά και συνδεόμαστε με IR-Link. Ζητάμε πληροφορίες και ξεκλειδώνουμε την πόρτα. Θα δούμε το ρομπότ να μπαίνει στο δωμάτιο και να καταστρέφεται από αυτή.

Γυρίζουμε αριστερά για να τη βγάλουμε και επιστρέφουμε στην προηγούμενη για να συνδεθούμε με IR-Link. Χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3 στη

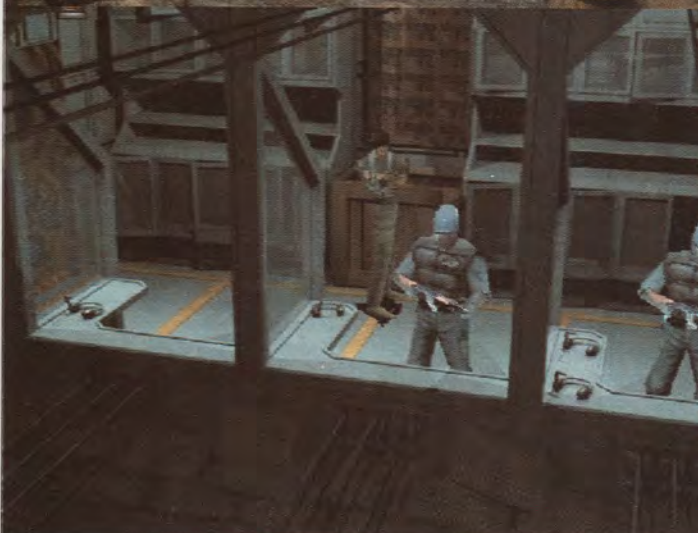


βάση μας και το 1 στην Chi. Ενεργοποιούμε το τηλεφώνημα, αντιστρέφουμε το σώμα μας και τρέχουμε στην πόρτα δεξιά. Την περνάμε, προχωράμε στην επόμενη και βγαίνουμε στο μπαλκόνι. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε και ανεβαίνουμε σε αυτό. Αν όμως για οποιοδήποτε λόγο το χάσουμε, επιστρέφουμε στην κονσόλα και επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία. Γυρίζουμε τώρα στο σημείο που μεταφερόμαστε στην απέναντι πλευρά. Προέχει τώρα να βρούμε τον υπερ-υπολογιστή και να τοποθετήσουμε

γυρίζουμε δεξιά και μπαίνουμε στον διάδρομο που υπάρχει σ' αυτήν. Προχωράμε ως την άκρη του για να δούμε ότι υπάρχουν άλλοι δύο που μπορούμε να προσεγγίσουμε με τον κυλιόμενο ιμάντα, δυστυχώς όμως δεν μπορούμε να επιβιβαστούμε σε αυτόν εξαιτίας της αντίθετης φοράς του. Επιστρέφουμε λοιπόν στην κονσόλα, συνδεόμαστε μαζί της με IR-Link και τον περιστρέφουμε με τη φορά των δεικτών του ρολογιού τρεις φορές, ώστε να επανέλθει στην αρχική του θέση έχοντας όμως αποκτή-

να γυρίσουμε τον κυλιόμενο ιμάντα και με ποια κατεύθυνση ώστε να μπορούμε να τον χρησιμοποιήσουμε. Προχωράμε στην κονσόλα αριστερά, συνδεόμαστε μαζί της με IR-Link και τον περιστρέφουμε με αντίθετη φορά από αυτή των δεικτών του ρολογιού δύο φορές. Πηγαίνουμε τώρα δεξιά, επιβιβάζομαστε σε αυτόν, προχωράμε σκυφτοί και χτυπάμε τον φρουρό. Αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, επάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά αντιστρέφουμε το σώμα μας, προχωράμε

κατεύθυνση και πηγαίνουμε στα επόμενα. Μόλις περάσει από μπροστά μας, σηκωνόμαστε γρήγορα και τοποθετούμε την EMP mine στο μπλε σημείο ανεφοδιασμού. Επιστρέφουμε στα προηγούμενα και σε λίγο θα το δούμε να καταστρέφεται από αυτή. Πηγαίνουμε τώρα να την πάρουμε, γυρίζουμε δεξιά και προχωράμε στον ανελκυστήρα. Πατάμε τον διακόπτη για να δούμε ότι δε λειτουργεί, γυρίζουμε αριστερά, πηγαίνουμε να ελέγξουμε το ηλεκτρικό σύστημα και χρησιμοποιούμε το Power



το Data Cartridge. Προχωράμε μπροστά, κρυβόμαστε στο δεξί κιβώτιο και σ' αυτό το σημείο ξεκινάει η:

Αποστολή 7: Island Base

Αφήνουμε τον φρουρό να έρθει προς το μέρος μας και μόλις γυρίσει την πλάτη του σε μας, τον χτυπάμε από πίσω. Μαζεύουμε τα δύο Ammunition Clips που θα βρούμε επάνω του, ελέγχουμε τα αντικείμενα που έχουμε μαζί μας και την Database της Remora. Πηγαίνουμε αριστερά στο σημείο που βλέπουμε την κονσόλα,

σει διαφορετική κατεύθυνση. Ζητάμε πληροφορίες για το νησί που βρισκόμαστε και το τηλεφώνημα ενώ χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3.

Πηγαίνουμε τώρα στον κυλιόμενο ιμάντα, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και περνάμε απέναντι. Σκύβουμε, πηγαίνουμε δεξιά και ανεβαίνουμε τη σκάλα. Προχωράμε σκυφτοί, χτυπάμε τον φρουρό και αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips. Πηγαίνουμε τέρμα δεξιά για να δούμε πόσες φορές χρειάζεται

στη γέφυρα, τη περνάμε και πηγαίνουμε αριστερά για να τον δούμε ξανά. Πηγαίνουμε τώρα στην κονσόλα, συνδεόμαστε μαζί της με IR-Link και τον περιστρέφουμε με τη φορά των δεικτών του ρολογιού μία φορά. Προχωράμε στη γωνία αριστερά, ελέγχουμε το ηλεκτρικό σύστημα και παίρνουμε το Power Cell. Επιστρέφουμε στον κυλιόμενο ιμάντα και τον διασχίζουμε τρέχοντας, όταν το ρομπότ αρχίζει να απομακρύνεται. Κρυβόμαστε στα πρώτα κιβώτια δεξιά, περιμένουμε να στρέψει την προσοχή του σε μια άλλη

Cell. Επιστρέφουμε σε αυτόν, επιβιβάζομαστε και κατεβαίνουμε κάτω. Προχωράμε ευθεία και θα δούμε άλλον έναν στην απέναντι πλευρά του συγκροτήματος. Γυρίζουμε αριστερά, πηγαίνουμε στην κονσόλα και συνδεόμαστε μαζί της με IR-Link. Επιβιβάζομαστε στο επίπεδο στο οποίο βρισκόμαστε και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3. Πηγαίνουμε στην πόρτα αριστερά, την περνάμε και γυρίζουμε δεξιά. Διασχίζουμε το μπαλκόνι, ανεβαίνουμε τη σκάλα και περνάμε την επόμενη. Προχωράμε δεξιά



ως το τέρμα του διαδρόμου και ελέγχουμε τον διακόπτη. Δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα με αυτόν, συνεπώς επιστρέφουμε και ελέγχουμε τη βαλβίδα που βρίσκεται αριστερά μας. Την περιστρέφουμε για να τραβήξουμε την προσοχή των φρουρών και αυτοί θα στείλουν έναν τεχνικό για να την ελέγξει. Γυρίζουμε αριστερά, τον ρωτάμε τι κάνει και θα μας πει ότι ήρθε να την επισκευάσει.

Πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και περιμένουμε μέχρι οι προηγούμενοι να ηρεμήσουν επιστρέφοντας στην αρχική τους θέση. Όταν έχουν γυρίσει την πλάτη τους σε εμάς, κατεβαίνουμε κάτω, πλησιάζουμε σκυφοί πίσω από αυτούς και χτυπάμε τον αριστερό. Χτυπάμε τώρα τον δεξιό πριν προλάβει να αντιδράσει και αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω τους θα βρούμε τέσσερα Ammunition Clips. Αν όμως για οποιοδήποτε λόγο πιστεύουμε ότι δε θα τα καταφέρουμε, τότε τους προσεγγίζουμε με τον ίδιο τρόπο και αντί να τους χτυπήσουμε, τους πυροβολούμε.

Πηγαίνουμε τώρα αριστερά, περνάμε την πόρτα, γυρίζουμε αριστερά και ανεβαίνουμε τις σκάλες. Περνάμε την επόμενη, γυρίζουμε δεξιά, διασχίζουμε το μπαλκόνι και μπαίνουμε στην τελευταία δεξιά. Χτυπάμε ή πυροβολούμε τον φρουρό, ανάλογα με την ταχύτητα μας, και αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, επάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips.

Αντιστρέφουμε το σώμα μας και τοποθετούμε την EMP mine στο μπλε σημείο ανεφοδιασμού. Περνάμε την πόρτα αριστερά μας, διασχίζουμε τον διάδρομο, περνάμε την επόμενη και πυροβολούμε μία φορά.

Αντιστρέφουμε το σώμα μας και επιστρέφουμε γρήγορα όπως ήρθαμε καθώς το ρομπότ αρχίζει να μας κυνηγάει. Μπαίνουμε στο δωμάτιο και όταν δούμε την πόρτα από πίσω μας να ανοίγει,

περνάμε την επόμενη αριστερά. Το βλέπουμε να καταστρέφεται από την EMP mine, πηγαίνουμε να τη βγάλουμε και επιστρέφουμε στο δωμάτιο που το είχαμε δει για να κλείσουμε κάτι λογαριασμούς με έναν φρουρό! Επιλέγουμε να τον πυροβολήσουμε, προκειμένου να τελειώσουμε αυτό που ξεκινήσαμε και αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, επάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips. Πηγαίνουμε τώρα δεξιά και περνάμε την πόρτα. Γυρίζουμε αριστερά, διασχίζουμε το μπαλκόνι, κατεβαίνουμε τη σκάλα και περνάμε την επόμενη. Πλησιάζουμε σκυφοί τον άλλο, τον χτυπάμε από πίσω και αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips.

Πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα δεξιά, πατάμε τον διακόπτη, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και κατεβαίνουμε κάτω. Προχωράμε στην κονσόλα αριστερά και συνδεόμαστε μαζί της με IR-Link. Επιβεβαιώνουμε το επίπεδο στο οποίο βρισκόμαστε και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3.

Πατάμε τον διακόπτη για να ανοίξουμε την πόρτα, μπαίνουμε μέσα και πηγαίνουμε στα κιβώτια για να κρυφτούμε από το ρομπότ. Παραμένουμε εκεί μέχρι να φύγει από το δωμάτιο και πηγαίνουμε στην επόμενη πόρτα πίσω από εμάς. Πατάμε τον διακόπτη, μπαίνουμε μέσα και μιλάμε στον τεχνικό. Θα μας πει ότι ο κύριος ανελκυστήρας είναι ο μόνος τρόπος για να φτάσουμε στο διοικητήριο, πιθανόν όμως να είναι κλειδωμένος. Υπάρχει βέβαια μία κονσόλα με την οποία μπορούμε να κλειδώσουμε και να ξεκλειδώσουμε πόρτες. Σε περίπτωση όμως που γίνουμε η αιτία να διακοπεί η περιπολία ενός ρομπότ, τότε θα ψάξει να μας βρει.

Χρησιμοποιούμε τη Remora και αναζητούμε αυτό που βρίσκεται εξωτερικά. Σ' αυτό το σημείο θα πρέπει να τονίσουμε τα εξής:



Μην γελιέστε...δεν έχετε κρυφτεί αρκετά καλά.

1) Στο γαλάζιο φόντο της οθόνης μας, το περίγραμμα του χώρου που βρισκόμαστε εμφανίζεται με λευκό χρώμα και οι πόρτες που υπάρχουν σ' αυτόν με πορτοκαλί.

2) Οι άνθρωποι, όταν είναι ζωντανοί, εμφανίζονται με φωτεινό μπλε και όταν είναι νεκροί με σκοτεινό.

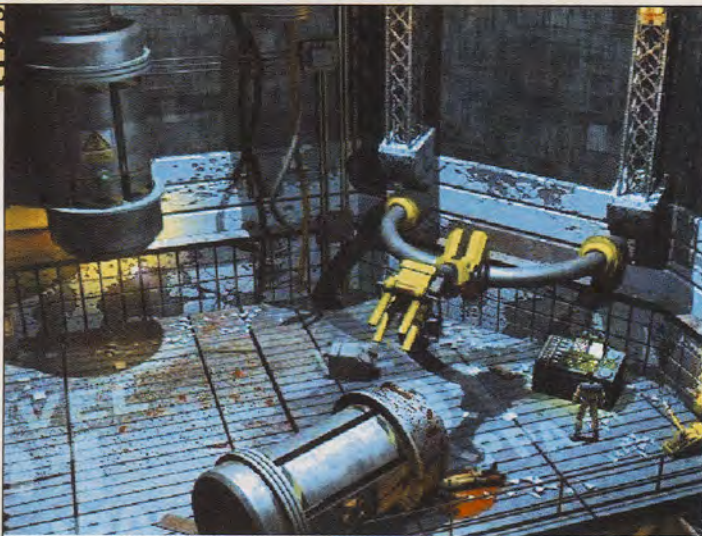
3) Τα ρομπότ, όταν λειτουργούν, εμφανίζονται με φωτεινό πορτοκαλί και όταν έχουν αχρηστευθεί με σκοτεινό.

4) Τα μπλε σημεία ανεφοδιασμού εμφανίζονται με σκοτεινό πράσινο και όταν είναι τοποθετημένη μία EMP mine, με φωτεινό.

Επιστρέφουμε τώρα στο σημείο που είχαμε μείνει και βγαίνουμε έξω όταν το ρομπότ βρίσκεται αλλού. Κρυβόμαστε στα κιβώτια και περιμένουμε να επιστρέψει. Το αφήνουμε να κινηθεί αριστερά, τρέχουμε ευθεία απέναντι, πατάμε τον διακόπτη και περνάμε την πόρτα. Πατάμε τον άλλο και μπαίνουμε στην επόμενη δεξιά. Γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε, πατάμε τον επόμενο και περνάμε την άλλη. Προχωράμε στο πλέγμα για να

δούμε την Alex, κατεβαίνουμε τη σκάλα και πάμε να της μιλήσουμε. Θα μας πει να τη βγάλουμε έξω, όμως δεν υπάρχει τρόπος για να ανοίξουμε το κελί της. Μας προτείνει να χρησιμοποιήσουμε εκρηκτικά, αλλά δυστυχώς δεν έχουμε βρει μέχρι στιγμής πουθενά.

