

COMPUTER GAMES

magazine

ΔΩΡΟ!

IMPERIALISM
Age of Exploration

ΣΠΟΚΛΗΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

Warcraft III Frozen Throne

Η Blizzard γράφει ιστορία στον χώρο των expansions για ακόμα μια φορά!

Gothic II

Ο νέος βασιλιάς στα role playing games;

ATI Radeon 9800 Pro vs NVIDIA Geforce FX 5900 Ultra

Η σύγκρουση των μεγαθηρίων!

Οδηγός Στρατηγικής

Alfred Hitchcock Final Cut,
Omega Stone, Splinter Cell

Όλα τα τελευταία Reviews

Neverwinter Nights Shadows of Undrentide,
Morrowind Bloodmoon, Tomb Raider Angel of Darkness, Rise of Nations

HYPHER
PRESS III

5.95 €



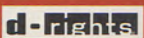
**CAN YOU
DEFEAT THE
BLADEBREAKERS?**



LET IT RIP!



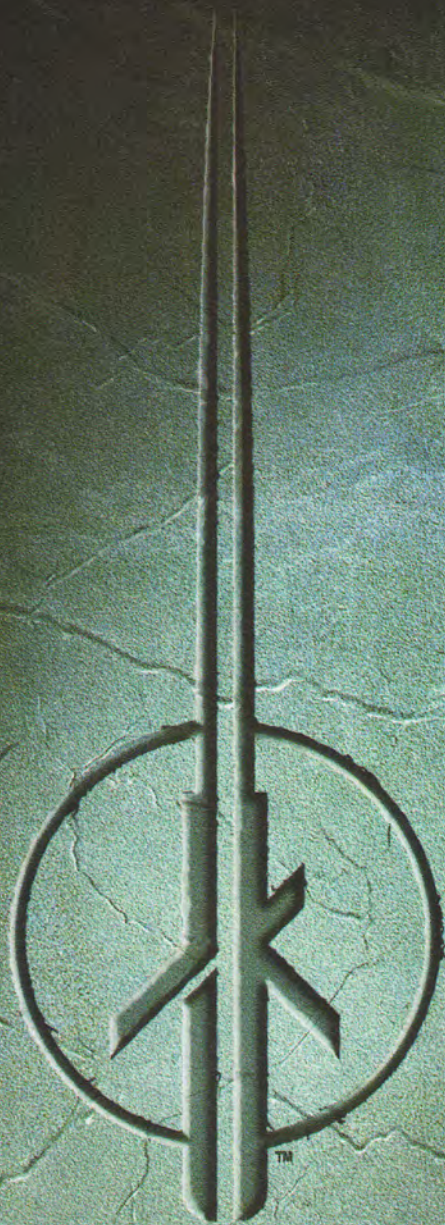
www.atari.com
www.beyblade.com



ATARI Επίσημη Διάθεση: Atari Hellas, Μακαρίου 8, Τ.Κ. 15343, Αγ. Παρασκευή
Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802, chris.christopoulos@atari.com



ATARI



STAR WARS® JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY™

CLASS BEGINS SOON

ACTIVISION®



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Developed by Activision Publishing, Inc. and Raven Software. Distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

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





ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΤΕΥΧΟΣ-37

PREVIEWS - 24

XIII

Vampire the masquerade:
Bloodlines

The movies

Syberia 2

Unreal 2004

Neighbors from hell

Lords of everquest

Hidden and dangerous 2

REVIEWS - 54

Tomb Raider: Angel of Darkness

Gothic 2

Emergency 2: The ultimate
fight for life

Neverwinter nights: Shadows of
Undrentide

Warcraft 3: The frozen throne

Elder scrolls- Morrowind:
Bloodmoon

Elite force 2

Hulk

The Sims: Superstar

Midnight Club 2

Restaurant empire

Rise of nations

Day of defeat



HARDWARE - 40

ATI 9800 Pro versus Nvidia
GeForce 5900 Ultra

HINTS & TIPS - 88

Splinter Cell, Β' Μέρος

Omega Stone

Alfred Hitchcock's final cut



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

- | | |
|--|---|
| 6 Editorial | 86 Best of the best:
Το CGM προτείνει |
| 8 Flashback | |
| 10 Newswire | 116 Cheats |
| 18 Οδηγίες παιχνιδιού | 119 Προηγούμενα τεύχη |
| 22 Ειδική Παρουσίαση: Halo | 120 Αλληλογραφία |
| 44 Ειδικό Θέμα:
Είδη, Κατηγορίες και Ρεύματα | 128 Επόμενο τεύχος |

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 Αιδίνης

Αρχισυντάκτης: Φωκίων Χαροκόπος

Βοηθ. Αρχισυντάκτη: Χρήστος Κουβόπουλος

Συνεργάτες: Μηνάς Νοταράς
Αντώνης Πέτρου

Δημόσιες Σχέσεις: Ντόρα Τζουβέρα

Υπεύθ. Διαφήμισης: Ηλίας Βέρρας

Υπεύθ. Ατελιέ: Μιχάλης Βούρος

Lay Out: Ζέφη Γαλάτση

Εξώφυλλο: Δημήτρης Μελένιος

**Κατασκευή
διαφημίσεων:** Δημήτρης Μελένιος
Lubo Mitev

Υπεύθ. Εργαστηρίου: Αλ. Πασσάκος

**Υπεύθ. Παραγωγής
& Κυκλοφορίας:** Κόνυ Γιαννοπούλου

Διαχωρισμοί - Φιλμ: Hyperpress A.E.

Μοντάζ: Φίλιππος Βανδώρος

**Γραμματεία -
Συνδρομές:** Τασσία Αλεφραγγή
Ωρες κοινού:
9:00-17:00
Δευτέρα-Παρασκευή
syndromes@hyperpress.gr

Εκτύπωση 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.

Κάθε κατεργάρης στον πάγκο του



Δεν υπάρχει τρόπος να το αποφύγουμε, κάποιος πρέπει να το πει. Καλό χειμώνα, λοιπόν, έστω και με μεγάλο διαταγμό! Εντάξει, τέλη Αυγούστου είναι ακόμα, υπάρχουν μπροστά μας αρκετές ηλιόλουστες ημέρες και πολλά όμορφα απογεύματα. Παρ'όλα αυτά ήρθε η ώρα να επιστρέψουμε στις υποχρεώσεις μας και είμαστε σίγουροι πως θα διαπιστώσετε ότι η ομάδα επέστρεψε στο έργο της με μεγάλη όρεξη. Πρώτα από όλα, οι τακτικοί μας αναγνώστες θα έχουν προσέξει ήδη τις μικρές ή και τις πιο μεγάλες αλλαγές στην εμφάνιση του περιοδικού. Θέλαμε βλέπετε να ανανεώσουμε λίγο το look χωρίς να αλλάξουμε το χαρακτήρα και το γενικότερο, πιο σοβαρό στυλ που έχουμε καθιερώσει για το περιοδικό (έστω και αν το αντικείμενό μας δεν θεωρείται σοβαρό από πολλούς στη χώρα μας - ακόμα και από άτομα του χώρου μας!). Βέβαια, οι αλλαγές δεν περιορίζονται στην εμφάνιση. Όσοι μας διαβάζουν εδώ και αρκετό καιρό, είναι σίγουρο ότι θα παρατηρήσουν ορισμένες μικρές, αλλά ουσιαστικές αλλαγές τόσο στην ύλη μας, όσο και στον τρόπο που παρουσιάζονται πολλά θέματα.

Αυτές οι αλλαγές, όπως καταλαβαίνετε, δεν ήταν "ουρανοκατέβαστες". Ήταν ένας συνδυασμός προτάσεων από τη συντακτική ομάδα του περιοδικού, το ατελιέ μας, αλλά και από εσάς. Ναι, εσάς. Πολλές από τις αλλαγές που θα δείτε ήταν αποτέλεσμα των δικών σας παρατηρήσεων σχετικά με το περιοδικό και τον τρόπο παρουσίασης της ύλης. Από αυτό μπορείτε να καταλάβετε πόσο σημαντική είναι για μας η επικοινωνία μαζί σας. Μπορεί εμείς να συνθέτουμε για το περιοδικό το υλικό που το παρτιτζι, αλλά το πραγματικό "αφεντικό" είστε εσείς. Σε εσάς απευθύνεται το περιοδικό, εσάς θέλουμε να πληροφορηθούμε αλλά και να ψυχαγωγήσουμε, άρα λογικό είναι να λαμβάνουμε υπόψη μας αυτά που εσείς θέλετε να μας πείτε. Φυσικά δεν σταματούμε όλα εδώ. Στα επόμενα τεύχη θα δείτε κάποιες μικρές αλλαγές στην ύλη, οι οποίες δεν πρόλαβαν να ενσωματωθούν σε αυτό το τεύχος. Για αυτό συνεχίστε να μας γράφετε, τα σχόλιά σας είναι πάντα πολύτιμα για εμάς.

Ας δούμε όμως τι έχουμε για εσάς σε αυτό το τεύχος, ξεκινώντας από το παιχνίδι μας. Οι περισσότεροι από εσάς θα γνωρίζετε ήδη το Imperialism II. Ανήκει στη γενιά των παιχνιδιών που ακολούθησαν στα χνάρια του

Civilization, εστιάζοντας σε συγκεκριμένες περιόδους της ανθρώπινης ιστορίας. Θέμα του παιχνιδιού είναι η εποχή της αποικιοκρατίας, μια εποχή που επηρέασε σε μεγάλο βαθμό τη σημερινή μορφή της Γηραιάς Ηπείρου. Διαλέξτε λοιπόν μια από τις μεγάλες δυνάμεις της αναγεννησιακής Ευρώπης και προσπαθήστε να αυξήσετε την επιρροή της όσο το δυνατόν περισσότερο με στρατιωτικά και οικονομικά μέσα. Πρόκειται για ένα αρκετά απαιτητικό παιχνίδι στρατηγικής, όπου η υπομονή και ο καλός σχεδιασμός είναι τα βασικά φάρδια που θα χρειαστείτε. Καλή διασκέδαση!

Αλήθεια, σας άρεσε το Halo όταν κυκλοφόρησε για την κονσόλα της Microsoft, το Xbox; Δύσκολα θα πείτε όχι. Το παιχνίδι (το οποίο προοριζόταν αρχικά να κυκλοφορήσει για PC και Mac), ήταν πραγματικά ένα από τα πιο εντυπωσιακά FPS που κυκλοφόρησαν ποτέ και το παιχνίδι που κατάρφερε μόνο του στην ουσία να πουλήσει την κονσόλα. Κατόρθωσε να συνδυάσει με μοναδικό τρόπο την ολοκληρωτική τακτική δράση και την ατμόσφαιρα του πολέμου με ένα αξιοπρεπέστατο σενάριο επιστημονικής φαντασίας. Η αλήθεια είναι ότι αναζωογόνησε το είδος των FPS με έναν τρόπο που μόνο με το Half Life μπορεί να συγκριθεί. Με την ευκαιρία λοιπόν της επερχόμενης κυκλοφορίας του για PC, διαβάστε στο τετρασελίδιο αφιέρωμά μας όλες τις πληροφορίες που έχουν αποκαλυφθεί σχετικά με την έκδοση που θα τιμήσει τις θόνες των υπολογιστών μας.

Στο θέμα μας αυτό το μήνα, προσπαθούμε το ακατόρθωτο: Να ξεκαθαρίσουμε το χάος που επικρατεί όσον αφορά τα είδη των παιχνιδιών. Κάποτε τα πράγματα ήταν ξεκάθαρα. Έπαιζες ένα arcade, έπαιζες ένα adventure, ένα strategy. Τώρα πια όχι μόνο έχουν προστεθεί νέα είδη, αλλά για να μας μπερδέψουν ακόμα περισσότερο, όλα έχουν ανακατευτεί. Ο Χρήστος Κουβόπουλος προσπαθεί να ξεμπλέξει το κουβάρι...

Όσον αφορά τις συσκευές που μας επιτρέπουν να παίζουμε όλα αυτά τα υπέροχα παιχνίδια, μπορεί να αφηγήσαμε, αλλά τα καταφέραμε. Στο Hardware αυτού του μήνα, παρουσιάζουμε μια σύγκριση ανάμεσα στις ναυαρχίδες των ATI και NVIDIA. Ο πόλεμος για την κυριαρχία στον τομέα των γραφικών καλά κρατεί. Η "αυτοκρατορία" της NVIDIA αντεπιτίθεται μετά από το μικρό φιάσκο που ήταν η

FX 5800, με ένα chipset που επιτέλους καταφέρει όλα όσα φιλοδοξούσε να καταφέρει η 5800. Η ATI, από την άλλη πλευρά, είναι ήδη πανέτοιμη με μια νέα κάρτα με αναβαθμισμένες δυνατότητες και όλα τα χαρακτηριστικά που οδήγησαν την προηγούμενη κάρτα της, τη Radeon 9700, στην κορυφή. Μη βιαστείτε πάντως να επιλέξετε τη μία ή την άλλη τώρα που πλησιάζουν τα Half Life 2 και Doom 3. Διαβάστε πρώτα τι έχουμε να πούμε, δεν είναι όλα όπως φαίνονται.

Δεν ξεχνάμε βέβαια και την υποστήριξη προς τον gamer. Στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας ολοκληρώνεται ο οδηγός του Splinter Cell, ενός από τα πιο δημοφιλή action και ένα παιχνίδι που δεν επιτρέπει τα πολλά λάθη. Θα βρείτε επίσης τον οδηγό του Omega Stone, ένα αρκετά καλό adventure στο ύφος του Myst. Αν έχετε μπερδέψει τα skulls με τα bells, τρέξτε αμέσως στον οδηγό μας! Μια που πιάσαμε τα adventures θυμηθήκαμε και ένα παιχνίδι που μας είχε ξεφύγει: Το Hitchcock First Cut. Αυτό και αν χρειάζεται οδηγό...

Κλείνοντας, θα ήθελα να κάνω μια χαρμόσυνη ανακοίνωση: Το site μας είναι σχεδόν έτοιμο! Ναι, επιτέλους έχουμε τη δυνατότητα να επικοινωνούμε μαζί σας και μέσω του Internet. Καλώς εχόντων των πραγμάτων, το site μας θα είναι ήδη στον αέρα όταν διαβάσετε αυτές τις γραμμές. Στη σελίδα μας θα μπορείτε να βρείτε νέα για το χώρο των computer games, θα έχετε τη δυνατότητα να παραγγέψετε παλαιότερα τεύχη, αλλά και να διαβάσετε άρθρα και οδηγούς στρατηγικής που έχουν ήδη δημοσιευθεί στο περιοδικό μας. Ακόμα, θα βρείτε patches και υποστήριξη τόσο για τα παιχνίδια που συνοδεύουν κάθε τεύχος του περιοδικού, όσο και για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Φυσικά κανένα site δεν θα ήταν πλήρες χωρίς ένα forum. Στα forums του CGM θα έχετε τη δυνατότητα να επικοινωνείτε απευθείας με τους συντελεστές του περιοδικού, να ανταλλάσσετε απόψεις για games και hardware και ο,τιδήποτε άλλο σας ενδιαφέρει! Όσοι από εσάς ασχολούνται και με κονσόλες θα χαρούν να μάθουν ότι το forum μας θα φιλοξενεί και το forum του Gamepro, το πιο έγκυρο περιοδικό που ασχολείται με το αντικείμενο. Σας περιμένουμε λοιπόν!


Φωκίων Χαροκόπος

1991



2001

www.gamecity.gr

powered by
 acn
Ομιλος ALTEC


game **CITY** NETWORK

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

Πώς να κερδίσετε το λαχείο και να σώσετε τον κόσμο



Later that night...
Zak was in his bed...
Alone...
Again...
Κακόμοιρε Zak, τι σε περιμένει!
Τελευταίε ρεπόρτερ στην τελευταία tabloid, γράφεις για τις πιο απίστευτες ιστορίες που κανείς δεν διαβάζει: για τους δικέφαλους σκίουρους, για τον Elvis που ζει και 'βασιλεύει' ακόμα- ζεις αδέκαρος και μόνος σαν να μην έχεις λόγο ύπαρξης. Η ζωή σου μοιάζει τόσο απίστευτα ασταής! Δεν ξέρεις όμως ότι σε λίγο αρχίζει η περιπέτειά σου- ότι σύντομα θα πρέπει να... (τύμπανα παρακαλώ!) Σώσεις τον Κόσμο! Από ποιόν; Εμ...από τον Elvis. Και, ε... τους άλλους εξωγήινους. Που. Χμ, πώς να το πω αυτό... που έχουν βολθεί να κάνουν τα μυαλά μας πουρέ. Χρησιμοποιώντας τις τηλεφωνικές γραμμές. Και ελέγχουν και την κλήρωση του λαχείου. Α, θα δεις κι έναν δικέφαλο σκίουρο.

Τώρα που το σκέφτομαι, το Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988), είναι ίσως το πιο έξυπνα ασταίο και εξωφρενικό παιχνίδι που έχω παίξει, ένα σουρεαλιστικό κατασκευάσμα με ένα ιδιαίτερο χαρακτήρα... μου θυμίζει κάποιον φίλο από τα παλιά, με τον οποίο έχεις κάνει τις άπειρες φάρσες και πλάκες μαζί. Και όταν τον βλέπεις ξαφνικά, δεν μπορείς παρά να χαμογελάσεις.

Το Zak McKracken χρησιμοποιούσε μια μηχανή εντολών που είχε ονομαστεί SCUMM. Πολύς κόσμος είχε αρχίσει να βαριέται με τους parsers των text-adventures: ισχυριζόνταν πως ήταν κουραστικά επιλεκτικοί και πολλές φορές δεν επέτρεπαν στον χρήστη να κάνει αυτό που είχε φανταστεί- αφήνοντάς τον να παλεύει με λεξικά και γλωσσάρια, άπειρα παρόμοια ρήματα, συνώνυμα και ορθογραφικά λάθη. Ίσως βέβαια, με την διάδοση των home μηχανημάτων να χάλασε κάπως η μάζα των σκληροπυρηνικών, η μαγιά των adventurers... τώρα πια που μάθαιναν και πιο casual gamers το χόμπι, υπήρχε πολύς κόσμος που δεν μπορούσε να βασανίζεται με γράμματα και λέξεις, που ήθελε κάτι πιο άμεσο, γρήγορο και φιλικό... κάτι πιο λογικό από έναν ιδιότροπο parser. Η απαίτησή τους δεν φαντάζει σαν κάτι το εξωπραγματικό: γιατί να αναγνωρίζεται το 'take' και όχι το 'get', γιατί το παιχνίδι κολλούσε αν πληκτρολογούσες 'put note in the desk' και

όχι 'put in desk' κι ένα σωρό άλλα τέτοια τραγικά ευτράπελα σε κάτι που πρέπει να προσφέρει διασκέδαση κι ευχαρίστηση; Ήθελαν λοιπόν κάτι πιο απλό κι εύχρηστο. Φαίνεται λογικό- αλλά όταν πέρασαν τα χρόνια και ακόμα και ένα SCUMM άρχισε να φαίνεται δυσνόητο, η ακόμα περισσότερη απλοποίηση οδήγησε σε λύσεις όπως το Myst- άμεσο και απλό στην βάση του, αλλά παράλογο και ρηχό όταν δει κανείς πέρα από το ομιχλώδες παραπέτασμα.

Μα αυτό είναι μια άλλη ιστορία... SCUMM λοιπόν: Script Creation Utility for Maniac Mansion- κάτι μεταξύ μηχανής, γλώσσας και εργαλείου. Όπως αφήνει να εννοηθεί και το όνομα, αρχικά είχε γραφτεί για το Maniac Mansion (1987) των Ron Gilbert και Gary Winnick και βασιζόταν στον εξής μηχανισμό: έδινε έτοιμη μια χούφτα από βασικά ρήματα σε έναν πίνακα, ένα inventory ριγμένο στην γωνία και μια κινηματογραφική γραφική αναπαράσταση του χώρου- αν θέλετε, πείτε την 'τρίτου προσώπου'. Κάνοντας κλικ στο ρήμα και μετά στο αντικείμενό του (στο παράθυρο του περιβάλλοντος), ο Zak δίνει μια απλή και γρήγορη λύση αλληλεπίδρασης. Άλλο πράγμα τώρα να κάθεται να πληκτρολογεί 'open drawer' κι άλλο να κάνει ένα κλικ στο 'open', ένα κλικ στο συρτάρι κι άλλο ένα κλικ για επιβεβαίωση της εντολής! Η LucasArts (ή μάλλον Lucasfilm Games τότε) ξεζουμίζει φυσικά την πατέντα της: πέρα από το Day of the Tentacle του ευρηματικού Tim Schafer, θα δούμε ακόμα το ανυπέρβλητο Monkey Island, το Indiana Jones... ακόμα και τα Dig, το Loom, το Full Throttle και το Sam & Max βασιζόνταν στη SCUMM, παρόλο που είχε υποστεί αρκετές μετατροπές για να εξελιχθεί και να ενσωματώσει άλλες μηχανές της Lucas στον κώδικά της (τις CYST, FLEM, INSANE κι άλλες, με παρομοίως πρωτότυπες ονομασίες!). Την SCUMM την σκότωσε ο Calavera. Το Grim Fandango ήταν το πρώτο που προχώρησε μπροστά με ένα νέο script utility, το GrimE, αφήνοντας αυτό το θαυμάσιο πρόγραμμα να πεθάνει. Μπορώ να φανταστώ σχεδόν τον νεκρικό ασφαλιστή να χαμογελάει σαρκόνια και να ψελίζει: 'Die, SCUMM...'

Τα γραφικά στο Zak ήταν πολύ ομορφότερα, υπήρχαν περισσότεροι χώροι / αντικείμενα / χαρακτήρες αλλά και κάποια τεχνάσματα στον σχεδιασμό που έδιναν παραπάνω

βάθος: τα χρήματα και το λαχείο, κάποιιοι (εντάξει, λίγοι) γρίφοι που είχαν παραπάνω από έναν τρόπο λύσεις. Σε σχέση με το MM, ήταν έτη φωτός μπροστά. Αλλά όπως όλους τους καλούς φίλους, έτσι κι εδώ επιλέγεις να αγνοήσεις κάποια μικρά μειονεκτήματα: το σύστημα αναγνώρισης κωδικού σε κάθε μα ΚΑΘΕ ταξίδι με το αεροπλάνο, καταντούσε εξωφρενικό και πολύ κουραστικό. Οι διάλογοι θα μπορούσαν να είναι περισσότεροι- σε σύγκριση με αυτά που θα ακολουθούσαν, φαίνονται περιορισμένοι κάπως. Τα γραφικά ήταν μεν καλύτερα από εκείνα του MM, αλλά αν τα συγκρίνεται με εκείνα που χρησιμοποιούσε η Sierra τότε, το Zak και πάλι φαίνεται λίγο πίσω. Και για κάποιο λόγο, θυμάμαι ότι με είχε απογοητεύσει πολύ το τέλος...γιατί άραγε; Α, να! Ίσως γιατί το ending sequence κρατούσε περίπου... 10 δευτερόλεπτα;

Το Zak πήγε στην σωστή κατεύθυνση- αλλά όσο αγαπημένο κι αν είναι, πρέπει να παραδεχτούμε ότι έκανε λίγα βήματα. Ήταν σαν να είχε βρει μια καλή φλέβα έμπνευσης, σαν να είχε όλες τις ιδέες, αλλά σαν να δίστασε κάπου. Αλλά δεν πειράζει: πρώτον, γιατί το Zak είναι σαν εκείνον τον παλιό, ασταίο φίλο που του συγχωρείς δύο-τρεις λάθος κινήσεις που διαπιστώνεις μετά από χρόνια και δεύτερον, γιατί εκείνο που δεν έκανε το Zak, το έκαναν τα υπόλοιπα SCUMM-based παιχνίδια που ακολούθησαν. Εξάλλου έχουν γίνει κάποια ανεπίσημα sequels από fans- για όσους από εσάς δεν τον χόρτασαν τότε, συστήνω το New Adventures of Zak, γραμμένο σε AGS. Ξεκινήστε από το <http://www25.brinkster.com/lucasfangames/> και ακολουθήστε τα ίχνη από τα ψίχουλα της τριμμένης, ξερής μπαγκέτας.

Κάποιος μπορεί να απορήσει: γιατί ένα Flashback για τον Zak και όχι για το Maniac Mansion που έκανε την αρχή; Δεν το δικαιούται περισσότερο ο Πατέρας από τον Υιό; Ίσως... η αλήθεια είναι πάντως ότι ο Zak ήταν ένα μέσο στάδιο, το παιχνίδι που έχτισε στις πρώτες βάσεις κι ετοιμάσε τον δρόμο για την μεγάλη επίθεση της Lucas που θα ακολουθούσε. Πρόδρομος, άγγελος ή σπιθα που θα ξεκινούσε την φωτιά, ο Zak πρέπει να τιμηθεί- γιατί πολλές φορές, το δεύτερο βήμα είναι εξίσου σημαντικό με το πρώτο.

Χρήστος Κουβόπουλος

Η SILVER MEDIA GROUP Α.Ε. ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ:



κωδ. DVD 81036

κωδ. DVD 81038

κωδ. DVD 81039

κωδ. DVD 81127

κωδ. DVD 81037

κωδ. DVD 81040

κωδ. DVD 81041

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ ΛΙΑΝΙΚΗΣ DVD (ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ) 27 €
(ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ)

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ ΛΙΑΝΙΚΗΣ DVD (ΘΡΙΛΕΡ) 17 € (ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ)

ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΕ ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΥΠΟΤΙΤΛΟΥΣ



κωδ. DVD 81137

κωδ. DVD 81138

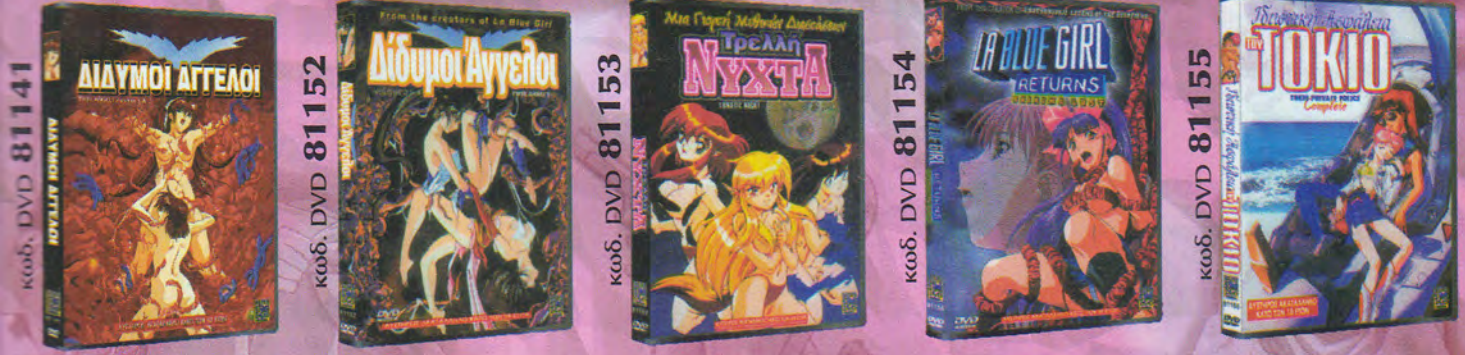
κωδ. DVD 81139

κωδ. DVD 81140

κωδ. DVD 81151

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΤΙΜΗ ΛΙΑΝΙΚΗΣ DVD (ANIMATION) 27 € (ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ)

ΑΥΣΤΗΡΩΣ ΑΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΓΙΑ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ



κωδ. DVD 81141

κωδ. DVD 81152

κωδ. DVD 81153

κωδ. DVD 81154

κωδ. DVD 81155



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

Παιχνίδια και ελευθερία του λόγου

Μην νομίζετε ότι τραγελαφικά περιστατικά γίνονται μόνο στην χώρα μας (βλέπε πρόσφατη γενοκτονία των coin-ops). Τα video-games είναι πια φαινόμενο που απασχολεί το δικαστικό σύστημα σε όλο τον κόσμο- και φυσικά οι ΗΠΑ, το έθνος όπου ακόμα θανατώνουν καταδικασμένους, έχουν επιτεθεί κι αυτές...

Τον περασμένο Απρίλιο λοιπόν, δικαστής στο St.Louis είχε αποφασίσει ότι τα video games 'δεν μεταφέρουν ιδέες, εκφράσεις ή στιδήματα άλλο που θα μπορούσε με κάποιον τρόπο να συσχετιστεί με την ελευθερία του λόγου'. Αρα, σύμφωνα με την τότε απόφαση, δεν προστατεύονται από το πρώτο άρθρο του αμερικανικού Συντάγματος. Άρα μπορούν να απαγορευ-

τούν, να περιοριστούν και πάει λέγοντας. Ευτυχώς υπήρξαν εξελίξεις... το 8ο Γενικό Εφετείο έθεσε την εξής απορία: 'Αν το πρώτο άρθρο του Συντάγματος είναι αρκετά ευέλικτο για να "στεγάσει τους πίνακες του Jackson Pollock, την μουσική του Arthur Schoenberg ή τα παρανοϊκά πεζογραφήματα του Lewis Carol" δεν καταλαβαίνουμε γιατί δεν πρέπει να προστατεύονται παρομοίως και οι εικόνες, η γραφιστική, οι ζωγραφιές, οι ήχοι, η μουσική, η ιστορία και η αφήγησή της που βρίσκονται στα video games. Το γεγονός ότι το μέσο αυτό είναι καινούριο, δεν επηρεάζει τον νόμο'.

Πολύ σωστό. Επειδή τα video games είναι κάτι το καινούριο, η κοινωνία το δέχεται με σκεπτικισμό- δεν πρέπει όμως...

Νέα screenshots από Athena Sword

Η Ubi Soft κυκλοφόρησε λαχταριστές εικόνες από το mission pack που θα κυκλοφορήσει για το Rainbow Six με το ελληνικότατο όνομα, Athena Sword. Η αντιτρομοκρατική ομάδα Rainbow φάχνει μια επικίνδυνη σπείρα τρομοκρατών στην πανέμορφη Μεσόγειο- και όπως είναι φυσικό, τα screenshots είναι κι αυτά πανέμορφα. Ακολουθεί πολύ-πολύ σύντομα αναλυτικό preview για να δούμε πιο προσεχτικά ποιες είναι οι αποστολές και οι αλλαγές που έχουν γίνει... αλλά προς το παρόν αρκεστείτε στα ορεκτικά! Screenshots... πάμε!



Η Despec Εξελίσσεται

Καλεσμένοι των κυρίων Α. Σκουλικάρη και Α. Πανώριου της Despec και του κυρίου Laurent Otiglion (επικεφαλής της Logitech για την Ανατολική Ευρώπη), βρεθήκαμε στην προνομιακή θέση να μάθουμε τα τελευταία νέα, τα σχέδια και την συμφωνία μεταξύ Centric και Logitech. Πρώτα από όλα, η γνωστή εταιρεία διανομής δεν λέγεται πια Despec Multimedia, αλλά Centric Multimedia- η οριστικοποίηση της μετονομασίας είναι απλά θέμα χρόνου. Σημαντικότερο νέο όμως είναι η συμφωνία που έκλεισε με την πολυεθνική Logitech, στην ανακοίνωση-παρουσίαση της οποίας πήραμε μέρος. Όπως αφήνει να φανεί και από το press release της, "η συμφωνία αυτή δίνει τη δυνατότητα στην Centric να ισχυροποιήσει αισθητά την παρουσία της στο χώρο της διάθεσης περιφερειακών συστημάτων ηλεκτρονικών υπολογιστών, κοσμάτων για video games αλλά και γενικότερα στον κλάδο Multimedia της ελληνικής αγοράς στον οποίο κατέχει ηγετική θέση. Επιπλέον η διάθεση των προϊόντων Logitech αναμένεται να δώσει την ευκαιρία στη Centric Multimedia να επιτύχει μεγαλύτερη διεισδυτικότητα των προϊόντων της στα δίκτυα λιανικής."

Η Centric τα πηγαίνει ήδη πολύ καλά τον τελευταίο καιρό- εκτιμά μια αύξηση των μεικτών κερδών της τάξεως του 14%. Με την συμφωνία αυτή, φαίνεται να ανοίγεται πολύ περισσότερο στον χώρο -ελπίζουμε να βγει κερδισμένη (γιατί σαν αποτέλεσμα θα είναι να βγούμε κι εμείς οι gamers κερδισμένοι). Η Logitech εξάλλου δεν είναι και μικρό όνομα- αριθμεί δυναμικό 4.800 ατόμων και τα προϊόντα της φτάνουν σε 100 χώρες (από πληκτρολόγια και ποντίκια, μέχρι κάμερες και χειριστήρια). Αναμένεται να πλημμυρίσουμε από ποντίκια της Logitech τώρα; Μετά από ερώτησή μας, μάθαμε ότι η Centric σκέφτεται να εισάγει και τα πιο ακριβά και βαριά προϊόντα της Logitech, όπως είναι κάποια heavy duty ηχεία σαν τα Z 680. Η Microsoft επίσης διακόπτει την σειρά Sidewinder, αφήνοντας αρκετό χώρο επέκτασης για την Logitech- θα το εκμεταλλευτούν δεόντως; Θα δούμε...



CENTRIC
MULTIMEDIA

T3 από ATARI στα pc το Φθινόπωρο

Το Terminator 3: War of the Machines το περιμένουμε πως και πως στις κινηματογραφικές αίθουσες, ελπίζοντας πως ο Άρνι δεν θα έχει γεράσει τόσο πολύ και πως η κοπέλα που παίζει το τρομερό νέο μοντέλο TX δεν θα είναι τόσο παγερά αδιάφορη όσο φαίνεται στα trailer.

Ακόμα όμως και αν η ταινία μας απογοητεύσει, έχουμε να περιμένουμε από την ATARI ένα παιχνίδι με τις full-scale μελλοντικές μάχες, μηχανές εναντίων ανθρώπων, Tech Com εναντίων SkyNet, που ονειρευόμαστε τόσο καιρό. Πρόκειται για shooter προφανώς, single-player αλλά και multiplayer (μέχρι και 32 άνθρωποι ή terminators).

Αυτή την φορά, ο πρωταγωνιστής δεν προσπαθεί να σώσει ούτε τον John Connor, ούτε την Sarah Connor, ούτε τον κόσμο από την καταστροφή. Απλά προσπαθείτε να επιβιώσετε στη τρομερή μάχη. Κάθε κλάση θα έχει μειονεκτήματα και πλεονεκτήματα στις online συγκρούσεις- τα T-900 για παράδειγμα μπορούν να χρησιμοποιούν τα scanners στα μάτια τους για να ανιχνεύουν τους εχθρούς, αλλά δεν μπορούν να φροντίσουν τις πληγές τους όπως οι άνθρωποι. Στο single-player, θα ξεκινάτε σαν

Terminator του SkyNet (με το παρουσιαστικό του Άρνι) που επιτίθεται στους επαναστάτες της Tech Com. Θα σας πιάσουν όμως αναπόφευκτα σε κάποια αποστολή και αφού αλλάζουν τον προγραμματισμό στον εγκέφαλό σας, θα σας στείλουν να πολεμήσετε τις μηχανές. Πίστες: από το κατεστραμμένο Los Angeles, βάσεις της SkyNet και έρημους αυτοκινητόδρομους μέχρι γκρεμισμένα εργοστάσια. Όπλα: από M4A1 και Desert Eagle μέχρι plasma και lasers του μέλλοντος. Οχήματα: φορτηγά, αυτοκίνητα και μεταγωγικά, 'φτιαγμένα' και αναβαθμισμένα με πολυβόλα κολλημένα πάνω τους. Περισσότερες λεπτομέρειες: Σύντομα, σε αναλυτικό preview.



Αποκάλυψη Phantom!

Πρόκειται για την κονσόλα-φάντασμα, ένα σύστημα που φαίνεται να λειτουργεί με open-source, τρέχοντας emulators ίσως, το Phantom της Infinium Labs που αρχικά φαινόταν για φάρσα. Ειδικά με την μυστικοπάθεια και τα πέπλα μυστηρίου, κανείς δεν ήξερε τι να σκεφτεί. Τώρα όμως αποκαλύφθηκαν τα ονόματα των βασικών στελεχών, έμπειροι διοικητικοί και τεχνικοί που θα προσφέρουν συμβουλές και υπηρεσίες στην διοίκηση: είναι οι Mark Friedler, Allen Sussman, Taso Kaiafas, Scott Widham, Mark Hardie, Andrew Huang και Keith McCurdy. Κοιτώντας τα βιογραφικά τους, όλοι φαίνονται παραπάνω από έτοιμοι κι έμπειροι και ικανοί να βοηθήσουν. Και μπορεί να σηκώθηκαν κάποια από τα... πέπλα, αλλά πολλά ακόμα μένουν να εξηγηθούν για αυτό το μυστήριο...

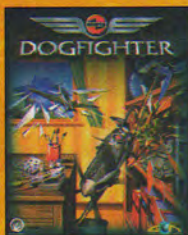


ΔΙΑΘΕΞΕΤΕ

4 από τα παρακάτω παιχνίδια

red line

PC
CD
ROM



ΠΑΡΑΓΓΕΙΝΕΤΕ* ΤΩΡΑ
ΣΤΟ 80111-767676
(χωρίς χρέωση για όλη την χώρα)
ή ΣΤΟ 2102527201



■ Κόστος αποστολής για Αθήνα 5,5 € ■ Για την υπόλοιπη Ελλάδα μέσω αντικαταβολής με κόστος 7,5 €
■ Μπορείτε να πληρώσετε και με πιστωτική κάρτα

Βραβεία E3

H Valve το κρατούσε μυστικό τόσο καιρό- αλλά στην E3 που έδειξε τα πρώτα trailer, το sequel του θρυλικού FPS έκλεψε όχι μόνο τις εντυπώσεις κοινού και κριτικών αλλά και τα περισσότερα βραβεία.

E3 σημαίνει Electronic Entertainment Expo. Σημαίνει ότι από τις 14 ως 16 Μαΐου στο Λος Άντζελες, έγινε η μεγαλύτερη φιάστα και επίδειξη παιχνιδιών στον κόσμο. Παρόλο που δεν μπορούσε κανείς να παίξει, αλλά μόνο να χαζεύει τα φανταστικά trailer στις γιγαντο-οθόνες, κανείς δεν απόρησε που το HL2 απέσπασε το βραβείο για καλύτερο PC Game και καλύτερο Action. Αξίζει επίσης να αναφέρουμε ότι το καλύτερο παιχνίδι για κονσόλα ήταν το Halo 2 της Bungie (και αυτό μόνο από trailers φάνηκε), καλύτερο Hardware ανακοινώθηκε το ιδιοφυές EyeToy της SONY και το βραβείο Original Game πήγε στο άκρως σκληροπυρηνικό Full Spectrum Warrior της THQ.

Για όσους θέλουν να τα ξέρουν ΟΛΑ, ακολουθεί και η λίστα με τα βραβεία που δόθηκαν στην E3 (pc και κονσόλες).

- Καλύτερο παιχνίδι της έκθεσης: Half-Life 2 (PC)
- Καλύτερο Original Game: Full Spectrum Warrior (Xbox, PC)
- Καλύτερο παιχνίδι για PC: Half-Life 2 (PC)
- Καλύτερο παιχνίδι για κονσόλα: Halo 2 (Xbox)
- Καλύτερο περιφερειακό/Hardware: EyeToy (PS2)
- Καλύτερο Action: Half-Life 2 (PC)
- Καλύτερο Action/Adventure: Prince of Persia - The Sands of Time (PS2, Xbox, Cube, PC, GBA)
- Καλύτερο Fighting: Soul Calibur 2 (PS2, Xbox, Cube)
- Καλύτερο RPG: Fable (Xbox)
- Καλύτερο Racing: Gran Turismo 4 (PS2)
- Καλύτερο Simulation: Full Spectrum Warrior (Xbox, PC)
- Καλύτερο Sports: Tony Hawk's Underground (PS2, Xbox, Cube, GBA)
- Καλύτερο Strategy: Rome - Total War (PC)
- Καλύτερο Puzzle/Trivia: EyeToy Games (PS2)
- Καλύτερο Online Multiplayer: City of Heroes (PC)
- Ειδικό Βραβείο Γραφικών: Half-Life 2 (PC)



Τιμολόγια ADSL

Tο ADSL είναι γεγονός... όπως επίσης και οι τιμές τους. Μην περιμένετε κάτι φοβερά οικονομικό, ούτε τις αντιστοιχίες κόστους / απόδοσης που ίσως έχετε συναντήσει στο εξωτερικό. Αλλά πρέπει να ξεκινήσουμε από κάπου, σωστά; Ας μην είμαστε λοιπόν αγράριστοι και ας κοιτάξουμε τι ανακοίνωσαν οι μεγαλύτεροι providers...

ACN

ACN ADSL Connect 384 (384/128): 47,5 € μηνιαία συνδρομή χωρίς ΦΠΑ

ACN ADSL Connect 512 (512/128): 72,5 € μηνιαία συνδρομή χωρίς ΦΠΑ

ACN ADSL Connect 1024 (1024/256): 141,5 € μηνιαία συνδρομή χωρίς ΦΠΑ

Απεριόριστη πρόσβαση με τις εξής λειτουργίες: Dynamic Διεύθυνση IP, Τεχνική Υποστήριξη 365x24, Χρήση σαν ISDN/PSTN, Προσωπικές Σελίδες 5 Mbytes και PSTN Internet Roaming

FORTHNET

Fast Internet ADSL Dynamic (1 Μήνας / 3 Μήνες / 6 Μήνες / 12 Μήνες)

384 Dynamic: € 47,90 / € 137,90 / € 264,90 / € 516,90

512 Dynamic: € 73,00 / € 210,00 / € 405,00 / € 792,00

1024 Dynamic: € 142,00 / € 408,00 / € 788,00 / € 1.542,00

Fast Internet ADSL Static (1 Μήνας / 3 Μήνες / 6 Μήνες / 12 Μήνες)

384 Static: € 68,00 / € 195,84 / € 376,18 / € 734,40

512 Static: € 93,00 / € 267,84 / € 514,48 / € 1.004,40

1024 Static: € 162,00 / € 466,56 / € 896,18 / € 1.749,60

Στις παραπάνω τιμές δεν περιλαμβάνεται ο Φ.Π.Α. (18%)

HELLAS ONLINE

Οι τιμές του βασικού εταιρικού πακέτου πρόσβασης ADSL ξεκινούν από € 90 το μήνα ή € 961 ανά έτος για το πακέτο σύνδεσης OFFICE 384 (downstream:384 Kbps/ upstream: 128 Kbps).

Η τιμή για το πακέτο OFFICE 512 (downstream: 512 Kbps/ upstream: 128 Kbps) είναι €115 /μήνα ή €1.228 ανά έτος και για το πακέτο OFFICE 1024 (downstream:1024 Kbps/ upstream: 256 Kbps) είναι € 220 /μήνα ή € 2.349 ανά έτος.

OTENET

OnDSL HOME 384 (Περιορισμένη συνδρομή- 3 Μήνες / 6 Μήνες / 12 Μήνες): €147/ €279 / €529

OnDSL HOME 384 (Συνδρομή αορίστου χρόνου): €49 / μήνα*

OnDSL HOME 512 (Συνδρομή αορίστου χρόνου): €75 / μήνα**

OnDSL HOME 1024 (Συνδρομή αορίστου χρόνου): €145 / μήνα**

* Το μηνιαίο τέλος συνδρομής ενσωματώνεται στον τηλεφωνικό λογαριασμό ΟΤΕ του πελάτη.

** Το μηνιαίο τέλος συνδρομής χρεώνεται σε πιστωτική κάρτα (Πάγια εντολή χρέωσης) ή ενσωματώνεται στον τηλεφωνικό λογαριασμό ΟΤΕ του πελάτη.

Οι ανωτέρω τιμές επιβαρύνονται με ΦΠΑ 18%.

SPARKNET

myadsl@HOME (384/128): 12μηνιαία διάρκεια, 2μηνιαία τιμολόγηση, ενεργοποίηση 82€, εγκατάσταση 50€, κόστος 49€ ανά μήνα

myadsl@BUSINESS (384/128): 12μηνιαία διάρκεια, 2μηνιαία τιμολόγηση, ενεργοποίηση 82€, εγκατάσταση 50€, κόστος 100€ ανά μήνα

myadsl@BUSINESS (518/128): 12μηνιαία διάρκεια, 2μηνιαία τιμολόγηση, ενεργοποίηση 82€, εγκατάσταση 50€, κόστος 134€ ανά μήνα.

myadsl@BUSINESS (1024/256): 12μηνιαία διάρκεια, 2μηνιαία τιμολόγηση, ενεργοποίηση 82€, εγκατάσταση 50€, κόστος 271€ ανά μήνα

Οι τιμές ΔΕΝ συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ 18%

VIVODI

Εγκατάσταση και ενεργοποίηση / Αγορά εξοπλισμού / Συνολικό Εφάπαξ Κόστος / Μηνιαία χρέωση

DSLnet plus 384/128: 125,00 €, 105,00 €, 230,00 €, 180,00 €

DSLnet plus 512/128: 125,00 €, 105,00 €, 230,00 €, 225,00 €

DSLnet plus 512/256: 125,00 €, 105,00 €, 230,00 €, 280,00 €

DSLnet plus 1024/384: 125,00 €, 105,00 €, 230,00 €, 380,00 €

Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ο Φ.Π.Α.

Το Συνολικό Εφάπαξ Κόστος προπληρώνεται για την ενεργοποίηση της υπηρεσίας και την παροχή του εξοπλισμού.

Η αγορά του εξοπλισμού είναι προαιρετική.

Η Μηνιαία Χρέωση τιμολογείται και αποστέλλεται στις αρχές κάθε μήνα και αφορά τον τρέχον μήνα.

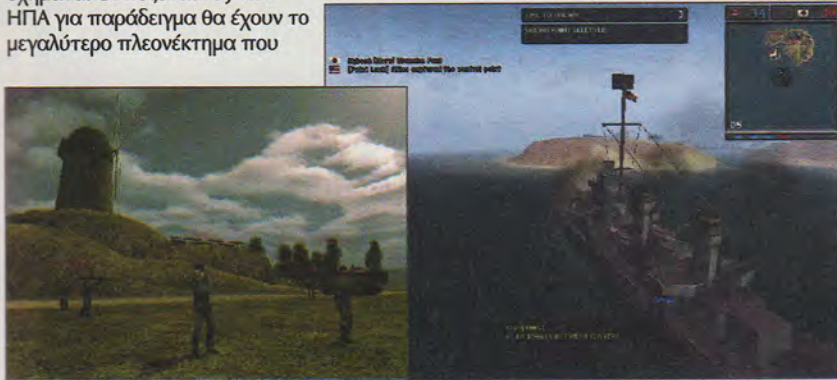
Η διάρκεια παροχής της υπηρεσίας είναι αορίστου χρόνου.

Battlefield Vietnam- το πρώτο sequel

Όπως ανακοίνωσαν η EA και η σουηδική Digital Illusions CE, το πρώτο sequel για το Battlefield 1942 μας έρχεται μέσα στο 2004. Πιο συγκεκριμένα, είπαν ότι "το Battlefield Vietnam θα εισάγει τους παίκτες μέσα στις πιο άγριες μάχες του πολέμου στο Βιετνάμ. Οι μάχες θα γίνονται στις βάσεις επιχειρήσεων, από τις ζούγκλες που περιβάλλουν τον Δρόμο του Χο Τσι Μινχ, μέχρι τους δρόμους της πόλης Hue. Οι παίκτες θα επιλέγουν μια από δύο καλά εξοπλισμένες ομάδες, τις ΗΠΑ ή τους Βιετκόνγκ."

Το παιχνίδι θα έχει ένα πλήρες, ρεαλιστικό σπλοστάσιο της εποχής, όπως επίσης και οχήματα. Οι πεζοναύτες των ΗΠΑ για παράδειγμα θα έχουν το μεγαλύτερο πλεονέκτημα που

είχαν και τότε- το ελικόπτερο. Ο ΝΒΑ (North Vietnamese Army) θα έχει κάποια ρωσικά σκάφη όπως το άρμα T-54 και το MIG 21. Ενδιαφέροντες λειτουργίες: ένας επιβάτης σε σκάφος θα μπορεί να ρίχνει εν κινήσει κι επίσης, ένας πιλότος ελικοπτέρου θα μπορεί να μεταφέρει ολόκληρα οχήματα. Θα υπάρχουν επίσης νέες μηχανές ήχου και σχεδιασμού για ένα απόλυτα immersive παιχνίδι. Πέρα από κάποιο single-player, περιμένουμε και καλή υποστήριξη για multiplayer- δηλαδή 64 παίκτες στο Internet ή σε LAN.



Νέο Patch για Diablo 2

Η Blizzard κάνει το θαύμα της πάλι- μια νέα πνοή ζωής σε ένα σχετικά παλιό παιχνίδι. Το Diablo 2 ανασταίνεται.

Το νέο patch δεν θα επισκευάζει απλά κάποια bugs, ούτε θα προσθέτει ένα-δύο όπλα. Πρόκειται για ένα αρχείο περίπου 5 MB που κάνει πολλά και διάφορα: από αλλαγές στο interface, στην δυσκολία των επιπέδων και τα Magic Find. Αλλαγές σε θέσεις-κλειδιά που κάνουν το παιχνίδι σαν καινούριο! Και φυσικά μας περιμένουν εκπλήξεις. Να υπενθυμίσουμε ότι το Diablo 2 έχει πουλήσει κοντά στα 40.000.000 αντίτυπα και ότι είναι ακόμα στην θέση 7 του TOP 10 πωλήσεων αυτή την στιγμή στις ΗΠΑ.



COM1

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ:

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

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



ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1 M/B QDI KUD0Z 7X-6A KT400, ΜΝΗΜΗ 512 MB (400 MHz), AMD ATHLON 2600 GB, VGA Ge-FORCE 4 MX440 128MB + 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 TFT 15" 150S3F

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2 M/B QDI KUD0Z 7X-6A KT400, ΜΝΗΜΗ 256 (333 MHz), AMD ATHLON 2 GB, VGA Ge-FORCE 4 MX400 64MB + TV OUT, H.D. MAXTOR 60 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 107X CRT 17" (FLAT)

ΚΑΙ ΔΩΡΟ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ HP 3320 + SCANNER MUSTEK 1200 UB
ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 1400 € ή 49 € X 36 μήνες

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

ΚΑΙ ΔΩΡΟ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ HP 3420
ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 990 € ή 35 € X 36 μήνες

• ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ INTERNET ΜΕ **HOL** & **OTEnet**
• ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ ΣΤΑΘΕΡΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΗΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑΣ ΜΕ **COM1**

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.

ΕΔΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕΣΩ E-MARKET ΤΡΑΠΕΖΑΣ ΠΕΙΡΑΙΩΣ



Ευρωπαϊκή Επιτροπή Versus 3037

Μπορεί να νόμιζαν ότι θα ξεφύγουν, αλλά είχαν υπολογίσει χωρίς τον Ξενοδόχο. Και στην περίπτωση αυτή, ο 'Ξενοδόχος' δεν είναι κάποιος τυχαίος, αλλά η Ευρωπαϊκή Επιτροπή.

Ο λόγος για την τριπλή επιστολή-προειδοποίηση που στάλθηκε στην Ελλάδα πρόσφατα. Τα δύο μέρη έχουν να κάνουν με ελαφρώς άσχετα θέματα (με τις ακραίες τιμές του βενζολίου και με κάποιες παραβιάσεις κανονισμών περί αποτέφρωσης αποβλήτων). Το τρίτο και κυριότερο όμως που ενόχλησε τα 'μεγάλα κεφάλια' στην Επιτροπή είναι η περιβόητη νομοθεσία μας (ο νόμος 3037 της 29/7/2002) που απαγορεύει την χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε δημόσιους και ιδιωτικούς χώρους (μέσα σε αυτά, ακόμα και κάποιες απόλυτα νόμιμες επιχειρήσεις όπως τα Internet café).

Λογικό ήταν, αφού πουθενά στον κόσμο δεν είχε παρατηρηθεί τέτοια σπασμαδική αντίδραση εκ μέρους της κυβέρνησης η οποία με σκοπό να περιορίσει τον τζόγο και

τα τυχερά παιχνίδια μέσω υπολογιστών, ισοπέδωσε τα πάντα και έβαλε λουκέτα παντού. Η Επιτροπή τώρα θέτει το ερώτημα: 'αυτός ο νόμος που έχετε εκεί στην Ελλάδα, δεν είναι αντίθετος σε κανόνες κοινοτικών συνθηκών; Υπάρχουν διατάγματα που ονομάζουν κάποια αγαθά και υπηρεσίες που επιτρέπονται να κυκλοφορούν ανεμπόδιστα. Πώς μπορείτε να τα απαγορεύετε;'

Εντύπωση έκανε επίσης το εξής: ο νόμος πέρασε 'στα γρήγορα', χωρίς να κοινοποιηθεί πρώτα κάπως η πρωταρχική του μορφή. Σαν να βιαζόταν κάποιος... Δεν παραβιάστηκαν λοιπόν κάποιοι νόμοι; (Η Οδηγία 93/34 για να ακριβολογούμε;). Όλα αυτά τα εισημαίνει η Ευρωπαϊκή Επιτροπή και ζητάει εξηγήσεις...

Τρίζουν τα δόντια λοιπόν- αλλά σίγουρα δεν πρόκειται απλά για απειλή. Το θέμα είναι πολύ σοβαρό καθώς έτσι αρχίζει η λεγόμενη προδικαστική διαδικασία. Για να δούμε λοιπόν ποια θα είναι η αντίδραση της κυβέρνησης...

Max Payne 2 με Tool-set

Η Remedy ανακοίνωσε ότι η δεύτερη ιστορία του Max με τίτλο Max Payne 2: The Fall of Max Payne, θα κυκλοφορήσει μαζί με ένα πλήρες tool-set για να φτιάξει η κοινότητα τα δικά της mods.

Ήταν πολύ ενδιαφέροντα όλα αυτά τα mods που δημιούργησαν μέσα σε λίγες εβδομάδες οι φανατικοί: από στολές του Spider-Man μέχρι το περιβόητο mod του Kung-Fu (που έδινε την ικανότητα στον Max να χρησιμοποιεί κινήσεις από μεγάλη γκάμα πολεμικών κινήσεων). Μέχρι και η σκηνή με το λόμπι του Matrix είχε γραφτεί. Κι όλα αυτά, χωρίς την υποστήριξη της Remedy. Αυτή την φορά όμως, στο πακέτο θα μας περιμένει ένας ολοκληρωμένος mod editor κι εργαλεία. Έχουν να δουν πολλά τα μάτια μας...



Στο βάθος... Magic: the Gathering - Battleground



Μια πολύ ενδιαφέρουσα μεταφορά ενός μοναδικού χόμπι μας περιμένει. Ο λόγος για το Magic: The Gathering- Battlegrounds της Atari, που μεταφέρει με τρομερή ακρίβεια και ευλάβεια τους κανόνες του Magic, από το τραπέζι και τις κάρτες στα pc μας (αλλά και το Xbox). Την ανάπτυξη έχει αναλάβει η Secret Level και το παιχνίδι (με τα άπειρα ξόρκια, πλάσματα και πολύ εντυπωσιακά 3D γραφικά) θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο... Έχουμε ακόμα καιρό.

Νέο PlanetSide!

Στο επίσημο site του PlanetSide αναρτήθηκε πρόσφατα μια πολύ-πολύ μεγάλη λίστα από αναβαθμίσεις, μετατροπές και αλλαγές που έχουν δρομολογηθεί να γίνουν άμεσα. Πέρα από τα δύο νέα οχήματα, θα υπάρχουν EMP blasts, orbital strikes, συνδέσεις υψηλόβαθμων χαρακτήρων για να βλέπουν όλους τους εχθρούς και τα tower silos. Ο πόλεμος των χιλιάδων παικτών στα τρία factions συνεχίζεται...



Απώλειες Blizzard!

Και όχι απλό 'κόσμο'! Μιλάμε για πολύ σημαντικές μορφές, τους σχεδιαστές του Diablo, ενός παιχνιδιού με τρομερό αντίκτυπο στην παγκόσμια κοινότητα.

Όπως δήλωσε η Blizzard Entertainment σε επίσημο ανακοινωθέν, οι Erich Schaefer, Max Schaefer και David Brevik (ιδρυτές της Blizzard North), αλλά και ο Bill Roper, εγκατέλειψαν την εταιρεία για να αναζητήσουν νέες ευκαιρίες. Η Blizzard είναι από τα μεγάλα ατού της Vivendi Universal Games- πέρα από το Diablo, έχει και το όνομα του Warcraft στο ενεργητικό της και σκοπεύει να την πουλήσει σε όποιον δώσει μια καλή προσφορά.

Υποτίθεται ότι τα βασικά αυτά στελέχη δεν επηρεάζουν με κάποιον τρόπο την αξία της εταιρείας και τις προοπτικές ανάπτυξης, αλλά όπως είπε και η πρόεδρος της αμερικανικής VU Games, "δεν μπορούμε να αρνηθούμε ότι δεν έχει επηρεάσει το ηθικό του προσωπικού".

PlayStation®2

NINTENDO 64

NINTENDO GAME CUBE

PSone™

PC ROM

ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ!!!

NEO! MANGA DVD



GAME CENTER

Το πρώτο Stock House για Video Games στην Ελλάδα!



NEO! Κάρτες Yu-Gi-Oh, Pokémon

GAME BOY ADVANCE™

Dreamcast™

XBOX™

GAME BOY COLOR™



- ΠΕΡΙΣΣΟΣ • Κεντρικό • Stock House Λ. Ηρακλείου 168 • Τηλ.: 210-2527201 • Fax: 210-2518964
• ΑΘΗΝΑ Μπότσαρη 9 • Τηλ.: 210-3824868 • Fax: 210-2518964
• ΝΕΟ • ΠΕΙΡΑΙΑΣ Υψηλάντου 178 • Τηλ.: 210-4296150 • Fax: 210-2518964

Imperialism II: Age of Exploration

Οδηγίες Εγκατάστασης

Εισαγωγή

Στο Imperialism II: Age of Exploration κυβερνάτε μία από τις αποικιακές δυνάμεις της Ευρώπης την περίοδο 1500-1850. Στόχος σας είναι η στρατιωτική ή διπλωματική κυριαρχία του Παλιού Κόσμου. Για τους παίχτες του Imperialism πολλά από τα στοιχεία του παιχνιδιού και το interface θα φανούν γνωστά. Παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι παίζεται διαφορετικά, απαιτώντας ισορροπία διαφορετικών δυνάμεων και λύση διαφόρων προβλημάτων. Η αποικιακή και εμπορική περίοδος δεν περιείχε τις έντονες βιομηχανικές αλλαγές που ήταν ένα σημαντικό μέρος του Imperialism. Οι παίχτες του Imperialism 2 πρέπει να ασχοληθούν με την εγκατάσταση αποικιών, κατακτώντας ή συμφιλιώνοντας τους ιθαγενείς κατοίκους των περιοχών και να εξελίξουν τις εθνικότητες χρησιμοποιώντας τα πλούτη και τα εμπορεύματα που βρίσκονται μόνο στον Νέο Κόσμο. Μόλις ολοκληρωθούν αυτά τα πλεονεκτήματα, η Μεγάλη σας Δύναμη θα προσπαθήσει να κυριεύσει τις ανώτερες και κατώτερες πολιτείες του Παλιού Κόσμου.

Σημείωση: Το παιχνίδι δεν υποστηρίζεται σε Windows NT. Το Multitasking δεν προτείνεται όταν παίζεται Imperialism 2. Μαζί με τις βασικές απαιτήσεις συστήματος, το παιχνίδι χρειάζεται να υπάρχει εγκαταστημένο το DirectX 6 ή νεότερο στον υπολογιστή. Στο τέλος της εγκατάστασης θα σας ζητηθεί να καταχωρήσετε το Imperialism 2 ηλεκτρονικά.

Εγκαθιστώντας το παιχνίδι

Πρέπει να εγκαταστήσετε τα αρχεία του Imperialism 2 στον σκληρό δίσκο και να έχετε το cd του παιχνιδιού στο CD-ROM drive για να παίξετε το παιχνίδι.

Για να εγκαταστήσετε το παιχνίδι σε ένα IBM PC ή συμβατό:

Τοποθετήστε το CD στο CD-ROM drive. Όταν εμφανιστεί το μενού, κάντε κλικ στην επιλογή Install. Αν έχετε απενεργοποιήσει το Windows 95/98 autorun, ή αν δεν λειτουργεί, κάντε explore στο CD και διπλό κλικ στο εικονίδιο autorun. Ακολουθήστε της εντολές στην οθόνη για να ολοκληρώσετε την εγκατάσταση.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Εδώ θα βρείτε όλες τις πληροφορίες για την εγκατάσταση του Imperialism 2 και πώς να αρχίσετε να παίζετε.

Απαιτήσεις Συστήματος

Για να παίξετε το Imperialism 2, βεβαιωθείτε ότι το σύστημα σας ικανοποιεί τις παρακάτω απαιτήσεις:

IBM PC και συμβατό

Pentium 100 MHz IBM PC ή συμβατό (Pentium 166 ή καλύτερο)
32 MB RAM
Windows 95 ή 98
110 MB στον σκληρό για την εγκατάσταση
8x CD-ROM drive ή ταχύτερο
SVGA κάρτα γραφικών με τουλάχιστο 1 MB μνήμη και Colour SVGA οθόνη
Mouse 100% συμβατό με Microsoft
28.8 ή καλύτερο Modem ή TCP/IP LAN (για Multiplay)

Σώζοντας παιχνίδια

Το παιχνίδι χρειάζεται χώρο στον σκληρό δίσκο για να σώσει τα παιχνίδια σας και για τα temporary αρχεία. Κάθε σωσμένο παιχνίδι μπορεί να πιάσει μέχρι και 400KB στον σκληρό δίσκο.



Σημείωση: Αν αλλάξετε τα saves σας με κάποιον φίλο σας, είναι σημαντικό να προσέξετε ποια θέση έπιανε γιατί θα γραφτεί πάνω από το άλλα με αποτέλεσμα να χάσετε κάποιο save που θέλατε.

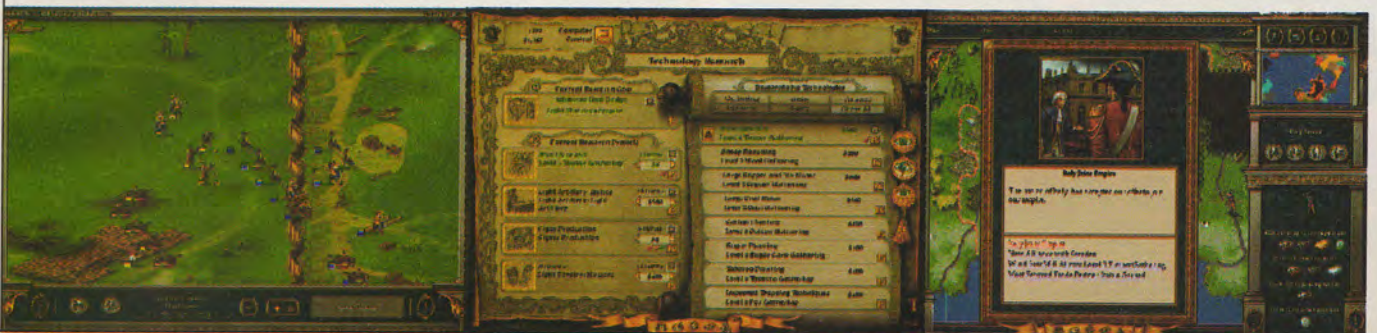
Το autosave

Καθώς θα παίζετε το Imperialism 2, το παιχνίδι θα σώζεται αυτόματα στην αρχή κάθε νέου γύρου. Αν θέλετε να σώσετε κατά την διάρκεια της σειράς σας ή αφού έχετε δώσει όλες σας τις εντολές, θα πρέπει να σώσετε το παιχνίδι μόνοι σας σε κάποια από τις άλλες θέσεις. Στο multiplayer, υπάρχει ένα autosave στην αρχή κάθε γύρου και κάθε φορά που ένας παίχτης κάνει κλικ στο κουμπι End Turn.

Γρήγορο ξεκίνημα

1. Κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο του παιχνιδιού για να τρέξει το παιχνίδι. Όταν τελειώσει η εισαγωγή, θα βρεθείτε στο μελετητήριο σας, μια οθόνη που παρουσιάζει το γραφείο σας.

2. Κάντε κλικ στην υδρόγειο που βρίσκεται πάνω στο γραφείο σας. Αγνοήστε την πρόταση να παίξετε το tutorial, παρ'α που θα πρέπει να επιστρέψετε και να το παίξετε αν το παιχνίδι γίνει δύσκολο και μπερδεμένο.





3. Στο Map Room, περιμένετε την υδρόγειο να σταματήσει να περιστρέφεται και μετά ή αποδεχτείτε την προεπιλεγμένη χώρα, η οποία έχει ένα άσπρο περίγραμμα, ή διαλέξτε μια χώρα με χρωματιστό περίγραμμα κάνοντας κλικ στον μεγάλο χάρτη.

4. Επιλέξτε ως επίπεδο δυσκολίας το Introductory.

5. Κάντε κλικ στο κουμπί με το πάνω βελος στο κάτω μέρος του ταμπλό δυσκολίας για να αρχίσετε το παιχνίδι.

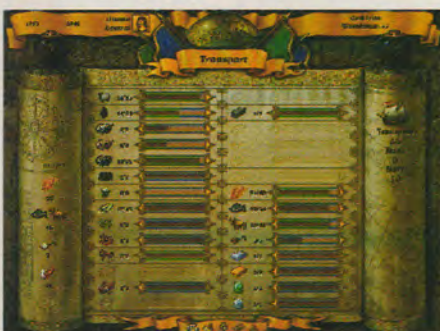
6. Τώρα παίζετε το Imperialism 2. Κάθε οθόνη περιέχει ένα βοηθητικό κουτί διαλόγου, το οποίο μπορείτε να το ανοίξετε κάνοντας κλικ στο κουμπί με το ερωτηματικό. Χρησιμοποιήστε την βοήθεια που σας δίνεται για να προχωρήσετε.

Πώς να χρησιμοποιήσετε το Tutorial

Από την οθόνη του γραφείου σας από όπου αρχίζει το παιχνίδι, κάντε κλικ στους πάμπυρους για να ξεκινήσετε ένα νέο tutorial ή για να συνεχίσετε ένα από εκεί που είχατε μείνει. Το tutorial παίζεται σε έναν από τους διάφορους πιθανούς χάρτες οι οποίοι προσφέρουν εύκολη πρόσβαση στις πηγές που χρειάζεστε στην αρχή του παιχνιδιού. Το tutorial σας παρουσιάζει μια σειρά από επεισόδια, το καθένα με ένα στόχο που πρέπει να επιτευχθεί. Μόλις ολοκληρωθεί ένας στόχος, ξεκινάει το επόμενο επεισόδιο. Επειδή το tutorial δεν είναι ισορροπημένο για παιχνίδια μακράς διάρκειας, είναι καλύτερο να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι μόλις έχετε μάθει όλες τις ικανότητες που χρειάζονται για τα επεισόδια.

Ξεκινώντας ένα παιχνίδι

Το Imperialism αρχίζει με ένα εισαγωγικό βίντεο. Μπορείτε να πατήσετε οποιοδήποτε πλήκτρο ή το κουμπί του mouse για να προσπεράσετε την εισαγωγή. Η οθόνη του γραφείου εμφανίζεται μόλις τελειώσει το βίντεο. Υπάρχουν πολλά αντικείμενα στο γραφείο, για τα διάφορα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Ένα κείμενο που περιγράφει την λειτουργία κάθε αντικείμενου εμφανίζεται στο κέντρο της οθόνης. Κάντε κλικ στην υδρόγειο για να παίξετε ένα νέο single player παιχνίδι. Κάνοντας κλικ στους πάμπυρους σας επιτρέπει να επιλέξετε το tutorial. Για να φορτώσετε ένα σωσμένο παιχνίδι, κάντε κλικ στο κόκκινο σεντούκι. Το άγαλμα με τον πολεμιστή στο άλογο προσφέρει πρόσβαση σε multiplayer παιχνίδι, συμπεριλαμβάνοντας εκκίνηση και να κάνετε



host νέα παιχνίδια, να μπείτε σε ένα νέο παιχνίδι ή να επαναφέρετε ένα σωσμένο multiplayer παιχνίδι. Η μικρή εικόνα στα αριστερά του παραθύρου των κειμένων ανοίγει το μενού ιδιοτήτων του παιχνιδιού.

Για να βγείτε από το παιχνίδι κάνετε κλικ στην πόρτα έξω από το δωμάτιο.

Για να ξεκινήσετε το παιχνίδι σε ένα IBM PC ή συμβατό

Το πρόγραμμα autorun του Imperialism 2 δείχνει ένα μενού με τις επιλογές να τρέξετε το παιχνίδι, να εγκαταστήσετε το DirectX 6, να εγκαταστήσετε το Quicktime, να απεγκαταστήσετε το παιχνίδι, να δείτε ή να εγκαταστήσετε άλλα demos της SSI ή να διαβάσετε το README.TXT αρχείο, κάθε φορά που βάζετε το CD στο CD-ROM drive. Το Imperialism 2 μπορεί να ξεκινήσει ανοίγοντας το μενού start, επιλέγοντας Programs, διαλέγοντας τον φάκελο στον οποίο εγκαταστάθηκε το παιχνίδι και κάνοντας διπλό κλικ στο εικονίδιο του προγράμματος.

Σημείωση: Προτείνεται να έχετε τον υπολογιστή σας σε high colour 800x600 ανάλυση στο παράθυρο Windows Settings. Η επιλογή του screensaver είναι καλό να μην είναι σε λειτουργία όταν θα παίξετε το Imperialism 2.

Απεγκαθιστώντας το παιχνίδι

Επιλέξτε την επιλογή uninstall από το μενού του autorun ή επιλέξτε Settings από το μενού Windows Start και επιλέξτε Control Panel. Στο Control Panel, επιλέξτε Add/Remove Programs, κάντε κλικ στο Imperialism II και κλικ στο κουμπί Add/Remove. Το παιχνίδι και όλα τα στοιχεία του θα αφαιρεθούν από τον σκληρό δίσκο, εκτός από τα σωσμένα παιχνίδια και τις προτιμήσεις.

Χρησιμοποιώντας το Mouse

Σε αυτό τον οδηγό, ο όρος κλικ σημαίνει να κινήσετε τον κέρσορα στην επιθυμητή περιοχή στην οθόνη και να πατήσετε το αριστερό κουμπί. Υπάρχουν δύο τρόποι για να δείτε πληροφορίες κάνοντας κλικ. Κάνοντας δεξί κλικ ή shift-κλικ. Δεξί κλικ σημαίνει σημαίνει να κινήσετε τον κέρσορα στην επιθυμητή περιοχή στην οθόνη και να πατήσετε το δεξί κουμπί. Shift-κλικ σημαίνει να σημαίνει να κινήσετε τον κέρσορα στην επιθυμητή περιοχή στην οθόνη να κρατήσετε πατημένο το πλήκτρο shift και να πατήσετε το αριστερό κουμπί του mouse.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΛΕΞΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ MAP GENERATION KEY:

Όνομα κόσμου	Αριθμός παιχτών.	Προτεινόμενες δυνάμεις
Caugi	2	Ολλανδία, Γαλλία
Rhymnerdi	2	Σουηδία, Ισπανία
Cewys	2	Αγγλία, Ολλανδία
Mella	2	Γαλλία, Πορτογαλία
Iostavigarthyr	4	Πορτογαλία, Ολλανδία, Σουηδία, Ισπανία
Pig	3	Πορτογαλία, Γαλλία, Ισπανία
Llesti	4	Πορτογαλία, Σουηδία, Γαλλία, Αγγλία
Cineg	3	Γαλλία, Σουηδία, Ισπανία
Nansollaff	2	Πορτογαλία, Αγγλία
Manta	2	Γαλλία, Πορτογαλία
Dintag Memnys	6	(όλες καλές)
Ciy	2	Ολλανδία, Πορτογαλία
Kernaegh	4	Γαλλία, Αγγλία, Πορτογαλία, Ολλανδία
Astenidas	2	Σουηδία, Ολλανδία
Sworriy	4	Γαλλία, Αγγλία, Ισπανία, Πορτογαλία
Cauyorthyr	2	Αγγλία, Ισπανία
Rhon	5 με 6	(Η Ολλανδία είναι η χειρότερη)
Cordigh	3	Ολλανδία, Σουηδία, Ισπανία
Egininerk	4	Αγγλία, Ολλανδία, Γαλλία, Πορτογαλία
Allormonawys	4 με 6	(Η Ολλανδία και η Πορτογαλία είναι οι χειρότερες)



Χρησιμοποιώντας ένα γνωστό κόσμο

Μπορείτε να επιλέξετε να παίξετε σε ένα κόσμο που ξέρετε, αντί σε ένα τυχαίο. Κάντε κλικ στο μικρό κλειδί δίπλα στην υδρόγειο για να εμφανίσετε το ταμπλό Map Generation Key (κλειδί δημιουργίας χάρτη). Ότι λέξη πληκτρολογηθεί σε αυτό το ταμπλό ως σπόρος για τον δημιουργό χάρτη. Αυτό σημαίνει ότι αν πληκτρολογήσετε την ίδια λέξη για κάθε νέο παιχνίδι, θα καταλήξετε με τον ίδιο ακριβώς κόσμο. Αν δημιουργήσετε ένα χάρτη που σας αρέσει ιδιαίτερα κάνοντας κλικ στην υδρόγειο, μπιείτε στο Map Generation Key για να βρείτε το όνομα του κόσμου αυτού. Μπορείτε μετά να προσθέσετε το όνομα αυτό στην λίστα των αγαπημένων σας κόσμων.

Μπορείτε να βρείτε το όνομα ενός χάρτη αφού έχετε ξεκινήσει να παίξετε κρατώντας το πλήκτρο Control και κάνοντας κλικ στο κουμπί Zoom στην κορυφή του Terrain Map toolbar (μπάρα εργαλείων για τον χάρτη του εδάφους). Παρακάτω είναι μια λίστα από προτεινόμενες λέξεις για να εισάγετε στο ταμπλό. Αυτές οι λέξεις δημιουργούν χάρτες για να προμηθεύσουν ένα ιδιαίτερα διασκεδαστικό παιχνίδι για τις χώρες αυτές. Όταν εισάγετε το όνομα ενός κόσμου, πρέπει να πληκτρολογηθεί ακριβώς όπως είναι γραμμένο. Όταν έχετε ένα χάρτη και έχετε επιλέξει την Μεγάλη Δύναμη, διαλέξτε ένα επίπεδο δυσκολίας από το ταμπλό κάτω από τον χάρτη. Μπορείτε να ορίσετε και διαφοροποιήσεις του παιχνιδιού από αυτό το ταμπλό. Για να ξεκινήσετε το παιχνίδι κάντε κλικ στο κουμπί με το βελος στο κάτω μέρος του ταμπλό δυσκολίας.

Ξεκινώντας ένα Single Player παιχνίδι

Όταν κάνετε κλικ στην υδρόγειο στο γραφείο, θα εμφανιστεί το δωμάτιο του χάρτη (Map Room). Σε αυτή την οθόνη, θα εμφανιστεί ένα κείμενο στο ταμπλό στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης. Μπορείτε να βρείτε από αυτό το δωμάτιο χωρίς να ξεκινήσετε

ένα παιχνίδι, κάνοντας κλικ στο φυλαχτό στα αριστερά του ταμπλό κειμένου.

Δημιουργώντας ένα κόσμο

Όταν μπιείτε στο δωμάτιο του χάρτη, η μεγάλη υδρόγειος στο στασίδι θα περιστρέφεται δείχνοντας ότι ένας νέος κόσμος δημιουργείται. Όταν ο κόσμος ολοκληρωθεί, εμφανίζεται ένας χάρτης στην δεξιά μεριά της οθόνης. Ο χάρτης δείχνει τα πολιτικά σύνορα των χωρών. Η επιλεγμένη μεγάλη δύναμη έχει ένα άσπρο περιγράμμα. Μια λίστα του εδάφους που υπάρχει σε αυτή την χώρα εμφανίζεται δίπλα στον χάρτη. Αν θέλετε να παίξετε μια διαφορετική δύναμη, κάντε κλικ σε αυτή την χώρα στον χάρτη. Οι μεγάλες δυνάμεις παρουσιάζονται με χρώμα. Οι άλλες χώρες είναι μικρές εθνότητες. Όταν αλλάζετε χώρα αλλάζουν και οι πληροφορίες εδάφους. Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα διαφορετικό κόσμο κάνοντας κλικ στην υδρόγειο στο δωμάτιο του χάρτη.

Χρησιμοποιώντας μια ιστορική Ευρώπη

Κάτω από τον χάρτη υπάρχουν δύο οβάλ κουμπιά, που ελέγχουν αν ο Παλιός Κόσμος είναι τυχαία δημιουργημένος ή όχι. Το κουμπί στα δεξιά είναι προεπιλεγμένο. Η επιλογή αυτή σημαίνει ότι και ο Παλιός και ο Νέος κόσμος δημιουργούνται τυχαία, κάθε φορά που κάνετε κλικ στην μεγάλη υδρόγειο.

Αν κάνετε κλικ στο κουμπί στα αριστερά κάτω από τον χάρτη, ο Παλιός Κόσμος δεν είναι τυχαίος πλέον. Αντίθετα, θα είναι ένας χάρτης της Δυτικής Ευρώπης που περιέχει τις Μεγάλες Δυνάμεις που ανακατεύθηκαν στην αποικιακή εξάπλωση στην Αμερική. Μπορείτε να δημιουργήσετε πιο πολλούς χάρτες με αυτή την επιλογή. Όλοι οι κόσμοι που δημιουργούνται έχουν τον ίδιο ιστορικό Παλιό Κόσμο, αλλά τυχαία δημιουργημένους Νέους.

Ξεκινώντας ένα Multiplayer Παιχνίδι

Το παιχνίδι υποστηρίζει LAN (τοπικό δίκτυο) και Internet multiplayer μέχρι έξι παίχτες. Για να δημιουργήσετε ή να μπιείτε σε ένα multiplayer παιχνίδι, κάντε κλικ στο άγαλμα με τον πολεμιστή πάνω στο άλογο από την οθόνη του μελετητηρίου.

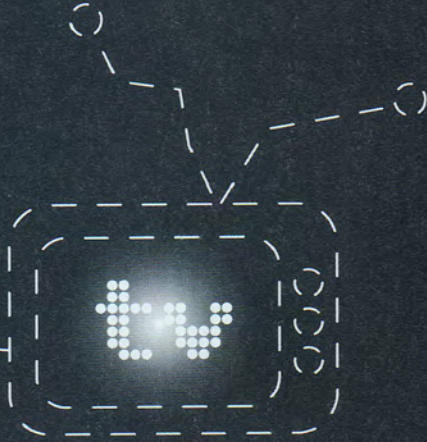
Αυτό εμφανίζει την οθόνη Σύνδεσης (Connection). Εδώ μπορείτε να αποφασίσετε να μπιείτε στο παιχνίδι κάποιου άλλου κάνοντας κλικ στο άγαλμα. Αν παίξετε σε τοπικό δίκτυο δεν θα χρειαστεί να γράψετε την IP address.

Το Imperialism 2 αυτόματα ψάχνει το δίκτυο για διαθέσιμα παιχνίδια και παρουσιάζει μια λίστα για να επιλέξετε. Αν το παιχνίδι που θέλετε να μπιείτε δεν εμφανιστεί, μπορείτε εσείς να εισάγετε την IP address του host. Ο host του παιχνιδιού μπορεί να βρει την IP address κρατώντας το mouse πάνω από το πορτραίτο στο Multiplayer Lounge. Η IP address φαίνεται στην περιοχή κειμένου. Μπορείτε επίσης να βρείτε την IP address πριν μπιείτε στο παιχνίδι τρέχοντας την ιδιότητα Winipcfg.exe.

Αυτό μπορείτε να το βρείτε στον φάκελο των Windows. Για να φτιάξετε ένα δικό σας παιχνίδι, κάντε κλικ στον χάρτη για να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι ή στο κόκκινο σεντούκι για να φορτώσετε ένα σωσμένο παιχνίδι.



ΠΑΙΞΤΕ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 1.500 παιχνίδια Game boy
ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ τηλεόρασή σας,
 ΜΕΣΩ ΤΟΥ Game Boy Player



NINTENDO
 GAMECUBE™

GAME BOY
 PLAYER™

GAME BOY ADVANCE™

NORTEC
 Ηλεκτρονική Αντιπροσώπηση & Ανάπτυξη
 Αρ. Πρωτοκόλλου: 106.107.983/01.11.02
 Email: nortec@nortec.gr

www.nintendo.gr

Best Collins Hellas



HALO

Ο Master Chief σώζει τα PC μας από τους Covenant

Ο Θρύλος επιστρέφει!

HALO! Ένα όνομα που μέσα σε λίγα χρόνια, κατάφερε να αποκτήσει μια μυθολογική θέση στις καρδιές των gamer. Με πωλήσεις πάνω από τρία εκατομμύρια αντιτύπων παγκοσμίως, ο φοβερός τίτλος που είχε στην κατοχή του το Xbox, κατάφερε να τραβήξει την προσοχή ακόμα και από διασημότητες, όπως της Jennifer Garner (η Elektra στο Dare Devil). Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν αμέτρητοι gamers που νιώθουν ότι έχουν μείνει κάποιες εκκρεμότητες. Οι κάτοχοι PC έτριβαν τα χέρια τους με την ανακοίνωση του παιχνιδιού πριν λίγα χρόνια, όμως το παιχνίδι βγήκε αποκλειστικά για το Xbox, αφήνοντας τους κατόχους PC με δύο επιλογές - ή να αγοράσουν ένα Xbox ή να περιμένουν την έκδοσή του σε PC, για την οποία δεν υπήρχε καμία πληροφορία αυτά τα χρόνια.

Τα πράγματα αλλάζουν όμως και σε λίγο καιρό, θα έχουμε την ευκαιρία να δούμε το Halo να τρέχει στις οθόνες των υπολογιστών μας. Το θέμα όμως δεν είναι αυτό, αλλά το γεγονός ότι θα μπορούμε να παίξουμε όχι μόνο το single-player game, αλλά και ατελείωτες multiplayer μάχες μέσω του Internet. Οι απορίες πολλές! Οι απαντήσεις σε αυτές; Διαβάστε παρακάτω...!

Όπως ειπώθηκε από τον πρόεδρο της Gearbox, Randy Pitchford, πρόκειται για μια ακριβής μεταφορά από το Xbox στο PC. Επίπεδο προς επίπεδο, αποστολή προς αποστολή, οι "computerγάδες" θα μπορέσουν επιτέλους να απολαύσουν αυτό που τόσο καιρό ήταν μια απόλαυση μόνο για όσους είχαν ένα Xbox. Όλα τα όπλα, τα οχήματα, οι εχθροί, η τεχνητή νοημοσύνη (AI), η φυσική, η μουσική και τα ηχητικά εφέ - όλα θα είναι εκεί. Μόνο αυτά;

Όχι! Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει με ένα ολοκληρωμένο multiplayer game που θα υποστηρίζει και Internet, με νέες επιλογές. Η Gearbox έχει φτιάξει και έξι νέους χάρτες για το multiplayer, μέσα στους οποίους θα

μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Banshee Fighter, το νέο όπλο plasma και ένα αλλαγμένο Warthog με ένα missile launcher πίσω. Φυσικά, μαζί με όλα αυτά θα προστεθεί και η υποστήριξη του mouse για τον έλεγχο του παιχνιδιού, καθώς και κάποιες έξτρα εντολές στο πληκτρολόγιο.

Αν φοβάστε ότι θα λείπουν κάποια πράγματα από το παιχνίδι, τότε μπορούμε να σας βεβαιώσουμε ότι το μόνο πράγμα που μπορεί να λείπει από το παιχνίδι είναι το cooperative mode. Ακόμα βέβαια δεν είναι σίγουρο και τελικά μπορεί να υπάρχει και αυτό, αν η Gearbox βρει εύκολο τρόπο να το συμπεριλάβει.

Ιστορική Αναδρομή

Ας περάσουμε όμως και στην ιστορία του παιχνιδιού. Αρχικά, για όσους είναι νέοι στο παιχνίδι, η ιστορία του Halo τοποθετείται στο έτος 2552 και αναφέρεται στην ιστορία ενός SPARTAN-117, τον Master Chief. Ο Chief είναι ένας υπέρ-στρατιώτης γεννημένος για την μάχη και τώρα είναι ένα από τα λίγα λειτουργικά όπλα της Γης σε ένα μακρόχρονο πόλεμο ενάντια σε μια ομάδα εξωγήινων με το όνομα Covenant. Για χρόνια, οι Covenant καταστρέφουν ανθρώπινες αποικίες στο γαλαξία και η απόκρουση της τοποθεσίας της Γης από τους εξωγήινους, είναι προτεραιότητα για τους ανθρώπους, ακόμα και αν στοιχίσει την ζωή κάποιων.

Όταν ένα σημαντικό οχυρό των ανθρώπων στον πλανήτη Reach καταστρέφεται από τους Covenant, το αστρόπλοιο Pillar of Autumn κάνει ένα άλμα στον Γαλαξία, με τον Chief μέσα, για να ξεφύγει από την αιχμαλωσία από τους Covenant και καταλήγει σε ένα τεχνητό κόσμο σε μορφή δακτυλιδιού, ο οποίος περιστρέφεται σε τροχιά πάνω από ένα άλλο πλανήτη. Οι Covenant φαίνεται να είναι δεμένοι με κάποιου είδους θρησκευτικό τρόπο με το κατασκεύασμα αυτό και ο Master Chief, μαζί με μια εικονική σύντροφο, την Cortana, η οποία παί-



Οι Covenant θα συναντίσουν οθεναρή αντίσταση!



Η μηχανή γραφικών καυσιέται για τα καθαρά textures της.

ζει και το ρόλο του υπολογιστή του σκάφους, προσπαθούν να ανακαλύψουν τα μυστήρια του Halo, πριν είναι πολύ αργά.

Πίσω από τη μεταφορά του Halo στο PC κρύβεται ο Randy Pitchford και η ομάδα στην Gearbox. Για τους τελευταίους οχτώ μήνες, έχουν ένα μόνο σκοπό στη ζωή τους: να μεταφέρουν ένα από τα πιο καλά FPS που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ στα PC σας. Για να το κάνουν αυτό, πήραν την έκδοση για το Xbox και την χώρισαν σε κομματάκια, βλέποντας τι είναι καλό, και τα έβαλαν όλα μαζί. Κάποια στοιχεία του παιχνιδιού παρέμειναν όπως ήταν, όπως η φυσική και η τεχνητή νοημοσύνη. Άλλα πάλι, μέσα στα οποία είναι κάποια στοιχεία από την μηχανή γραφικών, λίγο πολύ έπρεπε να ξαναφτιαχτούν από την αρχή.

Όπως ειπώθηκε πιο πάνω, και οι 10 single - player αποστολές του Halo θα υπάρχουν ακριβώς όπως και στο Xbox με μερικές τεχνικές βελτιώσεις. Βέβαια, καθώς η έκδοση στο Xbox φόρτωνε μικρότερους τομείς των επιπέδων ενώ παίζατε, η αρχική αποστολή χρειαζόταν περίπου 35-45 δευτερόλεπτα για να φορτώσει. Στην έκδοση για PC οι αποστολές φορτώνονται τόσο γρήγορα που δεν υπάρχει καν η ανάγκη για οθόνη φόρτωσης - ο αρχικός χρόνος φόρτωσης είναι το πολύ ένα με δύο δευτερόλεπτα, ενώ το παιχνίδι φορτώνει και κάνει quicksave αυτόματα καθώς θα περνάτε από checkpoints.

Από όσα έχουν αποκαλυφθεί μέχρι τώρα για την έκδοση του παιχνιδιού για PC, τα πράγματα στο single - player είναι σχεδόν ίδια με την έκδοση του Xbox με όλα τα εκπληκτικά τοπία του, γεμάτα από τα σκάφη των Covenant να σας κυνηγάνε. Ακόμα και στα πιο δύσκολα σημεία, τα textures δείχνουν ακριβώς όπως στην κονσόλα bit προς bit. Ούτως ή άλλως τα textures ήταν ήδη σε μεγάλη ανάλυση, οπότε δεν υπήρχε ανάγκη βελτίωσης σε αυτό τον τομέα.

Μα θα μπορούσε να αλλάξει κάτι; Κι όμως...

Όπως θα ήταν φυσικά αναμενόμενο, η έκδοση του Halo για PC θα υποστηρίζει αναλύσεις μακράν καλύτερες από την χαμηλή 640x480. Το παιχνίδι θα υποστηρίζει αναλύσεις στα 1024x768 και ίσως υψηλότερες, οι οποίες να είστε σίγουροι ότι θα είναι πεντακάθαρες. Το night vision zoom για το sniper rifle, είναι ολοκληρωμένο με ένα μικρό εφέ θολούρας γύρω από την περίμετρο. Το transparency έχει ξαναφτιαχτεί και τα εφέ του καιρού δείχνουν όπως στο πρώτο παιχνίδι, συμπεριλαμβανομένων των επιπέδων με χιόνι.

Ένα από τα καλύτερα στοιχεία του Halo, είναι η φυσική του. Μπορεί να μην ήταν ρεαλιστικό με βάση τα γήινα δεδομένα, έτσι κι αλλιώς το Halo διαδραματίζεται σε εξωγήινο κόσμο, αλλά όπως και σε άλλα παιχνίδια σαν το Quake ή το Grand Theft Auto, έχει φτιαχτεί ένας κόσμος με κανόνες που ενθαρρύνει τους παίκτες να πειραματιστούν. Όλη η φυσική του παιχνιδιού βρίσκεται στην έκδοση για PC, με τις χειροβομβίδες να τινάζουν τους Grunts στον αέρα εντυπωσιακά και τα διάφορα οχήματα να κάνουν πράγματα που και οι ίδιοι οι σχεδιαστές δεν πίστευαν ότι ήταν πιθανό, καθώς δεν υπάρχει όριο στο τι μπορούν να κάνουν.

Ίσως η μόνη διαφορά που μπορούμε να δούμε σε σχέση με την έκδοση του Halo για το Xbox είναι στα μοντέλα των παιχτών. Σύμφωνα με τον Pitchford, έπρεπε να γίνουν αλλαγές στον τρόπο σχεδιασμού των

μοντέλων, καθώς αυτός είναι ο μοναδικός τομέας όπου το Xbox είναι καλύτερο τεχνολογικά από ένα μέσο PC. Κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού του παιχνιδιού δεν υπήρχαν ακόμα πολλές κάρτες γραφικών που μπορούν να κάνουν αυτά που κάνει το Xbox και αυτό είναι που υποχρέωσε τους σχεδιαστές να κάνουν αυτή την αλλαγή. Το θέμα είναι όμως ότι μετά από κάποιες ώρες παιχνιδιού θα φαίνεται ακριβώς ίδιο με την έκδοση του Xbox. Το παιχνίδι θα μπορεί να τρέξει και σε μηχανήματα μικρών σχετικά δυνατοτήτων, αρκεί να υπάρχει μια καλή κάρτα γραφικών. Έτσι δεν θα χρειαστεί να ληστέψετε καμία τράπεζα για ένα νέο μηχάνημα.

Υπάρχουν πολλοί παίκτες που παραπονιούνται για την χρήση του gamepad, καθώς δεν είναι καθόλου βολικό σε τέτοιου είδους παιχνίδια, κυρίως όταν προσπαθείτε να κάνετε ακριβείς κινήσεις. Φανταστείτε την ώρα που χρειάζεστε να σημαδέψετε μακριά ενώ είστε σε sniper mode και να πρέπει να κεντράρετε με το gamepad, την στιγμή που θα δέχεστε επίθεση από παντού. Τουλάχιστο εκνευριστικό! Τώρα θα έχετε την ευκαιρία να παίξετε το Halo με την βοήθεια του mouse και του πληκτρολογίου. Δεν υπάρχει τίποτα καλύτερο από αυτά τα δύο σε ένα παιχνίδι που πρέπει να σημαδεύετε με ακρίβεια και ταχύτητα. Τώρα το sniping είναι σκέτη απόλαυση, καθώς θα δείτε ότι μπορείτε να κάνετε δύο και τρεις συνεχόμενες βολές με επιτυχία, κάτι που θα το ζηλέψουν και οι πιο φανατικοί του Xbox. Να σημειώσουμε εδώ, ότι στο παιχνίδι θα υπάρχει ακόμα η υποστήριξη για gamepad για όσους πιστεύουν ότι είναι το ίδιο καλό με τον συνδυασμό mouse - πληκτρολόγιο. Αν υπάρχει κάποιο που μπορεί να μας πει πού είναι καλύτερο το gamepad, ας μας το πει...!

Οι αλλαγές στον έλεγχο, δεν είναι απαραίτητα περιορισμένες στο mouse. Η Gearbox ξαναέφτιαξε το interface του μενού για το PC και παρ' όλο που θυμίζει αυτό του Xbox, υπάρχουν ένα σωρό νέες επιλογές. Πέρα από την επιλογή για ρύθμιση των γραφικών και της ανάλυσης, μπορείτε να ορίσετε τελείως τα πλήκτρα στο πληκτρολόγιο και να



Το Halo έκανε πάταγο στο Xbox. Όπως φαίνεται, θα σαρώσει και στα PC.



Από τα τελευταία μείγματα graphics και gameplay.

ορίσετε επιπλέον έλεγχο για τις ενέργειες, όπως την αλλαγή των όπλων.

Τα πάντα στην εντέλεια

Φυσικά, δεν υπήρχε περίπτωση να μην αναφέρουμε την τεχνητή νοημοσύνη του Halo. Μέχρι σήμερα έχουν βγει πολλά first-person shooters αλλά κανένα δεν έχει καταφέρει να φτάσει την AI του Halo. Ακόμα και το Half Life, το "μάστορας" στον τομέα αυτό, με δυσκολία το φτάνει. Οι εχθροί δουλεύουν σε ομάδες, κρύβονται πίσω από ασπίδες και χρησιμοποιούν το περιβάλλον για κάλυψη, πετάνε χειροβομβίδες και λίγο πολύ λειτουργούν σαν ζωντανά νοήμονα πλάσματα. Οι άνθρωποι της Gearbox ακόμα ξαφνιάζονται από αυτά που μπορούν να συμβούν στο παιχνίδι λόγω της AI. Μια επίθεση σε ένα φρούριο των Covenant μπορεί να καταλήξει σε κυνήγι γάτας με ποντίκι, καθώς θα υπάρχουν εχθροί κρυμμένοι σε απίστευτα σημεία.

Όλες οι υπολοιπές καινοτομίες του Halo είναι παρούσες και στην έκδοση του PC επίσης. Αντί για το παραδοσιακό armor/health σύστημα, η πανοπλία του Chief, MJOLNIR (σας θυμίζει κάτι από Thor?), είναι η κύρια γραμμή προστασίας σας και ανανεώνεται σε μια συχνή βάση. Όταν η πανοπλία σας πέσει, είστε εξαιρετικά ευάλωτοι, με αποτέλεσμα να υπάρχουν μεγάλες αυξομειώσεις στην ένταση της μάχης - θα κάνετε επίθεση κατά των Covenant, θα δέχεστε κάποια ζημιά, θα υποχωρείτε για να ανανεωθεί η πανοπλία σας, και θα πέφτετε ξανά στην μάχη. Είναι μεγάλη διαφορά από τα άλλα παιχνίδια του ίδιου τύπου, όπου συνεχώς εμφανίζονται από θαύμα παντού health packs. Όπως

και στο Xbox, θα μπορείτε να κουβαλάτε μέχρι δύο όπλα την κάθε φορά, αναγκάζοντας σας να παίρνετε στρατηγικές αποφάσεις για το ποιο όπλο θα μαζέψετε από κάτω κάθε φορά.

Για να σας καθησυχάσουμε, από την έκδοση του παιχνιδιού για το PC, δεν θα λείπει κανένα όχημα από αυτά που υπήρχαν στην κονσόλα. Ο έλεγχος των οχημάτων παραμένει ίδιος. Το παιχνίδι αλλάζει σε third-person άποψη και κατευθύνετε το όχημα σας μετακινώντας την κάμερα. Σίγουρα θα χρειαστείτε λίγο χρόνο για να συνηθίσετε τον έλεγχο των οχημάτων, αλλά να είστε σίγουροι ότι μόλις τα καταφέρετε, τα οχήματα είναι από τα καλύτερα κομμάτια του παιχνιδιού. Μερικά από τα οχήματα για να τα θυμηθούμε ξανά είναι το Warthog, το Ghost hovercraft, το Scorpion tank και το Banshee fighter και σίγουρα δεν υπάρχουν διαφορές στα μοντέλα.

Υπάρχουν πολλά στοιχεία που είναι απαραίτητα σε ένα σκληροπυρηνικό first-person shooter και υπάρχουν πολλά που μπορεί να δημιουργήσουν κάποιο πρόβλημα. Όπλα, έλεγχος, φυσική, τοποθέτηση των εχθρών και τεχνητή νοημοσύνη, ηχητικά εφέ, οργάνωση του health και των πυρομαχικών, είναι μερικά από τα πράγματα που θα πρέπει να ληφθούν υπόψη και η εξισορρόπηση όλων αυτών είναι μια δύσκολη δουλειά. Θα δείτε όμως, ότι μετά από κάποιες ώρες ασχολίας σε συνδυασμό με τον έλεγχο του mouse, θα ζήσετε μια από τις πιο συναρπαστικές μάχες στην ζωή σας. Σίγουρα, ακόμα και όσοι έχουν παίξει το Halo στο Xbox, θα θελήσουν να ξαναπροσπαθήσουν.

Μια μεγάλη απορία που είχαμε, ήταν το σύστημα των saves. Η έκδοση στο Xbox περιείχε ένα πολύ συμπαγές σύστημα για το σώσιμο των



Κρίμα που δεν ακούγεται η ατμοσφαιρική μουσική σε αυτό το σημείο.



Τα οχήματα παίζουν μεγάλο ρόλο- δεν θα φύγουν με την μεταφορά.



Οι μάχες είναι τουλάχιστον έντονες και δεν αφήνουν κανέναν αδιάφορο.



Ομαδικότητα και συνεργασία.



Dodge this...

παιχνιδιών, όπου υπήρχαν πολλά checkpoints για το σώσιμο του παιχνιδιού. Έτσι, δεν υπήρχε η ανάγκη για quicksave κάθε λίγο και λιγάκι. Όμως, λόγω του μεγέθους των επιπέδων του παιχνιδιού, αν θέλατε να επιστρέψετε πίσω και να παίξετε ξανά ένα συγκεκριμένο σημείο, θα έπρεπε να παίξετε όλη την αποστολή μέχρι εκείνο το σημείο, το οποίο μπορούσε να πάρει κάποιες φορές μέχρι και μία ώρα. Αρκετά κουραστικό για πολλούς και δεν έχουν άδικο. Το θέμα όμως είναι ότι για την ώρα το ίδιο θα ισχύει και για την έκδοση του παιχνιδιού για το PC. Ελπίζουμε βέβαια να αλλάξει αυτό και να υπάρχει η επιλογή να ξαναπαίζουμε συγκεκριμένα σημεία του παιχνιδιού.

Καινοτομίες

Ένα άλλο θέμα το οποίο τέθηκε στο τραπέζι της Gearbox, είναι αν θα υπάρχουν νέες αποστολές για το single - player. Η εταιρεία είναι γνωστό ότι έχει παράδοση στα expansion packs. Η Gearbox παραδέχεται ότι έχει συζητηθεί αυτή η πιθανότητα, αλλά υπάρχει το πρόβλημα στο που θα επικεντρωθούν οι νέες αποστολές. Η ιστορία του Halo θα συνεχιστεί στο Halo 2 και όπως στο Opposing Force και Blue Shift, η εταιρεία ψάχνει να βρει νέα πράγματα. Μια πιθανότητα η οποία συζητήθηκε, είναι η νουβέλα The Fall Of Reach, το prequel του Halo, στο οποίο εξηγείται η προέλευση του Master Chief, των Spartans, της πανοπλίας MJOLNIR και η αρχή της σύγκρουσης με την Covenant. Προς το παρόν πάντως, η Gearbox έχει επικεντρωθεί στην μεταφορά του single - player mode στο PC με την προσθήκη ενός ολοκληρωμένου multiplayer παιχνιδιού.

