

COMPUTER GAMES

magazine



Commandos 3 Destination Berlin

Οι επίλεκτοι επιστρέφουν στο πιο εντυπωσιακό και ατμοσφαιρικό παιχνίδι της σειράς!

Η κατάσταση του gaming στην Ελλάδα

Στον απόηχο του Νόμου 3037...

MSI GeForce FX 5200 TDR 128

Αξιοπρεπείς επιδόσεις και πολλές λειτουργίες από μια κάρτα που δεν θα σας κοστίσει πολλά!

Οδηγοί Στρατηγικής

Warcraft Frozen Throne
Indiana Jones & the Emperor's Tomb
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Όλα τα τελευταία Reviews

MS Flight Simulator 2004, Runaway, Moto GP 2,
The Great Escape, Pirates of the Caribbean, Age of Wonders Shadow Magic

HYPER PRESS III 5.95 €

9 771088 640099 09 >

Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ ΕΠΙΚΟΥ TACTICAL STRATEGY ΑΠΟ ΤΑ PYRO STUDIOS

Thomas Hancock "Fireman"
SAPPER

Rene Duchamp "Frenchy"
SPY

James Blackwood "Fins"
DIVER

Jack "Butcher" O'Hara
GREEN BERET

Paul Toledo "Lupin"
THIEF

Sir Francis T. Woolridge "Duke"
SNIPER

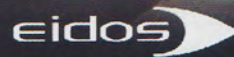
COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN



Με Κάθε
Παιχνίδι
ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ
Ένα Μοναδικό
ΔΩΡΟ...



LOGITECH
OPTICAL WHEEL MOUSE



COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN © PYRO STUDIOS SL, 2003. PUBLISHED BY EIDOS 2003. COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN IS A TRADEMARK OF PYRO STUDIOS SL. EIDOS, EIDOS AND EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. ALL RIGHTS RESERVED.

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:

CENTRIC MULTIMEDIA S.A.

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

ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ

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



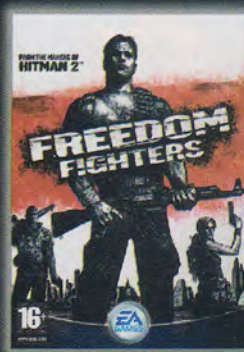
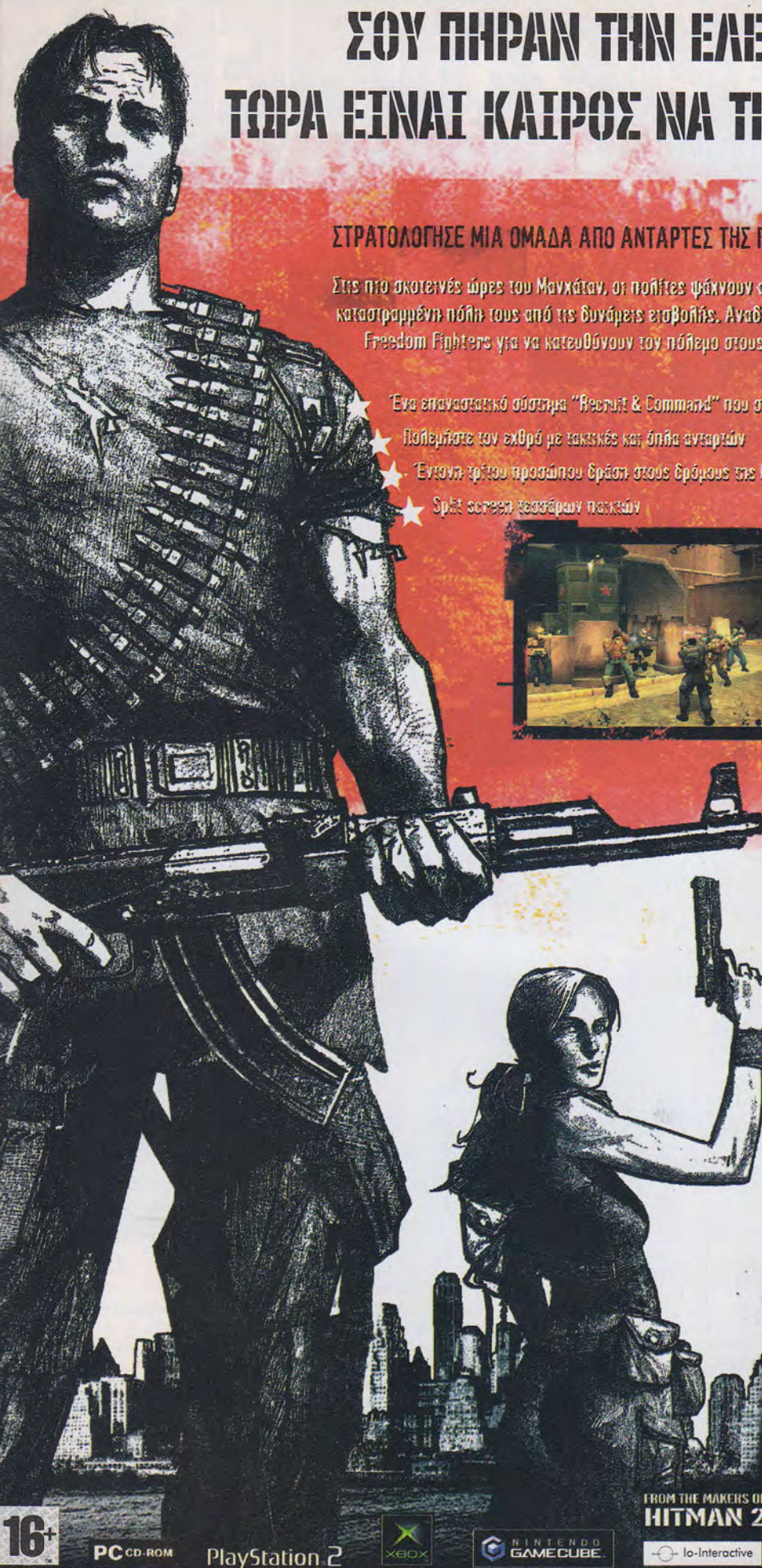
CENTRIC
MULTIMEDIA

ΣΟΥ ΠΗΡΑΝ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ. ΤΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙΡΟΣ ΝΑ ΤΗΝ ΠΑΡΕΙΣ ΠΙΣΩ.

ΣΤΡΑΤΟΛΟΓΗΣΕ ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΑΠΟ ΑΝΤΑΡΤΕΣ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ ΚΑΙ ΟΔΗΓΗΣΕ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΝΙΚΗ.

Στις πιο σκοτεινές ώρες του Μανχάταν, οι πολίτες ψάχνουν απεγνωσμένα για έναν ήρωα που θα απελευθερώσει την καταστραμμένη πόλη τους από τις δυνάμεις εσβολής. Αναδειχθείτε μέσα από την ανήττητα και στρατολογήστε τους Freedom Fighters για να κατευθύνουν τον πόλεμο στους δρόμους.

- ★ Ένα επαναστατικό σύστημα "Recruit & Command" που σου επιτρέπει να κατευθύνεις μέχρι και 12 αντάρτες της πόλης.
- ★ Πολεμήστε τον εχθρό με τακτικές και όπλα ανταρτών
- ★ Έξυπνη τρίτου προσώπου δράση στους δρόμους της Νέας Υόρκης
- ★ Split screen τεσσάρων παικτών



16+

PC CD-ROM

PlayStation 2



Io-Interactive





ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΤΕΥΧΟΣ-38

PREVIEWS - 24

- Sam'n'Max
- Fall of Max Payne
- Warlords IV
- Knight Shift
- Full Spectrum Warrior
- Zero Hour
- Lula 3D
- Ultima X
- Pilot Down



REVIEWS - 54

- Pirates of the Caribbean
- Microsoft Flight Simulator 2004
- F1 Career Challenge
- The Great Escape
- Age of Wonders: Shadow Magic
- Runaway
- Aquanox 2
- Chaser
- Commandos 3
- ISS 3
- Lionheart
- Moto GP 2

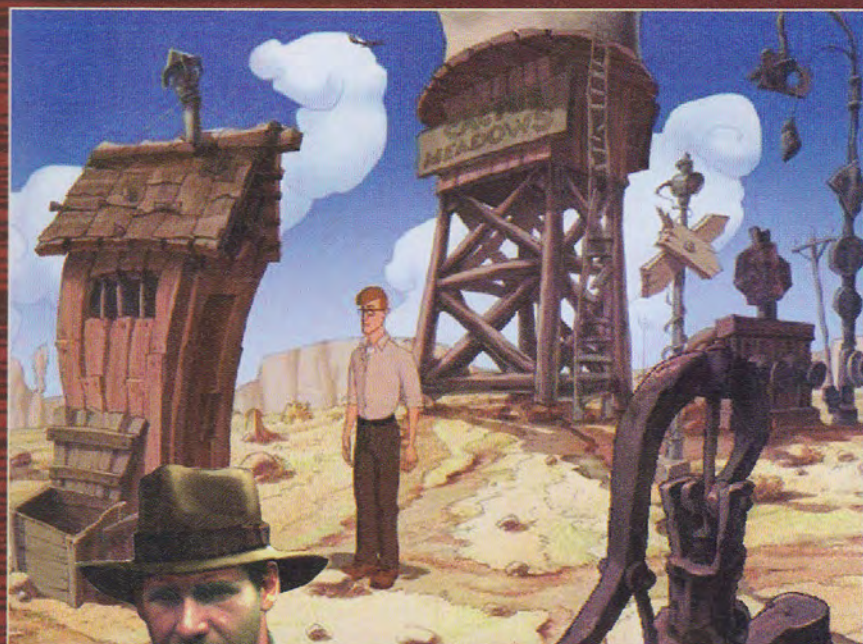


HARDWARE - 40

Οι νέες μηχανές γραφικών
 Review: MSI GeForce
 FX5200 TDR 128

HINTS & TIPS - 88

Indiana Jones Α' μέρος
 Shadows of Undrentide
 Frozen Throne



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

- | | | |
|------------|--|--|
| 6 | Editorial | |
| 8 | Flashback | |
| 10 | Newswire | |
| 18 | Οδηγίες παιχνιδιού | |
| 20 | Ειδική Παρουσίαση: Temple of Elemental Evil | |
| 46 | Ειδικό Θέμα: Το gaming στην Ελλάδα | |
| 86 | Best of the best: Το CMG προτείνει | |
| 116 | Cheats | |
| 119 | Προηγούμενα τεύχη | |
| 120 | Αλληλογραφία | |
| 124 | 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 Αϊδίνης

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.

Gaming: Η θεραπεία για τα blues του φθινοπώρου!



Καλώς ορίσατε σε ένα ακόμα τεύχος του αγαπημένου σας περιοδικού! Όταν θα διαβάσετε αυτές τις γραμμές, το φθινόπωρο θα έχει μπει για τα καλά, η ρουτίνα θα έχει επιστρέψει στη ζωή μας και όλα θα έχουν βυθιστεί στο τέλμα του "συνηθισμένου". Αυτό δεν ισχύει για την αγορά των computer και video games, όμως. Οι εταιρείες εργάζονται πυρετωδώς για να προλάβουν τη φετινή εορταστική περίοδο η οποία από εμπορικής πλευράς ξεκινά ήδη από τον Οκτώβριο. Λογικό και αναμενόμενο λοιπόν είναι να αρχίσουν να κάνουν την εμφάνισή τους από τώρα δυνατοί και αναμενόμενοι τίτλοι, οι οποίοι στην ουσία αποτελούν το προίμιο για τη φετινή γιορτινή αγορά.

Δεν είναι παράξενο λοιπόν που τα reviews μας είναι γεμάτα με καλούς τίτλους οι οποίοι φιλοδοξούν να συνεχίσουν να πουλούν μέχρι τα Χριστούγεννα. Ένας από αυτούς είναι και το παιχνίδι που αγοράσαμε στο εξώφυλλο, το Commandos 3 Destination Berlin. Αν κρίνουμε από την αλληλογραφία που έχουμε λάβει, είναι από τους τίτλους που οι περισσότεροι από εσάς αναμένουν με αγωνία. Πολύ καλά κάνετε, όπως θα διαπιστώσετε και από το review μας: το Commandos 3 καταφέρνει να ανανεώσει το ενδιαφέρον μας στη σειρά και το κάνει με πολύ περισσότερο στυλ και φαντασία από ότι μας είχε συνηθίσει μέχρι τώρα. Αλλά δεν είναι μόνο το Commandos 3. Στα reviews μας θα βρείτε επίσης το Pirates of the Caribbean, το παιχνίδι που στην ουσία είναι το Seadogs 2 αλλά άλλαξε το όνομά του (και την υπόθεσή του) για να συμπέσει με τη μεγάλη κινηματογραφική επιτυχία που έκανε πρεμιέρα αυτό το μήνα στην Ελλάδα. Φυσικά δεν περνά απαρατήρητη και η νέα έκδοση του Microsoft Flight Simulator, η οποία κατακτά αυτόματα την κορυφή της κατηγορίας, παρ'όλο που ίσως να μην προσφέρει τόσα νέα πράγματα όσα η προηγούμενη έκδοση. Οι φίλοι των μηχανοκίνητων σπορ θα βρουν και σε αυτό το τεύχος κάτι που θα τους ενδιαφέρει με τα πολύ δυνατά F1 Career Challenge και Moto GP 2. Επίσης ευχαριστήθηκαν πολύ που είδαμε επιτέλους να κυκλοφορεί ένα νέο point and click adventure στο κλασικό στυλ των Sierra

και Lucasarts. Ο λόγος φυσικά για το Runaway, μια πολύ καλή προσπάθεια που μας έκανε να νοσταλγήσουμε τα παλιά.

Πέρα από τα παιχνίδια που κυκλοφορούν, μεγάλο ενδιαφέρον έχουν και τα παιχνίδια που προβάλλουν στον ορίζοντα. Μάθετε στο ειδικό τετρασελίδιο preview μας τους λόγους για τους οποίους πιστεύουμε ότι το Temple of Elemental Evil έχει τις πιο πολλές πιθανότητες να γίνει το επόμενο Baldur's Gate. Θα διαβάσετε επίσης ενδιαφέροντα νέα για την πολυαναμενόμενη συνέχεια του Max Payne, αλλά και για το expansion του Command & Conquer Generals, το Zero Hour.