Ανεβαίνουμε επάνω, προχωράμε αριστερά, πατάμε τον διακόπτη και περνάμε την πόρτα. Πηγαίνουμε στην επόμενη, πατάμε τον άλλο και χρησιμοποιούμε τη Remora για να δούμε πού βρίσκεται το ρομπότ. Βγαίνουμε έξω, όταν είναι αλλού, πηγαίνουμε στα κιβώτια δεξιά προσέχοντας πάντα το επόμενο κάτω αριστερά και περιμένουμε να περιστραφεί. Είμαστε σίγουροι ότι δεν μπορεί να μας δει όταν οι προωθητήρες του είναι στραμμένοι αριστερά όπως βλέπουμε την οθόνη. Μόλις λοιπόν παρουσιαστεί η κατάλληλη ευκαιρία, πηγαίνουμε δεξιά, πατάμε τον διακόπτη και περνάμε την πόρτα. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε, πατάμε τον άλλο και περνάμε την επόμενη σκυφοί. Πλησιάζουμε τον φρουρό, τον χτυπάμε από πίσω και αν



χρειάζομαστε πυρομαχικά, επάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips και ένα Medical boost pack.

Πηγαίνουμε τώρα στην κονσόλα δεξιά και συνδεόμαστε με IR-Link. Ζητάμε πληροφορίες για να δούμε πώς λειτουργεί το σύστημα ελέγχου και στη συνέχεια μπαίνουμε σε αυτό. Αγνωούμε το κελί 1 που ανήκει στον τεχνικό και πατάμε 2 για το άλλο της Alex. Δυστυχώς όμως δεν υπακούει στον χειρισμό, γι' αυτό θα πρέπει να βρούμε κάποιον άλλο τρόπο να το ανοίξουμε.

Αγνωούμε το 3 καθώς οδηγεί στον ανελκυστήρα που ήρθαμε εδώ και πατάμε 4 όταν το ρομπότ βρίσκεται στην περιοχή 1-3. Αυτό θα προκαλέσει την αντίδραση ενός άλλου γι' αυτό πατάμε 9 προκειμένου να αποφύγουμε την εισβολή του στο χώρο μας.

Πατάμε 10 για να κλείσουμε την άλλη είσοδο και μόλις δούμε να μπαίνει στο χώρο 7-10, πατάμε 7 για να το εγκλωβίσουμε. Αγνωούμε την περιοχή 5-6 καθώς είναι ο χώρος πριν το κελί της Alex και πατάμε 9 αφού είμαστε πλέον ασφαλείς. Αγνωούμε το 8 καθώς είναι η είσοδος για την περιοχή 11-12 και πατάμε 12 όταν το ρομπότ βρίσκεται στο χώρο του κάτω δε-

ξιά. Τέλος, πατάμε 11 και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3.

Αντιστρέφουμε το σώμα μας, προχωράμε και εξετάζουμε τον παλιό μηχανισμό ελέγχου.

Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε, πατάμε τον διακόπτη και περνάμε την πόρτα σκυφτοί.

Πλησιάζουμε τον φρουρό, τον χτυπάμε από πίσω και αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips. Αντιστρέφουμε το σώμα μας, πηγαίνουμε στην τελευταία αριστερά, τραβάμε το όπλο μας και πυροβολούμε μία φορά. Θα ανοίξει για να εμφανιστεί ο επόμενος και τον πυροβολούμε πριν προλάβει να αντιδράσει. Αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά πατάμε τον διακόπτη, περνάμε την πόρτα και πηγαίνουμε στην επόμενη δεξιά. Πατάμε τον άλλον, επιβιβάζομαστε στον ανελκυστήρα και κατεβαίνουμε στο επίπεδο 1, για να πάμε στο διοικητήριο. Προχωράμε σκυφτοί, καλυμμένοι στο ανάχωμα αριστερά και θα δούμε ότι ο χώρος της προκουμαίας φρουρείται από ισχυρή δύναμη που για να διασπάσουμε θα πρέπει να δημιουργήσουμε κάποιο αντιπερισπασμό. Επιστρέφουμε στον προηγούμε-

νο, ανεβαίνουμε στο επίπεδο 2 και φτάνουμε στον αντιδραστήρα, εξαντλώντας την τελευταία προσπάθεια στην επίτευξη του στόχου μας. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε και ελέγχουμε την πόρτα για να δούμε ότι είναι κλειδωμένη. Διασχίζουμε το μπαλκόνι, περνάμε την επόμενη και κατεβαίνουμε τη σκάλα δεξιά. Πλησιάζουμε σκυφτοί τον φρουρό και τον χτυπάμε από πίσω. Αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά πηγαίνουμε στον υπολογιστή και συνδεόμαστε με IR-Link. Ζητάμε πληροφορίες για την κύρια αντλία, ξεκλειδώνουμε την πόρτα που οδηγεί σε αυτήν και χρησιμοποιούμε τις Comms για να στείλουμε το μήνυμα 3.

Γυρίζουμε δεξιά, ανεβαίνουμε τη σκάλα, προχωράμε αριστερά και περνάμε την πόρτα.

Γυρίζουμε δεξιά, ανεβαίνουμε τη σκάλα, προχωράμε αριστερά και περνάμε την πόρτα.

να μας πει ότι βρίσκεται μετά τον ανελκυστήρα, δίπλα στο Access Room. Όταν θα τη ρωτήσουμε για τη βοηθητική, θα μας πει ότι βρίσκεται στο Cable Car Docking στο πέμπτο επίπεδο. Τέλος, τη ρωτάμε τι άλλο έχει να μας πει και μαθαίνουμε ότι έχει θεθεί εκτός λειτουργίας η κύρια αντλία, αλλά αν συμβεί το ίδιο με τη βοηθητική, τότε θα έχουμε την τήξη του αντιδραστήρα.

Ανεβαίνουμε επάνω, προχωράμε ευθεία και πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα. Πατάμε τον διακόπτη, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και κατεβαίνουμε κάτω. Πηγαίνουμε στον επόμενο αριστερά, πατάμε τον άλλον, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και κατεβαίνουμε κάτω. Επιστρέφουμε στην προκουμαία για να επιβεβαιώσουμε αυτά που μας είπε η τεχνικός και ανεβαίνουμε ξανά επάνω. Πηγαίνουμε τώρα στον



Γυρίζουμε δεξιά, διασχίζουμε το μπαλκόνι και περνάμε την επόμενη. Πηγαίνουμε δεξιά, ελέγχουμε τη βαλβίδα ψύξης και την περιστρέφουμε για να σταματήσουμε την κύρια αντλία.

Βγαίνουμε έξω, προχωράμε αριστερά, περνάμε την πόρτα και πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα αριστερά. Πατάμε τον διακόπτη, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και ανεβαίνουμε επάνω.

Προχωράμε στη σκάλα, κατεβαίνουμε και μιλάμε στον τεχνικό. Δε θα μας πει κάτι ιδιαίτερο, γι' αυτό επιστρέφουμε επάνω, γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε και ανεβαίνουμε την επόμενη.

Διασχίζουμε το διάδρομο, κατεβαίνουμε την άλλη, προχωράμε, γυρίζουμε δεξιά και κατεβαίνουμε την επόμενη. Ρωτάμε την τεχνικό πώς θα πάμε στο διοικητήριο και θα μας πει ότι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τον κύριο ανελκυστήρα από το Access Room ή τον εφεδρικό από το Reactor test room. Τη ρωτάμε τώρα για την κύρια αντλία για

ανελκυστήρα δεξιά, πατάμε τον διακόπτη, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και ανεβαίνουμε επάνω.

Προχωράμε δεξιά, ανεβαίνουμε τη σκάλα, διασχίζουμε τον διάδρομο και κατεβαίνουμε την επόμενη. Προχωράμε στον άλλο, πατάμε τον επόμενο, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και κατεβαίνουμε κάτω.

Προχωράμε δεξιά, περνάμε την πόρτα και γυρίζουμε δεξιά. Διασχίζουμε το μπαλκόνι και πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα. Πατάμε τον διακόπτη, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και ανεβαίνουμε στο επίπεδο 5 για να φτάσουμε στο χώρο του τηλεφερί.

Γυρίζουμε αριστερά, πηγαίνουμε στο μπλε σημείο ανεφοδιασμού και τοποθετούμε την EMP Mine. Επιστρέφουμε στον προηγούμενο, ανοίγουμε την πόρτα του, τραβάμε το όπλο μας και πυροβολούμε το ρομπότ.

Καταφεύγουμε στο εσωτερικό του και θα το δούμε να καταστρέφεται από αυτή.

Πηγαίνουμε τώρα αριστερά, πίσω από τα κιβώτια για να βρού-





με τη βαλβίδα ψύξης. Την ελέγχουμε και την περιστρέφουμε για να σταματήσουμε τη βοηθητική αντλία. Θα ακούσουμε από τα μεγάφωνα να ειδοποιείται το προσωπικό ασφαλείας και θα δούμε να καταφτάνουν στο μέρος μας οι δυνάμεις που υπήρχαν στην προκυμαία. Γυρίζουμε αμέσως αριστερά, προχωράμε, τραβάμε το όπλο μας και πυροβολούμε τους δύο φρουρούς. Αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω τους θα βρούμε τρία Ammunition Clips, διαφορετικά πηγαίνουμε να πάρουμε την EMP mine, πατάμε τον διακόπτη, επιβιβάζομαστε στον ανελκυστήρα και κατεβαίνουμε στο επίπεδο 2 για να φτάσουμε στον αντιδραστήρα. Γυρίζουμε αριστερά, διασχίζουμε το μπαλκόνι και περνάμε την πόρτα στο τέρμα του αριστερά. Προχωράμε, γυρίζουμε αριστερά, πηγαίνουμε στον επόμενο, πατάμε τον άλλον, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και ανεβαίνουμε επάνω. Πηγαίνουμε δεξιά, ανεβαίνουμε τη σκάλα, διασχίζουμε τον διάδρομο και κατεβαίνουμε την επόμενη. Προχωράμε στον άλλο, πατάμε τον επόμενο, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και κατεβαίνουμε κάτω. Πηγαίνουμε αριστερά, πατάμε τον διακόπτη επιβιβάζομαστε στον ανελκυστήρα και κατεβαίνουμε στην προκυμαία. Προχωράμε σκυφτοί καλυμμένοι στα κιβώτια, γυρίζουμε δεξιά, τραβάμε το όπλο μας, σηκώνομαστε και πυροβολούμε τον φρουρό πριν προλάβει να αντιδράσει. Πηγαίνουμε δεξιά, στην πόρτα ανάμεσα σε αυτά, την περνάμε, ανεβαίνουμε τη σκάλα

και φτάνουμε στο διοικητήριο. Προχωράμε στον υπερ-υπολογιστή, τοποθετούμε το Data Cartridge και θα δούμε να εμφανίζεται ο Nagaron με τον Lukyan. Μας συλλαμβάνουν και μας ανακρίνουν για πράγματα που είναι ήδη γνωστά! Το θέμα όμως δεν είναι τι θέλουν να μάθουν αυτοί, αλλά τι δεν ξέρουμε εμείς! Εγκαταλείπουμε οριστικά τις υποψίες που έχουμε για τον Koston και τις αμφιβολίες που μας βαραίνουν για την Chi προκειμένου να παρακολουθήσουμε σε δορυφορική μετάδοση απ' το Λονδίνο την ταινία "Προδοσία" με πρωταγωνίστρια την Alfa στη μεγάλη βρετανοβελγική υπερπαραγωγή που έγραψε και σκηνοθετεί ο Dimitri Nagaron!

Αυτή τον είχε πληροφορήσει για την επίθεση στο Refinery λέγοντάς του ότι ενεργούσαμε χωρίς εντολές, εφαρμόζοντας έτσι την πολιτική της Βρετανικής κυβέρνησης που αποφάσισε να συνεργαστεί με τη Volgia απ' το να στραφεί εναντίον της, προκειμένου να αναπτύξει το Tri-Nepheline. Ο Nagaron μένει ικανοποιημένος από την υπόσχεσή της ότι σε μία ώρα ο Βρετανός Πρέσβης θα δηλώσει στο γενικό συμβούλιο των Ηνωμένων Εθνών την αμέριστη συμπαράσταση της κυβέρνησής του στις εδαφικές διεκδικήσεις της Voglia, με την προϋπόθεση όμως ότι η πρώτη θα παραλάβει τα φορτία του Tri-Nepheline που έχουν συμφωνηθεί, ενώ η δεύτερη θα ματαιώσει την εκτόξευση του πυραύλου. Σ' αυτό το σημείο ο Nagaron θα εγκαταλείψει τον χώρο αφού η κατάσταση στον

αντιδραστήρα δεν μπορεί να ανατραπεί. Του ζητάμε πριν αποχωρήσει να μας πει τι θα γίνει με τον πύραυλο και αυτός μας ευχαριστεί που του το υπενθυμίσαμε, λέγοντας στον Lukyan να το φροντίσει προσωπικά. Και τότε εμφανίζεται η Chi. Είχαμε χάσει την επαφή μαζί της πιστεύοντας ότι ήταν νεκρή, όμως περίμενε τη διαταγή του διοικητή της για να μας σκοτώσει. Της λέμε ότι δεν ήταν ο Koston αυτός που μας πρόδωσε αλλά η Alfa προσπαθώντας να εφαρμόσει επιβεβλημένη πολιτική. Όμως δεν ήταν μόνο αυτή αφού το εθνικό συμφέρον της Κίνας θα γινόταν η αιτία που η Chi θα μας εκτελούσε, συνεπώς απ' όποια πλευρά και αν γλυτώναμε, θα υπήρχε πάντα η άλλη που για οποιοδήποτε λόγο θα μας ήθελε νεκρούς. Ήρθε λοιπόν η ώρα να βγούμε απ' το παιχνίδι καθώς πάψαμε να είμαστε οι παίκτες και γίναμε ο στόχος των αντιπάλων. Έχουμε πολύ πιο σοβαρά πράγματα να κάνουμε ελευθερώνοντας την Alex, βρίσκοντας τον Nagaron, σταματώντας την εκτόξευση του πυραύλου και νικάζοντας στον αέρα τις εγκαταστάσεις του Tri-Nepheline.