Όπως και να έχουν μέχρι τώρα τα πράγματα τίποτα δεν είναι σίγουρο και δεν θα ξαφνιαστούμε αν δούμε ένα prequel του Halo, αν το παιχνίδι πάει καλά.

Για προφανείς λόγους, δεν υπήρχαν πολλές δυνατότητες τροποποίησης του παιχνιδιού από τους παίκτες στην έκδοση για το Xbox. Το παιχνίδι ακόμα δεν υποστηρίζεται από το Xbox Live, (σε αντίθεση με το αναμενόμενο Halo 2) και έτσι δεν υπάρχουν editing tools ή modes για να

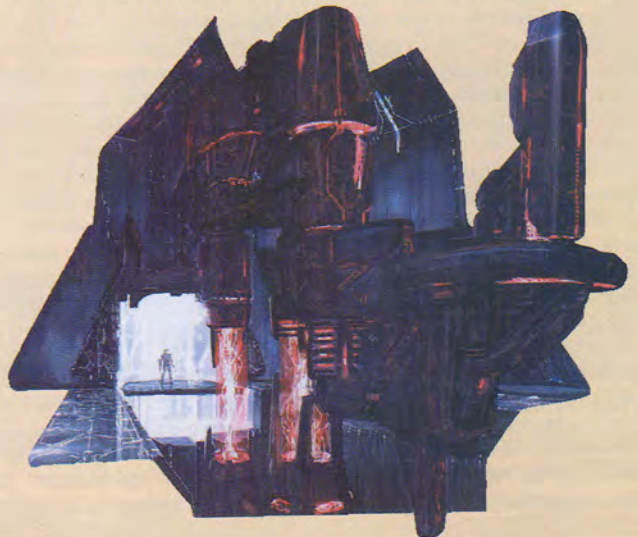
κατεβάσετε. Με μια τόσο δυνατή μηχανή, σίγουρα θα υπήρχε ένα ολοκληρω community από οπαδούς που περιμένουν να φτιάξουν νέα επίπεδα και modes για το Halo. Η Gearbox θέλει να κάνει τα πάντα για τους ικανοποιήσει. Ακόμα δεν έχει ολοκληρωθεί τίποτα, αλλά η Gearbox σχεδιάζει να εκδώσει κάποια editing tools για το Halo και θέλουν να υποστηρίξουν και να διδάξουν τον κόσμο πώς να τα χρησιμοποιούν. Οι σχεδιαστές περιμένουν να δουν τι θα δημιουργήσουν για το παιχνίδι όσοι ασχοληθούν, μετά την έκδοση αυτών των εργαλείων.

Το Halo στο Internet

Όσο αφορά το multiplayer, η Gearbox κατάφερε να σβήσει την πικρία μας για την έκδοση του Xbox. Όταν βγήκε στην κοσμάλα το παιχνίδι είχε κάποιους είδους multiplayer παιχνίδια όπως επιλογή για LAN ή splitscreen. Δεν υπήρχε όμως επιλογή μέσω Internet, κάτι το οποίο μας δυσαρέστησε πολύ, όταν έχουμε συνηθίσει να παίζουμε παιχνίδια όπως το Quake ή το Counter-Strike μέσα από το Internet.

Τώρα όμως τα πράγματα θα διορθωθούν στο PC καθώς θα υπάρχει πλήρης υποστήριξη για παιχνίδι μέσω Internet. Θα μπορείτε να φορτώσετε το παιχνίδι και να ψάξετε για servers, με ένα παράθυρο στο κάτω μέρος της οθόνης, το οποίο θα περιέχει το μήνυμα της ημέρας από κάθε server, καθώς και τα settings του παιχνιδιού. Θα υπάρχουν κάποιοι κεντρικοί τύποι παιχνιδιών όπως τα Deathmatch, Capture The Flag, Oddball και King Of The Hill, θα υπάρχουν όμως και διάφορες ρυθμίσεις προσθέτοντας ομαδικό παιχνίδι, χρόνους για respawn και άλλα πολλά. Θα μπορείτε να ορίσετε ποιες ομάδες θα έχουν κάποια οχήματα. Μαζί με όλα αυτά θα υπάρχουν επιπλέον έξι νέοι χάρτες για το multiplayer.

Προς το παρόν, η έκδοση για το PC του Halo είναι σχεδόν έτοιμη και η ομάδα είναι στο στάδιο του playtesting. Το παιχνίδι είναι προγραμματισμένο να βγει στο τέλος του καλοκαιριού και εμείς πιστεύουμε ότι αυτό θα γίνει κατά το τέλος του Σεπτεμβρη. Το παιχνίδι θα αποτελείται από δύο CD. Όσα CD και αν είναι, βέβαια, εμείς ανυπομονούμε να το δούμε να τρέχει στις οθόνες των υπολογιστών μας.





Μπορεί να φαίνεται αρχικά σαν κλασικό FPS...

... αλλά ξαφνικά....BAAOOM!!!!

XIII

Κόμικ σε FPS

Πολλοί είναι αυτοί που έχουν αντιληφθεί ότι τα video games επηρεάζονται έντονα από τις διάφορες μορφές της τέχνης. Άλλα από τον κινηματογράφο και την τηλεόραση, άλλα από την ζωγραφική και το σχέδιο, την μουσική, βιβλία και πολλά άλλα. Ένα όμως μέρος της τέχνης το οποίο έχει προσφέρει πολλά στα video games είναι τα κόμικς. Έτσι λοιπόν και το XIII έχει εμπνευστεί από τα όμορφα και ευχάριστα σχέδια των κόμικς, και τα μεταφέρει στον υπολογιστή με ένα αρκετά ιδιόμορφο τρόπο.

Το XIII είναι ένα first-person shooter, φτιαγμένο με την ίδια τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε στο Unreal Tournament 2003 και στο Unreal II. Η διαφορά όμως είναι ότι στο XIII, δεν θα δείτε τα φανερά γραφικά με τα εκατομμύρια πολύγωνα που είχαν αυτά τα παιχνίδια, αλλά σχέδια βγαλμένα μέσα από τα cartoon και τα κόμικς. Για την ακρίβεια, είναι βασισμένο σε ένα γνωστό γαλλικό κόμικ με το ίδιο όνομα. Στο παιχνίδι θα βρείτε ότι ακριβώς θα βρίσκατε και σε ένα κόμικ και μάλιστα θα πρωταγωνιστείτε σε αυτό. Πολύ καλά σχεδιασμένοι χαρακτήρες και χώροι, που μοιάζουν να έχουν ξεπηδήσει μέσα από ένα πολύ καλά γραμμένο κόμικ και φυσικά δεν θα λείπουν τα μπαλονάκια που εμφανίζονται για να περιγράψουν τους ήχους. Ξέρετε, μια μπουνιά κάνει "ΚΑΠΑΟΥ", η έκρηξη "ΜΠΑΟΥΜΜ" και διάφοροι άλλοι ήχοι ακόμα και το διακριτικό

"ταπ-ταπ" από τα βήματα των ανθρώπων που περπατάνε. Σε αυτά προστίθενται οι κραυγές αυτών που πεθαίνουν και άλλα ηχητικά εφέ για να τονίσουν τις πράξεις σας. Κατά διαστήματα θα εμφανίζονται κάποιοι pop-up πίνακες οι οποίοι θα περιγράφουν αναλυτικά κάτι που έχει συμβεί, δίνοντας έτσι ένα ακόμα πιο έντονο κόμικ στοιχείο.

Το παιχνίδι θα συνδυάζει πολλά πράγματα μαζί, όπως stealth, sniping, λύσεις γρίφων, μάχες σώμα με σώμα και διάφορα άλλα. Οι επιλογές στις κινήσεις θα είναι πάρα πολλές, καθώς θα μπορείτε να σέρνετε πτώματα για να τα κρύψετε, αλλά και να πετάξετε κάτω το όπλο και να αρχίσετε να γρονθοκοπείτε όποιον βρείτε. Για παράδειγμα, η εισβολή σε μια βάση μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους. Θα μπορείτε να σταματήσετε τους εχθρούς πριν χτυπήσουν τον συναγερμό με μια βαλλίστρα από μακριά αν δεν θέλετε να κάνετε πολύ θόρυβο, αλλά και με το πιστόλι. Τα περισσότερα αντικείμενα που θα βρείτε στο παιχνίδι θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν, για παράδειγμα ένα μπουκάλι ή ένα σπασμένο κομμάτι γυαλί από παράθυρο μπορούν εύκολα να γίνουν όπλα, κάτι που κάνει το παιχνίδι πιο άμεσο και ρεαλιστικό.

Η υπόθεση είναι λίγο περίεργη. Ο πρωταγωνιστής του XIII έχει αμνησία και ανακαλύπτει στην τσέπη του το κλειδί από μια θυρίδα στην τράπεζα και από εκεί καταλήγει σε μια μυ-



Θα καταφέρει να μας ελκύσει; Πολύ πιθανό.



στήρια υπόθεση. Βρίσκει επίσης τον αριθμό 13 σε μορφή tattoo σχηματισμένο στον ώμο του. Κάτι ακόμα πιο περίεργο είναι η δολοφονία του προέδρου των Ηνωμένων Πολιτειών. Στην περιπέτειά σας θα έχετε βοήθεια από μια νεαρή κοπέλα και θα πρέπει να σώσετε τον εργοδότη σας, τον General Carrington, να ξεδιαλύνετε την υπόθεση δολοφονίας του προέδρου και φυσικά να μάθετε τι είναι αυτός ο αριθμός. Τρία άσχετα πράγματα μεταξύ τους, επιφανειακά, για να τα λύσει κάποιος με αμνησία.

Τέλεια ιστορία για κόμικ. Βέβαια, δεν ξέρουμε ακόμα πως θα εξελιχθεί στην συνέχεια του το παιχνίδι, αλλά η κεντρική ιδέα είναι πολύ καλή.

Περιμένουμε τον τίτλο αυτό με αρκετό ενδιαφέρον. Ακόμα και αν δεν καταφέρει τελικά να προσφέρει κάτι καινούριο στο gameplay (άλλωστε είναι ελάχιστα τα FPS που το έχουν καταφέρει αυτό τελευταία), η πρωτότυπη και ελκυστική καλλιτεχνική προσέγγιση σίγουρα θα προσφέρει κάτι "φρέσκο" για τους βετεράνους του είδους.



Πώς το κάνουν τα θηλυκά βαμπίρ και είναι τόσο σαγηνευτικά;

Όπως ήταν αναμενόμενο, επικρατούν μουντά και σκοτεινά γραφικά.

Vampire Bloodlines

Ένας απέθαντος πόλεμος

Θυμάστε πριν περίπου τρία χρόνια, έναν σταυροφόρο που για κακή του τύχη μπλέχτηκε μέσα στον πόλεμο των βρυκολάκων; Φυσικά αναφερόμαστε στο Vampire: The Masquerade - The Redemption. Τότε η ιστορία ξεκινούσε κάπου στον Μεσαίωνα και έφτανε στα σύγχρονα χρόνια, για την αναζήτηση της λύτρωσης του χαρακτήρα σας από την σκοτεινή κατάσταση. Τα βαμπίρ έχουν ανέβει σε μια ειδική θέση στο πάνθεον των αντι-ηρώων της pop κουλτούρας. Το διάσημο επιτραπέζιο role-playing game της White Wolf, το Vampire: The Masquerade, μετέφερε το όραμα της διάσημης

συγγραφέας Anne Rice για τα βαμπίρ, ως πλάσματα δηλαδή υψηλής νοημοσύνης τα οποία ζουν ανάμεσά μας.

Το Vampire the Masquerade κατάφερε να συγκεντρώσει όλα τα χαρακτηριστικά των βαμπίρ από το ομώνυμο επιτραπέζιο RPG, τις φατρίες, τους ήρωες και τους ανταγωνισμούς τους σε ένα λεπτομερές σύστημα παιχνιδιού με πολύ πλούσια ιστορία, εξηγώντας την συνύπαρξη των βαμπίρ και των ανθρώπων στην μοντέρνα εποχή. Το επικείμενο first-person παιχνίδι της Troika θα είναι το δεύτερο παιχνίδι της Activision βασισμένο στις ιδέες της White Wolf και θα είναι αρκε-

τά διαφορετικό από το Vampire: The Masquerade - Redemption του 2000. Το νέο παιχνίδι βασίζεται στη μηχανή του Half - Life 2 και υπόσχεται να δημιουργήσει την ικανοποίηση του να ελέγχεις ένα πανίσχυρο υπερφυσικό πλάσμα με ένα νέο τρόπο, συνδυάζοντας τις γρήγορες μάχες ενός first-person action παιχνιδιού με την όμορφη ιστορία και την αλληλεπίδραση των χαρακτήρων ενός role-playing game.

Στον σκοτεινό κόσμο της White Wolf τα βαμπίρ συνειδητοποίησαν ότι ο καλύτερος τρόπος για να διατηρήσουν την εξουσία τους πάνω στους ανθρώπους, ήταν να χαθούν στο

παρασκήνιο, να κρυφτούν στο "ασφαλές" σκοτάδι, το οποίο οι άνθρωποι φοβούνται, και να αποφύγουν την ανακάλυψη. Αυτή η συμφωνία σιωπής, η "masquerade", επιβάλλεται από την αρχιερατική εξουσία εφτά φυλών. Το Vampire: The Masquerade - Bloodlines της Troika, σας τοποθετεί στην αρχή ως εκκολλητό βαμπίρ, το οποίο μόλις πρόσφατα άλλαξε υπόσταση από άνθρωπος σε πλάσμα του σκότους και των σκιών. Μπορείτε να επιλέξετε σε ποια από τις εφτά φυλές επιθυμείτε να ενταχθείτε. Αυτή η απόφαση θα καθορίσει τι ικανότητες και δυνάμεις θα μπορείτε να



Με την υποστήριξη της εντυπωσιακής μηχανής του Half-life 2, σίγουρα μας περιμένει ένα παρομοίως εντυπωσιακό παιχνίδι.



Gothic ατμόσφαιρα, ομίχλες και σκιές. Τα κλασσικά.



Τα μικρά παιδάκια να μην πλησιάσουν καλύτερα...



1. Sounds fun. Now what do you need me to do?
2. Whatever. Just tell me what you want so I can get the hell out of here.

αναπτύξετε. Πολύ σύντομα θα εμπλακείτε στην συνεχή αναζήτηση για δύναμη ανάμεσα στις διάφορες φατρίες, φτάνοντας στο σημείο να μην εμπιστεύεστε ούτε την δική σας, καθώς διαφορετικοί χαρακτήρες και ομάδες μέσα στην οργάνωσή σας, μπορεί να προσπαθήσουν να σας χρησιμοποιήσουν για τους δικούς τους στόχους.

Η τεχνολογία στην υπηρεσία των... Βαμπίρ

Το Bloodlines εξελίσσεται στο Los Angeles, αλλά όπως λέει και ο Leonard Boyarsky, ο project leader του παιχνιδιού, δεν πρόκειται να αναγνωρίσετε αυτό το Los Angeles ως την γνωστή πόλη του σήμερα. Υπάρχει ένα σκοτεινό, gothic στιλ στον 3D κόσμο που δημιουργεί η Troika, κάτι το οποίο φαίνεται από τις πρώτες κιόλας εικόνες του παιχνιδιού που έχουν δημοσιευτεί. Όλες οι πολιτικές διαμάχες θα παίρνουν μέρος σε ασφαλείς περιοχές όπου απαγορεύεται να χρησιμοποιήσετε ή να δείξετε τις βαμπιρικές δυνάμεις σας. Υπάρχουν άλλες επικίνδυνες περιοχές όπου θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλα τα όπλα και τις δυνάμεις που έχετε στη διάθεσή σας για

να επιβιώσετε. Η μάχη περιμένουμε να είναι τόσο γρήγορη και φρενήρης όσο θα έπρεπε να είναι ένα first-person shooter, με μια μεγάλη ποικιλία από μοντέρνα όπλα του σήμερα που θα έχετε στην διάθεσή σας, όπως την γνωστή Κατάνα, το Mac-10s και το Ούζι, καθώς και πολλά άλλα.

Η Troika έχει αποδείξει ότι είναι πολύ καλή στην δημιουργία μεγάλων role-playing games και καθώς είναι η πρώτη φορά που η ομάδα ασχολείται με ένα first-person παιχνίδι, δεν υπάρχει αμφιβολία ότι το Bloodlines θα είναι γεμάτο από διάλογους και ανάπτυξη χαρακτήρων. Το Bloodlines θα παραμείνει πιστό στον πυρήνα του παιχνιδιού της White Wolf. Συμμαχώντας με μια από τις εφτά φατρίες θα σας δοθεί πρόσβαση σε μια τεράστια ποικιλία από δυνάμεις διαφορετικές για κάθε φατρία. Επιλέγοντας να παίξετε ως ένας σαγηνευτικός Toreador θα ανοιχτούν διαφορετικές επιλογές για το gameplay, διαφορετικές από το αν επιλέξετε τους άσχημους και τερατόμορφους Nosferatu ή τους Gangrel, μια φυλή που μπορεί να πάρει ζωώδεις μορφές.

Καθώς θα ολοκληρώνετε τις αποστολές, θα αποκτάτε πό-

ντους εμπειρίας που θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να βελτιώσετε τα χαρακτηριστικά και τις ικανότητες του χαρακτήρα σας. Αυτές οι ικανότητες ονομάζονται πειθαρχίες (disciplines) και η ανάπτυξή τους γίνεται όπως σχεδόν και σε κάθε role-playing παιχνίδι. Προκειμένου να επιτρέψουν όλες τις διαφορετικές προσεγγίσεις που ενδεχομένως χρησιμοποιήσει κάθε παίκτης, η εμπειρία που αποκτά ο χαρακτήρας σας εξαρτάται μόνο από την ολοκλήρωση των αποστολών. Δεν παίζει ρόλο δηλαδή, αν σφάξετε όλους τους εχθρούς σε ένα επίπεδο ή τους αποφύγετε όλους. Οι σχεδιαστές αναφέρουν συγκεκριμένα δύο από τις πολλές δυνάμεις που θα βελτιωθούν καθώς ο χαρακτήρας σας θα εξελίσσεται. Οι δυνάμεις αυτές λέγονται Obfuscate και Celerity. Στα μεγάλα επίπεδα, η ικανότητα Obfuscate των Nosferatu μπορεί να σας κάνει σχεδόν τελείως αόρατους, αλλά ένας μικρός Nosferatu θα έχει μια πολύ σημαντικά περιορισμένη εκδοχή αυτής της δύναμης. Έτσι, δεν θα είστε αόρατοι εκτός αν στέκεστε ακίνητοι στις σκιές. Η Celerity είναι μια πειθαρχία που επιταχύνει των χαρακτήρα σας σε σχέση με τον υπόλοιπο κόσμο, επιτρέποντας σας να κάνετε ταχύτατες κινήσεις γύρω από τους εχθρούς σας μέσα στην μάχη. Άλλες πάλι ικανότητες, μπορούν να σας δώσουν υπεράνθρωπη δύναμη ή δύναμη να ασκείτε διανοητικό έλεγχο.

Περιμένοντας το Σκοτάδι

Η Troika είναι γνωστή για τα σημαντικά role-playing games που έχει δημιουργήσει, όπως το Arcanum (2001) και το Fallout (1997), τα οποία σχεδιάστηκαν από μέλη της ομάδας. Αν και το άλμα σε ένα first-person 3D παιχνίδι φαντάζει πολύ μεγάλο, τουλάχιστον η ομάδα έχει κάποια σημαντική υποστήριξη για την μηχανή. Την τεχνολογία του

Half-Life 2 της Valve. Μέχρι τώρα τα πλάνα για το Bloodlines έπρεπε να μείνουν καλυμμένα από τον κόσμο, περιμένοντας την Valve να ανακοινώσει όλες τις τελευταίες πληροφορίες για το επικείμενο παιχνίδι της, αφού πολλά από τα τεχνικά χαρακτηριστικά του Bloodlines, έχουν παρθεί απευθείας από την μηχανή που κινεί το Half-Life 2. Η Troika εκμεταλλεύεται πλήρως το προχωρημένο σύστημα για character animation του Half-Life 2, την δυναμική Τεχνητή Νοημοσύνη και τα πολύ καλά εργαλεία προγραμματισμού. Σε μετέπειτα σημεία του παιχνιδιού, θα υπάρχουν κάποιες προγραμματισμένες σημαντικές αλλαγές στον κόσμο. Ένα ακόμα υποσχόμενο σχεδιαστικό στοιχείο, το οποίο είναι τυπικό στις δουλειές της Troika, είναι η έμφαση που δίνεται στους δυναμικούς διάλογους. Για παράδειγμα, όταν θα μιλάτε με άλλους θα γνωρίζουν αν είστε άντρας ή γυναίκα και τι συμμαχίες έχετε, αντιδρώντας ανάλογα.

Η ανάπτυξη του Vampire: The Masquerade - Bloodlines είναι ήδη αρκετά προχωρημένη. Η δουλειά άρχισε πριν δεκαοχτώ μήνες και μια ομάδα από δεκαεφτά άτομα δουλεύουν για την ολοκλήρωση του project. Πάντως, ένα πράγμα είναι βέβαιο, ότι το Bloodlines δεν θα είναι ένα παιχνίδι με τη διάρκεια του Arcanum, ένα παιχνίδι που κράτησε τους αφοσιωμένους παίχτες απασχολημένους για εκατοντάδες ώρες. Ακόμα και έτσι, ο σχεδιασμός δείχνει ότι το παιχνίδι θα χρειαστεί περίπου εξήντα ώρες gameplay για να ολοκληρωθεί, συμπεριλαμβανοντας τα πολλαπλά φινάλε. Άρα δεν θα είναι ένα μικρό παιχνίδι όπως και νά'χει. Δυστυχώς, δεν έχει ανακοινωθεί καμία επίσημη ημερομηνία για την έκδοσή του παιχνιδιού. Βεβαιωθείτε ότι παρακολουθείτε τις σελίδες του περιοδικού για οτιδήποτε νεότερο.



Για ρομάντζο ξεκίνησε αλλά δεν πούλησε.



Όχι και το πιο πρωτότυπο σενάριο.

The Movies

Όποτε θέλετε να γίνετε παραγωγός;

Μερικοί μπορεί να μην το πιστέψουν, αλλά η αγγλική Lionhead του Peter Molyneux δεν ασχολείται μόνο με γιγάντιες αγελάδες και άπειρα ανθρωπάκια που τις προσκυνούν (βλέπε Black & White). Αυτόν τον καιρό, η Lionhead ασχολείται με ένα είδος sim που ασχολείται με κινηματογραφικές παραγωγές: μια αρκετά φρέσκια ιδέα (αν εξαιρέσουμε την πρωτότυπη προσέγγιση της Lula στην βιομηχανία, δεν έχει γίνει άλλη πετυχημένη απόπειρα) που όλο αναρωτιούνται πώς έχει οραματιστεί ο Molyneux. Και κυρίως... πώς θα υλοποιηθεί. Το παιχνίδι λέγεται The Movies και ακολουθούν οι πρώτες πληροφορίες.

Studio-Sim!

Επιτέλους λοιπόν! Ένα ακόμα όνειρο γίνεται πραγματικότητα... μην κάνετε τους ανδρούς: όλοι μας είχαμε πάντα την όρεξη να γυρίσουμε μια ταινία δικιά μας, να έχουμε το δικό μας στούντιο, κάμερες, σενάρια και ηθοποιούς και να φτιάξουμε το δικό μας αριστούργημα (είτε αυτό είναι Τα Πουλιά 2, είτε το Δωδεκάμισι Εβδομάδες). Ε, αυτή την φορά μπορούμε! Μόνο να ξεκαθαρίσουμε κάτι από την αρχή... αν γυρίσετε τις Δωδεκάμισι Εβδομάδες, να ξέρετε ότι θα πρέπει να συμβιβαστείτε με κάποια άγνωστη ηθοποιό. Δεν υπάρχει Κιμ Μπάσιττσερ. Ούτε Μπραντ Πιτ, Τομ Κρουζ και Πενέλοπε

Κρουζ. Δεν υπάρχουν καθόλου γνωστοί ηθοποιοί του Χόλιγουντ και θα πρέπει να στρατολογήσετε νέους και άγνωστους ηθοποιούς. Αλλά και αυτοί καλοί είναι.

Σκοπός σας στο παιχνίδι είναι φυσικά να βγάλετε χρήματα. Για να το πετύχετε αυτό, θα πρέπει να εξισορροπήσετε συνέχεια διάφορα οικονομικά προβλήματα. Και φυσικά, να συνεχίσετε να φτιάχνετε τις ωραίες ταινίες σας για όσο πιο πολύ μπορείτε. Όπως και στις περισσότερες προσπάθειες της Lionhead, το παιχνίδι είναι ελεύθερο και ανοικτό στην εξελιξη του. Όμως έχουν συμπεριληφθεί αρκετά επιμέρους, αυτοτελή σενάρια που θα βοηθήσουν πολύ στην καριέρα σας. Αν για παράδειγμα καταφέρετε να απαθανάτιστε το πρώτο φιλί σε ταινία (μην ξεχνάτε ότι ξεκινάτε στην τρυφερή, παιδική ηλικία του κινηματογράφου του 1920), το στούντιό θα σας ανέβει πολύ στην εκτίμηση του κόσμου. Παράλληλα θα ανέβουν φυσικά και οι πωλήσεις των εισιτηρίων...

Το τι θα δει ο κόσμος στην ταινία σας (όπως το παράδειγμα παραπάνω) είναι πάρα πολύ σημαντικό και αρκετά δύσκολη επιλογή, αν συνυπολογίσετε τη μεγάλη ελευθερία που σας παρέχεται. Φανταστείτε για παράδειγμα το εξής: μπορείτε να γυρίσετε μια ταινία με στοιχειά επιστημονικής φαντασίας αλλά με καουμπόδες και έναν τύπο φτυστός



ο Τζων Γουέην. Σκεφτείτε επίσης ότι παίζετε στην δεκαετία του 1950. Θα άρεσε κάτι τέτοιο στον κόσμο. Θα έδινε χρήματα για να δει ένα τέτοιο πράγμα στις κινηματογραφικές αίθουσες (γιατί, θα το έκανε σήμερα;). Αντίστοιχα, αν μια ταινία του 1920 έχει πολλή βία, γυμνό και σεξ, όχι μόνο δεν θα βγάλετε χρήματα, αλλά θα σας κυνηγάνε. Στην ένδοξη δεκαετία του 90 βέβαια, όχι μόνο πρέπει να δείξετε και κάτι (μια μπουνιά ή μια γυμνή γάμπα τουλάχιστον) αλλά επιβάλλεται για να κερδίσετε χρήματα! Αν κάνετε την σωστή απόφαση για το σενάριο είστε σε καλό δρόμο...

Φώτα, Κάμερες, Πληκτρολόγιο... Action!

Τι άλλο υπάρχει; Μα οι ηθοποιοί φυσικά (τους οποίους πρέπει να τους φέρεστε όμορφα και γλυκά από τη μία, αλλά από την άλλη να μην τους καλομαθαίνετε γιατί γίνονται στριμμμένοι και ντίβες!), το επιτελείο και τα σκηνικά. Στο επιτελείο, βάλτε μέσα ότι



μπορείτε να φανταστείτε: από σεναριογράφους, κάμεραμεν, τεχνικούς, μακιγιέρ και άλλα πολλά. Τα σκηνικά είναι κι αυτά πολύ σημαντικά (όλα με ποικιλία και λεπτομέρεια) αλλά πρέπει να τα αλλάζετε κι αυτά από τη μία παραγωγή στην άλλη. Γενικότερα, υπάρχουν πάρα πολλά πράγματα που θα πρέπει να φροντίζετε σε κάθε ταινία - ακόμα και να πείτε που ακριβώς θα σταθούν τα σκηνικά, οι ηθοποιοί... τα πάντα.

Παράλληλα, έχετε μια ένδειξη πέντε αστεριών που σας δείχνει πόσο καιρό ασχολήστε με κάθε παραγωγή: αν φτάσει το ένα ή

δύο αστέρια, μιλάμε για μια παραγωγή B-Movie που δεν θα βγάλει πολλά χρήματα. Παράλληλα όμως, μια B-Movie έχει ολοκληρωθεί μέσα σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα και έχει κοστίσει σχετικά λίγα χρήματα. Είδατε που οι χαμηλές παραγωγές είναι κι αυτές αναγκαίες; Αντίστοιχα, τα πέντε αστέρια, θα σας ρουφήξουν όλα τα χρήματα (στην αρχή μάλιστα δεν θα μπορείτε καν να πλησιάσετε τα 3 αστέρια παραγωγής), αλλά έχουν μεγαλύτερες πιθανότητες να αποσπάσουν καλύτερες κριτικές. Και περισσότερο εισιτήρια.

Trailers και Sliders

Το αποτέλεσμα τώρα κάθε παραγωγής ποιο είναι; Σαφώς, δεν θα μπορούσατε ποτέ να γυρίσετε μια κανονική, δίωρη ταινία (κατά βάλε) μέσα από το παιχνίδι. Από την άλλη μεριά, ο παίχτης δεν θα έμεινε ικανοποιημένος, αν η ταινία του είναι απλά ένα όνομα που φαίνεται σε μια λίστα. Οι σχεδιαστές λοιπόν σκέφτηκαν την ιδέα του τρέιλερ. Αυτό δημιουργείται αυτόματα με το τέλος της παραγωγής και αντιπροσωπεύει το κινηματογραφικό σποτάκι του 'Προσεχώς' που βλέπουμε στο σινεμά. Περιλαμβάνει όμως (στα τριάντα περίπου δευτερόλεπτα) αυτούσιες σκηνές που γυρίσατε, δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στους ηθοποιούς που επιλέξατε να πρωταγωνιστήσουν, τα σκηνικά και το σενάριο. Πολύ έξυπνο τέχνασμα, ενώ το αποτέλεσμα είναι οπτικά ελκυστικό. Εικάζεται επίσης ότι τα τρέιλερ αυτά μπορούν να διακινούνται άνετα μέσα από το Internet. Το δίκτυο θα παίζει και συμπληρωματικό ρόλο, αφού το παιχνίδι αυτόματα σχεδιάζει και μια ιστοσελίδα της ταινίας από όπου ο κόσμος μπορεί να παρακολουθεί τις εξελίξεις



της επικής σας υπερ-παραγωγής. Θα υπάρχουν επίσης και βαθμολογίες: αν το τρέιλερ σας ψηφιστεί το καλύτερο από τους υπολοίπους χρήστες, θα υπάρχουν σίγουρα κάποια δώρα ή έστω ένα "Βραβείο Κοινού".

Το άλλο ενδιαφέρον είναι τα sliders - οι δείκτες που υπάρχουν στο σετ όπου κινηματογραφείται κάθε σκηνή. Υπάρχει ένας δείκτης για κάθε ένα 'στοιχείο': σε ένα ζευγάρι ας πούμε που έχει κάτσει σε ένα παγκάκι και...κάνει τα δικά του, τέλος πάντων, υπάρχει από κάτω ο δείκτης του...ρομαντισμού ο οποίος βρίσκεται σε κάποιο προκαθορισμένο επίπεδο. Με τον δείκτη αυτό όμως (εδώ είναι το καλό), μπορείτε να πειραματιστείτε: αν τον βάλετε στην μία άκρη (στο πιο σεμνό σημείο), ο άντρας θα φιλάει δειλά το χέρι της γυναίκας, θα ανταλ-

λάζουν ντροπαλές ματιές και άλλα τέτοια που στην δεκαετία του 1920, ήταν πολύ 'πιπεράτα' και τολμηρά. Κάντε ένα πείραμα: βάλτε τον δείκτη στην πέρα πλευρά. Πριν το κάνετε όμως, βεβαιωθείτε ότι δεν υπάρχουν ανήλικα και καρδιακοί στην αίθουσα. Αν δεν υπάρξει κάποια λογοκρισία (γιατί αυτό που είδαμε είναι δείγμα υπό ανάπτυξη ακόμα), μπορούμε να πούμε, ότι η Lula έμεινε πολύ πίσω. Αυτό αρκεί.

Αντίστοιχα, ένα στοιχείο βίας (δύο τύποι που καβγαδίζουν) μπορεί κι αυτό να αλλάξει αν θέλετε: από χαζά χαστουκάρια και σπρωξίματα, μέχρι αιματηρές σφαγές, κρανία που σκάνε και κραυγές βρισίματος. Όλα αλλάζουν. Είναι σαν μια πελώρια παιδική χαρά η κινηματογραφική σας παραγωγή... το ερώτημα εί-

ναι πόσο σίγουρος είστε ότι μπορείτε να πειραματιστείτε και να μην πατώσετε. Αρκετά ενδιαφέρον είναι ότι οι εναλλαγές αυτές, γίνονται με πολύ ομαλό και όμορφο τρόπο ενώ το animation είναι πραγματικά εντυπωσιακό και θα σας κάνει να χαμογελάσετε.

Προσεχώς στις Οθόνες

Αν κυκλοφορήσει αυτόν τον χρόνο, θα είναι προς τα τέλη - αν και πιο πιθανό είναι να το δούμε το 2004. Πάντως είναι ένα από τα ενδιαφέροντα παιχνίδια που περιμένουμε. Προσφέρει πολύ χώρο για πειραματισμό (σαν παιδική χαρά ένα πράγμα), με θεματολογία και μηχανισμούς που δεν έχουμε συναντήσει στο παρελθόν. Για να δούμε τι θα μας δείξει ο κύριος Molyneux αυτή την φορά. Εννοείται ότι θα επανέλθουμε.



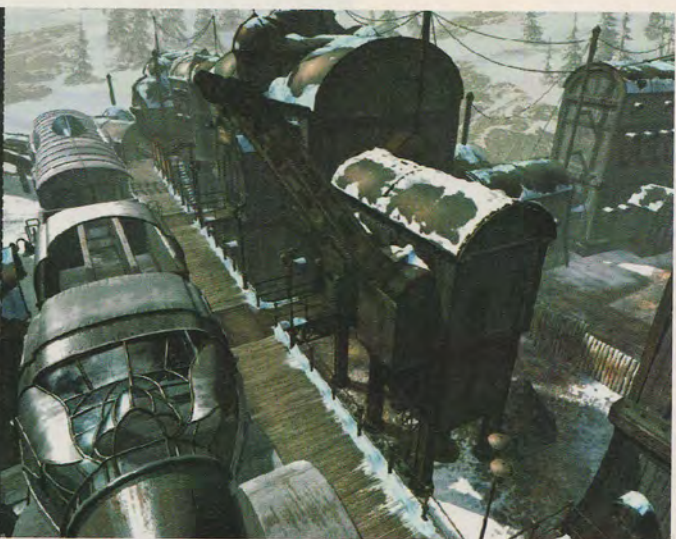
Νύκτα είναι, ζωντανοί νεκροί είναι...



... ο Romero λείπει μόνο.



Από τα πιο λεπτομερή και όμορφα δωμάτια σε παιχνίδι.



Όλα ξεκινάει στο τρένο...

Syberia 2

Καιρός για ένα καλό adventure

Τον περασμένο χρόνο η Microïds κυκλοφόρησε το Syberia, ένα από τα καλύτερα graphical adventures των τελευταίων χρόνων. Το παιχνίδι παρουσίαζε την δικηγόρο Kate Walker, η οποία επισκέφτηκε ένα ήσυχο χωριό στις Άλπεις για την κατάσχεση ενός παλιού εργοστασίου. Όλα όμως κατέληξαν σε μια περίεργη περιπέτεια με τον θάνατο της διευθύντριας του εργοστασίου, της Anna Voralberg, μιας χαμένης βαλίτσας και ενός στρατού από ωρολογιακά ρομπότ. Το παιχνίδι χρησιμοποιούσε το κλασικό στήσιμο των adventures, με τον έλεγχο αποκλειστικά μέσω του mouse και τη λύση διαφόρων γρίφων μιλώντας στους σημαντικούς χαρακτήρες και χρησιμοποιώντας κάποια από τα αντικείμενα στο inventory.

Η συνέχεια του παιχνιδιού, ξεκινάει ακριβώς από το σημείο που τελείωσε το πρώτο, δείχνοντας την συνέχεια της περιπέτειας της Kate και την αναζήτηση της μυστηριώδους χώρας με το όνομα Syberia. Ως συνήθως στο παιχνίδι θα υπάρχουν χαρακτήρες που θα δίνουν πληροφορίες χρήσιμες για την υπόθεση, καθώς και πολλά αντικείμενα για το inventory.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, βρίσκουμε την Kate Walker πάνω σε ένα τρένο. Το ίδιο τρένο στο οποίο πήδηξε πάνω στο τέλος του πρώτου παιχνιδιού, για να

συνεχίσει την περιπέτεια της μαζί με τον δημιουργό των ρομπότ, τον Hans. Ψάχνοντας πάνω στο τρένο βρίσκει τον μικροκαμωμένο Hans στο τέλος του τρένου, έτοιμο να ολοκληρώσει την τελευταία του δουλειά. Όμως, ο Hans ζητάει την βοήθεια της Kate για να μπορέσει να ολοκληρώσει το έργο του, λέγοντας ότι το τρένο δεν μπορεί να φύγει μέχρι να το πετύχει αυτό. Η Kate αρχίζει από εκεί να ερευνά το τρένο και τον κοντινό σταθμό.

Βγαίνοντας έξω από το βαγό-νι, η πρωταγωνίστρια βλέπει ότι ο χιονισμένος σταθμός του τρένου είναι καλά κλειδωμένος και ασφαλισμένος, εκτός από μια σκάλα που οδηγεί σε ένα τούνελ, κάτω από τον σταθμό και από εκεί σε ένα καμπαρέ. Όταν μπει μέσα στο σχεδόν άδειο μαγαζί, η Kate προσπερνάει κάποια τραπέζια και τους θαμώνες στην σκηνή, όπου βρίσκονται τέσσερα μεταλλικά άλογα που στέκονται ακίνητα. Πλησιάζοντας την σκηνή, η πρωταγωνίστρια μιλάει με τον παρουσιαστή του καμπαρέ, που κάθεται σε ένα γραφείο. Αυτός αποκαλύπτει ότι τα μηχανικά άλογα δεν λειτουργούν πλέον. Η Kate προσφέρεται να βοηθήσει καταλήγοντας στον πρώτο γρίφο του παιχνιδιού, ο οποίος είναι αρκετά εύκολος. Απλά θα πρέπει να εξετάσει το σύστημα των γραναζιών και να πειραματιστεί μέχρι να δουλέψουν τα άλογα.



Το ίδιο καλό

Από όσα έχουν παρουσιαστεί έως τώρα για το Syberia II, φαίνεται να βαδίζει στα χνάρια του πρώτου, αφού έχει πάρα πολλά κοινά σημεία. Αυτό βέβαια δεν είναι αρνητικό, αναλογιζόμενοι πόσο καλό ήταν το πρώτο. Το διαδιάστατο περιβάλλον που έχει το Syberia II είναι πολύ λεπτομερές, με όμορφα χρώματα που κάνουν τις διάφορες τοποθεσίες να δείχνουν αληθινές και παραμυθένιες ταυτόχρονα. Τα 3D μοντέλα των χαρακτήρων είναι εξίσου καλά με του πρώτου παιχνιδιού, αλλά αυτή τη φορά η κάμερα μπορεί να κάνει πιο κοντινό ζουμ στην Kate και σε άλλους χαρακτήρες, από όσο μπορούσατε να κάνετε στο πρώτο. Ο ήχος είναι επίσης καλός, με περισσότερα ορχηστρικά κομμάτια, καθώς και περισσότερους διάλογους για την Kate, τον Hans και κάποιους άλλους χαρακτήρες. Το gameplay παραμένει το ίδιο με το πρώτο, πράγμα που σημαίνει ότι δεν θα βρείτε ιδιαίτερα δύσκολους γρίφους για μια ακόμη φορά. Ίσως, βέβαια να διορθωθεί αυτό μέχρι να ολο-

κληρωθεί το παιχνίδι, γιατί οι δύσκολοι γρίφοι είναι απαραίτητοι σε ένα adventure.

Σύμφωνα με το σχεδιαστή του παιχνιδιού, Benoit Sokal, η εμφάνιση θα είναι και πάλι στην ιστορία και στην καλλιτεχνική διεύθυνση. Αυτό είναι κάτι που διαπιστώσαμε και στα προηγούμενα παιχνίδια του δημιουργού, τόσο στο πολύ γνωστό, πολύ όμορφο, αλλά κάπως "κενό" Amerzone, όσο και στο προηγούμενο Syberia.

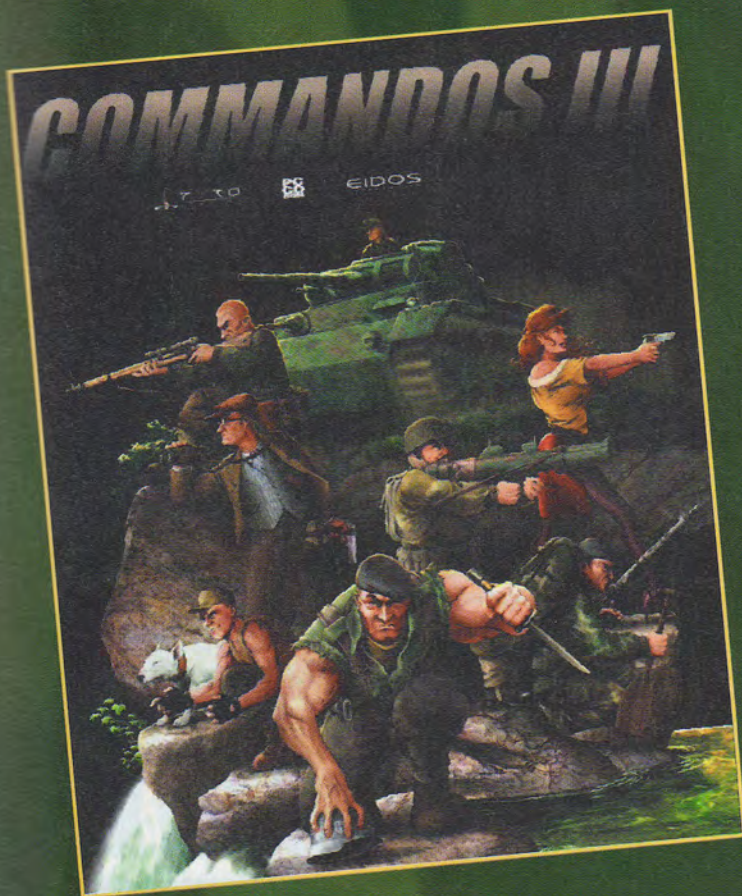
Στον τεχνικό τομέα, τα πράγματα θα είναι κάπως εξελιγμένα με περισσότερο animation που θα κάνει τα σκηνικά να δείχνουν πιο ζωντανά, περισσότερες πιθανές διακλαδώσεις στους διαλόγους και πιο κινηματογραφικές γωνίες λήψης.

Από τα λίγα που έχουν ανακοινωθεί από τη Microïds όσον αφορά το Syberia II, το παιχνίδι φαίνεται να πατάει καλά στα βήματα που άφησε το πρώτο και να κάνει και κάποια επιπλέον. Ίσως το Syberia II να κάνει τον κόσμο να θυμηθεί λίγο τα για πολλούς ξεχασμένα adventures. Δεν μένει λοιπόν παρά να περιμένουμε μέχρι το Φθινόπωρο.

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Το μεγαλύτερο και καλύτερο

Commandos είναι προ των πυλών!



Αναμενόμενη ημερομηνία

κυκλοφορίας

Οκτώβριος 2003

ΠΡΟΠΑΡΑΓΕΙΛΤΕ ΤΩΡΑ
ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΣΥΝΕΧΕΙΑ
ΤΗΣ ΘΡΥΛΙΚΗΣ ΣΕΙΡΑΣ
ΚΑΙ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΤΕ ΤΗΝ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΤΟΥ ΑΠΟ
ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΜΕΡΑ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ!

red line

~~48,95 €~~

45,95 €

Τιμή προσφοράς (για προπαραγγελία)

Η προσφορά ισχύει μόνο για τηλεφωνικές παραγγελίες

Παραγγείλτε στο 80111-767676 (χωρίς χρέωση για όλη την χώρα) ή στο 210 2527201

- Κόστος αποστολής για Αθήνα 5,5 € ■ Για την υπόλοιπη Ελλάδα μέσω αντικαταβολής με κόστος 7,5 €.
- Μπορείτε να πληρώσετε και με πιστωτική κάρτα. ■ Θα προηγηθεί ειδοποίηση σε περίπτωση αλλαγής τιμών.



Η μηχανή γραφικών εξακολουθεί να εντυπωσιάζει.



Τα οχήματα θα παίξουν μεγαλύτερο ρόλο τώρα.

Unreal Tournament 2004

Tournament και Ολυμπιακοί μαζί!

Όλοι μας λίγο πολύ περιμέναμε την έκδοση του Unreal Tournament 2004 και είναι λίγοι αυτοί που ξαφνιάστηκαν. Μετά την περσινή έκδοση του UT 2003, όλα φάνηκαν να οδηγούν σε μια στρατηγική του να παραμένει ο κορμός του παιχνιδιού σταθερός και να προστίθενται κάποιες βελτιώσεις και νέα χαρακτηριστικά κάθε χρόνο. Το Unreal Tournament 2004 όμως φαίνεται να μην ακολουθεί αυτή την τακτική. Ρίχνοντας μια ματιά στο παιχνίδι θα δείτε ότι ενώ υπάρχουν πολλά στοιχεία που θα ευχαριστήσουν τους σκληροπυρηνικούς παίκτες του Unreal, υπάρχουν επίσης πολλά νέα πράγματα που πιθανώς να προσελκύσουν μια ολόκληρη γενιά gamers.

Ξεκινώντας λοιπόν, ας δούμε τι περιέχει το Unreal Tournament 2004. Ουσιαστικά περιέχει τα πάντα από το UT 2003, μαζί με όλα τα patches και τα updates που έχουν βγει μέχρι σήμερα, καθώς και τα έξτρα πακέτα από τις Epic και Digital Extreme. Θα υπάρχουν επίσης νέοι mutators, νέο interface, διπλά assault rifles, υποστήριξη για ομιλία μέσω IP και κάποιες βελτιώσεις στην τεχνική νοημοσύνη. Επιπλέον, θα υπάρχει υποστήριξη λογισμικού για όσους παίκτες έχουν αδύναμα συστήματα έτσι ώστε να μπορούν να απολαύσουν το παιχνίδι. Ακόμα, προστίθενται τρεις νέες ομάδες στο UT 2004 - οι απέθαντοι Necris, μια ομάδα από ρο-

μποτικούς ληστές με αρχηγό τον τελικό εχθρό από το πρώτο Unreal Tournament, τον Xan και τέλος οι Skaarj που επιστρέφουν πάλι.

Στο Unreal Tournament 2004 θα υπάρχουν πολλοί από τους παλιούς χάρτες, καλύπτοντας διάφορους τύπους παιχνιδιών όπως τα deathmatch, Capture the Flag, Domination και Bombing Run. Το παιχνίδι θα περιέχει ακόμα δύο νέα modes. Οι βετεράνοι των Unreal σίγουρα θα χαρούν να μάθουν ότι το ένα από αυτά είναι το Assault, το οποίο προσέλκυσε πολύ κόσμο στο πρώτο Unreal Tournament, αλλά δεν υπήρχε στο UT 2003. Είναι πολλοί αυτοί που ασχολήθηκαν με το Assault στις μέρες του πρώτου UT και με τους έξι νέους χάρτες που θα υπάρχουν, σίγουρα θα ξαναφέρει στη μνήμη τις παλιές μέρες.

Νέα οχήματα

Τα μεγαλύτερα νέα όμως, είναι το νέο Onslaught mode, το οποίο είναι τεράστιο και επικεντρώνεται στα οχήματα. Οι σχεδιαστές περιγράφουν το Onslaught ως μια διασταύρωση του Halo και του Battlefield 1942. Όπως είναι κατανοητό, σε αυτό το mode θα χρειάζεστε οχήματα και ευτυχώς υπάρχουν πολλά στο παιχνίδι, μερικά από τα οποία είναι τα εξωγήινα hovercrafts, tanks, jeeps ακόμα και space fighters.

Από τις λιγοστές πληροφορίες που υπάρχουν για το παιχνίδι, μάθαμε κάποια πράγματα για τα

οχήματα. Όλα τα οχήματα έχουν επιλογή να τα ελέγχετε από άποψη first και third person. Όλα τα μαχητικά έχουν πτυσσόμενα φτερά και στα σκάφη των Skaarj θα υπάρχουν πυργίσκοι για την άμυνα. Το Skimmer είναι ένα πολύ γρήγορο και ελαφρύ hovercraft, με το μειονέκτημα ότι είναι πολύ αδύναμο και μια βολή από ένα tank μπορεί να το διαλύσει. Τα tanks σχεδιαστές ως παρόμοια με τα Scorions του Halo, τα οποία είναι φαρδιά και επίπεδα, με ένα πανίσχυρο κανόνι. Θα υπάρχουν επίσης δύο τύποι για buggies - για ένα άτομο και για τρία άτομα και το καθένα θα έχει ένα σπλολυβόλο φορτωμένο πίσω. Όσον αφορά τα ιπτάμενα οχήματα μάθαμε για το Raptor, το οποίο είναι ένα αρκετά γρήγορο και ευέλικτο μαχητικό, αλλά και εύρηστο. Τέλος, θα υπάρχουν νέες spider mines, μικρές ρομποτικές νάρκες οι οποίες κινούνται τον στόχο για να σκάσουν.

Η ανάπτυξη των παιχνιδιών Unreal Tournament γινόταν παλιά με την συνεργασία των εταιριών Digital Extremes και Epic. Αυτή την φορά, το μεγαλύτερο μέρος της ανάπτυξης του UT 2004 γίνεται από την Epic, αλλά η Digital Extremes δημιουργεί νέους χάρτες για το παιχνίδι, καθώς και ένα μεγάλο μέρος από τα περιεχόμενα του πακέτου.

Το παιχνίδι θα είναι πλήρως συμβατό με τους servers του UT 2003 από την πρώτη μέρα της



κυκλοφορίας του αυτό το φθινόπωρο και με την μηχανή αυτή μαζί με το γρήγορο gameplay, τα νέα modes και τα οχήματα το παιχνίδι θα προσελκύσει πολλούς νέους οπαδούς. Κατά τα φαινόμενα, αυτή τη φορά το Unreal Tournament 2004 δεν θα είναι ένα νέο update αλλά ένα πλήρες παιχνίδι.



Η εκπομπή αρχίζει.

Η παρουσίαση είναι αρκετά παλιομοδίτικη.

Neighbors from Hell

Το κοινό ψήφισε και αποφάσισε...

Όπως όλοι θα έχετε δει τα τελευταία χρόνια, η τηλεόραση έχει γεμίσει από reality shows, όπως το Big Brother, το Wall ή το Party. Σε πολλούς άρεσαν, σε άλλους πάλι όχι. Όπως και να έχει όμως, η JoWood, αποφάσισε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι βασισμένο στα reality. Στην πραγματικότητα, θα είναι ένα reality στο οποίο θα πρωταγωνιστείτε εσείς. Το όνομα αυτού - Neighbors from Hell.

Το θέμα του παιχνιδιού είναι απλό. Οι παίχτες θα παίρνουν τον ρόλο του Woody, ενός ολοκαίνουργιου πρωταγωνιστή στο νέο αυτό reality. Όπως καταλαβαίνετε από το όνομα του παιχνιδιού, ο γείτονας του Woody είναι ο κλασικός εκνευριστικός τύπος, που κάνει συνέχεια θόρυβο, είναι αχρείος και βρομιάρης. Μέσα στο σπίτι του, υπάρχουν κρυμμένες κάμερες και σε κάθε επεισόδιο, το οποίο είναι ένα επίπεδο ουσιαστικά, ο Woody θα πρέπει να εισβάλει κρυφά στο σπίτι του γείτονα για να σκοτώσει φάρσες. Οι παίχτες θα πρέπει να επιτύχουν ένα ποσοστό με το οποίο θα βαθμολογηθούν, έτσι ώστε να μην φύγουν από το παιχνίδι.

Το gameplay είναι αρκετά απλό και επικεντρώνεται γύρω

από το πώς θα στήσετε τις φάρσες σας. Τον Woody τον ελέγχετε με το κλασικό τρόπο του point and click με το mouse, καθώς θα τρυπώνει στο σπίτι του γείτονα για να μαζέψει ότι του χρειάζεται για την φάρσα. Μόλις μαζέψετε τα απαραίτητα υλικά, θα πρέπει να σκεφτείτε καλά το πώς θα τα χρησιμοποιήσετε. Για παράδειγμα αν βρείτε ένα πριόνι, είναι καλύτερο να κόψετε το πόδι ενός τραπεζιού ή της πολυθρόνας που κάθεται ο γείτονας για να δει τηλεόραση; Σκεφτείτε την σκηνή που θα κάτσει και θα πέσει κάτω και αποφασίστε αν θα έχει αρκετή ακροαματικότητα.

Δοκιμασίες

Μέσα σ' όλα αυτά βέβαια, ο Woody πρέπει να είναι πολύ προσεκτικός. Αν αντιληφθεί ο γείτονας τι συμβαίνει και καταφέρει να πιάσει τον Woody στα πράσα, τότε θα τον ξυλοκοπήσει ανελέητα. Αυτό είναι διπλά κακό, αφού όχι μόνο θα τελειώσει το επεισόδιο με μια ήττα του Woody και άρα άσχημη βαθμολογία, αλλά θα γελοιοποιηθεί μπροστά στην τηλεόραση από έναν σιχαμερό τύπο.

Ευτυχώς για τον Woody, υπάρχουν κάποια μέρη που μπορεί να κρυφτεί. Αν ο Woody

καταλάβει ότι υπάρχει ένα δωμάτιο το οποίο δεν το χρησιμοποιεί ο γείτονας σε κάποιο επεισόδιο, θα μπορεί να κρυφτεί εκεί. Σε περίπτωση που δεν καταφέρει να βρει ένα τέτοιο δωμάτιο, μπορεί να κρυφτεί σε μια ντουλάπα ή κάτω από ένα κρεβάτι. Μπορεί να φάει λίγη σκόνη εκεί, αλλά είναι καλύτερο από το ξύλο που μπορεί να μαζέψει.

Πέρα από τον ίδιο τον γείτονα όμως, υπάρχουν και άλλοι κίνδυνοι στο σπίτι του γείτονα που καιροφυλακτούν. Υπάρχουν δύο κατοικίδια. Ο Mutt, ένας ψωριάρης σκύλος, θα εμφανίζεται σχεδόν συνέχεια να κοιμάται μπροστά στον δρόμο που θέλει να πάει ο Woody. Σε αυτή την περίπτωση ο Woody θα πρέπει να περάσει σιγά από το σκύλο, για να μην τον ζυπνήσει με τα βήματά του. Σε περίπτωση που ζυπνήσει ο σκύλος, θα αρχίσει να γαβγίζει πολύ δυνατά, με αποτέλεσμα να έρθει ο γείτονας και να αρχίσει το ξύλο. Κάτι παρόμοιο συμβαίνει και με έναν παχύσαρκο παπαγάλο τον Chili. Τα επεισόδια που περιέχουν και τα δύο ζώα είναι ιδιαίτερα δύσκολα και ο Woody θα δυσκολευτεί πολύ, καθώς το να πρέπει να περπατάς στις μύτες των ποδιών είναι αργό και μπορεί να καταστρέψει μια καλή φάρσα.

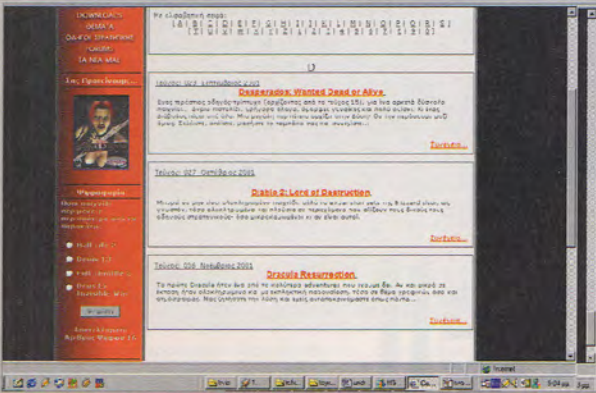
Μπορεί σε μερικούς να ακούγεται βαρετό ένα παιχνίδι να βασίζεται στην ιδέα των reality show, αλλά το χιούμορ του παιχνιδιού και οι χαρακτήρες είναι πολύ καλοί και θα σας γοητεύσουν. Στους παλιούς θα θυμίσει τα κλασικά Spy vs Spy και Skool Daze από τα αγαπημένα μας δμπίτα. Είναι επίσης πολύ όμορφο να σκορώνεις πλάκες εις βάρος του γείτονα. Πόσες φορές έχει περάσει από το μυαλό σας κάτι τέτοιο αλλά δεν το κάνετε; Σε αυτό το παιχνίδι θα έχετε όσες ευκαιρίες θέλετε. Σκεφτείτε μια φάρσα και το αποτέλεσμα. Ο γείτονας πάει στο μπάνιο, πατάει το σαπούνι που έχετε αφήσει κάτω, γλιστράει και πέφτει μέσα στην λεκάνη που την έχετε βουλώσει με χαρτιά. Όλα αυτά θα τα δείτε να γίνονται με τα πολύ όμορφα και αστεία animations του παιχνιδιού.

Πάντως, είναι άξιο απορίας, πώς δεν έχουμε δει ακόμα ένα τέτοιο reality στην τηλεόραση, ώστε να ξεφύγουμε από τα κλασικά που βλέπουμε, στα οποία όλοι κάθονται και δεν κάνουν τίποτα. Το παιχνίδι προορίζεται για κυκλοφορία μέσα στο καλοκαίρι και σίγουρα φαίνεται ενδιαφέρον μέσα στον καταγισμό από FPS, RTS και δευτεροκλασάτων console ports.

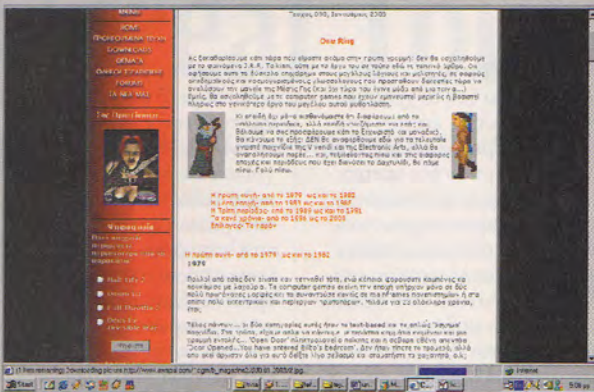


Επιτέλους!!!

Το Computer Games Magazine αποκτά τον δικό του χώρο στο Διαδίκτυο!



Εδώ θα βρείτε κάποια επλεγμένη ύλη από το περιοδικό (από Οδηγούς Στρατηγικής μέχρι Ειδικά Θέματα), Αφιερώματα και Νέα.



Μπορείτε να κάνετε download σημαντικά patches για τα παιχνίδια-δώρο του περιοδικού (και όχι μόνο), αλλά και να παραγγείλετε παλαιότερα τεύχη.



Και φυσικά, μπορείτε να γραφτείτε στο Forum και να γίνετε κι εσείς μέλος της ενεργής κοινότητας gamers που αγαπούν αυτό το περιοδικό! Δημοψηφίσματα και γκάλοπ, φιλοσοφικές συζητήσεις και απλές απορίες ή απλά ένα 'γεια' σε μια ζεστή παρέα ομοϊδεατών.



Και φυσικά, όλα αυτά είναι μόνο η αρχή.

Μια πολύ καλή Αρχή!

Σας περιμένουμε, πάντα Με τη ματιά του Gamer...



Μαγεία και φαντασία σε ακόμα ένα επικό RTS.



Η δυνατότητα zoom δείχνει εντυπωσιακή.

Lords of Everquest

Στο Παρελθόν ενός Μύθου

Μετά από την τρομερή επιτυχία του τελευταίου RTS της Blizzard, το Warcraft III, δεν είναι δυνατό να κυκλοφορήσει ένα fantasy RTS χωρίς να συγκριθεί μαζί του. Αυτή λοιπόν είναι και η αναπόφευκτη μοίρα του Lords of EverQuest, ενός RTS που διαδραματίζεται στον πασίγνωστο κόσμο του EverQuest.

Ο James Parker, παραγωγός του παιχνιδιού, θεωρεί ότι είναι κολακευτικό να συγκρίνουν το παιχνίδι του με αυτό της Blizzard θεωρώντας το ως ένα από τα κορυφαία. Ο στόχος της ομάδας του είναι να φτάσουν στο ίδιο επίπεδο και ίσως ένα βήμα παραπέρα. Τα πολλά λόγια είναι φτώχεια, θα πείτε και με το δίκιο σας, αλλά οι δημιουργοί του παιχνιδιού δείχνουν να έχουν μερικές πολύ καλές ιδέες σχετικά με το πώς θα το καταφέρουν. Οι περισσότερες από αυτές φυσικά θα έχουν να κάνουν με την σχέση του νέου παιχνιδιού με το "μπα-

μπά" του, το massively multiplayer RPG με το όνομα EverQuest.

Όπως θα ξέρετε ήδη, το EverQuest είναι ένα massively multiplayer on-line RPG που έχει γίνει κάτι παραπάνω από παιχνίδι για εκατοντάδες χρήστες. Έχει γίνει τρόπος ζωής! Φυσικά, δεν είναι απαραίτητο να έχετε παίξει το EverQuest για να καταλάβετε ή να εκτιμήσετε το παιχνίδι, αλλά οι παίκτες του EverQuest θα συγκινηθούν με το Lords λόγω της σχέσης του με το Multiplayer παιχνίδι. Πολλά από τα στοιχεία του single-player έχουν επηρεαστεί από το MMO. Όλοι οι περιορισμοί, οι δυνάμεις, τα classes και οι κανόνες του EQ θα βρίσκονται και στο Lords.

Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκινάει 10000 χρόνια πριν το EverQuest. Ο Πόλεμος των Θεών έχει μόλις ολοκληρωθεί και ο πολέμαρχος θεός των Ogres, Rallos Zek, έχει εκδιωχθεί για πάντα. Τα τέρατά του, τα ogres και οι γίγα-

ντες, χάνουν τις δυνάμεις τους και την εξυπνάδα τους και ένα από τα πανίσχυρα artifacts που φέρανε πίσω στον Norrath κατά την διάρκεια του πολέμου (ένα βιβλίο που δίνει αθανασία) έχει γίνει το έναυσμα για έναν τρομερό πόλεμο ανάμεσα σε τρεις αντίπαλες φατρίες. Σύμφωνα με τον Parker, επέλεξαν αυτή την εποχή για το παιχνίδι γιατί ενώ η εποχή αυτή, γνωστή ως The Lost Age, αναφέρεται στην μυθολογία του EQ, το τι έχει συμβεί εκείνο τον καιρό δεν έχει αποκαλυφθεί. Αυτό επιτρέπει στην Sony Online Entertainment να κάνει το παιχνίδι πιο φιλικό για τους strategy gamers που μπορεί να μην ξέρουν τίποτα για την ιστορία του Norrath, ενώ παράλληλα θα είναι ελκυστικό για τους παίκτες του EQ. Είναι γεγονός επίσης, ότι θα υπάρχουν στο παιχνίδι χαρακτηριστικά σημεία που θα έχουν σχέση με το EverQuest, χωρίς να επηρεάζουν το ίδιο το παιχνίδι στην λειτουργία του, όπως για

παράδειγμα το σύμβολο των Neriack πάνω στον τοίχο ενός Nightkeep, το οποίο βρίσκεται εκεί χωρίς να αλλάζει κάτι στο παιχνίδι, απλά για να θυμίζει τον Norrath.

Από το RPG στο RTS

Η πιο ξεκάθαρη σχέση του παιχνιδιού με το EverQuest όμως, είναι ο τρόπος που συγκεκριμένοι χαρακτήρες θα ανεβαίνουν σε δύναμη μέσα στο παιχνίδι. Δεκαπέντε πανίσχυρες μονάδες, οι οποίες λέγονται Lords στο παιχνίδι, μαζεύουν πόντους εμπειρίας μέσα από μάχες και μπορούν να εξοπλιστούν με μια συλλογή από μυστικά artifacts κρυμμένα στον κόσμο του παιχνιδιού. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η φατρία με το όνομα Shadowrealm, μια συμμαχία από έξι μοχθηρές φυλές ενωμένες για να ελέγξουν την δύναμη του Tome of Immortality, επικεφαλής των οποίων βρίσκονται πέντε τέτοιοι Άρχοντες. Οι χαρακτήρες





Πάλι undead; Οι μόνιμοι "κακοί"...



Σπαθιά και ξόρκια και θεαματικά πυροτεχνικά...



...αλλά δεν είναι το Warcraft III, μην γελιέστε



αυτοί μπορεί να μην έχουν ξαναφανερί ποτέ, αλλά θα θυμίζουν πολλά στους βετεράνους παίκτες του EQ, όχι μόνο γιατί οι Άρχοντες θα εκπροσωπούν όλες τις φυλές και τα classes του EverQuest, αλλά επίσης γιατί οι απόγονοι τους εμφανίζονται ακόμα στο δικτυακό EverQuest.

Κάθε Άρχοντας ξεκινάει από το 1ο level και έχει μια συγκεκριμένη αύρα γύρω του να τον βοηθάει. Κάποια από αυτές μπορεί να καθυστερεί την ικανότητα των εχθρών να γιατρεύονται ενώ παράλληλα θα επιταχύνει τον ρυθμό ανανέωσης του mana των φιλικών μονάδων. Άλλες πάλι, μπορεί να δίνουν μαχητικές ικανότητες στις μονάδες και θα απομυζούν την ζωή των εχθρών για να επιβιώσουν. Οι ικανότητες και οι δυνάμεις αυτές θα βελτιώνονται καθώς ο Άρχοντας θα ανεβαίνει επίπεδα, με όριο το επίπεδο 30, και θα μπορούν να αποκτήσουν και νέα artifacts.

Οι δημιουργημένες μονάδες θα έχουν επίσης πόντους εμπειρίας και μόλις θα φτάνουν στο 6ο επίπεδο θα ονομάζονται ιππότες από τον Άρχοντά τους. Αυτό θα αναβαθμίσει τις ικανότητες τους σημαντικά. Όλο αυτό το θέμα με τους πόντους εμπειρίας, τα επίπεδα και την αναζήτηση αντικειμένων θα είναι ιδιαίτερα σημαντικό, καθώς ανάλογα με την εμπειρία του Άρχοντα ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να μεταφέρει μονάδες στην συνέχεια του παιχνιδιού, επιλέγοντας έτσι δυνατές μονάδες να συνοδεύουν τον Άρχοντα στις επόμενες αποστολές. Αυτό μάλλον θα βασίζεται σε ένα σύστημα πόντων, όπου οι παίκτες θα μπορούν να μεταφέρουν ένα αριθμό από πόντους στο επόμενο επίπεδο, με τις ισχυρότερες μονάδες να στοιχίζουν περισσότερους πόντους, αλλά αυτά είναι ακόμα στην μελέτη. Όλα αυτά τα στοιχεία, κάνουν το παιχνίδι να θυμίζει πιο πολύ ένα RPG παρά ένα RTS.

Και όμως είναι Strategy

Ευτυχώς, η Sony OE και οι σχεδιαστές του παιχνιδιού στην Rapid Eye Entertainment, δεν φαίνεται να ξεχνούν τα RTS στοιχεία του παιχνιδιού. Το πρώτο πράγμα που είναι φανερό, είναι ότι η Rapid Eye προσπαθεί να μεταφέρει μεγάλες μάχες στις οθόνες των υπολογιστών. Έχει ειπωθεί, ότι θα υπάρχουν περιπτώσεις που σε μια μάχη θα πολεμούν μέχρι και 200 μονάδες, 100 σε κάθε μεριά. Τρομακτικό και εντυπωσιακό! Σίγουρα βέβαια αυτό θα κάνει τον τομέα του micromanagement αρκετά δύσκολο, κυρίως όταν θα προσπαθείτε

να προστατέψετε τις μονάδες υψηλού επιπέδου.

Οι παίκτες θα έχουν μια μεγαλύτερη επιλογή από Άρχοντες όταν παίξουν με ανθρώπινους αντιπάλους. Στην παρουσίαση του παιχνιδιού στην E3, στο multiplayer mode οι παίκτες μπορούσαν να επιλέξουν μέχρι 15 Άρχοντες, πέντε για κάθε φάτρυα. Μέχρι σήμερα, όλοι οι NPC Άρχοντες από τις single-player αποστολές έχουν προστεθεί στο multiplayer και διαθέτουν τις δικές τους δυνάμεις και βελτιώσεις. Φοβερά είναι και τα animations των χαρακτήρων.

Χαρακτηριστικό είναι μια μονάδα Dark Elf πάνω σε μια μεγάλη σαύρα. Όταν η σαύρα σκοτώνει ο πολεμιστής elf συνεχίζει πεζός.

Πολύ καλή επίσης είναι και η AI. Ομαδοποιημένες μονάδες παρατάσσονται συνήθως με πολεμιστές μπροστά, προστατεύοντας τους ευάλωτους spell casters και healers στα πίσω. Ακόμα, οι Άρχοντες δεν θα επιτεθούν άμεσα σε μάχη σώμα με σώμα χωρίς να πάρουν συγκεκριμένες οδηγίες, αλλά θα κάνουν spells και θα βοηθούν τις άλλες μονάδες. Αυτό είναι ένα χαρακτηριστικό που θα κάνει το micro-management πιο υποφερτό.

Λίγη προσοχή

Βέβαια, το multiplayer παιχνίδι μπορεί να γίνει εκνευριστικό γιατί δεν υπάρχει ισορροπία. Υπάρχουν μονάδες όπως οι Flying Mogri, που είναι πολύ ισχυρότεροι από άλλες μονάδες, καθώς και οι βετεράνοι πολεμιστές-μονάδες. Οι βετεράνοι είναι πολύ σημαντικό στο παιχνίδι και θα έπρεπε να υπάρχουν κάποιες εντολές αυτοματισμού για κάποιες λειτουργίες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι όταν θέλετε να ορίσετε ιππότες κάποιες μονάδες και δεν θα προλαβαίνετε λόγω των πολλών άλλων πραγμάτων που θα πρέπει να διευθύνετε. Μια επιλογή auto-knight θα ήταν πολύ χρήσιμη και καλό θα είναι να διορθωθούν αυτά πριν βγει το παιχνίδι.

Δεν έχουν φανερωθεί πολλά από τα υπόλοιπα μέρη του παιχνιδιού είναι καλά κρυμμένα, αλλά πολλά από τα κτίρια και τις μονάδες έχουν ολοκληρωθεί και δείχνουν πολύ καλά. Στο θέμα του ήχου, έχουν ολοκληρωθεί οι φωνές των μονάδων. Το παιχνίδι βρίσκεται στο στάδιο του playtesting και τώρα γίνονται αλλαγές και διορθώσεις. Όλα αυτά πιστεύουμε ότι θα κάνουν το παιχνίδι να είναι ποιοτικό αλλά και αρκετά διαφορετικό από το Warcraft III. Το αν θα βρούμε σωστό στις προβλέψεις μας, θα φανερί στο τελευταίο τρίμηνο του χρόνου.



Δεν υπάρχει καπνός χωρίς φωτιά.



Συνήθως, η ομάδα σας εισέρχεται στο πεδίο επιχειρήσεων με αλεξίπτωτα.

Hidden & Dangerous

Εμπρός μαρς!

Μέχρι πριν από λίγο καιρό, δεν είχε ακουστεί τίποτα από τα στούντιο της Illusion Softworks για τη συνέχεια του Hidden & Dangerous. Κατά τη διάρκεια της τελευταίας E3 όμως, έγινε η επίσημη ανακοίνωση και έτσι είμαστε έτοιμοι να σας δώσουμε κάποιες πρώτες πληροφορίες για το Hidden & Dangerous 2. Το παιχνίδι θα σας μεταφέρει στον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, όπου θα παίρνετε μέρος σε αποστολές ως στρατιώτης. Θα είστε εξοπλισμένοι με ρεαλιστικά όπλα και θα έχετε την βοήθεια μιας μικρής ομάδας από ικανούς συμμάχους, την οποία θα ελέγχετε.

Όπως λοιπόν και στο πρώτο παιχνίδι, το Hidden & Dangerous είναι ένα tactical shooter, στο οποίο θα θεθείτε επικεφαλής σε μια μικρή ομάδα από πολύ καλά εκπαιδευμένους στρατιώτες. Από αυτή, θα μπορείτε να φτιάξετε μικρές ομάδες κρούσης, που θα αποτελούνται από έως και τέσσερα άτομα που θα τα επιλέγετε ανάμεσα από σαράντα διαφορετικούς χαρακτήρες. Κάθε χαρακτήρας θα έχει τρεις φυσικές ικανότητες με τις οποίες θα βαθμολογείται - το health, το οποίο ορίζει πόση ζωή έχει, το strength, το οποίο ορίζει πόσο βάρος μπορεί να σηκώσει και το endurance, που ορίζει πόση ώρα μπορεί να τρέξει ή να κολυμπήσει.

Κάθε στρατιώτης έχει επίσης διάφορα επίπεδα εκπαίδευσης σε ικανότητες όπως πρώτες βοήθειες, εκρηκτικά και μετά το τέλος των αποστολών, θα μπορούν να τις βελτιώσουν. Ο εξοπλισμός των στρατιωτών θα αποτελείται από ένα βασικό όπλο και ένα δευτερεύον, αλλά θα μπορούν να μεταφέρουν και χειροβομβίδες ή όπλα

για κοντινή μάχη. Το πόσα πράγματα μπορούν να κουβαλήσουν καθορίζεται από το strength του στρατιώτη. Αρχικά δεν φαίνεται πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό, σκεφτείτε όμως το εξής: Πολλές φορές θα θελήσετε να εξοπλίσετε τους στρατιώτες σας με κράνη όταν θα έχετε να κάνετε μια αποστολή που περιμένετε να υπάρχει βαρύ πυροβολικό. Τα κράνη βέβαια, καθώς και τα σακίδια στα οποία μπορείτε να βάλετε αντικείμενα για μεταφορά, θα προσθέσουν και άλλο στο βάρος που κουβαλάνε οι στρατιώτες. Ακόμα, μπορείτε να επιλέξετε ποια όπλα και αντικείμενα ακριβώς θα μεταφέρει ο κάθε στρατιώτης στην μάχη, έτσι ώστε να μην ψάχνετε ποιος έχει τι. Αν πάλι δεν το θεωρείτε σημαντικό αυτό, υπάρχει η επιλογή αυτόματου ορισμού των προεπιλεγμένων όπλων.

Μπορεί το παιχνίδι να μην είναι το ρεαλιστικότερο simulation για τέτοιου είδους παιχνίδια, αλλά η Illusion Softworks έψαξε να βρει έναν αξιόλογο αριθμό πραγματικών όπλων και να τα φέρει στο στούντιο. Με αυτά κατάφερε να δημιουργήσει πειστικά μοντέλα των όπλων αυτών και καλά animations για τους στρατιώτες που τα χρησιμοποιούν. Θα δείτε επίσης και κάποια πολύ ρεαλιστικά στοιχεία στην χρήση των όπλων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η χρήση του sniper rifle, κατά την οποία υπάρχει συνεχώς μια μικρή απόκλιση από τον στόχο καθώς αναπνέει ο στρατιώτης. Αν για κάποιο λόγο έχετε κάνει πολλές βολές απανωτά, τότε η απόκλιση αυτή μεγαλώνει, αφού ο στρατιώτης λαχανιάζει και είναι πιο δύσκολο να σημαδέψει.

Shooter ...

Το single-player campaign του παιχνιδιού θα αποτελείται από έξι διαφορετικά campaigns και όλα μαζί συνολικά περιέχουν 23 αποστολές, κάθε μια από τις οποίες μπορείτε να τις παίξετε σε single ή multi player. Πολλές από αυτές τις αποστολές διαδραματίζονται σε τεράστιους χάρτες που προσφέρουν πολλαπλούς στόχους για κάθε αποστολή, οι οποίοι ανοίγουν νέες αποστολές όσο προχωράτε, όπως δηλαδή συνέβαινε και στο Mafia της ίδιας εταιρίας. Οι μάχες διαδραματίζονται σε διάφορες τοποθεσίες, όπως στα αστικά περιβάλλοντα στη Δυτική Ευρώπη, στις χιονισμένες Άλπεις, στις έρημους της Βορείου Αφρικής και στις ζούγκλες της Μπουρμα.

Κατά την διάρκεια των αποστολών σας, θα συναντήσετε με την ομάδα σας 25 διαφορετικούς τύπους οχημάτων, συμπεριλαμβανομένων των jeep και των tanks. Θα μπορείτε να πάρετε

τον έλεγχο του κάθε οχήματος απλά κάνοντας δεξί κλικ πάνω του και επιλέγοντας αν θα είστε οδηγός ή σε κάποια άλλη θέση, όπως πυροβολητής σε ένα tank. Ακόμα όμως και έτσι, αν θελετε να αλλάξετε θέση μέσα στο όχημα, μπορείτε να το κάνετε κάνοντας δεξί κλικ πάνω στην θέση που θελετε να επιλέξετε.

Το Hidden & Dangerous 2 έχει επίσης το πολύ καλό στοιχείο, ότι μπορείτε να παίξετε με διαφορετικούς τρόπους. Μέσα στις αποστολές μπορείτε εύκολα να αλλάξετε την οπτική από first person





σε third person, ανάλογα με το τι επιθυμείτε. Όταν παίζετε σε third person, μπορείτε να δώσετε στα άλλα μέλη τις ομάδας σας πιο εύκολα εντολές, χρησιμοποιώντας ένα μενού εντολών. Στο μενού αυτό υπάρχουν κάποιες απλές εντολές όπως να μετακινηθεί κάποιος σε μια θέση, να επιτευθεί και να μείνει στη θέση του. Το μενού αυτό θα μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε όποτε θέλετε, απλά κάνοντας δεξιά κλικ και χρησιμοποιώντας το mouse wheel για να επιλέξετε την εντολή που θέλετε. Από όσα έχουμε δει μέχρι τώρα, η εισβολή σε ένα στρατόπεδο απαιτεί σωστή χρήση όλων των εντολών, αφού οι εχθροί έχουν ένα πεδίο ακοής μέσα στο οποίο μπορεί να σας ακούσουν. Θα πρέπει λοιπόν να προσέχετε, τότε και σε ποιο σημείο θα δίνετε εντολές στην ομάδα σας, ώστε να μην δεχτείτε ξαφνικά τα πυρά του εχθρού. Φυσικά, θα μπορείτε να αλλάζετε τον έλεγχο ενός στρατιώτη ανά πάσα στιγμή για να κάνετε καλύτερους ελιγμούς με την ομάδα σας.

...και strategy;

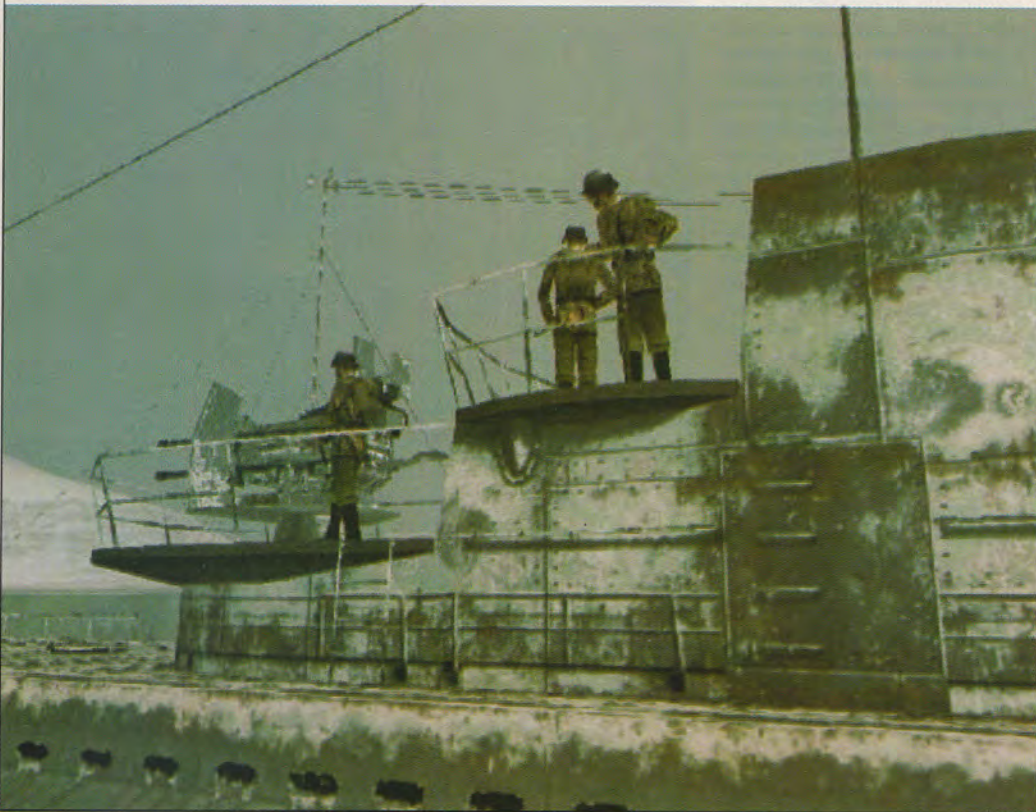
Ένα άλλο πολύ όμορφο στοιχείο στο gameplay του παιχνιδιού είναι ότι μπορείτε να επιλέξετε να βλέπετε το πεδίο της μάχης από μια πανοραμική άποψη. Με αυτό τον τρόπο θα μπορείτε να ελέγχετε το παιχνίδι σαν να παίζατε ένα κλασσικό real-time strategy και θα μπορείτε να παγώνετε το παιχνίδι όποια στιγμή θέλετε για να δώσετε εντολές σε κάθε στρατιώτη.

Θα μπορείτε να επιλέξετε μια ή περισσότερες μονάδες σχηματίζοντας με τον κέρσορα ένα τετράγωνο γύρω από αυτές. Ακόμα και έτσι, μπορείτε να επιλέξετε τις ίδιες εντολές για τους στρατιώτες σας, με αυτές που είναι διαθέσιμες όταν παίζετε σε οπτική third person. Μπορεί βέβαια έτσι να χάνετε την ακρίβεια στον έλεγχο των στρατιωτών, αλλά σας επιτρέπει να δείτε τις γύρω περιοχές, μαζί με τα κρυμμένα σημεία και τα υπερυψωμένα μέρη στα οποία θα μπορείτε να τοποθετείτε τους snipers ή ακόμα και να βρείτε τις κατάλληλες θέσεις για να βάλετε εκρηκτικούς μηχανισμούς.

Το Hidden & Dangerous 2 θα περιέχει επιπλέον multiplayer game για μέχρι 32 παίκτες για LAN ή για το Internet. Θα υπάρχουν τα κλασσικά multiplayer modes όπως το deathmatch και το capture the flag, καθώς και παιχνίδια που θα βασίζονται σε ομαδικές αποστολές, όπως γίνονται και στο Return to Castle Wolfenstein. Θα μπορείτε να πάρετε οποιοδήποτε στρατιώτη από τους σαράντα που είναι διαθέσιμοι στο single player game, για να τους χρησιμοποιήσετε στο multiplayer και να επιλέξετε από περισσότερες από τριάντα διαφορετικές στολές για τον καθένα. Τα όπλα βέβαια θα είναι τα ίδια με το single player και ο εξοπλισμός που θα μπορεί να μεταφέρει ο κάθε στρατιώτης, θα περιορίζεται πάλι από το strength του καθενός.

Δύσκολα χρόνια

Δεν είναι και λίγοι οι τίτλοι του είδους αυτού που κυκλοφορούν κάθε χρόνο. Από τα Operation Flashpoint και το Ghost Recon μέχρι το δικτυακό Battlefield 1942 και το πολλά υποσχόμενο Full Spectrum Warrior (περισσότερα για αυτό, την έκπληξη της E3 για πολλούς, θα μάθετε στο επόμενο τεύχος). Παρ' όλα αυτά όμως, ο συνδυασμός ενός γρήγορου shooter με στοιχεία ενός strategy και όλη αυτή η πληθώρα οχημάτων και όπλων, τα οποία παρουσιάζει το Hidden & Dangerous, κάνει το παιχνίδι αρκετά ενδιαφέρον και αν μη τι άλλο ελκυστικό. Άλλωστε, το πρώτο παιχνίδι είχε διακριθεί για την πολύ καλή ισορροπία ανάμεσα σε ένα tactical simulation και ένα γρήγορο shooter. Σε όσους αρέσει η ατμόσφαιρα του Δευτέρου Παγκοσμίου, θα τρέξουν σίγουρα να το πάρουν. Δεν μένει λοιπόν να περιμένουμε λίγο καιρό, για να δούμε το παιχνίδι στα ράφια και να βγάλουμε τα συμπεράσματά μας.



Σημείο

εκκίνησης...

Internet

για
όλους

για τις περιπλανήσεις σας στον κυβερνοχώρο

Στο δεύτερο τεύχος του
“Internet για όλους”

- ✓ Εκπαίδευση στην πληροφορική.
- ✓ Ποια είναι τα καλύτερα προγράμματα multimedia.
- ✓ Αποδοτικές αναζητήσεις στο Internet.
- ✓ Συγκριτική παρουσίαση των καλύτερων εφαρμογών antivirus.
- ✓ Χρησιμοποιήστε την πιο πλούσια online συλλογή προγραμμάτων.
- ✓ Αναβαθμίστε τον Internet Explorer.
- ✓ Γνωρίστε σε βάθος τον Netscape Navigator.
- ✓ Μάθετε το Eudora, το καλύτερο πρόγραμμα ηλεκτρονικής αλληλογραφίας
- ✓ Εξοικειωθείτε με τα FTP προγράμματα.
- ✓ Προστατέψτε τον υπολογιστή σας από επιθέσεις hackers με το Cyberpatrol.
- ✓ Ακούστε ραδιόφωνο μέσω διαδικτύου.
- ✓ Πολλοσέλιδος αναλυτικός πίνακας με όλα τα πακέτα συνδέσεων (PSTN, ISDN, DSL)
- ✓ Και άλλα πολλά χρηστικά θέματα με επίκεντρο τις πρακτικές εφαρμογές του Internet.

Ειδικό
8σέλιδο
ένθετο
Quickstart
Ο απόλυτος οδηγός
για πρωτάρηδες!

Κυκλοφορεί 15 Σεπτεμβρίου

Γνωρίστε το Internet με τον εύκολο τρόπο!

ATI 9800 Pro vs NVIDIA Fx 5900 Ultra

Το σκηνικό έχει αλλάξει πια. Με την εισαγωγή του chipset Geforce 256 και την εξαγορά της 3dfx η Nvidia έπαιξε μόνη της στο γήπεδο των gamers, έχοντας περιορίσει όλους τους άλλους κατασκευαστές στον τομέα των business και των multimedia applications. Όμως η ATI δεν έμεινε με τα χέρια σταυρωμένα. Βλέπετε, το στέμμα του καλύτερου DVD playback δεν ήταν ποτέ αρκετό για την πάλαι ποτέ κραταιά δύναμη στις κάρτες γραφικών. Η ATI επανήλθε στο προσκήνιο, λοιπόν και επανήλθε δυναμικά. Η Radeon 9700 Pro έπιασε την NVIDIA στον ύπνο. Νέες τεχνολογίες, κορυφαία ταχύτητα και εγγενής υποστήριξη για τις λειτουργίες του DirectX 9, έδωσαν και πάλι την πρώτη θέση στην πρώην βασίλισσα. Η Nvidia είχε καθυστερήσει την κυκλοφορία των chipset GeForceFX ήδη πάρα πολλές φορές. Ενδιάμεσα είχε γεμίσει το κενό με τις Geforce 4 οι οποίες ήταν πολύ καλές από άποψης ταχύτητας, αλλά δεν είχαν τίποτα καινούριο από πλευράς τεχνολογίας. Τα chipset GeForceFX τελικά κυκλοφόρησαν όταν η ATI ετοιμαζόταν για την διάδοχο της Radeon 9700, τη "ναυαρχίδα" Radeon 9800. Η GeForceFX 5800 όμως ήταν σε γενικές γραμμές μια αποτυχία. Όχι μόνο έκανε τρομερό θόρυβο λόγω του συστήματος ψύξης, αλλά έκλεινε και μια θύρα PCI, κάνοντάς την απαγορευτική για τους κατόχους μικρών tower. Θέλετε και άλλα; Οι επιδόσεις αυτής της κάρτας-μεγαθήριου ήταν αμυδρά καλύτερες από την παλιότε-

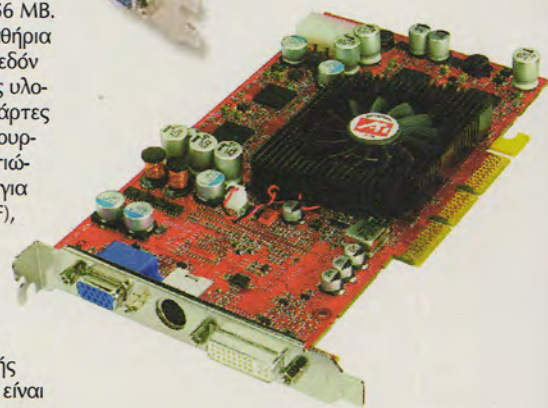
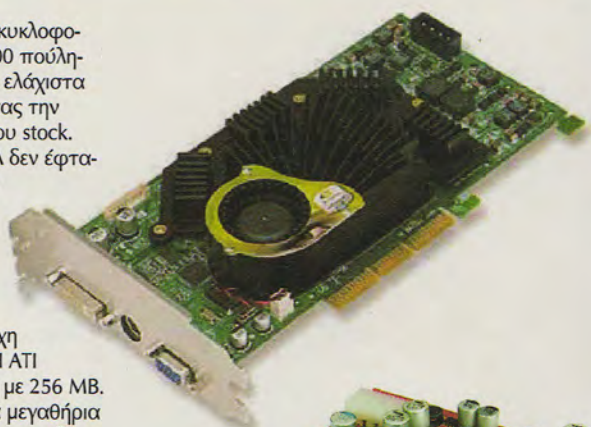
ρη 9700. Σύμφωνα με φήμες που κυκλοφορούν στην αγορά, η σειρά των 5800 πούλησαν μόνο τις προ-παραγγελίες και ελάχιστα παραπάνω κομμάτια, αναγκάζοντας την NVIDIA σε ταχύτατη απόσυρση του stock.

Από την άλλη πλευρά, η NVIDIA δεν έφτασε εκεί που είναι με το να κάθεται στα αυγά της. Πολύ γρήγορα απάντησε με τη σειρά Geforce FX 5900, μια κάρτα αρκετά ξανα-σχεδιασμένη και πιο αθόρυβη με την Ultra έκδοση να διαθέτει 256 MB, ανεβάζοντας και πάλι τον πήχη όσον αφορά τα χαρακτηριστικά. Η ATI απάντησε με την έκδοση της 9800 με 256 MB. Μαζί οι δύο κάρτες, αποτελούν τα μεγαλύτερα της αγοράς. Και οι δύο, προσφέρουν σχεδόν τα ίδια χαρακτηριστικά, με διαφορετικές υλοποιήσεις η καθεμία. Φυσικά και οι δύο κάρτες πια υποστηρίζουν πλήρως όλες τις λειτουργίες του DirectX 9 και προσφέρουν βελτιώσεις στην εφαρμογή του antialiasing (AA για συντομία) και του anisotropic filtering (AF), δύο λειτουργίες που έχουν μπει πια στη ζωή μας, καθώς βελτιώνουν σε απίστευτο βαθμό την ποιότητα της εικόνας που βλέπουμε. Ουσιαστικά, οι αλλαγές που έχουν γίνει είναι μικρές και σκοπό έχουν την κατάκτηση της κορυφής στις επιδόσεις. Σε καμιά περίπτωση δεν είναι προϊόντα "επόμενης γενιάς". Είναι όμως προκλητικές, οι άτιμες! Έτσι, οδηγούμαστε στο εξής ερώτημα:

Σε ποιον απευθύνονται αυτές οι κάρτες;

Μα στο ναυαγίο gamer που δεν διατάζει να ξοδέψει 500+ ευρώ για να έχει έστω και μικρό πλεονέκτημα, φυσικά. Σίγουρα πάντως δεν απευθύνονται σε ένα μέσο ή casual χρήστη. Σκεφτείτε το εξής: Οι εκδόσεις των δύο chipset με 128 MB προσφέρουν ακριβώς τις ίδιες λειτουργίες και ταχύτητα, αν παίζετε παιχνίδια σε αναλύσεις λογικές για ένα μέσο monitor. Αν παίζετε παιχνίδια στο τεράστιο, widescreen monitor σας, τότε λογικά θα θέλετε να ανεβάσετε την ανάλυση τουλάχιστον στα 1600X1200. Αλλιώς, μια ανάλυση 1024X768 είναι υπεραρκετή για ένα monitor 17-19 ιντσών (για παιχνίδια μιλάμε πάντα). Με άλλα λόγια, αν δεν παίζετε τα παιχνίδια στις υψηλότερες δυνατές αναλύσεις, τότε δεν υπάρχει λόγος να επενδύσετε στις πιο ακριβές εκδόσεις αυτών των καρτών.

Από την άλλη πλευρά, αν θέλετε να παίξετε τα παιχνίδια στην υψηλότερη πιθανή ανάλυση, χωρίς να χάνετε δέκατο από το framerate, τότε θέλετε τα 256 MB. Αυτές οι κάρτες το επιτρέπουν και ακόμα καλύτερα μπορείτε ακόμα να έχετε 4xAA και 8xAF να λειτουργεί βελτιώνοντας την ποιότητα εικόνας χωρίς να γονατίζει το μηχανήμά σας.





Half Life 2. Ένα από τα παιχνίδια που θα εκμεταλλευτεί στο έπακρο τη νέα σας κάρτα.

Στην ουσία, αυτό είναι ένα από τα κυριότερα σημεία πωλήσεων για όλες τις κάρτες της νέας γενιάς. Να διατηρούν ένα καλό framerate, ενώ παράλληλα θα έχετε κάθε λεπτομέρεια που μπορεί να προσφέρει στο μέγιστο και να έχουν ενεργοποιημένα διαρκώς το AA και το AF.

Ακόμα και έτσι όμως, κανένας πραγματικά δεν χρειάζεται αυτές τις κάρτες. Όχι ακόμα τουλάχιστο. Είναι ωραίο να τις έχει κανείς, αλλά τίποτα που κυκλοφορεί στην αγορά των παιχνιδιών αυτή τη στιγμή δεν απαιτεί όλα αυτά τα χαρακτηριστικά. Αν αναλογιστεί κανείς μάλιστα ότι ο πόλεμος των καρτών συνεχίζεται ακόμα, τότε θα συνειδητοποιήσει ότι σε λίγους μήνες από σήμερα, τα κορυφαία μοντέλα θα αντικατασταθούν με άλλα, ακόμα πιο κορυφαία. Οι τιμές τότε θα αρχίσουν να πέφτουν... Τότε είναι η ώρα για να κάνει ο έμπειρος χρήστης την κίνησή του.

Παρά τις αμφιβολίες μας όμως για το αν οι δύο κάρτες είναι καλή αγορά ή όχι, εμείς είμαστε υποχρεωμένοι να κάνουμε τη σύγκριση ανάμεσα στα δύο κορυφαία chipset αυτή τη στιγμή. Άλλωστε ξέρουμε ότι εκεί έξω υπάρχουν πολλοί αναγνώστες μας που βλέπουν screenshots του Doom 3 και τους τρέχουν τα σάλια και σχεδιάζουν ήδη την επόμενη αναβάθμιση. Με την ευκαιρία, επαναλαμβάνουμε εδώ ότι αυτές οι κάρτες προορίζονται για

σκληροπυρηνικούς power users, άτομα που ήδη διαθέτουν κορυφαίο σύστημα. Αλλιώς, οι κάρτες πάνε χαμένες. Μην πείτε ότι δεν σας προειδοποιήσαμε...

ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΤΗΣ ΣΥΓΚΡΙΣΗΣ

ATI Radeon 9800 Pro 256MB - Έκδοση εμπορίου από την ATI (drivers 6.14.10.6343 Catalyst)

NVIDIA GeForceFX 5900 Ultra 256 MB - OEM έκδοση της κάρτας από την NVIDIA (drivers 44.03 Detonator FX - οι τελευταίοι certified drivers της NVIDIA, οι οποίοι υπόσχονται μεγάλες βελτιστοποιήσεις για τα chipset GeForce FX).

3DMARK 2003

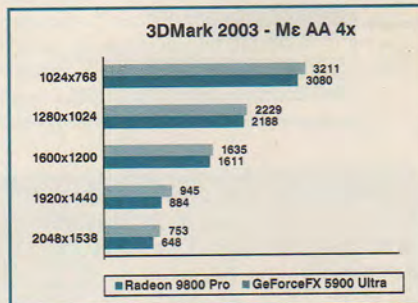
Το 3dmark αποτελεί εδώ και καιρό το καθιερωμένο πρόγραμμα benchmarking για κάρτες γραφικών. Πρόκειται για ένα ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ πρόγραμμα μετρήσεων, το οποίο υποβάλλει την κάρτα ενός συστήματος σε διάφορες δοκιμές rendering. Δεν υπάρχει κάποιο αντικειμενικό σκορ που πρέπει να πιάσει μια κάρτα για να είναι "καλή". Το πρόγραμμα όμως είναι σταθερό, υποστηρίζει όλες τις λειτουργίες του DirectX 9 και δέχεται συνεχείς ανανεώσεις. Λογικό είναι λοιπόν όλες οι συγκρίσεις να ξεκινούν από εκεί.

Αυτή τη φορά όμως υπάρχει ένα πρόβλη-

μα. Όπως ίσως διαβάσατε πρόσφατα στα νέα μας, υπάρχει μια σκιά αμφιβολίας σχετικά με τις επιδόσεις των καρτών της NVIDIA στο γνωστό και καθιερωμένο πρόγραμμα μέτρησης 3Dmark 2003. Για όσους δεν έχουν ακούσει τα νέα, το 3Dmark αναγκάστηκε να εφοδιαστεί με ένα νέο patch, το οποίο απενεργοποίησε κάποιες αλλαγές που είχαν παρατηρηθεί στους οδηγούς της NVIDIA. Αυτό που ανακοινώθηκε τελικά από την Futuremark και την NVIDIA, ήταν ότι οι οδηγοί της Nvidia περιείχαν κώδικα βελτιστοποίησης για το 3Dmark, με αποτέλεσμα οι κάρτες της Nvidia να παρουσιάζουν καλύτερα αποτελέσματα από τα πραγματικά.

Καθώς δεν υπήρχε αρκετός χρόνος, εμείς χρησιμοποιήσαμε την "διορθωμένη" έκδοση του 3dmark. Πάντως όλα τα ξένα sites συνηγορούν ότι μετά την εφαρμογή του patch, οι οδηγοί της ATI είχαν μια πτώση στην απόδοσή τους γύρω στο 1%, ενώ οι οδηγοί της NVIDIA έπεσαν κατά 24% στην απόδοσή τους.

Για να μη σας βομβαρδίζουμε με άχρηστες λεπτομέρειες και καθώς οι κάρτες αυτές είναι σχεδιασμένες να λειτουργούν με συνεχή εφαρμογή antialiasing, χρησιμοποιήσαμε το 3dmark για να συγκρίνουμε τις κάρτες ενώ χρησιμοποιούν antialiasing 4X (η πιο συνηθισμένη ρύθμιση για πολύ καλή ποιότητα εικόνας χωρίς μεγάλη επιβάρυνση της κάρτας):



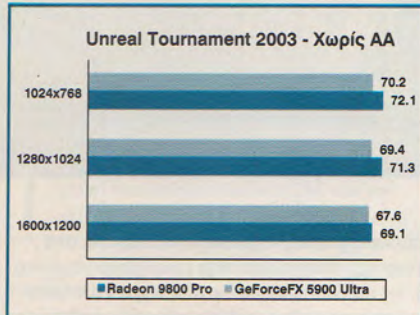
Παρατηρούμε ότι η GeForce είναι μπροστά, αγγίζοντας το 20% στις μεγάλες αναλύσεις. Όπως αναφέραμε όμως παραπάνω, το test αυτό είναι θεωρητικό. Καμία από τις δύο κάρτες δεν μπορεί να τρέξει αξιοπρεπώς ένα απαιτητικό παιχνίδι στις υψηλότερες αναλύσεις. Πα' όλα αυτά, το προβάδισμα της GeForce παραμένει.

