



COMPUTER GAMES

magazine

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

ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!
ΔΩΡΟ!
Fallout 2
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

Rainbow Six 3 Raven Shield:

Καταπολεμήστε την παγκόσμια τρομοκρατία με το καλύτερο Rainbow Six μέχρι σήμερα!

Athlon 3000+ XP Barton

Μπορεί η AMD να αντεπιτεθεί στους P4 Northwood;

Freelancer:

Elite και Freespace σε ένα -πολύ καλό για να είναι αληθινό; Η ετυμηγορία εντός...

PC gaming και παιχνιδιομηχανές:

Αξίζουν μια θέση στο σαλόνι μας;

Όλα τα τελευταία Reviews

IGI 2 Covert Strike



Praetorians



Post Mortem



Enclave



HYPHER PRESS III



04 >

9 771088 640099

CM4

CHAMPIONSHIP MANAGER



PC
CD

EIDOS
INTERACTIVE



Championship Manager 4 © Eidos Interactive Limited, 2003. Developed by Sports Interacting Limited. Published by Eidos Interactive Limited, 2003. Championship Manager is a trademark of Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:

DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A.

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: 210 9480 000 • Fax: 210 9427 710 • www.despecmulti.gr

ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ

ΠΑΠΑΦΗ 31 & ΕΓΝΑΤΙΑ ΓΩΝΙΑ, 546 38 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • Τηλ.: 2310 888110 • Fax: 2310 847467 • HOTLINE: 801-11-16801



Απρίλιος
2003

Port Royale

Χρυσός, Εξουσία και Πειρατεία

"Γραφικά το παιχνίδι είναι πλήρως αναπτωμένο με την υποστήριξη της προηγμένης Ge-Force"
PC Gamer

"Το κεντρικό κομμάτι του Port Royal είναι οι ναυμαχίες"
"Αρπάξτε τον πειρατή σας για το πειρατικό trading sim Port Royal!"
PC Zone

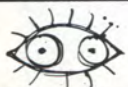
"Evx trading simulation ανώτερο από τα άλλα"
Playerofgames.com

Βάλτε πλώρη για μια περιπέτεια στην Καραϊβική με πειρατές, ναυμαχίες, εκστρατείες, ταξίδια, αποστολές και χαμένους θησαυρούς! Το Port Royal διαθέτει ένα δυναμικό μη γραμμικό σενάριο τοποθετημένο σε μια πραγματική ιστορική τοποθεσία με απίστευτα τρισδιάστατα γραφικά.

- Χρυσός, Πειρατές, ιστορικές ναυμαχίες
- Πλήρες σύστημα εκμάθησης (tutorial mode) για να μπειτε αμέσως στα βαθιά
- Ατελείωτες ώρες παιχνιδιού (πάνω από 250 ώρες)
- Ιστορικά ακριβές και ρεαλιστικά γραφικά
- Σχεδιάστηκε από gamers για gamers που λατρεύουν τις Real Time Strategy περιπέτειες, το εμπόριο και τις μάχες.



Published by Ascaron Entertainment UK Ltd © 2003



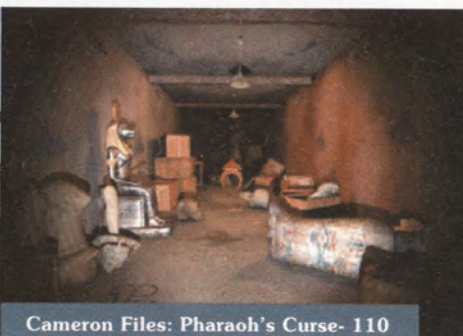
CD MEDIA

CD-Media A.E.

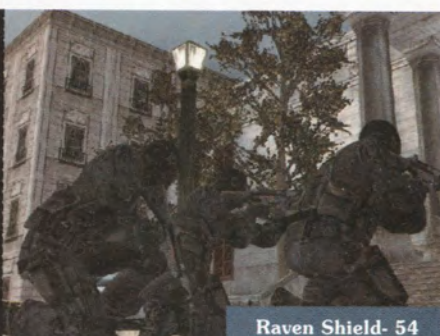
ΕΛ.ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 20 & ΥΜΗΤΟΥ, 14452 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ, ΕΛ.ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 20 & ΥΜΙΤΟΥ,
14452 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ, ΑΘΗΝΕΣ, ΓΡΕΕΚΕ, ΤΗΛ:2102820688, FAX:2102820070
E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr, www.cdmedia.gr



Seadogs 2 - 28



Cameron Files: Pharaoh's Curse- 110



Raven Shield- 54

6 Editorial

8 Μόνιμες στήλες

Δικηγόρος του Διαβόλου
Θεωρώ ότι η επιτροπή με αδίκησε!

Flashback
Ζηγκ-Ζαγκ, Πόδια και Κεφάλι

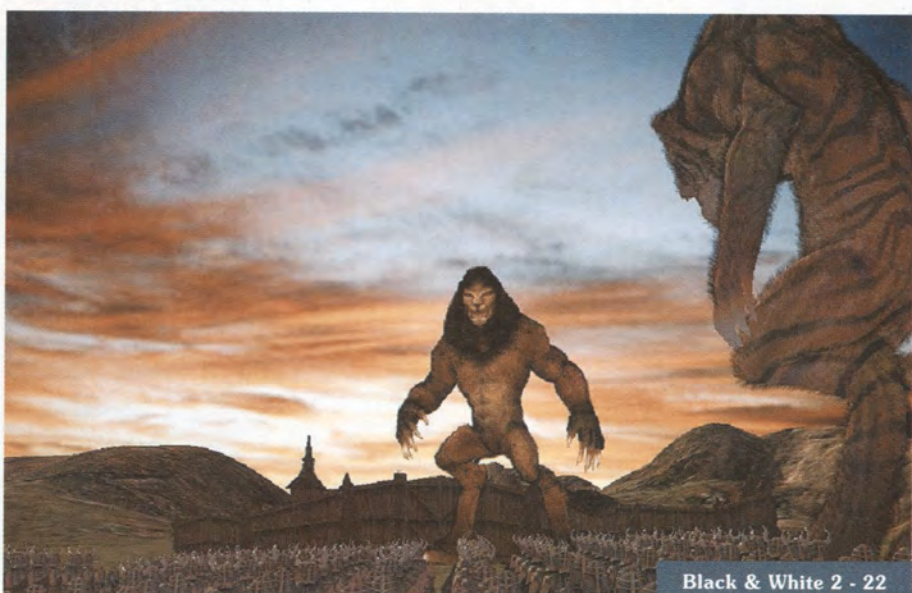
Multiplayer Insight
Dark Age of Camelot: Expanded

14 Newswire

16 Multiplayer News

18 Οδηγίες Παιχνιδιού

22 Ειδική Παρουσίαση
Black & White 2



Black & White 2 - 22

26 Previews

Enter the Matrix
Seadogs 2
Championship Manager 4
Homeworld 2
ISS 3

36 Hardware

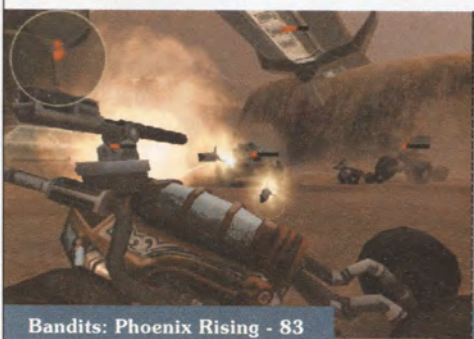
Athlon 3000+ XP Barton
Hyper-Threading

40 Ειδικά Θέματα

PC και Παιχνιδομηχανές
Παιχνίδια της Επανάστασης,
της Έμπνευσης, της Επιρροής



Age of Mythology - 100



Bandits: Phoenix Rising - 83



Enter the Matrix - 26



Wizardry 8 - 86



Freelancer - 74

52 Reviews

IGI 2: Covert Strike
Raven Shield
HoMM IV Winds of War
Master of Orion 3
Post Mortem
Praetorians
Cameron Files 2: Pharaoh's Curse
Harbinger
Gladiators: The Galactic Circus Games
Mutant Storm
World of Outlaws Sprint Cars
Enclave
Jurassic Park Operation Genesis
Freelancer
Line of Sight: Vietnam

Inquisition

IL-2 Sturmovik Forgotten Battles
Bandits: Phoenix Rising

86 Hints & Tips

Wizardry 8 Μέρος Β'
Noone Lives Forever 2
Age of Mythology Μέρος Α'
Cameron Files: Pharaoh's Curse

114 Προηγούμενα Τεύχη

116 Cheats

120 Αλληλογραφία

124 Επόμενο Τεύχος



Noone Lives Forever 2 - 84

Δεκελείας 52,

Τ.Κ. 143 43 Ν. Χαλκηδόνα, Αθήνα
Τηλ: 2102527000 - Fax: 2102525180
e-mail: cgmag@hyperpress.gr

Εκδότης: Γιάννης Δελής

Δ/ντής Marketing: Γιάννης Αϊδίνης

Αρχισυντάκτης: Φωκίων Χαροκόπος

Βοηθ. Αρχισυντάκτης: Χρήστος Κουβόπουλος

Συνεργάτες: Κώστας Λουπασάκης
Κώστας Στεργίου
Δήμητρα Μπαλή

Δημόσιες Σχέσεις: Ντόρα Τζουβάρα

Υπεύθ. Διαφήμισης: Ηλίας Βέρρας

Υπεύθ. Ατελιέ: Μιχάλης Βούρος

Lay Out: Ζέφη Γαλάτση

Εξώφυλλο: Δημήτρης Μελένιος

Κατασκευή
διαφήμισεων: Δημήτρης Μελένιος
Lubo Mitev

Υπεύθ. Παραγωγής
& Κυκλοφορίας: Κόνυ Γιαννοπούλου

Διαχωρισμοί - Φιλμ: Hyperpress A.E.

Μοντάζ: Φίλιππος Βανδώρος

Γραμματεία: Τασσία Αλεφραγή

Συνδρομές: Μαρία Ηλιοπούλου
Ωρες κοινού:
15:00-17:00
Δευτέρα-Παρασκευή
syndromes@hyperpress.gr

Παραγωγή Εντύπου: COPY PRINT A.E.

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

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

Ο πυρηνικός όλεθρος ποτέ δεν ήταν πιο διασκεδαστικός



Καλώς ορίσατε στον κόσμο μετά τον πυρηνικό όλεθρο. Τα πράγματα είναι άσχημα. Οι επιζώντες ζουν ακόμα σε υπόγεια καταφύγια, το νερό είναι μολυσμένο, ο πλανήτης είναι πλέον μια έρημος. Είναι ένας καιρός παρακμής; Όχι, είναι ένας καιρός για ήρωες! Μετά την τεράστια επιτυχία που είχε γνωρίσει το Fallout - ένα παιχνίδι σταθμός για πολλούς - στους κύκλους των φίλων των role playing games, λογικό και αναμενόμενο ήταν να κυκλοφορήσει μια συνέχεια από την Interplay. Αυτό που δεν ήταν αναμενόμενο, όμως, ήταν το πόσο καλή θα ήταν αυτή η συνέχεια. Ένα παιχνίδι αρκετές φορές μεγαλύτερο από τον προκατόχο του, με βελτιώσεις σε όλους τους τομείς αλλά χωρίς να επηρεάζεται ο βασικός του χαρακτήρας, θεωρείται από πολλούς ίσως το καλύτερο RPG που κυκλοφόρησε ποτέ σε PC.

Με υπερηφάνεια σας παρουσιάζουμε λοιπόν αυτό το μήνα το Fallout 2, έναν τίτλο που αν είστε φίλος των RPG είμαστε σίγουροι ότι θα σας απασχολήσει για πολύ καιρό. Αν πάλι δεν είστε, καιρός να γίνετε! Μην σας μπερδεύει το σκηνικό όπου διαδραματίζονται όλα. Το Fallout 2 είναι ένα καθαρό RPG με ελεύθερη ανάπτυξη χαρακτήρων και ένα σωρό λεπτομερή χαρακτηριστικά, το καθένα με τη δική του επίδραση στο παιχνίδι. Εκτός από τη βασική ιστορία, στην οποία ο κεντρικός ήρωας (απόγονος του ήρωα του Fallout) καλείται από τη φυλή του που αργοπεθαίνει να αναζητήσει το μυστηριώδες Eden Creation Kit, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να εξερευνήσει κατά βούληση έναν μεταποκαλυπτικό κόσμο γεμάτο λεπτομέρεια, να γνωρίσει νέους φίλους, να κάνει συμμάχους και εχθρούς, ακόμα και να παντρευτεί! Δεν είναι τυχαίο ότι από τότε που ξαναπαίσαμε το Fallout 2 στα χέρια μας, μας έχασαν φίλοι και γνωστοί...

Μόλις καταφέρατε να ξεκολλήσετε από το Fallout 2, ρίξτε μια ματιά και στην ύλη μας για αυτό το μήνα. Μην ξεχνάτε ότι πασχίζουμε να σας προσφέρουμε ένα περιοδικό γεμάτο με πολύτιμες πληροφο-

ρίες, διεξοδικές αναλύσεις, χρήσιμα βοηθήματα και τα τελευταία νέα: με λίγα λόγια, το τέλειο περιοδικό για τους gamers, από τους gamers. Με ακόμα πιο λίγα λόγια, να υπενθυμίσουμε ότι το παιχνίδι συνοδεύει το περιοδικό και όχι το αντίστροφο. Το επίπεδο ποιότητας στις σελίδες που ακολουθούν, το επιβεβαιώνει αυτό...

Α, ναι: οι σελίδες που ακολουθούν... Τι σας έχουμε ετοιμάσει για αυτό το μήνα, πέρα από τις σταθερές στήλες; Reviews, reviews κι άλλα reviews: φανατικοί των adventures, των strategy, των sims και των action- κανείς δεν έχει παράπονο. Ακόμα και οι σκληροπυρηνικοί των retro games θα βρουν κάτι ευχάριστο στην παρουσίαση του Mutant Storm- του παιχνιδιού που μας κέρδισε αυτό τον μήνα. Όπως πάντα, επιλέξαμε κάποιο παιχνίδι για μια πιο διεξοδική ανάλυση, αυτή την φορά το εκπληκτικό Freelancer που μας ενθουσίασε και μας θύμισε παλιό, καλό space exploration. Φροντίζουμε έτσι ώστε να καλύπτουμε μια μεγάλη ποικιλία προϊόντων: θα βρείτε έτσι τόσο expansions σε αναλυτικά reviews όσο και ολοκληρωμένα παιχνίδια, αλλά και πιο 'μυστηριώδεις' τίτλους (το Mutant Storm που λέγαμε πριν...) Ρίξτε μια ματιά στα γαργαλιστικά previews (ανάμεσα σε άλλα και το Matrix που φάνηκε στον οριζοντα επιτέλους!) και στην ειδική παρουσίαση: ο κύριος Molyneux επιτίθεται με την συνέχεια του αμφιλεγόμενου Black & White και είμαστε σίγουροι ότι όλοι θέλετε να ενημερωθείτε για αυτά που μας ετοιμάζει. Το πρώτο Black & White, αν και πρωτοποριακό και πανέξυπνο, το διέκρινε ένας ελαφρώς εκκεντρικός χαρακτήρας και πολλοί βιάστηκαν να το χαρακτηρίσουν από ιδιόρρυθμο μέχρι βαρετό. Τι θα κάνει λοιπόν το sequel; Πώς θα αποδείξει ο Molyneux ότι το όραμά του είναι άξιο της προσοχής μας και (κυρίως) των χρημάτων μας;

Τα ειδικά μας θέματα για τους απαιτητικούς gamers (που τόσο φαίνεται ότι έχετε αγαπήσει) θέτουν αυτόν τον μήνα δύο ζητήματα για συζήτηση και περιουλογοή. Κονσόλες και PC: τι έχουν να προσφέρουν

αυτές οι εξελιγμένες παιχνιδιομηχανές της νέας γενιάς και ποια είναι η θέση τους απέναντι στα PC μας; Σίγουρα όχι και πολύ φιλικές...Θα ξεσπάσει κάποιος πόλεμος; Ή μήπως είναι πολύ αργά για αυτό; Και αν ναι, ποιός θα νικήσει; Οι σελίδες αυτές θα απαντήσουν σίγουρα σε πολλές ερωτήσεις σας και θα ρίξουν άπλετο φως στις σκοτεινές γωνίες των κονσολών! Το δεύτερο θέμα έχει να κάνει με τα τρία 'Ε' όπως τα ονομάσαμε φιλικά: παιχνίδια που έχουν επηρεάσει, που έχουν εμπνεύσει και που έχουν επαναστατήσει. Καθένα από αυτά κρύβει μια μικρή ιστορία και αποκαλύπτει ένα μεγάλο μέλλον για εκείνους που αποφάσισαν να παραδειγματιστούν από αυτό και να βαδίσουν στα ίχνη του. Τα περάσαμε φυσικά από ένα πολύ επιλεκτικό φίλτρο, γιατί διαφορετικά θα χρειαζόταν ένα ξεχωριστό περιοδικό για τα 'E.E.E.'.

Αποφασίσαμε λοιπόν να συμπεριλάβουμε τους ελίτ μόνο (άλλο ένα 'Ε!'), αφήνοντας έξω πολλά αυτονόητα arcade και τα πολύ παλιά παιχνίδια. Όπως πάντα εστίασαμε στα παιχνίδια για PC- εστίασαμε σε αυτό που γνωρίζουμε καλύτερα από όλους.

Όπως πάντα, έχουμε και τους οδηγούς στρατηγικής για εκείνους που θέλουν να μάθουν όλα τα κόλπα στα αγαπημένα τους παιχνίδια και τον τρόπο να τα τερματίσουν όσο γίνεται περισσότερο αναίμακτα. Ένα χέρι λοιπόν βοηθείας στην Kate Archer- όχι με κάποιο κουραστικό walkthrough αλλά με γενικότερες συμβουλές και οδηγίες. Καθοδηγούμε επίσης τους συμπατριώτες μας στο Age of Mythology στα πρώτα βήματα του επικού campaign, ολοκληρώνουμε τον οδηγό του Wizardry 8. Οι φίλοι των adventures (οι οποίοι, αξίζει να αναφέρουμε, δίνουν ένα δυναμικό παρόν με τα πολλά τους γράμματα και emails), θα χαρούν να διαβάσουν τον οδηγό του Pharaoh's Curse, ένα από τα Myst-clones που είναι τόσο της μόδας τα τελευταία χρόνια.

Απολαύστε λοιπόν! Απολαύστε το Fallout 2, απολαύστε τις σελίδες που ακολουθούν και πάνω από όλα, απολαύστε τα παιχνίδια που επιλέγετε να αγοράζετε.

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

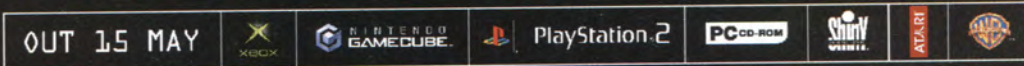
THERE IS ONLY ONE WAY
TO ENTER THE MATRIX

"The most anticipated videogame in history"
PSM2 Magazine

ENTER THE MATRIX™

Exclusive film footage from the Matrix™ trilogy creators
Battle along side the original motion picture cast

Written and directed by Larry and Andy Wachowski, the Directors of the Matrix™ trilogy



Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.
Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, all rights reserved.

TM & © Warner Bros.
WBIE LOGO™ & © Warner Bros.
(s03)



Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73,
T.K. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802

Θεωρώ ότι η επι- τροπή με αδίκησε!



Τόσο στο δικό μας, όσο και στα υπόλοιπα περιοδικά του χώρου στην Ελλάδα και στο εξωτερικό, τα reviews, η κριτική δηλαδή των νέων τίτλων, αποτελούν ένα από τα σημαντικότερα τμήματα της μηνιαίας ύλης. Είναι λογικό, βέβαια. Τα παιχνίδια δεν είναι δωρεάν (εκτός από αυτά στο εξώφυλλό μας, φυσικά!). Πρέπει λοιπόν να έχουμε αρκετά στοιχεία προκειμένου να αποφασίσουμε πως θα διαθέσουμε τα χρήματα που χύσαμε αίμα και ιδρώτα για να αποκτήσουμε. Αγοράζουμε λοιπόν ένα περιοδικό που εμπιστευόμαστε, ψάχνουμε στο Internet για γνώμες και επιλέγουμε το παιχνίδι που μας φαίνεται περισσότερο ελκυστικό.

Η λέξη-κλειδί εδώ είναι η λέξη "ελκυστικό". "Ελκυστικό", όχι "αυτό που συγκεντρώνει τη μεγαλύτερη βαθμολογία". Μην ανησυχείτε, θα σας εξηγήσω, δείξτε λίγη υπομονή... Προς το παρόν, ας εξετάσουμε ένα άλλο ζήτημα: Αρκετές φορές στην αλληλογραφία που μας στέλνετε, μας ζητάτε να αλλάσουμε τον τρόπο που βαθμολογούμε τα παιχνίδια στα reviews. Πολλοί από εσάς θα προτιμούσατε να χρησιμοποιούμε ένα σύστημα βαθμολογίας με άριστα το 100, ενώ μια μερίδα αναγνωστών μας έχει ζητήσει να βαθμολογούμε κάθε τομέα ενός παιχνιδιού ξεχωριστά. Ξεχωριστό βαθμό δηλαδή για γραφικά, ήχο, χειρισμό κλπ.

Όμως η λεπτομερής βαθμολογία προκαλεί τη σύγκριση. Βλέποντας δύο αριθμούς, αμέσως και ενστικτωδώς τους συγκρίνουμε. Θέλουμε να υπάρχουν βαθμολογίες για να έχουμε τη δυνατότητα να συγκρίνουμε τους τίτλους μεταξύ τους. Άλλωστε, σκοπός μας είναι να επιλέξουμε τον καλύτερο τίτλο και καλύτερος βαθμός σημαίνει και καλύτερος τίτλος, σωστά; Δεν είναι και τόσο σίγουρο...

Ας πάρουμε το παράδειγμα του Doom, ενός παιχνιδιού που "έσπασε τα κοντέρ" σε όλα τα reviews όταν κυκλοφόρησε. Το παιχνίδι ήταν τέλειο σε όλους τους τομείς. Αλλά σήμερα τι γίνεται; Σίγουρα είναι κλασικό και πέραν κριτικής πλέον. Λογικό είναι να το θυμόμαστε με νοσταλγία. Φυσικά το θεωρούμε ένα από τα καλύτερα και τα πιο σημαντικά παιχνίδια όλων των εποχών. Όμως αυτά τα 90+ που είχε μαζέψει στον τεχνικό τομέα, που βρίσκονται σήμερα; Αν ένα παιχνίδι κυκλοφορούσε σήμερα με τον τεχνικό τομέα

του Doom, όχι μόνο 90+ δεν θα έπαιρνε, αλλά θα ήταν αστείο να ζητά λεφτά από τον καταναλωτή. Ιδιαίτερα μάλιστα στο χώρο του PC gaming όπου η τεχνολογία τρέχει με σχαλίνωτους ρυθμούς, η ξεχωριστή βαθμολογία για κάθε τομέα ενός παιχνιδιού ξεχωριστά και ιδιαίτερα του τεχνικού δεν έχει τόση αξία.

Ας πάρουμε άλλο ένα παράδειγμα: Ας υποθέσουμε ότι το παιχνίδι A παίρνει 82% και το παιχνίδι B 86%. Αν υποθέσουμε ότι και τα δυο παιχνίδια ανήκουν στο ίδιο είδος, τότε μπορεί να πει κανείς ότι το B είναι καλύτερο από το A; Η απάντηση στο ερώτημα δεν είναι τόσο εύκολη όσο φαίνεται. Ο λόγος είναι απλός. Τα reviews κατά βάση είναι μια γνώμη. Όπως κάθε γνώμη λοιπόν, χρωματίζεται από προσωπικές απόψεις. Δεν έχουν όλοι οι reviewers τα ίδια κριτήρια και τις ίδιες προτιμήσεις. Φυσικά ένας καλός reviewer πρέπει να είναι σε θέση να κρίνει όσο το δυνατόν πιο αντικειμενικά, αλλά σε τελική ανάλυση αυτό που βαθμολογεί είναι η διασκέδαση που του προσφέρει ένας τίτλος. Ένας κορυφαίος τίτλος λοιπόν (του 90+), ενδέχεται να πάρει κάτω από 90 αν δεν ανήκει σε είδος που αρέσει στο reviewer. Αυτό δεν σημαίνει ότι ο reviewer δεν κάνει καλά τη δουλειά του ή ότι δεν είναι αυτό που λέμε "επαγγελματίας". Ο τίτλος θα πάρει και πάλι ψηλό βαθμό. Ισχύει βέβαια και το αντίστροφο. Ένας reviewer με αδυναμία σε ένα συγκεκριμένο είδος μπορεί να ανυψώσει έναν τίτλο πάνω από την αξία του (έστω και ελάχιστα), πάντα μέσα στα πλαίσια του επαγγελματισμού.

Δεν είναι ότι θεωρούμε αυτή την προσέγγιση κακή, κάθε άλλο. Χρησιμοποιώντας ένα σύστημα βαθμολογίας σαν κι αυτό, μπορεί κάποιος να περιγράψει με πολύ μεγαλύτερη ακρίβεια και εις βάθος έναν τίτλο. Απλά θέλουμε να σας δείξουμε ότι υπάρχει λόγος που προτιμούμε αυτό το απλούστερο σύστημα. Βλέπτετε, το ζήτημα είναι αν αξίζει τον κόπο να θυσιάσει κανείς κείμενο από το review για να γράψει πίνακες με βαθμολογία. Εμείς εδώ στο Computer Games Magazine, πιστεύουμε ότι το "ζουμί" ενός review είναι το κείμενο. Μέσα στο κείμενο προσπαθούμε να αναπτύξουμε όλες τις πλευρές του παιχνιδιού που θεωρούμε ότι αξίζουν να αναφερθούν χωρίς να εμπλεκόμαστε σε ανούσιες συγκρίσεις.

Αντικειμενικός σκοπός ενός review δεν είναι η σύγκριση, αλλά η αξιολόγηση. Φυσικά και ένα review μπορεί να οδηγήσει σε συγκρίσεις, πράγμα πολύ λογικό, αλλά δεν είναι αυτή η κεντρική ιδέα. Το review είναι ανάλυση ενός τίτλου, μια διεξοδική παρουσίαση και βέβαια μια κριτική αγοράς για τον καταναλωτή. Η βαθμολογία είναι για εμάς ένα μέσο για να συνοψίσουμε και να "ισορροπήσουμε" το κείμενο ενός review. Ενδεχομένως στο κείμενο του review να έχουμε αναφέρει αρκετά αρνητικά στοιχεία, τα οποία όμως να μην είναι ιδιαίτερα σημαντικά για την τελική εικόνα του παιχνιδιού. Η βαθμολογία μπορεί να αντανακλά αυτό το γεγονός.

Σε γενικές γραμμές η προσέγγισή μας στα reviews είναι αυτή της ανάλυσης του αντικείμενου μέσα από το κείμενο. Μέσα στο κείμενο θα βρείτε αναφορές για τα γραφικά, τον ήχο, τον χειρισμό, ακριβώς στο βαθμό που χρειάζεται. Σκεφτείτε: Πόση ανάλυση χρειάζονται σήμερα τα γραφικά σε έναν σύγχρονο τίτλο αξιώσεων; Υπάρχει πιθανότητα να μην είναι καλά; Στη σπάνια περίπτωση που δεν είναι, τότε θα το αναφέρουμε στο κείμενο. Αν ένας τίτλος έχει εξαιρετικά γραφικά, τότε πάλι θα το αναφέρουμε στο κείμενο. Στο κάτω-κάτω, μπορούμε να συγκρίνουμε τα γραφικά του Unreal 2 με αυτά του Splinter Cell; Έχουν και οι δύο τίτλοι κορυφαία γραφικά στο είδος τους. Μπορεί κανείς να πει ποιά είναι αντικειμενικά καλύτερα;

Κλείνοντας, επιστρέφω στον προηγούμενο διαχωρισμό που κάναμε μεταξύ "πιο ελκυστικού τίτλου" και "τίτλου με την υψηλότερη βαθμολογία". Πριν αγοράσει έναν τίτλο ο οποιοσδήποτε καταναλωτής, πρώτα επιλέγει το είδος. Λίγοι είναι αυτοί που είναι τόσο μανιώδεις gamers ώστε να παίζουν όλα τα είδη παιχνιδιών. Για το μέσο καταναλωτή λοιπόν, η βαθμολογία δεν παίζει τόσο μεγάλο ρόλο, μεγαλύτερο ρόλο παίζει το αν ο τίτλος του φαίνεται ελκυστικός σαν αγορά. Αν για παράδειγμα κάποιος προτιμά να πυροβολά εξωγήινους στο Unreal 2, θα αναζητήσει παιχνίδια αυτού του είδους, έστω και αν δεν είναι άριστα, αλλά απλώς καλά. Όσα μετάλια και αν μαζέψει το τελευταίο Civilization...

1991



2001

www.gamecity.gr

powered by
 **acn**
Ομιλος ALTEC


game **CITY** NETWORK

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

Ζιγκ-Ζαγκ, Πόδια και Κεφάλι

Ελάτε, μαζευτείτε πλάι μου- θα σας πω μια ιστορία απόψε. Έχει να κάνει με δύο φίλους και τους δύο φίλους που τους έπλασαν.

Σε μια μακρινή γωνιά ενός φανταστικού κόσμου, τέσσερις κόσμοι καταδυναστεύονται από έναν σατανικό αυτοκράτορα που εξουσιάζει από τον θρόνο του στον πλανήτη Blacktooth. Θλίψη, μιζέρια και απόγνωση πλανώνται πάνω από τους κόσμους αυτούς σαν τεράστια μαύρα σύννεφα, έτοιμα να ξεσπάσουν σε μια τρομερή μπόρα. Από τον πλανήτη Freedom λοιπόν, έρχονται δύο κατάσκοποι για να ξεσηκώσουν τον κόσμο και να βρουν τα χαμένα στέμματα. Μόνο έτσι θα ξεφορτωθούν το κακό Αυτοκράτορα οι τέσσερις πλανήτες.

‘Συγγνώμη... Ποιοί ήταν αυτοί οι δύο κατάσκοποι;’

Κατάσκοποι, μικρέ μου φίλε. Κατάσκοποι. Ήταν ο Head και ο Heels- δύο περίεργα πλάσματα, που έμοιαζαν με σκυλιά αλλά δεν ήταν σκυλιά. Ο Head καταγόταν από μια οικογένεια ιπτάμενων σαύρων και μπορούσε να πηδάει πολύ ψηλά αλλά και να αιωρείται με τα (αυτιά; φτερά;) του για πολλή ώρα. Ο Heels είχε τεράστια και πολύ δυνατά πόδια κι έτρεχε σαν αστραπή! Ήταν διαφορετικοί αυτοί οι δύο τους και καθένας μπορούσε να κάνει διαφορετικά πράγματα. Όταν όμως ήταν και οι δύο μαζί, γινόταν κάτι το εκπληκτικό και μαγικό! Ο Head θρονιαζόταν πάνω στο κεφάλι του του Heels, οι δύο φίλοι ‘κλειδωναν’ μεταξύ τους και γίνονταν ένα πλάσμα που συνδύαζε τις ικανότητες και των δύο!

‘Και τι έγινε τελικά με την αποστολή τους; Τους έσωσαν τους έξι κόσμους;’

Τέσσερις ήταν, δώστε προσοχή παρακαλώ... ο Egyptus με τις πυραμίδες και τους τύμβους, ο Penitentiary- ένα ψυχρο, ορεινό κρατητήριο, ο Safari με την ζούγκλα και τους ιθαγενείς και ο Bookworld, ο αγχανής βιβλιότοπος. Η αποστολή όμως δεν ξεκινάει καλά: τους δύο φίλους τους αιχμαλωτίζουν και τους κρατούν σε ξεχωριστά κελιά στον περίεργο πλανήτη Blacktooth. Πρέπει λοιπόν να περάσουν μέσα από δεκάδες δωμάτια γεμάτα κινδύνους και εχθρούς, να βρει ο ένας τον άλλον και να αξιοποιήσουν τις ικανότητές τους για να υπερνικήσουν τις δυσκολίες.

Ο Head ακολουθεί το δικό του μονοπάτι, λύνοντας τους δικούς του γρίφους και ο Heels παίρνει τον δικό του δρόμο: σε κάποια δωμά-

τια, οι δυο γραμμές τους τέμνονται, ο Head ανεβαίνει στον Heels (Head Over Heels), το δίδυμο ενώνεται. Ζιγκ-ζαγκ. Πανέξυπνο. Που και που, υπήρχε ένας γρίφος που μπορούσε να λύσει μόνο ο Head γιατί έπρεπε να φτάσετε σε ένα ψηλό σημείο. Αντίστοιχα, σε άλλα δωμάτια έπρεπε να χρησιμοποιήσετε τις ειδικές δυνάμεις του Heels για να συνεχίσετε. Και σε κάποια σημεία, έπρεπε και οι δύο μαζί να συνεργαστούν. Ένα ατελείωτο ζιγκ-ζαγκ σχεδιασμού που δεν έχει ξαναγίνει με τόσο ευρηματικό τρόπο σε παιχνιδι- παρόλο που το Head over Heels κυκλοφόρησε το 1987, ήταν δημιουργημά δυο ερασιτεχνών και χρειάστηκαν εννέα μόνο μήνες για να ολοκληρωθεί η διαδικασία κυκλοφορίας.

‘Εεεμ, στην αρχή είπες πως τους δύο φίλους τους δημιούργησαν δύο άλλοι φίλοι... Τι εννοούσες;’

Α, ναι. Οι δύο συνεργάτες και φίλοι. Ο John Ritman που έκανε τον προγραμματισμό και ο Bernie Drummond που σχεδίασε τα πάντα με περίσσιο μεράκι, φαντασία και δημιουργικότητα. Ο Ritman έγραψε τον κώδικα για όλα τα οκτάμπιτα με τον Z-80 με πολύ έξυπνο τρόπο, ενώ μετά κυκλοφόρησε μια έκδοση για τον C-64 και αργότερα στον Atari ST. Ο δε Drummond ήταν μόλις 19 ετών τότε, τελείως άπειρος και μόλις μάθαινε να παίζει με τις εικόνες που μπορεί να παράγει σε έναν υπολογιστή. Αρχικά σκάλιζε τα pixels, τα ‘άναβε’ και τα ‘έκλεινε’, τα έφερνε από εδώ, τα έφερνε από εκεί... ήταν αυτή η προσέγγιση πειραματισμού που είχε σαν αποτέλεσμα μια απίστευτη οπτική εμπειρία: ένα κράμα από σουρεαλισμό και την αφελεια ενός παιδικού παραμυθιού. Νταλί και Ντίζνελ σε ένα!

‘Μπαλί; Η θεία μου πήγε στο Μπαλί πρόσφατα...’

Νταλί! Νταλί! Εικόνες περίεργες, αλλοιωμένες κι ανάκατες, σαν βγαλμένες από όνειρο... Σκάλες καμωμένες από σκυλάκια, τηλεκατευθυνόμενα κεφάλια του Πρίγκιπα Κάρολου, ψάρια με φωτογραφική μνήμη που αποθηκεύουν την εξέλιξη του παιχνιδιού, βιοτικά πλάσματα σε τοστιέρες, χνουδωτά λαγουδάκια power-ups, φονικές μαριμίτες, φανταστικές εξέδρες του Escher που ανεβοκατεβαίνουν στο κενό χωρίς λογική...

Όλα αυτά ενσωματώνονται άψογα με τους μηχανισμούς του παιχνιδιού- η δυναμική αυτή είναι το μυστικό, όχι απλά ο σουρεαλισμός. Τα σκυλάκια που συνθέτουν τα σκαλιά με τα

κορμιά τους, εξαφανίζονται όταν μπει ο Head στο δωμάτιο... γνωρίζουν καλά την συνήθεια αυτών των πλασμάτων να τους πατικούν το κεφάλι και δεν έχουν καμμία όρεξη να το υποστούν όπως κάνει ο Heels. Αυτόματα, ένας γρίφος λογικός, ένα πρόβλημα εμφανίζεται: πρέπει λοιπόν να μπει με τον Heels στο δωμάτιο. Ο Head πρέπει να περάσει από κάπου αλλού και να βρεθεί ίσως πιο μετά πάλι με τον Heels. Ζιγκ-ζαγκ. Σε ένα σημείο θα χρειαστείτε τον Head για να σταματήσετε τους εχθρούς- ρίχνοντας με το ειδικό του όπλο λαχταριστά ντόνατς στα πρόσωπά τους κι αναγκάζοντάς τα φυσικά να σταματήσουν επιτόπου για να τα γλύψουν. Πιο μετά θα χρειαστείτε τον Heels για να μεταφέρετε στην τσαντούλα του κάποιο αντικείμενο που σας κλέβει τον δρόμο. Μαθήματα άρτιου, δημιουργικού, ευφυούς σχεδιασμού.

Ο Jon σκέφτηκε την ιδέα με τους δύο ήρωες που συνδυάζουν ξεχωριστές ικανότητες, όταν είδε ένα ντοκιμαντέρ με ζώα που τα χαρακτηρίζει μια σχέση συμβίωσης και δεν μπορεί το ένα χωρίς το άλλο. Είδατε πόσο εύκολα έρχεται η έμπνευση όταν έχει κανείς φαντασία; Από τα πιο απλά πράγματα... Ο Bernie είχε σκεφτεί κάτι παρόμοιο από ένα επεισόδιο του Planet of the Apes: ένας γορίλας με σπασμένα χέρια κι ένας άνθρωπος με σπασμένα πόδια έπρεπε να συνεργαστούν για να επιβιώσουν... ο άνθρωπος ανέβηκε στην πλάτη του γορίλα και έτσι μπόρεσαν να τρέξουν από τους κακούς. Είδατε πόσο πολύ σημαντικό είναι να συνεργαζόμαστε και πώς πρέπει να αξιοποιούμε τις διαφορές μας αντί να τις χρησιμοποιούμε για να μαλώνουμε μεταξύ μας;

‘Καλά- καλά. Δεν αφήνεις το κήρυγμα και το ψυχωφελίμο;’

Ναι-ναι, σωστά. Οι δύο αυτοί φίλοι λοιπόν είχαν επηρεαστεί από το Knight Lore της Ultimate, το πρώτο παιχνίδι με γρίφους και ισομετρική άποψη που ήταν πολύ διάσημο τότε. Είχαν μάλιστα φτιάξει ένα ακόμα παιχνίδι παρέα, το Batman. Το Head over Heels όμως (που παραλίγο να ονομαστεί Foot and Mouth) ήταν ένα από τα μεγαλύτερα παιχνίδια που κυκλοφόρησε η Ocean, το κορυφαίο ίσως για τον αιώνητο Spectrum με τα 301 αξέχαστα δωμάτια-γρίφους του κι ένα από τα αγαπημένα του Flashback...

‘Flashback; Τιντούτο πάλι;’

Χρήστος Κουβόπουλος



PlayStation 2

NINTENDO 64

NINTENDO GAMECUBE

PS one

PC ROM

Μεγάλες Προσφορές!

Οι καλύτερες τιμές!!!



GAME CENTER

Το πρώτο Stock House για Video Games στην Ελλάδα!

Τεράστια ποικιλία!!!



GAME BOY ADVANCE

Dreamcast

XBOX

GAME BOY COLOR

• Λ. Ηρακλείου 168 Περισσός • Τηλ.: 210-2527201 • Fax: 210-2518964
Τώρα και στο κέντρο • Μπότση 9 Αθήνα • Τηλ.: 210-3824868

Dark Age of Camelot: Expanded



Ολα ξεκίνησαν με το Ultima Online. Βασισμένο στον κόσμο του Ultima, ίσως τον πιο αγαπητό κόσμο Role Playing παιχνιδιού, η online έκδοση έκανε πραγματικότητα την επιθυμία χιλιάδων παικτών: Να μπορούν να παίξουν σε ένα κόσμο που οι αντίπαλοι είναι άλλοι άνθρωποι. Η ιδέα είχε τεράστια επιτυχία (τουλάχιστον στις χώρες με καλές συνδέσεις στο Internet γιατί στην Ελλάδα τότε δεν υπήρχε ούτε ISDN), και παρά τα αρχικά προβλήματα οι συνδρομητές συνεχώς αυξανόνταν. Βλέποντας αυτή την επιτυχία και την τεράστια δυνατότητα εσόδων εμφανίστηκαν και άλλες εταιρίες που θέλησαν να εκμεταλλευτούν το νέο ρεύμα στο χώρο. Έτσι η Sony κυκλοφόρησε το Everquest και η Microsoft το Asheron's Call (για να αναφερθούμε μόνο στις μεγάλες, καθώς υπήρξαν ανά καιρούς δεκάδες τέτοια παιχνίδια από διάφορες εταιρίες). Πλέον αυτού του είδους οι τίτλοι αποτελούσαν ξεχωριστή κατηγορία, τα λεγόμενα Massively Multiplayer Online Role Playing Games, ή MMORPG για συντομία. Τα χρόνια όμως πέρασαν και οι αρχικοί τίτλοι άρχισαν να ξεπερνιούνται, παρόλη την κυκλοφορία νέων expansions που τα ανανεώνουν σε κάποιο βαθμό. Έτσι ήταν ευκαιρία για νέες ιδέες στο χώρο, ιδέες που είχαν εταιρίες όπως η Funcom με το Anarchy Online και η Mythic, μια άγνωστη σχετικά εταιρία, με το Dark Age of Camelot. Και ενώ το Anarchy Online δεν έδειχνε πως μπορεί να πείσει τους παίκτες, το Dark Age of Camelot έγινε ο κυρίαρχος τίτλος στην κατηγορία των MMORPG, ενώ βρήκε και ιδιαίτερη απήχηση στην χώρα μας (σπάνιο φαινόμενο, καθώς είναι γνωστή η δικτυακή κατάσταση της Ελλάδας).

Το Dark Age of Camelot εξελίσσεται χρονικά μετά τον θάνατο του βασιλιά Αρθούρου και αντανακλά τις μάχες που έγιναν για την κατάκτηση της Ευρώπης, έστω και σε ένα fantasy περιβάλλον. Ο κόσμος του παιχνιδιού χωρίζεται σε τρεις "επαρχίες" (realms) που μάχονται μεταξύ τους για την κυριαρχία. Η Albion είναι η πατριδα των απόγονων του Αρθούρου και γενικά των ιπποτών που υπήρχαν στην αλήθεια, η Hibernia βασίζεται στους ιρλανδικούς κελτικούς μύθους και είναι η χώρα πλασμάτων όπως ξωτικά και η Midgard βασίζεται στην μυθολογία των Βίκινγκς, όποτε οι συγκεκριμένοι πολεμιστές αλλά και αντίστοιχα πλάσματα (όπως Trolls) είναι οι κάτοικοι της.

Το παιχνίδι είναι 3D στα πρότυπα του Tomb Raider, δηλαδή ο παίκτης βλέπει τον χαρακτήρα

του από πίσω, αν και είναι δυνατή η περιστροφή της κάμερας, καθώς και το ύψος της. Έτσι δίνεται μια πολύ καλή άποψη του χώρου και του περιβάλλοντος, κάνοντας το παιχνίδι ιδιαίτερα ευχάριστο. Τα γραφικά του είναι αρκετά καλά αλλά δέχτηκαν αρκετές ενστάσεις και γι αυτό η εταιρία φρόντισε να τα ανανεώσει με το expansion που κυκλοφόρησε. Περισσότερα όμως για το expansion, που έδωσε νέα πνοή στο παιχνίδι, παρακάτω. Ο κόσμος του Dark Age of Camelot είναι τεράστιος και η μετακίνηση γίνεται είτε με τα ποδιά είτε με άλογο (το οποίο παίζει τον ρόλο του ταξί, καθώς ξέρει συγκεκριμένα δρομολόγια και πει τον αναβατή του σε συγκεκριμένα σημεία), όμως η εξερεύνηση του σίγουρα παίρνει μήνες. Οι τρεις περιοχές που χωρίζεται το παιχνίδι παίζουν ρόλο και στο Gameplay καθώς το βασικό mode του τίτλου είναι το Realm vs. Realm. Αυτό σημαίνει πως οι κάτοικοι κάθε περιοχής μάχονται ενάντια στους κατοίκους των άλλων δυο αλλά όχι μεταξύ τους. Επίσης μπορούν να φτιάξουν ομάδες για να λύσουν διάφορα quests ή να αντιμετωπίσουν τους αντιπάλους τους. Δεν δίνεται η δυνατότητα να φτιαχτούν ομάδες με παίκτες από διαφορετικά realms. Μάλιστα δεν γίνεται ένας παίκτης για παράδειγμα από την Albion να καταλάβει τι λείει ένας από τη Midgard, κάνοντας έτσι τον διαχωρισμό απόλυτο. Βέβαια υπάρχουν και servers όπου ο καθένας είναι μόνος τους και μάχεται εναντίον όλων (PvP Server) αλλά προτείνεται μόνο για έμπειρους παίκτες με δυνατούς χαρακτήρες και όρεξη για συνεχείς μάχες.

Αυτή την στιγμή υπάρχουν αρκετοί servers ανά τον κόσμο για να παίξει κανείς Dark Age of Camelot. Στην Ελλάδα δεν υπάρχει ακόμα κάποιος αλλά σχεδόν όλοι οι Έλληνες παίκτες μαζεύονται σε κάποιους συγκεκριμένους ευρωπαϊκούς με πολύ αξιοπρεπείς ταχύτητες, οι οποίοι πολλές φορές αριθμούν πάνω από 2000 παίκτες online. Αυτό το γεγονός δείχνει το πόσο μεγάλος είναι ο κόσμος του παιχνιδιού και τι δυνατότητες έχει. Το θετικό είναι ότι αρκεί μια απλή 56k σύνδεση στο Internet για να παίξει κανείς πολύ άνετα το παιχνίδι, καθώς δεν βασίζεται ιδιαίτερα στο bandwidth. Σε πρόσφατο event που διοργάνωσε το Gamecity για το παιχνίδι, γύρω στους 40 υπολογιστές έπαιζαν ταυτόχρονα από το ίδιο internet café χωρίς κανένα απολύτως πρόβλημα. Δεν είναι λοιπόν περίεργο που αυτή την στιγμή υπάρχουν πάνω από 500 Έλληνες που ασχολούνται φανατικά με το παιχνίδι και μάλιστα κοντεύουν να το τελειώσουν. Μάλιστα το Dark Age of Camelot μαζεύει παίκτες κάθε ηλικίας, καθώς υπάρχουν και οπαδοί του με ηλικίες κοντά στα 50 ή ακόμα και ολό-

κληρες οικογένειες (μάλιστα έχει ιδιαίτερη απήχηση και στο γυναικείο κοινό που συνήθως είναι "δύσκολο")

Στον κόσμο όμως των MMORPG τα πάντα παλιώνουν γρήγορα. Έτσι και το Dark Age of Camelot είχε αρχίσει να παλιώνει και να χρειάζεται ανανέωση. Ο τρόπος για να γίνει αυτό γνωστός και δοκιμασμένος: Η κυκλοφορία ενός expansion. Το όνομα αυτού Shrouded Isles και ο σκοπός του να διορθώσει αρκετά από τα λάθη του αρχικού τίτλου, ανανεώνοντας ταυτόχρονα το ενδιαφέρον των παικτών. Όπως φαίνεται και από τον τίτλο του, το Shrouded Isles προσθέτει τρία νέα νησιά στον κόσμο του παιχνιδιού, ένα για κάθε realm, τα οποία είναι γεμάτα βέβαια με νέα quests και τέρατα. Βασική αλλαγή όμως είναι η νέα 3D μηχανή του παιχνιδιού, η οποία φέρνει τα γραφικά σε νέα επίπεδα. Μπορεί βέβαια να χρειάζεται ένα ισχυρό μηχάνημα για να παίξει κανείς, αλλά το αποτέλεσμα είναι κάτι παραπάνω από εντυπωσιακό, καθώς χρησιμοποιούνται πολλά εφε φωτισμού και σκιάσεων που δημιουργούν μια μοναδική ατμόσφαιρα. Εκτός από τις γραφικές παρεμβάσεις, το expansion προσθέτει και μια νέα φυλή σε κάθε realm (φτάνοντας έτσι τις τρεις ανά realm) και δυο κλάσεις χαρακτήρων ανά realm (φτάνοντας τις έξι μαζί με τον αρχικό παιχνιδιού). Επίσης έχει προστεθεί ένα νέο soundtrack και έχει αναβαθμιστεί και το user interface για να γίνει πιο λειτουργικό. Εννοείται βέβαια ότι περιλαμβάνονται όλες οι βελτιώσεις που έχουν γίνει ανά καιρούς όποτε κάποιος που ξεκινάει τώρα την επαφή του με τον τίτλο δεν χρειάζεται να κατεβάσει όλα τα patches. Εκτός των παραπάνω μεγάλων αλλαγών, το Shrouded Isles περιλαμβάνει δεκάδες νέα quests, νέα όπλα, πανοπλίες, αντικείμενα και νέα τέρατα. Και βέβαια η Mythic δεν θα μείνει εδώ, αφού οι ανανεώσεις θα συνεχίσουν να είναι συνεχείς, ενώ αν συνεχιστεί η επιτυχία ένα δεύτερο expansion θα είναι σίγουρο.

Το Dark Age of Camelot σίγουρα αποτελεί το πιο επιτυχημένο MMORPG αυτή την στιγμή. Μάλιστα τα χαρακτηριστικά του το έχουν κάνει ιδιαίτερα δημοφιλές στην χώρα μας, όπου η community είναι ιδιαίτερα μεγάλη και ενεργή. Ταυτόχρονα η Mythic έκανε την σωστή κίνηση κυκλοφορώντας το Shrouded Isles, το οποίο βελτιώνει σε πολύ μεγάλο βαθμό το αρχικό παιχνίδι και ανανεώνει το ενδιαφέρον τόσο των παλιών παικτών όσο και όσων ενδιαφέρονται να ασχοληθούν με τον κόσμο του. Αν ψάχνατε να βρείτε ένα MMORPG για να ασχοληθείτε, μάλλον το βρήκατε.

Γιώργος Δρακόπουλος

Επιτέλους, ήρθαν!



DVD SHOCK CONTROLLER

- Πλήρως αναλογικό • Με δόνηση
- Εκδόσεις για PSX και PS2



ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ 1MB (PSX)

- 15 Block Data



PSX1 NUCLEAR PAD RACING CONTROLLER

- Έξι πλήκτρα + 2 προγραμματιζόμενα



MULTI RACING WHEEL

- Σύνδεση USB για PSX, PS2, PC!
- Με δόνηση • Τιμόνι + πεντάλ + μοχλός ταχυτήτων + χειρόφρενο!

Περιφερειακά Fire Boy: Εγγυημένη απόλαυση*

ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ!

3 σε 1!

PS2 PLAYER'S PACK 3 IN 1

- MultiTap για τέσσερα χειριστήρια
- Stand κάθετης τοποθέτησης του Playstation 2
- Τηλεχειριστήριο για DVD + θέσεις για αποθήκευση παιχνιδιών και καρτών μνήμης!



ΚΑΛΩΔΙΟ RGB SCART (PSX)

- 2 εξοδοί RCA (ήχου) • Είσοδος G-Con

* ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ FIRE BOY ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΛΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΕΝΟΣ ΕΤΟΥΣ!

BEACON
MULTIMEDIA

ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13 & ΒΟΥΤΣΙΝΑ, Τ.Κ. 155 61 ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΤΗΛ. 210 6595630-5, FAX 210 6595636

Url: www.beacon.gr, E-mail: beacon@beacon.gr



Patch για το Master of Orion 3

Σε μήνυμα το οποίο αναρτήθηκε στα φόρουμ της εταιρείας αυτό το Σαββατοκύριακο, ο σχεδιαστής του πρόσφατου Master of Orion III της Infogrames, επιβεβαίωσε ότι η εταιρεία έχει σκοπό να βγάλει δύο καινούργια patches για το παιχνίδι. Το πρώτο patch, θα κάνει κάποιες αλλαγές σε κάποια από τα αρχεία δεδομένων του παιχνιδιού και το οποίο θα είναι έτοιμο πολύ σύντομα. Το patch αυτό θα επικεντρωθεί στο να αναβαθμίσει διάφορα στοιχεία της τεχνητής νοημοσύνης, όπου αρκετοί είπαν ότι δεν ήταν αρκετά επιθετικό στην εμπορική έκδοση. Ένα δεύτερο patch θα κάνει κάποιες ουσιαστικές αλλαγές στον κώδικα, αλλά δεν έχει επιβεβαιωθεί ακόμη τίποτα. Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το Master of Orion 3, διαβάστε το review σε αυτό το τεύχος.

Ειδική έκδοση του Star Wars Galaxies

Κατά την επίσημη ανακοίνωση του τίτλου, ο παραγωγός του Star Wars Galaxies: An Empire Divided επιβεβαίωσε ότι παράλληλα θα κυκλοφορήσει και μια ειδική έκδοση του παιχνιδιού σε περιορισμένο αριθμό 75.000 αντιτύπων. Η έκδοση αυτή θα συμπεριλαμβάνει εκτός των άλλων και ένα πολυτελές βιβλίο με όλους τους χαρακτήρες που εμφανίζονται στο παιχνίδι, μία συλλεκτική φιγούρα του χαρακτήρα του Zabrak, ένα σήμα που μπορεί να ραφτεί με το logo του παιχνιδιού, και μία καρφίτσα με τα διακριτικά της αυτοκρατορίας. Μια έκδοση του εγχειριδίου, η οποία θα είναι δεμένη με σπιράλ, θα υπογραφεί από όλα τα κύρια μέλη της ομάδας της σειράς Galaxies. Ενώ η αρχική κυκλοφορία του Galaxies ήταν προγραμματισμένη για τον Απρίλιο, έχει καθυστερήσει και δεν έχει ακόμη ανακοινωθεί κάποια καινούργια ημερομηνία.

Η Funcom ανακοινώνει τη συνέχεια του Longest Journey

Η Νορβηγική Funcom έχει ανακοινώσει ότι δουλεύει πάνω σε ένα νέο booster pack για το Anarchy Online καθώς και πάνω σε μία συνέχεια του The Longest Journey, το οποίο το ψηφίστηκε από πολλές εκδόσεις του χώρου ως το καλύτερο Adventure Game για PC του έτους 2000. Ενώ τα προηγούμενα τους παιχνίδια ήταν σχεδιασμένα μόνο για PC, αυτή τη φορά η Funcom θέλει να επεκταθεί περισσότερο. Η σύλληψη της συνέχειας του The Longest Journey εγκρίθηκε ωρίτερα μέσα στην εβδομάδα και τα μέλη της αρχικής ομάδας δουλεύουν και στο καινούργιο σχέδιο. "Χιλιάδες παίκτες παγκοσμίως αναρωτιόντουσαν πότε θα έβγαίνε το καινούργιο κεφάλαιο του The Longest Journey", είπε ο CEO της Funcom, Trond Aas. "Για χρόνια τόσο οι οπαδοί όσο και τα μέσα ενημέρωσης μας ζητούσαν μια συνέχεια του μύθου. Φυσικά τους αξίζει να την αποκτήσουν."

Η Funcom επιπλέον προσπαθεί να αναπτύξει και το Anarchy Online και παρόλο που ο βασικός της σκοπός είναι η επέκταση του Shadowlands, υπάρχει κι ένα καινούργιο πακέτο στο προσκήνιο. Για τους τελευταίους 9 μήνες, η Funcom δουλεύει σε ένα νέο παιχνίδι. "Με την εμπειρία που αποκτήσαμε από το Anarchy Online είμαστε πλέον σε καλύτερη θέση απ'ότι παλαιότερα να δημιουργήσουμε ένα νέο και ενδιαφέρον σταθερό online κόσμο," είπε ο Aas. Έχει σταματήσει η δουλειά για το επόμενο MechWarrior; Ένας σχεδιαστής στα studio της Microsoft, FASA, αποκάλυψε ότι η παραγωγή του MechWarrior 5 έχει σταματήσει. Μία πρόσφατη δημοσίευση σε forum δηλώνει: "Παρά το ότι έχει γίνει μία πολύ

(Duke Nukem) Forever Cancelled

Άσχημα νέα για τους φίλους του Duke Nukem, αλλά και για όλους τους οπαδούς των FPS γενικότερα. Μετά από έναν πολυετή κύκλο ανάπτυξης, ο οποίος προφανώς δεν απέφερε τους αναμενόμενους καρπούς, η αυλαία έπεσε οριστικά για το Duke Nukem Forever. "Τα παρατάω". Αυτό είχε να δηλώσει ο George Broussard, επικεφαλής της ομάδας ανάπτυξης. Η δημοφιλής σειρά παιχνιδιών Duke Nukem δημιουργήθηκε από την Arosee/3drealms στις αρχές της δεκαετίας του 90 και έχει συγκεντρώσει έναν μεγάλο αριθμό οπαδών κυρίως λόγω της επιτυχίας του Duke Nukem 3d. Η μεγάλη απήχηση του Duke Nukem 3d και των άπειρων expansions που είχαν κυκλοφορήσει, οδήγησε στο σχεδιασμό μιας συνέχειας από την 3drealms. Ο τίτλος της θα ήταν Duke Nukem Forever. Οι φίλοι της σειράς είχαν ενθουσιαστεί με τα νέα κάτι που ήταν έκδηλο από τη μεγάλη κίνηση του φόρουμ της 3drealms.

Αρχικά ο τίτλος είχε σχεδιαστεί για τη μηχανή του Quake II, αλλά οι προγραμματιστές είχαν εντυπωσιαστεί τότε με τη νέα μηχανή του Unreal και αποφάσισαν να χρησιμοποιήσουν αυτή. "Η μετάβαση στη μηχανή του Unreal ήταν ο βασικός λόγος για την καθυστέρηση", εξήγησε ο Broussard, "...αλλά ήμασταν αποφασισμένοι να ολοκληρώσουμε το παιχνίδι. Δηλαδή... μέχρι το σημείο που αποφασίσαμε ότι αυτό το έργο δεν πήγαινε πουθενά".

Στην πορεία δημιουργήθηκαν εσωτερικές διαμάχες ανάμεσα στους συνεργάτες, οι οποίες κυμαίνονταν από διαφωνίες στην πορεία που έπρεπε να ακολουθήσει ο τίτλος μέχρι πιο προσωπικές διαφορές.

Ο George Broussard δηλώνει "Το σιχάθηκα! Τα έχω σιχαθεί όλα! Έχω σιχαθεί να δουλεύω σε ένα γραφειάκι ενώ είμαι ιδιοκτήτης αυτής της αναθεματισμένης εταιρείας! Έχω σιχαθεί όλους αυτούς που μας πρήζουν στα forums! Έχω βαρεθεί να δουλεύω σε αυτό το κτίριο 24 ώρες την ημέρα, 7 ημέρες την εβδομάδα! Θέλω να βγω έξω και να... (λογοκρίνετα!)"

Με αυτές τις τελευταίες... συμβολικές δηλώσεις, η 3drealms ματαίωσε την κυκλοφορία του παιχνιδιού απογοητεύοντας τους πολυάριθμους οπαδούς της σειράς σε όλον τον κόσμο. Τα μελλοντικά σχέδια της εταιρείας παραμένουν άγνωστα, καθώς η "Duke Team" έχει διαλυθεί.



σημαντική προσπάθεια από μία εξαιρετικά ταλαντούχα και δημιουργική ομάδα, αποφασίσαμε να μην συνεχίσουμε την παραγωγή του παιχνιδιού, για την ώρα. Υπήρχαν πολλοί παράγοντες που συνέλαβαν για να παρθεί αυτή η απόφαση, αλλά ο κυριότερος ήταν το γεγονός ότι πιστεύαμε ότι δεν μπορούσαμε να αναπτύξουμε αρκετά το είδος, ώστε να ικανοποιήσει τους πελάτες μας".

Για την ώρα, η FASA ολοκληρώνει το Crimson Skies: High Road to Revenge, για το Xbox. Η σειρά MechWarrior δεν πρόκειται να σταματήσει εδώ, όμως: "Αγαπάμε πολύ το MechWarrior και είμαστε διατεθειμένοι να κάνουμε τα πάντα για να την κρατήσουμε ζωντανή. Σκοπός μας είναι να επαναπροσδιορίσουμε τον τρόπο που λειτουργούν οι τίτλοι της σειράς, έτσι ώστε να προσφέρουμε μία καινούργια εμπειρία σε παλιούς και νέους πελάτες. Θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε όλους για τη συνεχή υποστήριξη της σειράς παιχνιδιών MechWarrior 4 και εκτιμούμε απεριόριστα την υποδοχή που έχουν λάβει τα παιχνίδια μας. Έχουμε εοσιάσει την προσοχή μας στο να δημιουργούμε εξαιρετικές εμπειρίες παιχνιδιών, και να είστε σίγουροι ότι δουλεύουμε πυρετωδώς για το σκοπό αυτό και για τη δημιουργία μιας νέας γενιάς παιχνιδιών".

Περισσότερες λεπτομέρειες για το θέμα, αμέσως μόλις γίνουν διαθέσιμες.

Το Sims Superstar είναι έτοιμο για την πρώτη δοκιμή

Οι ιδιοκτήτες του Sims θα έχουν την ευκαιρία να δημιουργήσουν το δικό τους ήρωα της ροκ μουσικής, ηθοποιούς ή σούπερ μοντέλα αυτή την άνοιξη.

Είναι μια από τις κυκλοφορίες που μας κάνει να αναρωτιόμαστε. Αν το expansion πετύχει, τότε το Sims θα γίνει όντως πιο ενδιαφέρον, τουλάχιστον στο δικτυακό του τμήμα. Αλλιώς, θα είναι άλλη μια ανούσια κυκλοφορία στο φαινόμενο που λέγεται The Sims.

Η αποκορύφωση της επιτυχίας ενός κινηματογραφικού αστέρα είναι η απονομή ενός βραβείου Simmy, αλλά το ίδιο εύκολα μπορείτε να βρεθείτε κολλημένοι στην κόλαση των διαφημίσεων.

Καθόλου περίεργο δεν είναι το γεγονός ότι η επιτυχία φέρνει και την πολυτέλεια. Μέχρι που μπορείτε να προσλάβετε ένα προσωπικό butler ο οποίος θα αναλάβει την περιποίηση του σπιτιού, ενώ εσείς θα διασκεδάσετε.

Η δράση, λαμβάνει χώρα στη Studio Town, η οποία εμπεριέχει τρία θέματα - ταινίες, μουσική και μόδα - καθώς και sra, μπαρ με

καρσάκε και διάφορες μπουτίκ. Συνολικά, το πακέτο προσφέρει πάνω από 150 καινούργια αντικείμενα, από sushi cart και oxygen bars μέχρι δορυφορικά πιάτα και... ολοκαίνουργιους τοίχους. Το Sims Superstar θα κυκλοφορήσει το Μάιο.



Σεμινάριο για τη μουσική σε παιχνίδια υπολογιστών

Το ΣΑΕ - ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ παρουσιάζει ένα σεμιναριακό πρόγραμμα συνολικής διάρκειας οκτώ ωρών με θέμα το SOUND DESIGN και τη ΜΟΥΣΙΚΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗ στο χώρο των παιχνιδιών για υπολογιστή. Θα υπάρξουν δύο τετράωρες διαλέξεις με αναφορά στα στοιχεία που συγκροτούν την ηχητική δομή ενός παιχνιδιού. Οι διαλέξεις θα περιλαμβάνουν Game Authoring, Interactive Music και Sound Effects Mixing, Σύντομη επεξήγηση των εφαρμογών API, Παιχνιδομηχανές, Μεταφορά του συνόλου μεταξύ διαφόρων Formats, Sound Design, Music Composition, The Gaming Industry, Λειτουργία ενός Software House, Demo Making και Game Presentation, Διοικητικά Θέματα, Δραστηριότητες στη Βιομηχανία της Ψυχαγωγίας από την πλευρά του Ήχου και της Μουσικής, τώρα και στο μέλλον. Το Sound Design και η Μουσική Παραγωγή στα παιχνίδια υπολογιστών αποτελούν τον άμεσα αναπτυσσόμενο τομέα στην Τεχνολογική Βιομηχανία και η ζήτηση μιας τέτοιας τεχνογνωσίας από Μηχανικούς Ήχου, Game Designers, Προγραμματιστές και λοιπούς ειδήμονες στο χώρο μελλοντικά θα είναι αν μη τι άλλο βέβαιη.

Πληροφορίες και Κρατήσεις θέσεων:
ΣΑΕ ΑΘΗΝΣ - ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΝΙΚΗΣ 28, ΣΥΝΤΑΓΜΑ
Τηλέφωνο: 210-3217661
Fax: 210-3217641

e-mail: saegr@otenet.gr



**Η/Υ - ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - GAMES
ΠΩΛΗΣΗ - SERVICE - ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΔΙΚΤΥΑ
- ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ...στο χώρο σας!**

Φτιάξτε τώρα το δικό σας PC στις καλύτερες τιμές της αγοράς!



ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1 QDI KUD0Z 7DA DDR, ΜΝΗΜΗ 256 /DDR, AMD 2200 GB, VGA Gē-FORCE 4 MX440 64MB + TV OUT, H.D. MAXTOR 80 GB, F.D.D. 1,44 MB, DVD-Rom NEC 16x 48x, CDRW PLEXTOR 48x 24x 48x, MODEM CRYPTO 56K V92, KEYBOARD + MOUSE+ ΗΧΕΙΑ, ΟΘΟΝΗ PHILIPS 17" 107E

ΚΑΙ ΔΩΡΟ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ HP 3320 + SCANNER MUSTEK 1200 UB
ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 1160 € ή 38 € X 36 μήνες

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2 M/B QDI KINETIZ, ΜΝΗΜΗ 256/133, AMD 1700, VGA Gē-FORCE 2 MX400 64MB + TV OUT, H.D. MAXTOR 40 GB, F.D.D. 1,44, DVD-Rom NEC 16x 48x, CDRW NEC 48x 24x 48x, MODEM CRYPTO 56K V92, KEYBOARD + MOUSE+ ΗΧΕΙΑ, ΟΘΟΝΗ PHILIPS 17" 107E

ΚΑΙ ΔΩΡΟ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ HP 3420
ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 940 € ή 33 € X 36 μήνες

- ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ INTERNET ΜΕ &
- ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ ΣΤΑΘΕΡΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΗΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑΣ ΜΕ

**Μόνο εδώ:
ΑΜΕΣΟ-ΥΠΕΥΘΥΝΟ-ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ
Service για το PC σας!**

Όλοι οι τίτλοι PC - Playstation 2 - X Box - Gamecube στο χώρο σας με 3€ χρέωση!
Για επαρχία παράδοση σε 24 ώρες!



ΣΑΡΚΟΥΔΙΝΟΥ 89 - Ν.ΚΟΣΜΟΣ Τηλ./Fax: 210-9024485, e-mail: com1@hol.gr
ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: ΔΕΥΤ.-ΠΑΡ. 10.00Π.Μ. - 10.00Μ.Μ., ΣΑΒΒΑΤΟ 10.00Π.Μ. - 17.00 Μ.Μ.

ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕΣΩ E-MARKET ΤΡΑΠΕΖΑΣ ΠΕΙΡΑΙΩΣ





Αύξηση των Beta Testers του Frozen Throne

Την Δευτέρα, 10 Μαρτίου 2003, η Blizzard με ανακοίνωσή της προανήγγειλε την επιλογή 10.000 επιπλέον χρηστών προκειμένου να στελεχώσει σε μεγαλύτερο βαθμό το, εν εξελίξει, test του Warcraft III: The Frozen Throne. Σύμφωνα με την εν λόγω ανακοίνωση η εταιρία είναι υπερευχαριστημένη με τα αποτελέσματα του beta test και για αυτό θέλει να δώσει την ευκαιρία και σε άλλους χρήστες να δοκιμάσουν τα νέα χαρακτηριστικά του πολυαναμενόμενου expansion set. Να τονιστεί ότι οι νέοι beta testers θα ληφθούν από το δείγμα των 100.000 χρηστών που δήλωσαν αρχικά ενδιαφέρον στα τέλη Φεβρουαρίου και θα ειδοποιηθούν μέσα στις επόμενες ημέρες. Ουσιαστικά έτσι επιβεβαιώνεται η δήλωση ότι θα υπάρξουν πολλές φάσεις (και άρα περισσότεροι συμμετέχοντες) κατά την διάρκεια του beta test, το οποίο υπολογίζεται ότι θα διαρκέσει περίπου 3 μήνες.



Xbox Live στην Ευρώπη

Την υπηρεσία Xbox Live εγκαινίασε μέσα στον Μάρτιο η Microsoft σε Γαλλία, Γερμανία και Βρετανία, επιτρέποντας στους χρήστες της πρώτης της παιχνιδομηχανής να δοκιμάζουν τις ικανότητές τους σε ομαδικά παιχνίδια μέσω Διαδικτύου. Όπως επισημαίνει το BBC, οι ιδιοκτήτες Xbox θα πρέπει να προμηθευτούν την απαραίτητη υποδομή (starter kit) εάν βεβαίως μπορούν να έχουν ταχεία σύνδεση xDSL προκειμένου να εισβάλλουν... στον κόσμο του Xbox Live. Η υπηρεσία του Xbox Live εμφανίζεται ως πολλά υποσχόμενη, καθώς από την πρεμιέρα της στις ΗΠΑ το Νοέμβριο περισσότεροι από 350.000 χρήστες έχουν δηλώσει συμμετοχή. Η Sony προγραμματίζει στα τέλη Μαρτίου ευρωπαϊκές δοκιμές από καταναλωτές της αντίστοιχης υπηρεσίας του PlayStation 2 αρχής γενομένης από τη Βρετανία.

Περισσότερες πληροφορίες για το expansion του Neverwinter Nights

Η Bioware, ο δημιουργός του εξαιρετικού role playing game Neverwinter Nights, κυκλοφόρησε νέες πληροφορίες για το πολυαναμενόμενο expansion του, Shadows of Undrentide. Η ημερομηνία κυκλοφορίας του τίτλου υπολογίζεται κατά την άνοιξη του τρέχοντος έτους, σύμφωνα με τα λεγόμενα της εταιρείας. Σύμφωνα με τις πληροφορίες που έχουμε ως τώρα, το Shadows θα περιέχει ένα single player campaign διάρκειας 40 ωρών για χαρακτήρες level 1, τα γεγονότα του οποίου θα διαδραματίζονται ταυτόχρονα με το κανονικό παιχνίδι αλλά σε άλλες τοποθεσίες. Τα καινούργια στοιχεία που θα δούμε περιλαμβάνουν νέα skills, 30 feats, 5 classes, 14 τέρατα 50 spells και νέο είδος όπλων. Επίσης, στο παιχνίδι θα προστεθούν 3 νέα tile sets (desert, ruins και snowy rural) και θα γίνουν ποικίλες βελτιώσεις στο Aurora toolkit που θα διευκολύνουν ακόμα περισσότερο τους αρχάριους σχεδιαστές modules. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει 5 νέα prestige classes, τα οποία θα είναι ο Arcane Archer, Assassin, Blackguard, Harper Scout και Shadowdancer. Ο Arcane Archer θα μπορεί να κάνει enchant τα βέλη του με spells. Το Blackguard class το συναντήσαμε και στο κανονικό παιχνίδι στο πρόσωπο της Aribeth, και πρόκειται συνήθως για fallen paladin με σκοτεινές δυνάμεις συνήθως αντίστροφες ενός paladin. Όσοι έχουν ασχοληθεί με τον κόσμο των Forgotten Realms θα γνωρίζουν για τους Harpers, τη μυστική οργάνωση που έχει ως σκοπό της την πάταξη του κακού, τη διαφύλαξη της γνώσης και τη διατήρηση της ισορροπίας. Shadowdancers θα μπορούν να γίνουν σχεδόν όλα τα υπάρχοντα classes εφόσον ικανοποιούν τα απαραίτητα κριτήρια, τα οποία όμως απαντώνται συνηθέτερα σε rogues και bards. Νέα spells θα δούμε σε όλους τους spellcasters και θα ξεπερνάνε τα 50. Τα καινούργια spells θα περιλαμβάνουν εκτός των άλλων τα amplify, aura of glory, blood frenzy, displacement, drown, inflict minor/critical wounds, magic fang και shield. Από τα νέα feats, τα οποία θα ξεπερνάνε σε σύνολο τα 30, ξεχωρίζουν τα blind fighting, dirty fighting, great cleave, improved initiative, snake blood, thug και zen archery. Το κυριότερο νέο είδος όπλου που θα δούμε θα είναι αντικείμενα που μπορούν να εκτοξευτούν, όπως φιαλίδια με εύφλεκτο υλικό, οξύ ή δηλητηριώδη σκόνη. Τη μουσική επένδυση του παιχνιδιού θα φροντίσει ο Kemal Amarasingham της Looking Glass, ο οποίος έχει δουλέψει στα Thief 1 και 2, System Shock 2 και στο πρόσφατο Arx Fatalis. Σημαντικές βελτιώσεις θα δούμε και στους henchmen. Έτσι π.χ. ένας paladin henchman δε θα συνεργαστεί με τους κακούς του παιχνιδιού και ένας dwarf θα σας προειδοποιεί για πέτρινες παγίδες σε ορυχεία. Ο βοηθός σας θα προτείνει λύσεις σε γρίφους που έχετε κολλήσει ή θα νικήσει κάποιο τέρας που δε θα μπορείτε εσείς. Ο βοηθός σας πλέον δε θα σας ακολουθεί τυφλά και μπορεί μάλιστα να διαφωνεί τόσο πολύ με τις πράξεις σας που να φύγει! Το καλό είναι πως το expansion θα εγκαθίσταται ως βελτίωση του κανονικού παιχνιδιού, οπότε τα προαναφερθέντα νέα στοιχεία που θα φέρει θα υπάρχουν και στο κανονικό παιχνίδι. Επίσης, θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα modules που χρησιμοποιούνται στο κανονικό παιχνίδι. Το μόνο κακό δυστυχώς είναι πως δε θα δούμε καθόλου psionics, κάτι που θα πρόσθετε σημαντικά στοιχεία και ενδιαφέρον στο παιχνίδι. Επίσης, το μέγιστο level που θα πηγαίνουν οι χαρακτήρες θα είναι 20, όπως και στο κανονικό Neverwinter Nights.



Πρώτες οι ΗΠΑ στο Ίντερνετ

Οι ΗΠΑ συνεχίζουν να κρατούν τα πρωτεία στη χρήση του Ίντερνετ, αφού περίπου 10 εκατομμύρια Αμερικανοί απέκτησαν πρόσβαση στο Διαδίκτυο για πρώτη φορά το 2002, ανεβάζοντας τα συνολικά αριθμό των Αμερικανών που έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο στα 168,6 εκατομμύρια άτομα, ποσοστό που αντιστοιχεί στο 79% του πληθυσμού. Τα στοιχεία προκύπτουν από έρευνα της εταιρείας Nielsen Net. Όπως δήλωσε στέλεχος της εταιρείας, "Σχεδόν 10 εκατομμύρια άτομα, ηλικίας άνω των 16 ετών, απέκτησαν πρόσβαση από τα τέλη του 2001 έως τα τέλη του 2002, ένας αριθμός πολύ πιο υψηλός έναντι των άλλων 10 αγορών που εξετάστηκαν". Σε ετήσια βάση η αύξηση ανέρχεται στο 3%. Στις ΗΠΑ βρίσκεται το 29% των χρηστών του Ίντερνετ σε παγκόσμιο επίπεδο, έναντι 23% στην Ευρώπη και 13% στις χώρες της Ασίας και του Ειρηνικού. Την υψηλότερη ποσοστιαία αύξηση το 2002 είχε η Ισπανία, όπου οι χρήστες Ίντερνετ αυξήθηκαν κατά 6,9% και ανήλθαν στα 17 εκατομμύρια άτομα. Η Σουηδία, με 6,1 εκατομμύρια χρήστες, συνεχίζει να έχει το υψηλότερο ποσοστό χρηστών στον κόσμο με 85%. Στη δεύτερη θέση της παγκόσμιας κατάταξης βρίσκεται η Γερμανία με 41,8 εκατομμύρια χρήστες, ενώ ακολουθούν η Βρετανία με 30,4 εκατομμύρια, η Ιταλία με 25,3 εκατομμύρια, η Γαλλία με 23 εκατομμύρια και η Βραζιλία με 19,7 εκατομμύρια. Σύμφωνα με τη Nielsen Net, οι πιο ώριμες αγορές Ίντερνετ είναι της Σουηδίας, του Χονγκ Κονγκ, της Ολλανδίας και της Αυστραλίας.

Ξεσπάει η Blizzard στους παράνομους Beta testers

Έπειτα από την διαρροή της beta του expansion του Warcraft 3, η Blizzard Entertainment ξεσπάει πάνω στους παράνομους χρήστες οι οποίοι χρησιμοποιούν ένα "loader" ώστε να είναι σε θέση να τη χρησιμοποιούν. Την Πέμπτη 13 Μαρτίου 2003, η Blizzard με e-mail της σε ένα αυστραλέζικο ISP (Brisbane) τους ενημέρωσε ότι ένας από τους χρήστες τους, ο 19-χρονος "Snuffy" Davis, "φιλοξενούσε" το Warcraft 3 Expansion Loader στον, παραχωρημένο από τον ISP, δικτυακό του χώρο. Το περιεχόμενο του e-mail ήταν απόλυτα σαφές: διέταζε τον "Snuffy" να αφαιρέσει το loader από την ιστοσελίδα του, διαφορετικά τον περίμεναν άκρω δραστικά ποινικά μέτρα. Ο πανικόβλητος "Snuffy" γρήγορα αφαίρεσε όλο το παράνομο περιεχόμενο που είχε σχέση με την Blizzard από την ιστοσελίδα αλλά και από τον υπολογιστή του, έπειτα από τηλεφωνική επικοινωνία με τον ISP. Παράλληλα υπάρχουν αναφορές ότι και άλλοι χρήστες, οι οποίοι μοιράζονται αυτόν τον Loader μέσω IRC ή της ιστοσελίδας τους, έχουν δεχθεί παρόμοιες νομικές ειδοποιήσεις.

Ακαδημαϊκή μελέτη του Counterstrike

Για τους περισσότερους το Counter-Strike είναι ένας φοβερός τρόπος για να σκοτώσουμε την ώρα μας ή τους συμπαίκτες μας. Αλλά πέρα από αυτό υπάρχει και μια άλλη διάσταση, αυτή της online κοινότητας. Σύμφωνα με στατιστικά συνήθως υπάρχουν πάνω από 50.000 παίκτες του Counter-Strike online ανά πάσα στιγμή μέσα στην μέρα. Ουσιαστικά μιλάμε για τον πληθυσμό μιας μικρής πόλης! Παράλληλα η κοινότητα των παικτών έχει την δική της "γλώσσα", τις δικές της συνήθειες, έθιμα κλπ. Ήταν λοιπόν θέμα χρόνου πριν κάποιος ασχοληθεί σοβαρά με την μελέτη αυτού του πρωτότυπου "σύμπαντος". Έτσι λοιπόν ένας καθηγητής κοινωνιολογίας και μερικοί από τους μαθητές του ανέλαβαν την καταγραφή, μελέτη και ερμηνεία του Counter-Strike ως κοινωνικό φαινόμενο! Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε στους κόλπους του GameSpy, στην διεύθυνση <http://www.gamespy.com/editorials/february03/counterstrike>, όπου και δημοσιεύτηκε η εν λόγω έρευνα.



300.000 δολάρια η μηχανή του Unreal

Η Epic Games ζητά από τους developers που θέλουν να χρησιμοποιήσουν τη μηχανή γραφικών του Unreal, \$300.000 καθώς και 3% επί των πνευματικών δικαιωμάτων. Η εταιρία επίσης προσφέρει ένα πακέτο της τάξης των \$600.000 όπου δεν περιλαμβάνονται πληρωμές, από τα πνευματικά δικαιώματα. Ο Mark Rein, αντιπρόεδρος της Epic, δήλωσε ότι η εταιρία ακόμα κερδίζει το μεγαλύτερο μέρος των εσόδων της από δικά της παιχνίδια (αναφέρεται στη σειρά των Unreal). Παρ' όλα αυτά οι πωλήσεις της μηχανής γραφικών αποτελούν τα μισά από τα ετήσια έσοδα της Epic ανάμεσα στις κυκλοφορίες των δικών της τίτλων.

ΔΙΑΘΕΞΕΤΕ

4 από τα παρακάτω παιχνίδια

red line

PC
CD
ROM



ARMY MEN: AIR TACTICS



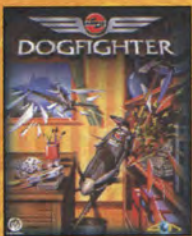
RAYSTORM



PC CD-ROM
SUPERBIKE 2000/GRAND PRIX



CRIME CITIES



DOGFIGHTER



BUST-A-MOVE 3



SIN



FORD RACING



TRICKSTYLE



THE TYPING OF THE DEAD

ΠΑΡΑΓΓΕΙΝΕΤΕ* ΤΩΡΑ
στο 80011-767676
 (χωρίς χρέωση για όλη την χώρα)
ή στο 2102527201



ABES EXODUS



CARMAGEDDON

Μόνο με
29€

■ Κόστος αποστολής για Αθήνα 4 € ■ Για την υπόλοιπη Ελλάδα μέσω αντικαταβολής με κόστος 6 €
 ■ Μπορείτε να πληρώσετε και με πιστωτική κάρτα



Fallout 2

Οδηγίες Εγκατάστασης

ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

- * Επεξεργαστής P90MHz ή γρηγορότερος, P120MHz είναι ο προτεινόμενος
- * 16MB ελάχιστη RAM, 32MB είναι η προτεινόμενη
- * Κάρτα DirectX SCGA
- * Κάρτα ήχου DirectX
- * Windows(r) 95, 98, 2000 ή ME
- * 30MB (ελάχιστη) Hard Drive
- * 4X ή γρηγορότερο CD-ROM
- * 100% Microsoft-compatible ποντίκι

Το Fallout 2 ήταν η πολυαναμενόμενη συνέχεια του Fallout και πολλοί ήταν αυτοί που ενθουσιάστηκαν όταν άκουσαν ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει.

Είστε ο Chosen One, ο πιο κοντινός απόγονος του Vault Dweller. Οι γηραιότεροι του χωριού έχουν επιλέξει εσάς για να φορέσετε την ιερή στολή του Vault -του προπάππου σας- και με τον καιρό, να αναλάβετε την αρχηγεία του λαού σας. Πρώτα όμως πρέπει να αποδείξετε την αφοσίωσή σας στο λαό. Η φυλή σας χρειάζεται βοήθεια. Εάν είστε πράγματι ο Chosen One, τότε μόνο εσείς μπορείτε να επικαλεσθείτε την κληρονομιά του Vault Dweller, για να πάρετε πίσω τα δικαιώματά σας. Ανάμεσα στα πολλά θαύματα που αναφέρονται στις αγιασμένες κίτρινες σελίδες του Οδηγού Επιβίωσης του Vault

Dweller, είναι και το Creation Kit του κήπου της Εδέμ (Garden Of Eden Creation Kit). Το GECKTM λέγεται ότι έχει τη δύναμη να μετατρέψει την κόλαση σε παράδεισο. Ο οδηγός επιβίωσης του Vault Dweller υπόσχεται την λύτρωση του GECKTM για όλους τους Vault Dwellers. Η φυλή σας έχει επιβιώσει για πάνω από δέκα χρόνια σε κατάσταση ξηρασίας, αλλά τώρα τα αποθέματά τους κοντεύουν να τελειώσουν. Εσείς πρέπει να βρείτε το Vault 13 και να πάρετε την τεχνολογία που έχει και που χρειάζεται ο λαός σας για να επιβιώσει. Εάν αποτύχετε σε αυτή την αποστολή, η φυλή σας θα πεθάνει. Πρέπει να ταξιδέψετε στα επικίνδυνα Wastes σε μία ιερή αποστολή για να βρείτε το Vault 13- το ίδιο Vault που είχε εξορίσει τον πρόγονό σας στα Wastes πριν από ογδόντα χρόνια, οπότε χρωστάει σε εσάς και χρωστάει και στη φυλή σας! Τώρα, είναι ώρα να τα πάρετε πίσω.

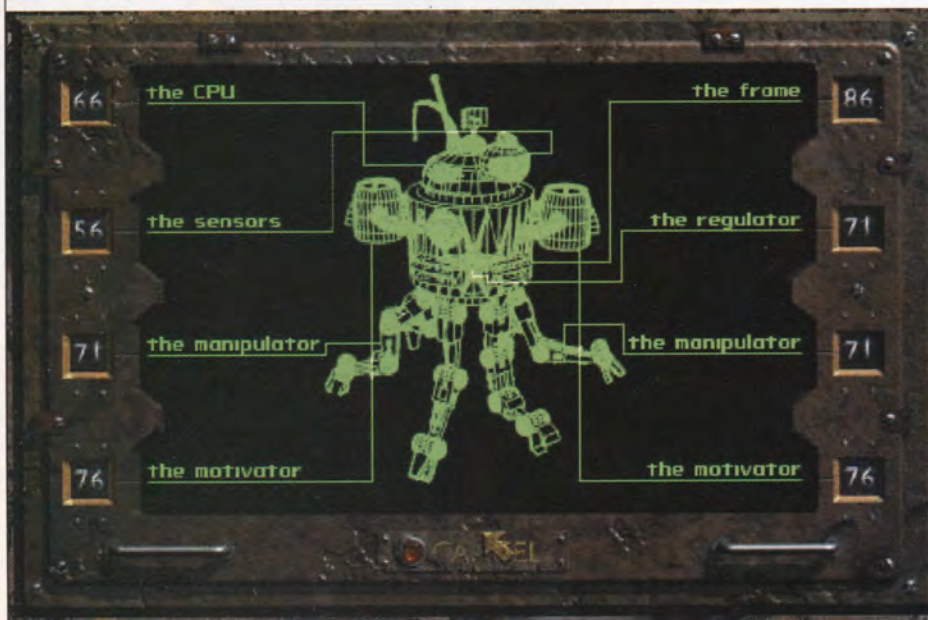
Οδηγίες εγκατάστασης

- (1) Τοποθετήστε το Fallout 2 στο CD-ROM σας.
- (2) Εάν έχετε ενεργοποιημένο το Autoplay, τότε θα δείτε το μενού του Autoplay. Κάντε κλικ στο κουμπί Install.
- (3) Εάν δεν έχετε ενεργοποιημένο το Autoplay, ανοίξτε το CD-ROM και κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο SETUP.
- (4) Εάν είναι απαραίτητο, εγκαταστήστε το DirectX 3.0a ή κάποια πιο πρόσφατη έκδοση. Μπορείτε να το εγκαταστήσετε από το Autoplay μενού ή να τρέξετε το DXSETUP.EXE



από το directory Direct X του CD-ROM.
 (5) Για να κάνετε απεγκατάσταση, πηγαίστε στο Control Panel, στο Add/Remove Programs, επιλέξτε FALLOUT 2 και κάντε κλικ στο κουμπί Add/Remove. Κατά την απεγκατάσταση, θα απομακρυνθούν μόνο αρχεία τα οποία έχουν εγκατασταθεί από το πρόγραμμα. Οποιοδήποτε αρχείο δημιουργήθηκε αργότερα (π.χ. αρχεία config, save games, κτλ) πρέπει να απομακρυνθούν από εσάς.
 (6) Το αρχείο README.TXT που υπάρχει στο CD, περιέχει πρόσφατες πληροφορίες. Θα σας προτείναμε να διαβάσετε το README για να δείτε τις τελευταίες αλλαγές και πληροφορίες που υπάρχουν- από το Autoplay μενού κάνοντας κλικ στο κουμπί View Readme.

Για το τελευταίο patch αλλά και για τεχνική



υποστήριξη στα πιο συνηθισμένα προβλήματα, επισκεφθείτε την διεύθυνση:
<http://www.interplay.com/support/product.asp?gameid=125>

Δυο λόγια πριν βγείτε στα Wastes

Ο πλήρης οδηγός στρατηγικής δημοσιεύτηκε στο τεύχος 14. Υπάρχουν όμως αρκετά πράγματα με τα οποία πρέπει να εξοικειωθείτε: skills, traits, statistics, για αυτό θα σας βοηθήσουμε στα πρώτα σας δειλά βήματα σε αυτόν τον αδυσώπητο κόσμο...

Εντάξει - πρέπει να είμαστε ρεαλιστές. Μπορεί να είστε ο Chosen One αλλά όσον αφορά στις αγανείς εκτάσεις έξω από το Άγγογ... δεν ξέρετε τι σας γίνεται. Δεν ξέρετε εισης τίποτα για τους κατοίκους της χώρας και την εξαιρετικά αμφίβολη ηθική τους. Χρησιμοποιώντας τις αναλογίες του αληθινού κόσμου είστε κάτι μεταξύ μοναχού και επαγγελματία προγραμματιστή. Στις ραδιενεργές ερημίες (στα φοβερά και τρομερά Wastes) που περιβάλλουν το χωριό σας, η αφελειά σας θα σας κάνει στόχο για όλους... ανθρώπους και μη. Καλύτερα λοιπόν να μάθετε δύο πράγματα πριν να αρχίσετε το ταξίδι σας. Πρώτα θα κοιτάξουμε μερικά γενικά στοιχεία του παιχνιδιού και της δημιουργίας χαρακτήρα και ύστερα θα προχωρήσουμε στη λύση του παιχνιδιού.

Πώς να φτιάξετε το τέλειο κίνος

Ένα γερό σπίνι θέλει γερά θεμέλια - το ίδιο ισχύει και για τους χαρακτήρες των RPG. Όπως και σε όλα τα καλά παιχνίδια του είδους, έτσι και στο Fallout 2 έχετε τόσες πολλές επιλογές για να φτιάξετε τον χαρακτήρα σας όπως θέλετε που θα σασιόσετε: από τα χαρακτηριστικά ζωτικής σημασίας (Strength) στα πιθανά χρήσιμα (Stealth), μέχρι τα απλά αστεία (Kama Sutra master). Όμως, ενώ το σύστημα αυτό σας αφήνει να παίξετε όπως θέλετε εσείς και να φτιάξετε τον ιδανικό χαρακτήρα, υπάρχουν μερικοί συνδυασμοί που θα σας βοηθήσουν να κάνετε ένα καλό ξεκίνημα.

Πρώτο και κύριο είναι να φτιάξετε τον δικό σας χαρακτήρα αντί να πάρετε κάποιον από τους έτοιμους. Καθένας από αυτούς τείνει να προτιμάει κάποιον συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και θα τα καταφέρει πολύ καλύτερα στα αψιλόξενα Wastes με μια ολοκληρωμένη προσωπικότητα. Όταν αλλάζετε τα βασικά χαρακτηριστικά, να θυμάστε ότι κάποιος που ξέρει λίγο από όλα μπορεί να αντιμετωπίσει μια κατάσταση με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, ενώ ένας χαρακτήρας συγκεκριμένης προσωπικότητας (η μηχανή του κιμά, ο σιωπηλός νίντζα ή η χαρισματική κούκλα) θα έχει συνήθως μόνο μια επιλογή, η οποία πολλές φορές δεν θα μπορεί να εφαρμοστεί (όσο όμορφα κι αν μιλάτε σε μια ορδή από mole rats για παράδειγμα, δεν πρόκειται να καταφέρει τίποτα). Κανένα χαρακτηριστικό δεν

SANS SERIF **AGE 16** **FEMALE**

ST	09	Excellent
PE	06	Good
EN	06	Good
CH	06	Good
IN	07	V. Good
AG	08	Great
LK	06	Good

Level: 2
Exp: 2,389
Next Level: 3,888

PERKS **KARMA** **KILLS**

Karma: 78 (Wanderer)
Reputation

Arrog: Idealized
Klomatic: Accepted
Den: Neutral
Redding: Neutral

HIT POINTS 41/41

Armor Class: 0
Action Points: 9
Carry Weight: 178
Melee Damage: 4
Damage Res.: 8%
Poison Res.: 38%
Radiation Res.: 12%
Sequence: 12
Healing Rate: 2
Critical Chance: 6%

SKILLS

Small Guns	27%
Big Guns	6%
Energy Weapons	6%
Unarmed	188%
Melee Weapons	44%
Throwing	22%
First Aid	16%
Doctor	0%
Sneak	19%
Lockpick	14%
Steal	14%
Traps	14%
Science	18%
Repair	31%
Speech	28%
Barter	36%
Lambing	28%
Outdoorsman	16%

SKILL POINTS 00

Karma

These are the effects of the choices you make during the game.



PRINT **DONE** **CANCEL**

πρέπει να πέσει κάτω από το 4 και προσπαθήστε να τα κρατήσετε όλα πάνω από το 5. Σημειώστε επίσης το εξής: με ένα Strength τουλάχιστον 6 κι Agility 8, μπορείτε να γίνετε martial artist κι έχετε έτσι το επιπλέον εισόδημα των όπλων που βρίσκετε στα ταξίδια σας τα οποία αφού δεν χρειάζεστε, τα πουλάτε (οι γροθιές υπενθυμίζουμε πως είναι τσάμπα).

Τα traits είναι όλα τους δίκωπα μαχαίρια, αλλά μερικά σας ευνοούν περισσότερο από άλλα. Για παράδειγμα, μπορεί να σας φανεί αρχικά καλή ιδέα να πάρετε το Fast Metabolism για να αυξηθεί έτσι το healing rate, αλλά αν σκεφτείτε δύο πράγματα θα καταλάβετε ότι το trait αυτό είναι άχρηστο. Πρώτον, τα Rad Away είναι ακριβά φάρμακα και, χωρίς καθόλου φυσικές άμυνες για ραδιενέργεια, δεν θα επιβιώσετε ούτε καν στα Toxic Caves. Δεύτερον, ακόμα και με αυξημένο τον ρυθμό ανάρρωσης πρέπει να περάσουν αιώνες για να θεραπευτείτε - έτσι τα Stimpacks παραμένουν η καλύτερη λύση για τις μάχες και στην διάρκεια των ταξιδιών από πόλη σε πόλη θα θεραπευτείτε ούτως ή άλλως, είτε έχετε το trait είτε όχι. Σε γενικά πάντως πλαίσια τα Small Frame, Finesse, Kamikaze, Sex Appeal, Good Natured και Gifted είναι τα καλύτερα από όλα τα traits. Αυτά που πρέπει να αποφύγετε είναι τα Fast Shot, Jinxed, Heavy Handed και τα Chem traits. Ή μπορείτε να παραμείνετε χωρίς ευχές-κατάρτες και να μην επιλέξετε κανένα trait.

Και τέλος, υπάρχουν τα skills. Αφού αυτές οι ικανότητες μπορούν να βελτιωθούν κατά

την διάρκεια του παιχνιδιού, δεν είναι φοβερά σημαντικές για την αρχική δημιουργία χαρακτήρα (γι' αυτό είναι τόσο καλή ιδέα το Gifted trait). Μπορείτε όμως να κάνετε μια καλή αρχή ορίζοντας σαν tag skills αυτά που θα κάνουν το μεγαλύτερο καλό στην αρχή του παιχνιδιού - τα bartering, unarmed ή melee (αναλόγως με το αν προτιμάτε να παλεύετε με γροθιές ή πρωτόγονα όπλα), κι ένα άλλο skill της επιλογής σας. Το lockpick θα ήταν μια καλή επιλογή πάντως. Ας το παραδειχτούμε: όταν πρέπει να σώσει κανείς τον κόσμο από την καταστροφή, δεν πειράζει να παραβιάζει και κανένα ντουλαπάκι που και που.

Πώς να κάνετε φίλους και να σφαγιάσετε εχθρούς

Όταν έχετε φτιάξει τον τέλειο χαρακτήρα, θα πρέπει να ξεκινήσετε την ιερή αναζήτηση για το φοβερό GECK. Ο κόσμος γύρω από το Άγγογ είναι γεμάτος περιέργα θέαματα που θα μπερδέουν τον άπειρο ταξιδιώτη, μαζί με κενές υποσχέσεις και χαμένες ελπίδες. Για να μην γίνετε ένας ακόμα σωρός από κόκαλα και λιωμένα ρούχα ή η επόμενη μεγάλη ατραξιόν στο σκλαβοπάζαρο, πρέπει να έχετε στο μυαλό σας ορισμένα πράγματα.

ΣΩΣΤΕ ΑΠΟ ΝΩΡΙΣ ΚΑΙ ΣΩΣΤΕ ΣΥΧΝΑ.