Η Chi συνειδητοποιώντας ότι υπάρχει μόνο ένας τρόπος για να γίνουν αυτά, εγκαταλείπει με τη σειρά της τη δική της πλευρά και ενώνεται μαζί μας στη μάχη με τον χρόνο για να σώσουμε τον κόσμο. Προς το παρόν έχουμε να δώσουμε μια άλλη προσπάθωντας να βγούμε απ' τις εγκαταστάσεις και αναζητώντας τον Nagaron στη χαμένη βάση

των υποβρυχίων. Πρώτα όμως θα πρέπει να ελευθερώσουμε την Alex γι' αυτό η Chi μάς επιστρέφει τη Remora και το όπλο, τους αχώριστους συντρόφους μας στην πορεία μας ως εδώ, με την προοπτική ότι θα συνεχίσουν να μας υπηρτούν. Απομένουν 30 λεπτά ζωής στον αντιδραστήρα που θα πρέπει να εκμεταλλευτούμε για να σώσουμε τη δική μας και των άλλων. Αντιστρέφουμε το σώμα μας, πηγαίνουμε στην πόρτα, πατάμε τον διακόπτη και σ' αυτό το σημείο ξεκινάει η:

Αποστολή 8: Escape Island

Βγαίνουμε έξω, προχωράμε ευθεία, πηγαίνουμε στην επόμενη μπροστά μας και πατάμε τον άλλον. Μπαίνουμε μέσα, προχωράμε και πηγαίνουμε στην άλλη τέρμα αριστερά. Πατάμε τον επόμενο, την περνάμε και πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα, στη μέση του δωματίου. Πατάμε τον άλλον, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και κατεβαίνουμε στο επίπεδο 1 για να πάμε στην προκυμαία. Δυστυχώς, φτάσαμε πολύ αργά αφού ο Nagaron έχει εξαφανιστεί, όμως μπορούμε ακόμα να τον προλάβουμε χρησιμοποιώντας το ελικόπτερο που βρίσκεται στην άλλη πλευρά του λιμανιού. Γυρίζουμε αριστερά, πηγαίνουμε στο διοικητήριο, προχωράμε στον υπερ-υπολογιστή και συνδεόμαστε μαζί του με IR-Link. Προσπαθούμε να υψώσουμε τη γέφυρα για να δούμε ότι ο μόνος τρόπος για να γίνει αυτό είναι με το Extrenal power interface που βρίσκεται στην πόρτα αριστερά. Πηγαίνουμε τώρα σε αυτό, στο





Ευδιαφέρουσα τροπή παίρνει το παιχνίδι...Χμμμ...

σημείο που βλέπουμε το κόκκινο φωτεινό πλαίσιο και το ελέγχουμε για να δούμε ότι στερείται ενεργείας. Βγαίνουμε έξω, επιστρέφουμε στον ανελκυστήρα και ανεβαίνουμε στο επίπεδο 5 για να φτάσουμε στον χώρο του τελεφερίκ. Πηγαίνουμε αριστερά, ανεβαίνουμε τη σκάλα, προχωράμε δεξιά και ελέγχουμε τον κυλιόμενο ιμάντα για να δούμε πόσες φορές πρέπει να περιστραφεί. Γυρίζουμε αριστερά, πηγαίνουμε στην κονσόλα, συνδεόμαστε μαζί της με IR-Link και τον περιστρέφουμε με τη φορά των δεικτών του ρολογιού μία φορά. Επιστρέφουμε σε αυτόν, τον διασχίζουμε, γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε στη γέφυρα, την περνάμε και πηγαίνουμε αριστερά για να τον δούμε ξανά.

Πηγαίνουμε τώρα στην επόμενη, συνδεόμαστε μαζί της με IR-Link και τον περιστρέφουμε με τη φορά των δεικτών του ρολογιού μία φορά. Επιστρέφουμε σε αυτόν, τον διασχίζουμε, πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα δεξιά και βγάζουμε απ' το ηλεκτρικό σύστημα το Power Cell που τον τροφοδοτεί. Γυρίζουμε στον κυλιόμενο ιμάντα, τον διασχίζουμε τρέχοντας, πηγαίνουμε δεξιά και περνάμε τη γέφυρα.

Προχωράμε στην κονσόλα, συνδεόμαστε μαζί της με IR-Link και τον περιστρέφουμε με την αντίθετη φορά αυτής των δεικτών του ρολογιού μία φορά.

Αντιστρέφουμε το σώμα μας, τον διασχίζουμε τρέχοντας, προχωράμε και κατεβαίνουμε τη σκάλα αριστερά. Γυρίζουμε αριστερά, πηγαίνουμε στον ανελκυστήρα, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και κατεβαίνουμε στο επίπεδο 1 για να πάμε στην προκυμαία. Γυρίζουμε αριστερά, προχωράμε στο διοικητήριο, πηγαίνουμε αριστερά στο External power interface και χρησιμοποιούμε το Power Cell.

Αντιστρέφουμε το σώμα μας, πηγαίνουμε στον υπερ-υπολογιστή, συνδεόμαστε μαζί του με IR-Link και σηκώνουμε τη γέφυρα. Βγαίνουμε έξω, προχωράμε δεξιά κατά μήκος της προκυμαίας, διασχίζουμε την προηγούμενη και συνεχίζουμε ευθεία μπροστά. Σταματάμε στα κιβώτια για να δούμε τους τρεις φρουρούς που καλύπτουν το ελικόπτερο. Γυρίζουμε δεξιά, προχωράμε κατά μήκος της περιφράξης ως τη μέση της διαδρομής πριν τη λάμπα και γυρίζουμε αριστερά. Τραβάμε το όπλο μας και πυροβολούμε πριν προλάβουν να

αντιδράσουν. Πηγαίνουμε δεξιά, διασχίζουμε τη γέφυρα και καθώς προσεγγίζουμε σε αυτό, ο κινητήρας του παύει να λειτουργεί. Η Chi μάς προτείνει να ελέγξουμε με τη Remora για ποιο λόγο συμβαίνει αυτό και ανακαλύπτουμε πως έχει καταστραφεί ένα εξάρτημα της μηχανής που πρέπει να αντικατασταθεί.

Επιστρέφουμε λοιπόν στον ανελκυστήρα, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και ανεβαίνουμε στο επίπεδο 4 για να πάμε στον χώρο των κατασκευών. Βγαίνουμε έξω, διασχίζουμε τον διάδρομο, περνάμε την πόρτα και μπαίνουμε στην επόμενη δεξιά.

Προχωράμε, περνάμε την άλλη και γυρίζουμε δεξιά. Ελέγχουμε τον πάγκο των μηχανισμών για να βρούμε το #4 spiral metal conductor και τη Limpet mine.

Επιστρέφουμε στον ανελκυστήρα επιβιβάζομαστε σε αυτόν και κατεβαίνουμε στο επίπεδο 3 για να φτάσουμε στην ασφάλεια των εγκαταστάσεων. Βγαίνουμε έξω, πηγαίνουμε αριστερά, πατάμε τον διακόπτη και περνάμε την πόρτα. Διασχίζουμε τον διάδρομο και πηγαίνουμε στην τελευταία αριστερά. Πατάμε τον άλλον, μπαίνουμε μέσα και πηγαίνουμε στην επόμενη δεξιά. Πατάμε τον επόμενο, την περνάμε, πηγαίνουμε αριστερά και κατεβαίνουμε τη σκάλα.

Τοποθετούμε στην πόρτα του κελιού τη Limpet mine και απομακρυνόμαστε γρήγορα για να αποφύγουμε τον τραυματισμό. Πηγαίνουμε τώρα στην Alex να τη ρωτήσουμε για τον Nagaron. Θα μας πει ότι πηγαίνει σ' ένα νησί στα χωρικά ύδατα της Κίνας για την εκτόξευση του πυραύλου και θα τη ρωτήσουμε αν γνωρίζει τη διαδρομή που οδηγεί στο λιμάνι, για να μας περιμένει εκεί. Μας λέει ότι ξέρεi τον δρόμο για να φτάσει σ' αυτό το σημείο.

Επιστρέφουμε στον ανελκυστήρα, επιβιβάζομαστε σε αυ-

τόν και κατεβαίνουμε στο επίπεδο 1 για να φτάσουμε στην προκυμαία. Πηγαίνουμε στο ελικόπτερο, χρησιμοποιούμε το #4 spiral metal conductor και απογειωνόμαστε παρακολουθώντας τη βάση να μετατρέπεται σε μια επίγεια κόλαση που καθώς συγκλονίζεται από τις εκρήξεις του αντιδραστήρα, εκσφενδονίζει τα κομμάτια της στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα. Ξεχυνόμαστε στον βραδινό ουρανό και ατενίζουμε την απέραντη θάλασσα για να δούμε να ξεπροβάλλει μπροστά μας το υποβρύχιο του Nagaron.

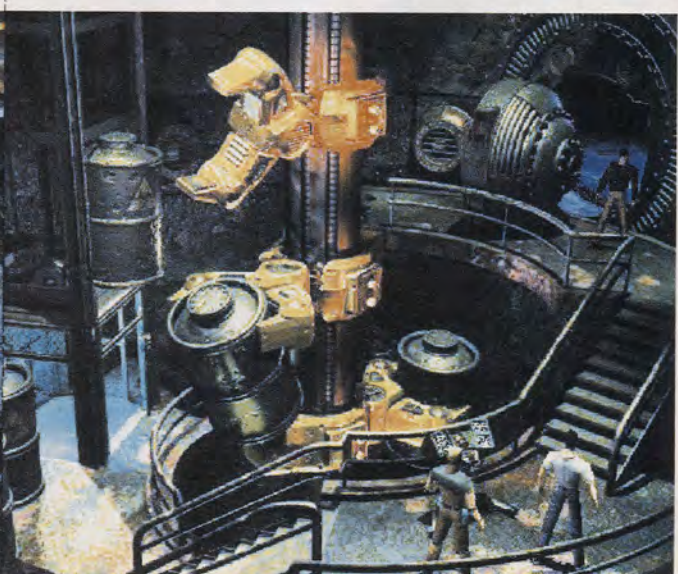
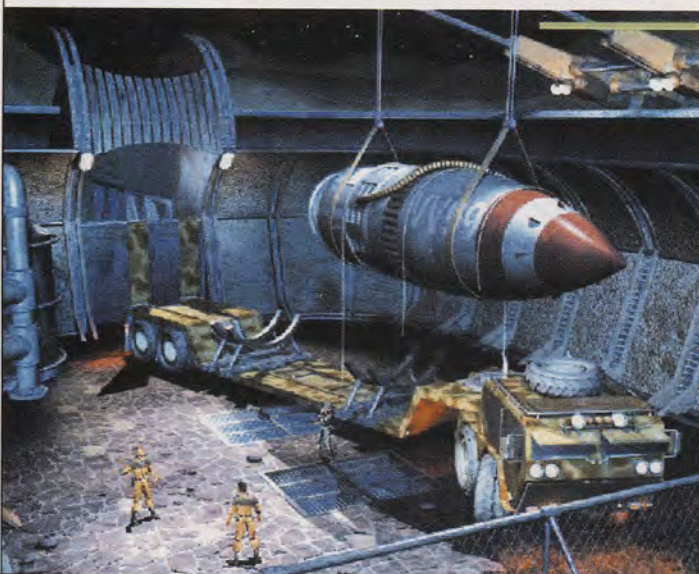
Ο ελιγμός του ελικοπτέρου αρκεί για να ρίξει στο πάτωμα ένα όπλο που θα γίνει η προέκταση των χεριών μας στην προσπάθειά μας να ανακόψουμε το ρυθμό της κατάδυσής του προς το υγρό βασίλειο!

Κλειδώνουμε στο σκόπευτρο τον πλωτό μας στόχο, παρακολουθώντας τη σφαίρα να καταλήγει στον πυργίσκο του και να τον καταστρέφει ολοκληρωτικά, τερματίζοντας άδοξα την εξέλιξη της πορείας του!

Μετατρέφουμε το κατάστρωμα του υποβρυχίου σε βάση προσγείωσης και επιβιβάζομαστε σε αυτό αφήνοντας στο ελικόπτερο την Alex σε αναμονή για την επιστροφή μας. Γυρίζουμε δεξιά, τραβάμε το όπλο μας, πυροβολούμε τους δύο φρουρούς και σ' αυτό το σημείο ξεκινάει η:

Αποστολή 9: Submarine

Μαζεύουμε τα τρία Ammunition Clips που θα βρούμε επάνω τους και κατεβαίνουμε τη σκάλα. Γυρίζουμε αριστερά, τραβάμε το όπλο μας και πυροβολούμε τους επόμενους πριν προλάβουν να αντιδράσουν. Αν χρειάζομαστε πυρομαχικά, πάνω τους θα βρούμε τέσσερα Ammunition Clips και ένα Medical boost pack, διαφορετικά πηγαίνουμε αριστερά και συνδε-





Ο δεξιά έχει πάντα προτεραιότητα.

όμαστε μαζί της με IR-Link. Δυστυχώς, χρειαζόμαστε δύο κλειδιά που δεν έχουμε στην κατοχή μας, συνεπώς ελέγχουμε την Database και προχωράμε στην πόρτα δεξιά. Τραβάμε το όπλο μας και καθώς την περνάμε, πυροβολούμε τον άλλο πριν προλάβει να αντιδράσει. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά πηγαίνουμε στην άλλη, την περνάμε, τραβάμε το όπλο μας και πυροβολούμε τον επόμενο πριν προλάβει να αντιδράσει. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά ελέγχουμε την επόμενη και συνδεόμαστε μαζί της με IR-Link.

Δυστυχώς δεν μπορούμε να την ανοίξουμε, γι' αυτό αφήνουμε την Chi να ασχοληθεί μαζί της και γυρίζουμε αριστερά. Πατάμε τον διακόπτη, επιβιβάζομαστε στον ανελκυστήρα και κατεβαίνουμε κάτω. Κατεβαίνουμε τη σκάλα, τραβάμε το όπλο μας, προχωράμε, γυρίζουμε δεξιά και πυροβολούμε τους δύο φρουρούς πριν προλάβουν να αντιδράσουν. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω τους θα βρούμε τρία Ammunition Clips και ένα Medical boost pack, διαφορετικά διασχίζουμε τον διάδρομο και ανεβαίνουμε την επόμενη δεξιά. Πηγαίνουμε τώρα αριστερά και ελέγχουμε το χρηματοκιβώτιο για να δούμε τον αριθμό που υπάρχει στο εσωτερικό του. Προχωράμε στον ανελκυστήρα δεξιά, πατάμε τον διακόπτη, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και ανεβαίνουμε επάνω.