Πολλά και καλά λοιπόν τα παιχνίδια που κυκλοφορούν ή που θα κυκλοφορήσουν, αλλά που να βρει κανείς χρήματα να τα αγοράσει όλα. Ευτυχώς που συνεχίζουμε να σας προσφέρουμε ένα δωρεάν παιχνίδι κάθε μήνα, λοιπόν! Μετά το βαρύ στρατηγικό κλίμα του Imperialism II, αυτή τη φορά σας προσφέρουμε κάτι με περισσότερη δράση. Το παιχνίδι μας δεν είναι άλλο από το κλασικό Tom Clancy's Rainbow Six, τον τίτλο που ουσιαστικά επανέφερε στο προσκήνιο το squad-based tactical action. Δεν είναι τυχαίο που ο τελευταίος τίτλος της σειράς, το Raven Shield, εξακολουθεί να βρίσκεται ψηλά στις προτιμήσεις του κοινού. Ετοιμαστείτε λοιπόν για μια μεγάλη ποικιλία δύσκολων αποστολών με αντίπαλο το χρόνο και έναν καλά εκπαιδευμένο στρατό τρομοκρατών. Ένα είναι σίγουρο: αν δεν "κλέψετε", δεν θα το τερματίσετε γρήγορα!

Συνεχίζοντας τη σύντομη επισκόπηση της ύλης μας, ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει και το ειδικό μας θέμα. Ο Χρήστος Κουβόπουλος προσπαθεί με το δικό του χαρακτηριστικό στυλ να κάνει έναν απολογισμό της σημερινής κατάστασης του gaming στην Ελλάδα γενικότερα. Γνωρίζετε ότι ο "Νόμος" 3037 εξακολουθεί να ισχύει και να κάνει τα πράγματα δύσκολα για την πρόοδο του gaming στη χώρα μας; Δεν αναφερόμαστε στον κοσμάκι που θέλει να αγοράσει ένα παιχνιδάκι για να παίξει σπίτι του, αυτός δεν επηρεάζεται ιδιαίτερα. Αυτό που πλήττεται πραγματικά είναι η πρόοδος και η αναγνώριση του χόμπι μας ως κάτι πιο αξιόλογο από μια "παιδική τρέλα". Σαν να μην έφτανε αυτό, η αλλοτρί-

σαλλη διατύπωση του νόμου δεν επιτρέπει στους παράγοντες της αγοράς που μπορούν να κάνουν κάτι και νοιάζονται για αυτό, να προχωρήσουν σε πρωτοβουλίες που θα κάνουν το gaming να "μετράει" και στη χώρα μας. Μην μου πείτε πως δεν ζηλεύετε τους gamers του εξωτερικού που σε πολύ λογικές τιμές μπορούν να αποκοτούν γρήγορες συνδέσεις για να απολαμβάνουν τα αγαπημένα τους δικτυακά παιχνίδια!

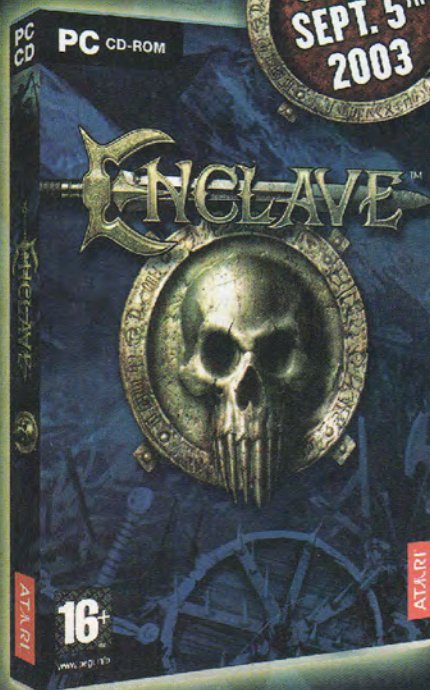
Κλείνοντας, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους όσους μπήκαν στον κόπο να μας γράψουν ή να μας στείλουν e-mail με τη γνώμη τους σχετικά με τις αλλαγές που έχουν γίνει στο περιοδικό. Κρίνοντας από τα σχόλια τα οποία ήταν θετικά στην συντριπτική τους πλειοψηφία, οι αλλαγές μας σας άρεσαν και αυτό είναι κάτι που μας κάνει ιδιαίτερα υπερήφανους και χαρούμενους, καθώς δεν ήταν εύκολο να πραγματοποιήσουμε αλλαγές χωρίς να συμβιβάσουμε τον πιο σημαντικό χαρακτήρα του περιοδικού. Σας ευχαριστούμε λοιπόν και υποσχόμαστε πως θα συνεχίσουμε να προσπαθούμε. Ήδη μετά από δική σας απαίτηση, αυξήσαμε σε αυτό το τεύχος τις σελίδες του Hardware ώστε να είμαστε σε θέση να σας ενημερώσουμε καλύτερα τόσο σχετικά με τις τάσεις που επικρατούν στο υλικό των ηλεκτρονικών υπολογιστών, αλλά και σχετικά με τα ίδια τα προϊόντα. Επίσης θα παρατηρήσετε ότι στον πρόλογο των reviews έχει προστεθεί και ένας οδηγός της βαθμολογίας μας, ώστε να μπορείτε να καταλάβετε καλύτερα τους "αυστηρούς" κατά πολλούς βαθμούς μας. Βλέπετε, εμείς χρησιμοποιούμε όλη την κλίμακα της βαθμολογίας μας, δεν έχουμε σαν "βάση" έναν υψηλό βαθμό. Παίρνουμε τα reviews μας στα σοβαρά γιατί ξέρουμε ότι τα παιχνίδια (αλλά και το hardware) δεν είναι φτηνά και ο αναγνώστης πρέπει να έχει στην διάθεσή του μια σοβαρή και αντικειμενική κριτική για να προχωρήσει σε αγορές. Φυσικά δεν θα σταματήσουμε εδώ, έχουμε στα σκαριά ένα γενικό ερωτηματολόγιο το οποίο θα μας βοηθήσει να εκτιμήσουμε καλύτερα το τι θα θέλατε να δείτε στο περιοδικό.

Αυτά λοιπόν και ραντεβού τον επόμενο μήνα. Καλή διασκέδαση!

Φ. Χαροκόπος

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



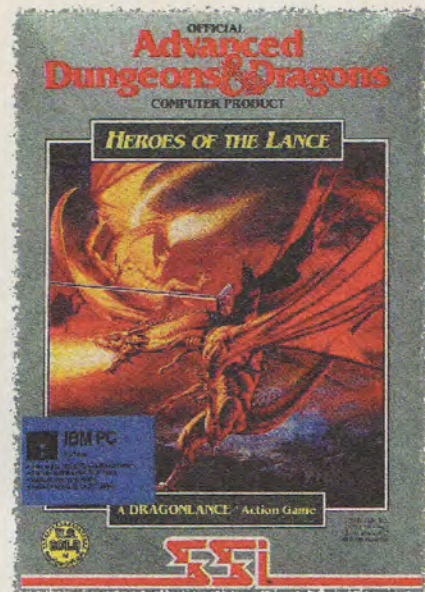
© 2003 SWING! ENTERTAINMENT MEDIA AG. ALL RIGHTS RESERVED. ENCLAVE, SWING! ENTERTAINMENT MEDIA AG AND THE SWING! ENTERTAINMENT MEDIA AG LOGO ARE TRADEMARKS OF SWING! ENTERTAINMENT MEDIA AG. ALL OTHER TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE THE PROPERTY OF THE RESPECTIVE HOLDERS. DEVELOPED BY STARBBREEZE STUDIOS AB. PUBLISHED BY ATARI EUROPE.



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



Οι ήρωες που βγήκαν από τους θρύλους



Στα τέλη της δεκαετίας του 80 πια είχαν βγει πολλά RPG για τους home και DOS βασισμένα σε γνωστούς κόσμους και ονόματα των pen & paper. Τα Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds και Secret of Silver Blades της λεγόμενης σειράς Gold Box (όλα στα Forgotten Realms), τα Gateway to the Savage Frontier και Treasures of the Savage Frontier (πάλι στην Faerun αλλά πολύ βόρεια!) και τα Champions of Krynn, Death Knights of Krynn και Dark Queen of Krynn του αγαπημένου κόσμου του Dragonlance. Οι φανατικοί goth του Ravenloft και οι power-gamers του Dark Sun έμειναν απογοητευμένοι από αυτό το κύμα των RPG. Όπως και να έχει, εκείνη την εποχή τα RPG με αυτό στήσιμο έπεφταν βροχή. Κανείς όμως δεν είχε εξερευνήσει τις προοπτικές ενός παιχνιδιού σε κλασσικό κόσμο της τότε TSR αλλά σε άλλο είδος παιχνιδιού.

Κανείς; Όχι ακριβώς... στα coin-ops (πότε είναι το μνημόσυνο) κυκλοφορούσαν μερικά AD&D. Υπήρχε επίσης το Hillsfar- ένα περίεργο παιχνιδάκι με puzzles και action sequences, το War of the Lance- ένα ιδιότροπο RPG- wargame με στρατίες και πολιτική και το εκπληκτικό DragonStrike- ένας ιδιοφυές εξομοιωτής δράκου. Περίεργο... αν κάνετε μια παύση και σκεφτείτε αυτά τα παιχνίδια, αν αναλογιστείτε τις πόρτες που άνοιξαν και τις φρέσκες ιδέες που παρουσίασαν, είναι λίγο παράξενο που κανείς δεν πειραματίστηκε λίγο μαζί τους για να φτιάξει κάτι πρωτότυπο και αυθεντικό τόσα χρόνια. Τέλος πάντων...

Τέλος, ανάμεσα στα λίγα εκείνα παιχνίδια που ήταν μεν βασισμένα σε κλασσικά settings αλλά δεν ανήκαν στα RPG, υπήρχε και το Heroes of the Lance. Ένα action με πλάγιο scrolling, το Heroes of the Lance κυκλοφόρησε το 1989 από την Strategic Simulations Inc (SSI) στους 16μπιτους home τότε (Amiga και Atari ST), σε NES, DOS αργότερα και σε Commodore 64. Αντικειμενικά, ήταν ένα περίεργο παιχνίδι με μερικά κενά και αρκετές ατελειές... γιατί όμως έχει μείνει τόσο κλασσικό;

Τότε βέβαια οι απαιτήσεις ήταν πιο χαμηλά, το πιο αφελές πρίσμα ενός παιδιού έβλεπε διαφορετικά τα πράγματα και αν μην τι άλλο, στην εποχή που τα video games και τα RPGs δεν είχαν διαδοθεί τόσο όσο σήμερα, καθετί το νέο ήταν ευπρόσδεκτο. Όπως και να έχει όμως, βλέποντας σήμερα το Heroes of the Lance, κρίνοντας το λίγο σκληρά και ψυχρά, διαπιστώνει ότι ακόμα και για τα στάνταρ της εποχής ήταν ένα μέτριο παιχνίδι, πολύ δύσκολο και χωρίς save. Σκοπός σας να οδηγήσετε τους οκτώ αγαπημένους ήρωες του Dragons of Autumn Twilight μέσα από ένα τεράστιο dungeon, τον ναό του Χακ Tsaroth και να βρείτε τους Mishakal Disks που κλωσάει ένας τεράστιος δράκος. Και ενώ έχετε πολλούς χαρακτήρες στην διάθεσή σας, επιλέγετε έναν κάθε φορά που θα ελέγχετε. Κάθε χαρακτήρας έχει κάποιες ξεχωριστές ικανότητες- δεν επηρέαζαν τόσο πολύ το gameplay και μπορούσες να τελειώσεις το παιχνίδι χωρίς να τις αξιοποιήσεις στο μέγιστο...αλλά ήταν εκεί. Ο Flint ασ πούμε είχε καλό constitution και αντοχή στο δηλητήριο- όταν λοιπόν ερχόταν μια αράχνη, έβαζες αυτόν και το τοσκούρι του να καθαρίσουν δρόμο. Ο Raistlin που μπορούσε να πετάει πάνω από κενά ήταν ο μόνος που μπορούσε να περάσει ορισμένα σημεία, ενώ η Goldmoon και το ειδικό της ξόρκι ήταν η κατάλληλη για την τελική αναμέτρηση με τον μεγάλο, τσατισμένο δράκο. Ήταν αρκετά έξυπνη η δυνατότητα να αλλάζεις χαρακτήρες όποτε ήθελες- γρήγορα και στιγμιαία... αλλά η πλειοψηφία των gamers τότε είχε παραγκωνίσει το παιχνίδι, προσάπτοντας χαρακτηρισμούς του είδους 'βαρετό, μονότονο, κουραστικό, επαναλαμβανόμενο...'

Ίσως. Για κάποιο λόγο όμως, νιώθει κανείς ότι το Heroes of the Lance έχει μια θέση εδώ, μια θέση στον πάνθεον του Flashback και στις καρδιές μας. Γιατί όμως; Η απάντηση πηγάζει από κάπου αλλού... από τα ονόματα που διαβάσατε φευγαλέα στην προηγούμενη παράγραφο: Flint, Raistlin και Goldmoon. Οι χαρακτήρες, οι ήρωες και οι αγαπημένοι παιδικό φίλοι. Είναι η προσωπι-

κότητα και το βάθος ενός παιχνιδιού, είναι αυτό το 'κάτι' που μας μιλάει και μας τραβάει κοντά του. Στο Heroes of the Lance, ήταν επειδή οι ήρωες προέρχονται από μια θρυλική αληθινή εποποιία που διαβάζεται ανεξάρτητα από γνώσεις σε RPGs και video games...

Ο Tanis, ο άνθρωπος-ξωτικό: ο απρόθυμος ηγέτης της ομάδας με το πονεμένο παρελθόν και το αίμα δύο φυλών στο αίμα του. Ο Flint Fireforge- ο σκληροτράχηλος κι απότομος νάνος που κρύβει ένα ευαίσθητο πλάσμα μέσα του, ο Tasslehoff Burrfoot, το εξερευνητικό kinder με τις χιλίες και μια ερωτήσιμη, ο Sturm Brightblade ο ηρωικός ιππότης. Τα δύο αδελφια, ο Raistlin και ο Caramon και η θυελλώδης σχέση αγάπης-μίσους, μαγείας και σπαθιού. Η Goldmoon και το βαρύ πεπρωμένο της, ο Riverwind, η Tika, η Laurana... Αρχίζοντας με την πρώτη τριλογία των Chronicles (Dragons of Autumn Twilight, Dragons of Winter Night και Dragons of Spring Dawning) και συνεχίζοντας με τα Legends και άλλα βιβλία, οι Margaret Weis και Tracey Hickman έχουν μεγαλοουργήσει στον τομέα του fantasy fiction και τα έργα τους στέκουν αξία σαν οι καλύτεροι ίσως εκπρόσωποι του είδους.