Ειδικά στην αρχή του παιχνιδιού, σε κάθε μικρή μάχη θα παίξετε με τον θάνατο. Για να μπορέσετε να επιβιώσετε μερικές μάχες, ειδικά τώρα που δεν έχετε τρόπο να θεραπευτείτε, είναι να μην δεχτείτε πολλή ζημιά. Και ο καλύτερος τρόπος για να μην μαζέψετε πολλά χτυπήματα είναι να σώζετε το παιχνί-





δι πριν από κάθε μάχη και σε περίπτωση που σας δείρουν αρκετά να φορτώσετε το σωσμένο παιχνίδι και να ξαναδοκιμάσετε. Μόλις καταφέρετε να νικήσετε τον αντίπαλο (είτε είναι άντρας, γυναίκα ή... πράγμα) με ελάχιστες γρατσουνιές πάνω σας, μπορείτε να ξανασώσετε το παιχνίδι και να προχωρήσετε στην επόμενη μάχη.

ΣΤΟΧΕΥΣΑΤΕ! Αν κι έχετε συνήθως μεγαλύτερες πιθανότητες να πετύχετε κάποιον με ένα κανονικό χτύπημα, καλό θα ήταν να στοχεύετε όταν επιτίθεστε. Τα πετυχημένα χτυπήματα συγκεκριμένα σε μάτια και πόδια σας δίνουν την ευκαιρία να τελειώσετε μια μάχη μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα. Αν ένας άνθρωπος ή πλάσμα μείνει ανάπηρος, σχεδόν πάντα θα προσπαθήσει να υποχωρήσει. Αν ένα πλάσμα τυφλωθεί, θα αρχίσει να τρέχει και θα σταματήσει όταν χτυπήσει σε γωνία ή μακρύ τοίχο. Όπως και ν'είναι, θα μπορείτε να ακολουθήσετε τον πληγωμένο εχθρό και να τον αποτελειώσετε με την ησυχία σας, γιατί σπάνια θα αντισταθεί.

ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΣΤΟ ΜΕΓΙΣΤΟ ΤΑ ACTION POINTS ΣΑΣ. Πολλοί εχθροί ίσως να μην έχουν τόσα action points όσο εσείς οι τυχεροί. Ένα καλό κόλπο λοιπόν για τον πρωτάρη πολεμιστή είναι να χτυπάει τον αντίπαλο και μετά να τρέχει μερικά εξάγωνα μακριά. Όταν ακολουθήσει ο αντίπαλος, είναι πολύ πιθανό να μην του μείνουν αρκετά action points για να επιτεθεί. Τον ξαναχτυπάτε λοιπόν και ξανατρέχετε. Επαναλάβετε, σκουπίστε, τελειώσατε.

ΜΙΑΗΣΤΕ ΣΕ ΟΛΟΥΣ. Ποτέ δεν ξέρετε ποιος ξέρει το μαγικό μυστικό ή το ζουμερό

κουτσομπολιό. Αν και υπάρχουν συνήθως δρόμοι του 'καλού' και του 'κακού' που μπορείτε να ακολουθήσετε σε κάθε σας συζήτηση, το παιχνίδι είναι πιο εύκολο αν επιλέγετε τις πιο καλές κι ευγενικές απαντήσεις στους διάλογους. Όταν τελειώνετε τις σημαντικές αποστολές σε κάθε τοποθεσία, δοκιμάστε να μιλήσετε πάλι με τους πολίτες που έχουν σχέση.

ΨΑΣΤΕ ΤΑ ΚΡΥΜΜΕΝΑ. Όχι μόνο υπάρχουν πολλά και χρήσιμα αντικείμενα αποθηκευμένα σε κουβάδες, γραφεία, ράφια, χαρτόκουτα και βαρέλια, αλλά πολλά καλούδια κρύβονται και στους τοίχους και τις σκιές του Fallout 2. Να περπατάτε πάντα κατά μήκος του τοίχου ή δωματίου που δεν φαίνεται αρχικά, έτσι ώστε να 'ανοίγει' η περιοχή και να βλέπετε τι κρύβεται σε κάθε εξάγωνο του χάρτη. Και για να μας βασανίσουν ακόμα περισσότερο, οι σατανικοί και σαδιστικοί σχεδιαστές χρησιμοποιούν συχνά τα χρώματα του εδάφους για να αποκρύψουν με καμουφλάζ διάφορα αντικείμενα που βρίσκονται όμως σε κοινή θέα. Στο ορυχείο του Redding για παράδειγμα, μια όμορφη metal armor περιμένει αθέατη μέχρι να περάσει ο κέρσορας σας από πάνω της.

ΠΕΙΤΕ 'ΟΧΙ' ΣΤΑ ΝΑΡΚΩΤΙΚΑ. Εξαιρώντας φυσικά τα θεραπευτικά φάρμακα όπως τα Stimpacks, Antidote, RadX και Rad Away, δεν θα ήταν καλή ιδέα να κάνετε χρήση χημικών ουσιών. Τα προσωρινά πλεονεκτήματα που σας χαρίζουν, απλά δεν αξίζουν το ρίσκο εθισμού. (Για να γελάσουν επίσης οι σχεδιαστές, στα στοιχεία εθισμού συμπεριλαμβάνονται επίσης η πανταχού παρούσα Nuke-Cola και

το πολυαγαπημένο παιχνίδι με κάρτες, το Tragic. Το πρώτο είναι τσάμπα!)

ΑΝ ΕΧΕΤΕ ΑΜΦΙΒΟΛΙΕΣ, ΚΑΝΤΕ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ. Κάθε φορά που ανεβαίνετε ένα level θα σας δίνονται μερικοί πόντοι για να διανεμίτε στα skills σας. Αν δεν μπορείτε να καταλάβετε ποιο skill θα χρειαστείτε στο άμεσο μέλλον και δεν μπορείτε να αποφασίσετε πού πρέπει να επενδύσετε, μην βάλετε τους πόντους σε κάποιο skill που απλά τυχαίνει να είναι χαμηλό. Βγάλτε τους πόντους από το μυαλό σας και φυλάξτε τους μέχρι να φτάσετε κάποιο δύσκολο σημείο όπου θα χρειαστείτε ένα συγκεκριμένο skill. Μην φοβάστε... τα skill points δεν έχουν ημερομηνία λήξης.

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΑ ΤΑ PERKS:

Υπάρχουν πολλά perks που θα παρουσιάζονται σιγά-σιγά στον δρόμο σας. Μπορεί όλα τους να είναι μέχρι κάποιο σημείο χρήσιμα, λίγα όμως από αυτά είναι απαραίτητα. Ανάμεσα σε αυτά είναι τα Perks που ανεβάζουν μόνιμα ένα χαρακτηριστικό σας κατά έναν πόντο (δεν υπάρχει τίποτα καλύτερο από έναν δωρεάν πόντο Strength για να μεταμορφώσει έναν μέτριο πολεμιστή σε αληθινό ήρωα). Άλλες εξαιρετικές επιλογές είναι τα Living Anatomy, Pack Rat, Explorer, Smooth Talker, Slayer, Swift Learner και Tag!

Πώς να ΜΗΝ πονοκεφαλιάσετε

Αυτές οι γενικές οδηγίες θα σας βοηθήσουν να ολοκληρώσετε τις περισσότερες αποστολές χωρίς πολλά προβλήματα. Υπάρχουν όμως μερικά άσχημα σημεία που δεν μπορείτε να προβλέψετε. Πολλές φορές θα πρέπει να πάρετε αποφάσεις που αφορούν τον προορισμό σας, τους συντρόφους σας και τις ενέργειές σας. Αν και κάποιες από αυτές τις ενέργειες φαίνονται καλή ιδέα στην αρχή, αργότερα γίνονται μικροί (ή μεγάλοι) πονοκεφαλοί. Καλύτερα λοιπόν να είστε προετοιμασμένοι.

Μην πληρώσετε το χρέος του Sulik. Όταν σώσετε τον Smiley, θα σας δοθεί η ευκαιρία να ελευθερωσέτε τον φίλο σας με το κόκαλο στη μύτη. Αν βέβαια έχετε ήδη δώσει τα χρήματα για το καλό του συμπολίτη σας (συνισθαινή δηλαδή), δεν θα μπορείτε να ζητήσετε να σας επιστραφούν. Μετά την απομάκρυνση...

Μην διατάσετε να φερθείτε στους συμπολεμιστές σας σαν... μουλάρια. Αλήθεια, φορτώστε τους με όσο πιο πολλά πράγματα μπορείτε. Για κάποιον λόγο κανείς ποτέ δεν τους κλέβει ή ψάχνει. Προσέξτε όμως τι δίνετε στον φίλο σας τον Deathclaw - σε κάποιο σημείο θα φύγει ξαφνικά από την ομάδα σας και ότι είχε μαζί του εξαφανίζεται. Μην του δίνετε λοιπόν ποτέ να κρατάει χρήματα ή θεραπευτικά φάρμακα / αντικείμενα. Δώστε του ασήμαντα πράγματα που δεν σας πειράζει να χαθούν. Και τέλος, κάντε download το patch του παιχνιδιού. Μην ρωτάτε γιατί - απλά κάντε το...





VEXX

Ένας ήρωας μικρών διαστάσεων έρχεται στο PS2

PS2 Magazine



VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Οι πρώτες εικόνες

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Η Lara αποκαλύπτεται στο PS2 Magazine



Η φιλοδοξία ενός οραματιστή



**BLACK
δ
WHITE
II**



Το τοπίο είναι μαγευτικό. Έτσι θα πρέπει να φαίνονται όλα σε έναν θεό που κοιτά από ψηλά. Ατελείωτα λιβάδια από σιτάρι και σαβάνες με ψηλό χορτάρι λικνίζονται απαλά στο αεράκι και τα καταγάλανα νερά του ωκεανού χαϊδεύουν την ακτή. Καθώς η κάμερα κινείται πιο κοντά όμως, καταλαβαίνουμε ότι τα πράγματα δεν είναι ακριβώς έτσι όπως φαίνονται. Αυτή η όμορφη, πράσινη γη είναι στην πραγματικότητα ένα πεδίο μάχης στο οποίο ολόκληροι πολιτισμοί βρίσκονται σε πόλεμο μεταξύ τους για τα πιστεύω τους σε μία αιμοδιψή διαμάχη στην οποία τελικά θα αναγκαστούν να πάρουν μέρος και οι θεοί.

Αυτό είναι το όραμα του Peter Molyneux, του πασίγνωστου σχεδιαστή - οραματιστή για τη συνέχεια του Black & White. Ένα όραμα το οποίο αν είναι κάποιος που μπορεί να το κάνει πραγματικότητα είναι ο δημιουργός των κλασικών Populous, Syndicate, Dungeon Keeper και φυσικά του πρωτοποριακού Black & White, το god game που έγινε συνώνυμο με το είδος, ένας τίτλος που σημάδεψε το PC gaming με την ευρηματικότητα και τη φιλοδοξία του. Βέβαια είναι γεγονός ότι δεν ήταν όλα ρόδινα με τον πρώτο τίτλο. Υπήρχαν πολλά παράπονα για επαναλαμβανόμενο gameplay και μια εμμονή στη μικροδιαχείριση, παράγοντες που κατέστρεφαν την αίσθηση της "παντοδυναμίας" που προσπαθούσε να μεταδώσει ο τίτλος. Παρ' όλα αυτά, η συνέπεια του κόσμου, τα απίστευτα γραφικά, οι ευρηματικές μικροαποστολές και φυσικά η τεχνητή νοημοσύνη των πλασμάτων είχαν κερδίσει την εκτίμηση του κοινού και των κριτικών. Το Creature Isle, το expansion που είχε κυκλοφορήσει το 2002, προσπάθησε να φέρει το παιχνίδι πιο κοντά στο αρχικό όραμα, εστιάζοντας περισσότερο στα πλάσματα και την επικοινωνία τους με τον παίκτη, κάτι που έγινε δεκτό με αρκετό ενθουσιασμό από τους ενθέρμους οπαδούς της σειράς.

Με μια τέτοια προϊστορία λοιπόν, είναι προφανές ότι και το Black & White 2 θα είναι ένας τίτλος που ξεφεύγει από την "πεπατημένη". Κάτι διαφορετικό θα ήταν απογοητευτικό. Για έναν τίτλο με τέτοιες φιλοδοξίες, λοιπόν, δεν ακούγεται παράξενο ότι απέχουμε πολύ ακόμη από την υλοποίηση αυτού του οράματος. Ακόμα και ο ίδιος ο Molyneux είναι πολύ διατακτικός στο να δώσει ακόμα και κάποια ασαφή ημερομηνία: "Η αρχική μας σκέψη με το Black & White II, ήταν ότι θα κάναμε μία συνέχεια η οποία θα μας έπαιρνε περίπου ένα χρόνο με 18 μήνες, αλλά προφανώς θα πάρει πολύ περισσότερο," είπε ο Molyneux. "Αυτή τη φορά είμαστε αποφασισμένοι να προσφέρουμε τα πάντα, να στοχεύσουμε για την απόλυτη εμπειρία. Για αυτό ξαναγράφουμε την μηχανή από την αρχή. Σχεδόν κάθε κομμάτι του κώδικα".

Όπως έχει δηλώσει και στο παρελθόν, η πρόθεση του Molyneux για τα παιχνίδια της σειράς Black & White, από το ένα έως το πέντε, είναι ότι το τεχνολογικό επίπεδο του κάθε παιχνιδιού θα είναι αρκετά κοντά σ' αυτό του μοντέρνου κόσμου. Στο Black & White II οι τεχνολογικές αναβαθμίσεις εστιάζονται στο ότι οι χωρικοί μπορούν τώρα να χτίζουν καλύτερες κατασκευές και να πηγαίνουν στον πόλεμο εξοπλισμένοι με σπαθιά, τόξα, βέλη κτλ. Οι διαφορές μεταξύ καλού και κακού δεν είναι τόσο ξεκάθαρες όσο στο πρώτο παιχνίδι καθώς οι πολιτισμοί προσπαθούν να ευημερήσουν είτε μέσω πολέμου είτε μέσω ειρήνης. Σύμφωνα με τον Molyneux, οι παίκτες που προετοιμάζονται ενεργά για πόλεμο και κοιτούν να επεκτείνουν την αυτοκρατορία τους με τη χρήση βίας, θεωρούνται κακοί, ενώ όσοι επικεντρώνονται στο να προσδεύουν μέσα στα όρια της πόλης τους και πολεμούν μόνο όταν βρίσκονται σε άμυνα, θα θεωρούνται καλοί.

Παίρνοντας το δρόμο του κακού στο Black & White II σημαίνει ότι θα παίζετε το παιχνίδι με τον ίδιο τρόπο που παίζονται και τα υπόλοιπα συμβατικά real-time strategy παιχνίδια και θα νικάτε τους εχθρούς σε μάχες. Προσπαθώντας να νικήσετε στο παιχνίδι ενώ παραμένετε ενάντιο στο δρόμο, ο μόνος τρόπος να "νικήσετε" τους εχθρούς, είναι να φτιάξετε μία πόλη τόσο θαυμάσια που όλοι οι υπόλοιποι θα ζηλέψουν και θα θέλουν να γίνουν κάτοικοί της. Όπως είπε και ο Molyneux, "Η όλη ιδέα του Black & White II είναι η δημιουργία τεράστιων στρατευμάτων και πόλεων. Αυτή είναι η διαφορά του." Την επιλογή αυτή, λοιπόν, θα πρέπει να την κάνετε από νωρίς στο παιχνίδι, αφού τα αποθέματα κοιτασμάτων που χρησιμοποιείτε για να κατασκευάσετε κτίρια και τείχη πόλεων είναι τα ίδια που χρησιμοποιείτε για να φτιάξετε όπλα και στρατό.

Παρά το γεγονός ότι η καινούργια μηχανή γραφικών είναι γραμμένη από την αρχή, τα περισσότερα νέα γνωρίσματα του παιχνιδιού που έχουν καταφέρει να υλοποιήσουν οι προγραμματιστές, τρέχουν στην πρώτη μηχανή του Black & White. Σύμφωνα με τα λεγόμενα των σχεδιαστών, κάθε ένα από αυτά τρέχει σε διαφορετική μηχανή μέσα στα studio. Όπως είναι αναμενόμενο, ένα από τα πρώτα χαρακτηριστικά που έχουν υλοποιηθεί από τα Black & White studios είναι τα καινούργια πλάσματα του παιχνιδιού.

Γνωρίσματα πλάσματος

Σύμφωνα με τον Molyneux, το Black & White II θα έχει λιγότερα πλάσματα από αυτά που υπήρχαν στο αρχικό παιχνίδι, διότι τα μηνύματα που είχε λάβει η Lionhead από τους παίκτες ήταν ότι δένονταν τόσο πολύ με αυτά που διάλεγαν στην αρχή του παιχνιδιού που σπάνια τα άλλαζαν για κάποιο καινούργιο. Εδώ παρατηρείται και μια από τις πρώτες μεγάλες αλλαγές στον έλεγχο του πλάσματος. Ενώ τα πλάσματα θα μπορούσαν να πολεμούν μεταξύ τους όπως και πριν, αυτή τη φορά δεν θα έχετε έλεγχο πάνω στις κινήσεις τους. Δεν είναι ακόμα ξεκάθαρο πόσα πλάσματα θα υπάρχουν στο παιχνίδι, αλλά είχαμε την





ευκαιρία να δούμε κάποια σχέδια από ένα φιλικότατο λιοντάρι και έναν βλοηρό πίθηκο που ήταν πολύ πιο λεπτομερή από αυτά του πρώτου παιχνιδιού.

Ο πίθηκος συγκεκριμένα είχε τέτοια μυική διάπλαση, ξυρισμένο κεφάλι και μία μαύρη γούνα - τα οποία εκτός του ότι είναι πολύ πειστικά - θα είναι ένας πολύ καλός δείκτης για την υγεία του στην τελική μορφή του παιχνιδιού. Επιπλέον θα γίνονται και αλλαγές πάνω στα χαρακτηριστικά του πλάσματος. Για παράδειγμα, ο ίδιος πίθηκος από το παραπάνω παράδειγμα, μπορεί να παρουσιαστεί στο παιχνίδι με πιο μακρύ τρίχωμα και διαφορετικές ανταύγειες. Τα πλάσματα όμως δεν θα είναι συνεχώς λες κι έχουν βγει από κομμωτήριο. Η γούνα τους θα βρέχεται, θα καίγεται από φωτιά ή ακόμη θα λερώνεται και με κηλίδες αίματος σε μάχη.

Φυσικά οι οπτικές βελτιώσεις στα πλάσματα του Black & White είναι μόνο η αρχή. Η τεχνητή νοημοσύνη, ένα από τα πιο βασικά χαρακτηριστικά της σειράς, είναι κι αυτή αρκετά εντυπωσιακή και τα πλάσματα θα μπορούν να κάνουν πιο πολύπλοκα πράγματα αυτή τη φορά από το να κυνηγούν μία μπάλα θαλάσσης, να τσιζουν τους εαυτούς τους ή να πετάνε τους χωρικούς από τη μία άκρη στην άλλη για πλάκα. Σύμφωνα με τα studio της Black & White θα μπορείτε να δείτε το μυαλό κάποιου πλάσματος σε τριδιάστατη μορφή και να καταλαβαίνετε τι το ερεθίζει, αν και οι σχεδιαστές δεν έχουν προχωρήσει αρκετά σε αυτόν τον τομέα ώστε να μπορούμε να σας πούμε περισσότερα.

“Στο πρωτότυπο Black & White είχατε ένα πλάσμα, και ναι, μάθαινε, αλλά μάθαινε να κάνει πράγματα όπως να τρώει και να αφοδεύει”, θυμάται ο Molyneux. “Και πάλι θα μπορείτε να το εκπαιδεύσετε σε αυτά αλλά, ακόμα σημαντικότερα, θα

μπορείτε να του δείξετε σωστές στρατηγικές. Μπορείτε να του μάθετε να είναι η καλύτερη και δυνατότερη μονάδα του στρατού σας. Μπορεί να γίνει τεράστιο και να μάθει απλές στρατηγικές, όπως για παράδειγμα πότε να επιτίθεται και πότε να τρέχει μακριά ή κάπως πιο πολύπλοκες όπως το να στείλει το στρατό του να επιτεθεί σε κάποιον εχθρό από πίσω ή να βάλει τα στρατεύματα να δημιουργήσουν κλοιό.”

Εάν αποφασίσετε να κάνετε κάτι τέτοιο, θα μπορείτε να βάλετε το πλάσμα σας να αναλάβει το στρατό σας. Αν και θα είναι αρκετά ενδιαφέρον να παρακολουθήσετε το αποτέλεσμα, ίσως να μην είναι τόσο διασκεδαστικό για τους πιο πολεμοχαρείς ανάμεσά μας. Αυτό το σκέφτηκαν τα Black & White Studios και σκοπεύουν να σας δώσουν τη δυνατότητα να διατάζετε άμεσα τους χωρικούς σας. Ένα καινούργιο γνώρισμα του παιχνιδιού, το οποίο φαινομενικά θα φέρει το πολεμικό μέρος του παιχνιδιού πιο κοντά στα παραδοσιακά παιχνίδια RTS.

Οι ομοιότητες αυτές θα είναι όμως επιφανειακές. Αντί να χρησιμοποιείτε μία παραδοσιακή πλατφόρμα RTS για να διοικείτε το στρατό, η ομάδα των Black & White studios αποφάσισε να υιοθετήσει το σύστημα καθοδήγησης με τα λουριά (leashes) που χρησιμοποιήθηκε για να ενισχύσει ή να περιορίσει τις κινήσεις των πλάσματος στο πρωτότυπο παιχνίδι. Ενώ αυτό μπορεί να ακούγεται περίεργο και όχι τόσο πρακτικό, είδαμε το σύστημα εν δράσει και μπορούμε να πούμε ότι εκτός του ότι είναι πολύ λειτουργικό, θα σας δώσει την ευκαιρία να χρησιμοποιήσετε τακτικές που δεν είχατε χρησιμοποιήσει έως τώρα σε strategy παιχνίδια.

Όταν δύο φυλές πάνε σε πόλεμο

Χρησιμοποιώντας λουριά, θα μπορείτε να “συνδέσετε” τα στρατεύματά σας με εχθρούς, αντικείμενα ή και μεταξύ τους εάν θέλετε να εξαπολύσετε επίθεση. Όπως και στο πρωτότυπο παιχνίδι, είναι δυνατό να αλλάξετε το μήκος των λουριών που χρησιμοποιείτε κι έτσι, για παράδειγμα, να ορίσετε το μέγεθος της περιοχής που θα περιπολούνται από κάποια ομάδα. Φανταστείτε τις δυνατότητες:

Χρησιμοποιώντας τα λουριά καθοδήγησης, μπορείτε να διατάξετε πολλές από τις μονάδες σας να ριζώνουν τα τείχη της πόλης τραβώντας το λουρί που έχετε προσκολλήσει επάνω τους.

Ο Molyneux υπόσχετα ότι τα στρατεύματα στο Black & White II θα περιέχουν εκατοντάδες χιλιάδες ξεχωριστά τμήματα και παρ'όλο που θα μπορούμε να παρακολουθήσουμε μία μάχη μεταξύ 100 περίπου ατόμων, θα είναι ξεκάθαρο ότι ο κάθε ένας δρα μεμονωμένα. Προφανώς ο κάθε στρατιώτης θα έχει τα δικά του στατιστικά και σύμφωνα με τον φιλόδοξο Molyneux, οι απόγονοι των στρατιωτών με μεγάλη θητεία θα είναι δυνατότεροι από αυτούς που είχαν γεννηθεί αγρότες, σαν αποτέλεσμα κληρονομικότητας. Αν και δεν είχαμε καμία απόδειξη γι' αυτό, ο Molyneux είπε επίσης ότι η πρώτη ειδοποίηση που θα έχετε για κάποιο στρατό που πλησιάζει θα είναι ο θορυβώδης ήχος πορείας του, ο οποίος θα ακολουθείται από την εμφάνιση κεραυνών και αστραπών οι οποίοι ακολουθούν τον σατανικό στρατό όπου κι αν πάει.

Οι καιρικές συνθήκες σε συγκεκριμένη περιοχή





του χάρτη, θα είναι μόνο ένας γενικός δείκτης για το αν οι κάτοικοι της είναι καλοί ή κακοί και ενώ οι αλλαγές στο τοπίο, σαν αποτέλεσμα των πράξεών σας στο πρώτο Black & White ήταν τόσο δυσδιάκριτες που δεν τις προσέχατε ιδιαίτερα, στη συνέχεια του παιχνιδιού θα είναι πιο ευδιάκριτες. Είδαμε τα καθαρά μπλε νερά να γίνονται κατακόκκινα, τα λουλούδια να ανθίζουν στο έδαφος όταν περνάει από κοντά κάποιο καλό πλάσμα και μαύρες αγκαθωτές κληματαριές, στην εμφάνιση κάποιου κακού πλάσματος. Είχαμε επίσης την ευκαιρία να δούμε μία μικρή επίδειξη του πως το τοπίο θα καλυφθεί από γρασιδι και πως κάθε ξεχωριστό φύλλο θα αντιδράσει σε εξωτερικές δυνάμεις, όπως το φύσημα του ανέμου ή οι πατημασιές ενός πλάσματος που περνάει από δίπλα. Ότι είδαμε ήταν ένα απλό demo που παρουσίαζε μία πολύ μικρή περιοχή, αλλά η κίνηση των φύλλων του γρασιδιού ήταν πραγματικά εντυπωσιακή.

Εκτός όμως από το ότι επηρεάζονται αντικείμενα του φυσικού περιβάλλοντος από το alignment σας, όταν προσθέσετε κτίρια στην πόλη θα δείτε ότι και αυτά με τη σειρά τους θα αλλάζουν μορφή σύμφωνα με το alignment που θα έχετε. Το παράδειγμα που μας έδειξαν, όσον αφορά τα κτίρια, περιείχε ένα γαϊτανάκι που μετατρέπεται σε πυρωμένο πάσσαλο και μία παιδική χαρά που μετατρέπεται σε λάκκο βασανιστηρίων. Θα υπάρχει πάντως τρόπος για να επανατοποθετήσετε κτίρια, τα οποία είναι σημαντικά για την πόλη σας, σε περίπτωση επέκτασής της.

Ταξιδέψτε στον κόσμο

Εκτός από τις κλασικές επιδρομές των εχθρών, το Black & White II θα έχει κι ένα σημαντικό αριθμό spells - γύρω στα 16 σε σύγκριση με τα 30 που υπήρχαν στο πρώτο παιχνίδι. Αρχικά, έξι από τα καινούργια spells είναι αυτό που περιγράφει ο Molyneux ως "epic spells" και παρ'όλο που δεν μας έχουν δοθεί λεπτομέρειες για τα αποτελέσματα που μπορεί να έχουν, μας είπαν ότι το καθ'ένα θα δείχνει καλύτερο απ'ότιδήποτε εμφανίστηκε στο τελευταίο Final Fantasy. Ένα από τα spell που τελικά υπάρχει στο παιχνίδι, είναι μία παραλλαγή του fireball spell, όπου αντί να πετάτε απλά ένα fireball στο στόχο, εδώ μπορείτε να βγάλετε και λάβρα απ'αυτό. Η λάβρα που μοιάζει με κερύ, πέφτει κάτω στο έδαφος και ανάβει φωτιά

από όπου περνάει. Το water spell από το πρώτο παιχνίδι υπάρχει και εδώ και ενώ μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να ποτίσετε τις σοδιές σας, μπορείτε επίσης να το χρησιμοποιήσετε για να ρίξετε νερό υπό πίεση στους εχθρούς σας. Επειδή όμως δεν υπάρχουν σχέδια για το τι θα γίνει όλη αυτή η ποσότητα του νερού, υπάρχει περίπτωση να δημιουργηθούν πλυμμηρισμένες περιοχές.

Πιθανώς το πιο ενδιαφέρον καινούργιο στοιχείο του Black & White II από άποψη παιχνιδιού είναι ότι ενώ το παιχνίδι είναι βασισμένο σε levels - με κάθε level να έχει ξεχωριστή θεματολογία - μπορείτε να επιστρέψετε σε προηγούμενα level όποτε θέλετε, καθώς και να θέσετε διόδους μεταξύ ηπείρων για να επωφεληθείτε από τους πόρους που καταφέρατε να αποκτήσετε σε προηγούμενα επίπεδα. Επιπλέον, κατά περιόδους θα πρέπει να επιστρέψετε σε προηγούμενα επίπεδα για να διορθώσετε προβλήματα που μπορεί να είχαν παρουσιαστεί, αλλά δεν γνωρίζουμε ακόμα περισσότερες λεπτομέρειες πάνω στο θέμα.

Σύμφωνα με τον Molyneux, το Black & White II θα είναι λιγότερο βασισμένο στην ιστορία απ'ότι ο προκάτοχός του. Η δημιουργική του ομάδα όμως προσπαθεί να του δώσει μία κινηματογραφική ατμόσφαιρα, κάτι που μπορεί πολύ εύκολα να διακρίνει κανείς από το soundtrack. Χρησιμοποιώντας την τελευταία λέξη της τεχνολογίας σε μουσικό software υψηλής ποιότητας, οι σχεδιαστές δημιουργούν μουσική για το παιχνίδι σε ένα μικρό studio. Το αποτέλεσμα εκπλήσσει: Η μουσική δίνει την εντύπωση ότι έχει ηχογραφηθεί από μεγάλη ορχήστρα. Εκτός από τα θέματα που συνοδεύουν τις μάχες, θα υπάρχουν και γύρω στα 35 συνοδευτικά κομμάτια για κάθε μία από τις 5 φυλές: Αιγύπτιοι, Έλληνες, Αζτέκοι, Ιάπωνες και Σκανδιναβοί. Για τους σκοπούς του soundtrack οι πιθανοί ηθικοί προσανατολισμοί (alignments) στο παιχνίδι έχουν ως εξής: evil, evil-neutral, neutral, neutral-good, ή good, με 7 διαφορετικά κομμάτια για το κάθε ένα.

Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι το Black & White II θα είναι ένας τίτλος που θα τραβήξει τα βλέμματα των απανταχού gamers. Η επινοητικότητα, η φαντασία και η φιλοδοξία στο σχεδιασμό τείνουν να γίνουν συνώνυμα με τη σειρά Black & White. Αυτό που μένει να δούμε είναι αν αυτά τα χαρακτηριστικά θα εισχωρήσουν και στο gameplay. Είναι χωρίς αμφιβολία, αλλά το Black & White II δείχνει ότι αν μη τι άλλο θα είναι άξιος συνεχιστής του ονόματος.





[πάνω αριστερά] Παλεύοντας στον αέρα. [πάνω δεξιά] Πρόσπεσε το τακούνι καλέ!

Enter the Matrix

Κόκκινο Χάπι. Μπλε Χάπι.

Η Shiny είναι μια εταιρεία γνωστή για το περίεργο ενεργητικό της- όλοι ξέρουν ότι τα παιχνίδια της πάντα καινοτομούν και αποτελούν θέμα έντονων συζητήσεων. Και μπορεί να μην έχουν κυκλοφορήσει πολλά παιχνίδια (μόνο τα MDK, Messiah και Sacrifice), αλλά ποτέ κανένας από αυτούς τους τίτλους δεν δέχτηκε να ταξινομηθεί αυστηρώς σε κάποια κατηγορία. Από πωλήσεις όμως, κανένα δεν πήγε τόσο καλά...

Η Κληρονομιά της Shiny

Πώς έγινε λοιπόν κι εμπιστεύτηκαν όλοι ένα τόσο μεγάλο όνομα σαν το Matrix στην Shiny; Δεν ήταν ρίσκο; Οι Larry και Andy Wachowski (οι περιβόητοι αδελφοί Wachowski), η εκδότρια Infogrames και η Warner Bros φαίνονται σίγουροι πάντως για την επιτυχία, αφού το παιχνίδι υποστηρίζεται από τις κυκλοφορίες των δύο ταινιών. Και όχι μόνο από αυτό: η παραγωγή της Shiny είναι η πρώτη ίσως που έχει τόσο μεγάλη πρόσβαση σε κινηματογραφικά resources. Τα σκηνικά της ταινίας, οι ηθοποιοί, κοστούμια, όπλα, εφφέ, χορογραφίες, τεχνικοί σύμβουλοι, αυτοκίνητα και κασκάντέρ... η Shiny ήταν τόσο τυχερή με όλα αυτά στα χέρια της.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι ξεχωριστό από αυτό της ταινίας. Σε αντίθεση με όλα τα παιχνίδια παράγωγα κινηματογραφικών παραγωγών που ακολουθούν αντίστοιχα το σενάριο, η ιστορία που μας λέει το Enter the Matrix

είναι ανεξάρτητη και ξεχωριστά γραμμένη για το παιχνίδι. Είναι η πρώτη φορά που γίνεται κάτι τέτοιο με έναν τίτλο που φέρει το όνομα κινηματογραφικής παραγωγής.

Ειδική αναφορά πρέπει να γίνει στα βίντεο που έχουν γυριστεί αποκλειστικά για τις ανάγκες του παιχνιδιού. Είναι όλα τους εξαιρετικής ποιότητας DVD, γραμμένα και σκηνοθετημένα από τους αδελφούς Wachowski ενώ παίζουν κανονικά όλοι οι χαρακτήρες και οι γνωστοί πρωταγωνιστές... ο Keanu Reeves κάνει τον Neo, ενώ θα απολαύσουμε και την Trinity, τον Morpheus και όλους τους άλλους.

Στο ίδιο το παιχνίδι όμως (για να πούμε και μερικά πράγματα για το gameplay) δεν θα παίξετε με τον Neo. Μπορεί κάποιος να απογοητευτούν αλλά σκεφτείτε το λίγο... όταν τελειώνει η πρώτη ταινία, ο Neo είχε γίνει πια ο θεός στο Matrix: μπορούσε να παγώσει τις σφαίρες στον αέρα, να αναπνάζει τους πράκτορες από μέσα, να πετάει και ποιός ξέρει τι άλλο. Αν παίρνατε λοιπόν έναν θεό σαν πρωταγωνιστή, τι θα έμενε να κάνετε σε ένα παιχνιδιού action; Τι εχθρούς θα είχατε και τι όπλα; Πολύ σοφή λοιπόν η απόφαση να αποκλειστεί ο Neo σαν χαρακτήρας που μπορείτε να παίξετε. Όχι όμως πως οι δύο ήρωες που παίξετε είναι άσχημοι: η Niobe και ο Ghost είναι οι απόλυτα cool χαρακτήρες και τα μοντέλα τους φαίνονται από τώρα πανέμορφα.

Μηχανή και Πολύγωνα

Η μηχανή του παιχνιδιού είναι καινούρια- η Shiny αποφάσισε να μην χρησιμοποιήσει κάποια έτοιμη. Μην ξεχνάτε ότι τα Sacrifice και Messiah είχαν αν μην τι άλλο αρκετά λεπτομερή γραφικά με πολλά πολύγωνα στην οθόνη. Πολλά από τα αντικείμενα που βρίσκονται στον χώρο του παιχνιδιού καταστρέφονται (χωρίς αυτό να πει ότι μπορείτε να διαλύετε τοίχους και κτίρια όπως στο Red Faction), ενώ όσο μπορούσαμε να δούμε από τα διάφορα κλασικά εφφέ με σκιές και φωτισμούς ήταν αρκετά όμορφα.

Το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού έχει να κάνει με κλωτσιές και μπουνιές- και όπλα. Οι σκηνές της μάχης είναι αρκετά εντυπω-

σιακές κι έχουν γίνει με τεχνική motion capture... αυτό θα πει ότι έβαλαν στην παραγωγή δύο ειδικούς πολεμικών τεχνών να παλεύουν, καλωδιωμένους με αισθητήρες και ανιχνευτές για να καταγράψουν οι υπολογιστές την κίνησή τους με τον πιο φυσιολογικό τρόπο. Το αποτέλεσμα είναι πολύ καλό: οι χορογραφημένες μάχες είναι πανέμορφες και απίστευτα ρεαλιστικές (με τα δεδομένα του Matrix φυσικά, όχι με του κανονικού μας κόσμου). Γρήγορα χτυπήματα, λαβές και αντιλαβές, κλωτσιές ανάποδες και κεφαλιές γυριστές και ότι άλλο μπορούσαν να φανταστούν οι πολεμικοί χορογράφοι. Υπάρχει επίσης και το λεγόμενο Focus- το αντίστοιχο bullet time του Max Payne. Αν και είναι



Η Niobe με το αυτόματο.

άδικο αυτό: πρώτα είδαμε την έννοια του καθυστερημένου χρόνου στην ταινία του Matrix και μετά στο παιχνίδι του Max. Όπως και να έχει, όταν ενεργοποιείται το focus εδώ, μπορείτε να κάνετε τα πιο τρελά και θεαματικά ακροβατικά, αναλόγως με το που στρέφεται αυτή την δύναμη. Μπορείτε να περπατήσετε στους τοίχους, να βουτήξετε στον αέρα, να κάνετε ρόδες για να αποφύγετε σφαίρες και πολλά άλλα όμορφα πράγματα.

Clipping, Collision και Τελειοποίηση

Υπάρχουν μερικά παράπονα που όλοι μας κάναμε στην πρώτη δοκιμή της beta version: κυρίως έχουν να κάνουν με κακό clipping και προβλήματα στο collision detection. Ειδικότερα το δεύτερο μας ξένισε αρκετά- τα χτυπήματα δεν χτυπάνε στα σωστά σημεία και μερικές φορές, ενώ φαίνεται να χτυπάνε τον αντίπαλο, δεν τον επηρεάζουν. Άλλες φορές χάνονται frames, με αποτέλεσμα να φαίνονται άσπαστες οι κινήσεις και οι επιθέσεις. Είναι ένα μειονέκτημα που απαντάται συχνά σε παιχνίδια που εφαρμόζουν την μέθοδο του motion capture κι ελπίζουμε απλά να είναι θέμα τελειοποίησης του κώδικα. Πράγματι, η έκδοση που είδαμε απέχει ακόμα αρκετά από την τελική που θα κυκλοφορήσει και εκεί υπολογίζουμε- σι δηλαδή θα υπάρχει κάποιο σοβαρό optimization και 'γυάλισμα' στο παιχνίδι προτού κυκλοφορήσει. Είναι όμως ανησυχητικό. Πολλά παιχνίδια (υπερβολικά πολλά φαίνεται) έχουν κάνει το λάθος να βιαστούν να κυκλοφορήσουν, χωρίς να δώσουν την δέουσα προσοχή στο τελικό, σημαντικό στάδιο της τελειοποίησης. Ελπίζουμε να μην βιαστεί και το Enter the Matrix αν και, προκειμένου να προλάβει την ταινία και να κυκλοφορήσει ταυτόχρονα, μπορεί και να το κάνει. Μακάρι να το καλοσκεφτούν.

Στα ενδιαμέσα των αποστολών του action, μεσολαβούν διαφορετικές αποστολές- σε μια από αυτές είδαμε την Niobe και τον Ghost στο ίδιο αυτοκίνητο να οδηγούν μέσα σε μια πόλη. Το gameplay είναι καθαρά racing: οδηγείτε το αυτοκίνητο με σκοπό να φτάσετε από το σημείο Α της πόλης στο Β με τα μισά περιπολικά της πόλης από πίσω σας. Ο Ghost όμως βγαίνει από το παράθυρο και πυροβολεί τους αστυνομικούς- δεν τον ελέγχετε εσείς αλλά πρέπει να τον προστατεύετε όσο μπορείτε γιατί αν χτυπηθεί πολλές φορές και σκοτωθεί, το παιχνίδι τελειώνει. Η δράση θυμίζει ένα ξέφρενο κυνηγητό με αμάξια και πυροβολισμούς στο Grand Theft Auto- τα

περιπολικά όλο και πληθαίνουν από πίσω σας ενώ εσείς δίνετε μια τρομερή μάχη με τον χρόνο, τις σφαίρες και... τις κλειστές στροφές! Αρκετά ενδιαφέρον επίπεδο- δεν είναι η τέλεια εξομοίωση ενός racing, αλλά αυτός δεν είναι ο σκοπός. Το θέμα είναι να 'σπάσει' λίγο η μονοτονία του kung-fu action και να δοθεί μια πιο κινηματογραφική χροιά στο παιχνίδι, μια ροή και μια αλλαγή ίσως. Θα υπάρχει σίγουρα άλλο ένα παρόμοιο επίπεδο, όπου η Niobe πιλοτάρει ένα hovercraft μέσα από υπόγεια τούνελ και ίσως κάποια ακόμα. Εντωμεταξύ, στο τέλος κάθε επιπέδου θα σας περιμένει κι από ένας agent στον ρόλο του boss! Θα υπάρχει φυσικά και ο γνωστός Agent Smith ενώ κάπου κυκλοφόρησε η φήμη ότι σε μια εντυπωσιακή μάχη, θα εμφανίζονται με κάποιο τρόπο εκατό ολόιδιοι agents! Σίγουρα μας περιμένουν πολλές τέτοιες μικρές εκπλήξεις.

Text Action;

Κάτι άλλο που μας έκανε εντύπωση (και που δεν θα περιμέναμε ποτέ να δούμε εν έτει 2003) είναι το σύστημα του parser που χρησιμοποιεί η Shiny για τις περιπτώσεις που πρέπει να κάνετε hack σε κάποιο σύστημα για να βρείτε κωδικούς, μυστικά, στοιχεία ή οτιδήποτε άλλο. Σε πολλά παιχνίδια βλέπουμε μια κονσόλα με ψηφία ή με κόμβους ή τέλος πάντων κάποιο ειδικό γράφο, όταν ο ήρωας πρέπει να σπάσει μια κλειδαριά, έναν υπολογιστή ή μια συσκευή- στο Enter the Matrix λοιπόν, αυτό θα γίνεται με μια γραμμή εντολών, όπως σε ένα παλιό text-adventure! Είναι πράγματι μια 'ατμοσφαιρική' λειτουργία που δίνει νόημα στην έννοια του 'hacker'. Ποιός hacker αλήθεια σπάει έναν κώδικα με ένα παζλ ή με χρωματιστά τετραγώνια; Κανείς! Εδώ θα πληκτρολογήτε απλές εντολές και θα βλέπετε άμεσα αποτελέσματα, χρησιμοποιώντας τις πιο βασικές και απλές αρχές μιας γλώσσας. Μάλιστα, σε ένα τόσο ανοιχτό σύστημα, μπορούν να συμπεριληφθούν άπειρα μυστικά, κόλπα, easter eggs και στοιχεία, χάρτες και ότι άλλο βάλει το μυαλό σας- αναλόγως με το τι ακριβώς θα πληκτρολογήσετε.

Το παιχνίδι όπως είναι σήμερα, φαίνεται ότι θα κυκλοφορήσει σε ένα πακέτο των έξι cd! Ίσως να υπάρξει και μια έκδοση σε DVD μελλοντικά, πάντως ο περισσότερος όγκος του παιχνιδιού καλύπτεται από τα φοβερά βίντεο. Θα δούμε. Πάντως φαίνεται μια πολύ καλή παραγωγή, με γερή υποστήριξη από πίσω του- αρκεί να μην βιαστούν για την κυκλοφορία και αφήσουν τα κενά όπως είναι. Θα είναι κρίμα...



Μέσα στους υπονόμους.



Η Niobe εν δράση.



Και ο Ghost εν δράση.





Το χωριό του καλού του πειρατή έχει μια ταβέρνα κάπου.



Ψάχνοντας για κάποιον εργοδότη.

Seadogs 2

Επιστροφή στην κληρονομιά του Pirates

Το πρωτότυπο Sea Dogs της αγαπημένης Bethesda Softworks φιλοδοξούσε να προσφέρει στους gamers μια εμπειρία παρόμοια με το κλασικό Pirates του Sid Meier και όχι μόνο. Η συνταγή περιείχε στοιχεία role-playing, strategy και action. Είναι γεγονός βέβαια ότι δεν εμβάθυνε σε κανένα από αυτά, αλλά παρ'όλα αυτά το Sea Dogs κέρδισε μια θέση στις προτιμήσεις του κοινού. Το Sea Dogs 2 φιλοδοξεί να επεκτείνει κάθε πλευρά του gameplay χωρίς όμως να χαλά τη "συνταγή". Η ομάδα της Akella, σχεδιαστές του παιχνιδιού, σκοπεύουν να κάνουν μια δυναμική επιστροφή με νέα στοιχεία gameplay, βαθύτερο σενάριο και μια νέα τρισδιάστατη μηχανή γραφικών.

Η ιστορία μας

Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα τριάντα χρόνια μετά από το πρωτότυπο σε ένα πλασματικό αρχιπελάγος (κοντά στις Greater Antilles της Καραϊβικής). Βρισκόμαστε στο 17ο αιώνα και θα βρείτε όλα τα... διακοσμητικά που θα περιμένατε να δείτε σε ένα παιχνίδι που διαδραματίζεται στην εποχή αυτή: Την αναζήτηση για θησαυρό, τις αιματηρές μάχες, τα αδιάτακτα καθάρματα και... το μεγάλο έρωτα, φυσικά! Ναι, αυτή τη φορά υπάρχει η δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε άντρα και γυναίκα χαρακτήρα. Οι παίκτες πρέπει να διαλέξουν είτε τον ανάμεσα στον Blaze Devlin και την Danielle Greene οι οποίοι θα συναντηθούν αρκετές φορές στην αναζήτησή τους για ξεχασμένους θησαυρούς. Αυτή

τη φορά όμως ο παίκτης θα έχει σημαντικό ρόλο στην εξέλιξή τους: Αρχικά, θα υπάρχει ένας συγκεκριμένος αριθμός πόντων για να μοιράσετε στους χαρακτήρες και ευκαιρίες για να εξερευνήσετε τις περιοχές ή να κάνετε εμπόριο.

Ωραίο ακρόπλωρο

Ακολουθώντας πιστά το οπτικό στυλ των Pirates, The Secret of Monkey Island και το αναμενόμενο Galleon της Confounding Factor, το Seadogs 2 θα χρησιμοποιεί τη νέα μηχανή γραφικών STORM 2 που έχει αναπτύξει η Akella ειδικά για το Sea Dogs II. Η μηχανή υποστηρίζει πολλές δυνατότητες και τα αποτελέσματα είναι όντως εντυπωσιακά, ιδιαίτερα αν τα συγκρίνουμε με τον πρώτο τίτλο. Τα τελικά αποτελέσματα όμως θα τα κρίνουμε όταν δούμε το παιχνίδι σε playable μορφή. Η STORM 2 έχει μερικά πολύ καλά στοιχεία μιάς και έχει όλα τα στοιχεία της προηγούμενης μηχανής συν μερικά επιπλέον. Αυτή τη φορά η μηχανή κάνει χρήση συστημάτων ρεαλιστικής κίνησης (skeletal animation), ενώ οι χαρακτήρες θα είναι motion captured. Επιπλέον υποσχονται ότι η STORM 2 θα απεικονίζει τη θάλασσα με καλύτερη πιστότητα από ότι προηγουμένως. Αν αληθεύουν αυτοί οι ισχυρισμοί, τότε το αποτέλεσμα θα είναι κάτι που αξίζει να δούμε. Το πλήθος των χρωμάτων, το βελτιωμένο σύστημα φωτισμού και ο κατά πολύ αυξημένος αριθμός πολυγώνων θα κάνουν τον κόσμο του Sea Dogs II να φαίνεται πιο ζω-



Αααα, η θάλασσα... με καλεί με τα κύματά της.

ντανός και αληθοφανής. Για του λόγου το αληθές, ρίξτε μία ματιά στα screen shots που έχουμε έως τώρα.

Με το gameplay τι γίνεται;

Η μεγαλύτερη παρατήρηση για το Sea Dogs, όσον αφορά το παιχνίδι, είναι το ότι η δράση διαδραματίζεται κυρίως στη στεριά. Αυτή τη φορά οι παίκτες θα μπορέσουν να ταξιδέψουν σε διάφορες παραλίες και παραθαλάσσιες σπηλιές, καθώς και να επισκευθούν άλλες πόλεις. Όλες αυτές οι περιοχές είναι άμεσα συνδεδεμένες με θάλασσα και ωκεανό και δεν παρουσιάζει την ποικιλία των περισσότερων RPG παιχνιδιών. Παρ'όλα αυτά, υπάρχουν πολλές βελτιώσεις όσον αφορά την εξερεύνηση και ακόμη πιο σημαντικό, αυτές οι νέες περιοχές θα σας επιτρέψουν μεγαλύτερη επαφή με NPC χαρακτήρες που, εκτός από το να σας πουλήσουν διάφορα πράγματα, θα σας αναθέτουν και αποστολές. Σε κάποιες περιπτώσεις οι NPC μπορεί να ακολουθήσουν στην αποστολή και να κερδίσουν εμπειρία και πό-

ντους. Εάν όμως ο παίκτης κάνει κάτι που δεν αρέσει στον NPC, αυτός απλά θα φύγει.

Μία από τις καλύτερες βελτιώσεις κατά τη γνώμη μας σε σύγκριση με το πρωτότυπο είναι η δυνατότητα που δίνεται πλέον στους παίκτες να εξερευνήσουν και τα νησιά εκτός από τις μικρές πόλεις, όπου η συναναστροφή με τους κατοίκους είναι το κλειδί για κερδίσετε χρήσιμες πληροφορίες. Τα σκηνικά είναι σχεδιασμένα αρκετά ρεαλιστικά για να έχετε τη δυνατότητα να γλυστρίσετε αθόρυβα μέσα σε εχθρικές πόλεις για να τελειώσετε κάποια αποστολή ή να σκοτώσετε κάποιο σημαντικό πρόσωπο. Τα νησιά είναι μεγάλες περιοχές γεμάτες από τροπικές ζούγκλες, αμμώδεις ακτές ή βουνά. Θα μπορέσετε να αποκλείσετε ένα ολόκληρο νησί για να εξασθενήσετε τις άμυνές του. Κάνοντας όμως κάτι τέτοιο υπάρχει ο κίνδυνος να σας καταστρέψει μία ισχυρή ομάδα στρατού που θα σταλεί για να βοηθήσει το νησί. Οι παίκτες μπορούν επίσης να πάρουν αιχμαλώτους και να τους κρατήσουν για λύ-



Το σπαθί προς το παρόν κάθεται φρόνιμο στο πλάι σας...



Εμπρός, άντρες! Φάτε τους! Ε, που πήγανε όλοι;

τρα. Το Sea Dogs II παρουσιάζει μία βελτιωμένη έκδοση του οικονομικού συστήματος και επιτρέπει στον παίκτη να ελέγχει μία μοίρα τεσσάρων πλοίων. Αυτό σημαίνει ότι θα μπορείτε να κουβαλήσετε και να πουλήσετε περισσότερο φορτίο απ' ότι πριν. Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα, τριάντα χρόνια μετά το πρωτότυπο αλλά στην ίδια περιοχή. Τώρα όμως υπάρχουν περισσότερα νησιά απ' ότι πριν. Είκοσι πέντε νησιά σχηματίζουν το αρχιπέλαγος και το κάθε ένα έχει και από μία πόλη (πέντε εκ των οποίων είναι καινούργιες). Εκατόν πενήντα διαφορετικοί χαρακτήρες, πενήντα ιστορικά ακριβή πλοία στα οποία μπορείτε να τοποθετήσετε έξι διαφορετικούς τύπους κανονιών και είκοσι έξι διαφορετικούς τύπους αγαθών για ανταλλαγή. Το παιχνίδι έχει και πάλι μία βασική ιστορία, η οποία όμως είναι αρκετά λεπτομερής και δεν εξαρτάται από το έθνος επιλογής σας πλέον. Επίσης, συμπεριλαμβάνεται ένα σύστημα που δημιουργεί αυτόματα μικρότερες αποστολές για τον παίκτη και δεν μπλέκεται με τη βασική ιστορία. Το Sea Dogs 2 δεν προσπαθεί να μπει στα χωράφια άλλων τίτλων δίνοντας περισσότερη σημασία στα μέρη που το αποτελούν. Εξακολουθεί να δίνει την ίδια σημασία τόσο στο εμπόριο, όσο και στη δράση και στην εξερεύνηση. Το μόνο σημείο που θα μπορούσε κανείς να πει ότι εμβαθύνει περισσότερο από το πρωτότυπο είναι τα role-playing στοιχεία του παιχνιδιού. Τώρα μπορείτε να δημιουργήσετε τον δικό σας χαρακτήρα και να ανα-

πτύξετε τα χαρακτηριστικά του όπως θέλετε. Όπως είπαμε παραπάνω, ο χαρακτήρας αυτός μπορεί να είναι είτε άντρας είτε γυναίκα. Οι παίκτες μπορούν επιπλέον να ελέγχουν μια ομάδα 4 ατόμων, επιτρέποντας τους να διαχειρίζονται και τα experience points τους και την εξέλιξή τους.

Μέρος του gameplay όπως ίσως θα περιμένετε είναι και η πλοήγηση με τη βοήθεια πυξίδας, ένα skill που θα σας φανεί πολύ χρήσιμο εάν αποφασίσετε να γυρίσετε το πέλαγος με τον πατροπαράδοτο τρόπο. Όπως καταλαβαίνετε, τα πλοία δεν είναι μόνο ένα μέσο μεταφοράς μεταξύ των νησιών, αλλά και το μεγαλύτερο όπλο σας. Γενικά το πλοίο είναι η ψυχή ενός πειρατή που σέβεται τον εαυτό του και αυτό φαίνεται και στο Seadogs 2 από τη σημασία που έχει η ικανότητα στην πλοήγηση. Ένας κα-

λός πλοηγός, εκτός από ότι βοηθά πολύ στην ταχύτητα των μετακινήσεων με τα πολλά ιστορικά ιστοιοφόρα που συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι, βοηθά και στη μάχη, όπου η ανάγκη για έξυπνους και γρήγορους ελιγμούς είναι επιτακτική. Εκτός αυτού, ορισμένες αποστολές απαιτούν λεπτομερή πλοήγηση προκειμένου να τις ολοκληρώσετε. Κακά τα ψέμματα όμως, ο κύριος λόγος που παίζει κάποιος το Sea Dogs ή το Sea Dogs II, είναι για τις ναυμαχίες του. Αυτή τη φορά η δύναμη της τεχνητής νοημοσύνης των αντιπάλου, κάνει την όλη εμπειρία ακόμη πιο ενδιαφέρουσα.

Άξιος διάδοχος...

Το παιχνίδι αυτό μοιάζει να είναι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορή-

σει τελευταία στην αγορά. Η Akella μας εξέπληξε με το πρωτότυπο Sea Dogs και θα μας εκπλήξει ακόμη περισσότερο με την συνέχειά του. Το Sea Dogs II έχει όλα τα στοιχεία για να γίνει επιτυχία και ευχόμαστε να γίνει.

Αν είναι κάποιος που μπορεί να το καταφέρει, αυτή είναι η Bethesda. Παρ' όλο που η αγορά είναι γεμάτη από παιχνίδια RPG, κανένα δεν ακολουθεί τη φόρμουλα του Sea Dogs II και του πανέμορφου τοπίου του. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, το παιχνίδι αναμενόταν να κυκλοφορήσει στο τέλος του Μαρτίου στην Αμερική. Αυτό που μένει να δούμε είναι αν θα το δούμε και στα ελληνικά καταστήματα εντός ενός λογικού χρονικού διαστήματος και να μην επαναληφθεί ότι είχε γίνει με τον πρώτο τίτλο, που τον είχαμε δει πέντε μήνες μετά!





Ο παράδεισος του εραστή των στατιστικών.

Championship Manager 4

Γίνε και εσύ προπονητής

Γιατί δεν τον βγάζεις έξω ρε; Αφού σέρνεται!". Έχετε πιάσει ποτέ τον εαυτό σας να λέει αυτά τα λόγια ή κάτι παρόμοιο; Πιστεύετε ότι θα τα καταφέρνατε καλύτερα από όλους αυτούς τους χαραμοφάδες που λεγονται προπονητές και δεν ξέρουν τι τους γίνεται; Έτσι σκέφτηκαν δύο παιδιά από το Shropshire, ο Oliver και ο Paul Collyer όταν εξαπέλυσαν το πρώτο Championship Manager σε έναν ανυποψίαστο κόσμο μέσω της κραταιάς τότε Domark (μετά την απόρριψη από την Electronic Arts!).

Το Championship Manager 4, ίσως ο πιο πολυαναμενόμενος τίτλος για τους ποδοσφαιροφιλους PC gamers είναι προ των πυλών. Δυστυχώς η ημερομηνία κυκλοφορίας του δεν μας επιτρέπει να έχουμε πλήρες review σε αυτό το τεύχος, κάτι που μας στενοχώρησε ιδιαίτερα καθώς ξέρουμε πόσο πολύ το περιμένετε. Ενώ λοιπόν ανυπομονούμε και εμείς και εσείς για την κυκλοφορία του CM4 και του εξοντωτικού μας review, σε αυτό το σύντομο preview βασισμένο στο demo, θα προσπαθήσουμε να σας ενημερώσουμε για το τι μπορείτε να περιμένετε, έτσι, για να σας ανοίξουμε ακόμα περισσότερο την όρεξη!

Η σειρά Championship Manager όπως θα ξέρετε ήδη, είναι από τις πιο δημοφιλείς σειρές παιχνιδιών στην Ευρώπη. Από τα πρώτα της βήματα, η σειρά είχε βάλει στο στόχαστρό της τους "σκληροπυρηνικούς" οπαδούς του είδους, απομακρύνοντας όλα τα "περιττά" βάρη όπως λεπτομερή

γραφικά, απεικόνιση των αγώνων, ψηφιοποιημένο ήχο. Το δυνατό σημείο των Championship Manager ήταν πάντα η λεπτομερέστατη βάση δεδομένων, η πληθώρα των χαρακτηριστικών για κάθε παίκτη (τα οποία χαρακτηριστικά έχουν πραγματική εφαρμογή στο παιχνίδι, δεν είναι απλά διακοσμητικά όπως σε πολλούς άλλους "ανταγωνιστικούς" τίτλους, ο αστρονομικός αριθμός επιλογών, το πολύ ρεαλιστικό σύστημα διαπραγμάτευσης των μεταγραφών. Δεν υπάρχει άλλος τρόπος να το πει κανείς, τα Championship Manager είναι η πρώτη επιλογή των επιδοσαν προπονητών ανά την υφήλιο.

Δικαιολογημένη λοιπόν η τεράστια προσοχή που έχει δημιουργηθεί για τον τίτλο, αν κρίνουμε από τα γράμματα και τα email που έχουν βομβαρδίσει τα γραφεία μας. Αν προσθέσουμε τις αλεπαύλληλες καθυστερήσεις και την εμφάνιση του CM02/03 αποκλειστικά στο Xbox, δεν είναι να απορεί κανείς που οι PC gamers βρίσκονται σε συναγερμό τώρα που η πολυπόθητη ημερομηνία της 28ης Μαρτίου πλησιάζει...

Τι μπορούμε να περιμένουμε αυτή τη φορά;

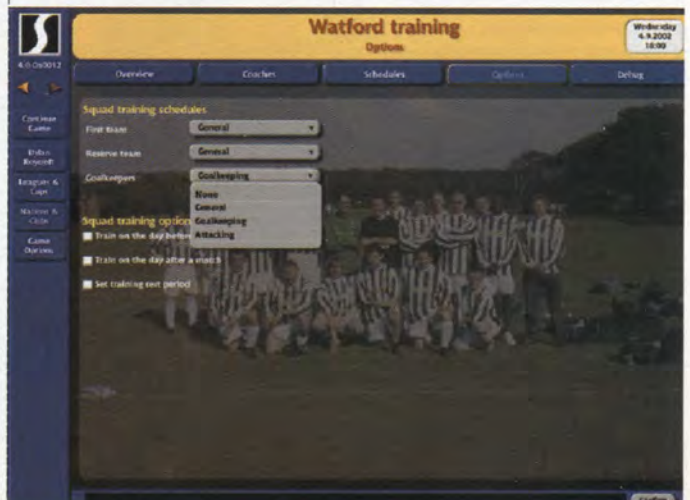
Το CM4 είναι η επόμενη γενιά στο χώρο των football manager sims. Σχεδιασμένο με τη βοήθεια του παλιού ποτέ μεγάλου αστεριού της Λίβερπουλ και της Εθνικής του Έιρε, Ray Houghton, με σκοπό την εξασφάλιση του απόλυτου ρεαλισμού, το Championship Manager 4 φαίνεται ότι θα είναι το πιο φιλόδοξο βήμα μπροστά για τη σειρά.

Πέρα από τη συνηθισμένη και αναμενόμενη βελτίωση στις επιλογές διαχείρισης και προπόνησης της ομάδας, η νέα έκδοση του CM θα προσφέρει ένα πρόσθετο επίπεδο λεπτομερείας για πρώτη φορά στα χρονικά: την απεικόνιση του αγώνα σε πραγματικό χρόνο πάνω σε (διοδίαστατο) γήπεδο. Αυτή τη φορά λοιπόν θα έχετε τη δυνατότητα να λάβετε αποφάσεις τακτικής βάσει της πραγματικής εξέλιξης του παιχνιδιού. Μπορείτε να επιλέξετε να δείτε και τα ενενήντα λεπτά σε σημαντικές φάσεις.

Μεγάλες αλλαγές έχουν γίνει και στον τομέα της προπόνησης, καθώς τώρα μπορείτε να ορίζετε την προπόνηση ξεχωριστά για κάθε παίκτη. Άλλες αλλαγές και προσθήκες που θα ευχαριστήσουν σίγουρα τους φίλους της σειράς είναι το νέο σύστημα διαπραγμάτευσης, η δυνατότητα παιχνιδιού στο δίκτυο και το νέο

και πολύ ανανεωμένο interface με υποστήριξη για skins! Ετοιμαστείτε να διακοσμήσετε τους πίνακες του CM4 με τα χρώματα της ομάδας σας.

Η ανάπτυξη του παιχνιδιού έχει ολοκληρωθεί και βρίσκεται σε στάδιο gold. Η Eidos αναμένει την κυκλοφορία του στην Μ. Βρετανία και την Ιρλανδία στις 28 Μαρτίου. Αυτή είναι και η ημερομηνία που μας έχει δώσει η ημερομηνία που μας έχει δώσει η αντιπροσωπεία της Eidos στην Ελλάδα για την κυκλοφορία του παιχνιδιού στα μέρη μας. Υπομονή λοιπόν...



Η SILVER MEDIA GROUP Α.Ε. ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ:

κωδ. DVD 81131



κωδ. DVD 81129



κωδ. DVD 81130



κωδ. DVD 81116



κωδ. DVD 81105



κωδ. DVD 81108



κωδ. DVD 81117



κωδ. DVD 81118



κωδ. DVD 81098



ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΕ **DVD** ΚΑΙ **VHS** ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΥΠΟΤΙΤΛΟΥΣ

ΑΥΣΗΤΗΡΩΣ ΑΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΓΙΑ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ

κωδ. DVD 81132



κωδ. DVD 81134



κωδ. DVD 81135



κωδ. DVD 81119



κωδ. DVD 81133



κωδ. DVD 81120



κωδ. DVD 81136



κωδ. DVD 81122



κωδ. DVD 81097



κωδ. DVD 81110



ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ ΛΙΑΝΙΚΗΣ DVD 27 € • ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ ΛΙΑΝΙΚΗΣ VHS 19 €
(ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ)



SILVER MEDIA GROUP Α.Ε.

ΔΑΙΔΑΛΟΥ 44, ΑΓ.ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ 173 42, Τηλ.: 210 9855453, 9855454, Fax.: 210 9855456

44 DEDALOU Str., 173 42 Ag.DIMITRIOS, ATHENS-GREECE, Tel.: ++30 210 9855453, 9855454, Fax.: ++30 210 9855456, e-mail: silvermg@hol.gr

Κατέφθασαν οι Vorgons!

Το διαστημόπλοιο στεκόταν στον αέρα, έτσι ακριβώς όπως ΔΕΝ στέκονται τα τούβλα.

Homeworld 2

Οι Εξόριστοι Επιστρέφουν

Η λέξη Homeworld σας είναι γνωστή φυσικά. Όπως είναι γνωστή επίσης και η Relic Entertainment που το έγραψε. Όπως είναι επίσης γνωστό ότι ο τίτλος αυτός προσέφερε πολλά στο είδος των strategy, με επαναστατικά γραφικά στους τρεις άξονες, ένα επικό σενάριο και μεγάλους τίτλους να έχουν επηρεαστεί βαθύτατα (μεταξύ άλλων τα ORB, Hegemonia και μερικά ακόμα). Σήμερα (ή μάλλον από τον Ιούνιο και μετά), τέσσερα χρόνια μετά σχεδόν, έρχεται το sequel...

Ας θυμηθούμε λίγο την ιστορία του πρώτου Homeworld. Σε έναν άθλιο πλανήτη που λέγεται Kharak, υπάρχει μια φυλή (οι Kushans) που προσπαθούν απλά να επιβιώσουν. Με την ανεύρεση ενός αρχαίου αντικειμένου όμως, μαθαίνουν ένα ωραίο πρωινό ότι δεν είναι αρχικά από αυτόν τον πλανήτη αλλά από έναν μακρινό

κόσμο που λέγεται Hiigara. Τι ποιά λογική λοιπόν, από το να ενωθούν όλες οι φυλές του λαού, να φτιάξουν ένα τεράστιο μεταγωγικό σκάφος και να επιστρέψουν στον πλανήτη τους που σίγουρα θα ήταν πιο φιλόξενος από το χάλι αυτό που έπρεπε να υπομένουν κάθε μέρα. Έμαθαν όμως ότι στην πραγματικότητα, η φυλή τους ήταν φυλή εξόριστων και πουθενά στο σύμπαν δεν είναι ευπρόσδεκτοι... και ειδικά από την κυβέρνηση Taiidan που προσπαθεί να τους κρατήσει μακριά από την πατρίδα. Πάνω σε αυτό το μεγάλο ταξίδι επιστροφής, βασίζονται οι δεκάδες μάχες και αποστολές του Homeworld.

Εκατό Χρόνια και Δύο Φυλές

Η ιστορία του παιχνιδιού συνεχίζει από το προηγούμενο, εκατό χρόνια μετά την επιστροφή των εξόριστων στην πατρίδα: η Karan

Συνωσισμός στο διάστημα.

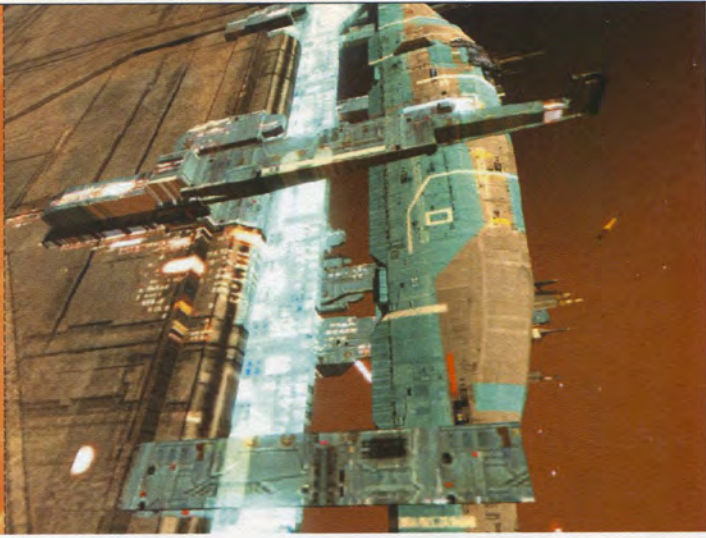
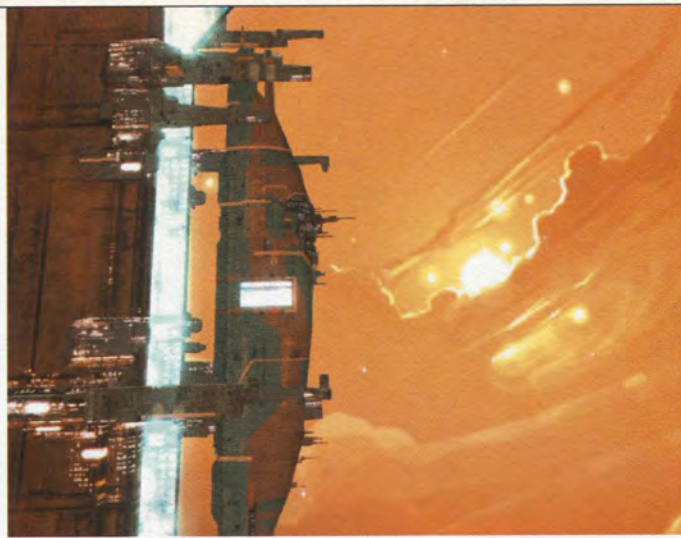
Σ'jet, αρχηγός των Hiigaran πρέπει και πάλι οδηγήσει το λαό της ενάντια σε μια νέα απειλή, τους πολεμοχαρείς Vaygr. Όσοι είχαν παίξει το πρώτο παιχνίδι, έχουν εξοικειωθεί με τα περίεργα αυτά ονόματα. Και οι υπόλοιποι όμως δεν πρέπει να ανησυχούν ότι θα μπλεχτούν σε ακαταλαβίστικες καταστάσεις: το σενάριο είναι καλογραμμένο και σωστά δομημένο ώστε να κρατήσει τους φανατικούς αλλά και να προσελκύσει τους νεοφερμένους στον κόσμο του Homeworld. Συνολικά θα υπάρχουν δεκαπέντε μεγάλες αποστολές (αν και θα περιλαμβάνονται και μερικές μικρότερες υπο-αποστολές) όπου θα μπορείτε να παίξετε είτε σαν Hiigaran, είτε σαν Vaygr- πέρα από το skirmish mode σαφώς. Το σενάριο είναι αρκετά φιλοσοφημένο και θα αποπειραθεί να απαντήσει σε μερικά βασικά ερωτήματα που βασανίζουν τους φίλους της σειράς... 'Γιατί είχαν εξοριστεί αρχικά οι Hiigarians;' 'Ποιός είναι ο ρόλος τελικά των Bentusi και από που ξεπετάγονται πάντα;' 'Από που ήρθε το Hyperspace;' Πάντως, ανεξάρτη-

τα από τα ερωτήματα και τις απαντήσεις που θα προσφέρει το Homeworld 2, η εξιστόρηση θα γίνεται με τα ίδια ατμοσφαιρικά cut scenes, την μουσική και τα επιβλητικά διαστημικά σκηνικά.

Και με τις μονάδες τι γίνεται; Ο σχεδιασμός τους (μαζί με την τεχνολογία που χρησιμοποιείται) έχει αναπτυχθεί πολύ όχι μόνο στο παρουσιαστικό αλλά και στον ρόλο καθεμιάς. Υπάρχουν φυσικά επανεμφανίσεις κάποιων παλαιότερων (όπως οι Ion και Assault Frigates), αλλά οι περισσότερες έχουν νέο σχεδιασμό, ειδικές ικανότητες, όπλα και αναβαθμίσεις και ξεχωριστά πλεονεκτήματα στη μάχη. Παρουσιάζουν επίσης τρομερή ποικιλομορφία, όχι μόνο στην όψη αλλά και το μέγεθος: υπάρχουν μικροσκοπικά μα λεπτομερή ανιχνευτικά και κολοσσιαία Battleships που δεσπόζουν στον χώρο σαν μικροί πλανήτες. Ακόμα πιο τεράστιο (για να αναφερθούμε και κάπου πιο συγκεκριμένα) είναι το Shipyard, ένα τεράστιο, κινητό ναυπηγείο που φτιάχνει μονάδες γρηγορότερα. Αν και ογκώδες, δεν έχει πολλές

COMPUTER GAMES ● ΜΑΪΟΣ 2003

32 digitized by greekrcm.gr



Κι ένας διαστημικός σταθμός έτσι για να μην ξεχνιόμαστε.

Ωνα! Και δεύτερος!

άμυνες και πρέπει να αφήνετε μονάδες να το προστατεύουν πάντα.

Interface και Αλλαγές

Το σημαντικότερο όμως που πρέπει να σημειωθεί είναι ότι οι μονάδες των δύο φυλών είναι πολύ διαφορετικές μεταξύ τους. Πράγματι, στο πρώτο παιχνίδι ήταν λίγο περίεργο που αυτές οι δύο ξεχωριστές φυλές είχαν σχεδόν πανομοιότυπα σκάφη. Πολλοί παίκτες παραπονέθηκαν και ίσως να είχαν και δίκιο. Οι σχεδιαστές άκουσαν τις γνώμες αυτές λοιπόν κι αποφάσισαν να φτιάξουν δύο πολύ διαφορετικούς στρατούς με τις δικές τους μονάδες και τεχνολογίες. Υπάρχουν επίσης τα sub-systems, υποδοχές σε κάθε σκάφος (τρεις στον αριθμό) όπου μπορούν να ενσωματωθούν διάφοροι ειδικοί

μηχανισμοί: sub-systems παραγωγής που δημιουργούν μονάδες, sub-systems αυτόνομα που έχουν να κάνουν με μηχανές και διαχείριση πρώτων υλών και sub-systems ικανοτήτων όπως τα cloaking που κάνουν ένα σκάφος αόρατο, αισθητήρες κι άλλα πολλά. Υπάρχουν δεκάδες διαφορετικά πράγματα που μπορείτε να βάλετε σε κάθε υποδοχή (που είναι άδεια στην αρχή του παιχνιδιού) για να φτιάξετε το σκάφος όπως ακριβώς το θέλετε.

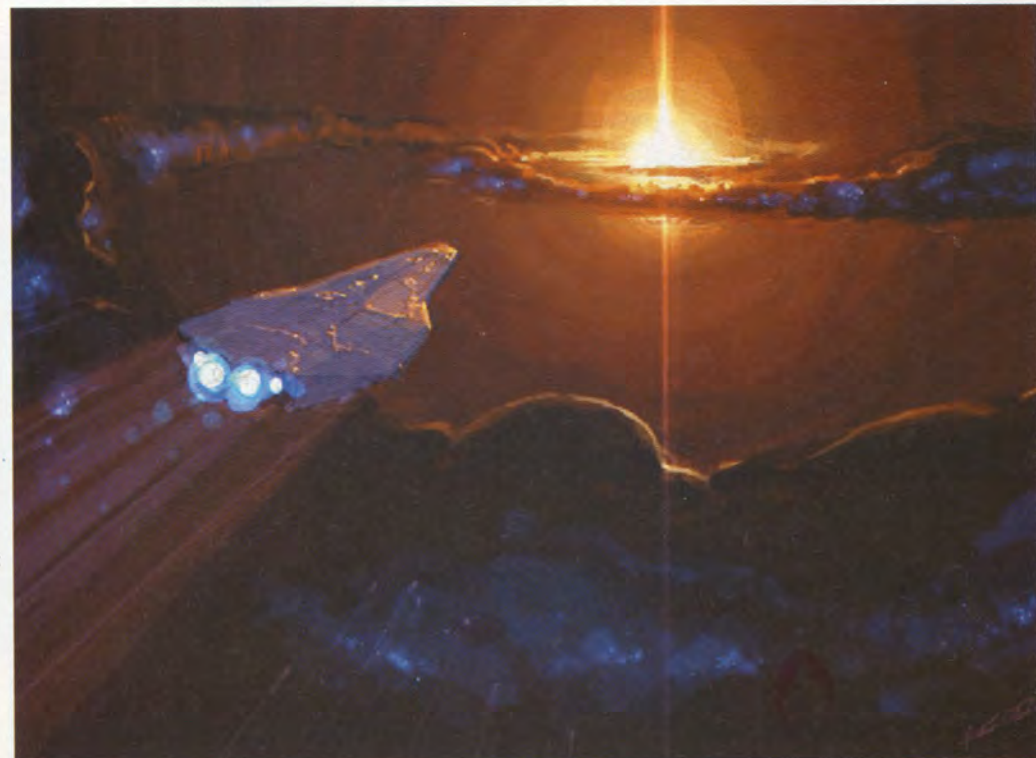
Μια από τις σημαντικότερες διαφορές που έχει γίνει έχει να κάνει με την κάμερα. Προηγουμένως, αν θέλατε να μετακινήσετε την κάμερα, έπρεπε να επιλέξετε το σκάφος που θέλετε να δείτε και μετά να εστιάσετε σε αυτό. Υπήρχαν δηλαδή δύο βήματα που έπρεπε να ακολουθήσει ο παίκτης- κάτι που έκανε

τον χειρισμό ελαφρώς δυσκολότερο. Αυτή την φορά όμως, όπως και στα περισσότερα σύγχρονα real-time strategy, μπορείτε να περιστρέψετε την κάμερα. Είναι πιο εύκολο έτσι να κινηθείτε γύρω στον χώρο, να εντοπίσετε την μονάδα που θέλετε και να την επιλέξετε. Κάτι παρόμοιο έχει γίνει και με την κίνηση. Εκεί που επιλέγαμε την μονάδα και την μετακινούσαμε με το πλήκτρο M (πάλι δηλαδή δύο ή τρία στάδια), τώρα αρκεί να κάνετε απλά κλικ στον χώρο όπου θα κινηθούν τα σκάφη σε ένα οριζόντιο επίπεδο (για να κινηθούν στο κάθετο επίπεδο πατάτε το ποντίκι κάτω για να ρυθμίσετε το ύψος).

Στο interface έχουν γίνει πολλές τέτοιες τελειοποιήσεις που με μια πρώτη ματιά φαίνονται μικρές, αλλά στο σύνολό τους επηρεάζουν βαθύτατα το gameplay. Για

παραδείγμα: η οθόνη όπου αναθέτατε την παραγωγή μονάδων ήταν προηγουμένως αποσπασμένη. Τώρα είναι μέρος του βασικού περιβάλλοντος, ενσωματωμένη στο βασικό παράθυρο του παιχνιδιού. Μπορείτε επίσης να φτιάξετε πιο οργανωμένες ομάδες από σκάφη, ενώ παραμένει η πολύ στενή σχέση σας με τις μονάδες σας (αυστατικό που κέρδιζε πολλούς). Οι μονάδες μεταφέρονται από αποστολή σε αποστολή και αποκτούν προσωπικότητα, ενώ μπορείτε να αλλάξετε τα χρώματά σας ή και να σχεδιάσετε ένα 'οικόσημο' ή σήμα που θα φέρουν πάνω τους με καμάρι. Τα γραφικά τέλος έχουν αναβαθμιστεί αισθητά και τα μάτια μας δεν πρόκειται να μείνουν παραπονεμένα. Πέρα από τις μονάδες (που όπως ήδη αναφέραμε είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένες) θα υπάρχουν και τα διάφορα ειδικά εφρέ που πια έχουμε καλομάθει: εκρήξεις και particle effects, φωτισμοί και ποιοτικά textures και τα γνωστά που αποσκοπούν στο γνωστό πια 'ψηφιακό' λίκνινγκ'.

Πολλοί λένε ότι το μυστικό της επιτυχίας του πρώτου παιχνιδιού βρισκόταν σε ένα άτομο, τον Rob Cunningham- αν μην τι άλλο για τον εκπληκτικό σχεδιασμό που είχε κάνει σαν επικεφαλής για τα σκάφη και τα σχέδιά τους. Τα πρώτα δείγματα από την νέα του δουλειά είναι εκπληκτικά, τα 3D models που βασίζονται στα σχέδιά του (όπως βλέπετε και από τις εικόνες) το αποδεικνύουν. Μεγάλη βοήθεια προσφέρουν και οι Josh Mosquierra (σχεδιαστής από το Spider Man 2 και το Impossible Creatures) αλλά και ο προγραμματιστής Stephan Morichere- Matte που δίνει τα φώτα του σε πολύπλοκα θέματα τεχνητής νοημοσύνης. Η Relic φαίνεται πραγματικά να έχει ένα πολύ δυνατό team, έτοιμο να φτιάξει ένα ακόμα αριστούργημα. Κρίμα που δεν υπάρχει η μουσική επένδυση από τους Yes που μας άρεσε τόσο πολύ στο πρώτο παιχνίδι!



Το ρεστοράν στο τέλος του σύμπαντος;



Πάσα στον κενό χώρο.

Οι τερματοφύλακες είναι αρκετά έξυπνοι.

International Superstar Soccer 3

Θα Πέσει το FIFA;

FIFA εδώ, FIFA εκεί, FIFA παντού. Τα τελευταία πέντε εκατομμύρια χρόνια, όποιος ήθελε να παίξει ένα ποδοσφαιράκι στο PC του είχε την εξής μία επιλογή: το FIFA. Παράλληλα, στην άλλη όχθη, εκεί που βασιλεύουν οι κονσόλες, όλοι καυχούνται για το ανυπέρβλητο ISS της Konami. Από την εποχή του SNES κιόλας, η Konami έδειχνε στον κόσμο πώς πρέπει να είναι το σωστό football sim, παραγκωνίζοντας επιδεικτικά το FIFA από την πρώτη θέση στις κονσόλες. Πληροφοριακά να υπενθυμίσουμε ότι η Konami κυκλοφόρησε μετά την τρομερή σειρά του Pro Evolution Soccer (για μηχανήματα της SONY μόνο) ενώ η Major A (που έκανε την ανάπτυξη του ISS) συνέχισε να φτιάχνει ανάλογους τίτλους σε άλλες πλατφόρμες. Που κολλάνε όλα αυτά; Απλό: η Major A επιτίθεται! Η Konami προφανώς δεν άντεξε άλλο να βλέπει το FIFA να μονοπωλεί στα PC και θα κυκλοφορήσει το ISS 3. Πώς θα κρατήσει το FIFA το στέμμα που απολαμβάνει τόσο καιρό ως καλύτερο football sim στα PC;

Μπάλα είναι και Γυρίσει

Το ατού της Konami είναι όμως το gameplay- σε αντίθεση με το FIFA που πάντα καταφέρνει να εντυπωσιάζει με εφφρετζδικά κόλπα και όμορφες βιτρίνες. Πέρα από τις άπειρες επιλογές για σχεδόν τα πάντα που μπορούν να αλλάξουν ή να παραμετροποιηθούν, το παιχνίδι δίνει στον παίκτη την ευκαιρία να εκφραστεί άνετα μέσα στο γήπεδο και να κάνει ότι θέλει με απλό τρόπο. Αυτό που έχουν κάνει στην Major A είναι το εξής: παίρνουν τα καλύτερα σημεία από το Pro Evolution Soccer (όπως το ευέλικτο σύστημα με τις πάσες), βγάζουν μερικά ενοχλητικά ή πολυπλοκά πράγματα όπως η κακή άμυνα και τα σουτ και παρουσιάζουν ένα γρήγορο παιχνίδι με ρυθμό arcade- χωρίς όμως παράλληλα να υποβαθμίζεται. 58 ομάδες μας περιμένουν, κυρίες και κύριοι! Παίκτης με τα κανονικά ονόματα που έχουν σχεδιαστεί όπως οι αληθινοί αντίστοιχοι παίκτες- η ομοιότητα είναι αρκετά εντυπωσιακή τις περισσότερες φορές. Υπάρχει κι ένα

Edit Mode όπου μπορείτε να φτιάξετε από την αρχή μέχρι το τέλος έναν άνθρωπο- μέχρι και τα ζυγωματικά και την τελευταία τρίχα της κεφαλής! Μυστικές ομάδες, γρήγορες κινήσεις, ειδικά cut scenes με δράματα από τον αγωνιστικό χώρο, ομαλό animation, σωστή τεχνητή νοημοσύνη με (επιτέλους!) γερή άμυνα... όλα φαίνονται έτοιμα να συνεργαστούν για να ρίξουν το FIFA από την κορυφή. Μας άρεσε ιδιαίτερα η κοντινή κάμερα που εμφανίζεται (μετά από δική σας εντολή) σε ειδικές περιπτώσεις: η κάμερα ζουμάρει στον παίκτη ο οποίος έχει ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα για να κάνει κάποια κίνηση επιδεξιότητας που θα τους αφήσει όλους με ανοιχτό το στόμα. Και το Training Mode φαίνεται αρκετά εξυπηρετικό και φιλικό και σας δείχνει όχι μόνο τα βασικά, αλλά και πιο προχωρημένες κινήσεις, τακτικές κι ελιγμούς. Πάνω από όλα (και αυτό που περιμένουμε όλοι πώς και πώς να δοκιμάσουμε με άπειρες πτήσεις και μπήρες) είναι τα παιχνί-

MATCH RESULTS		
SCOTLAND	0	PORTUGAL
GOALS	0	1
SHOTS	4	3
FOULS	2	2
YELLOW CARDS	0	0
RED CARDS	0	0
FREE KICKS	2	2
CORNER KICKS	0	0
PENALTY KICKS	0	0
OFFSIDES	0	0
BALL CONTROL%	51	49



δια σε multiplayer. Το τοπικό δικτυο θα είναι οκτώ παικτών, με τέσσερις παίκτες σε κάθε ομάδα να μπορούν να παίξουν άνετα και με καλό frame-rate. Ο κώδικας είναι ιδανικά γραμμένος για network play και περιμένουμε πολλά από τους διαδικτυακούς αγώνες.

Ο Πόλεμος των Δύο Βασιλισσών

Η Konami πάντως φαίνεται πολύ δυνατή και μπαίνει γερά στον κόσμο των PC (φέρνει εξάλλου και τα MGS και Silent Hill 2...). Τώρα κανείς δεν ξέρει τι θα γίνει: η EA δεν θα μείνει με σταυρωμένα τα χέρια και δεν θα πέσει χωρίς μια μεγάλη μάχη! Ότι και να γίνει πάντως, οι κερδισμένοι είμαστε εμείς- ο ανταγωνισμός αποφέρει καλύτερα αποτελέσματα!



Το απόλυτο Race Simulation, τώρα για PC και Xbox!

TOCA RACE DRIVER™



PC
DVD



PlayStation 2



www.codemasters.com

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

TOCA (TM) is a registered trademark of TOCA Limited used under license. ©1996-2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S.A. and/or other countries and are licensed under Microsoft. TM, (R). All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. "PlayStation" and "PlayStation" logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

ΑΘΗΝΑ

Αριστοτέλους 95,
136 71 Αχαρναί,
Τηλ.: 210.2419.600
Fax: 210.2445.320
210.2419.690

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

3ο Χλμ. Παλαιάς Συμμ. Οδού
Ωραιοκάστρου - Διαβατών
570 13 Θεσ/νίκη, Τ.Θ. 116
Τηλ.: 2310.694.233,
Fax: 2310.698.013

ΝΤΙΟΝΙΚ Α.Ε.

ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

Δημ. Σχέσεις: pr@dionic.com.gr
Πωλήσεις: sales@dionic.com.gr
Εταιρικό website: www.dionic.gr



Πρώτη παρουσίαση του AMD 3000+ XP Barton

AMD vs Intel. Ο πόλεμος συνεχίζεται

Η μεγάλη ανακοίνωση του 2002 πρέπει να ήταν το Pentium 4 Northwood. Αυτή η βελτίωση του βασικού πυρήνα του Pentium 4 σε 0.13-micron και η αναβάθμιση του εσωτερικού cache από 256K σε 512K ήταν ένας αιφνιδιαστικός ελιγμός και βοήθησε αρκετά να ανεβούν οι πωλήσεις CPU της Intel. Η Intel χρησιμοποίησε επίσης τη δύναμή της στον χώρο των chipset για να λανσάρι τις πολύ πετυχημένες πλατφόρμες i845 μαζί με το αρκετά δυνατό chipset E7205, το οποίο με την υποστήριξη που παρέχει για dual-channel DDR και AGP 8X, στην ουσία ξεπερνά το i850E, την προηγούμενη (και ακριβότερη) ναυαρχίδα της Intel. Όλα αυτά τα κομμάτια ταιριάζουν πολύ καλά και βοηθούν να δημιουργηθούν ποικίλες επιλογές για πιθανούς αγοραστής.

Η AMD προχώρησε και αυτή στην διαδικασία του 0.13-micron για τον πυρήνα του Athlon XP Thoroughbred, αλλά ακολούθησε διαφορετική στρατηγική και αρχικά διατήρησε τα 256K L2 cache του επεξεργαστή, με την υπόσχεση να τον αναβαθμίσει στα 512K. Η AMD επίσης έκανε αλλαγές και στο χώρο της ολοκληρωμένης πλατφόρμας, όπου είχε σημαντική βοήθεια από το integrated chipset της NVIDIA, το nForce2. Το chipset αυτό προσφέρει AGP 8X και dual-channel DDR400, καθώς είναι και το βασικό configuration για τους υποστηρικτές της AMD που θέλουν ολοκληρωμένο σύστημα με περισσότερη δύναμη. Αυτή η διπλή προσέγγιση, καθώς και η επερχόμενη κυκλοφορία των επεξεργαστών Opteron και Athlon 64 με τεχνολογία Hammer, έχουν δημιουργήσει μεγάλη προσμονή για την επερχόμενη φουρνιά των επεξεργαστών της AMD.

Το ένα από τα δύο μέρη της επίθεσης της AMD έχει τη μορφή του Athlon XP Barton, ο οποίος υποστηρίζει 512K L2 cache και ελπίζει να χτυπήσει την Intel στο χώρο των υπολογιστών γραφείου. Με τη 0.13-micron μήτρα (die) και τη dual DDR nForce2 ήδη στη θέση τους, το Barton είναι το τελευταίο κομμάτι του παζλ και τοποθετεί την AMD στο ίδιο επίπεδο με την Intel τόσο στο χώρο των τελευταίων επεξεργαστών όσο και στον τομέα των επιλογών για ολοκληρωμένα συστήματα. Ο Barton επιτρέπει επίσης στην AMD να γεφυρώσει το χάσμα μεταξύ του Athlon XP Thoroughbred και των επερχόμενων Hammer-based επεξεργαστών, αντί να αφήσει την Intel μόνη της στο ενδιάμεσο, χωρίς να ρίξει και αυτή νέο προϊόν στην αγορά.

Ένα μέρος της ανακοίνωσης για τον Athlon XP 3000+, θα χαροποιήσει αρκετά τους χρήστες και αυτό είναι η άμεση διαθεσιμότητα του νέου επεξεργαστή. Στο παρελθόν, η AMD είχε δεχτεί αρκετά πλήγματα, καθώς ο κόσμος ήθελε να αγοράσει τους νέους της επεξεργαστές, αλλά δεν μπορούσε λόγω ελλείψεων και καθυστερήσεων. Αυτή τη φορά τα πράγματα είναι διαφορετικά, καθώς πολλά online καταστήματα έχουν το νέο Athlon ήδη έτοιμο προς πώληση.

Σ'αυτή την επισκόπηση θα εξηγήσουμε τις αρχιτεκτονικές βελτιώσεις που έκανε η AMD στον πυρήνα του Barton και θα συγκρίνουμε τον Athlon XP Barton 3000+ σε παιχνίδια και εφαρμογές. Ο πυρήνας του Barton αντιπροσωπεύει μία ενδιαφέρουσα προσθήκη στη σειρά επιτραπέζιων υπολογιστών της AMD και αυτό θα μας δώσει μία πολύ καλή ένδειξη για το που κυμαίνονται οι προδιαγραφές και η απόδοσή του, όχι μόνο σε σχέση με τους επεξεργαστές της Intel αλλά και με την επιλογή των πρόσφατων Athlon XP. Η ερώτηση όμως που παραμένει είναι εάν ο Athlon XP Barton 3000+ της AMD θα είναι τόσο καλός όσο ο Pentium 4 Northwood.

Κυρίες και κύριοι, ο ATHLON XP 3000+ BARTON

Ο Athlon XP 3000+ Barton είναι μία διαφορετική έκδοση του Thoroughbred με μία σημαντική βελτίωση: Η ενσωμάτωση 512K L2 cache. Μία μικρότερη αλλαγή είναι η διαθεσιμότητα του Barton μόνο με δίαυλο των 333MHz σε αντίθεση με το γεγονός ότι στον Thoroughbred μπορούν να χρησιμοποιηθούν και 266MHz και 333MHz. Κατά τα άλλα, ο Barton μοιράζεται τα ίδια χαρακτηριστικά με τον Thoroughbred: 128K L1 cache, 0.13-micron μήτρα και ένα οργανικό πακέτο CPU. Με αυτές τις προσθήκες, ο Barton εκπροσωπεί επτάξια την AMD και μπορεί να κοιτάξει στα μάτια τον αναβαθμισμένο πυρήνα του Pentium 4 Northwood.

Η παρουσία της μνήμης L2 cache των 512K έχει αυξήσει τις διαστάσεις του Barton σε εμβαδόν 101 mm² στο οποίο 54.3 εκατομμύρια τρανζίστορ σε αντίθεση με τις μετρήσεις του Thoroughbred που έχει εμβαδόν 84 mm² και 37.6 εκατομμύρια τρανζίστορ. Αυτό, κάνει τον πυρήνα του Barton 20% μεγαλύτερο από τον πυρήνα του Thoroughbred, όπως φαίνεται και στην παρακάτω εικόνα:



Πυρήνας Barton

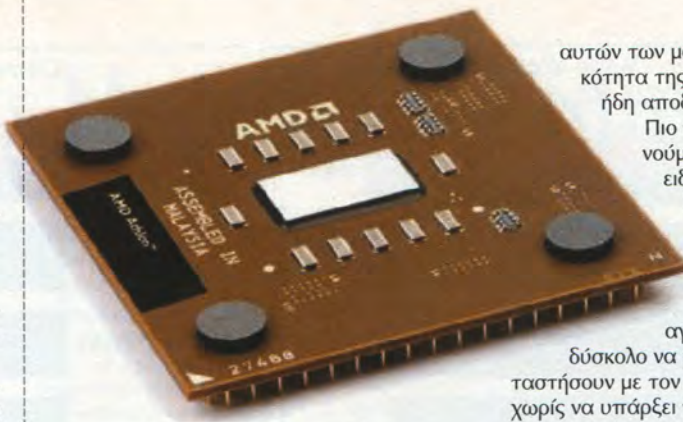


Πυρήνας Thoroughbred

Το μέγεθος όμως έχει και τα θετικά και τα αρνητικά του. Οι μεγαλύτερες διαστάσεις μεταφράζονται σε μικρότερους πυρήνες για κάθε βασικό κομμάτι chip, που θα μπορούσαν είτε να εκτοξεύσουν τις τιμές είτε να συρρικνώσουν τα κέρδη, κάτι που εξαρτάται από την τακτική που θα ακολουθήσει η AMD. Στα υπέρ του όλου θέματος, είναι ότι με αυτόν τον τρόπο οι επεξεργαστές Athlon XP Barton έχουν περισσότερες πιθανότητες για να είναι πιο δροσεροί. Όταν η AMD κυκλοφόρησε αρχικά τον 0.13-micron Thoroughbred, η επιφάνεια του πυρήνα είχε μικρύνει, όπως είχε μικρύνει και η μήτρα. Επιπλέον δεν υπήρχε ένα ενιαίο σύστημα απαγωγής θερμότητας και η περιορισμένη αυτή επιφάνεια δυσκολευόταν πολύ να διατηρήσει δροσερό τον επεξεργαστή. Ο Barton το διορθώνει κάπως αυτό.

Η AMD παρουσιάζει τον νέο πυρήνα (Barton) σε διάφορες εκδόσεις (Athlon XP 3000+, 2800+ τώρα και 2500+ αργότερα στο 2003), οπότε ας δούμε τα νούμερα των μοντέλων επεξεργαστών που η AMD παρουσιάζει αυτή την εποχή, μαζί με τις ταχύτητες του πυρήνα.

Μοντέλο Athlon XP	Ταχύτητα	Πυρήνα
Athlon XP 3000+ (Barton)	2.167 GHz	(333)
Athlon XP 2800+ (Barton)	2.083 GHz	(333)
Athlon XP 2800+	2.25 GHz	(333)
Athlon XP 2700+	2.167 GHz	(333)
Athlon XP 2600+	2.083 GHz	(333)
Athlon XP 2600+	2.13 GHz	(266)
Athlon XP 2500+ (Barton)	1.83 GHz	(333)
Athlon XP 2400+	2.00 GHz	(266)
Athlon XP 2200+	1.80 GHz	(266)
Athlon XP 2100+	1.73 GHz	(266)
Athlon XP 2000+	1.67 GHz	(266)
Athlon XP 1900+	1.60 GHz	(266)
Athlon XP 1800+	1.53 GHz	(266)
Athlon XP 1700+	1.47 GHz	(266)



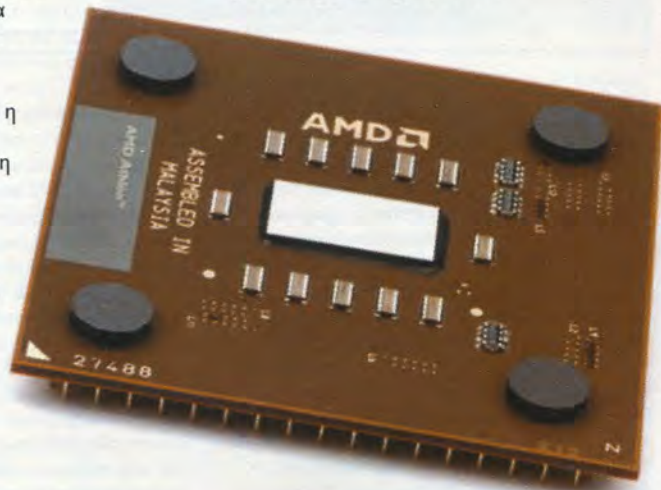
Όπως μπορείτε να δείτε και από τον πίνακα, οι επεξεργαστές Athlon XP Barton χρησιμοποιούν μικρότερη ταχύτητα απ'ότι οι Thoroughbred. Γι'αυτό το λόγο ένας Athlon XP 3000+ Barton, έχει την ίδια ταχύτητα με έναν Athlon XP 2700+ και ένας Barton 2800+ έχει την ίδια ταχύτητα με τον Athlon XP 2600+. Παρ'όλο που η αριθμηση φαίνεται λίγο περίεργη, η AMD υπολογίζει στην προσθήκη των 512K σε L2 cache ώστε ο Barton να δικαιολογήσει τον αριθμό 3000 στο μοντέλο του.