Πηγαίνουμε δεξιά, περνάμε την πόρτα και ρωτάμε τον τεχνικό με ποιο τρόπο θα σταματήσουμε την εκτόξευση του πυραύλου. Θα μας πει ότι χρειαζόμαστε δύο κλειδιά που βρίσκονται το πρώτο στο γραφείο ασφαλείας του καπετάνιου και

το δεύτερο στον ίδιο τον Nagaron. Τον ρωτάμε για τον Security code 639721 χωρίς να μας πει κάτι ιδιαίτερο και στη συνέχεια, πώς μπορούμε να ανοίξουμε το δωμάτιο ασφαλείας που αφήσαμε την Chi, για να μας πει ότι είναι ο Θάλαμος των τορπιλών, αλλά δε γνωρίζει τίποτα περισσότερο. Προχωράμε, περνάμε την πόρτα και ρωτάμε τους άλλους, όμως είναι πολύ απασχολημένοι για να μας πουν οτιδήποτε. Πηγαίνουμε στην επόμενη, τραβάμε το όπλο μας και καθώς την περνάμε, πυροβολούμε τον φρουρό πριν προλάβει να αντιδράσει. Αν χρειαζόμαστε πυρομαχικά, πάνω του θα βρούμε δύο Ammunition Clips, διαφορετικά διασχίζουμε τον διάδρομο και μπαίνουμε στην άλλη δεξιά. Προχωράμε αριστερά, ελέγχουμε το χρηματοκιβώτιο και χρησιμοποιούμε τον Security code 639721 για να διαπιστώσουμε ότι δε λειτουργεί. Βγαίνουμε έξω, διασχίζουμε τον διάδρομο και περνάμε την πόρτα. Πηγαίνουμε στην επόμενη και συνεχίζουμε στην άλλη. Προχωράμε στην επόμενη και θα δούμε την Chi να ανοίγει τον Θάλαμο τορπιλών. Ο Lukyan θα εμφανιστεί από πίσω της για να τη χτυπήσει, αυτή όμως θα προλάβει πριν χάσει τις αισθήσεις της να χρησιμοποιήσει τη Remora και να στείλει ένα σήμα κινδύνου.

Ο Lukyan ρωτάει τον Nagaron αν πρέπει να τη σκοτώσει αυτή τη στιγμή και αυτός του λέει να την πάρει μαζί του, ετοιμάζοντας παράλληλα τη δική μας υποδοχή. Διασχίζουμε τον διάδρομο, περνάμε την πόρτα, αλλά φτάνουμε πολύ αργά καθώς ο Lukyan, κρατώντας για όμηρο την Chi, επιβιβάζεται στον ανελκυστήρα και κατεβαίνει κάτω. Τον ελέγχουμε για να διαπιστώσουμε ότι είναι κλειδωμένος, γυρίζουμε αριστερά και μπαίνουμε

στον Θάλαμο των τορπιλών. Ρωτάμε τον καπετάνιο πώς μπορούμε να τον ξεκλειδώσουμε για να μας πει ότι δε γίνεται από αυτό το σημείο, παρά μόνο απ' το κατώτερο επίπεδο. Τον ρωτάμε για τον Nagaron χωρίς να μας πει κάτι το ιδιαίτερο και στη συνέχεια για τον αντιδραστήρα, ώστε να μας δώσει τον Security code 644175. Επιστρέφουμε τώρα στο χρηματοκιβώτιο, χρησιμοποιούμε τον Security code 644175 και παίρνουμε το Launch key. Βγαίνουμε έξω, διασχίζουμε τον διάδρομο και καθώς προχωράμε, ο Lukyan που μας παρακολουθεί, πηδάει από την οροφή για να μας χτυπήσει. Τον αφήνουμε να μας μιλήσει και πριν τραβήξει το όπλο για να πυροβολήσει, τον χτυπάμε ωθώντας τον προς την ακάλυπτη τουρμπίνα! Πηγαίνουμε τώρα στην πόρτα, την περνάμε και προχωράμε στην επόμενη. Συνεχίζουμε στην άλλη, πηγαίνουμε στην κονσόλα και χρησιμοποιούμε το Launch key. Συνδεόμαστε μαζί της με IR-Link, προσπαθώντας να παραβιάσουμε το σύστημα ασφαλείας για να εμφανιστεί ο Nagaron λέγοντάς μας ότι για να γίνει αυτό χρειαζόμαστε το δεύτερο κλειδί που δυστυχώς το έχασε στο σπίτι!

Τον ρωτάμε πού βρίσκεται η Chi, για να μας πει ότι είναι αλυσοδεμένη στο κατώτερο επίπεδο. Του ζητάμε να μας δώσει το κλειδί για τελευταία φορά, αρνούμενος πεισματικά να το κάνει, μέχρι τη στιγμή που μία σιδερένια δοκός με την πάωση της τον βοηθάει να αλλάξει γνώμη, αναγκάζοντάς τον να μας πει το μέρος που βρίσκεται αυτό.

Έχουμε στη διάθεσή μας 1 λεπτό για να σταματήσουμε τον πόλεμο που θα ξεσπάσει μεταξύ Κίνας και Ηνωμένων Πολιτειών Αμερικής.

Πηγαίνουμε τώρα στον Nagaron και τον ψάχνουμε για να βρούμε το Tiny Key, ευελπιστώντας ότι θα μας οδηγήσει στα δεσμά της Chi. Γυρίζουμε αριστερά, πατάμε τον διακόπτη, επιβιβάζομαστε στον ανελκυστήρα και κατεβαίνουμε κάτω. Προχωράμε στο χρηματοκιβώτιο δεξιά, χρησιμοποιούμε τον Security code 639721 και παίρνουμε το Launch key.

Επιστρέφουμε στην κονσόλα, χρησιμοποιούμε το Launch key, συνδεόμαστε μαζί της με IR-Link και ακυρώνουμε την εκτόξευση. Έχουμε ακόμα 1 λεπτό στη διάθεσή μας για να βρούμε την Chi και να εγκαταλείψουμε το χώρο, πριν ο αντιδραστήρας σταματήσει να λειτουργεί πλέον οριστικά. Πηγαίνουμε τώρα στον ανελκυστήρα, επιβιβάζομαστε σε αυτόν και κατεβαίνουμε κάτω.

Προχωράμε στη σκάλα, κατεβαίνουμε κάτω, γυρίζουμε δεξιά και διασχίζουμε το διάδρομο.

Χρησιμοποιούμε το Tiny Key για να ελευθερώσουμε την Chi απ' τα δεσμά της, αντιστρέφουμε το σώμα μας, προχωράμε στην προηγούμενη και ανεβαίνουμε επάνω. Επιστρέφουμε στο διαμέρισμα της κονσόλας, πηγαίνουμε αριστερά και ανεβαίνουμε τη σκάλα. Αναζητούμε το ελικόπτερο, για να εμφανιστεί στα χέρια της Alex τη στιγμή που το κατ'ασπρωμα τραντάζεται ολόκληρο προειδεάζοντάς μας γι' αυτό που πρόκειται να ακολουθήσει.

Εγκαταλείπουμε το υποβρύχιο καθώς συγκλονίζεται από τις εκρήξεις του αντιδραστήρα που εκσφενδονίζουν πυρακτωμένα κομμάτια μετάλλου, φωτίζοντας τον βραδινό ουρανό, και γίνομαστε μάρτυρες του τέλους του Nagaron και της δημιουργίας μίας νέας σελίδας στην ιστορία της Volgia!



Χρειαζεται ταχύτητα, όχι μόνο ευστροφία.

Max Payne

Υπάρχει ζωή μετά τον θάνατο;

Μόλις σκοτωθείτε, χρησιμοποιήστε την κονσόλα και μπείτε στο God mode. Ο Max θα επιστρέψει στην ζωή και θα μπορείτε να κινηθείτε και να πυροβολείτε ενώ μια ημι-σταθερή κάμερα ακολουθεί την δράση. Είναι ελαφρώς δύσκολο να δείτε που πηγαίνετε λόγω της κάμερας αλλά είναι καλό κόλπο.

Απεριόριστο Bullet Time

Ορίστε το Shootdodge από τους χειρισμούς στο Keypad 1. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να πατήσετε αυτό το πλήκτρο για να καθυστερήσετε το παιχνίδι σε οποιοδήποτε σημείο. Πατήστε το συνεχόμενα και η ροή θα συνεχίσει να γίνεται πιο αργή μέχρι να παγώσει τελείως. Αν πατήσετε το 7 στο Keypad η ταχύτητα θα επανέλθει στο φυσιολογικό της επίπεδο.

Διαφορετικοί Χαρακτήρες

Πατώντας στο Keypad το 9 ή το 3 μπορείτε να αλλάξετε τον χαρακτήρα που παίζει ο Max στο παιχνίδι. Να ξέρετε όμως ότι μερικά όπλα δεν θα μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε με μερικούς χαρακτήρες.

Ταξίδι μέσα στο Επίπεδο

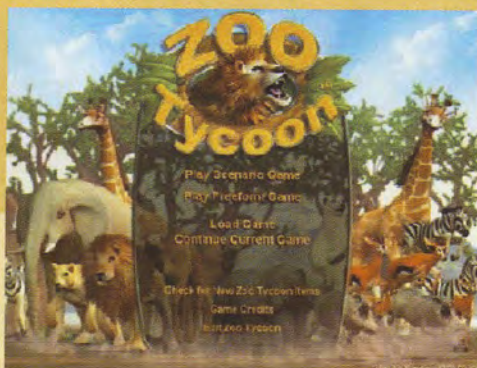
Πατώντας το 0 στο keypad μπορείτε να ταξιδέψετε στιγμιαία σε διαφορετικές περιοχές μέσα στο επίπεδο ή 'κεφάλαιο' ενώ μπορεί να στέκεστε μπροστά σε κάποιον εχθρό και να μην σας βλέπει.



Zoo Tycoon

Για να ενεργοποιηθεί αυτό το κόλπο, θα πρέπει να κάνετε edit σε ένα αρχείο. Πρώτα κάντε ένα αντίγραφο του αρχείου. Χρησιμοποιήστε ένα text editor για να ανοίξετε το \zoo.ini\file. Προσθέστε τις ακόλουθες κάτω από το [scenario].

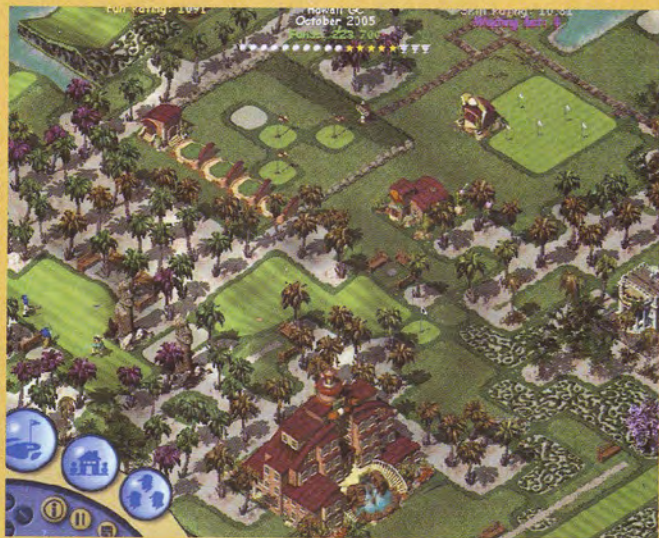
```
[scenario]
tutorial=0
ba=1
bb=1
bc=1
ca=1
cb=1
cc=1
cd=1
da=1
db=1
dc=1
dd=1
ea=1
eb=1
```



Hooligans: Storm Over Europe

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, πιάστε το Control και ύστερα τους ακόλουθους κωδικούς: (μερικοί από τους κωδικούς ισχύουν για τους επιλεγμένους παίκτες).

BROODJEKROKET Για να πάρετε πολλά χρήματα
FRIKANDEL Για να πάρετε έναν αρχηγό και άντρες
FRIETJEWATERFIETS Για να πάρετε δύο αρχηγούς και άντρες
HAMBURGER Για να μην χάνετε ποτέ υγεία
MEXICANOSATE Για ναρκωτικά
VLAMMETJES Για να σκοτώσετε την επιλεγμένη μονάδα
SHASLICK Για όπλο τρίτου επιπέδου
PATATMET Για να μην χάνετε ποτέ υγεία
STAMPOT Για να κερδίσετε στο επίπεδο που παίζετε
BOERENKOOLMETWORST Για να χάσετε στο επίπεδο που παίζετε



Sid Meier's Sim Golf

Εύκολο κέρδος

Για να κερδίσετε πολύ γρήγορα νομίσματα, πατήστε το + (SHIFT +). Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να αποκτήσετε πολλά χρήματα ενώ όσο περισσότερο το κρατάτε πατημένο τόσο περισσότερα κερδίζετε.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Για να χρησιμοποιήσετε τους κωδικούς, εμφανίστε την κονσόλα πατώντας Shift και ~ και πληκτρολογώντας 'denmapall'. Στη συνέχεια πληκτρολογήστε τον κωδικό που θέλετε.

- GOD=** God Mode
- NOCLIP=** No Clipping Mode
- NOTARGET=** Οι εχθροί σας αγνοούν
- KILL=** Για να αυτοκτονήσετε
- GIVE ALL=** Όλα τα όπλα και υγεία στο 100%
- GIVE HEALTH=** Υγεία στο 100%
- GIVE ARMOR=** Άρμος στο 100%
- GIVE AMMO=** Πυρομαχικά στο 100%
- GIVE X #=** Για να πάρετε το αντικείμενο X από # φορές



Tiny Tiger

- | | | |
|------------|-------------|------------|
| 02: TADIN | 15: WEZUWA | 28: IWA |
| 03: ECKOS | 16: NITON | 29: TEPPHA |
| 04: WEALT | 17: HAIEI | 30: POYO |
| 05: HERDU | 18: WASWAS | 31: LANWA |
| 06: FUBA | 19: RUIN | 32: ERKEND |
| 07: DORI | 20: SPUTIS | 33: AUVER |
| 08: HEITEM | 21: TONTON | 34: RAZOR |
| 09: WASBAN | 22: PYMA | 35: TELNIS |
| 10: OZELOT | 23: PATZMA | 36: MADIEB |
| 11: JETNA | 24: NOREGAN | 37: VULGO |
| 12: TOWAS | 25: SIQUA | 38: GEFIN |
| 13: DEGA | 26: BAZBAR | 39: WUPA |
| 14: GORITT | 27: TEMPOSO | 40: WULTI |



Deer Avenger 4

Για να κάνετε τους κυνηγούς να εμφανιστούν: Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, κρατήστε πατημένο το shift για αρκετή ώρα και σε κάποια στιγμή, οι κυνηγοί θα αρχίσουν να εμφανίζονται.

ANNO 1602

Για άπειρα χρήματα:

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα ctrl + alt + Shift + W. Θα δείτε μια λευκή παύλα στην κάτω αριστερά γωνία αν το κάνατε σωστά. Πληκτρολογήστε τώρα 2061 και πιάστε το Return. Πατήστε στη συνέχεια το A. Κρατήστε τώρα πατημένο το Shift και το M για να δείτε τα χρήματά σας να αυξάνονται μέχρι να είστε ευχαριστημένοι με το ποσό που έχει μαζευτεί.

Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλες τις αποστολές, ανοίξτε με το Notepad το αρχείο 'game.dat' και αλλάξτε την γραμμή:
Volume: -750, 0, -5??
 ...ώστε να είναι έτσι:
Volume: -750, 0, -580



Age of Empires: Rise of Rome

Στο παράθυρο του chat, πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς:

- BIG MOMMA** Άσπρο κάμπριο με την ladyrocketlauncher μέσα του
- BIG DADDY** Μαύρο κάμπριο με τον rocketlauncherman μέσα του
- E=MC2 TROOPER** Photon man αλλά με πυρηνικά απεριόριστης εμβέλειας
- KING ARTHUR** Μεταμορφώνει τα πουλιά σε δράκους (999 HP)
- GRANTLINKSPENCE** Μεταμορφώνει τα ζώα σε Animal Kings.
- POW BIG MAMMA** Νέα μονάδα: BabyPrez (500 HP, 50 STR, 10 ARM, 15 MG)
- CONVERT THIS!** Νέα μονάδα priest 'Saint Francis', η οποία σκοτώνει τους εχθρούς με κεραυνό. (25 HP, 200 STR, 0 ARM, 10 RNG)
- STORMBILLY** Παίρνει ένα ρομπότ 'Zug 209' (100 HP, 20 STR, 10 ARM, 15 RNG)
- PHOTON MAN** Δίνει έναν space age man με λέιζερ και πανοπλία
- STEROIDS** Έκπληξη!!!
- FLYING DUTCHMAN** Τα juggernauts μπορούν να πετάνε πάνω από την ξηρά.

Μετενσάρκωση...

Για να επαναφέρετε έναν χωρικό στην επόμενη ζωή, φωτίστε ένα μέλος του γενικού πληθυσμού και πιάστε το Enter. Τώρα πληκτρολογήστε MEDUSA και βάλτε τον να σκοτωθεί. Οι χωρικοί επιστρέφουν σαν Black Riders και οι Black Riders επιστρέφουν σαν heavy catapults.

Καταπέλτες εναντίον χωρικών

Για να ρίξετε σε πολίτες, φωτίστε έναν καταπέλη και πιάστε το Enter. Πληκτρολογήστε τώρα JACK BE NIMBLE. Αναλόγως με το ποια κατεύθυνση κοιτάει, ο καταπέλης θα ρίξει με διαφορετικά μέλη του πληθυσμού.

- Αν κοιτάει ανατολικά θα ρίξει χωρικούς.
- Αν κοιτάει βόρεια θα ρίξει αγελάδες.
- Αν κοιτάει νότια θα ρίξει χωρικούς.
- Αν κοιτάει δυτικά θα ρίξει τον Superman!



- 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 Antiantam • Majesty • The Longest Journey • EverQuest • Horse & Musket • Indiana Jones and the Infernal Machine • The Curse of Monkey Island • Septerra Core • Starfleet Command • 1602 AD • Drakon: 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 (T' Mίπος) • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (B' Mίπος) • Alone in the Dark IV: The New Nightmare (B' Mίπος) • Dracula: Resurrection • Afterlife • Crusader: No Regret • Blood 2: The Chosen



- Max Payne (A' Mίπος) • Giants-Citizen Kabuto (A' Mίπος) • Half-Life: Counterstrike (A' Mίπος) • Railroad Tycoon 2



- Oddworld: Abe's Oddysee • Half Life: Counter Strike (Mίπος B) • Giants: Citizen Kabuto (Mίπος B) • Sheep, Dog 'n' Wolf



- Red Faction • Max Payne • Deux Ex (Mίπος A)



- Evil Dead: Hail to the King • Fifa 2002 • Soul Reaver 2 • Deux Ex



- In Cold Blood (Mίπος A') • Project IGI • Spider Man

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ
ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΔΩΡΟ
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



Ο ταχυδρόμος χτύπησε την πόρτα του CGM αρκετές φορές και για αυτό τον μήνα. Είναι γεγονός ότι οι επιστολές και τα e-mail που στέλνετε αυξάνονται με γρήγορους ρυθμούς. Το ευχάριστο ωστόσο είναι ότι οι παρακλήσεις μας εισακούσθηκαν από τους περισσότερους αναγνώστες και έτσι οι απόψεις σας βρίσκονται στα χέρια μας. Άλλωστε περιοδικός τύπος (ή τύπος γενικά) σημαίνει επικοινωνία και για να χαρακτηριστεί μια επικοινωνία ολοκληρωμένη, θα πρέπει να είναι και αμφίδρομη.

Σε κάθε περίπτωση, η στήλη της αλληλογραφίας σε οποιοδήποτε έντυπο αποτελεί ένα μοναδικό βήμα για τους αναγνώστες, το οποίο πρέπει να αξιοποιούν κατάλληλα. Ειδικά και πολύ περισσότερο για την περίπτωση ενός εξειδικευμένου περιοδικού για computer games με τους δικούς μας προσανατολισμούς από πλευράς θεματολογίας. Σπάνια, εξάλλου, προσφέρεται η ευκαιρία να κάνουμε γνωστή την άποψή μας σε αρκετές χιλιάδες άλλους ανθρώπους με κοινά ενδιαφέροντα. Από την άλλη μεριά, σας προσφέρεται η δυνατότητα να μεταφέρετε την άποψή σας για να βοηθήσετε στη βελτίωση του αγαπημένου σας περιοδικού. Αξιοποιήστε λοιπόν το παρόν δισελίδο με τον καλύτερο τρόπο και γράψτε μας τη γνώμη σας για το έντυπο που διαβάζετε ανελλιπώς. Προτείνετε τρόπους βελτίωσης, εκφράστε τους προβληματισμούς σας για την σημερινή πραγματικότητα στον χώρο των παιχνιδιών ή για οτιδήποτε άλλο επιθυμείτε (σχετικό πάντα με τα games ή με το hardware που τα αφορά). Δοκιμάστε να περάσετε σε άλλα μονοπάτια σκέψης και φαντασίας και ίσως διαπιστώσετε ότι το ταξίδι είναι περισσότερο μαγευτικό απ'όσο φαντάζεστε.

Προτάσεις και Διλήμματα

Αγαπητό CGM, έχω αγοράσει και διαβάσει όλα τα τεύχη από το ξεκίνημά σας και θέλω να σας συγχαρώ για την ποιότητα του περιοδικού σας. Επικοινωνώ για πρώτη φορά και θα ήθελα να εκφράσω κάποιες απόψεις μου σχετικά με την ύλη σας. Κατ'αρχήν αναρωτιέμαι εάν έχετε σκεφτεί την δημιουργία ενός ξεχωριστού δεκαπενθήμερου περιοδικού το οποίο θα έχει εξ'ολοκλήρου οδηγούς στρατηγικής και cheats. Το λέω αυτό γιατί παρακολουθώντας την πορεία του περιοδικού και την εξέλιξη των παιχνιδιών χρειάζονται ολοένα και περισσότερες σελίδες για την κάλυψη των οδηγών στρατηγικής ανά παιχνίδι και με την συνεχόμενη ροή παιχνιδιών στην αγορά υπάρχουν πάντα κάποια ανά κατηγορία που προβάλλονται από ελάχιστα έως καθόλου. Έτσι πιστεύω (γνώμη μου) ότι θα ήταν ίσως καλύτερα μία αύξηση σελίδων σε previews και reviews για κάλυψη περισσότερων παιχνιδιών ανά κατηγορία. Τώρα όσο για το δίλημμα που επικρατεί στους αναγνώστες για την κυκλοφορία του περιοδικού με demo ή ολόκληρο παιχνίδι, έχω να πω ότι κοιτάνε το δέντρο και χάνουν το δάσος!!! Πιστεύω ότι η παρουσίαση και εγκυρότητα που υπάρχει στο CGM για τα παιχνίδια που κυκλοφορούν είναι τόσο καλή και πιστεύω ότι βοηθάει στην αγορά ή όχι ενός τίτλου, που πραγματικά τα υπόλοιπα για μένα έρχονται σε δεύτερη

μοίρα. Οι επιλογές πάντως είναι αρκετά καλές!!! Συνεχίστε την καλή δουλειά που κάνετε και να είστε σίγουροι ότι πάντα θα υπάρχουν αυτοί που ξέρουν να την ξεχωρίζουν και να την στηρίζουν.

Φιλικά
Ορχανίδης Γιάννης

Υ.Γ. Ξέρω ότι θα προσπαθήσετε για δημοσίευση, οπότε σας ευχαριστώ προκαταβολικά.

Αγαπητέ Γιάννη, όπως αντιλαμβάνεσαι από τον πρόλογο της στήλης, το υστερόγραφο σου ήταν μάλλον περιττό αφού στο γράμμα σου διατυπώνεις απόψεις που μας απασχόλησαν από την πρώτη στιγμή. Με δεδομένη και την επιθυμία μας να έρχονται περισσότερα γράμματα αυτού του ύφους τα οποία έρχονται ως αποτέλεσμα διεξοδικής σκέψης και προβληματισμού, ήταν σαφές ότι αποτελεί ένα αρκετά καλό υπόδειγμα ύφους για τη συγκεκριμένη στήλη και έτσι μπαίνει πρώτο. Η πρόταση για το περιοδικό με cheats και οδηγούς στρατηγικής που θα κυκλοφορεί σε δεκαπενθήμερη βάση ακούγεται αρκετά ενδιαφέρουσα και πιθανότατα θα συζητηθεί σε ανώτερο επίπεδο. Παρόλα αυτά δεν αποκλείεται να υπάρξει μία αύξηση σελίδων αλλά σε κάθε περίπτωση δεν υποσχόμαστε ότι θα αφορά τις συγκεκριμένες ενότητες του περιοδικού. Για το δίλημμα ορισμένων (demo ή ολόκληρο παιχνίδι) εμείς έχουμε άλλη άποψη που, αν κρίνουμε

από τις επιστολές και τα τηλεφωνήματα των αναγνωστών είναι η επικρατέστερη.

Ένα περιοδικό -και μάλιστα το μοναδικό στην Ελλάδα- που κυκλοφορεί με δώρο το *Septerra Core* (ένα από τα καλύτερα RPG του '99 και διαχρονικό τίτλο υψηλής ποιότητας) δεν αφήνει κανένα περιθώριο για δεύτερες σκέψεις ή διλήμματα.

Χρήσιμα προγράμματα

Γιὰ σας, Με λένε Νίκο Τσοκταρίδη και είμαι 14 ετών. Έχω αγοράσει το H/Y μου πρόσφατα και θέλω να μοιραστείτε με μου προτείνετε κάποια χρήσιμα προγράμματα και αν μπορείτε να δώσετε ως δώρο το παιχνίδι *The Sims* ή το *Zoo Tycoon*.

Με πολύ εκτίμηση
Νίκος Τσοκτουρίδης

Αγαπητέ Νίκο, από πού να αρχίσει και πού να τελειώσει κανείς σχετικά με τη λίστα των προγραμμάτων που ζητάς αφού αυτή μπορεί να καταλαμβάνει αρκετό χώρο και είναι σε κάθε περίπτωση ανάλογη των απαιτήσεων και των αναγκών που έχει ο κάθε χρήστης. Αν για παράδειγμα ασχολείσαι μόνο με παιχνίδια, ή μόνο με το Διαδίκτυο και με μερικές ακόμα εφαρμογές, ή αν στις ασχολίες σου υπάρχει ένας συνδυασμός αυτών των δύο. Πάντως τα Windows διαθέτουν ήδη αρκετές δυνατότητες όπως η αναπαραγωγή αρχείων ήχου και εικόνας (.avi και .mpg), ή άλλες εφαρμογές πιο τεχνικής

φύσεως όπως το Defrag και το Scandisk για τον έλεγχο και την ταχύτερη λειτουργία του σκληρού δίσκου. Αν το επίπεδό σου και οι γνώσεις σου είναι χαμηλότερες από αυτές του μέσου χρήστη, και οπωσδήποτε δεν είσαι power user, λογικά δεν χρειάζεσαι άλλα προγράμματα.

Μερικά προγράμματα που θα μπορούσαν να σου φανούν χρήσιμα είναι το Winzip ή το WinRAR για την αποσυμπίεση αρχείων (χρησιμεύει περισσότερο για όσους ασχολούνται με το Internet), μία έκδοση του Acrobat Reader για την ανάγνωση αρχείων .pdf (βρίσκονται στα δισκάκια πολλών παιχνιδιών και περιλαμβάνουν μία ηλεκτρονική μορφή του manual του παιχνιδιού που μερικές φορές είναι και η μοναδική...). Το Winamp πρέπει επίσης να βρίσκεται στη συλλογή σου αν αποφασίσεις να ασχοληθείς με αρχεία ήχου σε πρότυπο MP3, -παρότι παίζονται και από το Media Player αν δε χρειάζεσαι πολλές επιλογές. Άλλα προγράμματα δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεσαι δεδομένου ότι δε μας γράφεις ποια είναι τα ενδιαφέροντά σου.

Κόλλημα με τα... Adventures

Αγαπητό Computer Games Magazine,

Πρώτον να παραδεχτώ ότι στον χώρο των games συστήθηκα μόλις πρόσφατα και ότι σε αντίθεση με όλους που στέλνουν γράμματα, εγώ 'Δεν Σε Διαβάζω Από Το Πρώτο Τεύχος!' Αυτό μπορεί να αλλάξει όμως (εξαρτάται από τα οικονομικά της υποφαινόμενης φοιτήτριας. Κλαψ και λυγμ! Καλού-κακού όμως, μπορείτε να με ενημερώσετε για την διαδικασία.)

Τέλος πάντων. Χωρίς να τρέφω φρούδες (όχι φλούδες!) ελπίδες ότι θα δημοσιευτεί το email μου - το γράφω στο laptop μου και είναι πολύ πρόχειρο και γεμάτο λάθη και δεν ακολουθεί την επίσημη συνταγή που πρέπει να έχουν όλα τα γράμματα και είναι χύμα και σιγά μην δημοσιευτεί ποτέ το μικρό και ποταπό μου email και το διαβάσει όλη η Ελλάδα και και και -θέλω να κάνω τις εξής ερωτήσεις (όχι δεν θα ζητήσω cheats! Όχι μην τρέχετεεεεεε! Αλήθεια- δεν θέλω cheats! Γυρίστε πίσωωωωωωωω!) Ερώτηση 1. Γίνεται να γίνονται περισσότερες παρουσιάσεις σε adventures; Ειδικότερα σαν παιχνίδια όπως το Longest Journey που είναι έτσι παραμυθένια και; Γούστα είναι αυτά το ξέρω αλλά τέλος πάντων.

Ερώτηση 2. Γίνεται να σας δώσει για να μου δώσετε ο Lurax εκείνη την συνταγή με την καθουρόψυχα; Χε-χε... Πλάκα κάνω. Μα πού τον βρήκατε αυτό τον τύπο;;; Τέλος πάντων, Γεια σου ρε Lurax!

Ερώτηση 3. Γίνεται να μεγαλώσει η ύλη του περιοδικού -ή τουλάχιστον η στήλη της αλληλογραφίας; Εγώ δεν έχω ξαναγράψει σε περιοδικό ποτέ αλλά πάντοτε μου άρεσε να βλέπω τι έχει να πει ο κόσμος.

Ερώτηση 4 Γίνεται να βάλετε ένα adventure για δώρο; Pleeeeeeaaaaasse?