Μήπως λοιπόν 'πάτησε' το παιχνίδι τόσο έξυπνα σε κάτι το ήδη έτοιμο και στραωμένο; Ίσως... εξάλλου στα Krynn-games της Gold Box, δεν παίζατε με τους ήρωες αυτούς-παρόλο που έκαναν μικρές εμφανίσεις σαν NPCs για μικρά χρονικά διαστήματα. Μήπως λοιπόν αφήνουμε να μας επηρεάσουν έμμεσα εξωτερικοί παράγοντες όταν προσπαθούμε να κρίνουμε κάτι αντικειμενικά; Μήπως θα πρέπει να προσέχουμε περισσότερο, να κοιτάμε την ουσία και όχι άλλα στοιχεία που μόνο ουσία έχουν να προκαλέσουν αντιπερισπασμό;

Τα συμπεράσματα δικά σας. Εγώ πάντως, ομολογώ ότι την πάτησα με το Heroes of the Lance. Ήταν ένα μέτριο παιχνίδι- το βλέπω αυτό τώρα- αλλά η αλήθεια είναι ότι με είχε ξετρελάνει.

Χρήστος Κουβόπουλος

INDYCAR SERIES



Official Game



INDIANAPOLIS
500

PC
CD
ROM



PlayStation 2

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "GENIUS AT PLAY™" is a trademark of Codemasters. "RL", "Indy Racing League", "Indianapolis 500", "Indy 500", "Indianapolis Motor Speedway" and "The Greatest Spectacle in Racing" are registered trademarks of Brickyard Trademarks, Inc., used under license. "IndyCar" Series is a trademark of Brickyard Trademarks, Inc., used under license. General Motors Trademarks used under license to Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Developed by Brain in a Jar Limited. Published by Codemasters. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and "PlayStation 2" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

ΑΘΗΝΑ
Αριστοτέλους 95,
136 71 Αχαρνάι,
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



Θέματα συμβατότητας του Half-Life 2

Μια σειρά από πρόσφατες συζητήσεις αποκάλυψαν ότι είναι πολύ πιθανό να είναι δυνατή η χρήση κάποιων κοινών settings των καρτών γραφικών με το Half-Life 2. Συγκεκριμένα τα multisample antialiasing settings τα οποία τα χρησιμοποιούν οι πρόσφατες κάρτες γραφικών της Nvidia και της ATI μπορεί να προκαλέσουν πρόβλημα στα όρια των πολυγώνων.

Για την Valve μπορεί να είναι εύκολο να λύσει αυτό το πρόβλημα για τις κάρτες της ATI, αλλά χρειάζεται διαφορετική προσέγγιση για τις κάρτες της Nvidia με το DirectX 9. Τα multisampling settings υπάρχουν μόνο στις κάρτες DirectX 9 και



όχι σε παλιότερες, πράγμα που σημαίνει ότι οι παλιότερες κάρτες, αν και λιγότερο ικανές, δεν θα έχουν πρόβλημα.

Η Paramount κατηγορεί το νέο Tomb Raider

Οι παραγωγοί της ταινίας Tomb Raider 2: The Cradle of Life κατηγορούν το παιχνίδι Tomb Raider: The Angel of Darkness για την εισπρακτική αποτυχία της ταινίας. Σύμφωνα με μια δημοσίευση του Reuters, η Paramount Pictures πιστεύει ότι η χλιαρή αποδοχή του Tomb Raider: The Cradle of Life (21.8 εκατομμύρια δολάρια στο πρώτο Σαββατοκύριακο προβολής του) οφείλεται στη δυσaréσκεια του κοινού και των κριτικών σχετικά με το τελευταίο videogame της σειράς από την Eidos Interactive, το Tomb Raider: The Angel of Darkness, το οποίο κυκλοφόρησε για PC και Playstation 2. Ο Wayne Lewellen, υπεύθυνος διανομής της Paramount Pictures δήλωσε: "Η μόνη αιτία που μπορούμε να σκεφτούμε για τις χαμηλές εισπράξεις είναι η δυσaréσκεια των παικτών για την τελευταία έκδοση του παιχνιδιού. Αυτοί άλλωστε αποτελούν και το μεγαλύτερο μέρος του κοινού της ταινίας". Για το πλήρες review του Tomb Raider Angel of Darkness ανατρέξτε στο προηγούμενο μας τεύχος.



Το HL2 καθυστερεί

Όταν οι Valve ανακοίνωσε τον περασμένο Μάιο το Half-Life 2, όλοι ξαφνιάστηκαν με την επιμονή της Valve ότι το παιχνίδι θα είναι έτοιμο να κυκλοφορήσει στις 30 Σεπτεμβρίου. Τελικά, η εκδότρια εταιρία του παιχνιδιού, η ViVendi Universal, ανακοίνωσε πρόσφατα ότι το Half-Life 2 θα εκδοθεί αργότερα μέσα στο χρόνο. Επιβεβαίωσαν μάλιστα τον κόσμο ότι αυτό θα γίνει κάπου μέσα στις γιορτές. Εν αναμονή!



Punic Wars!

Έτσι λέγεται το νέο project με το οποίο ασχολείται η Haemimont Games- πρόκειται για την συνέχεια του Celtic Kings- Rage of War (ένα πολύ καλό Real-Time Strategy με στοιχεία RPG). Οι τρεις Punic Wars που εξιστορεί το παιχνίδι, είναι οι πόλεμοι μεταξύ Ρώμης και Καρχηδόνας. Όπως μπορούμε πια να περιμένουμε από ένα αξιο expansion, υπάρχει αρκετό νέο περιεχόμενο, χωρίς να επηρεάζονται οι βασικοί μηχανισμοί και το gameplay.

Αυτά θα αναφερθούν σε μελλοντικό preview ή και στο ίδιο το review όταν με το καλό το πάρουμε στα χέρια μας- αλλά μέχρι τότε να σας πούμε ποια στοιχεία μας έχουν έρθει... έτσι, για να σας ανοίγει η όρεξη. Θα υπάρχουν λοιπόν δύο νέοι λαοί (Carthaginians και Iberians) που θα έχουν φυσικά τις δικές τους, ειδικές μονάδες: από War elephants, Slinger και Mountaineers μέχρι Libyan Infantry, Numidian riders και τρία διαφορετικά ξεχωριστά είδη καταπελτών. Και φυσικά τα δικά τους κτίρια. Δύο καινούρια campaigns για single-player, νέοι χάρτες και tilesets και νέες ικανότητες για πρωτοεμφανιζόμενες μονάδες: regeneration (τα HPs επιστρέφουν πιο γρήγορα), bleeding attack (έξτρα ζημιά), rage (παραπάνω ζημιά σε βάρος HPs) και full armor (που μειώνει την ζημιά από τις επιθέσεις). Υπάρχουν επίσης πολλές προσθήκες, βελτιώσεις και αναβαθμίσεις στο interface και τις λειτουργίες: μπορείτε να σηματοδεύετε από τους πύργους, να πιάνετε εχθρικά mules, να βάζετε την εκπαίδευση μονάδων στο αυτόματο, να παίρνετε resources με νέους τρόπους... και πολλά, πολλά ακόμα. Όπως είπαμε, οι λεπτομέρειες έρχονται!

Επιβεβαιώθηκε το Pro Evolution Soccer 3 για PC

Η Konami Ευρώπης ανακοίνωσε ότι ο πολυαναμενόμενος εξομοιωτής ποδοσφαίρου Pro Evolution Soccer 3 δεν θα κυκλοφορήσει μόνο για το PlayStation 2, αλλά θα κυκλοφορήσει και για PC λίγο καιρό αργότερα. Το παιχνίδι βρίσκεται υπό ανάπτυξη από την Konami Computer Entertainment Tokyo και φυσικά είναι η συνέχεια του Pro Evolution 2, ίσως του κορυφαίου τίτλου του είδους. Η έκδοση για



PC θα είναι όμοια με αυτή για το Playstation 2 με τη διαφορά ότι θα έχει γραφικά υψηλότερης ανάλυσης. Η έκδοση για ηλεκτρονικούς υπολογιστές αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στον Νοέμβριο. Ας ελπίσουμε ότι η Konami θα εξιλεωθεί για το ατόπημα του International Superstar Soccer 3 (review σε αυτό το τεύχος). Καλού - κακού πάντως, προμηθευτείτε ένα gamepad, μεταφορά από κονσόλα είναι!

Unreal II Multiplayer

Η έκδοση για PC του Unreal II δεν περιείχε υποστήριξη για παιχνίδια multiplayer όταν κυκλοφόρησε τον Φεβρουάριο, αλλά η Legend Entertainment σκόπευε από την αρχή να συμπεριλάβει ένα mode που θα λέγεται "XMP" το οποίο προέρχεται από το "extended multiplayer". Η ομάδα δεχόταν χρονικές πιέσεις και αναγκάστηκε να κόψει την υποστήριξη για multiplayer ένα χρόνο πριν την έκδοση του παιχνιδιού, η Legend πήρε το "OK" από την Atari για να ξεκινήσει τις εργασίες για το XMP πριν αρκετούς μήνες. Όταν ολοκληρωθεί, το XMP θα κυκλοφορήσει ως ένα expansion pack το οποίο θα είναι διαθέσιμο για να το κατεβάσουν δωρεάν όλοι οι κάτοχοι PC και του Unreal II. Η επόμενη έκδοση του Unreal II για το Xbox θα περιέχει και αυτή το XMP mode, το οποίο θα μπορεί να παιχτεί μέσω του Xbox Live.



Η Iron Realms αποκτά τα δικαιώματα του Riftwar

Όσοι από εσάς ασχολείστε με τη φανταστική λογοτεχνία, θα χαρείτε με τα νέα ότι η Iron Realms Entertainment, μια εταιρεία που ασχολείται με text-based παιχνίδια για πολλούς παίκτες, απέκτησε τα δικαιώματα για τη σειρά μυθιστορημάτων Riftwar του πασίγνωστου συγγραφέα fantasy Raymond E. Feist. Δεν είναι βέβαια η πρώτη φορά που έργα του Robert Feist γίνονται παιχνίδια, υπενθυμίζουμε τα Betrayal at Krondor και Return to Krondor.



ΔΙΑΛΕΞΤΕ 4 από τα παρακάτω παιχνίδια

red line

PC
CD
ROM



ARMY MEN: AIR TACTICS



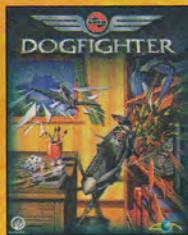
OUTCAST



PC CD-ROM
SUPERBIKE 2000/GRAND PRIX



CRIME CITIES



DOGFIGHTER



HOSTILE WATERS



INFESTATION



FORD RACING 2001

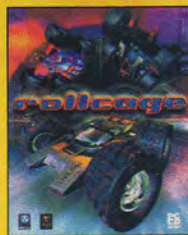


TRICKSTYLE

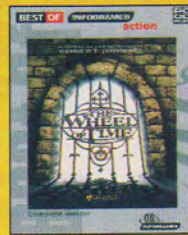


THE TYPING OF THE DEAD

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



ROLLCAGE



WHEEL OF TIME



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

Ο πλειστηριασμός της 3DO

Η 3DO βρίσκεται ακόμα σε μεγάλο λούκι. Ο μικρός πλειστηριασμός που έγινε ήταν αποτυχία καθώς δεν πέτυχαν αυτά που επιθυμούσαν και υπάρχουν ακόμα πολλά για να πουλήσουν.

Νομικός εκπρόσωπος της 3DO είπε ότι ο πλειστηριασμός πήγε καλά, αλλά τα αποτελέσματα δεν ήταν τόσο καλά όσο θα θελανε. Από μια έρευνα στην βιομηχανία παιχνιδιών βρέθηκε ότι στα μέσα του Ιουλίου τρεις εταιρίες αναγκάστηκαν να τραβήξουν πίσω τις προτάσεις τους για την αγορά ολόκληρης της εταιρίας, από την Ασφάλεια των Η.Π.Α. και της Επιτροπής Συναλλαγμάτων. Αυτό κόστισε περίπου 10 εκ. δολάρια.

Όσο αφορά τον πλειστηριασμό, μέσα στους μεγάλους κερδισμένους ήταν η Ubisoft Holdings Inc. για την αγορά των "Might and Magic" και "Heroes of Might and Magic" για 1.3 εκ. δολάρια. Η Namco Homotec Inc. για το "Street Racing Syndicate" για 1.515 εκ. δολάρια, η JoWood Productions Software AG για το "Jacked" (παιχνίδι με μηχανές) για 90.000 δολάρια,

η Crave Entertainment Inc. για το "Army Men" για 750.000 δολάρια και Redmond και η Wash-based Microsoft Corp. που πλήρωσε 450.000 δολάρια για τα πνευματικά δικαιώματα για το "High Heat Baseball."

Ο Ιδρυτής της 3DO Trip Hawkins ήταν ο νικητής σε δύο θέματα. Για 200.000 δολάρια μια λίστα παιχνιδιών που είχαν κυκλοφορήσει πριν το 2001 τα οποία περιλαμβάνουν το "Jonny Monseley Mad Trix" παιχνίδι για σκι και το πακέτο Family/Vegas. Πήρε επίσης το σχέδιο της 3DO για το Internet για 205.000 δολάρια, το οποίο περιλαμβάνει το εμπόριο εικονικών προϊόντων, όπως παιχνίδια με κάρτες. Ένα σύνολο από πνευματικά δικαιώματα και εργαλεία για ανάπτυξη παιχνιδιών αγοράστηκε για 75.000 δολάρια από τον Patent Purchase Manager LLC.

Υπάρχουν πολλά πράγματα που δεν πουλήθηκαν στην εκδήλωση για διάφορους λόγους και θα ξανά εκτεθούν σε άλλες εκδηλώσεις. Κάποια από αυτά περιλαμβάνουν γύρω στις 140.000 μονάδες από το "High Heat Baseball".

Προβλήματα Microsoft με πνευματικά δικαιώματα

Σύμφωνα με το έγκυρο αμερικανικό οικονομικό περιοδικό Fortune, η Microsoft ηττήθηκε κατά κράτος στις αρχές του μήνα σε μία προκαταρκτική ακροαματική διαδικασία για παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων. Το άρθρο αναφέρει ότι η Microsoft κατηγορείται για παραβίαση δώδεκα κατοχυρωμένων ευρεσιτεχνιών που ανήκουν στην InterTrust. Η εταιρεία InterTrust αναφέρει στην ιστοσελίδα της μια σειρά προϊόντων τα οποία υποτίθεται ότι παραβιάζουν τα πνευματικά της δικαιώματα. Η InterTrust αγοράστηκε νωρίτερα φέτος για 453 εκατομμύρια δολάρια - χρήματα τα οποία διέθεσαν από κοινού η Sony και η Philips. Αν τελικά καταφέρει η InterTrust να κερδίσει την δίκη, αυτό θα μπορούσε να αναγκάσει την Microsoft να αποσύρει

πολλά προϊόντα από το εμπόριο ανάμεσα στα οποία περιλαμβάνονται τα Windows XP, το Office, το Windows Media Player, η κονσόλα Xbox και άλλα. Δεν μας φαίνεται και πολύ πιθανό, αλλά για σκεφτείτε τι θα μπορούσε να γίνει...