Μπορεί να φαίνεται κάπως μπερδεμένο, αλλά η AMD έχει υπ'όψην της περισσότερο την απόδοση απ'ότι την ταχύτητα. Δεδομένου δε, ότι ο Pentium 4-1.8A Northwood (512K) έχει πολύ καλύτερη απόδοση από τον στάνταρ Pentium 4-2.0 Willamette (256K), αυτό είναι λογικό. Κι'ενώ θα εξετάσουμε αρκετά την ισχύ των αριθμών

αυτών των μοντέλων, η αποτελεσματικότητα της αύξησης της L2 cache έχει ήδη αποδειχθεί.

Πιο προβληματικά, είναι τα νούμερα των μοντέλων και ειδικά του Athlon XP 2800+.

Η AMD έχει πει ότι ο πρωτότυπος Athlon XP 2800+ Thoroughbred δεν προοριζόταν για διάθεση στην ευρεία αγορά, αλλά είναι ακόμη δύσκολο να μπορέσουν να τον αντικαταστήσουν με τον Athlon XP 2800+ Barton χωρίς να υπάρξει πρόβλημα. Κατά κάποιο τρόπο θα ήταν προς όφελος της AMD να διαφοροποιήσει τα δύο, αλλά απ'την άλλη η εταιρία έχει την πολιτική ότι η απόδοση είναι η πιο σημαντική. Παρ'όλα αυτά, εάν οι αριθμοί των μοντέλων είναι οι ίδιοι μεταξύ των δύο επεξεργαστών 2800+, τότε γιατί να έχουν διαφορετικά ονόματα; Αυτό δεν θα δημιουργήσει πρόβλημα στον μέσο χρήστη, αλλά οι φανατικοί του είδους θα ενδιαφέρονται για το ποιόν πυρήνα περιέχει ο καινούργιος τους Athlon XP 2800+.



Οι επιδόσεις του νέου AMD Barton 3000+ XP στα παιχνίδια

Αρκετά το αναλύσαμε θεωρητικά, δεν νομίζετε; Ήρθε η ώρα λοιπόν να δούμε αν στέκουν πράγματι οι ισχυρισμοί της AMD σχετικά με την αύξηση της απόδοσης παρά τη μείωση της ταχύτητας πυρήνα. Ας πάμε λοιπόν σε αυτό που μας ενδιαφέρει: Τα παιχνίδια.

Return to Castle Wolfenstein

Το Return to Castle Wolfenstein είναι ένα ακόμη παιχνίδι βασισμένο στη μηχανή του Quake III, αλλά με κάποιες αξιοσημείωτες αλλαγές. Η βασική μηχανή μπορεί να είναι η ίδια, αλλά τα γραφικά, το παιχνίδι και η πίεση που ασκείται στον επεξεργαστή είναι πολύ διαφορετικά. Μέχρι να εμφανιστεί το επόμενο Quake, το RICW είναι ο

αμέσως καλύτερος τρόπος για να προσδιορίσετε την απόδοση της μηχανής του Quake. Χρησιμοποιήσαμε το Checkpoint MP demo για τα High Quality settings και ανεβάσαμε την ανάλυση σε 1024x768.

Το γενικό συμπέρασμα ήταν ότι ο Athlon XP 3000+ έχει ελλείψεις σε σχέση με τους Pentium 4-3.06 και 2.8GHz επεξεργαστές, ενώ ξεπερνάει τον Athlon XP 2800+ και επιβεβαιώνει ότι η 512 K L2 cache παρέχει όντως βελτιώσεις στην απόδοση.

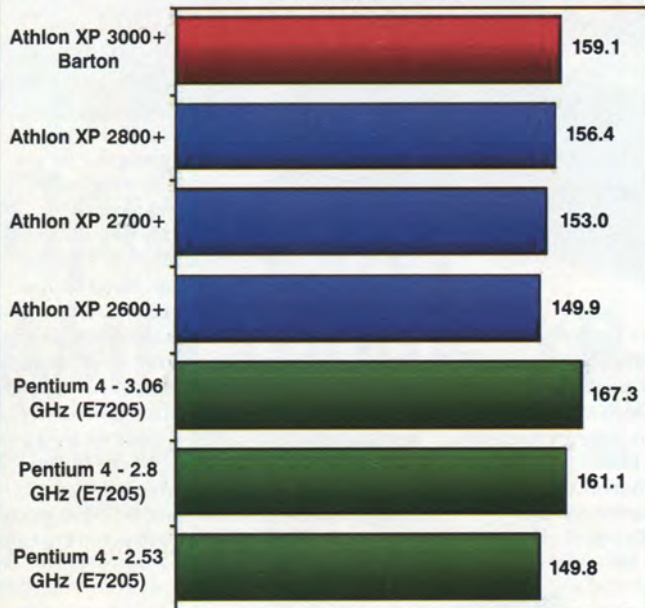
Comanche 4

Το συγκριτικό τεστ για το Comanche 4 από τη Novalogic δίνει την ευκαιρία να χρησιμοποιηθεί κανονικός εξομοιωτής πτήσης για τεστ απόδοσης. Οι εξομοιωτές

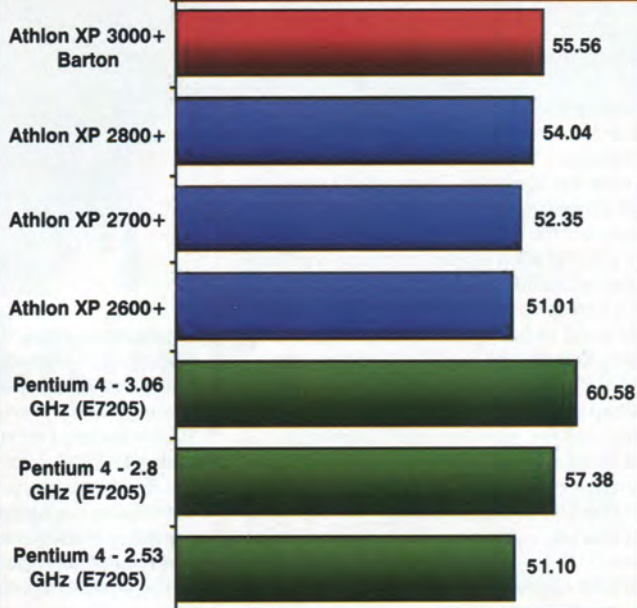
πτήσης είναι λίγο περίεργοι όσον αφορά την εξάρτηση που έχουν από τη CPU και αυτό κάνει το συγκριτικό τεστ για το Comanche 4 καλύτερο για την εκτίμηση ενός επεξεργαστή από ότι οι τίτλοι που χρησιμοποιούμε συνήθως για τις 3D κάρτες γραφικών. Η εξάρτηση από τη CPU φαίνεται καθαρά στο συγκριτικό τεστ και ακόμη και η παραμικρή διαφορά στα framerates γίνεται αισθητή. Για τις συγκρίσεις του επεξεργαστή μας, όλα τα τεστ έγιναν σε ανάλυση 1024x768 με τον ήχο απενεργοποιημένο.

Ο Athlon XP 3000+ έχει παρόμοια αποτελέσματα με προηγούμενα τεστ, στο ότι μένει πίσω από τον Pentium 4 στον μεταξύ τους ανταγωνισμό.

Return to Castle Wolfenstein 1024x768 High Quality



Comanche 4 Benchmark 1024x768x32



Unreal Tournament 2003

Το Unreal Tournament 2003 συμπεριλαμβάνει ένα πρόγραμμα για συγκριτικά τεστ που αυτόματα δοκιμάζει δύο διαφορετικά modes. Το ένα είναι το Flyby, το οποίο παίρνει μία προκαθορισμένη περιήγηση στον κόσμο του παιχνιδιού και έπειτα παραθέτει τα αποτελέσματα αξιολογώντας και την CPU και την κάρτα γραφικών. Το άλλο, είναι το Botmatch, το οποίο επικεντρώνεται πιο πολύ στο παιχνίδι από ότι το Flyby και είναι πιο προσανατολισμένο στη CPU. Το τεστ που κάναμε στο παιχνίδι, έγινε στα 1024x768 x 32-bit.

Το συγκριτικό τεστ Flyby για το Unreal Tournament 2003 παρουσιάζει ένα πολύ στενό δεσμό μεταξύ AMD και Intel. Χρησιμοποιούνται και ο Athlon XP 3000+ και ο Pentium 4-3.06 GHz και είναι και οι δύο πολύ

μπροστά από τους Athlon XP 2800+ και P4-2.8GHz.

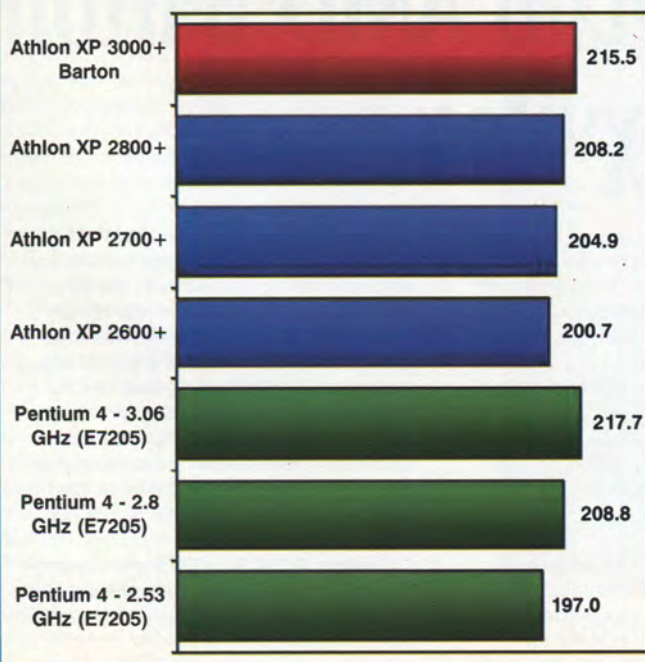
Το Botmatch τεστ για το Unreal Tournament 2003 είναι πιο δεμένο με την CPU και ουσιαστικά δείχνει το ίδιο σενάριο που είδαμε και στο Flyby. Ο Pentium 4-3.06GHz κερδίζει την πρώτη θέση, ενώ ο Athlon XP 3000+ έρχεται αμέσως δεύτερος, μπροστά από όλους τους υπολοίπους επεξεργαστές.

Συμπεράσματα

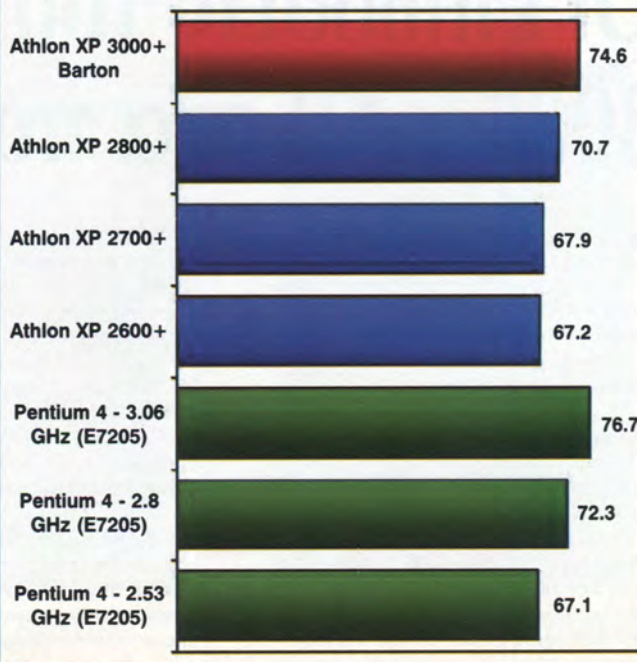
Έτσι όπως έχουν διαμορφωθεί τα πράγματα στην αγορά των επεξεργαστών, δεν αρκεί μόνο να λαμβάνουμε υπόψη μας τις επιδόσεις και την τιμή του κάθε επεξεργαστή, αλλά και το "στρατόπεδο" στο οποίο ανήκουν. Θα πούμε εδώ λοιπόν ότι ο Athlon XP 3000+ Barton είναι ακριβώς ότι περιμένουν οι φίλοι

της AMD. Δεν είναι εύκολο όμως να προτείνουμε τον επεξεργαστή σαν την καλύτερη δυνατή αγορά για όλους τους χρήστες και δη τους hardcore gamers. Από τη μία πλευρά, όπως φαίνεται και από τα benchmarks, δεν είναι ο κορυφαίος επεξεργαστής σε επιδόσεις. Από την άλλη, οι τιμές που ακούμε ότι θα έχει μόλις κυκλοφορήσει στην αγορά δεν είναι τόσο χαμηλές συγκριτικά με όσα μας έχει συνηθίσει η AMD μέχρι σήμερα. Τα 588 δολάρια δεν είναι ευκαταφρόνητη τιμή. Ο νέος Barton 2800+ XP φαίνεται να είναι το μοντέλο που παρέχει την καλύτερη σχέση τιμής/απόδοσης στα 375 δολάρια. Βέβαια, οι τιμές αυτές αναμένεται να πέσουν μόλις οι νέοι Barton αρχίσουν να παράγονται πιο μαζικά. Ας δούμε λοιπόν τις τελικές τιμές που θα έχουν στην ελληνική αγορά και επιστρέψουμε...

UT2003 - Flyby 1024x768x32



UT2003 - BotMatch 1024x768x32



Τεχνολογία Hyper-Threading

Η τεχνολογία προχωρά τόσο γρήγορα που πολύ λίγοι από εμάς μπορούμε να την παρακολουθήσουμε. Μόλις πριν ένα χρόνο είδαμε τους επεξεργαστές της Intel να αυξάνουν την ταχύτητά τους κατά 50% (από 2.0 GHz σε 3.06 GHz). Είδαμε επίσης και την AMD να μπαίνει δυναμικά στην αγορά, πουλώντας την πολύ ανταγωνιστική της σειρά XP. Είδαμε τις ταχύτητες των διαύλων να πηγαίνουν από τα 400 MHz στα 533 MHz σε πλατφόρμες της Intel με RDRAM, και από 266 MHz σε 333 MHz σε πλατφόρμες της AMD με DDR-RAM. Είδαμε την ATI να μας εκπλήσσει όλους με το καταπληκτικό Radeon 9700, και είδαμε την NVIDIA να ανακάμπτει για πρώτη φορά μετά από δύο χρόνια.

Παρ'όλα αυτά, τα περισσότερα έχουν να κάνουν με βελτιώσεις της ταχύτητας. Ενώ οι κάρτες βίντεο παρέχουν καινούργια τεχνολογία, τα τσιπάκια, η RAM, και το FSB έχουν γίνει αρκετά πιο γρήγορα. Η Intel είναι η πρώτη που προώθησε την καινούργια της τεχνολογία για την τελευταία σειρά μητρικών της, η οποία ονομάζεται Hyper-Threading (HT). Βγήκε στο τέλος του προηγούμενου έτους και είναι διαθέσιμη μόνο σε μητρικές οι οποίες φέρουν επεξεργαστή τουλάχιστον στα 3.06 GHz. Η τεχνολογία αυτή είναι ουσιαστικά μία αλλαγή στην αρχιτεκτονική του Pentium 4. (Υπάρχει μία φήμη ότι θα κυκλοφορήσουν καινούργιες μητρικές που θα επιτρέπουν τη χρήση HT σε πιο αργά chip). Τι είναι λοιπόν το HT; Για να απαντήσουμε σε αυτό, πρέπει πρώτα να εξηγήσουμε μερικά πράγματα για τους επεξεργαστές και το πως δουλεύουν.

Υφαντά δεδομένα

Όταν τρέχει ένα οποιοδήποτε πρόγραμμα στον υπολογιστή σας, είτε αυτό είναι το λειτουργικό σας, κάποιο παιχνίδι, ένας MP3 player, ένας επεξεργαστής κειμένου κτλ οι

εντολές για τη χρήση του επεξεργαστή είναι χωρισμένες σ' αυτό που ονομάζουμε "threads" (ίνες). Σκεφτείτε αυτά τα threads σαν μικρές γραμμές εντολών που ο επεξεργαστής πρέπει να χειριστεί. Όταν τρέχετε πάνω από ένα πρόγραμμα, τότε πολλά threads μπαίνουν στη σειρά και γίνεται επεξεργασία για το καθ'ένα από αυτά τόσο γρήγορα όσο μπορεί να το κάνει ο επεξεργαστής. Με την ταχύτητα των σημερινών επεξεργαστών, αυτό δεν γίνεται αντιληπτό κι έτσι οι περισσότεροι από εμάς παρατηρούμε ελάχιστη έως καμία διαφορά όταν τρέχουμε λίγα προγράμματα ταυτόχρονα.

Στις συμβουλές που θα βρείτε στο κουτί πολλών παιχνιδιών υπολογιστών, θα παρατηρήσετε ότι πολλά γράφουν ότι καλό θα είναι να μην τρέχει κανένα άλλο πρόγραμμα όσο εκτελείται το παιχνίδι. Αυτό γίνεται για να αποφεύγεται η συσσώρευση threads. Για παράδειγμα, εάν έχετε κάποιον MP3 player και ένα πρόγραμμα για email να τρέχουν την ώρα που παίζετε κάποιο παιχνίδι, κάθε ένα από αυτά τα προγράμματα στέλνει τα δικά του threads στον επεξεργαστή. Μιάς και οι περισσότεροι παιχνιδόφιλοι είναι αρκετά απαιτητικοί και όσον αφορά τη CPU και όσον αφορά την κάρτα γραφικών, το να τρέχουν άλλα processes την ίδια ώρα επηρεάζει αρνητικά τα framerate, κάτι που επηρεάζει αρνητικά την ομαλή κίνηση του παιχνιδιού και υποβαθμίζει την εμπειρία. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο, πολλά καινούργια παιχνίδια συμπεριλαμβάνουν και κάποιον MP3 player. Οι σχεδιαστές παιχνιδιών γνωρίζουν ότι ο περισσότερος κόσμος προτιμά να ακούει μουσική την ώρα που παίζει, γι' αυτό ένας MP3 player που είναι ενσωματωμένος στο παιχνίδι βοηθά στην ομαλότερη λειτουργία του παιχνιδιού. Σε ένα σύστημα με διπλό επεξεργαστή, το software που είναι ειδικά γραμμένο γι' αυτή



την περίπτωση θα σας επιτρέψει να στείλετε ένα thread στον επεξεργαστή A και ένα άλλο στον επεξεργαστή B. Έτσι, υπάρχει ομαλότερο multitasking και όσοι έχουν Windows 2000 ή Windows XP έχουν ήδη ένα λειτουργικό που θα το εκμεταλλευτεί. Σαν παίκτης όμως, κάτι τέτοιο δεν βοηθάει και πολύ. Η λίστα από παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να εκμεταλλεύονται τα προτερήματα κάποιου συστήματος με διπλό επεξεργαστή, είναι πολύ λίγα. Παρ'όλα αυτά κάποιον επαγγελματικό σχεδιασμό προγραμμάτων, όπως οι κωδικοποιητές βίντεο και εφαρμογές για 3D γραφικά, θα επωφεληθούν από κάτι τέτοιο και θα αυξήσουν την ταχύτητά κατά 15-20%.

Αυτό ακριβώς είναι που κάνει η τεχνολογία HT. Ξεγελάει τον υπολογιστή στο να σκέφτεται ότι υπάρχει στην πραγματικότητα ένα ζευγάρι επεξεργαστών, ενώ στην πραγματικότητα υπάρχει ένας. Με τον τρόπο αυτό ο επεξεργαστής χειρίζεται τα ζεύγη των threads ταυτόχρονα. Ενώ αυτό το πλασματικό σύστημα διπλού επεξεργαστή δεν είναι σε καμία περίπτωση πιο γρήγορο από ένα σύστημα που χρησιμοποιεί πράγματι διπλούς επεξεργαστές, είναι ότι καλύτερο υπάρχει για να το αντικαταστήσει. Εάν λοιπόν είστε από τους τύπους που τους αρέσει να έχουν έναν MP3 player να τρέχει ενώ κατεβάζουν ταυτόχρονα και 80 MB αρχεία με το e-mail ανοιχτό και τον κειμενογράφο σας να κάνει εισαγωγή δεδομένων από κάποια βάση, τότε με το HT θα παρατηρήσετε μεγάλη διαφορά. Με άλλα λόγια, όσο πιο πολλά προγράμματα (τα οποία είναι έτσι σχεδιασμένα ώστε να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες ενός διπλού επεξεργαστή) τρέχουν ταυτόχρονα, τόσο το καλύτερο.

Για τις περισσότερες λειτουργίες, η απόδοση ενός chip P4 3.06 GHz το οποίο υποστηρίζει HT, δεν ξεπερνάει την απόδοση ενός P4 2.8 GHz ή ενός Athlon XP 2800+. Οι διαφορές στην τιμή, αλλά η τελευταία μητρική της Intel είναι μία ενδιαφέρουσα περίπτωση για αναβάθμιση σε περίπτωση που χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή και για κάτι άλλο εκτός από παιχνίδια.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗΣ ΕΜΠΝΕΥΣΗΣ ΕΠΙΡΡΟΗΣ

Όπως και σε όλους τους άλλους τομείς, είτε στην ψυχαγωγία, το εμπόριο, την πολιτική, την τέχνη, έτσι και στον αγαπημένο κόσμο των games, υπάρχουν καινοτόμοι, εξερευνητές και πιονέροι- εκείνοι που δεν φοβούνται να πειραματιστούν και να δοκιμάσουν κάτι το καινούριο. Υπήρξαν παιχνίδια που όχι μόνο παρουσίασαν κάποια καινούρια στοιχεία στον χώρο, αλλά σημάδεψαν βαθύτατα την κοινότητα και επηρέασαν όλα τα μεταγενέστερα παιχνίδια. Δεν αναφερόμαστε σε ένα απλό 'κάτι' που αναπαράχθηκε ή αντιγράφηκε από άλλους στην συνέχεια- πρόκειται για παιχνίδια που δεν αφήνουν περιθώρια, που δημιουργούν νέα ρεύματα και αναγκάζουν τους υπόλοιπους να τους ακολουθήσουν. Είναι οι επαναστάτες. Χωρίς να υπολογίζουμε τους αληθινούς πρωτοπόρους των arcade, το Pong, τα Space Invaders, Tetris και Pac Man και τόσους άλλους αυθεντικούς τίτλους που ανήκουν σε μια άλλη κατηγορία των retro video games, θα αναφερθούμε στους Επαναστάτες, τους Εμπνευστές και τους Επιρραστής που αγγίζουν περισσότερο το θέμα μας, τα pc games.

King's Quest, 1984- Sierra Online

Σε μια εποχή όπου τα adventures ήταν κυρίως υπόθεση κειμένου, πολύ πριν εμφανιστεί η LucasArts και το Monkey Island...πολύ πριν εμφανιστεί οποιαδήποτε μορφή και εικόνα σε ένα adventure, υπήρχε η Sierra- μια εταιρεία που καταφέρνει να ενώσει και τα τρία 'Ε' που αναλύει το άρθρο αυτό: Επανάσταση, Εμπνευση και Επιρραση με το σύνολο του έργου της όσο καμμία άλλη εταιρεία.

Σαν εκπρόσωπό της δεν θα μπορούσαμε να επιλέξουμε κάποιον άλλον από τον Graham- τον γενναίο ιππότη που προσπαθεί να σώσει το βασίλειο του Daventry ψάχνοντας για τους τρεις μαγικούς θησαυρούς. Η μεγάλη επανάσταση έγκειται στην εικόνα: είναι η πρώτη, η πρώτη φορά που ένας ήρωας εμφανίζεται στην οθόνη. Και όχι μόνο αυτό, αλλά έχει πλήρη ελευθερία κινήσεων: δίνοντας

Score: 13 of 158

King's Quest I



Score: 13 of 158

King's Quest I



εντολές με τα πλήκτρα, καθοδηγείτε άμεσα τον χαρακτήρα στο ψευδο-τριτοπίατο περιβάλλον, γύρω από δέντρα, μέσα σε σπηλιές, τον βάζετε να κολυμπήσει σε λίμνες, να ανέβει σκαλιά. Με μια ανακάλυψη σημαντική όσο του τροχού, η Sierra κάνει ένα μεγάλο βήμα όχι μόνο για το είδος των adventures αλλά και για το σύνολο των παιχνιδιών. Την συνέχεια την γνωρίζετε (την αναφέραμε αναλυτικά και στο ειδικό θέμα του προηγούμενου τεύχους): το King's Quest αποκτά αδελφικές σειρές...Hero Quest, Space Quest, Police Quest, Larry. Έτσι ξεκίνησε ο μεγάλος πόλεμος για την πρώτη θέση στον χώρο των adventures, με την LucasArts να μπαίνει κι αυτή δυναμικά με τις δικές τις φρέσκες ιδέες και καινοτομίες. Αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία...

Doom- 1993. id Software

Το Doom ξεχωρίζει. Ναι, υπήρχε το Wolfenstein πιο πριν- το παιχνίδι που έκανε την αρχή για τους Romero-Carmack και για τον επαναστατικό 3D σχεδιασμό (ακόμα και αυτό είχε προηγηθεί από το Ultima Underworld). Και ναι, υπήρχε το Quake πιο μετά που εξαπλώθηκε περισσότερο στο διαδίκτυο και έδειξε αληθινά τις ικανότητες ενός multiplayer deathmatch. Αλλά το Doom ήταν που θυμόμαστε όλοι.

Πώς ξεχώρισε το Doom; Πρώτον, έδειξε την δύναμη του shareware: ένα τρίτο του παιχνιδιού διατέθηκε δωρεάν στη μορφή shareware- ο κόσμος είχε την ευκαιρία να το λατρέψει. Επίσης, από τεχνολογικής άποψης, η μηχανή του Doom ήταν έτη φωτός μπροστά- αν και δεν υπήρχε κίνηση στον κάθετο άξονα (δεν μπορούσατε να κοιτάτε πάνω και κάτω δηλαδή, μόνο αριστερά και δεξιά). Ο πανέξυπνος σχεδιασμός όμως που χρησιμοποιούσε πολλά τρικ, έκανε το παιχνίδι απίστευτα ατμοσφαιρικό και ένιωθε κανείς ότι ήταν μέσα στον συγκλονιστικό κόσμο του. Μεγάλο προσόν ήταν σαφώς η δημοτικότητα του: πρόκειται για ένα παιχνίδι που αγαπήθηκε πολύ από τον κόσμο, κυρίως λόγω του ιδιόμορφου χαρακτήρα και της προσωπικότητας. Η ιδέα της πύλης στην Κόλαση που ανοίγει κατά λάθος από τους επιστήμονες στον Άρη είναι τουλάχιστον ανατριχιαστική...όπως και τα αξέχαστα τέρατα που βγαίνουν από αυτή. Και η ιδέα ότι είστε μόνος σας εκεί πέρα είναι φρικιαστική - μια ατελείωτη δόση αδρεναλίνης.

Και φυσικά, αναλογιστείτε ότι στην ουσία ο όρος deathmatch ξεκίνησε από εδώ. Επίσης συναρπαστικό ήταν και πόσο πολύ ασχολήθηκε ο κόσμος με το Doom, όχι μόνο με το παιχνίδι αλλά και την ελευθερία πειραματισμού: υπάρχουν χιλιάδες χάρτες και mods στο Internet, όπλα, utilities, εχθροί, ήχοι και μουσικά κομμάτια ειδικά γραμμένα για το παιχνίδι. Αυτό σήμερα είναι αυτονόητο για την πλειοψηφία των παιχνιδιών, αλλά ήταν με το Doom που ήρθε αυτή η επανάσταση της συμμετοχής των χρηστών για την διαμόρφωση περιεχομένου.



Ultima Online- 1997. Electronic Arts & Origin

Δεν είναι ότι ολόκληρη η σειρά Ultima δεν επηρέασε ολόκληρες γενιές, ότι δεν έκανε τις δικές της μικρές επαναστάσεις μέσα από τα πολλά της παιχνίδια. Μην ξεχνάμε ότι αναφερόμαστε για μια ιερή σειρά με εννέα παιχνίδια μέσα σε δεκαπέντε περίπου χρόνια, που πέρασε μέσα από τα γραφικά CGA και το παλιό στήσιμο του top-down RPG, στα 3D τρίτου προσώπου με το Ascension. Απλά επιλέξαμε να αναφερθούμε στο Ultima Online, καθώς δεν μπορούσαμε να αγνοήσουμε το γεγονός ότι η καινοτομία του πρώτου, ολοκληρωμένου μαζικού RPG της νέας γενιάς ανήκει στην Britannia. Από εδώ άρχισε το μεγάλο κύμα των MMORPG και τα δεκάδες τέτοια φιλόδοξα παιχνίδια, ακολουθούν τα χνάρια ενός μόνο τίτλου.

Το Ultima Online έκανε το εξής μνημειώδες: πήρε μια δόση πανέμορφων γραφικών, μια δόση από το αμιγές στήσιμο και την αρχιτεκτονική ενός κλασικού MUD και μια δόση ατμόσφαιρας και συναίσθηματος αλλά Lord British και ξεκίνησε όχι μόνο ένα νέο ρεύμα, αλλά ένα νέο είδος παιχνιδιού: έναν παράλληλο, συμπαγή κόσμο που μπορεί κανείς να επισκεφθεί ανά πάσα στιγμή και να πολεμήσει μαζί με άλλους παίκτες ανά την υφήλιο σε ένα κλασικό RPG. Μαζί ιδρύθηκε και μια νέα κοινότητα στην κοινότητα των gamers, έναν πνευματισμό στα υψηλότερα επίπεδα των role-players αλλά και τα δαιμόνια στρατόπεδα των Player Killers, οι κλέφτες, οι αντιγραφείς και οι απατεώνες, η νοοτροπία της μηνιαίας συνδρομής (πανάκεια για την πειρατεία)...τίποτα πια δεν θα ήταν το ίδιο.



Test Drive-1987, Accolade

Οι σειρές των racing sims είναι τόσο λίγες που μετριοούνται στα δάκτυλα του ενός χεριού: αυτή που ξεχωρίζει όμως είναι εκείνη με τους περισσότερους τίτλους και επίσης εκείνο που κυκλοφόρησε πρώτο... πάρτε το για ένα Test Drive!

Η αρχή ήταν απλή...λιτή θα έλεγε κανείς: πέντε σπορ αμάξια με διαφορές στην οδική συμπεριφορά που μοιάζουν ανεπαίσθητες πια, ο δρόμος και τα περιτολικά που σας σταματούν αν κάνετε παρανομία... αν προλάβουν. Με τον συνδυασμό όμως ρεαλιστικού sim και διασκεδαστικού arcade, το Test Drive θα ορίσει τα πρότυπα για το είδος του-παρά τα σκαμπανεβάσματα που θα γνωρίσει στην συνέχεια η σειρά και τον σκληρό ανταγωνισμό από άλλους τίτλους όπως το κλασικό Need for Speed. Για πρώτη φορά οδηγούσατε σε μια διαδρομή με checkpoints και κίνηση στον δρόμο ενώ παίρνατε πόντους αναλόγως με τις επιδόσεις σας. Η μεγαλύτερη πηγή έμπνευσης για τους τέσσερις τροχούς, το Test Drive έχει μια ξεχωριστή θέση σε αυτές εδώ τις σελίδες.



Civilization- 1991, Microprose

Δώδεκα χρόνια. Δώδεκα χρόνια έχουν περάσει από τότε που εμφανίστηκε ένα παιχνίδι σε DOS των 2.6 MB που έμελλε να αλλάξει το ρου της ιστορίας. Το Civilization του Sid Meier έχει μια ξεχωριστή θέση στον πάνθεο των Επαναστατών μας, καθώς είναι το μόνο που έβαλε σαν στόχο ολόκληρο τον κόσμο- και κατάφερε να τον κατακτήσει.

Για πολλούς, το Civ είναι το απόλυτο turn-based strategy. Κάποιοι το θεωρούν μέτρο σύγκρισης για κάθε 'empire-builder' που κυκλοφορεί ακόμα και σήμερα, αφού το gameplay του παραμένει παροιμιώδες και το φαινόμενο 'Άλλον Ένα Γύρο' είναι κάτι που πολλοί προσπάθησαν να μιμηθούν...αλλά λίγοι κατάφεραν. Η ιδέα της ανάπτυξης μιας ολόκληρης αυτοκρατορίας, μέσω διπλωματικών κι εμπορικών οδών, του πολιτισμικού παράγοντα και της πολεμικής διεξόδου ισορροπούν αρμονικά στην πιο Επαναστατικά τέλεια εκτέλεση που υπήρχε ποτέ. Ο ρυθμός όμως είναι αυτός που έκανε το Civ να γίνει τόσο προσφιλές- υπάρχει πάντα κάτι να κάνεις, πάντα κάτι που σε περιμένει στον επόμενο γύρο. Ποτέ δεν έχεις την εντύπωση ότι πηγαίνεις πολύ γρήγορα. Ένα αριστούργημα από όλες τις απόψεις και κυρίως σε θέματα 'δεσμίματος', ισορροπίας και αρμονίας: ένας αληθινός Επαναστάτης.



Wing Commander- 1990, Origin

Ένα από τα μεγάλα ονόματα που έκανε τον κόσμο να γυρίσει την προσοχή του στα PC ήταν η επική σειρά του Wing Commander. Τεράστιο κόστος παραγωγής με υψηλά επίπεδα ποιότητας και μια κινηματογραφική προσέγγιση που θυμίζει παραγωγή του Χόλυγουντ. Η μάχη στο διάστημα είναι τόσο συγκλονιστική που στέλνει κόσμο στα νοσοκομεία λόγω υπερβολικής δόσης αδρεναλίνης στο σώμα τους, με ένα κόκπιτ που κινείται τέλεια στον 3D κόσμο, πυραύλους και laser, afterburner και wingman... Ακολουθώντας το καλογραμμένο σενάριο που θέλει ανθρώπους και Kilrathi να πολεμούν με φόντο τον γαλαξία, οι διαστημικές μάχες μας σημάδεψαν. Ακολούθησαν κάποια sequels, κάποια επίσημα και κάποια άτυπα (όπως το τρομερό Privateer που ακολούθησε το Elite σε μια πιο ανοιχτή δομή εξερεύνησης του διαστήματος), αλλά όπως και να έχει, όλοι μας έχουμε επηρεαστεί από το όνομα Wing Commander.



Baldur's Gate- 1998, Interplay & Black Isle

Το Baldur's Gate δεν είναι από τους παλαιότερους τίτλους- αλλά επηρέασε πολύ τον χώρο, ειδικά σε μια περίοδο όπου το είδος των RPG παρέπαιε στο χείλος του χαμού. Η BioWare δημιούργησε ένα παιχνίδι με πανέμορφους πίνακες για background, μια τεράστια και λεπτομερή μηχανή μάχης που αγκάλιασε τόσο τους φίλους του turn-based όσο και του real-time, άπειρα spells, αντικείμενα, όπλα και τέρατα και πέρασε μια γαρνιτούρα από τον πιο γνωστό κόσμο της TSR, τα Forgotten Realms.

Μαζί με το Fallout, ήταν ο τίτλος που ανέστησε τα RPG. Πολλοί θα ισχυριστούν (και δικαίως) ότι παράλληλα αναβίωσαν και τα κλασσικά pen and paper- ή τουλάχιστον ότι ένα μεγάλο κύμα χρηστών που γνώρισαν τα RPG από το Baldur's Gate έκαναν το βήμα και μπήκαν στον κόσμο του ζαριού και του βιβλίου. Πρόκειται για την πιο ακριβή αναπαράσταση των κλασσικών μηχανισμών: THACO, Armor Class, κλάσεις και φυλές... όλα είναι εκεί και όλα είναι τέλεια σχεδιασμένα. Η μηχανή της Infinity κάνει τόσο καλά την δουλειά της που γρήγορα βγαίνουν expansions, η σειρά Icewind Dale και τα γνωστά sequels.



Diablo- 1996, Blizzard

Κάτω από το μικρό και αθώο φαινομενικά χωριό του Tristram, κρύβεται η Κόλαση- κυριολεκτικά. Σαν fighter, rogue ή sorcerer (καθένας με διαφορετικές ειδικές ικανότητες), πρέπει να κατεβείτε...να κατεβείτε...να κατεβείτε, μέχρι να φτάσετε τον Diablo και να τον φονεύσετε, έχοντας φυσικά σκοτώσει άπειρα τέρατα, δαίμονες και απέθαντους. Σκοτεινό, ατμοσφαιρικά γκόθικ και απόλυτα εθιστικό, το Diablo στοίχισε σε πολλούς άπειρες ώρες ύπνου.

Κάποιοι κατηγορήσαν το Diablo ότι ήταν πεζό και ρηχό, μια ανούσια δοκιμασία του πονηκιού- πόσο θα αντέξει τα συνεχόμενα κλικ πάνω σε ένα ακόμα τερατάκι. Η αλήθεια όμως είναι ότι το Diablo δεν επεδίωξε τίποτα παραπάνω και ότι αυτό που ήθελε να κάνει, το πέτυχε στο 150%. Ένα dungeon crawl με

τέλεια εκτέλεση. Αυτό όμως που έκανε τη μεγαλύτερη εντύπωση είναι η random μηχανή του (αν και δεν ήταν απόλυτα επαναστατικό- αφού στηριζόταν στην ίδια νοοτροπία των παλαιότερων ASCII dungeon crawls, όπως του Rogue και του Moria): τα τέρατα είναι διαφορετικά κάθε φορά που παίζετε, τα δωμάτια και οι διάδρομοι το ίδιο, όλα τα αντικείμενα, φέρε-

τρα, σεντούκια, κρηροπήγια αλλάζουν θέσεις συνέχεια για να δημιουργείται κάθε φορά η ψευδαίσθηση ενός νέου χώρου. Τα αντικείμενα και οι θησαυροί που βρίσκετε είναι πάντα διαφορετικοί, ενώ κάποια quests που σας δίνουν στην πόλη είναι το 'αλατοπίπερο' του σεναρίου, για να έχετε ένα παραπάνω κίνητρο κάθε φορά που βουτάτε στα μπουτρούμια.



Command and Conquer- 1995, Westwood

Η αρχή είχε γίνει φυσικά τρία χρόνια πριν με το Dune 2. Άποψη top-down στον χάρτη, άμεσες εντολές στις μονάδες σας, resource-gathering, πολλές μονάδες και κτίρια και στήσιμο σε real-time. Και μπορεί το Dune 2 να ξεχώριζε κάπως, λόγω του μύθου του Frank Herbert στον οποίον βασιζόταν, αλλά πρέπει να παραδεχτούμε ότι περισσότερο επηρέασε τον χώρο το Command & Conquer.

Υπήρχαν σαφώς κάποια μειονεκτήματα: τα γραφικά ακόμα και τότε ήταν λίγο χοντροκομμένα, η τεχνητή νοημοσύνη έμενε πίσω μερικές φορές και τα full motion video που έπαιζαν σαν cut-scenes

με το τέλος κάθε κεφαλαίου άφησαν πολλούς παγερά αδιάφορους. Παρόλα αυτά, μιλάμε για το πρώτο παιχνίδι που έκανε τον όρο Real-time Strategy τόσο γνωστό. Και αυτό δεν είναι λίγο πράγμα: θυμηθείτε μόνο ότι τα τελευταία τέσσερα με πέντε χρόνια, δεχόμαστε μια τρομερή επίθεση από τον πλανήτη ΚλωνοRTS με άπειρα Real-Time Strategy. Κάποια έμειναν κι ξεκίνησαν δικά τους ρεύματα, όπως το μνημειώδες StarCraft ή το πιο 'εκλεπτυσμένο' Age of Empires, ενώ τα περισσότερα βούλιαξαν στη μετριότητα. Όλα τους όμως Επηρέαστηκαν από το πρώτο Command & Conquer.



Myst- 1991, Cyan

Λίγα παιχνίδια έχουν επηρεάσει την αγορά όπως το Myst. Ένα μαγευτικά όμορφο παιχνίδι που σαγηνεύει με τα ψυχεδελικά τοπία και τις σουρεαλιστικές μελωδίες που στοιχειώνουν, το Myst ήταν το πρώτο adventure που παιζόταν από οπτική πρώτη προσώπου. Δώδεκα χρόνια μετά, κυκλοφορούν ακόμα παιχνίδια που προσπαθούν να το μιμη-



θούν...μόνο και μόνο αυτό μας λείπει: το Myst αξίζει ίσως περισσότερο από όλα τα άλλα παιχνίδια μια θέση σε αυτό το άρθρο καθώς επηρέασε βαθύτατα τον χώρο.

Πολλοί εναντιώθηκαν στο Myst- ισχυριζόμενοι



οτι η 'Ομίχλη' του marketing και του γοητευτικού προσωπείου κάλυπταν το κενό και την κούφια υπόσταση ενός ρηχού παιχνιδιού. Οι αλλόκοτοι γρίφοι που πολλές φορές αγνοούν την λογική ή που παίζουν με τουβλάκια και

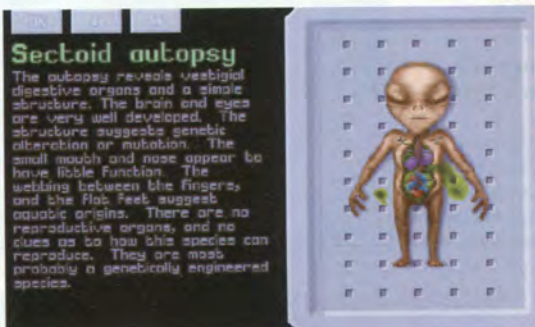


παζλ, η γραμμικότητα, η ελλειψη χαρακτήρα και της χαράς της αληθινής εξερεύνησης...όλα αυτά έκαναν τους σκληροπυρηνικούς φίλους των adventures να στραφούν εναντίον του και να το κατηγορήσουν σαν 'Φονιά των adventures.' Βαριά κατηγορία και χωρίς να θέλουμε να γίνουμε απόλυτοι και δογματικοί, πρέπει να παραδεχτούμε ότι κρύβονται δόσεις αλήθειας. Ακόμα κι έτσι όμως, αυτό απλά ενισχύει την αντίληψη ότι το Myst επηρέασε την αγορά όσο τίποτα άλλο.

X-COM: UFO Defense, 1994 - MicroProse & Mythos Games

Δεν το αναφέρουμε γιατί είναι ένα από τα αγαπημένα μας παιχνίδια (θα ήταν εγωιστικό κάτι τέτοιο)- απλά κάποιος έγραψε αφηρημένα τη φράση 'squad based' σε ένα σημειωματάριο καθώς μαζεύαμε πληροφορίες και λογομαχούσαμε για το ποια παιχνίδια έπρεπε να αναφέρουμε. Squad-based: παιχνίδια στρατηγικής σε 'επίπεδο διμοιρίας' που βασίζονται σε ένα turn-based σύστημα για να δημιουργήσουν ένα απίστευτο είδος που φαντάζει σαν απίστευτα εξελιγμένο σκάκι. Από πού είχαν ξεφυτρώσει όλα όμως; Το Syndicate; Όχι...αν και μερικώς 'squad based' και με αρκετές ευκαιρίες για ανάπτυξη, το Syndicate παιζόταν αποκλειστικά σε real-time και δεν είχε επηρεάσει τόσο πολύ κάποιο ρεύμα. Παιχνίδια σαν το Jagged Alliance, το Commandos, το Fallout Tactics...όλα αυτά επηρεάστηκαν από ένα παιχνίδι: το X-Com: UFO Defense που αν και κλείνει πια τα εννέα χρόνια ζωής παίζεται ακόμα πολύ ευχάριστα.

Δεν ήταν όμως μόνο η μάχη...το παιχνίδι θύμιζε cult ταινίες της δεκαετίας του 50 με τους εξωγήινους να εισβάλλουν στην γη, ένα μεγάλο μέρος είχε να κάνει με έρευνα και ανάπτυξη, με στρατηγικές αποφάσεις στο χτίσιμο της πόλης και πολύ βόθος. Και παρόλο που δεν θεωρείται από τους μεγάλους Επαναστάτες, είναι ένα παιχνίδι που αγαπήθηκε ειλικρινά από πολύ κόσμο και δικαίως το ονομάζουμε Εμπνευστή.



Microsoft Flight Simulator 1982- Microsoft

Πράγματι, έχουν περάσει πάνω από είκοσι χρόνια από τότε που η Microsoft ξεκίνησε να εξομοιώνει ένα κόκπιτ με μεγάλη ακρίβεια και λεπτομέρεια. Μια από τις πιο μεγάλες σειρές που επηρέασε τον χώρο, τα Flight Sims ακόμα και σήμερα προσφέρουν απόλυτο ρεαλισμό σε αεροσκάφη πολιτικής αεροπορίας (τα αντίστοιχα Combat Flight Sims περιπολούνται τους πιο πολεμοχαρείς πιλότους).

Πολλά χρόνια έχουν περάσει και σήμερα, με την βοήθεια της τεχνολογίας, το πιο πρόσφατο παιχνίδι της σειράς είναι ικανό να εκπαιδεύσει

κάποιον επίδοξο πιλότο, εξομοιώνοντας πιστά όλους τους παράγοντες και λειτουργίες πτήσης. Μπορείτε πια να επισκερτείτε χιλιάδες αεροδρόμια σε όλον τον κόσμο (21.000 για την ακρίβεια), σχεδιασμένα τέλεια, να πετάξετε με δεκάδες σκάφη, επίσης σχεδιασμένα τέλεια, να παίξετε με τις αληθινές καιρικές συνθήκες που υπάρχουν εκείνη την στιγμή σε μια περιοχή. Ειδικά για τα PC μας, λίγα παιχνίδια έχουν 'φανερί' περισσότερο από την σειρά της Microsoft και κανένα δεν έχει επηρεάσει το είδος του (στην περίπτωση μας, τα flight sims), τόσο βαθειά.



Σίγουρα υπάρχουν κι άλλοι Έρωτες, άλλα παιχνίδια που επηρέασαν με το έργο τους αλλά με άλλους τρόπους- πιο σιωπηλά, έμμεσα ή μακροπρόθεσμα. Δεν τους ξεχνάμε όμως και θα φτιάξουμε ένα ξεχωριστό Hall of Fame για αυτούς. Και φυσικά είστε καλεσμένοι να μας βοηθήσετε. Εξάλλου όλο και κάπου θα διαφωνείτε, όλο και κάποιον προσωπικό Επαναστάτη θα έχετε στο μυαλό σας: θα σας δοθεί σύντομα η ευκαιρία να εκφραστείτε μέσα από το site μας.

PC gaming & κονσόλες: Διαφορετικοί κόσμοι;

Μια από τις ερωτήσεις που μας απευθύνουν όλο και πιο συχνά οι αναγνώστες που επικοινωνούν μαζί μας είναι η εξής: "Φέτος σκέφτομαι να μην αναβαθμίσω τον υπολογιστή μου και να πάρω μια κονσόλα. Εσείς ποιά μου προτείνετε;". Αν και όπως είναι φυσικό, κάθε μέλος της συντακτικής μας ομάδας έχει τις δικές του προτιμήσεις, δεν το θεωρούσαμε σωστό να πάρουμε θέση. Οι κονσόλες δεν είναι το αντικείμενό μας ως περιοδικό. Το ερώτημα όμως εξακολουθεί να καίει τους αναγνώστες μας. Επίσης είναι αλήθεια ότι υπάρχουν αρκετοί PC gamers που δεν έχουν ενδιαφερθεί ή δεν έχουν ενημερωθεί για τις παιχνιδιομηχανές νέας γενιάς.

Αντί λοιπόν να απαντήσουμε ευθέως στο ερώτημά σας, αποφασίσαμε να σας παρουσιάσουμε αρκετά στοιχεία ώστε να μπορέσετε να αποφασίσετε μόνοι σας. Πέραν αυτού, για τους πιο αδιάφορους ανάμεσά μας πιστεύουμε ότι θα έχει ενδιαφέρον να παρουσιάσουμε την θέση που έχουν οι κονσόλες στην αγορά από τη σκοπιά πάντα του PC gamer. Ένας gamer πρέπει να είναι ενημερωμένος, αυτό είναι το σύνθημά μας!

Στην σύντομη αυτή παρουσίαση δεν πρόκειται να κάνουμε αναλύσεις εις βάθος για το ποιά αγορά είναι καλύτερη και αν αξίζει κάθε κονσόλα ή όχι. Βασικό μας μέλημα είναι να σας ενημερώσουμε για το τι άλλο υπάρχει εκεί έξω εκτός από το PC gaming. Ξεκινάμε λοιπόν με ένα "φλέγον" ερώτημα το οποίο θα μας βοηθήσει να οριοθετήσουμε το όλο ζήτημα:

Μόλις πήρα το νέο μου PC. Τι έχουν να μου προσφέρουν αυτά τα "μηχανάκια";

Η απάντηση είναι απλή: Δεν έχουν να προσφέρουν και πολλά πράγματα σε έναν χρήστη που δεν είναι και μανιώδης gamer. Εντάξει, μερικές από αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως φτηνά (και καλά για την τιμή τους) DVD player για την τηλεόρασή μας, αλλά κατά τα άλλα δεν έχουν να προσφέρουν τίποτα άλλο από παιχνίδια.

"Γιατί, το PC δεν έχει παιχνίδια;", σας ακούω να ρωτάτε. Η απάντηση είναι ότι φυσικά και έχει. Πολλά μάλιστα. Αλλιώς τι νόημα θα είχε η ύπαρξη εξειδικευμένων περιοδικών σαν αυτό που κρατάτε στα χέρια σας; Εκτός αυτού, οι υπολογιστές παραμένουν πρωτοπόροι όσον αφορά τον εξοπλισμό. Πολλά από τα τεχνικά χαρακτηριστικά που διαθέτουν τώρα οι κονσόλες νέας γενιάς είναι ήδη παρελθόν για το PC. Από την άλλη πλευρά, η καλλιτεχνική προσέγγιση στα videogames που χαρακτηρίζει τους Ιάπωνες δεν είναι κάτι συνηθισμένο στα PC.

Όμως είναι γεγονός ότι ούτε τα PC ούτε οι κονσόλες μπορούν να προσφέρουν τα πάντα σε έναν πραγματικά hardcore gamer. Εκτός αυτού, είναι γεγονός ότι λόγω δύο βασικών παραγόντων κάθε "στρατόπεδο" τείνει να ειδικεύεται σε συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών. Ας τους αναλύσουμε έναν-έναν:

Παράγοντας 1: Προσβασιμότητα

Ας το πούμε χωρίς φόβο: το gaming στο PC δεν είναι κάτι το απλό. Το λιγότερο που έχουμε να κάνουμε προκειμένου να είμαστε σε θέση να ξεκινήσουμε ένα παιχνίδι στον υπολογιστή είναι να κάνουμε εγκατάσταση (κάτι που όπως ξέρετε όλοι σας είναι ιδιαίτερα οδυνηρό όταν έχουμε να κάνουμε με τίτλους των τριών έως έξι CD!) και να αλλάξουμε τις ρυθμίσεις ώστε να προσαρμόσουμε τον τίτλο στο σύστημά μας. Αν (Θεός φυλάξει!) παρουσιαστούμε τίποτα ασυμβατότητες μπαίνουμε στη διαδικασία της αναζήτησης νέων drivers, patches και ούτω καθεξής.





Όλα αυτά είναι απλά και καθημερινά για έναν χρήστη που γνωρίζει κάτι παραπάνω από τα απολύτως βασικά. Τι γίνεται όμως με όσους δεν γνωρίζουν; Αν αναλογιστεί κανείς ότι σε μια κονσόλα απλά βάζεις το δισκάκι και παίζεις χωρίς άλλη φασαρία, τότε αυτόματα το gaming στο PC τοποθετείται σε ένα άλλο επίπεδο γνώσης και τεχνικής κατάρτισης. Δεν είναι πρόσβασιμο σε όλους. Αυτό είναι και το κενό της αγοράς του gaming που καλούνται να καλύψουν οι κονσόλες: Άμεσο gaming.

Όπως καταλαβαίνετε, αυτό οδηγεί και σε μια άλλη διαφοροποίηση: Η μεγαλύτερη πολυπλοκότητα στη χρήση κάνει το PC gaming να στρέφεται περισσότερο προς μεγαλύτερους σε ηλικία χρήστες και στη δημιουργία πιο περίπλοκων τίτλων για αυτούς. Εξομοιωτές πτήσης, τρένων κλπ, παιχνίδια στρατηγικής και διαχείρισης, όλα αυτά αποτελούν μέρος της βασικής "διάιατας" των PC και δεν απευθύνονται σε μικρότερες ηλικίες.

Η προσβασιμότητα δεν επεκτείνεται μόνο σε θέματα ηλικίας, αλλά και στη σχεδιαστική νοοτροπία των παιχνιδιών. Η φύση του PC gaming

δεν ευνοεί το είδος των παιχνιδιών που μπορείς να τα φορτώσεις για λίγο, να παίξεις καμιά ωρίτσα και μετά να τα κλείσεις. Αυτό του είδους οι εμπειρίες κάνουν πιο έντονη την παρουσία τους στις κονσόλες, οι οποίες έχουν πολύ μεγαλύτερη ποικιλία σε παιχνίδια τέτοιου είδους. Αυτή η διαφορά νοοτροπίας οφείλεται και σε έναν άλλο, εξίσου σημαντικό παράγοντα:

Παράγοντας 2: Δύση και Ανατολή

Εδώ ερχόμαστε στην καρδιά του ζητήματος. Τα δεδομένα έχουν ως εξής: Από τη μία πλευρά η Ιαπωνική βιομηχανία videogames είναι η πιο μεγάλη στον κόσμο και διαθέτει τεράστιο καλλιτεχνικό δυναμικό. Από την άλλη, η αγορά των PC είναι τεράστια και παγκόσμια, καθώς δεν υπάρχουν και πολλά σπίτια χωρίς ηλεκτρονικό υπολογιστή σήμερα. Φυσικό είναι λοιπόν οι χρήστες να παίζουν και κανένα παιχνιδάκι (ή δύο ή τρία ή τέσσερα...).

Αν ρίξουμε μια ματιά στα παιχνίδια που κυκλοφορούν για κάθε format, θα δούμε ότι η αγορά είναι μοιρασμένη. Οι Δυτικές εταιρείες παιχνιδιών επικεντρώνονται στα PC και κατ'επέκταση στα "αμερικανογενή" μηχανήματα, ενώ οι Ιάπωνες στις εξειδικευμένες παιχνιδιομηχανές. Φυσικά υπάρχουν οι εξαιρέσεις με εταιρείες-γίγαντες όπως η Electronic Arts, η Vivendi και λιγότερο οι Ιαπωνικές Sega και Konami οι οποίες κυκλοφορούν τίτλους για όλα τα μηχανήματα της αγοράς, έστω και περιστασιακά.

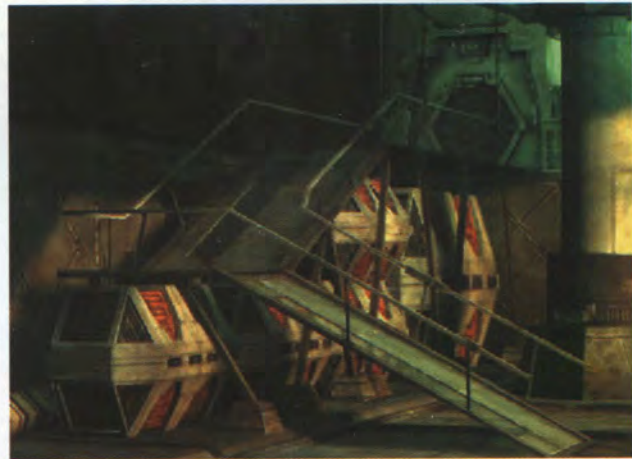
Όπως καταλαβαίνετε, αυτή η κατάσταση αφήνει τον μανιώδη gamer παγιδευμένο ανάμεσα σε Δύση και Ανατολή. Τα παιχνίδια στρατηγικής, τα first person shooters, οι ρεαλιστικοί εξομοιωτές πτήσης έχουν την έδρα τους στη Δύση. Από την άλλη πλευρά, τα platform games, τα beat em up, τα καθαρά action και arcade games έχουν τις ρίζες τους στην Ιαπωνία και κατά συνέπεια είναι "προνόμιο" των παιχνιδιομηχανών.

Μερικές φορές υπάρχουν διαφορές φιλοσοφίας στο σχεδιασμό των παιχνιδιών. Εντελώς διαφορετικά εννοούν τον όρο "Role Playing Game" οι Ιάπωνες και αλλιώς οι Αμερικανοί. Αυτό το χάσμα αναμένεται να διευρυνθεί ακόμα περισσότερο με την είσοδο των παιχνιδιομηχανών στην αρένα του online gaming, κάτι που έχει δρομολογηθεί ήδη στην Ευρώπη από Sony και Microsoft. Αλλοίμονο λοιπόν σε αυτόν που θέλει να ασχοληθεί με τους καλύτερους εκπροσώπους από όλα τα είδη που κυκλοφορούν στην αγορά. Πρέπει να βάλει το χέρι βαθιά στην τσέπη...

Οι μνηστήρες... των χρημάτων σας

Το δύσκολο δεν είναι όμως να αποφασίσει κανείς να πάρει κονσόλα. Τα δύσκολα αρχίζουν μετά, όταν πρέπει να αποφασίσει ποιά κονσόλα θα πάρει. Η τρέχουσα γενιά παιχνιδιομηχανών αποτελείται από τρεις βασικούς... υποψηφίους, καθένας από τους οποίους έχει τα δικά του πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Υπάρχει και ένας τέταρτος, βέβαια, ο οποίος... παίζει μόνος του. Το Gameboy Advance συνεχίζει τη μονοκρατορία της Nintendo στο χώρο του φορητού gaming και αποτελεί και τη μοναδική ρεαλιστική πρόταση στον χώρο της.

Τι θα λέγατε λοιπόν να ρίξουμε μια ματιά σε κάθε μία από τις "μεγάλες" κονσόλες και να δούμε τι έχουν να μας προσφέρουν;



SONY PLAYSTATION 2

Εκινάμε με την αρχαιότερη και την πιο δημοφιλή από τις τρεις κονσόλες. Ο διάδοχος του Playstation, της πιο δημοφιλούς κονσόλας όλων των εποχών, ακολουθεί στα βήματα του προκατόχου του. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, το Playstation 2 έχει ξεπεράσει τον απίστευτο αριθμό πωλήσεων των πενήντα εκατομμυρίων μηχανημάτων παγκοσμίως και τίποτα δεν φαίνεται ικανό να του στερήσει την πρώτη θέση σε πωλήσεις ανάμεσα στις κονσόλες.

Hardware

Το PS2 δεν είναι απλά μια ενισχυμένη έκδοση του προηγούμενου Playstation όπως περίμεναν οι περισσότεροι. Αυτή τη φορά η Sony άλλαξε δραστικά τρόπο σχεδιασμού και προτίμησε να μοιράσει την επεξεργασία των δεδομένων ανάμεσα σε τρεις επεξεργαστές: έναν κεντρικό RISC επεξεργαστή στα 300 MHz και σε δύο συνεπεξεργαστές για vectors.

Τα αποτελέσματα ήταν και καλά και κακά: Ναι μεν το PS2 απέκτησε τρομερή δύναμη επεξεργασίας μαθηματικών σχέσεων (πολύγωνα, particle effects κλπ), αλλά από την άλλη δυσκολεύει πάρα πολύ τους προγραμματιστές στην αξιοποίησή του, κάτι που δεν συνέβαινε με το πρώτο Playstation.

Η Sony έκανε επίσης ένα μεγάλο σχεδιαστικό λάθος με το νέο Playstation. Επέλεξε να το εφοδιάσει με 32 MB RAM συνολικής μνήμης, από την οποία όμως μόνο τα 4 MB προορίζονται για textures. Αυτό σημαίνει ότι αν συγκριθεί με ένα PC, τα textures θα σας φανούν πιο θολά και ακαθόριστα. Επίσης η μνήμη αυτή δεν είναι αρκετή για antialiasing, την εξομάλυνση της εικόνας δηλαδή. Η Sony ισχυρίζεται ότι αυτά τα προβλήματα είναι δυνατό να ξεπεραστούν αν γίνει σωστή χρήση της τεράστιας δύναμης των συνεπεξεργαστών (vector units), όμως δεν είναι δυνατό να τα περιμένει κανείς όλα από τους προγραμματιστές.

Άλλα ενδιαφέροντα σημεία όσον αφορά το hardware είναι η χρήση του επεξεργαστή του Playstation ως ελεγκτή για τα χειριστήρια, πράγμα που σας επιτρέπει να παίζετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια από το Playstation και στο PS2. Το μηχάνημα της Sony προσφέρει επίσης δυνατότητα αναπαραγωγής DVD από το κουτί και (αν εφοδιαστείτε με το κατάλληλο - ανεπίσημο - πρόγραμμα), ξεκλειδωμα όλων των περιοχών. Εκτός Ευρώπης κυκλοφορεί ήδη ένας πρόσθετος σκληρός δίσκος και ένας ethernet adaptor.

Παιχνίδια

Εδώ είναι η μεγάλη δύναμη του Playstation 2: Η τεράστια βιβλιοθήκη τίτλων. Για το PS2 θα βρείτε εκατοντάδες τίτλων, από ανούσια παιχνιδάκια για παιδιά, μέχρι μεταφορές από το PC, μέχρι κλασικούς Ιαπωνικούς και Δυτικούς τίτλους. Θα βρείτε παιχνίδια για όλα τα γούστα και αρκετούς τίτλους που είναι αποκλειστικοί στο μηχάνημα της Sony. Αν αποφασίσετε λοιπόν να προτιμήσετε τον πρωτοπόρο της αγοράς αυτή τη στιγμή, μην παραλείψετε να ασχοληθείτε με τα εξής παιχνίδια: Gran Turismo 3, Virtua Fighter 4, Ratchet and Clank, Grand Theft Auto Vice City, Ico, Final Fantasy X, Pro Evolution Soccer 2.



MICROSOFT XBOX

Η δεύτερη κονσόλα αυτής της γενιάς που κυκλοφόρησε στην Ευρώπη ήταν το Xbox της Microsoft. Κύριο χαρακτηριστικό της κονσόλας η Δυτική νοοτροπία και τα πολύ εντυπωσιακά τεχνικά χαρακτηριστικά. Αρκεί να αναφέρουμε ότι είναι η μοναδική κονσόλα που διαθέτει σκληρό δίσκο για caching και αποθήκευση δεδομένων! Έχοντας πίσω του τη μηχανή διαφήμισης και προώθησης της Microsoft, η οποία δεν δίστασε να μειώσει την τιμή του δύο φορές μέχρι σήμερα αλλά και να κυκλοφορήσει το μηχανήμα με δύο παιχνίδια δώρο, το Xbox έχει καταφέρει να κερδίσει τη δεύτερη θέση σε πωλήσεις στην Ευρώπη, ενώ σε παγκόσμιες πωλήσεις μάχεται σώμα με σώμα με το Nintendo Gamecube.

Hardware

Ο τομέας που το Xbox υπερισχύει κατά κράτος. Βασισμένο σε τεχνολογία PC, με έναν Pentium III στα 733 MHz στο εσωτερικό του και το integrated chipset Nforce 2 της Nvidia, το Xbox είναι η ισχυρότερη κονσόλα στην αγορά σήμερα. Η προσθήκη του σκληρού δίσκου των 8 GB κάνει το μηχανήμα ακόμα πιο ευέλικτο. Η μνήμη του μηχανήματος ανέρχεται στα 64 MB RAM και είναι ενοπιοποιημένη, μπορεί δηλαδή να χρησιμοποιηθεί για οποιαδήποτε λειτουργία χρειάζεται ο επεξεργαστής κάθε δεδομένη στιγμή.

Το Xbox διαθέτει ενσωματωμένο Ethernet adapter, ενδεικτικό της κατεύθυνσης που σκοπεύει να πάρει η Microsoft με την κονσόλα. Η δικτυακή υπηρεσία Xbox Live, βασισμένη σε σύνδεση broadband είναι ήδη διαθέσιμη στην Ελλάδα, όμως).

Το Xbox διαθέτει δυνατότητα αναπαραγωγής DVD, όμως είναι απαραίτητη η αγορά του ειδικού τηλεχειριστήριου για να ενεργοποιηθεί, το οποίο πωλείται ξεχωριστά από το μηχανήμα. Πολύ θετική και η εγγενής υποστήριξη για ήχο 5.1.

Παιχνίδια

Όπως και κάθε κονσόλα στην αγορά, το Xbox έχει στη διάθεσή του πολλούς καλούς και μερικούς απαραίτητους τίτλους. Εδώ όμως ίσως βρίσκεται και η αδυναμία του μηχανήματος σε σχέση με τις υπόλοιπες κονσόλες. Δεν υπάρχει η ποικιλία τίτλων που υπάρχει σε άλλες κονσόλες, τουλάχιστον όσον αφορά τους τίτλους με ιαπωνική προέλευση. Βέβαια, από την άλλη πλευρά, αν υπάρχει μια κονσόλα που μπορεί να "σηκώσει" ορισμένους από τους δυνατόους τίτλους των PC, τότε αυτή είναι το Xbox. Αν θέλετε να παίξετε Morrowind στην τηλεόρασή σας, το Xbox είναι το μηχανήμα που σας το προσφέρει. Επίσης, μην περιμένετε να δείτε Doom III σε άλλη κονσόλα...

Αν προτιμήσετε την πρόταση της Microsoft, τότε δείτε τα εξής: Halo, Panzer Dragoon Orta, Rallisport Challenge, Splinter Cell.



NINTENDO GAMECUBE

Η μοναδική εκπρόσωπος των παραδοσιακών μεγάλων δυνάμεων που έχουν απομείνει στην αρένα του hardware είναι πλέον η Nintendo. Ο Ιάπωνας γίγαντας κατάφερε να ανταπεξέλθει της χλιαρής υποδοχής που έτυχε η προηγούμενη του προσπάθεια, το Nintendo 64 και να επανέλθει με ένα εντυπωσιακό μηχάνημα τόσο σε τεχνολογία όσο και σε εμφάνιση. Αν και γνώρισε πολύ μεγαλύτερη επιτυχία κατά την κυκλοφορία του, αυτή τη στιγμή το Gamecube δίνει σκληρή μάχη με το Xbox για τη δεύτερη θέση σε πωλήσεις παγκοσμίως. Πρόσφατα η Nintendo αποφάσισε να προωθήσει πολύ πιο δυναμικά το Gamecube ρίχνοντας την τιμή του και χαρίζοντας δύο παιχνίδια δώρο.

Hardware

Το Gamecube κάνει χρήση του Gekko, του RISC επεξεργαστή της IBM στα 485 MHz. Διαθέτει 48 MB RAM. Τα γραφικά του "κύβου" τα έχει αναλάβει η ATI με μια GPU ονόματι "Flipper" η οποία υποστηρίζει μέχρι και 8 textures σε κάθε κύκλο επεξεργασίας. Το δυναμικό hardware συμπληρώνεται από τις πολύ μικρές διαστάσεις του μηχανήματος και τον πολύ χαμηλό θόρυβο κατά τη λειτουργία.

Η πρόταση της Nintendo διαθέτει αρκετές θύρες επέκτασης, όμως η χρήση τους παραμένει μυστηριώδης. Έχει κυκλοφορήσει ένας προσαρμογέας δικτύου ο οποίος αυτή τη στιγμή χρησιμοποιείται μόνο για το Phantasy Star Online. Η Nintendo διαφημίζει πολύ τη δυνατότητα σύνδεσης με την φορητή της κονσόλα, το Gameboy Advance, όμως δεν ξέρουμε κατά πόσο αυτό κάνει το Gamecube ελκυστικότερο σαν αγορά για κάποιον που θέλει να έρθει σε επαφή με την αγορά των παιχνιδομηχανών για πρώτη φορά.

Το Gamecube χρησιμοποιεί δισκάκια mini-DVD χωρητικότητας 1,5 GB σε μια προσπάθεια να αποφυγεί την πειρατεία. Είναι όμως και η μοναδική κονσόλα αυτής της γενιάς που δεν υποστηρίζει αναπαραγωγή ταινιών DVD.



Παιχνίδια

Εδώ η Nintendo παίζει στην "έδρα" της. Με τεράστια εμπειρία και know-how στο χώρο των videogames, η Nintendo παραμένει ένας πρωτοπόρος στη δημιουργία παιχνιδιών. Οι τίτλοι της χαρακτηρίζονται από πρωτοτυπία, εθισμό και μια διάθεση καινοτομίας που δεν βρίσκει κανείς συχνά, ιδιαίτερα στη σημερινή αγορά. Ο ήρωας της Nintendo, όπως ο Mario, ο Link και η Samus (Metroid) έχουν κερδίσει μια θέση στο πάνθεον του gaming και φυσικά δεν εμφανίζονται σε κανένα άλλο μηχάνημα εκτός από τα δικά της. Εκτός αυτού, ορισμένες συμφωνίες της Nintendo με τρίτες εταιρείες έχουν εξασφαλίσει μια καλή ροή τίτλων για το μηχάνημά της και μερικές ακόμα δυνατός αποκλειστικότητες, όπως το πολύ γνωστό μας Resident Evil. Το πιο πιθανό είναι ότι αν έχετε επιλέξει την κονσόλα της Nintendo, τότε ήδη γνωρίζετε τους πιο δυνατούς τίτλους. Για τους υπολοίπους από εσάς, προτείνουμε τα: Super Mario Sunshine, Metroid Prime, Eternal Darkness, Zelda Wind Waker.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Γιατί δεν πρέπει να συγκρίνουμε τις κονσόλες με ένα PC

Βλέποντας επί τροχάδην τα τεχνικά χαρακτηριστικά για όλες τις παραπάνω κονσόλες, ίσως να φανούν αστεία στον κάτοχο ενός μέσου έως

ισχυρού υπολογιστή. Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο απλά όσο φαίνονται. Θα πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι οι παραπάνω επεξεργαστές (εκτός από αυτόν του Xbox) στα 300-485 MHz είναι τεχνολογίας RISC, σε αντίθεση με τους CISC επεξεργαστές που κατασκευάζουν οι Intel και AMD. Οι επεξεργαστές των παιχνιδομηχανών είναι σχεδιασμένοι για τη μαζική επεξεργασία δεδομένων και όχι για το γρηγορότερο δυνατό κύκλο ρολογιού.

Επίσης οι κονσόλες είναι ελεύθερες από λειτουργικά συστήματα, το "παράθυρο" μέσα από το οποίο πρέπει να περάσει ο κώδικας των παιχνιδιών στα PC. Επιπλέον, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι το οπτικό σήμα μιας κονσόλας προορίζεται για τη σχετικά χαμηλή ανάλυση μιας τηλεόρασης και όχι για την καθαρότητα ενός μόνιτορ. Μια ανάλυση 640X480 είναι μια χαρά για τηλεόραση, αλλά καθόλου καλή για μια οθόνη τουλάχιστον 17 ιντσών.

Ένα άλλο χαρακτηριστικό των παιχνιδομηχανών είναι η διάρκεια ζωής. Οι κονσόλες έχουν ένα μέσο όρο "ζωής" γύρω στα 4-5 χρόνια. Δεν υπάρχει η ανάγκη συνεχούς αναβάθμισης που απαντά κανείς στους υπολογιστές. Η φιλοσοφία των σχεδιαστών τους είναι οι βελ-

τιώσεις να γίνονται μέσω βελτιστοποίησης του software, όχι του hardware. Μέχρι να βγει η επόμενη κονσόλα-διάδοχος φυσικά! Τέλος, θα πρέπει να σημειωθεί ότι οι προγραμματιστές που ασχολούνται με τη δημιουργία παιχνιδιών για κονσόλες δεν είναι υποχρεωμένοι να υπολογίζουν σε πολλά διαφορετικά συστήματα. Το configuration κάθε κονσόλας είναι σταθερό.

Παρ' όλα αυτά όμως, γεγονός παραμένει το ότι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, λόγω της ανοικτής τους αρχιτεκτονικής αλλά και του σκληρού ανταγωνισμού (βλέπε ATI και Nvidia), διαθέτουν πολύ πιο εξελιγμένο εξοπλισμό. Αυτά που μπορούν να επιτύχουν οι τελευταίες κάρτες γραφικών των PC είναι πολύ πιο μπροστά από ο,τιδήποτε διαθέτουν οι κονσόλες. Αν για παράδειγμα κυκλοφορούσε τώρα μια παιχνιδομηχανή με τις δυνατότητες της GeForce FX, RISC επε-

ξεργαστή και φυσικά όντας ελεύθερη από λειτουργικά και άλλα προγράμματα, θα "έσβηνε" από το χάρτη" όλες τις κονσόλες που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή, τουλάχιστον στον τομέα των τεχνικών χαρακτηριστικών.

Ο βασικός λόγος για την αγορά μιας κονσόλας, λοιπόν, δεν είναι τα τεχνικά χαρακτηριστικά. Είναι η ποικιλία και η ποιότητα των παιχνιδιών που δεν μπορούμε να βρούμε αλλού, και ίσως το ότι ερχόμαστε σε επαφή με την καλλιτεχνική τεχνοτροπία μιας άλλης κουλτούρας. Άλλωστε, δεν είναι άσχημο που και που να αράξεις στον καναπέ σου και να παίζεις ένα παιχνιδάκι!



ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟΝ
ΧΩΡΟ 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

CONSOLES

PSone	99 €	N64 + 2 GAMES	89 €
PSX 9002	119 €	SEGA SATURN + 3 GAMES	89 €
X-BOX + 2 GAMES	259 €	GAMEBOY COLOR	85 €
PS2	259 €	GAMEBOY ADVANCE	109 €
GAMECUBE	219 €		



ΕΞΥΠΝΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΟ ΣΤΑ GAMES CLUB

ΑΔΑΡΤΟΡ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ GAMECUBE ΓΙΑ PC	29,00 €
ΑΔΑΡΤΟΡ: ΔΕΙΤΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ G.B. ADVANCE ΣΤΗΝ Τ.Υ. ΖΑΞ	59,00 €
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 + X-BOX + GAME CUBE ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΤΗΝ ΤΥ	30,00 €
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 Ή GAME CUBE Ή X-BOX ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR	89,00 €
ΠΑΪΣΤΕ ΜΕ PSX & PS2 JOYPAD ΣΤΟΝ Η/Υ	29,00 €
ΑΔΑΡΤΟΡ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ PSone ΓΙΑ PS2 (ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ)	29,00 €

ΑΔΑΡΤΟΡ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ PSX & PS2 ΓΙΑ GAME CUBE	29,00 €
ΑΔΑΡΤΟΡ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ PSX/PS2 ΓΙΑ X-BOX	29,00 €
ΣΥΝΔΕΣΤΕ GAME CUBE ΜΕ ΤΟ INTERNET	75,00 €
ΑΔΑΡΤΟΡ X-BOX → PC	25,00 €

SERVICE
ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ
ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΓΙΑ ΕΠΑΡΧΙΑ
ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟ

ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

THE PROFESSIONAL OFFER: CPU INTEL PENTIUM 4 2,53 GHz, MOTHERBOARD QDI PLATINIX 2E, MIDI TOWER ATX 350W, VGA GFORCE 4 MX 440 64MB + TV OUT, SOUND CARD 5.1 DIGITAL, 512MB DDR 333MHz, HARD DISK WESTERN DIGITAL 80 GB 7200, DVD 16X SAMSUNG, MODEM INTERNAL 56.6 CRYPTO, MONITOR ORION 15" TFT (SAMSUNG), ΗΧΕΙΑ 300 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44

Τελική τιμή με ΦΠΑ **1.465.00 € (499.199 δρχ.)** μέχρι 36 x 49.85 € ή 12.171 δρχ. σε άτοκες δόσεις

BEST VALUE OFFER: CPU AMD XP 2000+ MHz (266), MOTHERBOARD QDI KUDOZ, MIDI TOWER ATX, VGA GFORCE 2 MX 400 64MB + TV OUT, SOUND CARD 128 BIT, RAM 512 MB DDR 266MHz, HARD DISK MAXTOR 60 GB 7200, DVD 16X SAMSUNG, MODEM INTERNAL 56.6 CRYPTO, MONITOR SAMSUNG 17", ΗΧΕΙΑ 200 W, 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



ΔΕΚΤΕΣ ΠΙΣΤΟΤΙΚΗΣ ΚΑΡΤΕΣ ΕΩΣ ΚΑΙ 36 ΔΟΣΕΙΣ. ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ Φ.Π.Α. 18%.



ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ.

Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΩΝ GAMES CLUB ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ ΣΥΝΕΧΩΣ!
ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΚΙ ΕΣΕΙΣ ΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ GAMES CLUB ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΡΟΣ
ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΚΙ ΕΞΟΦΛΗΣΤΕ ΣΕ 12 ΜΗΝΕΣ.
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ & FRANCHISE ΚΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΙΖΟΣ 210-9604755

ΤΙΤΛΟΙ
για PC από **15€**
ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΕΝΟΙΚΙΑΣΗ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
10:00 - 15:30 ● 17:30 - 21:00
ΣΑΒΒΑΤΟ
10:00 - 18:00

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ Games Club

ΟΛΓΑΣ 24 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 24), περιοχή ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ
ΤΗΛ: 210-9611670 ΤΗΛ-FAX: 210-9604755
www.gamesclub.gr

Games Club
Διογένης 22,
Κ. Τούμπα, Θεσ/νίκη,
τηλ.: 2310 - 935018

Games Club
Λ. Αθηνών 8,
Λάριο Αττικής
τηλ.: 22920 - 69025

Games Club
Κανάρη 37,
Ηράκλειο - Κρήτης,
τηλ.: 2810-300706

Games Club
Καλόβρυτων 44, Αραλιόδα
Πύργος, τηλ. 26220-38330,
fax: 26220-38331

Games Club
Ιωνίας 75,
Άλιμος,
τηλ.-fax: 210-9920171

Games Club
Χαλκίδα,
Χαϊνά 66,
τηλ.-fax: 22210-29967

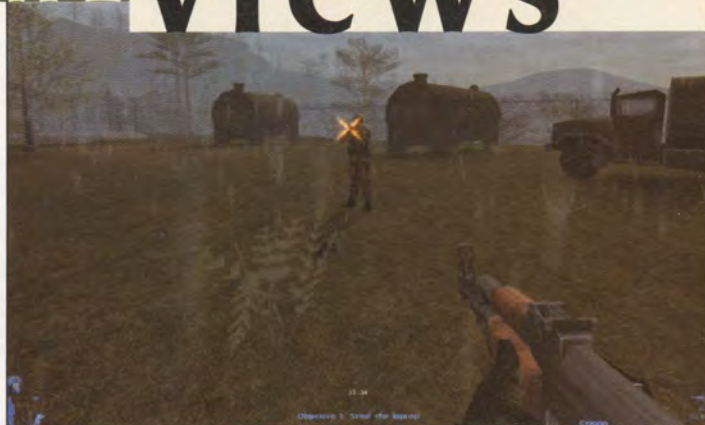
Games Club
Αργοστόλι, Κεφ/νιά,
Λάσσης & Βύρωνος,
τηλ.: 26710-28484

Games Club
Χανιά - Κρήτη,
Αποκορώνου 145,
τηλ.: 28210-20452

Games Club
Ναύπλιο, Αργους 33,
τηλ.: 27520-97560-1
fax: 27520-97562

Games Club
Κρήτη, Αγ. Νικόλαος,
Σ. Βενιζέλου & Χειμάρων,
τηλ.: 28410-83365

REviews



Ένας μακρινός φρουρός μας ειδε. Οι πρώτες σφαίρες άρχισαν ήδη να πέφτουν.

IGI2

Κάλυφέ με, μπαίνω μέσα

Όταν κυκλοφόρησε το Project IGI: I'm Going In τα Χριστούγεννα του 2000, προκάλεσε αίσθηση με το ρεαλιστικό αλλά και ταυτόχρονα διασκεδαστικό του σχεδιασμό. Σημείωσε καλές πωλήσεις και μπορεί κανείς να πει ότι ήταν το surprise hit της χρονιάς. Τα αρκετά bugs, τα κάπως ακαθόριστα γραφικά και η θλιβερή (τι θλιβερή, για πέταμα δηλαδή) τεχνητή νοημοσύνη δεν ήταν αρκετά για να μειώσουν τη διασκέδαση που πρόσφερε ο τίτλος. Αυτή τη φορά τα studios της Innerloop, μετά από τις αντιδράσεις που έλαβαν σχετικά με το πρώτο παιχνίδι, έβαλαν τα δυνατά τους όχι μόνο για να διορθώσουν τα προβλήματα, αλλά και για να προσφέρουν μια πολύ πιο βελτιωμένη εμπειρία.

Όπως και ο προκάτοχός του, το IGI2 είναι ένας συνδυασμός μεταξύ stealth-em-up και παιχνιδιού δράσης first-person shooter. Το παιχνίδι καλύπτει 3 σειρές αποστολών, στις οποίες ο πρωταγωνιστής από το πρώτο παιχνίδι -ο πρώην στρατιώτης της SAS, David Jones- επιστρέφει για να

κλέψει από τους Ρώσους κάποια πειραματικά chips ηλεκτρομαγνητικού παλμού τα οποία έχουν τη δυνατότητα να εξουδετερώνουν τον εξοπλισμό υψηλής τεχνολογίας των αντιπάλων. Ο απώτερος σκοπός (φυσικά) είναι η διασφάλιση της παγκόσμιας ειρήνης και ασφάλειας. Ενώ στο πρώτο IGI τα αρχικά σήμαιναν I'm Going In, καθαρά και ξάστερα, αυτή τη φορά ο Jones έχει τη υποστήριξη ενός σημαντικού οργανισμού με τα ίδια αρχικά: Institute for Geotactical Intelligence. Φαίνεται ότι η Codemasters, η εταιρεία που ανέλαβε την έκδοση του παιχνιδιού μετά την Eidos, ήθελε να δώσει έναν πιο επίσημο τόνο στα τεκταινόμενα.

My name is Jones, you know the rest...

Ο David Jones λοιπόν είναι ένας υπερπράκτορας της εποχής με στρατιωτική εκπαίδευση. Έχει τη δυνατότητα να εισβάλλει σε κέντρα έρευνας, να κλέβει έγγραφα, να στήνει ενέδρα σε οχήματα και να εξολοθρεύει ολόκληρα στρατεύματα χωρίς καν να ιδρώσει. Αυτό που ίσως να μην ξέρουν αρκετοί, είναι ότι ο χαρακτήρας του David Jones είναι βασισμένος σε υπαρκτό πρόσωπο με το όνομα Chris Ryan ο οποίος δέχτηκε να γίνει και σύμβουλος για τη σχεδίαση του παιχνιδιού. Αν κρίνουμε από τον μεγάλο βαθμό ρεαλισμού του παιχνιδιού, ήταν καλή η επιλογή. Εκτός αυτού, το όνομα ενός πρώην SAS στο εξώφυλλο, δίνει έναν άλλον τόνο αυθεντικότητας, έτσι δεν είναι;

ΥΠΕΡ

Απαιτεί τακτική σκέψη, ποικιλία όπλων, πολύ καλός τεχνικός τομέας.

ΚΑΤΑ

Απλά βελτιωμένο σε σχέση με το προηγούμενο, τίποτα καινούριο.



Ο μαχητής στέκεται μόνος του.



Κάθε αποστολή ξεκινά με την εμφάνιση ενός χάρτη τακτικής, από τον οποίο μπορείτε να εντοπίσετε τα αδύνατα σημεία των εγκαταστάσεων στις οποίες πρέπει να διεισδύσετε. Όπως είναι αναμενόμενο, όταν ξεκινά το παιχνίδι ο εξοπλισμός είναι φτωχικός: ένα πιστόλι με σιγαστήρα, ένα μαχαίρι και ένα ημιαυτόματο είναι ο τυπικός εξοπλισμός σας σε κάθε αποστολή. Φυσικά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρείτε κι άλλα όπλα. Για παράδειγμα, στην πρώτη κιόλας αποστολή θα βρείτε ένα Glock ενώ συνολικά στο παιχνίδι έχουν συμπεριληφθεί άλλα 30 διαφορετικά είδη όπλων. Τα όπλα δείχνουν πολύ καλά στα χέρια του Jones, λειτουργούν με την αίσθηση που θα περίμενε κανείς και ταιριά-

ζουν με το υπόλοιπο παιχνίδι. Σ' αυτό το σημείο να τονίσουμε ότι ο εξοπλισμός είναι αρκετά σημαντικός μιας και ο David δεν θα έχει να αντιμετωπίσει τίποτα αρχάριους. Οι αντίπαλοί του χρησιμοποιούν εξοπλισμό ασφαλείας υψηλής τεχνολογίας και θα προσπαθήσουν να σας αιχμαλωτίσουν με αντικείμενα όπως ηλεκτρονικές πόρτες και διακόπτες, αυτοματοποιημένα όπλα, κάμερες ασφαλείας, συστήματα συναγερμού και συστήματα ασφαλείας της βάσης. Όπως είναι προφανές, η τακτική του "πυροβολώ ό,τι κινείται" είναι ο πιο σίγουρος τρόπος για να δείτε την οθόνη του game over. Θα χρειαστεί σκέψη και στρατηγική σκέψη αν θέλετε να φέρετε τις αποστολές σας εις πέρας.



Άσκηση αυτοπειθαρχίας. Δεν θα πούμε τίποτα για James Bond.

ΕΙΔΟΣ Tactical shoot'em up

ΕΚΔΟΤΗΣ Codemasters

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Innerloop

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III 700, 128 MB RAM, 3D Accelerator 32MB

Multiplayer 2-16 παίκτες TCP/IP

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 7/10



Τα τεράστια σκηνικά είναι εντυπωσιακά.



Συνιστάται να μελετάτε το περιβάλλον σας πριν προχωρήσετε στην εκτέλεση της αποστολής.

Που πας χωρίς quicksave;

Ένα από τα μεγαλύτερα παράπονα που είχαν ακουστεί για το πρώτο Project IGI, ήταν η έλλειψη δυνατότητας quicksave. Αν και γενικά είμαστε της πεποιθήσεως ότι το συνεχές quicksave μπορεί να καταστρέψει τη δυσκολία ενός παιχνιδιού, το πρώτο IGI είχε τόσο δύσκολες και μεγάλες αποστολές που η έλλειψη quicksave έκανε ακόμα και τους σκληρούς μας reviewers να κλάψουν. Στο IGI 2 φαίνεται ότι η Innerloop έχει βρει την τέλεια συνταγή. Για να σώσετε στο παιχνίδι, χρησιμοποιείτε τον χάρτη-υπολογιστή του Jones ο οποίος του επιτρέπει να κάνει "download" και "upload" το status των αποστολών του και τη θέση που βρίσκεται. Κάθε "download" και "upload" αδειάζει την μπαταρία του υπολογιστή κατά 1/3, οπότε καταλαβαίνετε ότι στην ουσία μπορείτε να σώσετε τρεις φορές σε κάθε αποστολή. Η ίδια συσκευή επιτρέπει επίσης στον David Jones να δέχεται υποστήριξη από τα αρχηγεία της IGI.

Εδώ θα πρέπει να σημειωθεί μια συγκεκριμένη -και τεράστια- αποστολή, η οποία απαιτεί από

τον Jones να σηματοδεύει εχθρούς από ένα ελικόπτερο, να προσγειωθεί, να βρει κάτι αρχεία και να ξανανέβει στο ελικόπτερο για να ξεφύγει, όλα χωρίς να μπορεί ο παίκτης να σώσει! Για κάποιον λόγο οι σχεδιαστές αποφάσισαν να απενεργοποιήσουν τη λειτουργία quicksave για αυτή την πίστα. Κάπως υπερβολικό...

Εξερεύνηση και διακριτικότητα κινήσεων

Σε γενικές γραμμές οι προγραμματιστές έχουν βάλει τα δυνατά τους να σας ενθαρρύνουν να εξερευνήσετε την περιοχή και να μελετήσετε τις κινήσεις του εχθρού και τα μέρη που βρίσκονται οι κάμερες ασφαλείας πριν μπείτε στην κύρια περιοχή. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να κάνει τους παίκτες να καταλάβουν ότι είναι στην πραγματικότητα ολομόναχοι στη μέση του πουθενά. Η ατμόσφαιρα είναι πολύ έντονη, πρωτότυπη και υποβλητική. Μερικές φορές έχει πλάκα να χρησιμοποιείτε όλα τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας (τα οποία είναι πολύ ρεαλιστικά στη χρήση τους), τις περισσότερες φορές όμως είναι καλύτερο

να περνάτε απαρατήρητοι και να προσπαθείτε να κάνετε τους κοκούς να μοιάζουν με ηλιθιους. Η σκόπευση σας εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τη στάση σας. Αν ξαπλώσετε κάτω, για παράδειγμα, θα είσαστε πολύ πιο ακριβείς στην στόχευση με ένα αυτόματο, ενώ παράλληλα θα δίνετε πολύ μικρότερο στόχο για τα εχθρικά πυρά.

Οι αντίπαλοι δεν τρώνε κουτόχορτο αυτή τη φορά...

Όπως προαναφέραμε, ένας από τους τομείς που έπασχαν στο πρώτο IGI ήταν η τεχνητή νοημοσύνη. Χαρήκαμε λοιπόν όταν είδαμε ότι πολλά προβλήματα σε αυτόν τον τομέα έχουν λυθεί. Αυτή τη φορά υπάρχουν περισσότερα επίπεδα συναγερμού και καλύτερα συστήματα γενναιότητας/δειλίας για τους φρουρούς. Στο σύνολό τους, οι φρουροί παρουσιάζουν μια σχετικά πειστική εικόνα ποικιλίας στη συμπεριφορά τους. Δεν συμπεριφέρονται με την ίδια μονότονη ηλιθιότητα όπως στο προηγούμενο. Είναι παρελθόν πια οι στιγμές όπου αν σκοτώνετε έναν φρουρό ενώ συνομιλούσε με έναν άλλο, ο συνομιλητής του θα συνέχιζε την κουβέντα μόνος του και απροβλημάτιστος! Οι αντιδράσεις των φρουρών αυτή τη φορά είναι πολύ πιο ανθρώπινες. Ορισμένοι θα ακολουθήσουν επιθετική τακτική, ενώ άλλοι θα μείνουν πίσω και θα χτυπήσουν το συναγερμό.

Υπάρχουν ακόμα προβλήματα, όμως. Σε γενικές γραμμές οι φρουροί είναι πολύ πιο πειστικοί όταν δεν έχουν καταλάβει τίποτα, παρά αν έχουν δραστηριοποιηθεί. Μερικές φορές ολόκληρες ομάδες φρουρών τρέχουν απλά από το ένα σημείο στο άλλο. Παρατηρείται μερικές φορές επίσης το κλασικό σφάλμα κατά το οποίο οι εχθροί εξακολουθούν να επιτίθενται με τον ίδιο τρόπο παρ'όλο που μπροστά τους βρίσκεται ένας σωρός από πτώμα-

τα των συντρόφων τους. Γενικά είναι αρκετά εύκολο για τον παίκτη να σχεδιάσει τακτικές που να εξουδετερώνουν τα περισσότερα συστήματα ασφαλείας.

Καλά νέα για τον τεχνικό τομέα

Ο τεχνικός τομέας είναι ίσως αυτός που έχει δεχτεί τη μεγαλύτερη ανανέωση. Η νέα μηχανή γραφικών φαίνεται ικανή να χειριστεί σχεδόν τα πάντα και μοιάζει να είναι αρκετά ολοκληρωμένη. Το μεγαλύτερο της προτέρημα είναι η ικανότητα που έχει να αποδίδει τα σκηνικά με αρκετή λεπτομέρεια ακόμα και σε ανοιχτούς χώρους. Η κίνηση των χαρακτήρων είναι πολύ πιο πιστευτή αν και λίγο γρήγορη και "κοφτή". Οι σκίες είναι απλουστευμένες, οι επιφάνειες νερού και τα μοντέλα όπλων είναι απίθανα και οι βραδινές αποστολές δείχνουν πολύ ατμοσφαιρικές.

Τα τεράστια τοπία που θυμίζουν... εξομοιωτή πτήσης εξακολουθούν να είναι από τα πιο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού και πραγματικά η ποικιλία του εδάφους θα σας ξαφνιάσει, όπως και στο πρώτο.

Εν κατακλείδι

Σε τελική ανάλυση, το IGI 2: Covert Strike μας άφησε ανάμεικτα συναισθήματα. Σίγουρα η stealth προσέγγιση είναι πολύ ελκυστική, αλλά για αυτό υπάρχει και το Splinter Cell. Είναι γεμάτο δράση, αλλά δεν παρουσιάζει πολλά πράγματα που δεν τα είδαμε στο πρώτο. Κατά τη γνώμη μας, είναι ένας τίτλος που απευθύνεται κυρίως στους λάτρεις του πρωτότυπου. Αυτοί θα το λατρεύουν κυριολεκτικά, καθώς το IGI 2 είναι ο τίτλος που θα έπρεπε να είναι το πρώτο όταν κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το Δεκέμβριο του 2000. Είναι ένας καλός και πολύ προσεγμένος τίτλος, αλλά σε καμία περίπτωση δεν θα χαρακτηριζόταν "απαραίτητη αγορά".



Ήλιος, θουλό και το όπλο μου.



Έτοιμοι για έφοδο.

ΥΠΕΡ

Είναι το Rainbow Six 3, το καλύτερο παιχνίδι στο είδος του, πολύ καλό online κομμάτι.

ΚΑΤΑ

Θα πείσει λίγο "βαρύ" για όσους θέλουν ένα FPS, σχετικά υψηλές απαιτήσεις.



Όλοι για έναν κι ένας για όλους.

Raven Shield

Η παράδοση του Rainbow Six

Για πολλούς, το Rainbow Six ήταν μακράν το καλύτερο παιχνίδι από όλα τα παιχνίδια που βασίζονται σε έργα του γνωστού συγγραφέα Tom Clancy. Ήταν ένα παιχνίδι που τόλμησε να συνδυάσει τη δράση και την τακτική με ίσες αναλογίες και ουσιαστικά ξεκίνησε ένα νέο είδος παιχνιδιών, τα team-based action games. Πολλοί από εσάς θα θυμάστε σίγουρα και άλλους μεγάλους τίτλους σε αυτό το είδος, όπως το Hidden and Dangerous που εκτυλισσόταν στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.

Το Raven Shield είναι το τρίτο της σειράς Rainbow Six και παρόλο που αρχικά μπορεί να φανεί εντελώς διαφορετικό από αυτά που έχουν προηγηθεί, κατά βάθος δεν είναι. Για τους φίλους της σειράς και για τους κριτικούς, το μεγαλύτερο μειονέκτημα, είναι ότι το παιχνίδι είναι σχεδόν ίδιο με το Rainbow Six. Εάν είχατε παίξει τα πρώτα δύο της σειράς, θα έχετε μία πολύ καλή ιδέα του τι να περιμένετε.

Όλα ξεκινούν από το σχεδιασμό

Καθώς έχουν περάσει κάμποσα χρόνια από την τελευταία έκδοση, ας κάνουμε μια επανάληψη στα βασικά. Υπάρχουν δεκαπέντε αποστολές (οι οποίες δένουν μαζί σε μία ιστορία) και κάθε μία είναι χωρισμένη σε δύο κομμάτια - σχεδιασμός και εκτέλεση. Στη φάση του σχεδιασμού, μπορείτε να μελετήσετε τον χάρτη της περιοχής και να αποφασίσετε ποιος θα είναι ο καλύτερος τρόπος να χειρθείτε την τελευταία ρευστή κατάσταση που απειλεί να καταστρέψει τον ελεύθερο κόσμο. Μπορείτε να δημιουργήσετε μέχρι και τέσσερις ομάδες οι οποίες θα περιλαμβάνουν ειδικούς για Επίθεση, Καταστροφές, Αναγνώριση, Ηλεκτρονικά και ελεύθερους σκοπευτές. Ο καθένας με το δικό του βιογραφικό και χαρακτηριστικά. Εάν χάσετε κάποιον σε μία αποστολή, τον έχετε χάσει για όλο το παιχνίδι και θα μπορούσατε να τον αντικαταστήσετε με λιγότερο ειδικευμένους πράκτορες.