Αρκετά με τα θεωρητικά - ώρα για παιχνίδι!

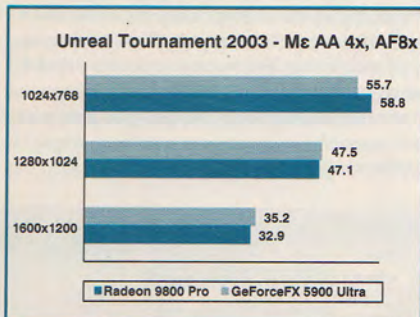
UNREAL TOURNAMENT 2003

Εδώ δεν θα παρεκκλίνουμε από τα συνηθισμένα. Τα benchmarks του Unreal Tournament

2003 είναι κλασικά και θεωρούνται ως αρκετά αντικειμενικά από όλα τα έντυπα και τα sites του χώρου. Η Epic φροντίζει πάντα οι τίτλοι της να παρέχουν δυνατότητα benchmarking. Προτιμήσαμε το antalus flyby, καθώς το μεγάλο draw distance σπρώχνει τις κάρτες στα άκρα.



Όπως βλέπτε, ο νικητής δεν είναι ξεκάθαρος. Η Radeon δείχνει να έχει το πλεονέκτημα, αλλά σε αναλύσεις μέχρι 1600X1200. Το πρόγραμμα δεν επιτρέπει μεγαλύτερη ανάλυση και, αν και το παιχνίδι τις επιτρέπει, τα αποτελέσματα δεν θα ήταν αξιόπιστα εκτός περιβάλλοντος benchmark. Εν ολίγοις, οι ελάχιστες διαφορές δείχνουν ότι και οι δυο κάρτες τα πάνε μια χαρά σε εφαρμογές Direct 3d (το API που χρησιμοποιούν οι περισσότεροι δημιουργοί πλέον). Αυτό όμως ήταν αναμενόμενο, καθώς οι λειτουργίες antialiasing και anisotropic filtering ήταν απενεργοποιημένες. Αλλοίμονο αν τα θηρία αυτά δεν τα πήγαιναν καλά! Καιρός να δούμε τι συμβαίνει όταν οι κάρτες επιβαρύνονται με antialiasing και anisotropic filtering.



Πάλι εδώ τα νούμερα είναι πολύ κοντά, με την GeForce να έχει ένα μικρό προβάδισμα καθώς η ανάλυση αυξάνεται. Βλέπουμε ότι τα αποτελέσματα του 3Dmark επιβεβαιώνονται και στην πράξη.

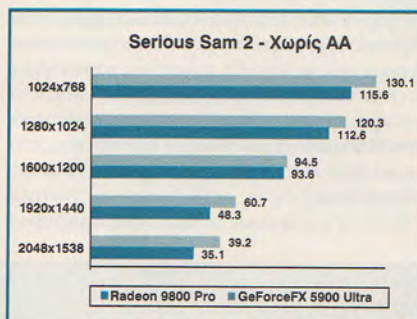
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Αν βασιστεί κανείς στην απόδοση σε Direct X για να κρίνει ποια κάρτα να αγοράσει, τότε η απόφαση δεν θα είναι εύκολη. Η GeForce δείχνει να έχει ένα ελάχιστο προβάδισμα σε υψηλότερες αναλύσεις, το οποίο όμως είναι τόσο μικρό, που η κατάσταση μπορεί να αλλάξει πολύ εύκολα καθώς κυκλοφορούν νέες εκδόσεις για τους οδηγούς και των δύο καρτών. Σε τόσο μικρές διαφορές δεν είναι δυνατό να βασιστεί κανείς. Οι δοκιμές μας απέδειξαν απλά ότι και οι δύο κάρτες είναι εξαιρετικά ικανές σε περιβάλλον Direct 3D.

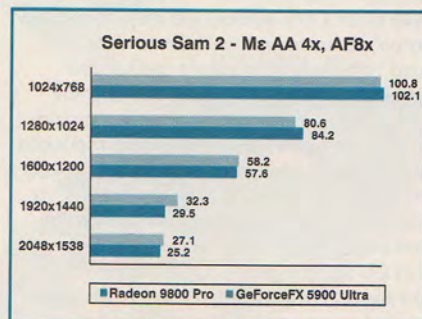


SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Άλλο ένα κλασικό παιχνίδι για δοκιμές. Η μηχανή που κατασκεύασε η Croteam για το Serious Sam είναι φοβερή προσαρμόσιμη και αποτελεί μια από τις καλύτερες εφαρμογές του Open GL. Μπορεί το Open GL να έχει χάσει μεγάλο μέρος από την αίγλη του λόγω της ανόδου του Direct X, το οποίο τώρα προσφέρει δυνατότητες που είναι πλέον εξακολουθεί να είναι ίσως το πιο ποιοτικό. Άλλωστε, ο John Carmack προγραμματίζει ένα παιχνίδι με το όνομα Doom 3 σε Open GL. Το έχετε ακουστά; Ας δούμε λοιπόν τους μεγιστους αριθμούς κάθε κάρτας (χωρίς AA και AF δηλαδή).

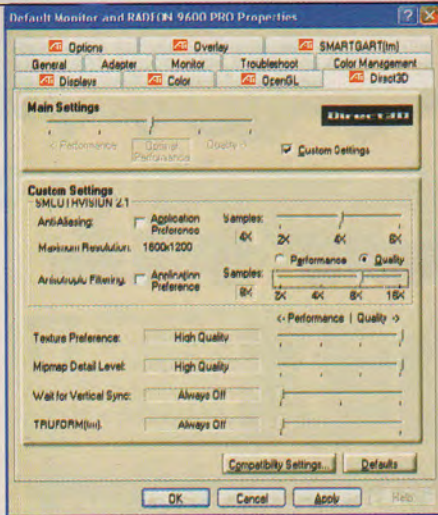


Εδώ βλέπουμε και πάλι ένα μικρό πλεονέκτημα της GeForce όσον αφορά την ταχύτητα. Σε μερικές περιπτώσεις αυτό το προβάδισμα γίνεται αρκετά σημαντικό. Τι γίνεται όμως όταν ενεργοποιήσουμε antialiasing και anisotropic filtering;



Παρατηρούμε ότι στις πιο χαμηλές αναλύσεις, η Radeon υπερέχει, ενώ από τα 1600X1200 και πάνω, επαναλαμβάνεται το σενάριο που είδαμε και στο 3dmark. Το παράξενο όμως είναι ότι στην προηγούμενη μέτρηση η GeForce υπερίσχυε σε όλες τις αναλύσεις και το φυσιολογικό θα ήταν αυτό το προβάδισμα να μεταφερόταν και εδώ. Σίγουρα δεν φταίει ο σχεδιασμός της κάρτας, καθώς όλοι, μα ΟΛΟΙ θέλουν το Doom 3 να τρέχει καλά





στην κάρτα τους. Οι περισσότεροι ειδικοί συμφωνούν ότι αυτό που ίσως χρειάζεται είναι κάποια βελτιστοποίηση στους drivers για OpenGL.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Εδώ οι hardcore users θα έχουν ήδη αρχίσει να γέρνουν προς την GeForce. Το προβάδισμα στο frame rate είναι σημαντικό για αυτή την κλάση των χρηστών και είναι δεδομένο ότι η NVIDIA αναβαθμίζει πολύ συχνά τους drivers της, οπότε είναι σίγουρο ότι τυχόν προβλήματα θα λυθούν.

Ποιότητα Εικόνας

Ένας τομέας όπου η ATI ήταν πάντα μπροστά από την NVIDIA (όπως κάποτε η NVIDIA ήταν μπροστά από την 3dfx), είναι η ποιότητα εικόνας. Σε όλες τις συγκρίσεις που γίνονταν τόσο από εμάς, όσο και από ξένα έντυπα και sites, το αποτέλεσμα ήταν πάντα το ίδιο. Η ποιότητα εικόνας της ATI ήταν πάντα καλύτερη. Άλλες φορές γιατί έκανε καλύτερη συμπίεση textures, αποφεύγοντας το χαρακτηριστικό banding, άλλες φορές λόγω απλής καθαρότητας εικόνας, η ATI ήταν πάντα πιο μπροστά. Επιπλέον, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η ATI πάντα έθετε τα μέτρα σύγκρισης όσον αφορά την αναπαραγωγή DVD. Η κατάσταση αυτή παραμένει, ιδιαίτερα στον τομέα της απόδοσης των χρωμάτων.

Αυτό δεν σημαίνει βέβαια ότι η GeForce δεν έχει καλή ποιότητα εικόνας. Κάθε άλλο, μάλιστα. Σε σχέση με τις προηγούμενες κάρτες της σειράς, η ποιότητα εικόνας για την 5900 είναι κατά πολύ βελτιωμένη. Παρ' όλα αυτά, η ATI εξακολουθεί να προσφέρει την πιο καθαρή εικόνα και την καλύτερη απόδοση χρωμάτων. Δυστυχώς, οι διαφορές είναι τέτοιας φύσης, που δεν φαίνονται στο χαρτί.

Τεχνικά θέματα

Αυτά λοιπόν όσον αφορά τις επιδόσεις των καρτών. Υπάρχουν όμως και κάποια "εξωγενή" ζητήματα που θα πρέπει να αναφέρουμε. Αν έχετε διαβάσει την παρουσίαση της GeForceFX 5800 στο τεύχος 33, το πιο πιθανό είναι να γνωρίζετε ήδη για τον υπερβολικό θόρυβο που κάνει. Το τεράστιο σύστημα ψύξης, ενώ ήταν αποτελεσματικό, όχι μόνο έκανε απίστευτο σαματά, αλλά απαιτούσε και μια πρόσθετη θύρα PCI.

Θα χαρείτε να μάθετε ότι η κατάσταση έχει βελτιωθεί όσον αφορά το θόρυβο. Οι δύο



κάρτες πλέον παράγουν λίγο-πολύ τον ίδιο αριθμό ντεσιμπελ, ενώ η κατάσταση είναι πολύ πιο υποφερτή γενικά. Έχετε υπόψη σας βέβαια, ότι και οι δύο κάρτες είναι ογκώδεις και αν και δεν τη χρειάζονται, θα μπλοκάρουν μια θύρα PCI στο μηχάνημά σας λόγω μεγέθους.

Οι επαγγελματίες ανάμεσά σας θα πρέπει να γνωρίζουν ότι σε πολύ υψηλές αναλύσεις, οι δύο κάρτες απορροφούν μεγάλη ποσά ενέργειας. Αν λοιπόν σκοπεύετε να εργαστείτε πάνω σε CAD σε πολύ υψηλές αναλύσεις, τότε καλά θα κάνετε να προμηθευτείτε ένα τροφοδοτικό τουλάχιστον 350 Watt. Αν δεν σκοπεύετε να παίξετε και παιχνίδια στο ίδιο μηχάνημα, τότε προτιμήστε μια λύση από την Matrox και αφήστε τα "παιδιά" να τσακωνονται!

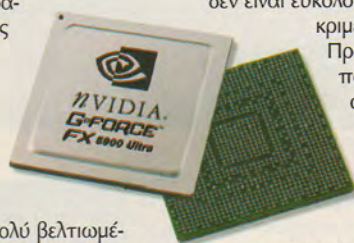
Τελικά συμπεράσματα

Μετά από όλα αυτά, καταλαβαίνετε ότι δεν είναι εύκολο να σας προτείνουμε συγκεκριμένα μια από τις δύο κάρτες. Πρώτα από όλα, είναι κάρτες που απευθύνονται πρώτιστα σε gamers. Οι υπόλοιποι χρήστες μπορούν κάλλιστα να τις αγνοήσουν, ειδικά σε αυτές τις τιμές.

Κατά τα άλλα και οι δύο κάρτες είναι κορυφαίες και πηγαίνουν στήθος με στήθος στις επιδόσεις. Καταλήγουμε στα γνωστά λοιπόν: Αν σας ενδιαφέρει η ποιότητα εικόνας και οι multimedia εφαρμογές πέρα από τα παιχνίδια, τότε το προϊόν της ATI μάλλον είναι καλύτερο για εσάς, τόσο λόγω ποιότητας εικόνας όσο και λόγω πιο σταθερών drivers. Επίσης, οι επιδόσεις της ATI 9800 στα παιχνίδια είναι κορυφαίες. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι θα καταφέρει να παίξει αξιόπιστα τα πιο απαιτητικά παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες και για ακόμα περισσότερο. Αν θέλετε μια κάρτα TQPA, η ATI 9800 φαντάζει ως η πιο αξιόπιστη λύση.

Από την άλλη πλευρά, η GeForce FX 5900, είναι ένα προϊόν που φιλοδοξεί να κερδίσει τον μανιόδη, hardcore (και πλούσιο) gamer και είναι σε καλό δρόμο για να το καταφέρει. Μπορεί να επικρατεί μια θολούρα όσον

αφορά τα benchmarks και τους drivers, κάτι που ρίχνει ένα πέπλο ομίχλης πάνω από όλες τις μετρήσεις που κάνουμε, όμως κάποιοι άλλοι παράγοντες μας κάνουν να περιμένουμε πολλά από αυτό το chipset. Ο πρώτος από αυτούς τους παράγοντες είναι η επιθετική πολιτική της NVIDIA στην αγορά των παιχνιδιών. Μερικοί τίτλοι έχουν κυκλοφορήσει ήδη υποστηρίζοντας μόνο chipset της NVIDIA. Από την άλλη πλευρά, οι νέες NVIDIA κυκλοφορούν με αρκετές νέες τεχνολογίες (το CineFX 2.0, π.χ.), οι οποίες αν χρησιμοποιηθούν ποτέ από τους προγραμματιστές θα δώσουν μεγαλύτερη μακροζωία και περισσότερη αίγλη. Το γεγονός ότι η NVIDIA φημολογείται ότι αναπτύσσει ένα δικό της API για την εκμετάλλευση αυτών των λειτουργιών (όπως είχε κάνει κάποτε η 3dfx με το Glide), μας οδηγούν στο να πιστέψουμε ότι αυτό κάποτε θα γίνει πραγματικότητα. Η συμβουλή μας σχετικά με την GeForce FX 5900 είναι να περιμένετε λίγο και να παρακολουθείτε τις εξελίξεις. Είναι πολύ πιθανό κάποια στιγμή να ξεχωρίσει, τόσο λόγω επιδόσεων, όσο και λόγω "παρασκηνακών" διαβουλεύσεων. Πολύ θα θέλαμε να σας προτρέψουμε να αντισταθείτε στην πολιτική της "αυτοκρατορίας" NVIDIA, αλλά ίσως να μην είναι ό,τι καλύτερο τελικά για έναν χρήστη που απλά θέλει να παίξει.



ΕΙΔΗ, ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΟΜΑΔΕΣ

Τα games και η οικολογία τους

Είναι στην σχολαστική φύση του homo sapiens να θέλει να κατηγοριοποιεί τα πράγματα γύρω του, ώστε να μπορεί να τα αναλύει διεξοδικά και να τα σχολιάζει με μεγαλύτερη ευκολία. Αυτό γίνεται παντού: από τη μουσική και τον κινηματογράφο, τον αθλητισμό και την επιστήμη, μέχρι και την θρησκεία. Για οτιδήποτε λοιπόν μπορεί να ταξινομηθεί, εφευρίσκουμε ομάδες, συνομοταξίες και υποσυνομοταξίες, κατηγορίες και κλάσεις, είδη, μεγέθη, οικογένειες και ζώνες και μέσα σε αυτά τα άπειρα ραφάκια και συρταράκια, καταφέρνουμε και ξεχωρίζουμε, ομαδοποιούμε και στριμώνουμε από τις πιο αφηρημένες έννοιες μέχρι τα πιο τεράστια μεγέθη. Και αυτή ακριβώς η επιστημονική μας σχολαστικότητα είναι που μας ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα ζώα γύρω μας. Αυτή και το επιβεβαιωμένο προνόμιο του αντιδιαμετρικού αντίχειρα. Για βάλτε έναν ασιατικό μανδρίλο να παίξει Half-Life και θα καταλάβατε πού το πάμε...

Υπάρχουν λοιπόν και στα παιχνίδια είδη και υπο-είδη και ψευδο-είδη. Και να ξέρετε ότι

πάντα, μα πάντα θα υπάρχουν διαφωνίες και αντίλογοι για το πού ανήκει κάποιο παιχνίδι. Κι αυτό γιατί μερικές φορές εμφανίζονται μερικά παιχνίδια που δεν δέχονται τόσο υπάκουα να χωρέσουν σε κάποιο από τα συρταράκια κατηγοριοποίησης που λέγαμε πριν... μπορεί να χρειάζεται να απλωθούν σε παραπάνω από μια κατηγορία ή μπορεί να δημιουργούν από μόνα τους κάποια καινούρια κατηγορία. Άλλες φορές, οι διαχωριστικές γραμμές μεταξύ κάποιων κατηγοριών μπορεί να είναι πολύ λεπτές και ξεθωριασμένες και να δημιουργούνται παρεξηγήσεις. Ή πολύ απλά, μπορεί ο ένας να πιστεύει ότι ανήκει στο Α είδος και ο άλλος, δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση σε άλλα κριτήρια και χαρακτηριστικά, να είναι της άποψης ότι ανήκει στο Β είδος. Μην ξεχνάτε ότι ο ρόλος του... Γενεαλογικού Δέντρου των παιχνιδιών, μαζί με όλα τα παρακλάδια του, έχει σαν σκοπό να μας βοηθά να αναφερόμαστε στα παιχνίδια και όχι να μας μπερδεύει. Αν λοιπόν δυσκολεύεστε να βάλετε κάπου το αγαπημένο σας παιχνίδι, μην σκάτε και μην αγχώνεστε...

ΚΟΣΜΟΣ, ΟΠΤΙΚΗ ΚΑΙ ΠΡΟΘΕΜΑΤΑ

Πριν ασχοληθούμε με κάθε είδος ξεχωριστά, ας θυμηθούμε ότι πολλές φορές βλέπουμε την περιγραφή ενός παιχνιδιού που είναι τόσο μακροuhl και φλύαρη που θυμίζει σιδηρόδρομο... 'Ρε σεις, έπαιξα εχτές ένα Fantasy Isometric Massive Multiplayer Online Role Playing Game με λίγο από Top Down Puzzle που με ξετρέλανε!'. 'Μπα, εμένα δεν μου αρέσουν αυτά-προτιμώ εκείνο το Post nuclear tactical third person shooter-sneaker με τα text-based minigames.' Μπέρδεμα, ε; Ακόμα πιο αστειό είναι όταν μερικοί δημιουργούν ακρωνύμια από τέτοιες εξωφρενικές περιγραφές- αντίστοιχα, θα είχαμε σε αυτό το παράδειγμα ένα FIMMORPG με TDP κι ένα PNTPSS με TBM.

Τι είναι όλα αυτά; Μήπως είναι περιττές λέξεις; Ίσως- πάντως βοηθάει μερικές φορές να είσαι συγκεκρι-

μένος και υπάρχει ολόκληρο λεξιλόγιο που ορίζει ακριβώς ένα παιχνίδι (πέρα από το είδος στο οποίο ανήκει)... τον κόσμο στον οποίο παίζεται, την οπτική του αλλά και κάποια άλλα...βοηθητικά προθέματα.



Κόσμος: Fantasy, Sci-Fi, Cyberpunk, Post-Nuclear, Alternative History

Πολλές φορές θα δείτε μέσα στον χαρακτηρισμό ενός παιχνιδιού και τον κόσμο, ή μάλλον το είδος και τον χαρακτήρα του κόσμου στον οποίο διαδραματίζεται. Αν εξαιρέσουμε τα παιχνίδια που δεν χρειάζονται έναν 'κόσμο' (τα sports και τα puzzles μεταξύ άλλων), υπάρχουν πολλά που μεταφέρουν την δράση σε ένα πιο ιδιόμορφο περιβάλλον. Υπάρχουν φυσικά τα παιχνίδια που εξελίσσονται στην σύγχρονη εποχή και σε γήινες, γνωστές συνθήκες (αν και υπάρχουν κάποια νουάρ όπως το Grim Fandango και πιθανώς άπειρες μικροκατηγορίες). Υπάρχουν όμως διάφοροι περίεργοι 'κόσμοι': το Fallout είναι ένα Post Nuclear RPG, το Morrowind είναι fantasy και το Crimson Skies είναι Alternative History. Τι σημαίνουν όλα αυτά;

Με πολύ απλά λόγια, (καθώς τα ρεύματα αυτά απαντώνται όχι μόνο τα παιχνίδια, αλλά και στις υπόλοιπες τέχνες και δεν μπορούν να οριστούν σε λίγες μόνο γραμμές), οι κόσμοι έχουν ως εξής. Το fantasy έχει καταλήξει σήμερα να θυμίζει έναν (συνήθως μεσαιωνικό) κόσμο με μάγους και δράκους, ξωτικά και νάνους, βασιλιάδες και μαγικά σπαθιά, μαγικούς καθρέφτες, νυχοκόπτες και πάει λέγοντας. Από fantasy σήμερα, άλλο τίποτα... Το Sci-Fi (συντομογραφία του Science Fiction) είναι μια πάρα πολύ ευρεία κατηγορία που περιλαμβάνει οτιδήποτε έχει το στοιχείο της επιστημονικής φαντασίας. Διαστημόπλοια, εξωγήινοι, διαγαλαξιακοί πόλεμοι, λέιζερ και φρέιζερ και πάει λέγοντας- από γνωστές σειρές όπως τα Star Trek και Star Wars μέχρι τον πιο ποταπό κι ανήκουστο τίτλο. Στα sci-fi συγκαταλέγονται επίσης τα cyberpunk που μεταφέρουν κι αυτά την



ανθρωπότητα σε ένα πιθανό, μακρινό μέλλον αλλά εξιστορούν πάντα με ένα πιο σκοτεινό ύφος, απαισιόδοξο και πολλές φορές βίαιο και μουντό. Παράλληλα, τα post-nuclear τοποθετούνται μετά από ένα πιθανό πυρηνικό ολοκαύτωμα στον πλανήτη για να πουν μια ιστορία που συνήθως έχει να κάνει με την επιβίωση, με την καταστροφή του πλανήτη και του χάους που επικρατεί μετά από αυτήν και όπως είναι φυσικό, με πολλή ραδιενέργεια. Τα Alternative History τέλος, είναι παιχνίδια που ενώ τοποθετούνται χρονικά στο παρελθόν, έχουν αλλαγμένα στοιχεία: στο Crimson Skies για παράδειγμα, ξαναζούμε τον Παγκόσμιο Πόλεμο, αλλά τα πάντα είναι απίστευτα εξελιγμένα τεχνολογικά... τα αεροπλάνα είναι σαν διαστημόπλοια κι όχι σαν ετοιμόρροπες σακαράκες και ενώ η βασική ιδέα είναι ιστορικά ακριβής, όλα τα άλλα υπόκεινται σε αλλαγές, σε κάτι που θα μπορούσε να είχε γίνει στο παρελθόν: σε μια εναλλακτική ιστορία.

Μιλώντας για 'κόσμους', είναι πιθανό να παρασυρθεί κανείς και να αρχίσει να βάζει στο τραπέζι πολλά ονόματα. Ένας σκοτεινός, fantasy κόσμος με μπόλικά σκοτεινά κάστρα, σκοτεινούς λόρδους και σκοτεινά δάση, με βαμπίρ και νυχτερίδες (σκοτεινές κι αυτές) δεν αποτελεί ένα ξεχωριστό είδος κόσμου, το gothic; Αντίστοιχα, ένας κόσμος Mech αναγνωρίζεται άμεσα από τους γνώστες... sci-fi κι αυτός, όπου πρωταγωνιστές είναι τεράστια ρομπότ, πολεμικές μηχανές και οι εκπαιδευμένοι τους πιλότοι. Παράλληλα, μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει την κατηγορία historic για να περιγράψει όλα εκείνα τα παιχνίδια 'εποχής'... από το Rome και το Age of Empires, μέχρι κάθε παιχνίδι που βασίζεται σε αληθινά ιστορικά γεγονότα, πολιτισμούς αρχαίους και πάει λέγοντας. Μπορεί κανείς να ξεφύγει πολύ εύκολα έτσι από τον στόχο του και να παρασυρθεί σε αερολογίες.



Οπτική: Text, 2D, Isometric, First Person 3D, Third Person 3D

Ας προχωρήσουμε στην οπτική, από το μέσο προβολής του κόσμου στον οποίο κινείστε σε ένα παιχνίδι. Η οπτική φυσικά από μόνη της δεν ορίζει ένα είδος (αυτό γίνεται από το καθαυτό περιεχόμενο και χαρακτήρα του παιχνιδιού) αλλά συνήθως αποτελεί καταλύτη για την δημιουργία ενός υπο-είδους. Σκεφτείτε το χαρακτηριστικό της 'οπτικής' σαν έναν επιθετικό προσδιορισμό που μας βοηθάει να συγκεκριμενοποιήσουμε ακόμα περισσότερο το είδος του παιχνιδιού.

Αρχικά λοιπόν υπήρχε μόνο κείμενο. Τα text-based παιχνίδια τότε παιζόντουσαν σε τεράστιους mainframes και χρησιμοποιούσαν λέξεις για να σας περιγράψουν τον κόσμο γύρω σας. Γνωστότερο εκπρόσωπο από το Adventure (που μετά θα γινόταν Cave Adventure) δεν μπορούμε να σκεφτούμε. Το συγκεκριμένο παιχνίδι μάλιστα σηματοδότησε και το είδος των Adventures και την υπο-κατηγορία των Interactive Fiction. Αυτά θα τα δούμε αναλυτικότερα αργότερα. Προς το παρόν, κρατάμε το γεγονός ότι παιχνίδια υπήρχαν πριν ακόμα υπάρξουν γραφικά. Απλά ήταν βασισμένα σε κείμενο.

Τα πρώτα παιχνίδια με γραφικά χρησιμοποιούσαν δύο διαστάσεις, τα λεγόμενα 2D. Ο κόσμος είχε συνήθως ύψος και πλάτος, αλλά καθόλου βάθος. Σκεφτείτε κλασικά παιχνίδια όπως τα R-Type, Ikari Warriors, Silkworm που υπήρχε κίνηση σε δύο πεδία. Παρομοίως 2D φυσικά είναι και το Tetris και το Asteroids αλλά και τα graphic adventures, από το King's Quest μέχρι το Monkey Island. Ο καιρός των 2D ήρθε και πέρασε, με τα πιο αντιπροσωπευτικά δείγματα να εμφανίζονται στα arcades με τα εικοσάρικα και τα home συστήματα, αν και τελευταία εμφανίζεται μια στροφή σε παλιές, απλές συνταγές. Πολλοί είναι εκείνοι που θεωρούν το καθαρό gaming απλή υπόθεση που δεν χρειάζεται πολλά-πολλά: ειδικότερα στις κονσόλες με την εμφάνιση παιχνιδιών όπως τα Ikaruga και Contra Shattered Soldier που (παρόλο που τα γραφικά έχουν βάθος), ο χαρακτήρας σας κινείται σε δύο πεδία, καθιστώντας το gameplay καθαρά 2D. Σίγουρα, ο καιρός των 2D έχει περάσει όμως και τέτοια παιχνίδια (3D γραφικά με 2D χειρισμό... για κάποιους, τα 2 1/2 D) είναι πολύ-πολύ σπάνια πια.

Αργότερα ήρθε το ισομετρικό στήσιμο, με την εμφάνιση του Zaxxon (1982 από την Gremlin). Στην ουσία δημιουργείται ένα πλέγμα από παράλληλες γραμμές για να αποδοθεί η ψευδαίσθηση της προοπτικής, το οποίο 'ντύνεται' με τα γραφικά- όσο απλά ή σύνθετα είναι αυτά- για να δημιουργηθεί ένας ψευδο-τριδιάστατος κόσμος. Μετά το Zaxxon, ήρθε το 3D Ant Attack και μετά ένας κατακλυσμός από ισομετρικά παιχνίδια, από το Batman μέχρι Head over Heels και το Pacmania. Το ισομετρικό στήσιμο δεν έχει ξεπεραστεί και είναι αρκετά δημοφιλές- μετά από το Ultima VIII Pagan, το είδαμε και στο ανεπανάληπτο Diablo και πάνω στις αρχές του βασίστηκε το μεγάλο ρεύμα των RTS με παιχνίδια όπως το Starcraft αλλά και μεγάλα RPG όπως το κύμα του Baldur's Gate και Σία.



Το 3D σπύσιμο δεσπόζει σήμερα στα παιχνίδια.

Φυσικά έχουμε την μεταπήδηση στο πλήρες, τρισδιάστατο περιβάλλον, το 3D. Τα πιο γνωστά παιχνίδια όπου βλέπετε την δράση μέσα από τα μάτια του πρωταγωνιστή (από οπτική πρώτου προσώπου) είναι τα Doom, Wolfenstein 3D, Ultima Underworld και για πρώτη φορά μπορείτε να κινήθετε και στα τρία πεδία. Υπάρχει αληθινό βάθος στον κόσμο του παιχνιδιού και μπορείτε να χαρείτε και τις τρεις διαστάσεις στις κινήσεις σας.

Τα third person 3D (τρίτου προσώπου) είναι παρόμοια, μόνο που βλέπετε τον πρωταγωνιστή να κινείται στην οθόνη και στο τρισδιάστατο περιβάλλον. Αν υπάρχει ένα είδος οπτικής που να είναι πιο αντιπροσωπευτικό της εποχής που διανύουμε, τότε αυτό είναι το 3D τρίτου προσώπου. Από την Lara και μετά, μονοπωλεί σχεδόν τον ενδιαφέρον των σχεδιαστών σαν μέσο οπτικής, αφού δίνει περισσότερο έλεγχο στον παίκτη και αίσθηση του χώρου γύρω του.

Βέβαια κανείς δεν μπορεί να είναι σίγουρος για το τι μας επιφυλάσσει το μέλλον, αλλά μέχρι στιγμής αυτές οι κατηγορίες φαίνεται να είναι αρκετές. Τουλάχιστον μέχρι να γίνει μια πιο εμπορική και πρακτική εφαρμογή του virtual reality, της τεχνολογίας που βάσει αληθινά τον παίκτη μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού, με την υποστήριξη ειδικών γυαλιών, αισθητήρων και στολών. Κρατάμε λοιπόν τις εξής λέξεις: text-based, 2D, isometric, third person ή first person 3D.



Προθέματα

Πολλές φορές, θα δείτε στον χαρακτηρισμό ενός παιχνιδιού και μια λέξη-αφήνα, έναν επιθετικό προσδιορισμό που 'κολάει', για να δώσει κάποια ιδιότητα...

Squad-based: Παιχνίδια που εστιάζουν στην δυναμική που έχει μια μικρή ομάδα- συνήθως σε στρατιωτικά πλαίσια (με πιο συνηθισμένη...μονάδα μέτρησης, μια διμοιρία). Το Syndicate, τα UFO, το Fallout Tactics: Brotherhood of Steel αποτελούν καλά παραδείγματα των παιχνιδιών που απαιτούν την σωστή χρήση των ανθρώπινων πόρων σας και τον συνδυασμό των ικανοτήτων τους.

Tactical: Αναφέρεται κυρίως σε συνδυασμό με στρατιωτική θεματολογία. Ουσιαστικά, αν δείτε τον όρο tactical στην περιγραφή ενός παιχνιδιού, σημαίνει ότι θα πρέπει να σκεφτείτε και λίγο πριν πυροβολήσετε. Σκεφτείτε το Operation Flashpoint και το Ghost Recon και θα πάρετε μια ιδέα.

Top-down: Ορίζει μερικώς την οπτική του παιχνιδιού- όχι τόσο την τεχνολογία που χρησιμοποιείται, αλλά την κάμερα. Τα παιχνίδια που φαίνονται από ψηλά, όπου ο κόσμος αναπαρίσταται βάσει μιας κάτοψης, λέγονται top-down. Σκεφτείτε τα πρώτα Ultima, όπου βλέπατε τα ανθρωπάκια από ψηλά.

Side-scrolling: Αναφέρεται σε παιχνίδια εμπνευσμένα από τα παλιά arcades τις περισσότερες φορές: shoot 'em ups και beat 'em ups, όπου η οθόνη κυλάει (σक्रολάρει αν προτιμάτε) προς το πλάι. Silkworm κανείς;



ΕΙΔΗ ΚΑΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ

SHOOTER

Ας ξεκινήσουμε από τα βασικά. Τα shooter είναι από τα πρώτα είδη παιχνιδιών που εμφανίσθηκαν, καθώς ήταν τα πιο απλά, άμεσα και ορίζονται πιο εύκολα από όλα: σε αυτά τα παιχνίδια, πρέπει να πυροβολήσετε κάποιον ή κάτι, ενώ υπάρχει κάποιος μετρητής υγείας ή ζωής. Τις ζωές τις λέγανε κάποτε 'κανονάκια'



Renegade- από RTS σε FPS!

ενώ κάποτε δεν υπήρχε ο όρος 'shooter', αλλά 'shoot em up'. Αυτά στην εποχή του Space Wars, του Asteroids και του Space Invaders βέβαια. Σήμερα, τα shooters ακολουθούν διαφορετική νοοτροπία, αφού shooter πια είναι και τα 3D (είτε σε πρώτο, είτε σε τρίτο πρόσωπο).



Half-Life 2... η πεμπτοσύνη του shooter.

Ειδικά η δημοφιλέστατη υποκατηγορία των First Person Shooters, πουλάει αναλογικά τα περισσότερα κομμάτια σήμερα από όλα τα είδη. Είναι ένα είδος που γεννήθηκε και αναπτύχθηκε στα PC, βοηθώντας τον υπολογιστή να αποκτήσει και την υπόστα-



To Breed είναι ένα από τα shooters της νέας γενιάς.

ση της παιχνιδιομηχανής. Ίσως για αυτό να είναι ακόμα και το πιο δημοφιλές είδος της πλατφόρμας. Quake και Serious Sam, Doom, Unreal και Return to Castle Wolfenstein... ακόμα και το Half-Life (που έδινε μεγαλύτερη έμφαση στο στόρι) και ομαδικά shooters όπως το δημοφιλέστατο Counter-Strike, τα FPS φαίνονται να είναι στην κορυφή των προτιμήσεων σήμερα.

STRATEGY

Ίσως το πρώτο αναγνωρίσιμο είδος παιχνιδιών, αφού υφίσταται ως 'οντότητα' από τις αρχές του 1970, με το Star Trek (ένα παιχνίδι όπου ο παίκτης πληκτρολογούσε κείμενο για να ορίσει τις παραμέτρους και τις κινήσεις του σκάφους του βάσει στρατηγικής).

Στα strategy, είτε συνήθως επικεφαλής ενός συνόλου μονάδων τις οποίες πρέπει να καθοδηγήσετε στη μάχη ώστε να νικήσετε τον εχθρό. Από εκεί και πέρα, υπάρχουν πολλές ακόμα παράμετροι που συγκεκριμενοποιούν περισσότερο το είδος του strategy. Αρχικά, υπάρχουν τα turn-based και τα real-time: τα πρώτα (στα οποία συγκαταλέγεται και το Civilization) χρησιμοποιούν ένα σύστημα γύρων, όπου ο καθένας κινεί τις μονάδες του και κάνει τις κινήσεις του στην σειρά του. Συστήνεται για παίκτες της σκέψης και της

στρατηγικής, που δεν θέλουν να βιάζονται αλλά να προχωρούν μεθοδικά και αργά. Στα real-time (Command and Conquer, Warcraft), η δράση δεν παγώνει και καλείστε να είναι τόσο αποφασιστικοί όσο και γρήγοροι.

Ψευδοκατηγορία των strategy, ισχυρίζονται πολλοί ότι αποτελούν και τα god-



To Starcraft έδειξε τον δρόμο.

games, όπου παίρνετε τον ρόλο ενός θεικού πλάσματος με αντίστοιχες δυνάμεις αντί για τον συμβατικό 'στρατηγό'. Το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα του είδους θεωρείται το Populous. Κάποια strategy έχουν βασιστεί πάνω σε γνωστές σειρές επιτραπέζιων (όπως για παράδειγμα τα Axis and Allies της Avalon Hill) για να δημιουργηθεί μια ψευδο-κατηγορία παιχνιδιών που ασχολείται τις περισσότερες φορές με ιστορικές μάχες, turn-based σύστημα μάχης, πολύ μέτρια γραφικά και animation, τεράστια κλίμακα και πολλά, πάρα πολλά εξάγωνα και τετράγωνα στον χάρτη. Τα λεγόμενα wargames. Υπάρχει επίσης και ο όρος 4X (από τα eXpand, eXplore, eXploit, exterminate), περισσότερο στυλ παιχνιδιού παρά κατηγορία, που απλά παραφράζει τον τρόπο με τον οποίο κινείστε στο παιχνίδι: επεκτείνεστε, εξερευνείτε, εκμεταλλεύεστε και εξολοθρεύετε... αν θέλετε λοιπόν, πείτε τα 4E στα ελληνικά! Τέλος, συμβαδίζοντας με τον χαρακτήρα του παιχνιδιού, ένα strategy μπορεί να χαρακτηριστεί empire-builder (αν σκοπός σας είναι να χτίσετε την αυτοκρατορία σας, όπως στο Civilization). Ή και City Builder αν σκοπός σας είναι να παίξετε με μια πόλη... αν και εδώ πλησιάζουμε την γραμμή των Sims. Εμείς σας προειδοποιήσαμε: πολλές φορές το ένα στρώμα υπερκαλύπτει το άλλο, ενώ τα σύνολα δεν διακρίνονται εύκολα.



Lords of Everquest- προβλέπεται συναρπαστικό.

ADVENTURES: TEXT, POINT & CLICK, WINDOWS BASED, FMV, MYST-CLONES

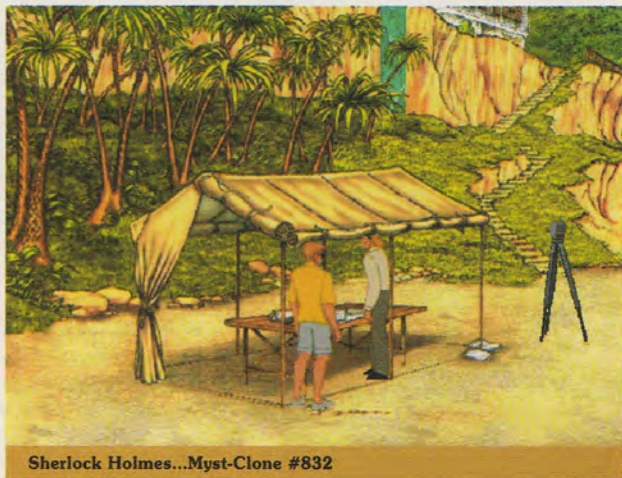
Τα adventures ξεκίνησαν όπως προαναφέραμε από τα text-adventures, με σημαντικότερο εκπρόσωπο το Adventure. Μετά τα text, ακολούθησαν πολλές υπο-κατηγορίες με διαφορετικά ονόματα, αναλόγως με τους μηχανισμούς και το στήσιμο του εκάστοτε τίτλου. Πάντοτε όμως, σε ένα adventure υπάρχει ένα ολοκληρωμένο σενάριο, ένας χαρακτήρας έτοιμος (που δεν έχει στατιστικά και χαρακτηριστικά που αυξομειώνονται όπως σε ένα RPG), ενώ δίνεται έμφαση στους γρίφους. Κάποια ρεύματα adventures έβαζαν mini-games μέσα με σκηνές δράσης ή μάχης, αλλά κυρίως σε ένα adventure κυριαρχεί το ψάξιμο, ο διάλογος, η λογική σκέψη και ένα inventory με αντικείμενα.

Με τα adventures, τις υπο-κατηγορίες και την ιστορία τους ασχοληθήκαμε εκτενώς στο τεύχος 33 στο ειδικό αφιέρωμα, αλλά ας κάνουμε μια μικρή περιληψη: μετά από τα text-based adventures λοιπόν (στα οποία αναφερόμαστε πια νοσταλγικά με τον όρο Interactive Fiction), εμφανίστηκαν τα graphical adventures όπως οι σειρές του Space Quest και King's Quest, τα Maniac Mansion, Monkey Island και άλλα. Οι υπο-κατηγορίες των adventures έχουν να κάνουν κυρίως με τον τρόπο χειρισμού: υπάρχουν λοιπόν τα point & click (όπου κύριο ρόλο παίζει το ποντίκι στις κινήσεις σας), αλλά



Παλιός, καλός Indy.

υπάρχουν και τα window-based όπως τα παλαιότερα Deja vu και Manhunter όπου κινείστε μέσα από παράθυρα. Παράλληλα, τα FMV (Full Motion Video) είναι μια σχολή adventures που προσπαθήσαν να βάλουν ηθοποιούς και αληθινά σκηνικά στην θέση των γραφικών (όπως τα Black Dahlia, Phantasmagoria), ενώ το Myst, ένα adventure πρώτου προσώπου, πυροδότησε μια επίθεση από παρόμοια παιχνίδια, σε τέτοιο σημείο που δημιουργήθηκε μια ψευδο-κατηγορία που πολλοί ονόμασαν Myst-clones.



Sherlock Holmes...Myst-Clone #832

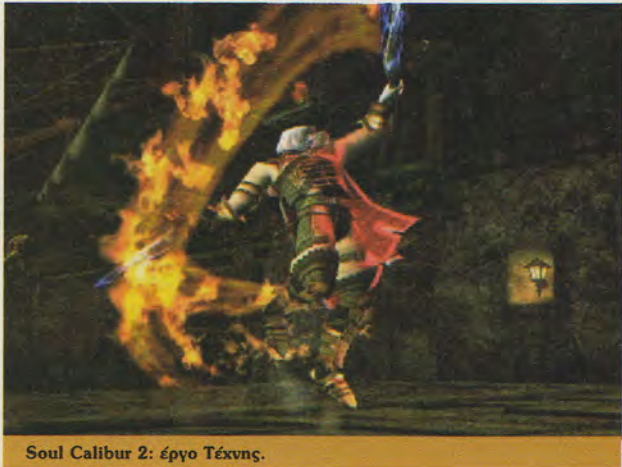
FIGHTING ΚΑΙ BEAT 'EM UPS

Οτιδήποτε έχει ξύλο μέσα του! Σκοπός σας είναι να δείρετε έναν ή περισσότερους αντιπάλους μέχρι να πέσει φαρδύς-πλατύς κάτω. Αναλόγως με το τεχνολογικό επίπεδο του παιχνιδιού, έχετε και κάποια γκάμα κινήσεων- στα τελευταία 3D παιχνίδια όπως τα Soulcalibur, Tekken, Virtua Fighter για παράδειγμα, υπάρχουν δεκάδες συνδυασμοί κινήσεων, λαβών και ελιγμών. Ο χαρακτήρας του fighting / beat 'em up ποικίλει: μπορεί να βασίζεται σε πολεμικές τέχνες και στην 'αθλητική' νοοτροπία, όπως τα παλιά International Karate, μπορεί να έχει ένα σενάριο που δίνει κάποιον σκοπό για όλες αυτές τις κλωτσιές (όπως έκανε αρχικά το Karateka) ή μπορεί να βάζει δύο φίλους να πολεμάνε με άπειρους κακούς, καθώς πηγαίνουν από τη μία πίστα στην άλλη (ποιος μπορεί να ξεχάσει τίτλους όπως τα Double Dragon, Golden Axe και

Altered Beasts); Πάντως, τα beat 'em ups με το 'σενάριο' που λέγαμε, λόγω των διαβρώσεων που πέρασαν και των αλλαγών, υπάρχουν πια μόνο ως action, αφού πια κανείς ήρωας δεν ρίχνει μόνο κλωτσιές, όλοι έχουν όπλα και ανοίγουν πόρτες. Σήμερα, όταν λέμε fighting, συνήθως αναφερόμαστε στο κλασσικό στήσιμο μιας αρένας όπου δύο εχθροί λύνουν τις διαφορές τους με μάχες σώμα με σώμα. Δεχόμενοι αυτόν τον διαχωρισμό, μπορούμε να πούμε ότι σήμερα πια, η συντριπτική πλειοψηφία των παιχνιδιών αυτής της κατηγορίας είναι fighting. Το Lord of the Rings- The Fellowship of the Ring, για παράδειγμα είχε λάβει τον υπερβολικά γενικοποιημένο όρο action, αλλά είχε τόσα κοινά με τα παλιά arcades που θα μπορούσε να ονομαστεί beat 'em up. Παιχνίδια σαν αυτό όμως είναι πολύ σπάνια σήμερα.



Mortal Kombat κι άπειρο αίμα.



Soul Calibur 2: έργο Τέχνης.

SIMULATORS- SIMS

Όταν λέμε Simulator, αναφερόμαστε πρωταρχικά σε ένα παιχνίδι εξομοίωσης που σκοπό έχει να αναπαραστήσει με πιστότητα και ρεαλισμό κάτι το ήδη υπάρχον και απτό. Κι επειδή αυτός ο ορισμός μπορεί με λίγη φαντασία να εφαρμοστεί παντού σχεδόν και σε όλα τα είδη, να το κάνουμε πιο συγκεκριμένο... στα simulator πετάτε με αεροπλάνα, ταξιδεύετε με υποβρύχια και τρένα. F-16 και F-22, Silent Hunter και Commanche... τέλεια μοντέλα πανομοιότυπα με τα κανονικά, όργανα ελέγχου, ενδείξεις, μοχλοί και φωτάκια και άλλες ενδείξεις σε τέτοια αφθονία που οι simulator θεωρούνται από τα πιο απαιτητικά παιχνίδια για να μάθει κανείς. Αυτός που μπορεί να προσγειώσει ένα 747 στο Microsoft Flight Simulator, μπορεί να προσγειώσει κι ένα αληθινό 747 σε αεροδρόμιο.

Προκύπτουν όμως δύο μικρά εννοιολογικά θέματα. Πρώτον, τα simulator αυτοκινήτων, ξέφυγαν λίγο από την πορεία και ξεκίνησαν ένα διαφορετικό παρακλάδι, τα racing. Ίσως γιατί αναλογικά υπάρχουν απείρως περισσότερα racing από τα άλλα...οχήματα που εξομοιώνονται, ίσως γιατί οι λειτουργίες ενός αυτοκινήτου είναι σαφώς λιγότερες από ότι σε ένα άρμα μάχης (άρα λιγότερο βάρος στον ρεαλισμό/εξομοίωση και περισσότερο στην διασκέδαση και δράση), το συμπέρασμα είναι ένα... οι περισσότεροι σήμερα αναφέρονται στο Collin McRae και στο Gran Turismo ως racing και πολύ σπάνια ως driving simulation (κυρίως όταν θέλουν να τα ξεχωρίσουν από τα arcade racing).

Και μετά έχουμε την παγίδα του Sim. Ξεκινώντας βασικά από το SimCity, γίνεται μια προσπάθεια 'εξομοίωσης' πάλι, αλλά αυτή την φορά όχι ενός αντικειμένου ή οχήματος, αλλά ενός περιβάλλοντος. Μια από τις εξυπνότερες ιδέες στον χώρο, μια που ακόμα και σήμερα μας προβληματίζει με τις προοπτικές της. Το SimCity λοιπόν, προσπάθησε να εξομοιώσει ένα πρότυπο περιβάλλον, στην περίπτωση του μια πόλη όπου εσείς σαν δήμαρχος έχετε τον έλεγχο των πρώτων υλών και αποφασίζετε που θα πάει τι. Δεν είναι ακριβώς strategy που ελέγχετε κάποιες μονάδες άμεσα, δεν εμπλέκεται μάχη, ούτε έχετε κάποιον χαρακτήρα που βλέπετε στην οθόνη. Την συνέχεια την ξέρετε: SimEarth, SimAnt, SimGolf και μετά (πατώντας στις βάσεις της οικονομικής εξομοίωσης) εμφανίστηκαν τα παιχνίδια Tycoon, αρκετά για να δημιουργήσουν άτυπα μια ψευδοκατηγορία, τα Tycoon... Monopoly Tycoon, Casino Tycoon κι ένα σωρό ακόμα.



Eve Online- Μαζικό και θαυματουργό!



ROLE PLAYING GAMES

Τα Role Playing Games που παίζουμε στους υπολογιστές, έχουν τις ρίζες τους στα κλασσικά 'επιτραπέζια' RPG, με τα ζάρια, τους χάρτες και τις ταυτότητες (με πιο αντιπροσωπευτικό δείγμα, το σύστημα Dungeons & Dragons).

Κύριο χαρακτηριστικό λοιπόν ενός RPG, είναι ένα σύνολο μηχανισμών, συστημάτων και στατιστικών: οι χαρακτήρες έχουν χαρακτηριστικά όπως strength, intelligence κι άλλα, δυνάμεις και κλάσεις και φυλές και αντικείμενα και inventory και υπάρχει μεγάλη έμφαση στη μάχη, στην ανάπτυξη και βελτίωση των ηρώων (μέσα από την εμπειρία που αποκομίζει), αποστολές και ένα βασικό σενάριο. Πιο παλιό αντιπροσωπευτικό δείγμα είναι σίγουρα η σειρά του Ultima που ξεκίνησε το 1979 από τον Λόρδο Garriot, ενώ πιο πρόσφατο η σειρά Baldur's Gate και Final Fantasy (δείγματα δύο αντίθετων 'σχολών'...βλέπε παρακάτω).

Τα RPG, θα ακούσετε πολλές φορές να υπάγονται ανεπίσημα κάποιες ψευδο-κατηγορίες. Υπάρχουν για παράδειγμα τα dungeon crawls, που αγνοούν το σενάριο και τους χαρακτήρες: πολύ μεγαλύτερη έμφαση στην δράση (σε σημείο που κατηγορείται από μερικούς ως μονότονο είδος). Όπως το Diablo και το Dungeon Siege που πάτησαν στις βάσεις των αρχαιότερων Rogue και Moria, στην ουσία προχωράτε, σκοτώνετε τέρατα, γίνεστε δυνατότεροι, βρίσκετε δυνατότερα όπλα και τέρατα και πάει λέγοντας.

Μερικοί ξεχωρίζουν δύο 'σχολές' στα RPG: τα 'δυτικά' και τα 'ανατολίτικα', ένας διαχωρισμός που μέχρι ένα σημείο συμβαδίζει με τον διαχωρισμό μεταξύ παιχνιδιών για pc και κονσόλες αντίστοιχα. Τα δυτικά RPG είναι κάπως πιο κλασσικά και στερεότυπα, με πιο εμφανείς τις επιρροές από τα συστήματα των επιτραπέζιων (εμμένουν δηλαδή στους άπειρους πίνακες, στατιστικά και νούμερα) ενώ η πλειοψηφία τους βασίζεται σε κόσμους fantasy. Δίνεται επίσης μεγαλύτερη έμφαση στην ρεαλιστική δράση, την μάχη και την περιπέτεια και δεν έχουν το δράμα και το αίσθημα των ανατολίτικων. Τα ιαπωνικά RPG από την άλλη, έχουν αισθητά πιο μελλοδραματικές ιστορίες και πιο 'ζωντανούς' και πολύχρωμους χαρακτήρες. Τείνουν επίσης να απομακρύνονται από μεσαιωνικά, fantasy στερεότυπα με μεγαλύτερη ευκολία και πολλές φορές αγνοούν κλασικά στοιχεία ενός RPG και πειραματίζονται με διάφορες, τρελές ιδέες στους μηχανισμούς τους χωρίς να τους νοιάζει πολύ ο 'ρεαλισμός' της μάχης. Αυτά όλα βέβαια είναι γενικά σχόλια- υπάρχουν εξαιρέσεις, παιχνίδια που συνδυάζουν στοιχεία και από τις δύο σχολές.

Και φυσικά έχουμε την οικογένεια των online RPG, όπου θα μπορούσαμε να πούμε ότι υπάρχουν δύο 'παρακλάδια', το παλιό και το νέο, το κείμενο και τα γραφικά. Τα παλιά RPG που παίζονταν στο διαδίκτυο ήταν τα MUD ή αλλιώς Multi-User Dungeons. Μην κάνετε το λάθος να σκεφτείτε γραφικά, έχετε χάσει! Όπως και τα πρώτα αντίστοιχα RPG που χρησιμοποιούσαν σύμβολα, αριθμούς και παύλες για να σχεδιάσουν τον κόσμο γύρω σας (τα λεγόμενα ASCII-based παιχνίδια) έτσι κι εδώ, παίζετε στην ουσία με το κείμε-



Baldur's Gate- το απόλυτο RPG σε AD&D.

νο. Αλλά δεν είστε μόνοι. Υπάρχουν επίσης τα MUSH, Multi-User Shared Hallucinations που μοιάζουν περισσότερο με text-based μαζικά adventures, αλλά βασίζονται τόσο πολύ στη μάχη, σε στατιστικά και ανάπτυξη χαρακτήρων που υπάγονται φυσικά στα RPG. Πρόκειται για αχανείς κόσμους, με χιλιάδες δωμάτια, ηπείρους, χώρες και NPCs, clans και οικογένειες, αποστολές και αληθοφανή ημερολόγια που μπορεί κανείς να παίξει για πάντα. Και υπάρχουν κάπιοι, σε τεράστιους κόσμους όπως της Μέσης Γης ή του Dune, που ΠΑΙΖΟΥΝ για πάντα!

Τα Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) ξεκίνησαν στην ουσία με το Ultima Online. Όπως και τα MUD, έτσι κι αυτά δημιουργούν έναν τεράστιο κόσμο για role-playing, μόνο που αυτός ο παράλληλος κόσμος είναι ένας ζωντανός οργανισμός που μεγαλώνει και αναπτύσσεται συνέχεια, μέρα με τη μέρα, ενώ κατοικείται από παίχτες- όχι μόνο από NPCs. Οι παίχτες σχηματίζουν ομάδες (τις clans), παίρνουν μέρος σε αποστολές μαζί, αλληλοσκοτώνονται ή αλληλοβοηθούνται, πουλάνε κι αγοράζουν αντικείμενα μεταξύ τους ή απλά κάθονται και μιλάνε με τις ώρες. Ο μύθος του παιχνιδιού πλαισιώνεται από συστήματα και μηχανισμούς που αντικατοπτρίζουν την οικονομία, τον πολιτισμό, την θρησκεία κι όλες τις πτυχές που συνθέτουν μια αληθινή κοινωνία. Για πολλούς, η πεμπτούσια του gaming, με μεγαλύτερους αντιπροσώπους τα Everquest, Asheron's Call κι ένα τεράστιο κύμα τίτλων που έρχεται (από Galaxies μέχρι World of Warcraft και Eve Online) τα MMORPG δεν είναι τόσο ανεπτυγμένα στην χώρα μας όσο στο εξωτερικό, κυρίως λόγω έλλειψης λειτουργικού δικτύου. Λίγοι έχουν ακόμα ADSL...



Breath of Fire- κλασικό ιαπωνικό.

ACTION (ΟΧΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ)

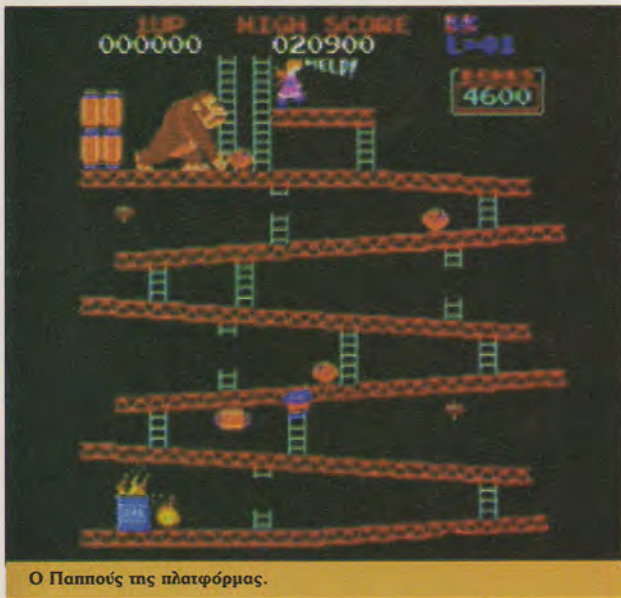
Σίγουρα το πιο υπερτιμημένο λήμμα στο λεξιλόγιο του σημερινού gamer, το action είναι περισσότερο στοιχείο, παρά κατηγορία ή είδος παιχνιδιού. Στην ουσία εσωκλείει όλες τις κατηγορίες παιχνιδιών με γρήγορο ρυθμό και δράση (action) στο gameplay- ένα Platform είναι action, όπως επίσης κι ένα Shooter. Πολλοί επίσης 'κολλάνε' την λέξη μπροστά από το adventure για να περιγράψουν κάποια υβρίδια adventures που έχουν κάποια action sequences μέσα τους, δημιουργώντας την κλάση των arcade-adventures (τα aardvarks όπως ελεγαν κάποτε χαριτολογώντας οι γκουρού του χώρου). 'Η αντίστοιχα κάποιο Role Playing- για να ξεχωρίσει ας πούμε το Dungeon Siege από ένα πιο κλασσικό RPG σαν το Baldur's Gate, πολλές φορές γίνεται αναφορά σε action-RPG. Όπως και να έχει, κατηγορία ή είδος action δεν μπορεί να υφίσταται.

BAT & BALL

Μην υποτιμάτε την δύναμη του Pong! Σε αυτή την ψευδο-κατηγορία μπαίνουν άπειρα μπαλάκια και άπειρες ρακέτες... Το Pong της Atari βγήκε στα arcades το 1972 και ενέπνευσε άπειρες παραλλαγές που πρέπει να μπουν σε ένα δικό τους, ξεχωριστό υποσύνολο. Εδώ λοιπόν έχουμε όλα τα παιχνίδια που μπορεί να έχουν παραγκωνιστεί ως ξεχασμένα, απολιθωμένα και να θεωρούνται περισσότερο freeware/shareware παρά κανονικά παιχνίδια... αλλά αισθανόμαστε υποχρεωμένοι να τα βάλουμε κι αυτά κάπου. Μαζί με το Breakout λοιπόν και τα τουβλάκια που έπρεπε να σπάσετε, το Arkanoid που έφερε και την ιδέα των power-ups και αποτελεί πια αντικείμενο pop culture της δεκαετίας του ογδόντα, εδώ φωλιάζουν δεκάδες άλλες εκδόσεις με μια μπάλα και μια ρακέτα.

PLATFORM

Ενα από τα είδη που ορίζονται πολύ εύκολα- απλά σκεφτείτε δύο πράγματα. Πρώτον, platform είναι το παιχνίδι όπου αργά ή γρήγορα θα πρέπει να πηδήξετε από μια πλατφόρμα σε μια άλλη. Δεύτερον, το πρώτο platform ήταν το Donkey Kong της Nintendo (το 1981). Το είδος έχει εξελιχτεί πολύ βέβαια με το πέρασμα των χρόνων, με την Nintendo και γενικότερα τις κονσόλες να κρατούν τα πρωτεία σε αυτού του είδους τα παιχνίδια. Ίσως επειδή τα pc είχαν πιο μεγάλο και ώριμο 'target group', ίσως επειδή η τεχνολογία τους επέτρεπε πιο πολυσύνθετα πράγματα ή ίσως επειδή η Nintendo δεν έχει pc, τα platform είναι (είτε σας αρέσει, είτε όχι) πιο δημοφιλή στις κονσόλες και στους emulators των παλιών οκτάμπιτων μηχανημάτων.



Ο Παπούς της πλατφόρμας.

RPG'S

Ενα περίεργο κατασκεύασμα, μεταφορά του Play By Mail, όπου στέλνετε τις κινήσεις σας σε έναν συντονιστή, ο οποίος συλλέγει παράλληλα όλα τα στοιχεία από τους υπόλοιπους παίκτες και στέλνει αντίστοιχα το feedback πάλι με email. Σκεφτείτε το σαν ένα μείγμα Role Playing με Strategy (αναλόγως πάντα και με τον χαρακτήρα και το στήσιμο του παιχνιδιού) που παίζεται από μακριά και μέσω ηλεκτρονικής αλληλογραφίας. Email χρησιμοποιούν και κάποια άλλα κλασικά παιχνίδια (όπως το Heroes of Might and Magic) αλλά με διαφορετική νοοτροπία- στέλνοντας τα σωσμένα παιχνίδια στο τέλος κάθε γύρου.

EDUTAINMENT

Συνδυάζοντας ένα ευχάριστο περιβάλλον παιχνιδιού με εγκυκλοπαιδικές γνώσεις ή μαθήματα αριθμητικής, φυσικής, γραμματικής ή οτιδήποτε άλλο εκπαιδευτικό μπορείτε να φανταστείτε, τα edutainment είναι παιχνίδια που μαθαίνουν πολλά και διάφορα στον παίχτη. Παίζω και μαθαίνω. Στην σειρά Carmen Sandiego για παράδειγμα, πρέπει σε κάθε αποστολή να εντοπίσετε έναν κλέφτη που έχει κρυφτεί κάπου στον κόσμο (ακολούθησαν και άλλα sequels όπου ο κλέφτης κρύβεται στον χρόνο ή στο διάστημα). Συλλέγοντας στοιχεία για τις διάφορες πόλεις της γης, πρέπει να ακολουθήσετε τα ίχνη του, μαθαίνοντας παράλληλα για τον πολιτισμό μας. Σαν το Sandiego, υπάρχουν πολλά παιχνίδια που αν και απευθύνονται κυρίως σε μικρότερες ηλικίες, παραμένουν διασκεδαστικά. Και δεν κάνει κακό ποτέ το 'Παίζω και Μαθαίνω'...

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ

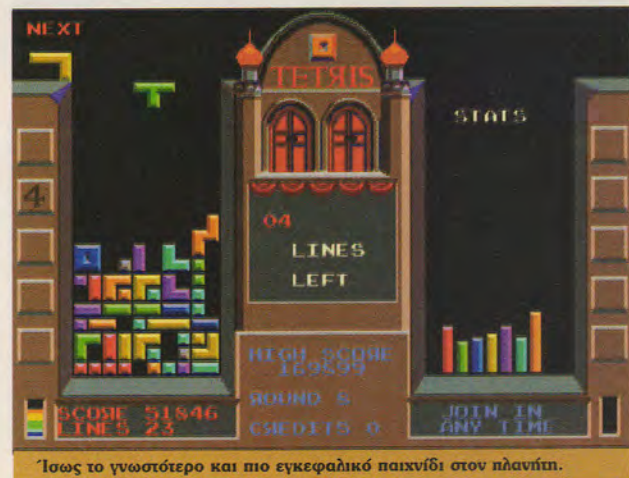
(BOARD GAMES)

Εδώ μπορούμε να βάλουμε όλα τα επιτραπέζια παιχνίδια τα οποία, αφού έγιναν διάσημα στα πλαίσια ενός τραπέζιου, μεταφέρθηκαν και στους υπολογιστές. Από τα χαρτιά μέχρι το σκάκι και από την Monopoly, το Cluedo και το...πλάκωτό, τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απασχολούν λιγότερο την αγορά, αφού τις περισσότερες εκδόσεις μπορεί να τις βρει κανείς σε μορφή shareware ή freeware.

PUZZLE

Ισως το είδος με το πιο ευρύ κοινό φανατικών σήμερα: από μικρά παιδάκια, casual gamers και ηλικιωμένους. Τείνουν ίσως να ελκύουν περισσότερο τις γυναίκες gamers- θυμηθείτε στην Παλιά Εποχή των coin-ops (θεός σ'χωρέστα)... ενώ οι πιτσιρικάδες σφάζονται στα Metal Slug και τα Mortal Kombat, υπήρχε σχεδόν πάντα μια κοπελιά ριζωμένη μπροστά στο Bust A Move ή κάποιο Memory (άλλη μια απόδειξη ότι οι γυναίκες είναι εγκεφαλικά ανώτερες από τους άντρες...) Τα puzzle πάντως ήταν κάποτε αρκετά περιορισμένα. Αλλά τότε βγήκε το Tetris...

Χρησιμοποιώντας συνήθως απλά μα πολύχρωμα γραφικά, σκοπός σε ένα puzzle είναι να λύσετε έναν γρίφο, που τις περισσότερες φορές βασίζεται σε μια πολύ απλή ιδέα. Χαιρνίδια της λογικής αλλά και των γρήγορων ανακλαστικών, τα puzzles απαντώνται σε όλες τις κονσόλες, από handhelds μέχρι pc, κονσόλες και στα coin-ops. Μαζί με το γεγονός ότι ο χαρακτήρας του παραμένει αναλλοίωτος με το πέρασμα των χρόνων, τα puzzle-games είναι από τα πιο κλασικά και σταθερά είδη στον χώρο.



Ίσως το γνωστότερο και πιο εγκεφαλικό παιχνίδι στον πλανήτη.

Αλλη μια κατηγορία που ορίζεται εύκολα: οτιδήποτε έχει ρόδες και πίστα. Με αντίπαλο τον χρόνο ή τους άλλους οδηγούς που μπορεί να βρίσκονται μαζί σας, οδηγώντας αυτοκίνητο (F1, stock ή φορτηγό), μοτοσικλέτα ή buggie, σκοπός σας είναι να τελειώσετε πρώτοι. Μια από τις πιο δημοφιλείς κατηγορίες, που διχάζεται εμμεσα στα πιο σοβαρά παιχνίδια 'εξομοίωσης' όπως τα F1 και Gran Turismo και άλλα πιο arcade παιχνίδια που δίνουν μεγαλύτερη σημασία στο πόσο διασκεδαστικό είναι το gameplay κι όχι στο πόσο ρεαλιστικό είναι το μοντέλο φυσικής, οι επισκευές και τα εξαρτήματα, η συμπεριφορά της AI και πάλι λέγοντας.



Οι φίλοι των 2 και 4 τροχών έχουν αρκετούς τίτλους...



STEALTH

Μπορεί να το συναντήσετε και ως 'Sneaker' ή 'Stealth em Up'. Με την εξελίξη της τεχνητής νοημοσύνης και των επεξεργαστών που μπορούσαν να αντεπεξέλθουν σε πιο πολύπλοκες ρουτίνες, άρχισε να παρατηρείται μια στροφή στην νοοτροπία των shooters: οι αντίπαλοι δεν ορμάνε να σας σκοτώσουν μόλις μπείτε στο οπτικό τους πεδίο... έχουν νοημοσύνη, κρύβονται, περιπολούν, κινούνται μέσα στο επίπεδο σαν αληθινές οντότητες. Προκύπτει έτσι η εξής αντίληψη: "Γιατί να σκοτώσω τους φρουρούς που βρίσκονται μπροστά μου, αφού μπορώ να τους προσπεράσω, να σβήσω τα φώτα για να μην με δουν, να τραβήξω την προσοχή τους αλλού ή να χρησιμοποιήσω κάποιον άλλο τρόπο για να μην με δουν;" Δημιουργήθηκε έτσι η ψευδο-κατηγορία των stealth-games. Κάποια πρώτου προσώπου και κάποια (τα περισσότερα) τρίτου προσώπου, σας δίνουν την ικανότητα να θερίσετε τους εχθρούς σας, αλλά πιο αποτελεσματικές είναι οι σιωπηλές προσεγγίσεις. Παιχνίδια όπως το Splinter Cell, το Metal Gear Solid (το πρώτο της σειράς του 1988 στο NES ήταν ίσως ο πρωτεργάτης), τα Thief, το Hitman... όλα αυτά έχουν στοιχεία stealth, αλλά περισσότερο κι άλλα λιγότερο. Το Splinter Cell είναι το πιο δημοφιλές και ακριβές σε αυτό που επιδιώκει να κάνει και ίσως το μόνο που είναι εξολοκλήρου stealth.



Ο Κύριος Stealth...Fisher.

SPORTS

Η κατηγορία με το πιο ξεκάθαρο χαρακτήρα που πολύ δύσκολα θα μπορούσε κανείς να την παρερμηνεύσει. Εδώ βρίσκονται όλα τα παιχνίδια δράσης που εξομοιώνουν κάποιο άθλημα- με την ευρύτερη έννοια του όρου- με οποιονδήποτε τρόπο. Κάποτε ήταν της μόδας τα αθλήματα στίβου και τα δέκαθλα, αλλά τελευταία τα πιο γνωστά είναι τα ποδοσφαιράκια (με τις σειρές FIFA και Pro Evolution να έχουν τα πρωτεία), μπάσκετ, τα NHL και NFL τένις και ότι άλλο μπορείτε να σκεφτείτε- εσείς αλλά και η EA που φαίνεται να μονοπωλεί στον χώρο. Εδώ κάπου βρίσκεται και η υπο-κατηγορία των X-Games τα οποία ασχολούνται με extreme αθλήματα, όπως τα snowboarding, BMX και skateboarding.



Sports δεν είναι μόνο το ποδόσφαιρο, OK;



Η στρογγυλή θεά έχει την τιμητική της.

SURVIVAL HORROR

Τα survival horror είναι συνήθως shooter ή action ή και με λίγο adventure μέσα του με περιστασιακούς γρίφους. Λίγο ασαφές, ε; Η αλήθεια είναι ότι αυτή η ψευδοκατηγορία δεν ορίζεται από τους μηχανισμούς και το gameplay- αν θα χρησιμοποιεί δράση ή σκέψη (αν και συνήθως συνδυάζονται και τα δύο). Το survival horror, όπως αφήνει να εννοηθεί και από την ονομασία, ορίζεται από την ατμόσφαιρα που προσπαθεί να δημιουργήσει. Όσοι γνωρίζετε τίτλους όπως τα Resident Evil, Alone in the Dark και Silent Hill, ξέρετε ότι σε αυτά τα παιχνίδια, υπάρχει πολλή αγωνία και τρόμος: προσπαθείτε να επιβιώσετε από κάτι κακό και τρομερό (συνήθως ζόμπι ή δαίμονες), υπάρχει πολύ σκοτάδι και τρέξιμο από τέρατα, τηλέφωνα που χτυπάνε παρόλο που δεν είναι στην πρίζα, πόρτες που ανοίγουν μόνες τους, φαντάσματα, μικρά κοριτσάκια που χαμογελάνε αιμηματικά και ένα σωρό άλλα που θυμίζουν μεταμεσονύχτια θρίλερ.



ΥΒΡΙΔΙΑ

Τέλος, έχουμε τα Υβρίδια. Εδώ πέφτουν οι τοίχοι, αδειάζουν τα πάντα και... όλα 'παίζουν': ένα υβρίδιο μπορεί να είναι adventure / RPG με ίχνη shooter, μπορεί να είναι sim με RTS με RPG, μπορεί να είναι οτιδήποτε. Για αυτό σας καθησυχάσαμε στον πρόλογο- όταν κάτι δεν μπορείτε να το κατατάξετε κάπου, μην σκάτε! Υβρίδιο είναι και κάνει του κεφαλιού του... απλά απολαύστε το και αγνοήστε τις ταμπέλες. Όπως καταλαβαίνετε, το είδος των υβριδίων δεν χωράει πολλή ανάλυση, ενώ τα παραδείγματα είναι τόσα πολλά που δεν υπάρχει όφελος να αναφερθούν.



ΕΠΙΠΟΡΟΣ

Απλά συνθέτοντας αυτό το ψηφιδωτό με τα διάφορα είδη και υποείδη, είναι τόσες πολλές οι απορίες που έρχονται στο μυαλό, που δεν μπορούν να αγνοηθούν.

Γιατί τα graphical adventures τείνουν να εξαφανιστούν; Μήπως επειδή μαζί με την πτώση της Sierra που δημιούργησε τις πιο αγαπημένες σειρές, έπεσαν κι αυτά; Ίσως. Πιο πιθανό είναι απλά να ενσωματώθηκαν τα καλύτερα στοιχεία τους σε άλλα είδη παιχνιδιών, όπως αναφέραμε στα περί υβριδίων. Πάρτε για παράδειγμα ένα RPG σήμερα: άπειρες φορές θα βρεθείτε αντιμέτωποι με έναν γρίφο ή μια κατάσταση που απαιτεί λογική για να ξεπαραστεί, στοιχεία που θα βλέπαμε σε ένα adventure των eighties.

Γιατί διαφορετικά είδη παιχνιδιών παρουσιάζουν μεγαλύτερη δημοτικότητα στις διαφορετικές πλατφόρμες; Με τις εξαιρέσεις που επιβεβαιώνουν τον κανόνα, στα pc υπάρχουν περισσότερα strategy και FPS ενώ οι κονσόλες είναι άπιστες σε fighting και platform. Για τα FPS, μπορούμε να πούμε ότι επικράτησαν λόγω της αρχιτεκτονικής που έχουν τα PC στο hardware τους. Τα strategy ευνοούνται απίστευτα από το ποντίκι και το interface του pc- για να βγει το Sims στο PS2 έπρεπε να σχεδιαστεί από την αρχή ένα εξολοκλήρου αναβαθμισμένο σύστημα χειρισμού για να μπορεί να το παίζει κανείς αξιοπρεπώς. Αντίστοιχα, καμιά εταιρεία δεν το ρισκάρει να φτιάξει ένα platform σήμερα στα pc- εντάξει, βγάλτε τον Rayman και ρίξτε τον στο συρτάρι που λέει 'Εξαιρέσεις'. Όχι... από τον Mario και μετά, ήταν ένα παιχνίδι χαμένο για τα pc, καθώς το mindset της κονσόλας, άμεσο και φιλικό (προσέξτε: ΟΧΙ παιδικό) ευνοεί τέτοια παιχνίδια.

Βέβαια όλα αυτά τα στερεότυπα φαίνονται να ξεθωριάζουν τελευταία με τον πόλεμο των κονσολών. Το Morrowind μπορείτε να το παίξετε και στο Xbox, το Halo και το Half-Life το ίδιο, ενώ οι κονσόλες φαίνονται ολοένα και πιο πρόθυμες να πειραματιστούν με νέα είδη (ειδικότερα στο GameCube, βλέπτε κανείς ενδιαφέρουσες νέες προσεγγίσεις). Παρόλα αυτά, η ανακάλυψη ή η εφεύρεση ενός νέου είδους ίσως να είναι υπερτιμημένο εγχείρημα... δεν θα κερδίσεις εξίσου τις εντυπώσεις αν πάρεις μια 'παλιά και συνηθισμένη' ιδέα και την σπρώξεις στα άκρα της; Αν την ανεβάσεις στο 'επόμενο επίπεδο'; Αυτό φαίνεται ότι θα κάνει το Half-Life 2 και η επόμενη γενιά των pc games, επαναφέροντας ίσως την ισορροπία και φέρνοντας τα pc και πάλι στο προσκήνιο.

Στην τελική ανάλυση όμως, μήπως όλα αυτά είναι ανούσια; Σκεφτείτε κάποια παιχνίδια που αγνοούν επιδεικτικά όλες τις γραμμές, τα σύνορα και τα τετριμμένα, τα υβρίδια που δεν χωράνε πουθενά. Σκεφτείτε το System Shock και προσπαθήστε να το κατατάξετε κάπου. Δύσκολο, ε; Είναι shooter, έχει το character development ενός πολύπλοκου RPG, έχει τους γρίφους και την δραματικότητα ενός adventure και κάμποσα puzzle mini-games. Τι είναι λοιπόν; Επανερχόμαστε λοιπόν στο απόφθεγμα: 'Όταν κάτι σας ζορίζει, αφήστε το ήσυχο'. Το System Shock ανήκει στην κατηγορία του System Shock. Απλά και ωραία. Όπως και άλλα παιχνίδια που κάνουν του κεφαλιού τους (από το Deus Ex μέχρι το Pirates!), και αγνοούν τις ταμπέλες και χαρακτηρισμούς που βάζουν οι υπερβολικά σχολαστικοί- απλά θέλουν να τα παίξετε.

Και πάλι όμως, ένα υβρίδιο δεν μπορεί να απαιτήσει την επιτυχία απλά και μόνο επειδή 'ισοπεδώνει τα τετριμμένα' και 'συνδυάζει τα πάντα'. Το Black & White το έκανε αυτό: σίγουρα, είχε μια AI, σίγουρα είχε μερικές καλές ιδέες, σίγουρα δεν μπορούσες να το κατατάξεις σε μια κατηγορία... αλλά η συνολική εικόνα είχε κάπου. Απλά επειδή είχε και resource management και RTS και action και επειδή μάθαινες στην αγελάδα πού να κάνει κακά της, δεν θα πει ότι το νέο αυτό είδος θα τα σωρώσει όλα. Το Grand Theft Auto Vice City) τα κατάφερε από την άλλη. Προσπαθήστε να το κατατάξετε κάπου- προσπαθήστε και να ξεκολλήσετε από πάνω του. Δεν θα καταφέρετε τίποτα από τα δύο.

Συμπέρασμα, κλείνοντας την όλη ιστορία με τα είδη και τις κατηγορίες; Το 'Καλό' παιχνίδι δεν ορίζεται από το είδος του... δεν είναι μόνο θέμα γούστου, αλλά και ζήτημα προσανατολισμού, στόχου κι εκτέλεσης. Αλλά το τι κάνει ένα παιχνίδι 'Καλό', αυτό είναι όπως λένε μια άλλη ιστορία. Ένα άλλο Θέμα.

Χρήστος Κουβόπουλος

Ένας μήνας gothic

Καθόλου άσχημος μήνας για τους φίλους των role playing games! Μπορεί το Gothic 2 να κερδίζει την προτίμησή μας με το απίστευτα ελεύθερο gameplay και το "ενήλικο" στήσιμό του, όμως και τα υπόλοιπα μεγάλα ονόματα του είδους αποκτούν νέα expansions, κάνοντάς ακόμα πιο εντυπωσιακά. Το Neverwinter Nights συνεχίζεται με το Shadows of Undrentide και το Morrowind "σεληνιάζεται" με το Bloodmoon. Τα καλά νέα (κακά για το πορτοφόλι μας)

είναι ότι όλες αυτές οι νέες κυκλοφορίες είναι κάτι παραπάνω από αξιοπρεπείς! Η επιλογή θα είναι δύσκολη...

Η gothic επέλαση συνεχίζεται με το πολυαναμενόμενο expansion για το Warcraft III, το Frozen Throne. Η Blizzard, πιστή στην παράδοση, μας προσφέρει ένα από τα πιο ολοκληρωμένα expansion που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ, με συναρπαστικό σενάριο και αλλαγές που επηρεάζουν την ισορροπία του παιχνιδιού χωρίς να την ανατρέπουν.

Ακόμα και η Lara έγινε gothic για αυτό το τεύχος! Διαβάστε στο πλήρες review γιατί η επιστροφή της πληθωρικής αρχαιολόγου στο Tomb Raider Angel of Darkness δεν κατάφερε να μας προξενήσει τον ίδιο ενθουσιασμό όπως παλιά, παρά τη στροφή της προς πιο "σκοτεινά" μονοπάτια.

Κλείνοντας τα reviews αυτού του μήνα, ξεφεύγουμε λίγο από το γενικό ύφος και αξιολογούμε τη νέα πρόταση της Microsoft στον χώρο των strategy. Μιλάμε για το Rise of Nations, ένα νέο παιχνίδι στρατηγικής από τον Brian Reynolds, συνδημιουργό του Civilization. Από ό,τι φαίνεται, η μαθητεία του στο πλευρό του "γκουρού" Sid Meier απέδωσε. Το Rise of Nations κερδίζει άνετα μια θέση στο πάνθεον των καλύτερων strategy.

Κλείνοντας τα reviews αυτού του μήνα, ξεφεύγουμε λίγο από το γενικό ύφος και αξιολογούμε τη νέα πρόταση της Microsoft στον χώρο των strategy. Μιλάμε για το Rise of Nations, ένα νέο παιχνίδι στρατηγικής από τον Brian Reynolds, συνδημιουργό του Civilization. Από ό,τι φαίνεται, η μαθητεία του στο πλευρό του "γκουρού" Sid Meier απέδωσε. Το Rise of Nations κερδίζει άνετα μια θέση στο πάνθεον των καλύτερων strategy.

Κλείνοντας τα reviews αυτού του μήνα, ξεφεύγουμε λίγο από το γενικό ύφος και αξιολογούμε τη νέα πρόταση της Microsoft στον χώρο των strategy. Μιλάμε για το Rise of Nations, ένα νέο παιχνίδι στρατηγικής από τον Brian Reynolds, συνδημιουργό του Civilization. Από ό,τι φαίνεται, η μαθητεία του στο πλευρό του "γκουρού" Sid Meier απέδωσε. Το Rise of Nations κερδίζει άνετα μια θέση στο πάνθεον των καλύτερων strategy.

Κλείνοντας τα reviews αυτού του μήνα, ξεφεύγουμε λίγο από το γενικό ύφος και αξιολογούμε τη νέα πρόταση της Microsoft στον χώρο των strategy. Μιλάμε για το Rise of Nations, ένα νέο παιχνίδι στρατηγικής από τον Brian Reynolds, συνδημιουργό του Civilization. Από ό,τι φαίνεται, η μαθητεία του στο πλευρό του "γκουρού" Sid Meier απέδωσε. Το Rise of Nations κερδίζει άνετα μια θέση στο πάνθεον των καλύτερων strategy.

Κλείνοντας τα reviews αυτού του μήνα, ξεφεύγουμε λίγο από το γενικό ύφος και αξιολογούμε τη νέα πρόταση της Microsoft στον χώρο των strategy. Μιλάμε για το Rise of Nations, ένα νέο παιχνίδι στρατηγικής από τον Brian Reynolds, συνδημιουργό του Civilization. Από ό,τι φαίνεται, η μαθητεία του στο πλευρό του "γκουρού" Sid Meier απέδωσε. Το Rise of Nations κερδίζει άνετα μια θέση στο πάνθεον των καλύτερων strategy.

Κλείνοντας τα reviews αυτού του μήνα, ξεφεύγουμε λίγο από το γενικό ύφος και αξιολογούμε τη νέα πρόταση της Microsoft στον χώρο των strategy. Μιλάμε για το Rise of Nations, ένα νέο παιχνίδι στρατηγικής από τον Brian Reynolds, συνδημιουργό του Civilization. Από ό,τι φαίνεται, η μαθητεία του στο πλευρό του "γκουρού" Sid Meier απέδωσε. Το Rise of Nations κερδίζει άνετα μια θέση στο πάνθεον των καλύτερων strategy.

Κλείνοντας τα reviews αυτού του μήνα, ξεφεύγουμε λίγο από το γενικό ύφος και αξιολογούμε τη νέα πρόταση της Microsoft στον χώρο των strategy. Μιλάμε για το Rise of Nations, ένα νέο παιχνίδι στρατηγικής από τον Brian Reynolds, συνδημιουργό του Civilization. Από ό,τι φαίνεται, η μαθητεία του στο πλευρό του "γκουρού" Sid Meier απέδωσε. Το Rise of Nations κερδίζει άνετα μια θέση στο πάνθεον των καλύτερων strategy.



ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Φωκίων Χαροκόπος
Gothic 2

'Απλά το καλύτερο στο είδος.'

Μήνας Νοταράς
Warcraft 3: The Frozen Throne
'Ξανά στη μάχη!'

Χρήστος Κουβόπουλος
Morrowind: Bloodmoon
'In the still of the night i hear the wolf howl...'

Αντώνης Πέτρου
Hulk
'Γιατί είμαι ο Χουλκ!'

- 56.** Tomb Raider 6: The Angel of darkness 6/10
- 58.** Gothic 2..... 9/10
- 62.** Emergency 2: The ultimate fight for life 4/10
- 64.** Neverwinter nights:
Shadows of Undrentide 7,5/10
- 66.** Warcraft 3: The frozen throne..... 9/10
- 70.** Elder scrolls- Morrowind: Bloodmoon 7/10
- 72.** Elite force 2 7,5/10
- 74.** Hulk..... 7/10
- 76.** The Sims: Superstar 7/10
- 77.** Midnight Club 8/10
- 78.** Restaurant empire..... 7,5/10
- 80.** Rise of nations 9/10
- 83.** Day of defeat..... 6,5/10

ΚΑΤΑΖΗΤΕΙΤΑΙ

Το νέο και ανανεωμένο

GAMEPRO[®]

ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΑ VIDEOGAMES

ΠΡΟΣΟΧΗ κυκλοφορεί με:

• νέο look • νέες στήλες

• τα πιο hot

news, previews & reviews

για όλες τις κονσόλες!

• Δώρο ένα

DVD με trailers παιχνιδιών

για όλα τα formats!

θα το βρείτε στα περίπτερα το Σεπτέμβριο!



Νέες κινήσεις, νέες τακτικές, νέα γραφικά... αλλά λίγες ουσιαστικές αλλαγές.

Tomb Raider: Angel of Darkness

Σωστός άγγελος, κακά μαντάτα...

Άραγε υπάρχει κανείς που να μην θυμάται το πρώτο Tomb Raider; Ακόμα και αν κάποιος πιο νεαρός gamer δεν πρόλαβε την πρώτη εμφάνιση της Lara Croft στις οθόνες των υπολογιστών μας, πριν από 7 χρόνια περίπου, σίγουρα ξέρει καλά τη σειρά. Μια πελώρια σειρά από sequels, όσο και η συστηματική προβολή της ηρωίδας μέσα από τον ειδικό και μη τύπο κατάφερε να χαράξει την πληθωρική μορφή της δεσποινίδας Croft στη συνείδηση του αγοραστικού κοινού. Αν και η ποιότητα των παιχνιδιών (τα οποία έμεναν δυστυχώς ίδια και अपαράλλαχτα από έκδοση σε έκδοση) δεν κατάφερε να εντυπωσιάσει τους κριτικούς, το κοινό παρέμεινε φανατικά πιστό στη Lara Croft.

Η τριετής αναμονή για την τελευταία συνέχεια της σειράς, οδή-

γησε την προσμονή των οπαδών της σειράς σε νέα ύψη. Αυτό σε συνδυασμό με την υπόσχεση της Eidos για γραφικά επόμενης γενιάς, νέο σύστημα μάχης, νέες κινήσεις και βελτιωμένη επικοινωνία ανάμεσα στους χαρακτήρες, ανανέωσε το ενδιαφέρον του κοινού αλλά και ορισμένων κριτικών για τη σειρά. Τελικά όμως, άξιζε αυτή η αναμονή; Θα λάβουν οι οπαδοί της σειράς αυτό που θέλουν; Για την απάντηση σε αυτά τα δύο εντελώς διαφορετικά ερωτήματα, διαβάστε παρακάτω...

Η Lara σε μελάδες... ξανά

Στην αρχή του παιχνιδιού η Lara βρίσκεται αναμειγμένη σε μια αιματοβαμμένη ιστορία. Η συνάντησή της με τον πρώην μέντορά της, Werner Von Croy, έχει θλιβερή κατάληξη: ο Werner von Croy είναι νεκρός και η Lara είναι η βασική ύποπτος για το φόνο. Όταν παίρνετε υπό τον έλεγχό σας τη Lara για πρώτη φορά, είναι ένας φυγάς από τη δικαιοσύνη χωρίς εφόδια και εξοπλισμό. Σα να μην έφτανε αυτό, στην πορεία θα μάθετε για μια νέα συνωμοσία για την κατάκτηση του κόσμου χρησιμοποιώντας μια σκοτεινή και ανίερη δύναμη (ξανά - μα δεν ξέρουν ότι αυτά δεν πιά-

νουν στα videogames;!). Παράλληλα, οι φόνοι συνεχίζονται. Φαίνεται λοιπόν ότι η ηρωίδα μας έχει μπλεχτεί και πάλι στα βαθιά.

Όλα αυτά όμως δεν αλλάζουν (για ακόμα μια φορά) τη βασική δομή του παιχνιδιού. Θα εξερευνήσετε τα σκοτεινά δρομάκια του Παρισιού και της Πράγας, λύοντάς παρόμοιους γρίφους, αποφεύγοντας παγίδες και πολεμώντας ατελείωτους αριθμούς από κακούς. Η ιστορία απλά "ντύνει" τη δράση. Μην περιμένετε λοιπόν να βυθιστείτε στο μυστήριο και να επηρεάσετε την πορεία του σεναρίου. Το παιχνίδι σας καθοδηγεί τυφλά, μέσα από ατμοσφαιρικά αλλά παρόμοια επίπεδα. Η αλήθεια είναι ότι η "βελτιωμένη επικοινωνία μεταξύ χαρακτήρων" που μας είχαν υποσχεθεί οι σχεδιαστές του παιχνιδιού είναι κάτι σαν ανέκδοτο. Ουσιαστικά αυτό που έχει προστεθεί είναι ένα dialogue tree το οποίο δεν προσφέρει και πολλές εναλλακτικές φράσεις. Μόνο μία ή δύο φορές επηρεάζουν τη ροή του παιχνιδιού οι απαντήσεις που δίνετε. Είναι πρόδος για το Tomb Raider, αλλά δεν είναι και κάτι που θα έπρεπε να διαφημιστεί....



Lara επόμενης γενιάς...

Το Tomb Raider Angel of Darkness είναι ο πρώτος τίτλος της σειράς για μηχανήματα "επόμενης γενιάς". Για αυτό το λόγο και μόνο, το ενδιαφέρον μας για τον τίτλο κυμαινόταν σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Όσον αφορά τον τεχνικό τομέα, όλα δείχνουν πιο όμορφα από ποτέ. Η μηχανή γραφικών υποστηρίζει αντανάκλασεις, hardware transform & lighting, ρεαλιστικές σκιές, προσεγμένο animation στους χαρακτήρες, εφέ νερού και σωματιδίων (particle effects) και ούτω καθ'εξής. Η Lara δείχνει πολύ πιο όμορφη σε υψηλές αναλύσεις και θα παρατηρήσετε πολλές... λεπτομέρειες όσον αφορά το animation. Η κίνηση όλων των χαρακτήρων είναι πιο φυσική και αυτή τη φορά έχουν προστεθεί rag doll physics για πιο ρεαλιστικούς θανάτους.

Ο σχεδιασμός των επιπέδων διαφέρει από το ένα στο άλλο. Υπάρχουν φορές που θα μπειτε σε τεράστιους χώρους και πραγματικά θα θαυμάσετε την αίσθη-

ΕΙΔΟΣ Third Person Action

ΕΚΔΟΤΗΣ Eidos

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Core Design

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III
500 MHz, 128MB RAM, κάρτα T&L

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει



Ένα είναι σίγουρο: η Lara ακόμα σκανδαλίζει!



Η μηχανή γραφικών κάνει οτι μπορεί.

ση του βάθους και του μεγέθους που χαρακτηρίζει το καθένα. Άλλες φορές πάλι, ορισμένα επίπεδα είναι τόσο μουντά και βαρετά που θα σας πιάσει κατάθλιψη. Αυτή η ασυνέχεια επηρεάζει και την ποιότητα των γραφικών. Μερικές φορές θα μείνετε άναυδοι από αυτά που βλέπετε, άλλες φορές θα μορφάσετε από τα απίστευτα χαμηλής ανάλυσης textures στα backgrounds, τα οποία έρχονται σε αντίθεση με τα πολύ όμορφα textures στα σκηνικά.

Ο ήχος από την άλλη πλευρά, δεν αφήνει περιθώρια για παράπονα. Οι φωνές των χαρακτήρων παρέχονται από επαγγελματίες ηθοποιούς, οι τρισδιάστατοι ήχοι του περιβάλλοντος είναι υψηλής ποιότητας και η κινηματογραφική μουσική συμπληρώνει την εικόνα με τον καλύτερο τρόπο.

...gameplay παλιός γενιάς, όμως

Όπως συνηθίζεται στα παιχνίδια της σειράς, το πρώτο μέρος του παιχνιδιού παίζει το ρόλο ενός tutorial που βοηθά τους παίκτες να εξοικειωθούν με τον έλεγχο και τις νέες κινήσεις που έχει η Lara στη διάθεσή της, όπως γίνεται δηλαδή σε κάθε νέο Tomb Raider. Αυτή τη φορά έχει προστεθεί και η δυνατότητα βελτίωσης των δυνατοτήτων της ηρωίδας. Στη θεωρία αυτό ήταν μια ωραία ιδέα. Βελτιώνοντας τη δύναμη της Lara, σας επιτρέπει να μετακινήσετε μεγαλύτερα αντικείμενα, να σπάσετε πόρτες κλπ. Το νέο σύστημα είναι απλό στη χρήση και δεν θα προβληματίσει τους χρήστες. Από την άλλη πλευρά όμως, δεν κάνει ότι υπόσχεται. Σύμφωνα με τα λεγόμενα της Core Design, η δυνατότητα αναβάθμισης των ικανοτήτων της Lara θα έκανε την εξέλιξη του παιχνιδιού λιγότερο γραμμική, καθώς η Lara θα μπορούσε να επιστρέψει σε διάφορες τοποθεσίες ξεκλειδώνοντας νέες διαδρομές. Δυστυχώς, αυτό δεν συμβαίνει. Συνήθως, θα έχετε τη δυνατότητα

να αναβαθμίσετε τη δύναμη της Lara λίγο πριν φτάσει σε ένα εμπόδιο που πρέπει να ξεπεράσει για να φτάσει στο επόμενο επίπεδο. Το σύστημα λειτουργεί, αλλά τελικά δεν προσφέρει και πολλά.

Δεν μπορεί κανείς να κατηγορήσει την ομάδα ότι δεν προσπάθησε να ενσωματώσει αλλαγές στο gameplay του νέου Tomb Raider. Το πρόβλημα όμως είναι ότι προσπάθησαν να κάνουν αυτές τις αλλαγές αφήνοντας απaráλλαχτο το βασικό gameplay. Έτσι, μπορεί η δεσποινίδα Croft να έχει τη δυνατότητα πλέον να... μιμείται τον Solid Snake και τον Sam Fisher, αλλά η ίδια η δράση δεν αλλάζει και πολύ. Πιο συγκεκριμένα: Η Lara μπορεί πλέον να χρησιμοποιεί τακτικές stealth. Είναι αρκετά εντυπωσιακό όταν αρπάζετε έναν φρουρό από πίσω και τον εξουδετερώνετε με ένα - δυο χτυπήματα πριν προλάβει να φωνάξει. Είναι κάτι που θα προσέφερε πολλά στην ατμόσφαιρα του τίτλου αν είχε γίνει σωστά. Όμως κάθε αίσθηση κινδύνου και προσημονής γίνεται κομμάτι όταν καταλάβετε ότι είτε με stealth, είτε χωρίς stealth, μπορείτε να αποφύγετε τους φρουρούς απλά τρέχοντας. Άλλες φορές πάλι, ο σχεδιασμός των δωματίων είναι τέτοιος ώστε να μην μπορείτε να περάσετε απαρατήρητοι. Αυτά για το stealth λοιπόν.

Όπως καταλαβαίνετε, όλες αυτές οι αλλαγές που μας είχαν υποσχεθεί οι δημιουργοί του παιχνιδιού δεν είναι και τόσο ουσιαστικές. Προσθέτουν κάποια νέα στοιχεία στον τίτλο, αλλά αυτές οι "πλαστικές μικροεπεμβάσεις" δεν καταφέρνουν να κρύψουν την ηλικία του τίτλου. Όλα θα σας φανούν τόσο, μα τόσο οικεία καθώς θα γυρίζετε από υπόνομο σε υπόνομο και θα πηδάτε από πλατφόρμα σε πλατφόρμα.

Όσον αφορά τη συμπεριφορά των "κακών", όλα είναι απολύτως αναμενόμενα. Μόλις μάθετε το σωστό τρόπο αντιμετώπισης όλοι τους είναι εύκολοι. Μην περιμένετε επίσης να δείτε κάποια έξυπνη

συμπεριφορά εκ μέρους τους. Μερικές φορές θα τους δείτε να κολλάνε σε γωνίες, να πέφτουν από κενά κ.τ.λ. Γενικά όλα είναι όπως ήταν και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς (μήπως αρχίζουμε και επαναλαμβανόμαστε;).

Όλα τριγύρω αλλάζουν και όλα τα ίδια μένουν

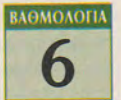
Εκεί όμως που ο σχεδιασμός του παιχνιδιού δείχνει την ηλικία του με το χειρότερο τρόπο, είναι το σύστημα ελέγχου. Μπορεί το πρώτο Tomb Raider να μας είχε εντυπωσιάσει με την πληθώρα των κινήσεων που διέθετε, όμως εν έτει 2003 είναι απαράδεκτο να πατά κανείς 2-3 πλήκτρα μαζί για να κάνει ένα sidesteer. Πέρα από το ότι δεν έχει γίνει καμία προσπάθεια να προσαρμοστεί ο έλεγχος σωστά σε mouse και πληκτρολόγιο, ακόμα και όταν παίζαμε το παιχνίδι σε κονσόλα για να συγκρίνουμε τα πράγματα, ο έλεγχος μας φάνηκε αδέξιος και απαρχαιωμένος. Επίσης, ανησυχητική είναι και η έλλειψη επιλογής για χρήση gamepad στην έκδοση για PC. Ετοιμαστείτε για μεγάλη ταλαιπωρία.

Ο αδέξιος έλεγχος δεν θα σας επιτρέψει να απολαύσετε το αρκετά βελτιωμένο σύστημα μάχης. Η Lara μπορεί τώρα να ρίχνει γροθιές και κλωτσιές και να τα συνδυάζει σε combos. Αλλά και πάλι η ανταπόκριση είναι αργή και η

ποικιλία των κινήσεων δεν είναι και πολύ μεγάλη.

Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, παρατηρήσαμε και τεχνικά προβλήματα στον τίτλο. Πέρα από κάποια οπτικά bugs, όπως κάποια όπλα που εξαφανίζονται, τα οποία είναι αναπόφευκτα σε τρισδιάστατους τίτλους, υπάρχουν και bugs που αναγκάζουν το παιχνίδι να "κρυσάρει"! Ήδη κυκλοφόρησε patch, το οποίο διορθώνει μερικά από τα προβλήματα, αλλά αυτό πρέπει να μας λείπει αρκετά για την ποιότητα του κώδικα.

Παρά τον γενικά αρνητικό τόνο αυτού του review, υπάρχουν κάποια πράγματα που σώζουν τον τίτλο. Πρώτα από όλα, οι σπαθοί της σειράς δεν πρόκειται να απογοητευτούν. Το Angel of Darkness προσφέρει ακριβώς ότι και τα προηγούμενα Tomb Raider και ακόμα περισσότερα. Επίσης, για την αγορά του PC η οποία δεν έχει κατακλυστεί από third person action τίτλους, το νέο Tomb Raider είναι ένας από τους λίγους σχετικά αξιοπρεπείς τίτλους του είδους. Απλά σε καμία περίπτωση δεν μπορούμε να προτείνουμε την αγορά του παιχνιδιού σε κάποιον που δεν είναι φανατικός των Tomb Raider και των third person action γενικότερα.



Φ. Χαροκόπος



Gothic 2

Τα πιράνχα δαγκώνουν

Τον Απρίλιο του 2001 η Piranha Bytes κυκλοφόρησε το Gothic, ένα γερμανόφωνο αρχικά role playing game που σημείωσε αρκετά καλές πωλήσεις στην Ευρώπη και τα κατάφερε καλά και στην Αμερική έξι μήνες μετά. Το παιχνίδι στην πορεία απέκτησε ένα πολύ μεγάλο fanbase από σκληροπυρηνικούς οπαδούς των παιχνιδιών ρόλων και κέρδισε αρκετά βραβεία. Μια σειρά από σοβαρά τεχνικά προβλήματα και η υπερβολική προβολή που έγινε σε ένα άλλο μεγάλο RPG που κυκλοφόρησε εκεί κοντά (το Morrowind, ντε!) δεν άφησαν το Gothic να γνωρίσει την επιτυχία που του άξιζε. Όμως η αρχή είχε γίνει και η επιτυχία του παιχνιδιού ήταν αρκετή για να δικαιολογήσει μια συνέχεια. Έτσι, μετά από ενάμιση χρόνο περίπου, οι Γερμανοί κυκλοφόρησαν τη γερμανόφωνη συνέχεια του παιχνιδιού στην Αυστρία, την Ελβετία και την Γερμανία. Γρήγορα έγινε το καλύτερο παιχνίδι της JoWood, ξεπερνώντας σε πωλήσεις τίτλους όπως τα The Sims, Age of Mythology και Harry Potter 2. Βέβαια, οι καλές πωλήσεις δεν δείχνουν ότι είναι καλό και το παιχνίδι. Η ερώτηση που τίθεται εδώ λοιπόν, είναι αν το Gothic II ανταποκρίνεται στις καλές πωλήσεις που κάνει. Ας τα κοιτάξουμε όμως όλα με την σειρά τους.