ATI για το νέο XBOX



θρόνο της κορυφαίας εταιρείας καρτών γραφικών, η ATI πέτυχε άλλη μια νίκη. Η

Συμμαχία Microsoft και ATI για το XBOX 2 Το σερί της ATI συνεχίζεται. Στην προσπάθειά της να ανακτήσει τον

συνέχεια της επιτυχημένης κονσόλας της Microsoft θα χρησιμοποιεί chips της ATI για τη μηχανή γραφικών της. Να υπενθυμίσουμε ότι και το Gamecube της Nintendo χρησιμοποιεί hardware της ATI. Ενδιαφέρον αναμένεται να έχει η αντίδραση της Nvidia η οποία φαίνεται να χάνει ακόμα μια μάχη όσον αφορά την εμπιστοσύνη στο hardware της.

Παιχνίδια και έγκλημα

Πρόσφατα νέα από το Βορειοδυτικό Arkansas αναφέρουν ότι μια 36-χρονη μητέρα παραμέλησε το 3-χρονο παιδί της ενώ έπαιζε EverQuest για αρκετές ώρες, καταλήγοντας στον θάνατο του παιδιού της. Το παιδί είχε παρατηθεί μέσα στο αμάξι χωρίς εξαερισμό. Η Mary Christina Cordell αντιμετωπίζει κατηγορίες για φόνο εξ αμελείας, σύμφωνα με το ανακοινωθέν της αστυνομίας του Springdale στο Arkansas. Σύμφωνα με έναν αστυνομικό ντετέκτιβ του Springdale πιστεύεται ότι την μέρα του περιστατικού η κα. Cordell έπαιζε EverQuest για μια περίοδο που ξεπέρασε τις δύο ώρες, κατά την οποία δεν είχε καμία αίσθηση του τι συμβαίνει με την κόρη της. Το NWAOnline.net αναφέρει ότι κάποια μηνύματα που στάλθηκαν σε ένα site το οποίο λειτουργεί από μια ομάδα με το όνομα Sprouses Against EverQuest λένε ότι το παιχνίδι προκαλεί εθισμό και ότι έπαιξε μεγάλο ρόλο για το διαζύγιο της Cordell - "Νιώθω άσχημα για τους ανθρώπους που μπλέκονται με αυτά τα πράγματα και καταστρέφουν τις σχέσεις τους. Ελπίζω ότι μια μέρα θα ξυπνήσουν πριν είναι πολύ αργά και να συνειδητοποιήσουν ότι είναι μόνοι χωρίς αληθινούς φίλους και οικογένεια".

Ένα άλλο περιστατικό στο Newport του Tennessee, αναφέρει ότι δύο έφηβοι ηλικίας 16 και 13, έψαξαν στην αστυνομία ότι προσπαθούσαν να μιμηθούν το Grand Theft Auto όταν πυροβόλησαν με μια καραμπίνα .22 χιλιοστών γύρω στις 25 φορές σε οχήματα σε Εθνική Οδό στις 25 Ιουνίου αυτού του χρόνου. Οι δύο νεαροί αποδέχτηκαν την εννοχή τους για φόνο εξ αμελείας, παράνομη οπλοφορία και επαναλαμβανόμενη επίθεση πυροβολώντας και σκοτώνοντας ένα 45-χρονο άντρα και τραυματίζοντας μια 19-χρονη γυναίκα. Η αναφορά της AP αναφέρει ότι οι δύο έχουν καταδικαστεί σε κάθειρξη σε φυλακές ανηλίκων.

Syberia 2?

Το Syberia το πρώτο το είδαμε, μας άρεσε και περιμέναμε το δεύτερο. Και το περιμέναμε τώρα... αλλά τελικά, οι φίλοι των adventures θα πρέπει να περιμένουν λίγο ακόμα, καθώς ανακοινώθηκε ότι θα κυκλοφορήσει τελικά μέσα στο πρώτο τρίμηνο του 2004. Απαιτείται, λένε τελειοποίηση μέχρι να βγει. Τι να κάνουμε; Υπομονή...



Το Star Wars Galaxies φτάνει τους 275.000 χρήστες

Η LucasArts ανακοίνωσε ότι το Star Wars Galaxies έχει ξεπεράσει τους 275.000 εγγεγραμμένους χρήστες. Το Galaxies κυκλοφόρησε στα τέλη Ιουνίου στην Αμερική και παρά τις ενστάσεις πολλών κριτικών, έχει κατακτήσει τη δεύτερη θέση στα online παιχνίδια στις ΗΠΑ αυτή τη στιγμή, πίσω από το EverQuest της Sony Online και μπροστά από το Dark Age of Camelot της Mythic. Το παιχνίδι είναι ένα MMORPG που διαδραματίζεται στον κόσμο του Star Wars και όπως είναι φυσικό



σημειώνει πολύ καλές πωλήσεις. Πρόσφατα ανακοινώθηκε μάλιστα ότι σε λίγες μέρες θα εμπλουτιστεί και με νέο υλικό.

Τα βραβεία της ECTS

Στις 27-29 Αυγούστου στο Earls Court του Λονδίνου έλαβε χώρα η έκθεση ECTS ή European Computer Trade Show. Αν και δεν πρόκειται για γεγονός με εμβέλεια ανάλογη της E3, εξακολουθεί να είναι η πιο σημαντική έκθεση ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας στην Ευρώπη. Όσον αφορά τα βραβεία της έκθεσης, αδιαμφισβήτητος νικητής ανακηρύχθηκε η Ubi Soft. Τα βραβεία αναλυτικά:
Καλύτερο PC Game της εκδήλωσης: Το Far Cry από την Ubi Soft
Καλύτερο Console Game της εκδήλωσης: Το XIII από την Ubi Soft
Καλύτερο Handheld Game της εκδήλωσης: Το Advance Wars 2: Black Hole Rising από την Nintendo
Καλύτερο On-Line Game της εκδήλωσης: EverQuest II από την Ubi Soft
Το καλύτερο παιχνίδι της εκδήλωσης: Το XIII από την Ubi Soft
Βραβείο για το London Games Week: Half-Life 2 από την Vivendi Universal



Το Galactic Civilizations στην ελληνική αγορά!

Με πρόσφατη ανακοίνωσή της, η Dionic Α.Ε. αποκάλυψε ότι σκοπεύει να φέρει στην ελληνική αγορά το καταπληκτικό turn based strategy Galactic Civilizations. Όσοι από εσάς έχετε διαβάσει το review της αμερικανικής έκδοσης στο τεύχος 35, θα γνωρίζετε ότι πρόκειται για έναν πολύ δυνατό τίτλο που οφείλει πολλά στο Master of

Orion, αλλά τα κάνει όλα πολύ καλύτερα. Γενικά το παιχνίδι κέρδισε τη συμπάθεια κοινού και κριτικών όταν κυκλοφόρησε. Μια κίνηση από την Dionic που αξίζει συγχαρητηρίων, δεδομένου ότι οι τίτλοι αυτού του είδους δεν είναι και πολύ δημοφιλείς σε μια αγορά που έχει πλημμυρίσει από FPS και RTS.

COM1

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ:

Η/Υ - ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - GAMES

ΠΩΛΗΣΗ - SERVICE - ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΔΙΚΤΥΑ
 - ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ...ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ!

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



ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕΣΩ E-MARKET ΤΡΑΠΕΖΑΣ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1 M/B QDI KUD0Z 7X-6A KT400, ΜΝΗΜΗ 512 MB (400 MHz), AMD ATHLON 2600 XP, VGA Gē-FORCE 4 TI 4200 128MB + TV OUT, H.D. MAXTOR 80 GB (8 MB CACHE), F.D.D. 1.44 MB, DVD-Rom NEC 16x 48x, CDRW PLEXTOR PREMIUM 52x 32x 52x, MODEM CRYPTO 56K V92, KEYBOARD + MOUSE + ΗΧΕΙΑ, ΘΘΟΝΗ PHILIPS TFT 15" 150S3F

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2 M/B QDI KUD0Z 7X-6A KT400, ΜΝΗΜΗ 256 MB (333 MHz), AMD ATHLON 2400 XP, VGA Gē-FORCE 4 MX440 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, ΘΘΟΝΗ PHILIPS 107X CRT 17" (FLAT)

ΚΑΙ

ΔΩΡΟ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ HP 3320 + SCANNER MUSTEK 1200 UB
 ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 1350 € ή 45 € X 36 μήνες

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

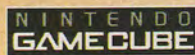
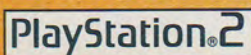
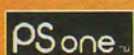
ΚΑΙ

ΔΩΡΟ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ HP 3420
 ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 950 € ή 33 € X 36 μήνες

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

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

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



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

Νέα στοιχεία για το Dredd vs Death

Όσο πλησιάζει η κυκλοφορία του πολυαναμενόμενου τίτλου της Rebellion, όλο και περισσότερα στοιχεία γίνονται γνωστά και μας ανοίγουν την όρεξη! Ορίστε μερικά από αυτά:

Η μηχανή Asura

Η νέα μηχανή Asura σχεδιάστηκε στην Rebellion αποκλειστικά για το Dredd vs Death. Η μηχανή δουλεύει καλά με όλες τις κάρτες γραφικών, αντίθετα με πολλές άλλες που σχεδιάζονται συγκεκριμένα για ένα κατασκευαστή. Για παράδειγμα το Full Screen Anti-Aliasing είναι διαθέσιμο και για την Nvidia και για την ATI. Η μηχανή προσαρμόζεται πολύ καλά σε κάθε μηχανήμα και αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μπορεί να παίζει καλά και σε πιο αδύναμα μηχανήματα. Επιπλέον μπορεί χρησιμοποιεί πολύ καλά το DX9 και είναι πολύ σταθερή, χωρίς προβλήματα.

Σταθερό Networking και multiplayer

Η μηχανή Asura σχεδιάστηκε έχοντας το networking ως μια από τις κεντρικές φιλοσοφίες. Όλο το σενάριο του παιχνιδιού θα μπορεί να παιχτεί σε LAN. Τα παιχνίδια στο Internet ή σε LAN θα περιέχουν μια μεγάλη ποικιλία από παιχνίδια καθώς και κανόνες και επιλογές που θα ορίζουν οι παίχτες. Οι παίχτες θα μπορούν να παίξουν παλιά είδη παιχνιδιών όπως το Deathmatch ή νέα όπως το Block War, Umpty Raid και Thief. Θα υπάρχει συνεχής υποστήριξη και ένα GameSpy Arcade για παιχνίδια μέσω Internet. Επιπλέον θα υπάρχουν πάνω από 60 διαφορετικά μοντέλα για multiplayer τα οποία θα μπορούν να ξεκλειδώσουν οι παίχτες στο παιχνίδι και έξυπνα multiplayer bots.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τεράστια και λεπτομερή επίπεδα σε κάθε κεφάλαιο που εκτείνονται ουσιαστικά αρκετά χιλιόμετρα προς κάθε κατεύθυνση. Ο χρόνος φόρτωσης θα είναι εξαιρετικά γρήγορος και δεν θα είναι καθόλου αισθητός σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού καθώς τα δεδομένα φορτώνονται ενώ οι παίχτες θα παίζουν. Θα υπάρχει εκτενής χρήση ενός σύνθετου συστήματος των particle για τα environmental effects. Έντονος, δυναμικός real-time φωτισμός ανά-pixel. Textures πολύ υψηλής ποιότητας τα οποία θα αγγίζουν αναλύσεις μέχρι 2048x2048 αυξημένα με τεχνικές multipass. Η απόδοση των χαρακτήρων θα

γίνεται με την χρήση τεχνικών ανάλογων αυτών που χρησιμοποιούνται στην βιομηχανία των κόμικς όπως το rim lighting και κατοπτρικές ανακλάσεις ανάλογα με το υλικό, όλα με ακρίβεια ανά-pixel. Το παιχνίδι θα αποδίδει τον φωτισμό είτε σε σκοτεινούς χώρους είτε στο φως της ημέρας αυτόματα χωρίς να χρειάζεται οι παίχτες να αλλάζουν το gamma.

Ragdoll Physics

Τα Ragdolls ενσωματώνονται μέσα στο παιχνίδι και παραμένουν -δεν εξαφανίζονται μετά από μερικά δευτερόλεπτα. Οι παίχτες θα μπορούν να πυροβολούν επανειλημμένα τα πτώματα, να τα ανατινάζουν ή να τα καίνε. Τα καμένα σώματα αποσυντίθενται σε σκελετούς. Η δυναμική των Ragdolls θα καθορίζεται από την κίνηση και τα animations του χαρακτήρα καθώς και από την δύναμη που θα δέχονται. Η σύγκρουση των μοντέλων από βλήματα σε συγκεκριμένα σημεία και τα animations για το αποτέλεσμα θα γίνεται με ακρίβεια. Οι παίχτες θα μπορούν να χτυπήσουν τα όπλα των εχθρών και να τους αποπλίσουν, να τους αναγκάσουν να παραδοθούν τραυματίζοντας τα άκρα τους ή σκοτώνοντας γρήγορα κάποιον πυροβολώντας στο κεφάλι ρίχνοντας το ηθικό των συμμάχων τους.

AI και NPCs

Το παιχνίδι θα περιέχει μια μεγάλη ποικιλία από NPCs. Πάνω από 80 διαφορετικά βασικά μοντέλα για NPCs, τα οποία μετατρέπονται στην συνέχεια με διαφορετικά textures και animations. Κυριολεκτικά εκατοντάδες megabytes διαλόγων και ηχητικών εφέ θα φέρουν στην ζωή τους χαρακτήρες της Mega-City. Η τεχνητή νοημοσύνη θα παίρνει αποφάσεις βασισμένη στην εκτενή γνώση του περιβάλλοντος με αποτέλεσμα να παρουσιάζεται κάτι διαφορετικό κάθε φορά. Οι NPCs θα αντιδρούν ανάλογα με την τρέχουσα θέση τους. Οι παίχτες θα μπορούν να αναγκάσουν τους NPCs να παραδοθούν

ρίχνοντας σφαίρες στον αέρα, εκτελώντας φίλους τους ή αιφνιδιάζοντας τους από πίσω. Πέρα από αυτά οι NPCs θα καλύπτονται από τα πυρά, θα χρησιμοποιούν φάσμα πυρός και μια μίξη από όπλα μικρού και μεγάλου βεληνεκούς για να ξεγελάσουν τους παίχτες. Οι αισθήσεις των χαρακτήρων είναι πολύ καλά σχεδιασμένες καθώς και ο τρόπος που θα συμπεριφέρονται μεταξύ τους.