Μόλις οι ομάδες ετοιμαστούν, είναι η ώρα να θέσετε τα waypoints. Κάθε ομάδα τα ακολουθεί κατά γράμμα και αδειάζει αυτόματα δωμάτια ή σώζει αιχμαλώτους εάν βρεθούν στο δρόμο τους. Πάνω στο χάρτη υπάρχουν στοιχεία για το που μπορεί να βρισκονται, αν και οι ακριβείς περιοχές δεν φαίνονται. Επίσης, υπάρχουν επιπλέον εντολές για να αδειάσετε δωμάτια, να παραβιάσετε πόρτες, να επιβάλλετε την ειρήνη σε συγκεκριμένες περιοχές ή να περιμένετε για εντολή έγκρισης.



Όλο και κάτι χρήσιμο θα υπάρχει εδώ μέσα.

Οι εντολές έγκρισης (go commands) χρησιμοποιούνται για να ελέγχουν την δράση μέσα στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, να έχετε συγκεκριμένες ομάδες να περικυκλώνουν μία περιοχή και να κινηθείτε ταυτόχρονα από όλες τις μεριές ή να περιμένετε να αδειάσει μία δίοδος απόδρασης πριν τρέξετε σε κάποιο δρομάκι γεμάτο από άτομα με αυτόματα όπλα και κάποιον VIP να σας ακολουθεί.

Πολύ βελτιωμένη δράση και δυνατό level design

Μόλις τελειώσει αυτή η φάση του παιχνιδιού, έρχεται η ώρα της Δράσης. Ενώ η φύση της δράσης είναι ουσιαστικά η ίδια, η αίσθηση είναι εμφανώς διαφορετική και το παιχνίδι είναι αρκετά μοντέρνο και ανανεωμένο. Στα προηγούμενα Rainbow Six, η ευχαρίστηση βρισκόταν κυρίως στη δημιουργία σχεδίων παρά στην



ΕΙΔΟΣ Tactical team-based action

ΕΚΔΟΤΗΣ Ubi Soft

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Red Storm Entertainment

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III 800, 128 MB RAM, 3D Accelerator 32 MB

Multiplayer LAN, Internet

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 8.5/10



Και τώρα πρέπει να είμαστε προσεκτικοί.



Μία άποψη των κυρίων απ'έξω.

πραγματοποίησή τους. Η τρισδιάστατη μηχανή που χρησιμοποιούσαν δεν ήταν καθόλου καλή, τα όπλα δεν είχαν καμία αίσθηση και η τεχνητή νοημοσύνη σχεδόν ανούτερη. Ήταν χαρακτηριστικό το ότι πλέον χρησιμοποιείται η μηχανή Unreal και η σημασία αυτής της αλλαγής είναι αμέσως φανερό, όσον αφορά την εμφάνιση του παιχνιδιού. Αν και για κάποιον που έχει παίξει τα Unreal Tournament 2003, No one Lives For Ever 2 και Splinter Cell, τα αποτελέσματα δεν θα φανούν και τόσο εντυπωσιακά, το Raven Shield παραμένει το πιο όμορφο παιχνίδι της σειράς. Η γκάμα των σκηνών είναι εντυπωσιακή, ταξιδεύοντας τον παίκτη από τους δρόμους του Rio de Janeiro σε μία τράπεζα του Λονδίνου γεμάτη τρομοκράτες ή σε κάποιο πολυτελές ρετιρέ.

Αυτή τη φορά οι δημιουργοί του νέου Rainbow Six έχουν μάθει από τα λάθη τους. Εκτός από τη βελτιωμένη τεχνητή νοημοσύνη, η πιο σημαντική αναβάθμιση είναι ότι πλέον χρησιμοποιείται η μηχανή Unreal και η σημασία αυτής της αλλαγής είναι αμέσως φανερό, όσον αφορά την εμφάνιση του παιχνιδιού. Αν και για κάποιον που έχει παίξει τα Unreal Tournament 2003, No one Lives For Ever 2 και Splinter Cell, τα αποτελέσματα δεν θα φανούν και τόσο εντυπωσιακά, το Raven Shield παραμένει το πιο όμορφο παιχνίδι της σειράς. Η γκάμα των σκηνών είναι εντυπωσιακή, ταξιδεύοντας τον παίκτη από τους δρόμους του Rio de Janeiro σε μία τράπεζα του Λονδίνου γεμάτη τρομοκράτες ή σε κάποιο πολυτελές ρετιρέ.

Στα σημεία που υπάρχει έδαφος, υπάρχει πολύ μεγάλη λεπτομέρεια. Τα άδεια δωμάτια

που χαρακτηρίζουν τη σειρά μέχρι σήμερα έχουν περιοριστεί και αυτή τη φορά υπάρχει ποικιλία ακόμα και στις περιοχές του ίδιου χάρτη.

Τα επίπεδα του single-player campaign χρησιμοποιούνται και για τα Custom modes αλλά και για multiplayer παιχνίδια. Αυτό ανάγκασε τους σχεδιαστές να κατασκευάσουν τα πάντα ως πραγματικές τοποθεσίες. Αυτή η προσέγγιση έχει ως αποτέλεσμα για τον παίκτη να πρέπει να περάσει περιοχές χωρίς συγκεκριμένα μονοπάτια, δωμάτιο μετά από δωμάτιο για να στήσει ενέδρες, να περάσει από κομμένες πλατφόρμες και να εξερευνήσει μία πληθώρα διαδρόμων. Εάν το τίμημα για κάτι τόσο εντυπωσιακό και περίπλοκο είναι το να υπάρχουν χονδροκομμένα επίπεδα που και που, τότε ας υπάρχουν, δεν πειράζει.

Πρωταγωνιστές οι χαρακτήρες

Σπάνια βλέπεις κανείς σε FPS χαρακτήρες τόσο ολοκληρωμένους και τόσο πιστευτούς. Πείτε σε ένα χαρακτήρα να ανέβει σε μία σκάλα και όχι μόνο θα το κάνει, αλλά θα κρύψει και το όπλο του πριν για να μπορέσει να σκορφαλώσει. Πείτε σε ένα χαρα-

κτήρα να πετάξει μία χειροβομβίδα και θα την τραβήξει από τη ζώνη του - επιτρέποντάς σας να δείτε ακριβώς τι κουβαλάνε οι σύντροφοί σας. Αυτές οι μικρολεπτομέρειες είναι οι που θα σας κάνουν να ξεχάσετε τα περιστασιακά μικροσφάλματα που υπάρχουν στα σκηνικά - από τα σύννεφα καπνού που ενεργοποιούνται από κάποια έκρηξη μέχρι τους αισθητήρες για τους παλμούς της καρδιάς και τα κιάλια με τα οποία μπορείτε να δείτε στο σκοτάδι.

Οι χαρακτήρες από την άλλη αντιδρούν όλο και πιο ρεαλιστικά. Πετάξετε μία χειροβομβίδα και όλοι θα αρχίσουν να τρέχουν σαν τρελοί. Όποιος βρεθεί κοντά στο εκρηκτικό κύμα της αρχίζει και τρέχει, καλύπτει τα μάτια του και σας αφήνει να καταλάβετε πότε περνάει η επίδραση. Μπείτε μέσα σε ένα δωμάτιο με ένα AK και υπάρχει η περίπτωση ο τρομοκράτης που βρίσκεται μέσα να τρέξει να βρει τους συντρόφους του ή απλώς να σηκώσει τα χέρια στον αέρα και να σας αφήσει να τον φιμώσετε (ή να τον σκοτώσετε).

Η νέα μηχανή Karma για την απόδοση της ανθρώπινης κίνησης, επιτρέπει όλων των ειδών τα διασκεδαστικά πειράματα. Μια καλά τοποθετημένη χειρο-

βομβίδα για παράδειγμα δεν θα ξετρυπώσει μόνο δειλούς σκοπευτές από όπου έχουν κρυφτεί, σας δίνει κιόλας να καταλάβετε πόσο ευλύγιστο -στην κυριολεξία- είναι ο εχθρός σας, με τα σχήματα που παίρνουν την ώρα που σκοτώνονται.

Ένα δυνατό δείγμα δράσης και τακτικής

Και ενώ είναι αυτονόητο ότι δεν θα διαρκέσετε πολύ με το να πυροβολείτε κάθε κινούμενο στόχο, δεν υπάρχει χώρος για ερασιτεχνικούς ηρωισμούς. Οι εχθροί σας δεν είναι τόσο άστοχοι όσο οι πρόγονοί τους, ωστόσο τουλάχιστον για τα πρώτα δύο επίπεδα μπορείτε να μην χρησιμοποιήσετε πολύ τους συντρόφους σας. Μετά από αυτό, δεν θα έχετε και πολλές ελπίδες χωρίς να μάθετε να χρησιμοποιείτε καλά το χάρτη. Υπάρχει ένα ήδη έτοιμο σχέδιο για κάθε αποστολή σε περίπτωση που δεν θέλετε να πολυασχληθείτε.

Κάθε σημαντική εντολή, βρίσκεται στην Space bar. Σταθείτε μπροστά από μία πόρτα, πατήστε το space bar και η πόρτα θα ανοίξει -και σε περίπτωση που αποφασίσετε να μην το κάνετε, θα το κάνει κάποιος άλλος από την ομάδα σας. Κρατήστε πατη-





Να και το καφέ της γειτονιάς.

Μέσα στους άθλιους υπονόμους

μένο το spacebar και ένα αναπτυσσόμενο μενού θα εμφανιστεί, με το οποίο μπορείτε να διατάξετε τα μέλη της ομάδας σας να ανοίξουν την πόρτα και να εκτοξεύσουν καπνογόνα ταυτόχρονα, κάνοντας κλικ στο fire button. Το ίδιο σύστημα χρησιμοποιείται για τα πάντα, κάνοντας τον έλεγχο πιο εύκολο.

Η δημιουργία καλής τεχνητής νοημοσύνης είναι αρκετά δύσκολη. Όλοι το ξέρουμε και το αποδεχόμαστε. Παρ' όλα αυτά, σε ένα παιχνίδι που είναι φτιαγμένο για ομαδικές μάχες ακριβείας, όπου έστω και ένα δέκατο του δευτερολέπτου παίζει ρόλο στην έκβαση του αποτελέσματος, κάθε ολίσθημα έχει αντίκτυπο. Οι μονάδες σας δουλεύουν μαζί σαν μία καλολαδωμένη μηχανή, ακολουθώντας πιστά εντολές. Μπορεί όμως να γίνει πολύ εκνευριστικό στην περίπτωση που κάτι πάει

στραβά και αποτύχει η αποστολή διότι η πολύ καλά εκπαιδευμένη ομάδα σας φρακάρει σε μία είσοδο πέντε διαδρόμους μακριά, αντί να σας παρέχει κάλυψη.

Το πιο εκνευριστικό κομμάτι, όπως και με παλιότερα παιχνίδια, είναι αυτό της διάσωσης των αιχμαλώτων. Πρώτα πρώτα, δεν είναι καθόλου λογικό για τους τρομοκράτες να σκοτώσουν το μόνο πράγμα που θα τους έδινε κάποια πιθανότητα να μείνουν ζωντανοί αντί να τους χρησιμοποιήσουν σαν ανθρώπινη ασπίδα. Με κάνα-δύο ομήρους σε κάθε χάρτη λόγω των οποίων η πιο λαμπρή νίκη μπορεί να γίνει εξευτελιστική ήττα, τα επίπεδα αυτά δεν ήταν από τα πιο ευχάριστα.

Πέρα από το single player

Ενώ οι αποστολές είναι αρκετά διασκεδαστικές, μόνο αφού τις ολοκληρώσετε μπορείτε να τις

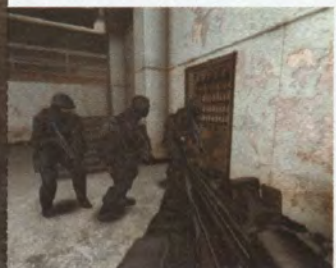
απολαύσετε πραγματικά, καθώς γίνονται διαθέσιμες και για όλα τα άλλα modes που προσφέρει το παιχνίδι. Ενώ μπορείτε να σχεδιάσετε περίπλοκα waypoints πριν τη μάχη, ο χάρτης του παιχνιδιού είναι εξοπλισμένος με ένα στυλό το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να σημειώσετε οδηγίες στους συντρόφους σας. Όπως αναφέραμενωρίτερα, τα επίπεδα διαθέτουν περίπλοκο σχεδιασμό και ακόμα πιο σημαντικό, είναι χτισμένα σαν κανονικές κατασκευές, αντί για τους παραδοσιακούς χάρτες παιχνιδιών. Περιοχές που δεν είχατε προσέξει στο single-player mode μπορούν να γίνουν τα ιδανικότερα σημεία για παρακολούθηση.

Παίζοντας το Raven Shield είναι σαν να κάνετε μάθημα σε όπλα και τακτικές. Για παράδειγμα, θα μάθετε τη διαφορά ανάμεσα σε ένα Glock και ένα MP5, το ότι

υπάρχουν τρία διαφορετικά είδη αυτόματων όπλων και πολλά άλλα. Επιπλέον, είναι ευχάριστο το γεγονός ότι οι σχεδιαστές σκέφτηκαν να μην ταλαιπωρήσουν τον παίκτη προκειμένου να βρει τα όπλα που χρειάζεται. Κάθε διεθνής δύναμη κρούσης που σέβεται τον εαυτό της, άλλωστε, είναι λογικό ότι μπορεί να αγοράσει όποιο όπλο θέλει και να μην χρειάζεται να περιμένει μέχρι να το βρει κάπου! Πράγματι, λοιπόν, στο παιχνίδι έχετε μια πληθώρα επιλογής όπλων. Η ποικιλία είναι πράγματι τρομακτική, από πιστόλια μέχρι αυτόματα και καρμπίνες. Έχετε, λοιπόν, μία σωρεία επιλογών η οποία είναι διαθέσιμη και online. Μια που αναφερθήκαμε στο online κομμάτι του παιχνιδιού, να αναφέρουμε ότι τώρα ο ανιχνευτής προσώπων έχει ενσωματωθεί στο κράνος και δεν υπάρχει με μορφή mini map, κάτι που αποτρέπει το εξοντωτικό cheating.

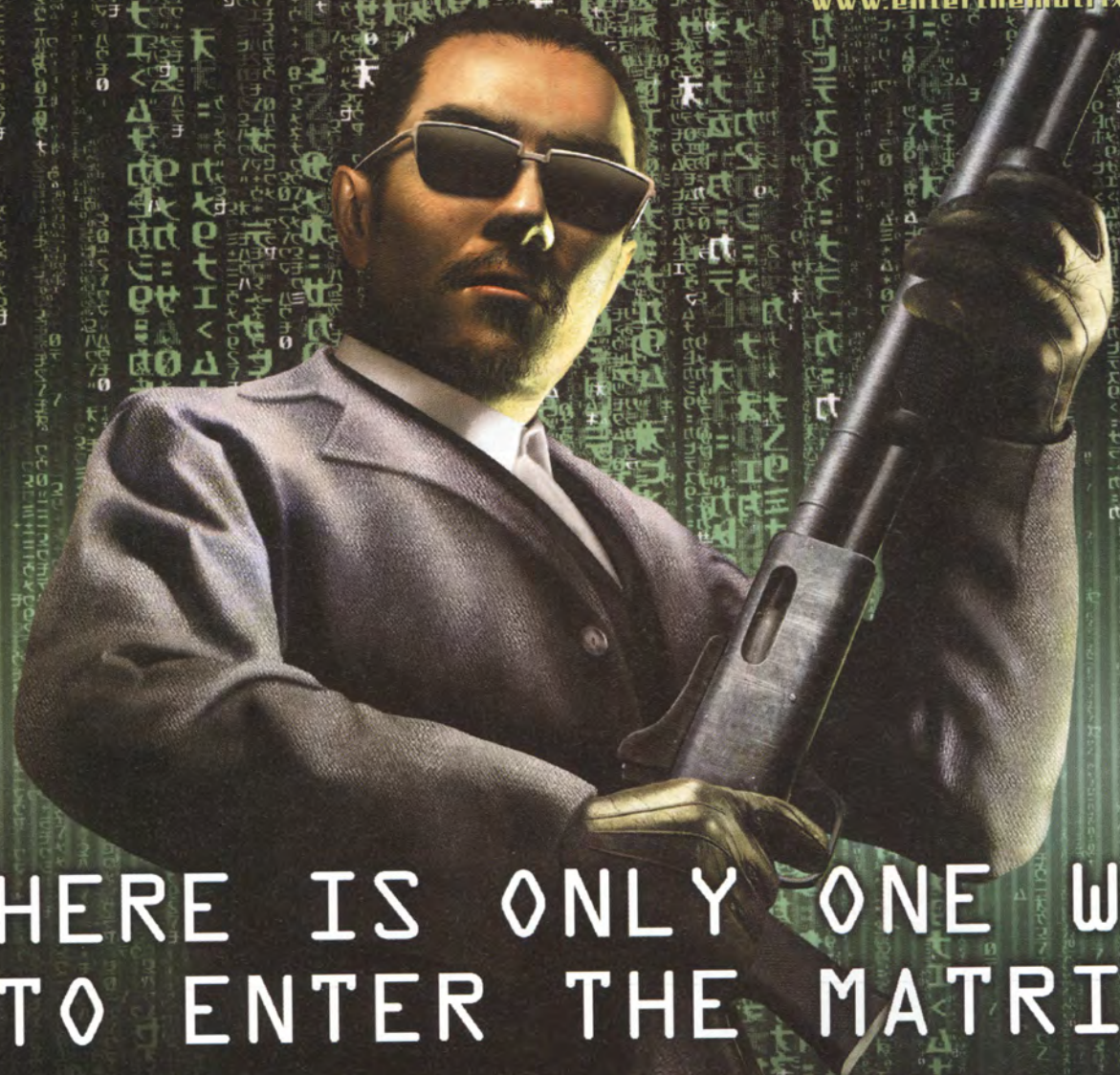
Η ετυμγορία

Είναι το παλιό, καλό, αγαπημένο Rainbow Six. Μπορεί να έχει κάνει "λίφτινγκ", όμως κατά βάθος παραμένει το ίδιο παιχνίδι. Εδώ είναι και η μοναδική ένσταση στην αγορά του που θα μπορούσαμε να προβάλλουμε. Οι παλιοί φίλοι του παιχνιδιού μπορεί να απογοητευθούν με την ελλειψη ουσιαστικών αλλαγών στους βασικούς μηχανισμούς του. Παρ' όλα αυτά, δεν πιστεύουμε ότι υπάρχει κάποια καλύτερη πρόταση αυτή τη στιγμή στο είδος. Αν θέλετε ένα team based tactical shooter, το Raven Shield είναι απλά η καλύτερη επιλογή.



www.thematrix.com

www.enterthematrixgame.com



THERE IS ONLY ONE WAY TO ENTER THE MATRIX

"The most anticipated videogame in history"
PSM2 Magazine

ENTER THE MATRIX™

Exclusive film footage from the Matrix™ trilogy creators
Battle along side the original motion picture cast

Written and directed by Larry and Andy Wachowski, the Directors of the Matrix™ trilogy

OUT 15 MAY	XBOX	NINTENDO GAMECUBE	PlayStation 2	PC CD-ROM	SHIV	ATARI	WARNER BROS.
------------	------	-------------------	---------------	-----------	------	-------	--------------

Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.
Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, all rights reserved.

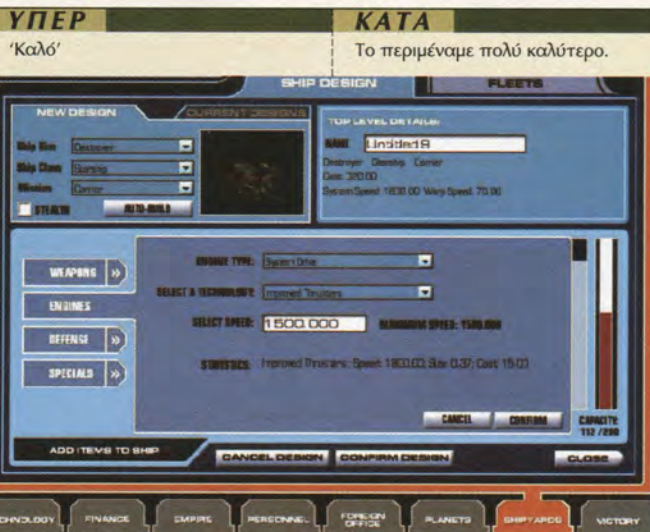
TM & © Warner Bros.
WBIE LOGO.™ & © Warner Bros.
(s03)



Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73,
Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802



Ο Deb Durham και οι σχέσεις με τους υπόλοιπους.



Μενού και επιλογές.

Master of Orion 3

Τρίτη και Φαρμακερή

Κάθε σοβαρός gamer, με το άκουσμα της φράσης 'Master of Orion' σηκώνεται από σεβασμό και σκύβει το κεφάλι ευλαβικά. Ακόμα και όσοι δεν ασχολούνται με τα strategy, αναγνωρίζουν το παιχνίδι αυτό της Microprose του 1990 που δημιούργησε ένα είδος και επηρέασε πολύ κόσμο. Το δεύτερο μέρος, το Master of Orion Battle at Antares (1996) ήταν μεν καλύτερο, αλλά υπήρχαν προβλήματα τεχνικού χαρακτήρα αλλά και στην ισορροπία του gameplay. Με το patch που βγήκε λίγο μετά όμως, όλα διορθώθηκαν και το MOO2 καθιερώθηκε σαν ένα από τα καλύτερα turn-based space strategy. Ίσως το καλύτερο.

Είναι όμως και τα δύο παιχνίδια για σκληροπυρηνικούς- ο μέσος παίκτης δεν μπορεί να τα αγιάξει. Ή μάλλον μπορεί, αλλά θα δυσκολευτεί αφάνταστα να ξεδιπλώσει όλα τα στρώματα του gameplay, να μάθει να κινείται σωστά και γρήγορα μέσα από τα δεκάδες μενού. Όντως, το interface ήταν λίγο πολύπλοκο και αρκετοί αποθαρρύνθηκαν. Και μετά ήρθε το Master of Orion 3.

Ιστορίες για εξωγήινους

Στο τέλος του MOO 2, οι Antarians είχαν ηττηθεί και ο κόσμος τους καταστράφηκε. Αλλά δεν ήταν το τέλος της φυλής τους που ανασυντάχθηκε και επιτέθηκε ξανά- μέσα σε 25 χρόνια, όλες οι φυλές έχουν υποταχθεί (άδικα λοιπόν όλη η προσπάθεια που κάνατε στο MOO 2!). Μέσα στα επόμενα 1.000 χρόνια, οι Antarans έκαναν τρομερά πειράματα στους υποταγμένους τους, αλλά κι ένα θανάσιμο λάθος: έφτιαξαν τους Harvesters, κάποιους παρασιτικούς οργανισμούς που αργά μα σταθερά σκοτώνουν τον ξενιστή τους. Όταν λοιπόν ο πιο καταστροφικός Harvester διέφυγε, το 95% των Antarians σκοτώθηκε. Οι υπόλοιπες φυλές κατάλαβαν ότι τώρα μπορούν να εναντιωθούν ενώ οι Antarans αναγκάστηκαν να φτιάξουν μια Γερουσία που θα τους προστάτευε. Στην πρώτη συνέλευση όμως, όταν κάποιες φυλές εξέφρασαν ανοικτά την οργή τους για τα εγκλήματα που είχαν γίνει εις βάρος τους από τους Antarans (φυλές όπως οι Mrrshan, Bulrathi, Alkari, Gnolems, Elerians κι άλλες), ο στόλος του New Orion των Antarans τις εξαφάνισε. Οι New Orions δεν ήταν αβοήθητοι... έτσι κάπως ξεκινάει το παιχνίδι, λίγο πριν κληθείτε να διαλέξετε μια από τις 16 φυλές (ή να φτιάξετε την δική σας).

Το παιχνίδι μάλλον προσπάθησε να γίνει πιο επεξηγηματικό και αναλυτικό. Με μια πρώτη ματιά, αυτό μας είχε φανεί καλό. Αλλά η αλήθεια είναι ότι καταντάει πολύ 'φορτωμένο' και κουραστικό σαν σύστημα, ακόμα και αν το συγκρίνετε με άλλα πολύπλοκα strategy,

ακόμα και wargames που φημιζονται για το βάθος και την έκτασή τους. Και μπορεί κάθε μενού και εικονίτσα να έχουν τοποθετηθεί σωστά στην οθόνη, δεν παύει όμως ο συνολικός τους αριθμός (δεκάδες- ίσως εκατοντάδες μερικές φορές) να θολώνει το μυαλό. Και δυστυχώς- για άλλη μια φορά, πρέπει να σκάψεις μέσα από πολλά μενού για να βρεις κάτι που θέλεις.

Το παιχνίδι είναι φυσικά τεράστιο- αυτό μπορείτε να το καταλάβετε κι από μόνοι σας. Μιλάμε για την διοίκηση ενός σύμπαντος από την πιο μεγάλη απόφαση (μια μαζική επίθεση) μέχρι την πιο μικρή (αν θα είναι 12% ή 13% οι φόροι του Α μικρού πλανήτη) όλα είναι στο χέρι σας. Το Tech Tree είναι ίσως το πιο ογκώδες κι εκτενές που υπήρξε ποτέ, με κυριολεκτικά εκατοντάδες τεχνολογίες κι αναβαθμίσεις. Το γνωστό Ship Design είναι παρομοίως θεαματικό: υπάρχουν τρία είδη

(orbitals, system ships, starships) και δεκατέσσερα μεγέθη για καθένα. Οι ασπίδες, τα όπλα, τα συστήματα για το καθένα από αυτά είναι διαφορετικά. Να σημειώσουμε ότι μπορείτε πλέον να φτιάξετε Task Forces που αποτελούνται από ένα ως 18 σκάφη και με αυτά είναι που κινείστε στις μάχες. Αν σας φαίνονται λίγα τα σκάφη ανά Force, να προσθέσουμε ότι μπορείτε να έχετε σε μια μάχη μέχρι και 10 Task Forces. Καλά είναι. Οι πιθανότητες και οι προοπτικές φέρνουν ιλιγγιο- όπως πάντα υπάρχει κάποια αυτόματη και γρήγορη επιλογή.

Η Κατάρτα του Αυτόματου Πλήτους

'Αυτόματη και γρήγορη' επιλογή. Ναι, υπάρχουν πολλές τέτοιες: είναι τόσα πολλά τα πράγματα που πρέπει να σκεφτείτε που χαρακτηριστικά σας δίνονται συνέχεια τέτοιοι 'μπαλαντέρ'. Με λίγα λόγια μπορείτε να βάλετε τα πάντα



- ΕΙΔΟΣ** Empire-builder
- ΕΚΔΟΤΗΣ** Infogrames
- ΑΝΑΠΤΥΞΗ** Quicksilver Interactive
- ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM
- Multiplayer** 2 ως 8, Internet, LAN, GameSpy
- ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ** 7/10

στο 'αυτόματο'. Το κακό όμως είναι ότι έτσι δεν δένεται κανείς συναισθηματικά με κάτι που δεν το πολεμάει, με κάτι που αναπτύσσεται από μόνο του- απλά πατώντας το 'Next Turn' ξανά και ξανά. Μετά από λίγο, είναι πιθανό να έχετε προχωρήσει πολύ στο παιχνίδι χωρίς να έχετε κάνει απολύτως τίποτα επειδή βάζατε 'ακόμα μια δουλειά' στην τεχνητή νοημοσύνη. Η ευφυΐα του MOO 3 και η θηλήση του να σας βοηθήσει, δουλεύει τελικά εις βάρος του αφού στην ουσία κάνει το παιχνίδι υπερβολικά εύκολο. Η τεχνητή νοημοσύνη από την μεριά της, όσο σας βοηθάει και σας λύνει τα

που θα μπορούσε ίσως να βοηθήσει κάτω, είναι 140 σελίδες (υπάρχουν και άλλες 37 σε ένα αρχείο helpme στο cd)... θα περίμενε κανείς ότι θα εξηγούσαν πολλά πράγματα, αλλά δεν είναι τόσο καλογραμμένα και καταλήγουν απλά να ξύνουν την επιφάνεια. Και πάνω από όλα, το παιχνίδι το ρίχνουν απίστευτα τα διάφορα bugs που θα συναντήσετε: από σχετικά ασήμαντα (clipping στις μάχες και λάθη κειμένου), μέχρι σοβαρά crashes που σας αναγκάζουν να κλείσετε τον υπολογιστή και να εύχεστε ότι το τελευταίο auto-save δεν είναι πολύ πίσω.

CHOOSE PLAYER RACE

SELECT A SPECIES:

HUMANOID CYBERNETIC SAURIAN TECHNOLOGICAL ETHEREAL GENIC INSECT MAMMALS

MEKLAR	CYNOID
Bioharvesting: Poor	Mining: Superior
Economic: Barren	Manufacturing: Superior
Accuracy: Superior	Environmental: Poor
Dairying: Dangerous	Diplomacy: Poor

CYNOID [I SIGH hold]

The Cynoids have not completely turned their backs on their biological origins, unlike cyborgs, which are completely artificial. The Cynoids are still able and willing, when it comes to improve their bodies and biological systems. They understand the value of energy, how to work it, how to use it, and how to exploit them every way possible. Understanding chemistry, they are determined to improve the use of their atoms to make them more productive and, hence, more usable.

CHOOSE YOUR PLAYER FLAG:

ENTER YOUR EMPIRE NAME:

Τι είναι ένα Cynoid;

ρούσε να έχει γίνει για να ευχαριστηθεί και το μάτι μαζί με το μυαλό. Οι χάρτες φαίνονται μεν σε 3D και η οθόνη της μάχης έχει πιο ρεαλιστικά σκάφη, αλλά αυτές όλες οι αναπαραστάσεις είναι εικονικές ούτως ή άλλως και δεν αποδίδουν ρεαλιστικά το μέγεθος και τις λεπτομέρειες. Είναι απλά σαν 'μάγκες' για να μπορείτε με μια γρήγορη ματιά να κάνετε μια γρήγορη εκτίμηση της κατάστασης.

Το σύστημα διπλωματίας είναι ένα από τα αυτού του παιχνιδιού καθώς είναι σε 3D και χρησιμοποιούνται γραφικά υψηλής ανά-

τα δείτε όλα και θα τα προσπερνάτε. Πάντως, παρά την μεγάλη προσπάθεια που κατέβαλε το MOO 3 για να γίνει πιο λεπτομερές, δεν υπάρχει καθόλου προσωπικότητα στο παιχνίδι. Ίσως να φταίει που το interface είναι πάντα και παντού ίδιο και απαράλλαχτο- είτε φτιάχνετε πλοία, είτε χτίζετε φάρμες. Έτσι βέβαια επιτυγχάνεται μια ομοιομορφία που δεν υπήρχε στο προηγούμενο παιχνίδι, αλλά παράλληλα γίνεται και πιο μονότονο και κατατονικό.

Μπορεί να ήταν και υψηλές οι απαιτήσεις μας, να θέλαμε να δούμε αυτόν τον φίλο από τα παλιά να δίνει ένα τρομερό παρόν σε έναν δύσκολο πόλεμο που γίνεται εκεί έξω. Και θέλαμε πραγματικά το MOO 3 να είναι το καλύτερο όλων των εποχών- είναι λοιπόν διπλή η απογοήτευση καθώς πρόκειται για ένα παιχνίδι απλώς 'καλό' που θα το συστήναμε ανεπιφύλακτα μόνο στους πολύ σκληροπυρηνικούς του είδους. Ας αφήσουμε έτσι το οξύμωρο σχήμα: ένα τόσο τεράστιο παιχνίδι, να περιγράφεται τόσο εύστοχα με αυτή την απλή, διαύλαβη λέξη.



λυσης. Έχει χρησιμοποιηθεί επίσης Full Motion Video στις επαφές σας με άλλες φυλές- είναι καλοφτιαγμένα αυτά τα cut scenes αλλά τόσο λίγα που γρήγορα θα

GAME MENU | OTHER | TURN 6 | AU | 100% | 00:38:13:27 | ENCYCLOPEDIA | TURN

ECONOMICS

REVENUE: 31146
 EXPENSES: 3051
 SAVINGS BANK: 3345
 LOANS BANK: 31382

ITEMIZED BUILD LIST

CURRENT BUILD ORDER:

- Missile Base 1
- Eagle
- Troop Transport

AVAILABLE ITEMS:

- Scout Base
- Scout Super Fighter Base
- Industry
- Colony 2x0
- Support Colony Ship
- Outpost Ship
- Troop Transport
- Eagle
- Hook
- Sense

SELECTED ITEM DETAILS:

Cost: 250 PP, Min. turns to build: 1

An immobile bunker that produces missiles. They have an infinite supply of the latest missile technology with enhanced speed and range.

Κι άλλα μενού.

χέρια, τα πάει περίφημα με αποτέλεσμα να έχετε ένα παιχνίδι που αν και θα έπρεπε να είναι πανδύσκολο και πολύπλοκο, καταλήγει να παίζεται από μόνο του. Εσείς χαζεύετε τα άπειρα κουτάκια και τα μενού. Αυτό είναι που λείπει από το παιχνίδι: προσωπική εμπλοκή. Λείπει επομένως βάθος, χαρακτήρας, εθισμός και άρα gameplay.

Το manual από την άλλη μεριά

Γραφικά και Βίντεο

Τα γραφικά σαφώς και δεν τα κοιτάμε και πολύ σε τέτοιου είδους παιχνίδια. Παρόλα αυτά, προκαλεί εντύπωση ότι έχουν βελτιωθεί ελάχιστα από το προηγούμενο παιχνίδι το οποίο (για να μην ξεχνιόμαστε), κυκλοφόρησε πριν από έξι ολόκληρα χρόνια. Είπαμε, το 'περιτύλιγμα' δεν έχει μεγάλη σημασία σε ένα Master of Orion, αλλά όλο και κάτι θα μπο-

GAME MENU | OTHER | TURN 6 | AU | 100% | 00:38:13:27 | ENCYCLOPEDIA | TURN

FOREIGN OFFICE

DIPLOMACY | ORION SENATE | FOREIGN MATRIX

[RESPOND WITH / OFFER] THE FOLLOWING:

Release
No Assure
Stall
Counter-offer
Accept

EMPHASIS FOR THIS ACTION:

RACE: Cynoid
EMPIRE: TK-547-MIB
CURRENT RELATIONSHIP WITH YOU: Diplomatic: Close

MULTIPLY STRENGTH: 2
NO. OF UNITS: 1

GAME MENU | OTHER | TURN 6 | AU | 100% | 00:38:13:27 | ENCYCLOPEDIA | TURN

FOREIGN OFFICE

DIPLOMACY | ORION SENATE | FOREIGN MATRIX

[RESPOND WITH / OFFER] THE FOLLOWING:

Release
No Assure
Stall
Counter-offer
Accept

EMPHASIS FOR THIS ACTION:

RACE: Pallen
EMPIRE: Boreal
CURRENT RELATIONSHIP WITH YOU: Alliance

MULTIPLY STRENGTH: 2
NO. OF UNITS: 14

Να 'το πάλι το Cynoid.

Alien Resurrection...

Post Mortem

Μέτρια Μυστήρια στον Μεσοπόλεμο

Gustave Macpherson... έτσι λέγεται ο αμερικανός του οποίου τον ρόλο παίζετε αυτή την φορά στο adventure της Microids. Είναι ένας πρώην ιδιωτικός ντετέκτιβ ο οποίος έχει αποφασίσει να γυρίσει σελίδα στη ζωή του και να γίνει ζωγράφος. Παρ'όλα αυτά ακόμη έχει σχέσεις με τον υπόκοσμο του Παρισιού. Εκτός αυτού, στο σκηνικό μπαίνει και η Sophia Blake για να μεταπείσει τον Macpherson από τη σύνταξη προκειμένου να ερευνησει έναν απεχθή διπλό φόνο. Να είστε προετοιμασμένοι για πολλές αλλαγές στην πλοκή, ανθρώπους που δεν είναι αυτό που λένε πως είναι, έναν αθώο που κατηγορείται άδικα και άλλα πολλά. Έχει όλα τα συστατικά ενός τυπικού adventure: ανακρίσεις υπόπτων και αυτόπτων μαρτύρων, συλλογή αντικειμένων και κατά τόπους, τους διάφορους γρίφους. Και όλα αυτά για να καταφέρετε τελικά να αποκαλύψετε και να νικήσετε τον πραγματικό κακό της υπόθεσης.

Σπίσιμο και Μηχανισμοί

Το παιχνίδι παρουσιάζει τις διάφορες περιοχές μέσα από μια πανοραμική θέα, γεμάτη με 3D χαρακτήρες που μπορούν να σας μιλήσουν. Μπορείτε να περιστρέψετε την άποψη κατά 360 μοίρες, καθώς και πάνω ή κάτω. Οι σχεδιαστές έχουν διαλέξει ένα πολύ ατμοσφαιρικό σκηνικό γι'αυτή την ιστορία και παρουσιάζουν πολύ καλά αποτελέσματα με τα ξενοδοχεία παλαιού τύπου, τις σκουρόχρωμες έπαυλεις και τα διαμερίσματα που δεν μοιάζουν να απέχουν πολύ από την εποχή του Dickens. Οι ήχοι και η μουσική επίσης βοηθούν αρκετά για μια επιβλητική ατμόσφαιρα.

Κάτι που μας άρεσε αρκετά ήταν ο σχεδιασμός των χαρακτήρων και ιδιαίτερα του Macpherson, που θυμίζει κάτι μεταξύ Johnny Depp στην Έντινγκ Πύλη και Mickey Rourke στο Δαιμονισμένο Άγγελο. Επίσης το ντύσιμο και το στυλ των μαλλιών

είναι αρκετά καλά- λεπτομέρεια μεν η οποία όμως μας έκανε εντύπωση. Το μόνο μειονέκτημα, πέρα από το κακό lip-synch, είναι ότι κατά τη διάρκεια των συνομιλιών, οι χαρακτήρες έχουν την τάση να κάνουν τις ίδιες χειρονομίες ξανά και ξανά. Κουραστήκαμε να βλέπουμε τον Macpherson να πινάει τα γυαλιά του όλη την ώρα.

Η πλοκή του παιχνιδιού είναι επίσης πολύ καλή και ακολουθεί το δεύτερο κλισέ-μετά από αυτό της Σατανικής εταιρίας- αυτό της Αδελφότητας των Ιπποτών. Η αλήθεια είναι ότι περιμέναμε την ίδια βαρετή συνομιλία, αλλά ευτυχώς διαφευστήκαμε και η πλοκή μας κράτησε το ενδιαφέρον μέχρι την τελευταία στιγμή, χάρη στην πολύ καλή δουλειά των συγγραφέων.

Το Post Mortem δοκιμάζει κάτι πρωτότυπο με τον τρόπο με τον οποίο εξελίσσεται το παιχνίδι, όπου υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τρόποι τερματισμού, ανάλογα με τις επιλογές που θα κάνει ο παίκτης. Υπάρχουν δύο πολύ σημαντικές τοποθεσίες οι οποίες προστατεύονται από κλειδωμένες πόρτες και μπορούν να ξεπεραστούν με δύο διαφορετικούς τρόπους η κάθε μία. Ανάλογα σε ποιά από τις δύο θα πάτε πρώτα, θα σας κάνει να καταλάβετε τι περίπου συμβαίνει.

Κενά... πολλά κενά

Αν και είναι αξιέπαινη η προσπάθεια, ένα από τα προβλήματα που υπάρχουν είναι ότι το παιχνίδι έχει πρόβλημα συνοχής. Σε κάποια στιγμή προέκυψε ένα ζήτημα για κάποιο πολύ σημαντικό αντικείμενο. Υποτίθεται είχαμε ήδη ενημερωθεί για το θέμα, αλλά αυτή ήταν η πρώτη φορά που το ακούγαμε. Οι συζητήσεις επίσης που γίνονται έχουν διάφορες προσεγγίσεις και μερικές φορές αναφέρονται και σε θέματα με τα οποία δεν έχει έρθει ακόμη αντιμετώπιση ο παίκτης και αυτό είναι κάτι που μπορεί να δημιουργήσει αρκετή σύγχυση.

Επίσης σε μερικά πράγματα θα μπορούσε να έχει δοθεί κάποια καλύτερη εξήγηση. Μας πήρε πολύ ώρα, για παράδειγμα, να καταλάβουμε πως λειτουργεί το lockpick. Εάν υπήρχαν κανά-δύο στοιχεία παραπάνω, θα ήταν πολύ καλύτερα, όπως και μία εξήγηση για το ότι ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει το μπλοκ του για να σχεδιάσει κάποιο υπόπτο.

ΥΠΕΡ

Το σενάριο και η ατμόσφαιρα.

ΚΑΤΑ

Μέτριο σε όλους τους άλλους τομείς.



Πώς θα μπορούσα να σας εξυπηρετήσω;



Η Sophia Blake είναι αυτή;



Υπάρχει επίσης ένα σημείο όπου ο παίκτης μπορεί ξαφνικά να ελέγξει κάποιον άλλο χαρακτήρα και μπορεί πολύ ευκολά να μπερδευτεί νομίζοντας ότι παίζει κάποια cut scene.

Παρ'όλα αυτά, το παιχνίδι προσφέρει μερικούς ενδιαφέροντες και αυστηρούς γρίφους. Η καλυτεχνική ικανότητα που έχει ο Macpherson και μπορεί να ξεχωρίσει έναν πλαστό από έναν πρωτότυπο πίνακα είναι πολύ ενδιαφέρουσα και το lockpicking-μόλις μάθετε να το χρησιμοποιείτε-είναι διασκεδαστικό. Καλό θα ήταν επίσης να είχε και περισσότερες τηλεπαθητικές ικανότητες ο Macpherson.

Αν και το παιχνίδι δεν έχει πολλές απαιτήσεις, τα cutscenes είναι αρκετά καλά. Σε ένα από αυτά, ο

Macpherson πληγώνεται στο πόδι και τον βλέπουμε να φεύγει κουτσαίνοντας λίγο αργότερα. Μερικά, συνδιάζουν γυμνό με βία, αλλά αυτό δεν αποτελεί αυτοσκοπό και δεν δίνεται τόση βαρύτητα που να γίνεται ενοχλητικό.

Πιστεύουμε ότι το Post Mortem θα αρέσει στους οπαδούς των adventures κυρίως λόγω τοποθεσίας και πλοκής (όπου δύσκολα θα εμπιστευθείτε κανέναν). Οι προσπάθειες από τους σχεδιαστές να δώσουν λίγη ελευθερία κινήσεων στον παίκτη δεν απέδωσαν και πολύ, αλλά τουλάχιστον ήταν μία κάποια απόπειρα. Έτσι λοιπόν, δεν μιλάμε για την τελειότητα, ούτε καν για ένα Syberia αλλά για μία απλά καλή προσθήκη στο χώρο των adventures μυστηρίου.

ΕΙΔΟΣ Adventure

ΕΚΔΟΤΗΣ Microids

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Microids

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 350MHz, 64 MB RAM

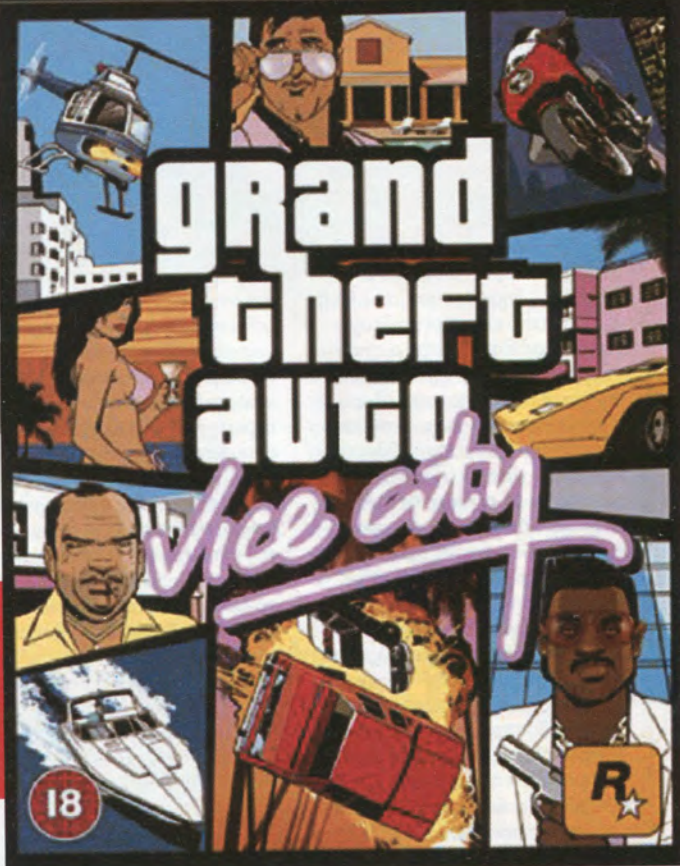
Multiplayer Δεν Διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 6/10



**Προετοιμαστείτε
για άφθονη δόση
εγκλήματος!!!**

PC CD-ROM



ΠΡΟΠΑΡΑΓΓΕΙΝΕΤΕ ΤΩΡΑ

ο πολυαναμενόμενο τίτλο από την
Red Line για να είστε σίγουροι
ότι θα του έχετε στα χέρια σας
από την πρώτη μέρα!

~~48.95 €~~

45.95 €

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ!

**Αναμενόμενη ημερομηνία κυκλοφορίας:
16 Μαΐου 2003**



red line

Παραγγείλτε στο 80011-767676 (χωρίς χρέωση για όλη την χώρα) ή στο 210 2527201

■ Κόστος αποστολής για Αθήνα 4 € ■ Για την υπόλοιπη Ελλάδα μέσω αντικαταβολής με κόστος 6 €.
■ Μπορείτε να πληρώσετε και με πιστωτική κάρτα. ■ Θα προηγηθεί ειδοποίηση σε περίπτωση αλλαγής τιμών.

Praetorians

Λιγότερο Κάρβουνο, Περισσότερη Μάχη!

Τί είναι ένας Praetorian; Αυτή είναι η πρώτη απορία σίγουρα. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν με μια σύντομη ανασκόπηση για να 'φρεσκάρουμε' τις γνώσεις μας στην ρωμαϊκή ιστορία.

Ο Αυτοκράτορας Αύγουστος (που έζησε από το 31 π.Χ. μέχρι το 14 μ.Χ.) δημιούργησε μια ειδική φρουρά από ειδικά εκπαιδευμένους στρατιώτες. Ήταν οι πιο θαρραλέοι, πειθαρχημένοι, σκληροί και αδυσώπητοι από όλους, ακολουθούσαν πάντα πιστά τις εντολές τους και κύριο μέλημά τους ήταν να προστατεύουν τον αυτοκράτορα από απόπειρες δολοφονίας (όπως είχε κάνει ο Βρούτος και η παρέα του με τον Ιούλιο Καίσαρα). Ήταν οι ελίτ των ελίτ και κάθε μικρός και ασήμαντος πεζικάριος ήξερε πώς το τελευταίο πράγμα που θα ήθελε να κάνει ήταν να ενοχλήσει έναν από αυτούς τους επίλεκτους. Ήταν οι Πραιτωριανοί. Ωραία όλα αυτά... ας αφήσουμε όμως τα προσχήματα και τις ιστορικές δικαιολογίες: ώρα για τους ρωμαίους να τσακίσουν τους απολίτιτους βαρβάρους!

Καλός Ρωμαίος...

Το μάθημα ιστορίας συνεχίζεται λίγο ακόμα- όχι τίποτα άλλο, αλλά να θυμηθούμε και ποιά είναι η Ργγο, η εταιρεία που έκανε την ανάπτυξη για αυτό το strategy. Η ισπανική λοιπόν ομάδα είναι εκείνη που είχε παρουσιάσει και την σειρά Commandos- κάποια μέλη έφυγαν από την Ργγο, παρόλα αυτά το Praetorians φέρει την σφραγίδα του ονόματός της. Δεν υπάρχουν βέβαια κοινά σημεία με εκείνο το παιχνίδι- ίσως μόνο το γεγονός ότι και τα δύο παιχνίδια είναι αρκετά δύσκολα. Οι αρχικές ανακοινώσεις πάντως ήθελαν το παιχνίδι να κυκλοφορεί σαν καθαρό strategy με εμφανή στοιχεία από role-playing κι ένα εκτενές σενάριο συνδεδεμένο με την εξέλιξη.

ΕΙΔΟΣ Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Eidos Interactive

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Pyro Studios

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 450MHz, 128 MB RAM, 3D accelerator

Multiplayer 2 ως 8, Internet, LAN

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 7.5/10

Πολλά άλλαξαν όμως από τότε- όπως συνηθίζεται στις μεγάλες παραγωγές όπου εμπλέκονται πολλοί παράγοντες, το τελικό προϊόν είναι κατά πολύ διαφορετικό: δεν υπάρχει το εκτενές σενάριο που λέγαμε, ούτε έμφαση στην ανάπτυξη ενός χαρακτήρα και στα στοιχεία role-playing και ούτε οι κλασικοί μηχανισμοί διαχείρισης πρώτων υλών.

Πρόκειται για ένα real-time strategy με αρκετή έμφαση στην στρατηγική της μάχης και όχι στην διαχείριση πόρων και κτιρίων.

Πιο αναλυτικά: το campaign (μπορείτε να παίξετε μόνο με τους Ρωμαίους) αποτελείται από είκοσι αποστολές που είναι αρκετά μεγάλες... καθεμιά από αυτές είναι σαν ένα μικρό campaign από μόνη της. Το απογοητευτικό είναι ότι δεν ξεχωρίζουν κάποιοι πρωταγωνιστές στο σενάριο, ούτε κάποια δραματικά cut scenes με καλή σκηνοθεσία και διαλόγους (μόνο μερικές γενικές μάχες). Εκεί που τόσα πολλά strategy τον τελευταίο καιρό πασχίζουν να βάλουν τον παίκτη μέσα στον ρόλο μέσα από πολύπλοκα κινηματογραφικά cut scenes (με πολλά από αυτά να τα καταφέρνουν περίφημα, όπως το Age of Mythology ή το Impossible Creatures), εδώ δεν υπάρχει αυτή η πολυτέλεια της προσωπικότητας. Με λίγα λόγια, δεν έχετε πλήρη συναίσθηση του ρόλου σας στην ιστορία του παιχνιδιού... ποιός είστε και γιατί κάνετε αυτά που κάνετε. Κρίμα- γιατί αν είχαν δώσει λίγη προσοχή σε αυτό, με ένα καλό σενάριο ίντριγκας, πολιτικών συνομοσιών και παιχνίδια διπλωματίας το Praetorians θα κέρδιζε πολλούς πόντους.

Υπάρχουν και μερικά άλλα κλασικά στοιχεία ενός strategy που το Praetorians αγνοεί ή παραγκωνίζει. Δεν υπάρχουν αναβαθμίσεις για τις μονάδες, ούτε tech-trees. Στον δρόμο σας δίνονται δύο ή τρεις νέες μονάδες για να βοηθηθείτε, αλλά ποτέ δεν αμείβετε με κάποια εντυπωσιακή μονάδα ή τεχνολογία. Και όσοι από εσάς περιμένατε resources, πολλές διαφορετικές μονάδες και σχηματισμούς θα απογοητευτείτε. Αυτά είναι τα μειονεκτήματα του παιχνιδιού ή αν προτιμάτε σημεία που μας παραξένεψαν ή μας άφησαν παραπονεμένους με λίγα λόγια. Είναι βέβαια σοβαρά,

ΥΠΕΡ

Διαφορετική προσέγγιση στη μάχη, μεγάλη αξία σαν strategy, στέρεος και ποιοτικός σχεδιασμός.

ΚΑΤΑ

Λείπει το σενάριο και οι πρωταγωνιστές, ήθελε λίγη ακόμα τελειοποίηση.



Μα είναι τρελοί αυτοί οι Ρωμαίοι!



Επιθεση από παντού.

αλλά μπροστά σε αυτά που έχει να προσφέρει το Praetorians σαν παιχνίδι, είναι λίγα και δεν αρκούν για να χαλάσουν την, γενικότερα, καλή του εικόνα.

...κακός Ρωμαίος!

Το Praetorians είναι ένα γρήγορο strategy με έμφαση στις μάχες. Από πρώτες ύλες, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να κατακτάτε χωριά- καθένα σας δίνει την δυνατότητα να φτιάξετε κι άλλες μονάδες. Αυτό είναι όλο. Όταν φτάσετε στο όριο των μονάδων, δεν μπορείτε να φτιάξετε κι άλλες, θα πρέπει δηλαδή να επιλέγετε πολύ προσεκτικά τι στρατιώτες θα έχετε. Οι μονάδες είναι λίγες και απλές: πεζικό, ιππικό, τοξότες και μερικές ειδικές μονάδες για κάθε φυλή... ένα άρμα εδώ, ένας μονομάχος εκεί. Τίποτα το τρομερό. Όσοι περιμένατε δεκάδες διαφορετικές μονάδες θα απογοητευτείτε. Αυτό δεν θαπει ότι οι στρατιώτες δεν έχουν τις δικές τους ικανότητες και έναν

πολύ όμορφο σχεδιασμό. Οι rikemen ας πούμε έχουν έναν ειδικό αμυντικό σχηματισμό όπου απλώνουν σε μια γραμμή κι ετοιμάζονται να υποδεχτούν τους εχθρούς που κάνουν έφοδο. Το πεζικό που κινείται στα ψηλά γρασίδια θα ξαπλώνει κάτω για να κρυφτεί και να ετοιμάσει μια ενέδρα (το γρασίδι μπορεί να καεί όμως, προσοχή!). Οι καταπέλτες χρησιμοποιούν ανιχνευτές ή εκπαιδευμένα γεράκια και λύκους για να αυξήσουν το πεδίο δράσης τους. Οι τοξότες μπορούν να κρυφτούν στις άκρες ενός δάσους και να επιτεθούν από εκεί σε κάποιον που θα περάσει, ενώ το ιππικό δεν θα μπορεί να περάσει μέσα από πυκνή βλάστηση. Είναι όλες αυτές οι μικρές πινελιές, οι άπειρες στρατηγικές επιλογές που όταν συνδυάζονται όλες μαζί, συνθέτουν ένα παιχνίδι με απαρράμιλη απόδοση της μάχης.

Υπάρχει επίσης και το Auxilary Infantry, οι μονάδες που πλησιάζ-



Ααααααεραααααα

ζουν όσο είναι δυνατό τους αντίστοιχους peasants ενός κλασσικού RTS που όλα τα χτίζουν, όλα τα μαζεύουν και όλα τα επισκευάζουν. Δεν μαζεύουν βέβαια βατόμουρα- απλά είναι μάχιμες μονάδες που μπορούν να κατασκευάσουν ορισμένα κτίρια και πολεμικές μηχανές (αμυντικούς κι επιθετικούς πύργους, καταπέλτες κι άλλες πολιορκητικές μηχανές). Τα πιο εντυπωσιακά επίπεδα είναι όταν πολιορκείτε κάποιο κάστρο. Πρέπει να το ζήσετε για να το καταλάβετε: ο συνδυασμός των πολιορκητικών μηχανών, με μερικά κύμματα γρήγορου ιππικού, υποστήριξη τοξότων κρυμμένων και κάποιων ανιχνευτών σε στρατηγικά σημεία είναι απίστευτα συγκλονιστική εμπειρία.

Είναι τρελοί αυτοί οι Ρωμαίοι...

Κάτι είχαμε αναφέρει και για στοιχεία role-playing που τελικά υπάρχουν στην τελική έκδοση που κυκλοφόρησε, αλλά είναι σαφώς υποαναπτυγμένα. Οι Centurions σας που ηγούνται των στρατευμάτων, μαζεύουν experience και honor points και ανεβαίνουν επίπεδα καθώς κερδί-

ζουν εμπειρία στις μάχες... όσο πιο δυνατοί γίνονται, τόσο περισσότερους στρατιώτες μπορούν να διοικούν και τόσο πιο αποτελεσματικοί γίνονται στη μάχη. Το περίεργο είναι ότι δεν επηρεάζουν και τόσο πολύ την έκβαση της μάχης, αφού οι κανονικές μονάδες σας θα πολεμούν το ίδιο



περίπου, ανεξαρτήτως από τον Centurion που τους οδηγεί στη μάχη. Ήθελε ίσως λίγο τελειοποίηση ακόμα, όπως και μερικά άλλα στοιχεία. Η τεχνητή νοημοσύνη πάντως (που είναι όπως ξέρετε πολύ σημαντική σε τέτοια παιχνίδια), είναι αρκετά δυνατή- ειδικότερα στις μάχες- και κάνει πολλά τεχνάσματα για να σας φέρει σε μειονεκτική θέση.

Οι αποστολές είναι άψογα σχε-



Είναι ωραία στις εξοχές...

διασμένες: υπάρχουν συνέχεια ευκαιρίες για έναν διορατικό και έξυπνο στρατηγό να δείξει τις ικανότητές του, δεκάδες στρατηγικά σημεία λόγω μορφολογίας και ύψους που δίνουν το πλεονέκτημα, κάστρα και στενά και πολλά ακόμα. Από άποψη καθαρά στρατηγικής στη μάχη, το Praetorians είναι κατά πολύ ανώτερο από τα περισσότερα 'γενικευμένα' RTS εκεί έξω όπως το



Age of Mythology. Το έδαφος (από γρασίδι και πεδιάδες μέχρι ποτάμια και πλαγιές) παίζει τεράστιο ρόλο στις κινήσεις και επιθέσεις σας και ένας καλός στρατηγός θα χρησιμοποιεί πολύ τους ανιχνευτές του για να γνωρίζει καλά τον χάρτη και τα χαρακτηριστικά του. Τα γραφικά είναι και

αυτά χορταστικά με αξιοπρεπές frame rate: αν εξαιρέσουμε τις μονάδες που μερικές φορές ίσως φανούν ελαφρώς χοντροκομμένες στους πιο απαιτητικούς, το περιβάλλον είναι πανέμορφο... τα γρασίδια, τα δάση, τα κτίρια, ο ίδιος ο ουρανός: όλα συνομοτούν εναντίον σας για να σας κάνουν να χαζέψετε το κόσμο γύρω σας αντί να καταστρώνετε το τέλει σχέδιο μάχης. Particle effects, φωτισμός και καιρικά φαινόμενα όλα καλοσχεδιασμένα. Ο ήχος είναι και αυτός ικανοποιητικός, με ατμοσφαιρική μουσική, σωστές αποκρίσεις από τις μονάδες που δεν κουράζουν πολύ.

Το Praetorians είναι ένα πολύ διασκεδαστικό, όμορφο και καλοσχεδιασμένο παιχνίδι που θα απολαύσουν οι φίλοι του σωστού strategy. Αγνοεί κάποιες από τις σταθερές των RTS όπως το Age of Mythology, και προτιμώντας μια διαφορετική προσέγγιση στον σχεδιασμό, προσέχει περισσότερο το gameplay και τις μάχες. Και αν μην τι άλλο, είναι η μόνη ευκαιρία (εκτός από ένα κόμικ του Αστεριξ), να δείτε πόσο αληθινά αποτελεσματική είναι η 'χελώνα' των ρωμαίων!



Συσείρωση πριν την επίθεση.



Εμπρός όλοι για να καταστρέψουμε τον πύργο!



Χμμμ... Κάτι θρῆκαμε εδώ...

ΥΠΕΡ

Ωραία γραφικά...

ΚΑΤΑ

... τα οποία είναι όμως στατικά και δεν αρκούν για να σώσουν το παιχνίδι από τη μετριότητα.



Θα το ανοίξεις τελικά; Τι θα γίνει;

Cameron Files 2

Η κατάρα της Wanadoo

Το "The Cameron Files: Pharaoh's Curse" είναι το δεύτερο παιχνίδι της σειράς Cameron Files. Το πρώτο παιχνίδι είχε αρχικά κυκλοφορήσει στην Ευρώπη από την Wanadoo Editions ως "Loch Ness".

Το "Pharaoh's Curse" συνεχίζει της περιπέτειες του ντετέκτιβ Alan Parker Cameron. Η Moira McFarley, κόρη του εργοδότη του Cameron στο πρώτο παιχνίδι, απασχολείται με μία αρχαιολογική ανασκαφή στην Αίγυπτο και βοηθά τον έφορο ενός Αιγυπτιακού μουσείου. Ζητάει, λοιπόν, τη βοήθεια του Cameron για να ερευνήσει κάποιες ύποπτες κινήσεις στο χώρο εργασίας της. Ο ρόλος της στο "Loch Ness" ήταν καλύτερος καθώς εμφανιζόταν ως μία εριστική νεαρή γυναίκα που αρχικά δεν ήξερε εάν έπρεπε να εμπιστευθεί τον Cameron ή όχι. Στο "Pharaoh's Curse" εμφανίζεται κατά το τέλος του παιχνιδιού και είναι υπό την επιρροή κάποιου είδους μαγείας που την καθιστά ανίκανη να κάνει το οτιδήποτε.

Το "Pharaoh's Curse" δεν είναι πολύ δύσκολο παιχνίδι και το σκηνικό του είναι σχεδόν ίδιο με

το "Loch Ness". Η κίνηση γίνεται με το ποντίκι μόνο σε συγκεκριμένα σημεία, αλλά η περιστροφή είναι πλήρης. Ένα παρόμοιο σύστημα πλοήγησης έχει χρησιμοποιηθεί και στα δύο παιχνίδια Dracula καθώς και στα τρία Atlantis τα οποία είχαν κυκλοφορήσει από την Dreamcatcher.

Το inventory είναι ίδιο με αυτό του "Loch Ness" με μία οθόνη να δείχνει τα περισσότερα αντικείμενα. Κάνοντας κλικ πάνω σε κάποιο αντικείμενο θα μπορέσετε να δείτε μία μεγένθυση του στην πάνω αριστερή γωνία της οθόνης σας. Υπάρχει ένα πορτοφόλι στο οποίο μπορείτε να κάνετε κλικ για να διαβάσετε πράγματα όπως γράμματα, μηνύματα, και άλλα ενημερωτικά χαρτιά που βρίσκονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Υπάρχει επίσης ένα "ημερολόγιο" από το οποίο μπορείτε να ξαναπαίξετε cutscenes κάνοντας κλικ σε κάποια φωτογραφία που έχετε βάλει μέσα.

Δεν είναι και Indiana Jones

Το Cameron Files 2: Pharaoh's Curse περιέχει ουσιαστικά τέσσερα επίπεδα gameplay. Στο πρώτο επίπεδο, ο Cameron εξερευνά το ξενοδοχείο και το γειτονικό μουσείο. Στο δεύτερο επίπεδο διασχίζει τον Νείλο με ένα πλεούμενο και συναντά μερικούς πολύ περιέργους χαρακτήρες. Στο τρίτο επίπεδο, περνά κάποια ώρα σε ένα γραφείο ανασκαφών, βρίσκει το αγαλματάκι του Tchoumchekti Ka και καταφέρνει να μπει σε έναν μυστηριώδη τάφο. Στο τελευταίο επίπεδο χρησιμοποιεί όλες τις πληροφορίες που έχει συλλέξει για να περάσει τέσσερ-

ρις πέτρινες πόρτες, κάθε μία αφιερωμένη σε μια Αιγυπτιακή θεότητα, αποκτά πρόσβαση στο Ναό Maat, να καταστρέψει τη μούμια και να σώσει τη Moira. Καθώς ο παίκτης προχωρά, όλα εξελίσσονται πιο γρήγορα και η ακολουθία των βημάτων που πρέπει να ακολουθήσετε γίνεται ολοένα και πιο δύσκολη, χωρίς βέβαια να ζορίζει πολύ τους έμπειρους adventurers.

Το κυνήγι των αντικειμένων στο Pharaoh's Curse μπορεί να γίνει πραγματικά ενοχλητικό. Περισσότερο από όσο συνηθίζεται σε παρόμοιους τίτλους, ο παίκτης πρέπει να περάσει πολλή ώρα ανιχνεύοντας κάθε pixel της οθόνης για αντικείμενα. Αυτό που κάνει την αναζήτηση ακόμα πιο άδικη είναι ότι δεν φαίνεται από την αρχή σε ποιά μέρη μιας τοποθεσίας μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση και σε ποιά όχι. Ακόμα και αν έχετε εξετάσει κάθε μέρος

του δωματίου, υπάρχει η πιθανότητα να ανακαλύψετε ότι το αντικείμενο που θέλετε εμφανίζεται ως δια μαγείας μόνο αν επιστρέψετε αργότερα! Καθώς δεν είστε σίγουροι για το τι αναζητάτε τις περισσότερες φορές, μπορεί να γίνει ιδιαίτερα βαρετό το να ψάχνετε στα ίδια μέρη ξανά και ξανά προκειμένου να σιγουρευτείτε ότι δεν σας έχει ξεφύγει κάτι.

Όπως και ο προκάτοχός του, το Pharaoh's Curse περιλαμβάνει τμήματα με σημαντική πίεση χρόνου. Πρόκειται για μια σημαντική σχεδιαστική "γκάφα": Συνήθως όσοι απολαμβάνουν τον ήρεμο ρυθμό ενός adventure-puzzle game δεν αρέσκονται στο να εμπλέκονται σε σημεία που απαιτούν γρήγορα αντανακλαστικά και έχουν πίεση χρόνου. Είναι πολύ ενοχλητικό να βλέπεις την οθόνη του "game over" ξανά και ξανά ενώ προσπαθείς να λύσεις τέτοιου είδους προβλήματα. Βέβαια,



ΕΙΔΟΣ Adventure

ΕΚΔΟΤΗΣ The Adventure Company

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Galilea Multimedia

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 233, 64 MB RAM, 3D Accelerator

Multiplayer Δεν διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 5/10



Γεφυρούλα, φοίνικες, καραβάκι. Όλα τα καλούδια!

όπως είπαμε και παραπάνω το παιχνίδι δεν είναι δύσκολο σαν σύνολο. Συνήθως, αρκεί να βρείτε μια κρυψώνα, αλλά και πάλι, το να μην υπάρχει τρόπος να παρακάμψετε αυτά τα σημεία, ανεβάζει το δείκτη εκνευρισμού. Ο χρόνος είναι αρκετός συνήθως για να βρείτε τη λύση, αλλά είναι ένα στοιχείο που δεν επιτρέπει στον παίκτη να περπατά και να εξερευνά τον κόσμο του παιχνιδιού, ένα βασικό χαρακτηριστικό των adventure games γενικότερα.

Adventure για αρχάριους

Εάν ελπίζετε κανείς για κάποιο εκπαιδευτικό παιχνίδι, καλύτερα να κοιτάξετε κάπου αλλού. Παρόλο που υπάρχει ένα Αιγυπτιακό μουσείο, δεν θα έχετε την ευκαιρία να δείτε πολλά Αιγυπτιακά αντικείμενα. Τα nodes είναι πολύ μακριά το ένα από το άλλο και κάθε βήμα θα σας πηγαίνει μέχρι τα μέσα ενός μακρόστενου διαδρόμου. Πέρα από κάποια αντικείμενα που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι, δεν υπάρχει η δυνατότητα να εξετάσετε τα περιεχόμενα του μουσείου. Ακόμα και τα αντικείμενα που παίρνετε στο inventory δεν φαίνονται με πολύ μεγάλη λεπτομέρεια. Για την ακρίβεια, το μουσείο μοιάζει τόσο άδειο που σου δίνει την εντύπωση ότι είναι καινούργιο και δεν έχει ακόμα πράγματα για να εκθέσει.

Δεν υπάρχουν και πολλά πράγματα για να κάνετε στο παιχνίδι. Σχεδόν όπιδήποτε μπορείτε να δείτε ή να έχετε κάποια επαφή μαζί του, μοιάζει να έχει κάποιο σκοπό. Αυτή η έλλειψη "δράσης" μεταξύ υπολογιστή και παίκτη, έκανε το παιχνίδι ευκολό-

τερο. Για παράδειγμα, δεν μπορείτε να πάρετε πολύ inventory το οποίο δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί και σε κάποιο σημείο δεν υπάρχουν και πολλά πράγματα να κάνετε, διότι απλά δεν είναι απαραίτητο να γίνει κάτι τέτοιο.

Απ'την άλλη, τα triggers είναι κάπως ενοχλητικά. Κάνοντας κλικ πάνω σε κάποιο αντικείμενο μπορεί να εμφανιστούν άλλα αντικείμενα σε περιοχές που έχετε ήδη εξερευνήσει. Triggers τέτοιου είδους, δεν κάνουν το παιχνίδι πιο δύσκολο αλλά πιο κουραστικό. Μπορείτε να ξαναεξερευνήσετε

κάποια περιοχή για να δείτε αν έχουν εμφανιστεί καινούργια αντικείμενα, αλλά δεν προσφέρει καμιά διασκέδαση και δεν είναι κάποιο λογικός γρίφος.

Μία από τις παρατηρήσεις μας για το παιχνίδι, είναι ότι αφήνει αρκετά πράγματα ανεξήγητα. Για παράδειγμα, ο Camerog σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού συναντά μία παράξενη γυναίκα που μπορεί να διαβάσει τις σκέψεις και να μιλά τηλεπαθητικά. Πιθανώς να εμφανιστεί σε κάποιο άλλο Camerog παιχνίδι και να μάθουμε περισσότερα γι'αυτήν, αλ-

λά στο "Pharaoh's Curse" δεν θα μάθετε ούτε ποιά είναι, ούτε γιατί τυγχάνει να βρίσκεται εκεί για να δώσει συμβουλές στον Camerog. Επιπλέον δεν μαθαίνετε ποτέ τι συμβαίνει σε όσους ανθρώπους είναι "cursed". Πιθανώς να γίνεται καλύτερα μόλις ο Camerog φέρνει εις πέρας την αποστολή, αλλά καλό θα ήταν να το βλέπαμε κιόλας.

Κανένας από τους χαρακτήρες που θα συναντήσετε στο παιχνίδι δεν έχει αναπτυχθεί αρκετά και μαθαίνετε μόνο κάποια επιφανειακά πράγματα. Χωρίς καμιά ιδιαίτερη πλοκή, ενδιαφέροντες χαρακτήρες ή κάποιο περιβάλλον που να κινεί το ενδιαφέρον, δυστυχώς, βρήκαμε το παιχνίδι αρκετά βαρετό. Εντύπωση μας έκανε επίσης το γεγονός ότι είχαν μία μύγα να πετάει μέσα στο μουσείο κάνοντας ένα πολύ ενοχλητικό βουητό. Ίσως νόμιζαν ότι θα προσφέρει μία αίσθηση ζωντανίας στο παιχνίδι, αλλά το μόνο που κατάφεραν είναι να το κάνουν ιδιαίτερος εκνευριστικό. (Άσε που δεν υπάρχει τρόπος να την σκοτώσεις).

Παρά το ότι δεν μας ενθουσίασε όμως, το "Pharaoh's Curse" είχε κάποιες τεχνικές βελτιώσεις σε σχέση με το "Loch Ness". Καλό θα ήταν βέβαια να έχουν κάνει παρόμοιες βελτιώσεις και στην πλοκή και τους χαρακτήρες. Σε κάποιο αρχαίο παίκτη παιχνιδιών adventure, μπορεί να αρέσει το "Pharaoh's Curse" μιας και δεν είναι πολύ δύσκολο και τα γραφικά του είναι αρκετά καλά. Για κάποιον πιο έμπειρο παίκτη όμως η πλοκή και οι τοποθεσίες θα είναι ήδη γνωστές.





Οι εξωγήινοι σε όλο τους το μεγαλείο.

ΥΠΕΡ

Εύκολο, απλό, άμμεσο.

ΚΑΤΑ

Μέτριο και αργά ή γρήγορα βαρετό- ακόμα και για Diablo-clone!



Στο κέντρο του άνδρου.

Harbinger

Η Μετριότητα στο Μεγαλείο της

Τα έχουμε πει δέκα χιλιάδες φορές! Άλλο το κλασικό RPG κι άλλο το action RPG κι άλλο το dungeon crawl... όποιος αποκαλέσει πάλι το Diablo 2 ως 'κλασικό RPG' θα του κάνουμε πολύ κακά πράγματα.

Δεν είναι ότι το Diablo 2 δεν εξηγήσκει τεράστια κύματα αντιδράσεων και ότι δεν κέρδισε ένα τεράστιο κοινό φανατικών (έχουμε δύο συντάκτες που ακόμα λιάνουν στο multiplayer, τους Diakor και Heather). Θα θυμάστε επίσης αρκετούς κλώνους που κυκλοφόρησαν αμέσως μετά, σε μια προσπάθεια να αρπάξουν κι αυτά ένα κομμάτι από την πίτσα. Τι δουλειά έχει λοιπόν σήμερα το Harbinger, που όλοι αποκαλούν 'Πνευματικό Παιδί του Diablo 2' σε διαστημικό setting;

Ένα διαστημόπλοιο και Τρεις Αιχμάλωτοι

Ισομετρική άποψη λοιπόν, hack and slash μέσα σε ένα τεράστιο διαστημόπλοιο με όνομα Harbinger στο οποίο συγκατοικούν διάφορες αιχμάλωτες φυλές. Εσείς ανήκετε σε μία από αυτές και προσπαθείτε να κερδίσετε

την ελευθερία σας. Επιλέγετε λοιπόν Human, το ρομπότ Gladiator ή το εξωγήινο θηλυπρεπές Culibine για τον παίκτη σας- καθένας έχει δυνατά και αδύναμα σημεία: ο human τρέχει και πυροβολεί γρήγορα μα έχει λίγη ενέργεια στο όπλο του. Ο gladiator είναι αργός μα πιο δυνατός, το culibine είναι ταχύτατο, αναπληρώνει την υγεία που χάνεται κι αργά να γεμίσει το όπλο του. Κάθε χαρακτήρας έχει δύο ειδη επιθέσεων: melee για κοντά (δεξί κλικ) και ranged -τεσσάρων ειδών: Plasma, EMP, Disruption, Electricity- για μακρινούς στόχους (αριστερό κλικ). Υπάρχουν εχθροί που παίρνουν περισσότερη ζημιά από κάποια ειδη επιθέσεων- για παράδειγμα ένα ρομπότ μπορεί να πάρει μεγάλη ζημιά από ηλεκτρισμό. Πρωτότυπο, ε; Τέλος, κάθε χαρακτήρας έχει από μια σούπερ-ντούπερ ειδική ικανότητα: ο human αφήνει νάρκες, ο gladiator κάμερες και το culibine μπορεί να χρησιμοποιεί επιθετικούς ή αμυντικούς amplifiers.

Το διαστημόπλοιο είναι γιγαντιαίο- περισσότερο με χώρα μοιάζει παρά με κατασκευάσμα. Είναι αρκετά όμορφος σαν κόσμος παιχνιδιού κι ενδιαφέρον, με αρκετούς NPCs (δύο ή τρεις) - κάποιοι δίνουν στοιχεία, άλλοι υποτυπώδεις αποστολές, άλλοι πουλάνε κι αγοράζουν αντικείμενα κι άλλοι έρχονται μαζί για να σας βοηθήσουν σε συγκεκριμένα σημεία.

Η Συνταγή Μένει Ίδια

Όλα αυτά ακούγονται μέτρια. Και μαντέψτε: είναι! Ο πανεύκολος χειρισμός δεν στέκεται εμπόδιο και σύντομα σας ρουφά η πα-



Where are you R2D2;

λιά καλή συνταγή του dungeon crawl... προχωράς, σκοτώνεις, μαζεύεις, δυναμώνεις, πουλάς και φτου από την αρχή.

Τα γραφικά (που δεν μπορείτε να αλλάξετε καθόλου), είναι απλά καλά...2D με κάποια νόστιμα ερφέ σε 3D. Ήχος απλά καλός- η μουσική ξεχωρίζει λίγο αφού είναι αρκετά ατμοσφαιρική κι ευχάριστα σκοτεινή σε ορισμένα σημεία. Το gameplay όμως μετά από λίγο 'κολλάει'... δεν υπάρχει κανένα ίχνος τακτικής για τις μάχες οι οποίες είναι υπερβολικά απλές. Κλικ για να ρίξεις, τρέχεις μακριά, κλικ πάλι, τρέχεις, κλικ. Στο Diablo 2 τουλάχιστον είχε μια, άντε δύο εναλλακτικές. Οι εχθροί

φαίνονται να μην έχουν καθόλου τεχνητή νοημοσύνη- δεν κρύβονται, δεν φωνάζουν ενισχύσεις, δεν κάνουν τίποτα.

Το Diablo 2 βγήκε πριν από έξι χρόνια και το Harbinger δεν προσέχει απολύτως τίποτα. Είναι ένας μετριότατος κλώνος (να φανταστείτε, στο κουτί το γεγονός αυτό διαφημίζεται κιόλας...) που θα κρατήσει ευχαριστημένους μόνο τους πάρα πολύ φανατισμένους με dungeon crawls. Κρίμα, γιατί θα μπορούσε να είχε βγει κάτι καλό από το συμπαιθητικό setting... όχι τίποτα άλλο, αλλά να ξεκολλούσε ο Diakor και η Heather από το καταραμένο Diablo πια!



O Rosco;

ΕΙΔΟΣ Dungeon crawl

ΕΚΔΟΤΗΣ Dreamcatcher

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Silverback Entertainment

ΑΠΑΙΤΗΣΙΣ Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D accelerator

Multiplayer Δεν Διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 5.5/10

Game Files

Το εργαλείο που ψάχνετε κάθε μήνα στα περίπτερα!

Με τη συνεργασία του

COMPUTER
GAMES
magazine

Μόνο
3,95€



Κυκλοφορεί
10 Απριλίου



CD 1
System Shock 2
ολόκληρο παιχνίδι
δώρο!

CD 2
Γεμάτο με
utilities, εργαλεία,
παιχνίδια!

ΣΤΟ ΕΚΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:

System Shock 2:

Το πιο τρομακτικό action RPG που έχετε παίξει ποτέ! Δημιουργήστε το χαρακτήρα σας και πολεμήστε τις ορδές των μεταλλαγμένων της Shodan!

Half Life Day of Defeat:

Η νεότερη έκδοση του δημοφιλή multiplayer mod. Μαζικές μάχες στην περίοδο του Β. Παγκοσμίου Πολέμου

Neverwinter Nights Elegia Eternum:

Ένα "σκοτεινό" add-on για το RPG-φαινόμενο. Επίσης: Όλα τα επίσημα mods

Praetorians:

Το demo του νέου τίτλου στρατηγικής από τους δημιουργούς του Commandos. Δοκιμάστε το πριν αγοράσετε!

Patches για παιχνίδια που χρειάζονται "στρώσιμο":

Age of Mythology
C&C Renegade
Freedom Force
Medal of Honor Spearhead
Soldier of Fortune 2

Ενημερωμένοι drivers για τις πιο διαδεδομένες κάρτες γραφικών: Nvidia, Ati, Voodoo



Όποιοι σταθούν μπροστά στον μονομάχο το πληρώνουν!

ΥΠΕΡ

Γρήγορο και έντονο, φοβερή παρουσίαση.

ΚΑΤΑ

Ρηχό και μονότονο μετά από λίγο, χαμηλό replayability.



Το πλήθος ζητωκραυγάζει: 'Αίμα! Αίμα!'

The Gladiators: Galactic Circus Games

Δίψα για Θέαμα και Δράση!

Το Gladiators είναι ένα περιέργο και αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι. Πρόκειται βασικά για ένα strategy με έμφαση περισσότερο σε action και λιγότερο στα γνήσια στοιχεία στρατηγικής.

Στο πρώτο από τα τρία campaigns πρωταγωνιστεί ο Greg Callahan- ένας αστροναύτης που στέλνουν από την Γη για να περάσει μέσα από μια μαύρη τρύπα και να αιχμαλωτιστεί από κάποιους εξωγήινους στον γαλαξία όπου βγαίνει. Μόνη του ελπίδα να σωθεί είναι μια πριγκίπισσα που τον βάζει να πολεμήσει σε μια αρένα για να αποδείξει την αξία του και ίσως να διαδεχτεί τον βασιλιά που χάθηκε μυστηριωδώς. Τέλος πάντων- ας δούμε πώς παίζει το παιχνίδι...

Αδρεναλίνη, Αίμα και η Αρένα

Κάνοντας τα πρώτα βήματα, θα δείτε ότι το παιχνίδι δεν έχει καμία σχέση με strategy: ο gladiator σας είναι η βασική μονά-

δα, με μια επίθεση κι αρκετά power-ups που βρίσκει στον χάρτη (που ποικίλουν από ασπίδες, όπλα και health μέχρι ειδικές κάρτες που δημιουργούν νέες μονάδες). Βασικός στόχος είναι να πάρετε τον gladiator σας από το σημείο Α του χάρτη και να τον μεταφέρετε στο σημείο Β, ξεπερνώντας τα διάφορα εμπόδια- δηλαδή τα κύματα εχθρών. Οι μάχες δεν έχουν και φοβερό βάθος από άποψη στρατηγικής- απλά ρίχνετε με όλους στον πιο δυνατό εχθρό. Πάντως το gameplay καταφέρνει να είναι πολύ γρήγορο κι άμεσο, η δράση καταϊγιστική και σίγουρα θα σας συγκλονίσει αρχικά.

Κτίρια δεν μπορείτε να φτιάξετε. Υπάρχουν όμως στον χάρτη, εκτός από διάφορα δέντρα και τείχη, κάποια αμυντικά κτίρια, πυργίσκοι και αναχώματα που μπορείτε να αξιοποιήσετε. Όταν αρχίσετε να 'διαβάσετε' τον χάρτη σωστά, να μαθαίνετε τις κινήσεις του εχθρού και να στήνετε ενέδρες, θα δείτε ότι δεν υπάρχει

και πολύ περιεχόμενο στο παιχνίδι- όσο διασκεδαστικό κι αν φαίνεται. Επίσης, μόλις τελειώσετε έναν χάρτη, δεν έχετε λόγο να τον ξαναπαίξετε, ενώ μετά από λίγο το παιχνίδι αρχίζει να επαναλαμβάνεται φριχτά. Τέλος, μπορεί να σας φανούν λίγες οι μονάδες: υπάρχουν μερικοί τεζικάριοι, λίγα άρματα και βαριά όπλα αλλά τίποτα το εκπληκτικό.

Μετά από το αρχικό χαμόγελο...

Το βασικό παράπονο λοιπόν είναι αυτό: κανείς δεν ασχολήθηκε με resources, ούτε με πολύπλοκα tech-trees και καθόλου με κτίρια. Κανένα πρόβλημα- μερικές φορές τα βαριόμαστε κι αυτά και αποζητούμε λίγο περισσότερο δράση σε ένα RTS (λίγο Real Time Slaughter!). Αλλά εκεί που θα περιμέναμε λίγο πιο προσεγγισμένες μάχες, περισσότερες τακτικές και βάθος στις στρατηγικές, δεν υπάρχει κάτι το εντυπωσιακό. Η ξέφρενη δράση είναι υπερβολικά...αμυαλή.

Τα 3D γραφικά είναι πολύ όμορφα, ζωντανά και πολύχρωμα και θυμίζουν κόμικς, η κάμερα κινείται σωστά, υποστηρίζει ομαλή ροή και καλό zoom. Τα cut scenes είναι απολαυστικά και μοιάζει να διαβάσετε ένα ζωντανό κόμικ- πολύ στυλ και εκπληκτικός σχεδιασμός. Οι φίλοι των κόμικς στυλ Heavy Metal, θα ξεχάσουν τα πάντα περί έλλειψης βάθους και μονοτονίας, θα απολαύσουν το παιχνίδι μόνο και μόνο επειδή είναι τόσο καλοσχεδιασμένο στα γραφικά του. Πραγματικά πολύ όμορφη δουλειά.

Ευπαρουσίαστο, γρήγορο και με πολλή δράση, το Gladiators είναι ένα καλό κι ατμοσφαιρικό 'action strategy' (αν μπορεί να υπάρξει κάτι τέτοιο φυσικά) που αν και διασκεδαστικό, χάνει γρήγορα τη μαγεία του. Ελπίζουμε σε μια μελλοντική, πιο προσεγγισμένη προσέγγιση στο sequel που ίσως δώσει μεγαλύτερο βάρος στο βάθος της μάχης και τις άπειρες προοπτικές τακτικής εκεί.

ΕΙΔΟΣ Real-time strategy

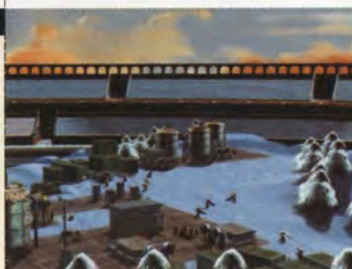
ΕΚΔΟΤΗΣ Arxel Tribe

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Eugen Systems

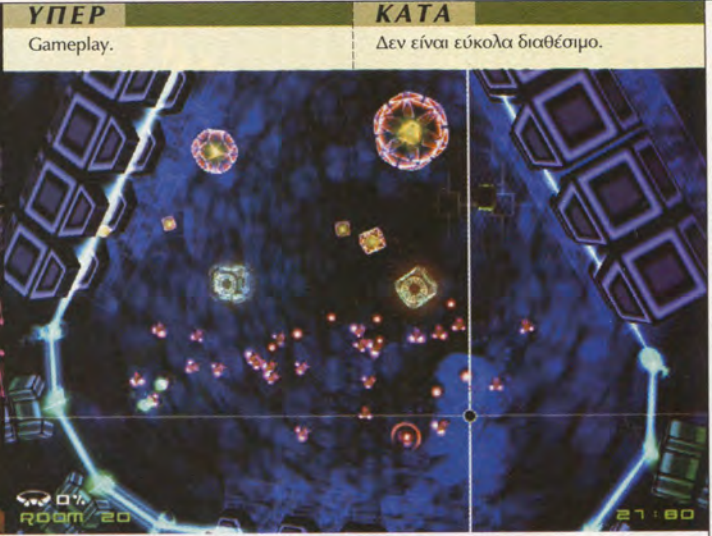
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM

Multiplayer 2 ως 16, Internet, LAN

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 7/10



Ο σχεδιασμός είναι σωστός αλλά μετά από λίγο δεν μένει κάτι να σας κρατάει.



Χρώμα, δράση, έτοιμοι; Πάμε!

Απλή ιδέα + Σωστή εκτέλεση = Τέλειο Gameplay

Mutant Storm

Retro...Ζουν και βασιλεύουν!

Space Invaders, Pac Man, Defender, Asteroids, Tetris, RoboTrop...η δεκαετία του 80 χαρακτηρίζεται από τέτοια ανεπανάληπτα retro παιχνίδια. Είναι δύσκολο λίγο να οριστεί τι είναι αυτό που κάνει ένα παιχνίδι retro, καθώς αυτοί οι μικροί επαναστάτες δεν χωράνε υπάκουα σε κουτιά και δεν κάθονται να τους βάλεις ταμπέλες. Υπάρχουν όμως κάποιοι κοινοί παρονομαστές σε αυτά τα παιχνίδια: είναι απίστευτα απλά, δεν χρειάζονται οδηγίες, δεν υπάρχει σενάριο αλλά μια μόνο εκπληκτικά επαναστατική ιδέα, συνήθως δημιουργήματα ερασιτεχνών με όπλο τους το μεράκι κι όχι το κεφάλαιο. Πάνω από όλα, το gameplay μαγνητίζει τόσο που δεν σας αφήνει να φύγετε από την οθόνη.

Η πεμπουσία του gameplay

Κάποιος θα βιαστεί να πει ότι καλά και άγια τα retro, αλλά ανήκουν στο μακρινό παρελθόν: άλλο 1983 κι άλλο 2003. Λάθος, κύριε! Η Romprom, με την νεκράνασταση του RoboTrop, δείχνει ότι ένα retro παιχνίδι, μπορεί να ενθουσιάσει και να συγκλονίσει μόνο με μια στατική οθόνη, έναν ήρωα και άπειρους, άπειρους κακούς μεταλλαγμένους που έρχονται από παντού για να τον σκοτώσουν.

Δεν υπάρχει σενάριο, δεν υπάρχει ένας ήρωας που προσπαθεί να πάει κάπου, να βρει κάποιον ή να σώσει κάποιον. Δεν υπάρχουν cut scenes. Δεν υπάρχουν οδηγίες, δεν υπάρχει manual. Υπάρχει μόνο καταγιστική δράση κι εκείνο το μαγικό συστατικό που έχουν ξεχάσει να βάζουν στα καζάνια τους οι μεγάλοι

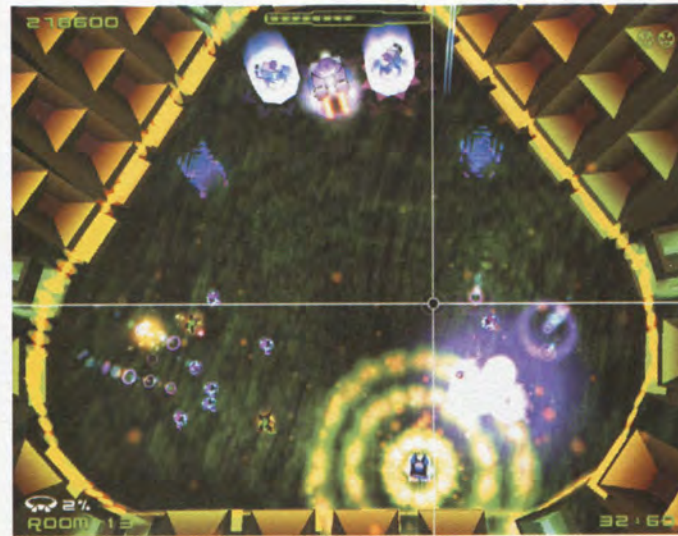


Πόντοι! Πόντοι! Κι άλλοι πόντοι!

developers όταν κάθονται και μαγειρεύουν τα μεγάλα και τρανά παιχνίδια τους με την 'εξελιγμένη τεχνολογία' τους, εκείνο το συστατικό που λέγεται gameplay. Υπάρχουν συνολικά 89 πίστες, που προσπαθούν να σας μαγέψουν με τον ζωντανό και φαντασμαγορικά πολύχρωμο και ψυχεδελικό 3D σχεδιασμό τους. Οι κακοί μεταλλαγμένοι είναι φρικαλέα τέρατα, αλλά είναι και απόλυτα cool. Και είναι παντού! Έρχονται συνέχεια! Όσο περισσότερο επιβιώνετε τις επιθέσεις τους, τόσο ανεβαίνει και το επίπεδο δυσκολίας (που φαίνεται κάτω αριστερά) και τόσο μεγαλύτερους πολλαπλασιαστές παίρνετε για το σκορ σας! Τι άλλο μπορεί να ζητήσει κανείς; Αν πάλι σας σκοτώσουν, το παιχνίδι γίνεται πιο εύκολο (οι κακοί μεταλλαγμένοι επαναπαύονται από την αχρηστία / αφλογιστία σας) και χαλαρώνουν...παράλληλα πέφτουν και οι πολλαπλασιαστές του σκορ.

τικό σύστημα, παρόμοιο με τις ζώνες στο καράτε που πηγαίνουν μικροί. Μετά την 89 λοιπόν, ξεκινάτε από την αρχή, αλλά με περισσότερη δράση και την κίτρινη ζώνη στην μέση σας. Μετά παίρνετε την πράσινη και πάει λέγοντας μέχρι τη μαύρη. Μπορεί να φαίνεται λίγο αθώο, πεζό, ρηχό, αφελές σαν κίνητρο...αλλά δουλεύει. Απλά πρέπει να παίξεις κι άλλο, πρέπει να πάρεις την επόμενη ζώνη.

Το παιχνίδι, σαν γνήσια hardcore retro, διατίθεται μόνο από την σελίδα της www.pompom.org.uk για 15 δολάρια- κοντά στα 15 ευρώ. Πιστέψτε μας, υπάρχουν παιχνίδια στα καταστήματα που κοστίζουν τα τριπλά, αλλά δεν αξίζουν τίποτα.



Οι λάτρεις των retro games ετοιμάζονται για μεγάλη φιάστα!

Απλό, Γρήγορο, Άμεσο

Καθώς προχωράτε και ολοκληρώνετε και τις 89 πίστες, το παιχνίδι σας βραβεύει με ένα χρωμα-

ΕΙΔΟΣ	Retro
ΕΚΔΟΤΗΣ	PomPom
ΑΝΑΠΤΥΞΗ	PomPom
ΑΠΑΙΤΗΣΙΣ	Pentium II 400MHz, 64 MB RAM
Multiplayer	Δεν διαθέτει
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ	8/10



ΥΠΕΡ

Η λάσπη!

ΚΑΤΑ

Στην ουσία είναι μια επανάληψη και λείπει ακόμα το μοντέλο ζημιάς.



[πάνω αριστερά] Φαίνονται έτοιμα να πετάξουν και θα το κάνουν αν τρέξουν αρκετά! [πάνω δεξιά] Σιγά! Δεν βλέπεις που πάω;

World of Outlaws: Sprint Cars

Ο Κόσμος της Λάσπης και τα Άθραυστα Κλουβιά

Την Ratbag την θυμάστε από το Dirt Track Racing, ένα συμπαιχτικό παιχνίδι με πολλή λάσπη και πολλή βρώμα και πολλές πιθανές καριέρες (μηχανικού, οδηγού, μέχρι και μάνατζερ) για τον παίκτη. Μετά βγήκε το DTR: Sprint Carts και τώρα, με το World of Outlaws: Sprint Cars, η Ratbag βουτάει και πάλι μέσα στο χώμα και την λάσπη με τα ιδιομορφα αμάξια World of Outlaws, αλλά αυτή την φορά η βρώμα δεν φαίνεται και τόσο ελκυστική...

Λασπόλουτρο στο Κλουβί

Με λίγα λόγια, σε αυτά τα παιχνίδια, έχετε την γνωστή οβάλ πίστα, αλλά αντί για όμορφους στρωμένους δρόμους και δεντράκια και γκαζόν (βλέπε NASCAR και Σία), εδώ υπάρχει μόνο χώμα και λάσπη. Θα περίμενε κανείς ότι σε έναν τέτοιο δρόμο, θα χρειάζονται διαφορετικές τεχνικές οδήγησης, ειδικοί μηχανισμοί από την μηχανή φυσικής για να βλέπεις ποιός γλιστράει πού, την ολίσθηση στα λάσπιχα κι ένα σωρό άλλοι

παράγοντες που δεν προβλέπονται στα racing sims της 'συμβατικής φύσης'. Και όντως, η μηχανή του παιχνιδιού τα φροντίζει όλα αυτά για να παρουσιάσει ένα παιχνίδι πολύ διαφορετικό από τα άλλα.

Για τους αμήτους, τα αμάξια του World of Outlaws είναι πελώρια κατασκευάσματα που μοιάζουν σαν κλουβιά με ρόδες, με φτερά στην οροφή τους που κλίνουν προς τα μπροστά ή πίσω για να δρουν σαν κινούμενες αεροτομές. Τα δεξιά λάσπιχα είναι διπλάσια από τα αριστερά (καθώς όλες οι στροφές είναι αριστερές!) και ο κινητήρας μοιάζει με μαμούθ που βγήκε από ταινία επιστημονικής φαντασίας.

Αδρεναλίνη και Χώμα!

Οι αγώνες είναι απίστευτα γρήγοροι, η τεχνητή νοημοσύνη παίζει πολύ καλά τους αντίπαλους τρελούς οδηγούς, απαιτείται φοβερή προσήλωση και αντανάκλαστικά και φυσικά, όλοι γλιστράνε: με λίγα λόγια, από την στιγμή που θα ξεκινήσετε μια πίστα μέχρι να τελειώσετε, δεν θα πάρετε ανάσα. Εκτός της 'αρένας', έχετε αρκετό χώρο για ανάσες και αποφάσεις στρατηγικής στο career mode με επισκευές, αναβαθμίσεις, πρωταθλήματα, έπαθλα και όλα τα καλά που μας έχει συνηθίσει η Ratbag με το πάντα ποιοτικό career mode. Το μόνο παράπονο που έχουμε από εδώ είναι ότι ένας αρχάριος οδηγός δεν θα καταλάβει πώς και

πόσο επηρεάζει ένα νέο εξάρτημα, αφού δεν δίνεται η παραμικρή βοήθεια για την αναβάθμιση του 'κλουβιού' σας.