Στο τέλος του Gothic, ο ανώνυμος ήρωας που ελέγχετε πολεμάει τον Δαίμονα Sleeper. Με την πτώση του πλάσματος, το μαγικό πεδίο που περιέκλειε την αποικία των καταδίκων κατέρρευσε, αλλά ο ήρωας δεν μπόρεσε να ξεφύγει από την καταστροφή και θάφτηκε ζωντανός. Βαριά τραυματισμένος άρχισε να αποδυναμώνεται μέρα με την μέρα, φτάνοντας πολύ κοντά στον θάνατο. Ευτυχώς, ο παλιός μέντοράς του, ο Xardas, έψαξε για αυ-

τόν και τον έσωσε την τελευταία στιγμή από τον χαμό.

Το Gothic II ξεκινάει 4 εβδομάδες μετά την καταστροφή του μαγικού πεδίου. Ο Xardas αναφέρει ότι οι ορδές των Orc δυναμώνουν. Φαίνεται ότι αφήνοντας την τελευταία του πνοή, ο Sleeper επικαλέστηκε ένα νέο κακό. Μυστηριώδεις σκιές δείχνουν ότι αυτό το νέο κακό πρέπει να είναι Δράκοι, για τους οποίους όλοι πίστευαν ότι είχαν εξαφανιστεί εδώ και πολλούς αιώνες.

Εν τω μεταξύ, η κατάσταση στο νησί βρίσκεται στο χείλος ενός εμφύλιου πολέμου, καθώς οι αγρότες, με αρχηγό τον Onar, αρνούνται να προμηθεύσουν με δωρεάν τροφή την πόλη Khorinis, ενώ οι κατάδικοι που δραπέτευσαν από την αποικία μετά την καταστροφή του πεδίου, έχουν εξαπλωθεί στο νησί, απειλώντας τους οδοιπόρους και δουλεύουν ως μισθοφόροι για τον Onar, προστατεύοντας την γη του ενάντια στους Βασιλικούς Paladins που έφτασαν πρόσφατα στην Khorinis. Η πρώτη σας δουλειά, είναι να πείσετε τον αρχηγό των Paladins για την ύπαρξη των Δράκων και να πάρετε ένα artifact με το όνομα Eye of Innos. Εδώ τίθεται και το πρώτο ερώτημα για τον χαρακτήρα σας. Πως θα μπει στην πόλη; Μπορείτε να δουλέψετε για έναν αγρότη με το όνομα Lobart, ώστε να βγάλετε κάποια λεφτά και να πληρώσετε αν μπορείτε τους φρουρούς ή να εμπιστευτείτε έναν μυστηριώδη έμπορο, τον Canthar, ο οποίος σας δίνει ένα διαβατήριο για να περάσετε ανενόχλητοι από τους φρουρούς, με αντάλλαγμα να κάnete για αυτόν μια χάρη όταν τον συναντήσετε ξανά. Αυτές, είναι δύο από τις πολλές ερωτήσεις που θα συναντήσετε μπροστά σας.

Ανακτώντας δύναμη

Ο χαρακτήρας που ελέγχετε στο Gothic II είναι ο ίδιος ανώνυμος χαρακτήρας που σκότωσε τον Sleeper και ελευθέρωσε τους κατάδικους στο πρώτο Gothic. Δυστυχώς για εσάς, η μάχη με τον Sleeper σας στέρησε το μεγαλύτερο μέρος των δυνάμεων που είχατε μαζέψει στο προηγούμενο παιχνίδι, λόγω των πληγών που αποκτήσατε μετά την μάχη. Όλα λοιπόν αρχίζουν πάλι από την

ΥΠΕΡ

Πολύ ζωντανός κόσμος, καλοί διάλογοι και ήχος, ατμόσφαιρα που καθιλώνει, συναρπαστικό combat system.

ΚΑΤΑ

Θέλαμε λιγότερους κλώνους-κακούς, καλύτερη κάμερα και ίσως κάτι το καινούριο για να μας τραβήξει την προσοχή.



Πάρε για να παγώσεις λιγάκι, σιχαμένο πλάσμα!



αρχή. Με κάθε επίπεδο που θα ανεβαίνετε, θα αυξάνονται τα hit points σας και θα αποκτάτε skill points. Τα skill points μπορούν να καταναλωθούν για να αυξήσετε το Strength (δύναμη) ή το Dexterity (επιδεξιότητα). Μπορείτε επίσης, να μάθετε μια ποικιλία από ικανότητες, όπως να βγάλετε το δέρμα ή τα νύχια από τέρατα και να φτιάχνετε ελι-

ξίρια. Μπορείτε ακόμα να φτιάχνετε όπλα, να παραβιάζετε κλειδαριές ή να βελτιώσετε τις ικανότητές σας με τα όπλα. Θα πρέπει να σκεφτείτε πολύ καλά βέβαια, σε ποιο τομέα θα καταναλώνετε τα skill points σας κάθε φορά. Μοιράζοντάς τα σε όλες τις ικανότητες μπορεί να κάνει τον χαρακτήρα σας ικανό για όλα, αλλά πουθενά δεν θα είναι πολύ καλός.

ΕΙΔΟΣ Role-playing game

ΕΚΔΟΤΗΣ Atari

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Piranha Bytes

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ P III 700, 256MB RAM, 3D accelerator 32MB κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει



Τα ξόρκια έχουν πολύ όμορφα εφέ κι εντυπωσιάζουν.



Η μηχανή γραφικών τα πάει περίφημα και με τους εσωτερικούς χώρους.

Από την άλλη, επιλέγοντας να βάλετε για παράδειγμα όλα τα skill points σε ότι χρειάζεται για να γίνει ο χαρακτήρας καλός με τα spells που έχουν σχέση με την φωτιά, τότε θα βρεθείτε μπροστά σε άλλα προβλήματα. Τι θα κάνετε όταν βρεθείτε αντιμέτωποι μπροστά σε ένα τεράστιο Fire Golem; Εκεί υπάρχει μόνο η τακτική του λαγού! Σωστός καταμερισμός των skill points λοιπόν.

Υπάρχουν πάνω από εκατό όπλα στο παιχνίδι, χωρισμένα σε κατηγορίες - one handed και two handed, bows και crossbows. Τα one handed είναι πιο γρήγορα όπλα, ενώ τα two handed είναι πιο δυνατά και χτυπούν πιο μακριά. Όσο καλύτερα τα σπαθιά/κεφαλοθραύστες, τόσο πιο μεγάλο strength απαιτούν, ενώ τα τόξα/βαλλίστρες απαιτούν dexterity.

Για να εκπαιδευτείτε σε κάποιες ικανότητες ή να μάθετε νέα πράγματα πρέπει να βρείτε και τα άτομα που είναι πρόθυμα να σας προμηθεύσουν με την κατάλληλη γνώση. Κάποιοι από αυτούς θα σας διδάξουν δωρεάν, αλλά οι περισσότεροι θα θέλουν να πληρωθούν (μια φορά μόνο) ή να τους κάνετε μια χάρη. Το επίπεδο των ικανοτήτων τους ποικίλει. Για παράδειγμα, ένας blacksmith στην Khorinis είναι ικανός να ανεβάσει το strength σας μέχρι το 30(ξεκινάτε από το 10). Αν θέλετε να γίνετε δυνατότεροι, θα πρέπει

να βρείτε κάποιον άλλο που να είναι καλύτερος και πρόθυμος φυσικά. Μερικές φορές θα βρείτε κάποια βιβλία που περιέχουν πληροφορίες για να βελτιώσετε μια από τις ικανότητες.

Τρεις πόρτες έχει η ζωή...

Για να φτάσετε στον Lord Hagen, τον στρατηγό των Paladins, θα πρέπει να διαλέξετε έναν από τους τρεις πιθανούς δρόμους - να γίνετε μέλος του στρατού, να γίνετε μαθητής στο τοπικό μοναστήρι ή να ενσωματωθείτε με τους μισθοφόρους του Onar. Αργότερα στο παιχνίδι θα μπορείτε να προαχθείτε σε Paladins, fire mages και dragon hunters αντίστοιχα.

Οι μάγοι είναι λογικό να είναι πολύ καλοί στο να κάνουν spells. Οι ευγενείς ιππότες είναι καλοί πολεμιστές, αλλά μπορούν να τα καταφέρουν και με λίγα spells, ενώ οι μισθοφόροι έχουν τους καλύτερους εκπαιδευτές για την μάχη. Μπορείτε να βρείτε ανθρώπους για να σας εκπαιδεύσουν σε κάποια guilds (συντεχνίες), αλλά δεν θα τους βρείτε όλους πρόθυμους να το κάνουν. Κάποιοι μισθοφόροι αδιαφορούν για να αυξήσουν την δύναμη ή τις ικανότητές σας στη μάχη, ενώ οι paladins συνήθως δίνουν την γνώση τους μόνο σε άλλους paladins. Φυσικά, ένας μάγος θα μπορεί να ανεβάσει την δύναμη του σαν να ήταν

Paladin ή μισθοφόρος, αλλά θα πρέπει να θυσιάσει skill points που θα χρησιμοποιούσε για να κάνει καλύτερα spells.

Από την στιγμή που θα επιλέξετε ένα guild, δεν υπάρχει δρόμος για την επιστροφή. Ο κόσμος θα σας αντιμετωπίζει διαφορετικά, ανάλογα σε ποια ομάδα ανήκετε και τι θέση έχετε. Κατά διαστήματα θα ήταν σοφό να εμφανίζεστε χωρίς τα ρούχα (πανοπλία, ρόμπα) του guild σας, έτσι ώστε να φαίνεστε ουδέτεροι και να μπορείτε να αποσπάσετε πληροφορίες από κάποιους. Είναι επίσης φυσικό, το κάθε guild να έχει δικές του αποστολές και αναζητήσεις. Μαζί με όλα αυτά, μπορείτε να συνεργαστείτε με το τοπικό thieves guild (συντεχνία κλεφτών), ακόμα και αν είστε ένας ευγενής ιππότης, και να λύσετε κάποια προβλήματα για αυτούς. Πάντα όμως, υπάρχει η πιθανότητα κάποιος να γίνει προδότης, να πάρει τα λάφυρα και να φύγει.

Το Gothic 2 προσφέρει μια αφθονία από υπο-αποστολές, αλλά θα χρειαστεί να παίξετε το παιχνίδι περίπου τρεις φορές για να τις δείτε όλες. Σχεδόν όλες οι αποστολές μπορούν να λυθούν με παραπάνω από ένα τρόπο. Για παράδειγμα, αν σας πούνε να πάρετε ένα αντικείμενο από κάποιον, μπορείτε να είστε διπλωματικός, να τον απειλήσετε, να τον πολεμήσετε ή να προσπαθή-

σετε να το κλέψετε. Τα αντικείμενα των αποστολών δεν θα εκπλήξουν τους βετεράνους των RPG, αλλά δεν σημαίνει ότι είναι βαρετά. Υπάρχουν βέβαια και κάποια βαρετά όπως να πάτε να βρείτε δυο-τρία πράγματα, τα οποία είναι σκορπισμένα σε κάθε άκρη του νησιού, χωρίς να παίζουν σημαντικό ρόλο στο σενάριο. Ποτέ όμως δεν είστε αναγκασμένοι να εκπληρώσετε μια αποστολή. Υπάρχουν αρκετές αποστολές για να κρατήσουν το ενδιαφέρον σας και να σας δώσουν κάποια παραπάνω πράγματα, αλλά δεν είναι τόσες όπως προσέφερε στο χαοτικό Morgowind. Έχουν ακουστεί κάποιες αναφορές για bugs του παιχνιδιού σε κάποια σημεία, αλλά όσες (πάρα πολλές) ώρες ασχοληθήκαμε με τον τίτλο δεν συναντήσαμε κάτι τέτοιο. Όπως και να έχει, χαρήκαμε πολύ όταν διαπιστώσαμε ότι τα τεχνικά προβλήματα του προηγούμενου τίτλου έχουν πια εξαλειφθεί.

Χειρισμός

Το Gothic 2 βασίζεται στο γνωστό χειρισμό με το πληκτρολόγιο και το mouse. Μπορείτε να τραβήξετε το τελευταίο όπλο ή spell που χρησιμοποιήσατε, πατώντας το space bar ή να τα επιλέξετε μέσω του keypad. Όταν έχετε επιλέξει ένα όπλο ή spell και το έχετε στο χέρι δεν μπορείτε να σηκώσετε αντικείμενα και οι άνθρωποι





Ψάχνοντας ένα καλό θήραμα...



Τα πάντα μπορούν να συμβούν στην πόλη.



Quest- Αν μου φυλάς το πρόβατο, θα σε πληρώσω!

θα αντιδρούν επιθετικά εναντίον σας αν νιώσουν ότι απειλούνται. Μπορείτε επίσης, να αλλάξετε την άποψη σε first-person πατώντας το [F]. Αρκετά χρήσιμο κυρίως όταν θα ψάχνετε μέσα σε πυκνά δάση, όπου η κάμερα σε third-person θα σας δημιουργήσει μικρά προβλήματα. Όταν βέβαια μπειτε σε κατάσταση μάχης, αυτόματα η κάμερα επιστρέφει σε third-person. Το σύστημα μάχης είναι παρόμοιο με αυτό του πρώτου Gothic, αλλά μπορείτε να επιλέξετε ένα εναλλακτικό σύστημα. Μόλις τραβήξετε το όπλο σας, η ματιά σας κλειδώνει πάνω στον εχθρό που είναι πιο κοντά σας. Τα πλήκτρα για κίνηση αριστερά και δεξιά κάνουν τον χαρακτήρα να γυρνάει γύρω από τον εχθρό ενώ το μπροστά και το πίσω θα πλησιάζουν ή θα απομακρύνουν τον χαρακτήρα σας αντίστοιχα.

Κάνοντας αριστερό κλικ και κρατώντας πατημένο το κουμπί, μπαίνετε σε κατάσταση χτυπήματος. Πατώντας αριστερά ή δεξιά μπορείτε να χτυπήσετε με διαφορετικούς τρόπους, πατώντας μπροστά πραγματοποιείτε ένα κάθετο χτύπημα και πατώντας πίσω μπορείτε να αμυνθείτε στα χτυπήματα των εχθρών. Τα τόξα και τα spells λειτουργούν με παρόμοιο τρόπο, με το αριστερά/δεξιά να αλλάζουν τον στόχο και το μπροστά να κάνει βολές.

Το εναλλακτικό σύστημα είναι πιο απλό. Η κύρια διαφορά είναι ότι δεν κλειδώνει η ματιά σας στους εχθρούς. Το αριστερό κλικ είναι αρκετό για ένα χτύπημα. Για τους παίχτες που έχουν ασχοληθεί με το πρώτο Gothic, το προεπιλεγμένο σύστημα ίσως να είναι καλύτερο, δίνοντας πιο πολλές επιλογές στην μάχη.

Οι υπόλοιποι θα πρέπει να το συνηθίσουν στην αρχή, καθώς θα σας μπερδέψει λίγο. Σίγουρα όμως, θα δείτε ότι είναι πολύ διασκεδαστικό και χρήσιμο, συνδυάζοντας τακτική και δράση με πολύ ωραίο τρόπο.

Το μόνο σοβαρό πρόβλημα στη μάχη είναι όταν δέχεστε επίθεση από πολλούς εχθρούς και έχετε μαζί σας έναν ουδέτερο χαρακτήρα για να σας βοηθάει. Είναι πολύ πιθανό η ματιά του χαρακτήρα σας να κλειδώσει πάνω στον NPC και χωρίς να το καταλάβετε να του καταφέρετε μερικά χτυπήματα πάνω του. Ευτυχώς, δεν θα στραφεί εναντίον σας σε μια τέτοια περίπτωση.

Εικόνα με προοπτική, ήχος με βάθος

Στο θέμα των γραφικών, το Gothic 2 χρησιμοποιεί μια βελτιωμένη έκδοση της μηχανής του πρώτου, το οποίο σημαίνει ότι

υπάρχουν περισσότερα αντικείμενα, textures και οπτικά εφέ, όπως ομίχλη. Μπορεί τα γραφικά στους χαρακτήρες και τα τέρατα να μην είναι και τα καλύτερα που έχουν περάσει από το μηχανήμα σας, αλλά ο σχεδιασμός των περιοχών είναι απίστευτος. Τα τοπία έχουν συνοχή και πραγματικό βάθος, προσφέροντας πολλά στην ατμόσφαιρα. Σίγουρα θα πρέπει να έχετε ισχυρό μηχανήμα για να θαυμάσετε τις τοποθεσίες του παιχνιδιού, κυρίως για την επιλογή του 300% για το οπτικό πεδίο (visual range), κάτι που απαιτεί πολύ δυνατό μηχανήμα, ιδιαίτερα αν θέλετε και την πιο ομαλή εικόνα που προσφέρει το antialiasing. Πάντως δεν πρόκειται για παιχνίδι που απαιτεί πολλά από ένα μηχανήμα. Ενώ ένα κορυφαίο μηχανήμα σήμερα τρέχει το παιχνίδι χωρίς κανένα πρόβλημα με όλες τις ρυθμίσεις στο full, αξίζει να σημειώσουμε ότι έτρεξε αρκετά καλά και σε ένα "ταπεινό" πια P III 500 με 320MB RAM και GeForce 2 MX400.

Βέβαια το τι ζητάει κανείς από ένα παιχνίδι είναι υποκειμενικό και μπορεί κάποιος να μην ικανοποιηθεί αν δεν παίζει το παιχνίδι με όλες τις ρυθμίσεις στο μέγιστο. Υπάρχει επίσης η επιλογή για να αλλάξετε το visual range ξεχωριστά για το περιβάλλον και τα αντικείμενα, τα μοντέλα και την λεπτομέρεια των textures ή να απενεργοποιήσετε την σκίαση, ανάλογα με το τι επιθυμεί ο καθένας. Το μόνο μεγάλο πρόβλημα στα γραφικά του παιχνιδιού βρίσκεται στην πόλη Khorinis, η οποία είναι γεμάτη από κόσμο. Εκεί η απόδοση φαίνεται να μειώνεται αισθητά. Αλλά και πάλι με αρκετή μνήμη (τουλάχιστο 256 MB), θα μπορούσατε να ξεπεράσετε το πρόβλημα αυτό. Το Gothic 2 συνεχώς φορτώνει τον χάρτη ενώ παίζετε και θα συναντήσετε μόνο τρεις θόδους φόρτωσης στην αρχή του παιχνιδιού, όταν θα μπειτε στην αποικία των ορυχείων και στο τελευταίο κεφάλαιο. Δεν υπάρχει εδώ το σύνδρομο του Morrowind.

Η εξελίξη του παιχνιδιού διακόπτεται μόνο από κάποια λιγοστά βίντεο, τα οποία δεν είναι και τίποτα το ιδιαίτερο ποιοτικά, ειδικά αν τα συγκρίνει κανείς με το επίπεδο της Blizzard. Βέβαια, εδώ δεν μιλάμε για μεγάλες παραγωγές σε CGI, απλά σκηνές που δραματίζουν χωρίς τον έλεγχο του παίκτη με τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού. Το πιο περίεργο από αυτά τα βίντεο, δραματίζεται στον οίκο ανοχής της Khorinis, το οποίο δεν προσθέτει κάτι στο σενάριο, αλλά απλά υπάρχει για να δώσει μια

καλύτερη εικόνα του μέρους, κάτι που συνήθως δεν το συναντάμε στα RPG. Συνήθως δεν μπαίνουν στον κόπο να φτιάξουν βιντεο για τόσο μικρές αφορμές.

Το μεγαλύτερο μέρος της μουσικής αποτελείται από ήρεμα και διακριτικά κομμάτια, αλλά ταιριάζουν άψογα με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Δεν είναι βέβαια ένα soundtrack που θα το θυμάστε για πολύ καιρό, αλλά δεν είναι ούτε ενοχλητικό. Ακόμα και οι ήχοι που υπάρχουν στο περιβάλλον, από τα σφυρίγματα των πουλιών στο χάραγμα μέχρι τα ουρλιαχτά των λύκων το βράδυ, είναι αρκετοί για να σας κάνουν να χαθείτε μέσα στο παιχνίδι. Στον τομέα των ηχητικών εφέ έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή. Φαίνεται ότι οι κύριοι της Piranha Bytes έχουν συνειδητοποιήσει πόσο συμβάλλει στην ατμόσφαιρα ο σωστός ήχος. Τι εννοούμε σωστός; Όταν μπειτε για πρώτη φορά σε ένα δάσος, νύχτα και ακούσετε τα βήματα ενός δράκου, τότε θα καταλάβετε. Θα σας κάνουν να νιώσετε μικρός και ασήμαντος, έστω και αν στη συγκεκριμένη στιγμή ο χαρακτήρας σας δεν κινδυνεύει.

Όλοι οι διάλογοι στο παιχνίδι συνοδεύονται από ομιλία και προαιρετικούς υπότιτλους. Το παιχνίδι περιέχει περίπου 9 ώρες ομιλίας από περίπου 400 NPCs. Δεν θα αργήσετε να παρατηρήσετε παρόμοιες φωνές σε διαφορετικούς χαρακτήρες, κάτι το οποίο δεν είναι αρνητικό. Είναι σίγουρα καλύτερο από το να μην υπάρχει καθόλου ομιλία ή να υπάρχει μόνο για τους σημαντικούς χαρακτήρες. Επίσης πολύ καλά είναι τα κείμενα των διαλόγων, καθώς θα δείτε ότι ο κάθε χαρακτήρας μιλάει ανάλογα με την θέση του - Ένας αγρότης μιλάει σαν αγρότης και όχι σαν ευγενής.

Ατμόσφαιρα

Το καλύτερο μέρος του παιχνιδιού είναι ο κόσμος του. Τα πά-

ντα είναι ζωντανά, δεν γίνονται μηχανικά και η ζωή δεν εξελίσσεται σαν να περιμένουν όλοι τον παίκτη να κάνει την εμφάνισή του (κάτι που γίνεται σε πολλά RPG, αφαιρώντας από την ατμόσφαιρα). Εδώ οι NPC δεν κόβουν βόλτες μηχανικά. Θα δείτε τους NPCs να ξυπνάνε το πρωί να πάνε στις δουλειές τους, να κάνουν μια βόλτα ή να συζητάνε με άλλους. Το βράδυ μαζεύονται γύρω από μια φωτιά και λένε ιστορίες, ενώ άλλοι πάνε να κοιμηθούν μετά από μια κουραστική μέρα. Δοκιμάστε να τους ξυπνήσετε ή να μπειτε στο σπίτι τους απρόσκλητοι και θα δείτε ότι θα εκνευριστούν μαζί σας.

Αν κλέψετε κάτι από κάποιον και σας δει αλλά ξεφύγετε, θα σας θυμάται. Είναι πολύ πιθανό επίσης να σας βοηθήσουν σε μια μάχη, κάτι πολύ χρήσιμο, κυρίως στην αρχή του παιχνιδιού όπου ακόμα και ένας λύκος μπορεί να σας σκοτώσει. Μπορεί τις περισσότερες φορές να είστε μόνοι σας, αλλά θα υπάρχουν φορές που θα σας ακολουθούν κάποιοι χαρακτήρες για να σας βοηθήσουν.

Μην ανησυχείτε, στην πλειοψηφία τους είναι καλοί πολεμιστές και δεν θα χρειαστεί να τους προσέχετε. Το μόνο πρόβλημα ίσως, είναι το θέμα του pathfinding και θα πρέπει να μένετε κοντά τους ώστε να μην χαθείτε μεταξύ σας.

Η εξερεύνηση μέσα σε δάση και σπήλαια θα σας προσφέρει έντονες στιγμές αν είστε φτωχά εξοπλισμένοι και σίγουροι ότι παντού γύρω υπάρχουν εχθροί. Είναι πολύ έντονο το συναίσθημα του φόβου και της αγωνίας, κάτι που θα σας κρατάει συνεχώς σε επαγρύπνηση (θυμάστε κάτι για βήματα Δράκου πιο πάνω;). Πέρα από αυτά, όσοι έχουν παίξει το πρώτο παιχνίδι θα βρουν πολύ ενδιαφέρον το ότι μπορούν να επισκεφτούν την αποικία των ορυχείων ξανά και να συναντήσουν παλιούς γνώριμους. Μπορεί

να είναι ικανοποιητικό για όσους έχουν παίξει το πρώτο παιχνίδι, αλλά δεν είναι απαραίτητο για να καταλάβετε τι είναι ο κάθε χαρακτήρας που συναντάτε. Οι περισσότεροι από αυτούς θα σας πουν μια μικρή ιστορία για τον εαυτό τους αν τους πείτε ότι δεν τους θυμάστε.

Σε συνδυασμό με όλα αυτά, το Gothic 2 περιέχει τριπλάσιο αριθμό τοποθεσιών από τον προκάτοχό του και ξέροντας τι να κάνετε ακριβώς, αγνοώντας παράλληλα τις υποαποστολές, θα χρειαστείτε περίπου 50 ώρες για να τελειώσετε το παιχνίδι. Αν κάποιος όμως θέλει να παίξει τα πάντα, τότε μάλλον θα χρειαστεί πολύ περισσότερες ώρες.

Τελικά...

Υπάρχουν πολλοί που συγκρίνουν το Gothic 2 με το Morrowind. Αυτό είναι λογικό, καθώς οι τίτλοι μοιάζουν αρκετά μεταξύ τους. Και οι δυο τίτλοι προσφέρουν ελευθερία, διάρκεια και τεράστιους κόσμους. Αν κάποιος είναι λάτρης των RPG καλό θα είναι να παίξει και τα δύο και να βγάλει μόνος του συμπέρασμα.

Εμείς πιστεύουμε ότι το Morrowind κερδίζει όσον αφορά τα καθάρια νούμερα. Είναι πραγματικά ατελείωτο, ειδικά με τα expansions που κυκλοφορούν το ένα μετά το άλλο.

Από την άλλη πλευρά, αισθανόμαστε ότι το Gothic 2 έχει την ποιότητα και την αίσθηση του "πραγματικού" σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό. Είναι πιο γραμμικό σε εξέλιξη, αλλά προσφέρει ένα πολύ πιο πιστευτό περιβάλλον που σας μεταφέρει μέσα στον μαγικό του κόσμο. Γενικά είναι ένας τίτλος που επικεντρώνεται περισσότερο στον παίκτη και όχι στον χαρακτήρα. Σίγουρα λοιπόν το Gothic 2 αξίζει την επιτυχία που σημειώνει στην Ευρώπη.

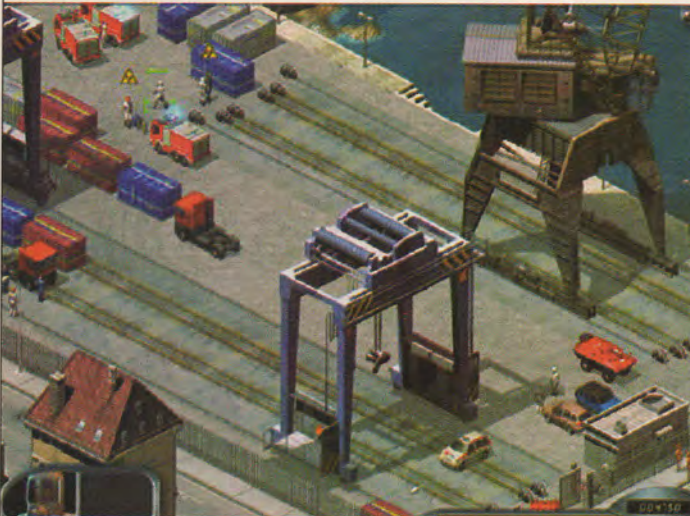
Κοιτώντας λίγο στο μέλλον, υπάρχει μια φήμη βασισμένη σε μια συνέντευξη που έδωσε η Piranha Bytes, ότι σκοπεύουν να δουλέψουν για το Gothic 3, το οποίο θα περιέχει νέες τοποθεσίες, πάνω σε μια νέα μηχανή γραφικών. Προς το παρόν, ας αρκεστούμε στο Gothic 2.

Φ. Χαροκόπος

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

9





Επιτέλους(!). Ένας εξομοιωτής της ΕΜΑΚ!



Κάτι κακό έγινε εδώ!

Emergency: The Ultimate Fight for Life

Γρήγορα! Ένα ασθενοφόρο!

Βαρεθήκατε να βλέπετε στην τηλεόραση όλες τις σειρές με τους γιατρούς, αστυνομικούς και πυροσβέστες που δίνουν κάθε μέρα μια μάχη για να κρατήσουν την πόλη ασφαλή; Θέλετε να γίνετε κι εσείς ήρωες; Ωραία... βάλτε και λίγους πυροτεχνουργούς, ειδικούς πράκτορες και οδηγούς ασθενοφόρων, ανακινήστε ελαφρώς και ιδού! Άλλο ένα από τα τελευταία αυτά παιχνίδια που ονομάστηκαν crisis management με περιτύλιξη real-time strategy όπου πρέπει να σώσετε τις ζωές των άμοιρων που τράκαραν, να περιορίσετε την ραδιενέργεια σε σταθμό ερευνών, να σώσετε ομήρους, να σβήσετε φωτιές και άλλα πολλά ενδιαφέροντα πράγματα που μπορεί να γίνουν στον επικίνδυνο κόσμο μιας μεγαλούπολης.

Strategy ή Puzzle;

Ο χαρακτηρισμός βέβαια του 'real-time strategy' βέβαια δεν είναι ακριβής: το Emergency 2 θα το ταξινομούσε κανείς πιο εύκολα στην κατηγορία "εκνευριστική σπαζοκεφαλιά με ακαταλαβίστικους γρίφους και ασαφείς στόχους". Μια αντικειμενικά έξυπνη ιδέα για παιχνίδι πάει χαμένη και είναι κρίμα... έχουμε ανάγκη τις έξυπνες ιδέες αυτούς τους χαλεπούς καιρούς.

Η εξέλιξη του παιχνιδιού (το οποίο θα σας βασανίσει για 25 συνολικά αποστολές) έχει ως εξής: πρώτον θα δείτε το αρχικό cut-scene που θα σας δείξει πως έχουν τα πράγματα. Αμέσως μετά, θα μεταφερθείτε στο κέντρο επιχειρήσεων από όπου παίρνετε όλες τις σημαντικές αποφάσεις-ορίζετε τι είδους όχημα θα πάει που και μεταβαίνετε στον τόπο του εγκλήματος-ατυχήματος-γεγονότος. Εδώ υπάρχει επίσης μια μικρή εγκυκλοπαίδεια που περιγράφει τις μονάδες αλλά και κάποιες συμβουλές για την ολοκλήρωση της αποστολής... αυτό είναι πάνω-κάτω όλο το Κέντρο Επιχειρήσεων. Δεν είναι και τίποτα τρομερό, ε;

Αναλόγως λοιπόν με τα χρήματα που έχετε, στέλνετε τις



Ποικιλία στη δράση, αλλά δεν έχει σχεδιαστεί καλά.

διαθέσιμες μονάδες από τα διάφορα κτίρια (νοσοκομεία, αστυνομικά τμήματα και πυροσβεστικούς σταθμούς) και περιμένετε να φτάσουν... Και κάπου εδώ αρχίζει η αληθινή καταστροφή!

Σεισμός, Καταποντισμός και Κακό Gameplay

Λόγω κακού documentation, πρέπει γρήγορα να μάθετε τελεία την χρήση όλων των οχημάτων, αφού οι μόνες πληροφορίες είναι εδώ - στην εγκυκλοπαίδεια. Παράλληλα, πρέπει να παλέψετε με το κακό interface που κυμαίνεται από αναπηρικό ως απαγορευτικό. Και μετά έχουμε το gameplay... Το παιχνίδι λανσάρεται ως strategy, αλλά είναι απλά ένα κακογραμμένο puzzle. Κάθε φορά, πρέπει να βρίσκετε τη μια και μόνη λύση στο πρόβλημα, ακολουθώντας μια απόλυτα γραμμική ροή στο παιχνίδι. Το εξωφρενικό είναι ότι οι γρίφοι είναι παράλογοι, θέλουν απόλυτο ψάξιμο (και μάλιστα πολλές φορές, πρέπει να ψάχνετε κάτι το μικροσκοπικό σε απέραντους χάρτες). Μερικές φορές, οι στόχοι της αποστολής σας βοηθούν λι-

γάκι, αλλά και πάλι είναι πολύ ασαφείς... "Για να σταματήσει η φωτιά, πρέπει να κλείσετε τις αντλίες καυσίμων". OK, αλλά άντε τώρα να βρεις κάτι που να μοιάζει με αντλία σε έναν χάρτη με το μέγεθος της Αφρικής. Τις περισσότερες φορές, οι στόχοι είναι γελοιοδώς γραμμένοι: "Μην αφήσετε τους όμηρους να σκοτωθούν...". Duh! Το αποτέλεσμα είναι αυτό το απαίσιο πράγμα με τα άπειρα restarts, αφού έχετε χάσει άπειρες φορές μέχρι να μάθετε από έξω μέχρι και την τελευταία χαζή λεπτομέρεια. Δεν υπάρχουν πολλές διαφορετικές λύσεις, ούτε δυναμική σε κάθε ατύχημα-δεν σημειώνονται δραματικές αλλαγές... μια βαρετή ακολουθία κλικ χωρίς ενδιαφέρον. Μόνο εκνευρισμό.

Ένα κακό puzzle λοιπόν, με χαζούς γρίφους που απλά είναι θέμα χρόνου μέχρι να τους λύσετε... όχι λογικής. Κρίμα... ήταν καλή κι έξυπνη ιδέα. Ελπίζουμε σε καλύτερη υλοποίηση στο μέλλον από κάποιον άλλον τίτλο.

Χρ. Κουβόπουλος

ΕΙΔΟΣ Real-time strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Arush

ΑΝΑΠΤΥΞΗ 16 Tons
Entertainment

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III
600 MHz, 128 MB RAM, 3D κάρτα
γραφικών 16MB

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

4

BITCHET & CLANK 2

Το φερόμεο λάμμο
επιτρέφει!

PS2 Magazine



BITCHET & CLANK 2: DARK CHRONICLE

Το sequel του Action/RPG
της Sony είναι εδώ!



ΔΩΡΟ
Action Replay
Cheats
CD!

REVIEWS ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ:

- RESIDENT EVIL: DEAD AIM
- EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK
- DEF JAM VENDETTA
- WAKEBOARDING UNLEASHED
- F1 CAREER CHALLENGE
- DANCING STAGE MEGAMIX
- BLACK & BRUISED



Δεν φαίνεται να έχει φιλικές διαθέσεις... ότι και να είναι.



Η μηχανή γραφικών παραμένει αξιόπιστη και όμορφη.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Νέες προσθήκες- λίγες βελτιώσεις

Τον περασμένο χρόνο, το Neverwinter Nights ήταν η πιο φιλόδοξη προσπάθεια της BioWare να μεταφέρει τα ρc στην ανοιχτή φύση του επιτραπέζιου Dungeons & Dragons. Τελικά, το μεγάλο single-player campaign του παιχνιδιού δεν κατάφερε να ικανοποιήσει, όμως η 3D μηχανή του Neverwinter Nights, καθώς και τα εργαλεία του παιχνιδιού, τράβηξαν την προσοχή πολλών γιατί επέτρεπαν στους παίχτες να δημιουργήσουν και να διαδώσουν τις δικές τους περιπέτειες. Πράγματι, είναι γεγονός ότι σήμερα υπάρχουν αμέτρητα modules για το Neverwinter Nights διαθέσιμα στο Internet, αλλά όπως θα περίμενε κανείς το μέγεθός τους και η ποιότητα τους κυμαίνονται. Η έκδο-

ση του πρώτου λεπτομερούς expansion pack του Neverwinter Nights, προσφέρει το ίδιο επίπεδο ποιότητας που περιμένουν οι οπαδοί από τα role-playing games της BioWare. Ενώ το Shadows of Undrentide δεν διορθώνει τα προβλήματα της μηχανής Aurora με την οποία είναι φτιαγμένο το Neverwinter Nights, το expansion περιέχει ένα πολύ καλό campaign και κάνει κάποιες αξιοσημείωτες προσθήκες στο gameplay του πρώτου.

Το Shadows of Undrentide δεν είναι ένα κλασικό expansion pack, διότι δεν είναι συνέχεια του προηγούμενου παιχνιδιού. Ουσιαστικά είναι ένα ολοκλήρωτο campaign που χρησιμοποιεί την ίδια μηχανή. Έτσι, παρόλο που πρέπει να έχετε εγκατεστημένο το Neverwinter Nights, οι ιστορίες του expansion είναι τελείως διαφορετικές. Το campaign του Undrentide είναι μικρότερο από αυτό του Neverwinter Nights, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι είναι μικρό. Το πιο πιθανό είναι να σας πάρει 25 με 30 ώρες καθαρού παιχνιδιού για να το τελειώσετε. Το expansion διατηρεί την πολύ καλή μηχανική του Neverwinter Nights και έτσι μπορείτε να ελέγξετε εύκολα τον χαρακτήρα σας

και να χρησιμοποιείτε μια ποικιλία από χρήσιμες πληροφορίες στο παιχνίδι με την χρήση του mouse και κάποιων πλήκτρων.

Όπως και στο campaign του Neverwinter Nights, έτσι και στο campaign του Undrentide έχει γίνει πολύ καλή δουλειά αφήνοντας σας να παίξετε τον χαρακτήρα σας όπως θέλετε, δίνοντας επιλογές στους διάλογους και στις λύσεις των αποστολών για να παίξετε έναν κακό ή ένα καλό χαρακτήρα. Υπάρχουν πολλοί διάλογοι για να διαβάσετε, οι οποίοι είναι πολύ καλοί, αλλά μπορείτε να τους προσπεράσετε εύκολα αν προτιμάτε να κάνετε μάχες μέχρι το τέλος. Επίσης, το expansion σας μεταφέρει και σε αρκετά νέα μέρη που δεν υπήρχαν στο πρώτο, όπως χιονισμένες περιοχές, μια έρημος και κάποια αρχαία ερείπια. Η πλοκή του παιχνιδιού δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο, αλλά κάνει καλή δουλειά και στήνει όμορφα όλες τις περιπέτειες και τις προκλήσεις που θα περιμένε κάποιος από ένα fantasy RPG.

Ένας ήρωας χρειάζεται να έχει Prestige

Η υπόθεση με λίγα λόγια περιέχει 4 πανίσχυρα artifacts τα οποία έχουν κλαπεί και πρέπει να τα

ανακτήσετε για τον αφέντη σας. Κάποιες σειρές από αποστολές, με την σειρά τους, θα οδηγήσουν τον ανερχόμενο χαρακτήρα σας σε μεγαλύτερα προβλήματα καθώς θα βρεθεί αντιμέτωπος με ένα αριθμό από δυνατούς εχθρούς και τα αντίστοιχα σκηνικά που τους περιβάλλουν. Υπάρχουν αρκετά έξυπνοι γρίφοι που θα πρέπει να λύσετε στον δρόμο σας και φυσικά ένας κατάλληλα ικανός χαρακτήρας συχνά μπορεί να ξεφύγει από πιθανά επικίνδυνες καταστάσεις, απλά μιλώντας αντί να πολεμήσει και ίσως να πεθάνει.

Από την στιγμή που ξεκινάτε με έναν άπειρο χαρακτήρα στο campaign, θα εκτιμήσετε πολύ το γεγονός ότι στο Shadows of Undrentide έχουν προστεθεί πέντε νέα Prestige classes στα είδη αρκετά classes του παιχνιδιού. Αυτά είναι classes υψηλού επιπέδου, τα οποία δεν είναι διαθέσιμα από την αρχή, καθώς θα πρέπει ο χαρακτήρας να ικανοποιεί κάποιες απαιτήσεις για να μπορέσει να επιλέξει ένα τέτοιο class στην πορεία του. Είναι πολύ ισχυρά αλλά και πολύπλοκα και γι' αυτό θα πρέπει να προσέξετε πολύ στην επιλογή αυτή. Ονομάζοντας κάποια από αυτά, ας αναφέρου-

ΕΙΔΟΣ Role-playing game

ΕΚΔΟΤΗΣ Atari/Infogrames

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Bioware

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 450MHz ή AMD K6 450MHz, 128MB RAM και 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER IPX ή TCP/IP μέσω LAN ή Internet



Αχανείς, γυμνές εκτάσεις...

με τον Blackguard-ο αντίστοιχος κακός Paladin ικανός να σκοτώνει καλά πλάσματα με τα χτυπήματά του, ο Arcane Archer ο οποίος εμποτίζει τα βέλη του με ειδικές μαγείες (όπως για παράδειγμα να κάνει ένα βέλος ικανό να περνάει μέσα από τοίχους) και ο Shadow Dancer που είναι ικανότατος στο να κρύβεται στις σκιές, ακόμα και μπροστά στα μάτια των εχθρών του. Όπως και στο πρώτο, το Shadows of Undrentide campaign επικεντρώνεται στον χαρακτήρα σας, αλλά σας ενθαρρύνει να ταξιδέψετε μαζί με συντρόφους ελεγχόμενους από τον υπολογιστή. Πέρα από τα πολυτάλαντα Prestige classes και τους διάφορους συντρόφους που θα έχετε, θα είστε πολύ καλά εξοπλισμένοι για να αντιμετωπίσετε τους διάφορους κινδύνους.

Καλά όλα αυτά, αλλά κάτι λείπει!

Παρ' όλα αυτά, όσοι απογοητεύτηκαν από το γεγονός ότι το Neverwinter Nights ήταν κυρίως ένα campaign για ένα μόνο χαρακτήρα, ίσως να επιθυμούν το Undrentide να έχει αλλάξει σε αυτό το θέμα. Επειδή πάντα δεν θα έχετε πάνω από δύο χαρακτήρες για να ασχοληστείτε, οι μάχες στο Undrentide είναι εύκολες στον χειρισμό τους και δεν απαιτούν την τακτική που χρειαζόταν στην μηχανή Infinity του Baldur's Gate II ή του Icewind Dale II. Μπορείτε να κάνετε παύση στην μάχη και να δώσετε εντολές με την ησυχία σας, αλλά δεν είναι συχνά απαραίτητα.

Αυτό βέβαια δεν πείθει να πει ότι η μάχη δεν είναι διασκεδαστική.

Οι κανόνες του D&D 3rd Edition δίνουν στους χαρακτήρες πολλές διαφορετικές επιλογές και ειδικές ικανότητες για να επιλέξουν στην μάχη. Η μηχανή Aurora κάνει πολύ καλή δουλειά στο να κάνει την μάχη του D&D να μοιάζει δυναμική. Θα δείτε πάλι τους χαρακτήρες σας να αποφεύγουν ή να αποκρούουν τα χτυπήματα των εχθρών και να ετοιμάζουν τα βέλη τους ανάμεσα σε βολές, μαζί με άλλα πράγματα. Πέρα από αυτά, οι νέοι χώροι του Undrentide και η ποικιλία των νέων τεράτων (θα υπάρχουν φυσικά και τα κλασικά πλέον Gnolls, basilisks και άλλα πλάσματα), ταιριάζουν πολύ καλά με τα οπτικά του Neverwinter Nights- χωρίς να ξεπερνάνε τα δεδομένα του πρώτου παιχνιδιού. Μέχρι τώρα, το επίπεδο της λεπτομέρειας που υπάρχει στους χαρακτήρες, στα πλάσματα και στο περιβάλλον του παιχνιδιού αφήνει την εντύπωση ότι κάτι λείπει όταν κάνετε ζουμ για μια κοντινή ματιά. Το παιχνίδι γενικά δείχνει όμορφο, αλλά η μηχανή Aurora δεν είναι τόσο εντυπωσιακή όσο ήταν πριν κάποια χρόνια. Το Shadows of Undrentide χρησιμοποιεί τους ήχους του Neverwinter Nights, συμπεριλαμβανομένων της μουσικής και των ηχητικών εφέ, αλλά προσθέτει και νέα μουσικά κομμάτια, ήχους και φωνές. Το voice acting είναι όμορφο αλλά σποραδικό, αφού εμφανίζεται μόνο για να δώσει έμφαση στην προσωπικότητα κάποιων κύριων χαρακτήρων. Η νέα μουσική είναι επίσης πολύ καλή, ταιριάζει όμορφα με το περιβάλλον,



Ψάχνοντας κάποιον να δώσει ένα quest. Μα πού πήγαν όλοι;

αλλά σε κάποια σημεία ακούγεται υπερβολικά δραματική.

Προσοχή στις επιλογές σας...

Το Shadows of Undrentide προσθέτει και κάποια ακόμα νέα στοιχεία στο πρώτο. Θα έχετε πλέον περισσότερο έλεγχο πάνω στους συντρόφους σας, κυρίως με το να έχετε πρόσβαση στα inventories τους για να τους εξοπλίζετε όπως θέλετε. Μπορείτε επίσης να τους δώσετε εντολή να επικεντρώσουν την εκπαίδευσή τους σε κάτι συγκεκριμένο. Έτσι, μπορείτε να διατάξετε τον Hoakim, ένα sorcerer cleric, να παίρνει μόνο cleric levels γιατί πιστεύετε ότι δεν του ταιριάζει κάτι άλλο. Το παιχνίδι περιέχει και κάποια νέα πορτρέτα και φωνές για να διαλέξετε όταν φτιάχνετε για πρώτη φορά τον χαρακτήρα σας, καθώς και κάποια νέα feats, skills, spells και μαγικά αντικείμενα, ανάμεσα σε όλα τα άλλα. Όλα αυτά προσθέτουν στην ήδη μεγάλη ποικιλία επιλογών του παιχνιδιού και δίνουν στο Shadows of Undrentide κάτι που μπορεί να σας κάνει να το ξαναπαίξετε.

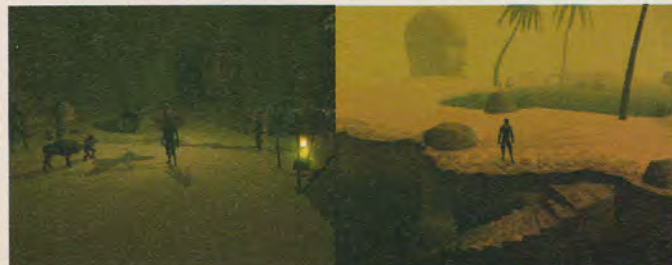
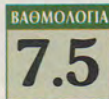
Οι νέες επιλογές χαρακτήρων και τα prestige classes μπορούν να χρησιμοποιηθούν και εκτός του campaign. Το expansion βελτιώνει και τα εργαλεία της Aurora,

εισάγοντας εύχρηστους "wizards" για να δημιουργείτε σενάρια, να στήνεται καταστήματα και να δημιουργείτε waypoints για τους χαρακτήρες του υπολογιστή. (Non-Player Characters).

Όπως δείχνουν τα πράγματα, η μηχανή της Bioware, η Aurora, δεν αντέχει όσο άντεξε η Infinity. Όμως, ποιος θα περίμενε πριν κάποια χρόνια ότι η Infinity θα άντεχε περίπου πέντε χρόνια. Όπως να χουν τα πράγματα, η Aurora δείχνει ότι παραμένει ικανή να προσφέρει διασκεδαστικά και ενδιαφέροντα role-playing. Αν σας άρεσε το Neverwinter Nights campaign, τότε θα βρείτε πιο πολλά πράγματα από αυτά που σας άρεσουν στο expansion. Παράλληλα, όσοι ασχολήθηκαν με τα εργαλεία της Aurora θα εκτιμήσουν τις νέες βελτιώσεις στην εργαλειοθήκη και τις προσθήκες των τεράτων, των spells και των αντικειμένων.

Τελικά το Shadows of Undrentide δεν είναι το πιο επικό και σπουδαίο RPG που έχει να δείξει η Bioware, αλλά σίγουρα έχει καλά νέα πράγματα, που θα ικανοποιήσουν όσους αρέσκονται στο Neverwinter Nights.

Μηνάς Νοταράς





Η μηχανή γραφικών παραμένει η ίδια- στέρεη και όμορφη.



Σαν να έπεσε λίγο η θερμοκρασία...

Warcraft 3: The Frozen Throne

Και Ξαφνικά όλα Παγώνουν

Ο στόχος ενός expansion είναι να βελτιώσει τα προβλήματα του πρώτου παιχνιδιού, να εισάγει νέα όπλα, νέους χαρακτήρες και νέους χώρες. Έχουμε δει όμως πολλά expansion packs για γνωστά παιχνίδια, όπως το Half-Life: Blue Shift, τα οποία δεν κατάφεραν να ικανοποιήσουν το κοινό. Από την άλλη όμως, είναι και η Blizzard η οποία είναι η βασίλισσα των expansions, αφού δεν υπάρχει κάποιος που να μην έχει μείνει ικανοποιημένος από τα παιχνίδια της.

Η τακτική της Blizzard είναι γνωστή εδώ και κάποια χρόνια. Πρώτα εκδίδει ένα παιχνίδι το οποίο από μόνο του κάνει πολλούς να κολλήσουν για πολύ καιρό. Περιμένει για ένα διάστημα, στο οποίο ακούει το τι θέλει ο κόσμος και τι δεν άρεσε από το

παιχνίδι, και μετά βγάζει ένα expansion στο οποίο βελτιώνει ότι λάθη υπάρχουν και προσθέτει αυτό ακριβώς που ζητάει ο κόσμος, ενώ παράλληλα εξελίσσει την ιστορία του παιχνιδιού. Με αυτό τον τρόπο, καταφέρνει να κάνει ακόμα και όσους έχουν τελειώσει το παιχνίδι τρεις και τέσσερις φορές, να ασχοληθούν μαζί του ξανά και να κολλήσουν πάλι.

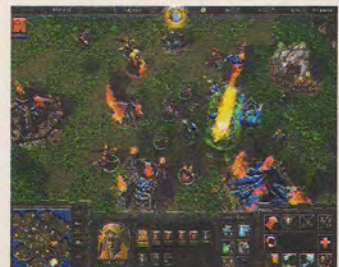
Το Warcraft 3 φυσικά, δεν θα μπορούσε να είναι εξαίρεση σε αυτό τον κανόνα και η Blizzard εκδίδει τελικά το Warcraft 3: The Frozen Throne, στο οποίο συνεχίζει την ιστορία των τεσσάρων φυλών του Azeroth, μετά την καταστροφή του δαίμονα Archimode και της Burning Legion. Στο expansion υπάρχουν τρία βασικά campaigns για τα Night Elves, τους Humans και τους Undead και ένα ακόμα για τα Orcs. Έχουν προστεθεί επίσης εννέα νέοι ήρωες, καταστήματα που χτίζουν οι παίκτες, νέες μονάδες και upgrades για αυτές, νέοι μισθοφόροι και φυσικά πολλά ακόμα νέα στοιχεία με τα οποία θα δοκιμάσετε τις ικανότητες σας.

Το έπος συνεχίζεται, ακριβώς μετά το τέλος του πρώτου, το

οποίο μας άφησε με δύο μεγάλα ερωτήματα - Τι απέγινε ο Illidan Stormrage, ο εξόριστος Demon Hunter και που βρίσκεται ο Prince Arthas, ο Death Knight;

Ο Illidan, που πλέον είναι μια διασταύρωση Night Elf και Demon, κυνηγημένος από την Maiev, μια Warden των Night Elves, έψαξε να υπηρετήσει νέους άρχοντες και να βρει νέους συμμάχους ώστε να πετύχει τους στόχους του. Ο Arthas, μετά την δολοφονία του πατέρα του King Terenas από τον ίδιο, ανέλαβε την αρχηγία των Undead με σκοπό να εξοντώσει ανθρώπους και Elves. Και οι δύο ήρωες ψάχνουν να βρουν τον Frozen Throne, με το οποίο την δύναμη θα κάνουν πιο εύκολο το έργο τους.

Στο έξτρα campaign θα δείτε την ιστορία των Orcs, στην νέα τους αποικία με όνομα Durotar και ενός Beastmaster, μια διασταύρωση από Orc και Ogre, που φτάνει στο Durotar και τον υποδέχεται ο Thrall. Σύντομα η πόλη βρίσκεται σε τρομερό κίνδυνο, καθώς τα πλάσματα των γύρω περιοχών γίνονται πολύ απειλητικά και ο Beastmaster μαζί με τον ακόλουθό του (έναν Shadow Hunter) θα ψάξουν να βρουν το λόγο. Το campaign αυτό δεν εξε-



λίσεται με τον κλασικό τρόπο των αποστολών, αλλά έχει ένα έντονο RPG ύφος, με μια μόνο αποστολή για όλο το campaign. Βέβαια, στο expansion θα παίξετε μόνο το πρώτο μέρος, αφού η Blizzard θα εκδώσει τα άλλα δύο στο internet, διαθέσιμα για να τα κατεβάσετε σε λίγο καιρό. Φυσικά, το πρώτο μέρος δεν είναι μικρό, αφού θα χρειαστείτε περίπου δύο ώρες για να το ολοκληρώσετε.

Ένα Έπος θέλει Ήρωες

Ας δούμε όμως, τι καινούρια πράγματα έχουν αποκτήσει οι φυλές στο παιχνίδι, αρχίζοντας από τους ήρωες. Όπως είπαμε, στο expansion υπάρχουν εννέα ήρωες. Κάθε φυλή παίρνει από ένα ενώ οι άλλοι πέντε είναι ουδέτεροι. Τα Night Elves αποκτούν την Warden, η οποία μπορεί να εξαπολύσει ισχυρά χτυπήματα τα οποία μπορούν να χτυπήσουν πολλούς εχθρούς ή να τους ακι-

ΕΙΔΟΣ Real-Time Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Blizzard

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Blizzard

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PII-400MHz,
128MBRAM, 8MB 3D accelerator

MULTIPLAYER 2 ως 12 παίκτες

νητοποιήσουν, με τα Fan of Knives και Shadow Strike αντίστοιχα, και μετά να εξαφανιστεί με ένα κλείσιμο του ματιού, με την δύναμη Blink. Με το τρομερό Spirit of Vengeance μπορεί να καλέσει τα πνεύματα των νεκρών ξωτικών να πολεμήσουν στο πλευρό της. Τα Orcs ενισχύουν τις ορδές τους με τον Shadow Hunter, ένα troll που με την θεραπευτική του δύναμη, Healing Wave, μπορεί να υποστηρίξει ένα στρατό και με το Hex να μεταμορφώσει μια μονάδα σε critter.

Η δύναμη του όμως φαίνεται στο Voodoo, με το οποίο κάνει κάποιες φιλικές μονάδες σε μια περιοχή άπρωτες, αλλά ο ίδιος πρέπει να μένει ακίνητος, αλλά και τρωτός. Οι Άνθρωποι παίρνουν τον Blood Mage, ένα Elf που μπορεί να αποτεφρώσει τους εχθρούς με το Flame Strike ή να κάνει άυλη μια μονάδα με το Banish. Ο Blood Mage κατέχει επίσης μια από τις πιο εντυπωσιακές δυνάμεις, το Mark of Fire, με το οποίο μετατρέπει μια μονάδα σε έναν Φοίνικα (ξέρετε εκείνο το κόκκινο πουλί, όχι το δέντρο) για τέσσερα λεπτά, η οποία πετάει, έχει πολλά hit points και κάνει αρκετή ζημιά. Τέλος οι Undead αναστήσαν τον Crypt Lord, ο οποίος μπορεί να κατατροπώσει τους εχθρούς σε μάχη σώμα με σώμα με το Impale και να επιστρέψει την ζημιά που δέχεται πίσω με το Thorny Shield. Επιπλέον μπορεί να μεταμορφώσει ένα πτώμα σε σκαθάρι με το Carrion Scarab, αλλά και να δημιουργήσει ένα σμήνος από ακρίδες που κάνει ζημιά σε όσους είναι μέσα, με το Locust Swarm. Τα Carrion Scarabs έχουν την πολύ χρήσιμη ιδιότητα να σκάβουν στην γη για να κρυφτούν. Πολύ χρήσιμο για ενέδρες.

Τους πέντε ουδέτερους ήρωες θα μπορείτε να τους προσλάβετε στην πορεία. Η Naga Sea Witch, είναι πολύ καλή σε μακρινά χτυπήματα, αλλά και ικανή να ισοπεδώσει κτίρια εύκολα με το Tornado. Η Dark Ranger είναι μια Elf που έχει αναστηθεί από τους νεκρούς. Με το Silence αποτρέπει την χρήση μαγείας σε μια περιοχή από τους εχθρούς (αυτό θυμίζει λίγο από D&D) ενώ όποιος σκοτωθεί από το Black Arrow θα μετατραπεί σε Dark Minion. Ο Beastmaster είναι ένας πανίσχυρος πολεμιστής που μπορεί να καλέσει στο πλευρό του ορδές από άγρια ζώα. Ο Pit Lord, ο τρομερός δαίμονας (μα καλά δεν καταστράφηκαν;), που μπορεί να στείρει την καταστροφή ακόμα και στους δυσκολότερους εχθρούς και τέλος η Pandaren Brewmaster, μια αρκούδα με πα-

νίσχυρα χτυπήματα που κόβει τους εχθρούς σε φέτες.

Έρχονται οι ενισχύσεις

Μαζί με τους ήρωες, έρχεται και μια πληθώρα από νέες μονάδες και κτίρια. Η Blizzard μάλιστα, κατάφερε να ισορροπήσει τις φυλές, συμπληρώνοντας τα κενά που είχε κάθε μία.

Έτσι, οι Άνθρωποι αποκτούν τον Spellbreaker που μπορεί να κλέβει spells από εχθρούς και να τα μεταφέρει σε φιλικές μονάδες ή να παίρνει τον έλεγχο επικαλεσμένων μονάδων. Υπάρχει και το Dragon Hawk, μια ιπτάμενη μονάδα ικανή στο να τυφλώνει τους πυργίσκους και να ακινητοποιεί μονάδες με το Aerial Shackles.

Οι Undead μπορούν να κατασκευάσουν πλέον το Obsidian Statue, το οποίο δεν έχει μαχητικές ικανότητες αλλά είναι μια φορητή πηγή mana. Μπορεί όμως να εξελιχθεί σε Destroyer, αποκτώντας έτσι κάποιες ικανότητες για την μάχη και να πετάει. Οι Necromancers μπορούν επιπλέον να σηκώσουν από τους νεκρούς Skeletal Mages πέρα από Skeletal Warriors.

Οι Night Elves, αποκτούν επιτέλους έναν ανθεκτικό μαχητή της πρώτης γραμμής, τον Mountain Giant. Έχει μάλιστα την ικανότητα να προκαλεί τις κοντινές εχθρικές μονάδες να επιτεθούν σε αυτόν, αφήνοντας έτσι ελεύθερο το πεδίο για τους υπόλοιπους Elves ενώ με το War Club



Η Legion πάλι το 'κανε το θαύμα της.



Αυτή η βάση έχει ακόμα δουλειά...



Αλίμονο σε εκείνον που θα του σταθεί εμπόδιο.



Λίγες μονάδες...και καλές!



Ένας γίγαντας περιμένει κάποιον να δείρει.

αποκτά την ικανότητα να χτυπάει τα κτίρια με περισσότερη αποτελεσματικότητα. Με τον Faerie Dragon, τα Night Elves αποκτούν και άμυνα κατά της μαγείας. Είναι μια ιπτάμενη μονάδα με ανοσία στη μαγεία και την ικανότητα να επιστρέφει ξόρκια πίσω σε αυτούς που τα έκαναν με το Mana Flare.

Τα Orcs εντάσσουν στις ορδές τους μια ιπτάμενη μονάδα, τον Batrider, που πέφτει πάνω στις άλλες ενάερες μονάδες με το Concocation και μπορεί να επιτεθεί σε κτίρια με το Liquid of Fire, κάνοντας συνέχεια ζημιά και αποτρέποντας τους εργάτες να πλησιάσουν. Οι Troll Headhunters αποκτούν ένα upgrade σε Troll Berserkers. Μια πολύ ισχυρή μονάδα, ικανή να κάνει spells, είναι οι άυλοι Spirit Walkers. Αυτοί έχουν ρόλο υποστήριξης με το Spirit Link που κατανέμει την ζημιά που δέχονται ανάμεσα σε τέσσερις μονάδες και το

Disenchant που αφαιρεί όλα τα επιθετικά spells από μια περιοχή.

Πέρα από τις μονάδες, υπάρχει και ένα κατάστημα για κάθε φυλή, από τα οποία θα μπορείτε να αγοράσετε αντικείμενα για τους ήρωες σας. Αυτά είναι το Arcane Vault για τους Ανθρώπους, οι Undead έχουν το Sacrificial Skull, τα Night Elves το Ancient of Wonders και τα Orcs το Voodoo Lounge.

Τα αντικείμενα που μπορείτε να αγοράσετε είναι πολλά. Αναφέροντας τα σημαντικότερα, τα Mechanical Critters, θα τα βρείτε στο Arcane Vault, είναι πλάσματα που χρησιμεύουν για ανιχνευτές. Οι Humans μπορούν να βρουν επίσης το Ivory Tower με το οποίο ένας ήρωας φτιάχνει ένα Scout Tower σε μια τοποθεσία. Στο Ancient of Wonders θα βρείτε τις Moonstones που μετατρέπουν την μέρα σε νύχτα για 30 δευτερόλεπτα, καθώς και το Orb of Venom που δίνει στον



H Shade μέσα σε μια δύσκολη μάχη.

ήρωα μια ranged επίθεση και δηλητηριάζει τους εχθρούς για δέκα δευτερόλεπτα- κάνοντας εφτά πόντους ζημιάς κάθε δευτερόλεπτο. Με το Sacrificial Skull, οι Undead μπορούν να κάνουν Blight σε μια περιοχή έτσι ώστε να χτίσουν χωρίς να υπάρχει ορυχείο εκεί. Στο Tomb of Relics θα βρείτε το Monster Lure που καλεί τα creeps όλου του χάρτη σε ένα σημείο. Στο Voodoo Lounge θα βρείτε το Tiny Great Hall με το οποίο δημιουργείτε ένα Great Hall στη περιοχή που θέλετε και το Orb of Lightning το οποίο δίνει στον ήρωα την ικανότητα να καταστρέφει μαγεία και να κάνει slow στους εχθρούς για τρία δευτερόλεπτα. Κάνει επίσης 150 πόντους ζημιάς στις επικαλεσμένες μονάδες και κόβει το 35% από την διάρκεια ζωής τους. Δεν είναι αρκετά ενδιαφέροντα όλα αυτά τα νούμερα; Συνεχίστε να διαβάσετε- η αναφορά συνεχίζεται!

H φωνή του κόσμου εισακούστηκε

Οι 3D μονάδες δεν έχουν αλλάξει καθόλου ούτε και ο σχεδιασμός του χώρου, άρα δεν θα χρειαστείτε να πάρετε νέο μηχανήμα. Το gameplay είναι όσο συμμαγές γίνεται για ένα RTS- κάτι που μόνο η Blizzard ξέρει να προσφέρει τόσο καλά. Οι μονάδες, τα κτίρια και τα upgrades μπορούν πλέον να μπουν σε σειρά αναμονής για να δημιουργηθούν, ενώ οι μονάδες θα μπορούν να κουβαλάνε αντικείμενα για τους ήρωες, αφού πρώτα έχετε κάνει research το backpack. Το σημαντικότερο με την Blizzard είναι ότι ακούει το τι ζητάνε οι gamers και προσπαθεί να τους ικανοποιήσει. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι σε κάποιες αποστολές στα campaigns έχουν δώσει κάποια

στοιχεία από παιχνίδια που ήταν προηγουμένως μόνο στο Battle.net. Ένα από αυτά είναι το Tower Defense, στο οποίο έχετε μόνο ένα εργάτη και πρέπει να φτιάξετε πύργους για να αμυνθείτε από τις επιθέσεις των εχθρών. Οι αποστολές γενικά, ποικίλουν σε είδος, από το κλασικό "χτίζω τα πάντα, μαζεύω στρατό και κάνω επίθεση", μέχρι αποστολές που μοιάζουν πιο πολύ σε RPG, εξερευνώντας dungeons και βρίσκοντας θησαυρούς. Συνδυάστε όλα αυτά με την φοβερή ικανότητα της Blizzard στην ανάπτυξη της ιστορίας, γεμάτη ένταση, πλοκή και πάθος, και θα μείνετε κολλημένοι στην οθόνη μέχρι να τελειώσετε το παιχνίδι. Μη ξεχάσετε να φάτε μόνο!

Κάτι που μπορεί να στεναχωρήσει μερικούς, είναι τα ελάχιστα cut-scenes που υπάρχουν στο expansion. Υπάρχουν πολλοί gamers που παίζουν τα campaigns της Blizzard για να δούνε αυτά τα ομολογουμένως απίστευτα cinematics που εμφανίζονται ανάμεσα στις αποστολές. Πρέπει όμως να το περιμένετε αυτό, αφού το έχουμε ξαναδεί και στα παλιότερα expansions, που δεν υπήρχαν πολλά cinematics. Είναι λογικό η Blizzard να ασχολείται περισσότερο με το gameplay και τα διάφορα προβλήματα, παρά να καταναλωθεί στην δημιουργία πολλών τέτοιων βίντεο.

Clans, Tournaments και μαζικές μάχες

Φυσικά, δεν μπορούμε να μην αναφέρουμε το Battle.net, το οποίο ενισχύεται με νέους χάρτες- άλλοι για παιχνίδια ladder και άλλοι για κανονικό παιχνίδι. Υπάρχει επίσης και πλήρης υποστήριξη για τις clans, καθώς θα



Αναμέτρηση Arthas και Illidan σε οβελίσκους.

υπάρχει ένα tag ενσωματωμένο στον έλεγχο σας, χωρίς να χρειάζεστε νέο ID κάθε φορά. Η πορεία των clans θα βαθμολογείται σε ένα clan ladder και θα μπορείτε πλέον να αναγνωρίζετε ποιος είναι ο κάθε παίχτης.

Ένας παίχτης που θέλει να δημιουργήσει ένα clan, αφού δώσει όνομα, θα πρέπει να καλέσει τουλάχιστο εννέα άλλους παίχτες, για να γίνουν μέλη της clan. Αν κάποιος από τους εννέα, δεν αποδεχτεί ή δεν προλάβει να μπει στην clan μέσα σε τριάντα δευτερόλεπτα, τότε δεν μπορεί να δημιουργηθεί. Κάθε clan μπορεί να έχει από δέκα μέχρι εκατό μέλη καταταγμένα σε τέσσερις βαθμίδες-Chieftain, Shaman, Grunt και Peon. Ο Chieftain είναι ο δημιουργός και επομένως ο αρχηγός της clan. Για να έχει βοήθεια στην οργάνωση, μπορεί να ορίσει μέχρι πέντε Shamans, οι οποίοι μαζί με τον Chieftain μπορούν να καλέσουν ή να διώξουν κάποιον, να προβιάσουν κάποια μέλη σε Grunts ή να υποβιάσουν σε Peon. Βέβαια, μόνο ο Chieftain μπορεί να προβιάσει κάποιον σε Shaman και το αντίστροφο ή να ορίσει νέο αρχηγό. Φυσικά, και ο μόνος που μπορεί να καταργήσει την clan. Ο πυρήνας και η καρδιά της clan όμως, είναι οι Grunts. Δεν έχουν κάποια πρόνομια σαν τους παραπάνω, αλλά τα αποτελέσματά τους είναι που μετράνε στην βαθμολογία της clan στο clan ladder. Οι Peons από την άλλη, δεν μπορούν να επηρεάσουν την βαθμολογία. Όλα τα νέα μέλη σε μια clan μπαίνουν ως Peons και υποχρεούνται να παραμείνουν έτσι για μια εβδομάδα πριν προαχθούν σε Grunt, αν βέβαια το αξίζουν. Αφού δημιουργηθεί η clan, τα μέλη αυτόματα αλλάζουν κανάλι και μεταφέρονται στο προσωπικό κανάλι της clan. Ο Chieftain δεν μπορεί να διαλύσει την clan πριν περάσουν εφτά μέρες και φυσικά σε αυτό το διάστημα δεν μπορεί να δημιουργήσει άλλη clan. Ο Chieftain και οι Shamans, μπορούν επίσης να οργανώσουν τις ενέργειες της clan καθορίζοντας το μήνυμα της μέρας και αλλάζοντας την κατάσταση του καναλιού της clan. Με όλα αυτά τα νέα στοιχεία στο Battle.net, είναι καιρός να πάρουμε τα μέτρα μας στην Ελλάδα και να βροντοφωνάξουμε το παρών.

Πρέπει βέβαια να πούμε δυο λόγια και για το αυτοματοποιημένο σύστημα για tournaments που προστίθεται πλέον στο expansion. Τα tournaments θα είναι ανοιχτά για όλους τους παίκτες ανεξάρτητα από τη επίπεδο είναι ο καθένας και θα περιέχει

παιχνίδια του σπιλ, ένας εναντίον ενός ή ομάδες εναντίον ομάδων. Το κάθε τουρνουά, θα ξεκινάει αυτόματα με ένα προκαταρκτικό γύρω που θα διαρκεί δυόμισι ώρες. Όποιος δεν μπει στο πρώτο μισάωρο, τότε δεν μπορεί να ξαναμπει. Το κάθε παιχνίδι διαρκεί τριάντα λεπτά και ο χάρτης επιλέγεται αυτόματα από το Battle.net χωρίς να υπάρχει επιλογή αλλαγής του. Μετά από εικοσιπέντε λεπτά, εμφανίζεται ολόκληρος ο χάρτης σε κάθε παίχτη. Αν δεν έχει νικήσει κάποιος μετά το τέλος των τριάντα λεπτών, το παιχνίδι σταματάει αυτόματα. Τα αποτελέσματα του παιχνιδιού βγαίνουν συγκρίνοντας την βαθμολογία των παιχτών. Αυτό γίνεται προσθέτοντας το gold και το lumber όλων των ζωντανών κτιρίων και μονάδων, με τα experience του κάθε ζωντανού ήρωα. Αν το αποτέλεσμα ενός παίχτη είναι τριπλάσιο από του άλλου, τότε είναι ο νικητής, αλλιώς το παιχνίδι είναι ισόπαλο. Στον προκαταρκτικό γύρο δεν υπάρχουν ισοπαλίες, επομένως ο παίχτης με το μεγαλύτερο σκορ είναι και ο νικητής. Μετά την ολοκλήρωση του προκαταρκτικού γύρου, οι δεκαέξι καλύτεροι παί-

χτες περνάνε στον τελικό γύρο ή Elimination Round, πριν από το οποίο θα υπάρχει ένα δεκάλεπτο διάλειμμα. Στο γύρο αυτό θα γίνει η αντιστοιχία των παιχτών, ο Νο1 με τον Νο16, ο Νο2 με τον Νο15 και συνεχίζει ανάλογα. Ο νικητής κάθε αγώνα περνάει στην επόμενη φάση, φτάνοντας στον τελικό που διαρκεί 120 λεπτά. Ο νικητής του τελευταίου αγώνα, είναι ο νικητής του τουρνουά.

Η Βασίλισσα των RTS

Αν κάποιος θέλει να βρει προβλήματα σε αυτό το αριστούργημα τότε θα πρέπει να ψάξει πολύ. Αν μπορούσαμε να πούμε μια λεπτομέρεια, τότε είναι η φωνή των εργατών του Blood Elves, που μιλάνε με την φωνή των peasants, η οποία δεν είναι τόσο όμορφη όσο θα ταίριαζε στα

Elves. Αλλά όπως είπαμε, αυτά είναι λεπτομέρειες που λίγοι θα παρατηρήσουν.

Η Blizzard είναι κυρίαρχος στον τομέα των RTS. Εδώ και καιρό έχει τοποθετήσει τον πήχη πολύ ψηλά και μόνο η ίδια καταφέρνει να τον ξεπερνάει. Το Frozen Throne είναι ένα λαμπρό παράδειγμα. Όχι μόνο προσφέρει νέα στοιχεία στην ιστορία και στο gameplay, αλλά αναπτύσσει ένα ολόκληρο community στο Battle.net στο οποίο προβλέπεται να αφοσιωθούν πολλοί gamers σε όλο τον κόσμο.

Η Blizzard μιλάει για παγωμένους κόσμους και θρόνους και εμείς έχουμε ήδη πάρει φωτιά μπροστά στις οθόνες. Εμπρός λοιπόν, στη μάχη...!

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

9

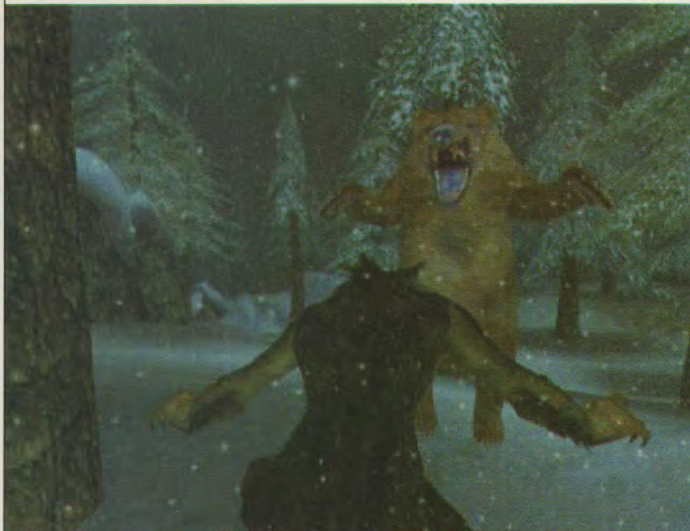
Μηνάς Νοταράς



Η ανάσταση ενός ήρωα...



Ο Kael πρέπει να βάλει τα δυνατά του τώρα.



Τα γραφικά και το gameplay παραμένουν ίδια: μην περιμένετε πολλά περισσότερα από ένα expansion.

The Elder Scrolls III - Morrowind: Bloodmoon

Χτίζοντας πάνω σε μια γερή βάση

Ως ένα από τα πιο σύνθετα RPGs των τελευταίων καιρών, το The Elder Scrolls III: Morrowind, έχει εντυπωσιάσει από την πρώτη μέρα έκδοσής του όλους όσους λατρεύουν τα παιχνίδια φαντασίας. Το παιχνίδι βρίσκεται κοντά μας πάνω από ένα χρόνο, μέσα στον οποίο έχει καταφέρει να αποκτήσει μια πολύ καλή φήμη και πολύ σημαντική υποστήριξη από την συνεχώς αναπτυσσόμενη κοινότητα του. Εκμεταλλευόμενη αυτής της ευκαιρίας, η Bethesda Softworks έκδωσε το The Elder Scrolls III: Tribunal το οποίο ήταν ικανοποιητικό, παρόλο που υπήρχαν κάποια προβλήματα με την AI. Όλοι στην Bethesda είναι πολύ ικανοποιημένοι με την προσοχή που έχει τραβήξει η δουλειά τους από τον κόσμο και αποφα-

σίσανε να εργαστούν για ένα ακόμα expansion pack για το παιχνίδι - The Elder Scrolls III: Bloodmoon.

Η ιστορία του Bloodmoon σας μεταφέρει μέσα στο παγωμένο νησί του Solstheim όπου η Αυτοκρατορία εγκαθιστά μια αποικία ορυχείων. Αυτή η κίνηση της Αυτοκρατορίας απειλείται από την προφητεία του Bloodmoon και τις φήμες για Λυκάνθρωπους. Ταξιδεύετε βόρεια λοιπόν από το Vvardenfell με πλοίο. Από εκεί και μετά είστε μόνοι και ξεκινάει η περιπέτεια σας. Μια περιπέτεια που θα σας εισάγει σε ένα εντελώς καινούριο κόσμο, όπου οι πεδιάδες και τα βροχερά παράλια του Morrowind ενώνονται με τα όμορφα δάση και τους λόφους καλυμμένους από χιόνι και πάγο. Τα βασίλεια του Morrowind είναι τεράστια και αυτή την φορά, οι παίκτες θα πρέπει να εξερευνησουν τα άγρια τοπία του Solstheim. Είναι γνωστό ότι αυτό το expansion pack δημιουργήθηκε με την σκέψη να ικανοποιήσει τις ορέξεις του μεγάλου πλήθους των σκληροπυρηνικών RPGάδων. Αν θεωρείτε τον εαυτό σας έναν από αυτούς, τότε θα ενθουσιαστείτε μόλις μάθετε ότι το Bloodmoon έχει πάνω από 40

ώρες παιχνιδιού μέσα στο νησί του Solstheim. Τα βασίλεια αυτά κρατάνε μέσα τους πολλούς κινδύνους όπως δυνατές χιονοθύελλες και μια πληθώρα από τρομερά νέα πλάσματα όπως ice minions, frost trolls και λύκους. Προσοχή!

Σε όσους από σας δεν άρεσε το Morrowind, δεν πρέπει να περιμένετε καμία δραματική αλλαγή στο βασικό θέμα του gameplay. Ο σκοπός αυτού του expansion pack είναι απλά να

εμπλουτίσει τα περιεχόμενα του κόσμου, παραμένοντας σταθερό στα σημεία που έκαναν το παιχνίδι επιτυχία. Για να πούμε την αλήθεια, δεν υπάρχει κάτι κακό σε αυτό, αφού δούλεψε μια χαρά και υπάρχει ακόμα πολύς κόσμος που ζητάει κι άλλα. Όπως και στο προηγούμενο add-on, έτσι και στο Bloodmoon, οι παίκτες θα ξεκινήσουν την προσπάθειά τους από τα παλιά περιγράφα του Morrowind. Η διαφορά είναι ότι πλέον θα μπορείτε να



ΕΙΔΟΣ RPG

ΕΚΔΟΤΗΣ Bethesda Softworks

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Zenimax

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ P III 500 MHz, 128 MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει



Ετοιμάσου για το σπαθί μου Σκελετορ!

παιζετε κάποιες αποστολές που θα σας οδηγήσουν στο απομωνωμένο φρούριο Frostmoth του Solstheim. Αν θέλετε να γυρνάτε και να εξερευνάτε τα διάφορα μέρη έξω από τις πόλεις, οι σχεδιαστές έχουν δημιουργήσει μια ποικιλία από μέρη σκορπισμένα στο νησί, όπως τάφους, μπουντρούμια και σπηλιές. Από την στιγμή που θα φτάσετε στο νησί, θα υπάρχουν αμέτρητες αποστολές για να ολοκληρωθούν. Πρώτα όμως θα πρέπει να διαλέξετε αν θα παίξετε δουλεύοντας για την East Empire Company ή "απλά" να είστε ένας λυκάνθρωπος. Και οι δύο επιλογές είναι εξίσου ενδιαφέρουσες και διασκεδαστικές.

Λυκάνθρωποι

Το σημαντικό βέβαια είναι ότι έχετε την επιλογή να παίξετε ως λυκάνθρωπος, κάτι διαφορετικό από τα συνηθισμένα στοιχεία αυτών των παιχνιδιών, αφού θα μπορείτε να δείτε και να παίξετε την άλλη μεριά - την μεριά των κακών και μοχθηρών. Παίζοντας το παιχνίδι μέσα από τα μάτια ενός λυκάνθρωπου, θα απολαύσετε αρκετά πλεονεκτήματα, τα οποία θα τα βρείτε ιδιαίτερα χρήσιμα κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και των αποστολών που απαιτούν να είστε πιο ανθεκτικοί. Το πιο καλό με τους λυκάνθρωπους θα δείτε ότι είναι οι πολύ υψηλές ικανότητες και οι φυσικές δυνάμεις που έχουν, τις οποίες θα τις καταλάβετε μόλις μπειτε στην δράση. Θα πολεμάτε κυρίως με τα νύχια σας, αλλά θα μπορείτε επίσης να πηδάτε και να τρέχετε με ευελιξία. Κάτι εξίσου σημαντικό είναι η ικανότητα των λυκανθρώπων να χρησιμοποιούν την δύναμη της αναζωογόνησης. (regeneration), η οποία σας δίνει ένα μεγάλο πλεονέκτημα απέναντι στους αντιπάλους σας.

Όταν βγήκε το Morrowind Tribunal παρατηρήθηκαν κάποι-

ες αδυναμίες στην τεχνητή νοημοσύνη των NPCs που σας ακολουθούσαν στις αποστολές σας κατά διαστήματα. Στο Bloodmoon φαίνεται να έχουν γίνει αλλαγές σε αυτό τον τομέα και τα πράγματα μοιάζουν να δουλεύουν μια χαρά. Πέρα από το θέμα της AI, οι σχεδιαστές αξιολόγησαν και την παρουσία των πλάσμάτων που κατοικούν στο Solstheim, όπως των αγριογούρουνων, των αρκούδων, των λύκων και πολλών άλλων.

Η ίδια εικόνα

Στο θέμα των γραφικών, δεν έχει αλλάξει τίποτα ουσιαστικά, γι' αυτό μην περιμένετε να δείτε κάτι νέο- δεν θα αναφερθούμε πολύ στον τομέα αυτό. Αρκεί να ξέρετε ότι τα νέα πλάσματα είναι πολύ καλά και προσεκτικά σχεδιασμένα και οι νέες τοποθε-



Επισκεφτείτε το Solstheim... δείτε τις φώκιες...

σίες είναι πολύ όμορφες. Θα παρατηρήσετε επίσης κάποια όμορφα καιρικά φαινόμενα, τα οποία επηρεάζουν την συμπεριφορά των NPCs.

Παραδείγματος χάρι, αν ξεσπάσει μια χιονοθύελλα, θα δείτε πολλούς από τους NPCs να καλύπτουν το πρόσωπο τους με τα χέρια τους, από τις αμέτρητες, θανατηφόρες και απαίσσιες χιονοιονιφάδες. Το μόνο πρόβλημα του expansion, είναι το πολύ άσχημα τοποθετημένο σημείο όπου φορτώνει το παιχνίδι (στο Solstheim), τα οποία κάνουν το gameplay εκνευριστικό κατά διαστήματα, κυρίως όταν βιάζεστε ή είστε στην μέση μιας μάχης.

Τα ηχητικά εφέ είναι εξίσου καλά στο θέμα ποιότητας και ποικιλίας. Κάθε νέο τέρας και περιοχή έχει και μια γκάμα από

ήχους. Δυστυχώς, δεν ακούσαμε κανένα νέο κομμάτι και το παιχνίδι παρέμεινε στα ήδη γνωστά και παλιά μουσικά θέματα.

Γενικά, μπορούμε να πούμε ότι το Elder Scrolls III: Bloodmoon περιλαμβάνει αρκετά νέα και ενδιαφέροντα στοιχεία όπως νέα αντικείμενα, όπλα, τοποθεσίες μέσα και έξω από κτήρια και ικανότητες. Φυσικά, πάντα υπάρχει χώρος για επιπλέον πράγματα και θα μπορούσαν να έχουν προστεθεί. Όπως να χει, το expansion pack διευρύνει επιτυχώς το βάθος του gameplay, ενός ήδη μεγάλου και πολυσύνθετου RPG. Οι λάτρεις του παιχνιδιού δεν πρέπει να το χάσουν- τουλάχιστον μέχρι το Elder Scrolls IV είναι ό,τι καλύτερο.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
7

Μηνάς Νοταράς



Elite Force 2

Οι επίλεκτοι επιστρέφουν

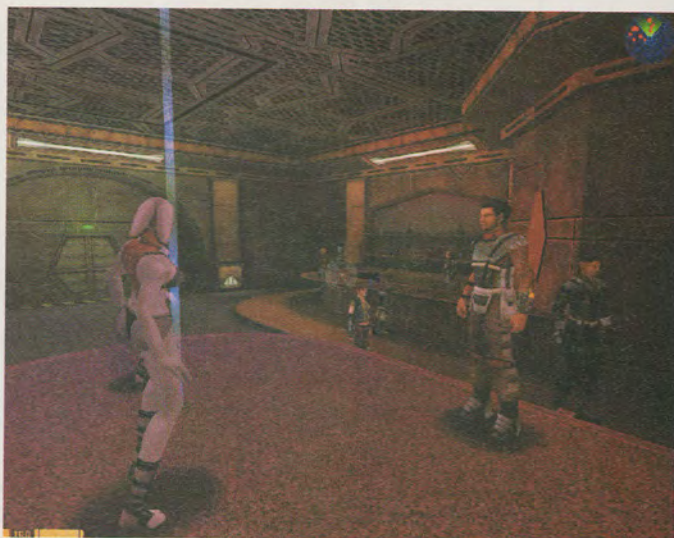
Έχουμε ακούσει φέτος δύο μεγάλα ονόματα που περιπλανούνται στο βασίλειο των First-Person Shooters - τα Half-Life 2 και Doom 3. Όλοι ασχολούνται με αυτά τα ονόματα και δεν έχουν άδικο, όμως παράλληλα βγαίνουν και άλλα αξιοσημείωτα παιχνίδια που δεν πρέπει να παραγκωνίζουμε. Ένα από αυτά είναι το Star Trek: Elite Force II της Activision.

Το Elite Force II ξεκινάει με μια αποστολή πάνω σε ένα Borg sphere, ακολουθώντας έτσι το τέλος της τηλεοπτικής σειράς Star Trek: Voyager. Ακού απέδρασε επιτυχώς από την σφαίρα, το Voyager βρίσκει τον δρόμο για την πατρίδα. Όμως, το πλήρωμα του σκάφους απογοητεύεται καθώς τα μέλη της ομάδας χωρίζουν και αναλαμβάνουν νέες θέσεις, με τον ήρωα Alex Munro να αναλαμβάνει μια θέση δασκάλου στην Starfleet Academy, όπου παραμένει για δύο χρόνια.

Μετά την νέα αναδιοργάνωση της Hazard Team, από τον Captain Jean-Luc Picard (του οποίου τη φωνή δίνει ο Patrick Stewart...ζήτω!), η ομάδα μπαίνει στο USS Enterprise κάτω από τις εντολές του και αναλαμβάνει την πρώτη της αποστολή, και δική σας φυσικά: πρέπει να ερευνήσει ένα σκάφος με το όνομα USS Dallas, το οποίο όπως αποδεικνύεται στην πορεία, φαίνεται να είναι ένα πλοίο-φάντασμα. Η βαρύτητα είναι απενεργοποιημένη, σώματα επιπλέουν παντού στον αέρα και μια μεγάλη τρύπα έχει ανοίξει στο πλάι του σκάφους.

Στις αποστολές του παιχνιδιού θα κάνετε λίγο απ' όλα. Θα εξερευνείτε σκάφοι μόνοι σας, θα ανοιγοκλείνετε διακόπτες και φυσικά θα πολεμάτε εξωγήινους. Στην πρώτη αποστολή, θα πρέπει να επαναφέρετε με κάποιους

διακόπτες την βαρύτητα στο USS Dallas και να απενεργοποιήσετε κάποια ενεργειακά πεδία, ώστε να προχωρήσει η ομάδα σας. Οι εχθροί αργούν να εμφανιστούν και θα πρέπει να έχετε παίξει το ένα τρίτο της πρώτης αποστολής προτού να έρθετε αντιμέτωποι με κάτι επικίνδυνο και ζωντανό. Στην συνέχεια του παιχνιδιού, θα μάθετε ότι το USS Dallas κατευθυνόταν σε ένα διαστημικό σταθμό μιας φυλής με το όνομα Attrexians, μετά από ένα σήμα βοήθειας που εξέπεμψε. Φυσικά η ομάδα σας θα πάει στον σταθμό να ερευνήσει το περιστατικό και θα βρεθεί αντιμέτωπη με τους μικρούς εξωγήινους και κάποιους μεγαλύτερους συγγενείς τους, αλλά θα βοηθηθεί από κάποιους άλλους Attrexians, οι οποίοι θα δώσουν στον Munro ένα ακόμα όπλο (πέρα από το compression rifle), το Arc gun που κάνει πολύ καλή δουλειά. Μπορεί να σας ακούγονται πολλά αυτά και κάπως μπερδεμένα, αλλά μην φοβάστε. Οι Attrexians θα σας δώσουν ότι πληροφορίες έχουν, λίγες ομολογουμένως, για την επίθεση στην βάση τους. Και εδώ πάλι θα προστατεύετε κάποιους τομείς της βάσης από τους εξωγήινους και θα πρέπει να λύσετε γρίφους.



Οι περιοχές και οι αίθουσες είναι σωστά σχεδιασμένες...



...το ίδιο και τα μοντέλα των χαρακτήρων.



ΕΙΔΟΣ First-Person Shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Activision

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Ritual Entertainment

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ P III 600MHz,
128 MB RAM, 3D 32MB κάρτα
γραφικών

MULTIPLAYER Από 2 ως 32
παίχτες



Ταινία ή παιχνίδι;

Η υπόθεση του παιχνιδιού σε γενικά πλαίσια είναι αρκετά καλή, και ο ρυθμός της θα σας κρατήσει με τις αλλαγές του. Το θέμα είναι ότι δεν ανταποκρίνεται σε πολλά σημεία στον κόσμο του Star Trek αφού υπάρχουν πολλά στοιχεία στο παιχνίδι τα οποία θυμίζουν λίγο από Star Wars ή Alien κάτι που χαλάει την ατμόσφαιρα των Star Trek που ξέραμε μέχρι σήμερα. Θα ακούσετε να αναφέρονται πολιτικά και στρατιωτικά θέματα, όπως όπλα μαζικής καταστροφής, τρομοκρατικές οργανώσεις και ειρηνευτικές αντίστοιχα, και όλα αυτά μέσα στον μικρό κόσμο του Star Trek. Η σκηνοθεσία των σκηνών βέβαια είναι καταπληκτική, καθώς και το voice acting. Όταν θα επισκέπτεστε το Enterprise για να μάθετε κάποιες πληροφορίες και νέα, θα ακούσετε κάποιες διασκεδαστικές συζητήσεις ανάμεσα στα μέλη του πληρώματος. Είναι πολύ όμορφο που κάθε χαρακτήρας έχει το δικό του όνομα και τρόπο σκέψης και δεν λειτουργεί μηχανικά σαν ένα προγραμματισμένο αντικείμενο.

Το σπουδαιότερο όμως στοιχείο του παιχνιδιού είναι τα μικρά cinematics που θα απολαύσετε κατά διαστήματα. Το πρώτο μάλλον θα το δείτε στην πρώτη σας αποστολή στο Dallas, όταν θα συναντήσετε τους πρώτους σας εχθρούς. Η σκηνοθεσία τους και ο χρόνος που εμφανίζονται,

θα σας κάνουν να νομίζετε ότι συμμετέχετε αληθινά σε μια κινηματογραφική ταινία Star Trek και εσείς είστε οι πρωταγωνιστές. Σίγουρα τα cinematics αυτά είναι ένας από τους κύριους λόγους που θα θέλετε να τελειώσετε το παιχνίδι.

Πρόβλημα με την AI

Δυστυχώς, δεν είναι όλα τόσο όμορφα, όσο τα cinematics στο Elite Force II. Το gameplay είναι γεμάτο προβλήματα, αλλά το κυριότερο είναι η τεχνητή νοημοσύνη. Το πρώτο πρόβλημα είναι με την Hazard Team. Δεν υπάρχει περίπτωση να δείτε τα μέλη της ομάδας να ακολουθήσουν τον Munro καθώς ανεβαίνει μια σκάλα για παράδειγμα- και ακόμα χειρότερα, μπορεί να μην περάσουν μέσα από κάποια πόρτα και να τον χάσουν. Αυτό σημαίνει ότι θα πηγαίνετε συνέχεια μόνοι σας σε πολλές αποστολές, ενώ η υπόλοιπη ομάδα θα σας περιμένει πίσω από μια πόρτα ή κάτω από μια σκάλα. Το αστείο εδώ είναι ότι ακόμα και οι χαρακτήρες στο παιχνίδι, κάνουν αστεία σχόλια επειδή ο Munro φεύγει μόνος του (ομάδα ειδικών αποστολών σου λένε μετά!). Αποδεικνύεται για άλλη μια φορά, ότι το παλιό πλέον σύστημα του team AI σε ένα μοντέρνο παιχνίδι, καταστρέφει όλη την ατμόσφαιρα, πόσο μάλλον όταν μιλάμε για ένα παιχνίδι Επιστημονικής Φαντασίας.

Η AI των εχθρών από τη άλλη, μπορεί να σας εκπλήξει με κάποια στοιχεία της, όπως να αποφεύγουν μια ακτίνα ή να τρέχουν να κρυφτούν όταν είναι πληγωμένοι, αλλά σε τελική ανάλυση και οι εχθροί λειτουργούν τελείως μηχανικά και προβλέψιμα. Δεν θα έχετε ποτέ την έννοια μην δεχτείτε κάποια ξαφνική επίθεση, αφού πάντα οι εχθροί θα κάνουν κατά μέτωπο επίθεση και εσείς δεν θα δυσκολεύεστε να τους καθαρίσετε με το όπλο σας.

Ένα νέο στοιχείο που προστέθηκε στο Elite Force II είναι οι διάφοροι γρίφοι που πρέπει να λύσετε με το tricorder. Σε μερικές αποστολές μάλιστα, θα χρειαστεί να ταιριάξετε το εύρος και την συχνότητα κάποιων κυμάτων. Στην αποστολή πάνω στο Dallas, θα βρείτε κάποιους πίνακες ελέγχου στους οποίους θα πρέπει να περιστρέψετε μια σειρά από πλακέτες, έτσι ώστε να μεταδοθεί η ενέργεια σωστά από την μια μεριά του κυκλώματος στην άλλη. Οι γρίφοι στο παιχνίδι αρχικά είναι απλοί, αλλά καθώς θα προχωράτε θα δυσκολεύουν αφού θα έχετε περιορισμένο χρόνο για να τους λύσετε και άλλα πολλά τέτοια εμπόδια.

Άξιος κληρονόμος

Παρ' όλο που το Elite Force 2 χρησιμοποιεί την πολύ παλιά μηχανή του Quake 3, η ομάδα της Ritual έχει κάνει πολύ καλή δουλειά με τα γραφικά του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, τα μοντέλα των χαρακτήρων, κυρίως του Munro (αλλά και οι διάφοροι χώροι όπου κινείστε) δείχνουν πολύ όμορφα, αρκετά ανταγωνιστικά με αυτά της τελευταίας μηχανής του Unreal. Επιπλέον, το παιχνίδι μπορεί να τρέξει σε ανάλυση 1600x1200 με πολύ λίγα κολήματα, πράγμα το οποίο δεν το έχουμε δει σε άλλα παιχνίδια φέτος που τρέχουν με την ίδια μηχανή. Υπάρχουν κάποιες λεπτομέρειες βέβαια στον σχεδιασμό των επιπέδων. Για παράδειγμα, στον αυλόγυρο της Starfleet Academy, αν θέλετε να πηδήξετε

πάνω από ένα μικρό θάμνο για να κόψετε δρόμο προς την άλλη μεριά της Ακαδημίας, θα πέσετε πάνω σε ένα αόρατο τοίχο. Δεν υπάρχει λόγος να υπάρχει αυτός ο τοίχος εκεί, αλλά υπάρχει. Κάτι παρόμοιο συμβαίνει και σε άλλα σημεία στο παιχνίδι. Μπορεί οι σχεδιαστές να θέλουν να κρατήσουν τους παίχτες σε μια πορεία και να μην τριγυρνάνε πολύ, αλλά η ελευθερία κινήσεων είναι ένα σημαντικό στοιχείο των FPS και η έλλειψη της χαλάει την εικόνα του παιχνιδιού.

Τα ηχητικά εφέ και η μουσική είναι καταπληκτικά και συμβάλλουν σημαντικά στην ατμόσφαιρα, η οποία είναι αρκετά τρομακτική κατά διαστήματα, κυρίως αν φοράτε ακουστικά.

Πέρα από το single-player campaign, το παιχνίδι προσφέρει ένα αριθμό από παιχνίδια multiplayer. Για να αναφέρουμε κάποια, είναι το κλασικό Deathmatch, το Disintegration, στο οποίο ένα χτύπημα από το sniper rifle είναι θανάσιμο, το Action Hero, όπου μια ομάδα από παίχτες ενώνεται για να αντιμετωπίσει έναν πολύ ισχυρό παίχτη, το Capture the Flag και το Bomb Diffusion, στην οποία δύο αντίπαλες ομάδες προσπαθούν να καταστρέψουν την βάση της άλλης.

Η Raven Software είχε κάνει πολύ καλή δουλειά με το Star Trek Voyager: Elite Force πριν κάποια χρόνια και έβαλε τον πήχη ψηλά. Ήταν αναμφισβήτητο το καλύτερο παιχνίδι Star Trek μέχρι σήμερα, αλλά η Ritual φαίνεται να τα καταφέρνει μια χαρά και τουλάχιστο φτάνει στο ίδιο επίπεδο, με το Star Trek: Elite Force II. Μπορεί ο σχεδιασμός και η AI να έχουν κάποια προβλήματα, αλλά η συνολική δουλειά καλύπτει αυτά τα λάθη. Σίγουρα οι λάτρες των σειρών Star Trek θα ικανοποιηθούν με το παιχνίδι, χωρίς αυτό να αποκλείει και τους μέσους χρήστες που θα βρουν αρκετά καλά στοιχεία.

Αντώνης Πέτρου

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
7.5



Hulk

Γιατί ο Hulk δεν έχει λόγο να είναι αθόρυβος...

Ας μην πέσουμε στην παγίδα με αυτό το review και τον πρόλογο που θα περίμενε κανείς. Ας μην αναφερθούμε στην νέα μόδα του Χόλυγουντ που στέρησε από ιδέες και προκειμένου να στερέψει και από χρήματα, στράφηκε σε ένα άλλο "πηγάδι ιδεών", τα κόμικ. Μετά από τον Batman που έκανε την αρχή και μετά τους X-Men, τον Spider-Man και τον Dare-Devil, ο Hulk έγινε κι αυτός ταινία (με την υπογραφή του Ang Lee, βεβαίως-βεβαίως). Καλή ενέργεια η στροφή των κινηματογραφικών παραγωγών στα κόμικ; Κακή; Μέτρια; Αδιάφορη; Όπως είπαμε, δεν θα πέσουμε στην παγίδα (...μάλλον είναι πολύ αργά-πέσαμε λιγάκι). Το σημαντικό είναι ότι βλέπουμε στη μεγάλη οθόνη, αυτό που κάποτε (οι μεγαλύτεροι από εμάς) διαβάζαμε σε μαυρόαστρα κόμικ. Και μερικές φορές, μπορούμε και τα παίζουμε στους υπολογιστές μας.

Χουλκ ή Χαλκ;

Εξαρτάται: το σωστό είναι φυσικά Χαλκ- αλλά το Χουλκ είναι επισήμως αναγνωρισμένο σαν παιδικό κατάλοιπο από πολλούς και δεν κατηγορείται από κανέναν. Όπως θέλετε- το σημαντικό είναι ότι ο Hulk (θα το γράφουμε έτσι για να μην προκαλέσουμε διαμάχη), ήρθε μαζί με την δραματική του ιστορία στα pc μας αλλά και στις υπόλοιπες κονσόλες - μια ευγενική προσφορά της Vivendi Universal Interactive. 'Δραματική', ναι... καλά διαβάσατε: η ιστορία του Hulk είναι αρκετά βαριά και σίγουρα όχι παιδική....

Ο Bruce Banner είναι ένας ευφύεστατος επιστήμονας αλλά όχι πολύ ευτυχημένος: όταν ήταν παιδί, ο αλκοολικός του πατέρας τον μισούσε, τον ζήλευε ίσως λόγω της καλής σχέσης που είχε ο

μικρός με την ταλαιπωρημένη του μητέρα. Όταν εκείνη προσπάθησε να το σκάσει από το σπίτι με τον γιο της, ο μπαμπάς Brian (που ήταν πυρηνικός επιστήμων), την σκότωσε. Ο μικρός μεγάλωσε, αλλά ο θυμός για τον άδικο φόνο της μάνας του τον βασάνιζε, παρόλο που προσπάθησε να διοχετεύσει την ενέργεια στα μαθήματά του, στο κολέγιο και στην μελέτη της Φυσικής. Πολύ αργότερα και σε ένα πείραμα με την μυστήρια ραδιενέργεια Γάμα, ο Banner θυσιάζεται για να σώσει έναν πιτσιρικά (ο Rick Jones που απασχολεί κι άλλη σειρά κόμικ) και μετά από μια τρομερή ένωση των ακτινών Γάμα και του εγγενούς φορτίου ραδιενέργειας που είχε ο Banner, γεννιέται ο Hulk. Και ο θυμός που συσσωρευόταν τόσα χρόνια απελευθερώνεται.