GAMEPLAY

Ένας πολύ προσεγμένος συνδυασμός κάποιων scripted events και της πολύ καλής AI θα δημιουργεί κάθε φορά διαφορετικές καταστάσεις. Κάθε φορά που οι παίχτες θα ολοκληρώνουν ένα κεφάλαιο από την ιστορία θα ξεκλειδώσουν 5 διαφορετικά μοντέλα multiplayer, ανάλογα με τον βαθμό που θα έχουν φτάσει οι παίχτες (Cadet, Rookie, Street Judge, Senior Judge, Judge Dredd). Το παιχνίδι θα περιέχει πάνω από 60 μοντέλα που θα μπορούν να ξεκλειδωθούν. Ολοκληρώνοντας κάθε κεφάλαιο με βαθμό "Street Judge" ανοίγει το Arcade Mode, το οποίο προσφέρει διάφορα στιλ παιχνιδιού γεμάτα δράση τα οποία είναι διαφορετικά κάθε φορά. Ολοκληρώνοντας ένα Arcade Mode ανοίγουν ειδικά skins ή cheat modes τα οποία θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο Story Mode. Για παράδειγμα το cheat "MirrorWorld" αντιστρέφει μια ιστορία είτε είναι Arcade είτε Multiplayer κάνοντας την να μοιάζει περίεργη και καινούρια. Το παιχνίδι τέλος θα περιέχει μια πολύ καλή γκάμα από όπλα, ξεκινώντας από το πολλαπλών χρήσεων LawGiver με τα 6 διαφορετικά είδη βλημάτων το οποίο θα επιτρέπει την χρήση διάφορων τακτικών κατά των εχθρών.



1991



2001

www.gamecity.gr

powered by
 **acn**
Ομιλος ALTEC


game **CITY** NETWORK

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



Tom Clancy's Rainbow Six

Εισαγωγή

Το Tom Clancy's Rainbow Six είναι ένα FPS στο οποίο ηγείστε μιας επιλεκτικής πολυεθνικής ομάδας αποστολών, εναντίων κάποιων τρομοκρατών οι οποίοι απειλούν να αιματοκυλήσουν τον πλανήτη. Το παιχνίδι είναι χωρισμένο σε αποστολές στις οποίες θα πρέπει να σχεδιάσετε και να εκτελέσετε ακριβείς επιθέσεις κατά των τρομοκρατών. Καθώς θα παίζετε θα ανακαλύψετε μια μεγαλύτερη συνωμοσία η οποία θα κρίνει την τύχη του κόσμου. Αντίθετα όμως με όλα τα άλλα παιχνίδια, ένα λάθος είναι μοιραίο γιατί μια σφαίρα μόνο αρκεί για να σας σκοτώσει.

Σε κάθε αποστολή θα είστε ο "Six" αρχηγός της ομάδας, την οποία θα την επιλέγετε κάθε φορά από μια λίστα με ικανότατους σπεσιαλίστες. Στη συνέχεια θα σχεδιάζετε την επιχείρηση χρησιμοποιώντας ένα τρισδιάστατο μοντέλο της περιοχής. Μόλις καταλήξετε σε μια στρατηγική που σας ικανοποιεί τότε ξεκινάτε την επιχείρηση. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από ένα παίκτη ή σε multiplayer.

Κάθε αποστολή χωρίζεται σε δύο φάσεις - την φάση του σχεδιασμού και της δράσης. Στην φάση του σχεδιασμού θα γίνει μια μικρή περιγραφή της αποστολής και τις διαθέσιμες πληροφορίες για την αποστολή. Κατόπι, θα επιλέξετε τα κατάλληλα μέλη της ομάδας σας, τον εξοπλισμό και θα μπείτε στην μάχη.

Εγκαθιστώντας το παιχνίδι

Για να παίξετε το παιχνίδι θα πρέπει να

εγκαταστήσετε τα αρχεία του παιχνιδιού στον σκληρό δίσκο και να έχετε το CD του παιχνιδιού στο CD-ROM drive.

Για να εγκαταστήσετε το παιχνίδι τοποθετήστε το CD στο CD-ROM drive. Μετά από λίγο θα εμφανιστεί ένα menu που θα έχει την επιλογή install. Αν δεν εμφανιστεί το menu τότε κάντε explore στο CD και διπλό κλικ στο εικονίδιο autorun. Ακολουθήστε τις εντολές στην οθόνη για να ολοκληρώσετε την εγκατάσταση.

Απαιτήσεις Συστήματος

Για να παίξετε το παιχνίδι θα πρέπει ο υπολογιστής σας να ικανοποιεί κάποιες απαιτήσεις του παιχνιδιού οι οποίες είναι οι παρακάτω:

Pentium 166Mhz ή καλύτερο
Windows 95 ή 98
100MB στον σκληρό δίσκο για την εγκατάσταση
16MB RAM
2D κάρτα γραφικών 16-bit SVGA
4x CD-ROM ή ταχύτερο
Σωστά ρυθμισμένη σύνδεση TCP/IP στα 28.8 kps τουλάχιστο για multiplayer παιχνίδια.

Η πρώτη αποστολή - Steel Wind

Στην αποστολή αυτή θα πρέπει να μπείτε στην Βελγική πρεσβεία για να γλιτώσετε κάποιους όμηρους. Για την ομάδα σας θα ήταν ασφαλές να κινηθείτε αργά και προσεκτικά, αλλά θα πρέπει να φτάσετε όσο πιο

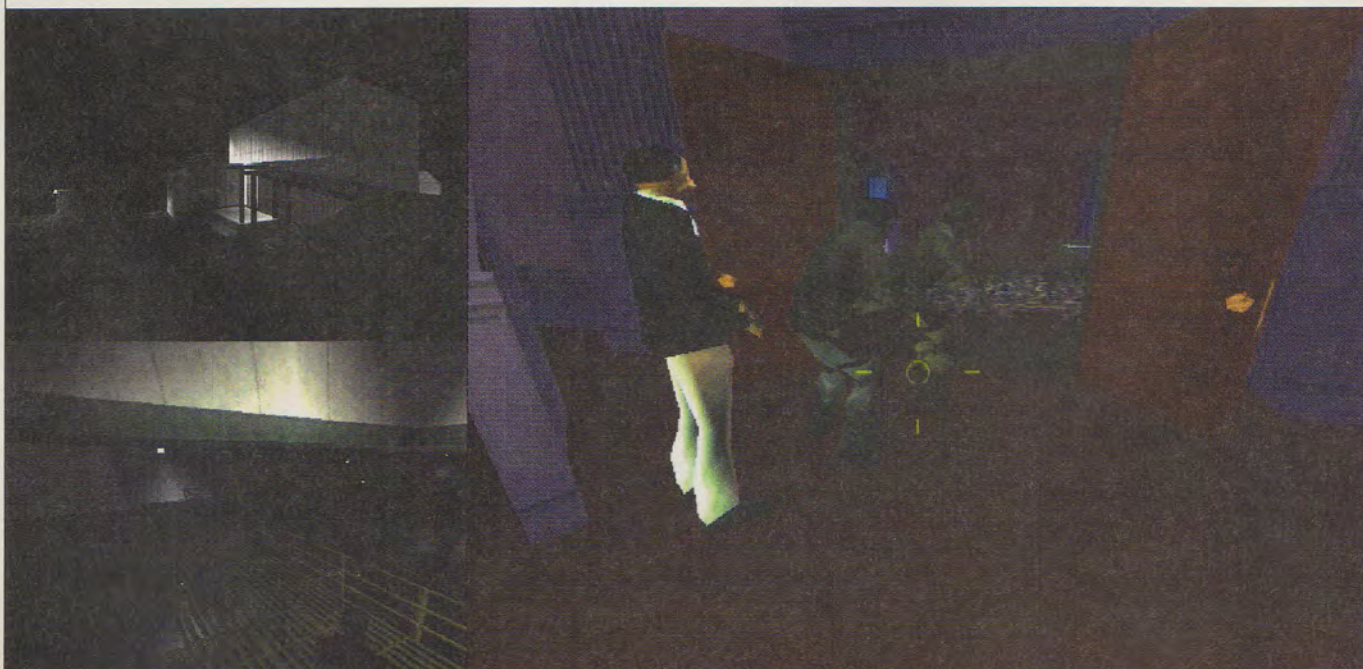
γρήγορα μπορείτε στον δεύτερο όροφο όπου βρίσκεται ο πρέσβης. Στην αρχή της αποστολής, δεν τον έχουν βρει οι εχθροί ακόμα. Αν τον βρουν θα τον σκοτώσουν. Έτσι, θα πρέπει να τον βρείτε το συντομότερο δυνατό και να τον προστατέψετε από τους εχθρούς μέχρι να τον βγάλετε έξω. Επιπλέον υπάρχει μια υπάλληλος της πρεσβείας η οποία είναι αιχμάλωτη στο ισόγειο και θα πρέπει να την ελευθερώσετε και αυτή.

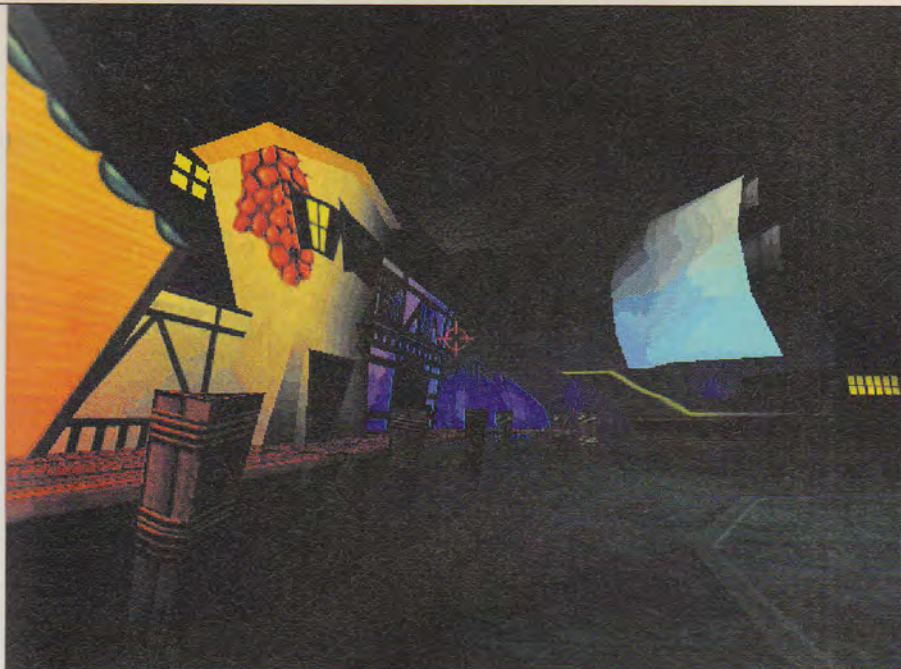
Η μπροστινή πόρτα της πρεσβείας είναι αμπαρωμένη και όλες οι εξωτερικές εισοδοί κλειστές. Δύο από τις ομάδες έχουν εντολές να σώσουν τους όμηρους και να τους συνοδεύσουν έξω. Οι άλλες δύο ομάδες θα πρέπει να καθαρίσουν τον πρώτο και τον δεύτερο όροφο της πρεσβείας ώστε να ανοίξουν δρόμο για τις άλλες δύο ομάδες που θα συνοδεύουν τους όμηρους. Και η ζώνη εισαγωγής και η ζώνη εξαγωγής βρίσκονται εκτός του χώρου της πρεσβείας.

Μπλε Ομάδα

Μέλη - Chavez και Yacobby

Η Μπλε Ομάδα πρέπει να σκαφαλώσει από τα πλάγια για να φτάσει στο μπαλκόνι του δεύτερου ορόφου για να μπει στο κτήριο της πρεσβείας. Πάρτε τον έλεγχο της Μπλε Ομάδας, της οποίας η αποστολή είναι να σώσει τον πρέσβη. Το σημείο εισόδου της ομάδας είναι από το μπαλκόνι πάνω από τον κήπο. Σκαφαλώστε στην βεράντα για να φτάσετε στην πόρτα του





μπαλκονιού. Τοποθετήστε κάποια εκρηκτικά μπροστά στην πόρτα. Περιμένετε για την Alpha.

Όταν οι άλλες ομάδες βάλουν τα εκρηκτικά τους, δώστε τον κωδικό και ανατινάξτε την πόρτα. Μπείτε στην πόρτα και προχωρήστε αριστερά. Υπάρχει ένας τρομοκράτης σε κάποιο από αυτά τα δωμάτια. Μπορεί να συναντήσετε έναν ακόμα δίπλα στις σκάλες στον δρόμο σας προς το γραφείο στο οποίο κρύβεται ο πρέσβης. Περιμένετε μέχρι η Πράσινη Ομάδα να φτάσει στο Χολ έξω από αυτό το δωμάτιο και περιμένετε έναν κωδικό GO. Δώστε τον κωδικό Bravo και ακολουθήστε την Πράσινη κάτω προς την κεντρική σκάλα στο φουαγιέ και μετά έξω προς την βόρεια πόρτα και στην ασφάλεια. Όταν βρεθείτε εκτός κτηρίου, μπορείτε να αλλάξετε σε μια άλλη ομάδα, όπως η Χρυσή.

Κόκκινη Ομάδα

Μέλη - Rogard και McAllen

Η αποστολή της Κόκκινης ομάδας είναι να καθαρίσουν τον πρώτο όροφο της πρεσβείας. Αφού δεχτείτε τον κωδικό GO Alpha, θα μπουν στην πόρτα 1 με την βοήθεια εκρηκτικών. Σκοτώστε τον τρομοκράτη στο Χολ πριν ελέγξετε τα άλλα δωμάτια. Μπείτε στο φουαγιέ και καθαρίστε τον τρομοκράτη στο επόμενο δωμάτιο και ανοίξτε την νότια πόρτα. Επιστρέψτε στο φουαγιέ για να καλύψετε την σκάλα μέχρι να δεχτείτε τον κωδικό Delta. Στη συνέχεια κινηθείτε προς την νότια πόρτα, που οδηγεί τον δρόμο προς την ασφάλεια για την Χρυσή Ομάδα.