Από άποψη γραφικών, το World of Outlaws δεν μπορεί να αναμετρηθεί με τους μεγάλους τίτλους racing αυτή την στιγμή, αλλά από την άλλη μεριά δεν έχει μείνει στα πρότυπα παλαιότερων τίτλων της Ratbag. Η μηχανή φυσικής έχει κι αυτή μερικές μικρές αλλαγές που θα παρατηρήσουν μόνο οι φανατικοί της σειράς. Εκεί όμως που θα έπρεπε να έχουν βάλει το χεράκι τους οι σχεδιαστές, δεν το έχουν κάνει: αναφερόμαστε στο μοντέλο ζημιάς το οποίο είναι πάρα πολύ αδύναμο.

Παρά τις δεκάδες συγκρούσεις που γίνονται (είπαμε... η γλίτσα γλιστράει), τα αμάξια δεν φαίνονται να παθαίνουν κάτι το τρομερό, πέρα από μερικά τσαλακώματα.

Η Ratbag κυκλοφόρησε λοιπόν έναν αξιοπρεπές τίτλο, που καταφέρνει και ξεχωρίζει πάντα λόγω λάσπης. Κρίμα όμως που δεν έχει προχωρήσει πολύ προς τα μπροστά, παρόλο που πήγε προς μια σωστή κατεύθυνση. Μας αρέσει το στήσιμο του παιχνιδιού, τα αυτοκίνητα, η φυσική βάλει (φυσικά!) και το career mode, αλλά αρχίζουμε να τα βαριόμαστε λίγο και χρειάζεται λίγη ανανέωση...



Προσοχή- Γλιστράει!

ΕΙΔΟΣ Racing

ΕΚΔΟΤΗΣ Infogrames

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Ratbag

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 450MHz, 128 MB RAM

Multiplayer 2 ως 8, Internet, LAN

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 7/10

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ ΤΩΡΑ ΑΠΟ ΣΤΑΘΕΡΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

ΞΕΝΑ

31097 LOOSE YOUR SELF-EMINEM
 38387 MAYBE-ENRIQUE IGLESIAS
 13464 MISUNDERSTOOD-BON JOVI
 38384 I MISS YOU-DARREN HAYES
 38383 FALLIN-ALICIA KEYS
 27859 MUNDIAN TO BACH KE-DJ PENJABI
 27856 MR BONJANGLES-R. WILLIAMS
 27855 FAMILY PORTRAIT-PINK
 27854 CRY ME A RIVER-J. TIMBERLAKE
 27852 I DROVE ALL NIGHT-CELIN DION
 38384 I MISS YOU-DARREN HAYES
 38383 FALLIN-ALICIA KEYS
 38344 DIE ANOTHER DAY-MADONNA
 38219 THE KETCHUP SONG-LAS KETCHUP
 38209 LOVE DON'T LET ME GO-D. QUETTA
 29406 OBJECTION-SHAKIRA
 35723 ALL THE THINGS SHE SAID-TATU
 38378 DIRTY-CHRISTINA AGUILERA
 29307 RESURRECTION-PPK
 38376 MY VISION-JAKKATA
 38213 ROUND ROUND-SUGABABES
 27835 FEEL-ROBBIE WILLIAMS
 29335 TAKE ME WITH YOU-COSMOS
 29243 RAPTURE (REFRAIN)-IIO
 27881 PERDONO-TIZIANO FERRO
 37552 THE LOVE I HAVE FOR YOU-D.VASS
 15127 RAINING PLEASURE-FAKE
 37618 INSATIABLE-DARREN HAYES
 39216 LET THE MUSIC PLAY-SHANNON
 39217 TROUBLE-SHAMPOO
 27846 DOWN BOY-HOLLY VALANCE
 35746 HOT TEMPTATION-BROSIS
 29278 WHENEVER, WHEREVER-SHAKIRA
 37564 IN YOUR EYES-KYLIE MINOGUE
 27713 LOVE AT FIRST SIGHT-K. MINOGUE
 37310 BOHEMIAN LIKE YOU-D. WARHOLS
 29053 INSOMNIA-FAITHLESS

27629 A NEW DAY HAS COME-C. DION
 27805 WHY-AGENT SUMO
 27795 I NEED YOU-ANTONY MARC
 27813 IT'S OK-ATOMIC KITTEN
 27808 HERE I GO-SUGABABES
 29397 EXTREME WAYS-MOBBY
 13110 OWNER OF A LONELY HEART-YES
 13107 JUMP-VAN HALEN
 13101 IMITATION OF LIFE-R.E.M.
 13095 1979-SMASHING PUMPKINS
 13092 SINGING IN MY SLEEP-SEMI-SO-NIC
 13089 SCAR TISSUE-R. H. C. PEPPERS
 13083 ALIVE-PEARL JAM
 13080 I'M BROKEN-PANTERA
 13074 MORNING GLORY-OASIS
 13068 DON'T SPEAK-NO DOUBT
 13065 HEARTSHAPED BOX-NIRVANA
 13062 WHISKEY IN THE JAR-METALLICA
 13109 TEENAGE DIRTBAG-WHEATUS
 13106 SUNDAY BLOODY SUNDAY-U2
 13103 SIMPLY THE BEST-TINA TURNER
 13100 HERE I GO AGAIN-WHITESNAKE
 13097 TWO PRINCES-SPIN DOCTORS
 13094 WAIT AND BLEED-SLIPKNOT
 13091 CLOSING TIME-SEMI-SO-NIC
 13082 BROKEN HOME-PAPA ROACH
 13076 SAD SONG-OASIS
 13073 GO LET IT OUT-OASIS
 13064 ABOUT A GIRL-NIRVANA
 13061 THE UNFORGIVEN-METALLICA
 13102 ZOMBIE-THE GRANBERRIES
 13099 AGAIN-LENNY KRAVITZ
 13084 WE WILL ROCK YOU-QUEEN
 13066 LITHIUM-NIRVANA
 13063 RESPONSABILITY-MXPX
 13035 PARADISE CITY-GUNS 'N ROSES
 13025 HOTEL CALIFORNIA-EAGLES
 13018 IT'S MY LIFE-BON JOVI

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

27858 ΟΛΑ ΤΕΛΕΙΩΣΑΝ-FAME STORY
 08784 ΚΙ ΕΦΥΓΑ-ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΜΠΑΣΗΣ
 08783 Η ΖΩΗ-ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΜΠΑΣΗΣ
 38399 ΑΓΡΙΟ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟ-Ε. ΠΕΤΑ
 08779 ΕΛΙΞΙΡΙΟ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΕΜΠΕΣΗΣ
 09403 ΠΑΡΕΝΕΡΓΕΙΕΣ-Α. ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ
 08777 ΘΥΜΙΣΟΥ-ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΒΑΝΔΗ
 08775 ΚΟΛΗΜΕΝΗ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΕΜΠΕΣΗΣ
 08774 ΣΗΜΕΡΑ-ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΒΑΝΔΗ
 08773 ΘΑ ΜΕ ΖΗΤΑΣ-S. ΒΟΛΑΝΗΣ
 08768 Η ΜΕΛΩΔΙΑ ΤΗΣ ΜΟΝΑΞΙΑΣ-ΒΑΝΔΗ
 08771 ΠΑΡΑΔΕΙΣΕ ΜΟΥ-Α. ΛΙΒΙΕΡΑΤΟΣ
 08769 ΜΩΡΑΚΙ ΜΟΥ-S. ΒΟΛΑΝΗΣ
 08768 Η ΜΕΛΩΔΙΑ ΤΗΣ ΜΟΝΑΞΙΑΣ-ΒΑΝΔΗ
 08004 ΕΚΡΥΨΑ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΜΟΥ-ΡΕΜΟΣ
 37568 ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΑΓΑΠΗ-ΑΝΤΙΟΧΕ
 39238 W.W.W.ARISTI.COM-Δ. ΣΤΑΡΟΒΑΣ
 39256 ΒΡΕ ΔΕ ΠΑ ΝΑ ΓΑ-ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
 09407 ΠΑΡΕ ΜΟΥ ΜΙΑ ΠΙΠΑ-ΜΠΟΥΓΑΣ
 09406 ΑΝΤΕ ΓΕΙΑ-ΤΑΣΟΣ ΜΠΟΥΓΑΣ
 09265 ΥΜΝΟΣ ΤΟΥ ΚΕΡΑΤΑ-Σ. ΛΙΒΥΚΟΣ
 08779 ΕΛΙΞΙΡΙΟ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΕΜΠΕΣΗΣ
 09403 ΠΑΡΕΝΕΡΓΕΙΕΣ-Α. ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ
 08777 ΘΥΜΙΣΟΥ-ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΒΑΝΔΗ
 08775 ΚΟΛΗΜΕΝΗ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΕΜΠΕΣΗΣ
 08774 ΣΗΜΕΡΑ-ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΒΑΝΔΗ
 08773 ΘΑ ΜΕ ΖΗΤΑΣ-S. ΒΟΛΑΝΗΣ
 08772 Μ' ΕΧΕΙΣ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ-ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ
 08771 ΠΑΡΑΔΕΙΣΕ ΜΟΥ-Α. ΛΙΒΙΕΡΑΤΟΣ
 08769 ΜΩΡΑΚΙ ΜΟΥ-S. ΒΟΛΑΝΗΣ
 38221 ΤΑΣΕΙΣ ΑΥΤΟΚΤΟΝΙΑΣ-Α. ΒΙΣΣΗ
 36346 ΑΧ-ΝΑΤΑΣΑ ΘΕΟΔΩΡΙΔΟΥ
 38357 ΜΑΡΤΥΡΙΟ-ΑΝΝΑ ΒΙΣΣΗ
 38379 ΑΝΤΕ ΓΕΙΑ-ΚΑΙΤΗ ΓΑΡΜΠΗ
 38362 ΔΑ ΔΑ ΔΑ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΛΚΑΙΩΣ
 38276 ΑΚΡΩΒΑΤΟ-ΒΑΛΑΝΤΗΣ

08132 ΞΕΝΥΧΤΑΟ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΣΑΛΙΚΗΣ
 37930 Σ' ΑΓΑΠΑΩ ΚΟΙΤΑ-Ζ. ΜΕΛΑΣ
 37776 ΤΙ ΝΑ ΛΕΙΜ-Ν. ΣΦΑΚΙΑΝΑΚΗΣ
 09265 ΥΜΝΟΣ ΤΟΥ ΚΕΡΑΤΑ-Σ. ΛΙΒΥΚΟΣ
 37561 ΑΡΡΩΣΤΑΙΝΟ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ
 37372 ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΙ ΤΗΣ ΔΙΣΚΟ-Σ. ΡΟΥΒΑΣ
 27849 ΕΛΑ ΔΔ (COME 2 ME)-ΑΝΤΙΟΧΕ
 08751 ΜΟΥ ΛΕΙΨΕΣ ΠΟΛΥ-ΓΕΩΡΓΙΑΔΟΥ
 08750 ΑΠΟΛΟΓΙΣΟΥ-ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΡΑΣ
 27848 ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ-ΑΝΤΙΟΧΕ
 08749 ΠΑΛΙ ΘΑ ΤΡΕΛΑΘΩ-ΣΤΕΡΓΙΑΔΟΥ
 27847 ΜΩΡΟ ΜΟΥ-ΑΝΤΙΟΧΕ
 08748 ΑΝΗΣΥΧΟ-ΠΑΣΧΑΛΗΣ ΤΕΡΖΗΣ
 08738 ΣΕ ΔΙΕΓΡΑΨΑ-Χ. ΒΑΡΘΑΚΟΥΡΗΣ
 08737 ΑΔΥΝΑΜΙΑ ΜΟΥ-ΒΑΡΘΑΚΟΥΡΗΣ
 37366 Σ' ΑΓΑΠΑΩ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΛΚΑΙΩΣ
 37523 ΤΙ ΚΑΝΩ ΜΟΝΗ ΜΟΥ-Δ. ΒΑΝΔΗ
 08002 ΟΣΟΙ ΑΝΤΡΕΣ ΑΓΑΠΑΝΕ-ΤΣΑΛΙΚΗΣ
 37641 ΠΟΣΟ ΜΟΥ ΛΕΙΠΕΙΣ-S. ΒΟΛΑΝΗΣ
 37385 ΕΛΑ ΝΑ ΜΕ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ-Α. ΡΕΜΟΣ
 08285 ΑΝ ΦΤΑΣΕΙΣ ΕΣΥ-Γ. ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ
 19046 Η ΜΕΓΑΛΗ ΑΓΑΠΗ-Α. ΜΑΝΤΑΣ
 38284 ΚΟΙΜΙΣΟΥ ΑΠΟΨΕ-ΒΑΛΑΝΤΗΣ
 38258 ΠΟΣΟ Σ' ΑΓΑΠΩ-Β. ΑΥΓΕΡΙΝΟΣ

ΑΘΛΗΤΙΚΑ

11009 CHAMPIONS' LEAGUE
 11006 ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ
 11005 ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ
 11007 ΠΑΟΚ
 11004 ΑΕΚ
 11017 ΑΡΗΣ
 11023 ΟΦΗ
 11008 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΚΥΡΙΑΚΗ
 13021 FINAL COUNTDOWN-EUROPE
 13208 ΚΑΓΚΕΛΑ ΠΑΝΤΟΥ-Τ. ΠΑΝΟΥΣΗΣ
 27205 WE ARE THE CHAMPIONS-QUEEN

CINE - TV

39236 JAMES BOND ΘΑ ΓΙΝΩ
 39228 ΟΛΟΙ ΜΕΓΑ
 15116 ΕΙΣΑΙ ΤΟ ΤΑΙΠΙ ΜΟΥ-ΠΑΣΧΑΛΗΣ
 15119 ΤΟΣΑ ΧΡΟΝΙΑ ΣΑΝ ΤΥΦΛΟΣ
 17092 ΤΟ ΖΕΙΜΠΕΚΚΟ ΤΗΣ ΕΥΔΟΚΙΑΣ
 17079 Ο ΚΑΛΟΣ Ο ΚΑΚΟΣ ΚΑΙ Ο ΔΕΣΧΗΜΟΣ
 33103 TAMALLY MAAK (ΟΛΑ ΙΙ)-Β. ΒΑΡ III
 37569 MAY IT BE (LORD OF THE RINGS)

39237 SUPER 3 (ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΟΠΑΠ)
 21061 LUX AETERNA-CLINT MANSELL
 17150 AMELIE
 17024 EXORCIST-MIKE OLDFIELD
 37646 TU ES FOUTU-IN-GRID
 15121 EKI ATTAR-HUUN HUUR TU
 15037 MUPPET SHOW
 15063 X-FILES-MIKE OLDFIELD
 17053 PULP FICTION (ΜΙΣΙΡΑΥ)

15111 THE FAMOUS GROUSE
 15059 TRANSFORMERS
 15047 STAR TREK
 15038 PINK PANTHER
 15029 LOONEY TUNES
 15023 FAME
 15064 X-MEN THEME
 15061 WOODY WOODPECKER
 15046 SOUTH PARK

15040 SCOOBY DO
 15028 KNIGHT RIDER
 15025 HAWAII 5-0
 15016 COCA COLA
 15013 BEVERLY HILLS 90210
 15063 X-FILES
 15048 SUPERMAN
 15033 MARRIED WITH CHILDREN
 17060 STAR WARS

HOT ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ & ΑΠΙΘΑΝΑ ΛΟΓΟΤΥΠΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΚΙΝΗΤΑ!

Όλες οι υπηρεσίες είναι διαθέσιμες εφόσον υποστηρίζονται από τον τύπο του κινητού. Ενημερωθείτε για όλα στο internet: www.banana.gr

24 ΩΡΕΣ ΤΟ 24ΩΡΟ

mediatel
 0.25€ / 15" Φ.Π.Α. Τ.Θ. 19187

9011 231 674



ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ ΤΩΡΑ, ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΗ ΜΕΛΩΔΙΑ Ή ΤΟ ΛΟΓΟΤΥΠΟ ΠΟΥ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕΙ ΚΑΙ ΘΑ ΤΟ ΛΑΒΕΙΣ ΑΜΕΣΩΣ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΣΟΥ ΜΕ SMS

49706	49239	49701	49693	61199	61192	61125	61147	61024
49694	77369	71087	61156	61198	61194	53249	61150	55067
61155	61160	79072	79034	61190	61195	55115	61149	55080
55111	61145	75050	61020	49700	79067	65137	77053	41116
77267	49183	61068	61154	77431	51149	71116	45140	41126
49800	67099	43012	67018	77348	71094	77374	45117	41149
75030	71013	47008	55104	55114	45272	49790	45091	41143

Enclave

Να'μαστε πάλι εδώ...

Το Enclave ήταν αρχικά ένας από τους πιο μέτριους τίτλους για το Xbox. Τώρα έγινε η μεταφορά στα PC...αυτό και μόνο μας προιδεάζει λίγο αρνητικά, αλλά διατηρώντας την αντικειμενικότητά μας και την ψυχραιμία μας, βάζουμε το παιχνίδι στο drive, ξεκινάμε την εγκατάσταση και περιμένουμε...

Το Enclave είναι ένα πολύ απλό action με έμφαση στην δράση και βαρύτητα στην δράση. Υπάρχει επίσης πολλή δράση. Αρχικά παίρνετε τον τεράστιο κι άμυαλο βάρβαρο που προσπαθεί να δραπέτευσει από κάπου, αλλά καταλήγει να κάνει θελήματα για τους τύπους που τον κρατούσαν αιχμάλωτο. Στην συνέχεια, το 'σενάριο' αρχίζει και συμπεριλαμβάνει όλο και περισσότερα μπλεξίματα, πολιτικές ίντριγκες και στο παιχνίδι μπαίνουν και διάφορες φυλές και ομάδες... στο παιχνίδι όμως δεν αλλάζει τίποτα: απλά σφάζετε ότι κινείται στο επίπεδο, χρησιμοποιώντας κάποια savepoints στον δρόμο για να σώσετε την θέση σας...δεν υπάρχει επιλογή 'Save Game'.

Μια από τα ίδια!

Το στήσιμο του Enclave μοιάζει απίστευτα με εκείνο του Severance: Blade of Darkness- αν το θυμάστε, θα ξέρετε ότι πρόκειται για ένα απλό action τρίτου προσώπου. Ένα όμορφο και καλοσχεδιασμένο επίπεδο με αρκετά πλάσματα, δαίμονες, απέθαντους και απλούς ανθρώπους που περιμένουν κάπου να τους σκοτώσετε. Οι μάχες είναι πολύ απλές και άμμεσες και παρόλο που υπάρχει κάπου κι ένα block button, όταν αντιμετωπίζετε πάνω από έναν ή δύο εχθρούς, δεν θα το χρησιμοποιήσετε. Οι κινήσεις μπορεί να γίνουν άσπαστες σε ορισμένα σημεία και δεν υπάρχει μεγάλη ακρίβεια στις επιθέσεις: το αποτέλεσμα στις κοντινές μάχες είναι να πλησιάζετε αρκετά τον εχθρό και να αρχίζετε να ρί-

χνετε στο 'περίπου', στην περιοχή γύρω από τον εχθρό μέχρι να πετύχετε κάτι...

Στην αρχή κάθε επιπέδου μπορείτε να αλλάξετε χαρακτήρα και μάλιστα να τον / την εξοπλίσετε με διάφορα όπλα και πανοπλίες... σύντομα θα αρχίσουν να φαίνονται οι προφανείς επιρροές από τις κλασικές κλάσεις του Dungeons & Dragons. Υπάρχουν οι Fighters που κόβουν τους εχθρούς τους σε όμορφους κύβους με πελώρια σπαθιά, αλλά κι άλλες τακτικές: μαγεία, επιθέσεις με βελη και μαχαίρια από μακριά-ακόμα και προσεγγίσεις που προτιμά η κλάση των Thieves...παρόλα αυτά, ο στόχος παραμένει ένας: σκοτώστε τα πάντα. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε ανάμεσα στο 'Καλό' campaign και το 'Κακό' campaign που σας δίνουν να παίξετε με διαφορετικούς χαρακτήρες...Τώρα που αναφέραμε τα βελη: εκεί που η στόχευση ήταν μεγάλος μπλεξ στο Xbox, εννοείται ότι τώρα πια, με τον θαυματουργό κι αγαπημένο συνδυασμό ποντικιού και πληκτρολογίου, είναι απλούστατη υπόθεση.

Η παλιά συνταγή...

Οι χάρτες πάντως είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένοι: ήταν που ήταν εντυπωσιακοί στο Xbox, το PC με την καλύτερη ανάλυση, προσφέρει ένα πολύ όμορφο θέ-

ΥΠΕΡ

Όμορφος και σωστός σχεδιασμός

ΚΑΤΑ

Μέτριο και χλιοειπωμένο.



Οκ, παιδιά...μια από τα ίδια! Πάμε πάλι.



μα... ευδιάκριτα και λεπτομερή textures, όλα τα εντυπωσιακά εφέ φωτισμού και σκιών και συμπληθητικά μοντέλα χαρακτήρων. Υπάρχει επίσης πολλή ζωντάνια σε κάθε επίπεδο, με διάφορα scripted events να γίνονται γύρω σας ενώ προχωράτε: εχθροί που βγαίνουν από σπίτια, τείχη που πέφτουν, βαρέλια να κατρακυλάνε σε σκάλες και πολλά άλλα κινηματογραφικά ευρήματα.

Το Enclave δεν είναι καθόλου

άσχημο- το αντίθετο μάλιστα: έχει στέρεο σχεδιασμό, καλό παραουσιαστικό και ποιοτική εκτέλεση. Απλά είναι μέτριο και δεν έχει να σας προσφέρει απολύτως τίποτα που να μην έχετε ξαναδεί μερικές εκατοντάδες φορές: αν δεν δίνετε καθόλου σημασία στην καινοτομία ενός τίτλου (ακόμα και σε μικροσκοπικές δόσεις), τότε το Enclave θα σας χαρίσει μερικές ώρες γρήγορου, όμορφου κι άμυαλου action.



ΕΙΔΟΣ Action

ΕΚΔΟΤΗΣ Vivendi Universal

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Starbreeze Studios

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 450MHz, 128 MB RAM, 3D accelerator

Multiplayer Δεν διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 7.5/10



Κλασικό στίσιμο ενός tycoon με κάποια μικρά εξτρά...μην περιμένετε και την επανάσταση στο είδος, παρά τα συμπαθητικά γραφικά.

Jurassic Park: Operation Genesis

Ο Δεινόσαυρος και πώς να τον εκθέσετε

Δεν σας έχει παραξενέψει τόσο καιρό που όποια παιχνίδια έχουν κυκλοφορήσει σχετικά με το Jurassic Park, είναι άμυαλα action με άπειρες σφαίρες, άπειρους δεινόσαυρους και άπειρα πτώματα; Η αρχική ιδέα που προσέφερε η κινηματογραφική παραγωγή ήταν ιδανική για ένα ωραίο theme park, όπου θα φτιάχναμε πολλά κλουβιά με δεινόσαυρους (και θα ελπίζαμε να μην τρώνε τους επισκέπτες αλλά να κάθονται ήρεμα στα σπιτάκια τους). Τόσα και τόσα παιχνίδια έχουμε δει με την λέξη 'Tycoon' έχουμε δει...γιατί όχι ένα 'Jurassic Tycoon';

Αυτό σκέφτηκε φαίνεται η Universal Interactive και έγραψε το Jurassic Park: Operation Genesis, ένα theme-park sim με δεινόσαυρους. Πρόκειται για ένα συμπαθητικό παιχνίδι, με ελκυστικά γραφικά και κάποια ενδιαφέροντα στοιχεία στο gameplay που θα κάνει τους μελετητές και θαυμαστές των αρχαίων αυτών ζώων να χαμογελάσουν και τους φανατικούς των theme-park sims να ξεφύγουν λίγο από τρένα και αεροπλάνα και αυτοκινητοβιομηχανίες.

Το πιο επικίνδυνο πάρκο του κόσμου

Η μηχανή γραφικών είναι αρκετά συμπαθητική: το τροπικό νησί είναι ρεαλιστικό, τα μοντέλα των δεινοσαύρων λεπτομερή και

ποικιλόμορφα, τα εφφέ των καιρικών συνθηκών (καταιγίδες και θύελλες) πειστικά ενώ ο ήχος είναι σωστός και ατμοσφαιρικός. Σημειώστε ότι η μουσική επένδυση είναι η ίδια με εκείνη της ταινίας- φέρει δηλαδή την προσωπική σφραγίδα ποιότητας του John Williams.

Η βασική ιδέα απλή: να φτιάξετε ένα πάρκο με δεινόσαυρους που να ικανοποιεί τους επισκέπτες. Οι δυσκολίες πολλές: πρέπει να υπάρχει ασφάλεια, δηλαδή τα εκθέματα να μένουν μέσα στα κλουβιά και οι επισκέπτες έξω από αυτά. Υπάρχουν φράχτες, ηλεκτροφόρα σύρματα, κάμερες και όπλα. Πρέπει επίσης να ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ τα εκθέματά σας αφού (σε αντίθεση με έναν φυσιολογικό ζωολογικό κήπο) δεν μπορείτε να αγοράσετε έναν δεινόσαυρο, αλλά να ανασυνθέσετε έναν από κάποιο δείγμα DNA. Πρέπει λοιπόν να στείλετε ειδικούς για να εντοπίσουν κάποιο χαμένο DNA και όταν έχετε αρκετό να το δώσετε στους επιστήμονές σας που θα γεννήσουν (μεταφορικά) ένα νέο έκθεμα. Όπως και στην ταινία. Επίσης, πρέπει να ταΐζετε σωστά τα 'ζώα' σας (αγελάδες στα σαρκοφάγα και φυτά για τα χορτοφάγα!), να τα αφήνετε να σχηματίζουν αγέλες για να μην νιώθουν μοναξιά, να τα εμβολιάζετε γιατί κυκλοφορούν αρρώστιες...

Φυσικά πρέπει να φροντίζετε

και τους επισκέπτες, οι οποίοι χωρίζονται σε κατηγορίες διαφορετικών γούστων: να φέρνετε όσο μπορείτε πιο ενδιαφέροντα εκθέματα, να φτιάχνετε ένα εστιατόριο ή κάποιο μαγαζάκι και να χωρίζετε σωστά τα διάφορα είδη δεινοσαύρων. Είναι επίσης αρκετά ενδιαφέροντα τα διάφορα υπόγεια και υπέργεια παρατηρητήρια που πρέπει να φτιάξετε για τους επισκέπτες-μόνο από εκεί μπορούν να βλέπουν τους δεινόσαυρους. Μπορείτε μάλιστα να 'μπείτε' σε έναν επισκέπτη και να δείτε από τα μάτια του (σε πρώτο πρόσωπο) τους δεινόσαυρους, όπως τους βλέπει από το κάθε παρατηρητήριο.

Συνολικά υπάρχουν 25 διαφορετικοί δεινόσαυροι που μπορείτε να κατασκευάσετε κι ευτυχώς υπάρχει μια εγκυκλοπαίδεια που σας δίνει πληροφορίες για κάθε ζώο: τι τρώει, αν είναι κοινωνικό κι άλλα πράγματα που πρέπει να γνωρίζετε.

Επαφές με Δεινόσαυρους Τρίτου Τύπου

Ωραία όλα αυτά, αλλά όχι ιδιαίτερα πρωτότυπα. Εκεί που προσπαθεί να ξεφύγει κάπως το Operation Genesis είναι σε κάποιες 'εξτρά' λειτουργίες που έχει: το ελικόπτερο, το οποίο πιλοτάρετε κανονικά σε μερικές αποστολές (για να σώσετε κάποιον χαμένο επισκέπτη ή να μαζέψετε

τε μια αδέσποτη αγέλη ή να πυροβολήσετε κάποιο αφηνιασμένο έκθεμα). Το σαφάρι (που παίζεται με οπτική πρώτη προσώπου, όπως όταν βλέπετε από κάποιο παρατηρητήριο) σας δίνει την ευκαιρία να οδηγήσετε μέσα στο πάρκο και έχει αρκετό action καθώς πρέπει να αποφεύγετε τους δεινόσαυρους. Υπάρχει επίσης η ξενάγηση με το αερόστατο, όπου απλά χαζεύετε το πάρκο από ψηλά- μπορείτε μάλιστα να τραβήξετε και φωτογραφίες, κάτι που μοιάζει με mini-game αφού οι φωτογραφίες βαθμολογούνται αναλόγως με την σύνθεση της εικόνας και τα διάφορα είδη που καταφέρατε να απαθανάτισετε.

Ένα μέτριο theme-park sim, το Jurassic Park: Operation Genesis, χωρίς να αποτελεί επανάσταση, καταφέρνει να ξεχωρίσει κάπως από τον όχλο με τα συμπαθητικά modes του που σας φέρνουν σε μια πολύ πιο προσωπική επαφή με το πάρκο σας.

ΕΙΔΟΣ	Theme-park sim
ΕΚΔΟΤΗΣ	Vivendi Universal
ΑΝΑΠΤΥΞΗ	Blue Tongue
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM
Multiplayer	Δεν διαθέτει
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ	6.5/10

Freelancer

Όποιος δεν ξέρει το Wing Commander να σηκώσει το χέρι του...

Μμμ... δεν είστε και πολλοί, ωραία! Αν και έχουν περάσει πολλά χρόνια από την κυκλοφορία του πρώτου Wing Commander, το παιχνίδι παραμένει χαραγμένο στη μνήμη των gamers με ανεξίτηλα χρώματα. Ήταν αναμφίβολα ένα από τα παιχνίδια που καθιέρωσαν τα PC ως παιχνιδιομηχανές. Ήταν ένα διαστημικό shoot em up με βάθος και αυθεντικά κινηματογραφική ατμόσφαιρα. Όπως θα γνωρίζετε, η σειρά Wing Commander απέκτησε πολλούς φανατικούς οπαδούς και γνώρισε τη δόξα της στην εποχή του Full Motion Video, φέρνοντας στην οθόνη του υπολογιστή μας μορφές όπως ο Mark Hammill (ο γνωστός Luke του Star Wars και ο John Rhys Davies (ο... μη εξαιρετικός Γκιμίλι του "Άρχοντα των Δακτυλιδιών"). Για να μην πολυλογούμε, θα πούμε απλά ότι ο Chris Roberts, δημιουργός της σειράς, είχε αναδειχθεί σε έναν από τους θεούς του PC gaming. Όταν λοιπόν ο Chris Roberts ανακοίνωσε την αποχώρησή του από την Origin Systems, οι πολυάριθμοι οπαδοί των παιχνιδιών του είχαν ανησυχήσει (και δικαιολογημένα) για το μέλλον των space simulation. Το 1999, η ανησυχία έδωσε τη θέση της στην ανυπόμονη προσμονή, όταν ο Roberts ανακοίνωσε ότι το επόμενο παιχνίδι του, το Freelancer, θα ήταν ένα από τα πιο φιλόδοξα παιχνίδια στο χώρο των space simulations. Ναι, καλά ακούσατε, 1999. Μην ψάχνετε το ημερολόγιό σας, ναι, είναι αλήθεια ότι απτό τότε έχουν περάσει τέσσερα χρόνια, κάνοντας το Freelancer έναν από τους πιο πολυαναμενόμενους αλλά και καθυστερημένους τίτλους στην ιστορία των PC games. Είναι αλήθεια ότι το παιχνίδι έζησε τη δική του Οδύσσεια μέχρι να φτάσει στις προθήκες των καταστημάτων. Στην πορεία ο Roberts αποχώρησε από το παιχνίδι και σιγά-σιγά πολλά από

τα δημιουργικά και πρωτοπορικά χαρακτηριστικά του αρχικού σχεδιασμού είτε απορρίφθηκαν, είτε περιορίστηκαν. Περιττό να μιλήσουμε για τις συνεχόμενες αναβολές της κυκλοφορίας του παιχνιδιού.

Η αναμονή έλαβε τέλος, λοιπόν. Το Freelancer κατέφτασε επιτέλους και ενώ σε γενικές γραμμές δεν είναι ο πρωτοποριακός τίτλος που μας υποσχέθηκε ο αρχικός σχεδιαστής, το τελικό αποτέλεσμα προσφέρει το προβάσιμο, εθιστικό και πολύπλευρο gameplay που χρειαζόταν το είδος για πολύ καιρό.

Το Elite συναντά το Freespace;

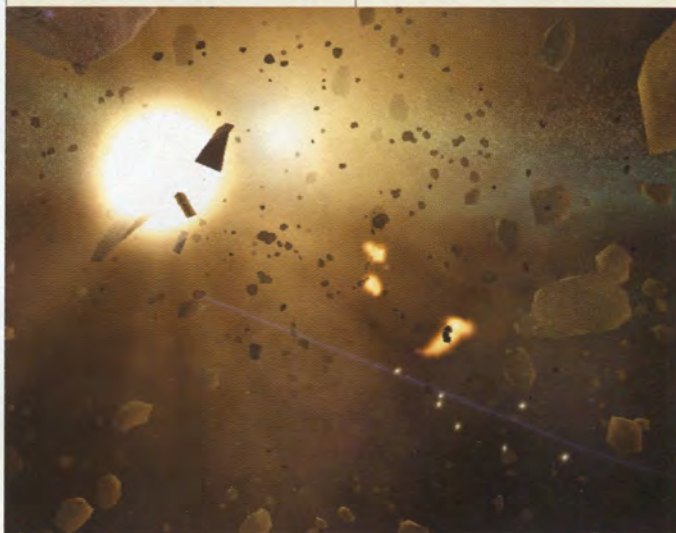
Το Freelancer μας είχε υποσχεθεί ένα τεράστιο σύμπαν γεμάτο ίντριγκες στο οποίο ο κεντρικός χαρακτήρας θα προσπαθούσε να κάνει την τύχη του, εκτελώντας αποστολές ή διεξάγοντας εμπόριο στα πρότυπα του κλασικού Elite. Αυτό ακριβώς προσφέρει λοιπόν. Ο παίκτης εκσφενδονίζεται σε ένα σκοτεινό μέλλον, όπου η ανθρωπότητα έχει μεταφέρει τις εθνικές της διαφορές σε ολόκληρα πλανητικά συστήματα. Μέσα από ένα σενάριο γεμάτο μυστήρια και ανατροπές, ο παίκτης, ο "τυχοδιώκτης" του τίτλου, καλείται να προσφέρει τις υπηρεσίες του σε όποιον προσφέρει τα περισσότερα προκει-

ΥΠΕΡ

Πάρα πολλά πράγματα για να κάνετε, πολύ όμορφο παρά τις χαμηλές απαιτήσεις.

ΚΑΤΑ

Δεν είναι ο πρωτοποριακός τίτλος που περιμέναμε.



Crash, Boom, Bang!



Βάλε 5n και φύγαμε.



ΕΙΔΟΣ Space trading simulation

ΕΚΔΟΤΗΣ Microsoft

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Digital Anvil

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III 600, 128MB RAM, 3D Accelerator 16MB

Multiplayer LAN, Internet

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 9/10



Η Tanelom στο διάστημα;

μένουν να εξασφαλίσει και αυτός ένα κομπόδεμα για τα γεράματά του.

Μεγάλο μέρος του παιχνιδιού εξελίσσεται σε διάφορους πλανήτες όπου ο κεντρικός χαρακτήρας συνομιλεί και διαπραγματεύεται με διάφορα άτομα συνάπτοντας συμφωνίες και εκτελώντας αγοραπωλησίες αγαθών. Όμως η καρδιά του Freelancer είναι οι πτήσεις και οι αποστολές στο διάστημα. Εδώ τα πράγματα θα σας θυμίσουν πολλές φορές το κλασικό Freespace της Interplay.

Όλα υπό έλεγχο

Μόλις βρεθείτε στο διάστημα, κάτι που δεν θα αργήσει και πολύ να γίνει, το πρώτο πράγμα που θα παρατηρήσετε είναι ο κάπως ιδιόμορφος έλεγχος των σκαφών στο Freelancer. Ίσως σε μια προσπάθεια να κερδίσει ο τίτλος μεγαλύτερο μερίδιο του κοινού και

όχι μόνο τους σκληροπυρηνικούς οπαδούς των space simulation, το παιχνίδι παραβλέπει εντελώς τη χρήση ενός joystick και στη θέση του προσφέρει ένα απλοποιημένο interface με mouse και πληκτρολόγιο. Ενώ κάποια άλλα παιχνίδια του είδους επιτρέπουν τη χρήση του ποντικιού με τρόπο που να εξομοιώνει τις λειτουργίες ενός joystick, σε γενικές γραμμές η χρήση του ποντικιού σε αυτό το είδος παιχνιδιών ήταν μια φτωχή εναλλακτική λύση. Το Freelancer, από την άλλη πλευρά, έχει σχεδιαστεί εξ' αρχής σύμφωνα με τους περιορισμούς και τα πλεονεκτήματα του ελέγχου μέσω του ποντικιού, με αποτέλεσμα ο έλεγχος να γίνεται αρκετά φυσικός και να επιτρέπει στον παίκτη να απολαύσει ανεμπόδιστος το gameplay.

Έχετε δύο επιλογές όσον αφορά τον έλεγχο: μπορείτε να επιλέ-

ξετε ένα σύστημα ελεύθερης περιστροφής της οπτικής γωνίας με το ποντίκι (mouse-look) ή ένα σύστημα που απαιτεί να κρατάτε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού προκειμένου να στραφείτε σε όποια κατεύθυνση επιθυμείτε. Μπορείτε πολύ εύκολα να επιλέξετε μεταξύ των δύο, απλά πατώντας το space bar. Ο έλεγχος με το ποντίκι σας επιτρέπει να κατευθύνετε τα πυρά σας με μεγάλη ευκολία ενάντια σε οποιονδήποτε εχθρό κινείται στην οθόνη αντί για αυτούς που βρίσκονται μόνο στο κέντρο της οθόνης όπως γίνεται συνήθως σε αυτό το είδος. Παράλληλα, μπορείτε να κινείστε πλάγια, εμπρός και πίσω με το σκάφος χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο όπως συνηθίζεται στα περισσότερα action games. Είναι ένα κομψό, απλό και αποτελεσματικό σύστημα ελέγχου το οποίο θα ικανοποι-

ήσει τόσο τους νεοφερμένους όσο και τους βετεράνους στο είδος των παραδοσιακών space simulators.

Gameplay για όλους

Το Freelancer θολώνει συνέχεια τα όρια μεταξύ ενός γρήγορου και απλού παιχνιδιού δράσης και ενός περισσότερο "σκληροπυρηνικού" space simulation. Από τη μία πλευρά, οι σχεδιαστές έχουν παραβλέψει τις περισσότερες συμβάσεις του είδους των space simulation όσον αφορά τον έλεγχο και το interface προκειμένου να κάνουν τον τρόπο παιχνιδιού πιο εύκολο για αρχάριους. Δεν υπάρχει ραντάρ για την παρακολούθηση της θέσης των αντιπάλων. Δεν υπάρχει σύστημα διαχείρισης της ενέργειας προς όφελος των όπλων ή των ασπίδων. Δεν υπάρχει τρόπος να κοιτάξετε γύρω από το σκάφος σας, παρά μόνο ευθεία μπροστά ή πίσω από αυτό. Επίσης δεν χρειάζεται ποτέ να περιμένετε μέχρι τα βλήματα ή οι τορπίλες να "κλειδώσουν" πάνω στο στόχο και αν έχετε τις απαραίτητες προμήθειες μπορείτε αυτόματα να επισκευάσετε τις ασπίδες ή τη θωράκιση του σκάφους σας με το πάτημα ενός πλήκτρου. Η προεπιλεγμένη κάμερα είναι τοποθετημένη πίσω από το σκάφος σας και υπάρχει και μία κάμερα μέσα από το πιλοτήριο η οποία λειτουργεί εξίσου καλά.

Ενώ οι φανατικοί οπαδοί των παραδοσιακών space simulations μπορεί αρχικά να διαμαρτυρηθούν για τον υπεραπλουστευμένο έλεγχο, το Freelancer προσφέρει έναν τόσο μεγάλο κόσμο και μια ελευθερία εξερεύνησης που μπορεί να συγκριθεί μόνο με τα κλασικά Elite και Privateer. Πρόκειται για έναν κόσμο που είναι πραγματικά τεράστιος και γεμάτος με διάφορα διαστρικά φαινόμενα, καθώς και μια μεγάλη ποικιλία εχθρικών σκαφών. Το campaign



Ούτε οι Vorgons δεν είχαν τέτοια διαστημόπλοια...



Επιλέξτε το στόχο και εξολοθρεύστε τον.



Space Oddity.

για έναν παίκτη σας φέρνει σε επαφή με λιγότερα από τα μισά από αυτά, αφήνοντας τον παίκτη να ανακαλύψει τα υπόλοιπα μόνος του. Τα πιο πρόσφατα παιχνίδια space simulation προσφέρουν και αυτά στο σύνολό τους επίσης τεράστιους κόσμους για εξερεύνηση. Οι απαιτήσεις που έχουν όμως από τον παίκτη για μικροδιαχείριση του σκάφους και διαφόρων καταστάσεων προκειμένου να φτάσει στην επιτυχία, δεν του επιτρέπουν να επικεντρωθεί στην εξερεύνηση. Το Freelancer προσφέρει απλοποιημένο gameplay αλλά αναπληρώνει με την έμφαση που δίνει στην ελεύθερη εξερεύνηση και στην καθάρη δράση.

Μπορείτε να επιλέξετε να περιπλανηθείτε στον κόσμο όπως σας αρέσει, εξερευνώντας κατά βούληση, αγνοώντας τις αποστολές του σεναρίου ή παίζοντας με πολλούς παίκτες. Πέρα από το κεντρικό campaign, το gameplay ουσιαστικά αποτελείται από την ανάληψη αποστολών για λογαριασμό των διαφόρων πολιτικών φατριών που εμφανίζονται στο σύμπαν του Freelancer ή από τη διεξαγωγή εμπορίου για προσωπικό όφελος. Υπάρχουν δεκάδες σταθμοί, βάσεις και σκάφη διασκορπισμένα σε όλο το γαλαξία και κάθε ένα από αυτά σας παρέχει τη δυνατότητα να εμπορευ-

θείτε μια μεγάλη ποικιλία αγαθών και εξοπλισμού ή να αναλάβετε τυχαίες αποστολές για λογαριασμό διάφορων φατριών. Αυτές οι αποστολές δεν έχουν ιδιαίτερο βάθος ή ποικιλία και συνήθως στρέφονται γύρω από τη μετάβαση σε μια κοντινή τοποθεσία και την εξολόθρευση ορισμένων σκαφών με αντάλλαγμα μετρητά.

Η επιτυχής ολοκλήρωση αποστολών για λογαριασμό των διαφόρων φατριών του παιχνιδιού, θα αποφέρει φήμη και εκτίμηση εκ μέρους της φατρίας για τον χαρακτήρα σας, αλλά και αντιπαλότητα από τους εχθρούς της. Αν αποκτήσετε έχθρα με κάποιες φατρίες, τα σκάφη τους θα σας επιτίθενται αμέσως και δεν θα έχετε πρόσβαση στις υπηρεσίες τους, αλλά κατά τα άλλα δεν πρόκειται να επηρεαστεί πολύ ο κόσμος του παιχνιδιού. Αν προτιμήσετε να γίνετε έμπορος και να μεταφέρετε αγαθά από το ένα ηλιακό σύστημα στο άλλο, σας παρέχεται ένα πολύ χρήσιμο interface το οποίο παρακολουθεί τις τιμές για τους τύπους των αγαθών που είναι διαθέσιμα σε κάθε βάση που έχετε επισκεφθεί. Παρ' όλα αυτά, δεν υπάρχουν ειρηνικές αποστολές οι οποίες να κατευθύνουν τις προσπάθειές σας.

Υπάρχουν και άλλες δραστηριότητες που μπορείτε να φέρετε

εις πέρας οι οποίες προσδίδουν ποικιλία στο gameplay και ωφελούν τον χαρακτήρα σας. Μπορείτε να λεηλατήσετε εμπορικά σκάφη, να ανατινάξετε αστεροειδείς για μεταλλεύματα ή να συμμαχήσετε με την αστυνομία ή το στρατό για να πολεμήσετε παρανόμους. Όλες αυτές οι δραστηριότητες μεταβάλλονται σε δυσκολία ανάλογα με την τοποθεσία και οι τυχαίες περιπλανήσεις σας αποκαλύπτουν νέα πράγματα για να δείτε, εκτός από το άνοιγμα νέων δυνατοτήτων για περιπέτεια.

Υπάρχει και σενάριο

Το σενάριο του παιχνιδιού δεν είναι απλά ένα πλαίσιο για την δικαιολόγηση της εξερεύνησης. Το Freelancer είναι κατ' όνομα η συνέχεια του πρώτου τίτλου της Digital Anvil, το Starlancer και εξελίσσεται εκατοντάδες χρόνια μετά τα τεκταινόμενα σε εκείνο τον τίτλο. Οι μεγάλες δυνάμεις του Δυτικού κόσμου έχουν ηττηθεί σε έναν μακροχρόνιο εμφύλιο πόλεμο. Αποτέλεσμα ήταν η διασπορά της ανθρωπότητας και η αποίκηση ενός μακρινού ηλιακού συστήματος. Τα απομεινάρια της Γερμανίας, της Μεγάλης Βρετανίας, των Ηνωμένων Πολιτειών, της Ιαπωνίας και των Ισπανόφωνων κρατών (οι Έλληνες πάλι την πάτησαν), έχουν

ιδρύσει μια νέα κοινωνία ευημερίας. Πέρα από μερικές συγκρούσεις με κάποιες αντιδραστικές και παράνομες παρατάξεις, ο γαλαξίας απολαμβάνει μια περίοδο ειρήνης και τα ταξίδια σε απομακρυσμένους πλανήτες είναι εύκολο να γίνουν μέσω τεχνητών εμπορικών γραμμών οι οποίες κάνουν χρήση του άλματος στο υπερδιάστημα για να λειτουργήσουν. Μετά την αιφνίδια καταστροφή ενός διαστημικού σταθμού, ο κεντρικός χαρακτήρας παρασύρεται σε μια μπερδεμένη πλοκή, η οποία περιλαμβάνει αρκετές και ενδιαφέρουσες εκπλήξεις. Αν και η ιστορία περιέχει πάρα πολλά από τα διαδεδομένα κλισέ, εξακολουθεί να κρατά το ενδιαφέρον του παίκτη ενώ ξετυλίγεται. Σε αυτό συνδράμουν φυσικά και τα πολύ καλά γραφικά και η ωραία κίνηση των χαρακτήρων.

Μίλα μου για προβλήματα

Αν και το παιχνίδι προσπαθεί σε γενικές γραμμές να αποφεύγει τις στερείς επαναλήψεις, περιέργως δεν ξεφεύγει από τις στερεότυπες αδυναμίες του είδους αυτού, όπως για παράδειγμα η επαναλαμβανόμενη φλυαρία των πιλότων υποστήριξης. Για την ακρίβεια, πέρα από τους διαλόγους στο βασικό campaign, οι συνομιλίες με τους βοηθητικούς χαρακτήρες είναι φρικτές - οι πιλότοι υποστήριξης στις αποστολές και οι αντίπαλοί σας ξεστομίζουν συνεχώς τις ίδιες ατάκες με τις ίδιες φωνές ανεξαρτήτου εθνικότητας και κάθε συζήτηση με βοηθητικούς χαρακτήρες ξετυλίγεται με τον ίδιο τρόπο. Μην αποθαρρυνθείτε όμως από την έλλειψη ενδιαφέρουσας κουβέντας, καθώς το βασικό campaign είναι από τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού.

Οι αποστολές του campaign είναι πολύ πιο περίπλοκες και δύσκολες από τις τυχαίες αποστολές των φατριών. Κάθε αποστολή χωρίζεται σε πολλά ξεχωριστά αντικείμενα και συνήθως περιλαμβάνουν περιπλάνηση μεταξύ συστημάτων και πολλές διαφορετικές μάχες. Ευτυχώς, στο Freelancer αποθηκεύεται αυτόματα το παιχνίδι μετά από κάθε σημαντικό συμβάν μιας αποστολής και έτσι αν αποτύχετε, χρειάζεται να επαναλάβετε μόνο το τελευταίο κομμάτι της αποστολής. Παρ' όλη τη μεγαλύτερη ποικιλία τους, οι αποστολές των campaign





Χμμμ... Για κάτω να δω πάλι το χάρτη.

Με τέτοια μούτρα δεν πρόκειται να βρεις γκόμενα...

missions έχουν και αυτές λίγο πολύ τον ίδιο στόχο: καταστροφή των αντιπάλων. Σπάνιες είναι ακόμα και οι περιπτώσεις που ο παίκτης καλείται να συνοδεύσει αποστολές ή να υπερασπιστεί βάσεις. Ακόμα και αν στη διάρκεια μιας αποστολής σας ζητηθεί να προστατεύσετε κάποιο σκάφος, συνήθως μπορείτε να αγνοήσετε τέτοιες εντολές χωρίς αρνητικές συνέπειες.

Ο τρόπος σκόπευσης και ο σχεδιασμός των σκαφών είναι ιδιαίτερα απλός και συμβαδίζει με τη φιλοσοφία του απλού gameplay, αλλά σαν συνέπεια λείπει το τακτικό βάθος από τις αποστολές. Μπορείτε να χτυπήσετε συγκεκριμένα σημεία στα διάφορα σκάφη, αλλά δεν είναι απαραίτητο ούτε και ουσιαστικά χρήσιμο. Οι επιλογές στα σκάφη περιορίζονται σε φορτηγά και ελαφριά ή βερια καταδιωκτικά, ενώ δεν μπορείτε να δώσετε εντολές στους πιλότους υποστήριξης, ούτε να επιλέξετε τον εξοπλισμό τους. Επίσης δεν χρειάζεται πολύ να ποнокεφαλίσετε για την επιλογή του σωστού σκάφους, καθώς όλα πετούν με την ίδια ταχύτητα και δεν έχουν μεγάλη διαφορά στην ταχύτητα ελιγμών, οπότε δεν έχει νόημα να επιλέξετε ένα ελαφρύ καταδιωκτικό αντί για ένα βαρύ, αν έχετε τα χρήματα. Αυτό δεν σημαίνει ότι είναι εύκολο παρ'όλα αυτά, ορισμένες από τις μεταγενέστερες αποστολές γίνονται ιδιαίτερα δύσκολες.

Για να σας ανταμείψει για τις επιτυχίες σας, αλλά και για να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον στο single-player campaign, το Freelancer ενσωματώνει πολλά στοιχεία role-playing. Καθώς συγκεντρώνετε πλούτη και ολοκληρώνετε τις αποστολές του campaign, ο χαρακτήρας σας θα κερδίζει επίπεδα, επιτρέποντάς σας να χρησιμοποιήσετε πιο δυνατά σκάφη και οπλισμό. Ο εξοπλισμός των σκαφών αξιολογείται και αυτός ανά επίπεδο, με συ-

νέπεια να χρειάζεται να έχετε αρκετά υψηλό επίπεδο σκάφους και χαρακτήρα προκειμένου να χρησιμοποιήσετε τα καλύτερα από αυτά. Πριν ανεβεί επίπεδο ο χαρακτήρας, βέβαια, πρέπει να ολοκληρώσει κάποια αποστολή του campaign.

Στο multiplayer τμήμα του παιχνιδιού, έχετε πρόσβαση σε ολόκληρο τον κόσμο του παιχνιδιού και δεν υπάρχουν περιορισμοί επιπέδων για τον εξοπλισμό. Μπορείτε να εξερευνήσετε ελεύθερα μέσω LAN ή Internet. Υπάρχει η επιλογή του να επιτρέπεται η μάχη μεταξύ παικτών ή όχι. Μπορείτε να συμμαχήσετε με άλλους παίκτες ή να εξερευνήσετε μόνος σας. Το μοναδικό πρόβλημα είναι ότι για να διατηρήσετε τα στατιστικά και τα υπάρχοντά σας, πρέπει να παίζετε στον ίδιο server.

Θα μπορούσε να είναι καλύτερο, αλλά όχι πάρα πολύ...

To Freelancer είχε μια τόσο με-

γάλη και ταραχώδη περίοδο ανάπτυξης, ώστε να μην μας ξαφνιάζει και τόσο το γεγονός ότι δεν προσφέρει όσα μας είχαν υποσχεθεί αρχικά οι σχεδιαστές του. Οι γιγάντιες ναυαρχίδες και τα κτίρια που είχαμε δει στις αρχικές παρουσιάσεις του παιχνιδιού έχουν αντικατασταθεί από πολύ μικρότερα μοντέλα. Ο κόσμος του παιχνιδιού δεν είναι τόσο ελεύθερος και δυναμικός όπως μας είχαν υποσχεθεί - οι φατρίες δεν επεκτείνουν τα σύνορά τους, δεν υπάρχει δυναμική οικονομία και η μόνη δραστηριότητα που δεν οφείλεται στον παίκτη είναι οι περιπολίες και τα κονβόι που ακολουθούν προκαθορισμένες διαδρομές. Πάντως θα πρέπει να τονιστεί ότι παρά τις αλλεπάλληλες καθυστερήσεις, τα γραφικά, η μουσική και ο ήχος είναι πολύ καλά. Ακόμα πιο ευχάριστο είναι το γεγονός ότι για ένα τόσο όμορφο παιχνίδι, οι απαιτήσεις είναι σχετικά χαμηλές.

To Freelancer εγκαταλείπει

σκόπιμα την πολυπλοκότητα των περισσότερων space simulations προκειμένου να προσφέρει μια πιο προσβάσιμη εμπειρία. Προσφέρει ένα γερό single-player campaign, απλά αλλά εθιστικά στοιχεία RPG, και έναν ανοικτό κόσμο ο οποίος είναι απολαυστικός στην εξερεύνηση για έναν ή πολλούς παίκτες. Αν και οι πιο παραδοσιακοί οπαδοί θα προτιμήσουν μάλλον το βάθος των πιο "ορθόδοξων" space simulations, ο απλοποιημένος, λειτουργικός έλεγχος του Freelancer και το γρήγορο gameplay σας επιτρέπει να επικεντρωθείτε ευκολότερα στην εξερεύνηση ή στην καταστροφή και στη λεηλασία, ανάλογα με τις προτιμήσεις σας. Μπορεί ορισμένα από τα πιο φιλόδοξα και πρωτοποριακά σχέδια να μην ήταν τελικώς εφικτά, αλλά ακόμα και ο τελικός, πιο περιορισμένος σχεδιασμός έχει ως αποτέλεσμα ένα πολύ καλό παιχνίδι. Αγοράστε άφοβα.



Καλή ατμόσφαιρα, δράση και σωστό στήσιμο σαν FPS.

Ελαττώματα στην AI, σχετικά μικρή διάρκεια, δεν καταφέρνει να ξεχωρίσει τελικά.



Ζούγκλα και στολές παραλλαγής.



All American hero...

Line of Sight: Vietnam

The Horror...the horror...

Ας μην αναλύσουμε την έννοια του πολέμου, παρόλο που είναι κάτι το επίκαιρο. Απλά είναι που ο πόλεμος έχει την τιμητική του στην μεγάλη πλειοψηφία των παιχνιδιών-ιδιαιτέρως στα action και shooters. Αλλά το να γκρινιάζει κανείς ότι υπάρχουν πολεμικά παιχνίδια είναι τόσο ανώριμο σαν να γκρινιάζει ότι υπάρχουν πολεμικές ταινίες. Προσέξτε όμως το περιέργο: έχουμε δει παιχνίδια στον Α' και Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, παιχνίδια των Ναπολεόντειων Πολέμων, του αμερικανικού εμφύλιου, πολέμους των μογγολικών φύλων και των κινέζων και αρκετά που καλύπτουν μεσαιωνικούς πολέμους. Επίσης αρκετά που καλύπτουν πρόσφατες επιχειρήσεις 'Για την Προάσπιση της Παγκόσμιας Ειρήνης'...στον Κόλπο και στη Μέση Ανατολή. Μένει όμως ένας πόλεμος έξω, ο πόλεμος του Βιετνάμ...

Το 2003 όμως θα δει μεταξύ άλλων και την κυκλοφορία δύο σχετικών τίτλων: το Vietcong της Illusion Softworks και το Line of Sight: Vietnam της nFusion. Το πρώτο αργεί λίγο ακόμα, ενώ το

δεύτερο θα το βρείτε στα καταστήματα αν ψάξετε λίγο... κι επειδή η μεγάλη επικεφαλίδα στην αρχή της σελίδας γράφει Line of Sight: Vietnam και όχι Vietcong, θα σας αναλύσουμε το παιχνίδι της nFusion στο κείμενο που ακολουθεί, αφού το παίξαμε αρκετές ώρες...

Μαύρες Αποστολές στο Βιετνάμ

Οι Η.Π.Α λοιπόν έδρασαν με πολλούς και περιέργους τρόπους στον πόλεμο του Βιετνάμ, ένας από αυτούς το σώμα 'ερευνητών' SOG, ή αλλιώς Studies and Observation Group. Εδώ υπαγό-

ταν και η ομάδα των ειδικών δυνάμεων, οι σκληροτράχηλοι πρασινομπυρδέδες, οι κομάντος ή αλλιώς οι Army Special Forces. Περιττό να πούμε ότι στην SOG (όπου υπάγονταν κι άλλες ειδικές ομάδες, οι Nave SEALs και πολλοί ακόμα) υπήρχαν όλα τα μεγάλα κεφάλια και οι κορυφαίοι στρατηγοί και αναλάμβαναν τις πιο επικίνδυνες αποστολές κατευθείαν από το Πεντάγωνο και μερικές φορές από τον ίδιο τον Λευκό Οίκο. Πολύ Top Secret καταστάσεις λοιπόν...κάποιες από αυτές, 'βρώμικες' υποθέσεις και κάποιες που θα μείνουν μυστικές για πάντα. Σαμποτάζ, κατασκοπία, δια-

σώσεις, αναγνωριστικές αποστολές, ενέδρες και ένας θεός ξέρει τι άλλο είχε γίνει στο μέτωπο του νότιου Βιετνάμ (αλλά και στις γύρω περιοχές... βόρειο Βιετνάμ, Λάος, Καμπότζη.)

Αυτές είναι περίπου και οι αποστολές που θα παίξετε στο Line of Sight: μόνο που δεν είστε τόσο μόνοι όσο νομίζετε, καθώς υπάρχουν συμπολεμιστές και φίλοι στο πλευρό σας. Η nFusion έχει ξαναχρησιμοποιήσει αυτή την συνταγή στο Deadly Dozen 2, να χρησιμοποιήσει δηλαδή μια γερή τεχνητή νοημοσύνη που θα καθοδηγεί τα υπόλοιπα μέλη μίας διμοιρίας. Έχετε διαφορετικό



ΕΙΔΟΣ First-person shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Dreamcatcher Interactive

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Frogware

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM

Multiplayer 2 ως 16, Internet, LAN, GameSpy

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 6/10



Πουθενά δεν θα μπορέσετε να κρυφτείτε.

Από πού τους ξετρυπώνουμε τώρα;

αριθμό φίλων σε κάθε αποστολή, αλλά όλοι έχουν (υποτίθεται) ένα σκεπτικό: να ακολουθήσουν εντολές, να σας καλύψουν, να σας προστατεύσουν και γενικότερα να κάνουν ότι περνάει από το χέρι τους για να σας βοηθήσουν. Βέβαια αυτό δεν είναι πάντα καλό: στις κλειστές περιοχές όπου υπάρχουν δωμάτια, σκάλες, γωνίες και στροφές, το pathfinding δεν είναι ότι καλύτερο έχει να επιδείξει η τεχνολογία σήμερα, με αποτέλεσμα να χάνετε τους φίλους σας που έχουν κολλήσει σε κάποιον τοίχο. Δεν γίνεται συχνά, αλλά γίνεται πολύ περισσότερο από όσο θα έπρεπε. Πάντως στις ανοικτές τοποθεσίες, όχι απλά δεν έχουμε παράπονο, αλλά μας άρεσε ο τρόπος σκέψης των συμπολεμιστών που δεν σας αφήνουν ακάλυπτους ποτέ.

We Need Guns!

Τι είναι όμως ένας πόλεμος χωρίς όπλα; Ακόμα και οι πιο απαιτητικοί από εσάς δεν πρόκειται

να μείνουν ασυγκίνητοι από την καλή συλλογή όπλων: θα βρείτε λοιπόν το CAR-15 Assault Rifle, το αγαπημένο μας M-21 Sniper Rifle, τα M-60 Light Machine Gun, M-1 Carbine, Pump-action Shotgun...συνολικά υπάρχουν δώδεκα διαφορετικά αμερικάνικα όπλα, καθώς επίσης και μερικά ρωσικής κατασκευής που μπορείτε να πάρετε από τους νεκρούς Βιετκόνγκ (το κλασικό AK-47, SKS Carbine, το εξάισιο SVD Sniper Rifle και άλλα). Τα όπλα είναι πολύ όμορφα και αρκετά καλά σχεδιασμένα. Παρόλα αυτά, για κάποιον λόγο (ίσως γιατί το παιχνίδι διαφημίζεται σαν το τέλειο για snipers), θα περιμέναμε κάποιον μεγαλύτερο ρεαλισμό, περισσότερες λεπτομέρειες σε θέματα όπως την τροχειά της σφάιρας, τις επιρροές του ανέμου και άλλους μικρότερους παράγοντες. Δεν είναι ότι είναι άσχημο το αποτέλεσμα, απλώς η δράση είναι περισσότερο arcade. Από την άλλη όμως (για να είμαστε δίκαιοι),

το 'χαμηλωμένο' επίπεδο ρεαλισμού κάνει όπως πάντα το παιχνίδι πιο γρήγορο, διασκεδαστικό και άμμεσο... η ροή του είναι γρήγορη και δεν 'κολλάει' σε τεχνικά ζητήματα.

Αυτό που μας απογοητεύσε ήταν η ανικανότητα του παιχνιδιού να σταθεί αντάξιο του ονόματός του. Υποτίθεται ότι είναι πολύ σημαντικό το Line of Sight, η οπτική δηλαδή επαφή με τον στόχο σας. Το όλο στήσιμο του παιχνιδιού περιστρέφεται γύρω από αυτόν τον 'Παράδεισο του Sniper': ζούγκλες με πυκνή βλάστηση και πολλές κρυψώνες. Το κακό είναι ότι η τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών, φαίνεται... 'περιέργα' ανεβασμένη! Ακόμα και στις πιο καλές κρυψώνες, πίσω από θάμνους, σκυμμένοι κι ακίνητοι, όλο και κάποιος μας βλέπει από τα 200 μέτρα! Εντάξει, είναι υπερβολικό το παραπάνω παράδειγμα- απλά πολλές φορές νιώσαμε αδικημένοι. Το αποτέλεσμα δυστυχώς είναι ότι και πάλι παί-

ζει μεγαλύτερο ρόλο το ωμό action και οι έντονες μετωπικές μάχες, παρά οι υποχθόνιες τακτικές ενός πανουργού sniper που θέλαμε να πιστεύουμε ότι θα συναντήσουμε.

Καλό αλλά λίγο... και δεν ξεχωρίζει

Το παιχνίδι δεν είναι άσχημο, ούτε βαρετό. Το αντίθετο μάλιστα: η δράση είναι καταγιστική και ο ρυθμός πολύ γρήγορος. Απλά δεν καταφέρνει να υλοποιήσει σωστά αυτό που διαφημίζει, με αποτέλεσμα να μην καταφέρνει να ξεχωρίσει τελικά από το τεράστιο πλήθος των first-person shooters. Να αναφέρουμε επίσης ότι το Line of Sight δεν είναι από τα πιο μεγάλα παιχνίδια στην αγορά: υπάρχουν μόνο δώδεκα αποστολές, οι οποίες θα τελειώσουν πιο γρήγορα από όσο ελπίζετε. Πάντως αυτό που θα παίξετε θα το χαρείτε όσο διαρκεί: τα γραφικά είναι αρκετά καλά, με την μηχανή της nFusion να 'ζωγραφίζει' σε ορισμένα σημεία ενδιαφέροντα σκηνικά. Δυνατότερο σημείο είναι τα τοπία με την πυκνή βλάστηση και την πυκνή ζούγκλα: μιλάμε για την πιο όμορφη, επικίνδυνη και ατμοσφαιρική ζούγκλα που έχουμε δει ποτέ. Το frame-rate είναι αξιοπρεπές και τα διάφορα εφρέ δεν λείπουν, ενώ θα μπορούσε να είχε γίνει κάτι καλύτερο για τα μοντέλα των χαρακτήρων.

Για τους φίλους του είδους, το Line of Sight: Vietnam, είναι ένας καλός τίτλος, χωρίς πολλά μειονεκτήματα. Το campaign θα στερέψει σύντομα, αλλά για αυτό υπάρχει το Internet και τα LAN. Μας πιάνει λίγο το παράπονο, καθώς αρχικά το παιχνίδι μοιάζει να απευθύνεται αυστηρώς σε hard-core snipers και να ξεχωρίζει μέσω αυτής της προσέγγισης, αλλά στην υλοποίηση κάτι δεν πήγε καλά. Κατά τα άλλα όμως δεν υπάρχει λόγος να μην ευχαριστηθείτε μερικές έντονες μάχες στην ζούγκλα...



Inquisition

Ιερά Εξέταση

Μετά την κυκλοφορία πολλών παιχνιδιών adventure που διαδραματίζονται σε διάφορες εποχές της ανθρώπινης ιστορίας, η γαλλική Wanadoo Editions, αποφάσισε να κυκλοφορήσει και ένα action τρίτου προσώπου με το όνομα Inquisition. Εμπνευσμένο από βιβλία όπως το "Όνομα του Ρόδου" (Umberto Eco) και το "The Horseman on the Roof" (Jean Giono), το Inquisition βάζει τους παίκτες στην ατμόσφαιρα του 14ου αιώνα, όπου ο μόνος τρόπος επιβίωσης είναι η παρανομία.

Όπως προαναφέραμε, λοιπόν, η ιστορία του παιχνιδιού θα σας μεταφέρει στη Γαλλία του 14ου αιώνα. Είναι 1348 και η ζωή στο Παρίσι είναι πολύ σκληρή. Πολλοί άνθρωποι ψάχνουν διαφορετικούς τρόπους διαφυγής από τη φτώχεια και την πείνα. Κατά τη διάρκεια της μοχθηρής περιόδου της Ιεράς Εξέτασης, άνθρωποι τιμωρούνταν συχνά για εγκλήματα που πολύ πιθανόν να μην είχαν καν διαπράξει. Ο χαρακτήρας σας (Matthew), είναι ένας όχι και τόσο νομοταγής πολίτης. Έτσι, πρέπει να τα βγάξετε πέρα με ληστείες και κάθε είδους παρανομίες. Όντας ερασιτέχνης όμως, ο Matthew συλλαμβάνεται από τους φρουρούς της πόλης και μπαίνει στη φυλακή περιμένοντας κάποια πολύ σκληρή τιμωρία. Για να μην καταλήξει όμως κομματιασμένος, ο χαρακτήρας σας αποφασίζει να το σκάσει. Καθώς το σκάει από το κελί του, βρίσκεται κατά λάθος σε ένα δωμάτιο βασιανιστηρίων όπου η Ιερά Εξέταση ανακρίνει κάποιο άτυχο θύμα. Καθώς κρυφακούει, ανακαλύπτει κάποια πράγματα για την αποστολή που πρόκειται να αναλάβει (και κατ'επέκταση να αναλάβετε κι εσείς). Ο άτυχος που πετύχατε στο δωμάτιο να βασανίζεται ζήτησε τη βοήθειά σας και πριν το καταλάβετε βρίσκεστε να κυνηγάτε το μυθικό θησαυρό των Ναϊτών

Ιπποτών - αφού φυσικά καταφέρετε να το σκάσετε από τη φυλακή Chatelet.

Αρχικά, θα πηγαίνετε σε υπονόμους και μπουντρούμια, προσπαθώντας να δραστηρευτείτε από τη φυλακή και να αποφύγετε εκτελεστές και φρουρούς. Για να μπορέσει να επιβιώσει στη δύσκολη αυτή εποχή, ο χαρακτήρας σας πρέπει να ξέρει διάφορα Thieving Skills καθώς και μία ποικιλία από Burglary Tools. Φυσικά, το βασικό ταλέντο που έχει ο Matthew, (χωρίς το οποίο δεν θα μπορούσε να επιβιώσει κιόλας) είναι το να μπορεί να περνάει απαρατήρητος σε κάποιες επικίνδυνες καταστάσεις. Εφόσον το παιχνίδι είναι βασισμένο στην ιστορία και κατά κάποιο τρόπο γραμμικό, μην περιμένετε να συναντήσετε ιδιαίτερα ενδιαφέροντες γρίφους. Στις περισσότερες περιπτώσεις, η σωστή λύση θα είναι αρκετά εμφανής και δεν θα χρειάζεται ιδιαίτερη σκέψη ή ανάλυση.

Για να πάσεις έναν κλέφτη

Η ικανότητα που έχει ο Matthew να κλέβει, είναι και το μόνο που τον κρατάει ζωντανό στις πιο πολλές περιπτώσεις. Για να κερδίσει χρήματα, ο Matthew μπορεί να χρησιμοποιήσει τη λεπίδα που έχει για να στερήσει από τα θύματά του τα αγαθά τους, αφιρνδιάζοντάς τα. Δυστυχώς, η χρήση αυτού του skill είναι κάπως περιορισμένη, καθώς θα μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε μόνο όταν το προϋποθέτει το παιχνίδι. Αυτό σημαίνει ότι δεν μπορείτε να ληστέψετε οποιονδήποτε συναντάτε στο δρόμο - υπάρχει ένας συγκεκριμένος αριθμός από NPCs που είναι ειδικά σχεδιασμένοι για τη δουλειά αυτή.

Οι περισσότερες από τις περιοχές στο Παρίσι είναι γεμάτες από ένοπλους φρουρούς. Ευτυχώς, υπάρχουν μερικά πράγματα που μπορείτε να κάνετε για να τους αποπροσανατολίσετε. Να πετάτε μικρές πέτρες προς κάποια συγκεκριμένη κατεύθυνση, να σφυράτε κτλ. Κάτι άλλο που μπορείτε να κάνετε είναι να εξουδετερώσετε κάποιον εχθρό με το ρόπαλο που διαθέτετε. Απλώς πηγαίνετε από πίσω του και χτυπήστε τον. Στην περίπτωση που συναντήσετε κάποιον φρουρό, είναι τρία πράγματα που μπορείτε να κάνετε: να τον σκοτώσετε, να περάσετε από δι-

ΥΠΕΡ

Ενδιαφέρουσα υπόθεση και απεικόνιση της εποχής...

ΚΑΤΑ

...που όμως δεν αξιοποιείται από το gameplay.



Συμβατικά γραφικά, καλοσχεδιασμένοι κόσμοι...



...ίσως όμως να λείπουν κάποιες λεπτομέρειες.



πλα του απαρατήρητος ή να παλέψετε μαζί του (με τα χέρια).

Επίσης, θα έχετε την ευκαιρία να χρησιμοποιήσετε και κάποια άλλα όπλα, όπως βαλιότρα, σπαθί, τσεκούρι και ένα ζευγάρι από σπιλέτα. Οι μάχες είναι πολύ απλές - οι παίκτες χρησιμοποιούν μόνο δύο πλήκτρα: το CTRL (για χτύπημα) και το SPACE (για κλωτσιά). Παρ'όλα αυτά, θα υπάρχουν κάποια προβλήματα εάν ο χαρακτήρας σας περικυκλωθεί από πολλούς εχθρούς. Το σύστημα ελέγχου δεν είναι πολύ ακριβές για να μπορέσει να αντιμετωπίσει μία τέτοια κατάσταση και

για το λόγο αυτό θα χάσετε αρκετές φορές τη ζωή σας (για να μην αναφέρουμε ότι δεν υπάρχει υποστήριξη για ποντίκι από το παιχνίδι). Μοιάζει λες και η ομάδα σχεδίασης αποφάσισε να φτιάξει έτσι το παιχνίδι ούτως ώστε να δουλεύει και για PC και για PS2 χωρίς να μπουν στον κόπο να διαφοροποιήσουν τις εκδόσεις.

Αφού ο χαρακτήρας σας πεθάνει, θα πρέπει να ξεκινήσει το level από την αρχή, το οποίο θα σας αναγκάσει να περάσετε πάλι από όλες τις περιοχές του χάρτη. Απλά να έχετε υπ'όψη σας ότι τα checkpoints του παιχνιδιού είναι

ΕΙΔΟΣ Action Adventure

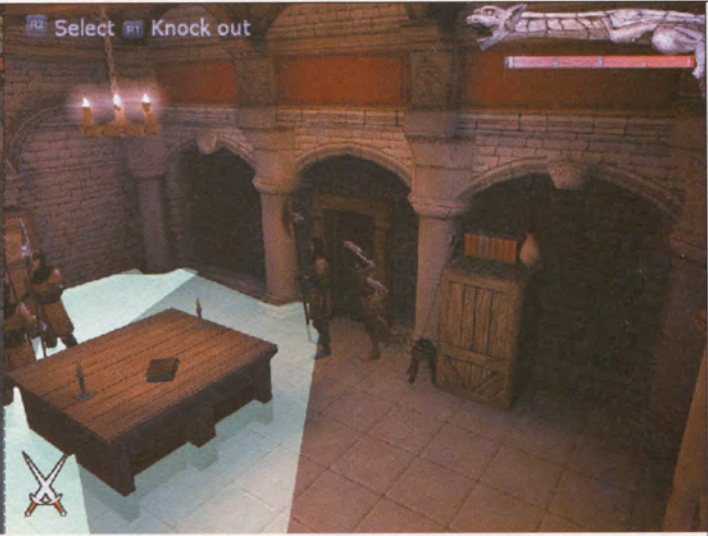
ΕΚΔΟΤΗΣ Wanadoo

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Wanadoo

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 433, 64MB RAM, 3D Accelerator 32 MB

Multiplayer Δεν διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 6/10



Οι μάχες με τους εχθρούς, αν και απλές, παραμένουν ικανοποιητικές. Αρκεί να μην έρθουν πολλοί φρουροί...

τοποθετημένα κάπως περιέργα και στην προσπάθειά σας να περάσετε από τη μία περιοχή στην άλλη, τα πράγματα θα επαναλαμβάνονται σε σημείο που θα γίνονται κουραστικά.

Γενικά, η τεχνητή νοημοσύνη είναι καλή, αλλά πιστεύουμε ότι θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερη. Είναι αλήθεια ότι ο παίκτης εξελίσσεται μέσα στο παιχνίδι, οι αντίπαλοι γίνονται περισσότεροι, πιο επιθετικοί και πιο έξυπνοι, αλλά σε κάποιες περιοχές παρουσιάζει κάποια ψεγάδια, τα οποία μειώνουν την ποιότητα του παιχνιδιού. Ο Matthew μπορεί να ξεσηκώσει τους φρουρούς με οποιονδήποτε θόρυβο που μπορεί να κάνει (έστω και κατά λάθος). Από την άλλη, υπάρχουν κάποιες περιοχές όπου οι φρουροί απλώς αρνούνται να αντιδράσουν σε κάθε είδους συναγερμό. Επιπλέον, κάποιες φορές, οι φρουροί στριμώχνονται χωρίς κανένα λόγο.

Δεν είναι και βασανιστήριο, αλλά...

Τα γραφικά είναι μία ακόμη μέτρια πλευρά του παιχνιδιού. Η Phoenix3D μηχανή παρουσιάζει κάποιες περιέργες λειτουργίες. Τα περισσότερα επίπεδα χρειάζονται αρκετή δουλειά και περισσότερη λεπτομέρεια. Τα εφέ φωτι-

σμού όμως, δημιουργούν μία αίσθηση έντασης και μεσαιωνικού τρόμου, η οποία δεν μπορεί να καλύψει την έλλειψη χρωμάτων και λεπτομέρειας στο φόντο. Το πιο ενοχλητικό από όλα όμως είναι η προκαθορισμένη κίνηση της κάμερας, η οποία τις περισσότερες φορές δεν μπορεί να ακολουθήσει την κίνηση κάποιου χαρακτήρα ή τη δράση στην οθόνη. Αυτό θα σας δυσκολεύει στην επιβλεψη της περιοχής για να καταλάβετε αν πλησιάζει κάποιος εχθρός και θα αυξήσει τις πιθανότητες που έχετε να σας πιάσουν. Το παιχνίδι σας επιτρέπει να αλλάξετε σε πρώτο πρόσωπο, αλλά αυτό δεν θα σας βοηθήσει και πολύ, αφού δεν μπορείτε να κουνήσετε το χαρακτήρα σας ενώ βρίσκεστε στο συγκεκριμένο mode.

Ο ήχος του παιχνιδιού ακούγεται καλά στην αρχή. Αυτό συμβαίνει μέχρι να ακούσετε κάποιους από τους διαλόγους. Η ηθοποιία είναι μία χαρά, απλά για κάποιο λόγο η ομιλία των χαρακτήρων δεν είναι καθόλου καθαρή (έστω και εάν θέσετε την ένταση στο τέρμα). Τα μουσικά κομμάτια είναι αρκετά καλά, αλλά γίνονται βαρετά μετά από κάποιες ώρες παιχνιδιού.

Το Inquisition θα μπορούσε να είναι ένα πολύ καλό stealth-em-up



Ο φωτισμός είναι ένα από τα ατού. Φτάνει όμως;

τρίτου προσώπου εάν οι σχεδιαστές αφιέρωναν περισσότερο χρόνο στα γραφικά, την τεχνητή νοημοσύνη του εχθρού, τους χειρισμούς, καθώς και την κίνηση της κάμερας. Επιπλέον, το γεγονός ότι δεν υπάρχει υποστήριξη για ποντίκι θα αποτρέψει πολλούς. Οι περισσότεροι γρίφοι είναι αρκετά εύκολοι, κάτι που διατηρεί, δυστυχώς, τη γραμμικότητα του παιχνιδιού. Πιστεύουμε,

λοιπόν, ότι δεν είναι ένα παιχνίδι που έχει κάποια αξία για να παιχτεί και δεύτερη φορά. Για να είμαστε ακόμη πιο ειλικρινείς, το παιχνίδι αυτό δεν αξίζει ιδιαίτερα ούτε το χρόνο, ούτε τα χρήματα που θα διαθέσετε, αφού στην αγορά κυκλοφορούν πολύ πιο επιτυχημένοι τίτλοι του είδους. Κρίμα για την ατμόσφαιρα και την ιστορία που είναι όντως πρωτότυπα...





ΥΠΕΡ

Το καλύτερο στο είδος του αυτή την στιγμή.

ΚΑΤΑ

Βαρύ κι ασταθές σαν παιχνίδι, μέτριο multiplayer- ήθελε περισσότερη τελειοποίηση.



[πάνω αριστερά] Η μηχανή γραφικών ακόμα εντυπωσιάζει.
[πάνω δεξιά] Νέες ευκαιρίες, αποστολές και σκάφη για περισσότερη δράση

IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles

Ξεχασμένο; Καθόλου!

Το IL-2 Sturmovik που κυκλοφόρησε το 2001 ήταν ένα από τα ομορφότερα flight combat sims των τελευταίων ετών που έκανε τον κόσμο να θυμηθεί ότι στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, υπήρχαν αεροπλάνα και στο ανατολικό μέτωπο. Και μάλιστα πολύ θανατηφόρα. Η Maddox Games ξεκίνησε φυσικά να φτιάξει το expansion pack σχεδόν αμέσως. Μετα όμως από τόσο καιρό, το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι... με ολοκληρωμένη τήμη! Η βασική μηχανή γραφικών είναι η ίδια, υπάρχουν οι χάρτες και τα σκάφη από το πρώτο παιχνίδι.

Expansion ή Sequel;

Το άκομφο σύστημα των campaigns ευτυχώς δεν κάνει την εμφάνισή του- υπάρχουν είκοσι νέες αποστολές για single-player κι άλλες δέκα για multiplayer. Αρκετά ενδιαφέρον είναι ότι δεν πετάτε πια μόνο με τους Σοβιετικούς και τους Γερμανούς, αλλά με τους Φινλανδούς, τους

Ουγγαρούς- ακόμα και με τους Αμερικανούς σε μια αποστολή! Υπάρχει επίσης ο κλασικός editor για τις αποστολές κι ένας builder που στήνει μια γρήγορη εμπλοκή μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα (όταν δεν θέλετε να μπλέξετε με μεγάλες αποστολές και θέλετε ένα 'σνακ!').

Ότι mode όμως και αν παίζετε, θα έχετε την ευκαιρία να απολαύσετε μερικά απίστευτα αεροπλάνα: από το IL-2 φυσικά των ρώσων, το γερμανικό Bf 109 και το Me 262, το Stuka, το αμερικανικό P-47 Thunderbolt και το βρετανικό Hurricane που πετάγαν οι Φινλανδοί. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία (μέχρι και το τεράστιο ρυμολκκό Zivilling των Γερμανών) και φυσικά είναι όλα τέλεια σχεδιασμένα. Το αρχικό IL μας είχε αφήσει με τα στόμα ανοικτό με τα εκπληκτικά γραφικά- το sequel-expansion δεν κάνει τίποτα λιγότερο. Όχι μόνο τα μοντέλα των σκαφών, αλλά τα σκηνικά και οι πόλεις, τα εφφέ και οι εκρήξεις, το ανυπέβλητο σύστημα που δείχνει τις ζημιές σε ένα σκάφος με απίστευτη λεπτομέρεια... το Sturmovik παραμένει χάρμα οφθαλμών.

Τι κενά υπάρχουν; Πρώτον και κύριον, είναι απίστευτα εκνευριστική η καθυστέρηση του παιχνιδιού όταν φορτώνει μια αποστολή. Πολλές φορές, κολλάει και λίγο κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, όταν η μηχανή πρέπει να φορτώσει κάτι μεγάλο ή 'βαρύ'. Κάποιες μετακινήσεις γίνονται απίστευτα βαρετές, τα μηνύματα

και τα ενημερωτικά στάδια πριν τις αποστολές θα μπορούσαν να είναι λίγο πιο ατμοσφαιρικά ή δραματικά (για να συμβαδίζουν με τις απίστευτα ατμοσφαιρικές αερομαχίες).

Πανέμορφες Αερομαχίες

Στο multiplayer φυσικά είναι διαφορετική εμπειρία- οι ειδικοί χάρτες είναι σωστά σχεδιασμένοι για επικές αερομαχίες. Κρίμα που η υπηρεσία του matchmaking που έχει η Ubi Soft είναι μέτρια τουλάχιστον και κρίμα που υπάρχουν τεχνικά προβλήματα (αρκετό lag και κάποια μικρά bugs). Και κρίμα φυσικά που δεν έχει διαδοθεί το δίκτυο του ADSL ακόμα... Πού θα πάει;

Οι μάχες βέβαια δεν μπορούν να περιγραφούν με απλές λέξεις... πρέπει να το ζητήσετε για να τα καταλάβετε. Όσοι είχατε απο-

λαύσει το πρώτο παιχνίδι, ξέρετε για τι μιλάμε- οι υπόλοιποι φανταστείτε την τέλεια αερομαχία, με άμογα γραφικά, εκπληκτική εξομοίωση, πολύ καλή τεχνητή νοημοσύνη και τρομερό gameplay. Μία από τις διαφορές που εντοπίσαμε είναι ότι αυτή την φορά μπορείτε να πετάξετε με αεροπλάνα πολλών σταθμών (όπως στα βομβαρδιστικά He 111 ή TB-3, όπου την μία κρατάτε το πηδάλιο και την άλλη στοχεύετε για τις βόμβες).

Προσοχή στις λεπτομέρειες, σωστός σαν εξομοιωτής, πανέμορφο και με αρκετή ποικιλία, το Forgotten Battles είναι ότι πρέπει για τον λάτρη του είδους. Υπάρχουν μερικά προβλήματα και μπορεί να μην ξεσηκώσει την κοινότητα όπως το πρώτο παιχνίδι, αλλά αξίζει τα λεφτά του- κι ως είναι expansion.



ΕΙΔΟΣ Combat flight sim

ΕΚΔΟΤΗΣ Ubi Soft

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Maddox Games

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM

Multiplayer 2 ως 32, Internet, LAN

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 8.5/10



ΥΠΕΡ

Πολύ όμορφο, γρήγορο και γεμάτο δράση.

ΚΑΤΑ

Ένα μοντέλο φυσικής που θα δοκιμάσει την υπομονή σας.

Όσο προχωράτε στο παιχνίδι, τόσο πιο περίεργα και καλύτερα οχήματα θα βρίσκονται μπροστά σας. Και πάντα καλοσχεδιασμένα.

Bandits: Phoenix Rising

Beyond Thunderdome

Για όλα φταίει ο Mad Max. Από τότε που κυκλοφόρησαν οι ταινίες, όλες οι απεικονίσεις του κόσμου μετά την πυρηνική καταστροφή έχουν ως εξής: Ατελείωτη έρημος, διάσπαρτα μισοκατεστραμμένα κτίρια, θλιβερά απομεινάρια εικόνων και συμβόλων από το ένδοξο παρελθόν της ανθρωπότητας και κάτι βρώμικο, αφηνιασμένοι μισοάγριοι που οδηγούν buggies και πλακώνονται μεταξύ τους, καθώς έχουν κλείσει όλα τα σινεμά και δεν έχουν τι άλλο να κάνουν. Κάπου εδώ έρχεται και το νέο Bandits: Phoenix Rising. Αν και δεν έχει πολλά πράγματα να πει από πλευράς υπόθεσης και σεναρίου, το Bandits παίρνει τη συνταγή του Mad Max, προσθέτει ωραία γραφικά, μια χαρακτηριστική αίσθηση χιούμορ και φυσικά πολλή δράση με πολλά διαφορετικά είδη οπλισμού. Το αποτέλεσμα είναι μια πολύ καλή εμπειρία στο είδος των vehicle combat games με μερικά σχετικά μικρά προβληματάκια.

Μετα-αποκαλυπτικό

Για άλλη μια φορά, ο κόσμος έχει καταστραφεί και ο ανθρώπινος πληθυσμός έχει επιστρέψει σε έναν απλό τρόπο ζωής, με μοναδική συντροφιά τα όπλα του, τα πυρομαχικά του και τα "φτιαγμένα" buggies με μηχανές

από jet. Το Bandits είναι ο τελευταίος τίτλος της Grin, της ομάδας που ήταν υπεύθυνη για το απίστευτα γρήγορο, απίστευτα εντυπωσιακό και απίστευτα κενό φουτουριστικό racing, Ballistics. Το Bandits έχει πολλά κοινά χαρακτηριστικά. Είναι γρήγορο, γεμάτο δράση και πολύ όμορφο. Ναι, καλά το μαντέψατε: είναι και αυτό όμως κάπως κενό. Βέβαια, σε αυτό το είδος παιχνιδιών car combat, ούτως ή άλλως δεν περιμένει κανείς πολλά στον τομέα του βήθους.

Σπορ της ερήμου

Προσφέροντας 22 αποστολές για έναν παίκτη και τρία διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, το Bandits θα δυσκολέψει αρκετά και τους πιο έμπειρους στα action. Οι περισσότερες από τις αποστολές καταλήγουν στο ίδιο βασικό σενάριο "καταστρέψτε όλους τους εχθρούς". Υπάρχουν όμως αρκετές παραλλαγές σε αυτό το βασικό πλαίσιο: Αποστολές όπου καλείστε να στήσετε ενέδρες, να προστατεύσετε εγκαταστάσεις, να κάνετε αγώνες δρόμου, να αναζητήσετε και να καταστρέψετε στόχους και άλλα παρόμοια θέματα, κλασικά για το είδος των action games. Οι μάχες είναι ζωντανές και συνεχείς, με αποτέλεσμα ο παίκτης να μην κουράζεται

από τον επαναλαμβανόμενο χαρακτήρα των αποστολών. Οι χάρτες είναι τεράστιοι και σχεδιασμένοι έτσι ώστε να προσφέρονται για γρήγορες μάχες. Δεν υπάρχουν πολλά cutscenes και άλλα "διακοσμητικά" στοιχεία, ο παίκτης ενημερώνεται συνήθως για τις αποστολές μέσα από τις συνομιλίες των δύο βασικών χαρακτήρων του παιχνιδιού, τον Fennec και τον Rewdalf. Ο Fennec είναι ο οδηγός και ο Rewdalf ο σκοπευτής της ομάδας. Οι διάλογοι, πάντως, είναι καλογραμμένοι και έχουν αρκετό χιούμορ (σίγουρα θα χαμογελάσετε με την προφορά του Rewdalf!).

Ξεκινώντας το παιχνίδι θα έχετε στη διάθεσή σας μόνο το Badger, ένα όχημα σαν buggy, με το οποίο καλείστε να ολοκληρώσετε τις πρώτες αποστολές. Στην πορεία του παιχνιδιού θα αποκτήσετε πρόσβαση σε νέα και πιο εξωτικά μέσα μεταφοράς. Κάθε όχημα μπορεί να εξοπλιστεί με πολλά διαφορετικά είδη όπλων. Υπάρχουν θέσεις για κύρια και δευτερεύοντα όπλα, καθώς και μία θέση για έναν εκτοξευτή στο πίσω μέρος. Καθώς θα προχωράτε στο παιχνίδι θα έχετε στη διάθεσή σας πολυβόλα, ρουκέτες, νάρκες, ένα sniper gun για στόχευση από μακριά και μια πλούσια ποικιλία άλλων εργαλείων του

ολέθρου. Υπάρχει ένα πρόβλημα όμως. Για να αποκτήσετε όλα αυτά τα καλούδια, θα πρέπει να τα κλέψετε από τους αντιπάλους σας! Η δυνατότητα προσαρμογής των όπλων κάθε οχήματος πριν ξεκινήσετε την αποστολή προσδίδει ένα κάποιο στρατηγικό βάθος στο παιχνίδι. Μην ανησυχείτε όμως, βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού παραμένει η βία και η καταστροφή.

Το μέλλον είναι όμορφο, αλλά καταθλιπτικό!

Όσον αφορά τον οπτικό τομέα, το Bandits είναι εκπληκτικό. Αν και τα βασικά σκηνικά που βλέπετε είναι οι σχετικά μονότονοι και καταθλιπτικοί αμμόλοφοι της ερήμου, οι διαβαθμισμένες εκτάσεις με την περιστασιακή βλάστηση, τα χωριά, τις αποθήκες καυσίμων και άλλα κλασικά χαρακτηριστικά ενός απαισιόδοξου μέλλοντος όλα προσθέτουν αρκετές αντιθέσεις ώστε να σπάει λίγο η μονοτονία και να ξεχωρίζουν οι χάρτες μεταξύ τους. Ιδιαίτερα οι υφές των τοπιών είναι απίστευτα λεπτομερείς και υπάρχουν χιλιάδες αμμόλοφοι, φαράγγια και ισώματα που μπορούν να καταστραφούν αν χτυπηθούν με βαρύ οπλισμό. Τα οχή-



ΕΙΔΟΣ	Vehicle Combat
ΕΚΔΟΤΗΣ	Pan Interactive
ΑΝΑΠΤΥΞΗ	GRiN Entertainment
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	Pentium III 500, 128MB RAM, 3D Accelerator 16MB
Multiplayer	LAN, Internet
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ	7.5/10



Αρκετά βοηθήματα στην οθόνη για να μην χάνεστε.

Τα πράγματα δυσκολεύουν με τον σύστημα ελέγχου.

ματα είναι εξίσου καλοφτιαγμένα. Το animation των χαρακτήρων και των οχημάτων (κυρίως) είναι επίσης πάρα πολύ καλό. Γενικά μπορούμε να πούμε ότι αν και υπάρχουν μερικές θολές υφές εδώ και εκεί, ο τεχνικός τομέας του Bandits είναι κορυφαίος.

Όσον αφορά τον ήχο, αυτός είναι αναμενόμενος. Ήχοι μηχανών, εκρήξεις, κάποιοι διάσπαρτοι διάλογοι και ένα μουσικό soundtrack που κυμαίνεται από techno ως hard rock. Δεν είναι και ό,τι καλύτερο από καλλιτεχνικής άποψης, αλλά τα κομμάτια εναλλάσσονται σε κάθε αποστολή, πράγμα που συντελεί στο να μη γίνεται βαρετή η δράση.

Πυρνική φυσική

Υπάρχουν κάποια προβλήματα στο Bandits και είναι πραγματικά κρίμα γιατί το παιχνίδι είναι αρκετά ποιοτικό σαν σύνολο. Η μηχανή φυσικής είναι πολύ βαριά μερικές φορές και επηρεάζει δυσμενώς τον έλεγχο. Καθώς παίζει κανείς το παιχνίδι, αισθάνεται σε ορισμένα σημεία ότι ο έλεγχος δεν είναι ιδιαίτερα "σφιχτός", με αποτέλεσμα ο χειρισμός των οχημάτων να γίνεται κάπως απρόβλε-

πτος. Το interface είναι απλό με μοναδική "πολυτελεία" το ραντάρ, το οποίο σας υποδεικνύει που βρίσκονται οι σύμμαχοι και οι εχθροί σας. Ο έλεγχος με το mouse και το πληκτρολόγιο δουλεύουν καλά σε γενικές γραμμές και δεν θα δυσκολέψουν κανένα που έχει ασχοληθεί έστω και λίγο με το είδος. Μπορείτε επίσης να



επιλέξετε να ελέγχετε με το mouse τους σταθερούς πυργίσκους των οχημάτων ανεξάρτητα από το όχημα. Από την άλλη πλευρά όμως, τα οχήματα είναι τόσο ευαίσθητα στην αδράνεια και στη βαρύτητα, ώστε πολλές φορές θα δείτε τον πυργίσκο να στρέφεται απότομα και απρόβλεπτα χωρίς κάποιον ιδιαίτερο λόγο. Αυτή η έλλειψη συνέπειας

στην απόκριση μπορεί να κάνει τη ζωή σας δύσκολη όταν προσπαθείτε να πολεμήσετε πολλούς αντιπάλους μαζί σε εδάφη με λοφίσκους ή έστω με κάποια ανεβοκατεβάσματα.

Η δυσκολία στον έλεγχο είναι αρκετά σοβαρό πρόβλημα αν λάβει κανείς υπόψη του την πολύ καλή τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών. Οι αντίπαλοί σας στο παιχνίδι θα σας ακολουθήσουν



επίμονα αν σας εντοπίσουν, δουλεύουν ομαδικά για να σας σταματήσουν και θα διαπιστώσετε ότι είναι πολύ καλοί στο σημάδι! Επίσης σχεδόν πάντα είναι περισσότεροι από εσάς, κάτι που κάνει τις αποστολές πολύ δύσκολες, ακόμα και σε κανονικό επίπεδο δυσκολίας.

Η βία είναι πιο διασκεδαστική όταν συμμετέχουν πολλοί

Αυτού του είδους τα παιχνίδια προσφέρονται ιδιαίτερα για multiplayer μάχες. Το Bandits υποστηρίζει έως και οκτώ παίκτες μέσω LAN ή Internet. Οι ενένια διαφορετικές αρένες προσφέρουν έναν ικανοποιητικό βαθμό ποικιλίας για ατελείωτο deathmatching. Ακόμα και με τον ασταθή του έλεγχο, το Bandits είναι σκέτη απόλαυση με την κατάλληλη (και αιμοδιψή) παρέα.

Καταστροφή και χαρά

Αν και η ασταθής αίσθηση του ελέγχου και του μοντέλου φυσικής μειώνουν κάπως τη συνολική του αξία, το Bandits: Phoenix Rising παραμένει ένα πολύ διασκεδαστικό auto combat game γεμάτο δράση και καταστροφή. Αυτού του είδους τα παιχνίδια έχουν αραιώσει στο PC τώρα τελευταία και κατά συνέπεια το Bandits είναι αυτόματη αγορά για τους φίλους του είδους. Μπορεί το Bandits να μην είναι ο "μεγάλος" τίτλος, αλλά είναι πανέμορφο, γρήγορο και διασκεδαστικό όταν δεν γίνεται εκνευριστικό.



Χάρτες και σκηνικά αρκετά όμορφα και ρεαλιστικά.

Τα εφφέ και οι ήχοι σας βάζουν μέσα στη μάχη.