Bruce Banner και Hulk, Jekyll και Hyde. Μια τρομερή ψυχολογική διαμάχη μεταξύ πολιτισμένου επιστήμονα και μανιασμένου κτήνους. Αν περιμένετε να δείτε κάτι αντίστοιχα βαρύτερο στο παιχνίδι, την πατήσατε- πάρτε τα κόμικ πάλι στα χέρια. Παρόλα αυτά, το Hulk είναι ένα αρκετά διασκεδαστικό (αν και ρηχό και ίσως μονότονο) action... εντυπωσιακό σίγουρα- πώς να μην είναι όταν ο Hulk τσατίζεται και τα σπάει όλα; Και όλους;

Δύο Σε Ένα

Έτσι είναι ο ήρωας, έτσι και το παιχνίδι. Υπάρχουν λοιπόν δύο είδη gameplay, δύο μέρη του παιχνιδιού: εκείνα που παίζετε τον Hulk - το action όπου κυριαρχεί η καταγιστική δράση, ο θυμός, η δράση και η βία. Και εκείνα που παίζετε τον Bruce Banner- το stealth em up, με περιστασιακούς γρήφους όπου δεν πρέπει να γίνεται Hulk... δηλαδή να μην πληγωθείτε ή να δεχτείτε ζημιά περισσότερο από ένα επιτρεπόμενο όριο. Ας δούμε τα δύο μέρη πιο αναλυτικά.

Όταν παίζετε σαν Hulk, το παιχνίδι είναι αληθινά πάρα πολύ εντυπωσιακό. Καθαρό action όπου πρέπει απλά να ξεκινήσετε από ένα σημείο του επιπέδου και να φτάσετε στο άλλο, κάνοντας κομματάκια οτιδήποτε βρίσκεται μπροστά σας. Πολλή δράση και ξέφρενος ρυθμός. Σας έρχονται συνέχεια εχθροί (από απλά στρα-

ΥΠΕΡ

To action.

ΚΑΤΑ

To stealth.



Για κάποιο λόγο, όλοι είναι θυμωμένοι σε αυτό το παιχνίδι.

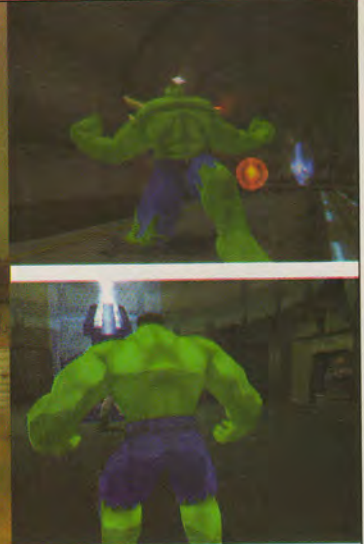


Hulk smash!



τιωτάκια, μεταλλογμένα από ακτίνες Γάμα σκυλιά, ειδικά ρομπότ και διάφορα άλλα) κι εσείς απλά διαλέγετε τον τρόπο με τον οποίο θα τα διαλύσετε: απλές γροθιές, combo τριών γρήγορων γροθιών, 'δυνατές' γροθιές που φορτίζουν όσο έχετε το κουμπί επίθεσης πατημένο, το κλασικό sonic clap (τα... παλαμάκια) που στέλνει ηχητικά κύματα τριγύρω, κτλ. Μπορείτε επίσης να αρπάξετε εχθρούς και να τους πετάξετε μακριά ή να τους βασανίσετε λίγο. Βασικά, τα πάντα σχεδόν γύρω σας μπορείτε να τα αρπάξετε και να τα χρησιμοποιήσετε σαν πρόχειρα όπλα - σωλήνες, κολώ-

νες, τοίχους και τούβλα, ακόμα και τους ίδιους τους εχθρούς. Όλα αυτά βασίζονται σε ένα αξιοπρεπές μοντέλο φυσικής που μπορεί να μην είναι κάτι ο φαινομενικό αλλά κάνει την δουλειά του Hulk πολύ ευχάριστη (τι πιο ωραίο να βλέπεις ένα ανθρώπινο σώμα να φεύγει σαν βλήμα και να κάνει γκελ στους εχθρούς;). Υπάρχει και το Rage Meter, το τσατιλό-μετρο ας πούμε, που γεμίζει σιγά-σιγά με τις επιθέσεις: όταν γεμίσει, ο Hulk τσατίζεται εκείνο το λίγο έξτρα παραπάνω και γίνεται χαμός, ξεκλειδώνοντας μερικές ειδικές επιθέσεις ακόμα. Όλα αυτά χρειάζονται καθώς οι



Το πράσινο κτήνος είναι ασταμάτη!

εχθροί σας δεν είναι ιδιαίτερα δυνατοί, ούτε ανθεκτικοί στις τρομερές σφαλιάρες που εισπράττουν από το πράσινο κτήνος... απλά είναι πάρα, μα πάρα πολλοί! Ακόμα κι αν καθαρίσετε μια περιοχή, μετά από λίγο θα αρχίσουν να έρχονται κι άλλοι, άρα απλά ρίχνετε ξύλο και προχωράτε σιγά-σιγά προς το τέλος της πίστας. Πολλή δράση, φοβερά γραφικά (πιο κάτω αυτά), πολύ ξύλο... όλα ωραία και καλά, ώσπου αναλαμβάνει ο Bruce Banner και από το action πάμε στο stealth mode.

Action Versus Stealth

Αν το έκανε καλά αυτό που ήθελε να κάνει, τότε δεν θα είχαμε πρόβλημα με το stealth mode. Όμως δυστυχώς είναι πολύ απλό, γραμμικό και παιδαριώδες με μερικούς σποραδικούς γρίφους: τη μια θα σπράχνετε κουτιά και βαρέλια και την άλλη θα

χαζεύετε στην οθόνη του mini-game όπου πρέπει να κάνετε hack κάπου μέσα από ένα απίστευτα παιδικό "γρίφο". Η τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών (που, όπως έχουν δείξει παιχνίδια όπως το Splinter Cell, είναι πολύ σημαντική σε stealth), κυμαίνεται από μέτρια ως ανύπαρκτα επίπεδα. Καθόλου ολοκληρωμένο και καθόλου διασκεδαστικό, το stealth mode καταφέρνει και ρίχνει το υπόλοιπο του παιχνιδιού.

Να ξέρετε ότι ο χειρισμός και η κάμερα δεν θα σας βοηθήσουν πολύ - ειδικά η κάμερα στο stealth κάνει το παιχνίδι ανούσιο. Πάλι καλά που αυτό το μέρος δεν είναι και τόσο απαιτητικό και η απουσία ενός αξιοπρεπούς free-look δεν είναι τόσο σημαντική. Από σενάριο μην περιμένετε και πολλά: το παιχνίδι δανειζεται στοιχεία τόσο από την ταινία όσο και από τα κόμικ για να συνθέσει ένα δικό του ξεχωριστό σε-

νάριο το οποίο υπάρχει...απλά για να υπάρχει. Τίποτα το εξαιρετικό- απλά η βάση για να παίξετε το action. Θα μπορούσε να υπάρξει λίγο βάθος παραπάνω ίσως, κάτι το λιγότερο γραμμικό και περισσότερο ψυχολογικά καθλητικό... αλλά ας μην τα θέλουμε όλα δικά μας.

Το Hulk είναι αρκετά σύντομο (πάνω από 10 ώρες δεν θα πάρετε στους πιο έμπειρους παίχτες) και παρά τα εξτρά modes (survival, time attack, Smash!) δεν συστήνεται στους παίχτες που θέλουν πολλές ώρες gameplay. Στα modes απλά τσακίζετε ότι υπάρχει σε μια αρένα μέσα σε ένα χρονικό διάστημα. Δεν φτάνει αυτό. Multiplayer δεν υπάρχει.

Ο ήχος είναι αρκετά καλός με μπόλικα εφέ και την φωνή του Eric Bana (που παίζει και στην ταινία) να δανειζει την φωνή του στον ήρωα. Τα γραφικά είναι αρκετά εντυπωσιακά- ειδικότερα ο

τρόπος σχεδιασμού των μοντέλων. Έχει χρησιμοποιηθεί κάποια τεχνική cel-shaded γραφικών για να φαίνονται όλα σαν να έχουν βγει από κάποιο κόμικ. Πολύ όμορφα, πράγματι. Τα σκηνικά και backgrounds είναι και αυτά σωστά σχεδιασμένα, αν και μετά από λίγο θα καταλάβετε ότι τείνουν να επαναλαμβάνονται- και ίσως να παρατηρήσετε μερικά χοντροκομμένα αντικείμενα με μέτρια textures πιο μετά. Αυτά είναι τα απαραίτητα κατάλοιπα από την έκδοση για κονσόλες (ναι, το Hulk είναι ΚΑΙ αυτό μεταφορά από console game). Το frame-rate όμως είναι πολύ σωστό και ακόμα και ένα μέτριο μηχάνημα δεν θα κολλήσει - το πολύ να χαμηλώσει λίγο τα ακραία εφέ και τα πολλά cel-shaded μοντέλα.

Σύντομο και με υποτονικό το stealth mode, το Hulk καταφέρνει κι εντυπωσιάζει μόνο και μόνο με το action και το πανέμορφο στήσιμο. Θα το τελειώσετε γρήγορα, αλλά θα σας κρατήσει ευχάριστη συντροφιά - ειδικότερα στους φανατικούς των κόμικ.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
7

Χρ. Κουβόπουλος



Ένα tutorial θα σας μάθει τα βασικά.



Μπορείτε να καταστρέψετε ότι υπάρχει στο περιβάλλον σας

The Sims: Superstar

Στον πυρετό της Δόξας

Όλοι σας θα έχετε ακουστά εκείνο το περιεργό παιχνίδι της Maxis, το The Sims, το οποίο σας επέτρεπε να ελέγχετε την ζωή μικρών ηλεκτρονικών ανθρώπων. Θα γνωρίζετε επίσης ότι το παιχνίδι γνώρισε τρομερή επιτυχία και εκτοξεύτηκε στην κορυφή των πωλήσεων όταν πρωτοκυκλοφόρησε το 2000. Το ίδιο έγινε και με τα expansions του. Όπως και τα άλλα, έτσι και το νέο expansion, το The Sims: Superstar, δεν αλλάζει τις βάσεις του προηγούμενου παιχνιδιού, ούτε διορθώνει κάποια θέματα. Ουσιαστικά βραβαίνει λίγο το παιχνίδι με κάποια μικρά προβλήματα σταθερότητας, αλλά προσθέτει και πολλά νέα στοιχεία τα οποία κάνουν το παιχνίδι πολύ πιο ενδιαφέρον. Ναι, κυρίες και κύριοι, το Superstar έχει τη διάκριση να είναι το πρώτο πραγματικά ενδιαφέρον expansion pack για το The Sims.

Όπως θα υποθέσετε από τον τίτλο, το The Sims: Superstar βασίζεται στην νέα μόδα των τηλεοπτικών σόου, όπου δίνεται η ευκαιρία σε κάποιους να γίνουν διάσημοι στα πρότυπα της φράσης American Idol. Το expansion σας επιτρέπει να βγάλετε τους Sims έξω από το σπίτι και τις δουλειές τους, σε μια νέα λαμπρή καριέρα - στο δρόμο της δόξας ως μοντέλο, ηθοποιός ή μουσικός. Είναι η πρώτη φορά που ο παίκτης μπορεί να ακολουθήσει το ψηφιακό του alter ego στη δουλειά. Όπως καταλαβαίνετε, αυτό ανοίγει και περισσότερες προκλήσεις, ανεβάζοντας τη δυσκολία.

Για να γίνουν πετυχημένοι superstars, οι sims σας θα χρειαστεί να περάσουν μια εκπληκτικά αυστηρή σειρά από απαιτήσεις,

συμπεριλαμβάνοντας την βελτίωση των προσωπικών ικανοτήτων, όπως το σώμα τους και την δημιουργικότητα τους, να αυξήσουν την νέα ικανότητα της φήμης και να αυξήσουν την δύναμή τους ως σταρ κάνοντας πολλούς διάσημους φίλους. Καθώς οι sims θα αποκτούν περισσότερη φήμη, θα έχουν να αντιμετωπίσουν τα σκάνδαλα που μπορεί να δημοσιευτούν εις βάρος τους, τα οποία στοιχίζουν πολλά λεφτά για να εξαγοραστούν πριν βγουν στον τύπο, καθώς και την πιθανότητα να δεχτούν επίθεση από ένα παθιασμένο οπαδό, αν δεν κρατήσουν καλές τις σχέσεις τους με το κοινό. Η εκπλήρωση αυτών των απαιτήσεων μπορεί να είναι εξαιρετικά χρονοβόρα, κυρίως από την τυχρή που, όπως πάντα, θα πρέπει να ελέγχετε προσεκτικά την τρέχουσα διάθεση των sims και τις ανάγκες τους ή τα κίνητρα τους. Ως συνήθως, αν αφήσετε τους sims σας να πεινάσουν, να κουραστούν ή να νιώσουν μόνοι, θα τους πιάσει κατάθλιψη και δεν θα συνεργάζονται, το οποίο θα κάνει την ήδη δύσκολη δουλειά να αυξήσει την φήμη των sims ακόμα πιο δύσκολη.

Οι Sims στην υψηλή κοινωνία

Η δυσκολία αντισταθμίζεται κάπως από κάποια νέα στοιχεία και αντικείμενα του Superstars. Για τους αρχάριους, το Superstar σας επιτρέπει να προσλάβετε ένα μπάτλερ στην εξωφρενική τιμή των 500 simoleons την ημέρα. Ο μπάτλερ όχι μόνο κρατάει τους επισκέπτες μακριά από το σπίτι και μαγειρεύει καλά γεύματα όταν ζητηθούν, αλλά μπορεί επίσης από μόνος του να προσλάβει καθαρίστριες και εργάτες για να καθαρίσουν ή να επισκευάσουν το σπίτι αν χρειαστεί. Το Superstar σας επιτρέπει ακόμα να αγοράσετε κάποιους ακριβούς χώρους, όπως μια δεξαμενή καταδύσεων και ένα θάλαμο ελεύθερων πτώσεων, ώστε να διασκεδάσετε και να κρατήσετε ικανοποιημένους τους sims. Όμως, όταν θα τρέχετε τους sims μέσα και έξω από τα μουσικά στού-



Επιτέλους ακολουθούμε τον Star Sim μας στην δουλειά του.



ντιο, τις φωτογραφήσεις και τις επιδείξεις μόδας, θα πρέπει πάλι να διατηρήσετε τις κοινωνικές διασυνδέσεις και να εξελίξετε την καριέρα σας, αφού τα κίνητρα των sims συνέχεια θα σας τρέχουν σε νέες περιοχές με στούντιο, όπου ακολουθούν την καριέρα τους.

Το παιχνίδι προσθέτει επίσης έναν αριθμό νέων αντικειμένων, για να τα χρησιμοποιήσετε για την διακόσμηση του σπιτιού των sims. Όπως και σε κάποια από τα προηγούμενα expansion packs, το Superstars σας επιτρέπει να αλλάξετε ή να καθαρίσετε τελείως ένα οικόπεδο ή μια πόλη με στούντιο και να προσθέσετε οποία αντικείμενα, καταστήματα ή οικογενειακές απολαύσεις επιθυμείτε. Το expansion περιέχει ακόμα, ένα αριθμό από νέα νοήματα και επιλογές διαλόγων - οι sims σας μπορούν να ικετεύουν άλλες διασημότητες για ένα αυτόγραφο τους, να οργανώσουν δημόσιες εκδηλώσεις για να φωτογραφηθούν από τους paparazzi και να παίρνουν μέρος σε ταινίες, σε σαμπονύπες, σε στούντιο ηχογραφήσεων ή karaoke bars.

Όλα αυτά τα συμβάντα και οι συμμετοχές σε κοινωνικά δρώμενα, συνοδεύονται από ολοκαίνουργιες φράσεις στην "simlish", τη γλώσσα έκφρασης των Sims και νέα animations. Παρά το γεγονός ότι τα γραφικά του παιχνιδιού φαίνονται παλιά, είναι δύσκολο να μην σας αρέσουν τα

νέα έξυπνα animations του παιχνιδιού - για παράδειγμα οι sims θα κάνουν ακροβατικά ενώ θα παρουσιάζουν μια ξιφομαχία ή θα κάνουν κολπια στην κάμερα στην διάρκεια ενός βιντεοκλίπ. Το Superstar είναι επίσης το καλύτερο ακουστικά expansion pack των Sims, καθώς περιέχει νέα μουσική, όπως κομμάτια τέκνο για τις επιδείξεις μόδας και μια ποικιλία από φωνές για τα τραγούδια. Στην πραγματικότητα, καθώς οι sims βελτιώνονται σε φήμη και δημιουργικότητα, γίνονται ολο και καλύτεροι στο τραγούδι.

Φυσικά, όπως κάθε άλλο expansion pack, έτσι και το Superstar δεν διορθώνει τα προβλήματα που υπάρχουν στην σειρά αυτών των παιχνιδιών από το 2000. Το pathfinding είναι αναξιόπιστο και ο έλεγχος της κάμερας πιο αδέξιος από ποτέ και ως συνήθως, οι sims θα ξεχνάνε τις εντολές που τους δώσατε. Δεν λείπουν βέβαια και κάποια προβλήματα όπου ο υπολογιστής "κρυστάλλει", αλλά αυτά μπορεί να διορθωθούν με μια αλλαγή στα Settings της κάρτας γραφικών ή αν τρέξετε το παιχνίδι σε παράθυρο. Όπως και να 'χει, το παιχνίδι προσθέτει αρκετά νέα και ενδιαφέροντα πράγματα τα οποία θα κρατήσουν τους φίλους των Sims απασχολημένους για αρκετό καιρό.

Αντώνης Πέτρου

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7

ΕΙΔΟΣ Simulation, Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Electronic Arts

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Maxis

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 450MHz, 128 MB RAM, 1.6 GB HDD, Windows XP/98/95/2000

MULTIPLAYER 1 παίχτης

Midnight Club II

Πάμε για κόντρες!

Σίγουρα θα έχετε ακούσει σε κάποιες συζητήσεις ότι τα racing games έχουν αρχίσει να γίνονται κουραστικά. Όλα προσφέρουν τα ίδια και τα ίδια βελτιώνοντας μόνο το gameplay και τα γραφικά, χωρίς όμως να βλέπουμε κάτι πρωτότυπο. Η πρώην Angel Studios και πλέον Rockstar San Diego, αποφάσισε να δώσει στο κόσμο κάτι καινούριο στον τομέα των arcade racer, δημιουργώντας πρώτα το Midnight Club και τώρα την συνέχεια του, επηρεασμένο αρκετά από την δημοφιλή ταινία The Fast and the Furious. Κάθε βράδυ οι παράνομοι οδηγοί συγκεντρώνονται στους δρόμους των πόλεων και αναμετρούνται με τα οχήματά τους, για να αναδειχτεί ο καλύτερος.

Το παιχνίδι μεταφέρει τους παίχτες σε επικίνδυνες και παράνομες κόντρες μέσα στους δρόμους του L.A., του Παρισιού και του Τόκιο. Ξεκινώντας ως άπειροι οδηγοί, θα πρέπει να κερδίσετε αρκετούς σκληρούς και πολλές φορές θανατηφόρους αγώνες μέσα στους νυχτερινούς δρόμους των πόλεων με κάθε τρόπο. Έτσι θα ανεβείτε θέση μέσα στην κοινωνία των παράνομων οδηγών. Δεν θα πρέπει όμως να ξεχνάτε ποτέ ότι σε αυτούς τους αγώνες δεν υπάρχουν κανόνες.

Το Midnight Club 2 βασίζεται πολύ στην ταχύτητα που προσφέρει και θα το καταλάβετε από τον πρώτο κόλας αγώνα. Η αδρεναλίνη θα πιάσει αμέσως καθώς θα ολοκληρώνετε τους αγώνες και τις κόντρες περνώντας από πολλούς κινδύνους. Οι αγώνες είναι πολύ ρεαλιστικοί, λό-

γο κυρίως της πολύ καλής Τεχνητής Νοημοσύνης των ανταγωνιστών. Όλοι οι αντίπαλοι οδηγοί αντιδρούν λογικά σε ότι συμβαίνει στο δρόμο, αποφεύγοντας τα εμπόδια, τα οχήματα και άλλους κινδύνους όπως τους αστυνομικούς, ακριβώς όπως θα κάνετε και εσείς. Επίσης, πάντα θα ψάχνουν να βρουν την ταχύτερη διαδρομή για να φτάσουν στο σημείο που θέλουν, κόβοντας δρόμο μέσα από στενάκια. Δυστυχώς, υπάρχουν κάποια μικρά εκνευριστικά λάθη στην AI. Το πρώτο και το κλασικότερο ίσως στα arcade racers, είναι ότι οι αντίπαλοι οδηγοί, θα επιχειρούν με κάθε τρόπο να σας βγάλουν από την πορεία σας και φυσικά από τον στόχο σας, ακόμα και αν καταστρέψουν και την δική τους προσπάθεια. Ένα άλλο λάθος είναι το γεγονός ότι οι περισσότεροι οδηγοί που ελέγχει ο υπολογιστής, θα τυχάνει να καρφώνονται ξαφνικά σε κάποια εμπόδια στο δρόμο, χωρίς να υπάρχει λόγος, παρ' όλο που γενικά η συμπεριφορά τους είναι πολύ καλή στο δρόμο.

Θα μπορούσε και καλύτερα

Φυσικά, η Rockstar έδωσε μεγάλο βάρος στη ποικιλία των περιοχών και των δρόμων στις πόλεις, καθώς και στα εντυπωσιακά αυτοκίνητα και μοτοσικλέτες που θα οδηγήσετε. Στην διάρκεια των αγώνων σας, θα συναντήσετε πολλά εμπόδια τα οποία μπορούν να σας οδηγήσουν σε μια σειρά από τούμπες, αν δεν προσέχετε ενώ θα τρέχετε με εξωφρενικές ταχύτητες. Γραμματοκιβώτια, δεξαμενές καυσίμων, άνθρωποι, δέ-

ντρα και πολλά άλλα, θα σας αναγκάσουν να κάνετε απίστευτους ελιγμούς για να μείνετε στον αγώνα. Η φυσική του παιχνιδιού είναι πολύ καλή και φαίνεται καθαρά ότι οι σχεδιαστές προσπάθησαν αρκετά στον τομέα αυτό και κατάφεραν να κάνουν το παιχνίδι πιο διασκεδαστικό. Βέβαια, το παιχνίδι θα μπορούσε να είναι αρκετά καλύτερο στο σύνολό του, αλλά ευτυχώς τα προβλήματα δεν είναι πολλά.

Κάποια από τα προβλήματα που θα βρείτε στο παιχνίδι, πέρα από αυτά της AI, έχουν να κάνουν με τις οπτικές ρυθμίσεις του παιχνιδιού. Ουσιαστικά, πέρα από το shadows off/on, δεν υπάρχουν άλλες επιλογές. Το θέμα του παιχνιδιού, έχει να κάνει με παράνομους αγώνες ταχύτητας μέσα στις πόλεις και είναι επόμενο να γίνονται μόνο το βράδυ. Αυτό όμως μπορεί να κουράσει κάποιους παίχτες, που θα ψάχνουν για λίγο φως. Υπάρχουν κάποια εφέ, όπως ομίχλη, βροχή και κάποιοι αγώνες κατά τις πρώτες πρωινές ώρες, αλλά μόνο αυτά. Κάτι που θα σας απογοητεύσει όλους, είναι το γεγονός ότι το παιχνίδι δεν προσφέρει τίποτα παραπάνω όταν το παίζετε σε υψηλές αναλύσεις. Τα κτίρια και τα διάφορα αντικείμενα είναι πολύ απλά σχεδιασμένα για τέτοιες αναλύσεις όπως και τα οχήματα. Ευτυχώς, στα αυτοκίνητα αντανακλούνται πολύ καλά τα φώτα και όλα όσα υπάρχουν γύρω πολύ όμορφα, πράγμα που βελτιώνει πολύ την εικόνα τους. Όμως, ένα τέτοιο παιχνίδι σήμερα, πρέπει να προσφέρει πολλά παραπάνω στο οπτικό τομέα.

Καλή μουσική, δύσκολο gameplay

Αντίθετα με τα αρκετά φτωχά γραφικά, το Midnight Club 2 θα σας ικανοποιήσει πολύ με την ποιότητα ήχου του. Η μουσική του παιχνιδιού αποτελείται από κομμάτια hip-hop και techno, τα οποία ταιριάζουν απόλυτα με το στίλ του παιχνιδιού και δίνουν έντονα το αίσθημα της ταχύτητας. Για όσους προτιμούν κάποιο άλλο είδος μουσικής, υπάρχει η επιλογή να χρησιμοποιήσετε μια λίστα με MP3 της επιλογής σας. Ο ήχος των οχημάτων είναι επίσης αρκετά καλός. Το μόνο αρνητικό είναι ότι κατά διαστήματα, οι ήχοι



που ακούγονται στο background είναι αρκετά φτωχά δημιουργώντας ένα κενό.

Στο θέμα του gameplay δεν έχουμε να πούμε πολλά πράγματα, καθώς είναι περίπου το κλασικό για ένα arcade racer. Το μόνο ίσως που πρέπει να αναφέρουμε, είναι ότι το παιχνίδι παίζεται καλύτερα με ένα gamepad. Αυτό συμβαίνει γιατί το παιχνίδι έχει φτιαχτεί αρχικά για κονσόλες και έτσι ο χειρισμός είναι προσανατολισμένος σε αυτό τον τομέα. Μπορεί αυτό να στεναχωρήσει κάποιους, αλλά είναι γεγονός ότι το παιχνίδι δεν προσφέρεται για πληκτρολόγιο. Αξίζει να προσπαθήσετε γιατί το παιχνίδι έχει να προσφέρει πολλά και δεν πρέπει να είναι ο χειρισμός που θα σας σταματήσει.

Για όσους ζητούν multiplayer τότε θα χαρούν πολύ να μάθουν ότι το παιχνίδι περιέχει δύο είδη παιχνιδιών για multiplayer. Και τα δύο είδη θα σας προσφέρουν παιχνίδια του στίλ Destruction Derby και θα προσφέρουν πολλά γκάζια και τόνους από οκτάνια.

Όσοι ζητάνε ένα arcade-racer με καλό gameplay, διαφορετικό από τα άλλα κλασικά racers του ίδιου τύπου, τότε το Midnight Club 2 είναι το κατάλληλο παιχνίδι. Αν το πρώτο πράγμα που σας ενδιαφέρει σε ένα racing game είναι το gameplay, τότε τρέξτε γρήγορα στα καταστήματα.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
8
Μηνάς Νοταράς
ΕΙΔΟΣ Arcade Racer

ΕΚΔΟΤΗΣ Rockstar Games

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Rockstar San Diego

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ P-III 800 MHz, 128MB RAM, 32MB κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER 8 Παίχτες


Έξυπνα φτιαγμένο, η οργάνωση των εστιατορίων είναι βασισμένη στην πραγματικότητα.

Λίγο πολύπλοκο.



Ένα όμορφο κτίριο για το ρεστοράν σας.



Έτοιμο το σουφλέ!

Restaurant Empire

Καλή όρεξη!

Ο Trevor Chan είναι πολύ γνωστός για τις σειρές Seven Kingdoms και Capitalism και πολλοί μπορεί να ξαφνιαστούν ακούγοντας το όνομα Restaurant Empire, κάτι λίγο διαφορετικό από αυτά τα παιχνίδια κατάρκτησης και εμπορικής κυριαρχίας. Όμως, τα σημάδια του φαίνονται καθαρά και σε αυτό το παιχνίδι. Λεπτομερέστατο και γεμάτο προβληματισμούς σε συνδυασμό με ένα ομαλό gameplay. Φυσικά, η κυριαρχία παίζει σημαντικό ρόλο και εδώ.

Σωστά καταλάβατε, είναι ένα God Game για business, όπου αυτή την φορά θα ελέγχετε μια αλυσίδα από εστιατόρια. Ευτυχώς, θα ξεκινήσετε αρχικά με ένα εστιατόριο, το οποίο θα είναι αρκετό για αρχή, καθώς υπάρχουν πολλά που θα πρέπει να μάθετε. Υπάρχει ένα στοιχείο σχεδιασμού - πρέπει να τοποθετείτε τραπέζια έτσι ώστε οι πελάτες να έχουν κάποιο μέρος να καθίσουν και το προσωπικό να έχει εύκολη πρόσβαση σε κάθε σημείο. Θα πρέπει να διακοσμήσετε το χώρο με έπιπλα και ταπετσαρίες, έτσι ώστε ο κόσμος να μην νιώθει ότι τρώει σε

μια αποθήκη. Επίσης, είναι απαραίτητο να προσλάβετε προσωπικό όπως γκαρσόνια, μάγειρες, άτομα για την λάντζα και πολλούς άλλους. Ακόμα, ο εξοπλισμός του εστιατορίου με φούρνους, ψυγεία και άλλου είδους συσκευές για την δημιουργία κάποιων πιάτων, είναι πάρα πολύ σημαντική. Θα πρέπει επιπλέον να φτιάξετε ένα μενού από εύγευστα και σε λογικές τιμές γεύματα για να προσελκύσετε πελάτες. Αν δεν δουλεύουν όλα αυτά, τότε μπορείτε να βάλετε διαφημίσεις σε εφημερίδες για να τις δει ο κόσμος. Σε τελική ανάλυση φυσικά, θα πρέπει να έχετε μια υγιή επιχείρηση.

Το παιχνίδι περιέχει 2 βασικά modes. Το Campaign περιέχει 18 αποστολές βασισμένες σε μια ιστορία, στην οποία παίζετε ως ένας νεαρός σεφ που προσπαθεί να αναστηλώσει το εστιατόριο του θείου του και να φτιάξει μια αλυσίδα τόσο δυνατή ώστε να υπερκελίσει την OmniFoods, μια απρόσκλητη επιχείρηση η οποία κυριαρχεί και έχει σβήσει τον ανταγωνισμό. Το παιχνίδι σταδιακά ξεδιπλώνει την πολυπλοκότητα του, αρχίζοντας με την βασική επίπλωση του εστιατορίου, το μενού και την πρόκληση του προσωπικού. Από εκεί και ύστερα, υπάρχουν πολλά άλλα θέματα. Εξισορρόπηση ανάμεσα στην τιμή των γευμάτων σε σχέση με την τιμή των υλικών και όλα με βάση την άποψη των πελατών. Θα σας δίνονται κάποιες δουλειές να κάνετε, συνήθως να εξυπηρετήσετε X πελάτες, να βγάλετε X χρηματι-

κό ποσό μέσα σε ένα χρονικό όριο κάποιων μηνών. Το παιχνίδι δεν σας δίνει αναφορά για το πώς τα παράπονα των πελατών, να μάθετε ποια πιάτα δεν αρέσουν στον κόσμο και ποια είναι ακριβά, να μάθετε αν κάποιος από τα άτομα του προσωπικού ήταν αγενής με τους πελάτες και άλλες αδυναμίες του εστιατορίου σας.

Το παιχνίδι περιέχει και ένα Sandbox mode, στο οποίο μπορείτε να φτιάξετε το εστιατόριο σας όπως θέλετε, αρκεί να μην χάσετε τα λεφτά σας.

Τα γραφικά είναι όμορφα και δεν απαιτούν πολλά από το μηχάνημα σας. Η 3D μηχανή σας επιτρέπει να κάνετε ζουμ και να περιστρέφετε την κάμερα, έτσι ώστε να έχετε μια καλή άποψη στο τι γίνεται στο μαγαζί σας. Ο ήχος επίσης είναι πολύ όμορφος και θα ακούτε το χτύπημα των πιάτων ενώ θα πλένονται ή τα μπουρμουρητά από τις συζητήσεις από τους πελάτες.

Το σημερινό μενού έχει... λεπτομέρειες

Όταν νομίζετε ότι τα έχετε κάνει όλα όμορφα και ωραία, το παιχνίδι θα σας δώσει περισσότερα πράγματα να κάνετε, όπως να εκπαιδεύσετε το προσωπικό σας και να βάλετε τους σεφ σε διαγωνισμούς μαγειρικής όπου μπορούν να κερδίσουν φήμη και όνομα για το εστιατόριο σας και πολύ πιθανό να μάθουν και κάποιες νέες συνταγές. Σταδιακά θα βρεθείτε να ελέγχετε πολλά εστιατόρια με

πολλούς ορόφους. Θα ξεκινήσετε με την Γαλλική κουζίνα και σιγά-σιγά θα προχωρήσετε στην Ιταλική και στην Αμερικάνικη. Το αρνητικό θέμα εδώ είναι, ότι δεν υπάρχει μεγάλη ποικιλία στην διακόσμηση των κουζινών, ενώ θα έπρεπε να διαφέρουν ανάλογα με την χώρα που έχουν ως θέμα.

Κάτι ακόμα που θα δείτε είναι ότι μετά από ένα σημείο στο παιχνίδι θα πρέπει να ασχοληθείτε σχεδόν με όλα τα πράγματα που υπάρχουν στο παιχνίδι με κάθε λεπτομέρεια. Ευτυχώς, όλα τα πράγματα είναι σε λογικά πλαίσια και οι άπειροι σε θέματα micromanagement θα μπορέσουν να βγάλουν άκρη, με λίγη παραπάνω προσπάθεια βέβαια. Το παιχνίδι είναι πολύπλοκο και δύσκολο, αλλά όχι σε ανεξέλεγκτο σημείο.

Τελικά μια λέξη αρμόζει στο παιχνίδι. Λεπτομέρεια! Το Restaurant Empire είναι γεμάτο από αυτές. Σχεδιασμός και διακόσμηση των εστιατορίων, ακριβείς υπολογισμοί, δημιουργία μιας εμπορικής αυτοκρατορίας και αρκετός αυτοσχεδιασμός στο gameplay. Όμως ενώ ακούγονται πολλά αυτά, το παιχνίδι δεν είναι δύσκολο για να το μάθετε. Είναι άλλος ένας μικρός θρίαμβος από τον Trevor Chan και την ομάδα του. Μοναδικός μας ενδοιασμός είναι το αντικείμενο, το οποίο δεν προσφέρεται και για μεγάλες εξελίξεις και κατά συνέπεια, μετά από κάποια ώρα μπορεί να γίνει βαρετό, αν δεν είστε φίλοι αυτού του είδους παιχνιδιού. Από την άλλη πλευρά, αν ψάχνετε ένα management sim με προδιαγραφές και αρκετά πρωτότυπο θέμα, θα μπορούσατε να βρείτε και πολύ χειρότερα παιχνίδια από αυτό.

Αντώνης Πέτρου

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7.5

ΕΙΔΟΣ Management Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Enlight Software

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Enlight Interactive

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III
500MHz, 3D video card, 128MBRAM

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει

Game Files

Το εργαλείο που ψάχνετε κάθε μήνα στα περίπτερα!

Με τη συνεργασία του

COMPUTER
GAMES
magazine

Μόνο

3,95 €

Κυκλοφορεί
10 Σεπτεμβρίου

CD 1



Θεόκληρο παιχνίδι
δωρο!

CD 2

Γεμάτο με
utilities, εργαλεία,
παιχνίδια!

Game Files

Library # 10

Rise of Nations

Από το συνδημιουργό του Civilization, ένας τίτλος που φιλοδοξεί να φέρει την επανάσταση στα strategy!

Θεόκληρο
το παιχνίδι
δωρο!

Daggerfall

Το RPG που έγινε θρύλος! Απόλυτη ελευθερία και ένα πραγματικά άχανο περιβάλλον στο παιχνίδι που έθεσε τα standards για τα RPG.

Στο δέκατο τεύχος:

Daggerfall:

Ένα από τα πιο κλασικά RPG όλων των εποχών για τη συλλογή σας! Απολαύστε ατμόσφαιρα και ελευθερία που παραμένουν αξεπέραστα ακόμα και σήμερα.

Rise of Nations:

Δείτε το demo του παιχνιδιού που φιλοδοξεί να γίνει ο διάδοχος του Civilization!

Νέα και μεγάλα patches:

Delta Force Black Hawk Down,
Gta Vice City,
Indiana Jones and the
Emperor's Tomb,
Raven Shield version 1.0 to 1.2,
Rise of Nations,
Splinter Cell,
Unreal Tournament 2003.

Νέα Map Packs:

Οι τελευταίοι χάρτες για τα
Battlefield 1942 και Raven Shield.

Νέα mods για τα:

Battlefield 1942: Parallel Worlds,
Return to Castle Wolfenstein:
Wolf Tactics

Drivers:

Ανανεωμένοι drivers για τις
κυριότερες κάρτες γραφικών.

Ο συνδυασμός του turn based με το Real-time strategy, ο έλεγχος των πόλεων και των μονάδων, πολύ καλός ήχος.

Ίσως το στοιχείο του Turn-based να ήταν πιο έντονο.



Απλό και λειτουργικό σπρίμ.



Οι μονάδες έχουν σωστά ποικιλομορφία και συμπεριφορά.

Rise of Nations

Πόλεμος και Ειρήνη

Έχετε αναρωτηθεί ποτέ πόσα RTS έχουν βγει τα τελευταία χρόνια; Από αυτά πόσα έκαναν κάποιες σημαντικές καινοτομίες; Οι απαντήσεις στις δύο αυτές ερωτήσεις είναι πολύ εύκολες - τα τελευταία χρόνια έχει σημειωθεί ένας καταρσιγισμός από RTS από τα οποία λίγα πρόσθεσαν καινούρια πράγματα. Το μεγαλύτερο βήμα το έκανε η Blizzard προσθέτοντας κάποια νέα στοιχεία όπως τους ήρωες, αλλά και πάλι δεν άλλαξε σημαντικά την όλη ιδέα του RTS.

Ακούγοντας λοιπόν το όνομα του νέου παιχνιδιού της Microsoft, το Rise of Nations, αρχικά περιμέναμε μία από τα ίδια. Τελικά κάναμε λάθος. Το Rise of Nations προσφέρει πολλά νέα πράγματα με τα οποία μπορεί να σταθεί μπροστά στις τρεις μεγάλες εταιρίες των RTS - την Ensemble Studios, την Westwood και φυσικά την Blizzard. Το παιχνίδι της Microsoft καταφέρνει να ξεφύγει από τα κοινότητα πλέον στοιχεία των RTS και να σας κάνει να νιώσετε ότι έχετε τον πλήρη έλεγχο της αυτοκρα-

τορίας σας. Μοιάζει βέβαια σε αρκετά σημεία με το Age of Empires και το Civilization, καθώς μεταφέρει τους παίκτες στο ταξίδι της εξέλιξης των κοινωνιών, ξεκινώντας από τα πρώτα στάδια της ανθρωπότητας και καταλήγοντας στην μορφή των σημερινών υπερδυνάμεων.

Σίγουρα όλοι θα έχετε την απορία του τι προσφέρει το παιχνίδι που δεν έχουν τα άλλα. Η απάντηση είναι ότι το Rise of Nations καταφέρνει να συνδυάσει με επιτυχία την μηχανική ενός real-time με αυτή ενός turn-based strategy. Το πώς γίνεται αυτό είναι πολύ απλό. Φανταστείτε ότι παίζετε μια παρτίδα του γνωστού επιτραπέζιου παιχνιδιού RISK. Αφού επιλέξετε την εθνότητα που θέλετε, στήνετε τους στρατούς σας πάνω στο ταμπλό και μετά αφού κοιτάξετε τις γειτονικές περιοχές αποφασίζετε ποιο θα επιτεθείτε. Έτσι ξεκινάτε την επίθεσή σας.

Περίπου με τον ίδιο τρόπο εξελίσσεται και το Rise of Nations στο Conquer the World campaign. Το πρώτο πράγμα που κάνουν οι παίκτες είναι να επιλέξουν την εθνότητα που θέλουν. Στη συνέχεια εμφανίζεται ο παγκόσμιος χάρτης, ο οποίος μοιάζει με αυτόν του RISK. Εκεί οι παίκτες επιλέγουν την περιοχή που θέλουν να επιτεθούν. Για να βοηθηθούν οι παίκτες στο να αποφασίσουν πού να επιτεθούν, το παιχνίδι μπορεί να τους προμηθεύσει με βασικές πληροφορίες για μια πε-

ριοχή, απλά αφήνοντας τον κέρσορα πάνω από αυτή. Μόλις αποφασίσει ο παίκτης που θα επιτεθεί, αυτόματα το παιχνίδι μπαίνει σε real-time mode. Σε αυτό το mode θα κάνετε ακριβώς αυτά που κάνετε σε όλα τα άλλα RTS, όπως την συλλογή υλικών, την δημιουργία στρατού και φυσικά να κυριεύσετε την χώρα. Με αυτό τον συνδυασμό το παιχνίδι προσφέρει ένα πιο τακτικό τρόπο παιχνιδιού, όταν θα θέλετε να επιτεθείτε σε μια χώρα.

Καινοτομίες

Οι μάχες διαφέρουν ανάλογα με τους στόχους του παίχτη και την περιοχή στην οποία επιτε-

ται. Όταν εισβάλετε σε μια περιοχή που δεν έχει καταληφθεί, προφανώς δεν θα αντιμετωπίσετε οργανωμένο στρατό, αλλά επαναστατικές ομάδες από ντόπιους κατοίκους. Σε αυτή την περίπτωση θα πρέπει να αμυνθείτε κατά των συχνών επιθέσεων από αυτές τις ομάδες για κάποιο χρονικό διάστημα, μέχρι να ισχυροποιήσετε την θέση σας. Από την άλλη, όταν κάνετε επίθεση σε κατειλημμένη περιοχή, τότε θα βρεθείτε αντιμέτωποι με δυνάμεις ισχυρές τουλάχιστο όσο οι δικές σας και θα πρέπει να εισβάλετε μέσα σε πόλεις για να κατακτήσετε την χώρα. Καθώς το παιχνίδι θα εξελίσσε-



To Tutorial δεν είναι κάτι που πρέπει να αγνοήσετε!

ΕΙΔΟΣ Real-Time Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Microsoft

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Big Huge Games

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ P-II 450 MHz, 128MB Ram, 16MB κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Μέχρι 8 παίκτες

ται και οι δυνάμεις θα μάχονται μεταξύ τους, θα αρχίσουν να εμφανίζονται εχθρικές υπερδυνάμεις, κάνοντας το έργο σας ακόμα πιο δύσκολο. Είναι σημαντικό λοιπόν να σκέφτεστε καλά που και πότε θα επιτεθείτε, έτσι ώστε να μην έχετε άσχημη κατάληξη. Αν είστε τόσο τυχεροί ή ικανοί ώστε να αποκτήσετε ότι χρειάζεστε για να κρατήσετε την χώρα σας, ενώ παράλληλα θα κατακτάτε τους άλλους, τότε σύντομα θα γίνετε κυρίαρχοι του κόσμου.

Πέρα όμως από το να κατακτήσουν τον κόσμο με μάχες, οι παίχτες μπορούν να επιλέξουν να δημιουργήσουν μια ισχυρή οικονομία και να αποκτήσουν τον έλεγχο όλων των πηγών του χάρτη, έτσι ώστε να αναγκάσουν τους εχθρούς να υποκύψουν χωρίς να κάνουν ούτε μια μάχη. Ουσιαστικά υπάρχουν δύο κύριοι τρόποι να νικήσετε σε μια σύμπλοκη στο Rise of Nations - ο έλεγχος του 70% του χάρτη ή η κατάκτηση της πρωτεύουσας του εχθρού. Για να επιτευχθεί αυτό υπάρχουν διάφοροι τρόποι, όπως κατασκοπία, διπλωματία, τεχνολογική ανάπτυξη και εδαφική υπεροχή. Φυσικά, πάντα υπάρχει και ο δρόμος μέσω της στρατιωτικής υπεροχής.

Ένα άλλο πολύ ενδιαφέρον στοιχείο που έχει το Rise of Nations είναι ο τρόπος που ελέγχετε τις πόλεις σας. Κάθε πόλη μπορεί να έχει μέχρι πέντε φάρμες. Σύμφωνα με τους διαθέσιμους πόρους που υπάρχουν στην περιοχή, ανάλογοι θα είναι και οι εργάτες που θα ασχοληθούν με αυτές. Για παράδειγμα, αν ένας παίχτης τοποθετήσει ένα lumber camp ενώ υπάρχουν λίγα δέντρα γύρω, τότε θα ασχοληθούν λίγοι εργάτες για την κοπή των δέντρων. Το ίδιο θα συμ-



βεί και για άλλα υλικά. Ο λόγος που συμβαίνει αυτό, είναι για να ωθήσει τους παίχτες να εξαπλωθούν. Ακόμα πιο σημαντική είναι η τεχνητή νοημοσύνη των κατοίκων. Στα μέχρι τώρα RTS, έχουμε δει πολλές φορές τους εργάτες να κάθονται ακίνητοι, χωρίς να κάνουν τίποτα. Το Rise of Nations έχει βελτιώσει αυτό το τομέα και θα δείτε τους εργάτες σας να τελειώνουν μια δουλειά και αμέσως να πηγαίνουν σε κάποιο άλλο σημείο για να βοηθήσουν σε μια άλλη. Έτσι, ένας εργάτης που θα τελειώσει το χτίσιμο ενός κτιρίου, αυτόματα θα πάει να βοηθήσει στην επιδιόρθωση ενός άλλου και μετά θα μαζεύει ξύλα. Αν τελειώσουν όλες οι εργασίες, τότε θα κάτσει ακίνητος, περιμένοντας νέες εντολές. Πολύ καλός είναι και ο τρόπος χρήσης των στρατιωτικών μονάδων. Για παράδειγμα, όταν

επιλέξετε να δημιουργήσετε έναν τοξότη, αντί να βγει μόνο ένας, θα βγούν τρεις. Αυτό βοηθάει πολύ τους παίχτες να φτιάξουν τους στρατούς τους πιο γρήγορα και φυσικά να έχουν και μεγαλύτερους σε όγκο στρατούς. Βέβαια θα σκέφτεστε ότι όλα αυτά είναι ωραία, αλλά τι να τα κάνουν αφού υπάρχει το όριο μονάδων. Θα δείτε λοιπόν, ότι μπορείτε να φτιάξετε αμέτρητους εργάτες και τεράστιες λεγεώνες και να μην έχετε φτάσει το όριο. Το Rise of Nations στοχεύει σε επικές μάχες μεγάλης κλίμακας και με αυτό τον τρόπο το πετυχαίνει στο έπακρο.

Οι φυλές

Στο παιχνίδι υπάρχουν 18 εθνότητες από τις οποίες μπορείτε να διαλέξετε. Δυστυχώς όμως, η Microsoft δεν μπόρεσε να ξεφύγει από το γεγονός ότι

όλες οι φυλές έχουν κοινές μονάδες. Αυτό βέβαια, αν το καλοσκεφτείτε δεν είναι λάθος, αφού και στην πραγματικότητα πολλές χώρες είχαν παρόμοιους στρατούς. Αυτό βέβαια, δεν σημαίνει ότι όλες οι μονάδες θα είναι ίδιες. Για να αντιμετωπίσουν αυτό το μικρό πρόβλημα, οι σχεδιαστές δημιούργησαν κάποιες αποκλειστικές μονάδες για κάθε έθνος. Έτσι, θα δείτε από τους απλούς Slingers μέχρι το σύγχρονο F-22 Lighting Air Dominance Fighter. Καθώς το έθνος σας θα εξελίσσεται μέσα στους αιώνες, θα βελτιώνονται οι μονάδες σας και τα κτίρια καταλήγοντας σε μια σύγχρονη μορφή.

Στο σημείο αυτό θα πούμε κάποια λόγια για τις φυλές. Όπως είπαμε, είναι 18 και κάθε μία έχει κάποιες μονάδες και ικανότητες ξεχωριστές. Οι Αζτέκοι έχουν τους πολύ καλούς Χοπιilli Atl-Atl



Το κομμάτι του Real-time strategy συνδέεται τελεία, ίσως με λίγο περισσότερη έμφαση από όσο θα έπρεπε...



RTS και Turn-based μαζί.



Η Microsoft μεγαλουργήσει.

και τους Jaguar Assault Infantry. Οι Μπαντού είναι πολύ καλοί στο να αναπτύσσουν γρήγορα πεζικό. Οι Βρετανοί με τους φοβερούς Longbowmen μπορούν γρήγορα να καταστρέψουν από μακριά ένα ολόκληρο στρατό. Οι Κινέζοι έχουν πολύ καλό εμπόριο και δυνατές πόλεις, ενώ οι Αιγύπτιοι αναπτύσσονται γρήγορα στην γεωργία, αλλά είναι και επικίνδυνοι στην αρχή με τα Heavy Chariots. Οι Γάλλοι αποκτούν γρήγορα ιππικό και είναι πολύ καλοί στις πολιορκίες. Οι Γερμανοί έχουν πανίσχυρη βιομηχανία με την οποία γρήγορα φτιάχνουν σύγχρονα συστήματα. Οι Έλληνες γνωστοί για την φιλοσοφία τους μπορούν να περνάνε τις εποχές χρησιμοποιώντας την γνώση τους, αντίθετα με τους Ίνκας οι οποίοι αποκτούν γρήγορα χρυσό για να προχωρήσουν. Οι Ιάπωνες χρειάζονται λιγότερα χρήματα για την κατασκευή των πλοίων και των αεροπλάνων και δημιουργούν πεζικό σε πολύ γρήγορους ρυθμούς. Πολύ καλή στην οργάνωση των πόλεων είναι οι Κορεάτες και οι Μάγια χτίζουν τα κτίρια ταχύτατα. Οι Μογγόλοι είναι γνωστοί για τις ορδές τους, ενώ οι Νούβιοι έχουν πολύ καλό εμπόριο. Οι Ρωμαίοι μπορούν να δημιουργήσουν πανίσχυρες πολιορκητικές μηχανές με πολύ λίγα χρήματα. Οι Ρώσοι έχουν ικανότατους κατασκόπους και είναι τρομερά επικίνδυνοι όταν δίνουν μάχες στα εδάφη τους. Οι Ισπανοί ως γνωστόι εξερευνητές, βλέπουν από την αρχή όλο το χάρτη και όλες οι μονάδες και τα κτίρια βλέπουν πιο μακριά, ανιχνεύοντας ακόμα και τις κρυμμένες μονάδες. Τέλος, οι Τούρκοι αποκτούν γρήγορα και φτηνά πολιορκητικές μονάδες και η κατάκτηση των πόλεων είναι πιο εύκολη για αυτούς.

Απλά και όμορφα

Στο τομέα των γραφικών, το Rise of Nations δείχνει όσο καλύτερο θα μπορούσε να φανεί ένα 2D RTS. Δεν έχει μεγάλες διαφορές από τα προηγούμενα 2D RTS αλλά σίγουρα είναι πολύ όμορφο. Όλα τα μοντέλα στο παιχνίδι έχουν προσεχτεί πολύ και το καθένα έχει το δικό του animation. Οι στρατιώτες ανάβουν τσιγάρα όταν κάθονται και οι εργάτες κάθονται κάτω δείχνοντας ότι βαριούνται. Τα κτίρια είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και το καθένα είναι ξεχωριστό έτσι ώστε να μπορείτε να τα αναγνωρίσετε εύκολα. Το χρώμα του κάθε παίχτη καλύπτει ολόκληρες τις μονάδες και τα κτίρια, αλλά χωρίς να γίνεται υπερβολικό.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξίσου καλός με τα γραφικά. Τα μουσικά κομμάτια του παιχνιδιού έχουν μεγάλη ποικιλία και κάνουν fade in/out ανάλογα με το τι συμβαίνει. Θα ακούσετε κομμάτια από μελαγχολικά σόλο πιάνο μέχρι τα τρομερά πολεμικά τύμπανα κατά την διάρκεια των μαχών. Όπως έχει κάθε μονάδα τα δικά της animations, έχει και τους δικούς της ήχους. Για παράδειγμα οι μηχανές των βομβαρδιστικών B-52, ξεχωρίζουν εύκολα από τον βρυχηθμό ενός πυρηνικού πυραύλου καθώς σκίζει τον αέρα.

Multiplayer που ξεχωρίζει

Το πιο λαμπερό ίσως μέρος του παιχνιδιού είναι το multiplayer. Μέχρι οχτώ παίχτες θα μπορούν να παίξουν σε ένα multiplayer και θα έχουν έναν πρωτοφανή όγκο επιλογών, πράγμα που σημαίνει ότι κανένα παιχνίδι multiplayer δεν θα μοιάζει με άλλο. Το Rise of Nations έχει να παρουσιάσει 13 διαφορε-

τικούς τύπους παιχνιδιών για το multiplayer - Ομάδες των 2/3/4 παιχτών, Survival of the Fittest, Diplomacy, Assassin, Barbarians at the Gates, Team Diplomacy, Cooperative Diplomacy, Cooperative Survival, Cooperative Teams, Custom Diplomacy και Custom Teams. Υπάρχουν επίσης 22 χάρτες για να επιλέξετε, με έξι γενικά μεγέθη, από Arena μέχρι Big Huge. Πάνω από όλα, οι παίχτες που θα κάνουν host ένα παιχνίδι, θα μπορούν να προσαρμόσουν όπως θέλουν την αρχική κατάσταση του παιχνιδιού. Αυτό σημαίνει ότι θα μπορούν να ορίσουν την τεχνολογία με την οποία θα ξεκινάει οι παίχτες, μέχρι την οριοθέτηση των επιθέσεων (rush rules). Το τελευταίο σημαίνει ότι θα ελέγχουν το πότε θα μπορούν οι παίχτες να επιτεθούν ο ένας στον άλλο, ορίζοντας μια χρονική στιγμή ή κάποιο γεγονός το οποίο θα επιτρέπει τις επιθέσεις.

Το Rise of Nations τελικά, περιέχει όσα θα έπρεπε να περιέχει ένα RTS και αρκετά παραπάνω. Η Microsoft έχει κάνει καλή δουλειά εμπιριέχοντας στο παιχνίδι ότι είναι χρήσιμο, πετώντας έξω όλα όσα μέχρι σήμερα ήταν περιττά. Κρατώντας τα καλά στοιχεία του Age of Empires, το Rise of Nations θα μεταφέρει τους παίχτες από τα αρχαία χρόνια της πέτρας μέχρι την τεχνολογία της σημερινής εποχής, όχι μόνο μέσω του πολέμου, αλλά και με την δημιουργία πόλεων με το εμπόριο και την διπλωματία. Σίγουρα όλοι όσοι ασχολούνται χρόνια με τα RTS θα ικανοποιηθούν πλήρως από αυτά που θα τους προσφέρει το παιχνίδι και οι νέοι θα μάθουν πολλά πράγματα, κυρίως με την βοήθεια του πολύ καλού Tutorial.

Μηνάς Νοταράς

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
9



Ειδικά στο multiplayer, το παιχνίδι έχει να προσφέρει πολλά.

ΥΠΕΡ

Καλό gameplay, καλό σύστημα για ομαδικό παιχνίδι, ισορροπημένα classes και όπλα.

ΚΑΤΑ

Η μηχανή είναι πολύ παλιά, ελάχιστες αλλαγές από όσα έχουμε ήδη δει.



Υπάρχουν μερικά ενδιαφέροντα όπλα όπως βλέπετε.



Ετοιμάζοντας την επιτροπή υποδοχής.

Day of Defeat

Από την εποχή του 2ου Παγκόσμιου Πόλεμου

Αρκετά πριν η Electronic Arts ανακοινώσει επίσημα το Medal of Honor για το PC, οι συγκρούσεις ανάμεσα στους Αμερικανούς και τους Γερμανούς στρατιώτες είχαν ξεκινήσει ήδη στο Internet μέσω του Day of Defeat, ενός πολύ όμορφου mod για την μηχανή του Half-Life. Από τότε, το Day of Defeat συνέχισε να βελτιώνεται και να αλλάζει. Τώρα, μετά από περισσότερο από δύο χρόνια, μια ολοκληρωμένη standalone έκδοση κυκλοφορεί στα καταστήματα, χωρίς να χρειάζεται το Half-Life. Βέβαια ενώ αυτά είναι καλά νέα, η τελική εικόνα φαίνεται αρκετά εκτός χρόνου, κυρίως με τον ανταγωνισμό

των Medal of Honor: Allied Assault, Wolfenstein: Enemy Territory και φυσικά το Battlefield 1942.

Από τη μία, το Day of Defeat έχει κερδίσει πολλά από την μακροχρόνια βελτίωση του και για τους σκληροπυρηνικούς οπαδούς του 2ου Παγκοσμίου Πολέμου, αυτούς δηλαδή που αναζητούν μια πιο ρεαλιστική εμπειρία, το παιχνίδι προσφέρει ένα gameplay που δύσκολα μπορεί να συγκριθεί με άλλα παιχνίδια. Οι σχεδιαστές έκαναν την δουλειά τους καλά και προσφέρουν κάποια από τα ομορφότερα skins που έχουμε δει ποτέ σε ένα shooter για τον 2ο Παγκόσμιο Πόλεμο, μαζί με

μια εντυπωσιακή συλλογή από όπλα εκείνης της περιόδου. Το παιχνίδι είναι ένα όνειρο στο θέμα της προσοχής στις λεπτομέρειες με βελτιωμένα μοντέλα και πολυάριθμα classes, το καθένα με τα δικά του skins.

Από την άλλη, όλα αυτά έχουν φτιαχτεί με τεχνολογία που πραγματικά δείχνει την ηλικία της. Το Day of Defeat ποτέ δεν είχε τα καλύτερα χρώματα και οι χάρτες ήταν ένα από τα αδύνατα σημεία του. Αυτά τα δύο θέματα κάνουν το παιχνίδι να φαίνεται μόνο σαν κάτι που βασίζεται στο όνομα του μόνο. Αν προσθέσουμε την έλλειψη κάποιας σοβαρής παρουσίασης και τα λιτά μενού, το παιχνίδι γίνεται ακόμα λιγότερο ελκυστικό.

Αντίθετα με το Battlefield 1942, δεν υπάρχει single - player game γεμάτο με bots που τα ελέγχει ο υπολογιστής. Αυτό σημαίνει ότι δεν υπάρχουν θέματα τεχνητής νοημοσύνης για να χαλάσουν την εμπειρία, αλλά το gameplay επηρεάζεται τελείως από τους online εχθρούς σας. Όπως και σε όλα τα shooter που εστιάζουν στο online, το παιχνίδι υποφέρει από τους ενοχλητικούς team-killers και άλλες τέτοιες πληγές, αλλά το Day of Defeat καταφέρνει να ξεπεράσει αυτά τα προβλήματα. Το σκληροπυρηνικό στίλ του παιχνιδιού, συχνά σημαίνει ότι θα βρείτε κι άλλους παίκτες να βοηθάνε στην ομαδική δουλειά για να φέρουν την επιτυχία. Το παιχνίδι προσφέρει αποστολές με σκοπό



την επίτευξη κάποιων στόχων ή ορισμένα modes σε στυλ capture the flag, αν οι παίκτες θέλουν να παίξουν με αυτό τον τρόπο. Αυτό βέβαια είναι προσχεδιασμένο σε ένα χάρτη και δυστυχώς δεν υπάρχει η επιλογή για ένα standalone deathmatch για όσους το προτιμούν. Ακόμα, είναι πολύ εύκολο να πάρετε και να χρησιμοποιήσετε κάποια αντικείμενα όπως εκρηκτικά, αλλά ποτέ δεν δίνεται μια κατάλληλη εξήγηση. Υπάρχουν στην οθόνη κάποια εικονίδια για βοήθεια τα οποία ανοίγουν για να σας δώσουν συμβουλές, αλλά δεν είναι και ο ιδανικότερος τρόπος όταν δέχεστε πυρά.

Ομαδικότητα

Το ομαδικό παιχνίδι ενισχύεται με την χρήση κάποιων hot keys



Τα άρματα μάχης παίζουν κι αυτά...

ΕΙΔΟΣ First - Person shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Activision

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Valve Software

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 133MHz, 24MB RAM, SVGA κάρτα

MULTIPLAYER Μόνο



Πολλές φορές θα διαπιστώσετε ότι οι χώροι είναι λιτοί και πως η μηχανή γραφικών δείχνει ελαφρώς την ηλικία της στον σχεδιασμό επιπέδων.

για να δίνετε κάποιες μικρές εντολές και οδηγίες. Αν και το Day of Defeat δεν είναι τόσο γραμμικό ή έντονο όπως το Counter Strike, είναι αρκετά εύκολο να κρατήσετε τους υπόλοιπους της ομάδας σε θέσεις γύρω από τους εχθρούς για να παρακολουθούν τις κινήσεις τους και να διευθύνετε μια συνδυασμένη επίθεση μέσω λίγων πλήκτρων. Το παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο έως απαγορευτικό για μοναχικούς παίκτες και όλοι οι επιδοξοί Ράμπο καλό θα είναι να το ξεχάσουν. Αν ορμήσετε πυροβολώντας δεξιά και αριστερά χωρίς να έχετε κάλυψη, ο θάνατος έρχεται μέσα σε δευτερόλεπτα.

Σίγουρα θα πρέπει να δώσουμε τα εύσημα στους σχεδιαστές για την ισορροπία του παιχνιδιού. Τα όπλα για κάθε ομάδα είναι ισορροπημένα, ενώ δεν υπάρχει κάποιο class που να υπερτερεί σε σχέση με τα υπόλοιπα. Το Day of Defeat προσφέρει μια αρκετά μεγάλη συλλογή από

character classes, το καθένα με τα δικά του ειδη μικρών όπλων από τα sniper rifles μέχρι τα μεσαία πολυβόλα. Ενώ τα Medal of Honor και Battlefield 1942 προσέφεραν τα βασικά, το Day of Defeat κάνει ένα βήμα μπροστά και προσθέτει και άλλα στο θέμα επιλογής των classes. Επιπλέον προσθέτει τα Βρετανικά όπλα, όπως τα Sten και Bren, καθώς και την επιλογή να κρατάτε ένα .30 caliber ή ένα σπλοπολυβόλο MG34. Γενικά όμως, η χρήση των όπλων δεν είναι άμεση και μερικοί παίκτες δεν θα βρουν εδώ τη δύναμη πυρός που αναζητούν. Στο Day of Defeat η έμφαση είναι στο ρεαλισμό.

Μια και αναφέραμε τη δύναμη πυρός των όπλων, θα διαπιστώσετε ότι στο Day of Defeat υπάρχει κάποιο κόστος. Προκειμένου να μην κερδίζει αυτόματα η πρώτη ομάδα που βρίσκει ένα σπλοπολυβόλο, έχει προστεθεί ένα ρεαλιστικό σύστημα στο οποίο το όπλο "κλωτσάει", κάνο-

ντας την σκόπευση πολύ δύσκολη. Έτσι μπορείτε να χτυπήσετε πολλούς εχθρούς, αλλά πρέπει να πέφτετε πρηνηδόν για να έχετε μεγαλύτερη σταθερότητα και να ξανασηκώσετε ώστε να συνεχίσετε, πράγμα που θα σας κάνει εύκολο στόχο για τους ελεύθερους σκοπευτές, καθώς δεν θα μπορείτε να ελιχθείτε εύκολα. Ένας ακόμα λόγος να λειτούργειτε ομαδικά, ώστε να έχετε κάποιον να σας καλύπτει, πράγμα πολύ σημαντικό. Η ισορροπία είναι κάτι που θα εκτιμήσετε για τον ρεαλισμό που προσφέρει ή θα μισήσετε γιατί προσθέτει κάποια δύσκολα στοιχεία στο gameplay.

Προβλήματα και ελλείψεις

Στον τομέα των γραφικών, τα μοντέλα του παιχνιδιού είναι ικανοποιητικά, αλλά ως εκεί. Τα εφέ του καιρού και του φωτισμού ίσα που αγγίζουν την βάση, αλλά το παιχνίδι έχει ίσως τους χειρότερους χάρτες από όλα τα παιχνίδια του ίδιου τύπου σήμερα. Τα χρώματα είναι επίπεδα και δεν έχουν βάθος, με μια παλέτα που επεικώς μπορεί να αποκληθεί ως άσχημη. Επιπλέον, πέρα από το ότι δεν είναι ευχάριστοι στο μάτι, οι χάρτες έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να μοιάζουν με λαβύρινθοι. Δεν υπάρχουν ανοιχτά πεδία και ένα πάρα πολύ μεγάλο μέρος αποτελείται από τούνελ και στενά περάσματα, τα οποία δημιουργούν περιεργές συνθήκες μάχης που δεν θυμίζουν τόσο ένα πραγματικό πεδίο μάχης. Αυτό περιπλέκει περισσότερο την χρήση τακτικών, ενώ κατά διαστήματα τα πράγματα γίνονται πολύ εύκολα για τους snipers.

Το παιχνίδι έχει κάνει πολλά για την βελτίωση των ορίων της τεχνολογίας του παλιού πλέον

Half Life. Αυτό όμως δεν αναπληρώνει τους αφύσικους περιορισμούς που υπάρχουν σχεδόν σε όλους τους 15 χάρτες του παιχνιδιού. Μπορεί αυτό να μην είναι σοβαρό θέμα όσο αφορά τους καεστραμμένους δρόμους του Caen ή τις παραλίες στο D-Day, όμως η προσπάθεια να δημιουργηθούν δάση ή κάτι παρόμοιο θα ήταν αστείο.

Επειδή το Day of Defeat είναι παιχνίδι που έχει να κάνει με τακτικές ομάδων από στρατιώτες, το παιχνίδι δεν περιέχει οχήματα, παρά το ότι υπάρχουν κάποια χαλασμένα στους δρόμους. Όλα αυτά έχουν βελτιωθεί σε σχέση με τις πρώτες μέρες της έκδοσης του mod, αλλά δεν μπορούν να ελεγχθούν. Οι τοποθεσίες προορίζονται για μάχες αεροκοντινές αποστάσεις και τα αντικείμενα των αποστολών αντικατοπτρίζουν αυτό το θέμα. Οι περισσότερες από αυτές τις τοποθεσίες είναι σχεδιασμένες για 16 παίκτες και αν δεν υπάρχουν τουλάχιστο έξι σε κάθε ομάδα, τότε το παιχνίδι γίνεται αρκετά βαρετό.

Αν συνδυάσουμε όλα τα παραπάνω με τα λεφτά που ξοδεύτηκαν για την δημιουργία του παιχνιδιού, το Day of Defeat είναι μια μικρή απογοήτευση στο τέλος. Είναι το ίδιο παιχνίδι που αγάπησαν οι λάτρεις της εποχής του 2ου Παγκοσμίου Πολέμου, αλλά όσοι είχαν κατεβάσει και παίξει το mod δεν υπάρχει κανένας λόγος να ασχοληθούν ξανά, πέρα από δυο χάρτες και ένα όμορφο κουτί. Το παιχνίδι λοιπόν είναι για όσους δεν το έχουν παίξει, δεν έχουν το Half-Life ή το Counter Strike και όσους βαριούνται να το κατεβάσουν.

Αντώνης Πέτρου

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

6.5



Νεκρός ή απλά κοιμάται;

Δεν υπάρχουν μυστικά στη Formula 1

F1 RACING Το Παγκόσμιο Περιοδικό της Formula 1

Μυστικές συμμαχίες, αναμολογητές κόγχες, πάθη και φιλοδοξίες, λεπτομερειακές αναλύσεις από τα κέντρα αποφάσεων, σε μοναδικά άρθρα γραμμένα από τους επώνυμους της Formula 1. Στήλες γνώμης με τα βάρος της γνώμης, τεχνικές αναλύσεις, εξομολογήσεις και αποκλειστικές συνεντεύξεις των πρωταγωνιστών του sport, οι μελλοντικοί πρωταθλητές, μοναδικές αποκλειστικότητες, συνδυασμένες με εκπληκτικές φωτογραφίες από τα τερά άβυστα των ομάδων της Formula 1. Αποκλειστικές περιγραφές των Grand Prix και αναλύσεις επικαιρότητας. Το F1 RACING διαβάζεται σε όλον τον κόσμο σε περισσότερα από 1.500.000 αντίτυπα κάθε μήνα, σε περισσότερες από 15 γλώσσες.



Best of the Best

To CGM προτείνει τα καλύτερα παιχνίδια για κάθε είδος- για να ξέρετε τι να ψάξετε.

FIRST-PERSON SHOOTER ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Operation Flashpoint: Cold War Crisis, Jedi Knight 2: Jedi Outcast

HALF-LIFE: GENERATIONS

Sierra / Valve ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 10/10

Σίγουρα το καλύτερο FPS που έγινε ποτέ - αν μην τι άλλο, το πιο γνωστό και ζακουστό. Καθλωπικό και συγλονιστικό, φρεβρός ρυθμός και σημείο έμπνευσης για άπειρα mods και παιχνίδια. Συνιστούμε το πλήρες πακέτο με τα expansions- θα σας κρατήσει στις οθόνες για άπειρες ώρες.



NO ONE LIVES FOREVER 2

Vivendi Universal / Monolith ■ Τεύχος: 29 ■ Βαθμολογία: 9,5/10

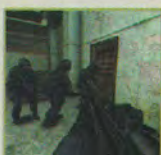
Το sequel ενός μεγάλου παιχνιδιού, με πολύ groovy στυλ και όμορφα ρούχα sixties, μια φλογερή πρωταγωνίστρια με γατίσια μάτια, κινηματογραφικό στήσιμο και άφθονη εικαστική διάθεση. Ανάλαφο και χαριτωμένο- αλλά και ιδιαίτερα θανατηφόρο.



RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

UbiSoft / Red Storm Entertainment ■ Τεύχος: 34 ■ Βαθμολογία: 8,5/10

Εκπροσωπώντας το κύμα των tactical shooters, το Raven Shield είναι αυτό ακριβώς που θέλετε αν ψάχνετε για μάχες μελιτοριστικού ύψους, αληθινά όπλα και εξοπλισμούς και squad-based τακτικές- αλλά και την νέα μηχανή του Unreal 2.



THIRD PERSON ACTION ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Metal Gear Solid 2: Substance, Silent Hill 2, Indiana Jones: Emperor's Tomb

SPLINTER CELL

UbiSoft ■ Τεύχος: 33 ■ Βαθμολογία: 9,5/10

Αν χωρίσει άλλη μια μικρή υποκατηγορία με όνομα Sneakers, τότε κι εκεί πάλι το Splinter Cell θα ήταν πρώτο. Μπόλικα gadgets, πολλές σκιές και εντυπωσιακά παιχνιδίσματα με το φως σε ένα σκοτεινό action με στέρεο σχεδιασμό και σωστή εκτέλεση.



OUTCAST

Infogrames / Appeal ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 9/10

Ένα καταπληκτικό παιχνίδι με φρεβρή ισορροπία και ιδιόρρυθμα γραφικά με voxels. Οι διάλογοι και οι γρήφοι έδωσαν βάθος στο action μέρος του και η φαντασία στον σχεδιασμό δεν είχε τέλος. Ένα μικρό διαμάντι από το Βέλγιο.



MAX PAYNE

GodGames / Remedy - 3D Realms ■ Τεύχος: 16 ■ Βαθμολογία: 9,5/10

Έχει περάσει λίγος καιρός, αλλά ο Max αξίζει μια θέση εδώ. Αφήγηση αλλά φιλμ νουάρ, μελαγχολική διάθεση από ένα κόμικ και ποιητικό gameplay μαζί με μερικά όμορφα trix και τεχνίσματα. Και φυσικά, το bullet time.



ADVENTURE ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Sam & Max Hit the Road, Day of the Tentacle, Gabriel Knight III

GRIM FANDANGO

LucasArts ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 9,5/10

Ένα αριστούργημα που δεν γεννάει ποτέ. Σκοτεινό χιούμορ, σουρεαλιστικές καταστάσεις, αγαπημένοι χαρακτήρες, εμπνευσμένοι διάλογοι και ευφρείς γρίφοι. Τι άλλο να πει κανείς για ένα κομψότελημα σαν αυτό;



THE CURSE OF MONKEY ISLAND

LucasArts ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 9/10

Φυσικά ο Theerwood έχει ζήσει κι άλλες περιπέτειες στην αγαπημένη σειρά, αλλά αυτό είναι το πιο αντιπροσωπευτικό παιχνίδι των μαϊμούδων και των πειρατών. Ανάλαφο και καυστικό, με τις πιο καλογραμμένες ατάκες που έχει ξεστομώσει ποτέ χαρακτήρας σε παιχνίδι.



LONGEST JOURNEY

Empire Interactive / Funcom ■ Τεύχος: 3 ■ Βαθμολογία: 9/10

Ένα αληθινά μαγικό ταξίδι, ένα παραμύθι των δύο κόσμων, της Μαγείας και της Τεχνολογίας και ενός κοριτσιού που πρέπει να τους σώσει. Ζεστό, ρομαντικό και συναισθηματικό, το συστήνουμε ανεπιφύλακτα στους αληθινούς φίλους των adventures.



ROLE-PLAYING GAME ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Elder Scrolls: Morrowind, Fallout 2, Final Fantasy VII

GOthic 2

JoWood Productions/ Piranha Bytes ■ Τεύχος: 37 ■ Βαθμολογία: 9/10

Ανοχτός σχεδιασμός, απόλυτο immersion σε έναν πανέμορφο και ζωντανό κόσμο. Με αναβαθμισμένους μηχανισμούς και σύστημα μάχης, κατάφερε να ξεπεράσει τον παραγκωνισμένο προκάτοχό του και να δείξει την αληθινή του αξία.



PLANESCAPE: TORMENT

Interplay / Black Isle Studios ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 10/10

Σκοτεινό, μοντό και επιβλητικό, η περιπέτεια που ξεκινάει με ένα πλάσμα δίχως όνομα και μνήμη στην πόλη της Sigil αργά μα σταθερά μεταμορφώνεται σε κάτι παραπάνω από παιχνίδι...



BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Interplay / Black Isle Studios ■ Τεύχος: 7 ■ Βαθμολογία: 10/10

Το πιο επικό και περαστικό RPG που υπήρξε ποτέ, με αμέτρητες αποστολές, χαρακτήρες, αντικείμενα και κρυφά μονοπάτια. Κανείς ποτέ δεν το εξερεύνησε όλο, ούτε απογοητεύτηκε από την αέχαστη μηχανή της Infinity.



REAL-TIME STRATEGY ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: C & C Generals, Blitzkrieg, Age of mythology

WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

Blizzard ■ Τεύχος: 26 ■ Βαθμολογία: 10/10

Μετά από πολυετή παρουσία στον χώρο, το Warcraft 3 είναι η εξέλιξη των πρώτων RTS. Με κάποια παραπάνω στοιχεία role-playing στους χαρακτήρες για βάθος, μια πανέμορφη μηχανή γραφικών και focus σε μικρότερους στρατούς, το Warcraft 3 είναι αδιαμφισβήτητο ο βασιλιάς της κατηγορίας.



MEDIEVAL: TOTAL WAR

Activision/ Creative Assembly ■ Τεύχος: 27 ■ Βαθμολογία: 10/10

Χωρίς αμφιβολία το πιο βαθύ real time strategy που έχει κυκλοφορήσει ποτέ. Για την ακρίβεια είναι ένα υβρίδιο, απαιτώντας από τον παίκτη να κάνει τις πολιτικές και διπλωματικές κινήσεις του σε turn-based περιβάλλον, ενώ οι λεπτομερείς μάχες διεξάγονται σε πραγματικό χρόνο. Απαραίτητο.



RISE OF NATIONS

Microsoft ■ Τεύχος: 37 ■ Βαθμολογία: 9/10

Ένας νέος τίτλος που μας κέρδισε αμέσως. Χρησιμοποίησε το ίδιο μοντέλο gameplay με το Medieval Total War, σε συνδυασμό με την ελευθερία του Civilization. Συγκεντρώνει τα καλύτερα στοιχεία από τα περισσότερα κλασικά strategy σε ένα ελκυστικότερο πακέτο.



TURN-BASED STRATEGY ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Age of Wonders 2, X-Com: Apocalypse, Disciples 2

CIVILIZATION III

Infogrames / Firaxis Games ■ Τεύχος: 21 ■ Βαθμολογία: 10/10

Ο αληθινός διάδοχος της θρυλικής σειράς. Ο Sid Meier δείχνει σε όλους πως να σχεδιάσουν ένα παιχνίδι με βάθος που δεν χάνει τη διασκεδαστική υπόστασή του. Ξεκινώντας ταπεινά, οδήγησε τον πολιτισμό σας στην τεχνολογική, πολεμική και διπλωματική υπεροχή. Αν δεν το έχετε παίξει, χάνετε ένα κομμάτι της ιστορίας. Κυριολεκτικά.



HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

3DO / New World Computing ■ Τεύχος: 24 ■ Βαθμολογία: 8,5/10

Αν και αρκετοί διαφωνούν, εμείς πιστεύουμε ότι η τέταρτη συνέχεια της σειράς ήταν και η καλύτερη. Το gameplay ήταν πιο ισορροπημένο από ποτέ, οι ήρωες παίρνουν επιπλέον μέρος στη μάχη και η πλοκή έχει ενσωματωθεί καλύτερα στο gameplay. Το καλύτερο αμάλγαμα στρατηγικής και RPG που έχει κυκλοφορήσει ποτέ.



COMBAT MISSION BEYOND OVERLORD

CDV Software ■ Τεύχος: 11 ■ Βαθμολογία: 9/10

Όταν κυκλοφόρησε το Combat Mission, μας άρπασε άναυδους με τη λεπτομέρεια και το καταπληκτικό τακτικό gameplay του. Μπορείτε να διατάξετε από ολόκληρες ίλες θεωρησιασμένων, μέχρι και τον τελευταίο στρατιώτη. Αν έχετε όρεξη για στρατηγικό σχεδιασμό και ψάχνετε για έναν βαθύ τίτλο με ιστορική ακρίβεια, αυτό είναι για εσάς.



MANAGEMENT SIM ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: The Sims, Rollercoaster Tycoon

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Eidos Interactive / Sports Interactive ■ Τεύχος: 35 ■ Βαθμολογία: 9/10

Το παιχνίδι που, ειδικά στην Ελλάδα μας που είμαστε φανατικά ποδοσφαιρόφιλοι, απλώνεται σε διάσπαρτες επιδημίες. Το παιχνίδι σας αφήνει να κάνετε οτιδήποτε θέλετε στο πρωτάθλημα, το σύστημα είναι απλό, φιλικό και όμορφο και κανείς μα κανείς δεν μπορεί να του αντισταθεί. Είναι μάταιο.



SIMCITY 4

Electronic Arts / Maxis ■ Τεύχος: 33 ■ Βαθμολογία: 9,5/10

Με μια μεγάλη προίτορία, το τελευταίο Simcity, αν και βαρύ σαν πρόγραμμα, είναι ένας παράδεισος γραφικής αναπαράστασης, ένας πίνακας όπου και η παραμικρή σας απόφαση φαίνεται με κάποιο τρόπο. Οι ώρες περνούν κι εσείς χαζεύετε την οθόνη. Interface απλοποιημένο και σωστό χωρίς να κάνει το παιχνίδι ρηχό και απλό (αλίμονο!).



STARTOPIA

Eidos Interactive / Mucky Foot ■ Τεύχος: 16 ■ Βαθμολογία: 9/10

Γεμάτο έξυπνο ιδέες, ζωηρό και όμορφο και με μπόνους ευφάνταστες ιδέες, το 'διαστημικό κέικ' όπως το έχουμε ονομάσει χαριτολογώντας, μας κέρδισε από την πρώτη στιγμή- παρόλο που πολλοί βιάστηκαν και το αγνόησαν.



RACING ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Toca Race Driver, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Midnight Club 2

GRAND PRIX 4

Infogrames ■ Τεύχος: 26 ■ Βαθμολογία: 9/10

Ο "Sir" Geoff Crammond επιστρέφει με τον πιο ρεαλιστικό τίτλο εξομοίωσης Formula 1. Από τον πρώτο κιόλας τίτλο, η σειρά αυτή της πάλας ποτέ Microprose κρατά τα σκήπτρα και δεν πρόκειται να τα παραδώσει εύκολα. Έτσι και αν δεν έχει τα τελευταία roster και στατιστικά, το GP4 παραμένει το καλύτερο.



COLIN MCRRAE RALLY 3.0

Codemasters ■ Τεύχος: 36 ■ Βαθμολογία: 8/10

Η σειρά που μας έμαθε να αγαπάμε τα rally simulations. Το CMR 3 παραμένει το καλύτερο στο είδος του λόγω του χειρισμού και του μοντέλου φυσικής, παρά τη στρωφή του προς το πιο arcade gameplay. Αυτή τη φορά όμως έχει ανταγωνισμό από τα Rallysport Challenge και Rally Masters.



TOCA RACE DRIVER

Codemasters/ Codemasters ■ Τεύχος: 36 ■ Βαθμολογία: 7.5/10

Μια γενναία προσπάθεια της Codemasters να εννοματώσει πλοκή σε ένα κλασικό racing game. Πετυχαίνει εν μέρει, αλλά η φτωχή τεχνητή νοημοσύνη και ο ανάλαφρος χειρισμός το εμποδίζουν να γίνει κλασικό.



FLIGHT SIMULATOR ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Microsoft Combat Sim 2003, Falcon 4.0

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2002

Microsoft ■ Τεύχος: 21 ■ Βαθμολογία: 10/10

Δεν έχει όπλα και συγκρούσεις, αλλά αυτός είναι ο πιο ρεαλιστικός εξομοιωτής στον πλανήτη αυτή την στιγμή- και με την καλύτερη υποστήριξη από τα διάφορα add-ons. Όποιος μπορεί να προσγειώσει ένα 747 εδώ, μπορεί να το κάνει και στην αληθινή ζωή.



IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

UbiSoft / Maddox Games ■ Τεύχος: 34 ■ Βαθμολογία: 8,5/10

Το τελευταίο, αναβαθμισμένο πακέτο του αγαπημένου μας πολεμικού flight sim. Ατμόσφαιρα και βάθος, όχι μόνο στον ρεαλισμό και στην πιστότητα, αλλά και σε χαρακτήρα, αυτό το παιχνίδι του...ανατολικού χαρακτήρα, παραμένει ανυπέβλητο.



B-17 FLYING FORTRESS 2

Hasbro / Wayward Design ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: /10

Μόνο και μόνο το γεγονός ότι μπορείτε ανά πάσα στιγμή να μεταπηδάτε από το ένα μέλος στο άλλο (gunman-navigator-bomber κτλ), μέσα σε ένα βαρύ βομβαρδιστικό του Β' Παγκοσμίου, θα πρέπει να σας εντυπωσιάσει. Ε, το B-17 είναι ακόμα πιο εντυπωσιακό στην πράξη, από όλες τις απόψεις.



SPACE SIMULATOR ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Privateer, Star Wars: Starfighter, Elite

FREELANCER

Microsoft ■ Τεύχος: 34 ■ Βαθμολογία: 9/10

Πάρτε το τώρα- είναι ένας άξιος διάδοχος του θρυλικού Elite. Τέλειο στήσιμο, φιλικό, arcade σύστημα μάχης χωρίς να χάνει όμως αξία σαν εξομοίωση και σωστά γραφικά. Με ένα αξιοπρεπές σενάριο σαν ρακοκοκκαλά, το υπολοίο παιχνίδι είναι πέρα για πέρα ανοιχτό για εξερεύνηση... πειρατής, έμπορος, μισθοφόρος ή ρακοσυλλέκτης;



FREESPACE 2

Volition ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 9/10

Η σειρά Freespace τα είχε όλα. Εκπληκτικά γραφικά, γρήγορη δράση και βάθος στο gameplay. Εξακολουθεί να τα έχει όλα, αγοράστε το! Μην περιμένετε κάτι εύκολο, όμως. Το joystick πρέπει να θεωρείται must.



X-WING: ALLIANCE

LucasArts / Totally Games ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 9/10

Ίσως το καλύτερο παιχνίδι που φέρει το όνομα Star Wars στον τίτλο. Ο παίκτης βοήζεται στον κόσμο του Star Wars και δεν θέλει να φύγει από εκεί. Ο ελιγχρος σε κάνει να νιώθεις ότι όντως κρατάς το πηδάλιο ενός X-Wing. Προσοχή όμως: Το παιχνίδι ΑΠΑΙΤΕΙ joystick για να εγκατασταθεί!



SPORTS ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: NBA Live 2003, ISS 3

FIFA 2003

EA Sports ■ Τεύχος: 31 ■ Βαθμολογία: 8,5/10

Ο μονόδρομος στο PC όσον αφορά τα παιχνίδια ποδοσφαίρου. Τα καλύτερα γραφικά και παρουσίαση από κάθε άλλο εκπρόσωπο του είδους. Κάθε χρόνο όλο και κάτι αλλάζει, όλο και κάτι βελτιώνεται. Και ξανά προς τη δόξα τραβά...



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Activision / Neversoft ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 8,5/10

Μπορεί το review να μη δημοσιεύτηκε ποτέ λόγω κακών συγκριτών, αλλά το THPS 4 παραμένει ο καλύτερος εκπρόσωπος των extreme sports στις οθόνες των υπολογιστών μας. Ένας τίτλος που θα σας κρατήσει πολύ καιρό. Τουλάχιστον μέχρι να βγει το επόμενο της σειράς.



VIRTUA TENNIS

Acclaim/Sega Sports ■ Τεύχος: 24 ■ Βαθμολογία: 9/10

Μπορεί η ηλικία του να είναι προχωρημένη (εδώ και η συνέχεια στις κονσόλες έχει παλιώσει!), αλλά το Virtua Tennis παραμένει ένας θρύλος. Πιο πολύ arcade παρά simulation (άλλωστε είχε κάνει το ντεμπούτο του στα ηλεκτρονικά), το Virtua Tennis παραμένει ένας από τους πιο εθιστικούς τίτλους όλων εποχών.



ONLINE ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Everquest, Dark Age of Camelot, Planetside

BATTLEFIELD 1942

EA Games / The Digital Fusion Inc. ■ Τεύχος: 28 ■ Βαθμολογία: 8/10

Το πιο ανερχόμενο δικτυακό shooter σήμερα, το BF 1942 εντυπωσίασε κοινό και κριτικούς με τα γραφικά, την ποικιλία, το gameplay και τα πολλά, πάρα πολλά mods του. Η προσπάθεια πρέπει πάντα να αμείβεται και το BF1942 βρίσκεται δίκαια στην κορυφή.



UNREAL TOURNAMENT 2003

Infogrames / Digital Extremes ■ Τεύχος: 28 ■ Βαθμολογία: 8/10

Το απόλυτο frag-fest! Μια επίθεση στις αισθήσεις: κίνηση, χρώματα, ήχοι και φωνές... τρομερή δράση και γρήγορος ρυθμός. Δεν είναι παιχνίδι- είναι ένα πανέμορφο χαπτάκι αδρεναλίνης που πρέπει να καταπιείτε ευθυσ αμέσως!



COUNTER-STRIKE

Valve ■ Τεύχος: 9 ■ Βαθμολογία: 9/10

Το μικρό mod που μπορούσε! Το CT ξεκίνησε από το Half Life για να γίνει ο πιο δημοφιλής δικτυακός τίτλος όλων των εποχών και δικαίως. Το απίστευτα εθιστικό, γρήγορο, αλλά και στρατηγικό του gameplay εξακολουθεί ακόμα και σήμερα να προσελκύει οπαδούς παγκοσμίως.



UNIQUE ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Giants: Citizen Kabuto, Battlezone 2, Thief 2, Black & White

DEUS EX

Eidos Interactive / Ion Storm ■ Τεύχος: 5 ■ Βαθμολογία: 9/10

Ένα σκοτεινό σενάριο με συνομισίες σε κόσμο cyberpunk, προμερό interactivity με το περιβάλλον και περιβάλλον ανοιχτό για εξερεύνηση και πειραματισμό- βάλτε και την εκπληκτική ανάπτυξη του χαρακτήρα, τα implants και τα mods και θα καταλάβετε γιατί βρίσκεται εδώ αυτό το παιχνίδι.



GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Rockstar Games / Rockstar North ■ Τεύχος: 36 ■ Βαθμολογία: 9,5/10

Λίγο τρέξιμο, λίγη οδήγηση, λίγο πιλοτάρισμα, λίγο πιστολιά και ξύλο, λίγο management ακανόντων... Το παιχνίδι που τα έχει όλα (και πολύ υπό eighties), με την πόλη που θυμίζει παιδική χαρά και το πιο αγαπημένο soundtrack (και voice-acting) που έχουμε ακούσει ποτέ.

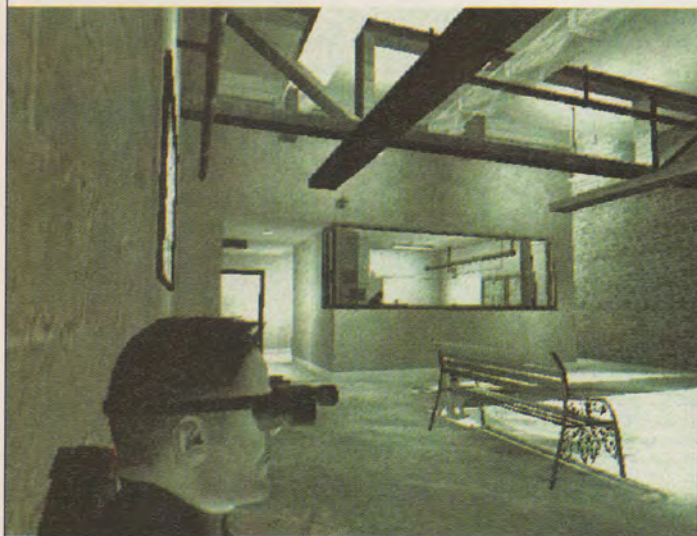


SYSTEM SHOCK 2

Irrational Games / Looking Glass ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 9,5/10

Ένα παιχνίδι-θρίλερ, κλειστοφοβικό και συγκλονιστικό. Action και RPG και adventure μαζί- ένα κινηματογραφικό αμάλγαμα με τέλεια ροή που δεν άφησε κανέναν ασυγκίνητο. Παρόλ'αυτα είναι και ένας από τους πιο τρομακτικούς τίτλους που κυκλοφόρησαν ποτέ.





Περιμένοντας να κάτσει κάποιος στο παγκάκι...



Μια σκιά μέσα στο σκοτάδι...

B' ΜΕΡΟΣ

Splinter Cell

VIII. Mouke Tso Bo Meats

1 Stop the Broadcast

Ξεκινάτε σε μια γωνία πίσω από έναν φράχτη- σκύψτε και περπατήστε κατά μήκος του φράχτη. Μην πλησιάσετε πολύ γιατί ο Sam θα αρχίσει να τον σκαρφαλώνει και θα σας δουν οι φρουροί. Ρίξτε μια diversion camera στην περιοχή μετά την γωνία του φράχτη και κάντε θόρυβο για να έρθει ο φρουρός. Πουφ! Πάρτα αέρια, σα- χλέ! Κρύψτε το σώμα στην γωνία όπου ξεκινήσατε το επίπεδο. Επιστρέψτε στο άνοιγμα του χάρτη και σκοπεύστε σε έναν στρατιώτη της περιοχής. Σκοτώστε έναν και κρυφτείτε στις σκιάς. Περιμένετε να έρθει ο άλλος φρουρός και σκοτώστε τον (με score). Κρύψτε τα δύο σώματα μαζί με το άλλο και πηγαίνετε στα βαρέλια με τον διακόπτη. Γυρίστε τον και συνεχίστε στην πόρτα της άλλης μεριάς. Μπείτε και πάρτε το Med kit, ρίξτε στο φως και πάρτε το data stick από τον υπολογιστή. Για να δείτε πού

είναι οι νάρκες, κοιτάξτε με τα θερμικά γυαλιά.

Βγείτε από την άλλη πόρτα, και ρίξτε στον τύπο πίσω από τον φράχτη (με SC-20K, νυχτερινή όραση και το score είναι πιθανό). Κάντε λίγο πίσω, στοχεύστε λίγο πιο ψηλά και ρίξτε στο κεφάλι του φρουρού. Στοχεύστε τώρα στο μονοπάτι δίπλα από τον πέτρα τοίχο και σκοτώστε τον φρουρό που περιπολεί εκεί. Βάλτε το όπλο μέσα και πάρτε το σώμα (προσοχή στον προβολέα) για να το κρύψτε στις σκιάς. Κρυφτείτε σκυμμένοι πίσω από τα σκουπίδια για να αποφύγετε τον προβολέα. Όταν το φως απομακρυνθεί προχωρήστε προς το μεγάλο δοχείο με τα βαρέλια δίπλα του.

Όταν το φως περάσει από πίσω σας, σκαρφαλώστε στο δοχείο-όταν ξαναφύγει το φως, βγείτε από το δοχείο και περάστε πίσω από τα σκουπίδια μπροστά σας. Όταν το φως πάει αριστερά πάλι, μπείτε μέσα και περιμένετε. Όταν το φως φύγει πάλι, βγείτε και πηγαίνετε στον τοίχο μπροστά σας. Όταν το φως πάει αριστερά, προχωρήστε στο επόμενο μεγάλο κιβώτιο. Όταν κάνει



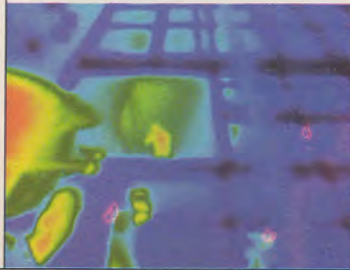
Death from above.

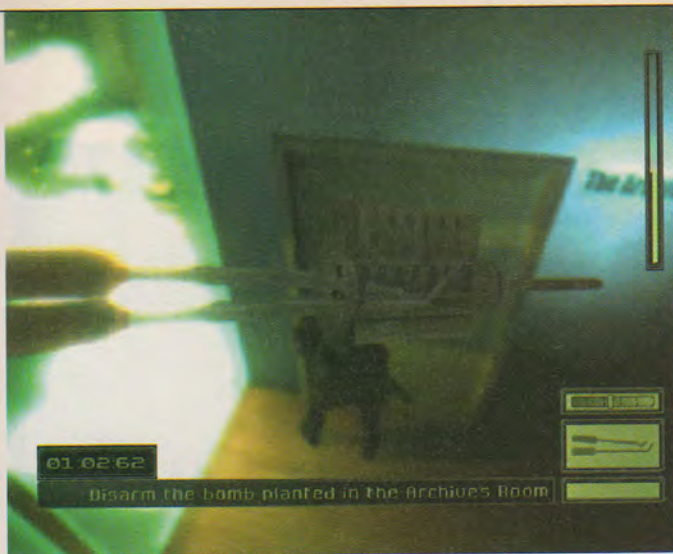
δεξιά, ανεβείτε στο μικρό κιβώτιο και πέστε κάτω, προχωρήστε στον τοίχο και στρίψτε δεξιά. Πηγαίνετε στην περιοχή με τις δυο σκουπιδιάρες κι ανεβείτε σε αυτήν του δεξιού τοίχου.

Σταθείτε μπροστά από τον τοίχο με τον ανοιχτό αεραγωγό, τρέξτε μπροστά και πηδήξτε για να πιστεθείτε στην προεσοχή. Ανεβείτε με μια ελξη. Μην ξεχνάτε ότι πρέπει να είστε αθόρυβοι στην οροφή γιατί θα έρθουν φρουροί.

Προχωρήστε στο άνοιγμα και βγείτε από τους αγωγούς. Προχωρήστε ευθεία και προχωρήστε αθόρυβα πέρα από την πινακίδα. Όταν σβήσει το φως, πη-

δήξτε και πισταθείτε πάνω του. Κάντε αριστερά και πέστε στους αγωγούς από κάτω σας. Γυρίστε και όταν το φως σβήσει, περάστε ανάμεσα από τους δύο φωταγωγούς. Ενώ το φως είναι σβησμένο, ανεβείτε στους σκουριασμένους αγωγούς. Διασχίστε τις σανίδες στα δεξιά για να φτάσετε τους άλλους αγωγούς. Πηδήξτε στο καλώδιο από πάνω και περάστε απέναντι. Πέστε στο τέλος και κάντε αριστερά στον φράχτη με το συρματόπλεγμα. Σκαρφαλώστε και πέστε δίπλα από την κεραία την οποία πρέπει να λύσετε. Τώρα έρχονται δύο φρουροί στην οροφή.





Εκρηκτικό objective αποστολής!



Βιάσου κύριε Fisher!

2 Find the Hostages

Ανεβείτε τρέχοντας τις σκάλες και περιμένετε αριστερά της πόρτας για να βγει ο φρουρός- αρπάξτε τον πριν να βγει ο δεύτερος (αρπάξτε τον κι αυτόν). Κρύψτε τα δύο σώματα κάπου που να έχει σκοτάδι, επιστρέψτε στην πόρτα από όπου βγήκαν και παραβιάστε την κλειδαριά. Μπείτε στην πόρτα και κατεβείτε τις σκάλες- μόλις κατεβείτε, αγκαλιάστε πολύ αθόρυβα τον αριστερό τοίχο. Πλησιάστε τον δεξί τοίχο και απενεργοποιήστε την νάρκη που είναι εκεί. Πάρτε τα πράγματα από το τραπέζι κι ανεβείτε πάλι τις σκάλες. Μπείτε στην άλλη πόρτα και κατεβείτε τα σκαλιά. Μπείτε στην πόρτα αριστερά και πηδήξτε στα βαρέλια αριστερά της πόρτας. Πηδήξτε και πιαστείτε από τον σωλήνα από πάνω σας- ανεβάστε και τα ποδαράκια... έτσι μπράβο!

Προχωρήστε στην άλλη μεριά του δωματίου και περιμένετε να έρθει ο φρουρός. Πέστε πάνω του και ρίξτε μια diversion camera στην πόρτα. Κάντε λίγο θόρυβο για να έρθει ο φρουρός- όταν πλησιάσει, ρίξτε αέρια και αρπάξτε τον για να τον βάλετε μαζί με το άλλο σώμα. Πηγαίνετε στην πόρτα και κλείστε το φως-

όταν μπει μέσα ο τύπος που περιπολεί, αρπάξτε τον από πίσω. Πάρτε και τα τρία σώματα και αφήστε τα στις τουαλέτες. Πάρτε το medical kit, μπείτε στον υπολογιστή, βγείτε από το δωμάτιο και κάντε αριστερά. Περάστε την γωνία και ανοίξτε την πόρτα με ησυχία. Πλησιάστε αθόρυβα τον φρουρό και αρπάξτε τον για μια μικρή ανάκριση (λίγο πριν τον στείλετε για ύπνο).

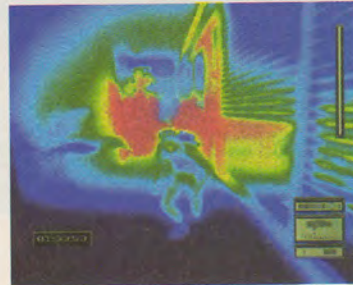
3 The Rescue

Βγείτε από το δωμάτιο και στρίψτε αριστερά. Αν κοιτάξετε κάτω, θα δείτε ένα άνοιγμα στο έδαφος: πέστε μέσα και προχωρήστε αθόρυβα. Ανεβείτε τον στύλο που θα βρείτε στο τέλος και στην κορυφή, πηδήξτε προς τα δεξιά. Περιπατήστε στην οροφή μέχρι την τρύπα- εδώ ρίξτε ένα smoke grenade και (αφού κάνατε λίγο πίσω) βάλτε τα thermal goggles για να τους δείτε να πέφτουν αναίσθητοι. Αν μείνει κανείς όρθιος, αποτελειώστε τον με το SC-20K και μετά πέστε μέσα. Ρίξτε στα φώτα και κρύψτε τα σώματα στις γωνίες (μην ξεχάσετε τα σακιδιά τους).

Προχωρήστε στις διπλές πόρτες στο τέλος του διαδρόμου- ανοίξτε για να μπείτε στην κατά-

ψυξη (βάλτε την θερμική όραση για να δείτε). Περιμένετε στην γωνία για να μπει ο φρουρός και να τον κανονίσετε, συνεχίστε στο επόμενο μέρος του ψυγείου και κρυφτείτε πίσω από τα μηχανήματα στα δεξιά. Σημειώστε ότι όταν είστε στο ταβάνι πάνω από τους φρουρούς και πριν το ψυγείο, μπορείτε να ρίξετε μέσα από οποιοδήποτε σημείο του ταβανιού- όχι μόνο από την ανοιχτή τρύπα.