Πράσινη Ομάδα

Μέλη - Arnisvascas και Raymond

Η αποστολή της Πράσινης Ομάδας είναι να καθαρίσει τον δεύτερο όροφο και να οδηγήσει την Μπλε Ομάδα εκτός κτηρίου. Σκαρφαλώστε προς την έξοδο κινδύνου στην βόρεια μεριά του κτηρίου και μπείτε στην πόρτα με την χρήση εκρηκτικών με τον κωδικό Alpha. Περάστε το Χολ προσεκτικά. Σκοτώστε τον τρομοκράτη στην μεγάλη αίθουσα στα δεξιά και ελέγξετε τα άλλα δωμάτια. Προσοχή στους τρομοκράτες που έρχονται από τις σκάλες. Προχωρήστε στο υπερψωμένο διάδρομο πάνω από τα φουαγιέ. Περιμένετε στην νότια πόρτα που βγάζει έξω από το φουαγιέ και περιμένετε για τον κωδικό

Bravo. Στην συνέχεια οδηγήστε την Μπλε Ομάδα και τον πρέσβη στις σκάλες, κάτω στο φουαγιέ και έξω από την βόρεια πόρτα στην ασφάλεια.

Χρυσή Ομάδα

Μέλη - Walter και Hanley

Η Χρυσή Ομάδα μπαίνει μέσα από την πίσω πόρτα κάτω από την βεράντα με την χρήση εκρηκτικών μετά τον κωδικό Alpha. Μπείτε στο δωμάτιο και μετά προχωρήστε προς την πόρτα όπου βρίσκεται αιχμάλωτη η υπάλληλος. Περιμένετε για τον κωδικό Charlie. Δώστε τον κωδικό αυτό αφού η Κόκκινη Ομάδα ολοκληρώσει το καθάρισμα και περιμένει τον κωδικό Delta. Με τον κωδικό Charlie, ανοίξτε την πόρτα και σκοτώστε τον τρομοκράτη που φυλάει την υπάλληλο. Κινηθείτε γρήγορα αλλιώς ο τρομοκράτης θα σκοτώσει την όμηρο. Δεν υπάρχει χρόνος για τίποτα άλλο παρά από το να μπείτε και να ανοίξετε πυρ, προσέχοντας μην σκοτώσετε την υπάλληλο. Περιμένετε εκεί μέχρι να λάβετε τον κωδικό Delta και βγείτε από το κτήριο συνοδευοντας την όμηρο έξω από την βόρεια πόρτα με την Κόκκινη Ομάδα.

Συμβουλές

Καλό θα είναι όλες οι ομάδες να έχουν όπλα με σιγαστήρες. Οι Μπλε και Κόκκινη ομάδες να φοράνε heavy και οι άλλες δύο medium.

Δεύτερη Αποστολή - Cold Thunder

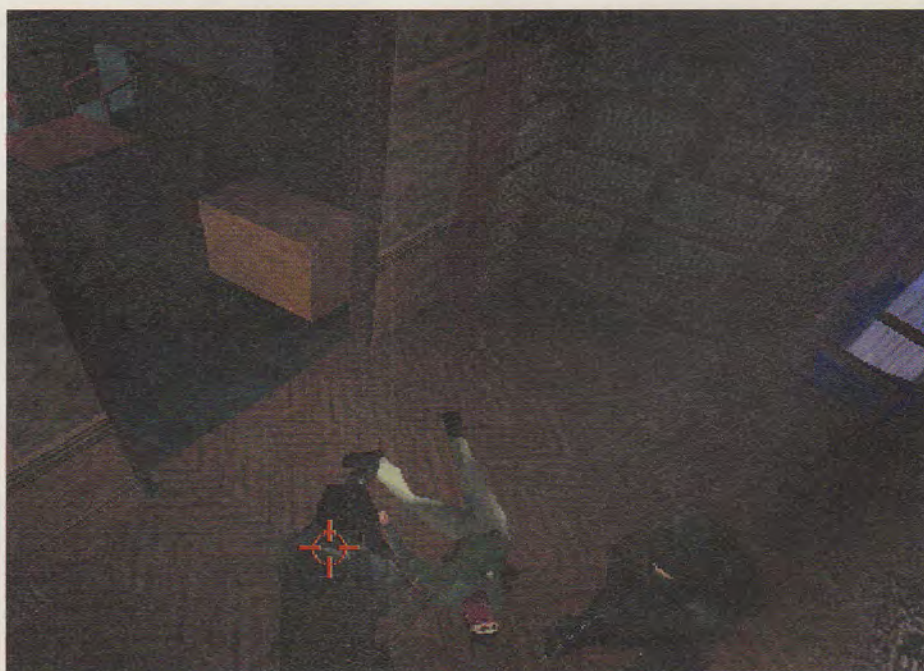
Αυτή είναι σχετικά εύκολη αποστολή και άμεση. Μπορείτε να την ολοκληρώσετε με μόνο δύο ομάδες ή ακόμα και με ένα άτομο. Εδώ θα σας πούμε πως θα την ολοκληρώσετε με τρεις ομάδες έτσι ώστε να εξασκηθείτε στην χρήση των κωδικών GO. Η ομάδα σας ξεκινάει στην ζούγκλα κοντά στο φυλάκιο. Ένα μονοπάτι οδηγεί προς τα εκεί. Υπάρχουν τρομοκράτες που φρουρούν εξωτερικά το κεντρικό κτήριο καθώς και εσωτερικά. Ο Dr. Winston βρίσκεται στον δεύτερο όροφο και ο άλλος γιατρός στο ισόγειο. Και οι δύο φρουρούνται. Η αποστολή εξελίσσεται την νύχτα, άρα η καλύτερη τακτική είναι το stealth. Αυτό σημαίνει ότι χρειάζεστε όπλα με σιγαστήρες.

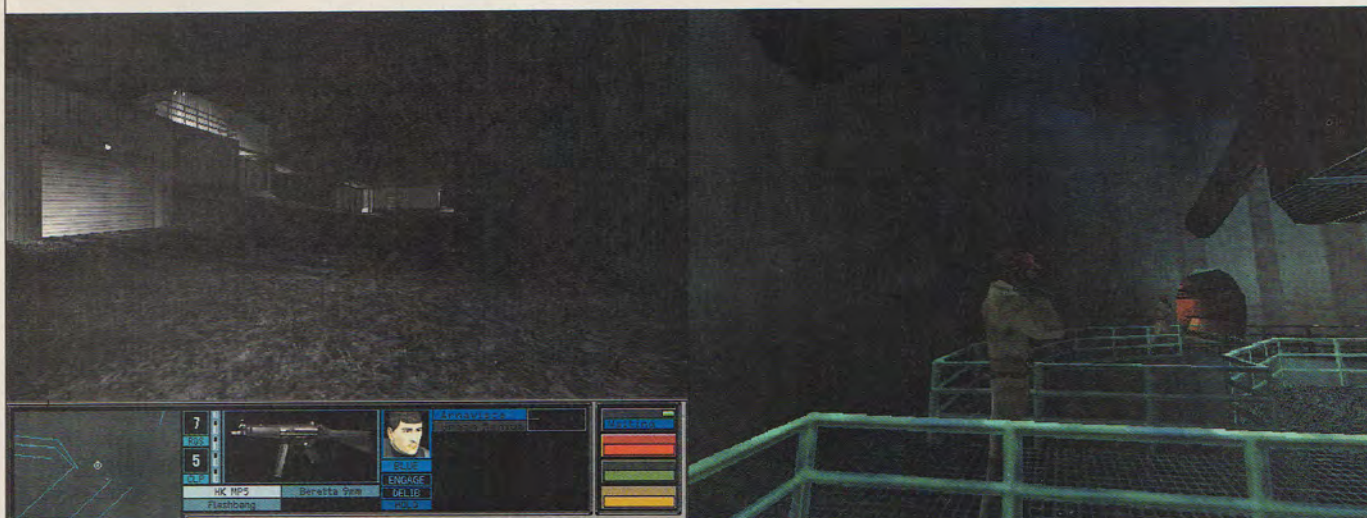
Μπλε Ομάδα

Μέλη - Chavez και Haider

Η Μπλε Ομάδα λέγεται Chavez. Προχωρήστε μέσα στην ζούγκλα προς το οχυρό. Πριν πάτε εκεί, προχωρήστε προς τις τέντες στα βόρεια. Πατήστε το [Ctrl] για να αλλάξετε σε Sniper view. Με αυτή την άποψη σκοτώστε εύκολα και αθόρυβα τον σκοπό δίπλα στην φωτιά. Κοιτάξτε προς το σπίτι. Θα δείτε άλλους δύο φρουρούς. Σκοτώστε τους από μακριά. Το three-round burst δουλεύει πολύ καλά. Τρεις φρουροί καλύπτουν τα πλάγια του σπιτιού. Προχωρήστε γύρω από το οχυρό στην άλλη μεριά πριν σκοτώσετε τον άλλο φρουρό. Προχωρήστε παράλληλα με τον νότιο τοίχο προς ένα άνοιγμα. Προχωρήστε έξω από τον τοίχο στην γωνία. Καθώς θα το κάνετε θα δείτε έναν φρουρό στην μπροστινή βεράντα. Σκοτώστε τον και κάντε πλάγια βήματα μέχρι να μπορείτε να πυροβολήσετε και τον άλλο φρουρό στην δεύτερη βεράντα.

Με όλο τον εξωτερικό χώρο καθαρό προχωρήστε επιφυλακτικά προς το κτήριο και πηγαίστε στην είσοδο του ισόγειου. Κατεβείτε προσεκτικά τις σκάλες και σκοτώ-





στε τον φρουρό που φυλάει τον γιατρό. Προσέξτε γιατί μπορεί να σκοτώσει τον γιατρό. Περιμένετε τώρα για τον κωδικό Alpha. Δώστε τους κωδικούς Bravo και Charlie. Όταν η Κόκκινη ομάδα φτάσει για να πάρει τον όμηρο, ο κωδικός Alpha σας επιτρέπει να ανεβείτε τις σκάλες του σπιτιού. Βγείτε από τις σκάλες του ισόγειου προσεκτικά. Η Πράσινη Ομάδα θα καθαρίζει τον πρώτο όροφο. Όταν θα περιμένει για τον Charlie, ανεβείτε τις σκάλες για τον δεύτερο όροφο. Ένας φρουρός κινείται συνέχεια πάνω, άρα θα πρέπει να προσέχετε και να το σκοτώσετε.

Ο Dr. Winston κρατείται στην νότιο-δυτική γωνία του δωματίου. Προχωρήστε αργά προς την πόρτα και σκοτώστε τον φρουρό μέσα πριν προλάβει να σκοτώσει τον όμηρο. Γρήγορα κατεβείτε τις σκάλες προς το ισόγειο. Δώστε τον κωδικό Charlie για να διατάξετε την Πράσινη Ομάδα να ακολουθήσει προς τα έξω καλύπτοντας να νότια σας και βγείτε γρήγορα πηγαίνοντας στην ζώνη εξόδου.

Κόκκινη Ομάδα Μέλη - Walter και McAllen

Η αποστολή της Κόκκινης Ομάδας είναι

εύκολη - Να μεταφέρει έναν γιατρό στην ασφάλεια. Η ομάδα θα πρέπει να φτάσει στο οχυρό και να περιμένει για τον κωδικό Bravo. Μόλις δοθεί ο κωδικός προχωρήστε παράλληλα με τον νότιο τοίχο προς το ισόγειο, στη συνέχεια προς τον όμηρο. Συνοδέψτε τον μέχρι την ζώνη εξόδου ακολουθώντας το ίδιο μονοπάτι. Περιμένετε στην ζώνη εξόδου για τις άλλες δύο ομάδες.

Πράσινη Ομάδα Μέλη - Bogard, Yacobby, Raymond και Hanley

Η Πράσινη Ομάδα πρέπει να καθαρίσει τον πρώτο όροφο του κεντρικού σπιτιού. Περιμένετε στο οχυρό με την Κόκκινη Ομάδα μέχρι να δεχτείτε τον κωδικό Charlie. Στην συνέχεια προχωρήστε και περάστε τα πλάγια του σπιτιού και μπειτε μέσα από την βόρεια πόρτα. Ελέγξτε όλα τα δωμάτια, ξεκινώντας με αυτό δεξιά. Υπάρχουν τρομοκράτες σε δύο από τα δωμάτια μετά το Χολ. Περιμένετε μπροστά στις σκάλες μέχρι να δεχτείτε έναν ακόμα κωδικό Charlie. Στη συνέχεια ακολουθήστε την Μπλε Ομάδα στο ισόγειο και έξω στην ζώνη εξόδου.

Σημειώσεις

Οι κωδικόι Alpha είναι για την Μπλε Ομάδα. Οι Bravo και Charlie είναι για την Κόκκινη και Πράσινη αντίστοιχα. Προσπαθήστε να ολοκληρώσετε αυτή την αποστολή ελέγχοντας έναν μόνο στρατιώτη χωρίς ομάδες υποστήριξης και ακολουθήστε την στρατηγική της Μπλε Ομάδας - Αφήστε τον γιατρό στο ισόγειο, ανεβείτε πάνω και καθαρίστε τον πρώτο όροφο και στην συνέχεια τον δεύτερο για να ελευθερώσετε τον Dr. Winston. Επιστρέψτε πίσω στο ισόγειο πάρτε και τον άλλο γιατρό και όλοι μαζί επιστρέψτε στην ζώνη εξόδου.

Μερικά Χρήσιμα Πράγματα

Πατήστε στο παιχνίδι το πλήκτρο "*" για να εμφανίσετε το παράθυρο της κονσόλας. Πληκτρολογήστε τους παρακάτω κωδικούς για να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα.

Big Head Mode = bignoggin
Mega Head Mode = meganoggin
Big chests when breathing = 1-900
Big hands and feet = clodhopper
Stumpy Models = stumpy
2D Models = turnpunchkick

Μετά από κάθε κωδικό πατήστε ' για να γίνει η κάθε ενέργεια
God Mode = avatargod
Team God = teamgod
Ξαναγεμίζει αντικείμενα = 5fingerdiscount
Απενεργοποιεί τις συνθήκες νίκης = explore

Το παιχνίδι πρόκειται να σας απασχολήσει για αρκετές ώρες. Οι δύο πρώτες αποστολές που περιγράψαμε παραπάνω είναι σχετικά απλές και στη συνέχεια θα αντιμετωπίσετε μεγάλες δυσκολίες. Μην ξεχνάτε ότι μια σφαίρα είναι ικανή να σας σκοτώσει. Καλή διασκέδαση!



ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΗΝ 5Η ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΗΧΟΥ

MULTIMEDIA ΣΥΣΤΗΜΑ

ΗΧΕΙΩΝ 4:1 ΚΙΝΥΟ



Συνδέστε τα άμεσα με PC, DVD player,
ή οποιαδήποτε κονσόλα (PS2, PSX, XBOX, GAMECUBE)
και απολαύστε την νέα διάσταση του ήχου!