Αυτά. Ελπίζω να μην κούρασα. Χαιρετίσματα σε όλα τα παιδιά εκεί! KEEP UP THE GOOD WORK! :-)

Δανάη 'Silverada' Σακελαρίου, από Γουδί

Αγαπητή Silverada, Χαιρόμαστε όταν παίρνουμε emails και γράμματα σαν τα δικά σου. Και τι είναι αυτά ότι δεν θα το δημοσιεύαμε; Υπήρχε ποτέ περίπτωση να στερούσαμε από τους άλλους αναγνώστες το πιο 'Γρόχειρο και Κακογραμμένο email του Μήνα;' Χε, χε... Καλωσήρθες λοιπόν στην κοινότητα των σκεπτόμενων gamers. Περνάμε στα ερωτήματά σου τώρα.

Τα adventures είναι και σε μας αγαπητά και σίγουρα έχεις παρατηρήσει τα σχετικά reviews που δημοσιεύονται. Αν δεν γίνονται τόσες πολλές παρουσιάσεις όσο θα ήθελες, αυτό είναι γιατί δεν κυκλοφορούν πια τόσο πολλά.

Τον Lurax δεν τον βρήκαμε, μας βρήκε εκείνος. Όσο για την συνταγή... μόνο εκείνος μπορεί να απαντήσει!

Η πρόταση καταχωρήθηκε. Ελπίζουμε κι εμείς να είμαστε σύντομα σε θέση να αυξήσουμε την ύλη μας.

Το Septerra Core σου κάνει; Θυμίζει και λίγο adventure... Σύντομα μπορεί να βάλουμε κι ένα 'καθαρόαιμο' adventure. Περιμένουμε προτάσεις.

Μην φοβάσαι, δεν μας κούρασε. Αντέχουμε. Είπαμε σε όλους 'γεια' από σένα και λένε και αυτοί 'γειασάα!' Ελπίζουμε να τα ξαναπούμε μέσα από την στήλη!

Games - TV. Σημειώσατε [!]

Αγαπητό Computer Games Magazine, σας στέλνω αυτό το γράμμα με αφορμή ένα θλιβερό γεγονός που συνέβη πριν αρκετό καιρό. Όπως πιθανώς να είδατε στην

τηλεόραση τότε ένα παιδάκι σκότωσε το θείο του και όταν το μιόασε αυτό είπε: "Ήθελα να μιόασω στον Κώστα Πάσσαρη!" Για ποιο λόγο αναφέρομαι σε αυτό το γεγονός θα μου πείτε αφού το CGM είναι ένα περιοδικό με θέμα τα Computer Games. Μα για έναν λόγο. ΓΙΑΤΙ ΑΥΤΟΙ ΟΙ ΤΥΠΑΔΕΣ ΠΟΥ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΝ ΝΑ ΜΑΣ ΠΕΡΑΣΟΥΝ ΤΙΣ ΑΠΟΦΕΙΣ ΤΟΥΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗ ΒΙΑ ΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΕ ΛΕΝΕ ΤΙΠΟΤΑ ΓΙΑ ΤΑ ΠΡΟΤΥΠΑ ΠΟΥ ΠΕΡΝΑΕΙ Η ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ. Το παιδάκι που έπραξε αυτό το έγκλημα λόγω της ηλικίας του υπέκυψε εύκολα στο πρότυπο "Πάσσαρης". Κανένα παιδάκι όμως δεν ακούσθηκε να κάνει κάτι ανάλογο επειδή ήθελε να μιόασει στον Max Payne. Και σας μιλώ από προσωπική εμπειρία, ξέρω πολλά μικρά παιδιά που παίζουν Max Payne και Quake III. Ζωηράδα να αλλά όχι επιθετικότητα. Όταν η τηλεόραση δείχνει σκηνές του στυλ -Ο Bruce Willis θερίζει τους κακούς δέκα δέκα με το Uzι η μόνη προστασία του δέκτη -για την ακρίβεια του παθητικού δέκτη- είναι το τριγωνάκι πάνω δεξιά στην οθόνη το οποίο αγνοούν στο 98% οι γονείς με τον ίδιο ίσως τρόπο που αγνοούν οι πωλητές Games τα ratings στα πλαϊνά του κουτιού ή στο πίσω μέρος του DVD-Box. Έτσι δεν μπορούμε να πούμε ότι είναι τα ratings στα παιχνίδια που σώζουν την κατάσταση. Τότε γιατί ο "δέκτης" θέλει να μιόασει πιο πολύ στον ήρωα που του προωθεί η TV; Εγώ ψυχολόγος δεν είμαι όμως θα προσπαθήσω να απαντήσω σε αυτό το ερώτημα όσο το δυνατόν πιο μεθοδολογικά μπορώ.

A) Οι βίαιες σκηνές στα computer games κάνουν τον παίκτη να αντιμετωπίζει τον θάνατο με απάθεια. ΛΑΘΟΣ. Ο gamer όπως και ο θεατής δεν επιζητάει το αίμα και τη βία στα παιχνίδια αλλά τη δράση. Η βία είναι το φυσικό επακόλουθο της δράσης και η δράση είναι που καθλώνει τον παίκτη ή τον θεατή. Σίγουρα δε θα θέλατε να δείτε μία ταινία όπου όλοι σκοτώνονται χωρίς κάποιο λόγο (π.χ από ένοπλη συμπλοκή έως ψυχολογική βία). Ούτε θα θέλατε να παίξετε ένα παιχνίδι όπου θα σκοτώνατε τους πάντες χωρίς να σας προκαλούν με τον άλφα ή με τον βήτα τρόπο. Πηγαίνοντας στο άλλο άκρο τώρα αν παίξετε - δείτε ένα καλό θρίλερ (ψυχολογικό κατά προτίμηση) είναι πολύ πιθανόν ή σίγουρο ότι θα δημιουργηθούν συναισθήματα πλην του φόβου και της έντασης χωρίς να

ανοίξει ούτε ένα ρουθούνι (καλά ίσως ένα) και μόλις σκοτωθεί κάποιος θα λυπηθείτε σε αντίθεση με παιχνίδια όπως το Blood II και το GTA όπου τους καλούς-άμαχους τους σκοτώνεις εσύ είτε για βαθμούς είτε για δωράκια είτε για την πλάκα σου. Βασικό ρόλο παίζει η ψυχολογία του παίκτη την στιγμή που παίζει - βλέπει. Έχουμε λοιπόν PC-TV: σημειώσατε X.

B) "Τα computer games στρώνουν τους παίκτες στη βία". ΛΑΘΟΣ. Δεν πρέπει να ρίχνουμε το Pac-Man, το Bubble και το Paratrooper στο ίδιο καζάνι με το Quake και το Soldier of Fortune. Δεύτερον και πιο σημαντικό είναι ότι όταν παίζεις ένα FPS (κυρίως αλλά όχι μόνο) δεν αναρωτιέσαι πως ο πρωταγωνιστής κάνει όλα αυτά τα φακίρικα και θερίζει τόσο κόσμο βγαίνοντας ζωντανός, ούτε λες "να μπορούσα να τα κάνω αυτά" γιατί ξέρεις πως γίνονται και τα έχεις κάνει ΕΣΥ. Έχεις δηλαδή εκτονωθεί και το απωθημένο που ένιωθες πριν έχει ξεσπάσει σε κάτι εικονικό. Όταν όμως βλέπεις μία ανάλογη ταινία ειδικά όταν είσαι μικρός σε ηλικία, θέλεις να ταυτιστείς με τον ήρωα αλλά δεν μπορείς να το πετύχεις. Εδώ υπάρχει λόγος να ξεσπάσω σε κάτι υλικό είτε άψυχο είτε έμψυχο. PC-TV σημειώσατε 1.

Γ) Τα Computer Games μουύν τους παίκτες σε μία πραγματικότητα όπου πάντοτε θα κερδίζουν. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την αποβλάκωση του παίκτη και την απομάκρυνσή του από την πραγματικότητα". ΛΑΘΟΣ. Με άλλα λόγια μας περνάνε για τελείως φυτά! Δηλαδή όταν ένας παίκτης είναι σε θέση να εγκαταστήσει ένα παιχνίδι, να παίζει, να μάθει το χειρισμό του που στα παιχνίδια δράσης συνήθως

είναι σχετικά περίπλοκος πάνω από 10 πλήκτρα δεν καταλαβαίνει ότι στην πραγματική ζωή δεν υπάρχει save; Αντίθετα στην τηλεόραση ο καθένας αν έχει τη δυνατότητα να πιέσει το POWER OFF μπορεί να βλέπει σκηνές που στην ηλικία του μπορούν να τον επηρεάσουν. PC-TV σημειώσατε 1.

Νικητής ανακηρύσσεται το PC. Αυτό δε σημαίνει ότι πρέπει να πετάξουμε την τηλεόραση από το παράθυρο. Και παιχνίδια παίζω και ταινίες βλέπω αλλά στην ουσία ήθελα να κατηγορήσω αυτούς που μου κατηγορούν το σύνολο των computer games εξαιτίας της ύπαρξης μίας κατηγορίας που τόλμησε να φέρει τη δράση στη ζωή μας. Στο κάτω κάτω πιο έγκλημα έγινε στο οποίο αναφέρθηκε στην αρχή χωρίς να φανεί καμία σχετική σκηνή στην τηλεόραση; Το παιδί που θεωρώ θύμα θέλησε να μιόασει σε αυτόν που τα ΜΜΕ ανακήρυξαν ως άνθρωπο που ξεφτίλιζε την ΕΛ.ΑΣ. Τα ίδια Μέσα που στο κυνήγι της τηλεθέασης κατηγορούν τα παιχνίδια επειδή είναι εύκολος στόχος. Αυτό το γράμμα που υποστηρίζει τα action games το έγραψε ένας adventurer. Lurax.

Αγαπητέ Lurax, οι απόψεις σου ελπίζουμε να εκτιμηθούν δεόντως καθώς διαθέτουν αρκετή τεκμηρίωση. Όπως καταλαβαίνεις δεν ήταν δυνατό να δημοσιευθούν και τα υστερόγραφα, όπως και μερικά σημεία της επιστολής σου εξαιτίας της έλλειψης χώρου. Στο μέλλον αν υπάρξουν αρκετά γράμματα σαν το δικό σου θα σκεφθούμε να αφιερώσουμε περισσότερο χώρο για τη στήλη της αλληλογραφίας.



ενδιαφέρεται να συνεργαστεί με έμπειρους gamers.

Εάν είστε έμπειρος gamer και

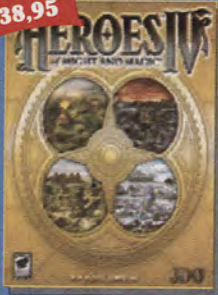
- 1) έχετε αποκτήσει σημαντική εμπειρία σε κάποια κατηγορία παιχνιδιών, ξέροντας καλά τα κυριότερα παιχνίδια - αντιπροσώπους της
- 2) ξέρετε καλά Αγγλικά και
- 3) μπορείτε να εκφράσετε τα σχόλιά σας με ΣΩΣΤΑ Ελληνικά, μπορείτε να συνεργαστείτε μαζί μας.

Στείλτε μας ένα σύντομο σχετικό βιογραφικό είτε μέσω e-mail στο jobs@cgmag.gr (προσοχή: γράψτε στο subject τον κωδικό "CGMgs01"), είτε στο φαξ 010.2525180, υπ' όψιν κου Στεφανάκου.

red line

Νέες Κυκλοφορίες

38,95



HEROES OF M&M IV

Θα χρειαστείτε ικανότητες στρατηγικής και τακτικής για να μπωρέσετε να κυριαρχήσετε στον νέο αυτό κόσμο. Έξι τεράστια σκαπράις και δεκάδες άλλα σενάρια θα σας κρατήσουν το ενδιαφέρον και θα σας προσφέρουν μια ξεχωριστή εμπειρία.

41,95



GRANDIA 2

Η συνέχεια του γνωστού RPG που είχε κάνει θράυση στις κονσόλες.

33,95



SEA DOGS

Τα σκυλιά της θάλασσας, οι αγριοί πειρατές σε άγνωστες περιπέτειες.

44,95



C&C RENEGADE

Σκορπίστε τον όλεθρο στο τελευταίο C&C της γνωστής σειράς.

43,95



BLOOD OMEN 2

Βία και αίμα μόνο για τους παίκτες άνω των 15 ετών!

Τώρα και στο internet
www.redline.gr

PC CD ROM

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
EARTHWORM JIM 3D	10.95
EVOLVA	10.95
FREESPACE 1&2	23.95
FUTURE COP : LAPD 2100 AD	12.95
GHOST RECON	41.95
GIANTS: CITIZEN KABUTO	36.95
GIFT	29.95
G-POLICE	16.95
GRAND THEFT AUTO	10.95
GRAND THEFT AUTO 2	26.95
HEAVY METAL FAKK 2	39.95
HELLBOY	29.95
HIDDEN & DANGEROUS DELUXE	31.95
INCOMING	10.95
INCOMING FORCES	36.95
INFESTATION	12.95
MDK 2	39.95
MECHWARRIOR 3	13.95
MESSIAH	16.95
MS PACMAN	24.95
PANZER DRAGON	11.95
ROGUE SPEAR	39.95
RUNE	39.95
SHOCKWAVE ASSAULT	11.95
SPEC OPS	10.95
SPEC OPS 2	10.95
STAR TREK : STARFLEET ACADEMY	18.95
STAR WARS : JEDI KNIGHT	22.95
STARSHIP TROOPERS	34.95
SWAT 3	13.95
THE GRINCH	16.95
TUNGUSKA	26.95
TUROK 2	26.95
WHEEL OF TIME	14.95
WORMS ARMAGEDDON	13.95

MAX PAYNE	37.95
ONI	36.95
OPERATION FLASHPOINT	48.95
OUTCAST	13.95
PLANET OF THE APES	21.95
PROJECT EDEN	27.95
RAINBOW SIX : EAGLE WATCH	17.95
RESIDENT EVIL 2	14.95
RESIDENT EVIL 3 : NEMESIS	39.95
SEA DOGS	33.95
SHADOWMAN	10.95
SOUL REAVER : LEGACY OF KAIN	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	22.95
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 REVEL.	21.95
VILLAIN'S REVENGE	10.95
WILD WILD WEST	18.95
ZORRO	34.95

ACTION / RACING

BALLISTICS	35.95
DEMOLITION RACER	15.95
DESTRUCTION DERBY	11.95
DRIVER	15.95
EXTREME BIKER	10.95
INSANE	24.95
MEGA RACE 3	31.95
ROAD RASH	11.95
WACKY RACES	21.95
WIPEOUT 2097	11.95

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 CALL OF DUTY	19.95
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
ENEMY ZERO (4 CD)	19.95
EVIL DEAD : HAIL TO THE KING	36.95
EVIL TWIN	24.95
HARRY POTTER & THE PHIL. STONE	44.95
HITMAN	39.95
INDIANA JONES : INFERNAL MACHINE	26.95
JEKYLL & HYDE	31.95
LEGACY OF KAIN : BLOOD OMEN 2	43.95
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION	10.95
MATCHBOX : EMERGENCY PATROL	26.95