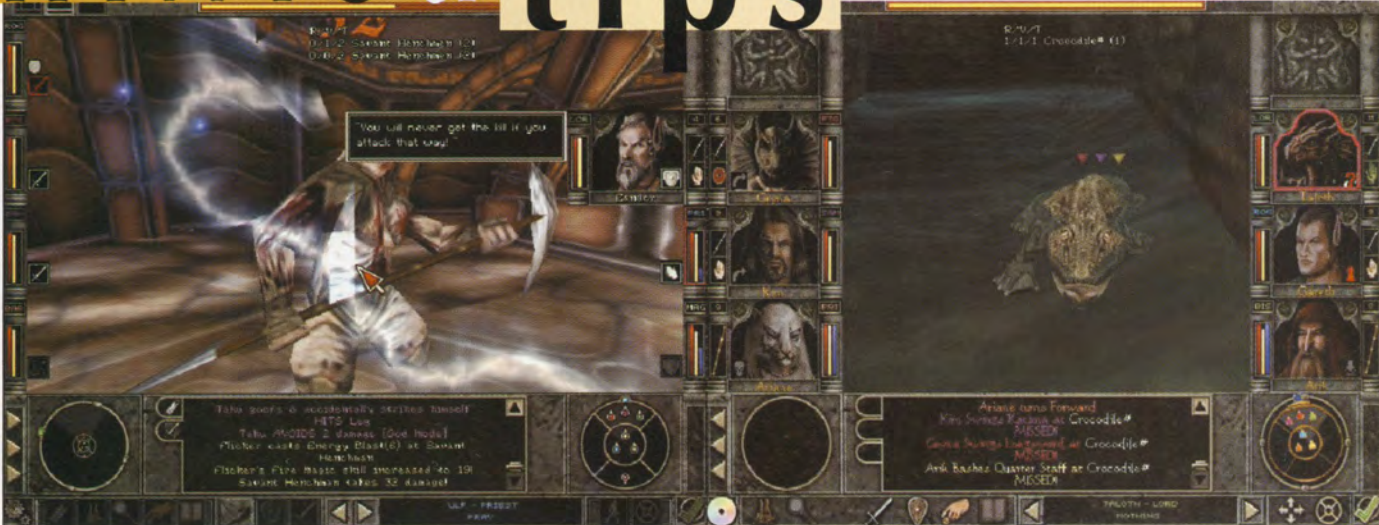


?

Για περισσότερες
πληροφορίες,
ανατρέξτε στο

GAMEPRO[®]

ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΑ VIDEOGAMES



Σιγά μη φας κανα δάκτυλο.

Ε... δεν φαίνονται και πολλά πράγματα εδώ μέσα.

Wizardry 8

Β' ΜΕΡΟΣ

BAYJIN SHALLOWS

Κρατηθείτε... έρχεται! Είναι το πιο μεγάλο, φρικαλέο και επικίνδυνο πράγμα μέχρι στιγμής στο παιχνίδι. Βρίσκεστε τώρα στην έξοδο των σπηλιών και πρέπει να πέσετε κάτω, στην ανοιχτή περιοχή για να συνεχίσετε.

Εδώ λοιπόν είναι που ζεί η Nessie παρέα με τα 26 levels και τα 900 περίπου hit points της! Να ξέρετε ότι έχει ανοσία στα περισσότερα spells που αλλάζουν το status της, ότι έχει μια τεράστια ποικιλία δικών της δυνατών spells που δεν θα διστάσει να τα χρησιμοποιήσει και τέλος, ότι είναι ακόμα πιο θανατηφόρα στις μικρές αποστάσεις- μείνετε μακριά της. Αν έχετε δηλαδή καλλιεργήσει τις ικανότητές σας με τα ranged weapons, δεν θα δυσκολευτείτε πολύ. Σημειώστε ότι αν χρειαστείτε να ανεβείτε πάλι, πατήστε πάνω στο ρεύμα με τις φυσαλι-

δες το οποίο θα σας πετάξει πάλι ψηλά. Σιγουρευτείτε ότι είστε καλά προετοιμασμένοι με enchanted blade, magic shield, missile shield, armor plate- φέρτε τώρα ένα Elemental για να την κρατάει απασχολημένη και επιτεθείτε μακριά με ότι έχετε (shrike arrows και hunter quarrels).

Μόλις τελειώσετε, πηγαίνετε στα νοτιοανατολικά αυτής της μεγάλης περιοχής και θα βρείτε μια μικρή σπηλιά με ένα σεντούκι (γράφει Davey Jones Locker). Έχει άπειρες κλειδαριές και δυστυχώς μέτριους θησαυρούς μέσα του. Στην δυτική πλευρά θα βρείτε πολλούς σωρούς με κόκαλα- ψάξτε και θα βρείτε έναν με ένα scuba gear και τα Identity Tugs (αυτά τα επιστρέψετε στους Umpani για να ολοκληρωθεί η αποστολή που έχετε αναλάβει).

Θα παρατηρήσατε τα πολλά ρεύματα που μπορούν να σας με-



ταφέρουν. Πάρτε πρώτα αυτό που σας βγάζει στο νότιο μονοπάτι- προχωράει ανατολικά για λίγο και καταλήγει σε έναν δακτύλιο με μια σπηλιά στα βόρεια. Μπείτε και σκοτώστε τα τέρατα για να πάρετε μερικά όμορφα αντικείμενα. Υπάρχει επίσης ένα άλλο μονοπάτι που ξεκινά από τον δακτύλιο που πηγαίνει νότια και βγάζει στις Sea Caves.

Αν όμως πάρετε το δυτικό μο-

νοπάτι, θα φτάσετε σε μια πολύ δύσκολη μάχη: ένα βυθισμένο καράβι που το φρουρούν Death Rays και Buccaneer Ghosts. Τα ghosts ρίχνουν το Vaporizer, ένα gadget που αν λειτουργήσει σωστά προκαλεί άμεσο θάνατο! Αν ψάξετε στα φυτά, θα βρείτε επίσης μερικά quarrels καθώς επίσης κι ένα σεντούκι στο κύτος. Αριστερά, δίπλα από τα βράχια, θα εντοπίσετε κι ένα κομμάτι





Saber's Sword skill increased to 32!
 Gander's Bow skill increased to 36!
 Ulf's Staff & Wand skill increased to 7!
 Fletcher's Mythology skill increased to 3!
 Fletcher's Divine Magic skill increased to 18!
 Game SAVED!
 Camping here for 8 hours...



Αντικείμενα, αντικείμενα και πάλι αντικείμενα.

Σαν βρεις στον πηγαϊμό για την Ιθάκη.

Coral. Προχωρώντας δυτικά θα βρείτε αν ψάξετε μια εσοχή με μια βόμβα μέσα της- αλλά και μια δύσκολη μάχη με τρομερά Rynjin. Προχωρήστε και θα φτάσετε στο Bayjin.

BAYJIN

Το Bayjin δεν είναι μέρος για μικρά παιδιά, ούτε για απρόσεκτους adventurers καθώς υπάρχουν πολλά κακά τέρατα, έτοιμα να σας κάνουν κομματάκια. Μόλις βγείτε από το νερό, βγάλτε τα scuba και εξοπλιστείτε με τα κανονικά αντικείμενα.

Ακριβώς δεξιά σας θα βρείτε το καράβι που ψάχνετε: μέσα του θα βρείτε τα Broken Blaster και Vacuum Pump, αλλά και το Black Box που αν βάλετε στο ειδικό μηχανήμα της Arnika, θα σας δώσει τις συντεταγμένες για το σκάφος του Dark Savant (για την αποστολή Umrani / T'Rang). Ακολουθήστε την ακτή (πηγαίνοντας κατά μήκος του νερού) μέχρι να φτάσετε σε ένα σεντούκι κάτω από μια φοινικιά στα αριστερά.

Συνεχίζοντας κατά μήκος της ακρογιαλιάς, θα φτάσετε αργά ή γρήγορα στην είσοδο μιας σπηλιάς που φρουρείται και μάλιστα από δύο αδύναμα Thralls. Η σπηλιά αυτή βγάζει σε ένα υποθαλάσσιο πέρασμα και από εκεί στον βάλτο- στην βόρεια άκρη που υπήρχαν τα Rynjin.

Προσέξτε τώρα: αν προτιμήσετε πιο πριν να προχωρήσετε στο δεξί μέρος της ακτής ή αν μείνατε στο κεντρικό μονοπάτι, θα φτάσετε στις καλύβες που φρουρεί ο Rynjin Chief. Σηγουρευτείτε ότι έχετε ενεργό το Soul Shield, γιατί έχει ένα πολύ καταστρεπτικό Mind Spell και ότι έχετε ψάξει όλες τις καλύβες μόλις τον σκοτώσετε. Έχουν πολύτιμα αντικείμενα μέσα και μάλιστα σε μια από αυτές θα βρείτε έναν στρατιώτη των Umrani με το όνομα Glumph (fighter 11) που πρέπει να συνοδέψετε στο Mt. Gigas (είναι η ανάλογη αποστολή του Yamir). Στο διπλανό κελί θα βρείτε μια Higarai που δίνει πληροφορίες και το Helazoid Banner. Όταν πεθά-

νει θα αφήσει μερικά πολύτιμα πράγματα. Στο τρίτο κελί τέλος, θα βρείτε ένα όργανο (Turncoat) και κάποια άλλα ασημάντα πράγματα.

Μην ξεχάσετε να ανεβείτε στην προεσοχή. Θα βρείτε μερικά καλά αντικείμενα στο τέλος του δρόμου.

SEA CAVES

Οι σπηλιές αυτές συνδέονται με τις Bayjin Shallows. Βγάλτε τα scuba αν θέλετε. Θα βρεθείτε σε μια ακτή κάτω από κάποιους γκεμούς με αρκετά δύσκολα τέρατα να περιπλανιόνται. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε νότια και κατά μήκος της ακτής μέχρι να φτάσετε στην πρώτη σπηλιά. Προσπεράστε την και προχωρήστε λίγο για να βρείτε το Long Metal Tube στην ακτή- με αυτό μπορείτε να φτιάξετε ένα gadget.

Μπειτέ τώρα στην σπηλιά και ακολουθήστε το πέρασμα με τις πολλές στροφές- θα φτάσετε σε μια διχάλα. Πηγαίντε αριστερά και μπειτέ μέσα στο νερό για να

βρείτε διάφορα αντικείμενα (αλλά και το Hook and Line). Βγείτε στην ακτή και προχωρήστε προς την άλλη μεριά (βόρεια δηλαδή). Προσπεράστε την πρώτη είσοδο σπηλιάς, πάρτε το Sledgehammer στην ακτή. Συνεχίστε να προχωράτε μέχρι το ναυάγιο και πάρτε το Wooden Plank. Ψάξτε επίσης την περιοχή για ένα Resurrect Scroll.

Στο τέλος της ακτής θα βρείτε έναν καταρράκτη- μόλις φτάσετε, κάντε μεταβολή και προχωρήστε στην πρώτη σπηλιά στα δεξιά σας. Η σπηλιά θα καταλήξει σε μια διχάλα- δεξιά δεν υπάρχει τίποτα, ακολουθήστε το αριστερό μονοπάτι. Θα φτάσετε σε ένα μεγάλο σπήλαιο που βγάζει έξω στην ακτή. Πηγαίντε νότια και μπειτέ στο στενό πέρασμα στο δεξί σας χέρι. Ανεβείτε στην σπηλιά και χρησιμοποιήστε το Sledgehammer στον τοίχο που θα βρείτε για να ανοίξει ο δρόμος για την πόρτα. Χμμ... είναι κλειδωμένη με κάποιον τρόπο από μέσα.

Φύγετε από το κοίλωμα αυτό και ανεβείτε. Στρίψτε δεξιά και κατεβείτε στην τρύπα. Ακολουθήστε το πέρασμα μέχρι να βρείτε δύο πέτρες και κάποια αντικείμενα κοντά τους. Κοιτώντας πάνω θα παρατηρήσετε μια τρύπα στο ταβάνι- αν χρησιμοποιήσετε το Hook and Line σε αυτήν, θα μπορέσετε να σκαρφαλώσετε πάνω και να προσπεράσετε την πόρτα.

Keeper of the Crypt, το λένε: είναι εικοστού level, φριχτό και πάνω από όλα undead! Ετοιμαστείτε με Protective Spells και επιτεθείτε- επειδή είναι και μόνος του δεν θα σας δυσκολέψει τόσο πολύ πια. Εξερευνήστε τον τύμβο, πηγαίνοντας αριστερά. Ξεκινώντας να ψάχνετε τα πτώματα, θα εμφανιστούν φαντάσματα που σας ορμάνε. Δεν είναι πολύ δύσκολα. Σημειώστε επίσης ότι πρέπει να ψάξετε τουλάχιστον σε ένα πτώμα για να βρείτε το κλειδί της πόρτας (εκτός κι αν επιλέξετε να πέσετε σε μια από τις τρύπες





Τι να του πεις τώρα.



Θέα από ψηλά.

στο δάπεδο). Αρκεί να ψάξετε στα μαζεμένα πτώματα που βρίσκονται στο ανατολικό κομμάτι. Θα βρείτε επίσης τις Spiked Boots. Στο νότιο μέρος θα βρείτε δύο φαντάσματα που φρουρούν ένα κλειδωμένο σεντούκι. Είναι πολύ δύσκολο να το ανοίξετε αλλά τα αντικείμενα που κρύβονται μέσα αξίζουν τον κόπο. Ανοίξετε αυτό το σεντούκι πάση θυσία!

Τώρα μπορείτε να κατευθυνθείτε στο δυτικό μέρος της σπηλιάς. Σιγουρευτείτε ότι κάποιος φοράει τις Spiked Boots που βρήκατε πριν από λίγο στο ανατολικό κομμάτι και κατεβείτε άνετα την ράμπα που γλιστράει, δυτικά του μεγάλου σπήλαιου. Όταν φτάσετε στο κενό, απλά χρησιμοποιήστε την Wooden Plank (που είχατε βρει έξω από το ναυάγιο) για να φτιάξετε μια πρόχειρη γέφυρα και να περάσετε.

Θα φτάσετε τώρα σε μια πόρτα. Ανοίξετε την με το Key to Marten's Tomb (από ένα από τα πτώματα ανατολικά), μπειτέ και μιλήστε στον Marten. Θα σας ρωτήσει ποιος είναι αυτός που ψάχνετε... Απαντήστε: 'Marten'. Θα σας ρωτήσει τι είναι αυτό που ψάχνετε... Απαντήστε: 'Destinae Dominus'. Θα σας ρωτήσει την ταχύτητα ενός ευρωπαϊκού χελιδονιού. Όχι- πλάκα κάνουμε. Απλά θα βγάλει έναν μικρό λόγο και θα σας δώσει το Dominus αλλά και 400.000 XP. Σας δίνει επίσης το Sea Cave Gate Key (που ανοίγει τις διπλές πόρτες στο μεγάλο σπήλαιο) και σας στέλνει στο καλό...

Όταν σας δώσει το Dominus, όλοι στην ομάδα θα τρελαθούν. Το μυστικό είναι να δώσετε το

Dominus σε εκείνον που φοράει το Helm of Serenity (που το βρήκατε στην Trynton). Σημειώστε ότι αν το Dominus μεταφερθεί σε κάποια στιγμή στο ομαδικό inventory, το φαινόμενο θα επαναληφθεί κι όλα τα μέλη της ομάδας θα τρελαθούν ξανά!

RAPAX

Είναι μια τόσο κακόφημη περιοχή που κανείς δεν θέλει να την πλησιάσει... Αν προσπαθήσετε να μπειτέ με κάποιον NPC μαζί σας, εκείνος ή εκείνη θα φύγει από την ομάδα. Μπορείτε όμως να κάνετε ένα κόλπο και να μπειτέ με τηλεμεταφορά μέσα- απλά χρησιμοποιήστε τον Teleporter στο κάτω μέρος του Marten's Bluff. Να ξέρετε όμως ότι θα σας παραπονιούνται για αυτό και μάλιστα πολύ συχνά. Και το σημαντικότερο είναι ότι θα τους επιβάλλεται μια ποινή της κλάσης του -20 σε όλα τα στατιστικά και skills. Προσοχή επίσης στη λάβα... δεν θα σας αρέσουν οι επιπτώσεις.

Προχωρήστε δεξιά, στην πρώτη σπηλιά. Ακολουθήστε την γύρω-γύρω (μην σας ξεφύγει το Piece of Obsidian, δίπλα από τις λάβες αριστερά σας) μέχρι να φτάσετε στα σκαλιά του παλατιού. Κατεβείτε τα σκαλιά και προχωρήστε νότια. Κοιτάξτε στην δυτική εσοχή για ένα δωμάτιο με πηγές και μερικά ροτיום και στην συνέχεια μπειτέ στην επόμενη πόρτα.

Χρησιμοποιώντας τον μοχλό, η πόρτα μπροστά σας ανοίγει και εκείνη πίσω σας κλείνει! Συνεχίστε δυτικά στο σπήλαιο και μιλήστε στον καταδικασμένο Rapax πίσω από τις μπάρες ο οποίος θα σας ζητήσει το Staff of Ash. Ρωτήστε τον για τα Sedexus, Staff of Ash και altar. Για να ανοίξει το κελί, γυρίστε τον δεξιά διακόπτη μέχρι να δείχνει πάνω αριστερά, το ίδιο και για τον αριστερό διακόπτη. Στο κελί από πίσω του θα βρείτε το Chain. Συνεχίστε νότια στο τούνελ και θα βγείτε πάλι στην είσοδο. Μπειτέ μέσα σε εκείνο το πρώτο τούνελ όπου είχατε ξεκινήσει και κάντε αμέσως αριστερά για να πάρετε το scroll. Κάντε πίσω τώρα για να βγείτε στο κεντρικό τούνελ και από εδώ ανεβείτε την μεγαλόπρεπη είσοδο του παλατιού, πάνω στο βόρειο βουνό και μετά τις δύο κρεμαστές γέφυρες.

Οραίο το χαλί, ε; Τέλος πάντων... στρίψτε αμέσως δεξιά και ξεκλειδώστε την πόρτα. Θα βρείτε μια Rapax Priestess μέσα με μερικούς φίλους της. Μπορούν να κάνουν όλοι τους spells, αλλά δεν είναι τόσο δύσκολοι. Κλέψτε ότι υπάρχει από εδώ και πάρτε οπωσδήποτε το Flamequencher Wand. Περάστε τώρα στο απέναντι δωμάτιο. Μέσα θα βρείτε έναν ακόμα Initiate και το Hades Harp.



Κατηφορίστε τον διάδρομο μέχρι το τέλος και κάντε δεξιά. Στο δωμάτιο αυτό θα βρείτε τρεις από τις ιέρειες, γεγονός που κάνει την μάχη αρκετά δύσκολη. Θα βρείτε όμως και το Sanctum Key που τόσο χρειάζεστε... Προχωρήστε προς την άλλη πλευρά για να πολεμήσετε με μερικούς ακόμα initiates.

Τραβήξτε και τους τρεις μοχλούς στο τέλος του διαδρόμου και επιστρέψτε από εκεί που ήρθατε μέχρι τις πόρτες της φυλακής- θα έχουν ανοίξει λογικά τώρα. Χρησιμοποιήστε τους διακόπτες δίπλα από τους λάκκους με τη λάβα για να κατέβουν οι σιδεριές. Τώρα μπορείτε να μπειτε μέσα και να πάρετε τα περιεχόμενα των κελιών.

Επιστρέψτε στο τούνελ με τις πηγές- βλέπετε τις δοκούς που υποστηρίζουν το ταβάνι; Μια από αυτές έχει μια μικρή ακτίνα που φτάνει στο έδαφος- κάντε κλικ πάνω της και θα καταρρεύσει το τούνελ. Τώρα θα μπορείτε να περάσετε πάνω από τον λάκκο της λάβας και να μπειτε στο διπλανό τούνελ. Ακολουθήστε το μονοπάτι προς τα πάνω και όταν φτάσετε στο τέλος, πηγαίντε αριστερά στη διχάλα (για να πολεμήσετε με μερικές ιέρειες ακόμα). Βγείτε τώρα στο κύριο διάδρομο ξανά, σκοτώστε τις ιέρειες στην επόμενη στροφή αριστερά και προχωρήστε στο τέλος του μονοπατιού, εκεί που είναι οι teleporters.

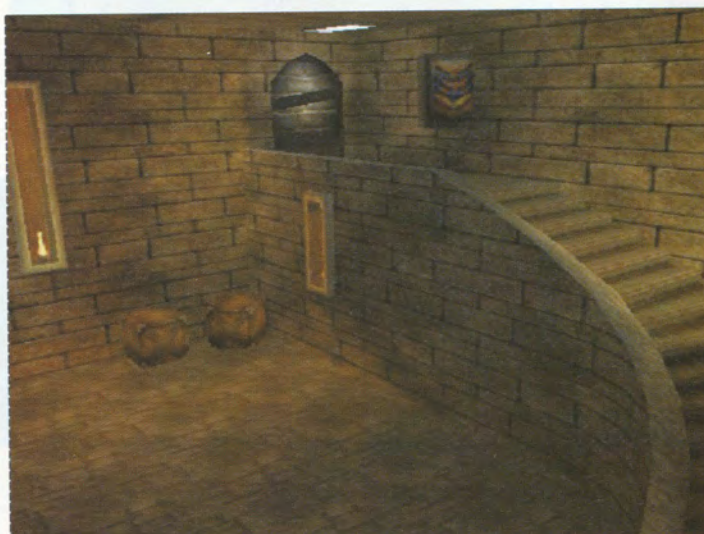
Πάρτε τον teleporter μπροστά σας και θα βγείτε σε μια πλατφόρμα- πάνω από τις φυλακές. Χρησιμοποιήστε το Sanctum Key που βρήκατε στα δωμάτια με τις ιέρειες και η πόρτα θα ανοίξει. Μην ανεβείτε πάνω- είναι παγίδα! Αν μπειτε μέσα θα κλείσουν οι πόρτες και το δωμάτιο θα αρχίσει να γεμίζει με λάβα... Πρέπει να κάνετε κλικ στην χάλκινη πλάκα δεξιά της εισόδου. Είναι παγιδευμένη όμως... μόλις ανοίξετε τον



Και μια άποψη από ψηλά.

πίνακα, η παγίδα με την λάβα θα έχει απενεργοποιηθεί και θα μπορείτε να περάσετε.

Ψάξτε για αντικείμενα δίπλα από το άγαλμα, ανεβείτε την ράμπα μέχρι τον προθάλαμο και τα δύο σεντούκια. Μπειτε τώρα στο δωμάτιο της High Priestess, πάρτε το Beckoning Stone αλλά και το σεντούκι πίσω από το παραβάν. Βγείτε έξω, στρίψτε αριστερά και βγείτε από την πόρτα, κατεβαίνοντας την γέφυρα. Προχωρώντας κυκλικά και προς τα κάτω, θα φτάσετε το έδαφος και θα περάσετε κάτω από μια γέφυρα για να φτάσετε τέλος το κελί με την φωτιά. Χρησιμοποιήστε το Flamequencher Wand στην κλειδαριά και θα εμφανιστεί ο Lava Lord με τους καλούς του φίλους. Αφού τους σκοτώσετε, θα μπορείτε να πάρετε το Staff of Ash και το Rift



Να τα πάλι τα μπουντρούμια.



Μα δορυφόρος είναι αυτό;



Τοπίο στην ομίχλη.



Κάποια spells θα πεταχτούν από 'δω.

Key. Επιστρέψτε στον αιχμάλωτο Rapax και δώστε του το.

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το Rift Key για να ανοίξετε την κλειδωμένη πόρτα στο τέλος του διαδρόμου.

Ο άλλος teleporter (στο δεξί σας χέρι) θα σας οδηγήσει στην πύλη κάτω, κοντά σε μια κλειδωμένη τεράστια πόρτα που ανοίγει με το Beckoning Stone. Ο El Dorado, ένα demon gargoyle που μένει πάνω από την πόρτα, θα κατέβει να σας χαιρετήσει.

Σκοτώστε τον και κατεβείτε στο πέρασμα για να βρείτε την Al-Sedexus. Πρόκειται για την διαβολο-αφέντρα των Rapax. Αν δεν έστε ακόμα Templar θα μιλήσει και θα φύγει αμέσως. Αν όμως είστε Templar, θα είναι εδώ για να σας μιλήσει. Όταν της μιλήσετε, θα επιτεθεί- δεν επηρεάζονται οι σχέσεις σας με τους Rapax όταν την σκοτώσετε και επιπλέον θα απελευθερωθείτε από την κατάρα σας όταν την σκοτώσετε. Αν όμως φέρει Templars και τους σκοτώσετε, τότε όμως θα πέσει η φήμη σας στην κάστα αυτή. Αν δεν θέλετε (ή δεν μπορείτε) να μπειτε, πάρτε το στενό μονοπάτι που οδηγεί βόρεια, στην δεξιά

πλευρά της πύλης. Θα βγείτε έτσι στο Rapax Courtyard.

RAPAX COURTYARD

Ανεβείτε το μπλε μονοπάτι μέχρι να δείτε τα οχρωματικά έργα. Κοιτάξτε την εσοχή στα αριστερά και ψάξτε εκεί για να βρείτε κάποια αντικείμενα. Τρέξτε τώρα μέσα από το πέρασμα της αυλής- θα πάρετε ζημιά αλλά μην



σταματάτε- μέχρι να βγείτε στην ανοιχτή περιοχή με τα κουτιά. Μπειτε στις πόρτες και στην επόμενη αυλή, ανεβείτε τις ράμπες μέχρι να φτάσετε στις πολέμιστρες. Υπάρχει ένα φυλάκιο εδώ με μερικά rotions και ίσως αντικείμενα από εχθρούς που σκοτώσατε από μακριά προηγου-

Unidentified solid object...

μένως. Κατεβείτε στις διπλές πόρτες και προχωρήστε στο κάστρο.

RAPAX CASTLE (Κύριο Επίπεδο)

Ψάξτε αμέσως για πυρομαχικά δίπλα από τα βαρελίσια. Μπειτε μέσα και στρίψτε αμέσως δεξιά, κάτω από τις πηγές. Στρίψτε αμέσως αριστερά και μετά δεξιά και θα βρεθείτε στο μαγαζί του Ferro με τις πανοπλίες (όπως και του Anton στην Arnika) που φτιάχνει και παραγγελίες. Θα βρείτε



στο μαγαζί του από τα καλύτερα κομμάτια- αγοράστε ότι μπορείτε και μην αφήσετε τα Bellows με τίποτα. Αν μπορείτε, κάντε pickrocket πάνω του για το Armory Key.

Μπειτε στο πίσω μέρος του μαγαζιού και στον ανελευστήρα- χρησιμοποιήστε τον μοχλό για να ανεβείτε στον πάνω όροφο. Χρησιμοποιήστε το Armory Key που πήρατε από τον Ferro για να ανοίξει το ντουλάπι και πάρτε όλα τα καλά αντικείμενα που κρύβονται μέσα.

Η περιοχή αυτή είναι γεμάτη στροφές και στενάκια- ακολουθήστε αυτές τις γενικές οδηγίες: από την είσοδο πηγαίντε προς τα αριστερά και μετά πάλι αριστερά- θα κατεβείτε μια κόκκινη ράμπα για να φτάσετε μια τραπεζαρία και μια κουζίνα δίπλα της. Από εδώ μπορείτε να πάρετε ένα όργανο, πολλά φωμάκια κι ένα Cleaver αν δεν έχετε ήδη ένα. Πάρτε και το βάζο με Pickled Trynnie.

Καθώς πηγαίνετε στην κουζίνα θα βρείτε ένα περίεργο, οδοντωτό οικοδόμημα με έναν βωμό πάνω- εκεί υπάρχει ένα Ring of Life. Ανεβείτε στην εξέδρα και μιλήστε στον Rapax Samurai εκεί. Θα σας ρωτήσει αν θέλετε να γίνετε Initiates- απαντήστε 'ναι' αν θέλετε. Θα ανοίξει μια πόρτα που σας βγάζει στον Al-Adryan. Μιλήστε του και θα σας πει να πάτε στην



This is a forest... που θα έλεγαν και οι Cure.



Τύφλα να 'χει ο Robocop.



Ακόμα δεν ήρθε ο μελαχρινός με το θεληματικό πηγούλι;

άλλη πόρτα της εξέδρας και να πείτε στον φρουρό ότι αυτός σας έστειλε.

Πείτε στον φρουρό 'Al-Adhyan' και μπείτε στην πόρτα. Πάρτε το Initiate Badge και ανεβείτε την ράμπα- θα μπείτε στο δωμάτιο με τον teleporter. Καθώς πλησιάζετε όμως θα καταρρεύσει το δάπεδο. Βρείτε τον διακόπτη στον τοίχο και τραβήξτε τον για να ανοίξει η πόρτα με μερικά πολύ δυνατά Earth Elementals. Μιλώντας στην Initiate, θα σας δώσει έναν γρίφο- απαντήστε 'Skin' και θα σας δώσει 50.000 XP.

Πάρτε την Robe από τον στήλο και το δάπεδο θα καταρρεύσει πάλι. Βρείτε τον επόμενο μοχλό και τραβήξτε τον κι αυτόν για να εμφανιστούν και άλλα Elementals. Σκοτώστε τα και απαντήστε τον γρίφο με 'Mind' για να πάρετε 50.000 XP. Πάρτε το Canezou Helm, ένα αντικείμενο που μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιοσδήποτε χαρακτήρας, και πέστε στο επόμενο επίπεδο. Η απάντηση για τον επόμενο γρίφο είναι 'Heart'- θα πάρετε άλλα 50.000 XP και το Canezou Dagger.

Επιστροφή τώρα στον Al-Adhyan. Θα σας πει να προχωρήσετε στο Grand Temple και να ριζέτε το Dark Nectar στον βωμό ενώ ο ένας χαρακτήρας έχει φορέσει όλα τα κομμάτια του Canezou. Ανεβείτε στην ράμπα δυτικά, φορέστε και τα τρία Canezou και χρησιμοποιήστε το Initiate Badge στο κόκκινο σύμβολο στον τοίχο δεξιά σας.

Κατεβείτε τώρα από τον βωμό και χρησιμοποιήστε το Dark Nectar πάνω του. Η Al-Sedexus θα εμφανιστεί και θα σας ρωτή-

σει τι έχετε να της προσφέρετε. Απαντήστε της με τα τρία αντικείμενα πάλι (θα σας ρωτήσει τρεις φορές): Flesh, Mind και Heart. Απαντήστε θετικά στην τελευταία της ερώτηση που θα σας κάνει. Τώρα πρέπει να επιλέξετε ένα μέλος από την ομάδα που δεν σας πειράζει να δεχτεί μια προσωρινή κατάρτα (μέχρι να σκοτώσετε την Al-Sedexus).

Μπείτε στην πύλη, βόρεια από εδώ. Μιλήστε με την Al-Sedexus στο δωμάτιο και πάρτε τα 100.000 XP. Τώρα λογικά θα είναι ουδέτεροι όλοι οι Rapax (εκτός ίσως από τους assassins του βασιλιά). Αριστερά θα βρείτε τον Sexus, ένα Rapax που αν πληρώσετε θα δεχθεί να έρθει στην ομάδα σας. Υπάρχει επίσης μια πύλη για το Ascension Peak.

Στο κάστρο θα βρείτε και μερικά ακόμα ενδιαφέροντα πράγματα: ένα σεντούκι με θησαυρούς στους στρατώνες των Templars του δεύτερου ορόφου, δυτικά από την αίθουσα του βωμού. Υπάρχουν επίσης πολλές σκάλες, κάποιες ανεβαίνουν στο Upper Castle και μερικές κατεβαίνουν στο Cellar.

RAPAX CASTLE CELLAR

Καλωσήρθατε στο υπόγειο! Να θυμάστε ότι το επίπεδο αυτό δεν έχει συνοχή: υπάρχουν πολλές σκάλες που κατεβαίνουν σε πολλά σημεία.

Στη νοτιοδυτική γωνία, υπάρχει ένα κλειδωμένο σεντούκι (που λάμπει λίγο) με μερικά αντικείμενα μέσα του- υπάρχουν κι άλλα πράγματα στα βαρέλια και τα κουτιά τριγύρω. Στη νοτιοανατολική γωνία θα βρείτε ένα μικρό

μπουντρούμι- εδώ μένει ένας φρουρός με πολλά hit points, αλλά λίγους τρόπους να αμυνθεί αποτελεσματικά. Στο τρίτο κελί (πριν ακριβώς από την ξύλινη πόρτα), θα βρείτε κάποια αντικείμενα αλλά και μερικές χαλαρές πέτρες στο πίσω μέρος- αν κάνετε κλικ θα τις ριζέτε και θα ανοίξει ένα πέρασμα. Θα φτάσετε σε μια σκάλα που βγάζει στο armoory όταν ο ανελκυστήρας είναι πάνω. Το δωμάτιο πίσω από την ξύλινη πόρτα έχει ένα σεντούκι μέσα με κάποια κρυμμένα αντικείμενα.

Στην βορειοανατολική γωνία υπάρχει ένα μπαρ γεμάτο με με-

να ανοίξουν τα κελιά. Ο Ravenous Swallower είναι εδώ κι έχει κάνει μια σκανδαλιά: κατάνιπε το Zoo Shed Key και θα πρέπει να τον σκοτώσετε για να το πάρετε. Με αυτό θα ανοίξετε την μικρή αποθήκη στην βορειοδυτική γωνία του ζωολογικού κήπου και θα μπορείτε τώρα να πάρετε τα αντικείμενα από μέσα του. Αν θέλετε μπορείτε να σκοτώσετε και τα άλλα 'εκθέματα' που υπάρχουν. Αν δεν έχετε ακόμα ένα Venom Sac ή Giant Picus Egg για τις αποστολές του Antone, αυτό εδώ είναι ένα καλό μέρος για να τα βρείτε.

Πηγαίντε νότια και μπείτε στο



May the force be with you...

θυσμένους Rapax που μαλώνουν. Δυτικά τους είναι ένα δωμάτιο με τον Constable. Προχωρήστε και κάντε του ένα pick rockets για να πάρετε το Constable's Key. Στην νότια άκρη θα βρείτε δύο ακόμα δωμάτια- το ένα έχει ένα μυστικό πέρασμα που βγάζει στις φυλακές (ανοίγει με έναν διακόπτη εκεί κοντά). Έναν παρόμοιο διακόπτη θα βρείτε στην άλλη άκρη.

UPPER RAPAX CASTLE

Το πάνω μέρος του κάστρου έχει πιο ενδιαφέροντα πράγματα... Στην οροφή υπάρχει ένας τεράστιος ζωολογικός κήπος που φυσικά θα ξαμολήσετε για να βασανίσετε τους ανύποπτους knights που περιπολούν την περιοχή. Κοιτάξτε επίσης στην νοτιοδυτική γωνία και στην αποθήκη για μερικά αντικείμενα αλλά και το Pendulum. Χρησιμοποιήστε τον μοχλό δεξιά της αποθήκης για

μικρό κτίριο. Ξεκλειδώστε την πόρτα και ψάξτε την περιοχή για να βρείτε τα Doll's Gloves και Doll's Armor. Κουρδίστε τον μηχανισμό και χρησιμοποιήστε τον για να μετακινηθεί το κρεβάτι και να αποκαλυφθεί το πέρασμα προς τα κάτω. Θα πέσετε σε ένα δωμάτιο με το King's Apartment Key.

Βρίσκεστε τώρα στα δωμάτια του βασιλιά που μοιάζουν περισσότερο με λαβύρινθο. Στην νοτιοανατολική γωνία θα βρείτε ένα δωμάτιο με τα Cat O'Nine Tails και το Queen's Deposit Slip. Υπάρχει ένα νεκρό Rapax στο δάπεδο ενώ πλάι στο δωμάτιο θα βρείτε μια κλειδωμένη πόρτα και ένα δωμάτιο με μια μαγική πύλη. Ανοίξτε την πόρτα με το Queen's Key για να πάρετε μερικά πολύ αξιολογήσιμα αντικείμενα όπως το Ornate Metal Rod που ενεργοποιεί την πύλη. Η πύλη με την σειρά





Βρέχει φωτιά στη σπράτα μου.



Πάλι ο άσχημος... (χωρίς τα 6 τρίγωνα πάνω από το κεφάλι του).

της σας στέλνει στην Arnika, κάτω από τον ναό.

Στην νοτιοδυτική γωνιά υπάρχουν μια κρεβατοκάμαρα με ένα σεντούκι- επίσης σε αυτή την γωνία είναι ένας σωλήνας που αν βάλετε μέσα το Queen's Deposit Slip, θα χαμηλώσει η φήμη σας με τους assassins αλλά θα ανοίξει και μια καταπακτή στον τοίχο (πάρτε τώρα το Queen's Key). Από αυτή την μεριά μπορείτε επίσης να περάσετε μέσα από τον νότιο τοίχο, αλλά αυτό δεν μπορείτε να το ξανακάνετε όταν περάσετε από την απέναντι πλευρά!

Επίσης στα δυτικά των βασιλικών διαμερισμάτων θα βρείτε κάτι που μοιάζει με μια μεγάλη, ξύλινη σανίδα. Δίπλα ακριβώς υπάρχει μια μικροσκοπική κλειδαρότρυπα στον τοίχο (ανάμεσα σε σανίδα και βαρέλι). Με το King's Apartment Key μπορείτε να ανοί-

ξετε την πέρασμα για να βρείτε το teleport που βγάζει στην Anrika (και πιο συγκεκριμένα στο Savant Bomb Tower).

Κατά μήκος της ανατολικής πλευράς αυτού του επιπέδου θα βρείτε το Constable's Office. Με το Constable Key μπορείτε να ανοίξετε το θησαυροφυλάκιο που υπάρχει εδώ και να πάρετε τα τρία Deposit Slip. Αυτά μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε στον ειδικό σωλήνα της άλλης περιοχής. Συνεχίζοντας βόρεια θα βρείτε τέσσερα δωμάτια φρουρών και υπηρετών. Ψάξτε τα δωμάτια αυτά για αντικείμενα αν θέλετε, αλλά να ξέρετε ότι σε ένα από αυτά υπάρχει ο Rapax Prince με όλες τις φιλενάδες του, τις οποίες θα πρέπει να σκοτώσετε. Αφού εξαφανιστεί κι ο πρίγκιπας θα μπορείτε να ψάξετε στο σεντούκι που υπάρχει εδώ.

SAVANT TOWER

Εδώ μπορείτε να μπείτε μόνο από τα διαμερίσματα του βασιλιά στο Rapax Castle. Θα πρέπει να σκοτώσετε δύο drones εδώ και μετά θα μπορέσετε να βρείτε τον πίνακα ελέγχου. Πατήστε το τετράγωνο κουμπί και μετά το τρίγωνο για να απενεργοποιηθεί ο πύργος- θα πάρετε έτσι και 500.000 XP. Ανεβείτε στην κεντρική πλατφόρμα που μόλις κατεβήκατε χρησιμοποιώντας την ράμπα που μόλις υλοποιήθηκε. Η πλατφόρμα θα πέσει σε μια περιοχή με πολλά νερά... και πολλούς Savant Troops. Ακολουθήστε το τούνελ προς τα κάτω και προς τον πράσινο teleporter για να βγείτε πάλι στην Arnika.

ASCENSION PEAK

Ούτε Miles, ούτε Trynnies έρχονται εδώ (σε αντίθεση με την Vi

πάντως). Εδώ θα βρείτε μερικά τρομερά πράγματα- σιγουρευτείτε ότι δεν θα σας ξεφύγει τίποτα.

Δυστυχώς δεν μπορείτε να προχωρήσετε οδικώς στο Ascension Peak καθώς μια κατολισθηση έχει αποκλείσει το πέρασμα. Ο μόνος τρόπος να φτάσετε είναι με το teleport στο κάστρο.

Προχωρήστε δυτικά, βγαίνοντας από το τούνελ, και συνεχίστε μέχρι την διχάλα. Πηγαίνετε βόρεια και όταν φτάσετε στα αγάλματα, προχωρήστε ανατολικά. Θα βρείτε μια τεράστια πύλη που ανοίγει αφού κάνετε ένα pick locks.

Ακολουθήστε το ρίγμα μέχρι να βρείτε ένα Trynnie που σας ζητάει να το πληρώσετε. Μπορείτε (αν έχετε αρκετά εννοείται) να δεχτείτε και να του δώσετε ότι ζητάει ή να πολεμήσετε με το Golem που σας περιμένει πίσω

GADGETS

Το πιο σημαντικό πράγμα ίσως στο παιχνίδι είναι τα Gadgets. Εκείνος που ξέρει πώς να τα φτιάξει και πού θα βρει τα συστατικά τους, θα έχει πολύ πιο εύκολο έργο μπροστά του...

Jack in the Box

Engineering Skill που απαιτείται: 5

Συστατικό A: Hinged Box - Το βρίσκετε στη Arnika (Crash Site)

Συστατικό B: Doll - Το βρίσκετε στη Arnika (Abandoned House) Κάνει το Spell: Terror

Holograph Projector

Engineering Skill που απαιτείται: 15

Συστατικό A: Large Prism - Το πουλάει ο Crock, στο Swamp
Συστατικό B: Laser Pointer - Το βρίσκετε στη Sadok's Shop, Lower Marten's Bluff

Κάνει το Spell: Guardian Angel

Noisemaker

Engineering Skill που απαιτείται: 15

Συστατικό A: Empty Bottle - Το βρίσκετε σε διάφορες περιοχές.
Συστατικό B: Gunpowder - Το πουλάνε οι Anna και Crock
Κάνει το Spell: Sonic Boom

Searchlight

Engineering Skill που απαιτείται: 15

Συστατικό A: Magnifying Glass - Το βρίσκετε στο Upper Monastery

Συστατικό B: PTorch - Το βρίσκετε στα Mt. Gigas Caverns

Κάνει το Spell: Detect Secrets

Forcefield Generator

Engineering Skill που απαιτείται: 30

Συστατικό A: Voltage Amplifier - Το πουλάει ο Crock, στο Swamp
Συστατικό B: Giant Magnet - Το βρίσκετε στη Trynton
Κάνει το Spell: Armorplate

Lava Lamp

Engineering Skill που απαιτείται: 30

Συστατικό A: Orange Goo - Το πουλάει ο Fuzzfaz, Trynton
Συστατικό B: Glowing Goo - Το πουλάει ο Fuzzfaz, Trynton
Κάνει το Spell: Hypnotic Lure

Watchdog Alarm

Engineering Skill που απαιτείται: 30

Συστατικό A: Loudspeaker - Το βρίσκετε στο Mt. Gigas
Συστατικό B: Electric Eye - Το βρίσκετε στο Lower Marten's Bluff
Κάνει το Spell: Shadow Hound

Invigorator Belt

Engineering Skill που απαιτείται: 45

Συστατικό A: Metal Belt - Το βρίσκετε στο Southeast Wilderness
Συστατικό B: Electrodes - Το πουλάει η Anna, Arnika
Κάνει το Spell: Superman

Magic Mirror

Engineering Skill που απαιτείται: 45



από την γωνία. Αυτόν και τα 30 levels του...

Στο τέλος της κοιλάδας θα φτάσετε σε έναν ναό- μπείτε μέσα και θα εμφανιστεί μετά από λίγο ο Altheides. Θα σας κάνει μερικές ερωτήσεις. Απαντήστε με 'Knowledge' και 'Man'. Μπείτε στην πόρτα και στον teleporter αμέσως μετά και χρησιμοποιήστε το Destinae Dominus. Θα εμφανιστεί πάλι στα αγάλματα.

Αυτή την φορά όμως ακολουθήστε το χέρι του αγάλματος του Rapax και πηγαίντε νοτιοδυτικά. Κάθε φορά που δεν ξέρετε που να πάτε, να ακολουθείτε πάντα το άγαλμα. Θα φτάσετε σε κάποιο σημείο στις κολώνες που γκρεμίζονται καθώς τις πλησιάζετε. Περάστε από μέσα τους και θα βγείτε σε μια πολύ περίεργη κοιλάδα. Συνεχίστε να προχωράτε μέχρι να φτάσετε βόρεια στον ναό. Ο Altheides θα εμφανιστεί ξανά. Πείτε του 'Change' και 'Dark Savant'. Η πόρτα θα ανοίξει και εσείς θα μπορέσετε τώρα να χρησιμοποιήσετε το Chaos Moliri στην υποδοχή. Μπείτε πάλι στον teleporter κι επιστροφή στα αγάλματα.

Αυτή την φορά πάμε βορειοδυτικά, όπως δείχνει το άγαλμα του Trynpi. Θα σας περιμένει ο Rapax Prince, λίγο μετά από την κλειδα-



μένη πόρτα. Θα σας επιτεθεί φυσικά και εννοείται ότι και πάλι δεν είναι μόνος του... οι είκοσι περίπου φίλοι του θα σας επιτεθούν κι αυτοί. Προτιμήστε να σκοτώσετε γρήγορα αυτόν και όποια priestess βλέπετε, καθώς έχουν την ικανότητα με ένα και μόνο spell να σας σκοτώσουν στιγμιαία.

Ακολουθήστε το άγαλμα πάλι μέχρι την σπηλιά. Μπείτε και βγείτε από την άλλη μεριά και συνεχίστε μέχρι να φτάσετε έναν ναό σε μια περιοχή γεμάτη πράσινο. Μπείτε μέσα για να μιλήσε-

τε με τον Altheides. Απαντήστε 'life' και 'phoanzang'. Μπείτε μέσα και αυτή την φορά χρησιμοποιήστε το Astral Dominae.

Και πάλι θα βγείτε στο ξέφωτο. Αυτή την φορά ακολουθήστε τα βήματά σας προς τα πίσω, στο σημείο που συναντήσατε προηγουμένως τον πρίγκιπα. Από εδώ πηγαίνετε ανατολικά λίγο. Θα βρείτε λογικά ένα πέρασμα που συνεχίζει βόρεια (στην ανατολική πλευρά του τοίχου). Στην πρώτη διασταύρωση πηγαίνετε βόρεια- στο αριστερό σας χέρι. Θα φτάσετε στον ναό που

σας περιμένει ο Dark Savant. Θα προχωρήσει στο cosmic circle. Πάρτε μια βαθιά ανάσα και ακολουθήστε τον.

Το τελευταίο μέρος είναι τόσο απλό που δεν χρειάζεστε βοήθεια... δεν θα αποκαλύψουμε λοιπόν τίποτα για να μην σας χαλάσουμε και τον εντυπωσιακό τερματισμό. Το Cosmic Circle δεν χρειάζεται καθόλου εξηγήσεις. Απλά πάρτε την Vi Domina από την Arnika πριν μπείτε μέσα, καθώς θα σας βοηθήσει πάρα πολύ. Ειδικά αν έχετε κάνει τον κόπο και έχουν ανεβεί τα levels της λίγο.

Συστατικό A: Shiny Chrome Plate - Το βρίσκετε στο Hogar Cage, Trynton

Συστατικό B: Magic Polish - Το πουλάει ο Crock, στο Swamp

X-Ray Scanner

Engineering Skill που απαιτείται: 45

Συστατικό A: Scanner - Το βρίσκετε στο Mook HQ, Arnika
Συστατικό B: X-Ray Chip - Το βρίσκετε στο Spaceport, Arnika
Κάνει το Spell: X-Ray

*Demon in a Box

Engineering Skill που απαιτείται: 60

Συστατικό A: Demon Doll - Δεν βρίσκεται στο παιχνίδι
Συστατικό B: Jack in the Box - Ξεχωριστό gadget
Κάνει το Spell: Psionic Blast

Regenerating Stone

Engineering Skill που απαιτείται: 60

Συστατικό A: Electrodes - Το πουλάει η Anna, Arnika
Συστατικό B: Lazurite Stone - Το βρίσκετε στο Southeast Wilderness
Κάνει το Spell: Heal All

Strobe Light

Engineering Skill που απαιτείται: 70

Συστατικό A: Electric Lamp - Το βρίσκετε στο T'Rang Teleporter House, Arnika-Trynton Road
Συστατικό B: Oscillator - Το βρίσκετε στο Marten's Bluff
Κάνει το Spell: Prismic Ray

Electro-Shocker

Engineering Skill που απαιτείται: 75

Συστατικό A: Electrodes - Το πουλάει η Anna, Arnika
Συστατικό B: High Voltage Transformer - Το πουλάει ο Crock, στο Swamp
Κάνει το Spell: Resurrection

Microwave Ray Gun

Engineering Skill που απαιτείται: 75

Συστατικό A: Microwave Chip - Το βρίσκετε στο Upper Monastery
Συστατικό B: Broken Blaster - Το βρίσκετε στη Bayjin
Κάνει το Spell: Boiling Blood

Jackhammer

Engineering Skill που απαιτείται: 85

Συστατικό A: Chisel - Το βρίσκετε στο Southeast Wilderness
Συστατικό B: Pendulum - Το βρίσκετε στην οροφή του

Rapax Castle
Κάνει το Spell: Earthquake

Negate Air

Engineering Skill που απαιτείται: 85

Συστατικό A: Long Metal Tube - Το βρίσκετε στις Sea Caves
Συστατικό B: Vacuum Pump - Το βρίσκετε στη Bayjin
Κάνει το Spell: Asphyxiation

Water Cannon

Engineering Skill που απαιτείται: 85

Συστατικό A: Hose - Το βρίσκετε στα Mine Tunnels
Συστατικό B: Bellows - Το βρίσκετε στο Rapax Castle
Κάνει το Spell: Tsunami

*= Το Demon Doll δεν υπάρχει στο παιχνίδι, στην τελική μορφή του όπως κυκλοφόρησε τελικά. Πρέπει να το εισάγετε μέσω ειδικού Editor από το site του παιχνιδιού



Καταφύγιο στο δάσος.



Μέσα στο καταφύγιο.

No One Lives Forever 2: A Spy in Harm's Way

Ένα από τα καλύτερα FPS που κυκλοφόρησαν τον τελευταίο καιρό παίρνει και αυτό τη θέση του κάτω από το μικροσκόπιο του CGM. Ο οδηγός μας δεν θα σας καθοδηγήσει βήμα προς βήμα στον τερματισμό του παιχνιδιού. Άλλωστε τι νόημα θα είχε κάτι τέτοιο, ξέρετε ότι πρέπει να πυροβολήσετε τους κακούς, έτσι; Επιλέξαμε λοιπόν να σας παρουσιάσουμε κάποιες γενικότερες συμβουλές και κόλπα προκειμένου να γίνετε καλύτεροι παίκτες τόσο στο single player mode όσο και στις διαδεδομένες online μάχες. Αποκωδικοποιήστε λοιπόν το πρακάτω απόρρητο έγγραφο και δοκιμάστε τις τακτι-

κές που σας προτείνουμε. Αυτό το μήνυμα θα αυτοκαταστραφεί!

Γενικές συμβουλές

Σώστε το παιχνίδι σε ένα καινούργιο slot στην αρχή του κάθε κεφαλαίου. Με τον τρόπο αυτό θα γλυτώσετε από αρκετό κόπο εάν τυχόν κολλήσετε ή κάποιο bug σας αναγκάσει να ξαναφορτώσετε το κεφάλαιο από την αρχή.

Προσπαθήστε να κουβαλήσετε τα σώματα σε κάποιο σημείο όπου δεν θα φαίνονται για να μην προκαλέσετε την προσοχή των φρουρών και σηκώσουν γενικό συναγερμό. Σε περίπτωση που αφήσετε κάποιο σώμα εκτεθειμέ-

νο σε κοινή θέα, προσπαθήστε να κρυφτείτε (ή να χρησιμοποιήσετε το Hiding skill) και οι εχθροί σας αρχικά θα μπερδευτούν, αλλά τελικά θα μαζέψουν το σώμα που θα βρουν. Στο χρόνο αυτό εσείς μπορείτε να ξεμπερδευτείτε με κάποιους από τους εχθρούς που θα έρχονται για να πάρουν το σώμα! Όποτε είναι ασφαλές, μην ξεχνάτε να ψάχνετε τα σώματα που αφήνετε πίσω.

Πολύ συχνά θα βρίσκετε σημεία, όπλα και αντικείμενα που χρησιμεύουν ως πανοπλία ή για health, ειδικά εάν έχετε εκπαιδευτεί στο Search skill. Ψάχνοντας τα σώματα, θα βρίσκετε και αρκετά πυρομαχικά (όπως για παράδειγμα βέλη για βαλλίστρες).

Σε περίπτωση που κάνετε ένα γρήγορο ψάξιμο (πατώντας στιγμιαία το δεξί κουμπί του ποντικιού), θα μπορείτε να πάρετε αμέσως τα πολεμοφόδια και τα όπλα από πάνω του. Έπειτα μπορείτε να μεταφέρετε το σώμα σε κάποιο σημείο όπου δεν θα σας βλέπουν και να ψάξετε καλύτερα. Οι βολές στο κεφάλι, κάνουν τη μεγαλύτερη ζημιά στον εχθρό και μπορείτε να βελτιώσετε τις πιθανότητες σας αν εκπαιδευτείτε στο Marksmanship skill.

Για να μην μπορούν να σας δουν ενώ βρίσκεστε μέσα σε κάποιο κτίριο (ή γενικότερα σε κλειστή περιοχή), κοιτάξτε γύρω σας για διακόπτες και φώτα τα οποία μπορείτε να κλείσετε. Επίσης προσπαθήστε να μαζέψετε όσο πιο πολλά extra αντικείμενα μπο-

ρείτε ψάχνοντας καλά την κάθε περιοχή.

Μερικά αντικείμενα, όπως τα Spy Training Manuals και η ολοκλήρωση κάποιων άλλων αποστολών, θα σας δώσουν αρκετά bonus skill points για να βελτιώσετε το επίπεδό σας.

Βεβαιωθείτε ότι διαβάζετε τα στοιχεία που παρουσιάζονται στο κάτω μέρος της οθόνης. Πολύ συχνά θα σας δίνουν στοιχεία για το τι να κάνετε στην επόμενη σκηνή και για το πως να χρησιμοποιήσετε τα όπλα και τον εξοπλισμό σας στο έπακρο. Επιπλέον η πυξίδα σας μπορεί να έχει και κόκκινα σημάδια.

Ένα κόκκινο "X" θα σημαδεύει περιοχές επιμέρους αποστολών. Ένα κόκκινο "i" θα σημαδεύει την περιοχή της βασικής αποστολής. Κόκκινες κουκίδες υποδεικνύουν περιοχές που έχετε πυροβολήσει άτομα με φάρους ανίχνευσης. Οι αυτόματες μηχανές πώλησης θα έχουν νομίσματα στο έδαφος ακριβώς μπροστά τους.

Είναι αρκετά δύσκολο να τα διακρίνετε, οπότε ίσως χρειαστεί να σκύψετε για να δείτε καλύτερα. Σε μερικούς από τους εχθρούς θα βρείτε κάποιο Key Ring με το οποίο θα μπορείτε να ανοίξετε κλειδαμμένες πόρτες χωρίς να χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε το lock pick.

Για να παραλείψετε τις εισαγωγές αφού πατήσετε "Play" στο startup menu μπορείτε να κάνετε δεξί και αριστερό κλικ κάποιες φορές όταν η οθόνη θα αρ-



Σε τι να χρησιμεύουν αυτά τα κλειδιά;



Μα πού πυροβολεί;;

χίζει να αλλάξει από μαύρο σε πορτοκαλί. Εάν το κάνετε σωστά, το βασικό μενού θα εμφανιστεί μέσα σε ένα με δύο δευτερόλεπτα.

Όπλα

Όπλο: Katana

Πεδίο βολής: Κοντινό

Ζημιά: Μέτρια

Περιγραφή: Το Katana είναι ένα σπαθί που είναι γρήγορο στο χτύπημα, αλλά κάνει μικρή ζημιά στον εχθρό. Δεν χρειάζεται όμως να το ξαναγεμίσετε.

Όπλο: Tulwar

Πεδίο βολής: Κοντινό

Ζημιά: Μέτρια

Περιγραφή: Το Tulwar είναι ένα καμπυλωτό γιάταγάνι το οποίο μπορείτε να βρείτε στους δρόμους της Καλκούτας και έχει παρόμοιο πεδίο βολής και δύναμη, όπως και το Katana.

Όπλο: Mascara (όπλο για αναισθητοποίηση)

Πεδίο βολής: Κοντινό

Ζημιά: Άμεση

Περιγραφή: Το Mascara είναι χρήσιμο για να εξολοθρευετε εχθρούς με λίγο θόρυβο. Σημειώστε όμως

ότι οι εχθροί θα σηκωθούν μετά από λίγα λεπτά.

Όπλο: Holster

Περιγραφή: Χρησιμοποιήστε την επιλογή αυτή για να κρύψετε το όπλο που κρατάτε εκείνη την ώρα. Μιας και ο κόσμος που προσπερνάτε όμως δεν αντιδρά άσχημα στη θέα τους (εκτός και αν τους ρίξετε), αυτή η επιλογή δεν σας χρειάζεται ιδιαίτερα.

Όπλο: Vindicator Sportsman's Crossbow

Πεδίο βολής: Μέτριο με μακρινό

Ζημιά: Πολύ μεγάλη

Τύποι πυρομαχικών: Βέλη, Βέλη φωτιάς, Βέλη δηλητηρίου, Εκρηκτικά βέλη.

Αξεσουάρ: Σκόπευτρο

Περιγραφή: Η βαλλίστρα είναι αθόρυβη και πολύ αποτελεσματική και χρησιμοποιεί πολεμοφόδια που μπορείτε να βρείτε εύκολα από πτώματα.

Όπλο: Shuriken

Πεδίο βολής: Μέτριο

Ζημιά: Μέτρια

Περιγραφή: Γνωστό και με την ονομασία ninja stars, αυτό το αθόρυβο όπλο μπορεί να χρησιμοποι-



Κινούμενος στόχος.

ηθεί και για αντιπερισπασμό στους φρουρούς, ρίχνοντάς τα σε κοντινούς τοίχους. Μπορείτε να τα βρείτε από τους ninja guards.

Όπλο: Bear Trap

Πεδίο βολής: ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ ΜΕΓΑΛΟ

Ζημιά: Μικρή

Περιγραφή: Χρήσιμο για να αναγνωρίζει εχθρικές συσκευές. Ουσιαστικά, είναι παγίδες οι οποίες κλείνουν μέσα τους όποιο περάσει από δίπλα τους, προκαλώντας μικρή ζημιά και κρατώντας τους εκεί για κάμποσα δευτερόλεπτα. Θα τα βρείτε διασκορπισμένα σε όλες τις εκτάσεις της Σιβηρίας και είναι πολύ αποτελεσματικό όταν το τοποθετείτε στα σημεία όπου εμφανίζεται ο εχθρός.

Όπλο: Banana

Πεδίο βολής: Κοντινό

Ζημιά: Άμεση

Περιγραφή: Ένα από τα πιο διασκεδαστικά "όπλα" του παιχνιδιού, η μπανάνα, σας παρέχει τη δυνατότητα να ξεφύγετε από πολλούς εχθρούς.

Όπλο: McAllister .32 Automatic

Handgun

Πεδίο βολής: Μέτριο

Ζημιά: Μέτρια

Τύποι πυρομαχικών: .32 FMJ, .32 Cyanide

Αξεσουάρ: Σιγαστήρας

Περιγραφή: Αυτό είναι ένα standard πιστόλι που είναι αποτελεσματικό με το σιγαστήρα για αποστολές όπου η βαλλίστρα δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί.

Όπλο: CT-180 Utility Launcher

Πεδίο βολής: Μέτριο με μακρινό

Ζημιά: Ποικίλη

Τύποι πυρομαχικών: Φάρος αναζήτησης, βέλος αναισθητοποίησης, αποαντιονιστής κάμερας, βόμβα κόλλας, ηλεκτρικός φορτιστής, ορός αντιμετώπισης υπερστρατιωτών (ASSS).

Αξεσουάρ: Σκόπευτρο γενικής χρήσης

Περιγραφή: Το σκόπευτρο αυτό είναι πολύ χρήσιμο σε αρκετές περιπτώσεις. Οι φάροι αναζήτησης θα παρουσιάσουν το στόχο σας στο χάρτη καθ'όλη τη διάρκεια του level κάνοντας πιο εύκολο το να σκοτώνετε εχθρούς που είναι δύσκολο να τους βρείτε διαφορετικά (π.χ. αστυνομικοί). Τα ηρεμιστικά βέλη θα ακινητοποιήσουν άμεσα οποιοδήποτε στόχο



Ψάχνοντας το δρόμο της.



Η λακ των πολλών χρήσεων.



Ακιντοποιήστε των εχθρό αθόρυβα.

δεν έχει αντιληφθεί την παρουσία σας. Οι απενεργοποιητές για κάμερα, θα "τακτοποιήσουν" μία κάμερα σε ένα χτύπημα χωρίς να προκαλέσουν πανικό. Οι βόμβες κόλλας θα ακινητοποιήσουν το στόχο σας, αφήνοντας σας να περάσετε από εκεί απαρατήρητοι. Ηλεκτρικές εκκνώσεις θα καταστρέφουν ρομπότ και ανθρωπίνους στόχους. Τα βέλη ASSS μπορούν να καταστρέψουν τους Super Soldiers.

Όπλο: AK-47 Assault Rifle
Πεδίο βολής: Μέτριο με μακρινό
Ζημιά: Μεγάλη
Τύποι πυρομαχικών: 7.62x39 FMJ, 7.62x39 Phosphorous
Περιγραφή: Ένα τυπικό Σοβιετικό αεροβόλο μεγάλης ακριβείας που χρησιμοποιεί έναν πολύ κοινό τύπο πυρομαχικών, όσο βρίσκεστε στη Σιβηρία.

Όπλο: M1921 - A1 Submachine gun
Πεδίο βολής: Μέτριο με μακρινό
Ζημιά: Μέτρια
Τύποι πυρομαχικών: 45 FMJ
Περιγραφή: Γνωστό ως Thompson ή Tommygun, το M1921 - A1, είναι το αγαπημένο όπλο της συμμορίας του Pierre.

Όπλο: Silenced Gordon 9mm Submachine gun
Πεδίο βολής: Μέτριο με μακρινό
Ζημιά: Μεγάλη
Τύποι πυρομαχικών: 9mm FMJ
Περιγραφή: Αυτό το SMG έρχεται με έναν σιαστήρα ο οποίος, δυστυχώς, δεν έρχεται ως ξεχωριστό κομμάτι.

Όπλο: Gordon 9mm Submachine gun
Πεδίο βολής: Μέτριο με μακρινό
Ζημιά: Μέτρια

Τύποι πυρομαχικών: 9mm FMJ
Περιγραφή: Το Gordon 9mm είναι το πιο τυπικό όπλο για τα τσιράκια της H.A.R.M.

Όπλο: Bacalov Instigator Combat shotgun
Πεδίο βολής: Μέτριο με μακρινό
Ζημιά: Μεγάλη έως πολύ μεγάλη
Τύποι πυρομαχικών: 12άρια σκάγια, 12άρια εκρηκτικά
Περιγραφή: Η караμπίνα είναι θανατηφόρα από κοντά και αρκετά πιο αποτελεσματική όταν είναι γεμάτη με εκρηκτικά βλήματα.

Όπλο: RFA Series-4 Bolt-action Rifle
Πεδίο βολής: Μέτριο με μακρινό
Ζημιά: Πολύ μεγάλη
Τύποι πυρομαχικών: .308 FMJ
Περιγραφή: Ένα κλασικό sniper rifle. Ενώ το manual λέει ότι υπάρχει ένας σιαστήρας ξεχωριστά, το μόνο που καταφέραμε να βρούμε είναι τα όπλα με τους σιαστήρες να είναι μέρος του υπάρχοντος πακέτου.

Όπλο: Micromissile Launcher Range
Πεδίο βολής: Μέτριο με μακρινό
Ζημιά: Μεγάλη και μαζική
Τύποι πυρομαχικών: Μικροπύραυλοι
Περιγραφή: Ο εκτοξευτήρας πυραύλων, ρίχνει και αρκετά ισχυρές χειροβομβίδες στους εχθρούς σας.

Όπλο: Hand Grenade
Πεδίο βολής: Μέτριο
Ζημιά: Μεγάλη και μαζική
Περιγραφή: Αυτές οι χειροβομβίδες, μπορούν να χρησιμοποιηθούν όταν έχετε να αντιμετωπίσετε πολυάριθμους εχθρούς ή

για να αποτρέψετε κάποιους καταδιώκτες. Τα εκρηκτικά θα έχουν ως αντίκτυπο να μην λειτουργούν καλά όσα φώτα βρίσκονται κοντά στην περιοχή.

Όπλο: Special Grenade
Πεδίο βολής: Μέτριο
Ζημιά: Ποικίλει και είναι μαζική
Τύποι πυρομαχικών: Αέριο οξέως, αναισθητικό αέριο, αέριο γελίου και υπνωτικό αέριο
Περιγραφή: Η ακτίνα δράσης τους είναι πολύ μεγάλη και μπορούν να χρησιμοποιηθούν με αποτελεσματικότητα σε μάζες εχθρών. Το αέριο οξέως μπορεί να βάλει φωτιά σε στόχους για μικρό χρονικό διάστημα. Με τα αέρια αναισθητοποίησης και γελίου, ο στόχος δεν έχει καμία ελπίδα.

Όπλο: Angry Kitty Proximity Device
Πεδίο βολής: Απεριόριστο
Ζημιά: Μεγάλη και μαζική
Περιγραφή: Η Angry Kitty δουλεύει σα νάρκη, η οποία εκρήγνυται όταν κάποιος πατήσει στην ακτίνα που καλύπτει. Μιάς και είναι εκρηκτικό, είναι προφανές ότι θα τραβήξει περισσότερη προσοχή απ'ότι ίσως χρειάζεται.

Όπλο: Εκρηκτικά
Πεδίο βολής: Κανένα
Ζημιά: Ειδική
Περιγραφή: Τα εκρηκτικά αυτά χρησιμοποιούνται για την επίτευξη συγκεκριμένων σκοπών καθ'όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και μπορεί να τα τοποθετήσετε μόνο σε συγκεκριμένα σημεία του παιχνιδιού.

Gadgets

Gadget: Νόμισμα
Ακτίνα: Μικρή προς μέτρια
Περιγραφή: Όταν δεν έχετε άλλα αντικείμενα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για αντιπερισπασμό των φρουρών, χρησιμοποιήστε αυτά. Είναι δύσκολο να πετύχετε το στόχο με αυτά τα νομίσματα, αλλά τίποτε δεν είναι ακατόρθωτο.

Gadget: Κάμερα-κραγιόν
Ακτίνα κάμερας: Μικρή
Περιγραφή: Κανένα κατασκοπευτικό παιχνίδι δεν είναι ολοκληρωμένο χωρίς κάποια κάμερα μινιατούρα.

Gadget: Compact Code Breaker
Ακτίνα: Κοντινή
Περιγραφή: Κάθε σημείωμα ή κλειδαριά που γράφει "Decode", πρέπει να αποκωδικοποιείται με αυτό το μηχάνημα, το οποίο δεν χρειάζεται να εξοπλίσετε πριν τη χρήση του (απλά κρατήστε πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse) και αυτόματα γίνεται η αποκωδικοποίηση.

Gadget: Λακ μαλλιών-Συγκολλητής



Προς τα πού πάνε τώρα;



Ακτίνα: Κοντινή
Ζημιά: Πολύ μικρή
Περιγραφή: Ο συγκολλητής είναι χρήσιμος για να καίτε κλειδαριές και μεντεσέδες σε πόρτες, αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για να σκοτώσετε κάποιον εχθρό που είναι κοιμισμένος ή ανείσθητος χωρίς να χαλάσετε πολεμοφόδια.

Gadget: Νυχοκόπτης-Lock Pick
Ακτίνα: Κοντινή
Περιγραφή: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το εξάρτημα σε πολλές κλειδωμένες πόρτες και κλειδαριές.

Gadget: Eavesdropping Bug
Ακτίνα: Μεγάλη
Περιγραφή: Αυτοί οι κοριοί μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να καταγράψετε τηλεφωνικές συζητήσεις. Η Cate θα τους αποκτήσει μόνο για να ολοκληρώσει συγκεκριμένες αποστολές.

Gadget: Body Remover Perfume
Ακτίνα: Κοντινή
Περιγραφή: Εάν χρειαστεί ποτέ να διαλύσετε ένα σώμα, χωρίς να προκαλέσετε υποψίες, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το συγκεκριμένο αντικείμενο.

Gadget: Μπρελόκ-λάμπρα
Ακτίνα: Μικρή
Περιγραφή: Το συγκεκριμένο αντικείμενο θα φωτίσει κάποια περιοχή με μικρή ακτίνα γύρω σας. Να έχετε υπ' όψη σας όμως ότι κάτι τέτοιο σας κάνει έναν πρώτης τάξεως στόχο.

Δεξιότητες (Skills)

Το NOLF 2 περιέχει ένα πολύ καλό σύστημα βελτίωσης χαρακτήρα με διάφορα skills και σας επιτρέπει να κάνετε εκπαίδευση σε γενικές κατηγορίες για να αυξήσετε τις δυνατότητες της Cate. Δεν είναι τόσο περίπλοκο όσο αυτό στο Deus Ex και μπορείτε να κάνετε την εκπαίδευση ανάλογα με το στυλ παιχνιδιού που θα επιλέξετε. Θα ξεκινήσετε σε αρχάριο επίπεδο για κάθε skill με 100% δείκτη σε κάθε υποκατηγορία. Για το Amateur επίπεδο (level 2) χρειάζεστε 1000 skill points. Για το Skilled (level 3) 2000. Για Expert (level 4) 3000 και για Master (level 5) 4000. Συνολικά 10000 πόντους για να φτάσετε σε επίπεδο Master. Μίας και υπάρχουν όμως μόνο 50000 διαθέσιμοι πόντοι, δεν θα μπορέσετε να εκπαιδευτείτε και στις 8 κατηγορίες.



‘Οχι που θα μου γλύτωνες...

γορίες. Στη συνέχεια σας έχουμε περιγραφές για την κάθε κατηγορία, βελτιώσεις και κάποια bonus. Τα skill bonuses μετριούνται επί τις 100. Κάποια βελτιώνουν τις δυνατότητες του χαρακτήρα ενώ άλλα βοηθούν στο να επιτευχθούν καλύτερα αποτελέσματα.

Κατηγορίες

Stealth - Περιγράφει τα συνολικά επίπεδα ικανότητας. Θα προτινάμε να φτάσετε έως το 30 ή 40 level για να μειώσετε τις πιθανότητες να γίνετε αντιληπτοί καθώς κινείστε και για να βελτιώσετε την ικανότητά σας να κρύβεστε στις σκιές.

Sneaking - Επηρεάζει το πόσο θόρυβο θα κάνετε καθώς τρέχετε.

Hiding - Πόσο γρήγορα μπορείτε να κρυφθείτε στις σκιές.

Evasion - Επηρεάζει την ικανότητά σας να ξεφεύγετε από τον εχθρό.

Stamina - Επηρεάζει την υγεία και την ικανότητα γρήγορης ανάρρωσης. Γενικά θα ήταν καλό να εκπαιδευτείτε πρώτα στο Armor skill, πριν από αυτό. Επιπλέον χρειάζεστε και ένα πολύ καλό level στη Stamina για να προφυλάξετε από φωτιά και δηλητήριο.

Health - Πόση υγεία έχετε (το δείχνει με μία κόκκινη μπάρα κάτω δεξιά από το HUD σας).

Endurance - Μειώνει το αποτέλεσμα της ζημιάς καθώς κινείστε.

Resistance - Μειώνει το αποτέλεσμα της συνεχόμενης ζημιάς από φωτιά και δηλητήριο.

First Aid - Επηρεάζει πόση πολύ υγεία κερδίζετε όταν χρησιμοποιείτε ανάλογα αντικείμενα.

Toughness - Η συνολική σας αντίσταση σε ζημιά. Η πανοπλία μετράει πάνω απ' όλα, αλλά γενικά, η stamina που έχετε λειτουργεί για ένα περίπου level πίσω.

Marksmanship - περιγράφει πόση ακρίβεια έχετε όταν χρησιμοποιείτε όπλα. Το καλύτερο κατά τη γνώμη μας, που θα πρέπει να είναι πρώτο στην επιλογή σας (τουλάχιστον έως το 50 level προτού συνεχίσετε στα επόμενα).

Accuracy - Η ακριβειά σας στις βολές.

Steadiness - Περιγράφει πόσο τρεμοπαίζει η εικόνα σας.

Correction - Πόσο γρήγορα μπορείτε να φτιάξετε το στόχο σας αφού έχετε κινηθεί, έχετε ρίξει ή σας έχουν χτυπήσει.

Ammo Capacity - Ο μέγιστος αριθμός πυρομαχικών που μπορείτε να κουβαλήσετε.

Carrying - Πόσο γρήγορα κινείστε ενώ κουβαλάτε ένα πτώμα

Armor - Ένα πολύ χρήσιμο skill που επηρεάζει το μέγεθος της πανοπλίας που μπορείτε να φοράτε. Είναι πιο χρήσιμο από το Stamina skill IMO καθώς τα χτυπήματα απορροφούνται από την πανοπλία.

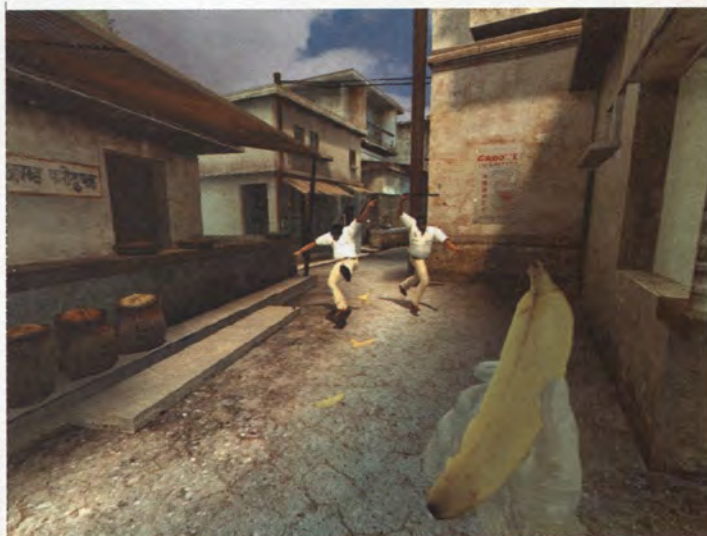
Armor - Τι πανοπλία μπορείτε να φοράτε (η μπλε μπάρα κάτω δεξιά στις ενδείξεις της οθόνης).

Repair - Πόση και τι είδους πανοπλία μπορείτε να κερδίσετε καθώς μαζεύετε αντίστοιχα αντικείμενα.

Weapons - Επηρεάζει πόση ζημιά μπορείτε να κάνετε και μειώνει το χρόνο για να ξαναγεμίσετε ή να αλλάξετε τα όπλα σας.

Proficiency - Το μέγεθος της ζημιάς που μπορείτε να κάνετε με τα όπλα σας.

Efficiency - Πόση ώρα θα σας



Να και η μπανάνα!



πάρει για να ξαναγεμίσετε ή να αλλάξετε όπλα. Σε υψηλό level αυτό είναι αρκετά κρίσιμο.
Gadgets - Ένα skill που δεν επιλέγουν πολλοί γιατί δεν το θεωρούν αξιόλογο. Πιστεύουμε ότι καλό θα ήταν να το φτάσετε έως το 3ο level για να μειώσετε το χρόνο που θα χρειαστεί για επείγουσες περιπτώσεις (π.χ. παραβίαση κλειδαριών).
Search - Σας βοηθάει να μειώσετε το χρόνο που χρειάζεστε για να

ψάξετε τα πτώματα και βελτιώνει τις πιθανότητές σας να βρείτε αντικείμενα τυχαία.
Speed - Επηρεάζει πόσο γρήγορα μπορείτε να ψάχνετε πτώματα και αντικείμενα.
Thoroughness - Βελτιώνει τις πιθανότητές σας για να βρίσκετε χρήσιμα αντικείμενα καθώς ψάχνετε.
 Οι βαθμίδες δεξιότητων που μπορείτε να επιτύχετε αναγράφονται στον πίνακα που ακολουθεί.

Cheats

Ψιτ, φίλε! Εδώ, εδώ! Καλές οι συμβουλές τακτικής, αλλά μερικές φορές χρειάζεται και κάτι παραπάνω! Ένα "μικρό" πλεονέκτημα, ας πούμε! Για τους πιο ανυπόμονους ανάμεσά σας ορίστε ορισμένοι "πλάγιοι" τρόποι για να νικήσετε!
 Για να ενεργοποιήσετε τα cheats, πατήστε T για να ανοίξει η γραμμή όπου μπορείτε να πληκτρολογήσετε μηνύματα προς τους άλλους παίκτες και γράψτε τους κωδικούς που ακολουθούν με μικρά γράμματα:

πλία σας, πληκτρολογήστε: armor (Εμφανίζεται το μήνυμα: We got def star! We got def star!)

Όλες οι τροποποιήσεις των όπλων

Για να αποκτήσετε όλον τον πρόσθετο εξοπλισμό για κάθε όπλο, πληκτρολογήστε mods

God Mode

Απλά πληκτρολογήστε god και το παιχνίδι είναι δικό σας! (Εμφανίζεται το μήνυμα: God mode on)

Γίνετε αόρατος

Για να μην σας βλέπουν οι εχθροί, πληκτρολογήστε poltergeist (Εμφανίζεται το μήνυμα: I see dead people...)

Δυνατότερες εκρήξεις

Για να δείτε τους εχθρούς σας να πετάγονται χιλιόμετρα μακριά, πληκτρολογήστε baddaboom

Εμφάνιση snowmobile

Για να εμφανιστεί ένα snowmobile στο σημείο που βρίσκεστε (ακόμα και αν δεν έχει χιόνι η πίστα!), πληκτρολογήστε rosebud

Προχωρήστε στο επόμενο επίπεδο

Αν βαρεθήκατε την πίστα που βρίσκεστε και θέλετε να προχωρήσετε στην επόμενη, πληκτρολογήστε maphole

Σημείωση: Ορισμένες φορές οι κωδικοί god και poltergeist απενεργοποιούνται όταν ξεκινά μια νέα σκηνή, οπότε θα χρειαστεί να τους ενεργοποιήσετε ξανά.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ (SKILLS)

Κατηγορία	Novice (Default)	Amateur (+1000)	Skilled (+2000)	Expert (+3000)	Master (+4000)
Stealth					
Sneaking	100%	125%	167%	400%	1000%
Hiding	100%	125%	167%	400%	1000%
Evasion	100%	118%	143%	182%	250%
Stamina					
Health	100%	140%	170%	220%	300%
Endurance	100%	118%	143%	182%	250%
Resistance	100%	118%	143%	182%	250%
First Aid	100%	125%	175%	275%	400%
Toughness	100%	114%	133%	160%	200%
Marksmanship					
Accuracy	100%	125%	167%	400%	1000%
Steadiness	100%	125%	167%	400%	1000%
Correction	100%	200%	350%	700%	1000%
Carrying					
Ammo Capacity	100%	125%	175%	275%	400%
Carrying	100%	125%	167%	400%	1000%
Armor					
Armor	100%	130%	170%	230%	300%
Repair	100%	130%	170%	230%	300%
Weapons					
Proficiency	100%	125%	150%	175%	200%
Efficiency	100%	120%	140%	170%	200%
Gadgets					
Proficiency	100%	125%	175%	275%	400%
Efficiency	100%	120%	140%	170%	200%
Search					
Speed	100%	125%	175%	275%	400%
Thoroughness	100%	125%	167%	400%	1000%

Βαθμίδα	Ανατούμενα skill points
Novice	0
Trainee	25000
Agent	30000
Spy	35000
Operative	40000
Masterspy	45000
Super Spy	50000 (Αδύνατο χωρίς cheats)

Όλα τα όπλα

Για να αποκτήσετε όλα τα όπλα και gadgets (γεμάτα με πυρομαχικά) πληκτρολογήστε guns (Εμφανίζεται το μήνυμα: Lots of guns...)

Αναπληρώστε την ενέργειά σας

Για να θεραπεύσετε τις πληγές σας, απλά πληκτρολογήστε health (Εμφανίζεται το μήνυμα: Dr. Dentz!)

Περισσότερα skillpoints

Για να αποκτήσετε περισσότερα skillpoints, πληκτρολογήστε skillz (Εμφανίζεται το μήνυμα: You got mad skillz, dood...)

Πλήρη πυρομαχικά για τα όπλα που έχετε

Για να γεμίσουν αυτόματα όλα τα όπλα που έχετε στην κατοχή σας, πληκτρολογήστε ammo (Εμφανίζεται το μήνυμα: You can never have too many bullets...)

Πλήρης πανοπλία

Για να αναπληρώσετε την πανο-

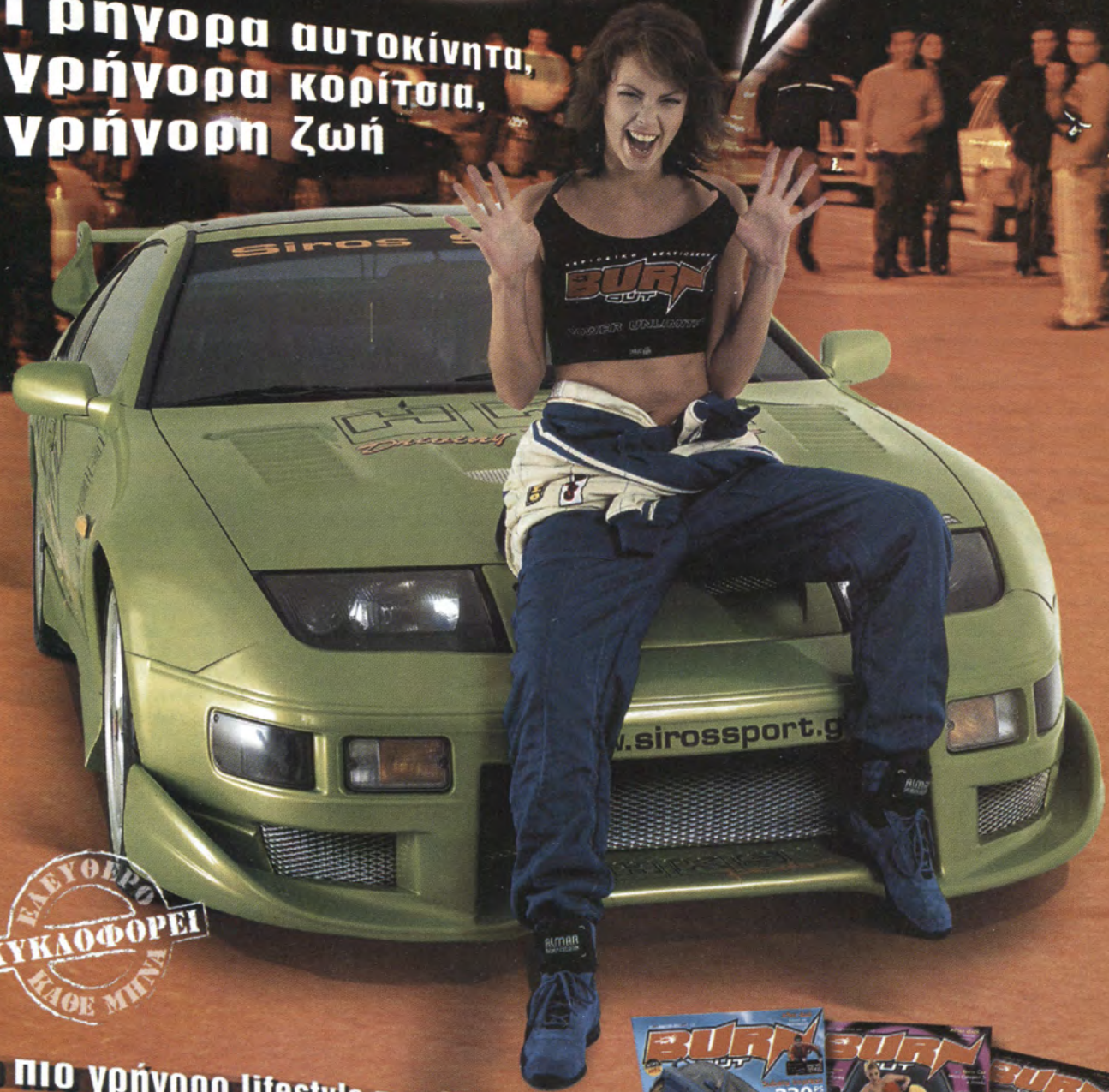


Ω, Cate!

Π Ε Ρ Ι Ο Δ Ι Κ Ο

BURN OUT

Γρήγορα αυτοκίνητα,
γρήγορα κορίτσια,
γρήγορη ζωή



ΕΛΕΥΘΕΡΟ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

Το πιο γρήγορο lifestyle των 00's ξεκάνεται
από τις σελίδες του Burn out

Ζήτησέ το πριν τον εισαγγελέα!



ΕΚΔΑΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ
MOTOTECH



Ένα μικρό παραθαλάσσιο χωριό.



Σιγά! Τις έχουν και στο Las Vegas τώρα!

Age of Mythology

A' ΜΕΡΟΣ

Omens

Η Ατλαντίδα κινδυνεύει! Οι πειρατές επιτίθενται ενώ ο Ποσειδώνας έχει φαίνεται όρεξη να σας βασανίσει. Κρατήστε τον Arkantos έτοιμο για κάθε Kraken που εμφανίζεται.

Το σημαντικότερο που πρέπει να έχετε στο μυαλό σας είναι ότι αν καταφέρετε να βυθίσετε ένα σκάφος προτού να προλάβει να φτάσει στην ακτή, οι μονάδες που μεταφέρει βυθίζονται και αυτές μαζί με το σκάφος και σκοτώνονται ακαριαία. Θα χρειαστείτε λοιπόν πολλούς πύργους στην περίμετρο του νερού- χρησιμοποιήστε και τα τρία retrobolos που σας δίνονται. Φτιάξτε μερικούς archers και βάλτε τους μέσα στους αμυντικούς πύργους και πεζικό για να αντιμετωπίσει όσους προλάβουν να κάνουν απόβαση και δεν θα έχετε πρόβλημα. Η πόλη δεν χρειάζεται υπο-

στήριξη. Φτιάξτε πέντε ως δέκα το πολύ villagers για να σας βοηθούν στο εισόδημά σας (και το Rain θα βοηθήσει για παραπάνω φαγητό) και μαζέψτε απλά resources χωρίς να χτίζετε κάτι άλλο (εκτός από τους πύργους φυσικά).

Consequences

Ο Kamos ο μινόταυρος, εκτός από κέρατα έχει και μια τρίαινα που δεν ανήκει σε αυτόν αλλά στην πόλη της Ατλαντίδας. Εδώ είναι όμως ο Arkantos...

Χτίστε γρήγορα σπίτια και ψάξτε βόρεια και νότια της περιοχής για να μαζέψετε όλα τα γουρουνάκια. Μην τα φάτε όμως ακόμα- αφήστε τα να παχύνουν. Εξάλου έχετε τους θάμνους, τις κόττες και τα ελάφια προς το παρόν. Καθώς εξελίξετε (πέντε με δέκα villagers, Temple και εξελίξη σε Classical), φροντίστε να φτιά-

ξετε ένα Storehouse νότια για να ξεκινήσετε την εκμετάλλευση δέντρων και χρυσού. Εδώ μπορείτε επίσης να αφήσετε μερικούς πύργους (και να κάνετε την αναβάθμιση σε Watch Towers) για να είστε έτοιμοι σε ξαφνικές επιθέσεις. Υπάρχει επίσης ένα ναυάγιο στην βόρεια άκρη του νησιού- απλά περνώντας από εκεί θα πάρετε μερικά δωρεάν resources.

Μαζέψτε αρκετούς τοξότες, πεζικό και myth units και στα δέκα λεπτά αρχίστε να προχωράτε στην βάση. Τουλάχιστον δώδεκα medium hoplites, δώδεκα medium toxotes και πέντε myth units (κύκλωπες ή κένταυρους- ανάλογα με τον θεό που επιλέξατε). Μην ξεχάσετε να πάρετε τον Arkantos και τις αρχικές μονάδες. Μην ξεχάσετε επίσης ότι αρκεί να καταστρέψετε το εχθρικό town center για να τελειώσετε την αποστολή και όχι όλα τα κτίρια.

Scratching the Surface

Φτάσαμε στην Τροία με τα πολλά- για να πάρουμε κι εμείς μέρος στον μεγάλο πόλεμο. Στείλτε τους άντρες σας νοτιοανατολικά (στον δρόμο σκοτώνετε κακούς και μαζεύετε κατοικία). Χτίστε ένα νέο town center και ετοιμάστε πολλούς villagers (γύρω στους δεκαπέντε καλά είναι) για να μαζέψετε αρκετές ύλες προτού να χτίσετε τον ναό και να περάσετε στην Classical Age.

Σε κάποιο σημείο θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που σας ζητάει να καταστρέψετε τις αποβάθρες του εχθρού. Φτιάξτε τα στρατιωτικά κτίρια στο κέντρο και αρχίστε την παραγωγή πολεμικών μονάδων στο 100%. Μην προτιμήσετε την θαλάσσια προσέγγιση γιατί ούτως ή άλλως οι περισσότερες επιθέσεις που θα σας γίνουν θα είναι από την ξηρά. Μην παρασυρθείτε σε μάχες μεταξύ



Διαλέξτε τον ήρωα που σας ταιριάζει.



I wonder what they are up to...



Χτίστε όσα περισσότερα κτίρια μπορείτε.



Η οργή των δράκων πάνω από την πόλη.

των πύργων στα βόρεια σε αυτό το σημείο γιατί θα σας αποδεκατίσουν.

Υπάρχουν τρία artifacts κρυμμένα σε ένα ξέφωτο. Είναι βόρεια από το κέντρο ακριβώς του χάρτη... όχι στο μονοπάτι με τους πύργους αλλά στο δρομάκι αριστερά τους. Πάρτε τα. Αναπτυχθείτε και μόνο αφού έχετε φτάσει στην Heroic Age να κάνετε την επίθεση στις αποβάθρες. Κάντε το Plow όπως πάντα για τις φάρμες και μην φοβάστε αν μείνετε από χρυσό... θα βρείτε κι άλλα ορυχεία καθώς προχωράτε στις αποβάθρες. Καλή ιδέα επίσης θα ήταν ένα κάστρο στο κέντρο για να προστατεύετε τα... περιουσιακά σας στοιχεία.

A Fine Plan

Οι Έλληνες και οι φίλοι τους από την Ατλαντίδα ετοιμάζονται για την επίθεση στη μεγάλη πύλη της Τροίας. Βόρεια υπάρχει ένα ορυχείο... όπως συνήθως φτιάχνει πολλούς villagers και αρχίστε την εκμετάλλευση. Για να δυσκολέψετε τον εχθρό, πάρτε μερικούς στρατιώτες και πηγαίνετε βόρεια μέχρι να εντοπίσετε τα caravans. Αφήστε εδώ τις μονάδες σας για να αναχαιτίζουν την γραμμή αυτή- αλλά μην τους αφήσετε να κυνηγάνε πολύ μακριά τα εμπορικά γιατί θα επιστρέψουν ούτως ή άλλως. Το σημείο αυτό είναι ιδανικό για μια δεύτερη βάση όταν έχετε τα προσόντα.

Αφήστε τα helepolis στην βάση- θα τα χρειαστούμε πιο μετά όταν ρίχνουμε την πύλη. Όταν αποφασίσετε να επιτεθείτε στην αποβάθρα στα βορειοδυτικά, προτιμήστε τον Διόνυσο και την Σκύλλα του. Εντωμεταξύ στο σημείο αναχαίτισης πρέπει να έχετε φτιάξει σιγά-σιγά ένα fortress. Από εδώ πρέπει να κάνετε εξορμήσεις για να ανοίξει ο χάρτης (μην αφήνετε κανέναν ζωντανό καθώς εξερευνηίτε). Σε αυτό το σημείο λογικά θα μπορείτε να προχωρήσετε στην Mythic Age. Φτιάξτε το Market, επιλέξτε θεό-

τητα (ή μέδουσες ή το Vault του Ηφαίστου) και φτιάξτε helepolis από το κάστρο στα βόρεια- αλλά και heavy toxotes / hoplites. Μην ξεχνάτε να προσθέτετε που και που κάποια Myth Unit ή ήρωα. Να ξέρετε επίσης ότι πλησιάζοντας την πύλη θα χρησιμοποιηθούν God Powers εναντίον σας... αλλά με έξι-επτά helepolis με αντίστοιχη υποστήριξη θα περάσετε άνετα.

Just Enough Rope

Οι Τρόες αντεπιτίθενται και ο περίφημος Αϊάντας (ο Ajax καλέ!) είναι περικυκλωμένος. Πλησιάζετε με τον Arkantos και τους δικούς του και σώστε τον- είναι εύκολο. Ακολουθήστε τον τώρα μέχρι την βάση του (στον δρόμο θα βρείτε ένα artifact αν κάνετε λίγο νότια προς τα ερείπια). Μόλις είστε στην βάση, αρχίστε να μαζεύετε

ξυλεία αμέσως και αναπτυχθείτε όπως πάντα (μην ξεχνάτε το plow για τις φάρμες). Τα γουρουνάκια αφήστε τα να περνάνε το 200 στο food και μετά να τα σφάζετε. Πάρτε άλλο ένα artifact που είναι κρυμμένο μετά από την συμμαχική πόλη στα νοτιοανατολικά και μην ξεχάσετε φυσικά να χτίσετε τον ναό για να τα βάλετε μέσα. Προσπεράστε το πέρασμα στο κέντρο και αξιοποιήστε τον χρόνο που σας δίνει ο υπολογιστής και μαζέψτε μονάδες για να περάσετε στην αντεπίθεση (πρώτα όμως να έχετε φτάσει την Mythic Age). Με το κεντρικό πέρασμα αποκλεισμένο (στήστε μερικούς Watch Towers από πίσω) μπορείτε να εξερευνηίσετε ανενόχλητοι προς τα βόρεια και τα δυτικά.

Θα βρείτε φάρμες που μπορείτε να πάρετε και χρυσό στον λόφο βορειοανατολικά. Στον βορει-

οδυτικό λόφο μπορείτε να στήσετε ένα fortress για να σταματάτε τις επιθέσεις του εχθρού. Φτιάξτε επίσης μερικά caravans για την συμμαχική πόλη. Κρατήστε τις μονάδες σας στην βόρεια πύλη (βορειοδυτικά υπάρχουν πολλοί πύργοι, μην κάνετε καν τον κόπτο). Αν έχετε μερικά helepolis μαζί σας, δεν θα έχετε πρόβλημα στην ισοπέδωση των εχθρικών κτιρίων (πρώτα η πύλη, μετά town center και fortress και μετά τα υπόλοιπα με την άνεσή σας).

I Hope This Works

Αυτό το κολπάκι το έχουμε μάθει στα μαθήματα ιστορίας... Μαζέψτε ξυλεία για να φτιάξετε πολλές φάρμες... μην βιαστείτε να μαζέψετε το απαραίτητο ποσό για τον Δούρειο Ίππο παρά μόνο αφού έχετε μαζέψει 30 villagers. Κάντε τις κλασικές οι-



Όλο το ζωικό βασίλειο στις υπηρεσίες σας.



Μάχες σώμα με σώμα.

οικονομικές αναβαθμίσεις, πάρτε το artifact που θα βοηθήσει πολύ το ιππικό σας (νότια) και μην φοβάστε πολύ αν σας ξεφύγει κάποιος ανιχνευτής. Αυτό δεν θα πει φυσικά ότι δεν πρέπει να βιάλετε τα δυνατά σας για να τους αναχαιτήσετε. Τώρα που έχετε πολλούς villagers, βάλτε τους όλους να μαζεύουν ξύλα και να φτιάχνουν το ξύλινο αλογάκι σας.

Το δεύτερο μέρος είναι πολύ απλό. Προχωρήστε με τους τρεις ήρωες (αφήνοντας τους φρουρούς να φύγουν πρώτα), αποφύγετε τον κολοσσό και σκοτώστε και με τους τρεις μαζί τον κύκλωπα. Προστατεύστε τα helepolis, μαζέψτε και την τεράστια στρατιά που έρχεται για βοήθεια και διαλύστε ένα-ένα τα fortresses. Έχετε τόσες πολλές μονάδες που δεν θα έχετε πρόβλημα (ακόμα

και τότε, υπάρχουν και οι God Powers).

More Bandits

Πριν να επιστρέψετε στην Ατλαντίδα, ο Arkantos θα σταματήσει στο λιμάνι loklos για να το ελευθερώσει και να σώσει τον μιστήριο Χείρων (Chiron). Συνεχίστε δυτικά σκοτώνοντας Wadjets στον δρόμο (πάρτε το artifact νοτιοδυτικά, πριν από το σημείο που ελευθερώνετε τους κένταυρους). Ακολουθήστε την πρόταση των κενταύρων και συνεχίστε βορειοανατολικά για να ελευθερώσετε μονάδες και κτίρια... οι εχθροί είναι αδύναμοι. Βάλτε και το artifact στον ναό για να μην το κουβαλάτε άδικα (υπάρχει ένα ακόμα στην βόρεια άκρη-θα πάρετε και περισσότερο favor).