Τεχνικά Χαρακτηριστικά

Subwoofer

- 6 Watts RMS
- 4" Woofer

- Απόκριση συχνότητας: 70Hz ~ 300Hz
- Διαστάσεις: 150 x 290 x 200 mm

Ηχεία Δορυφόροι

- 1.5 Watts RMS κάθε ένα
- 3" full range

- Μαγνητική θωράκιση
- Απόκριση συχνότητας: 120Hz ~ 18kHz
- Διαστάσεις: 86 x 150 x 110 mm

BEACON MULTIMEDIA SA

ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13 & ΒΟΥΤΣΙΝΑ 155 61, ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΤΗΛ: 210 659 5630-5, FAX: 210 659 5636

ΑΤΛΑΝΤΙΔΟΣ 64Α, ΚΑΤΩ ΤΟΥΜΠΑ, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ: 2310 930001, FAX: 2310 935900

beacon@beacon.gr, www.beacon.gr



The Temple of Elemental Evil

Ο Μύθος ενός μεγάλου κακού



Θυμάστε το *Fallout* που βγήκε το 1997 και το *Arcanum* το 2001; Θεωρούνται μέχρι σήμερα από τα καλύτερα RPG, λόγω του πολύ καλού *gameplay* και συστήματος μάχης. Αργότερα βγήκαν οι σειρές *Baldur's Gate* και *Icewind Dale*, οι οποίες αποτελούν τις καλύτερες μεταφορές των κανόνων του γνωστού *Pen & Paper RPG*, *Dungeons and Dragons*. Φανταστείτε τώρα όλα αυτά, σε ένα παιχνίδι. Ναι λοιπόν, είναι αλήθεια. Η Τροϊκα, πολλά μέλη της οποίας ανήκαν στην ομάδα που έφτιαξε το *Fallout*, αλλά και η εταιρία δημιουργός του *Arcanum*, ετοιμάζει το νέο της CRPG. Το *The Temple of Elemental Evil* είναι μια κλασική περιπέτεια για το επιτραπέζιο *Dungeons and Dragons* που γράφτηκε από τον Gary Gygax την δεκαετία του '80 και αποτελεί μια από τις καλύτερες που έχουν γραφτεί ποτέ. Το παιχνίδι βασίζεται στους νέους κανόνες της *Wizards of the Coast* για το *D&D 3.5 Edition*, οι οποίοι όπως φαίνεται έχουν φτιαχτεί έτσι ώστε να προσαρμόζονται εύκολα στα *computer RPGs*.

Ο κόσμος στο οποίο τοποθετείται το παιχνίδι είναι ο γνωστός για πολλούς *Greyhawk*, ο οποίος μεταφέρεται για πρώτη φορά στους υπολογιστές, και οι χαρακτήρες θα ξεκινήσουν τις περιπέτειες τους από ένα μικρό χωριό με το όνομα *Homlet*. Το ήσυχο αυτό χωριό τροφοκρατείται τον τελευταίο καιρό από κάποιους κακοποιούς και ληστές για τους οποίους υπάρχει η φήμη ότι έχουν σχέση με ένα μεγάλο κακό. Όλες αυτές οι φήμες ενισχύονται από έναν αρχαίο μύθο που υπάρχει στην περιοχή. Σύμφωνα με τον μύθο στην περιοχή που βρίσκεται το *Homlet*, στην *Nulb*, κάποτε υπήρχε μια σατανική οργάνωση που έσπερνε τον τρόπο με έδρα έναν ναό λίγο έξω από το *Homlet*. Την οργάνωση την διοικούσε μια αδυσώπητη δαιμόνισσα η οποία ήθελε να ανακαλύψει και να εκμεταλλευτεί την δύναμη της σατανικής μορφής των στοιχείων της φύσης. Ομάδες από γενναίους πολεμιστές των γύρω περιοχών στάλθηκαν να αντιμετωπίσουν το μεγάλο κακό. Μετά από πολλές αιματηρές και άγριες μάχες κατάφεραν να πατάξουν το κακό στέλλοντάς το πίσω στους ανίερους τόπους από όπου ήρθε και ο ναός χάθηκε μέσα στα χρόνια μέχρι που έγινε μύθος. Τώρα όμως όλα άλλαξαν και οι φήμες για την επιστροφή του κακού ήρθαν και πάλι στην επιφάνεια. Κανείς δεν ξέρει αν όλοι αυτοί οι ληστές έχουν σχέση με τον μύθο και αυτό είναι που αρχικά θα πρέπει να ανακαλύψει η ομάδα σας.

Μπορεί να θυμίσει λίγο *Pool of Radiance* με την πρώτη ματιά- ελπίζουμε ότι οι ομοίότητες θα σταματούν εκεί!



Τα εφέ φαίνονται αρκετά ικανοποιητικά.



Οι διαφορές στα μεγέθη των μοντέλων είναι ευδιαφέρουσες.

Απλότητα

Η πολύ όμορφη ιστορία του παιχνιδιού, παρουσιάζεται επίσης πολύ καλά με τους κανόνες του D&D 3.5 Edition. Η ποικιλία των χαρακτήρων και των ικανοτήτων τους, τα spells, οι διάλογοι με τους πολλούς NPCs και όλες οι αποστολές θα δώσουν στους λάτρεις των RPG αυτό ακριβώς που ζητάνε. Λόγο της πολύπλοκης σύστασης των κανόνων της 3.5 Edition, οι δημιουργοί σκέφτηκαν να σχεδιάσουν ένα απλό interface, έτσι ώστε να χαλαρώσουν λίγο τους παίκτες. Θα δείτε ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα πάντα με πολύ εύκολο τρόπο. Τα spells και οι ειδικές ικανότητες θα βρίσκονται σε ένα κυκλικό αναδυόμενο μενυ και το καθένα θα περιγράφεται με το όνομά του και δεν θα χρειάζεται πλέον να θυμάστε τι αντιπροσωπεύει κάθε εικονίδιο. Θα μπορείτε επίσης να ορίζετε κάποια πλήκτρα ως συντομεύσεις κάποιων ικανοτήτων ή δυνάμεων, ακόμα και spells. Επιπλέον, το παιχνίδι θα επιτρέπει στους παίκτες να δούνε την ακριβή περιοχή που θα επηρεάζει κάθε spell φωτίζοντας την με χρώμα, καθώς και σε ποια σημεία θα μπορεί να κινηθεί κάθε χαρακτήρας σε ένα γύρο.

Το σύστημα μάχης θα θυμίζει πολύ από Fallout ή Arcanum καθώς θα είναι turn-based. Θα κινείστε σε real-time και θα μπορείτε να περιπλανηθείτε όπου θέλετε μέσα στον πολύ μεγάλο κόσμο του παιχνιδιού. Επίσης είναι σημαντικό ότι τον σχηματισμό που θα ορίσετε, οι χαρακτήρες τον διατηρούν και στην διάρκεια της μάχης. Τέρμα οι γενναίες αλλά αναποτελεσματικές έφοδοι που έκαναν οι πολεμιστές σας στο Baldur's Gate αν ξεχνούσατε το AI ενεργοποιημένο! Μόλις η ομάδα βρεθεί σε μάχη, το παιχνίδι παγώνει και μπαίνει σε turn based mode, δίνοντας σας πολύ χρόνο για να δώσετε τις εντολές που θέλετε. Τα πάντα στην μάχη θα μετριούνται σε γύρους. Η διάρκεια των spells, το initiative, πόσο μπορείτε να κινηθείτε, όλα έχουν μεταφερθεί ακριβώς όπως είναι στο επιτραπέζιο D&D.

Οι χαρακτήρες στο παιχνίδι θα ξεκινάνε από το πρώτο επίπεδο και θα φτάνουν το μέγιστο στο δέκατο. Αυτό σημαίνει ότι σε πολλές μάχες θα χρειαστείτε πολύ καλή τακτική για να βγείτε ζωντανόι. Έχει ακουστεί ότι στο παιχνίδι θα υπάρχει ένας δαίμονας Balor (όσο γνωρίζουν το επιτραπέζιο Dungeons and Dragons θα έχουν αρχίσει ήδη να τρέμουν!) ο οποίος θα είναι σίγουρα δύσκολο να νικηθεί χωρίς κάποια καλή τακτική. Αν ορμάτε στη μάχη χωρίς σχέδιο, δεν θα αντέξετε πολύ. Ακόμα και στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού όπου το επίπεδο των χαρακτήρων θα είναι μικρό ακόμα, θα χρειάζεται σωστή στρατηγική στις μάχες. Σε αυτό βοηθάει πολύ το interface του παιχνιδιού, καθώς στην αριστερή μεριά της οθόνης θα υπάρχει μια μπάρα που θα δείχνει πόσο καλά είναι τα χτυπήματά σας και τι ζημιά έκαναν στον εχθρό. Η μπάρα θα δείχνει τρία χρώματα. Το πράσινο θα δηλώνει ότι κάνατε ένα πολύ καλό χτύπημα και θα σας επιτρέπει να κάνετε μια ακόμα επίθεση. Το κίτρινο επίσης θα δηλώνει ότι κάνατε μια καλή κίνηση, χωρίς όμως να επιτρέπει μια επιπλέον. Τέλος, το κόκκινο θα σημαίνει ότι αποτύχατε στην κίνησή σας και μάλλον θα πρέπει να κάνετε κάτι άλλο.

Κρίσιμες αποφάσεις

Πριν φτάσετε όμως σε όλα αυτά τα θέματα τακτικής και μάχης, θα πρέπει αρχικά να έχετε φτιάξει τους χαρακτήρες της ομάδας σας. Και όπως όλοι όσοι ασχολούνται με RPGs θα ξέρουν, η δημιουργία των χαρακτήρων είναι ένα από τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού. Αυτή την φορά όμως η δουλειά αυτή θα είναι πολύ πιο σοβαρή και σημαντική.



Σε τέτοιες στιγμές, χρειάζεται σκέψη και προγραμματισμός.

Κάθε χαρακτήρας επηρεάζει έντονα το παιχνίδι στο πως θα εξελιχθεί. Θα παρατηρήσετε ότι οι χαρακτήρες αντιδρούν διαφορετικά με το περιβάλλον, τους άλλους χαρακτήρες της ομάδας και τους NPCs (δηλαδή τους χαρακτήρες που δεν ελέγχει ο παίκτης), ακόμα και με τα τέρατα. Θα υπάρξουν περιπτώσεις που κάποιος χαρακτήρας από την ομάδα θα αρνηθεί να εκτελέσει μια εντολή απλά γιατί το θεωρεί αντίθετο με τα πιστεύω του. Μεγάλο ρόλο παίζει επίσης και το alignment, ο ηθικός προσανατολισμός κάθε χαρακτήρα. Τα alignment είναι τα εννιά γνωστά - Lawful Good/Evil/Neutral, Neutral Good/Evil, True Neutral και Chaotic Good/Evil/Neutral. Πολλές φορές είναι κακό να υπάρχουν διαφορετικά alignments σε μια ομάδα, γιατί αυτό μπορεί να προκαλέσει συγκρούσεις ανάμεσα στα μέλη. Στο Temple of Elemental Evil θα πρέπει να επιλέξετε ένα alignment που θα αντιπροσωπεύει ολόκληρη την ομάδα σας. Πολύ χρήσιμο. Φανταστείτε στην ίδια ομάδα έναν Lawful Good Paladin και έναν Chaotic Evil Necromancer! Αντί λοιπόν να αναμηνύετε σε μια ομάδα καλούς και κακούς χαρακτήρες θα επιλέγετε ένα alignment που θα αντιπροσωπεύει όλη την ομάδα. Τι σημαίνει αυτό; Απλά ο τρόπος που θα αντιδρούν οι NPCs και τα τέρατα θα είναι ανάλογος με το τι alignment έχει η ομάδα σας. Ακόμα και το σημείο όπου θα ξεκινήσετε αλλάζει ανάλογα με το τι έχετε επιλέξει. Φυσικά, ανάλογα με το alignment της ομάδας σας, θα κινείται και το σενάριο του παιχνιδιού. Η Troika αναφέρει ότι το παιχνίδι θα έχει διαφορετικά φινάλε ανάλογα με το πώς θα παίξετε κατά την διάρκεια των περιπετειών σας. Για παράδειγμα, θα μπορείτε να ξεκινήσετε για να αντιμετωπίσετε το κακό που υπάρχει και να ξεδιπλώσετε το μυστήριο του ναού ή να προσπαθήσετε να αποκτήσετε εσείς την δύναμη του ναού και να καταστρέψετε τα πάντα.

Τα classes στο παιχνίδι θα είναι τα γνωστά που ξέρετε από προηγούμενα παιχνίδια. Ο Barbarian που μπορεί να μπει σε μια φρενήρη κατάσταση στην μάχη, ο Bard που με τα τραγούδια του μπορεί να ανυψώνει το ηθικό των συμμάχων του, ο Cleric που μπορεί να θεραπεύσει



τις πληγές των συντρόφων του και ο Druid εκμεταλλεύεται τις δυνάμεις της φύσης για να καταφέρει πανίσχυρα χτυπήματα. Ο Fighter μπορεί να πολεμήσει με τις ικανότητες του στην μάχη και τον πιο επικίνδυνο εχθρό, ο Monk είναι κάτοχος των πολεμικών τεχνών. Ο Paladin είναι ο ατρόμητος προστάτης του καλού που με την παρουσία του και μόνο δίνει κουράγιο στους συμμάχους και φόβο στους εχθρούς. Ο Ranger είναι πολύ καλός στην μάχη, αλλά ακόμα πιο καλός στο να βρίσκει ίχνη. Ο Rogue μπορεί να καταστρέψει οποιοδήποτε εχθρό με τα χτυπήματά του όταν δεν το περιμένει κανείς, αλλά και να εξουδετερώσει παγίδες που θα σκότωναν τον πιο γερό πολεμιστή. Τέλος, ο Sorcerer έχει έμφυτη την δύναμη να χρησιμοποιεί την μαγεία και μαζί με τον Wizard μπορούν να στείρουν την καταστροφή με μερικές κινήσεις των χεριών τους.

Κάθε χαρακτήρας θα ξεκινάει όπως είπαμε από το πρώτο επίπεδο. Το παιχνίδι θα περιέχει 50 διαφορετικά feats, γύρω στα 300 spells και πολλά skills, όλα άψογα μεταφερμένα από το επιτραπέζιο στον υπολογιστή. Βέβαια, ορισμένα από τα feats που επιτρέπονται στο επιτραπέζιο δεν θα

τα βρείτε στο computer game, όπως για παράδειγμα αυτά που έχουν να κάνουν με την έφιππη μάχη, γιατί η μηχανή του παιχνιδιού δεν επιτρέπει τόσο πολύπλοκο gameplay.