Όταν ο φρουρός απομακρυνθεί, προχωρήστε στην δεξιά μεριά μέχρι να φτάσετε τα επόμενα μηχανήματα. Μόλις γυρίσει ο φρουρός, πλησιάστε και αρπάξτε τον- πηγαίνετε τώρα στην άλλη μεριά του δωματίου και στρίψτε δεξιά. Πηδήξτε πάνω στα μηχανήματα και περπατήστε μέχρι το βάθος. Πηδήξτε δίπλα από τον πυργίσκο, απενεργοποιήστε τον και μπείτε στην πόρτα εκεί κοντά. Διασχίστε το δωμάτιο, σταματώντας στην επόμενη πόρτα για να περιμένετε μέχρι να στραφεί μακριά ο επόμενος φρουρός. Αρπάξτε τον. Αφού κρύψετε το πτώμα, μπείτε στο δωμάτιο και κρυφτείτε πίσω από τα μηχανήματα στα δεξιά. Πιο μπροστά είναι ένας φρουρός που προχωράει δεξιά και αριστερά- πλησιά-





Η μηχανή γραφικών μοστράρει τις φλόγες της.



Είναι πουλί; Είναι αεροπλάνο;

στε και αρπάξτε τον όταν σας γυρίσει πλάτη. Προχωρήστε μπροστά, δεξιά και προς την άλλη άκρη. Περιμένετε πίσω από το μηχάνημα για να πετύχετε τον φρουρό σε καλή θέση για επίθεση από πίσω. Επιστρέψτε στο κέντρο του δωματίου και πηδήξτε πάνω στην χαμηλή πλατφόρμα.

Πηδήξτε, αρπάξτε το κάγκελο, ανεβάζοντας και τα πόδια πάνω. Προχωρήστε στο επόμενο δωμάτιο (περάστε τα μηχανήματα) μέχρι να βρείτε...σημείο προσγειώσης! Σκύψτε δίπλα από το μηχάνημα, περιμένοντας να έρθει ο φρουρός και να δείξει την πλάτη του- επιτεθείτε τώρα ή απλά προσπεράστε τον. Πάρτε το med kit από το τραπέζι, κάντε μεταβολή και προχωρήστε προς τα όργανα ελέγχου για τον πυργίσκο. Απενεργοποιήστε τον και πάρτε και το μπουκάλι- θα μας χρειαστεί αμέσως. Προχωρήστε στον διάδρομο με το κρέας και συνεχίστε ευθεία, μένοντας δεξιά της πόρτας.

Υπάρχουν δύο φρουροί- ένας στέκεται στην πόρτα κι ο άλλος περιπαλεί. Περιμένετε να φύγει ο

δεύτερος και αρπάξτε τον πρώτο- τραβήξτε τον στην γωνία. Για ύπνο και γρήγορα! Επιστροφή στην πόρτα για να περιμένετε να φύγει ο άλλος. Προχωρήστε κατά μήκος του τοίχου και προς τον φρουρό- κρυφτείτε δίπλα από το βαρέλι. Όταν πλησιάσει την πόρτα, βγείτε αθόρυβα, αρπάξτε τον και στείλτε το σώμα του να κάνει παρέα με τον φίλο του.

Προχωρήστε μέχρι το τέλος του δωματίου για να πέσετε στο άνοιγμα στο έδαφος. Περάστε μέσα από τον αγωγό, πάρτε το med kit μόλις βγείτε και κατεβείτε αργά τις σκάλες. Περιμένετε μέχρι να πάει δεξιά ο φρουρός εδώ. Πηγαίνετε στα όργανα στον τοίχο, περιμένετε να περάσει πάλι ο τύπος και ανοίξτε την πόρτα με τα όργανα. Μπείτε στον χώρο που ανοίξε, ρίξτε στα φώτα με το πιστόλι και περιμένετε δίπλα από το άνοιγμα μέχρι να πάει δεξιά ο φρουρός. Βγείτε από πίσω του και αρπάξτε τον- ρίξτε τώρα το σώμα στο σκοτάδι. Ρίξτε και το flare στο έδαφος. Πηγαίνετε στην πόρτα- πέρα από την γωνία θα δείτε τον φρουρό να βλέπει

ένα ακόμα δωμάτιο στα αριστερά. Μόλις μπει μέσα, προχωρήστε δεξιά της πόρτας, περιμένετε να βγει πάλι και ακολουθήστε τον μέσα. Όταν σταματήσει για λίγο, αρπάξτε τον και τραβήξτε τον στην άκρη για να τον βγάλετε εκτός μάχης. Βγείτε από το δωμάτιο.

Διασχίστε τον διάδρομο και περιμένετε μέχρι να εμφανιστεί ο φρουρός- ρίξτε του ένα sticky shocker (καλό θα είναι να το έχετε ετοιμάσει από πιο πριν).

Πηγαίνετε στα αριστερά του διαδρόμου και όταν βλέπει από την άλλη μεριά ο πυργίσκος, μπείτε μέσα στην εσοχή απέναντί του. Πάρτε τα πυρομαχικά και τα grenade / flare. Περιμένετε να κοιτάξει αλλού ο πυργίσκος και τρέξτε πίσω από το τοιχάκι που το μπλοκάρει. Όταν ο πυργίσκος σας περάσει, τρέξτε στον διάδρομο δίπλα από το σώμα. Ρίξτε στο φως και κουβαλήστε το πτώμα στο σκοτάδι. Συνεχίστε και θα βρείτε δύο φρουρούς στο κέντρο- κάντε αριστερά και πηγαίνετε στο πίσω μέρος του δωματίου. Πέστε κάτω και κανονίστε τους

φρουρούς από εδώ κι απενεργοποιήστε τους δύο πυργίσκους. Στο τέρμα αριστερά υπάρχει άλλος ένας- μπορείτε να τον αποφύγετε, απλά συντονιστείτε και περάστε όταν κοιτάει δεξιά.

Προχωρήστε στον διάδρομο δεξιά και περάστε την κουρτίνα (δεν είναι ακριβώς κουρτίνα, αλλά κρέμεται...) Μπείτε δεξιά στην αψίδα και περιμένετε να έρθουν οι φρουροί και να σας περάσουν. Βγείτε από την κρυψώνα και συνεχίστε ευθεία. Περάστε την γωνία και μπείτε στο δωμάτιο δεξιά. Κατεβείτε και ακολουθήστε το αριστερό μονοπάτι. Βάλτε τώρα μια mine wall στον τοίχο με τα τούβλα και κάντε πίσω. Κατεβείτε στο κεντρικό μονοπάτι και σταθείτε μεταξύ των δύο πυργίσκων. Απενεργοποιήστε το IFF με τα όργανα στα δεξιά και βγάλτε το αριστερό εκτός λειτουργίας. Πάρτε το med kit από τον πάγκο και επιστρέψτε ανάμεσα στους δύο πυργίσκους. Σταθείτε με πλάτη στον τοίχο δίπλα στον δεξί και περιμένετε να στραφεί δεξιά σας. Τρέξτε τώρα και στρίψτε αριστερά στο δωμάτιο



τιο- μιλήστε εδώ στον Κινέζο και θα τελειώσει η αποστολή.

4 Protecting the Hostages

Βγείτε και περάστε τα μέτρα ασφαλείας όπως κάνατε και πριν. Μπειτέ στο άλλο δωμάτιο (περάστε τον άλλο πυργίσκο με τους στρατιώτες των ΗΠΑ). Βάλτε το SC-20K στο αυτόματο, ρίξτε τον τύπο που έρχεται από τα αριστερά και τρέξτε αμέσως στην πόρτα... έρχονται φρουροί και πρέπει να τους κανονίσετε πολύ γρήγορα (προσοχή στις χειροβομβίδες που ίσως ρίξουν- να μην προλάβουν!) Μπορείτε να βάλετε και μια wall mine εδώ- θα βοηθήσει.

5 Killing Grinko

Κατηφορίστε το κεντρικό μονοπάτι και σκύψτε στον τσιμεντένιο τοίχο στο τέλος. Ο Grinko θα βγει στην πόρτα και θα ρίξει- ετοιμάστε μια frag grenade κι όταν βγει στην μεσαία πόρτα ρίξτε του το δωράκι στα πόδια! Βγάλτε και το SC-20K σε περίπτωση που δεν τον κανόνισε. Θέλει ταχύτητα γιατί παράλληλα έρχονται φρουροί από τα πλαϊνά... οι οποίοι εξαφανίζονται μόλις σκοτώσετε τον Grinko. Και τελειώνει και η αποστολή.

IX. Return to the Chinese Embassy

1 Feirong's Computer

Κάντε μεταβολή και κατεβείτε το στενάκι πίσω από το ρεστοράν. Ρίξτε στο φως πάνω από την πόρτα, μπειτέ και σκύψτε. Κλείστε τα φώτα για να διασχίσετε την κουζίνα, δεξιά από το τραπέζι κι όταν λείπει ο μάγειρας πλησιάστε τον τοίχο. Πριν ανάψει τα φώτα, ανεβείτε τα σκαλιά γρήγορα, προχωρήστε πιο πάνω και περάστε τις σανίδες μόνο όταν δείτε τον φρουρό απέναντι να φεύγει δεξιά. Κρυφτείτε δίπλα από την πόρτα και περιμένετε να έρθει πάλι για να μπειτέ. Μπειτέ στο δεξί πέρασμα μέχρι το μπαλκόνι, ανεβείτε τον στύλο μέχρι το σύρμα και την κατάβαση- στο τέλος θα κρεμαστείτε αυτόματα. Κάντε αριστερά (περιμένετε ανάμεσα στα παράθυρα να φύγει ο τύπος από μέσα). Συνεχίστε μετά την γωνία μέχρι το τέλος και πέστε κάτω στην προεσοχή. Σκαρφαλώστε τώρα τον στύλο και μπειτέ στους αγωγούς μέχρι να φτάσετε το άνοιγμα στο έδαφος. Πέστε κάτω.

Βάλτε τα θερμικά γυαλιά- μόνο έτσι θα δείτε τα ίχνη από τους φρουρούς. Πάρτε το med kit από τον ντουλάπι και προχωρήστε στην τρύπα του τοίχου- κατεβείτε με τον στύλο που θα βρείτε μέσα. Προχωρήστε στην επόμενη

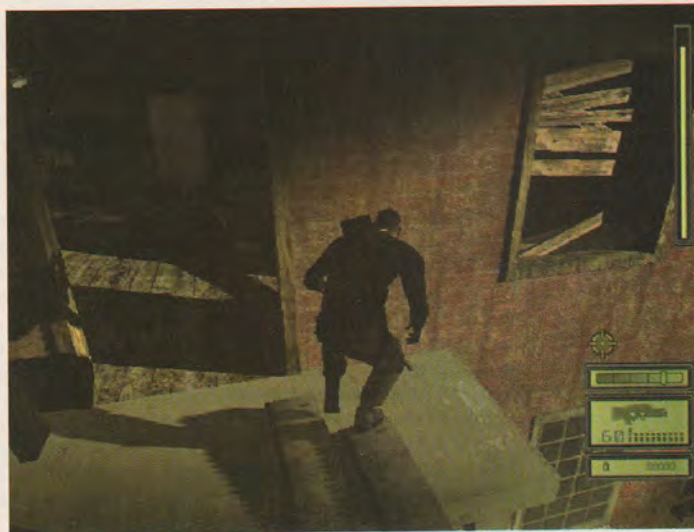


Τους βλέπεις... μα εκείνοι δεν σε βλέπουν.

τρύπα με τον ίδιο τρόπο. Ρίξτε μια frag grenade στους φρουρούς όταν έχουν μαζευτεί και αποτελειώστε τους επιζήσαντες με το SC-20K και το score. Μόλις είναι όλοι νεκροί, διασχίστε το δωμάτιο για να φτάσετε την κόκκινη περιοχή. Μπειτέ στον υπολογιστή και θα τελειώσει η αποστολή.

2 Destroying the Trucks

Βγείτε από το δωμάτιο- είστε στον φωτισμένο διάδρομο. Μπειτέ στην πόρτα κι ανεβείτε τις σκάλες μέχρι τη μέση, ετοιμάστε το SC-20K και ρίξτε με το sniper score στην κάμερα. Ετοιμάστε ένα sticky shocker και κρυφτείτε στην γωνία... όταν έρθει ο φρουρός και σταματήσει έξω από την πόρτα, ρίχτε το πάνω του. Περιμένετε και τον δεύτερο να έρθει- ρίξτε του άλλο ένα shocker και κρύψτε τα πτώματα στο δωμάτιο (υπάρχει μια θεοσκότεινη γωνία). Μπειτέ στο επόμενο δωμάτιο (πολύ σιωπηλά και με νυχτερινή όραση) και πιο μπροστά θα δείτε τους φρουρούς που κοιμούνται. Πάρτε το Med kit στο κρεβάτι δίπλα από τον φρουρό και επιστρέψτε στην πόρτα. Ανεβείτε στο κρεβάτι (προσοχή στα γυαλιά στο κέντρο του δωματίου που κάνουν θόρυβο αν τα πατήσετε), πηδήξτε στο κρεβάτι δίπλα μαλακά. Αν κάποιος ξυπνήσει, σκοτώστε τον αμέσως πριν να ανοίξει το φως. Με το optic cable στην πόρτα, δείτε τους δύο φρουρούς που μπαίνουν στο δωμάτιο. Βγείτε και μπειτέ σε εκείνη την πόρτα. Κοιτάξτε στον αριθμητικό πίνακα με τα θερμικά γυα-



Ο υπερ-κατάσκοπος προχωράει διστακτικά και προσεκτικά.



Ο Fisher, ένα με το σκοτάδι.

λιά και δώστε τον κωδικό 1436 για να μπειτε μέσα.

Μείνετε σκυμμένοι πίσω από την πόρτα- είναι ότι πρέπει για κάλυψη. Κάντε λιγάκι στην άκρη και ρίξτε μια diversion camera στον τοίχο. Με λίγο θόρυβο για να προσελκύσετε τον φρουρό και με ένα καλό χτύπημα από τα αέρια, θα μπορείτε να συνεχίσετε. Περιμένετε να κοιτάξει μακριά ο πυργίσκος (πίσω από την πόρτα) και όταν δεν κοιτάει, προσπεράστε το- με την πλάτη πάντα στον τοίχο. Απενεργοποιήστε το με τα όργανα ελέγχου. Πηδήξτε στην προεσοχή πάνω από τον πυργίσκο και πηδήξτε στο βάζο. Ρίξτε στο φως πάνω από τον πυργίσκο στα αριστερά και πηδήξτε σε εκείνη την προεσοχή. Κάντε μια έληξη προς τα πάνω και σβήστε το IFF με τα όργανα. Περιμένετε πίσω από τον πυργίσκο μέχρι να έρθουν οι φρουροί και θα πέσουν νεκροί από το μηχανήμα ασφαλείας. Πάρτε τα σακίδια και κρύψτε τα πτώματα. Κατεβείτε πάλι στον κάτω όροφο και κανονίστε τα φώτα δίπλα από την ση-

μαία με το sniper scope. Επιστρέψτε πάλι πάνω στον πυργίσκο- πηδήξτε στον σωλήνα δίπλα από την σημαία και τραβήξτε τα πόδια πάνω. Περάστε απέναντι και θα δείτε δύο άντρες να μπαίνουν- περιμένετε να μπει μέσα ο φρουρός και να σταθεί έξω ο αξιωματικός. Κατεβείτε μαλακά δίπλα του- αρπάξτε τον και χρησιμοποιήστε τον (ή μάλλον, το μάτι του) για να περάσετε τον έλεγχο ίριδος. Βγάλτε τον τώρα εκτός μάχης και ανοίξτε την πόρτα. Αρπάξτε τον φρουρό από πίσω και στείλτε τον για ύπνο και προχωρήστε στο παράθυρο αριστερά. Ανοίξτε το και βγείτε έξω.

Θα βγείτε σε ένα μικρό κήπο- ρίξτε στα φώτα δίπλα από την αψίδα και κρυφτείτε μπροστά της. Κανονίστε τον φρουρό που στέκεται στην γέφυρα, μπειτε στο ρυάκι και κινηθείτε στον δεξί τοίχο. Μείνετε σκυμμένος. Προχωρήστε στην πύλη και ανοίξτε την, προχωρώντας μέχρι να δείτε το φως, την κάμερα και τον φρουρό. Πρώτα ρίξτε στο φως (με το score πάντα, έτσι!) μετά στην κά-



Κάποιος διαβάζει μέχρι αργά...

μερα και όταν έρθει κοντά ο φρουρός, ρίξτε ένα sticky shocker πάνω του. Φέρτε το σώμα στο σκοτάδι δίπλα από τα βαρέλια και αράξτε το εκεί. Ανεβείτε τις σκάλες για να μπειτε στο κτίριο, πάρτε το Med kit από το δωμάτιο και μπειτε στην επόμενη πόρτα. Κατεβείτε τις σκάλες και προχωρήστε στο μηχανήμα. Κάντε αριστερά... μέχρι να δείτε τον φρουρό που ανοίγει την πόρτα. Πηδήξτε πάνω στο ράφι και προχωρήστε μέχρι την πόρτα για να ανοίξετε την πόρτα (δώστε τον αριθμό 9753 σαν κωδικό). Μπειτε με ησυχία στο δωμάτιο και κατευθυνθείτε στα τραπέζια- πάρτε τα πυρομαχικά και το med kit. Αρπάξτε προσεχτικά τον φρουρό που στέκεται στην πόρτα και τραβήξτε τον στην γωνία για να τον βγάλετε εκεί εκτός μάχης. Σβήστε τα φώτα κι ετοιμάστε μια diversion camera. Ρίξτε την στην πόρτα και προκαλέστε θόρυβο για να φέρετε ένα φρουρό. Βγάλτε τον εκτός μάχης με το αέριο και βάλτε το σώμα μαζί με το άλλο. Μπειτε τώρα στην πόρτα.

Αριστερά θα δείτε μια κάμερα ακριβώς πιο πάνω από την πόρτα. Ρίξτε της κι ένας φρουρός θα έρθει να δει τι γίνεται- ρίξτε του κι αυτού πριν σας βρει. Προχωρήστε στο δωμάτιο και στρίψτε αριστερά. Βγάλτε εκτός λειτουργίας την κάμερα στον άλλον τοίχο- ρίχνοντας φυσικά με την βοήθεια του score. Ανεβείτε στο κουτί (στο καροτσάκι) και στρίψτε έτσι ώστε το τοίχος με τα κουτιά να είναι στα δεξιά σας. Ωραία. Τώρα, με ένα διπλό άλμα, ανεβείτε πάνω τους. Κοιτάξτε δεξιά τώρα: υπάρχει ένας διάδρομος, πηδήξτε πάνω του. Ακολουθήστε το μονοπάτι μέχρι την επόμενη περιοχή: θα δείτε και τα φορητά να γεμίζουν καύσιμα. Τρέξτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε, κατεβαίνοντας και τις σκάλες. Μόλις κατεβείτε τελείως, προχωρήστε μπροστά και μετά αριστερά. Ανεβείτε στο τραπέζι και σκύψτε γρήγορα. Ρίξτε στις δεξαμενές του φορητού- το score θα σας βοηθήσει να πετύχετε τον σκοπό σας: μπουμ! Το φορητό ανατινάζεται!



Καλό είναι να παρατηρείτε προσεχτικά μια περιοχή προτού να προχωρήσετε πιο βαθιά. Ποτέ δεν ξέρεis...

3 Feirong's Data

Επιστροφή στις σκάλες- θα βρείτε μια καταπακτή που βγάζει σε ένα τούνελ. Ετοιμάστε ένα sticky shocker κι ακολουθήστε από πίσω τον φρουρό εδώ... μόλις μπει στις σκιές, ρίξτε του (μένοντας μέσα στο σκοτάδι).

Περιμένετε τώρα λίγο μέχρι να έρθει και να ξαναφύγει ο επόμενος φρουρός... μην του κάνετε κακό, αφήστε τον. Όταν αρχίσει να φεύγει πάλι, ακολουθήστε τον με ησυχία και μην τον αφήσετε να φύγει πολύ μπροστά. Πάρτε το Med kit από τον τοίχο και συνεχίστε: ο φρουρός θα μπει σε ένα ασανσέρ μετά από μια γωνία (και αφού βάλει έναν κωδικό στον πίνακα). Τρέξτε αμέσως στον πίνακα και κοιτάξτε τον με τα θερμικά σας γυαλιά... ο κωδικός είναι 1456. Μπείτε μέσα και καλέστε το ασανσέρ για να ανεβείτε στον πιο πάνω όροφο. Προχωρήστε στον επόμενο διάδρομο και δώστε 1834 για να ανοίξετε την πόρτα. Μπείτε στην πόρτα και κάντε δεξιά, στην επόμενη κλειδαμμένη πόρτα δώστε 7921 για κωδικό και μπείτε έτσι στο γραφείο του Feirong. Ετοιμάστε ένα airfoil και βγάλτε το SC-20K.

Περιμένετε να έρθει λίγο μπροστά ο Feirong και ρίξτε του το airfoil. Αρπάξτε τον γρήγορα και αναγκάστε τον να χρησιμοποιήσει τον υπολογιστή... τώρα πρέπει να βγει από το κτίριο.

4 Extraction

Βγείτε από το γραφείο και από τις διπλές πόρτες στα αριστερά, προχωρήστε αργά για να μην σας πάρει η έκρηξη. Πηγαίνετε στην πόρτα δεξιά και μπείτε στο δωμάτιο, μέσα από τις φλόγες και στο μονοπάτι πιο πίσω. Προχωρήστε στην επόμενη πόρτα, μπείτε και κατεβείτε τα σκαλιά. Ανοίξτε το παράθυρο και



O Fisher κάνει αυτό που κάνει πιο καλά- κρύβεται και κρυφακούει!

βγείτε έξω, στο ελικόπτερο, για να τελειώσει η αποστολή.

X. The Presidential Palace

1 Infiltrating the Palace

Φτάσαμε αίσως στην τελευταία αποστολή. Ξεκινάτε στον γκρεμό κάτω από την προεδρική οικία- προσπαθήστε να μην πέσετε, είναι μεγάλη η πτώση. Κάντε ένα διπλό άλμα στην πλατφόρμα μπροστά και μια έλξη για να ανεβείτε. Πηγαίνετε στην άλλη πλευρά για να βρείτε τις τρεις προεσοχές που κατεβαίνουν, κατεβείτε τις. Στο τέλος, στρίψτε και σκαρφαλώστε την πλαγιά. Κάντε ένα διπλό άλμα στον σωλήνα και ανεβείτε τον μέχρι πάνω. Από εδώ πάνω, πηδήξτε δεξιά και αρπάξτε την

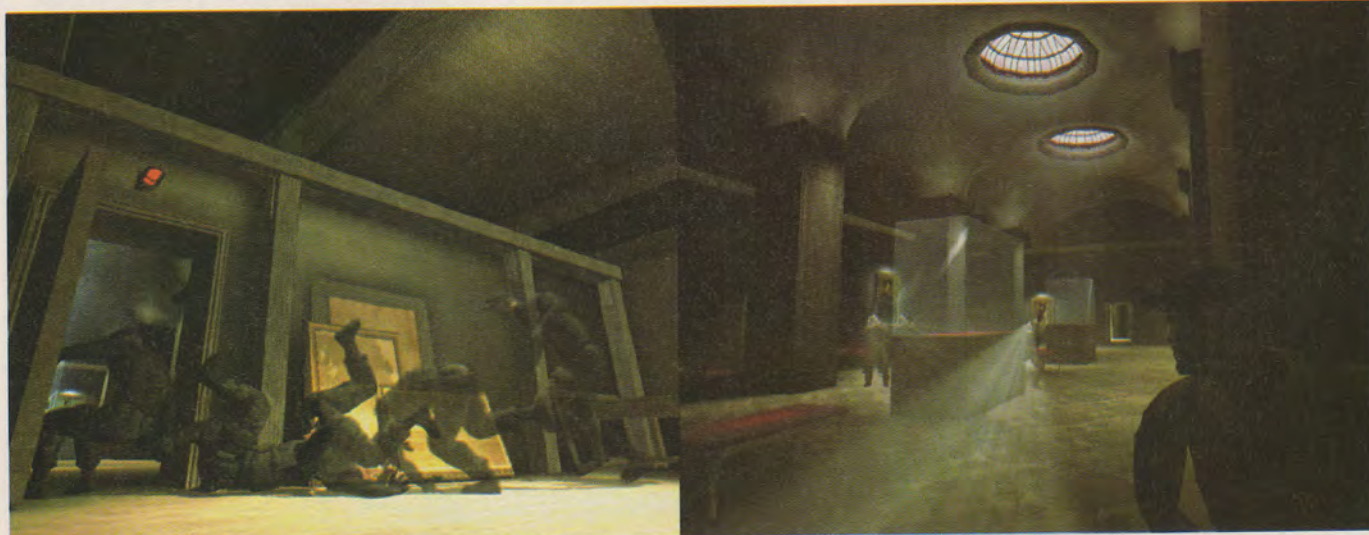
προεσοχή. Έλξη πάνω τώρα. Μπράβο. Πηδήξτε τώρα στην δοκό που περνάει τον τοίχο.

Πηγαίνετε δεξιά και πέστε στην κάτω προεσοχή. Πηδήξτε στην δεύτερη δοκό και προχωρήστε μέχρι το τέλος. Πέστε και αρπάξτε την προεσοχή πιο κάτω.

Κάντε τον κύκλο δεξιά, περνώντας την γωνία. Στο τέλος πηδήξτε στα δεξιά και αρπάξτε την άκρη. Έλξη πάλι προς τα πάνω και πηδήξτε στην επόμενη πλατφόρμα. Πηδήξτε και πιαστείτε από την άκρη της επόμενης πλατφόρμας κι από εκεί στην επόμενη. Περάστε τον τοίχο και κάντε μια έλξη για να περάσετε από την άλλη πλευρά. Ωραία. Σκαρφαλώστε τον στύλο που βλέπετε πιο μπροστά μέχρι την κορυφή.

Περιμένετε να φύγει ο φρου-

ρός και το φως του προβολέα, ανεβείτε τελείως και πέστε από την άκρη (στα δεξιά του στύλου). Κρεμαστείτε από την άκρη και προχωρήστε δεξιά μέχρι το τέλος. Όταν ο φρουρός πάει αριστερά, ανεβείτε και με SC-20K και score, ρίξτε στον ελεύθερο σκοπευτή (στον πύργο με τον προβολέα). Περάστε πάνω από το κάγκελο και περπατήστε λίγο για να αφήσετε τη μυρωδιά σας. Κρεμαστείτε από την άκρη και περπατήστε προς τον σωλήνα ξανά. Το σκυλί θα σας μυρίσει και έτσι θα βγει από την αυλή. Περιμένετε μέχρι να κοιτάξει αλλού ο προβολέας, τραβηχτείτε πάνω και προχωρήστε στον πύργο. Πηδήξτε πάνω από το κάγκελο και περιμένετε να φύγει ο σκύλος και ο φρουρός για να τους κανονίσετε από μακριά με



Μην ξεχνάτε ότι σε κάθε πρόβλημα, υπάρχει πάντα από τουλάχιστον μια λύση- αρκεί να ξέρετε πού να κοιτάξετε.



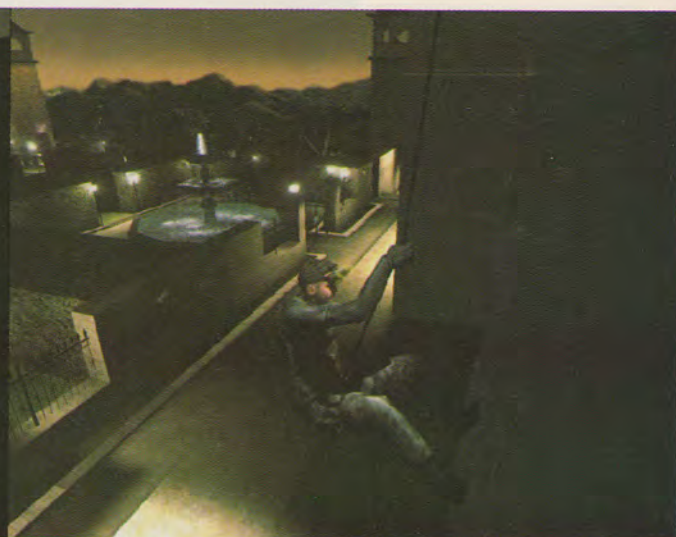
Παίζοντας κρυφτό μέσα στις σκιές.

το score. Ακολουθήστε τον φράχτη (μέσα από τους θάμνους) μέχρι να φτάσετε το άνοιγμα. Αν υπάρχει φρουρός εδώ, κανονίστε τον (μην ξεχάσετε: παίρνετε πάντα το σακίδιο που αφήνει και κρύβετε το σώμα του). Αν έρθει σκύλος, ρίξτε του ένα airfoil. Ρίξτε στα φώτα δίπλα από την πηγή με το SC-20K και δώστε τον κωδικό 2126 για να μπειτε μέσα. Προχωρήστε αριστερά, στην φωτισμένη πόρτα. Δεξιά της πόρτας είναι μια γρίλια- ανοίξτε την και συρθείτε μέσα.

Πάρτε το med kit από μέσα κι ανεβείτε τις σκάλες. Πάρτε το med kit από το τραπέζι εδώ και συνεχίστε στο επόμενο δωμάτιο. Διασχίστε το κέντρο της αίθουσας μέχρι τις διπλές πόρτες- στα πλαϊνά υπάρχουν ακτίνες λέιζερ που ενεργοποιούν τον συναγερμό. Παραβιάστε την κλειδαριά και μπειτε μέσα στο δωμάτιο. Πάρτε το disposable pick, ρίξτε στα φώτα με το πιστόλι σας και μπειτε μέσα, μένοντας στο σκοτάδι πάντα. Όταν φύγουν οι δύο

φρουροί, διασχίστε την αίθουσα από το κέντρο, με τις βιτρίνες να σας καλύπτουν. Ενώ οι φρουροί προχωρούν ακόμα, προχωρήστε στις διπλές πόρτες (αυτές που είναι αριστερά, με το κόκκινο φωτάκι από πάνω). Μπειτε και κάντε δεξιά. Βάλτε τα θερμικά γυαλιά για να δείτε τις ακτίνες λέιζερ στις σκάλες: κάντε ένα διπλό άλμα στην προεσοχή για να περάσετε πάνω από τις ακτίνες. Πιο πάνω έχει κι άλλες- δείτε τις με τα γυαλιά πάλι και κάντε ένα άλμα στο κάγκελο δεξιά για να τις προσπεράσετε με ασφάλεια. Ανοίξτε την πόρτα στα δεξιά και μπειτε μέσα- κρυφτείτε γρήγορα στον χώρο δεξιά. Υπάρχουν δύο ελίτ φρουροί εδώ κι άλλοι δύο του σπιτιού από κάτω. Όταν ο φρουρός που βρίσκεται στον ίδιο όροφο με εσάς κινηθεί προς τις σκάλες, ρίξτε μια diversion camera στον τοίχο. Κάντε θόρυβο και ρίξτε το αέριο στον φρουρό όταν έρθει.

Κάντε τον κύκλο του μονοπατιού και κρύψτε το σώμα στο



Καμαρώστε τον!

σκοτάδι. Όταν ο φρουρός πιο πάνω κινηθεί στα αριστερά, προχωρήστε αργά και ρίξτε ένα sticky shocker στην πλάτη του πριν να φύγει. Κρύψτε το σώμα στην γωνία και πάρτε το σακίδιο. Δώστε το 70021 σαν κωδικό για να ξεκλειδώσετε, αλλά μην μπειτε ακόμα! Δείτε με το optic cable από κάτω τους φρουρούς από την άλλη. Όταν φύγουν, μπειτε με το σώμα (κρύψτε το) και περιμένετε να επιστρέψουν. Όταν αρχίσουν να φεύγουν, ακολουθήστε τους στα αριστερά (μείνετε λίγο πίσω, σε ένα σημείο ένας κοιτάει πίσω και δεν πρέπει να σας δει). Μπειτε στον διάδρομο αριστερά, εκεί που στάθηκε ο φρουρός. Η κάμερα στρέφεται 360 μοίρες- όταν κοιτάει από την άλλη, τρέξτε πάνω της. Όταν κοιτάει στον μεγάλο διάδρομο, χρησιμοποιήστε το disposable pick στην πόρτα αριστερά. Μπειτε μέσα πριν να επιστρέψει ο φρουρός.

Με την νυχτερινή όραση, δείτε τις ακτίνες λέιζερ. Την στιγμή

ακριβώς που η κάτω σειρά σβήνει για λίγο, σκύψτε για να περάσετε γρήγορα από κάτω. Πιο μετά υπάρχουν κι άλλα λέιζερ- περιμένετε να σβήσει η μεσαία σειρά και πηδήξτε για να περάσετε. Σκύψτε και περιμένετε δίπλα από την βιβλιοθήκη μέχρι να μπει στο δωμάτιο ο φρουρός. Προχωρήστε αριστερά της βιβλιοθήκης και πλησιάστε ύπουλα τον φρουρό. Βγάλτε τον εκτός μάχης και μπειτε στον υπολογιστή για να πάρετε νέες οδηγίες.

2 The Ark

Μπειτε στην επόμενη πόρτα και πάρτε το medical kit. Επιστρέψτε στο δωμάτιο με τον υπολογιστή και φύγετε όπως ακριβώς ήρθατε. Στην πόρτα περιμένετε λίγο για να εμποτεύσετε τον διάδρομο: μπειτε μέσα και κάντε αριστερά μόνο όταν οι δύο φρουροί πάνε δεξιά και η κάμερα κοιτάει αλλού. Μπειτε στην πόρτα πριν να κλείσει, ρίξτε στα δύο φώτα του ταβανιού για να μην σας δει η κάμερα και περά-



Το μυστικό είναι να χρησιμοποιείτε το σωστό εξάρτημα, όπλο, goggles στην κατάλληλη στιγμή.



στε τις επόμενες διπλές πόρτες. Δώστε τον κωδικό 66768 στην πόρτα πιο κάτω για να μπειτε αλλά ρίξτε στο φως με το πιστόλι σας πριν να μπειτε μέσα. Κάντε αριστερά στον διάδρομο και ετοιμάστε το SC-20K: όταν οι φρουροί είναι μακριά από τα φώτα του ασανσέρ, ρίξτε τους (στα φώτα, όχι στους φρουρούς!) Όταν και οι δύο φρουροί πάνε αριστερά, περάστε την κολώνα και μπειτε στο σκοτεινό κομμάτι του δωματίου. Κρυφτείτε πίσω από την κολώνα και περιμένετε να περάσει ο δεύτερος τύπος για να τον αρπάξετε. Το ίδιο και με τον άλλον. Πλησιάστε τώρα τον τύπο που στέκεται ακίνητος και κανονίστε τον κι αυτόν (μην ξεχνάτε να κρύβετε κάθε σώμα). Μπειτε στο ασανσέρ και κατεβείτε.

Κάντε αμέσως δεξιά μόλις κατεβείτε και κρυφτείτε πίσω από την βιβλιοθήκη. Κανονίστε τον φρουρό από πάνω σας με το score κι ετοιμαστείτε- έρχονται κι άλλοι. Ρίξτε στον φρουρό που έρχεται από τον μεσαίο διάδρομο και εκείνον που έρχεται ακριβώς από πίσω του. Κάντε λίγο πίσω μέχρι να μπορείτε να δείτε τον τύπο στα σκαλιά (με το score πάντα). Ρίξτε του. Πάρτε όλα τα σακίδια, κατεβείτε το πέρασμα δεξιά της σκάλας μέχρι το υπόγειο και τον Nikoladze. Αρπάξτε τον για μια ανάκριση και μια αναγνώριση ίριδος για να ανοίξει η πόρτα. Στο περίεργο σκηνικό που ακολουθεί, οπλίστε το SC-20K αλλά μην το βγάλετε, περιμένετε με τη νυχτερινή όραση ενεργή. Όταν σβήσει το φως, ρίξτε στον αριστερό φρουρό πολύ γρήγορα και κρυφτείτε πίσω από τα κουτιά, δίπλα από την κολώνα στα αριστερά. Μείνετε σκυμμένος- έχετε κι άλλη παρέα! Βγάλτε μια smoke grenade και



Το φως λούζει τον Fisher με εντυπωσιακό τρόπο.

ρίξτε την στον τύπο κοντά στην πόρτα και μια frag κοντά στην κολώνα δεξιά (για να κανονίσετε και τον άλλον). Με το score, εντοπίστε τον τελευταίο φρουρό, σκοτώστε τον και προχωρήστε στο δωμάτιο. Επιστροφή στην βιβλιοθήκη και αριστερά.

3 Kill Nikoladze

Βγείτε από τις ανοιχτές διπλές πόρτες της βιβλιοθήκης. Υπάρχει ένας φρουρός που περιπολεί στα αριστερά- ετοιμάστε ένα airfoil και όταν απομακρυνθεί, κάντε αριστερά του σωλήνα. Ανεβείτε μέχρι πάνω και πηδήξτε στα δεξιά. Μια έλξη και βρεθήκατε στο μπαλκόνι. Κρυφτείτε στην γωνία, βγάλτε το SC-20K και περιμένετε να έρθει ο φρουρός σε εσάς. Όταν γυρίσει, ρίξτε το airfoil και τρέξτε για να τον βγάλετε εκτός μάχης στην γωνία. Διασχίστε το

μπαλκόνι για να φτάσετε την πόρτα. Παραβιάστε την κλειδαριά, μπειτε και ρίξτε στα τρία φώτα με το πιστόλι. Ο Nikoladze είναι στο παράθυρο δεξιά! Ρίξτε με το score στο κεφάλι για να τον κανονίσετε. Αυτό ήταν!

4 Extraction

Με νυχτερινή όραση ενεργή, περιμένετε δίπλα από την πόρτα. Όταν βγει ο φρουρός, μπειτε γρήγορα πριν να κλείσει. Κατεβείτε τις σκάλες και περιμένετε στην γωνία μετά την πρώτη πόρτα. Περιμένετε να φύγουν οι διάφοροι φρουροί, ανεβείτε τις σκάλες και βγείτε από το δωμάτιο. Κανονίστε τον μοναδικό φρουρό που έμεινε στην τραπεζαρία, πηδήξτε πάνω στο έπιπλο αριστερά του δωματίου, στο μπαλκόνι δεξιά και με μια έλξη ανεβείτε στο κάγκελο. Μπειτε

στο επόμενο δωμάτιο από τις πόρτες και κάντε τον κύκλο του μπαλκονιού από αριστερά. Στις σκάλες που πάνε πάνω, πηδήξτε στο κάγκελο δεξιά και από εκεί κάτω- απαλά όμως για να μην κάνετε θόρυβο. Πλησιάστε την πόρτα- πολύ αθόρυβα όμως γιατί σας περιμένουν. Ανοίξτε την πόρτα... αυτό ήταν. Αποστολή: Τέλος. Παιχνίδι: Τέλος. Συγχαρητήρια- σας αξίζουν.



Προσοχή μην σας αντιληφθεί. Θα φέρει βοήθεια!



Αθόρυβος, αθέατος, ανελέητος. Και χαμένος κάπου μέσα στο σκοτάδι.



Κατασκήνωση με θέα.



Λέτε να τσιμπάει;

Omega Stone

To Gameplay

Μπορείτε να κάνετε πλήρη εγκατάσταση (2.68GB) το οποίο αφαιρεί την ανάγκη του CD. Μετά από την εγκατάσταση, μια επιλογή για την ρύθμιση του render mode και της πρόσβασης του CD μπορεί αν γίνει. Το παιχνίδι ελέγχεται με mouse. Το δεξί κλικ του mouse δίνει πρόσβαση στο δοχείο με τον πάπυρο για το κεντρικό μενού, στο Inventory και στην κάμερα στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης. Στο κεντρικό μενού μπορείτε να σώσετε παιχνίδια και να βγείτε από το παιχνίδι. Υπάρχουν 2 τρόποι να σώσετε ένα παιχνίδι. Κάνοντας κλικ στο δοχείο με τον πάπυρο, μεγαλώνει και με ένα ακόμα κλικ εμφανίζεται το μενού. Εδώ μπορείτε να επιλέξετε "save game" το οποίο θα σώσει πάνω από το προηγούμενο save που κάνατε και "save as" το οποίο θα κάνει ένα νέο save με άλλο όνομα. Στο μενού θα βρείτε πρόσβαση στο Help και στην ρύθμιση ταχύτητας, για τον clue cursor, για τον τρόπο κίνησης του κέρσορα την αλλαγή φύλου του χαρακτήρα σας και την ένταση ήχου. Όταν επιλεγθεί το Inventory, κρέμεται στον κέρσορα και όταν μεταφερθούν σε ένα ενεργές σημείο για να χρησιμοποιηθεί το inventory ο κέρσορας εξαφανίζεται και το Inventory γίνεται ο κέρσορας. Αν πατήσετε το space bar μπορείτε να προσπεράσετε τα cutscenes και την εισαγωγή. Το τετράγωνο των σωσμένων παιχνιδιών στο κάτω μέρος της οθόνης μπορεί να φορτωθεί όταν ο κέρσορας

τοποθετηθεί στο κέντρο του τετραγώνου, να γραφτεί κάτι από πάνω του όταν κάνετε κλικ στο O στο κάτω αριστερό μέρος και να διαγραφεί όταν επιλεγθεί το X.

Για να αποφύγετε τυχόν προβλήματα, σιγουρευτείτε ότι έχετε κάνει δεξί κλικ παντού για να αφαιρέσετε την κάτω μπάρα του inventory πριν κάνετε περιστροφή της κάμερας. Μπορεί να πεθάνετε, γι' αυτό πρέπει να σώζετε συχνά. Προσοχή όμως, γιατί αν έχετε πολλά σωσμένα παιχνίδια και εικόνες που έχετε τραβήξει με την κάμερα, μπορεί να μην έχετε μνήμη κάποια στιγμή.

Ο δεύτερος πάπυρος ερμηνεύτηκε από τον Sir Geoffrey. Η προειδοποίηση αναφέρεται σε ένα καταστροφικό παρελθόν δεμένο με ένα τρομερό μέλλον - το σήμερα. Οι αρχαίοι ήξεραν την ημέρα και τον χρόνο. Θα πρέπει να αποκρυπτογραφήσει την ημερομηνία αυτού του τρομερού γεγονότος. Ο Hump Allen θα είναι ο πιλότος, οδηγός και βοηθός γενικά σε όλη την υδρόγειο. Η αποστολή σας είναι να βρείτε τα Omega disks.

Αίγυπτος

Στο Chamber of Ages, ο Gil μιλάει για 2 επιπλέον πέτρινα μπλοκ κομμένα με ακρίβεια που βρίσκονται και στις δύο πλευρές του Ark of the Covenant. Το ένα ανοίχτηκε αλλά το άλλο είναι ακόμα σφραγισμένο. Το Omega disk που βρέθηκε στην άλλη αίθουσα δεν μπορεί να αφαιρεθεί αλλά αναφέρεται ως ένας από τους 6



δίσκους στον δεύτερο πάπυρο. Οι άλλοι πρέπει να βρεθούν και όλοι είναι συνδεδεμένοι με το winged Solar disk. Όλα τα κείμενα αναφέρονται στην πέτρα, The Omega Stone.

Αν θέλετε μπορείτε να ελέγξετε το Ark of the Covenant. Στο inventory είναι το Official Site Entrance Passes (Επίσημοί κωδικοί για είσοδο σε μνημεία) για τις διάφορες περιοχές: Το Νησί του Πάσχα, Το Τρίγωνο του Διαβόλου, το Chichen Itza, στο Stonehenge και στο Giza Plateau. Προσέξτε την ημερομηνία των κωδικών: 14-2-2012.

Η Αίθουσα της Skull Pyramid

Μπείτε στο χαμηλοτάβανο μέρος στα αριστερά της αιθίδας. Πηγαίστε δεξιά στο τέλος του διαδρόμου και μπείτε στην αίθουσα που στο κέντρο έχει μια πυραμίδα με ένα κρανίο. Κοιτάξτε από κοντά στο Omega disk της Γκίζας στο πάνω μέρος της πυραμίδας. Κάντε κλικ για να ανοίξετε την κεντρική βάση της πυραμίδας και δείτε ένα πάπυρο.

Cobra puzzle

Για να πάρετε το Giza Omega Disk, πρέπει να εισαχθεί ένας κωδικός στα κεφάλια των κόμπρα στην βάση της πυραμίδας. Μελετήστε τον πάπυρο για να πάρετε τον κωδικό. Προσέξτε τα εικονίδια που έχουν σχέση με τις κόμπρες στην βάση της πυραμίδας. Κοιτάξτε στα Ιερογλυφικά στην αριστερή πλευρά. Ξεκινήστε από την αριστερή στήλη και προχωρήστε προς την δεξιά. Παρατηρήστε πόσες φορές τα 4 cobra glyphs φαίνονται στην αλληλουχία. Κάντε κλικ στις κόμπρες με την σειρά που φαίνεται. (Εικόνα 1)

Αριθμώντας τις κόμπρες και τα ανάγλυφα ως 1-4 από αριστερά προς δεξιά: Πατήστε τα κεφάλια των κόμπρα 1 3 3 3 4 4 4 4 3 3 3 2 1 4 4 3 2 3 3 3 1 1 1 1 3 3 3 3 4 1 2 2 2. Ακούστε ένα μικρό κλικ, κοιτάξτε πάνω και πάρτε το Giza Omega disk.

Κάντε πίσω και κοιτάξτε αμέσως κάτω σε ένα κουτί με το γνωστό εξάγωνο. Ανοίξτε το κουτί, κοιτάξτε τον πάπυρο και κάντε κλικ στο σακίδιο στο Giza



scroll #1 για να το τοποθετήσετε στο inventory. Στην αριστερή μεριά της πυραμίδας είναι ένα άλλο κουτί. Ανοίξτε το, κοιτάξτε τον πάπυρο και κάντε πάλι κλικ στο σακίδιο για να πάρετε το Giza scroll #2.

Βγείτε από το Chamber of Ages, πηγαίστε πάνω στην Σφήγγα και έξω από το χώρο του μνημείου. Πηγαίστε στο ελικόπτερο και δώστε ένα από τα διαβατήρια στον Humr, προτιμότερο για το Νησί του Πάσχα. Θα σας πάει εκεί.

ΤΟ ΝΗΣΙ ΤΟΥ ΠΑΣΧΑ

Τέντα

Φτάνετε στο νησί πάνω σε ένα εξωλέμβιο φουσκωτό στην παραλία Anakena. Κοιτάξτε γύρω και κατευθυνθείτε στην τέντα. Ελέγξτε τα βιβλία. Διαβάστε για το παρελθόν για την αναζήτηση στα Νησιά του Πάσχα. Τα Moai είναι τα μεγάλα πέτρινα αγάλματα. Μάθετε για τα "talking boards" που καταγράφουν την χαμένη ιστορία των αρχαίων ανθρώπων που έφυγαν από την μεγάλη πόλη. Η Angelic Archeology αναφέρεται σε διαφορετικούς φτερωτούς αγγέλους που βρέθηκαν στην Αίγυπτο, άνθρωποι - πουλιά στο Νησί του Πάσχα, φτερωτά ερπετά στους Μάγια και διάφορα άλλα τέτοια. Παρατηρήστε την εικόνα του ανθρώπου-πουλι.

Τραπέζι

Πηγαίστε στο τραπέζι στα αριστερά και διαβάστε τα γράμματα. Τα εμπιστευτικά γράμματα του Gil αναφέρουν για κάποιες

πιθανές ιερές αίθουσες που μοιάζουν κοίλα σκαλισμάτα από λάβα όπως φαίνονται από δορυφορικές λήψεις που οδηγούν μακριά από το AHU στην παραλία του Anakena. Είναι άγνωστο ποιος Moai φρουρεί την είσοδο. Αν θέλετε ο Gil να είναι καταστροφικός, τότε πάρτε την memory card που βρίσκεται στο γράμμα. Αν έχετε ήδη το DVR-AGPS, βάλτε την memory card και ακούστε τις επιπλέον πληροφορίες του Gil για την Μάσκα. Αν δεν το κάνετε αυτό δεν θα επηρεάσει το παιχνίδι. Η καταστροφική μέθοδος του Gil για την αφαίρεση των Moai δέχεται γράμματα διαμαρτυρίας. Κοιτάξτε στον τοπογραφικό χάρτη της περιοχής. Για να δείτε όλο το χάρτη, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο του mouse και κουνήστε το χάρτη.

Μάσκα

Γυρίστε για να βλέπετε το άνοιγμα της τέντας και προχωρήστε στην αριστερή γωνία. Διαβάστε τα 2 τυλιγμένα γράμματα από τον Yorrie για τον μαύρο ουρανό των Moai, προειδοποίηση για τον θάνατο και την Μάσκα που θα εξυπνήσει τους Moai για να δείξουν που θα βρείτε το Moai of Death. Πάρτε την μαύρη Μάσκα.

Πλαστικά Εκρηκτικά

Πηγαίστε στην δεξιά μεριά της τέντας και πάρτε τα πλαστικά εκρηκτικά με έναν μικρό υπολογιστή ενσωματωμένο πάνω τους. Μην ακουμπήσετε το κουτί με το κόκκινο κουμπί γιατί θα πεθάνετε.

AHU - Φρουροί Moai

Βγείτε από την τέντα και αρχίστε να ψάχνετε τον Moai που φρουρεί τις σπηλιές των Ιερών Moai. Πηγαίστε στο AHU - moais στον πέτρινο φράκτη.

Σταθείτε μπροστά από τα Moais που βλέπουν προς την μέσα μεριά του νησιού. Πάρτε την μαύρη μάσκα από το Inventory, αυτόματα κοιτάξτε μέσα από τα μάτια της τα Moais. Κάντε δεξί κλικ για να αφαιρέσετε την μπάρα του inventory για να διευκολύνετε την χρήση της κάμερας. Παρατηρήστε ότι το δεύτερο από αριστερά έχει φωτεινά μάτια. Για να βγάλετε την μάσκα, ανοίξτε το Inventory και κάντε ξανά κλικ στην μάσκα. Πηγαίστε στο δεύτερο από αριστερά Moai και κάντε κλικ στα πλαστικά εκρηκτικά στο Moai με τα φωτεινά μάτια. Τα εκρηκτικά τοποθετούνται στα πόδια του. Πηγαίστε πίσω στην τέντα και πατήστε το κόκκινο κουμπί του πυροκροτητή. Νιώστε και ακούστε την γη να τρέμει.

Shaft-tube Maze

Πηγαίστε πίσω στο Ahu. Μπειτε στην σχισμή που άνοιξε όταν καταστράφηκε ο Moai.

Moai clue room

Προχωρήστε μέχρι να βρείτε ένα διχλωτό μονοπάτι. Κοιτάξτε δεξιά και αριστερά. Θα δείτε 3 Moai σε κάθε μεριά των δωματίων. Χρησιμοποιήστε την μάσκα για να δείτε - αριστερή μεριά: το μεσαίο και το μακρύτερο Moai έχουν φωτεινά μάτια. Στην δεξιά μεριά: το πιο κοντινό Moai έχει φωτεινά μάτια. Βγάλτε την μάσκα κάνοντας κλικ στην μάσκα μέσα στο inventory.

Easter Island scroll #1

Γυρίστε ανάποδα και κάντε ένα βήμα μπροστά, στρίψτε αριστερά και ευθεία. Θα δείτε ένα διχλωτό μονοπάτι, στρίψτε δεξιά, προχωρήστε δύο βήματα - ένα ακόμα διχλωτό μονοπάτι. Στρίψτε αριστερά και ευθεία. Πηγαίστε ευθεία στο τέλος του περάσματος. Ανοίξτε το κουτί και τοποθετήστε το Easter Island scroll #1 στο inventory (κάντε κλικ στο σακίδιο).

Easter Island scroll #2

Γυρίστε ανάποδα και προχωρήστε 2 τετράγωνα. Γυρίστε δεξιά, προχωρήστε μπροστά για άλλα δύο τετράγωνα στρίψτε δεξιά, ευθεία και μια ακόμα διχάλα είναι μπροστά σας - στρίψτε αριστερά και ευθεία δύο τετράγωνα



Απολαύστε τα αξιοθέατα των Ίνκας.



Πολύ πράσινο ρε παιδί μου!



και κοιτάξετε κοντά σε ένα ακόμα κουτί. Πάρτε το Easter Island scroll #2. Γυρίστε ανάποδα, ευθεία δύο τετράγωνα, στρίψτε αριστερά, προχωρήστε ευθεία και προχωρήστε μέχρι το τέλος (περίπου πέντε τετράγωνα).

Lava pool puzzle

Προσέξτε τα τρία αγάλματα σε κάθε μεριά της λίμνης με λάβα, τοποθετημένα ακριβώς όπως στο πρώτο δωμάτιο που μπήκατε. Γυρίστε στον αριστερό και δεξιό τοίχο και δείτε τρία εντοιχισμένα ξύλινα κατασκευάσματα τα οποία θα στρίψουν τα κεφάλια των Moai. Με βάση τους Moai στο πρώτο δωμάτιο, ξέρετε ποια κεφάλια των αγαλμάτων χρειάζεται να κινηθούν. Στρίψτε δεξιά και κάντε κλικ στο πάνω κατασκευάσμα. Στρίψτε αριστερά και κάντε κλικ στο μεσαίο και κάτω κατασκευάσμα. Οι Moais που

έχουν τα κεφάλια τους γυρισμένα πέφτουν μπροστά σχηματίζοντας ένα μονοπάτι για το Black Moai of Death στο τέλος. Περάστε και πάρτε το Easter Island Omega Disk.

Βγείτε γυρίζοντας ανάποδα και προχωρώντας ευθεία 8 τετράγωνα. Στρίψτε λίγο αριστερά, προχωρήστε 5 τετράγωνα και κοιτάξετε πάνω στην σχισμή. Βγείτε και πηγαίστε στο φουσκωτό. Κάντε κλικ στην μηχανή για να επιστρέψετε στον Hump στο καράβι. Πάμε να δούμε τους Μάγια.

CHICHEN ITZA Base Camp

Πηγαίστε στην καλύβα και ελέγξτε τον χάρτη στο τραπέζι και το barbecue grill. Να θυμάστε την τοποθεσία των κτιρίων που θα σας βοηθήσει να προσανατολιστείτε αργότερα στις εξερευνησεις - τα ερείπια στο πάνω μέρος

του χάρτη, το μυστικό πέρασμα, δύο κτίρια μπροστά από το El Castillo και το Temple of the Warriors στα δεξιά του χάρτη.

Τέντα

Πηγαίστε στην κύρια τέντα στα δεξιά. Κάντε ζουμ στον πάγκο και διαβάστε τα εμπιστευτικά γράμματα του Gil και τα βιβλία αναφορών. Υπάρχει μια αναφορά για ένα artifact στην εσωτερική πυραμίδα του El Castillo. Διαβάστε και προσέξτε την Αστρονομία και τα Μαθηματικά των Μάγια. Σίγουρα θα χρειαστείτε την γνώση αυτή αργότερα. Βγείτε από την τέντα.

Humvee

Πηγαίστε πίσω στο Humvee και κάντε κλικ στην πίσω πόρτα. Πάρτε το crowbar και το grapple and rope (γάντζος και σχοινί). Αν δεν το πάρετε τώρα, το grapple θα εμφανιστεί αυτόματα αργότερα στο παιχνίδι.

Μπορείτε να ελέγξετε το Ballcourt στα βόρεια του καταυλισμού ή κατευθείαν στο Castillo στα δεξιά του καταυλισμού.

Castillo

Για να φτάσετε πάνω στο El Castillo θα πάτε από τις αριστερές σκάλες όπου υπάρχει ένα σχοινί για να σας βοηθήσει να ανεβείτε στις βόρειες σκάλες. Βρείτε μια κλειδωμένη με λουκέτο σιδεριά στην νότια μεριά. Χρησιμοποιήστε το crowbar στο λουκέτο, πηγαίστε κάτω, προχωρήστε σε μια άλλη σκάλα και μπειτε στην αποθήκη. Δείτε ένα ξαπλωμένο άγαλμα στην άλλη με-

ριά, δείτε ένα στήριγμα με έξι γάντζους και ένα σφυρί. Κοιτάξετε κοντά και θυμηθείτε τα ιερογλυφικά στην βάση του στηρίγματος. Δεν υπάρχει τίποτα να βάλετε εδώ ακόμα. Πηγαίστε πάλι πάνω και μετά κάτω την πυραμίδα. Ο Gil είπε κάτι για το Sacred Cenote στον βορά.

Sacred Cenote

Πηγαίστε βόρεια από το Castillo στο Sacred Cenote και στα ερείπια Από τις βόρειες σκάλες του Castillo, πηγαίστε μπροστά, περνάτε το κτίριο στα αριστερά και παίρνετε το Sacred Way που πηγαίνει βόρεια. Βρείτε ένα cenote - μια τρύπα των Yucatan από ασβέστη γεμάτη νερό. Κάντε μεταβολή και κάντε κλικ στον τοίχο των ερειπίων με το γάντζο και το σχοινί. Ο γάντζος πιάνεται στον τοίχο και μπορείτε να κατεβείτε κάτω τώρα. Χρησιμοποιήστε το back cursor για να πάτε κάτω μέχρι ένα άνοιγμα στον τοίχο πάνω από το επίπεδο του νερού.

Hint: Αρχίστε να κοιτάτε παντού από το ταβάνι και το πάτωμα, μέχρι το νερό για ότι μπορείτε να πάρετε ή να φτάσετε.

Underground

Μπειτε στο άνοιγμα. Κάντε κλικ στο νερό κάτω για να πάτε αυτόματα κάτω σε κάτι ξύλινα σκαλιά. Καλό θα ήταν να ανεβάσετε την φωτεινότητα του υπολογιστή σας εδώ. Πηγαίστε στην δεξιά μεριά και μετά ευθεία καθώς θα περπατάτε σε ρηχά νερά και υπόγεια μονοπάτια. Στο τέλος του μονοπατιού, φαίνονται μια αίθουσα στα αριστερά και κάτι σκάλες στα δεξιά.

Underwater Chamber

Μπειτε μέσα. Προχωρήστε αριστερά και πάνω στα πέτρινα σκαλοπάτια. Μπειτε στο κολωμα, δεξιά και δείτε μια τοιχογραφία. Βγείτε έξω και κάτω στο νερό ξανά. Πηγαίστε γύρο από την στήλη που βρίσκεται μέσα στο νερό. Στην δεξιά μεριά του σπασμένου τοίχου, κοιτάξετε κάτω στο νερό και μαζέψτε το Atlantis skull #1. Τώρα πηγαίστε πάνω στα μεσαία σκαλοπάτια πίσω από το κατασκευάσμα που είναι μέσα στο νερό. Μπειτε στην μεσαία κολόνη, κοιτάξετε κάτω και πάρτε το skull with a Moai from Easter Island #1 και ένα σύμβολο που βρέθηκε στον πάπυρο.

Γυρίστε ανάποδα, βγείτε από την αίθουσα, προχωρήστε μπροστά και στρίψτε αριστερά. Προχωρήστε ευθεία, πάτε πάνω, ευθεία σε ένα μακρύ διάδρομο και μέσα στην αίθουσα με τις πλαινές αίθουσες.





Chamber with Side Halls

Η αίθουσα έχει 2 πλευρικές σειρές, μια πρόσβαση για τα υπόγεια επίπεδα στα αριστερά και η έξοδος στην δεξιά μεριά. Προχωρήστε και κοιτάξτε στα σκαλισμάτα στους πλαϊνούς τοίχους. Προχωρήστε ξανά και στρίψτε αριστερά.

Αριστερό Πέρασμα

Πηγαίνετε ευθεία μέσα στο πέρασμα που πάει κάτω. Στο τέλος του περάσματος, πάρτε το Devil's triangle skull #1. Γυρίστε ανάποδα και πηγαίνετε ευθεία 3 βήματα.

Μυστικό Πέρασμα

Κοιτάξτε πάνω και σκαρφαλώστε σε ένα μυστικό δωμάτιο. Το δωμάτιο έχει τοιχογραφίες που δείχνουν άντρες να φυσάνε κάτι κέρατα. Πηγαίνετε στον αριστερό τοίχο και κοιτάξτε κάτω στην πλάκα. Πάρτε το #3 bell.

Πηγαίνετε κάτω και συνεχίστε πίσω στη αίθουσα.

Στην κύρια αίθουσα, γυρίστε για να βλέπετε το άνοιγμα που δεν έχετε μπει ακόμα. Στρίψτε δεξιά και κοιτάξτε κάτω και σηκώστε το Stonehenge skull #1 δίπλα στο σκάλισμα της κολώνας.

Βγείτε από την αίθουσα, προχωρήστε μπροστά και πάνω στο μακρύ πέρασμα. Προχωρήστε 15 βήματα για να μπειτε στην περιοχή των σπηλαίων.

Cavern Area (Περιοχή των Σπηλαίων)

Προχωρήστε 3 βήματα και κοιτάξτε δεξιά. Θα δείτε ένα τριγωνικό άνοιγμα που θα οδηγήσει τελικά στο Skull Chamber - αργότερα όμως. Κοιτάξτε αριστερά ξανά, μπροστά 3 βήματα, εκτός της αίθουσας τώρα, μπροστά 5 βήματα για να μπειτε στην εσωτερική αίθουσα.

El Castillo Inner Chamber

Προχωρήστε ένα βήμα, στρίψτε αριστερά στο πέτρινο χτίσμα και πάρτε το Maya skull #1. Άλλο ένα βήμα μπροστά στην είσοδο από όπου ήρθατε, στρίψτε δεξιά για να πάτε πίσω από τις κολώ-

νες, ευθεία και στρίψτε στην γωνία. Πάρτε το αγκαθωτό σχοινί (barbed rope) στο πάτωμα. Η αίθουσα έχει 9 κολώνες σε κάθε μια από τις 4 πλευρές, κάποιες από τις οποίες έχουν πλαίσια πάνω τους. Η κλιμακωτή σκεπή έχει ένα άνοιγμα στο κέντρο.

Πηγαίνετε πίσω στην πλατφόρμα στο κέντρο της αίθουσας και μελετήστε τα σύμβολα.

Βγείτε από την αίθουσα από την άλλη μεριά. Περάστε ευθεία μέσα από τον μακρύ διάδρομο και στρίψτε στην γωνία σε ένα ακόμα πέρασμα από σπηλιές.

Προχωρήστε μπροστά 5 βήματα, κοιτάξτε κάτω και στρίψτε δεξιά και πάρτε το Easter Island skull #2. Προχωρήστε μπροστά στην πέτρα με τα σύμβολα (Glyphs stone). Σημειώστε ή σχεδιάστε τα σύμβολα, τον αριθμό που πάει με το σύμβολο και τις θέσεις στην αλληλουχία.

Ruined Room

Προχωρήστε σε ένα άλλο δωμάτιο. Μόλις μπειτε, στρίψτε δεξιά και κάτω και πάρτε το Atlantis skull #2. Υπάρχουν 2 ακόμα εξοδοί από αυτό το δωμάτιο - μια απέναντι και μια στα αριστερά που σχηματίζεται από ένα σπάσιμο στον τοίχο. Βγείτε από αριστερά.

Αριστερό Πέρασμα

Αυτό είναι ένα πέρασμα σε μορφή ζικ-ζακ. Προχωρήστε μπροστά 3 βήματα και μαζέψτε το Devil's Triangle skull #2. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε μπροστά μέχρι να δείτε το Bell Numbers Stone. Είναι σημαδεμένο με τους αριθμούς των Μάγια - 5, 3, 1, 2, 6, 4. Προχωρήστε μέχρι να φτάσετε την φωτισμένη δεξαμενή (luminous Pool).

Luminous Pool

Μια κυκλική δεξαμενή φωτισμένη από ένα άνοιγμα στο ταβάνι της σπηλιάς με ένα περβάζι στα αριστερά. Πηγαίνετε αριστερά και ευθεία 2 βήματα για να πάτε κάτω στην δεξαμενή. Η δεξαμενή έχει ένα ρηχό περβάζι κάτω από την επιφάνεια που πη-

γαίνει γύρω από το χείλος του κεντρικού πολύ βαθιού σημείου. Πηγαίνετε δεξιά από τα ρηχά σημεία 4 βήματα. Κοιτάξτε κάτω και δείτε ένα υποθαλάσσιο άνοιγμα της σπηλιάς. Κάντε κλικ για να πάτε κάτω στην υποθαλάσσια σπηλιά. Αν κοιτάξετε γύρω θα δείτε το βαθύτερο μέρος της δεξαμενής.

Υποθαλάσσια Σπηλιά

Πηγαίνετε ευθεία. Μπειτε στο άνοιγμα στα δεξιά και προχωρήστε μέχρι να φτάσετε σε ένα πλατύ αδιέξοδο. Πάρτε το #2 bell από την μεριά του τοίχου και το #6 bell λίγο κρυμμένο πίσω από τον μεγάλο ογκόλιθο ένα βήμα πριν το αδιέξοδο. Γυρίστε ανάποδα και προχωρήστε μέχρι το βαθύ σημείο της δεξαμενής.

Βαθύ Σημείο της δεξαμενής

Κοιτάξτε γύρω και πάρτε το Stonehenge skull #3 και το #5 bell από το μάτι του κρανίου τοποθετημένο στο σημείο με τα ξύλα και τις πέτρες. Γυρίστε δεξιά, ευθεία και πάρτε το Giza skull #1 και το #1 bell. Κοιτάξτε πάνω και κάντε κλικ μέχρι να βγείτε από το νερό και κάντε κλικ στην είσοδο στον τοίχο της σπηλιάς.

Επιστρέψτε στο κατεστραμμένο δωμάτιο. Πηγαίνετε στην πόρτα στα αριστερά, προχωρήστε μπροστά στο αδιέξοδο στρίψτε σε ένα πλαϊνό πέρασμα.

Skewered Skeletons room

Εδώ είναι λοιπόν το μέρος από όπου οι αιχμάλωτοι έπεφταν από τα βάνια για να πεθάνουν. Πάρτε το Stonehenge skull #2 από το πάτωμα.

Πηγαίνετε πίσω όλο τον μακρύ δρόμο, περάστε το κατεστραμμένο δωμάτιο και την εσωτερική αίθουσα και πηγαίνετε στην σπηλαιώδη περιοχή. Μόλις φτάσετε εκεί, προχωρήστε άλλα 3 βήματα και μετά στρίψτε αριστερά στο πλαϊνό άνοιγμα. Ακριβώς πριν μπειτε στο άνοιγμα, κοιτάξτε κά-

τω στα δεξιά και πάρτε το Giza skull #2. Προχωρήστε μπροστά και μπειτε στο δωμάτιο με τις καφέ τοιχογραφίες.

Δωμάτιο με τις Καφέ Τοιχογραφίες

Μόλις μπειτε κοιτάξτε πίσω, κάντε κλικ στον πάπυρο στο πάτωμα και κοιτάξτε το skull scroll. Κάντε μεταβολή, βγείτε από το δωμάτιο και προχωρήστε ευθεία σε ένα σκαλιστό μονοπάτι μέχρι το Skull Room.

14 Skulls Room

Μόλις μπειτε, στρίψτε δεξιά, πάρτε το κουτί, ανοίξτε το και πάρτε το Maya scroll. Προχωρήστε ένα βήμα μπροστά, στρίψτε αριστερά και μαζέψτε το Giza skull #3 από το κάτω ράφι. Πηγαίνετε στον απέναντι τοίχο και πάρτε το Easter Island skull #3. Κοιτάξτε στο skull puzzle στον μεσαίο τοίχο.

14 Skulls Puzzle

Βασισμένο στην skull glyphs stone και στο skull scroll στο δωμάτιο με την καφέ τοιχογραφία, βγάλτε το συμπέρασμα για τον προσανατολισμό των 14 κρανίων. Κάντε κλικ στα κρανία για να τα τοποθετήσετε κοιτώντας αριστερά, δεξιά ή στο κέντρο. Τοποθετήστε τα σύμφωνα με την Εικόνα 2.

Αυτό περιγράφεται στο βιβλίο στην τέντα. Κάθε σύμβολο είναι φτιαγμένο από ένα αριθμό των Μάγια και ένα σύμβολο. Μελετήστε το κάθε σύμβολο χωριστά και με βάση την παρακάτω εικόνα δείτε ποιος προσανατολισμός έχει σχέση με κάθε σύμβολο. Για παράδειγμα το πρώτο - πρώτο σύμβολο έχει τον αριθμό των Μάγια 1 και το σύμβολο που είναι εφαρμοσμένο είναι αυτό που φαίνεται στην γραμμή Α. Το κρανίο στην θέση Α1 δείχνει αριστερά. Κάντε τα υπόλοιπα. (Εικόνα 3)

Αριθμοί των Μάγια με Σύμβολα

Εικόνα 3

Σύμβολο	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A																				
B																				
C																				
D																				
E																				
F																				
G																				
H																				
I																				
J																				



Αυτά στις σκάλες είναι κανόνια;



Άντε να ανέβεις τόσα σκαλιά.

Πάνω Γραμμή

Σύμβολο	Αριθμός	Τοποθέτηση
A	1	Αριστερά
D	3	Κέντρο
H	12	Αριστερά
G	2	Αριστερά
A	7	Δεξιά
F	6	Αριστερά
C	11	Δεξιά

Κάτω Γραμμή

Σύμβολο	Αριθμός	Τοποθέτηση
C	19	Κέντρο
F	10	Δεξιά
A	12	Κέντρο
E	5	Αριστερά
B	14	Δεξιά
H	16	Δεξιά
B	4	Αριστερά

Τα κρανία κινούνται για να κάνουν ένα άνοιγμα. Μπείτε από το άνοιγμα. Πάρτε το Atlantis skull #3. Κοιτάξτε από κοντά το κυκλικό σκάλιμα με το κρανίο στο κέντρο. Μοιάζει γνωστό! Κάντε zoom in στα χρυσά σύμβολα στα στρογγυλά σημεία τους, από κάτω αριστερά μέχρι κάτω δεξιά: Stonehenge, Atlantis, Maya, Devil's Triangle, Giza και Easter Island. Βγείτε από το δωμάτιο. Πηγαίστε πίσω στην αίθουσα με τις πλαϊνές αίθουσες μέσω του δωματίου με την καφέ τοιχογραφία και αριστερά στην περιοχή των σπηλαίων.

Αίθουσα με τις πλαϊνές αίθουσες

Πηγαίστε στην πλαϊνή αίθου-

σα απέναντι από την πλαϊνή αίθουσα που ανοίγει σε ένα μονοπάτι και ένα μυστικό δωμάτιο στο ταβάνι και δείτε ένα σκάλιμα. Κοιτάξτε κάτω και δείτε μια πλάκα καθαρισμένη από τα χαλάσματα που έχει ένα σπάσιμο. Χρησιμοποιήστε το crowbar στην πλάκα. Κατεβείτε τις σκάλες που αποκαλύφθηκαν και μπείτε σε μια αίθουσα.

Μυστική Αίθουσα

Προχωρήστε μπροστά και ελέγξτε το μέρος. Δείτε ένα άγαλμα με τα χέρια απλωμένα και ένα τετράγωνο για σεντούκι στο κέντρο της αίθουσας. Ελέγξτε τις χαραγμένες πλάκες σε κάθε τοίχο. Γυρίστε πίσω και κοιτάξτε στο τραπέζι. Δείτε τα πανέμορφα άθικτα κεραμικά και ένα όμορφο περιδέραιο από νεφρίτη (jade). Κοιτάξτε από κοντά το μικρό πράσινο-μπλε δοχείο. Πάρτε το #4 bell από το βάζο με τα φιστίκια.

Άγαλμα

Επιστρέψτε στο άγαλμα. Κάντε κλικ στο δεξί χέρι. Βγάζει την γλώσσα του έξω. Χρησιμοποιήστε το ακαθωτό σχοινί στο δεξί χέρι. Κάτι θα σπάσει εκεί. Το σχοινί έδωσε το χέρι του με την γλώσσα του. Πηγαίστε πίσω στην αριστερή σκοτεινή περιοχή. Η πέτρινη πλάκα έπεσε κάτω αποκαλύπτοντας ένα άνοιγμα στον τοίχο. Κατεβείτε τα σκαλιά.

Σαρκοφάγος

Κάντε κλικ στην διακοσμημένη σαρκοφάγο. Το άνοιγμα υποχωρεί. Πάρτε την μάσκα από νεφρίτη. Κάντε κλικ στην άλλη άκρη και πάρτε το Devil's Triangle skull #3. Επιστρέψτε στο El Castillo. Ο γάντζος αυτόματα τοποθετείται στο inventory.

El Castillo

Πηγαίστε στην ανοιγμένη σιδεριά στα νότια πάνω από το Castillo. Κατεβείτε την σκάλα, προχωρήστε μπροστά σε μια άλλη σκάλα και μπείτε στην αποθήκη. Περάστε το ξαπλωμένο άγαλμα και κοιτάξτε από κοντά το στηρίγμα με τους έξι γάντζους και το σφυρί.

Bell puzzle

Κάντε κλικ στα έξι κουδούνια (bells) που έχετε βρει στους γάντζους και θα εφαρμοστούν αμέσως. Κάντε κλικ στο σφυρί και πάρτε το σφυρί από το inventory. Χρησιμοποιήστε το σφυρί για να χτυπήσετε τα κουδούνια με την σειρά που είδατε στο Bell Number Stone στα τούνελ - 5, 3, 1, 2, 6, 4. Αυτόματα γυρίστε για να δείτε ένα ξαπλωμένο άγαλμα. Σύμβολα φωτίζουν στο στομάχι του αγάλματος. Είναι τα σύμβολα στην πλατφόρμα της εσωτερικής αίθουσας του El Castillo - να θυμάστε την σειρά των συμβόλων. Επιστρέψτε στην εσωτερική αίθουσα του El Castillo. Θα είναι ένα ακόμα μεγάλο ταξίδι.

Εσωτερική Αίθουσα του El Castillo - Platform Puzzle

Πηγαίστε στην πλατφόρμα και κοιτάξτε κάτω στα 4 σύμβολα. Βασίζομενοι με τα στοιχεία που είδατε στο ξαπλωμένο άγαλμα αφού κάνατε το bell puzzle, πατήστε μια φορά στο S, E, W, και N. Κάντε zoom out και το στηρίγμα ανυψώνεται μέχρι το άνοιγμα στο ταβάνι. Ο Νότος (South), απεικονίζεται με τρεις γραμμές στο κέντρο, η ανατολή (East) απεικονίζεται με δύο γάντζους στο κέντρο, η δύση (West) μοιάζει με ένα πρόσωπο με σουφρωμένο στόμα και ο βορράς (North) είναι μια πλάγια άποψη ενός προσώπου με ανοιχτό στόμα. (Εικόνα 4 - Νότος, Εικόνα 5 - Ανατολή, Εικόνα 6 - Δύση, Εικόνα 7 - Βοράς)

Ceiling Complex

Η περιοχή είναι φτιαγμένη από μεγάλους διαδρόμους και στις 4 πλευρές με 2 πλαϊνές σκοτεινές εσοχές. Στον απέναντι διάδρομο από την αίθουσα με την πλατφόρμα που ήρθατε είναι μια είσοδος με δύο κεφάλια ιαγουάρων σε κάθε μεριά. Μέσα εκεί είναι άλλες 2 πλαϊνές εσοχές και στο εσωτερικό δωμάτιο είναι μια τεράστια οικεία στρογγυλή πλάκα από χρυσό και νεφρίτη.

Gold skull 6 puzzle

Αυτή η πλάκα παρουσιάζεται και στην βάση του Bell Puzzle που είδατε στη αποθήκη στο El

Εικόνα 4

Εικόνα 5

Εικόνα 6

Εικόνα 7



Castillo και πίσω από το 14 skull puzzle. Τα 17 κρανία που έχετε συλλέξει έχουν 2 σημάδια πάνω τους. - μια περιοχή και ένα σύμβολο. Η απεικόνιση πίσω από το 14 skulls puzzle δείχνει ποιο κρανίο τοποθεσίας θα τοποθετηθεί που. Από την στιγμή που έχετε παραπάνω από ένα κρανίο για κάθε περιοχή, η απεικόνιση στην βάση του bell ruzzle στο Castillo δείχνει ποιο σύμβολο θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί.

Η τοποθέτηση των κρανίων ανά περιοχή γίνεται από κάτω αριστερά μέχρι κάτω δεξιά - Stonehenge, Atlantis, Maya, Devil's triangle, Giza και Easter Island. (Εικόνα 8)

Το σύμβολο που θα επιλεγεί από μια συγκεκριμένη περιοχή φαίνεται στην Εικόνα 9

Τοποθετείστε τα 6 κρανία από jade που φαίνονται στις Εικόνες 10-11-12-13-14-15 από αριστερά προς δεξιά στην σωστή θέση. Βάλτε την jade mask από την σαροκοφάγο πάνω στο jade skull στο κέντρο. Το κυκλικό ταμπλό ανοίγει. Μπείτε και ένα μικρό El Castillo ανυψώνεται. Κάντε κλικ στην κορυφή της πυραμίδας για να πάρετε το Maya Omega disk.

Τώρα, έχετε όλα τα jade skulls για την συλλογή σας. Επιστρέψτε πάλι κάτω κάνοντας κλικ στο χάραγμα που σας έφερε εδώ. Βγείτε από τα υπόγεια μέρη και από το cenote. Πάρτε τον γάντζο όταν φύγετε. Πηγαίνετε στον Hump στον καταυλισμό και δώστε του το κάρτα εισόδου για το Stonehenge.

Stonehenge Recreational Vehicle

Ενώ θα κάθεστε στις θέσεις των επιβατών, γυρίστε δεξιά και διαβάστε τα 2 γράμματα που θα βρίσκονται στο ράφι ή στο χέρι της θέσης. Αν δεν μπορείτε να βρείτε τα γράμματα, πηγαίνετε σε κάποιο άλλο σημείο του κόσμου και επιστρέψτε.

Hint

Αν έχετε εξαντλήσει όλα τα πιθανά στοιχεία σε μια περιοχή - πηγαίνετε σε ένα άλλο μέρος της υδρόγειου και επιστρέψτε. Μπορεί να εμφανιστούν νέα στοιχεία. - όπως τα γράμματα.

Επιστρέφοντας στο Νησί του Πάσχα θα δείτε κάποια γράμματα για την καταστροφή που έγινε στα Moai. Η Αρχαιολογική ακαδημία σοκάρεται από αυτές τις ενέργειες και ο Gil γίνεται θέμα σύγκρισης με τους Ταλιμπάν.

Το γράμμα του Gil για το Stonehenge μιλάει για τον Christian, τον παλιό μαθητή στο Stonehenge και για τον Cornelius Snelling. Πάρτε το κλειδί(key). Το άλλο γράμμα είναι από τον Cornelius Snelling, ο οποίος είναι ύποπτα περιέργος να πάει στο μέρος αυτό. Πηγαίνετε στον πάγκο πίσω από τον Hump.

Desk

Διαβάστε το γράμμα στον καφέ φάκελο που έχει σχέση με σχέδια των μοντέλων που στάλθηκαν στον Christian. Ανοίξτε το πάνω συρτάρι. Προσέξτε τις ανακαλύψεις του Christian για το Grid D ενός Κέλτη πολεμιστή και για τα artifacts. Ανοίξτε το μεσαίο συρτάρι και μελετήστε το DVR-AGPS. Μελετήστε τον χάρτη του Stonehenge. Ανοίξτε το κάτω συρτάρι και διαβάστε για το Stone-In 2012.

Sink Area

Κοιτάξτε κοντά τον καφέ. Ελέγξτε το κρανίο.

Bathroom

Μπείτε στο μπάνιο και διαβάστε το άρθρο της εφημερίδας για τον Gil. Κοιτάξτε κοντά στο χαρτί στην τουαλέτα - Απήγαγαν την Shelly. Μπείτε στην ντουζίερα και στρίψτε το αριστερό διακόπτη για ένα ζεστό μπάνιο. Διαβάστε τις λέξεις στην πόρτα - The Stones Multiplied (Οι Πέτρες



Πολλαπλασιασμένες). Βγείτε από κει και μπείτε στο υπονομαγμάτιο.

Υπονομαγμάτιο - Αριστερά Ράφια

Κοιτάξτε αριστερά και κοιτάξτε κοντά στο καπέλο GGAI. Πάρτε το canister with ancient coins(κάνιστρο με τα αρχαία νομίσματα) με την επικέτα για το L.S. που βρέθηκε στο τετράγωνο D-A3(η περιοχή ανασκαφών του Κέλτη πολεμιστή όπως φαίνεται από το σχέδιο του Christian). Κοιτάξτε στο ράφι κάτω από το καπέλο και δείτε την επιγραφή των 2 πετρών από το

Stonehenge. - να θυμάστε ότι μοιάζουν.

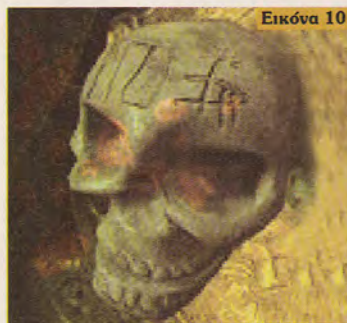
Κρεβάτι - Διαβάστε το βιβλίο στο κρεβάτι. Αναφέρει την Shelly (από το χαρτί στην τουαλέτα) να ακουμπάει στο αγαπημένο της Trilithon - το δυτικότερο Trilithon.

Δεξιά ράφια - Προσέξτε τα φάρμακα του Τρογ που τα έστειλε η μητέρα του, ένα περιδέραιο και ένα ποτήρι μπύρας.

Γραφείο - Διαβάστε το διαφημιστικό φυλλάδιο για το Pagan Playground, το προτεινόμενο theme park εδώ.

Συρτάρι - Ανοίξτε το πάνω συρτάρι και διαβάστε το γράμμα

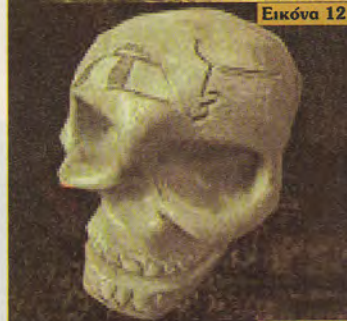
Εικόνα 10



Εικόνα 11



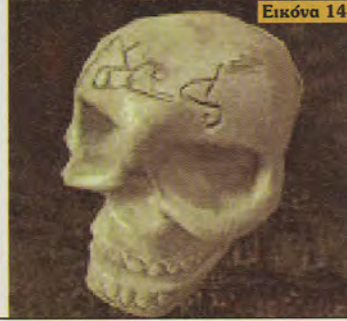
Εικόνα 12



Εικόνα 13



Εικόνα 14



Εικόνα 15





Πωπω θρόμα...

της μητέρας του Troy Christian και όλα τα γράμματα του Snelling. Το σκουλήκι! Υποτίθεται ότι είναι φίλος του Gil. Τα νομίσματα που πήρατε πρέπει να είναι αυτό που θέλετε.

Stonehenge musical box

Κοιτάξτε κοντά στην ρεπλίκα του Stonehenge. Κάντε zoom in στο κλειδί στα αριστερά και κάντε μετά κλικ στο κλειδί στην αριστερή μεριά για να ξεκινήσει το μουσικό κουτί. Βάλτε το κλειδί από το γράμμα του Gil στην κλειδαρότρυπα στα δεξιά. Βάλτε το κλειδί πίσω στο inventory. Κάντε κλικ στην περιοχή ανάμεσα στα δύο κλειδιά γύρω από την πλάκα για να ανοίξετε το κρυμμένο ντουλάπι. Πάρτε το Omni DVR-AGPS. Κάντε πίσω και ανοίξτε το inventory.

DVR-AGPS

Κάντε κλικ στο DVR, βάλτε την μνήμη που βρήκατε στο κρυμμένο ντουλάπι μαζί με το DVR, στην σωστή πλευρά. Πατήστε το πάνω δεξιά κουμπί για να ακούσετε. Ακούστε τον Gil να μιλάει - Trust no one(μην εμπιστεύεστε κανέ-

να). Κάποια στοιχεία έχουν μείνει πριν την Giza για να βοηθήσουν να σπάσετε τον κωδικό. Αναφέρετε επίσης "wet behind the ears" και "factoring Shelly's stone will prove essential".

Βγείτε από το δωμάτιο και κοιτάξτε ξανά στον χάρτη του Stonehenge στο μεσαίο συρτάρι του γραφείου. Οι πέτρες στο εσωτερικό πέταλο λέγονται Trilithons και δυτικότερα είναι οι αριθμοί 57 και 58. Αυτές ήταν το αγαπημένο Trilithon της Shelly. Βγείτε από το MARV.

Έξω, γυρίστε δεξιά και σκαρφαλώστε την σκάλα του RV. Δείτε μια συσκευή που κάνει ένα "μπιπ" ρυθμικό. Τι να είναι;

Περιοχή του Stonehenge

Κοιτάξτε στα σημάδια στην πύλη. Μπείτε στην περιοχή και ακολουθήστε τον δρόμο μέχρι το τέλος. Ακούστε την συσκευή.

Bunker

Κατεβείτε την ράμπα μέχρι την πράσινη μεταλλική πόρτα. Διαβάστε τα σημάδια. Τα σημάδια διαμαρτυρίας της EAT είναι παντού. Κοιτάξτε κάτω και πα-



Λες να γίνω ο Φλας;

ρατηρήστε 3 άδεια μπουκάλια από τα φάρμακα του Troy και πολλά άδεια μπουκάλια μπύρας. Διαβάστε τις σημειώσεις του Troy. 9 Φεβρουαρίου - Βλέπει κάτι που θέλει να πέσει. 12 Φεβρουαρίου - Τον βλέπουν από το Heel Stone και τους πέταξε το φτυάρι. Οι συναρτήσεις από τον LS (Snelling), τα Black Ops και τα αποχαιρετιστήρια σημειώματα. Επιστρέψτε στον δρόμο και έξω από την πύλη. Για να δούμε αν το φτυάρι είναι εκεί που το άφησε. Στον δρόμο πίσω, πηγαίνετε στην κεντρική περιοχή του Stonehenge και ακούστε το "μπιπ".

Δρόμος

Βγείτε από την πύλη και πηγαίνετε στο MARV. Σκαρφαλώστε στην σκεπή του RV ξανά και πατήστε το κουμπί του δίσκου για να σταματήσετε τον ήχο. Αν ο θόρυβος δεν σταματήσει, σώστε το παιχνίδι και ξαναφορτώστε το.

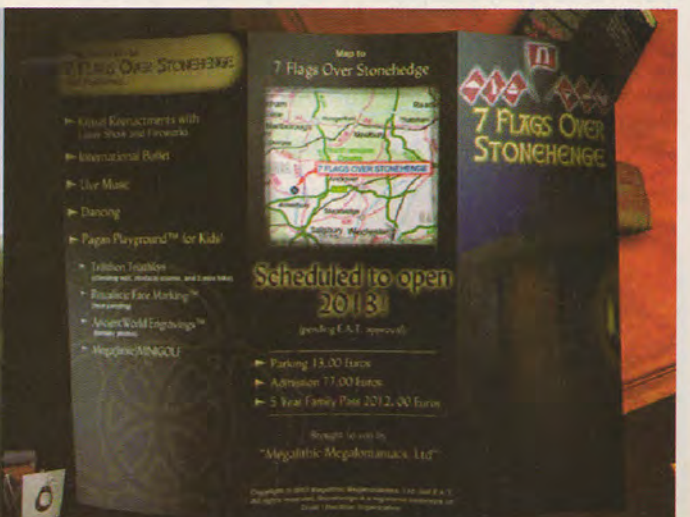
Stonehenge Area

Πηγαίνετε στο κέντρο του συμπλεγματος, βλέποντας πίσω σας τις 6 όρθιες πέτρες του

Sarsen Circle με 3 dolmen να συνδέουν 4 από τις όρθιες πέτρες με μια λαβή πάνω. Τώρα βλέπετε βόρεια. Στρίψτε αριστερά για να κοιτάτε δυτικά. Εκεί υπάρχουν οι πέτρες No 58 και No 57. Κάντε μεταβολή και δείτε 2 παρόμοιες δομές από πέτρες - No 53 και No 54. Πηγαίνετε γύρω από την άλλη μεριά από αυτές τις πέτρες και θα δείτε μια σπασμένη σκάλα. Κοιτάξτε πάνω και δείτε κάτι κολημένο πάνω στο dolmen. Χρησιμοποιήστε τον γάντζο στην πλάκα. Σκαρφαλώστε και ελέγξτε την τσάντα του Troy.

Troy's briefcase

Πάρτε το κλειδί. Διαβάστε το ημερολόγιο του Troy. Φοράει το περιδέραιο με το Trilithon το οποίο του έδωσε ο Gil. Γράφει για μια συνάντηση με τον Snelling, για τις ενέργειες του Gil για την έρευνα που έκανε, την ανεύρεση στο A3 και τα όνειρά του. Αναφέρει για την επερχόμενη άφιξη σας, τονίζει το σημαντικό στοιχείο ότι ο Gil θέλει να ξέρετε (η Shelly έχει πέσει θύμα απαγωγής) και για την ανεύρεση των κεραμικών των Μάγια και των Αιγυπτίων. Αρχίσε



να σκάβει σε ένα άλλο σημείο που το ξέρει μόνο αυτός. Ο τόνος του έχει αλλάξει από ανυπόμονος και επαγγελματικός, σε θυμό και τελικά ήρθαν οι εφιάλτες. Κάντε πίσω και κοιτάξτε γύρω σας. Δείτε την πέτρα Heel στα βόρεια δίπλα στον δρόμο, τα κτίρια απέναντι, τα παρατηρητήρια, το RV και ένα φραγμένο κτίριο. Κατεβείτε και ελέγξτε το φραγμένο κτίριο νότια από δω.

Σημείο ανασκαφής του Τρογ

Ηλεκτρικός φράκτης - Διαβάστε την προειδοποιητική πινακίδα. ΜΗΝ ΑΚΟΥΜΠΑΤΕ τον φράκτη γιατί θα σκοτωθείτε! Κοιτάξτε κοντά στο πράσινο κουτί δίπλα στην πύλη του φράκτη.

1. Χρησιμοποιήστε το κλειδί του Τρογ από την τσάντα του, στην κλειδαρότρυπα για να ανοίξετε το πράσινο κουτί.

2. Ζητάει για μια κάρτα. Πάρτε την κάρτα εισόδου του Stonehenge από το inventory και περάστε το στο ταμπλό. Βάλτε την κάρτα πίσω στο inventory.

3. Τώρα ζητάει για ένα τετραψήφιο κωδικό. Αυτή πρέπει να είναι η πληροφορία που θέλει ο Gil να σας δώσει ο Τρογ και το έγγραφο στην τουαλέτα. "Οι πέτρες πολλαπλασιασμένες". Τα αγαπημένα Trilithons της Shelly ήταν τα 58 και 57. Άρα 58x57= 3306.

Καταχωρήστε τον αριθμό και μπειτέ μέσα.

Κάντε κλικ στον σκελετό του Κέλτη πολεμιστή και πηγαίνετε κάτω στο A-1 (πάνω αριστερά) και χρησιμοποιήστε το φυτάρι στην περιοχή A-2 (πάνω μεσαίο τετράγωνο). Πάρτε το Stonehenge scroll.

Επιστρέψτε στο MARV. Δώστε στον Hump μια κάρτα για να σας πάει σε κάποιο άλλο μέρος στην υδρόγειο και επιστρέψτε μετά.

Τρίγωνο του Διαβόλου

Κοιτάξτε στο τραπέζι και διαβάστε το γράμμα. Πάρτε την

memory card. Πάρτε το DVR στο inventory και βάλτε την memory card στην δεξιά πλευρά. Ακούστε τον Gil να μιλάει για την ανακάλυψη ενός αρχαίου ναυαγίου. Τα αντικείμενα στο πάτωμα έχουν το σχήμα καρίνας πλοίου 44 B, 18 Δ. Κομήτης!

Βουτώντας

Κοιτάξτε κοντά στον χάρτη. Κουνηστε τον κέρσορα κοντά στο κάτω δεξιά μέρος για να διαβάσετε 64-44 και 32-18 και μετά κάντε κλικ. Ο Hump πηγαίνει το πλοίο σε αυτές τις συντεταγμένες. Βγείτε έξω, φορέστε την στολή καταδύσεων και βουτήξτε. Μόλις μπειτέ κάτω από το νερό, προχωρήστε ευθεία 2 βήματα για να πάτε στο ναυάγιο. Γυρίστε λίγο δεξιά, προχωρήστε ένα βήμα, γυρίστε λίγο αριστερά προς τα δεξιά και προχωρήστε ένα μπροστά. Πάρτε το Devil's Triangle Omega disk από ένα δοχείο κοντά στην καρίνα.

Αν πάτε σε άλλες συντεταγμένες, θα δείτε βυθισμένα πλοία, απομεινάρια από αεροπλάνα του 2ου Παγκοσμίου Πολέμου, άλλα δοχεία και άλλα πολλά.

Επιστρέψτε στο πλοίο. Μπειτέ στην καμπίνα και αυτόματα βγάλτε την στολή. Επιστρέψτε στο Stonehenge.

Ξανά στο Stonehenge

Ένα νέο γράμμα στην θέση των επιβατών. Διαβάστε το γράμμα του Gil για τον φίλο του, Lord Lloyd Bathelwaite II. Ο Bathelwaite μπορεί να σας βοηθήσει στην αποστολή σας. Υπάρχει ένας χάρτης μέσα που θα βρει χρισίμο. Ένα ακόμα γράμμα εμφανίζεται - Στο γράμμα του Gil προς τον Bathelwaite, θα βρείτε ότι είναι γνώριμος του Snelling. Έχει υπογραφή. Your SS brother. Βάλτε το γράμμα και το χάρτη στο inventory. Πάρτε πάλι τα γράμμα και το χάρτη και κάντε κλικ στον Hump.

Manor House of Lord Bathelwaite

Βγείτε από την λιμουζίνα κάνοντας κλικ στην πόρτα και μετά χτυπήστε την πόρτα ή το κουδούνι. Αφού περιμένετε, ο Lord Bathelwaite σας λέει ότι πρέπει να βρείτε το κλειδί της πόρτας μόνος σας για να αποδείξετε πόσο καλοί είστε. Στρίψτε αριστερά και πηγαίνετε γύρω από το σπίτι περνώντας από ένα κλειδαμπαρωμένο κελάρι. Η γυάλινη πόρτα της οικίας είναι επίσης κλειστή. Γυρίστε αριστερά και δείτε ένα λαβύρινθο. Η είσοδος έχει στα πλάγια δύο πολεμιστές με ακόντια. (Εικόνα 16)

Λαβύρινθος

Μπειτέ, στρίψτε αριστερά και ευθεία μέχρι το τέλος και ακολουθήστε το μονοπάτι μέχρι να δείτε τον εσωτερικό Κήπο (Conservatory). Μπειτέ μέσα και δείτε ένα σιντριβάνι στο κέντρο. Τυλιγμένο στην βάση του σιντριβανιού είναι ένα φιδι. Κοιτάξτε στο κεφάλι του φιδιού.

Επιστρέψτε στον λαβύρινθο και μπειτέ από την αριστερή πλευρά τώρα. Μπροστά, αριστερά, μπροστά μέχρι το τέλος, αριστερά, μπροστά, δεξιά, μπροστά, δεξιά, μπροστά, δεξιά, πολύ μπροστά (δείτε το άγαλμα στα αριστερά και θυμηθείτε που είναι), δεξιά, λίγο μπροστά, αριστερά, λίγο μπροστά, δεξιά από το δεύτερο στο τελευταίο, μπροστά μέχρι το τέρμα, δεξιά, μπροστά μέχρι τέλος, αριστερά, μπροστά μέχρι τέλος, αριστερά, μπροστά,

αριστερά, μπροστά, δεξιά, μπροστά, δεξιά, μπροστά, δεξιά, πολύ μπροστά, δεξιά στο πρώτο δεξιά γυρίστε γύρω από το κέντρο του λαβυρίνθου.

Πάρτε το sundial και στρίψτε την βρύση. Βγείτε από το λαβύρινθο και πηγαίνετε στο θερμοκήπιο. Βγείτε χρησιμοποιώντας το μονοπάτι δεξιά από τον πάγκο για να κάνετε τον γύρο, αριστερά, πολύ μπροστά, αριστερά, πολύ μπροστά, αριστερά, μπροστά, δεξιά, μπροστά, δεξιά, μπροστά μέχρι τέλος, αριστερά, μπροστά μέχρι τέλος, αριστερά, μπροστά, στο πρώτο δεξιά, λίγο μπροστά, αριστερά, πολύ μπροστά, αριστερά, μπροστά, αριστερά, μπροστά, δεξιά, μπροστά, δεξιά στην δεύτερη στροφή, μπροστά, δεξιά, μπροστά και μπειτέ στο Θερμοκήπιο.

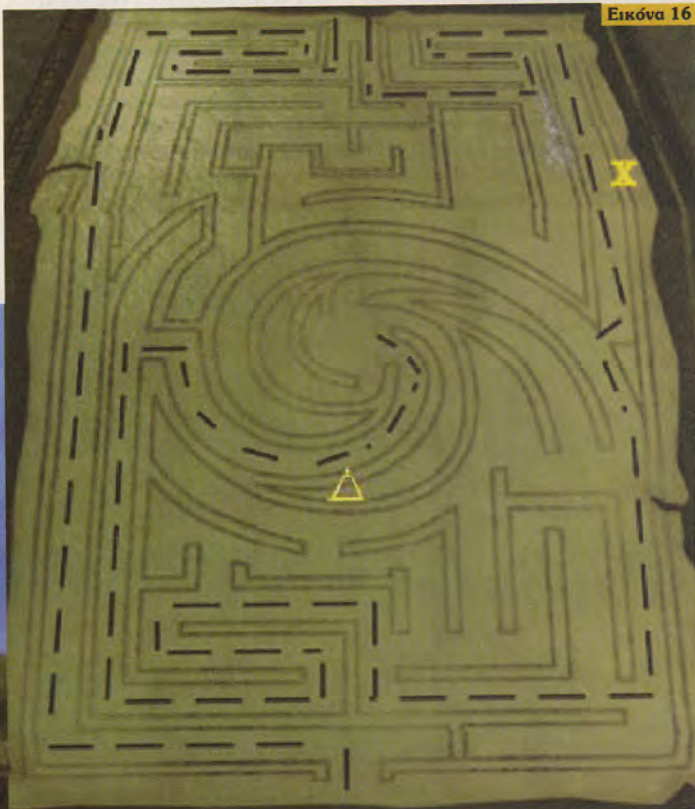
Θερμοκήπιο

Πηγαίνετε γύρω από το σιντριβάνι και κοιτάξτε στο ανοιχτό τώρα στόμα του φιδιού. Πάρτε το κλειδί. Πηγαίνετε τώρα στο σπίτι μέσω του λαβυρίνθου ξανά.

Μπειτέ στην δεξιά μεριά του λαβυρίνθου τώρα και απλά ακολουθήστε το μονοπάτι για την έξοδο.

Κελάρι

Πηγαίνετε στο κλειδαμπαρωμένο κελάρι στο πλάι του σπιτιού. Χρησιμοποιήστε το κλειδί από το φιδι στο λουκέτο. Μπειτέ στο κελάρι. Πηγαίνετε στο κέντρο του δωματίου, στρίψτε αριστερά και



Εικόνα 16



Γεια σου φίλε!



Ωραίο πουκάμισο!

Δείτε τα κιβώτια με την επιγραφή GGAI Artifacts. Χρησιμοποιήστε το crowbar πάνω στο κιβώτιο. Διαβάστε το γράμμα του Gil προς τον Lord Bathelwaite. Μιλάει για μια ανασκαφή στην Σαντορίνη που βρέθηκε μια κάσα και μια ανασκαφή στην Κρήτη όπου βρέθηκε ένας δίσκος. Η υπογραφή που ειδατε στο γράμμα με τον χάρτη σημαίνει ότι ο Gil είναι ένας από του Sacred Seven Sect, ένα παρακλάδι των Knights of the Temple. Η Omega Stone έχει μια μικρότερη διδυμη. Η αποτροπή της ολοκληρωτικής καταστροφής της ανθρωπότητας εξαρτάται από το αν θα λύσετε τα τελευταία κομμάτια του μυστηρίου. Βρέθηκε το Hall of Records κάτω από την Σφήγγα. Μιλήστε για την παρέμβαση του Snelling και την πιθανότητα των ενεργειών του για παγκόσμιο ηγέτη. Πάρτε το ανοιχτό κουτί, πάρτε το Atlantis red scroll και το Atlantis disk στην γωνία του κελυφτού.