ADVENTURE

ALFRED HITCHCOCK	38.95
ATLANTIS II	18.95
ATLANTIS III	41.95
AZTEC	18.95
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	24.95
EGYPT 2	38.95
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	24.95
FRANK HERBERT'S DUNE	34.95
GABRIEL KNIGHT 3	13.95
GENESYS	39.95
GRIM FANDAGO	22.95
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	18.95
LULA 2 - WET ATTACK (6 CD)	37.95

MORPHEUS	26.95
MYST : MASTERPIECE EDITION	13.95
MYST III : EXILE	36.95
MYSTERY OF THE DRUIDS	39.95
NECRONOMICON	39.95
ODYSSEY	38.95
OPSY'S	35.95
PHANTASMAGORIA 2	17.95
POLICE QUEST	10.95
POMPEI	31.95
QUEST FOR GLORY 5	13.95
RAMA	13.95
REAL MYST 3D	25.95
REQUIEM	13.95
RIVEN	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
ZORK GRAND INQUISITOR	14.95

COLLECTION

BLADE WARRIOR / SAMURAI SPIRITS	11.95
DARK OMEN / SYNDICATE WARS	24.95
DIABLO BATTLECHEST	41.95
DRACULA 1 & 2	39.95
EGYPT / CHINA (double pack)	37.95
FLYING COM. (FALCON 4-B17-AIR WAR)	26.95
HALF LIFE GENERATIONS 3	27.95
"HEROES OF M&M TRILOGY (I, II & III)"	27.95
INTERPLAY PACK TRIPLE PACK	26.95
JET PACK	24.95
"MIGHT & MAGIC MILLENIUM (V,VI,VII)"	28.95
RACING MADNESS	31.95
RAINBOW SIX : COLLECTOR'S EDIT.	38.95
RTS TRILOGY	41.95
SAM AND MAX / DAY OF THE TEN.	26.95
SEVEN KINGDOMS / DEADLOCK II	12.95
STAR TREK : COMMANDERS PACK	48.95
STAR WARS : X-WING COLLECTOR	22.95
THUNDER BRIGADE / SUPER BUSBY	12.95
TOCA 2/COLIN MCRAE RALLY DOUBLE	26.95
TOSHIDEN / FATAL FURY 3	12.95
X-COM COLLECTION	25.95

EMULATORS

AMIGA CLASSIX	16.95
AMIGA CLASSIX VOL. 2	16.95
AMIGA EMULATOR	15.95
ARCADE CLASSIX	16.95
C64 CLASSICS	16.95
GREMLIN CLASSIX	16.95
SPECCY CLASSIX	16.95

EXPANSION

AGE OF EMPIRES II : THE CONQ.	27.95
BALDURS GATE 2 : THR. 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 : EXTEND. 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 COUNTERSTR.	24.95
PEARL HARBOR (FOR MCF5 2)	33.95
POPULOUS UNDISCOV. WORLDS	11.95
POSEIDON : ZEUS EXPANSION	24.95

SETTLERS IV MISSION PACK	13.95
TERROR IN THE AIR (MS FLIGHT SIM)	36.95
THE SIMS : HOT DATE	39.95
THE SIMS : HOUSE PARTY	39.95
THE SIMS : LIVIN UP	38.95
THE SIMS : VACATION	35.95
TROPICO : PARADISE ISLAND	17.95

FIGHTING

FUR FIGHTERS	13.95
LAST BRONX	25.95
MORTAL KOMBAT 4	13.95
VIRTUA FIGHTER 2	37.95

FOOTBALL

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	23.95
CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02	38.95
EURO 2000	16.95
EUROPEAN SUPER LEAGUE	36.95
F.A. PREMIER LEAGUE MAN. 2000	9.95
F.A. PREMIER LEAGUE MAN. 2001	15.95
F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001	13.95
FIFA 2000	23.95
FIFA 2001	15.95
FIFA 2002	44.95
FOOTBALL DIRECTOR	17.95
UEFA CHALLENGE	16.95
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

GOOFY SKATEBOARDING	30.95
SNOWWHITE PRINCESS COL.	30.95

ONLINE

ANARCHY ON LINE	23.95
ASHERON'S CALL	29.95
EVER QUEST : GOLD EDITION	41.95
EVER QUEST : RUINS OF KUNARK	21.95
ULTIMA ONLINE : SECOND AGE (4/0)	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

COMMOTION	29.95
OPOLY 2	24.95
TABLE	33.95
IS WORLDS	25.95
NEXT TETRIS	12.95

RACING

EVOLUTION	19.95
LE CRAZY CUP	10.95
RACE USA	11.95
CONTROL HONDA SUPERBIKE	16.95
N MCRAE RALLY 2	22.95
RATI WORLD	21.95
RPE RACER	27.95
RACING SIMULATION	13.95
ORLD GRAND PRIX	16.95
RACING	13.95
MULA 1 2000	41.95
MULA 1 2001 (EL. ARTS)	44.95
MULA 1 99	13.95
MULA KARTS	11.95
ND PRIX 3	12.95
ND PRIX WORLD	13.95
ND TOURING	16.95
WHEELS : MECHANICS	26.95
ANS 24 HOURS	13.95
FOOT	33.95
TER RALLYE	39.95
TOWN MADNESS 2	42.95
ACO GRAND PRIX SIMUL. 2	16.95
O RACER 3	44.95
OCROSS MADNESS 2	42.95
CAR RACING 2000	13.95
CAR RACING 2002	33.95
CAR RACING 4	24.95
D FOR SPEED 3	10.95
D FOR SPEED 4	16.95
D FOR SPEED 5	19.95
RACE	39.95
IS-DAKAR RALLY	39.95
LY CHAMPIONSHIP XTREME	33.95
LY MASTERS	18.95
DLT	36.95
RAMER 4x4	25.95
A GT	38.95
RALLY 2	11.95
OLENE HONDA MOTOCROSS GP	12.95
IC R	11.95
RTS CAR GT	10.95
WARS : RACER	19.95
C 2	44.95
ER 1 KARTING	12.95
ERBIKES 2001	30.95
ERBIKES 99	10.95
DRIVE 6	37.95
A TOURING CAR	10.95
A TOURING CAR 2	18.95
R RACING	13.95
ILLY (J/C)	10.12
ILLY 2	21.95

RPG

CHRONOX	38.95
ANUM	41.95
ATER : THE DARK BROOTHERH.	18.95
OF MAGIC	36.95
UR'S GATE (+ICEWIND DALE)	33.95
OURS GATE 2 & THR. OF BAAL	36.95
TLE REALMS	31.95
SADERS OF MIGHT AND MAGIC	22.95
YSTONE	16.95
LO	10.95
OUT 2	29.95
OUT TACTICS	36.95
AL FANTASY VIII	16.95
IC	31.95
NDIA 2	41.95
RD	11.95
DES CHR.: CLASH OF THE DRAG.	22.95
DES CHR.: CONQ. OF THE UNDER.	22.95
DES CHR.: FINAL CHAPTERS	14.95
DES CHR.: WARL. OF THE WAST.	22.95
DES OF CHR.: MASTER OF ELEM.	22.95
DES OF M&M III (& ARMAG. BL.)	24.95
DES OF M&M IV	38.95
IND DALE	23.95
IC AND MAYHEM	10.95
HT & MAGIC IX	38.95
HT & MAGIC VII	10.95

SHOOT' EM UP

FORSAKEN	13.95
GALAGA	13.95
GUNMAN CHRONICLES	18.95
ALIEN VS PREDATOR	14.95
ALIEN VS PREDATOR 2	41.95
ATLANTIS : TRIAL BY FIRE	30.95
BARRAGE	12.95
C&C : RENEGADE	44.95
CANNON FODDER	10.95
CLIVE BARKER'S UNDYING	15.95
CODENAME OUTBREAK	36.95
DEER HUNTER 2	16.95
DEER HUNTER 3	16.95
DESCENT 3 (& ADD ON)	17.95
DIE HARD TRILOGY	18.95
DIE HARD TRILOGY 2	10.95
DUKE 2 APOCALYPSE + T-SHIRT	13.95
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
MEDAL OF HONOUR : ALLIED ASS.	45.95
MISSILE COMMAND	17.95
PACIFIC AIR WARRIORS	15.95
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	17.95
SPACE INVADERS	18.95
STAR TREK : KJLN. HONOUR GUARD	12.95
STAR WARS : BATTLE FOR NABOO	21.95
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	16.95
UNREAL TOURNAMENT	16.95
VIRTUA COP 2	11.95

SIIMULATION

FLIGHT UNLIMITED 2	10.95
101 AIRBOURNE	9.95
APACHE HAVOC	10.95
ARMORED FIST 3	18.95
ARMY MEN : AIR ATTACK	10.95
ATF	11.95
ATTACK SQUADRON	32.95
BUSINESS TYCOON	18.95
CASINO TYCOON	30.95
CITY TRADER 2001	30.95
COMBAT FLIGHT SIM. 2 : PAC. THEAT.	42.95
COMMANCHE 4	37.95
CORPORATE MACHINE	34.95
CREATURES 3	10.95
CRIMSON SKIES	42.95
DESTROYER COMMAND	34.95
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	26.95
I-WAR DEFIANCE	16.95
JET FIGHTER 4	13.95
LONGBOW 2	33.95
LUFTWAFFE COMMANDER	33.95
M1 TANK PLATOON 2	11.95
MALL TYCOON	16.95
MARINE FISHING	16.95
SILVER	12.95
SOULBRINGER	13.95
SUMMONER	31.95
TECHNOMAGE	14.95
THRONE OF DARKNESS	41.95
ULTIMA ASCENTION	16.95
WARHAMMER : DARK OMEN	11.95

SPORTS

ACTUA GOLF 2	9.95
CHAMPIONSHIP SURFER	21.95
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	39.95
EXTREME BOARD & BLADE	10.95
EXTREME WATERSPORTS	16.95
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
TENNIS MASTER SERIES	39.95
TONY HAWK' S PRO SKATER 2	34.95
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 : TIBER. SUN GOLD (incl. FIRES).	30.95
CAESAR 3	11.95
CALL TO POWER II	28.95
CAPITALISM 2	39.95
CIVILIZATION II : MULTIPLAYER	13.95
CIVILIZATION III	36.95
CLOSE COMBAT 5 : INVAS. NORM.	13.95
COMBAT MISSION	41.95
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 KINGD.	20.95
GANGSTERS	10.95
GANGSTERS 2	22.95
GROUND CONTROL	13.95
HEIST	35.95
HOGS OF WAR	10.95
HOMEWORLD	10.95
HOMEWORLD CATAclySM	14.95
HOOIGANS : STORM OVER EUROPE	47.95
IMPERIALISM 2	13.95
IMPERIUM GALACTICA 2 ALLIANCES	16.95
INVICTUS : SHADOW OF OLYMPUS	16.95
KINGDOM UNDER FIRE	39.95
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 GEN. 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	10.95
SHOGUN : TOTAL WAR	24.95
SIM CITY 2000	15.95
SIM EARTH	13.95
SQUAD LEADER (J/C)	11.95
STAR FLEET COM.: NEUTRAL ZONE	24.95
STAR FLEET COMMAND 2	36.95
STAR TREK : ARMADA	14.95
STAR TREK : ARMADA 2	41.95
STAR WARS : FORCE COMMANDER	14.95
STAR WARS : GALACTIC BATTLEGR.	43.95
STARSCRAFT (+ BROODWAR)	17.95
STARPEACE	21.95
STARTOPIA	26.95
STRONGHOLD	35.95
SUDDEN STRIKE	39.95
TAKEDA	26.95
THE NATIONS	24.95
THEME HOSPITAL	10.95
THEME PARK	14.95
THEME PARK WORLD	37.95
THEOCRACY	18.95
TOTAL ANNIHILATION	13.95
TRAIN & TRACKS TYCOON	41.95
TRIBES 2	14.95
UBIK	17.95
WAR COMMANDER	41.95
WAR GAMES	10.95
WAR OF THE WORLDS	10.95
WARCRAFT 2	12.95
WARLORDS BATTLECRY	13.95
WARLORDS BATTLECRY 2	36.95
WARRIOR KINGS	48.95
WARZONE 2100	14.95
WORLD WAR III : BLACK GOLD	25.95
X-COM ENFORCER	37.95
ZEUS MASTER OF OLYMPUS	14.95

ΔΙΑΦΟΡΑ

EROTICA ISLAND	23.95
LARRY'S CASINO	18.95
STAR TREK : OMNIPEDIA	19.95
TYPING OF THE DEAD	10.95
ALPHA STORM	11.95
AQUA ZONE	10.95
GRIDRUN	10.95
THE REALM	10.95

Οι τίτλοι που χαρακτηρίζονται σαν J/C διατίθενται σε κουτί Jewel Box (σπλι 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, απείρες μονάδες και τεχνολογικές αναβαθμίσεις και καλοσχεδιασμένα γραφικά σε μια περιπέτεια ανστολιτικού ύφους.

20,95

FINAL FANTASY VIII



Η φανταστική περιηγήση συνεχίζεται με αμείωτο ενδιαφέρον και νέες περιπέτειες που μας περιμένουν να τις ανακαλύψουμε.

16,95

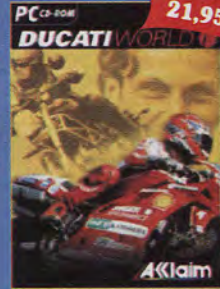
SUPREME SNOWBOARDING



Ένας extreme τίτλος για τους φίλους των αθλητικών παιχνιδιών. Προστοιμαστείτε για αληθινά 'ακροίε' 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 καλικάντζαρος αφού έκανε τις σκανδαλιές του στην μεγάλη οθόνη, τώρα επισκέπεται και τα μόνιτορ των pc μας. Μια ξεκαρδιστική περιπέτεια σας περιμένει!

16,95

Προσφορές του Μήνα

18,95



THE MUMMY

Μεταφορά την ομώνυμης κινηματογραφικής ταινίας στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, σε ένα παιχνίδι που δανείζεται πολλά στοιχεία από το Tomb Raider.

18,95



SETTLERS IV MISSION PACK

Περισσότερες αποστολές και περισσότεροι χάρτες για τους αγαπημένους σας Settlers...τι άλλο θα μπορούσε να ζητήσει κανείς;

13,95



OUTCAST

Αν η αποίκηση ενός μυστηρίου κι επικίνδυνου νέου κόσμου είναι κάτι που κάνετε κάθε μέρα, τότε μην ασχοληθείτε με αυτό το ατμοσφαιρικό action adventure.

18,95



HOUSE OF THE DEAD 2

Μπειτε μέσα στην στοιχειωμένη βίλλα, γεμίστε το πιστόλι σας και κάντε κομμάτια τα ζώμα και τους σκελετούς. Ένα ανατριχιαστικό θρίλερ με εκπληκτική δράση.