Διαλύστε την πύλη και συνεχίστε στην καρδιά της κατακτημέ-

νης πόλης. Σκοτώστε εχθρούς και διαλύστε τα εχθρικά κτίρια με τα helepolis (και μην σας ξεφύγουν τα barracks στη μέση.) Θα πάρετε έτσι πίσω την πόλη και κάποια χρήσιμα κτίρια- χρησιμοποιήστε περισσότερο εκείνα που παράγουν Myth Units. Μην ξεχάσετε το Restoration- κάντε το πριν την επόμενη μάχη γιατί σίγουρα κάποιες μονάδες σας θα έχουν μείνει αδύναμες σε αυτό το σημείο πια. Προτιμήστε τους κενταύρους αφού κάνετε την σχετική αναβάθμιση (από Centaur σε Centaur Polemarch). Κρατήστε τα helepolis μακριά από κίνδυνο καθώς ανεβαίνετε και καταστρέψτε τον πύργο και τον ναό. Και τώρα μαζέψτε τα όλα (φτιάξτε και ότι άλλες μονάδες μπορείτε) και κάντε την μεγάλη επίθεση στην ακρόπολη. Ξεκινήστε με την δεξιά πύλη και διαλύστε την αλλά και

τους πύργους. Θα ξεσπάσει μια μεγάλη μάχη μόλις περάσετε την πύλη- αλλά αυτοί είναι οι τελευταίοι. Μόλις είναι νεκροί θα μπορέσετε να διαλύσετε το οχυρό και να ελευθερώσετε τον κακομοίρη τον Χείωνα που περιμένει τόση ώρα.

Bad News

Τώρα πρέπει να εξαπολύσετε μια διπλή επίθεση στην βάση του Gargarensis για να δείτε ποιά είναι τα σχέδιά του. Αρκετά εύκολη αποστολή αρκεί να μην συγκεντρωθείτε υπερβολικά στην μία βάση και αφήσετε την άλλη. Να θυμάστε το hotkey 'H' με το οποίο περνάτε από το ένα town center στο άλλο γρήγορα αλλά και την ομαδική επιλογή μονάδων (με Control+1 για να φτιάξετε την ομάδα 1). Βγάλτε τουλάχιστον πέντε με δέκα παραπάνω villagers σε κάθε χωριό (δηλαδή μία εικοσαριά συνολικά) και φέρτε τις πολεμικές μονάδες πιο κοντά στην αντίστοιχη πύλη για να προλαβαίνουν τις επιθέσεις. Η ξυλεία υπάρχει σε αφθονία, μπορείτε να φτιάξετε πολλές φάρμες για να υποστηρίξετε μία μεγάλη στρατιά. Μην σας ξεφύγει και το artifact λίγο νότια που είναι ότι πρέπει για το Χείωνα.

Ξεκινήστε επίσης να χτίζετε πύργους κοντά στους εχθρικούς τοίχους. Μόλις έχετε μαζέψει αρκετά υλικά, φτιάξτε κι ένα armourey για να προχωρήσετε στη Heroic Age. Προτιμήστε τον Απόλλωνα για να προσεγγίσετε ύπουλα τον αντίπαλο (με το Underground Passage). Στείλτε κι έναν πήγασο για να ανιχνεύσει και μόλις έχετε περάσει τις πύλες, χρησιμοποιήστε την God Power για να αιφνιδιάσετε τον εχθρό- αρκεί να έχετε μαζέψει πολλές μονάδες. Σημειώστε όμως ότι ο σχεδιασμός του επιπέδου δεν επιτρέπει την μεταφορά μέχρι το τελευταίο οχυρό, αλλά μπορείτε να φτάσετε πολύ κοντά.



Οικισμοί και επιδρομές.



Αχ θάλασσά μου σκοτεινή!

Εναλλακτικά, μπορείτε να επιλέξετε τον Ήφαιστο με την εξέλιξη στην Mythic Age (θα πάρετε το Plenty και τον κολοσσό). Θα μπορούσατε έτσι να προχωρήσετε αργά μα σταθερά μέχρι να φτάσετε στο τέλος (αρκεί να χιτίζετε town centers στον δρόμο καθώς προχωράτε για να μεγαλώνει η βάση σας). Υπάρχει ένα ακόμα artifact δυτικά, πάνω στο βουνό που είναι κοντά στα δύο ορυχεία.

Revelation

Πρέπει τώρα να καταστρέψετε τον τεράστιο πολιορκητικό κριό που χρησιμοποιεί ο Gargarensis για να διαλύσει την Underworld Gate. Μην καθυστερείτε καθόλου και στείλτε τους ήρωές σας μπροστά- είναι αρκετά δυνατοί για να τα βγάλουν πέρα με όλα τα πλάσματα του επιπέδου. Προχωρήστε μέχρι το τέλος στα ανατολικά μέχρι να βρείτε το λιοντάρι που έρχεται μαζί σας. Κάθε

φορά που θα σας έρχονται ενισχύσεις (θα σας ειδοποιεί το παιχνίδι με αντίστοιχο μήνυμα) να τους στέλνετε αμέσως στους ήρωές σας. Στα μέσα περίπου θα ενημερωθείτε ότι μπορείτε να ρίξετε τους βράχους για να εμποδίσετε τα υπόλοιπα τέρατα- μην περιμένετε να σας το πει το παιχνίδι για να το κάνετε. Μόλις έχετε πάρει τα δύο ή τρία πρώτα κύμματα ενισχύσεων, χτυπήστε τα βράχια για να πέσουν. Τώρα

θα μπορείτε να ασχοληθείτε πιο άνετα με τον κριό. Απλά να θυμάστε ότι θα έρχονται ενισχύσεις που και που- μην τις αφήσετε πίσω, αλλά στείλτε τις αμέσως στον κριό. Να θυμάστε επίσης ότι ο κριός δέχεται περισσότερη ζημιά από μονάδες πεζικού και ιππικού- αφήστε τους τοξότες λοιπόν να επιτίθενται στις διάφορες εχθρικές μονάδες που θα εμφανιστούν (με μια μικρή υποστήριξη ενός ήρωα ή λίγου πεζικού).

Ta Relics

Τα Relics μπορεί να είναι απλά χρήσιμα και μερικές φορές να είναι τόσο ισχυρά που να μπορούν να σας χαρίσουν την νίκη. Κάθε φορά που βλέπετε ένα στον χάρτη, στείλτε έναν ήρωα να το αρπάξει γρήγορα και να το επιστρέψει στον ναό για αποθήκευση.

ΟΝΟΜΑΣΙΑ

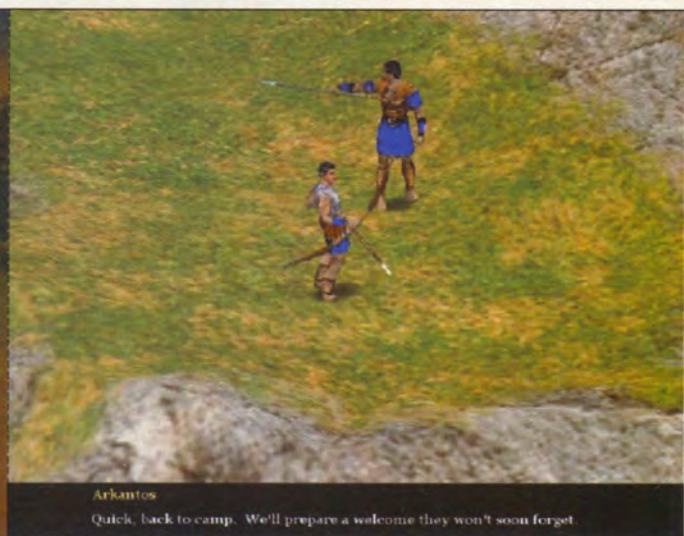
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

A Pair of Golden Lions	Καλεί δύο χρυσά λιοντάρια που μάχονται για εσάς. Αν σκοτωθούν, ξαναγεννιούνται στον ναό μετά από ένα λεπτό
Ankh of Ra	Δίνει δωρεάν favour
Anvil of Hephaestus	Οι αναβαθμίσεις του Armory κοστίζουν 10% λιγότερο.
Armor of Achilles	Το πεζικό έχει 5% αντοχή στην ζημιά τύπου hack.
Arrows of the Alfar	Τα κτίρια που ρίχνουν βέλη έχουν 20% περισσότερο στο attack.
Black Lotus	Οι Villagers μαζεύουν food από τις φάρμες 10% πιο γρήγορα.
Blanket of Empress Zoe	Τα κτίρια έχουν 20% αντοχή στην ζημιά τύπου crush.
Boots of Kick Everything	Οι ήρωες περπατούν 20% γρηγορότερα.
Bow of Artemis	Οι Archers κοστίζουν 15% λιγότερο, τα Trolls κοστίζουν 15% λιγότερο wood, οι Centaurs κοστίζουν 20% λιγότερο στο wood.
Bridle of Pegasus	Καλεί έναν πήγασο που μάχεται για εσάς. Αν σκοτωθεί, ξαναγεννιέται στον ναό μετά από ένα λεπτό
Buhen Flagstone	Οι τοίχοι κοστίζουν 25% λιγότερο.
Canopic Jar of Imsety	Οι μονάδες πεζικού εκπαιδεύονται 15% γρηγορότερα.
Catoblepas' Scales	Οι Myth units έχουν 20% αντοχή στις ζημιές crush.
Dwarven Calipers	Τα siege weapons κοστίζουν 20% λιγότερο.
Eye of Horus	Τα Town Centers παίρνουν ένα +2 στο population
Eye of Ornlú	Οι Hypaspists, Axemen και Throwing Axemen παίρνουν 5% στο attack
Fetters of Fenrir	Οι Villagers σκοτώνουν τα περισσότερα ζώα αμέσως.
Girdle of Hippolyta	Οι Toxotes, Chariot Archers και Throwing Axemen παίρνουν 5% παραπάνω HP
Harmonia's Necklace	Οι Villagers μαζεύουν gold 10% γρηγορότερα.
Harter's Folly	Οι ανιχνευτικές μονάδες έχουν +2 στο line of sight
Head of Orpheus	Τα κτίρια έχουν +8 στο line of sight
Hera's Thundercloud Shawl	Οι ανθρώπινοι στρατιώτες έχουν 5% αντοχή στη ζημιά τύπου pierce

ΟΝΟΜΑΣΙΑ

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Khopesh of Horus	Οι πολλαπλασιαστές ζημιάς ενός ήρωα σε myth units αυξάνεται κατά 1
Kithara of Apollo	Οι Villagers περπατούν κατά 20% γρηγορότερα.
Mithril Horseshoes	Το ιππικό κινείται κατά 10% γρηγορότερα.
Monkey's Head	Καλεί δύο πιθήκους που μάχονται για εσάς. Αν σκοτωθούν, ξαναγεννιούνται στον ναό μετά από ένα λεπτό
Nose of the Sphinx	Τα κτίρια έχουν 15% περισσότερα HP
Odin's Spear	Οι Hoplites, Spearmen και Ulfsarks έχουν 5% στο attack
Oseburg Wagon	Τα Caravans κοστίζουν 25% λιγότερο και κινούνται 15% γρηγορότερα.
Pandora's Box	Οι Myth units εκπαιδεύονται 25% γρηγορότερα.
Pelt of Argus	Όλες οι μονάδες κερδίζουν ένα +6 στο line of sight.
Pygmalion's Statue	Οι Villagers κερδίζουν 40% περισσότερα HP
Reed of Nekhbet	Οι θαλάσσιες myth units έχουν διπλό attack.
Ring of the Nibelung	Αργό αλλά σταθερό εισόδημα χρυσού.
Scarab Pendant	Τα Helepolis, Siege Tower, Scarab και Portable προσθέτουν 1 στον πολλαπλασιαστή ζημιάς έναντι κυρίων.
Shard of Blue Crystal	Οι Villagers μαζεύουν wood και gold 5% γρηγορότερα.
Shingles of Steel	Τα σπίτια έχουν τριπλάσια HP.
Ship of Fingernails	Αργό αλλά σταθερό εισόδημα food.
Sistrum of Bast	Οι Villagers κοστίζουν 10% λιγότερο.
Staff of Dionysus	Οι Villagers μεταφέρουν 20 περισσότερες μονάδες food.
Tail of the Cerberus	Οι ειδικές επιθέσεις των Myth units φορτίζουν 25% γρηγορότερα.
Toothed Arrows	Οι Archers και Ballistas κάνουν 5% περισσότερη ζημιά.
Tower of Sestus	Οι πύργοι κάνουν 30% περισσότερη ζημιά στις μακρινές μονάδες και 10% στις μονάδες που τις επιτίθενται.
Trios Bow	Οι Archers έχουν +2 στα range και line of sight
Trojan Gate Hinge	Οι τοίχοι έχουν 20% περισσότερα HP
Tusk of the Iron Boar	Τα Cavalry και Chariot Archers έχουν 10% περισσότερα HP
Wand of Gambantein	Οι αναβαθμίσεις του Temple κοστίζουν 20% λιγότερο.
Wedjat Eye	Οι Myth units κοστίζουν 10% λιγότερο στο food, wood και gold.



Arkantos

Quick, back to camp. We'll prepare a welcome they won't soon forget.

Και μεγαλόπρεπα κτίρια εκτός των άλλων.

Strangers

Τώρα πρέπει να αποδράσετε από τον Άδη με τους ήρωές σας. Ότι και να κάνετε, να κρατάτε ΠΑΝΤΑ ένα shade- είναι η καλύτερη μονάδα ανίχνευσης και κυρίως σας επιτρέπει να μαζέψετε κι άλλα shades. Σημειώστε επίσης οτι πολλά από τα πλάσματα που θα βρείτε δεν είστε αναγκασμένοι να τα πολεμήσετε (εκείνα που είναι βαθιά στα ερείπια). Απλά χρησιμοποιήστε ένα shade για να πάρετε το επόμενο shade και προχωρήστε. Σε ένα σημείο που θα σας επιτεθούν πολλοί κύκλωπες μαζί, θα είναι καλή ιδέα να θυσιάσετε όλα τα shades προκειμένου να επιβιώσετε-αφήστε μόνο ένα. Να επιτίθεστε περισσότερο με τους ήρωες- αφήστε τις υπολοίπες μονάδες πιο πίσω για υποστήριξη: οι ήρωες μπορούν να αναπαράγουν τα χαμένα hit points και εμφανίζονται ξανά αν σκοτωθούν... οι κανονικές μονάδες δεν μπορούν να το κάνουν αυτό. Σημειώστε επίσης οτι αν σκοτωθούν οι ήρωες, αρκεί να έχετε κοντά ένα αόρατο shade και να περιμένετε. Με λίγη υπομονή, μπορείτε να ξεπεράσετε όλα τα εμπόδια και τους εχθρούς του επιπέδου.

Τον ποταμό περάστε τον γρήγορα και αφήστε το καράβι πίσω να το τσακίσει το τέρας. Προχωρήστε και μην καθυστερείτε εδώ- τα καράβια είναι καταδικασμένα. Σε κάθε artifact σας περιμένει και μια παγίδα αλλά και μια god power (ειδικά η Lightning Storm θα σας χρησιμεύσει πολύ στην ομάδα με τους κολοσσούς). Φέρτε και τα τρία artifacts στον βωμό και προχωράμε!

The Lost Relic

Οι τρεις ήρωες (Arkantos, Ajax και Chiron) βγαίνουν από τον Άδη μόνο και μόνο για να εμφανιστούν σε ένα ακόμα πιο περίεργο μέρος... στην Αίγυπτο! Πριν να προλάβουν να καταλάβουν τι γίνεται, πρέπει να βοηθήσουν την Amanra που σκάβει για το Sword of Guardian. Δώστε προσοχή τώρα...

Πάρτε τους villagers που μαζεύουν φαγητό και βάλτε τους να φτιάξουν δύο πύργους στον βορειοανατολικό τοίχο. Βάλτε όλες τις πολεμικές μονάδες στο μεσαίο πέρασμα. Όσοι σκάβουν για χρυσό πρέπει να αρχίσουν να σκάβουν για το artifact. Όσοι

μαζεύουν ξύλα πρέπει να μαζέψουν μέχρι να έχετε περίπου 300 μονάδες ξύλων- στην συνέχεια βάλτε τους κι αυτούς να σκάβουν για το σπαθί. Λογικά οι τρεις πύργοι σας θα τελειώσουν γρήγορα τη μάχη στον νοτιοανατολικό τοίχο- επισκευάστε τις ζημιές. Σε αυτό το σημείο θα σας επιτίθενται στη μέση όπου έχετε τις πολλές μονάδες- η νίκη είναι εύκολη. Πάρτε τώρα από εδώ όλες τις μονάδες που επιτίθενται από μακριά και πηγαίντε τις στο βορειοδυτικό τείχος.

Με αυτόν τον τρόπο προσπαθήστε να κρατήσετε τους εχθρούς μακριά για όσο πιο πολύ καρό γίνεται. Όταν γίνει η μαζική επίθεση θα διαλύσουν τα εξωτερικά τείχη ούτως ή άλλως, οτι και να κάνετε. Βάλτε επίσης τείχη και γύρω από το artifact για να κερδίσετε χρόνο. Ότι και να κάνετε οι εχθροί θα είναι πολλοί-ο σκοπός δεν είναι να τους σκοτώσετε όλους αλλά να βγάλετε το artifact. Στην χειρότερη περίπτωση, τραβήξτε όλες τις πολεμικές μονάδες στο κέντρο και γύρω από το τείχος που έχετε φτιάξει γύρω από το artifact. Χρησιμοποιήστε και τους Priests

που θεραπεύουν τις πληγωμένες μονάδες στο μέγιστο.

Light Sleeper

Ο μόνος τρόπος να νικήσετε τον στρατό του Kemsyt είναι να επιστρέψετε το σπαθί στον Guardian. Προχωρήστε με τους τέσσερις μόνο ήρωες μπροστά-ακολουθήστε το μονοπάτι νότια αντί να πάτε δυτικά και θα δείτε τις περιοχές του χρυσού. Προχωρήστε αργά μπροστά- κάθε φορά που εμφανίζεται κάτι, πηγαίντε προς τα πίσω για να το σκοτώσετε πιο άνετα. Συνεχίστε μέχρι το σημείο που εμφανίζονται οι χωρικοί και σας ευχαριστούν που τους ελευθερώσετε. Αν ακολουθήσετε την συμβουλή μας και προχωρήσετε μόνο με τους ήρωες, δεν θα έχετε καθόλου απώλειες από τον στρατό σας.

Οι χωρικοί έρχονται μαζί σας- υπάρχει όμως πολύς χρυσός εδώ. Αφήστε δύο ή τρεις για να δουλέψουν πιο μετά στην αποστολή. Μην σας ξεφύγει επίσης το artifact (δίπλα από το wonder). Συνεχίστε να πολεμάτε μόνο με τους ήρωες (κυρίως mummies, snakes και crocodiles).



Οι καταράκτες του Νιαγάρα (ε... στο περίπου).



Μα τι δουλειά έχουν αρχαιοελληνικά κτίρια μέσα στη ζούγκλα;



Και μία πυραμίδα στη μέση του πουθενά.



Έφοδοοοοοοος.

Μόλις φτάσετε στην συμμαχική πόλη (που θα πρέπει κι άλλες ενισχύσεις), θα πρέπει να αναθέσετε εργασίες στους villagers: κάποιιοι θα πάνε στις φάρμες, κάποιιοι για χρυσό και κάποιιοι για ξυλεία. Προς το παρόν, βάλτε τους περισσότερους να κόβουν δέντρα και φτιάξτε άλλους σιγά-σιγά για τις άλλες δουλειές. Φτιάξτε και μερικά ακόμα καίκια για να μαζεύετε ψάρια.

Φέρτε όλες τις μάχιμες μονάδες στα βορειοανατολικά της πόλης καθώς θα δέχετε επιθέσεις που και που. Προχωρήστε στην Classical Age, επιλέξτε τον θεό που θέλετε εσείς (και οι δύο είναι εξίσου χρήσιμοι σε αυτό το σημείο) και συνεχίστε να αναπτύσσονται. Φτιάξτε barracks (προτιμήστε τους axemen) και armougy αλλά και αρκετά monuments. Μην ξεχνάτε ότι με την βοήθεια του Pharaoh μπορείτε να επιταχύνετε πολύ την διαδικασία κτισίματος... κάντε κλικ στον Pharaoh και μετά δεξί κλικ στο κτίριο που βρίσκεται υπό κατασκευή.

Σε αυτό το σημείο θα μπορείτε να προχωρήσετε πια στην Heroic Age. Ο Kemsyt παράλλη-

λα θα έχει περάσει από την πρώτη πύλη. Ξεκινήστε τώρα την στρατιωτική ανάπτυξη- ένα mighdol stronghold, siege works και πολλές myth units (αναβαθμισμένες όσο μπορείτε). Θα χρειαστείτε μια καλή στρατιά για να περάσετε το Guardian- καλό θα ήταν να αναπτυχθείτε μέχρι το μέγιστο όριο σπιτιών και πληθυσμού. Μην ξεχάσετε και μερικά siege towers για να ριζέτε εύκολα τις πύλες που σας περιμένουν πιο μπροστά.

Μέχρι να φτάσετε σε ένα καλό αριθμό μονάδων, ο Kemsyt θα είναι λογικά στην δεύτερη πόλη. Επιτεθείτε γρήγορα στην δεξιά πόλη πριν να προλάβει να την ολοκληρώσει. Θα βγει πολλές στρατός- μην πανικοβληθείτε. Αν έχετε αναβαθμίσει τις μονάδες σας και έχετε αρκετό κόσμο μαζί σας, δεν έχετε να φοβηθείτε τίποτα. Συνεχίστε να προχωράτε, ενώ έχετε αναθέσει στο mighdol stronghold και τα barracks να φτιάχνουν μονάδες και να τις στέλνουν σε εσάς για να αναπληρώνονται τα κενά.

Καταστρέψτε το εχθρικό mighdol stronghold (λογικά θα έχετε έναν ή δύο ακόμα siege

towers) και μετά στην πύλη που βγάζει στον Guardian. Ανοίξτε τον χώρο με δέκα περίπου στρατιώτες σας- δεν θα υπάρχει πολύς κόσμος εκεί μέσα- και στείλτε το σταθμί με κάποια συνοδεία στον Guardian. Ο Kemsyt λογικά θα βρίσκεται στον τρίτο οικισμό σε αυτό το σημείο και σχετικά κοντά σε εσάς. Κανένα πρόβλημα όμως- στείλτε το Guardian και

παρακολουθήστε με τι άνεση ισοπεδώνει οτι βρίσκεται μπροστά του... myth units, κτίρια, τα πάντα!

Tug of War

Οι ήρωές σας τώρα πρέπει να επιστρέψουν το Piece of Osiris στην πόλη πριν να προλάβει ο Kemsyt να επιστρέψει στην βάση του. Τι ωραία!



Η πόλη μέσα από τα τέκν.



Η επεξεργασία της πέτρας σε όλο της το μεγαλείο.



Πολύ νερό έξω από το αυλάκι.

Φέρτε γρήγορα τον pharaoh και όλους τους axemen που κάθονται μπροστά από τις πύλες σας στο σημείο που έπεσαν οι ήρωες- στο κέντρο του χάρτη. Καθώς προχωράνε, επιλέξτε και τα δύο migdol strongholds, αναβαθμίστε σε heavy camelry και κάντε κλικ στο κουμπί για camelry δεκαπέντε περίπου φορές. Βάλτε επίσης ένα waypoint παραγωγής μπροστά από τις πύλες με δεξί κλικ- ώστε οι μονάδες που παράγονται να πηγαίνουν κατευθείαν εκεί. Επιλέξτε τώρα και τα τρία barracks (με το shift πατημένο μαζί με το κλικ) και πατήστε το κουμπί για champion axemen τουλάχιστον 15 με 20 φορές. Δώστε και πάλι waypoint μπροστά από τις πύλες για να πηγαίνουν εκεί και να περιμένουν διαταγές. Δώστε επίσης εντολές στα καίκια να ψαρεύουν σε αυτό το σημείο για να μην κάθονται. Βάλτε και μερικές myth units να 'ψήνονται' αν και είναι πιθανό να μην προλάβετε να τις χρησιμοποιήσετε.

Ωραία. Σε αυτό το σημείο ο pharaoh και οι axemen θα έχουν φτάσει στο κέντρο- αποτελειώστε τους εχθρούς για να αναστηθούν οι ήρωες και βάλτε τον pharaoh να θεραπεύει τους πληγωμένους. Με τον Χείρων τώρα (που είναι ο ταχύτερος) πρέπει να τρέξετε μπροστά για να πάρει τον έλεγχο του Osiris Piece Cart. Βάλτε τον Χείρων και τους υπόλοιπους από τη μέση (βάλτε τους σε μια ομάδα με Control και 1 για να είστε άνετοι) και αφήστε την άμαξα να περάσει για να γυρίσει στην πόλη. Επιστροφή στην πόλη...

Πρέπει λογικά να έχει ετοιμα-

στεί μια καλή στρατιά σε αυτό το σημείο (βάλτε τους στο Control και 2). Η ομάδα 2 πρέπει να φτάσει λίγο πιο μπροστά από εκεί που είναι η 1. Με την πρώτη ομάδα να κινείστε αργά και πίσω από την άμαξα- η ομάδα 2 θα φτάσει λογικά πριν από το επόμενο κύμα εχθρών. Στείλτε έναν priest (ή παραπάνω αν πεθάνει ο pharaoh) και συνεχίστε αργά και σταθερά, κοντά στην άμαξα. Εντωμεταξύ (και αυτό είναι πολύ σημαντικό), να ρίχνετε ματιές στο σημείο που μαζεύεται ο

στρατός σας έξω από τις πύλες- κάθε φορά που μαζεύεται μια ομάδα να την στέλνετε πάνω. Μόλις φτάσετε ψηλά, ο Arkantos θα πει "I don't like the looks of this"... είναι η ώρα για την κλασική ενεδρα! Κάποια rocks θα πετάξουν μπροστά και θα ριξουν εχθρούς- αν όμως έχετε έρθει εδώ ακολουθώντας τις συμβουλές μας, θα είστε αρκετά δυνατοί για να τους αντιμετωπίσετε και να φέρετε την άμαξα στην πόλη. Σημειώστε ότι υπάρχουν πολλά artifacts στον χάρτη. Τρία από



αυτά μέσα στα τείχη και τέσσερα στον δρόμο: το πρώτο είναι στην πρώτη στροφή που κάνει το μονοπάτι (εκεί που μοιάζει με ένα 'Z'), το δεύτερο κοντά στην κάτω αριστερά γωνία και τα δύο άλλα στα βόρεια και ανατολικά. Ένα είναι κρυμμένο πίσω από ένα δέντρο και ένα άλλο στο τέρμα του χάρτη, βόρεια. Πάντως δεν είναι ανάγκη να τα πάρετε, καθώς δεν είναι ιδιαίτερα χρήσιμα.

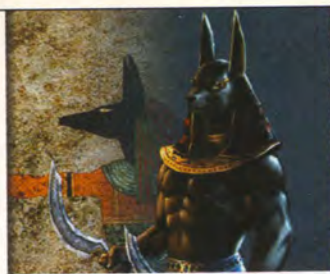
"Isis, Hear My Plea"

Οι δύο ήρωες (Arkantos και Ajax) βρίσκονται αιχμάλωτοι και η Amanra πρέπει να τους βγάλει από την δύσκολη αυτή θέση. Μόλις ξεκινήσετε, αφήστε τις myth units εκεί που είναι- από τον ναό σας κάντε ότι αναβαθμίσεις μπορείτε και παράγετε όσες νέες myth units αντέχει η τσέπη σας. Βάλτε τους μισούς villagers να μαζεύουν χρυσό από το ορυχείο κοντά σας και τους άλλους μισούς στα δέντρα βόρεια της βάσης. Τα τρία citadels που βλέπετε είναι ομολογουμένως πολύ όμορφα αλλά μάλλον θα αποτελούν συντρίμια μέχρι το τέλος της αποστολής.

Το μυστικό είναι οι myth units- συνεχίστε να φτιάχνετε τα αναβαθμισμένα petsuchos συνεχίαι.



Καίγεται η πόλη.



Βρείτε επίσης τα monuments που δεν σας ανήκουν φέρνοντας την Amanra κοντά τους- θα σας βοηθήσουν πολύ. Φτιάξτε επίσης ένα ή δύο siege towers και δύο priests για υποστήριξη στην μεγάλη ομάδα των myth units (κρατήστε επίσης την Amanra και τον pharaoh που πρέπει να έχει εμφανιστεί πια κοντά στην ομάδα κρούσης). Όταν είστε έτοιμοι, μαζέψτε τους και πηγαίστε στην περιοχή του χάρτη με το κόκκινο τείχος. Υπάρχει ένα artifact εδώ που επιταχύνει την παραγωγή των myth units αλλά δεν θα σας βοηθήσει πολύ πια.

Προχωρήστε στην πύλη, καταστρέφοντας μονάδες και πύργους, διαλύστε την και μπειτέ μέσα. Βάλτε τις μισές μονάδες να πολεμάνε με τις άμυνες του εχθρού και τις άλλες μισές να ρίχνουν στο fortress. ΜΟΛΙΣ πέσει το fortress τραβήξτε όλες τις μονάδες πίσω αμέσως. Διαλύστε με όλη την στρατιά την πύλη που εμποδίζει την Amanra και συνοδέψτε την μέχρι το transport. Χρειάζεται ταχύτητα εδώ.

Ανεβείτε γρήγορα βόρεια με το transport στις πράσινες αποβάθρες για να πάρετε μια ανάσα. Ο εχθρός δεν ασχολείται τώρα με εσάς αλλά με την πόλη σας... Πιο πίσω υπάρχει ένα μονοπάτι που βγάζει στο βουνό και σε τέσσερα artifacts αλλά η αποστολή έχει σχεδόν τελειώσει πια. Αφήστε το transport πιο πίσω και πάρτε όλα τα νέα πλοία (μην φτιάξετε άλλα) για να προχωρήσετε. Ο εχθρός θα επιτεθεί- αφήστε τον. Ο σκοπός σας είναι να προχωρήσετε με την Amanra ενώ τα άλλα πλοία κρατούν τον αντίπαλο απασχολημένο και να προχωρήσετε στο νησί της φυλακής. Με την κάλυψη των myth units, η Amanra πρέπει να φτάσει γρήγορα στην φυλακή, οδηγώντας έτσι την αποστολή αυτή στο τέλος της. Πολλές οι θυσίες, αλλά έτσι είναι ο πόλεμος...

Let's Go!

Τώρα με τους ήρωες ενωμένους πρέπει να πάρετε το Piece of Osiris από την Abydos ενώ παράλληλα πολεμάτε τις στρατιές των Kemsyt και Kamos. Σπάστε την πύλη για να ελευθερώσετε τις δύο μονάδες και συνεχίστε νότια της φυλακής (μείνετε μακριά από την νοτιοανατολική άκρη του νησιού και θα αποφύγετε τη μάχη). Σύντομα θα έρθει το μεταφορικό σας-



Ένας σκαρabaίος ηγείται του στρατού!

μπειτέ μέσα και πηγαίστε στην φιλική βάση από την πιο σύντομη οδό- τα δύο πειρατικά στον δρόμο δεν είναι τίποτα για το war turtle και τα Kebenit σας.

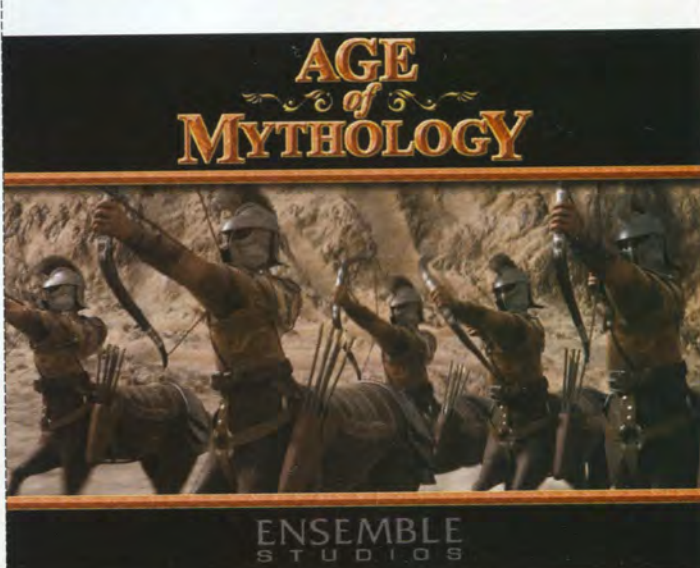
Μόλις φτάσετε στην βάση, ξεφορτώστε τις μονάδες σας κοντά στην σημαία. Αρχίστε την ανάπτυξη κανονικά, βάζοντας τους villagers να εργάζονται πυρρετωδώς για να φτάσετε την Heroic Age. Συχνά θα σας κάνουν αιφνιδιαστικές επιθέσεις- αντικρούστε με war turtle τους ήρωες αλλά κρατήστε κοντά και τον pharaoh και priests για να τους θεραπεύετε. Στρώστε πολλές φάρμες και κάντε τις αναβαθμίσεις και μην ξεχνάτε ότι ο pharaoh θα βοηθήσει πολύ να χτιστούν όλα αυτά γρήγορα. Προσέξτε τώρα πριν να προχωρήσετε στην Heroic Age.

Και οι δύο θεοί είναι δυνατόι αλλά θα επηρεάσουν την στρατηγική σας με διαφορετικούς τρόπους (αν και δεν πρόκειται να δείτε Rocs από Hathor για αυτή την αποστολή). Φτιάξτε ένα migtol stronghold στην βόρεια πλευρά της βάσης για να έχετε μια καλή άμυνα. Συνεχίστε να αναπτύσσετε μέχρι την mythic age αλλά μην φτιάξετε myth units παρά μόνο αφού έχετε πάρει το ειδικό artifact που θα κάνει πολύ πιο οικονομική την παραγωγή τους (είναι στο ποτάμι μεταξύ του νησιού σας και του πιο βόρειου). Μαζέψτε μια καλή στρατιά, βάλτε και μερικά siege towers και προχωρήστε βόρεια για να καταστρέψετε τον εχθρό, μετά τον φάρο (συλλέξτε και τα τέσσερα artifacts) και μετά επιστρέψτε στην βάση σας ξανά.

Προσπαθήστε να κάνετε τις



Ούτε στη Ζέα τέτοιος συνοσησιμός από πλοία.



Κένταυροι με ναυπηλίες...

AGE of MYTHOLOGY

ENSEMBLE STUDIOS



The hero Arkantos has sailed to an island far from his home in Atlantis, seeking the Cyclops.

Να και το μενού.

μέγιστες αναβαθμίσεις των ελεφάντων για αυτή την αποστολή. Να τους κρατάτε με γεμάτα hit points και μην ξεχάσετε να επιστρέψετε πίσω μόλις καταστρέψετε τον φάρο (αρκεί να έχετε διασώσει τα μεταγωγικά της αρχής).

Good Advice

Η Αθηνά εμφανίζεται στο όνειρο του Arkantos και αποκαλύπτει το σχέδιο του Gargarensis.

Το επίπεδο αυτό θέλει αρκετή προσοχή στην αρχή. Ακολουθήστε τον Κάστορα (Kastor) όπως σας λένε. Πάρτε το artifact, τοποθετήστε το στον ναό και αποφύγετε τον κύκλωπα μέχρι να εμφανιστεί ο Gargarensis. Επιτεθείτε του τώρα μόνοι κοντά στον ναό. Ο Δίας και οι κερανοί του θα κανονίσουν τα υπόλοιπα.

Στο δεύτερο μέρος πρέπει να κάνετε άλλη μια αγγαρία- μην ανεβείτε όμως με σκοπό να ριζέτε στον βράχο. Θα ενεργοποιούνται πολλοί αντίπαλοι κάθε λίγο, θα χρειαστεί λοιπόν μια πιο στρατηγική προσέγγιση. Φτιάξτε μια ομάδα που θα αποτελείται από σειρές: στην πρώτη γραμμή βάλτε τους ήρωες (Kastor - Arkantos). Στην σειρά από πίσω τους βάλτε μόνο priests (τουλάχιστον έξι). Από πίσω Catapults και στην πιο πίσω γραμμή Chariot Archers. Τέλος, βάλτε μια γραμμή από Spearmen. (Βάλτε τον σημαντικό Stand Ground στους catapults, chariot και spearmen για να μην σας φύγουν στη μάχη).

Κρατήστε τα shades στο πλάι και βάλτε δύο από αυτά να σκοτώσουν τον ήρωα που καίγεται και έναν από τους avengers. Τώρα πρέπει να κάνετε το κόλπο του 'φαρέματος'... ανεβείτε λίγο με τους ήρωες για να παρασύρετε εχθρικές μονάδες, τρέξτε πίσω για να σας ακολουθήσουν οι υπόλοιποι. Μόλις τους σκοτώσετε όλους έτσι σιγά-σιγά, πάρτε δύο καταπέλτες και επιτεθείτε στην πλαγιά. Μόλις έχουν κάνει αρκετή ζημιά, θα εμφανιστούν

κάποια πλάσματα- σκοτώστε τα με την τακτική του 'φαρέματος' κι αυτά. Οι spearmen στο πίσω μέρος υπάρχουν γιατί πιθανότατα θα σας επιτεθεί μια Hydra από το πουθενά... θα την κρατήσουν αρκετή ώρα μέχρι να φέρετε έναν ήρωα να βάλει κι αυτός ένα χεράκι.

Τρίτο μέρος...Σημειώστε ότι υπάρχουν πάρα πολλά artifacts στον χάρτη, εικοσιτρία (23) στον αριθμό! Θέλει αρκετή δουλειά για να τα μαζέψετε όλα και μην ξεχνάτε ότι κάθε ναός μπορεί να αποθηκεύσει μόνο πέντε. Όταν όμως έρθει η ώρα της μάχης, τα artifacts αυτά μπορεί να κάνουν την διαφορά.

Μπροστά από τους ήρωες θα βρείτε πολλά transports- πολλά από αυτά έχουν κόσμο μέσα τους. Βρείτε αυτό με τους villagers και βγάλτε έναν έξω στο

Ένα καράβι ξέμπαρκο.



Φωπές και καπνοί μέσα και έξω από τα τείχη.



Τείχη μέσα στα τείχη.



Και οι Vikings κάτω έτσι πρέπει να ζούσαν.



Πω πο πλοία!

νησί. Χτίστε έναν ναό στην βορειοδυτική γωνία του νησιού και βάλτε όλα τα artifacts του νησιού μέσα του.

Φορτώστε τους τώρα όλους και πηγαίντε στο ηπειρωτικό κομμάτι. Στον δρόμο θα σας επιτεθούν- καλύψτε τα μεταγωγικά σας με τα μάχιμα πλοία σας για να γίνει γρήγορα η απόβαση. Η βάση που θα χτίσετε τώρα πρέπει να γίνει πολύ γρήγορα.

Χτίστε γρήγορα ένα τείχος μαζί με ένα fortress βόρεια. Βόρεια επίσης υπάρχει ένα settlement που μπορείτε να αποκτήσετε. Χρειάζεστε πολλούς villagers για να μαζέψετε πρώτες ύλες- μην τους λυπηθείτε! Σκοπός σας είναι να φτιάξετε έναν στρατό που να βασίζεται σε chimeras αλλά να έχει και κάποιους ανθρώπινους στρατιώτες. Μην ξεχνάτε και τα άπειρα artifacts που βρίσκονται τριγύρω. Επίσης κάτι πολύ σημαντικό: χτίστε τα κτίριά σας όσο πιο μακριά γίνεται από το town center γιατί σε λίγο θα σας κάνουν ένα earthquake, επικεντρωμένο στο town center.

Το κλειδί είναι το πεζικό: επειδή παίζετε με τον Άδη, κάθε μονάδα έχει 20% πιθανότητες να

επανελθει σαν Shade (όχι τις πανισχυρες shades που ξέρετε, αλλά και πάλι είναι αρκετές). Κάντε τις αναβαθμίσεις που μπορείτε και να ξέρετε ότι θα επιτεθούν αρκετά κύματα ιππικού... η καλύτερη λύση είναι οι hoplites. Θα είναι μεγάλη η μάχη γιατί ο εχθρός έχει αρκετά υλικά για να βγάλει πολύ στρατό. Με την βοήθεια όμως των Gargarensis και Kamos και αρκετή υπομονή θα βγείτε νικητές.

The Jackal's Stronghold

Τώρα θέλουμε το δεύτερο Osiris Piece!

Προχωρήστε στην συμμαχική πόλη, καταστρέφοντας εχθρούς και μαζεύοντας τα artifacts που βρίσκονται στον δρόμο σας. Όταν φτάσετε, βάλτε όλους τους villagers να δουλεύουν στις φάρμες και φτιάξτε κι άλλες. Μεταξύ των διάφορων κυμάτων επίθεσης, εξερευνήστε όσο μπορείτε τον χώρο με τις καμήλες και πάρτε τον πράσινο ναό με την Amanra (μπορείτε να αποθηκεύσετε τα artifacts που έχετε μαζέψει εδώ).

Υπάρχουν αρκετά settlements στην περιοχή που μπο-

ρείτε να πάρετε. Ο σκοπός είναι να αναπτυχθείτε μέχρι το σημείο των πενήντα με εβδομήντα villagers, ενώ παράλληλα αντέχετε στις επιθέσεις. Να ξέρετε πάντως ότι οι ληστές έρχονται από το κέντρο του χάρτη- ένα καλό σημείο για migdol strongholds, πύργους και αποβάθρες.

Μόλις πάρετε τα settlements, συνεχίστε με markets και φτιάξτε γραμμές караβανιών... έτσι θα εξασφαλίσετε μια καλή εισροή χρυσού στα ταμεία σας. Αν έχετε αρκετό χρόνο, χτίστε ένα lighthouse στην άκρη του νησιού (εκεί που είναι οι πύργοι).

Βορειοανατολικά επίσης υπάρχουν τέσσερα artifacts κρυμμένα- με ένα transport μπορείτε να τα αποκτήσετε.

Μαζέψτε ένα καλό ναυτικό και προχωρήστε στο επόμενο νησί. Κάντε μια απόβαση με πέντε villagers, heavy elephants και ίσως το Son of Osiris (εξαρτάται από την θεότητα που επιλέξατε). Ξεκινήστε να φτιάχνετε αμέσως migdol strongholds μόλις φτάσετε στο νησί για να φτιάξετε ελέφαντες και να συνεχίσετε με αυτούς προς το νησί. Μόλις έχειτε καθαρίσει την περιοχή, φέρτε την Amanra για να νικήσετε την αποστολή.



Η σφίγκα μέσα στον αμαζόνιο::



Ω! Ο Ποσειδώνας!



Αιγυπτιακές παραστάσεις στους τοίχους.



Μην ξεχάσετε να ανοίξετε το κουτί!

The Cameron Files - Pharaoh's curse

HOTEL

Το παιχνίδι ξεκινάει με τον Cameron στην πύλη του ξενοδοχείου. Μπείτε και μιλήστε στον διευθυντή για να μάθετε ότι η Moira πήγε στο μουσείο. Στο inventory θα βρείτε το κλειδί για το δωμάτιο 17 κάντε κλικ μπροστά, μετά αριστερά, αριστερά και δεξιά. Κατεβείτε τον διάδρομο και στρίψτε αριστερά. Ξεκλειδώστε την δεύτερη πόρτα από αριστερά με το κλειδί και μπείτε μέσα.

Αριστερά στο κομοδίνο, διαβάστε το σημείωμα από τη Moira και πάρτε από μέσα το κλειδί. Στην άλλη πλευρά του κρεβατιού, πάρτε το φυλλάδιο από το τραπέζι, κάντε κλικ στο κρεβάτι από την άλλη πλευρά για να πάρετε τα κλειδιά και τον φακό από την βολίτσα. Βγείτε τώρα από το δωμάτιο, κάντε δεξιά και κατεβείτε στο λόμπι.

Κάντε κλικ στον πάγκο, στο βιβλίο των πελατών και βρείτε το δωμάτιο της Moira- είναι το 18. Βγείτε από την κεντρική είσοδο, μπείτε στο ταξί που σας περιμένει και θα μεταφερθείτε αυτόματα στο...

MUSEUM

Με το κλειδί που σας άφησε η Moira, μπείτε από την πλαινή είσοδο. Κάντε αριστερά, κατεβείτε τον διάδρομο και μπείτε στην τελευταία πόρτα δεξιά. Στο τέρμα αριστερά του δωματίου υπάρχει μια πόρτα που βγάζει σε κάτι σκάλες προς τα κάτω. Αγνοήστε την κλειδωμένη πόρτα, στρίψτε και βρείτε τα εργαλεία στα δεξιά σας- πάρτε τα wire cutters από το δεύτερο ράφι. Με αυτά κόψτε την κλειδαριά του κουτιού δεξιά σας για να πάρετε το εργαλείο μέσα του.

Πηγαίντε πίσω τώρα, στην είσοδο του μουσείου.

Μπείτε μέσα, κάντε αριστερά και όλο ευθεία μέχρι τον πάγκο, αριστερά και ευθεία (προσπερνώντας την μεγάλη περιοχή εκθεμάτων). Κάντε αριστερά για να περάσετε την πόρτα και κοιτάξετε δεξιά στην βιτρίνα για να δείτε το ankh. Στρίψτε δεξιά και μπείτε στην πρώτη πόρτα αριστερά. Ανοίξτε το τσαντάκι στο μικρό ντουλάπι για να διαβάσετε το όνομά της- το κλειδί που κρέμεται δεν μπορείτε να το πάρετε ακόμα. Στρίψτε δεξιά και κάντε κλικ στο αρχείο του γραφείου- πάρτε την κάρτα Isfet, ανοίξτε το αρχείο και διαβάστε για τα δύο αγαλματάκια του Ka. Σημειώστε και τα ιερογλυφικά της σελίδας.

Στρίψτε δεξιά και πηγαίντε στο ντουλάπι με τις κάρτες και κοιτάξτε στα πρώτα πέντε συρτάκια (στο M πάρτε την κάρτα Maat). Γυρίστε από την άλλη και προχωρήστε στην πόρτα για το δωμάτιο του Al Salem- ανοίξτε την με τα κλειδιά. Ανοίξτε το συρτάκι του γραφείου του- είναι το μόνο πράγμα που ανοίγει. Δεξιά της πόρτας είναι ένα τραπέζι κι ένα σεντούκι- η κλειδαριά θέλει ένα ankh. Χμμ...

Ανοίξτε με τα κλειδιά την πόρτα μπροστά από τις σκάλες και βγείτε για να ακούσετε βήματα. Πηγαίντε δεξιά και στην βιτρίνα με το ankh για να την ανοίξετε με τα κλειδιά. Με το ankh ανοίγετε το σεντούκι και παίρνετε το κλειδί. Βγείτε από το γραφείο, πηγαίντε στην σκάλα αριστερά, πάρτε

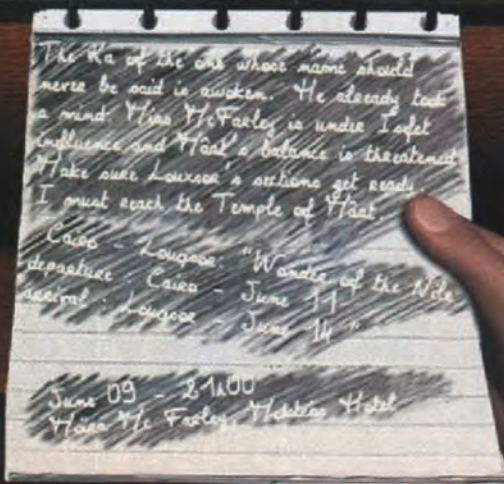
τις δεξιά σκάλα- όταν φτάσετε πάνω στρίψτε δεξιά και μπείτε στην πρώτη πόρτα αριστερά. Ανοίξτε με το καινούριο κλειδί και θα βρείτε μια κόκκινη κουρτίνα μετά.

Τα δύο ανοίγματα στους τοίχους είναι άδεια, το ίδιο και το σεντούκι. Κοιτάξτε τον βωμό και μετά βγείτε από το δωμάτιο.

Επιστρέψτε στο γραφείο της Moira- θα καταλήξετε κλειδωμένοι στην αποθήκη. Ανοίξτε τον φακό και προχωρήστε τρεις φορές στο βάθος του δωματίου. Πάρτε το κολώδιο πίσω από το κουτί στην γωνία και με αυτό κάντε κλικ στον διακόπτη δεξιά της πόρτας. Πηγαίντε πάλι στο βάθος του δωματίου και κοιτάξτε στο κιβώτιο αριστερά- θα αρχίσει μια αντιστροφή μέτρησης. Κάντε κλικ στην δεξιά πλευρά του αγαλματος και θα καταλήξετε στην πόρτα του ξενοδοχείου. Μπείτε μέσα.

HOTEL

Διαβάστε την εφημερίδα στην περιοχή αριστερά, πηγαίντε τον πάγκο και πάρτε το κλειδί 18. Ανεβείτε πάνω- αυτή την φορά πηγαίντε δεξιά για να βγείτε στο δωμάτιο της Moira και να μπείτε με το κλειδί. Στρίψτε δεξιά κι ανοίξτε το συρτάκι του κομοδίνου- διαβάστε το σημείωμα από τον Al Salem. Πάρτε το ημερολόγιο από το ντουλάπι- το κλειδάκι είναι εκείνο που είχαμε δει στο μουσείο. Βγαίνοντας από το δωμάτιο θα ενεργοποιηθεί ένα cutscene όπου θα σας δοθεί μια με-



τάφραση. Κατεβείτε στο μπαρ, στον κάτω όροφο και στον διάδρομο αριστερά- μπειτέ και θα δείτε τον μπάρμαν κι έναν άλλον τύπο. Πηγαίντε στην περιοχή δεξιά και μιλήστε στον άντρα που κάθεται εκεί για να μάθετε μερικά πράγματα. Σας διακόπτουν όμως! Πριν φύγετε από το μπαρ διαβάστε για τον τάφο στην Cairo Telegraph που είναι στο τραπέζι. Πηγαίντε τώρα στο δωμάτιό σας. Κάντε κλικ στην καρτέλα δίπλα από το παράθυρο και πηγαίντε την στον τοίχο με την ντουλάπα. Ανεβείτε πάνω της για να κρυφά-κούσετε από τον αεραγωγό... τα

ριά- βάλτε το blue liquid στην ζυγαριά και θα ανοίξει το τρίτο συρτάρι. Πάρτε το χαρτί και το άλλο κλειδί. Πηγαίντε στο γραφείο και πάρτε ένα μολύβι, ανοίξτε το συρτάρι και πάρτε το σημειωματάριο. Με το μολύβι θα ανακαλύψετε για τον Isfet που ελέγχει την Moira, για τα Wonders of the Nile και την εκσκαφή. Βγείτε από το γραφείο και πηγαίντε στην αποθήκη, εκεί που σας είχαν ξεκλειδώσει. Με το καινούριο κλειδί ανοίγει η πόρτα. Αν πάτε τώρα στο κιβώτιο που προσπαθήσατε να δείτε πιο πριν, ανοίξτε το με το tire iron και πάρτε το σημειώ-



Εμπόδια στις σκάλες.

Στρίψτε αριστερά και πηγαίντε στις πόρτες που μοιάζουν με πατζούρια, ανοίξτε με τα κλειδιά και μπειτέ μέσα. Κοιτάξτε σε όλες τις καμπίνες (κοιτάξτε και το σχεδιάγραμμα του πλοίου), υπάρχουν τρεις πάνω και έξι κάτω. Στρίψτε δεξιά για να βγείτε στην μικρή καμπίνα και πάρτε το στηθοσκόπιο από το συρτάρι. Κάντε και πάλι δεξιά και κοιτάξτε στους επιβάτες- κάποιιοι έχουν θησαυροφυλάκια! Βγείτε και κάντε αριστερά, ευθεία και αριστερά. Τώρα θα βλέπετε λογικά τις άλλες έξι καμπίνες, η δικιά σας είναι η πρώτη δεξιά- μπειτέ με το κλειδί σας.

μάτιο του Edmond- δεν μπορείτε να μπειτέ αλλά ακούτε κάτι περιέργο. Ανεβείτε στον πάνω όροφο και πηγαίντε στις σκάλες της αριστερής πλευράς- αν κάνετε κλικ στο παράθυρο θα δείτε τον Al Salem να υπνωτίζει τον Edmond. Πηγαίντε τώρα στο μπαρ.

Ο μπάρμαν κοιμάται: κάντε κλικ πάνω του για το κλειδί του αμπαριού. Πηγαίντε τώρα στο δωμάτιο του Γερμανού (καμπίνα 2) και μπειτέ με το pass key. Κάντε κλικ στο κουτί πάνω στο τραπέζι και μετά στο ράδιο για να πάρετε το χαρτί που βγαίνει. Ανοίξτε την ντουλάπα από πίσω σας και κάντε κλικ σε ένα από τα παλιά για να πάρετε το κλειδί με το γερμανικό σήμα.

Κάντε κλικ στον καθρέφτη δίπλα από το ρούμι και θα δείτε τα δακτυλικά αποτυπώματα σε ένα από τα πλαινια ράφια. Κάντε κλικ και ο πίνακας θα μετακινηθεί για να αποκαλύψει το θησαυροφυλάκιο. Χρησιμοποιήστε το στηθοσκόπιο πάνω του. Γυρίστε τον δείκτη στον διακόπτη και μετακινήστε τον διακόπτη μέχρι να εμφανιστεί στην δεξιά πλευρά ένα κυρτό βελάκι. Κάντε κλικ πάνω του μέχρι να ακουστεί το κλικ και μετά κάντε την ίδια διαδικασία από την άλλη μεριά. Ο συνδυασμός είναι R-20, L-11, R-52, L-20, R-40, L-31, R-69, L-40, R-58, L-51, R-90, L-60, R-80, L-68, R-10, L-80, R-0, L-90, R-31 και L-0.

Κάντε κλικ στη μέση του διακόπτη και το πορτάκι θα ανοίξει: πάρτε το όπλο, το κουτί και το σημειώμα. Βγείτε και πηγαίντε στο δωμάτιο του Edmond... ακόμα δεν μπορείτε να μπειτέ όμως. Πηγαίντε λοιπόν στην καμπίνα 20 του επιστάτη και μπειτέ με το Pass Key.

Στρίψτε δεξιά και κάντε κλικ στο κομοδίνο- μέσα στο συρτάρι θα βρείτε ένα βιβλίο (το Toumchetki Believers Book), πάρτε το. Γυρίστε και πάρτε το άγαλμα από την ντουλάπα. Τώρα μπορείτε να πάτε στην καμπίνα του Edmond. Ανοίξτε την βαλίτσα



Συζητήσεις επιπέδου...

αγαλματάκια πάλι! Κάντε κλικ στο μουσείο από το φυλλάδιο και θα μεταφερθείτε γρήγορα κι αθόρυβα στο μουσείο.

MUSEUM

Πάρτε το κλειδάκι από την τσάντα της Moira (από το δωμάτιό της). Διαβάστε το ημερολόγιο τώρα που μπορείτε για να μάθετε περί εκσκαφής και διάρρηξης και του τύπου που την παρακολουθεί. Πηγαίντε τώρα στο δωμάτιο με την κουρτίνα. Κοιτάξτε στις υποδοχές και πάρτε τα δύο αγαλματίδια. Κοιτάξτε τώρα στο σεντούκι στο έδαφος- μέσα υπάρχουν τα πράγματα από το συρτάρι του επιστάτη! Πάμε στο γραφείο λοιπόν...

Πηγαίντε στον βωμό και πάρτε τα glass bottle, feather, blue bottle και grinding utensil. Διαβάστε πάλι την κάρτα Maat για να δείτε την σειρά που πρέπει να ακολουθούν τα συστατικά. Πρώτα oil μετά feather και αναμειγνύετε με grinding utensil και μετά βάλτε το υγρό από το blue bottle. Βγείτε τώρα και πηγαίντε στο γραφείο του επιστάτη.

Πηγαίντε στο σεντούκι από όπου πήρατε το κλειδί. Βάλτε τα δύο αγαλματίδια στις ειδικές θέσεις και θα ανοίξει το συρτάρι. Κάντε κλικ στα μέρη του συρταριού και θα δημιουργηθεί μια ζυγα-

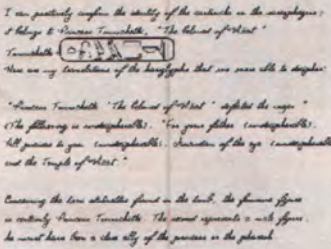
μα από το υπουργείο. Πηγαίντε τώρα στην σαρκοφάγο κοντά στην είσοδο κι ανοίξτε την με τα wire-cutters. Ο επιστάτης- νεκρός! Βγείτε με το φυλλάδιο.

HOTEL

Μπαίνοντας στο λόμπι θα πάρετε ένα μήνυμα κι ένα εισιτήριο. Ο Edmond σας έκλεισε θέση. Στο καράβι, κοιτάξτε στο inventory για να δείτε τα αντικείμενα που σας έχουν μείνει.

WONDER OF THE NILE

Στο πάνω κατάστρωμα που είδατε, βλέπετε έναν από τους Γερμανούς να τον παίρνει ο ύπνος! Κατεβείτε στο επόμενο κατάστρωμα και κάντε τον κύκλο (όπως οι δείκτες του ρολογιού). Στην άλλη πλευρά θα βρείτε τις καμπίνες 2 και 3, περάστε τις σκάλες που βγάζουν στο κάτω κατάστρωμα, περάστε την περιοχή με τις καρτέκλες και μπειτέ στην επόμενη πόρτα. Μιλήστε στο μπάρμαν και θα μπει στο μπαρ η Countess. Αφού μιλήσει στο κεντρικό τραπέζι- φάτε το φρουτάκι σας και πάρτε το φυλλάδιο του πλοίου. Βγείτε από εκεί που μπήκε η Countess, κάντε δεξιά, προσπεράστε την καμπίνα 1 και κατεβείτε στο κάτω κατάστρωμα από τις σκάλες.



Μπειτέ στο μπάνιο και κάντε κλικ στον νιπτήρα- θα δείτε καπνό να βγαίνει από τον σωλήνα και το έδαφος. Βγείτε από το δωμάτιο και κάντε δεξιά στο τέλος του διαδρόμου. Κάντε κλικ στο πορτάκι του αριστερού τοίχου και πάρτε το χερουλί. Βάλτε το χερουλί στην καταπακτή και στρίψτε αριστερά για να πάρετε την σκάλα που κρέμεται από τον τοίχο για να την βάλετε στο ανοίγμα στο έδαφος. Σκαρφαλώστε κάτω τώρα και ανάψτε τον φακό για να βλέπετε.

Πηγαίντε στο βαρέλι δεξιά για να πάρετε το σφυρί, περάστε την πύλη και κοιτάξτε το πράσινο κουτί που κρύβεται σχεδόν κάτω από τα σκαλιά. Στρίψτε αριστερά και πηγαίντε στην πύλη που είναι κλειδωμένη για να δείτε μέσα από τις τρύπες. Είναι τα εκθέματα από το μουσείο. Βγείτε κι επιστρέψτε στο μπαρ.

Μετά από το cutscene με τον Edmond, καταλήγετε στο κάτω κατάστρωμα. Πηγαίντε στο δω-



Πόσο εύκολη μπορεί να είναι η αποκρυπτογράφηση;



Η σαρκοφάγος και τα λοιπά αντικείμενα.



Μέσα στο υπνοδωμάτιο.



για να δείτε το σήμα στο άνοιγμα. Κάντε κλικ στο χέρι του Edmond για να δείτε το δακτυλίδι με το ίδιο σήμα. Πάρτε το σαπούι από το μπάνιο και χρησιμοποιήστε το στο χέρι του για να ξεγλιστρήσει και να το πάρετε. Με αυτό μπορείτε τώρα να ανοίξετε το πάνω μέρος της βαλίτσας. Πάρτε τα goggles και τον φάκελο και κοιτάξτε το διαβατήριο. Διαβάστε το σημείωμα που έχει μέσα του για να μάθετε ότι είναι κατάσκοπος!

Έχετε το κωδικοποιημένο σημείωμα από το ράδιο. Χμμ...το σημείωμα από το κιβώτιο στο μουσείο έλεγε κάτι για την λογική συνέχεια αριθμών και γραμμάτων σε έναν κώδικα. Ο κώδικας δεν είναι δύσκολο να σπάσει- απλά λείπουν κάποια γράμματα που μπορείτε να φανταστείτε ποια είναι. Αν δεν μπορείτε όμως, ορίστε η αλφάβητος του κώδικα: A-1, C-2, E-3, G-4, I-5, K-6, M-7, O-8, 9 δεν υπάρχει, S-10, U-11, W-12 και Y-13. Διαβάστε το μήνυμα.

Πηγαίντε τώρα στο αμπάρι και ανοίξτε το κουτί στην αριστερή μεριά (με το κλειδί από τον μπάρμαν). Με το χερούλι θα κάνετε τον γερανό να κουνηθεί- κάντε τώρα κλικ στις πόρτες. Κατεβείτε και στρίψτε δεξιά στο πράσινο κιβώτιο. Κάντε κλικ πάνω του με το κλειδί (εκείνο με το γερμανικό σήμα). Δυναμίτης! Πηγαίντε στις κλειδωμένες πόρτες που φαινόταν ο βωμός και ανοίξτε την κλειδαριά με το όπλο που βρήκατε στον Edmond.

Μπειτέ και προχωρήστε στο μεγάλο κιβώτιο που είναι στο πίσω μέρος κι ανοίξτε την σαρκοφάγο για να δείτε τα πράγματα. Ανεβείτε τώρα και πηγαίνετε στην καμπίνα του επιστάτη Ξανά. Κοιτάξτε το σημείωμα στο κρεβάτι- έχει παραλήπτη τον Luxor Charter και λέει κάτι για ένα άγαλμα που εκλάπη. Θα ακούσετε όμως την φωνή της Countess! Αν βγείτε έξω σας περιμένει μια ρούμια και πρέπει να δράσετε γρήγορα- πάρτε το άγαλμα από το inventory και με αυτό κάντε κλικ πάνω στο τέρας. Όταν συνελθετε, πάρτε το σημείωμα κάτω από την πόρτα (είναι από τον Al Salem). Βγείτε από το δωμάτιο και πηγαίντε στην καμπίνα 20 για να πάρετε το όπλο στο έδαφος (αριστερά του κρεβατιού). Ανεβείτε στο επόμενο κατάστρωμα... φτάσαμε ξηρά!

Κατεβείτε στο αμπάρι για να ρίξετε μια ματιά: το πράσινο κουτί έγινε άφαντο. Κάντε όμως κλικ στη μεταλλική ακτίνα κάτω από τη ράμπα για να την πάρετε. Πηγαίντε εκεί που ήταν η σαρκοφάγος- κι αυτή δεν είναι εδώ. Κάντε δεξιά και στην γωνία θα βρείτε λίγο σχοινί. Πάρτε το και βγείτε από το αμπάρι.

SMALL ISLAND

Κατεβείτε τη ράμπα, στρίψτε αριστερά στο δέντρο και πάρτε το αριστερό μονοπάτι. Δεξιά θα βρείτε μια ταφόπλακα όπου λείπει ένας σκαραβαίος. Επιστρέψτε στο δέντρο, κάντε αριστερά στην βάρκα και μπειτέ μέσα. Κάντε δύο κλικ στο μπροστά μέρος.

BIG ISLAND

Ακολουθήστε το αριστερό μονοπάτι μέχρι να βρείτε την άλλη πλάκα με την εγκοπή. Επιστροφή τώρα μέχρι τα ερείπια, κάντε αριστερά και μετά πάρτε το δεξί μονοπάτι μέχρι τους βράχους που πέφτουν. Πηγαίντε πίσω και μπειτέ στο άλλο κτίριο στο βάθος, παρόλο που θα σας κλειδώσουν μέσα.

Κοιτάξτε στα βαρέλια στην γωνία και πάρτε το straw. Στο δεύτερο ράφι (από κάτω) υπάρχει ένα κουτί- πάρτε τα climbing pins από μέσα του. Πηγαίντε στην πόρτα και κοιτάξτε από την τρύπα δίπλα της για να δείτε τον Γερμανό. Στρίψτε και πηγαίντε προς το ποδηλάτο για να βρείτε τον κουβά. Κάντε κλικ πάνω του και πάρτε τον καθρέφτη. Χρησιμοποιήστε τώρα τον καθρέφτη στην τρύπα για να δείτε τον δεύτερο Γερμανό.

Βάλτε το straw στην κλειδαρότρυπα και το φυλλάδιο Wonder of Nile κάτω από την πόρτα. Σπρώξτε με το straw το κλειδί για να πέσει από την άλλη πλευρά της πόρτα (και πάνω στο φυλλάδιο) και πάρτε το φυλλάδιο με το κλειδί. Καλό κόλπο, ε; Ξεκλειδώστε.

Μπειτέ μέσα και αριστερά και κοιτάξτε στον χάρτη. Τώρα πηγαίντε αριστερά στην σκάλα και διαβάστε ένα από τα βιβλία στο ράφι (λείπει μια σελίδα). Στρίψτε και πηγαίντε στην άλλη άκρη του δωματίου για να κοιτάξετε λίγο το τασάκι στο τραπέζι. Πηγαίντε προς την πόρτα τώρα, αλλά πριν βγείτε κοιτάξτε αριστερά στο ράφι με τα χαρτιά για να δείτε μια εικόνα. Τώρα βγείτε από το δωμάτιο.

Κατεβείτε μέχρι το τέλος της ακτής, αριστερά και τρεις φορές πάνω. Κάντε αριστερά στην ανηφόρα- είναι αδιέξοδο. Πηγαίντε πίσω και πάρτε το άλλο μονοπάτι και συνεχίστε μετά την σκάλα μέχρι το σημείο που τελειώνει εκείνη. Κάντε δεξιά και κάντε κλικ στον βράχο με το σκοινί. Λίγο πιο κάτω θα δείτε ένα σημείο που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα climbing pins. Τώρα ρίξτε με το σφυρί πάνω στις pins και είμαστε έτοιμοι! Κάντε κλικ τώρα με το σχοινί στα ριψ, ανεβείτε και κάντε κλικ στην σκάλα.

Μην κοιτάξετε στο τηλεσκόπιο παρά μόνο αφού δείτε δεξιά



Θέα του νησιού.



Να και η μούμια!

την εκσκαφή. Τώρα κοιτάζετε. Πρέπει να βοηθήσετε κι αρχίζετε να κατεβαίνετε, αλλά έρχεται και η μούμια. Απλά τρέξτε στο πρώτο αδιέξοδο που είδαμε πριν.

Μπείτε στην αποθήκη για να δείτε τον τρελό Γερμανό και πριν βγείτε πάρτε το κλειδί που του πέφτει κάτω αριστερά της πόρτας.

SMALL ISLAND

Πηγαίντε στην βάρκα και κάντε κλικ στο πίσω και μετά στο μπρος μέρος της βάρκας. Βγείτε και πηγαίντε στο καράβι.

WONDER OF THE NILE

Πηγαίντε στην καμπίνα 20 και πάρτε ένα κλειδί από το φυτό στο κομοδίνο και ένα από τον λαμό του επιστάτη. Πάρτε και τον σκαραβαίο από το στήθος του. Η βαλίτσα αριστερά ανοίγει με το πρώτο κλειδί και η θήκη του αγάλματος με το δεύτερο. Πάρτε τον σκαραβαίο και βουτήξτε τον στο υγρό του μπάνιου.

Πάμε τώρα στην πρώτη πλάκα του μικρού νησιού και κάντε κλικ πάνω της. Βάλτε τον σκαραβαίο πάνω της και πάρτε τον πράσινο που θα εμφανιστεί αλλά και τον πρώτο σκαραβαίο. Επιστρέψτε στην βάρκα και κάντε κλικ μπροστά μια φορά. Πάρτε το pulley από το πρώτο βαρέλι και κάντε κλικ μπροστά άλλη μια φορά για να φτάσετε στο μεγάλο νησί.

Ακολουθήστε την ίδια διαδικασία με την πλάκα για να πάρετε και τον κόκκινο σκαραβαίο. Ανεβείτε στο τηλεσκόπιο-μην φοβάστε για την μούμια. Για να κατεβείτε στην τρύπα, κάντε κλικ στο god και μετά στο pulley για να φτιάξετε τον μηχανισμό που θα σας κατεβάσει από το σύρμα. Μόλις κατεβείτε, πάρτε τον σκαραβαίο που σας έπεσε, συνεχίστε να κατεβαίνετε και μην σας νοιάζει η δίψα. Απλά προχωρήστε προς την σκηνή.

EXCAVATION SITE

Νερό θα βρείτε στο κουτί αριστερά της σκηνής. Πάρτε επίσης

και τα lighter και Kerosene. Αφού δείτε τον Pinkerbottom, πάρτε το σημείωμα του Al Salem από την βαλίτσα και διαβάστε περί βιβλίου και αγαλμάτων. Απο τον χάρτη στο γραφείο καταλαβαίνετε ότι σας ξέφυγε μια ταφόπλακα! Πριν φύγετε, με το κλειδί που είχε πέσει από τον Γερμανό, ανοίξτε το κουτί.

Κάντε δεξιά μόλις βγείτε και συνεχίστε όπως ήρθατε. Ελαφρώς προς τα αριστερά θα διακρίνετε την τρίτη πλάκα που σας δίνει τον πράσινο σκαραβαίο. Επιστρέψτε στην σκηνή αλλά μην μπείτε μέσα- κάντε κλικ μπροστά και κάτω στην σκάλα. Στρίψτε αριστερά και πηγαίντε προς την είσοδο... είναι κλειδωμένα. Αν έχετε όλα τα αντικείμενα που έχουμε αναφέρει όμως, δεν έχετε πρόβλημα: κάντε κλικ στο όπλο και μετά στην κλειδαριά για να την διαλύσετε.

Κατεβείτε λίγο... δεξιά υπάρχει μια λάμπα σε ένα κιβώτιο. Χρησιμοποιήστε τα kerosene και lighter για να την ανάψετε: τώρα βλέπετε! Προχωρήστε λοιπόν αριστερά και κατεβείτε τις τρεις σκάλες.

Φτάνετε σε ένα μεγάλο δωμάτιο με δεκατέσσερα γλυπτά, εφτά πάνω και εφτά κάτω. Αριθμήστε τα 1 ως 7 από αριστερά στα δεξιά της πάνω σειράς και 8 ως 14 από αριστερά στα δεξιά της κάτω σειράς. Κάντε κλικ στο πέντε. Ανοίξτε το βιβλίο Toumchetki, στην άλλη σελίδα από εκεί που αναφέρονται οι σκαραβαίοι με τα χρώματα. Βλέπετε τον μαύρο σκαραβαίο στο πάνω μέρος του γλυπτού που ψάχνετε. Κάτω του είναι οι άλλοι τρεις μαζεμένοι. Πάρτε λοιπόν τον μαύρο και τοποθετήστε τον στην εσοχή... το γλυπτό γίνεται μαύρο! Βάλτε τον μπλε από πάνω του και το γλυπτό θα γίνει μπλε! Κάντε το ίδιο με τον κόκκινο και τον πράσινο και η πόρτα αριστερά θα ανοίξει!

Μπείτε μέσα (η πόρτα θα κλείσει φυσικά από πίσω!) και προχωρήστε στο δωμάτιο με τις τέσσερις κολώνες. Μπροστά



Keeper of the X keys...

από καθεμία υπάρχει από μία πόρτα. Επίσης, αν προχωρήσετε ευθεία από εκεί που μπήκατε, θα βρείτε άλλη μια πόρτα στην άλλη μεριά. Ας τις αριθμήσουμε, 1 ως 5 ξεκινώντας από την πρώτη πόρτα αριστερά και με την φορά του ρολογιού. Μπείτε πρώτα στην 3 και κάντε κλικ στο ankh για να το πάρετε. Πηγαίντε στην 5 και βάλτε το ankh στην αντίστοιχη εσοχή της πόρτας. Θα ανοίξει και θα δείτε ένα άγαλμα μπροστά σας. Κάντε κλικ στο δεξί του χέρι- βγείτε και κάντε το ίδιο στην πόρτα 1.

Πηγαίντε τώρα στην πόρτα 4, μετά στην 2 και τέλος στην 3, όπως λει το βιβλίο. Η 3 ανοίγει και οι υπόλοιπες κλείνουν! Πριν μπείτε, πάρτε πίσω και τα τέσσερα anks από τις πόρτες. Θα έχετε συνολικά πέντε. Μπείτε τώρα στην αίθουσα της σαρκοφάγου.

Κάντε κλικ στην σαρκοφάγο για να δείτε τα σύμβολα- αριθμήστε τα 1 ως 7 από δεξιά στα αριστερά και κάντε κλικ στα 1,2,3,5,4,6,7 για να ανοίξουν τα σκαλιά. Κατεβείτε. Από το χαρτί στο γραφείο του επιστάτη και το τρομερό βιβλίο προκύπτουν οι εξής υπολογισμοί: 120 με έξι σκαλιά, 130 με τρία σκαλιά, 220

με πέντε σκαλιά και 270 με δύο σκαλιά. Το καταλάβατε; Προχωράμε...

Μόλις μπείτε στην ομίχλη, ξεκινά η δράση! Κάντε κλικ στα goggles: ο διακόπτης πρέπει να πάει στα 120 και μετά στο 0, έξι φορές. Πηγαίντε στο 130 και κάντε το ίδιο τρεις φορές.

Συνεχίστε το κόλπο και κάθε φορά το πίσω θα γίνεται πιο γκριζό και μετά πράσινο (δηλαδή από το 220 πέντε φορές, από το 270 δύο φορές). Θα βγείτε από την ομίχλη και θα βρεθείτε σε ένα διάδρομο. Μπείτε στον ναό.

TEMPLE

Δράστε γρήγορα! Πηγαίντε στα σκαλιά απέναντι και κοιτάξτε κάτω στην πλατφόρμα για να δείτε την εσοχή για το ankh. Βάλτε τον δεύτερο μέσα του. Κατεβείτε τα σκαλιά και βάλτε τον τρίτο. Κατεβείτε στην παρακάτω πλατφόρμα και βάλτε τον τέταρτο. Ρίξτε τώρα με το όπλο στο άγαλμα πάνω στον βωμό και βάλτε τον πέμπτο ankh στην πλατφόρμα. Τρέξτε γρήγορα δεξιά προς την μούμια και χρησιμοποιήστε το περιεχόμενο του μεταλλικού κουτιού στην μούμια. Πάρτε το άγαλμα και τοποθετήστε το πάνω του.



- 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 Allin • 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 • Evolva • Ultima IX: Ascension • Panzer General 3D Assault



- Homeworld Multiplayer • Might & Magic VIII: Day of the Destroyer • Sid Meier's Antietam! • Majesty • The Longest Journey • EverQuest • Horse & Musket • Indiana Jones and the Infernal Machine • The Curse of Monkey Island • Septerra Core • Starfleet Command • 1602 AD • Drakan: Order of the Flame • Soldier of Fortune



- Age of Empires II: The Age of Kings • Heroes III: The Shadow of Death • Tachyon: The Fringe • Vampire: The Masquerade: Redemption • Abomination • AH - 64D Longbow • Campaign 1776 • MDK 2 • Traitor's Gate



- Asheron's Call • Close Combat: Battle of the Bulge • Disciples: Sacred Lands • Grim Fandango • Magic: The Gathering • Diablo II • Battlezone II • Master of Orion II • Shogun: Total War • The New Adventures of the Time Machine



- Crimson Skies • Alone in the Dark 3 • Wargamer: Napoleon 1813 • Disciples: Sacred Lands • King of Dragon Pass • KISS: Psycho Circus • Deus Ex • Icewind Dale • Panzer Campaigns 1: Smolensk '41 • Flanker 2.0 • Dino Crisis



- Baldur's Gate • Final Fantasy VIII • Zeus: Master of Olympus • Warriors 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 Pythons 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 feigning • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal



- Desperados: Wanted Dead or Alive (Γ Μέρος) • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (Β Μέρος) • Alone in the Dark IV: The New Nightmare (Β Μέρος) • Dracula: Resurrection • Alterlife • Crusader: No Regret • Blood 2: The Chosen



- Max Payne (Α Μέρος) • Giants-Citizen Kabuto (Α Μέρος) • Half-Life: Counterstrike (Α Μέρος) • Railroad Tycoon 2



- Oddworld: Abe's Oddysee • Half Life: Counter Strike (Μέρος Β) • Giants: Citizen Kabuto (Μέρος Β) • Sheep, Dog 'n' Wolf



- Red Faction • Max Payne • Deus Ex (Μέρος Α)



- Evil Dead: Hail to the King • Fila 2002 • Soul Reaver 2 • Deus Ex



- In Cold Blood (Μέρος Α) • Project IGI • Spider Man



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



- Project Eden (Α Μέρος) • Ground Control (Β Μέρος) • Septerra Core (Α Μέρος) • Age of Empires: Rise of Rome



- Earth 2150: Escape from the Blue Planet • Project Eden • Septerra Core



- Medal of Honor: Allied Assault • Project Eden • Guardian of Darkness



- Heroes of Might & Magic IV • Grandia 2 • Fallout



- Warriors Battlecry II • Descent II • Elder Scrolls: Morrowind (Α Μέρος)



- Elder Scrolls: Morrowind (Β Μέρος) • Soulbringer • Mafia



- Syberia • Mafia • The Thing • Elder Scrolls: Morrowind (Γ Μέρος)



- Neverwinter Night • Icewind Dale II • Hitman 2 (Α Μέρος)



- Hitman 2 (Β Μέρος) • Icewind Dale II • Arx Fatalis • Divine Divinity (Α Μέρος)



- Wizardry 8 (Α Μέρος) • Divine Divinity (Β Μέρος) • Hitman 2 (Γ Μέρος)





Μη χάσετε το τεύχος
Μαΐου-Ιουνίου!!!

PS TIPS

ΤΟ PS TIPS ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΟ ΑΠΟ ΠΟΤΕ!

ΣΤΟ ΕΝΘΕΤΟ ACTION REPLAY™ CHEATS CD CHEATS ΓΙΑ ΤΑ:

- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Rayman 3
- Red Faction II
- Dark Angel
- Star Wars Clone Wars
 - Contra
 - Gitaroo Man
 - Tom Clancy's Ghost Recon
 - Shrek Super Party
 - Lord of the Rings:
The Fellowship of the Ring



ΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΟΔΗΓΟΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΓΙΑ ΤΑ:

- Metal Gear Solid 2: Substance
- Star Wars Clone Wars
 - Star Wars Bounty Hunter
 - Sly Raccoon





Master of Orion 3

Για να πάρετε 100 BC, στην οθόνη Planet, κρατήστε πατημένο το Alt και πληκτρολογήστε 'moola'. Για να δείτε ολόκληρο τον γαλαξία, κρατώντας και πάλι πατημένο το Alt ενώ παίζετε, πληκτρολογήστε 'galaxy'.

Υπάρχει ένα ακόμα κολπάκι που μπορείτε να δοκιμάσετε, αν είστε πιο έμπειρος χρήστης. Ανοίξτε τον φάκελο /GameDataSets/Classic_01/GameData/Common. Κάντε ένα αντίγραφο πρώτα του Spreadsheets.mob, κάντε δεξί κλικ και ανοίξτε το με το WinRAR. Κάντε Extract το αρχείο racemodifiers.txt. Τώρα από τις Properties του αρχείου, βγάλτε το 'Read Only'. Ωραία. Ανοίξτε τώρα το αρχείο με ένα Notepad, κατεβείτε στο δεύτερο αρχείο που λέγεται RacePickPoints και θα δείτε μια λίστα αγώνων με τρεις στήλες. Οι πρώτες δύο (species-race) πρέπει να μείνουν όπως είναι- μην τις αλλάξετε. Το τελικό νούμερο όμως είναι ο αριθμός των πόντων που σας δίνονται αρχικά. Αν για παράδειγμα αλλάξετε το 0 του EVON στο 1.000, όταν αρχίσετε πάλι, θα έχετε 1.000 πόντους αντί για 0. Αρκεί να σώσετε το αρχείο μόλις τελειώσετε τις αλλαγές και να αλλάξετε πάλι το Read Only. Φτιάξτε έναν φάκελο Spreadsheets, όπου είναι το Spreadsheets.mob και βάλτε εκεί μέσα τα κείμενα αρχείου.

Μπορείτε τέλος να παίζετε λίγο με τα hex- αρκεί να ξέρετε τι κάνετε... Ανοίξτε το αρχείο του σωσμένου παιχνιδιού με έναν hexeditor. Βρείτε το όνομα της αυτοκρατορίας και προσθέστε στο offset +27. Για παράδειγμα, το 00 0f 42 40 είναι 1.000.000 χρήματα.

Freelancer

Για να ενεργοποιήσετε το God Mode, δοκιμάστε το εξής: εντοπίστε το αρχείο PerfOptions.ini (στον φάκελο του c:\Freelancer ή όπου τέλος πάντων κάνατε την εγκατάσταση) και κάντε τις εξής αλλαγές με έναν editor. Κάντε κι ένα αντίγραφο ασφάλειας προηγούμενος, για να είστε σίγουροι...

Αλλάξτε το
DIFFICULTY_SCALE = 1.00
Και κάντε το
DIFFICULTY_SCALE = 0.00



4 X 4 Evolution 2

Πρώτα από όλα πρέπει να έχετε ένα όχημα στο career mode. Πουλήστε το και βγείτε από το παιχνίδι. Ανοίξτε τώρα το αρχείο 'metal.ini' από τον φάκελο System (το προκαθορισμένο path είναι το C:\Program Files\Terminal Reality\4x4 Evo2\system). Ανοίξτε το με το Notepad, κατεβείτε στο κάτω μέρος του κειμένου και στις τελευταίες είκοσι περίπου γραμμές θα δείτε τις γραμμές "careerTruckCount=0" και "curTruckType=0". Αλλάξτε τις σε '0' και '1' αντίστοιχα και σώστε το αρχείο. Ξεκινήστε τώρα από την αρχή το παιχνίδι και πηγαίνετε στο Garage του Career Mode. Θα πάρετε το όχημα πίσω και μαζί, τα χρήματα που πήρατε όταν το πουλήσατε. Αυτή την διαδικασία μπορείτε να την επαναλάβετε όσες φορές θέλετε για να μαζέψετε άπειρα χρήματα.

Μπορείτε επίσης να πληκτρολογήσετε "goldfinger" καθώς παίζετε- θα ακουστεί ένας ήχος. Πληκτρολογήστε τώρα "givememoneyordie" και θα πάρετε ένα εκατομύριο δολάρια.



Warlords Battlecry 2

Ενώ παίζετε, πληκτρολογήστε έναν από τους κωδικούς αυτούς...

- lamatank** - για το God mode
- lamaseer** - για να δείτε τον χάρτη
- lamaloser** - για να χάσετε την αποστολή
- lamawinner** - για να κερδίσετε την αποστολή.
- lamanarchmage** - για να κερδίσετε αυτόματα όλα τα Spells



Hostile Waters

Φορτώστε το παιχνίδι γράφοντας την παράμετρο '-setusupthebomb' μετά από το όνομα του εκτελέσιμου (HostileWaters.exe -setusupthebomb). Τώρα, κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να πατήσετε το F8 για να ανοίξει η κονσόλα του cheat. Χρησιμοποιήστε τους παρακάτω κωδικούς (με το F8 ξανά, η κονσόλα σβήνει. Οι κωδικοί γράφονται ακριβώς όπως τους βλέπετε, με τα κενά που υπάρχουν):



enableallmovies 1: Για να φαίνονται όλες οι ταινίες στο Cinema Menu

filthylucre 1: Για 999999EJ

invulnerable 1: Για να ενεργοποιηθεί το God Mode

revealmap 1: Για να ανοίξει ο χάρτης

Winlevel 1: Για να τελειώσετε με επιτυχία την αποστολή.



Myth 3 Wolf Age

Για να ανοίξουν όλοι οι χάρτες, κρατήστε πατημένο το Shift και κάντε κλικ στο New Game. Για να νικήσετε την αποστολή αμέσως, κρατήστε πατημένα τα τρία πλήκτρα Control, Alt και '+' του NumPad. Για να κάνετε το αντίστροφο και να χάσετε την αποστολή, κάντε το αντίστροφο και πατήστε το - αντί για το +.



Line of Sight: Vietnam

Διαβάσατε το review- ίσως να αγοράσατε το παιχνίδι. Και ίσως να χρειάζεστε βοήθεια. Ενώ παίζετε λοιπόν, πατήστε το πλήκτρο με το ~ (δίπλα από το πλήκτρο με το 1). Θα εμφανιστεί έτσι η κονσόλα εντολών. Πληκτρολογήστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς και πιέστε το Enter για να ενεργοποιηθεί το κάθε cheat.

/losemission - Για να χάσετε την αποστολή

/winmission - Για να κερδίσετε την αποστολή

/cheatcheat - Για να ενεργοποιηθούν όλα τα cheats

/ac - God mode, άπειρα πυρομαχικά, μηδέν βαρύτητα

/godmode - Για να γίνετε άτρωτος

/ammo - Άπειρα πυρομαχικά

/invis - Για να γίνετε αόρατος

/fly - Μηδενική βαρύτητα

/fovs - Για να αλλάξετε το οπτικό πεδίο

/hitlermode - Για να ενεργοποιηθεί το Hitler mode

/arrival - Για να κρύψετε /

εμφανίσετε τα σημεία εμφάνισης

/astar - Για να κρύψετε /

εμφανίσετε τις γραμμές AStar



Big Mutha Truckers

Ξεκινήστε το παιχνίδι κανονικά, πηγαίνετε στο Cheat Menu (από το Options), πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς για να ενεργοποιηθούν αντίστοιχα τα cheats:

CHEATINGMUTHATRUCKER - Για να ενεργοποιηθούν όλα τα cheats, εκτός από το Evil Truck

Varley - Για να ενεργοποιηθεί το Evil Truck

Τα Cheats ενεργοποιούνται και απενεργοποιούνται (ON / OFF) από το Cheats Menu



Rainbow Six: Raven Shield

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, ενεργοποιήστε την κονσόλα του cheat και πληκτρολογήστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς για να ενεργοποιηθεί και το αντίστοιχο cheat.

- God** - Για να ενεργοποιηθεί το God Mode
- godteam** - Για να ενεργοποιηθεί το God Mode της ομάδας
- godhostage** - Για να ενεργοποιηθεί το God Mode των ομήρων
- godall** - Για να ενεργοποιηθεί το God Mode για όλους
- behindView** - Για να ενεργοποιηθεί το οπτικό τρίτου προσώπου
- fullAmmo** - Για να πάρετε πυρομαχικά
- toggleUnlimitedPractice** - Για να μην τελειώσει ποτέ το παιχνίδι
- toggleCollision** - Για να απενεργοποιήσετε το Clipping
- toggleThreatInfo** - Για να δείτε τις πληροφορίες απειλής
- neutralizeTerror** - Για να σκοτώσετε τους τρομοκράτες
- disarmbombs** - Για να αφαιρέσετε τις βόμβες
- deactivateIODevice** - Για να απενεργοποιηθούν τα IO Devices
- rescueHostage** - Για να σώσετε τους ομήρους



- disableMorality** - Για να απενεργοποιηθούν τα Morality Rules
- callTerror** - Για να καλέσετε τους τρομοκράτες κοντά σας
- playerInvisible** - Για να μην μπορούν να σας ανιχνεύσουν οι τρομοκράτες.
- TSurrender** - Για να παραδοθούν αυτόματα όλοι οι τρομοκράτες.
- TSprayFire** - Για να ρίχνουν οι τρομοκράτες παντού
- TAimedFire** - Για να σας επιτεθούν οι τρομοκράτες
- TRunAway** - Για να τρέξουν μακριά οι τρομοκράτες



- TNoThreat** - Για να ορίσετε το No Threat State στους τρομοκράτες
- RendSpot** - Για να δείτε το σημείο όπου αναπαράγονται οι τρομοκράτες (spawnpoint)
- ResetThreat** - Για να μηδενίσετε το Threat των ομήρων
- ShowFOV** - Για να δείτε τα οπτικά πεδία
- Route** - Για να δείτε τα δρομολόγια των τρομοκρατών και των ομήρων
- KillThemAll** - Για να σκοτώσετε τους πάντες (εκτός των παικτών φυσικά)
- KillTerror** - Για να σκοτώσετε όλους τους τρομοκράτες
- killhostage** - Για να σκοτώσετε όλους τους ομήρους
- killRainbow** - Για να σκοτώσετε όλους τους πράκτορες Rainbow
- demoRec** - Για να αποθηκεύσετε ένα Demo
- stopDemo** - Για να σταματήσετε την εγγραφή του Demo
- demoPlay #** - Για να παίξετε το Demo (με την αξία #)



Darkstone

Έχουμε πολλά και διάφορα κολπάκια και συμβουλές...

Ενώ παίζετε, μαζέψτε 20.000 χρυσά, βάλτε ένα από τα 10.000 στο έδαφος και γεμίστε την τσάντα με οτιδήποτε άλλο... mana, life, όπλα, τρόφιμα. Κάντε δεξί κλικ στα 10.000 στην τσάντα, βάλτε τα 9.999 στο έδαφος και κλείστε την τσάντα. Πάρτε τώρα τα 10.000 από το έδαφος που είχατε ρίξει στην αρχή. Δεν θα μπουν μέσα αλλά θα αλλάξουν το ένα χρυσό στην τσάντα σε 10.000!

Δοκιμάστε αν θέλετε να κλέψετε τις κότες στην πόλη- αν είστε thief φυσικά. Θα πάρετε ότι σας αξίζει!

Συνεχίζουμε... Ξεκινήστε ένα νέο παιχνίδι και δώστε όλα τα χρήματα από τον έναν χαρακτήρα στον άλλο (που θα κρατάει τα χρήματα). Ξεκινήστε ένα άλλο παιχνίδι, επιλέξτε τον 'ταμιά' σαν τον έναν χαρακτήρα και δημιουργήστε έναν καινούριο χαρακτήρα. Μεταφέρετε 1.500 χρυσά από τον νέο χαρακτήρα στον 'ταμιά'. Επαναλάβετε όσες φορές θέλετε για να μαζέψετε πολύ χρυσό.

Ο πιο γρήγορος όμως τρόπος για να βγάλετε πολλά λεφτά είναι να αρχίσετε το παιχνίδι με δύο monks- δώστε όλα τα χρήματα και το book of resurrection στον έναν monk και βγείτε από το παιχνίδι. Ξεκινήστε ένα νέο παιχνίδι με τον 'γεμάτο' monk με τα πράγματα και έναν καινούριο monk. Επαναλάβετε την διαδικασία και σύντομα θα έχετε έναν monk με πολλά χρυσά και πολλά βιβλία- φτιάξτε τώρα έναν fighter με καλό trade και δώστε σε αυτόν να πουλήσει τα βιβλία. Συνεχίστε μέχρι να βαρεθείτε για να μαζέψετε άπειρο πλούτο.

Και μερικές συμβουλές ακόμα: οι magic users έχουν το καλύτερο spell (ειδικά στα επίπεδα 1 με 20). Με το μαγικό αυτό εκρηκτικό, μπορείτε να επιτεθείτε κατευθείαν στο κεφάλι του αντιπάλου, ακόμα και πίσω από μια γωνία, και να του κάνετε μεγάλη ζημιά- γύρω στα 30 με 70 κάθε φορά. Για τις παγίδες (spike traps και mines) που σας εμποδίζουν από το να πάρετε τους θησαυρούς- υπάρχει μια καλή λύση: scrolls με Telekinesis ή Teleport. Αξίζουν το κόστος.

Μπείτε στο Solo Mode και αφήστε τον άλλο παίκτη σε ένα mana / health pool. Κάθε φορά που βρίσκεστε με λίγα points- αλλάξτε στον άλλον χαρακτήρα δίπλα από το pool, περπατήστε λίγο μακριά του και μετά κάντε κλικ πάνω στο pool. Προσοχή όμως: ΠΙΝ προλάβει να πιεί, πάρτε τον άλλον χαρακτήρα (με τα λίγα points) και θα πάρει αυτός τα mana / health points.

Για να κρατήσετε τις μαγικές πόρτες ενεργές, καλό θα ήταν να τις χρησιμοποιούν ΟΧΙ αυτοί που τις έφτιαξαν. Ειδικά στο multiplayer, να μπαίνετε πάντα από τις πόρτες του άλλου.

Αν έχετε μάλιστα όρεξη για λίγο editing, κάντε το εξής (αφού κρατήσετε ένα αντίγραφο ασφαλείας). Ανοίξτε το "script.slc" (που βρίσκεται στον φάκελο "ctp_datadefaultgamedata") με έναν text editor και προσθέστε τις ακόλουθες γραμμές.

```
trigger 'DOR_T_Give_Gold' when (IsHumanPlayer(g.player) &&
{
  (player.1.gold<=200000))
{
  AddGold(g.player,1000000);
}
```



Για πότε πέρασε ένας μήνας, ε; Πιστοί στο ραντεβού μας, ανυπομονούμε κάθε μήνα για την επικοινωνία μαζί σας. Έχετε υπόψη σας ότι τα γράμματα και τα email σας (το ίδιο είναι, να το ξέρετε) είναι ο βασικός τρόπος για να μαθαίνουμε τι σας αρέσει στο περιοδικό μας και τι όχι. Για αυτό μην φοβηθείτε να μας γράψετε. Διαβάζουμε όλα τα γράμματά σας, κανένα δεν πάει χαμένο! Όπως καταλαβαίνετε, βέβαια, δεν είναι δυνατό να απαντάμε σε όλα μέσα σε αυτές τις λιγοστές σελίδες. Αν ένα γράμμα είναι καλό ή/και ενδιαφέρον, μην ανησυχείτε, ίσως το δημοσιεύσουμε σε επόμενο τεύχος. Αν χρησιμοποιείτε απλό ταχυδρομείο, θα πρέπει να γνωρίζετε ότι ορισμένες φορές παρατηρούνται καθυστερήσεις. Μην φοβάστε το email λοιπόν!

ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Συνειδητοποιώ λοιπόν ότι δεν έχω κάτι να πω!