Προχωρήστε προς τις σκάλες, μετά στα ράφια κάτω από τις

σκάλες και κοιτάξτε καλά. Πάρτε το ornate measuring tool. Ξεφυλλίστε το μεγάλο κόκκινο βιβλίο. Ανεβείτε τις σκάλες.

Living room

Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε στο καθιστικό. Κοιτάξτε κοντά στο τραπέζι δίπλα στην γυάλινη πόρτα. Διαβάστε το ημερολόγιο. Ο Lord Bathelwaite γράφει για τον Gil την ιστορία του Ark of the Covenant όταν είχε τοποθετηθεί στον Ναό του Σολομώντα το 955π.Χ από τους Knights Templars, το μυστήριο της εμφάνισης του Ark στην Σφήγγα το 2500π.Χ. όταν την είχαν δει τελευταία φορά στον Ναό του Σολομώντα και άλλες ανακαλύψεις των Templars. Οι πάπυροι που γράφουν λεπτομέρειες για τον πολιτισμό της Ατλαντίδος, για το χτίσιμο του Chamber of Ages από τους ανθρώπους της Ατλαντίδος και αναφορά για το Omega disk που ανοίγει την δύναμη της Omega Stone. Πάρτε την SS membership card παρόμοια με

τα σημάδια στην spy disk πάνω στο MARV - 7 πουλιά γύρω από ένα SS.

Πάνω από τις σκάλες

Ελέγξτε την εικόνα του λαβύρινθου στο δεξιό διάδρομο. Κατεβείτε και προχωρήστε στην κλειστή διπλή πόρτα στο τέρμα.

Study

Μπείτε στο μελετητήριο και μιλήστε στον Lord Lloyd Bathelwaite. Μιλάει για την συλλογή βιβλίων που αφορούν τους Κέλτες. Στη συνέχεια σχολιάζει την ιστορία του Stonehenge, το οποίο είναι μια χιλιετία παλιότερο από τους Δρυίδες, το 2007 π.Χ., για την σχέση των Chichen Itza, Αιγαίου και Stonehenge και την σημασία του 2012. Είναι το τέλος του ημερολογίου των Μάγια και το πώς το Stonehenge υπολόγισε ότι η μη ευθυγράμμιση είναι σημαντική. Τα άλλα προειδοποίησαν για το γεγονός που θα συμβεί το 2012. Όπως οι κατασκευαστές του Stonehenge δεν ευθυγράμμισαν τις πέτρες, αλλά ο εσωτερικός κύκλος των πετρών θα ευθυγραμμιστεί το 2012. Ο κίνδυνος φαίνεται να είναι θεϊκός. Κοιτάξτε γύρω. Φύγετε, αυτή την φορά από την μπροστινή πόρτα.

Στρίψτε αριστερά, ανεβείτε την σκάλα και διαβάστε τα 2 βιβλία για τους Κέλτες και την Αλχημεία. Σε ένα βιβλίο, προσέξτε ότι το εργαλείο μέτρησης που πήρατε από το ράφι στο κελάρι έχει ένα εικονίδιο με ένα δράμι. Δείτε και τα σημάδια για τα άλλα βάρη. Πηγαίνετε στην άλλη μεριά του δωματίου. Κοιτάξτε στους χάρτες στο τραπέζι. Βάλτε στο inventory ένα χάρτη.

Προχωρήστε ευθεία στο παλιό ρολόι. Ο Lord Bathelwaite θα σας

δώσει ένα ακόμα στοιχείο. Η σημαντική ημερομηνία που συνδέεται με το Ark of the Covenant είναι όταν πήγε στον Ναό του Σολομώντα. Την ξέρετε ήδη και είναι η 955 π.Χ.

Clock Puzzle

Κοιτάξτε κοντά το ρολόι. Βάλτε το ρολόι να δείχνει 9:55. Κάντε κλικ στον δείκτη των λεπτών και κουνήστε τον στις 11 και κάντε ξανά κλικ για να το αφήσετε. Τώρα κάντε κλικ στον δείκτη των ωρών και βάλτε τον στις 10. Το ρολόι κινείται και αποκαλύπτει μια μυστική σκάλα.

Κάντε κλικ στη σκάλα για να κατεβείτε κάτω στην αποθήκη. Πηγαίνετε στην γωνία και πάρτε το γινώριμο κουτί πάνω από το βαρέλι. Βάλτε το Stonehenge scroll στο inventory. Γυρίστε και μαζέψτε το skull turner πάνω από το κιβώτιο.

Βγείτε από την αποθήκη και από το σπίτι, από την μπροστινή πόρτα φυσικά. Μπείτε στο αμάξι και δώστε στον Hump τον χάρτη που βρήκατε στο μελετητήριο. Λέει να μην δίνετε σημασία στον Bathelwaite και δεν παίρνει τον χάρτη. Δώστε του το SS membership που πήρατε από το ημερολόγιο στο καθιστικό. Τώρα θα σας πάει κάπου. Αν του δώσετε μόνο την κάρτα SS δεν θα κάνει τίποτα.

Κελυκές Εγκαταστάσεις

Πηγαίνετε στην πύλη του νεκροταφείου, στρίψτε αριστερά και κοιτάξτε την λάμπα πάνω. Η ανάκλασή της είναι σαν ένα πολύπλοκο σπινάλ. Πάρτε το sundial από το inventory και βάλτε το στο κέντρο της πύλης. Είναι ένα ακόμα σκοτεινό μέρος με νεκρά δέντρα. Υπάρχουν κάποια ξύλινα κατασκευάσματα στο σχήμα πλαισίου τέντας. Προχωρήστε





Αυτό κι αν είναι αρχαιολογική ανασκαφή.

Καλύτερα να μην υπάρχουν τίποτα πιράνκα.

προς την πανσέληνο. Δείτε μια αφίδα με τρία κρανία ενσωματωμένα στις πλαϊνές πέτρες. Το φανάρι φωτίζει και μια ανάκλαση ενός λαβύρινθου.

Δέντρα και Γούρνα

Υπάρχουν 6 δέντρα γύρω από μια γούρνα. Κάθε δέντρο έχει μια εικόνα του Αγ. Γεωργίου να σκοτώνει ένα δράκο και ένα Κέλτικο σταυρό. Από πάνω είναι το σημάδι του κρανίου μέσα στο δέντρο. Κάτω από την πλάκα είναι μια κλειδαρότρυπα περιτριγυρισμένη από κρανία με 3 τρύπες παρόμοια με το skull turner. Πίσω από κάθε δέντρο είναι ένα μονοπάτι που οδηγεί κάπου.

Δέντρα

Χρησιμοποιήστε το skull turner στην τρύπα του κρανίου. Ανεβείτε την σκάλα και δείτε ένα σκελετό δεμένο και κρεμασμένο από ένα γάντζο. Πάρτε το κρανίο. Μαζέψτε όλα τα κρανία από τα δέντρα. Τα κρανία έχουν την χρυσή σε μπλε εικόνα ενός πουλιού, ψαριού, αλόγου, κύκνου και αγριογούρουνου. Ο σκελετός στο δέντρο δεξιά από την αφίδα δεν έχει κρανίο.

Καλύβα

Προχωρήστε στο μονοπάτι αριστερά από το δέντρο μπροστά σας, με το μονοπάτι της αφίδας πίσω σας. Προχωρήστε μπροστά και δείτε μια καλύβα και ένα καμίνι. Μέσα στην καλύβα είναι μια φωτιά στο κέντρο του δωματίου. Από πίσω είναι μια κυκλική σχάρα από κορμό δέντρου με 6 στηρίγματα γύρω της. Κάντε κλικ στα κρανία που έχετε μαζέψει πάνω στα στηρίγματα και αυτόματα θα πάνε στο σωστό στήριγμα όταν τα κρανία κινηθούν γύρω από τα στηρίγματα. Αν δεν τα έχετε όλα θα επιστρέψουν στο inventory.

Βγείτε από την καλύβα. Το τέλος του μονοπατιού δεξιά από την καλύβα όταν βγαίνετε έχει 4 όρθιες πέτρες σημαδεμένες με γραμμές, με 4 στρογγυλές πέτρες

και μια κεντρική πέτρα μπροστά τους. Επιστρέψτε στην καλύβα. Πάρτε το μονοπάτι στην άλλη μεριά της καλύβας και προχωρήστε μπροστά. Βρείτε 7 όρθιες πέτρες με γραμμές, με στρογγυλές πέτρες ανάμεσά τους. Επιστρέψτε στο κέντρο της γούβας.

Πηγαίνετε στο μονοπάτι δεξιά από την αφίδα. Δείτε 3 όρθιες πέτρες με γραμμές και 4 στρογγυλές πέτρες σε ένα κύκλο, σημαδεμένες με γραμμές. Μπροστά σε κάθε πέτρα υπάρχει μια στρογγυλή πέτρα με μια εσοχή. Επιστρέψτε πάλι στην γούβα.

Ακολουθήστε το μονοπάτι αριστερά από την αφίδα ανάμεσα από τα δέντρα. Θα δείτε 7 όρθιες πέτρες σε ένα κύκλο, σημαδεμένες με γραμμές. Μπροστά σε κάθε πέτρα υπάρχει μια στρογγυλή πέτρα με μια εσοχή. Επιστρέψτε πάλι στην γούβα.

Πηγαίνετε στο μονοπάτι μακριά από την αφίδα στα δεξιά του πύργου στο βάθος. Δείτε 5 όρθιες πέτρες με γραμμές με διάφορους αριθμούς από στρογγυλές πέτρες μπροστά τους. Πίσω πάλι.

Πάρτε το μονοπάτι προς τον πύργο. Το μονοπάτι χωρίζεται σε ένα σετ από όρθιες πέτρες στα αριστερά και μπροστά πάει στον πύργο. Υπάρχουν 3 όρθιες πέτρες με γραμμές σε μια σειρά και 4 στρογγυλές πέτρες ανάμεσα τους.

Πύργος

Πηγαίνετε στην αριστερή πλευρά του πύργου και δείτε ένα κλειδωμένο νεκροταφείο με ένα σπирάλ σχήμα στο τοίχο. Επιστρέψτε, περάστε το γεφυράκι, ανεβείτε την σκάλα και μπείτε στον πύργο κάνοντας κλικ στο χερούλι της πόρτας.

Πρώτος Όροφος - Προσέξτε το φωτισμένο κολωμα με μια τρύπα σε σχήμα σταυρού κυκλωμένη από 7 πουλιά παρόμοια με το σήμα της SS. Κοιτάξτε κάτω και δείτε το φωτισμένο ισόγειο.

Δεύτερος Όροφος - Ανεβείτε τις σκάλες και μετά την επόμενη σκάλα που οδηγεί αριστερά από την έξοδο του ορόφου.

Τρίτος Όροφος - Υπάρχει ένας

Κέλτικος σταυρός πάνω από το παράθυρο με 2 κεριά στα δεξιά και 3 αριστερά. Κοιτάξτε κάτω και δείτε ένα χαλάκι και ένα βιβλίο. Κάντε κλικ κάτω και γονατίστε - Γυρίστε και ανεβείτε την επόμενη σκάλα.

Τέταρτος Όροφος - Ανεβείτε ξανά την σκάλα.

Πέμπτος Όροφος - Κάποιος άφησε το δείπνο βιαστικά. Ελέγξτε το τραπέζι με τον σπειροειδή λαβύρινθο που φαίνεται στις λάμπες. Ρίξτε μια ματιά στον πάπυρο δίπλα στην κούπα. Με σημάδια όπως αυτό του gold tree skull και SS. Ανεβείτε πάλι τις σκάλες.

Έκτος Όροφος - Κοιτάξτε στον πάγκο και δείτε διάφορες πούδρες σε μολ. Πάρτε το εργαλείο μέτρησης (measuring tool) και δείτε στο inventory ότι πήρατε ένα εργαλείο μέτρησης ενός scruple και ενός dram. Ανεβείτε την σκάλα ξανά.

Τελευταίος Όροφος - Επιτέλους! - Χτυπήστε αρκετές φορές στο ματάκι της καταπακτής. Ο Κέλτης Παπάς λέει να φύγετε και να αποφύγετε τα νύχια της κατάρας. Ε, φύγετε τότε!

Επιστρέψτε βγείτε από την πύλη του κτιρίου και προχωρή-

στε μπροστά. Το ελικόπτερο θα ρίξει μια σκάλα και επιστρέφεται στο Manor. Κάντε μια βόλτα γύρω και δώστε τον χάρτη και την κάρτα μέλους στον Hump ξανά για να επιστρέψετε στις Κέλτικες εγκαταστάσεις.

Το υπονομαγίο του Κέλτη Ιερέα

Ανεβείτε στον πάνω όροφο και δείτε την καταπακτή ανοιχτή. Κοιτάξτε από το τηλεσκόπιο και δείτε την πύλη, την καλύβα και τον Παπά να σας κοιτάει. Κρύβεται πίσω από το δέντρο με την φυλακή δίπλα στο μονοπάτι για την καλύβα. Στρίψτε αριστερά και πάρτε το κλειδί (key on the string) που κρέμεται από το πόδι του κρεβατιού. Πάρτε το one pinch measuring tool. Κάντε ένα ξεχωριστό save game εδώ αν θέλετε να πάτε να μελετήσετε το βιβλίο αν δεν μπορείτε να τραβήξετε τον Παπά εκτός δωματίου. Μελετήστε το red formula book. Τραβήξτε το σχοινί του κουδουνιού και κοιτάξτε από το τηλεσκόπιο και δείτε ένα ταραγμένο Κέλτη Παπά. Βγείτε από τον πύργο και πηγαίνετε από γύρω στην κλειδωμένη πόρτα του νεκροταφείου.



Χαμόγελο Colgate!



Εικόνα 17

Νεκροταφείο

Χρησιμοποιήστε το κλειδί που βρήκατε στο κρεβάτι στην κλειδαριά. Διαβάστε το όνομα στις ταφόπλακες. Είναι η ομάδα σχεδιασμού του παιχνιδιού. Πάρτε τον Celtic Cross (κέλτικος σταυρός) πάνω από το μνημείο της SS. Επιστρέψτε στον πύργο.

Πύργος

Πηγαίνετε στο κοίλωμα στον πρώτο όροφο. Χρησιμοποιήστε τον Σταυρό από το νεκροταφείο, στον σταυρό στον τοίχο. Οι σκάλες μετακινούνται για να αποκαλύψουν ένα άνοιγμα προς τον κάτω όροφο.

Μυστικό Δωμάτιο

Υπάρχουν 6 πέτρινες πλάκες. Κάθε μια έχει ένα σπαθί και ένα κόκκινο βιβλίο εκτός από μία. Το εξώφυλλο των βιβλίων έχει μια απεικόνιση των κρανίων από τα δέντρα - πουλί, ψάρι, άλογο, κύκνος και αγριογούρουνο. Τα βιβλία έχουν την διάταξη των όρθιων πετρών με τις στρογγυλών πετρών και κάποια από αυτά έχουν το σημάδι των tree skull που είδατε στον πάπυρο στο τραπέζι του δείπνου. Σε μια σελίδα σε κάθε βιβλίο, όλες οι όρθιες πέτρες σχηματίζουν tree skull εικονίδια. Καλύτερα να σημειώσετε και αυτή την διάταξη των πετρών. Πάρτε το σπαθί από την πέτρινη πλάκα που δεν έχει βιβλίο. Ανεβείτε πάνω. Πάρτε ξανά τον Κέλτικο Σταυρό από το κοίλωμα. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στον Hump για να σας πάει στην έπαυλη.

Έπαυλη

Πηγαίνετε στο κελάρι και κοιτάξτε ξανά στο κόκκινο βιβλίο κάτω από τις σκάλες. Έχει το σύμβολο του φιδιού - το βιβλίο που λείπει. Παρατηρήστε ότι η διάταξη έχει 4 βράχους και 4 πέτρες σε σχήμα σταυρού. Όλες έχουν ένα από τα σημάδια των τριών κρανίων. Κάντε μια ειδική σημείωση για το που είναι τοποθετημένο το σήμα του φιδιού στην διάταξη. Βγείτε από το κελάρι και πηγαίνετε στον λαβύρινθο.

Λαβύρινθος

Μπειτέ μέσα. Σταματήστε στο άγαλμα που είδατε στο μακρύ μονοπάτι στην δεξιά μεριά του λαβύρινθου. Το άγαλμα είναι το X στην εικόνα. Φαίνεται να λείπει κάτι από το άγαλμα. Βάλτε το σπαθί στο δεξί χέρι. Το άγαλμα καρφώνεται και κάνει πίσω. Προχωρήστε στο γρασιδί. Κάντε κλικ στο χερούλι της πόρτας ενός καλυμμένου με μάρμαρο υπόστεγου. Μπειτέ και προχωρήστε σε ένα αυτοσχέδιο βωμό. Πάρτε το snake skull. Κοιτάξτε τον πάπυρο. Δείχνει πώς να χρησιμοποιήσετε το κιβώτιο στη καλύβα στις Κέλτικες εγκαταστάσεις. Έχει το όνομα ενός πρόγονου του εκκεντρικού Lloyd Bathelwaite, H. Ian Bathelwaite III. Βγείτε από κει και πάρτε το σπαθί πίσω. Επιστρέψτε στις Κέλτικες εγκαταστάσεις.

Καλύβα

Πηγαίνετε στην καλύβα στο δεύτερο μονοπάτι στα αριστερά από την αφίδα. Βάλτε το κρανίο με το χρυσό σημάδι που βρήκατε



Πανοραμική άποψη.

στηρίγματα πίσω από την φωτιά σε μια ξύλινη σχάρα. Από αριστερά προς δεξιά: Πουλί, άλογο, φίδι, αγριογούρουνο, κύκνος και ψάρι. Κάντε κλικ στον μπλε κύκλο σε κάθε κεφάλι και δείτε διαφορετικές πούδρες. Βγείτε και ακούστε το κουδούνι να χτυπάει 3 φορές.

Alchemy Puzzle

Το αντικείμενο του puzzle είναι να βάλετε συγκεκριμένη ποσότητα από πούδρα από τα κρανία στο κιβώτιο για να φτιάξετε το Stonehenge disk. Το horse skull δεν έχει πούδρα.

1. Μάθετε τα διαφορετικά εικονίδια που έχουν σχέση με το κρανίο. Αυτό θα το βρείτε στον πάπυρο στο τραπέζι του δείπνου του Παπά. (Εικόνα 17)

2. Μελετήστε τα κόκκινα βιβλία που έχουν σχέση με τα σημάδια των κρανίων στο μυστικό δωμάτιο στο ισόγειο του πύργου. Από κάθε βιβλίο, επιλέξτε την διάταξη των όρθιων βράχων που περιέχουν το εικονίδιο του κρανίου. Όλοι οι βράχοι πρέπει να περιέ-

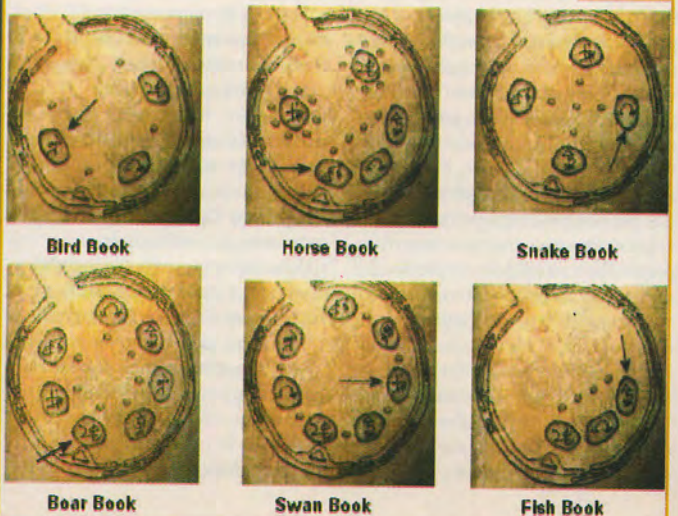
χουν τα εικονίδια των κρανίων εκτός από 7 όρθιες πέτρες που έχουν ένα επιπλέον. Αν δεν ελέγξατε το βιβλίο με το φίδι, επιστέψτε και κάντε το.

3. Πηγαίνετε σε κάθε διάταξη των όρθιων βράχων έξω από τον πύργο. Επιλέξτε τον βράχο στην διάταξη που αντιστοιχεί στο βιβλίο του κρανίου. Γράψτε τον αριθμό και θέση των γραμμών στον βράχο. (Εικόνα 18)

4. Μελετήστε τα βιβλία στο υπνοδωμάτιο του Κέλτη Παπά. Μπορεί να θέλετε να επιστρέψετε στο save που είπαμε παραπάνω. Το κάτω αριστερά είναι το σημάδι των γραμμών στους βράχους. Πάνω δεξιά είναι το υλικό που έχει σχέση με αυτά τα σημάδια. Τα κεντρικά εικονίδια είναι το ποσό που χρειάζεται για τα υλικά. Κοιτάξτε για την πέτρινη ζωγραφιά που είναι παρόμοια με αυτή των επιλεγμένων βράχων έξω. Σημειώστε τα υλικά και την ποσότητα των επιλεγμένων βράχων. Σημειώστε για το εικονίδιο για τον κρύσταλλο όταν ελέγχετε το horse skull.



Εικόνα 18



Bird Book

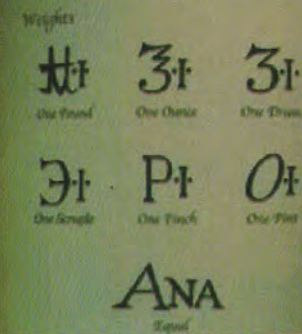
Horse Book

Snake Book

Bear Book

Swan Book

Fish Book



Apothecary Measurements

1. pinch = 5 grains to 10 grains
2. 1 scruple = 3 pinches
3. 1 dram = 3 scruples
4. 1 ounce = 8 drams
5. 1 pint = 1 ounce + 4 drams
6. 1 pound = 12 ounces

ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ

	Γραμμές	Γραμμές	Υλικά	Ποσό
bird	A-2	Δ-3,4,3	cinder	1ounce, 4 drams (1pint), 3 pinches
horse	A-4	Δ-1,2,5	crystal	2 scruples, 1 ounce
snake	A-1	Δ 5,1,2	cinnabar	4 drams, 2 pinches
boar	A-3	Δ - 2,4,3	sulfur	1 pinch, 1 dram
swan	A-3	Δ 3,2,1	sea salt	14 ounces (1 pound + 2 ounces)
fish	A-4	Δ - 2,2,1	mercury	4 scruples, 1ounce, 4 drams

Μετρήσεις

Από το βιβλίο στο μελετητήριο του Lord Bathelwaite, φαίνονται τα εικονίδια που αναπαριστούν τα διάφορα βάρη και τα υλικά, καθώς και τις μετρήσεις. (Εικόνες 19-20)

5. Πηγαίνετε στην καλύβα στην σχάρα με τα κρανία. Η δημιουργία του δίσκου φαίνεται στον πάπυρο που βρήκατε στο γρασίδι στο Manor. Σώστε το παιχνίδι.

α. Μετρήστε την σωστή ποσότητα των χημικών και τοποθετήστε τα στην σχάρα χρησιμοποιώντας την παραπάνω ποσότητα. Οι πούδρες είναι από τα κρανία εκτός από το horse skull (crystal) που βρίσκεται στο αλχημικό τραπέζι. Είναι σε ένα μπολ μπροστά από τον τρίποδα. Προσέξτε να μην κουνήσετε τον μοχλό όταν μετράτε τα υλικά στην σχάρα. Θα χαλάσουν, εκτός αν κάνατε κάποιο λάθος και θέλετε να ξαναρχίσετε. Ελέγξτε ότι έχετε κάτι στην κουτάλα του εργαλείου και ότι είναι άδειο αφού κάνετε κλικ στην σχάρα.

β. Όταν όλα τα υλικά έχουν προστεθεί στην σχάρα, γυρίστε και πάρτε ένα flaming log από

την φωτιά. Ανάψτε την σχάρα με τα υλικά. Αν κάνατε λάθος τότε θα καείτε. Αν τα κάνατε σωστά τότε θα έχετε την Stonehenge disk.

Βγείτε από τις εγκαταστάσεις, πηγαίνετε προς τον λόφο και στο Manor. Δώστε την κάρτα εισόδου του Stonehenge στον Hump και από κει καλά θα είναι να ελέγξετε την Giza.

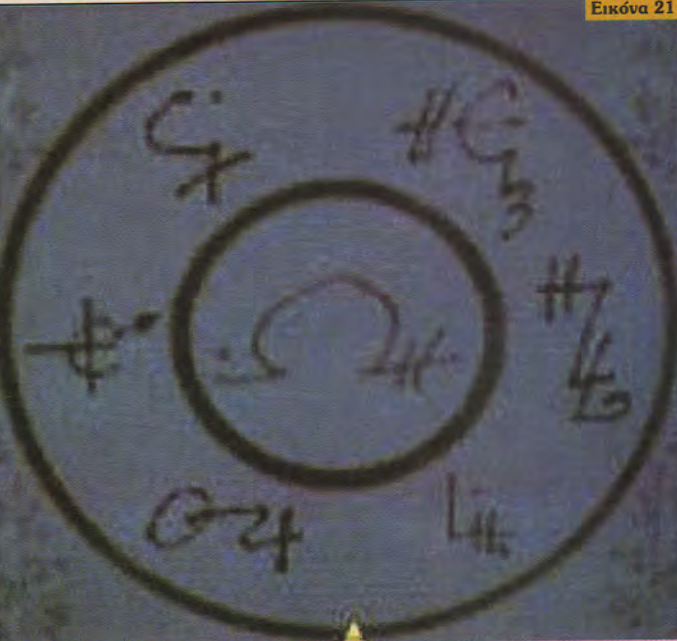
Giza: Τέντα - Διαβάστε το εμπιστευτικό γράμμα του Gil. Βιάσου η Omega Stone μας βλέπει. Πάρτε την pass card to Santorini Island. Επιστρέψτε στον Hump και δώστε του την κάρτα για την Σαντορίνη.

Σαντορίνη

Ελλάδα! Κάντε πίσω και διαβάστε το γράμμα του Gil που είναι στο τραπέζι. "Μέχρι τώρα, έχεις δει ότι χρειάζεσαι να δεις". Γυρίστε και φορέστε την στολή καταδύσεων. Βγείτε από το υδροπλάνο και βουτήξτε κάτω στην πυραμίδα. Αλήθεια έχει πυραμίδα η Σαντορίνη!

Crystal Power House

Δείτε την κορυφή μιας γιγαντιαίας πυραμίδας με μια χρυσή κορωνίδα. Μπροστά από την πυ-



ραμίδα υπάρχει ένα κυκλικό κατασκευάσμα. Μπειτέ και δείτε ένα κάδο γεμάτο κρυστάλλους. Η οροφή είναι ανοιχτή. Βγείτε και σκαρφαλώστε στην κορυφή της πυραμίδας.

Υποθαλάσσια Πυραμίδα

Στον τοίχο είναι μια μεγέθυση των συμβόλων που είδατε στο κυκλικό κατασκευάσμα στο κέντρο.

Omega disk puzzle

Βάλτε τους δίσκους που έχετε μαζέψει στα κατάλληλα σημεία όπως φαίνεται από την μεγέθυση στον τοίχο. Για να ξέρετε που πάει κάθε δίσκος, ελέγξτε τους πάπυρους που έχετε μαζέψει μέχρι τώρα. Αντιστοιχίστε τα σύμβολα ενός πάπυρου με το σχήμα στον τοίχο και βάλτε τον δίσκο στην σωστή θέση. Με την φορά των δεικτών του ρολογιού έχουμε - Atlantis disk, Stonehenge disk, Giza disk, Chitzen Itza disk, Easter Island disk και Devil's Island disk. Πάρτε το Omega Sun Disk. (Εικόνα 21)

Crystal Power House

Μόλις μπειτέ μέσα, κοιτάξτε κάτω στον κάδο και βάλτε την

Omega Sun Disk στο σύμβολο του Omega πλάι από τον κάδο. Οι κρύσταλλοι φωτίζουν αλλά υποχωρούν.

Ακούστε τον Gil να λέει ότι χρειάζεται ένα power boost από την απόλυτη πηγή και έφερε την Ark of the Covenant μέσα σε ένα ελικόπτερο. Μια φωτεινή δεσμίδα φωτός πετάγεται έξω από το Crystal Power House στον ουρανό.

Ακούστε τον Gil να μιλάει για την ανακάλυψη που επιβεβαιώνει την πρόβλεψη του Edgar Cayne - η άλλη κομμένη πέτρινη πλάκα στο Chamber of the Ages οδηγεί στο Hall of Records σε άφθαρτη κατάσταση. Σχολιάζει ότι ο πολιτισμός της Ατλαντίδας ήταν φτιαγμένος από διάφορες φυλές που έχουν διασπαρθεί σε όλο τον κόσμο. Πώς η μικρή Omega stone φτιάχτηκε από 2 κομήτες που κατέστρεψαν την Σαντορίνη. Η ομοιότητα στα αρχιτεκτονικά κτίρια που υπάρχει σε διάφορα μέρη. Κανένα μέρος δεν είναι η Ατλαντίδα.

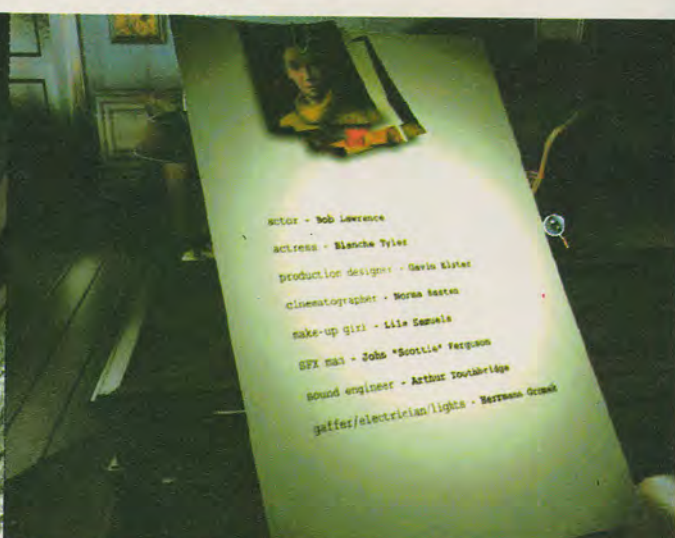
Υπάρχει ακόμα δουλειά να γίνει. Οι πάπυροι αναφέρουν αρχαίους πολιτισμούς που πρέπει να ερευνηθούν στην ανατολή.

ΤΕΛΟΣ





Ξεκινάμε με την σωστή σειρά του πρώτου γρίφου.



Ακόμα περισσότερες αποκαλύψεις!

Alfred Hitchcock's First Cut

Λύνοντας το μεγάλο μυστήριο

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

Μπείτε στην αίθουσα χορού από την πόρτα κοντά στις σκάλες και το γραφείο του Robert στην δεξιά πλευρά από το ξεκίνημα του παιχνιδιού.

Το δωμάτιο αυτό (πολύ όμορφο και ευρύχωρο, δεν βρίσκετε;) έχει μια σκάλα που βγάζει στον πρώτο όροφο. Κοιτάξτε λίγο στις εικόνες και τα κάδρα (κάντε κλικ στο πορτραίτο της Mary-Rose για ένα Flashback. Πηγαίντε τώρα στην ντουλάπα της δεξιά πλευράς και πλησιάστε. Ανοίξτε το πάνω συρτάρι και κάντε κλικ στο άλμπουμ για να ξεφυλλίσετε τις σελίδες του. Ανεβείτε τις σκάλες-θα δείτε κι άλλες εικόνες, διπλώματα κι ένα σωρό ακόμα πράγματα. Επιστρέψτε στο χολ τώρα-πρέπει να ανοίξουμε την πόρτα στα δεξιά.

Βρίσκεστε στο γραφείο του Robert: κοιτάξτε σε όλους τους χάρτες, τις εικόνες και τα κάθε λογής διπλώματα στους τοίχους αλλά και το χρηματοκιβώτιο και την τηλεόραση. Πηγαίντε τώρα πίσω από το γραφείο και πάρτε το ψαλίδι και το γραμματόσημο, κάντε κλικ στον τηλεφωνητή για να πλησιάσετε και πατήστε δύο φορές το κουμπί PLAY για να ακούσετε τα δύο μηνύματα που έχουν ηχογραφηθεί. Ανοίξτε το πάνω συρτάρι στην αριστερή μεριά του γραφείου και διαβάστε την ιατρικά αναφορά της Alicia που θα βρείτε μέσα. Μόλις έχετε τελειώσει, βγείτε από το κοντινό

πλάνο. Πηγαίντε στο ψηλό ξύλινο έπιπλο στην γωνία, εκείνο με τα έξι συρτάρια. Κάντε κλικ πάνω του και θα βγείτε στο κοντινό πλάνο του πρώτου γρίφου. Πρέπει να μετακινήσετε τις λέξεις στο δεξί μέρος κάνοντας κλικ και σέρνοντας την πρόταση με την σωστή σειρά (όπως δείχνει και η φωτογραφία). Η λύση στο τέλος πρέπει να είναι "Foreign correspondent", "Life boat", "North By Northwest", "The thirty nine steps", "Young and innocent", "Blackmail".

Ανοίξτε τα συρτάρια, ένα-ένα την φορά και διαβάστε αυτά που θα βρείτε. Πάρτε και την βιντεοκασέτα από το κάτω συρτάρι. Πλησιάστε την τηλεόραση, πάρτε την βιντεοκασέτα (την welcome videotape) από την τσάντα και κάντε κλικ στο πορτάκι του βίντεο. Θα παίξει τώρα την ομιλία του Robert. Φύγετε από το δωμάτιο και μόλις βγείτε από το χολ, ανοίξτε την πόρτα ακριβώς μπροστά σας (εδώ δεν μπορούσατε να μπείτε πριν) και θα βγείτε στην κουζίνα.

Πηγαίντε στο τραπέζι στο κέντρο του δωματίου και κάντε κλικ στο πιάτο με το κοτόπουλο. Μιλήστε με το πουλί και πάρτε το ποτήρι από τα ράφια στα αριστερά (θα μπει αυτόματα στο τραπέζι- μπροστά από το πουλί. Ανοίξτε την κατάψυξη, πάρτε δύο παγάκι και βάλτε τα στο ποτήρι. Πάρτε τώρα το μπουκάλι μπράντι (που λέει 20 years old)

και χύστε το στο ποτήρι για να πάρετε το Topaz Stopper στο inventory σας. Ωραία- επιστρέψτε τώρα το μπράντι στα ράφια, βγείτε από την κουζίνα και ανοίξτε την είσοδο του σπιτιού στα δεξιά σας (στο χολ πάντα).

Αφού βγείτε έξω, πηγαίντε αριστερά και κατεβείτε τις σκάλες. Πηγαίντε στο κόκκινο αμάξι, πλησιάστε στο κοντινό και πάρτε τα ψαρικά από πίσω. Προχωρήστε στην πύλη Topaz, κοντά στις σκάλες και μπροστά από το σπίτι. Μπείτε στο κοντινό, πάρτε το Topaz Stopper από την τσάντα και βάλτε το στην κλειδαριά. Θα εμφανιστεί η Shadow Card στην υποδοχή- πάρτε την και θα ανοίξει η πύλη.

The Soundstage

Τώρα πρέπει να βρείτε στην γειτονιά ένα κτίριο με τον πίνακα 'Soundstage'. Μπείτε και ο Jack δίπλα από την κονσόλα θα σας δώσει μερικές οδηγίες. Απαντήστε με 'YES' στις δύο ερωτήσεις του διαλόγου. Πηγαίνετε στο μικρόφωνο της σκηνής, κουνήστε την κούκλα με το όπλο και κατεβείτε από την σκηνή για να την ξεφορτωθείτε. Ανεβείτε στην σκηνή πάλι για να το χρησιμοποιήσετε.

Περπατήστε γύρω από το ανδρείκλο, τρέξτε γύρω του και πηδήξτε (αντίστοιχα, χρησιμοποιώντας τα Shift και 'X'). Μπείτε στον ταυρά, τραβήξτε το όπλο σας (επιλέξτε το από

το inventory) στραφέιτε προς το ανδρείκλο και ρίξτε του δύο φορές (με το space bar). Βάλτε το όπλο στην θέση του (στο inventory), επιστρέψτε στον ταυρά, βγάλτε το όπλο και απαντήστε θετικά με το 'YES'.

Πηγαίντε στο ρεστοράν, εκείνο το μικρό σπιτάκι κοντά στο soundstage, μπείτε και στο μουσικό κουτί κάντε κλικ στον πίνακα. Θα βρείτε από πίσω το κλειδί της κουζίνας- πάρτε το. Πηγαίντε στα τραπέζια δίπλα από τα παράθυρα και πλησιάστε να τα δείτε στο κοντινό. Κοιτάξτε εκείνο στα δεξιά και κάντε κλικ στο ποτήρι. Πηγαίντε στο αριστερό και κάντε κλικ σε 2 από τα 3 ποτήρια. Ανοίξτε τώρα την πόρτα δίπλα από το μπαρ για να περάσετε στην κουζίνα.

Πρώτα γυρίστε πίσω σας και ανοίξτε το φως. Προχωρήστε στον φούρνο και κλείστε τον (κάντε κλικ στο κουμπί αριστερά) για να μπορέσετε να τον ανοίξετε και να δείτε μέσα του. Προχωρήστε τώρα στο συρτάρι δεξιά, ανοίξτε το και πάρτε το μαχαίρι και την ταινία. Βγείτε, κάντε τον γύρο του σπιτιού και ανεβείτε την σκάλα που θα δείτε στον τοίχο (σημειώστε ότι σε αυτό το σημείο του παιχνιδιού, παραδοκεί ένα bug! Βάλτε το όπλο σας στο inventory αν το έχετε στο χέρι για να μην το ενεργοποιήσετε και κολλήσετε). Με το μαχαίρι από το inventory



Ένα κλικ πριν να ανοίξει το χρηματοκιβώτιο.



Ψάχνοντας για στοιχεία στο γραφείο.

κάντε κλικ στο σχοινί που είναι δεμένο στο παράθυρο. Επιστρέψτε στο ρεστοράν και θα βρείτε ένα πτώμα να σας περιμένει. Κόψτε το σχοινί με το μαχαίρι- με τον μεγεθυντικό φακό μαζί, ξαφνικά θα ενεργοποιηθεί μια παγίδα! Τρέξτε στην πόρτα και ρίξτε της μερικές φορές (με το space bar) για να ανοίξει. Μπορεί να θέλει 3 ή και 5 προσπάθειες για να ανοίξει. Βγείτε έξω, κοντά στην σκάλα, και σβήστε το αέριο κάνοντας κλικ στον διακόπτη.

Επιστροφή στην κουζίνα. Επιθεωρήστε το πτώμα (μεγεθυντικός φακός ενεργός επιπέλους!). Πάρτε το μαγνητόφωνο ανάμεσα στα δύο χέρια, μπροστά από το πρόσωπο του σώματος και το κλειδί από το αριστερό χέρι. Αψογα!

Ας πάμε τώρα στο μοτέλ. Ανοίξτε την πόρτα για το λόμπι με την Shadow Card, πηγαίντε στο γραφείο και ρίξτε μια ματιά στο βιβλίο επισκεπτών και τα ονόματα που έχει μέσα του. Πηγαίντε πίσω από το γραφείο και κοιτάξτε στο μικρό σεντούκι... στο 322 (πάνω και δεξιά). Βγείτε έξω (από την πορτούλα κοντά

στο γραφείο της ρεσεψιόν) για να βγείτε σε μια αυλή. Πηγαίντε από την άλλη μεριά και στο μικρό κτίριο με τα ξύλινα σκαλιά στην αριστερή πλευρά της αυλής. Μπείτε στο δωμάτιο με το κλειδί 322 (που πήρατε από το πτώμα στο ρεστοράν).

Επιστροφή τώρα στην αυλή του μοτέλ. Πηγαίντε στα φυτά (δεξιά από το κτίριο με τις σκάλες που βγάζει στο 322) και πλησιάστε στο κοντινό. Πάρτε το κλειδί και κάντε κλικ στις κόκκινες κάλτσες για να δείτε άλλο ένα φλας-μπακ. Χμμ...

Ανεβείτε την σιδερένια σκάλα δίπλα από την σκάλα, ανεβείτε μέχρι να φτάσετε το πάνω μέρος, ανεβείτε και την τελευταία σκάλα και ετοιμασθείτε για την δράση: πρέπει να περάσετε τις σανίδες χωρίς να σας χτυπήσουν τα κινούμενα γκριζα σφυριά. Προχωρήστε δύο φορές όταν σταματήσουν, σταματήστε λίγο για ξεκούραση και μετά περπατήστε μπροστά χωρίς να τρέξετε καθόλου.

Στο δεύτερο μέρος, στην σανίδα, τρέξτε και πηδήξτε στην πλατφόρμα ακριβώς μπροστά σας. Μόλις φτάσετε, στρίψτε και

περπατήστε στο επόμενο. Πιέστε τώρα το space bar για το επόμενο βήμα. Πηδήξτε στις μεταλλικές σκάλες δεξιά σας και ανεβείτε ένα επίπεδο.

Προχωρήστε στις σανίδες (μην φοβάστε- δεν μπορείτε να πέσετε γιατί υπάρχουν μπάρες στα πλαϊνά) μέχρι την άκρη. Στραφείτε έτσι ώστε να βλέπετε το πάνω της οθόνης και πέστε από την άκρη. Θα προσγειωθείτε σε μια σανίδα από κάτω. Συνεχίστε αργά (ποτέ μην τρέχετε εδώ) μέχρι να φτάσετε το κάτω δεξί μέρος της οθόνης. Προχωρήστε μέχρι το τέλος της μακριάς πλατφόρμας, στρίψτε και περπατήστε μέχρι να πατάτε πάνω σε στέρεο έδαφος. Πλησιάστε τώρα την τρύπα και πατήστε το space bar για να κατεβείτε. Ανοίξτε την πόρτα μόλις φτάσετε κάτω... βρίσκεστε στο ξενοδοχείο. Βγείτε και πηγαίντε στην πηγή, κοντά στην έπαυλη. Επιστροφή στην έπαυλη και στις μεγάλες σκάλες που την κυκλώνουν. Θα φτάσετε σε μια ξύλινη πλατφόρμα με ένα σκάφος να φαίνεται στο βάθος.

Στην πηγή πάρτε το κάλυμμα από το καρότσι και μπειτέ μέσα

στο σκάφος. Πάρτε την στολή κατάδυσης (κάτω από το ξύλινο κάθισμα) και με το space bar κάντε κουπί για να βγείτε στα ανοιχτά. Φορέστε τη μάσκα και βουτήξτε μέσα στο νερό. Κολυμπήστε προς την κιτρινωπή μορφή που φαίνεται θολά στο βάθος και στο κοντινό, κάντε κλικ στην ζώνη. Δώστε σαν συνδυασμό το 36-26-35 (από αριστερά στα δεξιά).

Πίσω στο σκάφος, μπειτέ πάλι στο investigation mode και κάντε κλικ στην κάμερα για να πάρετε την ψηφιακή κάμερα στο inventory. Μην ξεχάσετε να καλύψετε πάλι το πτώμα (με το cover και το space bar). Φύγετε από το σκάφος, πηδήξτε στην μεγάλη ξύλινη πλατφόρμα και κάντε πίσω μέχρι να βγείτε στο επόμενο κεφάλαιο...

Κεφάλαιο Δεύτερο

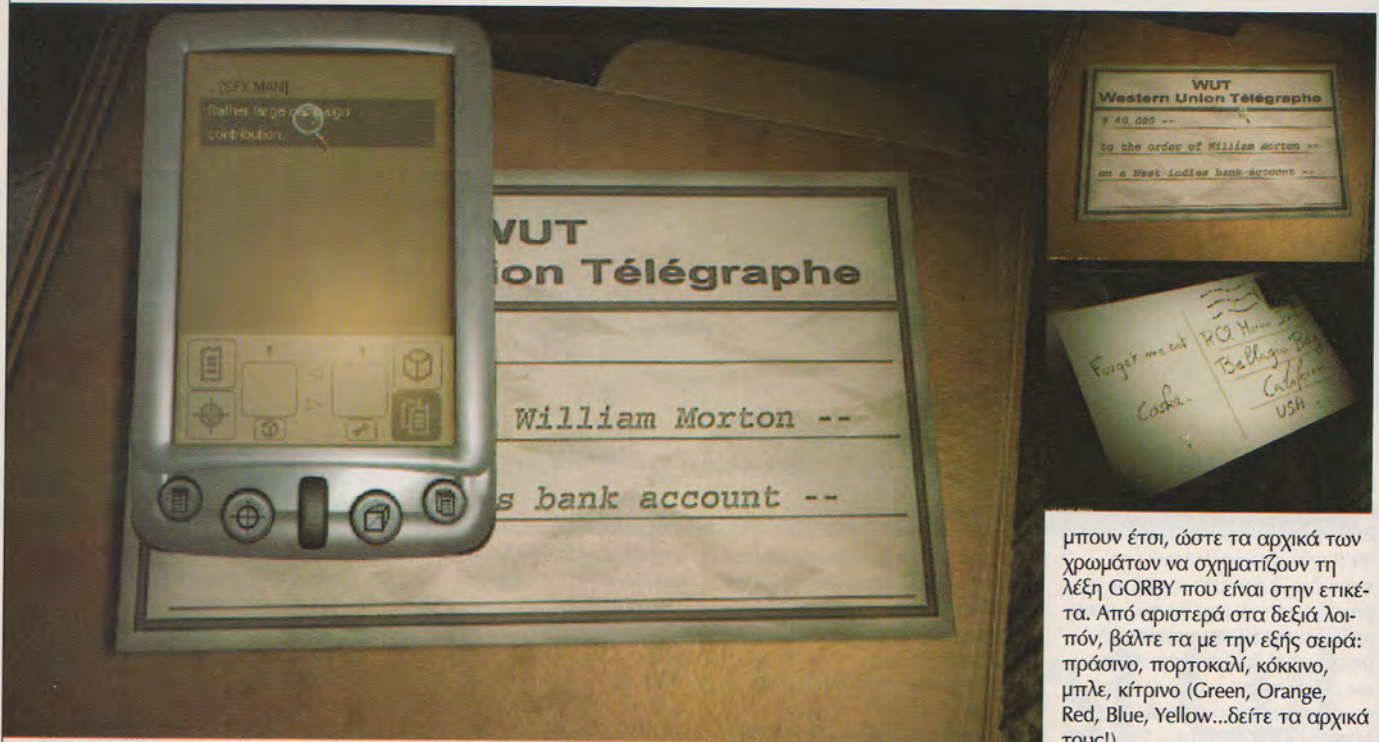
Μπαίνοντας στο λόμπι του μοτέλ, θα χτυπήσει το τηλέφωνο και ο Robert θα σας καλέσει να τα πείτε. Ανεβείτε τις σκάλες, ανοίξτε την πόρτα αριστερά στο τέλος του διαδρόμου και θα αρχίσει αυτόματα ο διάλογος όπου θα δώσετε και την ταινία. Μόλις



Μην ξεχνάτε τις σημειώσεις σας για βοήθεια!



Πρώτο συρτάρι...άδειο;



Χμμ...μερικά στοιχεία είναι τουλάχιστον 'ζουμερά'!

μπουν έτσι, ώστε τα αρχικά των χρωμάτων να σχηματίζουν τη λέξη GORBY που είναι στην ετικέτα. Από αριστερά στα δεξιά λοιπόν, βάλτε τα με την εξής σειρά: πράσινο, πορτοκαλί, κόκκινο, μπλε, κίτρινο (Green, Orange, Red, Blue, Yellow...δείτε τα αρχικά τους!)

Ανοίξτε το σεντούκι και θα βρείτε τον αερόσακο με αποτύπωμα ενός ανθρώπου. Χμμ... Πηγαίστε στο τραπέζι με την τηλεόραση και στο κοντινό, ανοίξτε την τηλεόραση. Κάντε κλικ στις κάρτες για κοντινό και πάρτε την Toraz από τον σωρό. Πρέπει τώρα να διαρρυθμίσετε έτσι τις κάρτες από κάτω, ώστε να διαβάσετε Norman Bates. Πάρτε τις από το inventory, μια-μια, και βάλτε τις στην σειρά πάνω στο τραπέζι, από αριστερά στα δεξιά. Κάντε το σωστά και θα πάρετε ένα ακόμα στοιχείο.

Στην γωνία τώρα του δωματίου είναι κάτι ράφια με βιβλία, κάντε κλικ στο κόκκινο βιβλίο χαμηλά για να το δείτε από κοντά. Ανοίξτε το και χρησιμοποιήστε το μαχαίρι στη μέση της αριστεράς κενής σελίδας και πάρτε το κλειδί του Cyclo Room. Πηγαίστε κάτω από τον ανεμιστήρα του ταβανιού (στο κέντρο του δωματίου), πηγαίστε στο κοντινό και ξεβιδώστε με τη λίμα ένα από τα φτερά. Θα βρείτε μια κρυμμένη κάμερα- κάντε κλικ πάνω της. Διαβάστε και την Βίβλο στο κομοδίνο πριν φύγετε. Κατεβείτε τις σκάλες και ανοίξτε την πόρτα εκεί κοντά για να

τελειώσει το πρώτο μέρος της συζήτησης, κοιτάξτε γύρω στο δωμάτιο... στο άγαλμα της αγελάδας στο τραπέζι (υπάρχει ένα στοιχείο στην επιγραφή). Συνεχίστε με όλα τα πιθανά θέματα στον διάλογο και θα πάρετε ένα κλειδί (backroom key) για το soundstage και δύο κάρτες (Psycho και Tom curtain)

Πηγαίστε τώρα στο soundstage κι ανοίξτε την πίσω πόρτα με το αντίστοιχο κλειδί. Θα βρείτε ένα μεγάλο ψάθινο καλάθι- πλησιάστε το για κοντινό πλάνο, ανοίξτε το και θα δείτε ένα πτώμα. Ψάξτε για ίχνη αν και δεν θα βρείτε τίποτα τρομερό. Βγείτε λοιπόν και πηγαίστε στην πίσω αυλή του ξενοδοχείου, σκαρφαλώστε τη σκάλα μέχρι τον πρώτο όροφο και μπειτε στην πόρτα δεξιά, στο makeur room (με την Psycho Card). Προχωρήστε στο τραπέζι του μακιγιάζ για κοντινό πλάνο, πάρτε τη λίμα (κοντά στο δοχείο με την πούδρα) και την θήκη με τη γκρι σκόνη από το τραπέζι. Ανοίξτε τον μικρό δίσκο στο σεντούκι, κάτω από το χερουλί, πάρτε τα χρωματισμένα κουτάκια και βάλτε τα ένα-ένα στον δίσκο. Σκοπός είναι να





Ψάχνοντας για ένα σνακ ή ένα στοιχείο.



Τι καλό θα φάμε;

μπίετο στο δωμάτιο του Gaffer. Θα δείτε το περίεργο άγαλμα του Χριστού και την κάμερα στα μάτια του (αν κάτι τέτοιο δεν γίνει, βγείτε και ξαναμπίετο αμέσως). Πηγαίντε στο κοντινό της τηλεόρασης για να την ανοίξετε. Ανοίξτε τώρα το μεγάλο συρτάρι κάτω από το τραπέζι, κάντε κλικ στην πόρτα του τραπεζιού στο κοντινό και κλικ στην κάμερα στο κάτω ράφι. Πάρτε τώρα με κλικ και την κάμερα και την φωτογραφία στο inventory. Και τώρα θα ακολουθήσει ένα cutscene...

Πάρτε την κάμερα και χρησιμοποιήστε την (με το space bar) στο παράθυρο. Μετά την ταινία θα βρεθείτε έξω από το δωμάτιο στην αυλή. Πείτε 'NO' στον Gaffer στον διάλογο που θα ακολουθήσει. Θα πέσει από την οροφή- στο σώμα του δεν θα βρείτε τίποτα. Επιστρέψτε τώρα στο δωμάτιό του. Πάλι στο τραπέζι της τηλεόρασης, ανοίξτε την πόρτα αριστερά και πάρτε την κάρτα Saboteur (πίσω από το βάζο με τα μάτια). Στα ράφια με τα βιβλία τώρα, διαβάστε το μήνυμα στο βιβλίο. Διαβάστε επίσης το άρθρο στην εφημερίδα (στο δεξί κομοδίνο) και την Βίβλο (στο αριστερό κομοδίνο). Συνεχίζουμε στο δωμάτιο του ηχολήπτη και στον πρώτο όροφο των σκαλωσιών.

Ανοίξτε την πόρτα με την Toraz Card, βρείτε την βολίτσα στο έδαφος (στην γωνία αριστερά της βιβλιοθήκης), ανοίξτε την και στο κοντινό πλάνο κάντε κλικ στους φακέλους. Κοιτάξτε στα ράφια των βιβλίων κι ανοίξτε το κουτί του DVD στο κάτω ράφι για να πάρετε μια μικρή ταινία. Παιξτε την ταινία στο βίντεο (κάνοντας κλικ την ταινία στο πορτάκι του βίντεο) κι ανοίξτε την τηλεόραση. Κάντε κλικ στο γράμμα δίπλα από την κάμερα για ένα νέο ακόμα στοιχείο. Διαβάστε τώρα την Βίβλο στο αριστερό κομοδίνο, πάρτε τα κιάλια και πηγαίντε στον πίνακα δεξιά του τραπεζιού με την τηλεόραση και το ηχοσύστημα. Κάντε πολλά κλικ και παρατηρήστε τα μέτρα των διαφορετικών σωμάτων. Ανοίξτε την ντουλάπα τώρα και κάντε κλικ στις τρεις ζώνες. Πρέπει να βρείτε τα σωστά νούμερα για την ζώνη στα αριστερά σε αυτόν τον γρίφο: βάλτε τα 35-24-35 (από πάνω προς τα κάτω), που είναι τα μέτρα της Alicia.

Το δωμάτιο των ηχητικών εφφέ (SFX room) είναι στον δεύτερο όροφο των σκαλωσιών, στην πόρτα δεξιά. Μπαινέτε με το Saboteur Card, ανοίγετε την τηλεόραση στο τραπέζι και κοιτάτε το τοιγάρο στα δεξιά.



Ανοίξτε το άνοιγμα στο κάτω μέρος, κάντε κλικ στην οροφή της μακέτας της έπαυλης και θα πάρετε ένα χαρτί τυλιγμένο (είναι το story-board). Ανοίξτε το συρτάρι- θα βρείτε άλλη μια μακέτα: κάντε κλικ το σχοινί στο παράθυρο και θα τραβήξετε ένα καλάθι. Κοιτάξτε το και ανοίξτε τον φάκελο για να δείτε τις εικόνες. Ανοίξτε την ντουλάπα και θα βρείτε στην τσέπη του κουστουμιού ένα μήνυμα που αποκαλύπτει ένα στοιχείο και θα πάρετε και την κάρτα Torn Curtain 2. Πηγαίντε στα ράφια με τα βιβλία και διαβάστε τα μικρά μηνύματα που συνδέεται στο βιβλίο. Διαβάστε την Βίβλο στο κομοδίνο και ρίξτε μια ματιά στα χάπια. Δίπλα από το πτώμα του Gaffer θα βρείτε το δωμάτιο του ηθοποιού (κοντά στην πόρτα που βγάζει στο ξενοδοχείο) που ανοίγει με την κάρτα Torn Curtain

2. Πηγαίντε στο τραπέζι με την τηλεόραση κι ανοίξτε την- κοιτάξτε στα δύο χαρτιά στο τραπέζι και τον φάκελο. Κοιτάξτε στην βίβλο στο κομοδίνο με τα γυαλιά πάνω του. Κοιτάξτε και στα ράφια με τα βιβλία.

Στο soundstage, πηγαίντε στο πίσω μέρος και στην πόρτα με την επιγραφή 'Silence' από πάνω. Προχωρήστε τώρα στον πίνακα ελέγχου, πατήστε το space bar. Αριστερά του αμαξιού, χρησιμοποιήστε την λευκή πούδρα στο παράθυρο, κοντά στο χερουλί, για να φανερώσετε τα δαχτυλικά αποτυπώματα. Ανοίξτε την πόρτα και το ντουλαπάκι, μπροστά και δεξιά, για να πάρετε την κάρτα 1st Broken Cut. Ανοίξτε το πορτ-μπαγκάζ- θα βρείτε ένα πτώμα- πάρτε το ροζ κασκόλ από το χέρι του και θα δείτε ένα ακόμα flashback. Πηγαίντε τώρα στην πόρτα του





χου. Θα ελευθερώσετε έτσι τον Robert. Πηγαίντε τώρα στο γραφείο, κοντά στον τηλεφωνικό θάλαμο.

Μπείτε μέσα, χαμηλώστε την οθόνη (στην γωνία, δίπλα από το γραφείο). Πηγαίντε στο διπλανό δωμάτιο και μπείτε στο investigation mode για να δείτε από κοντά το πτώμα. Κάντε κλικ στα δύο μπουκαλία, χρησιμοποιήστε το μαχαίρι στο καττάκι του πράσινου μπουκαλιού για να ανοίξει και να πάρετε ένα ακόμα στοιχείο. Χρησιμοποιήστε το μαχαίρι στο τηλεχειριστήριο. Χρησιμοποιήστε τώρα το χειριστήριο από το inventory και πατήστε το space για να το δείτε από κοντά: πατήστε το πράσινο κουμπί για να το ανοίξετε ή να το κλείσετε. Κάντε κλικ στα κουμπιά 1, 2 και 3 για να δείτε μερικά σύντομα φιλμάκια- μα πολύ ενδιαφέροντα.

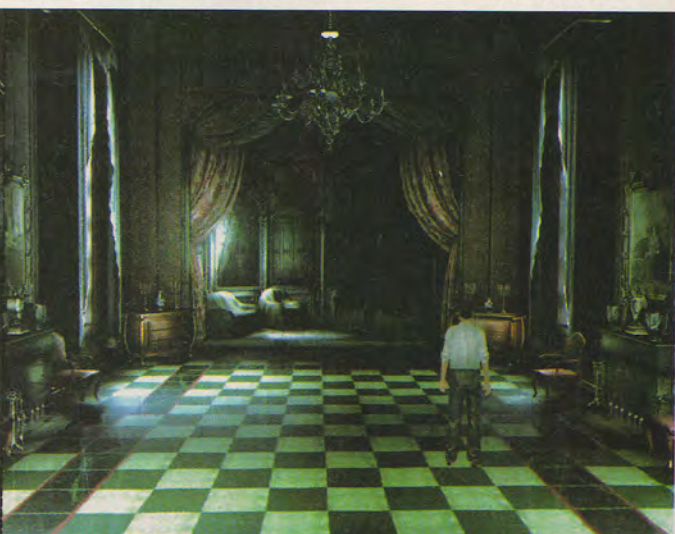
Βγείτε και θα ακούσετε το τηλέφωνο στον θάλαμο χτυπάει: η Constance ζητάει να σας δει στο σπίτι του Brenner. Παίρνετε επίσης και το δεύτερο κομμάτι της Cut Card από την θήκη για τα ρέστα στο τηλέφωνο αλλά και λίγη κόλα (με την κόλα, ενώστε τα δύο μισά για να φτιάξετε ολόκληρη την κάρτα). Πηγαίντε στο σπίτι του Brenner (μπροστά και λίγο δεξιά από το γραφείο) που είναι εκείνο το ερεπίπιο. Μπείτε μέσα με την Cut Card. Η πόρτα θα κλείσει και θα δείτε ένα flashback. Θα σας μιλήσει κάποιος (αυτόματα αρχίζει και ένας μετρητής για την βόμβα)... απαντήστε 'NO' στην πρώτη ερώτηση που θα σας γίνει. Πηγαίντε στον καναπέ με το τσαντάκι, ανοίξτε το στο κοντινό πλάνο και κάντε κλικ στο κραγιόν για ένα ακόμα flashback.

Πηγαίντε στο τζάκι και στο κοντινό πλάνο του ταριχευμένου γερακιού. Κάντε κλικ πάνω του και θα αποκαλυφτεί ένα σημείωμα στο κάτω μέρος. Πηγαίντε

αυτοκινήτου και κάντε κλικ στο μεσαία πεντάλ, το φρένο. Θα ανοίξει το κουτί του αερόσακου στο τιμόνι... άδειο. Κάντε κλικ και θα δείτε ένα ακόμα flashback. Βγείτε από το δωμάτιο και προχωρήστε στο Soundstage για να αρχίσουμε το τρίτο κεφάλαιο.

Κεφάλαιο Τρίτο

Βγαίνοντας από το δωμάτιο, θα ακούσετε από το soundstage τον Robert να φωνάζει. Πρέπει να ανεβείτε στον μεγάλο κάθετο γερανό και να ανοίξετε την πόρτα για να μπείτε στο κουβούκλιο ελέγχου: κάντε κλικ στο αριστερό κουμπί για να χαμηλώσετε τον γάντζο του γερανού. Βγείτε και κατεβείτε. Χαμηλώστε τον μικρό γερανό όπου είναι παγιδευμένος ο Robert, τραβώντας τον μικρό μοχλό στον πίνακα ελέγ-





Ένα ακόμα κομμάτι του παζλ- αίνιγμα.



Στο αμάξι σας περιμένουν σημαντικά πειστήρια.

κοντά στην σκάλα και πατήστε το space για να την πάρετε και να την μεταφέρετε στον πίνακα δίπλα από την πόρτα. Πηγαίντε τώρα στο τραπέζι με το μικρό κουτί. Για να ανοίξει, πρέπει να βάλετε τους σωστούς αριθμούς στην κλειδαριά (314... η λύση είναι στο βιβλίο του Πλάτωνα, στα ράφια αριστερά, που γράφει το 'P' στο κάλυμμα. Ρι όπως λέμε Π, το 3,14). Ανοίξτε, πάρτε το κλειδί και με αυτό ανοίξτε τον πίνακα με την βόμβα.. Σημειώστε ότι εναλλακτικά, μπορείτε να σπάζετε το γυάλινο πορτάκι με το φτυάρι που κρέμεται δίπλα από το τζάκι. Όταν ανοίξει ο πίνακας, κόψτε το ροζ καλώδιο με το μαχαίρι και η Constance θα μπει στο δωμάτιο για να σας μιλήσει. Βγείτε και επιστρέψτε στην έπαυλη.

Κεφάλαιο Τέταρτο

Μπαίνουντας, θα βρείτε τον Jack να μεταφέρει έναν δίσκο από το δωμάτιο του Robert. Θα σας πει να δείτε τον Robert. Ανεβείτε στο δωμάτιό του (πρώτη πόρτα στα αριστερά, μετά τις σκάλες) και περάστε όλους τους διάλους. Επισκεφτείτε και τα υπόλοιπα δωμάτια. Στη μεγάλη κρεβατοκάμαρα, θα βρείτε ένα κυκλικό κουτί με fortune cookies-είναι στην καρέκλα δίπλα από την πόρτα και κοντά στην πόρτα εξόδου. Δείτε το στο κοντινό πλάνο, ανοίξτε το και πάρτε τα δύο μπισκότα, ένα-ένα. Κάντε κλικ πάνω τους για να σπάσουν και διαβάστε το μήνυμα που κρύβουν, δύο φορές. Πηγαίντε στο κασετόφωνο και μπειτέ σε κοντινό πλάνο για να κάνετε κλικ στις δύο εγγραφές: με του Hermann θα δείτε ένα flashback και με το Eoica Symphony Record θα ανοίξετε το μικρό μουσικό κουτί. Πλησιάστε στο κοντινό για να διαβάσετε το μήνυμα στο χαρτί. Ρίξτε επίσης μια ματιά στο ημερολόγιο του τοίχου. Πηγαίντε στον άλλον πίνακα και στο κοντινό, κάντε κλικ πάνω του και θα

μετακινηθεί για να αποκαλύψει μια εικόνα του Robert. Υπάρχει μια βίβλος στο κομοδίνο κι ένα βιβλίο για τη Χιροσίμα στο ράφι από κάτω. Και φυσικά, υπάρχει και η ντουλάπα- ρίξτε μια ματιά μέσα!

Στο δωμάτιο της Alicia τώρα, κοιτάξτε τα ρούχα μέσα στην ντουλάπα και πηγαίντε στην πέρα μεριά του κρεβατιού. Θα δείτε το Mynah Bird, στην γωνία, που πρέπει να τρομάξετε με το όπλο προκειμένου να πλησιάσετε το τραπέζι και το σημείο που καθόταν το πουλί. Ανοίξτε τη μια πλευρά και πάρτε το ξύλινο ψάρι, το οποίο χρησιμοποιείτε στο στόμα του πελεκάνου (θα ανοίξει από κάτω το συρτάρι με το κλειδί του κελαριού, την κάρτα και την συνταγή). Κοιτάξτε και στα ράφια με τα βιβλία, ανάμεσα στα αγάλματα των πουλιών.

Στο δωμάτιο του Jack, κοιτάξτε τη γύρω μόλις μπειτέ, πλησιάστε στο κοντινό του κρεβατιού και την βίβλο πάνω του. Στο κομοδίνο υπάρχει μια φωτογραφία της Alicia. Πηγαίντε τώρα στην πόρτα δίπλα από την αίσουσα χορού- είναι το κελάρι που ανοίγει με το κλειδί που πήρατε πριν λίγο. Κατεβείτε τις σκάλες μέχρι το τραπέζι και κοιτάξτε στο βιβλίο του τραπεζιού και στον πίνακα στον τοίχο. Προχωρήστε τώρα στα ράφια δίπλα από τις σκάλες- κοιτάξτε στην τσέπη του κοστουμιού και θα βρείτε ένα μήνυμα αλλά και κομμάτι της κάρτα Torn Curtain 2. Κοιτάξτε το καλάθι με τα μήλα, πάρτε ένα, ανοίξτε το ντουλαπάκι από κάτω και πάρτε ένα μεγάλο σακούλι αλεύρι κι ένα μικρό κόκκινο με κανέλα (αντίστοιχα, flour και cinnamon). Βγείτε από το κοντινό και πηγαίντε στο άλλο τμήμα του ντουλαπιού για να πάρετε το μηχανήμα. Στο πάνω ράφι θα βρείτε ένα βάζο με μυαλό (πλησιάστε στο κοντινό για να διαβάσετε την ετικέτα).

Πηγαίντε στον τηλεφωνικό θάλαμο και προσπαθήστε να

καλέσετε τον Jack. Επιστροφή στο σπίτι του Brenner. Πλησιάστε το τραπέζι στο κέντρο και κάντε κλικ στον φάκελο που είναι πάνω του. Πηγαίντε στο ράφι στην γωνία (κοντά στο τζάκι) και κοιτάξτε το βιβλίο στο τραπέζι- μέσα θα βρείτε το Heaven's Gate marker. Πηγαίντε τώρα στην εκκλησία και στο νεκροταφείο (στα δεξιά): πλησιάστε τον πάγκο και κοιτάξτε τη γύρω. Πάρτε το πριόνι από το φέρετρο και κοιτάξτε στο χαρτάκι που κρέμεται. Πηγαίντε τώρα στους οικογενειακούς τάφους και κοιτάξτε τη γύρω.

Μπειτέ μέσα στην εκκλησία- ακολουθώντας την σκιά. Μόλις φτάσετε στο τέλος της σκάλας, ρίξτε στην σκιά με το space bar και θα την δείτε να πέφτει. Κατεβείτε ψάχνοντας για στοιχεία (με investigation mode) και θα δείτε ότι η γυναίκα ήταν ήδη νεκρή από μαχαίρι πριν να την πυροβολήσετε. Πηγαίντε πίσω στον χώρο εξομολόγησης, κοντά στην έξοδο. Ανοίξτε την πόρτα στα δεξιά και μπειτέ- πίσω σας θα ενεργοποιηθεί ένα σπαθί (στο άλλο κουβούκλιο). Βγείτε και μπειτέ αριστερά- κοιτάξτε το βιβλίο και γυρίστε την τσάντα. Πάρτε το μανό και το κραγιόν και κάντε κλικ στην τσάντα ξανά. Θα

εμφανιστεί ένα κοντινό- με το μαχαίρι, κόψτε την κρυφή τσέπη στην τσάντα. Διαβάστε το μικρό μήνυμα και πάρτε το δίπλωμα οδήγησης της Constance. Πάρτε και το καφέ ύφασμα από την γωνία.

Πηγαίντε στο οστεοφυλάκιο- στην άλλη άκρη της εκκλησίας και πλησιάστε για το κοντινό με τον γρίφο στον βωμό. Κάντε κλικ σε κάθε εικόνα και πατήστε το κουμπί- κινήστε το ποντίκι αριστερά και δεξιά για να κάνετε τις εικόνες να περιστραφούν. Από πάνω προς τα κάτω, πρέπει να επιλέξετε: βουνά, κλουβί (κύβος), τήγρης.

Όταν ανοίξει η πόρτα, ανοίξτε το πορτάκι κάτω από την σφαιρα και πάρτε το Topaz II Card, κλείστε το κουτί και βγείτε. Πηγαίντε αριστερά του τραπεζιού και ανοίξτε την πόρτα. Κοιτάξτε στο τραπέζι και πάρτε μερικά νομίσματα, πηγαίντε στο μηχανήμα για να ρίξετε ένα από αυτά στην σχισμή και τραβήξτε τον αριστερό μοχλό. Κάντε το ίδιο μέχρι να κερδίσετε τα εξής: Keller video tape, blue slide και AnDia box (λευκό και μπλε).

Ανοίξτε την ντουλάπα πιο δίπλα (είναι στον άλλο τοίχο, δεξιά). Πάρτε το βιβλίο από το ράφι με τον σελιδοδεκτική. Αν δεν





Η Μόνα Λίζα τι έχει να πει για όλα αυτά;

Το investigation mode είναι αναγκαίο κακό μερικές φορές.

πήρατε από το σπίτι του Brenner, τώρα είναι η ευκαιρία σας να πάρετε. Μέσα στην εκκλησία πάλι, πηγαίνετε στα σκαλιά και βάλτε το heaven gate marker στην υποδοχή αριστερά-θα δείτε ένα κρυφό κουτί. Πάρτε την θήκη και ανοίξτε την : από την κάτω γωνία του κουτιού, πάρτε την κάρτα Saboteur 2, κάντε κλικ στον φάκελο και με το μαχαίρι σπάστε την σφραγίδα για να διαβάσετε και τις δύο επιστολές.

Πλησιάστε στο παράθυρο δίπλα από το τραπέζι και κοιτάξτε από κοντά το παράθυρο στην δεξιά πλευρά. Κάντε κλικ στον πίνακα με το όνομα του Saint Robert. Θα πάει στο πλάι και αποκαλυφθεί η κάρτα Psycho 2 και το red slide- πάρτε τα και τα δύο. Βάλτε την πέτρα εκεί που ήταν και βγείτε από το κοντινό. Όταν βγείτε από την εκκλησία και πάλι, θα βρείτε το πουλί που θα σας μιλήσει. Ακολουθήστε τώρα στον βάλτο. Η Alicia έχει προβλήματα... χρησιμοποιήστε το πριόνι στο σκιάχτρο και πάρτε το ξύλο και το μηχάνημα

(αν δεν το πήρατε από το κελάρι πριν). Πλησιάστε την Alicia που είναι από την άλλη μεριά της ξύλινης πλατφόρμας και επιλέξτε το ξύλο από το inventory. Πατήστε τώρα το space για να την γλιτώσετε.

Μετά τους διάλογους, θα επιστρέψετε στην έπαυλη, στον πρώτο όροφο. Κατεβείτε στην κουζίνα (στην αριστερή πόρτα) γιατί ήρθε η ώρα του μαγειρέματος. Ανοίξτε το ψυγείο και πάρτε το βούτυρο από την πόρτα και το μήλο από το πιάτο (αν δεν το έχετε κάνει πριν). Πλησιάστε τον φούρνο και μπειτε στο κοντινό: ανοίξτε το ντουλάπι κάτω δεξιά και κάντε κλικ στο τηγάνι: θα τοποθετηθεί στο μάτι και θα πάρετε αυτόματα την κουτάλα στο πάνω ράφι. Κάντε κλικ στο κίτρινο μπολ του κάτω ραφίου για να το βάλετε στο τραπέζι.

Κόψτε με το μαχαίρι το μήλο και το λεμόνι σε φέτες. Κάντε κλικ στο μπολ του τραπέζιού για το κοντινό και ρίξτε τις φέτες λεμονιού και του μήλου μέσα. Κάντε κλικ στο μπολ για να το αδειάσετε μέσα στο τηγάνι. Από

το μπολ στα δεξιά του τραπέζιού, πάρτε την κανέλλα και την ζάχαρη και ρίξτε τα κι αυτά μέσα. Κάντε κλικ στο χερούλι του φούρνου για να ανοίξει, κλικ στο πιάτο που θα βρείτε μέσα για να το βάλετε στο τραπέζι. Κάντε κλικ στο πιάτο και βάλτε βούτυρο μέσα του. Χρησιμοποιήστε την κουτάλα στο τηγάνι και κάντε κλικ πάνω του για να αδειάσετε τα περιεχόμενα στο πιάτο. Κάντε κλικ στο καφέ-κίτρινο μπολ για κοντινό πλάνο: κάντε κλικ στο βούτυρο, στη μαύρη ζάχαρη (από το μπολ, στα δεξιά του τραπέζιού) και στο αλεύρι για να τα ρίξετε μέσα. Ανακατέψτε με την κουτάλα και βάλτε το μείγμα στο πιάτο της αριστερής πλευράς.

Κάντε κλικ στο πιάτο για να το βάλετε και πάλι μέσα στον φούρνο. Κάντε κλικ στο κουμπί αριστερά για να ανοίξετε τον φούρνο. Περιμέντε λίγο και ανοίξτε τον φούρνο για να πάρετε την μηλόπιτά σας! Έτοιμοι! Πηγαίνετε τώρα στο δωμάτιο της Alicia.

Όταν μπειτε, περάστε δύο φορές τους διάλογους. Πρέπει τώρα να πείτε τις 5 λέξεις με την σωστή σειρά που είναι η εξής: Daddy, Bomb, Suicide, Mommy, Robert. Μπαίνοντας στο χολ, θα δείτε τον Jack να μεταφέρει έναν δίσκο από το δωμάτιο του Robert- σας ζητάει να τον βρείτε. Πηγαίνετε στην ντουλάπα στη μεγάλη κρεβατοκάμαρα και κάντε κλικ στα ρούχα για να τα φορέ-

σετε. Βγείτε και θα ακούσετε τον Jack να σας φωνάζει...

Πηγαίνετε στο δωμάτιο του και τελειώστε τον διάλογο μαζί του για να πάρετε το κλειδί της βιβλιοθήκης.

Στην πισίνα, βάλτε τα σύνεργα κατάδυσης και πηδήξτε στην πισίνα. Βρείτε την μουσική καταπακτή κι ανοίξτε την, ανοίξτε το κουτί και διαβάστε το χαρτί. Επιστρέψτε στην αίθουσα χορού, ανεβείτε τις σκάλες και ανοίξτε την πόρτα στην αριστερή μεριά του μπαλκονιού. Ανοίξτε την πόρτα με το κλειδί της βιβλιοθήκης, μπειτε και προχωρήστε στα ράφια δεξιά για να μπειτε στο κοντινό πλάνο. Θα βρείτε μερικές εγκυκλοπαιδείες και στους τόμους αριστερά θα δείτε μερικά φθαρμένα γράμματα στα γκρίζα. Από αριστερά, κάντε κλικ στα γράμματα A (τόμος 1), N (τόμος 3), D (τόμος 2), I (τόμος 4), A για να σχηματιστεί η λέξη ANDIA και να ανοίξει το αντίστοιχο συρτάρι.

Πηγαίνετε στα συρτάρια και μπειτε στο κοντινό. Κάντε κλικ στο κουτί με τα πουρά δεξιά για να το αδειάσετε. Κάντε κλικ τώρα στο κουτί στο πάνω ράφι κι αριστερά: βάλτε το Winston Churchill από το inventory στον κενό χώρο. Θα ανοίξει το συρτάρι Quay d'Orsai στην κάτω πλευρά- εξερευνήστε τον φάκελο κι αυτά που θα βρείτε μέσα. Πάρτε τους αναευτήρες δίπλα από το κουτί με τα πουρά στα αριστερά και με το Coska ανοίξτε το συρτάρι Tom (το δεύτερο, ξεκινώντας από κάτω). Ψάξτε καλά στον φάκελο.

Για να ανοίξετε το συρτάρι του Foreign, κοιτάξτε στο γενεαλογικό δέντρο πάνω στα ράφια και κάντε κλικ στο παραλληλόγραμμο στο σχέδιο και μετά την σφραγίδα (από το γραφείο του Robert) αριστερά της σφραγίδας. Το συρ-





τάρι θα ανοίξει: πάρτε την κασέτα του Thornhill και κοιτάξτε και στους δύο φακέλους μέσα. Βγείτε και θα πάτε στο δωμάτιο της Alicia.

Κεφάλαιο Πέμπτο

Πλησιάστε την Alicia- μετά τον αρχικό διάλογο επιλέξτε το μηχανήμα ήχο και πατήστε το τρίτο λευκό κουμπί από αριστερά. Πρώτα επιλέξτε το πρώτο επίπεδο και κάντε κλικ στο δεύτερο επίπεδο (τα κουμπιά επιπέδων 'levels' είναι στο μεγάλο, κυκλικό κουμπί: το πρώτο επίπεδο είναι πάνω και το τελευταίο κάτω). Ακολουθήστε την πορεία της συζήτησης και στο τέλος το μηχανήμα θα έχει συνδεθεί για να καλέσετε τον Robert (με το πρώτο κουμπί στα αριστερά). Κάντε κλικ άλλες 2 φορές για να σας καλέσει ο Robert στο δωμάτιό του. Πηγαίντε εκεί για να του μιλήσετε, βγείτε και πηγαίντε στην εκκλησία.

Πηγαίντε πρώτα στο νεκροταφείο για να τα πείτε με τον Jack. Πάρτε τις πλάκες, μια-μια και μεταφέρετέ τις στους τάφους, φροντίζοντας να υπάρχει αντιστοιχία στα ονόματα των πλακών και των φέρετρων: William Morton John "Scottie" Ferguson / Special effects
Bob Lawrence Michael Armstrong / Actor
Stefen Fischer Gavin Elster / Production designer
Shaw Brandon Arthur Toothbridge / Sound engineer
Michael Keller Herrmann Gromek / Electrician / lights
Carol Jones Norma Basten /

Cinematographer
Kay Keane Blanche Tyler / Actress
Ingrid Petersen Lila Samuels / Make-up

Όταν τελειώσετε, ο Jack θα σας δώσει ένα φυτάρι και θα αρχίσετε να σκάβετε τον τάφο σας αυτόματα. Όταν γυρίσει ο Jack, πατήστε το action για να φύγετε, πηγαίντε στο δωμάτιο του Robert (πρώτη πόρτα αριστερά, μετά τις σκάλες). Στο δωμάτιο του Robert, μετά τον διάλογο, θα ανοίξει το μυστικό δωμάτιο. Εδώ συνεχίζεται η συζήτηση μέχρι το σημείο που πρέπει να πυροβολήσετε τον Robert- πάρτε την κάρτα Shadow 2 και μπειτε στο δωμάτιό του.

Κοιτάξτε τριγύρω, πλησιάστε από κοντά το τραπέζι στην γωνία και κάντε κλικ στον ήλιο και το καράβι. Πρέπει να κουνήσετε την γη στην αριστερή θέση και το νησί δίπλα στην Ιθάκη (Ithaca). Γυρίστε τα νούμερα στο 1221 και θα ανοίξουν όλα τα συρτάρια. Κοιτάξτε και στα βιβλία, στο ράφι πάνω από το κρεβάτι.

Ψάξτε γύρω στην αυλή του μοτέλ, πηγαίντε και στα δωμάτια που δεν έχετε δει ακόμα. Το δωμάτιο δίπλα από τα φυτά με τις κόκκινες κάλτσες και την κάρτα, ανοίγει με την κάρτα Psycho 2 (Cinematographer Room). Ανοίξτε την ντουλάπα και το κουτί μέσα για να διαβάσετε το γράμμα. Στα ράφια, κοιτάξτε τα βιβλία που μπορείτε και κάντε κλικ στην πιξίδα- γυρίστε την στο NNW και θα φανεί ένας κρυφός φάκελος στα ράφια. Διαβάστε τον.



Πολλά βιβλία, συρτάρια και κρυψώνες.

Μπορείτε να παίξετε τις κασέτες στο βίντεο- κάντε κλικ την κασέτα (την Keller ή την Thornhill) στο πορτάκι του. Στο τραπέζακι του βίντεο, κάντε κλικ στο μάτι του ογάλματος για να δείτε την κάμερα. Κάντε κλικ και στο στυλό για να δείτε ένα flashback. Διαβάστε την Βίβλο στο κομοδίνο. Στο δωμάτιο της ηθοποιού τώρα (η πόρτα στην δεξιά πλευρά του κτιρίου με την σιδερένια σκάλα), ανοίξτε με το Toraz 2 για να μπειτε και να κοιτάξετε τριγύρω. Ανοίξτε την ντουλάπα, πάρτε την καρφίτσα από το γκριζο ρούχο και κάντε κλικ με αυτήν στην κορυφή της πυραμίδας στο τραπέζι. Θα ανοίξει και θα μπορέσετε να διαβάσετε το χαρτί μέσα της. Διαβάστε την Βίβλο στο κομοδίνο.

Πηγαίντε στο δωμάτιο παραγωγής, στον δεύτερο όροφο των σκαλωσιών (είναι η πόρτα στα δεξιά). Ανοίξτε την ντουλάπα και κάντε κλικ στις ετικέτες της βαλίτσας για ένα flashback. Στο τραπέζι με την τηλεόραση, κάντε κλικ στα τηλέγραφα- πάλι για ένα flashback. Διαβάστε την βίβλο από το κομοδίνο.

Στο γραφείο του Robert στην έπαυλη (πόρτα δεξιά από το

χολ), ανοίξτε το χρηματοκιβώτιο με το Safe Card. Ξεκλειδώστε και τα τρία συρτάρια.

Διαβάστε όλα τα χαρτιά και τους φακέλους μέσα και πάρτε ότι μπορείτε μαζί σας (τα slide viewer, green slide και Robert's card). Μιλήστε με την Alicia, επιλέξτε το slide viewer και παίξτε τα τρία slides που έχετε μαζέψει... θα φανερωθεί ένας μυστικός διάδρομος. Μπειτε. Πλησιάστε το τραπέζι και κάντε κλικ στο μικρό τετράγωνο στον πίνακα.

Κάντε κλικ στην οθόνη στη μέση και θα αρχίσει να παίζει μια μικρή ταινία με τον Josef να πυροβολεί την Constance. Παρακολουθήστε τον διάλογο και κάντε κλικ στην ταινία με το investigation mode.

Μπειτε στην κονσόλα και κάντε κλικ στην μέση της οθόνης για να δείτε τον πρωταγωνιστή να ανεβαίνει τα σκαλιά της εκκλησίας. Μπειτε και πάλι στην κονσόλα για να δείτε ξανά την ταινία- βρείτε το 'τρίτο' χέρι που μεταφέρει το πτώμα στο κοντινό πλάνο του τελευταίου καρέ της ταινίας. Τώρα θα μπει ο Jack στο δωμάτιο και θα σας μιλήσει... παρακολουθήστε το φινάλε!



Το κλασικό σπίτι του Χίτσκοκ στην παραλία.



Ο συννεφιασμένος ουρανός θα σας μεγαλοχήσει.

Postal 2

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats του Postal2, πατήστε το [shift] και μετά το [↓] ή το [↑] για να εμφανίσετε το παράθυρο της κονσόλας του παιχνιδιού. Πληκτρολογήστε SISSY για να ενεργοποιήσετε τα cheats και πληκτρολογήστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς.

ALAMODE - God Mode

PACKNHEAT - Δίνει στους παίκτες κάθε καταστροφικό όπλο του παιχνιδιού.

PAYLOAD - Θέτει όλα τα όπλα του παιχνιδιού να έχουν πολλές σφαίρες.

IAMSOLAME - Γεμίζει όλα τα όπλα με σφαίρες και σας κάνει αόρατους.

PIGGYTREATS - Δίνει πολλά ντόνατς.

JEWFORJESUS - Δίνει στους παίκτες πολλά χρήματα.

BOYANDHIDOG - Δίνει στους παίκτες πολλά δωράκια για τον σκύλο. (Ο σκύλος είναι πολύ χρήσιμος όταν είναι εκπαιδευμένος)

JONES - Δίνει στους παίκτες πολλά health ripes.

SWIMWITHFISHES - Δίνει στους παίκτες όλα τα αντικείμενα που έχουν σχέση με ραντάρ.

FIREINYOURHOLE - Ενεργοποιεί τις rocket cameras

IAMTHEONE - Δίνει στους παίκτες πολύ catnip

LOTSAPUSSY - Δίνει στους παίκτες πολλές γάτες (χρησιμοποιούνται για σιγαστήρες)

BLOCKMYASS - Δίνει πανοπλία

SMACKDATASS - Δίνει το gimpr suit

IAMTHELAW - Δίνει στον παίκτη πλήρη αστυνομία

HEALTHFUL - Δίνει στον παίκτη πλήρη υγεία και αρκετά (4) κουτιά πρώτων βοηθειών.

WHATCHUTALKINBOUT - Μετατρέπει όλους τους non-player χαρακτήρες που απλά στέκονται σε Gary Colemans

OSAMA - Μετατρέπει όλους τους non-player χαρακτήρες που απλά στέκονται σε Fanatacs

ROCKINCATS - Τα όπλα που χρησιμοποιούν γάτες για σιγαστήρες πετάνε γάτες τώρα.

DOKKINCATS - Μετατρέπει τα όπλα που πετούν γάτες σε κανονικά.

SLOWMO 1 - Μπαίνει σε Slow motion mode (Βάλτε 0 για να το κλείσετε)

IFEELFREE - Μπαίνετε σε Ghost mode (Ξαναγράψτε τον κωδικό για να το κλείσετε)

LIKEABIRDY - Αρχίζετε να πετάτε (Ξαναγράψτε τον κωδικό για να το κλείσετε)

FLY - Αρχίζετε να πετάτε (Ξαναγράψτε τον κωδικό για να το κλείσετε)

WALK - Ακυρώνετε τα Modes που πετάτε και είστε ghost.

Οι επόμενοι κωδικοί απαιτούν το v1337 patch

HEADSHOTS - Ένα χτύπημα στο κεφάλι σκοτώνει.



BOPPINCATS - Οι γάτες εξοστρακίζονται αφού πεταχτούν από ένα όπλο.

SPLODINCATS - Κλείνετε τον εξοστρακισμό των γατών από τα όπλα.

NOWWEDANCE - Οπλοπολυβόλο με ψαλίδια.

Παρακάτω είναι κάποιοι κωδικοί συναρτήσεων που βρίσκονται στο παιχνίδι:

EXEC FUNCTION SETTHISERRANDCOMPLETE(ONOMA) - Θέτει μια αποστολή ως ολοκληρωμένη και ενεργοποιεί τα hate-player-groups.

FUNCTION SETTHISDAYSERRANDSCOMPLETE(MEPA) - Θέτει όλες τις αποστολές μιας μέρας ως ολοκληρωμένες και ενεργοποιεί τα hate-player-groups.

SETTODAYSERRANDSCOMPLETE() - Θέτει όλες τις αποστολές της τρέχουσας μέρας ως ολοκληρωμένες και ενεργοποιεί τα hate-player-groups.

SETALLERRANDSUNCOMPLETE() - Αναθέτει όλες τις αποστολές ξανά και κάνει τις ομάδες που σας μισούν να μην σας μισούν πλέον (μπορεί να μην δουλέψει για όλες τις αποστολές).

SETALLERRANDSCOMPLETE() - Θέτει όλες τις αποστολές ως ολοκληρωμένες και ενεργοποιεί τα hate-player-groups.

SETDAY(MEPA) - Όλες οι αποστολές της μέρας που πέρασε θα είναι ολοκληρωμένες, μαζί με ότι υποτίθεται ότι θα διατηρήσετε.

WARPTODAY(MEPA) - Μεταφέρεστε στην επιλεγμένη μέρα.

GOTO(ONOMA ΕΠΙΠΕΔΟΥ) - Φορτώνεται το επίπεδο που θέλετε.

CHANGEDUDE() - Αλλάζει τον παίκτη.

RESETCOPS() - Κάνει τους αστυνομικούς να μην σας κυνηγούν πλέον.

PLAYERSONLY - Κάνει όλα τα animations και τις ενέργειες των non-player να σταματήσουν.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Στον φάκελο του παιχνιδιού βρείτε το αρχείο default.cfg.(GameData/indy/default.cfg). Κάντε το πρώτα back up και μετά χρησιμοποιώντας το notepad αλλάξτε το ώστε να γίνει όπως παρακάτω:

pack: 0
title: 0
freescenedata: 1
vsyncinterval: 2
milessound: 1
nocontrol: 1
cheats: 1
resmgrload: res.dat
fullscreen: 1



Σώστε το αρχείο και τρέξτε το παιχνίδι. Τώρα θα έχετε πρόσβαση στο buildin cheat mode με τα παρακάτω cheats:

Unlimited Health Ατελείωτη ζωή
Unlimited Oxygen Ατελείωτο οξυγόνο
God Mode Γίνεστε αθάνατος
Unlimited Ammo Ατελείωτες σφαίρες

Splinter Cell

Για να εμφανίσετε την κονσόλα πατήστε το πλήκτρο F2. Πληκτρολογήστε τους παρακάτω κωδικούς:

Κωδικός	Αποτέλεσμα
ghost	Μπαίνετε σε ghost mode. Μπορείτε να περνάτε μέσα από τοίχους.
walk	Επιστρέφете στο κανονικό τρόπο παιχνιδιού από το ghost mode ή όποιο άλλο έχετε ενεργοποιήσει.
playeronly	Παγώνει τους εχθρούς σας.
killpawns	Σκοτώνει όλους τους εχθρούς.
Mission win	Ολοκληρώνεται άμεσα η τρέχουσα αποστολή και περνάτε στην επόμενη.





Vietcong

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο [~] για να εμφανίσετε την κονσόλα. Γράψτε τώρα τους παρακάτω κωδικούς:

Κωδικός	Αποτέλεσμα
GIFTFROMPTERODON	Ενεργοποιεί το cheat mode
CHTWEAP (X)	Παίρνετε όπλα (0 - 30)
CHTAMMO	Παίρνετε πυρομαχικά
CHTHEAL	Παίρνετε ζωή
CHTHEALTEAM	Η ομάδα παίρνει ζωή
CHTGRENADES	Παίρνετε χειροβομβίδες
CHTALLQF	Γρήγορες μάχες
CHTZPV (0/1)	Μπαίνετε σε Third person mode
SHOWFPS (0/1)	Δείχνει τα frames ανά δευτερόλεπτο
CHTKOSTEJ	?
SHOWPROF (0/1)	Δείχνει τα στατιστικά
CHTCANNIBALS	?

NBA LIVE 2003

Ξεκινήστε το παιχνίδι κανονικά και δημιουργήστε νέους παίκτες με τα ακόλουθα επίθετα ώστε να ξεκλειδώσετε τους ειδικούς παίκτες.

- MIXTAPES** - Ξεκλειδώνει τον DJ Clue
- DOLLABILLS** - Ξεκλειδώνει τον B. Rich
- GHETTOFAB** - Ξεκλειδώνει τον Fabolous
- GOODBEATS** - Ξεκλειδώνει τον Just Blaze
- CALIFORNIA** - Ξεκλειδώνει τον Hot Karl
- FLIPMODE** - Ξεκλειδώνει τον Busta Rhymes

Όταν ο αντίπαλος σας μαρκάρει πατήστε [taking Charge] για να κερδίσετε φάουλ.

Παγώστε το παιχνίδι όταν έχετε βολές. Δώστε τον έλεγχο της ομάδας σας στον υπολογιστή. Ξεπαγώστε το παιχνίδι και ο υπολογιστής θα εκτελέσει τις βολές σας. Αλλάξτε με τον ίδιο τρόπο τον έλεγχο της ομάδας.

Αλλάξτε τον τύπο του παιχνιδιού σε "Arcade" και επιλέξτε και επιλέξτε τους κανόνες που θέλετε για το παιχνίδι. Έχει επιλογή για πιο αργό παιχνίδι και ευκολότερο έλεγχο.



Rise of Nations

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε ENTER, και πληκτρολογήστε κάποιο από τα παρακάτω cheats για να τα ενεργοποιήσετε:

- 1000 περισσότερα υλικά: cheat resource all+1000
- Ρύθμιση ζημιάς στη μάχη: cheat damage (όνομα)(+ ή -)(ποσό)
- Κατάσταση AI: cheat ai (on, off or debug)
- Συμμαχία με ένα έθνος: cheat ally (όνομα)
- Εξερεύνηση χάρτη: cheat explore (normal, explored, all)
- Αυτόματη ήττα κάποιου έθνους: cheat defeat (όνομα)
- Ανάπτυξη μονάδων: cheat deploy
- Ρίψη πυρηνικών στο σημείο που βρίσκεται ο κέρσορας: cheat nuke
- Ρίψη Wild Bird στο σημείο που βρίσκεται ο κέρσορας: cheat bird
- Συνάντηση με εθνότητα: cheat meet (όνομα έθνους)
- Ολοκλήρωση χτισίματος ή επόμενο αντικείμενο: cheat finish
- Σκοτώνει όλα τα επιλεγμένα αντικείμενα: cheat die
- Κάνετε όλους τους παίκτες ανθρώπους: cheat sandbox
- Πακετάρετε μονάδες: cheat pack
- Ειρήνη με μια εθνότητα: cheat peace (όνομα έθνους)
- Τοποθέτηση ενός κτιρίου στον κέρσορα: cheat insert (αριθμός)(τύπος)(who=RED)(χ,ψ)
- Τοποθέτηση μονάδας ή κτιρίου στο σημείο που βρίσκεται ο κέρσορας: cheat add (αριθμός)(τύπος)(who=RED)(χ,ψ)
- Τοποθέτηση πολυβόλων γύρω από τις πρωτεύουσες: cheat safe
- Ορισμός δυσκολίας: cheat diff (0-5)
- Δείχνει τα επιτεύγματα: cheat achieve
- Δείχνει/αλλάζει το επίπεδο εμπορίου για μια εθνότητα: cheat commerce (αριθμός)(όνομα έθνους)
- Δείχνει/αλλάζει την βιβλιοθήκη τεχνολογικού επιπέδου για μια εθνότητα: cheat library (αριθμός)(όνομα έθνους)
- Δείχνει/αλλάζει το στρατιωτικό επίπεδο military μιας εθνότητας: cheat military (αριθμός)(όνομα έθνους)
- Δείχνει/αλλάζει την ηλικία ενός έθνους: cheat age (αριθμός)(όνομα έθνους)
- Δείχνει/αλλάζει τις πηγές: cheat resource (όνομα)(τύπος αγαθού ή all)(+ ή -)(αριθμός)
- Δείχνει/αλλάζει το επιστημονικό επίπεδο μιας εθνότητας: cheat science (αριθμός)(όνομα έθνους)
- Δείχνει/αλλάζει τη τεχνολογία: cheat tech (όνομα)(τεχνολογία ή all)(on ή off)
- Δείχνει το εύρος της μάχης: cheat ranges (0 ή 1)
- Δείχνει όλο τον χάρτη: cheat reveal (on ή off)
- Απενεργοποιεί τον έλεγχο του υπολογιστή: cheat human (όνομα)
- Ενεργοποιεί τον έλεγχο του υπολογιστή: cheat computer (όνομα)
- Ενεργοποιεί το pause: cheat pause (0 ή 1)
- Σταματάει την συνάντηση με μια εθνότητα: cheat unmeet (όνομα εθνότητας)
- Νίκη για μια εθνότητα: cheat victory (όνομα έθνους)
- Πόλεμος με μια εθνότητα: cheat war (όνομα έθνους)



Gothic 2

Όταν είστε στην οθόνη χαρακτήρων (character screen), με το πλήκτρο "B" από προεπιλογή, πληκτρολογείτε "Marvin" για να ενεργοποιήσετε την κονσόλα του παιχνιδιού. Τώρα, μέσα στο παιχνίδι πατήστε το [F2] για να εμφανίσετε την κονσόλα και πληκτρολογείτε τα παρακάτω:

CHEAT GOD - Μπαίνετε σε God mode

CHEAT FULL - Γιατρεύει ένα παίχτη

ATTRIBUTES - Ανοίγει το παράθυρο για τα character modes (0 = προσωρινή ενέργεια ζωής, 1 = Μέγιστη ενέργεια ζωής, 2 = Προσωρινό Mana, 3 = Μέγιστο Mana, 4 = strength, 5 = fate, οι τιμές 6 και 7 δεν πρέπει να έχουν καμία επιρροή στον χαρακτήρα)

PROTECTION - Protection (1 = προστασία από όπλα, 3 = προστασία από φωτιά, 4 = προστασία από μαγεία, 6 = προστασία από βέλη)

TOGGLE TIME - Διακόπτης χρόνου

TOGGLE FRAME - Διακόπτης ελέγχου των frames ανά δευτερόλεπτο

TOGGLE INERTIATARGE - Διακόπτης του inertiatarge

FIRST PERSON - Μπαίνετε σε First-person mode

INSERT GOLD - Εμφανίζεται μια δερμάτινη τσάντα με 1000 χρυσά νομίσματα και 100 Exp. Δίπλα από τον χαρακτήρα σας.

LURKER - Εμφανίζεται ένας lurker

MORE SNAPPER - Εμφανίζεται ένας Snapper

TROLL - Εμφανίζεται ένα Troll

WARG - Εμφανίζεται ένα warg

SHEEP - Εμφανίζεται ένα πρόβατο

DRACONIAN - Εμφανίζεται ένα Echsenmensch

ICEGOLEM - Εμφανίζεται ένα ice GOLEM

FIREGOLEM - Εμφανίζεται ένα fire GOLEM

STONEGOLEM - Εμφανίζεται ένα stone GOLEM

MORE SCAVENGER - Εμφανίζεται ένας Scavenger

WOLF - Εμφανίζεται ένας λύκος

BLACKWOLF - Εμφανίζεται ένας μαύρος λύκος

EDIT ABILITIES - Εμφανίζεται ένα μενού ικανοτήτων



GOTO WAYPOINT # - Σας τηλεμεταφέρει (για παράδειγμα "goto waypoint Lester" σας πηγαίνει στην Lester)

Μια άλλη μέθοδος. Απλά πατήστε το "B", πληκτρολογείτε "Marvin" και επιστρέψτε στο παιχνίδι. Το κείμενο MARVIN-MODE θα πρέπει να εμφανιστεί στην πάνω άκρη της οθόνης και θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ακόλουθα πλήκτρα ενώ θα παίζετε:

[F3] - Παίζετε σε παράθυρο

[F4] - Παίζετε σε κανονική μορφή

[F5] - Ακίνητη κάμερα

[F6] - Κινούμενη κάμερα

[F7] - Γυρνάτε μέσα από τους τομείς του παιχνιδιού

[F8] - Ανανέωση του Health και του mana

H - Μειώνετε τους πόντους ζωής (life points)

O - Καταλαμβάνετε έναν NPC

POS1 - Αλλάζετε χαρακτήρα

Enter the Matrix

Πηγαίνετε στο σύστημα hacking και προχωρήστε στο cheats menu. Εισάγετε τους παρακάτω αριθμητικούς κωδικούς για να ξεκλειδώσετε την αντίστοιχη λειτουργεία:

Όλα τα όπλα και μέγιστη δύναμη πυρός: 0034AFFF

Επιπλέον test level: 13D2C77F

Διπλάσια ταχύτητα κίνησης: FF00001A

Οι εχθροί δεν σας εντοπίζουν: 0034AFFF

Οι εχθροί δεν σας ακούν: FFFFFFF1

Μεγαλύτερη ταχύτητα πτήσης των Logos: 7867F443

Ατελείωτα πυρομαχικά: 1DDF2556

Ατελείωτο focus: 69E5D9E4

Γίνεστε αθάνατοι: 1DDF2556

Ατελείωτη ζωή: 4516DF45

Χαμηλή βαρύτητα: BB013FFF

Multiplayer μάχη: D5C55D1E

Αθόρυβο Mode: FFF0020A

Οδήγηση Ταξί: D5C55D1E

Turbo mode: 7F4DF451



Hulk

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού εντοπίστε ένα "Game Terminal" για να γράψετε τα παρακάτω cheats:

FIFTEEN - Παίρνετε το "Desert Battle" Movie Art

SANFRAN - Παίρνετε το "Hulk Transformed" Movie Art

PITBULL - Παίρνετε το "Hulk vs. Hulk Dogs" Movie Art

JANITOR - Παίρνετε τον Gray Hulk

NANOMED - Παίρνετε το "Hulk Movie" FX

Πηγαίνετε στο μενού Options/Code και εισάγετε αυτούς τους κωδικούς. Αυτοί ενεργοποιούνται πηγαίνοντας στο μενού Options/Special Features/Cheats.