17,95



DIRECTOR OF FOOTBALL

Ήρθε η ώρα να πάρετε εσείς τις αποφάσεις που θα οδηγήσουν τον ποδοσφαιρικό σας σύλλογο στην κορυφή της βαθμολογίας! Δύσκολες αποφάσεις σας περιμένουν...

HARDWARE

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ

AVENGER ANALOGUE PAD	21,95
CYBORG 3D USB GOLD	42,95
FIRESTORM DIGITAL PAD 2	17,95
FIRESTORM DUAL ANALOGUE PAD 2	23,95
FIRESTORM DUAL POWER PAD 2	36,95
FIRESTORM WIRELESS PAD	52,95
FREESTYLER BIKE	84,95
GAME PAD	9,95
INTRUDER PAD DIGITAL	13,95
INTRUDER PAD DIGITAL USB	14,95
P150 USB ACTION PAD	22,95
P1500 RUMBLE PAD	41,95
P750 DIGITAL GAMEPAD	28,95
POWER PAD	10,95
ST110 DYNAMIC STICK & THROTTLE	23,95
ST50 ACTION STICK & THROTTLE	17,95
TOP GUN AFTERBURNER 2 JOYSTICK	61,95
TOP GUN FOX 2 PRO JOYSTICK	40,95
TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK JOYSTICK	49,95
TORNADO JOYSTICK	13,95
X45 DIGITAL JOYSTICK & THROTTLE	99,95



INTRUDER PAD DIGITAL USB
8 πλήκτρα fire, USB, για win98

14,95€

INTRUDER PAD DIGITAL USB
Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, Turbo fire, για win95, 98



13,95€



36,95€

FIRESTORM DUAL POWER PAD 2
Εργονομικό χειριστήριο με 4 + 2 πλήκτρα που θα κάνει το παιχνίδι σας στο PC απολαυστικό.

FIRESTORM DIGITAL PAD 2
Το Digital 2 Gamepad διαθέτει 12 προγραμματιζόμενα πλήκτρα και ένα D-Pad οχτώ κατευθύνσεων.



17,95€



21,95€

AVENGER ANALOGUE PAD
Αναλογικό/Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, Dual Speed Turbo Fire, για win95, 98

POWER PAD
Ψηφιακό, Autofire



10,95€



40,95€

TOP GUN FOX 2 PRO USB
7 action buttons, 8απλής κατεύθυνσης, αντιολισθητική βάση

TOP GUN FOX 2
2 πλήκτρα quick action, Trigger, για win95, 98



40,95€



13,95€

TORNADO
Αναλογικό, Auto Fire, 2 κουμπιά Fire.

TOP GUN AFTERBURNER 2
Λειτουργίες συμπεριλαμβάνουν ένα πλήρους μεγέθους χειριστήριο ώθησης, διπλά χειριστήρια πεδάλιου, ένα hat-switch οκτώ κατευθύνσεων, και 8 προγραμματιζόμενα πλήκτρα εργονομικά τοποθετημένα.



61,95€

CD WRITER

159€



Η Redline εξασφάλισε έναν περιορισμένο αριθμό αντιτύπων αυτής της τοπώρας 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.

ΘΗΚΗ CD

15,99€



Θήκη για παιχνίδια PC αλλά και για PlayStation και Dreamcast. Ειδική βάση για σταθερό κράτημα.

TIMONIA

360 MODENA	77,95
360 MODENA PRO	102,95
PC STEERING	39,45
MULTI RACING WHEEL	64,95
R440 FORCE FEEDBACK WHEEL	115,00



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€



64,95€

MULTI RACING WHEEL

Τιμόνι, πετάλια και μοχλός ταχυτήτων για όλες τις πλατφόρμες (PC, PS2, PS1).

PC STEERING WHEEL
Τιμόνι με πετάλια, ειδικά μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα.



39,47€

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 3D0 κυκλοφόρησε τα Heroes Chronicles. Κάθε μέρος της σειράς περιλαμβάνει ένα μεγάλο και καλοσχεδιασμένο campaign που σκοπό έχει να εμβάθινε στο θρύλο να αποκαλύψει περισσότερες λεπτομέρειες της ιστορίας της Erathia και των βασιλείων της και να προσφέρει την ζητούμενη απόλαυση από ένα παιχνίδι αξιώσεων. Είναι standalone (δεν χρειάζεται το Heroes ή το Armageddon's Blade) για να παίξετε.

SAITEK



R440 FORCE FEEDBACK WHEEL
Force Feedback, 4 πλήκτρα στο τιμόνι, 2 πλήκτρα αλλαγής ταχυτήτων, γκάτζι φρένο



ST110 DYNAMIC STICK & THROTTLE
3 fire, lever throttle



X45 DIGITAL JOYSTICK & THROTTLE
4 fire (joystick), εκτοξευτής πυραύλων, 2 fire (throttle), έλεγχος ηηδαλίου, 3 Mode Status Leds, αυτόματος προγραμματισμός, USB



S50 ACTION STICK & THROTTLE
2 fire, rotary throttle



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

FREESTYLER BIKE



84,95€

Τώρα μπορείτε να νιώσετε την αδρεναλίνη να κυλάει στο αίμα σας μ' αυτόν τον φανταστικό εξομοιωτή. Μπορείτε να τον χειριστείτε σαν αληθινή μοτοσυκλέτα, διαθέτει φρένο, γκάτζι και ταχύτητες.

ΡΟΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Οι παραγγελίες μπορούν να δοθούν με τους παρακάτω όρους:
Ταχυδρομώντας το 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.
Στέλνοντας fax στο 010-2525180.

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. Ωράριο Λειτουργίας:
Δευ-Παρ. 9πμ-8μμ - **Σαβ:** 10πμ-6μμ
Η πληρωμή των παραγγελιών γίνεται με την παράδοση των προϊόντων.

Οι τιμές ισχύουν όσο υπάρχει στοκ και μπορούν να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση. Σε 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 αποστέλλονται από την εταιρία σε άριστη κατάσταση. Αλλαγές θα γίνονται δεκτές μόνο για ελλειψματικά προϊόντα και αφού προηγηθεί τηλεφωνική συνεννόηση. **Οι τιμές είναι τελικές και περιλαμβάνουν ΦΠΑ.**
*Από την δωρεάν αποστολή εξαιρούνται οι κονσόλες.

Όνοματεπώνυμο: _____
 Διεύθυνση: _____
 Τ.Κ. _____ Τηλ: _____
 Πόλη: _____ Ηλικία: _____
 Αρ. Κάρτας: _____ Mastercard - Visa Λήξη: _____
 Υπογραφή _____
 (κηδεμόνα αν είστε κάτω των 18 ετών)

CGM 23

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΟΣ.	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ



Μια πρώτη ματιά στα παιχνίδια

1 Divine Divinity

Ανάμεσα στο Baldur's Gate και το Diablo...

2 Dragon Throne: Battle of Red Cliffs

Ταξίδι στην αρχαία Κίνα για μάχες RTS με πολλές παραλλαγές.

3 Rise Of Nations

Η αγωνία των turn based και ο ρυθμός των real time σε ένα πακέτο.

4 F1 2002

Ο ήλιγγος μετά τα 300 χλμ/ώρα στο τιμόνι μίας Formula 1.

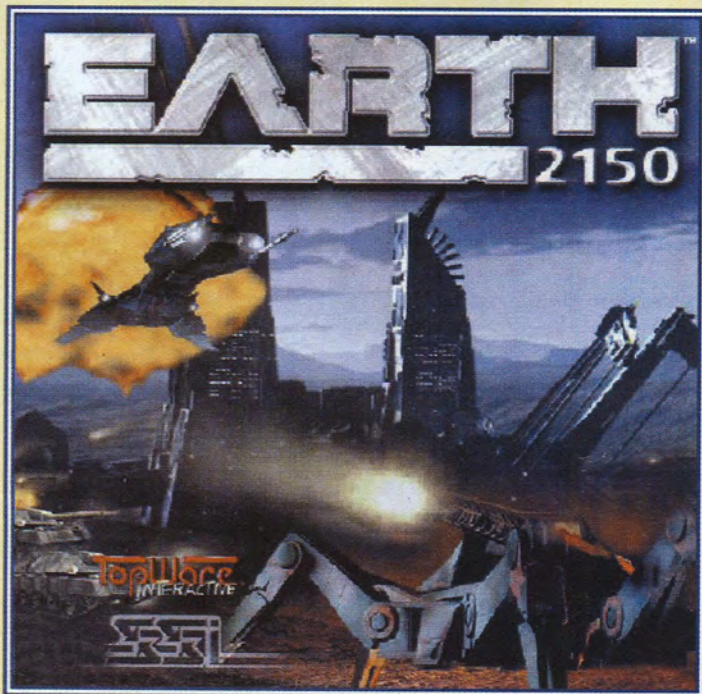
Οδηγοί στρατηγικής για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια...

5 Ground Control B' Μέρος

Οδηγός Επιβίωσης

6 Project Eden

Όλα όσα πρέπει να ξέρετε πριν φθάσετε στο Big Boss...



Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΑΣ
ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ
ΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΜΗΝΑ
ΜΕ ΤΟ
EARTH 2150
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 71€
- για την Κύπρο 79€ 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 5,95€. Τα έξοδα συσκευασίας
και αποστολής είναι 1,5€ (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 5,95€ + έξοδα αποστολής 1,5€,
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 έγκειται στην κρίση του
περιοδικού.



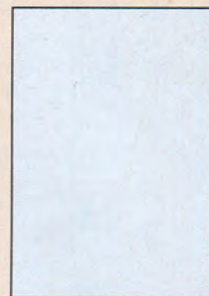
Κουπόνι Συνδρομής

Προς Computer Games Magazine

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Συνδρομών



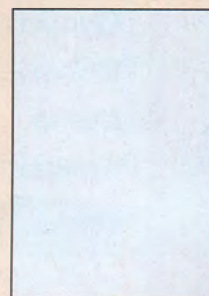
Κουπόνι Παραγγελίας

Προς Computer Games Magazine

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Συνδρομών



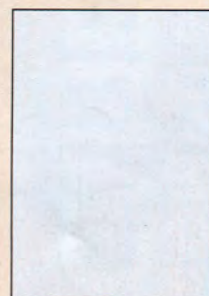
Κουπόνι Αγγελιών

Προς Computer Games Magazine

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Συνδρομών



ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟΝ
ΚΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ
3,00€
ΧΡΕΩΣΗ
.....
ΓΙΑ ΕΠΑΡΧΙΑ
ΣΕ 24 ΩΡΕΣ

GAMES CLUB

COMPUTERS & VIDEOGAMES

● ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ ● ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
● ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΚΑΙ ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ● ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΩΛΗΣΕΙΣ Η/Υ
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ
SERVICE ΣΤΟ
ΧΩΡΟ ΣΑΣ
.....
ΔΙΚΤΥΑ



ΔΕΚΤΕΣ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΕΩΣ ΚΑΙ 36 ΔΟΣΕΙΣ. ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ Φ.Π.Α. 18%. ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ STOCK.



CONSOLES

PSONE CONSOLE	139,00 €	N64 + 2GAMES	89,00 €
PSX 9002 CONSOLE	145,00 €	PS2 CONSOLE	335,00 €
DREAMCAST	132,00 €	GAME CUBE NINTENDO + 2 GAMES	879,00 €
DREAMCAST+GAME	147,00 €	X-BOX	485,00 €
SEGA SATURN + 3 GAMES	89,00 €	X-BOX + GAME	560,00 €

GameCube
879.00 €

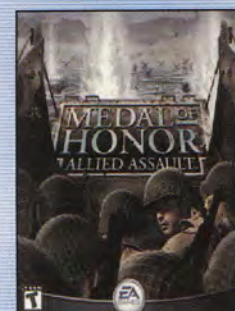
+2 GAMES

X-Box
485.00 €

PSone
139.00 €

Dreamcast
132.00 €

PS2
335.00 €



ΕΞΥΠΝΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΟ ΣΤΑ GAMES CLUB

- ΣΥΝΔΕΣΤΕ** PS2 + X-BOX + GAME CUBE ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΤΗΝ TV **30,00 €**
- ΣΥΝΔΕΣΤΕ** PS2 Η GAME CUBE Η X-BOX ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR **89,00 €**
- ΠΑΙΞΤΕ** ΜΕ PSX & PS2 JOYPAD ΣΤΟΝ Η/Υ **29,00 €**

SERVICE ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΓΙΑ ΕΠΑΡΧΙΑ
ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟ

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

Τελική τιμή 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, 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

Τελική τιμή με ΦΠΑ **1.465.00 € (499.199 δρχ.)** μέχρι 36 x 49.65 € ή 16.917 δρχ. σε άτοκες δόσεις

Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΩΝ GAMES CLUB ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ ΣΥΝΕΧΩΣ!

ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΚΙ ΕΞΕΙΣ ΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ GAMES CLUB ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΡΟΣ

ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΚΙ ΕΞΩΦΛΗΣΤΕ ΣΕ 12 ΜΗΝΕΣ.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ & FRANCHISE ΚΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΙΖΟΣ 010-9604755

ΤΙΤΛΟΙ
για PC από 9€

ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΕΝΟΙΚΙΑΣΗ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ:
10:00-15:30 &
17:30-21:00

ΣΑΒΒΑΤΟ:
10:00-20:00

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

ΟΛΓΑΣ 24 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 24), περιοχή ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ
ΤΗΛ: 961 1670 ΤΗΛ-FAX: 9604755

NEO! Games Club
Αργοστόλι, Κεφ/νιά,
Λάσης & Βύρωνος,
τηλ.: 0671-28484

Games Club
Χανιά - Κρήτη,
Αποκορώνου 145,
τηλ.: 0821-20452

Games Club
Ναύπλιο, Άργους 33,
τηλ.: 0752-97560-1
fax: 0752-97562

Games Club
& Internet Cafe
Κ. Τούμπα, Θεσ/νίκη,
Διογένηος 22,
τηλ.: 031-935018

Games Club
Κέρκυρας,
Μεθοδίου 14
τηλ.: 0661-45166

Games Club
Κρήτη, Αγ. Νικόλαος,
Σ. Βενιζέλου &
Χειμάρης,
τηλ.: 0841-83365

Επίσημος Αντιπρόσωπος NINTENDO ΕΛΛΑΔΑΣ / ΚΥΠΡΟΥ / ΒΑΛΚΑΝΙΚΗΣ Αλεξανδρουπολεως 8, Μεταμόρφωση - Τηλ.: (010) 2850684, FAX: (010) 2850684
NORTEC
MULTIMEDIA S.A.E.



Battle dark forces for the fate of the world.

www.nintendo.gr



Golden Sun TM (c) 2001, 2002 NINTENDO/CAMELOT, TM and (R) are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. (c) 2002 Nintendo.