Αγαπητοί συντάκτες, Ονομάζομαι Λευτέρης Τσιγαράς, είμαι 29 ετών εργαζομαι σε γνωστή αλυσίδα με ηλεκτρονικούς υπολογιστές, περιφερειακά και προγράμματα-παιχνίδια και γενικότερα ασχολούμαι με το χόμπι των παιχνιδιών από μικρό παιδί. Μαρτύρησα την άνοδο και την πτώση των home, τον ερχομό των PC, τον παράλληλο κόσμο με τις κονσόλες-από τα Megadrive, NES και τα διάφορα handhelds LYNX, GameBoy, GameGear- μέχρι τις 3 κονσόλες της νέας γενιάς και τις επιμέρους κοινότητες των χρηστών Apple, Linux ακόμα και των παλιών Amigaδων που ακόμα προσπαθούν. Παίρνω κάποια περιοδικά κι ενημερώνομαι τόσο μέσω αυτών αλλά και μέσω διαδικτύου...Με θεωρώ λοιπόν- 'μέσα' στα πράγματα. Σκεφτόμουν εδώ και πολύ καιρό να γράψω ένα γράμμα για να σας στείλω. Μερικές φορές με έπιανε ο ωχαδελφισμός μου και βαριόμουν να κάτσω να γράψω... Έχω και πολύ τρέξιμο με την δουλειά και τις υποχρεώσεις μου και δεν προλάβαινα.. Μου έτυχε όμως ένα ατύχημα και είμαι ολιγοντί καθηλωμένος στο κρεβάτι μου- με μόνη παρέα το lap-top μου. Αφού λοιπόν έγραφα γράμματα σε φίλους και συγγενείς που έχω να δω μερικά χρόνια- είπα να γράψω τελικά κι εκείνο το γραμματάκι που είχα υποσχεθεί στον εαυτό μου ότι θα γράψω. For the record- για να μην σας ανησυχίσω κιόλας- το ατύχημά μου δεν ήταν τόσο άσχημο. Με τα πρόβια μου έχω κάποιο πρόβλημα,

αλλά με αρκετή ξεκούραση και ακινησία θα επιστρέψουν στο κανονικό... μην στεναχωριέστε λοιπόν για λογαριασμό μου. (αναστεναγμός) Από πού να αρχίσω και από πού να τελειώσω; Και πού να πάω μετά από αυτό... Το βασικό υποθέτω είναι αυτό που θέλω να εξομολογηθώ- ότι αισθάνομαι αρκετά άνετα με το περιοδικό σας, που θα ήθελα να συζητήσω ή να θίξω ή να αναφέρω πολλά πράγματα. Θα μπορούσα ας πούμε να αναφέρω κι εγώ τις παλιές μου αναμνήσεις για τον παλιό καιρό των home, τότε που ήταν μικρός ο χώρος (με τα καλά και τα κακά όμως που συνεπάγονται), τις βόλτες στην Στουρνάρη, τα ξεκοιλιάσματα του Spectrum για να δούμε τι είναι αυτό το μαγικό μέσα που κάνει όλα αυτά τα περιέργια... Με λίγα λόγια- απλά να αναπολήσω. Θα μπορούσα ίσως να ζητήσω κι από εσάς τη γνώμη σας για την αγορά, τις κινήσεις των εταιρειών, την κατάσταση στην χώρα μας... γιατί είμαστε τόσο πίσω, γιατί ο Νόμος 3037, γιατί να μην μαζεύονται οι gamers να δώσουν το παρόν τους στην κυβέρνηση ή στο κεφάλαιο; Όλοι δείχνουν τη Microsoft και την κατηγορούν... μήπως όμως αν είχαν αυτοί τις τόσες τους γεμάτες λεφτά, θα έκαναν κάτι διαφορετικό; Μετά πάμε στα παιχνίδια, τα ίδια... στερούνται φαντασίας; Ή απλά εξιδανικεύουμε το παρελθόν και λέμε 'τα παλιά παιχνίδια ήταν καλύτερα;' Μήπως χρυσώνουμε το χάπι; Παλιά δεν υπήρχαν αισχρά παιχνίδια; Νομίζω να... απλά φιλτράρουμε τις αναμνήσεις, κρατάμε τα καλά και πετάμε τα κακά στο πίσω

Κάτι που επαναλαμβάνουμε κάθε μήνα σχεδόν: ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΜΕ να απαντούμε στον καθένα σας ξεχωριστά. Απλά δεν υπάρχει η δυνατότητα, δεν είναι ότι δεν θέλουμε. Σας παρακαλούμε να δείξετε κατανόηση. Αν δείτε κάποιο γράμμα που έχει δημοσιευθεί, το οποίο μας ρωτά κάτι παρόμοιο με αυτό που θέλετε να ρωτήσετε και εσείς, επωφεληθείτε από την απάντηση! Επιλέγουμε κάποιο συγκεκριμένο γράμμα επειδή ξέρουμε ότι η απάντηση ισχύει και για πολλούς άλλους από τους φίλους και αναγνώστες μας. Επίσης μην ξεχνάτε: ο πιο συχνός και συνηθισμένος λόγος που ενδεχομένως δεν μπορείτε να τρέξετε κάποιο παιχνίδι είναι οι απαρχαιωμένοι drivers που ίσως χρησιμοποιείτε. Ανανεώνετε τους συχνά. Για να δούμε τι μας ρωτάτε αυτό το μήνα.

μέρος του μυαλού μας. Αυτό το κάνει ο άνθρωπος γενικότερα... φιλτράρει. Παρόλα αυτά όμως, λίγα είναι τα παιχνίδια που με κρατάνε πια. Τι γίνεται; Καλά! Τι σας λέω τώρα κι εσάς... Αλλά μην φοβάστε: δεν θα ζητήσω σχολιασμό σε όλα αυτά. Είναι αδύνατο αυτό. Απλά υποθέτω ότι έχω πια την ανάγκη να τα πω όλα αυτά κάπου που να ΞΕΡΩ ότι θα πιάσουν τόπο ή αν όχι αυτό, κάπου που θα τα καταλάβουν και θα κουνήσουν το κεφάλι τους και θα πουν 'ααα, ναι... κάτι έχει να πει αυτός...' Ίσως είναι και αυτά τα Λοναρίντ που παίρνω (κάπως έτσι τα λένε τα χάπια για τον πόνο) που μια με κάνουν και νυστάααααζω και γραφω ασυναρτησίες. Τώρα βλέπω όλα όσα έγραφα πιο πάνω και δεν μπορώ να μην γελάσω. Γράφω κάτι μελλοδραματικά λες και είναι το τέλος του κόσμου...χεχεχε. Δεν πειράζει όμως. Αν δεν θέλετε, δεν το δημοσιεύετε ή κάντε λίγο edit για να το συμμαζέψετε ή γράφετε κάτι στις Συντομες Απαντήσεις για να ξέρω ότι το λάβατε το email. Συνειδητοποιώ λοιπόν ότι δεν έχω και να πω! Να ζητήσω ή να απαιτήσω κάτι. Ίσως όλη αυτή η επιστολή να είναι ένα πολύ πολύ μεγάλο 'γεια σας παιδιά! Να'στε καλά και τα λέμε...' Ίσως να ξαναγράψω στο μέλλον με πιο συγκεκριμένους στόχους. Για το ίδιο το περιοδικό δεν έχω να πω κάτι- σαφώς υπάρχει χώρος για βελτίωση (ΠΑΝΤΑ υπάρχει και ΠΑΝΤΟΥ), μπορώ να πω όμως ότι είμαι ευχαριστημένος- κυρίως γιατί διαφαίνεται το μεράκι. Κι αυτό για μένα μετράει πάνω από όλα. Ξέρω ότι έχω να κάνω με επαγ-

γελματίες gamers με συνειδηθ- μια πιο 'σφιχτή' δομή, λίγο 'γυάλισμα' σε ορισμένα σημεία, λίγο πιο up-to-date αναφορές και πληροφορίες... υπάρχουν μερικά, αλλά ίσως να τα μαζέψω και να τα αναφέρω πιο καλογραμμένα κάποια άλλη φορά. Στην τελική ανάλυση- δεν σας είπα και πολλά, ε; Απλά ότι είμαι κατάκοιτος και έχω πολλή ώρα για να σκεφτώ! Σαν σενάριο του Κινγκ μοιάζει! Ας κλείσω λοιπόν τώρα το γράμμα, ονομάζοντάς το 'Πρωτη Επταρή' και ελπίζοντας ότι θα τα ξαναπούμε.
Δικός σας, Λευτέρης

Αγαπητέ Λευτέρη, πρώτα από όλα να σου ευχηθούμε περαστικά. Πραγματικά το γράμμα σου μας συγκίνησε αφάνταστα. Τι μπορεί να απαντήσει κανείς σε έναν άνθρωπο που ξεκίνησε να ασχολείται με παιχνίδια ταυτόχρονα με εμάς και απολαμβάνει το περιοδικό μας; Όλοι εδώ στη σύνταξη διαβάσαμε το γράμμα σου. Μας έκανε πολύ καλό να ξέρουμε ότι στους αναγνώστες μας συμπεριλαμβάνονται άτομα όπως και εσύ. Κάτι πρέπει να κάνουμε καλά, λοιπόν! Όπως καταλαβαίνεις μια πλήρη απάντηση στα ζητήματα που θίγεις θα απαιτούσε ένα περιοδικό ολόκληρο! Αυτό που θέλουμε να είναι και εμείς με τη σειρά μας είναι ένα μεγάλο ευχαριστώ για την εκτίμησή σου και για τον κόπο που κατέβαλλες για να την εκφράσεις. Αρκεί να σου πούμε ότι αυτή τη στιγμή ο αρχισυντάκτης ψάχνει για κορνίζα! Περσικά για άλλη μια φορά. Όταν νιώσεις καλύτερα και αν σου επιτρέψει ο χρόνος σου, πέρα από τα γραφεία μας να τα πούμε. Θα είναι χαρά μας...

Η Αλίκη στη χώρα του Spiderman

Αγαπητό Computer Games Magazine,

Θα ξαφνιαστήκες που ένα κορίτσι στέλνει γράμμα σ'ένα περιοδικό τέτοιου είδους. Τέλος πάντων ας μπούμε στο θέμα. Είναι η πρώτη φορά που γράφω (προφανώς!) και θα ήθελα να σου πω ότι μου αρέσει αφάνταστα αυτό το περιοδικό! Επίσης μου αρέσει αφάνταστα ο Spider Man, από τότε που βγήκε η ταινία τρελάθηκα! Για αυτό λοιπόν θα ήθελα να σε ρωτήσω αν θα βγάλετε ποτέ το Spider Man σε PC CD. Α! Και μην ξεχάσω να σε ρωτήσω γιατί δεν βάζετε δώρο παιχνίδια όπως το Quack Attack Donald Duck. Ελπίζω να μην σας κούρασα.

Με εκτίμηση, Αλίκη.

Αα! Ένα κορίτσι! Φίλη μας Αλίκη, μας κάνεις πολύ χαρούμενους με το γράμμα σου. Πράγματι, τα κορίτσια που ασχολούνται με τα computer games (και ακόμα περισσότερο, αυτά που διαβάζουν περιοδικά για computer games) είναι κάτι αρκετά σπάνιο στην Ελλάδα μας. Παρ'όλα αυτά, θα χαίρεσαι μάλλον αν μάθει ότι δεν είναι η μόνη κοπέλλα που διαβάζει το περιοδικό και που μας γράφει.

Αρκετοί συντάκτες του περιοδικού συμμερίζονται τη συμπάθεια σου για τον Spiderman. Δυστυχώς, δεν είναι δυνατό να σας χαρίσουμε το ομώνυμο παιχνίδι ακόμα, καθώς οι εταιρείες δεν μας το διαθέτουν για προσφορά. Είναι ακόμα καινούριο, βλέπεις και σημειώνει πωλήσεις! Όσον αφορά τον Donald, είναι επίσης δύσκολο λόγω των δικαιωμάτων της Disney. Θα σε έχουμε όμως υπόψη μας αν βρούμε κάτι παρόμοιο κατά την επιλογή των παιχνιδιών στο μέλλον.

Μην κάνετε αυτή τη φορά διαγωνισμό τριπόντων...

Αγαπητοί συντάκτες του πιο φανταστικού περιοδικού πληροφορικής, σας χαιρετά ο μεγάλος αρχηγός Άκαρ Κέσελ. Είναι το τρίτο γράμμα που σας γράφω και σας θερμωπαρκαλώ να μην κάνετε αυτή την φορά διαγωνισμό τριπόντων με το γράμμα μου. Σας γράφω για να πω τα γνωστά- ότι πάτε από το καλό στο καλύτερο και η ύλη σας γίνεται όλο και καλύτερη, ας ελπίσουμε και μεγαλύτερη. Τα παιχνίδια που βάζετε είναι πολύ καλά: Icewind Dale; Ρε αθεόφοβοι. Και Dracula για τον οποίο περιμένω έναν οδηγό γιατί είναι a bit δύσκολο. Επίσης θα ήταν καλή ιδέα να βάλετε δώρο ένα joystick και μιας και κάνατε την αρχή με το Icewind Dale, βάλτε και κανένα

Planescape: Torment. Άντε και κόψτε τις δικαιολογίες. Αυτά και ικετεύω τον μεγάλο αρχισυντάκτη σε δημοσίευση.

With Regards- Άκαρ Κέσελ

- ΥΓ1. Γιατί όλοι γράφουν υστερόγραφα;
- ΥΓ2. Θα το τιμήσω και εγώ το έθιμο.
- ΥΓ3. Και το Fallout 2 να βάζατε, ουδέν πρόβλημα.
- ΥΓ4. Και το Dark Reign;
- ΥΓ5. Ξανασκεφτείτε το joystick.
- ΥΓ6. See you soon.

Χαιρετούμε τον Τύρανο του Icewind Dale. Φίλε μας μαθητευόμενε μάγε, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Μην ξεχνάς ότι χρειάζονται πολλά γράμματα για έναν διαγωνισμό τριπόντων. Τι να κάνουμε, να μαζεύουμε συνέχεια το ίδιο; Θα παστεί η μέση μας! Ευτυχώς που αστόχησε ο αρχισυντάκτης αυτή τη φορά...

Είχαμε κάνει ήδη έναν οδηγό του Dracula όταν είχε πρωτοκυκλοφορήσει, πριν σας το χαρίσουμε. Θα τον βρεις στο τεύχος 11. Για παλιά τεύχη, μπορείς να επικοινωνήσεις με τη γραμματεία μας. Όσον αφορά την ιδέα σου για joystick, δεν μας φαίνεται και πολύ πρακτικό! Φαντάσου το στα περίπτερα μέσα σε σελοφάν! Δεν είναι και κάτι φτηνό...

Το Planescape Torment είναι το αγαπημένο μας παιχνίδι από τη σειρά της Bioware. Αν καταφέρουμε να πάρουμε τα δικαιώματα, ευχαριστώ να σας το προσφέρουμε. Λίγο δύσκολο προς το παρόν όμως...

- ΥΓ1. Δεν ξέρουμε. Αρχέγονες φυλετικές μνήμες ίσως.
- ΥΓ2. Welcome to the club...
- ΥΓ3. Ευτυχώς που δεν σε πειράζει... Καλή διασκέδαση λοιπόν!
- ΥΓ4. Θα το κοιτάζουμε...
- ΥΓ5. Θα δούμε...
- ΥΓ6. Looking forward to it!

Under A Killing DOS

Αγαπητό Computer Games, Είμαι καινούργιος αναγνώστης σου και είναι η πρώτη φορά που σας γράφω. Θα ήθελα τα φώτα σου στο εξής πρόβλημα που αντιμετωπίζω: πρόσφατα (μέσω του περιοδικού σας) αγόρασα μαζί με άλλα παιχνίδια και το 'Under a killing moon'. Αφού κάνω εγκατάσταση του παιχνιδιού, προσπαθώ να το τρέξω μέσω DOS αλλά δεν γίνεται:

- 1) Δεν μου αναγνωρίζει το 'ποντίκι', αφού κάνω εγκατάσταση αυτού.
- 2) Δεν μου αναγνωρίζει το cd, ούτε το D, με το εξής μήνυμα: 'NO CD ROM Available. Aborting the Game.'

Περιμένω σύντομα απάντηση για το πρόβλημά μου.

ΥΓ. Σας εσωκλείω γραμματόσημα, για την απάντησή.

Με εκτίμηση, Αγησίλαος.

Φίλε Αγησίλαε, όπως βλέπεις το γράμμα σου άργησε αρκετά να έρθει. Ίσως κόλλησε κάπου στο ταχυδρομείο. Όσον αφορά το πρόβλημά σου, όπως καταλαβαίνεις είναι δύσκολο να σου απαντήσουμε συγκεκριμένα. Το πρόβλημα με το ποντίκι συμβαίνει στην πλειοψηφία των παιχνιδιών DOS. Απτία είναι η μη εγκατάσταση των drivers, καθώς τα windows δεν απαιτούν drivers για να αναγνωρίσουν ένα mouse. Δοκίμασε να πληκτρολογήσεις "mouse" στη γραμμή του DOS, μερικές φορές είναι εγκατεστημένοι οι drivers, απλά πρέπει να φορτωθούν. Αν δεν λειτουργήσει αυτό, θα πρέπει να βρεις τη δισκέτα με τους drivers του ποντικιού και να τους εγκαταστήσεις από εκεί.

Το δεύτερο ερώτημά σου μας μπερδέψε πραγματικά. Αφού έγινε η εγκατάσταση του προγράμματος, σταμάτησε να αναγνωρίζει το CD; Πολύ φοβόμαστε ότι οι πιθανές αιτίες είναι πάρα πολλές για να τις συζητήσουμε από μακριά. Δοκίμασε αν συμβαίνει το ίδιο με άλλα παιχνίδια σε DOS. Όπως είπαμε παραπάνω, δυστυχώς δεν μπορούμε να απαντήσουμε σε μεμονωμένα γράμματα. Τα γραμματόσημα θα παραμείνουν στα γραφεία μας. Αν περάσεις ποτέ...

Ποιος φταίει λοιπόν;

Αξιότιμοι συντάκτες, Είναι η πρώτη φορά που σας γράφω και θα ήθελα να σας συγχαρώ για την ύλη του περιοδικού καθώς και για την ενημέρωση που μας προσφέρετε μέσα από αυτό. Ο λόγος που γράφω είναι για [ένα] χιλιοσυζητημένο θέμα που με απασχολεί πολύ καιρό. Το θέμα είναι η πειρατεία του λογισμικού (ωχ όχι πάλι). Ναι αλλά θα το προσεγγίσω όπως κανείς δεν το έχει κάνει έως τώρα. Πρόσφατα έπεσε στην αντίληψη μου ένα άρθρο που έλεγε ότι το 77% των κατόχων PC ασχολούνται με τα PC games. Και αναρωτιέμαι από αυτό το 77%, τι ποσοστό χρησιμοποιεί original τίτλους; Αυτόνοήτο είναι ότι όλοι οι χρήστες θέλουν να χρησιμοποιούν αυθεντικό software. Το ίδιο ισχύει και για τους εμπόρους, πόσο μάλλον για τους παραγωγούς. Το πρόβλημα όμως της πειρατείας υφίσταται σε μεγάλο βαθμό. Οπότε κάπου 'στραβώνει' η δουλειά από τον κατασκευαστή ως τον χρήστη.

Να πάρουμε το τελευταίο. Τον χρήστη. Από την στιγμή που έχει την δυνατότητα να αγοράσει το ίδιο πρόγραμμα με 50 Ευρο αυθεντικό και με 5 Ευρο πειρατικό, δεν μπορούμε να βασιστούμε στην καλή του θέληση για να περιορίσουμε την πειρατεία. Εξάλλου είναι και ο λιγότερο υπαίτιος.

Εγώ λοιπόν λέω ότι είναι οι εταιρείες είναι οι μόνες που μπορούν να σταματήσουν αυτό το φαινόμενο αλλά δεν το κάνουν γιατί δεν το θέλουν! Ναι- επιμένω, δεν το θέλουν. Δεν μπορούν οι εταιρείες να παρουσιάζουν τίτλους που η εικόνα τους να μην απέχει από την πραγματικότητα και να μην μπορούν στοιχειωδώς να προστατεύουν το προϊόν τους. Τόσα σετ εντολών χρησιμοποιούν κι ενσωματώνουν στο προϊόν που πρόκειται να βγάλουν στην αγορά. Δεν μπορούν να βρουν κάτι για να 'κλειδώσουν' το προϊόν τους;

Κάπου εδώ πρέπει να τελειώνω το ήδη μεγάλο γράμμα μου. Θα ήθελα επίσης να σας ζητήσω μια χάρη. Το τεύχος 23 το συνοδεύατε με ένα RPG-ο το Septerra Core. Έχω κολλήσει σε ένα σημείο. Κοίταξα τον οδηγό σας στο τεύχος 25, στην σελίδα 100. Στην παράγραφο 'World Shell Three' λέει να επιστρέψω στην Layla και να της δώσω το μυστικό όπλο και μετά να φτιάξω μια ομάδα για τον Corgan. Ποιά είναι αυτό το μυστικό όπλο και πού μπορώ να το βρω; Θα ήμουν ευγνώμων αν μου απαντούσατε.

Με εκτίμηση, Τοφής Νίκος

Αγαπητέ Νίκο, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

Συμφωνούμε μαζί σου για την πειρατεία. Θεωρούμε ότι σκοτώνει το ποιοτικό gaming. Αν οι εταιρείες δεν βγάζουν κέρδος, γιατί να κάτσουν να πληρώσουν για να κυκλοφορήσει ένας καλοφτιαγμένος και ποιοτικός τίτλος; Θα βγάζουν μόνο τίτλους που θα θεωρούν σύγυρη επιτυχία. Πόσα Scooby Doo παιχνίδια αντέχει ο μέσος άνθρωπος; Επίσης μην ξεχνάτε ότι κάθε αγορά που κάνετε είναι παράλληλα και ψήφος υποστήριξης στο παιχνίδι που επιλέξατε να αγοράσετε. Έχουμε μιλήσει ήδη σε κάποιο παλιότερο τεύχος για την πειρατεία και σίγουρα θα επιστρέψουμε σε κάποιο μελλοντικό τεύχος για να παρουσιάσουμε τα νέα δεδομένα αλλά και την άποψη των αναγνωστών μας.

Όσον αφορά τις εταιρείες, δεν είναι τόσο εύκολα τα πράγματα. Οι εταιρείες συντηρούν στην καλύτερη περίπτωση μερικές δεκάδες προγραμματιστών. Τι να μπορέσουν να κάνουν οι κακόμοιροι ενά-

ντα στους χιλιάδες των hackers που υπάρχουν εκεί έξω; Δύσκολο μπορεί να αντισταθεί οποιοδήποτε κώδικας. Οπότε έχει και ο καταναλωτής την ευθύνη. Όσον αφορά την ερώτησή σου είσαι τυχερός: Ένας από τους συντάκτες που ασχολήθηκε πρόσφατα με τον τίτλο, μας πληροφορήσει ότι το secret weapon το βρίσκεις μετά τη μάχη με τον Draxx σε ένα σεντούκι. Θα χρειαστείς την Jinam card από το Jinam Battleship.

Πιο καινούρια παιχνίδια

Αγαπητοί συντάκτες του Computer Games Magazine, Είμαι αναγνώστης σας εδώ και κάτι μήνες. Με έχετε ενθουσιάσει με το περιοδικό σας και τα παιχνίδια σας. Αυτά που θέλω να σας πω είναι τα εξής: προχωρήστε έτσι και άμα μπορείτε να καλύτερέψετε λίγο το περιεχόμενό σας θα ήμουν ευχαριστημένος. Τα παιχνίδια που βάζετε θα ήθελα και σας ζητώ αν μπορείτε να είναι πιο καινούρια. Η ιδέα σας με το Game Files ήταν υπέροχη και σας αξίζουν συγχαρητήρια. Σας παρακαλώ αν μπορείτε να γράψετε το email σας και το site για να μπορούμε εμείς οι αναγνώστες να επισκεπτόμαστε και να στέλνουμε email. Τα παιχνίδια θα ήθελα και εγώ και οι αναγνώστες οι άλλοι να είναι πιο καινούρια, αλλά και άμα γίνονταν να είναι τα περισσότερα action και strategy. Σας παρακαλώ και θα σας ήμουν υπόχρεος αν δημοσιεύατε το γράμμα μου. Συνεχίστε έτσι γιατί είστε υπέροχοι. Είστε οι καλύτεροι και οι κορυφαίοι στα PC Games Magazines. Keep Going Guys!!!

Παπαστεφάνου 'Spirit' Στέλιος

Φίλε Στέλιο, σε διαβεβαιώνουμε ότι προσπαθούμε ακατάπαυστα να βελτιώσουμε την ύλη μας. Χρειαζόμαστε όμως και τη βοήθειά σας. Για αυτό σας παρακαλούμε να συνεχίσετε να μας γράφετε και να μας υποδεικνύετε (πιο συγκεκριμένα ίσως) αυτό που θα θέλατε να δείτε.

Όσον αφορά τα παιχνίδια, καταλαβαίνεις ότι το περιοδικό μας δεν έχει σκοπό να... φάει το ψωμί των εταιρειών. Όπως ξέρεις, οι εταιρείες δεν πρόκειται να μας παραχωρήσουν τα δικαιώματα για ένα παιχνίδι αν δεν έχουν καταφέρει να αποβέσουν το κόστος του πρώτα... Κατά συνέπεια, είναι λογικό ότι τα παιχνίδια που θα βρίσκεις δωρεάν σε ένα περιοδικό θα είναι πιο παλιά. Αυτό όμως δεν σημαίνει τίποτα για την ποιότητά τους. Όσο μπορούμε, προσπαθούμε να επιλέγουμε τα καλύτερα δυνατά παιχνίδια από αυτά που

έχουμε στη διάθεσή μας. Αν θέλεις να παρατηρήσεις κάτι για το Game Files, μπορείς προς το παρόν να στέλνεις email στη διεύθυνση του CGM (cgmag@hyperpress.gr).

Εκβιασμός

Αγαπητό CGM, Συγνώμη για τον εκβιασμό- δεν το ήθελα και γι' αυτό μετανόησα και στέλνω αυτό το γράμμα για να σας ζητήσω συγνώμη και να σας προτείνω κάποιες ιδέες που πιστεύω ότι θα καταλάβετε την αξία τους και θα αξιοποιήσετε τις καλύτερες:

* Τα παιχνίδια σας θα ήταν καλύτερο να είναι παλιά ADVENTURE ή κάποια παιχνίδια διαφόρων ειδών πιο καινούργια από αυτά που βάζετε.

* Περισσότερες σελίδες και καμιά στήλη παραπάνω θα έκαναν το περιοδικό σας πιο γεμάτο και πιο αρεστό στον αναγνώστη.

* Τα reviews σας καθώς και οι λεζάντες κάτω από τις εικόνες θα πρέπει να περιέχουν την αίσθηση του χιούμορ για να δίνει έτσι μια διαφορετική μορφή στο κείμενο.

* Περισσότερο χώρο αφιερωμένο στα reviews και στα previews των παιχνιδιών καθώς και η αλλαγή στον τρόπο βαθμολογίας (αντί να βαθμολογείτε τα παιχνίδια στα 10 θα ήταν καλύτερο να τα βαθμολογείτε στα 100) έτσι θα άλλαζε ριζικά την όψη τους (προς το καλύτερο εννοείται). Ακόμα θα ήταν καλύτερο να βαθμολογείτε ξεχωριστά τα μέρη του παιχνιδιού και όχι σαν σύνολο (γραφικά, ήχος, χειρισμός, ατμόσφαιρα, υπόθεση κτλ)

Οι δύο πρώτες ιδέες ίσως είναι επιβαρυντικές αλλά πιστεύω ότι αξίζει να τις εφαρμόσετε. Όσο για τις άλλες δύο είναι κάτι που ο καθένας το κρίνει με τη δική του ματιά.

Τέλος θέλω να σας πω να δημοσιεύσετε το γράμμα μου γιατί θα έχετε κακά ξεμπερδέματα (ωχ πάλι σας εξεβίασα! Συγνώμη δεν το ήθελα, αλλά τι να κάνω??? Είναι στο αίμα μου!)

Ευάγγελος Λέντζος
Duck & Dark

Γεια σου Ευάγγελε, επειδή μετανόησες, είπαμε να σε δημοσιεύσουμε! Όσον αφορά τις ιδέες σου:

Για το θέμα της ηλικίας των παιχνιδιών, δες την προηγούμενη απάντησή. Όσον αφορά το είδος, πιστεύουμε ότι είναι πιο σωστό να παρέχουμε ποικιλία στους αναγνώστες μας. Έχουμε και εμείς τα αγαπημένα μας παιχνίδια και είδη παιχνιδιών (ένα από τα οποία είναι στο εξώφυλλο αυ-

τού του τεύχους), αλλά δεν είναι σωστό να χαρίζουμε συνέχεια παιχνίδια του ίδιου είδους. Έχουμε τις συμπάθειές μας, αλλά δεν είναι σωστό να τις επιβάλλουμε συνέχεια!

Έχεις δίκιο για τις περισσότερες στήλες, πιστεύουμε και εμείς ότι περισσότερη "γνώμη" θα έκανε καλό στην ύλη μας. Όμως δεν είμαστε σίγουροι ότι πρέπει να περιορίσουμε και άλλο τους οδηγούς. Επίσης, θέλουμε με κάθε τρόπο να αποφύγουμε τις στήλες που δεν είναι σχετικές με το αντικείμενό μας. Το αντικείμενό μας είναι τα παιχνίδια και μόνο αυτά. Αυτά τα γνωρίζουμε απέξω και ανακατωτά και θέλουμε να σας προσφέρουμε την πληρέστερη δυνατή πληροφόρηση πάνω σε αυτά. Αν κάποιος θέλει να διαβάσει για κάτι διαφορετικό υπάρχουν εξειδικευμένα περιοδικά με συντάκτες περισσότερο καταρτισμένους στο αντικείμενό τους. Όπως αυτά τα περιοδικά δεν ασχολούνται σοβαρά με τα computer games έτσι και εμείς δεν ασχολούμαστε με άλλα αντικείμενα.

Κάτι παρόμοιο έχουμε να απαντήσουμε και για το στυλ. Μας αρέσει και εμάς να κάνουμε πλάκα και πολλές φορές στα γραφεία μας γίνεται ο χαμός. Αλλά το περιοδικό δεν είναι το βήμα της παρέας από το οποίο θα κάνουμε τα αστεία μας. Ενδιαφερόμαστε πολύ για τη σωστή έκφραση στα κείμενά μας. Αυτό που προσπαθούμε να κάνουμε είναι να βρούμε τη σωστή ισορροπία μεταξύ της "σοβαροφάνειας" (που δεν μας αρέσει καθόλου) και της ανούσιας "πλάκας" (που δεν μας αρέσει επίσης). Σε γενικές γραμμές δεν νομίζουμε ότι τα κείμενά μας είναι "βαριά".

Απλά προσπαθούμε να αποφύγουμε τα άκρα. Πάντως θα λάβουμε υπόψη μας όσα μας λες. Για τα reviews και τα previews συμφωνούμε μαζί σου ότι είναι η ψυχή της ύλης ενός περιοδικού στο χώρο μας. Οι βαθμολογίες όμως είναι κάτι το υποκειμενικό και για αυτό δεν θέλουμε να τις αναλύουμε πολύ. Είναι απλά ένα μέσο για να συνοψίζουμε το review.

Νομίζουμε ότι δεν έχει νόημα να βαθμολογούμε ξεχωριστά τον τεχνικό τομέα του παιχνιδιού. Αν βάλουμε π.χ. 90 στα γραφικά ενός παιχνιδιού σήμερα, σε δύο μήνες που θα έχουν βγει πιο όμορφα, τι θα πρέπει να κάνουμε; Αντίθετα, προσπαθούμε μέσα στο κείμενο να σας δώσουμε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες. Ο βαθμός μας είναι μια γενική αξιολόγηση. Το "ζουμί" είναι στο κείμενο.

Είδες; Πάνει ο εκβιασμός!

Πρώτη μου φορά

Αγαπητό CGM

Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Είμαι "οπαδός" σου. Είσαι πρωτοποριακό περιοδικό - έκανες πρώτο την "επανάσταση"! Τα άλλα περιοδικά σε ακολούθησαν, μη γνωρίζοντας ότι αντιδρώντας σπασμωδικά δεν θα κατάφεραν τίποτα. Το μυστικό πιστεύω είναι η συνολική ποιότητα που εκπέμπει το περιοδικό. Ήμουν αναγνώστης του USER, και νομίζω ότι είχατε σχέση με το περιοδικό. Ήταν πραγματικά πολύ καλή προσπάθεια. Το περιοδικό είναι πραγματικά πολύ καλό.

Αυτό που θα ήθελα από εσάς και νομίζω θα βοηθούσε πραγματικά το περιοδικό να ξεφύγει τελείως είναι η δημιουργία ενός δικτυακού τόπου, μια σελίδα του περιοδικού στο διαδίκτυο, όπου όμως όπως στο zone της microsoft θα μπορούμε να παίξουμε multiplayer games δωρεάν όμως... ή τέλος πάντων αυτοί που θα είναι συνδρομητές ή κάτι τέτοιο. Φυσικά καλύτερα δωρεάν αλλά ίσως αυτό είναι κάτι πραγματικά πολύ δύσκολο. Είμαι λάτρης των strategy games, όπως MEDIEVAL TOTAL WAR κτλ. Θα ήθελα κάποιες διευθύνσεις που μπορώ να παίξω δωρεάν με άλλους το MEDIEVAL. Έχω ψάξει τις σελίδες των "οπαδών", ή και το επίσημο site όμως δεν κατέληξα πουθενά. Αυτό θα ήθελα ως "καταναλωτής". Προτείνετέ μου αν γνωρίζετε κάποια σελίδα, αλλιώς φτιάξτε μία εσείς!!! Ευχαριστώ και συγνώμη για τον όγκο του μηνύματος! Τα είπα όλα!

Κακουλίδης Κυριάκος,
Θεσσαλονίκη.

Φίλε Κυριάκο, σε ευχαριστούμε πολύ. Η αλήθεια είναι ότι προσπαθούμε πολύ να δώσουμε στο χώρο αυτό που πραγματικά χρειάζεται και όχι να φτιάξουμε άλλο ένα "νεανικό" περιοδικό.

Αχ, αυτός ο δικτυακός τόπος! Είναι υπό κατασκευή εδώ και αρκετό καιρό. Δεν γνωρίζουμε το λόγο της καθυστέρησης, αλλά είμαστε σίγουροι ότι σε λίγο καιρό θα καταφέρουμε να είμαστε "στον αέρα"! Δυστυχώς, για το Medieval, αν και το λατρεύουμε, δεν έχουμε καταφέρει να ασχοληθούμε εκτενώς με το multiplayer κομμάτι του. Αν δεν βρίσκεις κάτι στα fansites... Πάντως θα το ψάξουμε και αν μάθουμε κάτι νεότερο θα το βάλουμε στη στήλη με τα multiplayer news. Μια χαρά ήταν ο όγκος του μηνύματος! Μην ανησυχείς, αντέχουμε!

Δεν θα βρω άλλο χρόνο να σου γράψω

Αγαπητό CGM, Είμαι ένας από τους πολλούς αναγνώστες σου εδώ και λίγο καιρό και θέλω κι εγώ με την σειρά μου να σου κάνω κάποιες 'παρατηρήσεις'. Αν και ξέρω πως ακούστηκαν από πολλούς αυτά που θα πω (απορώ πώς αντέχετε!) παρόλα αυτά πρέπει να τα πω για να 'ξεθυμάνω' (μην με παρεξηγήτε!) Καταρχήν θα αναφερθώ στα reviews (αρχίζει το κήρυγμα) γιατί πιστεύω πως είναι το σημαντικότερο σημείο του περιοδικού. Χωρίς να τα κρίνω βέβαια, θα θελα εγώ όχι προσωπικά αλλά και όλοι οι αναγνώστες (πιστεύω) να είναι λίγο πιο προχωρημένα τα παιχνίδια που παρουσιάζετε και πιο ενδιαφέροντα. Δεν θέλω να επέμβω στην δουλειά σας που την θεωρώ πολύ δύσκολη, αλλά αν είναι δυνατό, ελπίζω να ακουστώ. Το δεύτερο που θέλω να αναφέρω είναι η έκταση που καταλαμβάνει η στήλη Hints and Tips. Πιστεύω ότι αν και είναι ενδιαφέρουσα στήλη (καθώς και χωρίς να έχεις το παιχνίδι που παρουσιάζετε, μπαίνεις αμέσως στο νόημα του!) από την άλλη μεριά δεν πιστεύω πως ανταποκρίνεται σε μεγάλη μερίδα αναγνωστών. Όσον αφορά τις άλλες στήλες και το παιχνίδι δύο είμαι απόλυτα ικανοποιημένος και ελπίζω να συνεχίσετε το απίστευτο έργο σας. Σας ευχαριστώ που με ανεχτήκατε και ζητώ συγνώμη αν προσέβαλα κάποιον.

ΥΓ. Αν είναι δυνατόν να μου απαντήσετε, θα το ήθελα πολύ, καθώς δεν πιστεύω πως θα βρω άλλο χρόνο να σου γράψω (ευχαριστώ για την κατανόηση)
Φιλικά, Νίκος Σταυλάς

Γεια σου φίλε Νίκο, πάντα προσπαθούμε να επιλέγουμε τα παιχνίδια που έχουν περισσότερο ενδιαφέρον και κυκλοφορούν κάθε μήνα. Όμως δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι από τα reviews περιμένουν πολλοί αναγνώστες μας για να ενημερωθούν πριν αγοράσουν ένα παιχνίδι. Πρέπει λοιπόν να καλύπτουμε οπδδήποτε στην αγορά, ακόμα και αν πρόκειται για το Barbie Secret Agent (τρόπος του λεγείν, μην τρομάζεις!). Φυσικά προτεραιότητα έχουν οι τίτλοι που θεωρούμε ότι το αξίζουν!
Για το Hints and Tips, θα δεις ότι σε ακούσαμε σε αυτό το τεύχος!

Χαρά στο κουράγιο μου!

Αγαπητό Computer Games Magazine!
Είναι το δεύτερο γράμμα που παίρνεις από εμένα. Το πρώτο

δεν δημοσιεύτηκε. Αφορμή είναι το ξεφύλλισμα 16 περιοδικών σου (χαρά στο κουράγιο μου!) Τώρα στο ζουμι!

Καλό το δωρεάν παιχνίδι αλλά υπάρχουν προβλήματα!!! Αν και τα περισσότερα παιχνίδια δεν με απογοήτευσαν, υπήρχαν άλλα που μετά από πέντε λεπτά κατέληγαν στον κάδο ανακύκλωσης. Καταλαβαίνω ότι ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι είναι έξοδα. Η λύση είναι: παλιά παιχνίδια με χαμηλές πωλήσεις (εδώ υπάρχουν εξαιρέσεις). Δεν έχω πρόβλημα με τα παλιά παιχνίδια (ορισμένα δεν τα ξέρει ούτε η μάνα τους, εεεε... η εταιρεία ανάπτυξής τους). Αλλά πρότιμω τα γνωστά παλιά παιχνίδια.

Η κριτική τέρμα. Θέλω πληροφορίες. Τα παιχνίδια: Halo, Max Payne 2, Chase, Half-Life: Condition Zero- πότε κυκλοφορούν ή έχουν κυκλοφορήσει και δεν το πήρα μυρωδιά;

- ΥΓ1. Το Icewind Dale ήταν τελειοσυνεχιστέ έτσι.
- ΥΓ2. Δεν βάζετε κανένα Elder Scrolls από τα αρχαία (I, II);
- ΥΓ3. Αν και γίνετε λάσπη για να καλύπτετε όλα τα γούστα. Βάλτε κανένα fighting game (Virtua Fighter II) ή κανένα shoot'em up (ότι να'ναι).
- ΥΓ4. Sorry για την έκταση!
- ΥΓ5. Sorry για το χειρόγραφο!
- ΥΓ6 Ελπίζω σε δημοσίευσή!

Με εκτίμηση,
Γεωργίου Γιάννης.

Φίλε Γιάννη, προσπαθούμε να ικανοποιούμε όσο το δυνατόν περισσότερα γούστα με τις επιλογές μας. Για τα υπόλοιπα που αναφέρεις σχετικά με τα παιχνίδια, διάβασε τις υπόλοιπες απαντήσεις σε αυτό το τεύχος.

Από τα παιχνίδια που μας αναφέρεις, τίποτα δεν είναι ακόμα σύγυρο. Υπάρχουν κάποιες ημερομηνίες, αλλά είναι πολύ... υποπτες για καθυστέρηση. Το μόνο που ξέρουμε είναι ότι το Halo θα εμφανιστεί το καλοκαίρι, αλλά και πάλι τίποτα δεν είναι σίγουρο. Μείνε συντονισμένος, θα σας ενημερώσουμε μόλις υπάρξει κάτι σύγυρο.

- ΥΓ1. Δες αυτό το τεύχος!
- ΥΓ2. Θα το ψάξουμε, αλλά μήπως δεν αρέσει σε πολύ κόσμο λόγω αρχαιότητας;
- ΥΓ3. Δεν έχουμε ξαναβάλει κάτι τέτοιο, οπότε αν έχουμε την ευκαιρία θα το κάνουμε
- ΥΓ4. Εντάξει, δεν είναι και τόσο τρομερό!
- ΥΓ5. Δεν πειράζει, αλλά το email φτάνει πιο γρήγορα, μην ξεχνάς!
- ΥΓ6. Πως να ζήσεις χωρίς ελπίδα!

Είμαι Diabl-όπληκτος

Αγαπητό CGM, Είμαι ο Κώστας Ασπριδής από Δράμα και είμαι 26 χρόνων. Θέλω να συγχαρώ τους συντάκτες και όλους τους υπόλοιπους για την καλή δουλειά. Είμαι παλιός αναγνώστης του περιοδικού, απλώς δεν έτυχε να γράψω καμιά φορά. Το CGM είναι το καλύτερο στην αγορά γιατί είναι περίπτησση. Δίνει ένα παιχνίδι μαζί με κάθε τεύχος και αυτό με ευχαριστεί πολύ. Θα ήθελα να προσθέσω στην συλλογή μου με τα παιχνίδια του CGM και το Diablo 1. Είμαι πολύ Diablo-πληκτος και θέλω να ρωτήσω κάτι σχετικό με το Diablo 2. Στο τεύχος 26 δημοσιεύεται ένας πίνακας με τις ιδιότητες του horadric cube, ο οποίος λέει ότι αν βάλεις στο cube 3 perfect skulls, ένα rare item και την Stone of Jordan, το αντικείμενο θα αποκτήσει ένα socket. Το πολύ περιεργό για μένα είναι πώς και πού θα βρω την Stone of Jordan ή πώς θα την συναρμολογήσω. Δεν ξέρω καν τι εμφάνιση έχει- δηλαδή είναι πέτρα, είναι ραβδί με πέτρα, δεν έχω ιδέα. Το ωραίο είναι ότι παίζω το Diablo 2 πολύ καιρό τώρα, είμαι στο Hell (3ο επίπεδο δυσκολίας). Επίσης στο γράμμα του Αλέξη Αλφαιού απαντάτε ότι ενώνονται τα Gems και τα Runes. Τα Gems καλά, αλλά τα Runes πώς ενώνονται, αφού δεν έχει μικρό-μεγάλο. Σπάω το κεφάλι μου για να ενώσω τα runes και να βρω την Stone of Jordan και δεν τα καταφέρνω με τίποτα. Ελπίζω ρε παιδιά να με βοηθήσετε. Συγνώμη για τυχόν ορθογραφικά και συντακτικά λάθη.

Keep Working,
Κώστας Ασπριδής, Δράμα

- ΥΓ1. Κάτω ο νόμος 3037!
- ΥΓ2. Βάλτε και κανά action RPG ρε παιδιά!
- ΥΓ3. CGM The Best!

Φίλε Κώστα, Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, σε παραδίδουμε στα χέρια των Korasida, Heather και Diakor, οι hardcore παίκτες μας που έχουν λιώσει κι αυτοί μαζί σου στο Diablo 2.
'To Stone of Jordan, για τους φίλους 'SOJ', είναι ένα δακτυλίδι που μάλλον δεν βρίσκεις γιατί δεν έχεις κάνει την αναβάθμιση στο Lord of Destruction- to expansion του Diablo 2. Τα στατιστικά του έχουν ως εξής:
Required Level: 29
+1 To All Skill Levels
Increase Maximum Mana 25%*
Adds 1-12 Lightning Damage
+20 To Mana

Είναι όπως βλέπεις, 'γερό' αντικείμενο...αλλά χωρίς το Lord of Destruction, δεν θα το βρεις ποτέ. Το ίδιο ισχύει και για τα runes- δεν θα τα βρεις στο απλό Diablo 2. Και ναι, δεν έχουν μεγάλη διαφορετικά, αλλά συχνότητες: τα common (El, Eld, Tir, Nef, Eth, Ith, Tal, Ral, κλπ), θα γίνουν ένα semi-rare (Sol, Dol, Hel, Io, Lum). Αυτά γίνονται extremely rare (Mal, Ist, Gul, Vex, Ohm) και πάει λέγοντας. Υπάρχει πολύ υλικό- αλλά μπορεί να σου φανούν υπερβολικά πολλά όλα αυτά νέα αντικείμενα με την μετάβαση στο Lord of Destruction...
Αυτά από τους τρεις φανατικούς...μόλις έγραψαν τις γραμμές αυτές, βούτηξαν και πάλι στο Battlenet.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

ΣΥΝΤΟΜΕΣ

Δημήτρης Κάσης
Μείνε συντονισμένος...όλο και κάτι θα ξεθάψουμε για να σε βοηθήσουμε κι εσένα. Απλά έστει τόσo πολλοί και οι σελίδες μας λίγες... Δεν μπορούμε να σας κάνουμε όλους καλά!

Πηνελόπη Θωμά
Μην φοβάσαι- όταν με το καλό ανοίξει το site και θα έχουμε το forum έτοιμο, θα είσαι το πρώτο επίτιμο μέλος! Απλά λίγη υπομονή.

Γιώργος 'Scry'
Κανένα πρόβλημα! Μπορείς να περάσεις από τα γραφεία μας ή να πάρεις ένα τηλέφωνο στις ώρες κοινού 15:00 με 17:00 (δι-

εύθυνση και τηλέφωνο αναγράφονται στην ταυτότητα του περιοδικού) και να κανονίσουμε κάτι...

Αλέκος και Ντίνος 'LightBrothers ED900'
Εμείς είμαστε οι πρώτοι που θα υποστηρίξουμε μια καλή ελληνική προσπάθεια- αρκεί όμως να μας αρέσει αυτό που παίζουμε. Από εκεί και πέρα, τα λόγια περιπετούν: όταν κάτι δεν μας αρέσει, ακόμα και αν αυτοί που το έχουν φτιάξει είναι φίλοι μας, μονάδες ή αδελφια, θα έχουμε το θάρρος να το πούμε. Αν μην τι άλλο, έχουμε υποχρέωση απέναντι σε εσάς και να σας ενημερώσουμε σωστά.

red line

Νέες Κυκλοφορίες

Τώρα και στο internet
www.redline.gr

43.95

METAL GEAR SOLID SUBSTANCE

Η σειρά Metal Gear Solid απέκτησε άλλο ένα διαμάντι. Ο Solid Snake πλέον είναι διαθέσιμος για τους φανατικούς της σειράς.

47.95

ANNO 1503

Ένα παιχνίδι κατάκτησης και στρατηγικής. Ανακαλύψτε έναν καινούριο κόσμο και υποτάξτε τον!

44.95

RAVEN SHIELD

Αντιμετωπίστε την παγκόσμια τρομοκρατία με την επίλεκτη ομάδα σας στο καλύτερο παιχνίδι του είδους!

45.95

JURASSIC PARK OPERATIONS GENESIS

Επιστρέψτε στο Jurassic Park με αυτό το νέο και εντυπωσιακό παιχνίδι διαχείρισης!

43.95

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Το πολυαναμενόμενο manager είναι εδώ! Πείτε αντίο στην κοινωνική σας ζωή!

ACTION

ACTION MAN	10.95
AIKEN'S ARTIFACT	9.95
AIRFIX DOGFIGHTER	12.95
ALLEGIANCE	24.95
AQUANOX	16.95
ARMOR COMMAND	9.95
ASTERIX: MEGA MADNESS	16.95
BATTLEFIELD 1942	47.95
BUGS & TAZ	19.95
CODENAME EAGLE	17.95
CONFLICT: DESERT STORM	41.95
CRIME CITIES	12.95
DAIKATANA	9.95
DEFCON 5	10.95
DELTA FORCE	16.95
DELTA FORCE 3 LAND WARRIOR	23.95
DELTA FORCE TASK FORCE DAGGER	26.95
DOGS OF WAR	13.95
ENTER THE MATRIX	56.95
EVOLVA	10.95
FROGGER	10.95
FROGGER 2	10.95
FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE	43.95
FUTURE COP: LAPD 2100 AD	10.95
GHOST RECON	19.95
GHOST RECON COMPLETE	52.95
G-POLICE	9.95
GRAND THEFT AUTO	10.95
GRAND THEFT AUTO 2	10.95
GRAND THEFT AUTO 3	39.95
HARDWAR	9.95
HEAVY GEAR	9.95
HIDDEN & DANGEROUS	10.95
HOSTILE WATERS	14.95
INCOMING	10.95
INCOMING FORCES	22.95
INFESTATION	12.95
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	45.95
KRAZY IVAN	9.95
MAFIA	39.95
MAGESLAYER	13.95
MAGIC CARPET 2	9.95
MECH COMMANDER 2	17.95
MECHWARRIOR 3	12.95
MECHWARRIOR 4	26.95
MEN IN BLACK	9.95
MESSIAH	10.95
PANZER DRAGON	9.95
RAYSTORM	10.95
ROGUE SPEAR	19.95
RUNE	19.95
SENTINEL RETURNS	9.95
SHADOW WARRIOR	9.95
SHOCKWAVE ASSAULT	11.95
SMALL SOLDIERS	11.95
SPEC OPS	10.95
SPEC OPS 2	10.95
STAR FLEET COMMAND: ORION PIRATES	19.95
STAR TREK: DOMINION WARS	13.95
STAR TREK: NEW WORLDS	10.95
STAR TREK: STARFLEET ACADEMY	10.95
STAR WARS: JEDI KNIGHT	23.95
STAR WARS: JEDI OUTCAST	44.95
STARSHIP TROOPERS	19.95
STEALTH COMBAT	24.95
SWAT 3	13.95
THE GRINCH	15.95
TRESPASSER	9.95
TUNGUSKA	26.95
TUROK 2	9.95
URBAN CHAOS	11.95
WARGASM	9.95
WHEEL OF TIME	14.95
WING COMMANDER PROPHECY	10.95
WORMS 2	10.95
WORMS ARMAGEDDON	12.95
X GOLD	19.95

ACTION / ADV

STH ELEMENT	13.95
ALCATRAZ	16.95
ALICE	19.95
ALONE IN THE DARK 3	9.95
ALONE IN THE DARK 4	16.95
ARABIAN NIGHTS	38.95
ARMY MEN: SARGE HEROES	12.95
ARMY MEN: TOYS IN SPACE	12.95
ARMY MEN 2	13.95
BATMAN VENGEANCE	15.95

BLACK & WHITE	44.95
BLOOD OMEN 2	22.95
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	10.95
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	16.95
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	26.95
DEATHTRAP DUNGEON	10.95
DESPERADOS	18.95
DEUS EX	14.95
DIE BY THE SWORD	9.95
DIE HARD 3: MACATOMI PLAZA	24.95
DINO CRISIS	12.95
DINO CRISIS 2	15.95
DRAGON RIDERS	13.95
DRUUNA	24.95
ENEMY ZERO (4 CD)	14.95
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	16.95
EVIL TWIN	16.95
FELLOWSHIP OF THE RING	40.95
FORT BOYARD MILLENIUM	16.95
BROKEN SWORD 2	10.95
FREEDOM FIRST RESISTANCE	18.95
HARRY POTTER & CHAMBER OF SECRETS	48.95
HARRY POTTER & THE PHILOS. STONE	44.95
HITMAN	19.95
HITMAN 2	43.95
IN COLD BLOOD	12.95
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	46.95
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	19.95
INQUISITION	41.95
JURASSIC PARK: DANGER ZONE	28.95
LARGO WINCH	24.95
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION	10.95
MAX PAYNE	19.95
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	43.95
MONTEZUMA'S RETURN	16.95
NOMAD SOUL	10.95
O.D.T.	10.95
ONI	36.95
OPERATION FLASHPOINT: GAME OF THE YEAR	49.95
OUTCAST	13.95
PLANET OF THE APES	14.95
PRISONER OF WAR	24.95
PROJECT EDEN	17.95
PROJECT NOMADS	29.95
RAINBOW SIX: GOLD PACK EDITION	14.95
RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD	44.95
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	15.95
SEA DOGS	34.95
SECRET SERVICE	16.95
SHADOW OF ZORRO	34.95
SHADOWMAN	10.95
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	42.95
SIMON THE SORCERER II	13.95
SOUL REAVER	11.95
SOUL REAVER 2	28.95
SOULTRAP	12.95
SPIDERMAN: MOVIE	44.95
SPLINTER CELL	44.95
STAR TREK: AWAY TEAM	11.95
STAR TREK: THE FALLON	12.95
STAR WARS: PHANTOM MENACE	21.95
SUM OF ALL FEARS	19.95
THE DEVIL INSIDE	9.95
THE MUMMY	17.95
THE THING	41.95
THIEF: DARK PROJECT	10.95
THIEF 2: THE METAL AGE	13.95
TIMELINE	11.95
TIN TIN DESTINATION ADVENTURE	16.95
TOMB RAIDER	10.95
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	42.95
TOMB RAIDER: CHRONICLES	19.95
TOMB RAIDER II	10.95
TOMB RAIDER III	10.95
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	13.95
VAMPIRE MASQUERADE REDEMPTION	16.95
VILLAIN'S REVENGE	10.95
VIRUS	9.95
WILD WILD WEST	18.95

ACTION / RACING

CARMAGEDDON (4/C)	9.95
CARMAGEDDON II	10.95
CRAZY TAXI	14.95
DEMOLITION RACER	15.95
DESTRUCTION DERBY	9.95
DESTRUCTION DERBY 2	12.95
DRIVER	14.95
DUKES OF HAZZARD	9.95
EXTREME BIKER	10.95
IGNITION	9.95
INTERSTATE 76	17.95
LIVE WIRE	9.95

PC CD ROM

RENEGADE RACERS	9.95
ROAD RASH	11.95
ROLLRAGE	9.95
ROLLRAGE STAGE 2	12.95
S.C.A.R.S.	9.95
WACKY RACES	21.95
WIPEDOUT 2097	11.95

ADVENTURE

ADVENTURE AT CHATEAU D'OR	16.95
ALFRED HITCHCOCK	19.95
ATLANTIS II	18.95
BLADE RUNNER	16.95
BLAIR WITCH VOL. 1	14.95
BLAIR WITCH VOL. 2	14.95
BROKEN SWORD	10.95
BROKEN SWORD 2	10.95
CASANOVA	19.95
CHRONICLES OF THE SWORD	10.95
CLUEDO CHRONICLES	19.95
CRYSTAL KEY	16.95
DISCOWORLD NOIR	11.95
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	22.95
FULL THROTTLER	14.95
GABRIEL KNIGHT 3	13.95
GRIM FANDANGO	14.95
HEARTS OF DARKNESS	13.95
KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY	12.95
LEGEND 2 SECRETS OF ALAMUT	38.95
LITTLE BIG ADVENTURE 2	15.95
LOTHNESS	19.95
LONGEST JOURNEY	14.95
LOUVRE: FINAL CURSE	18.95
LULA 2 & WET ATTACK (6 CD)	37.95
MANHUNTER 2	9.95
MORPHEUS	26.95
MYST: MASTERPIECE EDITION	17.95
MYST III: EXILE	19.95
MYSTERY OF THE MUMMY	41.95
NECROMONICON	29.95
NOCTURNE	12.95
POST MORTEM	43.95
REQUIEM	9.95
RING IT	41.95
ROAD TO INDIA	18.95
ROME CAESAR'S WILL	17.95
SAM AND MAX	14.95
SCHIZM	23.95
SHADOW OF MEMORIES	42.95
STAR TREK: HIDDEN EVIL	16.95
SYBERIA	49.95
THE DIG	14.95
THE WARD	24.95
TIME PARADOX	13.95
ZORK GRAND INQUISITOR	14.95

COLLECTION

ARCADE FEVER	22.95
CASTROL HONDA / J. HERBERT'S GR. PRIZ	9.95
DARK OMEN / SYNDICATE WARS	24.95
FALLOUT RADIOACTIVE	28.95
FLYING CORPS GOLD / B-HUNTER	9.95
HALF LIFE GENERATIONS 3 (incl. BLUE SHIFT)	27.95
"HEROES OF M&M TRILOGY (I, II & III)"	27.95
INTERPLAY PACK TRIPLE PACK	26.95
JET PACK	24.95
MAXIMUM FLIGHT	19.95
MODERN WARFARE COLLECTION	19.95
MYST TRILOGY	44.95
SAM AND MAX / DAY OF THE TENTACLE	20.95
SEVEN KINGDOMS / DEADLOCK II	12.95
STAR TREK: ACTION PACK	49.95
STAR TREK: COMMANDERS PACK	18.95
STAR TREK: THE COLLECTION	14.95
STAR WARS: X-WING COLLECTOR STRATEGY 3	22.95
THE VERY BEST OF MICROPROSE	14.95
THUNDER BRIGADE / SUPER BUSBY	12.95
THOSHEN / FATAL FURY 3	12.95
ULTIMATE DOOM PACK	21.95

EMULATORS

AMIGA CLASSIX	14.95
AMIGA CLASSIX VOL. 2	14.95
AMIGA EMULATOR	14.95
ARCADE CLASSIX	14.95

C64 CLASSICS

ALPHA CENTAURI: ALIEN CROSSFIRE	14.95
BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME	14.95

EXPANSION

ALIEN VS PREDATOR 2: PRIMAL HUNT	27.95
ALPHA CENTAURI: ALIEN CROSSFIRE	9.95
BALDURS GATE 2: THRONE OF BHAAL	26.95
BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME	26.95
BLACK & WHITE: CREATURE ISLE	23.95
CGC: YURI'S REVENGE	24.95
COSSACKS: BACK TO WAR	33.95
DEER HUNTER: EXTENDED SEASON	8.95
DIABLO 2 EXPANSION	11.95
DUKE ZONE	11.95
EMPIRE EARTH: ART OF CONQUEST	10.95
GRAND THEFT AUTO LONDON	26.95
HALF LIFE: OPPOSING FORCE	14.95
HEROES OF M&M IV: WINDS OF WAR	25.95
IRON PLUGS (7 KINGDOMS EXP.)	10.95
MEDAL OF HONOUR: SPEARHEAD	24.95
MODS & MAPS FOR COUNTERSTRIKE	24.95
MORROWNING TRIBUNAL	32.95
MIS TRAIN ADD ON'S	26.95
OPER. FLASHPOINT: BETWEEN THE LINES	9.95
OPER. FLASHPOINT: RED HAMMER	9.95
POPULOUS UNDISCOVERED WORLDS	11.95
POSEIDON: ZEUS EXPANSION	24.95
RAINBOW SIX: EAGLE WATCH	32.95
RHINE VALLEY: TRAIN SIM ADD ON	16.95
SETTLERS IV MISSION PACK	13.95
STREETS OF SIM CITY	10.95
TERROR IN THE AIR (MS FLIGHT SIM.)	10.95
THE SIMS: FACE FACTORY	23.95
THE SIMS: HOT DATE	24.95
THE SIMS: JOB FACTORY	24.95
THE SIMS: LVIN UP	24.95
THE SIMS: THAT'S LIFE	24.95
THE SIMS: THAT'S LIFE 2	23.95
THE SIMS: UNLEASHED	25.95
THE SIMS: VACATION	21.95
TROPIC: PARADISE ISLAND	24.95
WARHARZARD: WARCRAT III ADD ON	26.95

FIGHTING

FUR FIGHTERS	9.95
LAST BRONX	10.95
MORTAL KOMBAT 4	10.95
VIRTUA FIGHTER 2	10.95
WWE RAW	29.95

FOOTBALL

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	13.95
CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02	13.95
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	40.95
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	13.95
EURO 2000	9.95
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	9.95
F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001	11.95
FIFA 2000	23.95
FIFA 2002	11.95
FIFA 2003	44.95
FIFA 99	9.95
FOOTBALL DIRECTOR	14.95
GIANLUCA VIALLI'S EUROPEAN MANAGER	17.95
PLAYER MANAGER 2000	11.95
UEFA CHALLENGE	15.95
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 01/02	24.95
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	24.95
UEFA MANAGER 2000	16.95
WORLD CUP 2002	44.95
WORLD CUP 98	9.95
WORLD LEAGUE SOCCER 98	10.95
WORLD SOCCER CHALLENGE	16.95
WORLDWIDE SOCCER	9.95

KIDS

GOOFY SKATEBOARDING	30.95
TOM & JERRY	19.95

MUSIC

E-JAY MUSIC COLLECTION VOL. 1	17.95
E-JAY MUSIC COLLECTION VOL. 2	17.95
MUSIC 2000	21.95

ONLINE

CHY ON LINE	11.95
IRON'S CALL	29.95
QUEST: NEW DAWN	44.95
QUEST: SCARS OF VELIOUS	17.95
IA ONLINE: SECOND AGE (J/C)	9.95
IA ONLINE: THIRD DAWN	44.95
MS WORLD PARTY	17.95

PLATFORM

EXODUS	9.95
PIX & OBELIX	9.95
MC BOMBERMAN	10.95
C	18.95
C 2	12.95
WHORM JIM 3D	10.95
ER	11.95
MINGS 3D	10.95
WINKS 2	9.95
ICE OF PERSIA 3D	19.95
MAN 3	29.95
MAN M	17.95
OP DOG & WOLF	14.95
C 3D	10.95
MS	10.95

POOL / PINBALL

ENTURE PINBALL	31.95
WARD CLUBHOUSE	9.95
AL - CLASSIC BILLIARD	16.95
L POOL	10.95
REME PINBALL	10.95
RY WHITE'S SNOOKER	10.95
PINBALL: FANTASTIC JOURNEY	9.95
JUAL POOL HALL	9.95
OLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	18.95

PUZZLE / BOARD

T A MOVE 3	9.95
T A MOVE 4	10.95
SSMASTER 9000	33.95
IE OF LIFE	10.95
STERMIND	14.95
NOPOLY 2	24.95
NOPOLY 2003	33.95
D&M'S BOX	19.95
HABLE	33.95
INGAI SECOND DYNASTY	9.95
NEXT TETRIS	12.95
JUAL CHESS 2	10.95
RMS BLAST	14.95

RACING

EVOLUTION	10.95
NZ EXTREME RACING	16.95
TITLE CRAZY CUP	9.95
STROL HONDA SUPERBIKE	9.95
IN MCRAE RALLY	10.95
IN MCRAE RALLY 2	14.95
GATI WORLD	21.95
CHAMPIONSHIP SEASON 2000	23.95
RACING CHAMPIONSHIP	17.95
WORLD GRAND PRIX	16.95
RD RACING	19.95
RD RACING 2001	9.95
RMULA 1 2000	12.95
RMULA 1 2001	19.95
RMULA 1 2002	47.95
RMULA 1 99	12.95
RMULA KARTS	11.95
RAND PRX 4	19.95
RAND PRX LEGENDS	10.95
RAND PRX WORLD	13.95
RAND TOURING	16.95
RILEY DAVIDSON - ACROSS AMERICA	11.95
RWHEELS - MECHANICS	26.95
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	9.95
QUE VILLENEUVE'S SPEED CHALLENGE	13.95
WOMANS 24 HOURS	10.95
IC RARTS	10.95
STER RALLYE	18.95
RO MACHINES V3	9.95
IGHT RACING	11.95
ITOWN MADNESS	16.95
INACO GRAND PRIX SIMULATION 2	15.95
TO RACER 2	9.95
TO RACER 3	44.95
SCAR RACING 2000	13.95
SCAR RACING 2002	33.95
SCAR RACING 3	10.95
SCAR RACING 4	18.95
SCAR RACING 5	10.95
SCAR REVOLUTION	10.95
SCAR ROAD RACING	9.95
ED FOR SPEED - HOT PURSUIT 2	47.95
ED FOR SPEED 3	10.95
ED FOR SPEED 4	16.95
HMAN HAAS RACING	9.95
RACE	39.95
RROAD	16.95
SEN KART	18.95
RY RALLY 2001	13.95
RALLY CHAMPIONSHIP XTREME	14.95

RALLY MASTERS	18.95
SCREAMER 2	10.95
SCREAMER 4x4	25.95
SCREAMER RALLY	10.95
SEGA GT	14.95
SEGA RALLY 2	11.95
SEGA TOURING CARS	10.95
SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP	16.95
SONIC R	10.95
SPORTS CAR GT	9.95
STAR WARS: RACER	19.95
SUPER 1 KARTING	17.95
SUPERBIKES 2000	9.95
SUPERBIKES 2001	19.95
SUPERBIKES WORLD CHAMPIONSHIP	9.95
SUPERCAR STREET CHALLENGE	16.95
TOCA TOURING CAR	9.95
TOCA TOURING CAR 2	11.95
VIPER RACING	13.95
V-RALLY (J/C)	10.12
V-RALLY 2	12.95
WARM UP	17.95

RPG

ANACHRONOX	26.95
ANOTHER WAR	39.95
ARCANIUM	22.95
ARCATERA - THE DARK BROOTHOOD	18.95
ART OF MAGIC	19.95
ARX FATALIS	47.95
BALDURS GATE 2 & THRONE OF BAAL	49.95
BATTLE ISLE 2	9.95
BATTLE REALMS	19.95
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	12.95
DARKSTONE	13.95
DIABLO	11.95
DIABLO 2	16.95
DISCIPLES GOLD	36.95
DISCIPLES II	39.95
DIVINE DIVINITY	43.95
DUNGEON SIEGE	40.95
EVIL ISLANDS	16.95
FALLOUT TACTICS	14.95
GOTHIC	31.95
GRANDIA 2	19.95
HAZARD	11.95
HEROES CHR.: CLASH OF THE DRAGONS	22.95
HEROES CHR.: CONQUEST OF THE UNDERW.	22.95
HEROES CHRONICLES: FINAL CHAPTERS	14.95
HEROES CHR.: WARLORDS OF THE WEST	24.95
HEROES OF CHR.: MASTER OF ELEMENTS	22.95
HEROES OF M&M I	9.95
HEROES OF M&M II	10.95
HEROES OF M&M III (& ARMAGED. BLADE)	24.95
ICEWIND DALE II	38.95
MIGHT & MAGIC IX	38.95
MIGHT & MAGIC VI	10.95
MIGHT & MAGIC VII	10.95
MIGHT & MAGIC VIII	14.95
MORROWIND - GOLD PAK	44.95
NEVERWINTER NIGHTS	47.95
NIGHTSTONE	26.95
NOX	12.95
PLANESCAPE TORMENT	17.95
PLAYMOBIL HYPE	9.95
POOL OF RADIANCE	29.95
RETURN TO KRONDOR	9.95
SILVER	12.95
SOULBRINGER	12.95
SUMMONER	19.95
TECHNOMAGE	11.95
THRONE OF DARKNESS	23.95
ULTIMA ASCENTION	14.95
WIZARDS & WARRIORS	10.95

SHOOT'EM UP

FORSAKEN	13.95
OVERBOARD	9.95
RELOADED	9.95
GALAGA	10.95
GUNMAN CHRONICLES	18.95
ALIEN VS PREDATOR	12.95
ALIEN VS PREDATOR 2	15.95
ARMY MEN: AIR TACTICS	14.95
ARMY MEN: WORLD WAR	10.95
ATLANTIS: TRIAL BY FIRE	30.95
BARRAGE	9.95
C&C: RENEGADE	44.95
CANNON FOODER	9.95
CENTIPEDE	9.95
CLIVE BARKER'S UNDYING	15.95
CODENAME OUTBREAK	18.95
DARKLIGHT CONFLICT	9.95
DEER HUNTER 3	9.95
DELTA FORCE-BLACK HAWK DOWN	44.95
DESCENT 3 (& ADD ON)	17.95
DIE HARD TRILOGY	11.95
DUKE NUKEM 3D	9.95
EXHUMED	9.95
EXPENDABLE	10.95
FLYING HEROES	10.95
GLOBAL OPERATIONS	46.95
HALF LIFE	16.95
HALF LIFE: BLUE SHIFT	15.95
HOUSE OF THE DEAD	9.95
HOUSE OF THE DEAD 2	16.95
I.G.I. 2 COVERT STRIKE	43.95
IRON STORM	43.95

JAMES BOND: NIGHTFIRE	47.95
MEDAL OF HONOUR: ALLIED ASSAULT	42.95
NO ONE LIVES FOREVER	13.95
NO ONE LIVES FOREVER 2	34.95
NUCLEAR STRIKE	9.95
PROJECT IGI	14.95
QUAKE 2	16.95
QUAKE 3 GOLD	27.95
RED FACTION	16.95
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN GOLD	29.95
SERIOUS SAM	16.95
SERIOUS SAM: 2ND ENCOUNTER	19.95
SHADOW FORCE	16.95
SHADOWMASTER	9.95
SIN	9.95
SOLDIER OF FORTUNE	14.95
SOLDIER OF FORTUNE II: GOLD EDITION	28.95
SPACE INVADERS	18.95
STAR TREK: KLINGON HONOUR GUARD	12.95
STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE	11.95
STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	21.95
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	19.95
STAR WARS: STARFIGHTER	18.95
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	19.95
SWIV 3D	9.95
TACTICAL OPS	33.95
"ULTIMATE QUAKE PAK (1.2 & 3)"	47.95
UNREAL II: THE AWAKENING	51.95
UNREAL TOURNAMENT	14.95
UNREAL TOURNAMENT 2003	49.95
UPRISING 2: LEAD & DESTROY	9.95
VIRTUA COP 2	10.95

SIMULATION

101 AIRBOURNE	9.95
1944 ACROSS THE RHINE	10.95
AIRPORT INC. / FLY!	10.95
APACHE HAVOC	9.95
ARMORED FIST 3	17.95
ARMY MEN: AIR ATTACK	10.95
ATF	11.95
ATTACK SQUADRON	37.95
B17 FLYING FORTRESS	15.95
BATTLE OF BRITAIN	16.95
BATTLEZONE	9.95
BATTLEZONE II	13.95
BUSINESS TYCOON	18.95
CASINO TYCOON	30.95
CITY TRADER	17.95
COMBAT FLIGHT SIMULATOR: WWI EUROPE	33.95
COMBAT FLIGHT SIMUL. 2: PACIFIC THEAT.	42.95
COMMANCHE 4	17.95
CORPORATE MACHINE	34.95
CREATURES 3	9.95
CRIMSON SKIES	16.95
DESTROYER COMMAND	19.95
ENEMY ENGAGE	10.95
EUROPEAN AIR WAR	13.95
F/A-18 (JANES-EA)	26.95
F/A-18E SUPER HORNET	10.95
F-16 AGGRESSOR	10.95
F-16 FIGHTING FALCON	10.95
F-22 EXPANSION	8.95
FIGHTER PILOT	9.95
FIGHTER SQUADRON	21.95
FIRESTORM: THUNDERHAWK 2 (J/C)	9.95
FLANKER 2.0	12.95
FLEET COMMAND	16.95
FLIGHT UNLIMITED 2	10.95
HARPOON	16.95
HELL-COPTER	10.95
#F22 PERSIAN GULF	21.95
IL-2 STURMOVIC	44.95
IL-2 STURMOVIC: FORGOTTEN BATTLES	49.95
I/PANZER 44	12.95
I-WAR 2: EDGE OF CHAOS	23.95
I-WAR DEFIANCE	17.95
JET FIGHTER 3	9.95
JET FIGHTER 4	11.95
KA 52 TEAM ALLIGATOR	19.95
LUFTWAFFE COMMANDER	12.95
M1 TANK PLATOON 2	19.95
MALL TYCOON	15.95
MIG ALLEY	12.95
MS COMBAT FLIGHT SIMULATOR	42.95
MS FLIGHT SIMULATOR 2002	68.95
MS FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	89.95
MS FLIGHT SIMULATOR 98	19.95
MS TRAIN SIMULATOR	63.95
NATIONS FIGHTER COMMAND	11.95
PEARL HARBOR	11.95
PIZZA CONNECTION 2	19.95
PRIVATEER 2: THE DARKENING	10.95
RED BARON 3D	10.95
SEARCH & RESCUE	9.95
SEGA MARINE FISHING	9.95
SILENT HUNTER II	19.95
SILENT THUNDER	12.95
SIM CITY 3000	16.95
SIM CITY 4	49.95
SIM COPTER	10.95
SIM LIFE	11.95
SIM TOWN	10.95
STARLANCER	19.95
SUB COMMAND	44.95
THE SMS COLLECTION	45.95
THE STING	33.95
TRAINZ	14.95
TROPICO	24.95
VIRTUAL SEA MONKEYS	10.95
WALL STREET TYCOON	18.95
WORLD WAR 2 FIGHTERS	15.95

SPORTS

ACTUA GOLF 2	9.95
ALL STAR TENNIS 2000	14.95
CHAMPIONSHIP SURFER	16.95
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	39.95
EXTREME BOARD & BLADE	9.95
EXTREME MOUNTAIN BIKING	9.95
EXTREME WATERSPORTS	9.95
GOLF PRO 2	9.95
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	10.95
JACK NICLAUS 6	13.95
LINKS LS CLASSIC	10.95
MADDEN NFL 2002	44.95
MADDEN NFL 99	9.95
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	16.95
NBA BASKETBALL 2000	9.95
NBA LIVE 2000	19.95
NBA LIVE 2003	47.95
NBA LIVE 99	9.95
NHL 2002	44.95
NHL 99	9.95
SALT LAKE 2002	16.95
SERGEI BUBKA'S MILLENNIUM GAMES	17.95
SIM GOLF	12.95
SUPREME SNOWBOARDING	13.95
TENNIS MASTER SERIES	19.95
TIGERWOODS PGA GOLF 2001	23.95
TIGERWOODS PGA GOLF 2001	9.95
TONY HAWK' S PRO SKATER 2	14.95
TONY HAWK' S PRO SKATER 3	41.95
TRICKSTYLE	12.95
VIRTUA TENNIS	17.95

STRATEGY

1821	33.95
ABOMINATION	11.95
AGE OF EMPIRES	18.95
AGE OF EMPIRES II	19.95
AGE OF EMPIRES II (J/C)	13.95
AGE OF MYTHOLOGY	46.95
AGE OF SAIL	9.95
AGE OF SAIL II	36.95
AGE OF WONDERS	10.95
AGE OF WONDERS II	39.95
AIRLINE TYCOON	30.95
ALIEN NATION	17.95
ALLIED GENERAL	9.95
ALPHA CENTAURI	9.95
AMERICAN CONQUEST	43.95
ANNO 1503	47.95
ANNO 1602	15.95
ARTHUR KNIGHTS 2	34.95
ARTHUR'S KNIGHTS (3 CD)	33.95
AVOLON HILL'S DIPLOMACY	11.95
BATTLESHIPS	11.95
BEACH LIFE	41.95
BRAVEHEART	12.95
C&C: GENERALS	49.95
C&C: RED ALERT	11.95
C&C: RED ALERT 2	24.95
C&C: TIBERIAN SUN GOLD (incl. FIRESTORM)	30.95
CAESAR 3	10.95
CALL TO POWER II	11.95
CAR TYCOON	33.95
CELTIC KINGS: RAGE OF WAR	41.95
CIVILIZATION: CALL TO POWER	10.95
CIVILIZATION II	17.95
CIVILIZATION III	41.95
CLOSE COMBAT 5: INVASION NORMANDY	13.95
COMBAT MISSION	41.95
COMBAT MISSION 2	42.95
COMMAND & CONQUER	20.95
CONFLICT ZONE	14.95
CONQUEST - FRONTIER PAKS	16.95
COSSACKS GOLDEN PAK	41.95
CULTURES	19.95
CULTURES 2	33.95
CYBERSTORM	10.95
DARK REIGN 2	9.95
DIVIDED GROUND: MIDDLE EAST	34.95
DOMINION	12.95
DUNE: EMPEROR BATTLE (5 CD)	19.95
DUNE 2000	15.95
DUNGEON KEEPER 2	19.95
DUNGEON KEEPER GOLD	9.95
EARTHIEGGE	9.95
ECONOMIC WAR	13.95
EMPEROR: RISE OF MIDDLE KINGDOM	41.95
EMPIRE EARTH	26.95
EMPIRE OF THE ANTS	18.95
FAR GATE	17.95
FAR WEST	41.95
GANGSTERS	10.95
GANGSTERS 2	13.95
GLADIATORS	41.95
GLOBAL DOMINATION	10.95
GORKY 17	14.95
HAEGERMONIA	43.95
HEIST	11.95
HOGS OF WAR	16.95
HOMEWORLD	10.95
HOMEWORLD CATAclysm	14.95
HOOGLIGANS: STORM OVER EUROPE	39.95
IMPERIALISM 2	12.95
IMPERIUM GALACTICA 2 ALLIANCES	13.95
JAGGED ALLIANCE 2	16.95
KINGDOM UNDER FIRE	19.95
KOHAH: IMMORTAL SOVEREIGNS	12.95

Προσφορές του Μήνα

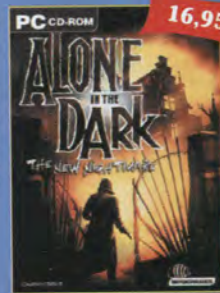
AGE OF EMPIRES 2

Η επιστροφή του Βασιλιά! Το Age of Empires μεταφέρθηκε στο Μεσαίωνα και έγινε καλύτερο από όλες τις απόψεις. Ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής όλων των εποχών.



ALONE IN THE DARK IV

Ένα ατμοσφαιρικό θρίλερ που παίζει με τις σκιές... και τα νεύρα σας. Παιξτε το με καλύτερα φώτα... αν σας βαστάει!



CRAZY TAXI

Αν νομίζετε ότι η δουλειά του ταξιτζή είναι γεμάτη άγχος, ρίχτε μια ματιά στα παιχνίδια αυτά. Βέβαια πρέπει να πάτε τους πελάτες σας γρήγορα στον προορισμό τους, αλλά ο τρόπος είναι καθαρά δικό σας θέμα.



DESPERADOS

Ταξιδέψτε στην Άγρια Δύση του 1881, γνωρίστε τον John Cooper και την εκπληκτική συμμορία του και βρείτε τους ληστές των τρένων... Νεκρούς ή Ζωντανούς...

Προσφορές του Μήνα

18,95



LOUVRE FINAL CURSE

Πολύτιμα έργα τέχνης χάνονται από το μουσείο του Λούβρου. Η αστυνομία δεν μπορεί να βρει κανένα ίχνος αφού όλα είναι ανέγγιχτα. Ο ρόλος σας είναι να εξιχνιάσετε το δυσκολότερο έγκλημα όλων των εποχών. Ψάχνοντας όμως θα ανακαλύψετε ότι στο παιχνίδι παίρνουν μέρος και δυνάμεις έξω από την πραγματικότητα και την φαντασία σας.

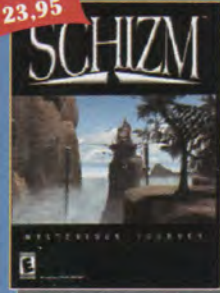
13,95



OUTCAST

Αν η αποίκηση ενός μυστήριου κι επικίνδυνου νέου κόσμου είναι κάτι που κάνετε κάθε μέρα, τότε μην σχοληθείτε με αυτό το στρατοειδικό action adventure.

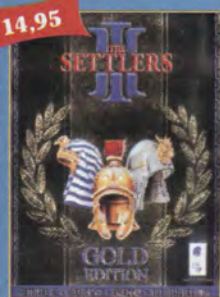
23,95



SCHIZM

Ένα adventure παιχνίδι που θα σας εντυπωσιάσει με το απίστευτα γραφικό του και το εξαιρετικό gameplay, ενώ οι γρήφοι του θα δοκιμάσουν ακόμα και τους πιο ικανούς παίκτες του είδους.

14,95



SETTLERS III GOLD

Μην νομίζετε ότι είναι εύκολη υπόθεση η ίδρυση μιας αποικίας. Οι πρώτες ύλες, η βιομηχανία, το εμπόριο, ο στρατός και τα δεκάδες μικρά ανθρώπια που κάνουν τις δουλειές τους θα σας βασανίζουν για πολύ καιρό.

24,95



C&C RED ALERT 2

Ποιος είπε πως ο Ψυχρός Πόλεμος έχει τελειώσει; Ρώσοι και Αμερικανοί συγκρούονται για την πληθυσμιακή επικράτηση.

Η ΝΕΑ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ MAIL-ORDER

KOHAN 2: BATTLES OF AHRIMAN	41,95	SIM ANT	9,95	THEME PARK INC.	19,95	WORLD WAR III: BLACK GOLD	25,95
LORDS OF MAGIC	13,95	SIM CITY 2000	13,95	THEME PARK WORLD	24,95	X-COM APOCALYPSE	14,95
M.A.X. & M.A.X. 2	23,95	SIM EARTH	10,95	THEOCRACY	18,95	Z STEEL SOLDIERS	9,95
MASTER OF ORION 3	47,95	SIM FARM	9,95	TIMES OF CONFLICT	17,95	ZEUS MASTER OF OLYMPUS	16,95
MEDIAEVAL TOTAL WAR	45,95	SIM PARI	10,95	TOTAL ANNIHILATION	9,95		
MERCHANT PRINCE II	19,95	SIM SAFARI	9,95	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	14,95		
METAL FATIGUE	26,95	SIM TOWER	10,95	TRAFFIC GIANT	19,95		
MONOPOLY TYCOON	32,95	SIM TUNES	10,95	TRAIN & TRACKS TYCOON	19,95		
MYTH: THE FALLEN LORD	9,95	SQUAD LEADER (W/C)	11,95	TRANSPORT TYCOON	19,95		
OUTPOST 2	10,95	STAR FLEET COMMAND: NEUTRAL ZONE	24,95	TRIBES 2	14,95		
PANZER GENERAL 3: SCORCHED EARTH	9,95	STAR FLEET COMMAND III	43,95	UBIK	17,95		
PANZER GENERAL 3D	13,95	STAR TREK: ARMADA	11,95	WAR AND PEACE 1796-1815	42,95		
PHARAOH	13,95	STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	17,95	WAR COMMANDER	41,95		
POPULOUS THE BEGINNING	9,95	STAR WARS: FORCE COMMANDER	14,95	WAR GAMES	9,95		
PRAEATORIANS	43,95	STAR WARS: GALACTIC BATTLEGR. SAGA	38,95	WAR OF THE WORLDS	17,95		
RAILROAD TYCOON 2	11,95	STARCRRAFT (+ BROODWAR)	11,95	WARCRAFT II	46,95		
ROBIN HOOD: LEGEND OF SHERWOOD	43,95	STARPEACE	11,95	WARCRAFT III	11,95		
SACRIFICE	11,95	STARTOPIA	18,95	WARCRAFT II	46,95		
SEGA ARCADE COLLECTION VOL. 1	17,95	STREET WARS	19,95	WARLORDS BATTLECRY	19,95		
SEGA ARCADE COLLECTION VOL. 2	17,95	STRONGHOLD CRUSADER	35,95	WARLORDS BATTLECRY 2	14,95		
SETTLERS III GOLD	14,95	STRONGHOLD DELUXE	25,95	WARLORDS III	48,95		
SEVEN KINGDOMS II	17,95	SUDEN STRIKE (+ EXPANSION)	41,95	WARRIOR KINGS	10,95		
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	16,95	SUDEN STRIKE II	43,95	WARTORN	10,95		
SHADOW COMPANY	16,95	TAKEDA	17,95	WARZONE 2100	9,95		
SHEEP	10,95	THE NATIONS	24,95				
SHOGUN: TOTAL WAR	14,95	THEME HOSPITAL	9,95				
SID MEIER'S GETTYSBURG	13,95	THEME PARK	11,95				

Οι τίτλοι που χαρακτηρίζονται σαν J/C διατίθενται σε κουτί Jewel Box (σπλό κουτί CD)

ΔΙΑΦΟΡΑ

ALPHA STORM	11,95
AQUA ZONE	10,95
BREAK OUT	9,95
DEFENDER OF THE CROWN	26,95
EROTICA ISLAND	23,95
GRIDIRON	10,95
LARRY'S CASINO	18,95
REVENGE OF THE TOYS	12,95
STAR TREK: OMNIPEDIA	19,95
STEPHEN KING'S F13	9,95
THE REALM	10,95
TRAIN TOWN	9,95
TREASURE ISLAND	10,95
TYPING OF THE DEAD	14,95
VEGAS GAMES 2000	10,95

HARDWARE

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ

ST 100 JOYSTICK	9,95
AVENGER ANALOGUE PAD	21,95
CYBORG 3D USB GOLD	43,95
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	85,95
GAME PAD	8,95
HOTAS COUGAR	399,00
INTRUDER PAD DIGITAL	13,95
INTRUDER PAD DIGITAL USB	14,95
P150 USB ACTION PAD	22,95
P750 DIGITAL GAMEPAD	28,95
POWER PAD	10,95
ST110 DYNAMIC STICK & THROTTLE	19,95
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	50,95
TORNADO JOYSTICK	13,95
X45 DIGITAL JOYSTICK & THROTTLE	99,95

TOP GUN JOYSTICK



Πλήρους μεγέθους χειριστήριο ώθησης, διπλά χειριστήρια ηθδαλίου, hat-switch οκτώ κατευθύνσεων, 8 προγραμματιζόμενα πλήκτρα.

TIMONIA

360 MODENA	77,95
360 MODENA PRO	102,95
TOP DRIVE +	59,95
360 SPIDER	74,95

360 Modena



Λαβές από καουτσούκ για σίγουρο κράτημα. 8 πλήκτρα λειτουργιών. Αναλογικά πεντάλια.

FRECOM CDRW RECORDER



Εξωτερικό CDWriter. Μπορεί να γράψει 16x CDR, 10x CDRW και να διαβάσει σε ταχύτητα 40x. Συνδέεται με USB που υποστηρίζει το νέο πρωτόκολλο 2.0. Ενσωματώνει τεχνολογία burnproof που προστατεύει τα CD από το κάψιμο.

ACTIVE 800



Ένα πολυμορφικό σύστημα ηχείων για απαιτητικούς χρήστες: κεντρικό SubWoofer (High Fidelity), ηχεία Satellites (23Hz-180Hz), ενσωματωμένους στέρεο ενισχυτές, λειτουργία 'magnetic shielding', τηλεχειριστήριο και υποδοχή ακουστικών. Συνοδεύεται από εγγύηση αντικατάστασης δύο ετών.

360 SPIDER



Το 360 Spider® είναι αντίγραφο του βολάν της Ferrari

TOP DRIVE GT+



Λεβιέ ταχυτήτων, αναλογική αίσθηση. Ειδικά μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα.

ΘΗΚΗ DVD



Θήκη για τη φύλαξη των ταινιών και παιχνιδιών σας.

HOTAS COUGAR



Βασισμένο στο χειριστήριο που υπάρχει στο πιλοτήριο ενός αληθινού F-16, το Hotas Cougar είναι ο πιο ρεαλιστικός συνδυασμός stick και throttle. Μεταλλικό, μαύρο και θανατηφόρο, το HOTAS έχει 28 κουμπιά, hat switches αντιστάσεις και πολλές λειτουργίες που μπορείτε να ρυθμίσετε όπως θέλετε εσείς.

360 Modena 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.

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€

FIRESTORM DUAL POWER PAD 2
Εργονομικό χειριστήριο με 4 + 2 πλήκτρα που θα κάνει το παιχνίδι σας στο PC απολαυστικό.
36,95€

FIRESTORM DIGITAL PAD 2
12 προγραμματιζόμενα πλήκτρα και ένα D-Pad οχτώ κατευθύνσεων.
12,95€

AVENGER ANALOGUE PAD
Αναλογικό/Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, Dual Speed Turbo Fire, για win95, 98
21,95€

POWER PAD
Ψηφιακό, Autofire
10,95€

TOP GUN FOX 2
2 πλήκτρα quick action, Trigger, για win95, 98
40,95€

TORNADO
Αναλογικό, Auto Fire, 2 κουμπιά Fire.
13,95€

TOP GUN AFTERBURNER 2
Πλήρους μεγέθους χειριστήριο ώθησης, διπλά χειριστήρια πηδαλίου, hat-switch οκτώ κατευθύνσεων, 8 προγραμματιζόμενα πλήκτρα.
61,95€

ST110 DYNAMIC STICK & THROTTLE
3 fire, lever throttle
19,95€

X7-34 JOYSTICK
4 προγραμματιζόμενα κουμπιά, αναλογικό χειριστήριο, συνοδευτικό software, συνδεση gameport
8,95€

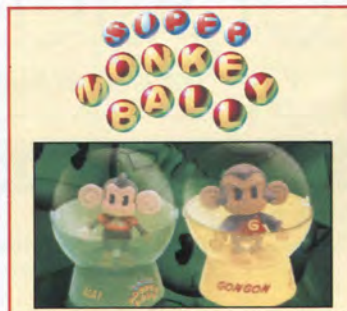
X45 DIGITAL JOYSTICK & THROTTLE
4 fire, εκτοξευτής πυραύλων, 2 fire (throttle), έλεγχος πηδαλίου, 3 Mode Status Leds, αυτόματος προγραμματισμός, USB
99,95€

VIDEO GAMES FIGURES

BANJO	14.95
C&C GENERALS : FLAME TANK	22.95
C&C GENERALS: MAMMOTH TANK	22.95
CEL DAMAGE : SINDER VEHICLE	22.95
CEL DAMAGE : VIOLET VEHICLE	22.95
CRAZY TAXI : ANGEL	22.95
CRAZY TAXI : AXEL	22.95
CRAZY TAXI : SLASH	22.95
ONIMUSHA 2 : KOTARO	19.95
ONIMUSHA 2 : MAGOITCHI	19.95
ONIMUSHA 2 : OYU	19.95
SSX TRICKY : EDDIE	22.95
SSX TRICKY : ELISE	22.95
SSX TRICKY : MOBY	22.95
STREETFIGHTER FIGURE ALEX	19.95
STREETFIGHTER FIGURE CAMMY	19.95
STREETFIGHTER FIGURE VEGA	19.95
SUPER MONKEY BALL	22.95
VIRTUA FIGHTER 4 : AKIRA	22.95
VIRTUA FIGHTER 4 : LAU	22.95
STAR TREK ENTERPRISE NX-01	32.95
STAR TREK NEMESIS : DATA	15.95
STAR TREK NEMESIS : PICARD	15.95
STAR TREK NEMESIS : SHINZON	15.95
STAR TREK NEMESIS : VICEROY	15.95

MOVIE FIGURES

ALIEN AND PREDATOR (DELUXE BOX)	49.95
SPIDERMAN 12" : GREEN GOBLIN	15.95
SPIDERMAN 12" : SPIDERMAN	15.95
SPIDERMAN 6" : GREEN GOBLIN II	10.95
SPIDERMAN 6" : MARY JANE	10.95
SPIDERMAN 6" : PETER PARKER	10.95
SPIDERMAN 6" : SPIDER-MAN II	10.95
SPIDERMAN 6" : SPIDER-MAN III	10.95
X-MEN 12" : NIGHTCRAWLER	15.95
X-MEN 12" : WOLVERINE	15.95



Προσφορές του Μήνα

GABRIEL KNIGHT 3

Το τρίτο επεισόδιο σε μια σειρά μυστηρίου, πολύπλοκων χαρακτήρων και αναπάντεχων εξελίξεων σε ένα φανταστικό σενάριο.



DRUUNA

Η εξωτική Druuna, η πανέμορφη ηρώίδα από τα κομικ του ξακουστού Σεργίρι, πιο ζωντανή από ποτέ. Τι περιμένετε;



EVIL DEAD

Ο εκπληκτικός Ash επιστρέφει στην καλύβα του δάσους για να στείλει τα πλάσματα της Κόλασης από εκεί που ήρθαν, μια και καλή.



- ΡΟΙ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ**
Η πληρωμή των παραγγελιών γίνεται με την παράδοση των προϊόντων. Οι τιμές είναι τελικές και περιλαμβάνουν Φ.Π.Α.
Οι τιμές ισχύουν όσο υπάρχει stock και μπορούν να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση. Σε περίπτωση μη διαθεσιμότητας ή αλλαγής της τιμής ενός τίτλου ο πελάτης θα ενημερώνεται προηγουμένως τηλεφωνικά.
3. Η αποστολή γίνεται με courier. Το κόστος συσκευασίας και αποστολής είναι 5.5 ευρώ για την Αθήνα και 7.5 ευρώ για την υπόλοιπη Ελλάδα (Ταχ. Κωδ. από 19... και άνω), για παραγγελίες έως 2 κιλά.
 4. Η επιπλέον χρέωση ανά κιλό είναι 1.5 ευρώ για την Αθήνα και 2 ευρώ για την υπόλοιπη Ελλάδα.
 5. Για παραγγελίες άνω των 150 Euro στην Αθήνα και 200 Euro στην υπόλοιπη Ελλάδα η αποστολή είναι δωρεάν. (Εξαιρούνται οι παραγγελίες που περιέχουν κονσόλες).
 6. Όλα τα προϊόντα είναι καινούργια, αμεταχείριστα και αποστέλλονται από την εταιρία σε άριστη κατάσταση. Η φωτογραφία του προϊόντος μπορεί να είναι διαφορετική.
 7. Αλλαγές θα γίνονται δεκτές μόνο για ελλατωματικά προϊόντα και αφού προηγηθεί τηλεφωνική συνεννόηση.
 8. Οι παραγγελίες μπορούν να δοθούν με τους παρακάτω τρόπους :
Ταχυδρομώντας το παρακάτω κουπόνι ή μια φωτοτυπία του ή στέλνοντας απλά μια επιστολή, **όχι συστημένη**, με τα προϊόντα που επιλέξατε στην παρακάτω διεύθυνση: **CAFE-NET ΜΕΠΕ**, ΤΘ. 54520, 14343, Ν. Χαλκηδόνα. Στέλνοντας fax στο 210-2518964. Στέλνοντας e-mail στη διεύθυνση : **redline@cafe-net.gr** Τηλεφωνώντας στο 80011-767676 (χωρίς χρέωση για όλη την χώρα) ή στο 210-2527201 με κανονική χρέωση. Ωράριο Λειτουργίας: Δευ-Παρ. 9πμ-8μμ - Σαβ: 10πμ-6μμ

Όνοματεπώνυμο: _____

Διεύθυνση: _____

T.K. _____ Τηλ: _____

Πόλη: _____ Ηλικία: _____

Αρ. Κάρτας: _____ Mastercard - Visa Λήξη: _____

Υπογραφή _____
(κηδεμόνα αν είστε κάτω των 18 ετών)

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ CGM 34

ΠΟΣ.	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ



Παρουσίαση των παιχνιδιών

1 Championship Manager 4

Η νέα γενιά στα παιχνίδια football management. Αναλυτικό review.

2 Metal Gear Solid 2: Substance

Η θρυλική σειρά κάνει την εμφάνισή της και στο PC.

3 Tomb Raider: Angel of Darkness

Η Lara επιστρέφει πιο δυναμική από ποτέ!

4 Delta Force: Black Hawk Down

Το πιο ατμοσφαιρικό Delta Force μέχρι σήμερα.

5 International Superstar Soccer 3

Επιτέλους! Αντίπαλος για το FIFA και στα PC!

6 Casino

Το νέο παιχνίδι διαχείρισης από την Konami.

Οδηγοί στρατηγικής για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια...

7 Age of Mythology

Το γνωστό RTS βρίσκει το μάστορά του!

8 Silent Hill 2

Σκορπίστε την ομίχλη με τον αναλυτικό οδηγό μας!

9 Shadow of Memories

Η λύση του πρόσφατου action adventure της Konami.



Πάντα φυσικά με ένα
ολόκληρο παιχνίδι δώρο!
Τον επόμενο μήνα το CGM
θα κυκλοφορεί με τον
εκπληκτικό τίτλο:
Close Combat IV

**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.



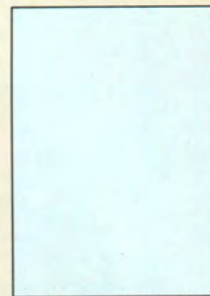
Κουπόνι Συνδρομής

Προς Computer Games Magazine

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Συνδρομών



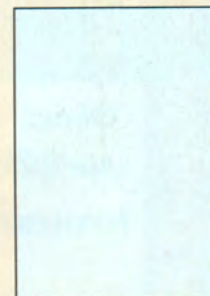
Κουπόνι Παραγγελίας

Προς Computer Games Magazine

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Παραγγελιών



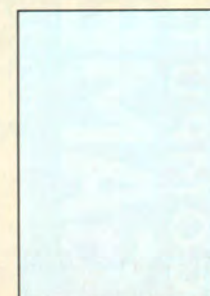
Κουπόνι Αγγελιών

Προς Computer Games Magazine

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Αγγελιών



ΤΩΡΑ οι φίλοι της Nintendo μπορούν να προμηθευτούν την κονσόλα GameCube μαζί με δύο τίτλους της επιλογής τους σε μια εκπληκτική τιμή!!!



συμβασιμικοί τίτλοι από τις σειρές μπορούν να αξίζουν είναι οι ακόλουθοι:

- Luigi's mansion
- NBA Courtside 2002
- Pikmin
- Eternal Darkness
- Mickey Mouse in Disney's Magical Mirror
- Super Smash Bros. Melee.

NORTEC
Multimedia A.E.

Επίσημος Αντιπρόσωπος NINTENDO ΕΛΛΑΔΑΣ / ΚΥΠΡΟΥ / ΒΑΛΚΑΝΙΚΗΣ
Αλεξανδρουπόλεως 8, Μεταμόρφωση - Τηλ.: 210 2850681, Fax: 210 2850684
e-mail: nortec@nintendo.gr

Χτίστε μια αυτοκρατορία με εμπόριο και κέρδος

1503 μ.Χ. Η αυτοκρατορία στην οποία
ζείτε εξαρτάται απο τι κατασκευάζετε.

Θα είναι μια πλούσια εμπορική πόλη;

Ή ένα φρούριο από το οποίο θα
εξαπολύετε επιθέσεις εναντίων
των εχθρών σας;

Ζήστε ειρηνικά ή πεθάνετε πολεμώντας.

Η απόφαση είναι δική σας.

Ή χτίστε μια αυτοκρατορία με αίμα και θάνατο



Ο δικός σας κόσμος. Η δική σας επιλογή. www.anno1503.com



"ANNO 1503 - The New World" © 2003 SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. SUNFLOWERS is a registered trademark of SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. All rights reserved. Electronic Arts, Challenge Everything, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

Challenge Everything™
eagames.com