GMMSKIN - Γίνεστε άτρωτοι

FLSHWND - Παίρνετε έναν Regenerator

ANGMNGT - Θέτει το μέτρο του Rage στο μέγιστο

GRNCHTR - Απεριόριστα Continues

HLTHDSE - Διπλασιάζει τα HP

BRNGITN - Διπλασιάζει τα HP των εχθρών

MMMYHLP - Μειώνει στο μισό τα HP των εχθρών

FSTOFRY - Δολοφονική γροθιά

BRCESTN - Λύνει ένα Puzzle

NMBTHIH - Το High Score από την αρχή

TRUBLVR - Παίρνετε όλα τα επίπεδα

File Hack:

Δημιουργήστε ένα αρχείο με το όνομα args.txt και βάλτε το στο κατάλογο που είναι εγκατεστημένο το παιχνίδι και προσθέστε όποια παράμετρο θέλετε από τις παρακάτω όταν ξεκινήσει το παιχνίδι:

-**SUPERSOAK** - Παίρνετε τα πάντα

-**SOAK** - Ξεκινάτε από το πρώτο επίπεδο

-**FESOAK** - Παίρνετε ειδικά χαρακτηριστικά



- Age of Empires II: Age of Kings • Final Fantasy VIII
- Pharaoh • Flot • Command & Conquer: Tiberian Sun
- Sim Theme Park
- Prince of Persia 3D



- The Sims • USAF
- Battlefield 2: Combat Commander • MIG Alley
- Shadow Man • Seven Kingdoms II • Gabriel Knight 3
- Tomb Raider: The Last Revelation • Urban Chaos
- Quake II: Arena • Unreal Tournament • Nocturne



- Nox • Age of Wonders
- Homeworld • Soul Reaver
- Jane's F/A-18 • Darkstone
- Shadow Company
- Planescape: Torment



- Thief II: The Metal Age
- Star Wars: Force Commander
- Revelation • Evolve • Ultima IX: Ascension • Panzer
- General 3D Assault



- Homeworld Multiplayer
- Might & Magic VIII: Day of the Destroyer • Sid Meier's Antitank • 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
- Battleground 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 • NSS: Psycho Circus • Deus Ex • Icewind Dale • Panzer Campaigns 1: Smolensk '41 • Flanker 2.0
- Dino Crisis



- Baldur's Gate • Final Fantasy VIII • Zeus: Master of Olympus • Warlords: Battlecry
- Wizards and Warriors
- Nocturne • Civilization: Call to Power • Third Reich



- Baldur's Gate II: Shadows of Amn • MechWarrior IV: Vengeance • No One Lives Forever • Advanced Tactical Fighters • Betrayal in Antara
- East Front • Fighting Steel



- American McGee's Alice
- Red Alert 2 (Part 1)
- Dracula 2: Resurrection
- Sacrifice • The Blair Witch Project Vol. 1 • Combat Flight Simulator • Blade Runner



- The Blair Witch Project Vol. 2 • Necronomicon: The Dawning of Darkness • Stupid Invaders • Age of Sail
- Battle Isle 2220 • Dungeon Keeper II • Metal Gear Solid
- Monty 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 Assassins



- Black & White (Part 1)
- Oni (Part 1) • Warcraft 2: Starfall 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 fraggling • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal



- Desperados: Wanted Dead or Alive (I' Μέρος) • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (I' Μέρος) • Alone in the Dark IV: The New Nightmare (I' Μέρος) • Dracula: Resurrection
- Afterlife • Crusader: No Regret • Blood 2: The Chosen



- Max Payne (A' Μέρος)
- Giants-Citizen Kabuto (A' Μέρος) • Half-Life: Counterstrike (A' 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: Hall 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 (A' Μέρος)
- Ground Control (B' Μέρος)
- Septerra Core (A' 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
- Grandia 2
- Guardian of Darkness



- Heroes of Might & Magic IV
- Grandia 2
- Fallout



- Warlords: Battlecry II
- Descent II • Elder Scrolls: Morrowind (A' Μέρος)



- Elder Scrolls: Morrowind (B' Μέρος) • Soulbringer
- Maffa



- Sberbia • Maffa • The Thing
- Elder Scrolls: Morrowind (I' Μέρος)



- Neverwinter Night • Icewind Dale II • Hitman 2 (A' Μέρος)



- Hitman 2 (B' Μέρος)
- Icewind Dale II
- Arx Fatalis
- Divine Divinity (A' Μέρος)



- Wizardry 8 (A' Μέρος)
- Divine Divinity (B' Μέρος)
- Hitman 2 (I' Μέρος)



- Wizardry 8 (B' Μέρος)
- Age of Mythology (A' Μέρος)
- Cameron Files 2: Pharaoh's Curse



- Silent Hill 2
- Age of Mythology
- Shadow of Memories



- Freelancer • Post Mortem
- Tom Clancy's
- Splinter Cell

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ
ΕΝΑ ΘΕΛΟΚΛΗΡΟ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΔΩΡΟ
ΣΕ DVD BOX

ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Δυσεύρετα περιοδικά και ονόματα

Χαιρετώ τους συντάκτες και όλο το team του CGM. Και πιο συγκεκριμένα: Γιάννη, Φωκίων, Χρήστο, Μηνά, Ντόρα, Ηλία, Μιχάλη, Ζέφη, Δημήτρη, Κόνυ και Φίλιππε, keep going... Το όνομα μου είναι Γιώργος και είμαι 16 ετών. Το περιοδικό και το σύνολο της δουλειάς σας είναι εξαιρετικό. Τα reviews ιδιαίτερα είναι πολύ καλά οργανωμένα. Ο λόγος, η αναγραφή των απαιτήσεων κάθε παιχνιδιού... Ακόμα και τα Υπερ και Κατά που αναγράφονται αλλά και οι εικόνες του κάθε παιχνιδιού σε βοηθούν πραγματικά για να επιλέξεις το παιχνίδι που θέλεις. Το περιοδικό το παίρνω πολύ καιρό. Πρώτη φορά όμως συνάντησα πρόβλημα. Μένω στην περιοχή του Περιστερίου- σας πληροφο-

ρώ πως για να βρω το καλοκαιρινό τεύχος, έφτασα μέχρι την Θήβα. Έψαχνα μέρες αλλά μάταια. Στα ράφια όλων των περιπτερών και ψιλικατζδικών υπήρχαν όλα τα περιοδικά εκτός από το CGM και το Game Files. Τελικά, πηγαίνοντας για μπάνιο μια Κυριακή στις Λιβανάτες, περιοχή μετά την Θήβα, πήγα σε ένα περίπτερο για αναψυκτικά και φραπεδάκι κι έριξα μια ματιά στα περιοδικά. Έμεινα έκπληκτος. Είδα 2 ολόκληρα περιοδικά CGM. Δεν είναι η πρώτη φορά που συμβαίνει αυτό. Στην περιοχή του Περιστερίου δυσκολεύομαι να βρω CGM και Game Files. Κάντε κάτι...

ΥΓ.1 Φωκίων, τρομερό όνομα, πού το βρήκες; Στο Περιστερί υπάρχουν περισσότεροι Φωκίωνες, παρά περιοδικά CGM και Game Files.

ΥΓ. 2 Λίγα περισσότερα cheats; ΥΓ.3 Ελπίζω σε δημοσίευση. ΥΓ.4 Ξαναλέω ΚΑΝΤΕ ΚΑΤΙ ΑΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ, ΤΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΔΥΣΕΥΡΕΤΑ. ΥΓ.5 Δεν είναι ότι δεν προλαβαίνω να τα προμηθευτώ. Όσοις περιπτεράδες ρωτάω στο Περιστερί, μου λένε ότι αυτό το περιοδικό δεν το προμηθεύονται. Γιατί...; ΥΓ.6 Ελπίζω να μην σας κούρασα.

Αυτό μάλιστα! Αυτό κι αν είναι φιλικό γράμμα! Άξιο γράμμα του μήνα- κερδίζει επίσης το βραβείο Οικειότητας και το Μετάλλιο της Ανοχής της Καρδιάς!

Ας σοβαρευτούμε: το πρόβλημα αναφέρθηκε στον υπεύθυνο κυκλοφορίας και παρόλο που δεν έχει πέσει στην υπόληψή μας παρόμοιο περιστατικό, γίνονται

έρευνες και ανακρίσεις. Μην αποκλείεις όμως την πιθανότητα να έχει εξαντληθεί κάποιο τεύχος. Πάντως έκανες πολύ καλά που το ανέφερες και σε ευχαριστούμε πολύ- και φυσικά δεν μας κούρασες.

Η καλύτερη και πιο λογική λύση (και για σένα, αλλά και για όλους τους φίλους που ίσως δυσκολεύονται να βρουν κάποιο τεύχος) είναι να ανατρέξετε στην ρίζα του Κακού! Δηλαδή στα κεντρικά μας γραφεία! Ένα τηλεφώνημα για να παραγγείλετε ένα τεύχος ή μια γρήγορη επίσκεψη από τα γραφεία μας, θα είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική- σε ακραίες μόνο περιπτώσεις (μην τρέχετε δηλαδή μέχρι την Θήβα!) Σε ευχαριστούμε για τα πολύ ζεστά σου λόγια. Να είσαι καλά.

Ζέστη, ζέστη, πολλή ζέστη. Τι το θέλαμε και γκρινιάζαμε ότι βρέχει πολύ κι έχει συννεφιά όλη την άνοιξη; Εκδικείται τώρα η φύση και μας έχει στο ταψί να μας ψήνει... είναι παρήγορο όμως ότι ζούμε στην Ελλάδα μας: όπου και αν είστε, υπάρχει μια παραλία μερικά χιλιόμετρα μακριά σας. Υπάρχουν άλλοι άνθρωποι σε χώρες τεράστιες που δεν έχουν δει ποτέ τους θάλασσα- σας μην είμαστε αγράστοι λοιπόν.

Εναλλακτικά, αφήνετε τις παραλίες, ανοίγετε τέρμα τα air-condition, ετοιμάζετε ice-tea, πορτοκαλάδες και αναψυκτι-

κά και αράζετε μέσα. Κι αρχίζει το γλέντι! Ποιος είπε ότι το gaming είναι χειμερινό άθλημα; Και στο πλάι σας, το αγαπημένο σας περιοδικό- το Computer Games Magazine, λιώνεται κι αυτό στην ζέστη, αλλά τουλάχιστον είμαστε παρέα. Και πιθανότατα, αυτή τη στιγμή να έχει ενεργοποιηθεί το site μας- στην διεύθυνση www.cgmag.gr. Διαβάστε το editorial για πιο αναλυτικές πληροφορίες. Ελπίζουμε να τα πούμε εκεί. Μην σταματάτε όμως να στέλνετε γράμματά-θα υπάρχει πάντα μια θέση για τις επιστολές σας στην στήλη αυτή...

RPG στην Αμμουδιά

Αγαπητό CGM, Νομίζω ότι δεν χρειάζεται να αναφέρω τα κλασικά γλειφιτζύρια που ακούτε σε κάθε e-mail που παίρνετε. Βέβαια αυτό δεν σημαίνει ότι κάποια από αυτά δεν είναι αλήθεια. Απλά, βαριέμαι να γράφω τα κατορθώματά σας! Δεν ξέρω πως περνάτε το καλοκαίρι σας εσείς, (μέσα στα μπουντρούμια σας φαντάζομαι...) αλλά εγώ κάνω καλοκαιρινές διακοπές... μπροστά στον υπολογιστή μου. Λοιπόν, τέλος οι χαζολογίες. Βάλτε κάνα RPGάκι για δωράκι να ανοίξει το ματάκι! Ναι, να ξέρω, υπάρχουν κι άλλοι που θέλουν άλλα. Έχω δυο ερωτήσεις:

- 1) Τι διαφορά έχουν οι κρυφοί φάκελοι από τους κανονικούς;
- 2) Μήπως ξέρετε καλά site αξία "επίσκεψης";

Ευχές για καλύτερες επιτυχίες (μόνο αν δημοσιεύσετε το e-mail μου)

Με εκτίμηση,
Κυριακίδης Δημοσθένης

Υ.Γ 1: Ζήτω τα RPG!!
Υ.Γ 2: Sorry για το μέγεθος

Φίλε Δημοσθένη, Κρυφοί και κανονικοί φάκελοι; Εμ, δεν ακούγεται και πολύ μυστήριο το θέμα: οι κρυφοί φάκελοι δεν φαίνονται και οι κανονικοί φαίνονται; Μήπως εννοείς κάτι άλλο που δεν πιάσαμε; Όσο για sites, μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι το αγαπημένο μας είναι το www.cgmag.gr. Θεες και RPGs; Έφτασε! Υπομονή λίγο ακόμα και σας περιμένει κάτι καλό...

Προτάσεις- Α' Μέρος

Αγαπητό CGM Με λένε Ορφέα και είμαι 14 χρονών. Είμαι παρωμένος με το Counter-Strike και θα ήθελα άμα είναι εύκολο να μάθω πως γίνονται επιτέλους αυτά τα περίφημα cheat-άκια όπως η αυτόματη εστίαση στο κεφάλι για γρήσια headshots. Τα τεύχη είναι καλύτερα κάθε μήνα. Αλλά ως παλαιός αναγνώστης νομίζω ότι μερικές λεπτομέρειες θα το κάνουν ακόμα καλύτερο, πχ: Τα παιχνίδια που δίνετε δώρο, δεν λένω, μερικά είναι καλά. Αλλά τους τελευταίους τρεις μήνες τα

ράφια μας έχουν γεμίσει με RPG. Δεν θα ήταν κακό κανένα τύπου fighting. (Mortal Combat κι έτσι). Συνεχίστε να γράφετε αστείες λεζάντες κάτω από τις εικόνες. Καλό θα ήταν να γράφατε περισσότερα cheats για να καλύπτετε μεγαλύτερο αριθμό απελπισμένων gamers. Στα cheats μερικές φορές έχετε χρησιμοποιήσει φράσεις και οδηγίες που ποτέ δεν έχω καταλάβει (εκείνα του Max Payne για παράδειγμα). Το μέγεθος των reviews να μεγαλώσουν. Αυτά από το πρώτο μου γράμμα που ελπίζω να σας διορθώσει. Περιμένω τις απαντήσεις σας.
Ορφέας Φωτεινόπουλος
(John Mullins)

Φίλε Ορφέα, ευχαριστούμε για το γράμμα σου-μείνε συντονισμένος.

Προτάσεις- Β' Μέρος

Αγαπητό Computer Games Magazine! Πρώτα από όλα θα ήθελα να σε συγχαρώ, καθώς είσαι το μόνο περιοδικό που εμπιστεύομαι σε θέματα gaming!

Λοιπόν, με λένε Στέφανο, είμαι δώδεκα χρονών και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Το πρώτο τεύχος που πήρα, ήταν το τεύχος NO 17 το οποίο με ενθουσίασε με το περιεχόμενο που βάζετε και έτσι αποφάσισα να το παίρνω πιο συχνά. Έχω όλα τα τεύχη από το NO 23 και μετά. Ας έρθουμε στο θέμα μας. Θα ήθελα να μου κάνεις δύο χάρες.

1η Χάρη: στο τεύχος Ιουλίου ή Αυγούστου σαν ολόκληρο παιχνίδι να βάλεις το Grand Theft Auto 3 ή το πρώτο μέρος της σειράς Outcast (χρησιμοποίησα τις λέξεις 'πρώτο μέρος' και της 'σειράς' γιατί έχω ακούσει πως θα κυκλοφορήσει και το Outcast 2).
2η Χάρη: βάλε δυο-τρεις στήλες cheats παραπάνω... Ελπίζω να μπορέσεις να εκπληρώσεις τις δύο αυτές επιθυμίες μου!

Τα συγχαρητήριά μου,
Hitman Στέφανος Τσαγαράκης

Φίλε Hitman, θα κάνουμε ότι μπορούμε!

Από το επόμενο τεύχος το "Γράμμα του Μήνα" θα κερδίζει μια ετήσια συνδρομή στο περιοδικό μας.

Χαμένος στο Vice City

Αγαπητό Computer Games Magazine, Με λένε Κώστα και είμαι νέος αναγνώστης του περιοδικού σας. Αρχικά θα ήθελα να σας συγχαρώ για την καταπληκτική δουλειά που κάνετε και δεν σου κρύβω ότι με συνάρπασε η ύλη σου, την οποία θεωρώ εκπληκτική και ειδικά τους οδηγούς στρατηγικής. Δεν θεωρώ περιττό να σου πω πως σχεδόν όλοι οι κωδικοί παιχνιδιών που έχεις δημοσιεύσει μου φάνηκαν χρήσιμοι. Βέβαια ο σκοπός του γράμματός μου είναι να σε παρακαλέσω να μου πεις έστω σε πολύ επόμενα τεύχη μερικούς κωδικούς για το GTA Vice City. Το ξέρω ότι σας ζητάω πολλά αλλά σας παρακαλώ αν γίνονται να τους βρείτε.

Game Over

Κωνσταντίνος Ζαρκαδάκης.

Φίλε Κώστα,

Σε ευχαριστούμε για τα πολύ καλά σου λόγια και σου υποσχόμαστε ότι θα βελτιωνόμαστε συνέχεια. Τους κωδικούς που ζήτησες θα τους βρεις στο τεύχος 36. Πιστεύουμε να σου φανούν χρήσιμοι. Τα λέμε!

Hak Pak και DM!

Φίλοι μου καλοί, Καλοί μου φίλοι gamers και CGMάδες γεια σας και χαρά σας. Αυτή τη φορά σας γράφω ως Dungeon Master και όχι ως απλός Character (πήρα προαγωγή!!!). Ως φανταστικός RPGας θέλω, δηλαδή εκ μέρους όλων των RPGαδων, να σας ρωτήσω τι πιστεύετε για τα RPG που είναι βασισμένα στους κανόνες D&D. Βασικά θέλω να τα συγκρίνετε με τα άλλα γιατί μου φαίνεται ότι τα πετυχημένα τώρα τελευταία είναι αυτά με τους κανόνες του D&D (NWN, Baldur's Gate), μια απλή σύγκριση σας ζητάω. Αλλαγή θέματος, τα hack'n'slash. Δεν ξέρω βρε παιδιά αλλά δεν μου πολύ κολλάει το hack'n'slash στο RPG, μήπως θα έπρεπε να θεωρούνται διαφορετικού είδους; Το να προχωράς κανονικά, ακούγοντας τα πουλάκια στην εξοχή, ξένοιαστα, τριλλί τραλαλά, τι καλά, εεεε και να σου επιτίθενται κάποιοι εχθροί είναι φυσιολογικό σε ένα RPG, αλλά το να τους πολεμάς χωρίς να πάρεις καμιά ανάρση, λαχανιασμένος από το κλικ του ποντικιού ή του πληκτρολογίου, χωρίς να μπορείς να προσθέσεις λίγη στρατηγική στην μάχη (ήμαρτον ρε συς, ήμαρτον! Γεωργίου speaking εεεεε!! speaking!!!) με κάνει να μη θεωρώ τα hack'n'slash RPG.

Ωραία όλα αυτά αλλά ας γυρίσω στον κόσμο μου τώρα, μακριά στην NeverWinter ή μάλλον στην ξεκοκαλισμένη από modules και online games NeverWinter, σ' αυτήν την Αχειμώνιασπητή...τι κάνω; Περιμένω.....OXI TO TPENO PE! Το expansion βέβαια, Shadows Of Unrentide, και παρακαλώ εσάς που έχετε την δύναμη και μπορείτε, να κάνετε ένα preview, μόνο ένα, όχι άλλο, ένα και άλλο κανένα, ένα αλλά καλό, όπως κάνετε πάντα, pleaseeeee. Αυτά και άλλα πολλά στο επόμενο γράμμα.

JJspirit

Y.G. Μπορείτε να μου πείτε πως μπορώ να παίξω ένα NWN module με Hak Pak; Y.G.2 Μην παρεξηγείτε το φίλο μου τον Χαρμάνη, έχει IQ ποντικιού, φαίνεται δεν βλέπει τις τελευταίες σελίδες του περιοδικού που αναφέρονται στα παιχνίδια που μπορείς να αγοράσεις μέσω Red line. Y.G.3 Αν δεν σας είναι πρόβλημα και μπορείτε και δεν σας είναι δύσκολο (γλείψιμο στο full), να μου πείτε ποιο είναι το καλύτερο RPG κατά την γνώμη σας, το Morrowind ή το NeverWinter Nights, σας παρακαλώ πολύ; Έχω μια διαφωνία με τον φίλο μου τον Rave. Y.G.4 Έχετε τα συγχαρητήρια μου για την υπέροχη δουλειά σας. Y.G.5 MORE RPGS FOR COMPLETE GAMES PLEASE!!! Y.G.6Αυτά.

Φίλε JJspirit,

Καταρχήν συγχαρητήρια για την προαγωγή σου σε DM. Εις ανώτερα! Όσο αφορά τώρα την πρώτη σου απορία, το μόνο που έχουμε να πούμε είναι ότι τα RPGs που είναι βασισμένα στους κανόνες του D&D είναι όντως πολύ καλά, αλλά δεν είναι τα μόνα. Μην ξεχνάς το Fallout 2, που ήταν καλύτερο από πολλά άλλα RPG, καθώς και το Morrowind ή το Gothic 1 και 2. Για το θέμα των hack'n'slash, έχεις εν μέρει δίκιο. Τα RPG απαιτούν διάλογους και υπόθεση, όπως το Torment. Αν στο μυαλό σου έχεις το Diablo ως ένα παιχνίδι hack'n'slash, τότε όντως δεν είναι ένα πραγματικό RPG, αλλά καθαρά για πρακτικούς λόγους μπαίνει σε αυτή την κατηγορία, απλά γιατί δεν υπάρχει κάποια καλύτερη πρόκειται περισσότερο περί dungeon crawl ή action RPG αν προτιμάς (ρίξε και μια ματιά στο ειδικό θέμα του τεύχους, όπου μιλάμε λίγο για κατηγορίες και είδη). Έτσι γίνεται και με πολλά άλλα

παρόμοια παιχνίδια. Για το expansion του NWN την απάντηση την πήρες σε αυτό το τεύχος. Το Hak Pak τώρα είναι τόσο τεράστιο κεφάλαιο που δεν μπορεί να απαντηθεί από εδώ- πάντως η BioWare έχει πολύ καλό documentation στην σελίδα της- θα πρέπει να αρκεστείς σε αυτό μέχρι να κάνουμε κάποιο αφιέρωμα σε mods. Ξεκίνα και από την διεύθυνση <http://nwwvault.ign.com/Files/hakpacks/> για μερικά πρώτα packs από μια πολύ ενεργή community που φιλοξενείται από το Ign.

Για να σου απαντήσουμε και στην σύγκριση μεταξύ του NWN και του Morrowind, τότε μπορούμε να πούμε με λίγα λόγια, ότι το Morrowind είναι καλύτερο στο single-player, αλλά χειρότερο στο multiplayer, αφού δεν έχει καθόλου. Απλά τα πράγματα λοιπόν! Έχει να κάνει με το τι ζητάς σε ένα RPG: το Neverwinter έχει πολύ καλό multiplayer και επεκτείνεται περισσότερο με όλα τα εργαλεία, αλλά σαν εμπειρία το Morrowind είναι πιο ολοκληρωτική στο single-player. Αυτά και καλή συνέχεια στο D&D!

H Lara και η Varda

Αγαπητό Computer Games Magazine, Πρώτα από όλα θέλω να σου δώσω τα συγχαρητήρια μου για το καλό περιοδικό σας και για το ολόκληρο παιχνίδι που δίνεις κάθε μήνα. Είμαι σχετικά καινούρια στον κόσμο των παιχνιδιών και το μόνο παιχνίδι που παίζω και μου αρέσει είναι το Tetris αν και ευχαριστήθηκα το "Dracula Ressurrection" και το "The Legend of the Prophet and the Assassin" (κατάφερα να τα τερματίσω, κάτι που ο ξάδερφος μου είχε αποκλείσει)!!! Σε γενικές γραμμές τα καταφέρνω, αν και αργά πάρα πολύ να τερματίσω ένα παιχνίδι. Τώρα το πρόβλημα μου είναι με την λατρεμένη σε όλους μας, θέλω να ελπίζω, Lara Croft. Έχω το "The Last Revelation" και το "Chronicles" και όπως είναι προφανές έχω κολλήσει και στα δύο. Στο πρώτο έχω μείνει στην αρχή, στον τάφο του Σεθ, εκεί που πρέπει να διασχίσω ένα πάτωμα καλυμμένο με ιερογλυφικά, τι να κάνω εκεί, πάνω σε ποια ιερογλυφικά πατάω και με ποια σειρά; Στο άλλο έχω μείνει στο "Old Mine", εκεί που πρέπει να σταματήσω το νερό που τρέχει για να βγει ο δαίμονας που έχει απαγάγει τον παπά. Τι να κάνω που να πάω, έχω δοκιμάσει τα πάντα αλλά άδικος κόπος.

Ακόμα θα ήθελα να σου ζητήσω να δημοσιεύσεις και τους κωδικούς που περνάς τις πίστες, έτσι για να υπάρχουν για ώρα ανάγκτης. Περιμένω βοήθεια επειγόντως!!! Με εκτίμηση "VARDA-T'INTALL'E" Y.G.1 Συγνώμη για το μεγάλο γράμμα. Y.G.2 Υπάρχει περίπτωση να βάλετε ως δώρο το δεύτερο μέρος του "Legend", "The Secrets of Alamut";

Αγαπητή Varda, Είναι πολιτική μας να μην γεμίζουμε την στήλη αυτή με cheats και tips... υπάρχει ήδη ένα πολύ μεγάλο τμήμα του περιοδικού που δημοσιεύει οδηγούς στρατηγικής κι ένα ακόμα με cheats! Επειδή όμως έχουμε ήδη ασχοληθεί με την λατρεμένη μας Lara, να σημειώσουμε ότι υπάρχει οδηγός του Last Revelation στο τεύχος 2 και cheats για το Chronicles στο τεύχος 32. Και με την πρώτη ευκαιρία, θα ακολουθήσει συνέχεια.

Υπερόγραφο και Χαιρετίσματα

Φίλτατο Computer Games Magazine,

Καταρχάς, ευχαριστώ για την δημοσίευση στο τεύχος 35. Αυτή τη φορά σκέφτηκα να πρωτοτυπήσω.

Y.G.1 Και περνάμε στα υπερόγραφο. (Μου-χα-χα-χα-χα-χα). Y.G.2 Γιατί δεν ζούσα τη χρυσή εποχή των home-υπολογιστών (Amiga κτλ.) και είμαι αναγκασμένος να παίζω emulators; Y.G.3 Γιατί να μην ζήσω την χρυσή εποχή του Metal; Y.G.4 Γιατί όλοι γράφουν υπερόγραφο; Y.G.5 Γιατί δεν έχω φράγκα για αναβάθμιση.(έχω ακόμα Pentium III στα 800); Y.G.6 Γιατί στην επαρχία δεν βρίσκεις κανένα παιχνίδι και CD χωρίς να είναι αντιγραμμένα; Y.G.7 Γιατί όλοι πιστεύουν ότι οι gamers και οι metalάδες είναι ηλίθιοι και κ***παίδια; Y.G.8 Γιατί το χόμπι μου/μας θεωρείται παρακακιακό; Y.G.9 Ποιο γράμμα είναι αυτό που σας έχει στείλει το 3 ή το 4; Y.G.10 Γιατί δεν κάνετε καμιά τηλεοπτική εκπομπή; (Γεωργίου speaking). Y.G.11 Θέλω να παραγγείλω παλιά τεύχη αλλά δεν θέλω να κόψω τα κουπόνια. Γίνεται να στείλω φωτοτυπίες; Y.G.12 Βάλτε κανένα fighting ή FPS ή emulator. Y.G.13 Γίνεται να βάζετε λίγιο που καινούρια παιχνίδια;

Υ.Γ.14 Γιατί δεν φτιάχνετε μια ενότητα στην οποία να παρουσιάζετε παιχνίδια ερασιτεχνών;

Υ.Γ.15 Βάλτε τα Review του Postal 1 και Postal 2.

Υ.Γ.16 Γιατί δεν γράφετε τα ονόματά σας κάτω από τα Reviews και Previews. Σε ξένα περιοδικά έχω δει εκτός από το όνομα και φωτογραφία!

Υ.Γ.17 Κάντε ένα αφιέρωμα στους συντάκτες και τα αγαπημένα τους παιχνίδια. (Αν γίνει να υπάρχουν φωτογραφίες).

Υ.Γ.18 Βάλτε το Metal Gear Solid 2 μαζί με το Planetside στο επόμενο τεύχος. (μου-χα-χα-χα-χα).

Υ.Γ.19 Το Metal Gear Solid 1 όμως μπορείτε να το βάλετε;

Υ.Γ.20 Να δω τι θα ακολουθήσει μετά το fifa;

Υ.Γ.21 Τι γίνεται με τα Elder Scrolls;

Υ.Γ.22 Εσείς παίζετε σε emulators;

Υ.Γ.23 Αν να ποιο σύστημα και παιχνίδι προτιμάτε;

Υ.Γ.24 Γιατί δεν μας δείχνετε ποτέ τα γραφεία που δουλεύετε. Οι μισοί αναγνώστες μιλάνε για μπουντρούμια και οι άλλοι μισοί για μια αλάνα στην οποία όταν χιονίζει είστε με τα εσώρουχα και όταν χτυπά ο καύσωνας με 7 πουλόβερ ο καθένας.

Υ.Γ.25 Βαρέθηκα τα Υ.Γ. (επιτέλους).

Υ.Γ.26 Ώρα για μερικά hail.

1) Hail to Computer Games Magazine

2) Hail to Myself!!! (Σιγά ρε παιδιά μη βαράτε).

3) Hail to all gamers

4) Hail to all Metal heads

5) Hail to Slayer

6) Hail to Games

7) Hail to all of us.

Μιας και τώρα θα φωνάζατε "ήμαρτον κύριε Γεωργίου" σταματάω.

Ελπίζω σε δημοσίευση.

Με πολλή αγάπη
(και σε σας έσπασα τα νεύρα)
Γεωργίου Γιάννης

Φίλε Γιούργο,

Ένα περίεργο πράγμα: αν και δεν συμπαθούμε τα γράμματα με 75 υστερόγραφα και 40 χαιρετίσματα και 0 ουσία, βρήκαμε μερικά πολύ καλά θέματα στην επιστολή σου τα οποία πρέπει να απαντήσουμε. Θα μας επιτρέψετε λοιπόν (μια που σου κάναμε και την χάρη για την δημοσίευση), να προσπεράσουμε μερικά και να προχωρήσουμε στην ουσία...

Παλιά τεύχη; Πάρε ένα τηλεφώνω αν δεν θες να ακίσεις σελίδες-απλό! Η ενόητα για παιχνίδια ερασιτεχνών είναι κάτι που προωθείται για το Game Files, που ειδικεύεται σε mods και tools και χάρτες και τέτοια αρχεία.

Μαζεύουμε κάποιο υλικό και το δοκιμάζουμε- με τον καιρό θα μπορούμε ίσως να τα βγάσουμε και στο CD! Αρκεί να έχετε κι εσείς όρεξη: στείλτε λοιπόν ΑΝ έχετε φτιάξει κάτι όμορφο και ποιοτικό... Όσο για τα ονόματά μας, τα βλέπετε σε αυτό το τεύχος... (είναι άλλη μια φορά που μας πιέζετε τόσο πολύ για κάτι που τελικά αναγκαζόμαστε να ενδώσουμε. Άντε, ποιος στην χάρη σας!). Τώρα για φωτογραφίες μας, ας μην το παρακάνουμε! Τι άλλο; Emulators δεν παίζουμε πολύ... προτιμούμε να παίζουμε τα παλιά παιχνίδια στις παλιές πλατφόρμες: το Cannon Fodder στην Amiga, το International Karate+ στον C64 και το Moon Patrol στο 2600. Τα γραφεία μας είναι (όπως αναγράφεται και στην ταυτότητα του περιοδικού) στην Δεκελείας 52- ούτε αλάνα είναι, ούτε σπήλαιο... πέρα να δεις αν είσαι τόσο περιέργος.

Απορίες, απορίες...

Αγαπητό Computer Games Magazine,

Σου στέλνω αυτό το γράμμα, γιατί έχω κάποιες απορίες και θέλω να μου τις λύσεις.

Ξεκινάω αμέσως λοιπόν και κάνω την πρώτη ερώτηση. Έχουν πάρει τα αυτιά μου ότι ετοιμάζετε κάποιο site για το περιοδικό. Πότε θα το ανεβάσετε; Τι θα μπορώ να βρω εκεί; Προφανώς θα περιέχει κάποιο forum. Πως θα είναι αυτό; Αλήθεια, με το forum δεν θα περιοριστεί η αλληλογραφία στο περιοδικό; Πολλές ερωτήσεις. Αλλάζω θέμα...

Διαβάζω τα γράμματα που δημοσιεύετε στο περιοδικό και μου φαίνεται περίεργο όταν κάποιοι ρωτάνε να μάθουν για κάποια cheats ή οδηγούς παιχνιδιών.

Πολλές φορές μάλιστα, ρωτάνε για ένα παιχνίδι και η απάντηση βρίσκεται στο ίδιο τεύχος. Είναι ανάγκη; Καλά δεν λέω, χρήσιμα είναι, αλλά γιατί δεν περιμένει ο κόσμος λίγο! Υπάρχουν τόσα πολλά παιχνίδια που βγαίνουν και σίγουρα δεν μπορείτε να γράψετε τα cheats για όλα μαζί. Θα ήταν κιόλας ανούσιο πιστεύω. Εσείς, τι πιστεύετε; Αν κάνω λάθος πότε το δεν έχω πρόβλημα :).

Τέλος με τις απορίες! Να συγχαρώ όλους τους συντάκτες για την πάρα πολύ καλή δουλειά που κάνουν. Πιστεύω ότι είστε το καλύτερο περιοδικό για gamers. Εγώ προσωπικά καλύτεροια πλήρως κάθε μήνα από τα θέματά σας. Αυτά! Εύχομαι να συνεχίσετε έτσι και καλύτερα.

Με εμπιστοσύνη και αφοσίωση
Αντρέας Καραϊσκος

Υ.Γ. Λιγότεροι οδηγοί, περισσότερα reviews και previews.

Φίλε Αντρέα,

Το site (το οποίο μπορεί να είναι online την στιγμή αυτή που διαβάζεις το περιοδικό- αν όχι, από στιγμή σε στιγμή θα είναι ενεργό), εκτός από forum, θα έχει κι άλλα ωραία πράγματα.

Τονίζουμε φυσικά ότι ο ρόλος του είναι συνοδευτικός, δεν πρόκειται για περιοδικό ηλεκτρονικής μορφής- πρωταρχικής σημασίας είναι το forum. Απλά θα υπάρχουν κάποια συνοδευτικά άρθρα, downloads (όπως τα patches των παιχνιδιών) και άλλες λειτουργίες που σκοπό έχουν να πλαισιώσουν το περιοδικό, όχι να το ξεπεράσουν.

Το forum δεν πρόκειται να έχει ανταγωνιστικό χαρακτήρα με την στήλη αλληλογραφίας. Υπάρχουν αρκετοί που στέλνουν γράμματα στο περιοδικό (δεν έχουν όλη πρόσβαση στο Internet), ενώ είναι πιθανό να δημοσιεύονται και στο περιοδικό κάποια πολύ συγκεκριμένα, επιλεγμένα posts. Για τα cheats που λες, είναι θέμα συγχρονισμού: τότε ταχυδρομείται ένα γράμμα, τότε τυπώνεται το περιοδικό και πολλά ακόμα. Είναι ένα από αυτά τα προβλήματα που θα λυθούν αμέσως με την ενεργοποίηση του site. Σε ευχαριστούμε για τις προτάσεις και τις ιδέες σου. Τα λέμε σύντομα στο forum, OK?

Βαθμολογίες και Κουλούρες

Αγαπητό CGM,

Πρώτα από όλα- τα συγχαρητήριά μου. Δεύτερον, η βαθμολογία μου (τι, νομίζατε ότι μόνο εσείς θα βαθμολογείτε τις προσπάθειες άλλων; Χο χο χο).

Reviews- 9.

Previews-8

Ειδικές Παρουσιάσεις- 9,5

Ειδικά Θέματα (Όταν υπάρχουν)- 9,5..... άντε 10!

Νέα- 7,5

Hardware-7

Μόνιμες στήλες- 8,5

Οδηγοί- Εξαρτάται από το παιχνίδι, από 5 ως 8. Αλλά στα τελευταία τεύχη, θα βαζα ένα 9.

Αλληλογραφία- 8

Εξώφυλλο- 9

Διαφημίσεις-8

Παιχνίδι- δώρο- 10

Γενικότερα λοιπόν, και βλέποντας τα αποτελέσματα της μονομελούς κριτικής επιτροπής, θα έλεγα ότι τα πάτε πολύ καλά. Λίγα συγκριτικά ίσως ακόμα σε hardware που τελευταία έχει πέσει- σίγουρα από ελλειψη χώρου (τα πολλά reviews και previews

και ειδικά θέματα πρέπει να φάνε τον χώρο από κάτω). Μια ιδέα λοιπόν ακόμα: δεν μεγαλώνετε λίγο το περιοδικό; 6-8 σελίδες; Καλό θα'κανε.

Πάντως μπορώ να πω ότι το περιοδικό σας, από εκεί που δεν το ήξερα καθόλου, τώρα το παίρνω κάθε μήνα. Είναι χρήματα που αξίζουν τον κόπο. Μπράβο και πάλι μπράβο. Το κακό είναι το πέτυχα τελείως στην τύχη- από έναν φίλο φίλου του Χαδέλφου και πάει λέγοντας- δεν έχω δει ποτέ καμία διαφήμιση και μου έχει κάνει εντύπωση αυτό.

Διαφήμιση = ψυχή του marketing (κάπως έτσι δεν το λένε;), είναι κρίμα να μην ξέρει ο κόσμος το περιοδικό ή να το έχουν παρεξηγήσει ή να το αγνοούν, την στιγμή που έχει κάτι να πει.

Α και κάτι άλλο: εκείνο το site... ακόμα φυτρώνει; Εδώ και κάτι μήνες όλο δικαιολογίες είστε! Όλο 'το καλό πράγμα αργεί' και κάτι τέτοια! AMAN ΠΙΑ! Άντε γιατί ανυπομονώ να το βαθμολογήσω κι αυτό. Προς το παρόν πάντως, πάρτε μια ΚΟΥΛΟΥΡΑ, μπας και πάρετε μπρος! Forum- 0

Πλάκα κάνω, έτσι; Ξέρω ότι είστε OK και δεν παρεξηγιέστε και δέχεστε κριτική. Τα λέμε!

Α, δεν θα γράψω υστερόγραφα.

Φιλικά,
Μιχάλης Γ.

Αγαπητέ Μιχάλη,

Είναι γεγονός ότι είμαστε ανοιχτοί σε κριτική... Άντε και σε βαθμολογίες... Αλλά ΚΟΥΛΟΥΡΑ! Δεν έχεις οίκτο; Πώς μπόρεσες να το κάνεις αυτό; Πως;

Τέλος πάντων. Έχε χάρη που ξέρομε ότι το site θα φτάσει τουλάχιστον ένα 9 στην κλίμακά σου μόλις βγει, για αυτό δεν σε παρεξηγούμε. Κάνε μια δοκιμή: άνοιξε ένα explorer και μπες στο

www.cgmag.gr - λογικά θα έχουμε ανοίξει και θα σε περιμένουμε.

Κάνε register σαν μέλος στο forum και βαθμολόγησε, αφού κάνεις μια βόλτα στο site- δεν είναι τίποτα τεράστιο (και ΟΧΙ, δεν φυτρώνει ακόμα!) αλλά είναι ζεστό, οικγενειακό και πρακτικό- έχει ότι ακριβώς χρειάζεται.

Το θέμα μας όμως είναι το περιοδικό κι όχι το site. Μην παρασυρθούμε. Για την αύξηση στις σελίδες λοιπόν που αναφέρεις, είναι κάτι που θα σκεφτούμε πολύ σοβαρά.

Κλείνοντας λοιπόν, ας βαθμολογήσουμε κι εμείς το γράμμα σου: Γράμμα Μιχάλη- 5. Έτσι, για να μάθεις να βάζεις κουλούρες. Τα λέμε!

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Φίλε Κωστή Συλιβέστρο

Αγαπητέ δολοφόνε, αυτό που ζητάς είναι πολύ-πολύ δύσκολο. Σκέψου να έπρεπε να στείλουμε από ένα γράμμα σε κάθε από τους χιλιάδες φίλους που θέλουν ένα cheat! Περιοδικό είμαστε, όχι cheat-station! Θα πρέπει λοιπόν να παρακολουθείς την στήλη των cheats για αυτά που ζητάς-εμείς προσπαθούμε για το καλύτερο.

Φίλε Γιάννη Παπαδάκη,

Το μήνυμα λάθους που αναφέρεται είναι συχνά συυφασμένο με προβλήματα στην κάρτα γραφικών. Δεν μας δίνεις αρκετά στοιχεία, αλλά σίγουρα κάτι τρέχει με τα παιχνίδια και την κάρτα σου. Συστήνουμε να κατεβάσεις τους τελευταίους drivers για την κάρτα σου- πολύ πιθανό να είναι αυτό που ζητούν τα παιχνίδια και αρνιούνται να τρέξουν.

Φίλε Αντώνη Γκόστη,

Για να ξέρεις, μερικές φορές σε ένα screenshot μπορεί να μην είναι δυνατό: ίσως γιατί έχει ενεργοποιηθεί κάποιο cheat, ίσως γιατί η έκδοση του παιχνιδιού εί-

να κάποια ειδική που χρησιμοποιείται από τους σχεδιαστές και προγραμματιστές για διαγνωστικούς λόγους. Με λίγα λόγια, αν δεις έναν χαρακτήρα σε ένα screenshot να έχει 1.000.000 hit points κι εσύ μπαίνεις σε υποψίες, να ξέρεις ότι συνήθως κάποιο...μαγικό έχει γίνει. Μην στεναχωριέσαι. Να στεναχωριέσαι για το Septerra Core που δεν έχει συνέχεια- αλλά υπάρχουν κι άλλα παρόμοια παιχνίδια... Ξεκίνα με το Grandia 2!

Φίλε Θεοδωρίδη Ηλία,

Σαν το GT, δεν υπάρχουν πολλά τέτοια παιχνίδια. Στο Need for Speed, στο Colin- υπάρχουν επιλογές να φτιάξεις κάπως τα αυτοκίνητά σου... αλλά όχι σε τέτοιο επίπεδο. Το Midnight Club 2 που αναμένεται να κυκλοφορήσει σύντομα, ίσως σε ικανοποιήσει- κράτα τα μάτια σου ανοιχτά.

Αγαπητή Μαργαρίτα Πούλιου,

Δοκίμασες το VDMS; Είναι ο καλύτερος τρόπος για να βάλεις ήχο σε πολλά παλιά παιχνίδια (τα λεγόμενα abandonware). Η

τελευταία έκδοση είναι η 2.0.4 αυτή την στιγμή- κάνε μια βόλτα από το <https://sourceforge.net/projects/vdmsound/> και κατέβασέ την- σύντομα θα ακούς ήχο όταν παίζεις Ultima Underworld!

Φίλε David,

Το Game Files είναι ακόμα νέο περιοδικό και ο ρόλος του είναι όντως συμπληρωματικός αρχικά. Όπως λες κι εσύ όμως, έχει τα προσόντα να αναπτυχθεί σε κάτι το πολύ ξεχωριστό- το ξέρουμε κι εμείς, κάτι τέτοιο έχουμε στο μυαλό μας. Σχεδιάζουμε να απλωθεί στην modding community και θέλουμε να πιστεύουμε ότι σύντομα, στο cd θα υπάρχουν πέρα από patches, editors κι άλλα αρχεία, οι δικές σας δημιουργίες. Μια από αυτές θα είναι και η δική σου- να είσαι σίγουρος. Περιμένουμε κι άλλα δείγματα της δουλειάς σου.

Φίλε Τάκη Β.,

Δεν μπορούμε να κάνουμε κάτι παρά να σε βομβαρδίσουμε με το κλασικό τροπάριο: βρες drivers, βρες patches, βρες

updates. Μόλις το κάνεις, υπενθύμισε στον εαυτό σου ότι έχεις pc, ότι έχεις windows και ότι ο υπολογιστής ΔΕΝ είναι κονσόλα. Μην ξεχνιόμαστε. Το pc είναι το απόλυτο πολύ-εργαλείο και ΟΧΙ παιχνιδιομηχανή. Αν θες να παίζεις μόνο παιχνίδια, τότε πάρε μια κονσόλα. Ξέχασε όμως όλα τα άλλα (ακόμα και αν δεν έχεις σοβαρές εφαρμογές και προγράμματα)... ούτε MP3's, ούτε επεξεργασία κείμενου, εικόνες και ήχου, ούτε καν... calculator. Δικά σου λεφτά, δική σου απόφαση.

Αγαπητή Άννα 'Irene',

Όχι, δέκα σελίδες δεν είναι πολλές για το αφιέρωμα στην E3. Πρόκειται για την μεγαλύτερη έκθεση παιχνιδιών και σίγουρα αξίζει μια αναλυτική παρουσίαση. Επίσης, να επισημάνουμε ότι διάβασες λάθος το κείμενο και την υπογραφή στο τέλος: το άρθρο ήταν του αδελφικού περιοδικού GamePro, ο κύριος Χαροκόπος είναι ο αρχισυντάκτης του CGM που επιμελήθηκε το αφιέρωμα και απλά το 'έκλεισε' με τον μικρό επίλογο.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

KNIGHTS OF THE CROSS

Οι νικητές του διαγωνισμού

είναι οι ακόλουθοι

1. Έλενα Ρεμούνδου, από Χαλάνδρι
2. Τάκης Ορφανός, από Θεσσαλονίκη
3. Δημήτρης Δασκαλόπουλος, από Λάρισα
4. Απόστολος Γρανισιώτης, από Χανιά
5. Σπύρος Μπλιώτης, από Κέρκυρα
6. Έλενα Γιαννακοπούλου, από Εξάρχεια
7. Αλέξανδρος Γιαννάκος, από Παπάγο
8. Δήμητρα Κωστοπούλου, από Θεσσαλονίκη
9. Αλέκος Πάντος, από Ρόδο
10. Χρήστος Φλωρινιώτης, από Ριζούπολη



Οι νικητές του διαγωνισμού μπορούν να περάσουν από τα γραφεία μας με μια αστυνομική ταυτότητα για ποσοποίηση για να τα παραλάβουν- όσοι μένουν στην επαρχία, παρακαλούμε να επικοινωνήσουν με email ή τηλέφωνο για να κανονιστούν οι λεπτομέρειες της ταχυδρομικής αποστολής.

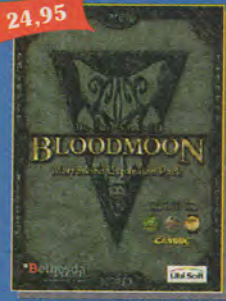
red line

Νέες Κυκλοφορίες

Τώρα και στο internet
www.redline.gr



COLIN MCRÆ 3
Ο Colin McRae επιστρέφει δριμυτέρος στο PC με έναν τίτλο που δεν πρέπει να λείπει από την συλλογή κανενός racing maniac!



BLOODMOON
Το πολυαναμενόμενο expansion για ένα από τα πιο δημοφιλή RPG όλων των εποχών. Εξερευνήστε νέες περιοχές του κόσμου του Morrowind, ολοκληρώστε νέα quests και ζήστε μια νέα ζωή ως... λυκανθρώπος!



WARCRAFT FROZEN THRONE
Η μόχη ανάμεσα στις φυλές του Warcraft συνεχίζεται στην επική συνέχεια του παιχνιδιού. Νέοι ήρωες, μονάδες και κτίρια, καθώς και βελτιωμένο multiplayer θα σας καθηλώσουν. Όσο πιστοί, προσέλαθε!



STARSKY & HUTCH
Η θρυλική αστυνομική σειρά της δεκαετίας του '80 επιστρέφει! Συναρπαστικά κυνηγητά, ανταλλαγές πυροβολισμών και ξέφρενη δράση σε ένα παιχνίδι που μεταφέρει αυτούσια την εμπειρία της τηλεοπτικής σειράς στις οθόνες των υπολογιστών μας!



HULK
Το επίσημο παιχνίδι της πολυαναμενόμενης ταινίας! Ελέγξτε έναν από τους πιο αγριούς, δυνατούς και δημοφιλείς ήρωες των κόμικς. Καταγυστική δράση και ατελείωτη καταστροφή σε έναν τίτλο που θα σας συναρπάσει!

ACTION

ACTION MAN	10.95
AIKEN'S ARTIFACT	9.95
AIRFIX DOGFIGHTER	12.95
AQUANOX	16.95
ARMOR COMMAND	9.95
BATTLEFIELD 1942	47.95
BLOOD RAYNE	43.95
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	14.95
DELTA FORCE 2	21.95
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
GIANTS: CITIZEN KABUTO	14.95
G-POLICE	9.95
GRAND THEFT AUTO 2	9.95
GRAND THEFT AUTO 3	39.95
HARDWARE	9.95
HEAVY GEAR	9.95
HIDDEN & DANGEROUS	10.95
HOSTILE WATERS	14.95
INCOMING FORCES	19.95
INFESTATION	12.95
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	45.95
KRAZY IVAN	9.95
MAFIA	39.95
MAGESLAYER	13.95
MAGIC CARPET 2	9.95
MDX 2	10.95
Mech Commander 2	17.95
MECHWARRIOR 3	12.95
MECHWARRIOR 4	26.95
MEN IN BLACK	9.95
MESSIAH	10.95
MS PACMAN	18.95
PANZER DRAGON	9.95
RAYSTORM	9.95
RUIE	14.95
SENTINEL RETURNS	9.95
SHADOW WARRIOR	9.95
SHOCKWAVE ASSAULT	11.95
SMALL SOLDIERS	9.95
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	16.95
STAR WARS: JEDI OUTCAST	44.95
STARSHIP TROOPERS	19.95
SWAT 3	12.95
THE GRINCH	15.95
THE HULK	43.95
TRESPASSER	9.95
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	10.95
X GOLD	19.95

ACTION / ADV

5TH ELEMENT	13.95
ALCATRAZ	16.95
ALICE	19.95
ALONE IN THE DARK 3	9.95
ALONE IN THE DARK 4	14.95
ARMY MEN: SARGE HEROES	12.95
ARMY MEN: TOYS IN SPACE	12.95
ARMY MEN 2	13.95
BATMAN VENGEANCE	15.95

BLACK & WHITE

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	23.95
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	10.95
DEATHTRAP DUNGEON	24.95
DESPERADOS	10.95
DEUS EX	18.95
DIE BY THE SWORD	12.95
DIE HARD 3: MACATOMI PLAZA	9.95
DINO CRISIS	19.95
DINO CRISIS 2	12.95
DRAGON RIDERS	15.95
DRUUNA	13.95
ENEMY ZERO (4 CD)	24.95
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	14.95
EVIL TWIN	16.95
FELLOWSHIP OF THE RING	16.95
FORT BOYARD MILLENIUM	24.95
FREEDOM FIRST RESISTANCE	16.95
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	48.95
HARRY POTTER & CHAMBER OF SECRETS	45.95
HARRY POTTER & THE PHILOSOPHER'S STONE	45.95
HITMAN	23.95
HITMAN 2	17.95
HITMAN 2	43.95
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	9.95
MAX PAYNE	19.95
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	43.95
MONTEZUMA'S RETURN	16.95
O.D.T.	10.95
OPERATION FLASHPOINT: GOLD EDITION	29.95
OUTCAST	13.95
PLANET OF THE APES	14.95
PRISONER OF WAR	19.95
PROJECT EDEN	12.95
PROJECT NOMADS	29.95
RAINBOW SIX: GOLD PACK EDITION	14.95
RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD	44.95
SECRET SERVICE	16.95
SHADOW OF ZORRO	34.95
SHADOWMAN	10.95
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	42.95
SOUL REAVER	11.95
SOUL REAVER 2	24.95
SQUILTRAP	12.95
SPIDERMAN: MOVIE	35.95
SPLINTER CELL	44.95
STAR TREK: AWAY TEAM	11.95
STAR TREK: THE FALLEN	9.95
STAR WARS: PHANTOM MENACE	21.95
SUM OF ALL FEARS	17.95
THE DEVIL INSIDE	9.95
THE MUMMY	17.95
THE THING	19.95
THIEF 2: THE METAL AGE	10.95
TIMELINE	11.95
TIN TIN DESTINATION ADVENTURE	16.95
TOMB RAIDER	10.95
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	48.95
TOMB RAIDER: CHRONICLES	16.95
TOMB RAIDER II	10.95
TOMB RAIDER III	10.95
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	10.95
VAMPIRE MASQUERADE REDEMPTION	16.95
VIRUS	9.95
WILD WILD WEST	16.95
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	45.95

ACTION / RACING

CARMAGEDDON (JC)	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 HAZARD	9.95
EXTREME BIKER	10.95
IGNITION	9.95
INTERSTATE 76	10.95
LIVE WIRE	9.95
RENEGADE RACERS	9.95
ROAD RASH	11.95
ROLLCAGE	9.95
ROLLCAGE STAGE 2	12.95
S.C.A.R.S.	9.95

PC CD ROM

STARSKY & HUTCH	39.95
WACKY RACES	21.95
WIPEOUT 2097	11.95

ADVENTURE

ADVENTURE AT CHATEAU D'OR	16.95
ALFRED HITCOCK	19.95
ATLANTIS II	18.95
ATLANTIS III	15.95
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
CLUEO CD CHRONICLES	14.95
CRIME SCENE INVESTIGATION	29.95
CRYSTAL KEY	16.95
DISCOWORLD NOIR	11.95
EGYPT 2	10.95
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	22.95
FRANK HERBERT'S DUNE	10.95
FULL THROTTLE	14.95
GABRIEL KNIGHT 3	13.95
GRIM FANDANGO	14.95
HEARTS OF DARKNESS	13.95
KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY	12.95
LITTLE BIG ADVENTURE 2	15.95
LOCHNESS	19.95
LONGEST JOURNEY	14.95
LOUVRE: FINAL CURSE	18.95
MANHUNTER 2	9.95
MORPHEUS	26.95
MYST: MASTERPIECE EDITION	16.95
MYST III: EXILE	14.95
MYSTERY OF THE MUMMY	41.95
NECRONOMICON	29.95
NIGHTMARE	12.95
ODYSSEY	10.95
POST MORTEM	43.95
REQUIEM	9.95
RING II	41.95
RIVEN	14.95
ROAD TO INDIA	18.95
ROME CAESAR'S WILL	17.95
SAM AND MAX	14.95
SCHIZM	19.95
SHADOW OF MEMORIES	42.95
STAR TREK: HIDDEN EVIL	16.95
SYBERIA	44.95
THE DIG	14.95
THE WARD	19.95
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	22.95
FALLOUT RADIOACTIVE	28.95
FLYING CORPS GOLD / B-HUNTER	9.95
HALF LIFE GENERATIONS 3 (incl. BLUE SHIFT)	24.95
HEROES OF M&M TRILOGY (I, II & III)	27.95
INTERPLAY PACK TRIPLE PACK	19.95
JET PACK	24.95
MAXIMUM FLIGHT	19.95
MODERN WARFARE COLLECTION	19.95
MYST TRILOGY	44.95
SEVEN KINGDOMS / DEADLOCK II	9.95
STAR TREK: ACTION PACK	49.95
STAR TREK: COMMANDERS PACK	16.95
STAR WARS: THE COLLECTION	14.95
STAR WARS: X-WING COLLECTOR	22.95
STRATEGY 3	12.95
THE VERY BEST OF MICROPROSE	19.95
THUNDER BRIGADE / SUPER BUBBY	12.95
TOCA 2 / COLIN MCRÆ RALLY DOUBLE	26.95
TOSHEN / FATAL FURY 3	12.95

EMULATORS

AMIGA CLASSIX	14.95
AMIGA CLASSIX VOL. 2	14.95
AMIGA EMULATOR	14.95
ARCADE CLASSIX	12.95
C64 CLASSICS	11.95
GREMLIN CLASSIX	14.95
SPECCY CLASSIX	14.95

EXPANSION

ALPHA CENTAURI: ALIEN CROSSFIRE	2
BALDURS GATE: TALES OF SWORD COAST	2
BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME	10
BLACK & WHITE: CREATURE ISLE	2
C&C: YURIS REVENGE	2
CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD	3
COSSACKS: ART OF WAR	1
COSSACKS: BACK TO WAR	3
DEER HUNTER: EXTENDED SEASON	10
DIABLO 2 EXPANSION	1
DUKE ZONE	1
EMPIRE EARTH: ART OF CONQUEST	2
FS SCENERY GREECE 2002	3
GRAND THEFT AUTO LONDON	10
HEROES OF M&M IV: GATHERING STORM	4
HEROES OF M&M V: WINDS OF WAR	25
IL-2 STURMOVIC: OPERATION BARBAROSSA	10
IRON PLUGGE (7 KINGDOMS EXP.)	2
MEDAL OF HONOUR: SPEARHEAD	2
MEDEVAL VIKING INVASION	2
MODS & MAPS FOR COUNTERSTRIKE	26
MORROWIND BLOODMOON	2
MORROWIND TRIBUNAL	34
MS TRAIN ADD ONS	23
NEVERWINTER NIGHTS: SHAD. OF UNDRÉN	26
OPER. FLASHPOINT: BETWEEN THE LINES	5
OPER. FLASHPOINT: RED HAMMER	5
POSEIDON: ZEUS EXPANSION	24
RAINBOW SIX: EAGLE WATCH	14
RHINE VALLEY: TRAIN SIM ADD ON	32
SETTLERS IV MISSION PACK	16
STREETS OF SIM CITY	16
THE SIMS: FACE FACTORY	23
THE SIMS: HOT DATE	22
THE SIMS: JOB FACTORY	23
THE SIMS: LIVIN UP	23
THE SIMS: SUPERSTAR	24
THE SIMS: THAT'S LIFE	26
THE SIMS: THAT'S LIFE 2	26
THE SIMS: UNLEASHED	23
THE SIMS: VACATION	23
TROPICO: PARADISE ISLAND	16
WARCRAFT III: FROZEN THRONE	16
WARHAZARD: WARCRAFT III ADD ON	24

FIGHTING

LAST BRONX	10
MORTAL KOMBAT 4	10
VIRTUA FIGHTER 2	10
WWE RAW	29

FOOTBALL

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	13
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	10
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	10
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	43
EURO 2000	10
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	9
F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001	10
FIFA 2000	23
FIFA 2003	44
FIFA 99	44
FOOTBALL DIRECTOR	14
GIANLUCA VIALLI'S EUROPEAN MANAGER	16
I.S.S. 3	44
PLAYER MANAGER 2000	11
UEFA CHALLENGE	15.95
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 01/02	11.95
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	9.95
UEFA MANAGER 2000	14.95
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

TOM & JERRY	19.95
-------------	-------

MUSIC

E-JAY MUSIC COLLECTION VOL. 1	17.95
E-JAY MUSIC COLLECTION VOL. 2	17.95
MUSIC 2000 (JC)	9.95

μπορείτε να παραγγίξετε και από το διαδικτυο στο ... www.redline.gr

PLATFORM	
THE STING	33.95
TRAINZ	14.95
TROPICO	24.95
TROPICO 2: PIRATE'S COVE	43.95
VIRTUAL SEA MONKEYS	10.95
WALL STREET TYCOON	18.95
STRATEGY	
1821	33.95
ABOMINATION	11.95
AGE OF EMPIRES	18.95
AGE OF EMPIRES II (J/C)	13.95
AGE OF EMPIRES II GOLD EDITION	39.95
AGE OF WONDERS	9.95
ALIEN NATION	17.95
ALLIED GENERAL	9.95
ALPHA CENTAURI	9.95
ALPHA STORM	11.95
AMERICAN CONQUEST	43.95
ANNO 1503	47.95
ANNO 1602	14.95
AVALON HILL'S DIPLOMACY	11.95
BATTLESHIPS	11.95
BULTZKRIEG	44.95
C&C: GENERALS	47.95
C&C: RED ALERT	9.95
C&C: RED ALERT 2	24.95
C&C: TIBERIAN SUN	21.95
C&C: TIBERIAN SUN GOLD (incl. FRESTORM)	24.95
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 2	42.95
COMMAND & CONQUER	20.95
CONFLICT ZONE	14.95
COSSACKS GOLDEN PACK	41.95
CULTURES	19.95
CULTURES 2	33.95
CYBERSTORM	10.95
DARK REIGN 2	16.95
DUNE: EMPEROR BATTLE (5 CD)	10.95
DUNE 2000	15.95
DUNGEON KEEPER GOLD	9.95
EARTHSSIEGE	9.95
ECONOMIC WAR	13.95
EMPEROR: RISE OF MIDDLE KINGDOM	24.95
EMPIRE OF THE ANTS	18.95
EUROPA 1400: THE GUILD	28.95
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
HEIST	11.95
HOGS OF WAR	16.95
HOMEWORLD	10.95
HOMEWORLD CATAclySM	14.95
HOOGLANS: STORM OVER EUROPE	16.95
IMPERIALISM 2	12.95
IMPERIUM GALACTICA 2 ALLIANCES	13.95
INVICTUS: SHADOW OF OLYMPUS	15.95
JAGGED ALLIANCE 2	29.95
KINGDOM UNDER FIRE	14.95
KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS	12.95
KOHAN 2: BATTLES OF AHRIMAN	41.95
M.A.X. & M.A.X. 2	23.95
MASTER OF ORION 3	47.95
MEDIAeval TOTAL WAR	45.95
MERCHANT PRINCE II	19.95
METAL FATIGUE	26.95
MONOPOLY TYCOON	32.95
MYTH: THE FALLEN LORD	9.95
OUTPOST 2	10.95
PANZER GENERAL 2	22.95
PANZER GENERAL 3: SCORCHED EARTH	14.95
PANZER GENERAL 3D	13.95
PATRICIAN II	11.95
PHARAOH	13.95
POPULOUS THE BEGINNING	9.95
PRAEITORIAN	34.95
RAILROAD TYCOON 2	11.95
ROBE OF NATIONS	48.95
RISE OF NATIONS	43.95
SACRIFICE	11.95
SEGA ARCADE COLLECTION VOL. 1	17.95
SEGA ARCADE COLLECTION VOL. 2	17.95
SETTLERS III GOLD	14.95
SEVEN KINGDOMS II	14.95
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	16.95
SHADOW COMPANY	14.95
SHEEP	10.95
SHOGUN: TOTAL WAR	14.95
SID MEIER'S GETTYSBURG	13.95
SIM ANT	9.95
SIM CITY 2000	13.95
SIM EARTH	10.95
SIM FARM	9.95
SIM PARK	10.95
SIM SAFARI	9.95

NO ONE LIVES FOREVER	13.95
NO ONE LIVES FOREVER 2	29.95
NUCLEAR STRIKE	9.95
PROJECT IGI	14.95
QUAKE 2	16.95
QUAKE 3 GOLD	26.95
RED FACTION	16.95
RED FACTION 2	24.95
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN GOLD	29.95
ROBOCOP	38.95
SERIOUS SAM	16.95
SERIOUS SAM: 2ND ENCOUNTER	19.95
SHADOW FORCE	16.95
SHADOWMASTER	9.95
SIN	9.95
SOLDIER OF FORTUNE	11.95
SOLDIER OF FORTUNE II: GOLD EDITION	28.95
SPACE INVADERS	18.95
STAR TREK: ELITE FORCE 2	44.95
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
SWW 3D	9.95
TACTICAL OPS	33.95
"ULTIMATE QUAKE PACK (1,2 &3)"	47.95
UNREAL II: THE AWAKENING	34.95
UNREAL TOURNAMENT	14.95
UNREAL TOURNAMENT 2003	49.95
UPRISING 2: LEAD & DESTROY	9.95
VIETCONG	44.95
VIRTUA COP 2	9.95
SIMULATION	
101 AIRBOURNE	9.95
1944 ACROSS THE RHINE	9.95
AIRPORT INC. / FLY!	10.95
HAZARD	9.95
ARMORED FIST 3	17.95
ARMY MEN: AIR ATTACK	10.95
ATF	11.95
B17 FLYING FORTRESS 2	15.95
BATTLE OF BRITAIN	14.95
BATTLEZONE	9.95
BATTLEZONE II	13.95
BUSINESS TYCOON	18.95
CITY TRADER	17.95
COMMANCHE 4	17.95
CREATURES 3	9.95
CRIMSON SKIES	14.95
DESTROYER COMMAND	14.95
ENEMY ENGAGE	9.95
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
FLAIKER 2.0	12.95
FLIGHT UNLIMITED 2	10.95
GUNSHIP!	19.95
HELL-COPTER	9.95
IF22 PERSIAN GULF	21.95
IL-2 STURMOVIC	19.95
IL-2 STURMOVIC: FORGOTTEN BATTLES	44.95
IPANZER 44	12.95
I-WAR 2: EDGE OF CHAOS	14.95
I-WAR DEFENCE	17.95
JET FIGHTER 3	9.95
JET FIGHTER 4	14.95
KA 52 TEAM ALLIGATOR	11.95
LUFTWAFFE COMMANDER	14.95
M1 TANK PLATOON 2	17.95
MALL TYCOON	15.95
MIG ALLEY	9.95
MS COMBAT FL. SIMUL.: WWII EUROPE	29.95
MS COM. FL. SIMUL. 3: BATTLE FOR EUROPE	59.95
MS FLIGHT SIMULATOR 2002	39.95
MS FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	59.95
MS FLIGHT SIMULATOR 98	19.95
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
ROLLER COASTER TYCOON	19.95
ROLLER COASTER TYCOON 2	24.95
SEARCH & RESCUE	9.95
SEGA MARINE FISHING	9.95
SILENT HUNTER II	19.95
SILENT THUNDER	12.95
SIM CITY 3000	14.95
SIM CITY 4	47.95
SIM COPTER	10.95
SIM LIFE	11.95
SIM LIFE	10.95
SIM TOWN	10.95
STARLANCER	14.95
STARSLIEGE	10.95
SUB COMMAND	44.95
THE SIMS COLLECTION	44.95

SCREAMER RALLY	10.95
SEGA GT	10.95
SEGA RALLY 2	11.95
SEGA TOURING CARS	9.95
SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP	16.95
SONIC R	10.95
SPORTS CAR GT	9.95
STCC 2	24.95
SUPER 1 KARTING	17.95
SUPERBIKES 2000	9.95
SUPERBIKES 2001	19.95
SUPERBIKES WORLD CHAMPIONSHIP	9.95
TOCA TOURING CAR	9.95
TOCA TOURING CAR 2	10.95
VIPER RACING	13.95
V-RALLY 2	12.95
WARM UP	17.95
RPG	
ANACHRONOX	16.95
ARCANUM	19.95
ARCATERA: THE DARK BROODHEROOD	18.95
ART OF MAGIC	11.95
ARX FATALIS	34.95
BALDURS GATE 2 & THRONE OF BAAL	39.95
BATTLE ISLE 2	9.95
BATTLE REALMS	14.95
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	12.95
DARKSTONE	13.95
DIABLO	9.95
DIABLO 2	16.95
DISCIPLES GOLD	36.95
DIVINE DIVINITY	28.95
DUNGEON SIEGE	40.95
EVIL ISLANDS	16.95
FALLOUT TACTICS	12.95
GOthic	24.95
GOthic II	47.95
GRANDIA 2	19.95
HAZARD	11.95
HEROES CHRON.: CLASH OF THE DRAGONS	22.95
HEROES CHRON.: CONQ. OF THE UNDER	22.95
HEROES CHRONICLES: FINAL CHAPTERS	14.95
HEROES CHRON.: WARLORDS OF THE WEST	22.95
HEROES OF CHRON.: MASTER OF ELEMENTS	22.95
HEROES OF M&M II	9.95
HEROES OF M&M III	10.95
HEROES OF M&M III (& ARMAGED. BLADE)	19.95
ICEWIND DALE II	44.95
MIGHT & MAGIC IX	24.95
MIGHT & MAGIC VI	10.95
MIGHT & MAGIC VII	10.95
MIGHT & MAGIC VIII	14.95
MORROWIND: GOLD PACK	44.95
NEVERWINTER NIGHTS	47.95
NOX	12.95
PLANESCAPE TORMENT	17.95
PLAYMOBIL HYPE	9.95
POOL OF RADIANCE	29.95
RETURN TO KRONDOR	9.95
REVENANT	10.95
SILVER	12.95
SOULBRINGER	9.95
SUMMONER	14.95
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	16.95
ALIEN VS PREDATOR	12.95
ALIEN VS PREDATOR 2	15.95
ARMY MEN: AIR TACTICS	14.95
BARRAGE	9.95
C&C: RENEGADE	41.95
CANNON FODDER	9.95
CENTPEDE	9.95
CLIVE BARKER'S UNDYING	14.95
CODENAME OUTBREAK	18.95
DARKLIGHT CONFLICT	9.95
DAY OF DEFEAT	44.95
DEER HUNTER 3	9.95
DELTA FORCE-BLACK HAWK DOWN	44.95
DESCENT 3 (& ADD ON)	15.95
DEVASTATION	39.95
DIE HARD TRILOGY	11.95
DUKE NUKEM 3D	9.95
EXHUMED	9.95
EXPANDING	10.95
FLYING HEROES	10.95
HALF LIFE	16.95
HALF LIFE: BLUE SHIFT	15.95
HEXEN II	19.95
HOUSE OF THE DEAD	9.95
HOUSE OF THE DEAD 2	10.95
I.G.I. 2 COVERT STRIKE	43.95
IRON STORM	43.95
JAMES BOND: NIGHTFIRE	44.95
MEDAL OF HONOUR: ALLIED ASSAULT	42.95

Προσφορές του Μήνα



14,95

THE SETTLERS III GOLD

Μην νομίζετε ότι είναι εύκολη υπόθεση η ίδρυση μιας σποικίας. Οι πρώτες ύλες, η βιομηχανία, το εμπόριο, ο στρατός και τα δεκάδες μικρά ανθρωπάκια που κάνουν τις δουλειές τους θα σας βασανίζουν για πολύ καιρό.



16,95

ADVENTURE AT CHATEAU D'OR

Ένας παίχτης καλεσμένος σε ένα κάστρο. Περιέργες συμπλώσεις και ένας άφαντος οικοδεσπότης. Λύστε το μυστήριο για να φύγετε ζωντανός.



14,95

CRAZY TAXI

Αν νομίζετε ότι η δουλειά του ταξίτζη είναι γεμάτη άγχος, ρίξτε μια ματιά στο παιχνίδι αυτό. Βέβαια πρέπει να πάτε τους πελάτες σας γρήγορα στον προορισμό τους, αλλά ο τρόπος είναι καθαρά δικό σας θέμα.



17,95

DUCATI WORLD

Το όνομα Ducati αποτελεί μύθο για τους οπαδούς των δύο τροχών. Οδηγήστε όλα τα ιστορικά και σύγχρονα μοντέλα της περιφημης μηχανής.



18,95

EMPIRE OF THE ANTS

Αναλάβετε τη διοίκηση μιας μυρμηγκοφωλιάς σε αυτό το πολύ πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής!

Προσφορές του Μηνά

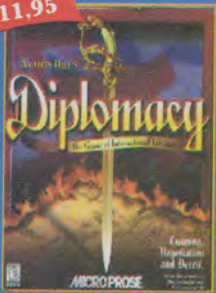
18,95



LOUVRE FINAL CURSE

Πολύτιμα έργα τέχνης χάνονται από το μουσείο του Λούβρου. Η αστυνομία δεν μπορεί να βρει κανένα ίχνη αφού όλα είναι ανεύρητα. 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.

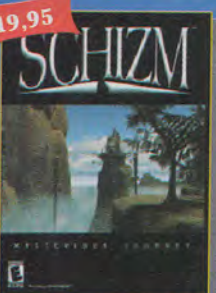
11,95



AVALON HILL'S DIPLOMACY

Η διπλωματία στο Avalon Hill δεν είναι αυτή που φαίνεται ή φαντάζεστε. Τι διλοπολικές κρυβούνται πίσω από τις διαπραγματεύσεις στο τραπέζι. Ποιός είναι σύμμαχος και ποιός είναι εχθρός; Η διλοποφονία που ετοιμάζεται θα αρχίσει τον πόλεμο; Ερωτήματα και αγωνία στο υπέρροχο παιχνίδι στρατηγικής.

19,95



SCHIZM

Ένα adventure παιχνίδι που θα σας εντυπωσιάσει με τα απίστευτα γραφικά του και το εξαιρετικό gameplay, ενώ οι γρίφοι του θα δοκιμάσουν ακόμα και τους πιο ικανούς παίκτες του είδους.

14,95



TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

Παλιά ο γαλαξίας γνώριζε την ειρήνη. Ο παράδεισος βρισκόταν στα χέρια της επιστήμης, χέρια που αντιπροσωπεύονταν από μια κενερώση γνωστή ως Core. Η νίκη της Core πάνω στον θάνατο ξεκίνησε έναν πόλεμο που θα κατέστρεφε εκατομμύρια.

24,95



C&C RED ALERT 2

Ποιος είπε πως ο Ψυχρός Πόλεμος έχει τελειώσει; Ρώσοι και Αμερικανοί συγκρούονται για την πλανητική επικράτηση.

SIM TOWER	9,95	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	14,95
SIM TUNES	10,95	TRAFFIC GIANT	16,95
SQUAD LEADER (4/C)	11,95	TRAIN & TRACKS TYCOON	19,95
STAR FLEET COMMAND : NEUTRAL ZONE	24,95	TRANSPORT TYCOON	9,95
STAR FLEET COMMAND III	43,95	TRIBES 2	14,95
STAR TREK : ARIMADA	11,95	UBIK	17,95
STAR TREK : BIRTH OF THE FEDERATION	17,95	WAR AND PEACE 1796-1815	42,95
STAR WARS : FORCE COMMANDER	14,95	WAR COMMANDER	41,95
STAR WARS : GALACTIC BATTLEGR. SAGA	34,95	WAR GAMES	9,95
STARPEACE (+ BROODWAR)	17,95	WAR OF THE WORLDS	9,95
STARTRAFIA	18,95	WARCRAFT II	12,95
STREET WARS	19,95	WARCRAFT III	44,95
SUDDEN STRIKE (+ EXPANSION)	41,95	WARLORDS BATTLECRY	11,95
SUDDEN STRIKE II	43,95	WARLORDS BATTLECRY 2	14,95
TAKEDA	14,95	WARLORDS III	14,95
THE NATIONS	24,95	WARLORDS KING	19,95
THEME HOSPITAL	9,95	WARRIOR KINGS BATTLES	38,95
THEME PARK	11,95	WARTORN	10,95
THEME PARK INC.	19,95	WARZONE 2100	9,95
THEME PARK WORLD	24,95	WORLD WAR III : BLACK GOLD	25,95
THEOCRACY	18,95	X-COM APOCALYPSE	14,95
TIMES OF CONFLICT	17,95	Z STEEL SOLDIERS	9,95
TOTAL ANNIHILATION	9,95	ZEUS MASTER OF OLYMPUS	16,95

H ΝΕΑ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ MAIL-ORDER

SPORTS

ACTUA GOLF 2	9,95	SUPREME SNOWBOARDING	
ALL STAR TENNIS 2000	14,95	TENNIS MASTER SERIES	
CHAMPIONSHIP SURFER	16,95	TIGERWOODS PGA GOLF 2001	
EXTREME BOARD & BLADE	9,95	TIGERWOODS PGA GOLF 99	
EXTREME MOUNTAIN BIKING	9,95	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	
EXTREME WATERSPORTS	9,95	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	
GOLF PRO 2	9,95	TRICKSTYLE	
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	10,95	VIRTUA TENNIS	
JACK NICLAUS 6	13,95		
LINKS LS CLASSIC	10,95		
MADDEN NFL 2002	19,95		
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	9,95		
NBA BASKETBALL 2000	16,95		
NBA LIVE 2000	9,95		
NBA LIVE 2003	47,95		
NBA LIVE 99	9,95		
NHL 99	16,95		
SALT LAKE 2002	17,95		
SERGEI BUBKA'S MILLENIUM GAMES	12,95		
SIM GOLF	9,95		

ΔΙΑΦΟΡΑ

BREAK OUT	
DEFENDER OF THE CROWN	
EROTICA ISLAND	
LARRY'S CASINO	
REVENGE OF THE TOYS	
STAR TREK : OMNIPEDIA	
TRAIN TOWN	
TREASURE ISLAND	
TYPING OF THE DEAD	
AQUA ZONE	
GRIDRUN	
THE REALM	

Οι τίτλοι που χαρακτηρίζονται σαν J/C διατίθενται σε κουτί Jewel Box (απλό κουτί)

HARDWARE



INTRUDER PAD DIGITAL USB
8 πλήκτρα fire, USB, για win98

14,95€

INTRUDER PAD DIGITAL
Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, Turbo fire, για win95, 98



13,95€



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€

ST110 DYNAMIC STICK & THROTTLE
3 fire, lever throttle



19,95€



TORNADO
Αναλογικό, Auto Fire, 2 κουμπιά Fire.

61,95€

ΘΗΚΗ DVD

22,95€
Θήκη για τη φύλαξη των παιχνιδιών και παιχνιδιών σας.



ΠΡΟΣΦΟΡΑ

LITEON CD-WRITER

79€
Μπορεί να γράφει 40x CDR, 12xCDRW και να διαβάσει σε ταχύτητα 48x. Ενωσωματώνει τεχνολογία smart burn που προστατεύει τα cd από το κάψιμο.



ΚΑΡΤΕΣ YU-GI-OH

YU-GI-OH : STARTER PACK JOEY	24,95
YU-GI-OH : STARTER PACK PEGASUS	24,95
YU-GI-OH : MAGIC RULER	6,95
YU-GI-OH : PHARAOH'S SERVANT	6,95
YU-GI-OH : LABYRINTH OF NIGHTMARE	4,95
YU-GI-OH : LEGACY OF DARKNESS	6,95
YU-GI-OH : BLUE EYES WHITE DRAGON	4,95
YU-GI-OH : STARTER PACK YUGI	14,95
YU-GI-OH : STARTER PACK KAIBA	14,95

360 SPIDER

59,95€
Αντίγραφο του βολάν της 360 Spider εγκεκριμένο από τη Ferrari. Με πετάλια και 11 προγραμματιζόμενα πλήκτρα.



360 Modena PRO

99€
Πιστό αντίγραφο της Modena 360 με λεβιέ ταχυτήτων όπως της Ferrari. Λαβές από κοουτσούκ για σίγουρο κράτημα. 8 πλήκτρα λειτουργιών.



ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ

AVENGER ANALOGUE PAD	21,95
FIRESTORM DIGITAL PAD 3	12,95
FIRESTORM DUAL POWER PAD 3	30,95
FIRESTORM WIRELESS PAD	44,95
GAME PAD	7,95
HOTAS COUGAR	399,95
INTRUDER PAD DIGITAL USB	14,95
P150 USB ACTION PAD	15,95
POWER PAD	9,95
ST110 DYNAMIC STICK & THROTTLE	19,95
TOP GUN FOX 2 PRO JOYSTICK USB	40,95
TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK JOYSTICK	54,95
TORNADO JOYSTICK	13,95

TOP GUN JOYSTICK

61,95€
Πλήρους μεγέθους χειριστήριο ώθησης, διπλά χειριστήρια πηδαλίου, hat-switch οκτώ κατευθύνσεων, 8 προγραμματιζόμενα πλήκτρα.



HOTAS COUGAR

399€
Βασισμένο στο χειριστήριο που υπάρχει ενός αληθινού F-16, είναι ο πιο ρεαλιστικός συνδυασμός stick και throttle. Το HOTAS έχει 28 κουμπιά, hat switches, αντιστάσεις και πολλές λειτουργίες που μπορείτε να ρυθμίσετε όπως θέλετε εσείς.



TIMONIA

360 MODENA PRO	99,95
TOP DRIVE GT+	59,95
360 SPIDER	59,95
FERRARI FFB GT RACING WHEEL	129,95
TOP GUN AFTERBURNER FFB	119,95

Ferrari FFB

129€
Το μοναδικό πηρόνι USB που φέρει την επίσημη άδεια της Ferrari! Δύο μοχλοί ταχυτήτων, ενισχυμένα πεντάλια και φυσικά λειτουργία κραδαμού.



TOP DRIVE GT+

59,95€
Λεβιέ ταχυτήτων, αναλογική αίσθηση. Μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα.



DVD Anime

MAXHTEZ TON DROMON (STREET FIGHTER)	24.95	AKIRA	24.95	Ο ΗΡΩΙΚΟΣ ΠΡΙΓΚΗΠΑΣ ARSLAN 2	24.95
ΔΟΛΟΦΟΝΟΙ (SLAYERS)	24.95	GUNDAM WING : ENDLESS WALTZ	24.95	Ο ΗΡΩΙΚΟΣ ΠΡΙΓΚΗΠΑΣ ARSLAN 1	24.95
ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 1	24.95	MACROSS II THE MOVIE	24.95	Ο ΘΡΥΛΟΣ ΤΗΣ LEMNEAR	24.95
ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 2	24.95	TOKYO BABYLON VOL. 1&2	24.95	GHOST IN THE SHELL	24.95
ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 3	24.95	PERFECT BLUE	24.95	AMAPTIA (SIN)	24.95
ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 4	24.95	Ο ΧΑΜΕΝΟΣ ΓΑΛΑΞΙΑΣ (LOST UNIVERSE)	24.95	NAZCA: ΟΙ ΕΠΙΘΕΜΑΧΟΙ ΤΟΥ ΠΕΠΡΩΜ.	24.95
ADOW SKILL Η ΤΑΙΝΙΑ	24.95	ESCAFLOW H ΤΑΙΝΙΑ	24.95	NEON GENESIS EVANGELION : ΘΑΝΑΤΟΣ & ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ	24.95
				Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΤΩΝ 60 ΕΚΑΤΟΜ. ΔΟΛ.	24.95

COMICS

LADE - 12" 39.95

SPIDER MAN

SPIDERMAN - 12" 15.95
 GREEN GOBLIN - 12" 15.95
 GREEN GOBLIN II (6") 10.95
 MARY JANE (6") 10.95
 PETER PARKER (6") 10.95
 SPIDER-MAN II (6") 10.95
 SPIDER-MAN III (6") 10.95

X-MEN

NIGHTCRAWLER (12") 15.95
 WOLVERINE (12") 15.95
 DANGER ROOM WOLVERINE (6") 11.95
 NIGHTCRAWLER (6") 11.95
 OPTIC BLAST CYCLOPS (6") 11.95
 LASHING LOGAN (6") 11.95

VARIOUS

ALIEN AND PREDATOR (DLX BOX) 49.95
 DARK ANGEL : MAX 16.95
 DARK ANGEL : MAX & MOTORCYCLE 29.95
 ENTERPRISE NX-01 32.95
 MATRIX : MORPHEUS 22.95
 MATRIX : NEO IN CHATEAU 49.95
 MATRIX : NEO LOBBY 22.95
 MATRIX : TRINITY 22.95
 MATRIX : TWIN 1 22.95
 MATRIX : TWIN 2 22.95
 STAR TREK NEMESIS : DATA 15.95
 STAR TREK NEMESIS : PICARD 15.95
 STAR TREK NEMESIS : SHINZON 15.95
 STAR TREK NEMESIS : VICEROY 15.95
 STAR WARS : DARTH TYRANUS 9.95
 STAR WARS : JANGO FETT 9.95

STAR WARS : MACE WINDU 9.95
 STAR WARS : MILLENNIUM FALCON 12.95
 STAR WARS : OBI-WAN KENOBI 9.95
 STAR WARS : TIE ADVANCE X1 12.95
 STAR WARS : X-WING FIGHTER 12.95

LORD OF THE RINGS

GALADRIEL (12") 26.95
 LEGOLAS (12") 26.95
 ARWEN (12") 26.95
 BILBO (12") 26.95
 EOWYN (12") 26.95
 RINGWRAITH (12") 26.95
 TREEBEARD (14") 46.95
 ARAGORN (6") 11.95
 BERSERKER URUK-HAI (6") 11.95
 EASTERLING (6") 11.95
 EOMER (6") 11.95
 FARAMIR (6") 11.95
 FRODO (6") 11.95
 GALADRIEL (6") 11.95
 GANDALF THE WHITE (6") 11.95
 GOLLUM (6") 11.95
 GONDORIAN RANGER (6") 11.95
 GRISHNAKH (6") 11.95
 HELM'S DEEP ARAGORN (6") 11.95
 HELM'S DEEP LEGOLAS (6") 11.95
 KING THEODEN (6") 11.95
 KING THEODEN IN ARMOUR (6") 11.95
 LEGOLAS (6") 11.95
 PROLOGUE ELF (6") 11.95
 RINGWRAITH (6") 11.95
 ROHARIAN SOLDIER (6") 11.95
 SAM IN MORDOR (6") 11.95

SARUMAN (6") 11.95
 TRAVELING BILBO (6") 11.95
 TWILIGHT RINGWRAITH (6") 11.95
 UGLUK (6") 11.95
 WORM TONGUE (6") 11.95

LOTR: GANDALF & SHADOWFAX 27.95

LOTR UGLUK vs PIPPIN (6") 18.9

VIDEO GAMES FIGURES

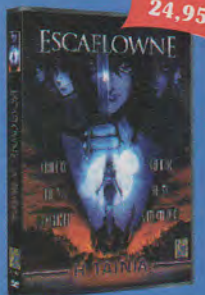
BANJO 14.95
 C&C GENERALS : FLAME TANK 22.95
 C&C GENERALS: MAMMOTH TANK 22.95
 CEL DAMAGE : SINDER VEHICLE 22.95
 CEL DAMAGE : VIOLET VEHICLE 22.95
 CRAZY TAXI : ANGEL 22.95
 CRAZY TAXI : AXEL 22.95
 CRAZY TAXI : SLASH 22.95
 MARIO KART 64 : DONKEY KONG 11.95
 MARIO KART 64 : LUIGI 11.95
 MARIO KART 64 : MARIO 11.95
 MARIO KART 64 : WARIO 11.95
 METAL GEAR 2 : FORTUNE 17.95
 METAL GEAR 2 : OLGA 17.95
 ONIMUSHA 2 : GOGANDANTES 19.95
 ONIMUSHA 2 : JUBEI 19.95
 ONIMUSHA 2 : KOTARO 19.95
 ONIMUSHA 2 : MAGOITCHI 19.95
 ONIMUSHA 2 : NOBUNAGA 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



DVD Anime

ESCAFLOWNE

Η ιστορία της Hitomi, μιας μαθήτριας που ξεφεύγει από την καταθλιπτική πραγματικότητα του περιβάλλοντός της και ταξιδεύει στον μυστικό κόσμο της Gaia. Εκεί θα συναντήσει τον Βαν, έναν σινιγματικό νεαρό βασιλιά, ο οποίος θα αλλάξει τη μοίρα του κόσμου του με μια μαγική δρακομορφή που ονομάζεται Escaflo...
 24,95



AKIRA

Στο όχι και τόσο μακρινό μέλλον, ο Tetsuo, μέλος μιας συμμορίας μοτοσυκλετιστών, πέφτει θύμα απαγωγής από κυβερνητικούς πράκτορες και υποβάλλεται σε μια σειρά από πειράματα με αποτέλεσμα να αποκτήσει πρωτόγνωρη δύναμη αλλά και καταστροφική μανία.
 24,95



SHADOW SKILL

Σε έναν κόσμο βασανισμένο από τον ασαμάντο πόλεμο, μια χούφτα ήρωες πολεμούν τις δυνάμεις του σκότους οπλισμένοι μόνο με δύο όπλα - την αφοσίωση τους στο καλό και την υπερφυσική πολεμική τέχνη γνωστή ως Shadow Skill.
 24,95



ΟΡΟΙ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ

1. Η πληρωμή των παραγγελιών γίνεται με την παράδοση των προϊόντων. Οι τιμές είναι τελικές και περιλαμβάνουν ΦΠΑ.
 2. 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 80111-767676 (χωρίς χρέωση για όλη την χώρα) ή στο 210-2527201 με κανονική χρέωση.
 Ωράριο Λειτουργίας: Δευ-Παρ. 9πμ-8μμ - Σαβ: 10πμ-6μμ

Όνοματεπώνυμο: _____
 Διεύθυνση: _____
 Τ.Κ. _____ Τηλ: _____
 Πόλη: _____ Ηλικία: _____
 Αρ. Κάρτας: _____ Mastercard - Visa Λήξη: _____
 Υπογραφή _____
 (κηδεμόνα αν είστε κάτω των 18 ετών)

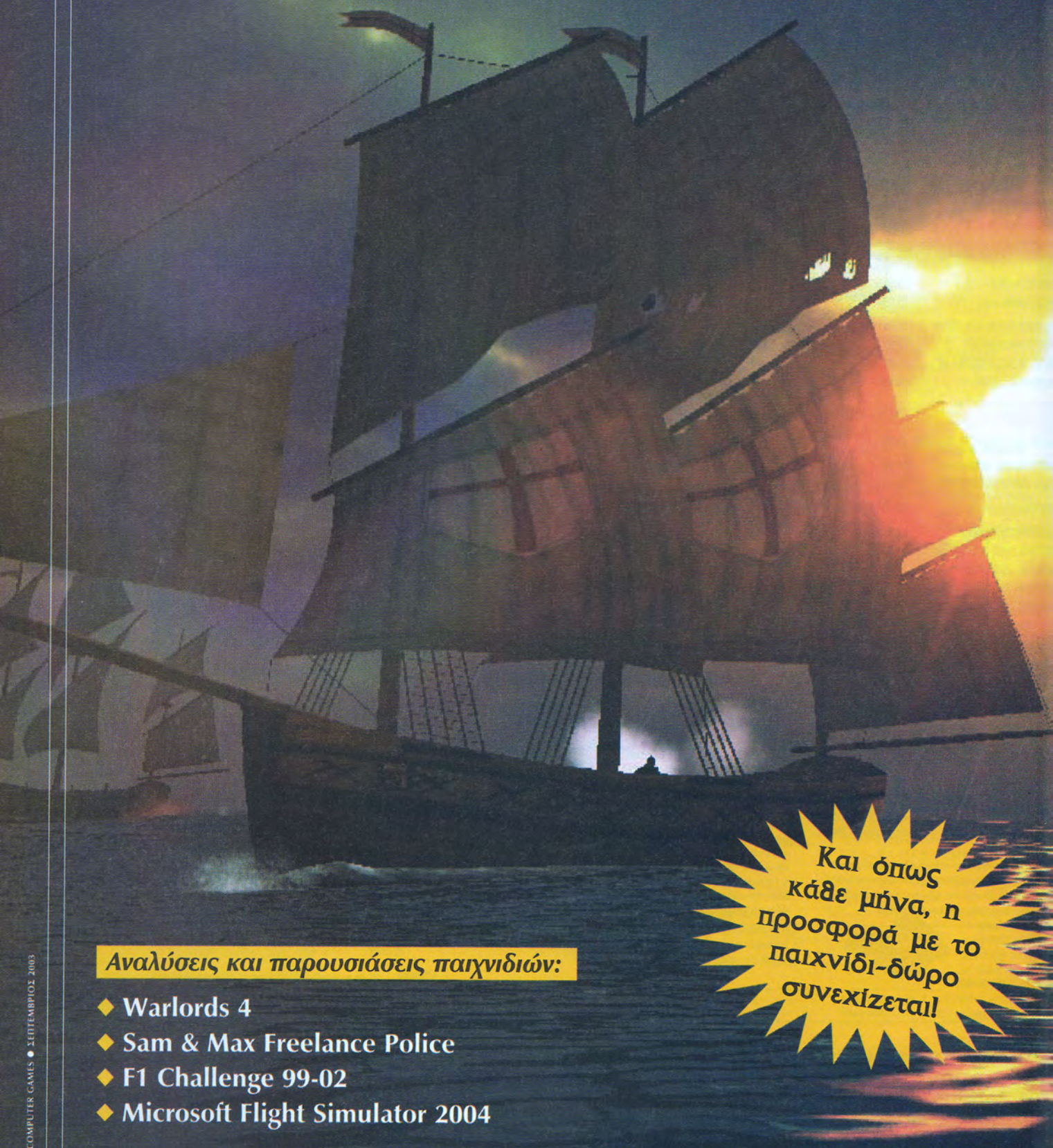
CGM 37

MasterCard VISA ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ

ΠΟΣ.	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ

Pirates of the Caribbean

Γιατί είναι ωραίο να είσαι πειρατής...



Αναλύσεις και παρουσιάσεις παιχνιδιών:

- ◆ Warlords 4
- ◆ Sam & Max Freelance Police
- ◆ F1 Challenge 99-02
- ◆ Microsoft Flight Simulator 2004

Και όπως
κάθε μήνα, η
προσφορά με το
παιχνίδι-δώρο
συνεχίζεται!

**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 2,5 € (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 2,5 €,
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 **HYPERPRESS A.E.**

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Συνδρομών



Κουπόνι Παραγγελίας

Προς **HYPERPRESS A.E.**

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Παραγγελιών



Κουπόνι Αγγελιών

Προς **HYPERPRESS A.E.**

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Αγγελιών



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	199.9 €	GAMEBOY COLOR	85 €
PS2	219 €	GAMEBOY ADVANCE	105 €
GAMECUBE	219 €	GAMEBOY ADVANCE SP	139 €

X-Box
199.9 €



GameCube
219 €



GBA SP
139 €



PSone
99 €



Dreamcast
132 €



PS2
219 €



ΕΞΥΠΝΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΟ ΣΤΑ GAMES CLUB

ΑΣΥΡΜΑΤΑ ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ	29.00 €	ΑΔΑΡΤΟΡ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ PSX & PS2 ΓΙΑ GAME CUBE	25.00 €
ΑΔΑΡΤΟΡ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ GAMECUBE ΓΙΑ PC	29.00 €	ΑΔΑΡΤΟΡ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ PSone ΓΙΑ PS2 (ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ)	29.00 €
ΑΔΑΡΤΟΡ: ΔΕΙΤΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ G.B.ADVANCE ΣΤΗΝ Τ.Υ. ΣΑΣ	59.00 €	ΑΔΑΡΤΟΡ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ PSX/PS2 ΓΙΑ X-BOX	25.00 / 35.00 €
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 + X-BOX + GAME CUBE ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΤΗΝ TV	29.00 €	ΣΥΝΔΕΣΤΕ GAME CUBE ΜΕ ΤΟ INTERNET (ADSL)	75.00 €
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 Η GAME CUBE Η X-BOX ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR	89.00 €	ΑΔΑΡΤΟΡ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ X-BOX ΓΙΑ PC (USB)	25.00 €
ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ PSX & PS2 JOYPAD ΣΤΟΝ Η/Υ (USB/USB2)	25.00 / 35.00 €	ΔΕΙΤΕ TV ΣΤΟ GBADVANCE ΜΕ ΤΟ NEO TV-TUNER ΓΙΑ GBA	110.00 €

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 4-2660 MHZ, MOTHERBOARD QDI 2E, MIDI TOWER ATX 350 WATT, VGA G-FORCE FX 5200 128MB + DVI+TV OUT, SOUND CARD 5.1 DIGITAL, RAM DDR 512MB (333MHZ), H.D. MAXTOR 80GB-7200, DVD 16X NEC, CD RECORDER 48X24X48 NEC, FDD 1.44, MODEM INTERNAL 56.600 CRYPTO, MONITOR ORION 15" TFT SAMSUNG, ΗΧΕΙΑ 300 WATT, MOUSE & KEYBOARD, WINDOWS 98 Η ΜΕ Η XP

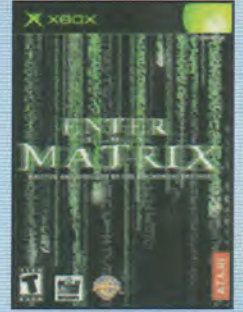
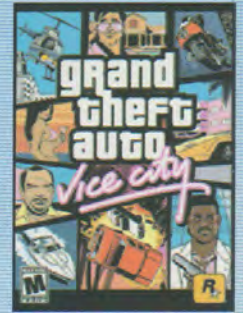
Τελική τιμή με ΦΠΑ **1.295,00 €** ή 41,00 € x 36 ΜΗΝΕΣ

BEST VALUE OFFER: CPU AMD 2,4 MHZ (266), MOTHERBOARD GIGABYTE, MIDI TOWER ATX, VGA G-FORCE 4MX 440 128MB + TV OUT, SOUND CARD 6,1 DIGITAL, RAM 512MB DDR (266), HARD DISC MAXTOR 60 GB-7200, DVD 16X NEC, CD REDORDER 48X24X48 NEC, FDD 1.44, MODEM INTERNAL 56.600 CRYPTO, MONITOR 17" SAMSUNG, ΗΧΕΙΑ 200 WATT, MOUSE & KEYBOARD, WINDOWS 98 Η ΜΕ Η XP

Τελική τιμή με ΦΠΑ **990,00 €** ή 31,00 € x 36 ΜΗΝΕΣ



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



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

ΤΙΤΛΟΙ
για PC από **15 €**
ΟΜΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΕΝΟΙΚΙΑΣΗ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

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

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
Κολάβρυτων 44, Αμαλιάδα
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,
Λάσης & Βύρωνος,
τηλ.: 26710-28484

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

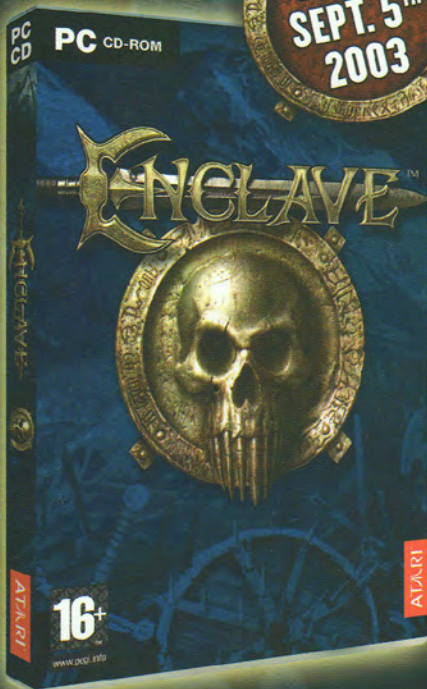
Games Club
Ναύπλιο, Άργους 33,
τηλ.: 27520-97560-1
fax: 27520-97562

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

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

PLEASE LEAVE
THE BATTLEFIELD
AS YOU FOUND IT.

OUT ON
SEPT. 5TH
2003



LIGHT OR DARK?
WHICH PATH WILL YOU FOLLOW?

Choose from 2 campaigns and fight your way through breathtaking indoor and outdoor environments. With hundreds of weapons and devastating magic spells will you leave the field devastated?

2 SEPARATE CAMPAIGNS + 12 PLAYABLE
CHARACTERS + 25 HIGHLY DETAILED LEVELS
+ 100 WEAPONS AND MAGIC SPELLS



© 2003 SWING! ENTERTAINMENT MEDIA AG. ALL RIGHTS RESERVED. ENCLAVE, SWING! ENTERTAINMENT MEDIA AG AND THE SWING! ENTERTAINMENT MEDIA AG LOGO ARE TRADEMARKS OF SWING! ENTERTAINMENT MEDIA AG. ALL OTHER TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE THE PROPERTY OF THE RESPECTIVE HOLDERS. DEVELOPED BY STARBREEZE STUDIOS A/S. PUBLISHED BY ATARI EUROPE.



Επίσημη Διάρθεση: Atari Hellas, Μακαρίου 8, Τ.Κ. 15343, Αγ. Παρασκευή
Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802, chris.christopoulos@atari.com