Περιεχόμενα

Το παιχνίδι από όσα έχουν ειπωθεί θα περιέχει μια μεγάλη ποικιλία από τέρατα, όπως τα κλασικά zombies, bugbears, rats, lizards, αλλά και πιο ισχυρά όπως elementals, beholders ακόμα και δαίμονες, όπως ένα Balor που αναφέραμε πιο πάνω. Όλα τα πλάσματα είναι πολύ καλά σχεδιασμένα από την μηχανή της Τροϊκα. Οι prerendered τοποθεσίες είναι πολύ λεπτομερείς, τα εφέ των spells είναι πολύ εντυπωσιακά λόγω του πολύ καλού δυναμικού φωτισμού και τα 3D μοντέλα των χαρακτήρων είναι πολύ προσεγμένα. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την καθιερωμένη ισομετρική άποψη, η οποία σας επιτρέπει να βλέπετε καλά το περιβάλλον σας αν και δεν επιτρέπει τις μικρές λεπτομέρειες. Κυρίως όταν έχει σκοτάδι ή σε μεγάλες μάχες θα υπάρχουν περιπτώσεις που δεν θα μπορείτε να δείτε τι γίνεται. Παρ' όλα αυτά, το isometric view έχει δείξει ότι είναι ιδανικό για το σύνθετο gameplay των RPGs.

Το Temple of Elemental Evil θα περιέχει περίπου 100 χάρτες διαφόρων μεγεθών για να περιπλανηθείτε και γύρω στους 140 χαρακτήρες που θα συναντήσετε. Η κεντρική υπόθεση του παιχνιδιού θα σας οδηγήσει σε περιοχές γεμάτες πανίσχυρα τέρατα και μαγεία, καταλήγοντας στον μυθικό ναό. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού αναφέρουν ότι οι παίχτες θα χρειαστούν γύρω στις 30 με 60 ώρες παιχνιδιού για να το τελειώσουν, ανάλογα βέβαια με το πόσες υπο-αποστολές θα κάνει ο καθένας, οι οποίες είναι γύρω στις 50. Κάθε ομάδα θα μπορεί να αποτελείται από το πολύ πέντε χαρακτήρες και άλλους τρεις μισθοφόρους. Όπως είπαμε και πιο πάνω το παιχνίδι θα ξεκινάει τους χαρακτήρες από το πρώτο επίπεδο και θα φτάνει μέχρι το δέκατο. Αν έχετε πέντε χαρακτήρες τότε ο καθένας θα φτάσει γύρω στο έβδομο. Έτσι, αν θέλετε να φτάσετε στο δέκατο τότε δεν θα έχετε παρά να φτιάξετε λιγότερους χαρακτήρες όμως οι μάχες θα είναι πολύ πιο δύσκολες. Η απόφαση είναι εξολοκλήρου δική σας. Στο παιχνίδι θα υπάρχει και η επιλογή παιχνιδιού "iron man". Σε αυτό το mode, θα είναι όλα τα ίδια εκτός από ένα πράγμα - αν ο χαρακτήρας σας πεθάνει, πεθαίνει για πάντα και δεν μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι εκτός και αν βγείτε από αυτό.

Από το βιβλίο στον υπολογιστή

Σίγουρα κάπνιστοι από εσάς θα είχατε την τύχη να παίξετε την περίπτωση στο επιτραπέζιο. Πολλοί από σας μάλλον μπορεί να σκεφτείτε ότι δεν έχει νόημα να παίξετε το παιχνίδι γιατί τα έχει δει όλα. Πρέπει



Φαίνεται για ένα απλά όμορφο παιχνίδι, με έμφαση στο gameplay και στρατηγική σε turn-based μάχες. Για να δούμε τι θα δούμε...



Από dungeons άλλο τίποτα. Είπαμε, Gygax είναι αυτός...



Τα pre-rendered σκηνικά φαίνονται σαν όμορφοι πίνακες.

λοιπόν να σας πληροφορήσουμε ότι στο παιχνίδι θα υπάρχουν αρκετές αλλαγές. Η πλειοψηφία των χαρτών δεν έχουν αλλάξει, όπως αυτός του Hommlet ή του ναού. Άλλοι όμως έχουν αλλάξει έτσι ώστε να προσαρμοστούν στον υπολογιστή. Για παράδειγμα ο χάρτης του Nulb στο επιτραπέζιο είχε πολλά κτίρια χωρίς να ανήκουν σε κάποιον. Η Troika άλλαξε λοιπόν κάποια πράγματα, προσθέτοντας πιο πολλούς NPCs στο χωριό και τα κτίρια έχουν όλα σχεδόν κάποια σημασία. Επιπλέον, κάποιοι χάρτες σε περιοχές που θα επισκεφτείτε αργότερα στο παιχνίδι έχουν γίνει μικρότεροι ή μεγαλύτεροι ανάλογα με τις ανάγκες του παιχνιδιού. Κάποια ισχυρά αντικείμενα που στο κανονικό παιχνίδι φυλασσόντουσαν από μικρά και αδύναμα σχετικά πλάσματα, τώρα θα έχουν πολύ ισχυρότερους φρουρούς και όλα τα τέρατα έχουν τοποθετηθεί με πιο μεγάλη προσοχή σε κάθε μέρος. Φυσικά, θα υπάρχουν και χάρτες που ήταν ανύπαρκτοι στην περιπέτεια, ενώ πολλές παγίδες ή μαγικά αντικείμενα που θεωρήθηκαν υπερβολικά έχουν αφαιρεθεί παντελώς.

Τα περισσότερα μαγικά αντικείμενα που υπήρχαν στην πρώτη περιπέτεια θα παραμείνουν ίδια σχεδόν αλλάζοντας μόνο την ονομασία τους και κάποια γενικά χαρακτηριστικά. Αυτά όμως που έπρεπε να προσεχτούν πολύ ήταν τα ειδικά αντικείμενα, που ήταν τόσο ισχυρά που ουσιαστικά ήταν artifacts. Για αυτά τα αντικείμενα η Troika έκανε ειδικές μετατροπές έτσι ώστε να μπορέσουν να χρησιμοποιηθούν σωστά με τους νέους κανόνες, χωρίς να δίνουν θεϊκές δυνάμεις, κρατώντας όμως την αίσθηση που έχει ένα artifact. Ούτως ή άλλως τα αντικείμενα αυτά είναι μοναδικά.

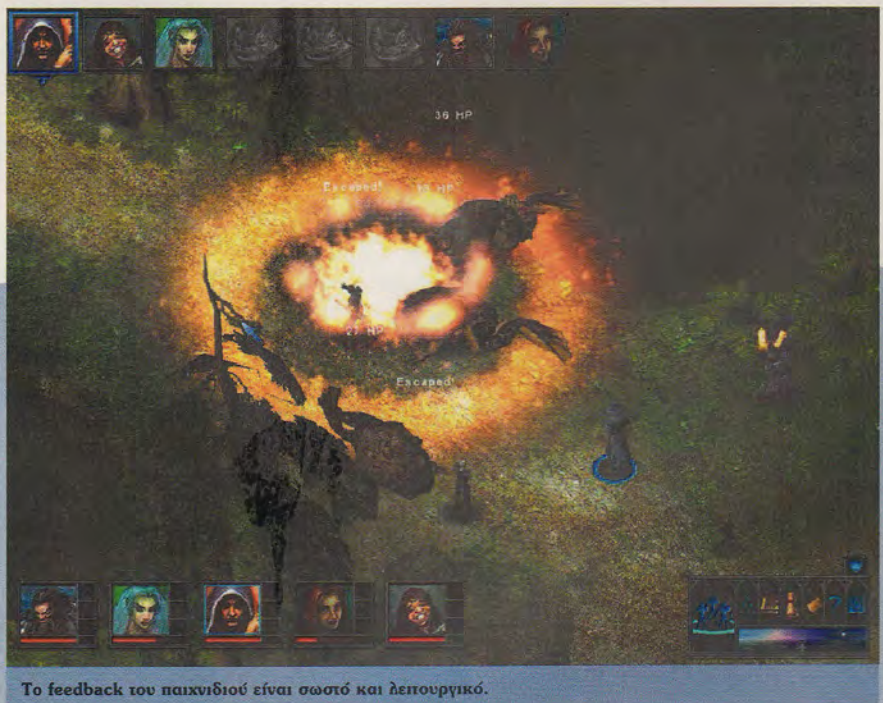
Πέρα από τους χάρτες και τα μαγικά αντικείμενα, έχουν γίνει πολλές ριζικές αλλαγές και στα τέρατα αλλά και στους NPCs.

Η περιπέτεια στο επιτραπέζιο είχε φτιαχτεί σε κανόνες D&D 1st Edition, ενώ το παιχνίδι της Troika είναι φτιαγμένο σε 3.5 Edition. Αυτό σημαίνει ότι πολλά τέρατα που υπήρχαν τότε έπρεπε να μετατραπούν με βάση τους νέους κανόνες ή να δημιουργηθούν από την αρχή γιατί δεν υπάρχουν καθόλου πλέον. Έτσι, άλλα έγιναν ισχυρότερα και άλλα απλά έχουν διαφορετικές δυνάμεις. Όλα όμως έχουν βασιστεί στις περιγραφές της πρώτης περιπέτειας. Οι NPCs έχουν όλοι μετατραπεί στους νέους κανόνες, προσθέτοντας feats, abilities και skills. Κάποιοι fighters έχουν μετατραπεί σε barbarians και οι clerics αποκτούν όλοι domains και επιπλέον spells. Είναι χαρακτηριστικό ότι στην πρώτη περιπέτεια, δεν υπήρχαν πολλοί γυναικείοι NPCs και έτσι οι σχεδιαστές στην Troika αποφάσισαν να προσθέσουν κάποιους. Οι περισσότεροι από αυτούς δεν θα έχουν σχέση με το κεντρικό σενάριο της ιστορίας, αλλά θα εμφανίζονται σε υπο-αποστολές. Κάποιοι σημαντικότεροι NPCs, όπως ο high priest στο Hommlet έχουν αλλάξει προς όφελος των παιχτών. Συγκεκριμένα ο high priest είναι πλέον ενάτου επιπέδου έτσι ώστε να μπορεί να αναστήσει τους νεκρούς χαρακτήρες, ενώ άλλοι θα ενσωματώνονται με την ομάδα για να βοηθήσουν στην αποστολή της.

Αργά και σταθερά βήματα

Είναι σημαντικό εδώ να αναφέρουμε την προσπάθεια της Troika να παρουσιάσει με τον καλύτερο τρόπο την ατμόσφαιρα και την καθημερινή ζωή στα χωριά όπως περιγράφεται στην πρώτη περιπέτεια. Σε αυτό βοήθησε πολύ η τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού. Οι φρουροί δεν θα επιτίθενται στους χαρακτήρες αν φοράνε τα κατάλληλα ρούχα, ενώ θα αλλάζουν φρουρές ανά διαστήματα ή θα παίρνουν άλλες θέσεις σε περίπτωση συναγερμού. Άλλοι NPCs θα παρακολουθούν μια συγκεκριμένη περιοχή και θα επιστρέφουν στους συμμάχους τους να αναφέρουν τι είδαν.

Η Troika μας έχει δείξει με παλιότερα της RPGs ότι ξέρει πολύ καλά την δουλειά της. Με το The Temple of Elemental Evil, επιχειρεί για πρώτη φορά να δημιουργήσει το πρώτο party-based παιχνίδι της. Το παιχνίδι έχει προσεχθεί πολύ και θα προκαλέσει όλους τους λάτρεις των RPGs να το παίξουν. Η πιστή μεταφορά των κανόνων του επιτραπέζιου D&D, η πολύ καλή ιστορία, σε συνδυασμό με την δυνατή μηχανή της Troika σίγουρα θα φέρουν πολύ καλά αποτελέσματα. Η Troika δεν έχει κρύψει την επιθυμία της να συνεχίσει στην δημιουργία ενός ακόμα RPG, αν όλα πάνε καλά με το Temple of Elemental Evil. Αναφέρουν μάλιστα ότι το επόμενο θα βασίζεται στην επίσης γνωστή από το επιτραπέζιο ιστορία Against The Giants και θα μεταφέρει τους χαρακτήρες από το δέκατο επίπεδο μέχρι το εικοστό. Ας μην κοιτάμε όμως πολύ μπροστά, γιατί θα πρέπει πρώτα να περάσει ο ερχόμενος Οκτώβριος, όπου και θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι. Έχουμε λοιπόν τα μάτια μας ανοιχτά, τα σπαθιά μας ακονισμένα και τα ξόρκια μας έτοιμα.



Το feedback του παιχνιδιού είναι σωστό και λειτουργικό.



Ένα από τα πιο τρελά δίδυμα όλων των εποχών επιστρέφει...

... τρέχοντας!

Sam and Max Freelance Police

Το τρελό δίδυμο επιστρέφει

Θυμάστε πριν περίπου δέκα χρόνια όταν η Lucas Arts δημιούργησε το Sam and Max; Ήταν ένα από τα πολλά όμορφα point and click adventures που έφτιαχνε την εποχή εκείνη η Lucas Arts. Υπήρχε όμως κάτι το ιδιαίτερο σε εκείνο το παιχνίδι. Οι πρωταγωνιστές - Ο Sam ένας σκύλος και ο Max ένας λαγός! Θα τους ξέρετε σίγουρα αν έχετε δει το πρώτο παιχνίδι. Η δουλειά τους; Ειδικόι ντετέκτιβ για δύσκολες αποστολές και τώρα επανέρχονται καλύτεροι από ποτέ με το Sam and Max Freelance Police.

Τα γραφικά του παιχνιδιού πλέον είναι πλήρως τρισδιάστατα όπως όλοι θα το περίμεναν, αλλά ο σχεδιασμός παραμένει βασισμένος στα καρτούν, αφού οι πρωταγωνιστές ξεκίνησαν την καριέρα τους ως ήρωες σε κόμικς. Χωρίς να υπάρχουν πολλές πληροφορίες, το παιχνίδι θα ακολουθήσει τον ίδιο δρόμο με το πρώτο. Αυτό σημαίνει ότι θα υπάρχουν και πάλι διάφοροι γρίφοι, τρελοί χαρακτήρες και φυσικά πολλά όμορφα παιχνιδάκια. Όσοι έπαιξαν το πρώτο παιχνίδι θα θυμούνται πολλά τέτοια παιχνίδια όπως εκείνο στο οποίο ο Max ήταν πάνω σε ένα αυτοκίνητο και

έπρεπε να αποφύγει κάτι ταμπλό. Αν η Lucas Arts διατηρήσει την ίδια τακτική τότε σίγουρα θα γελάσουμε πολύ! Βέβαια, όπως είπαμε λίγα είναι αυτά που ξέρουμε, αφού η Lucas Arts δεν αποκαλύπτει πολλά για το παιχνίδι. Έχουν όμως υποσχεθεί να δούμε περισσότερα και καλύτερα αστεία σε σχέση με το πρώτο παιχνίδι, τουλάχιστο πενταπλάσια, όπως ειπώθηκε. Αναφέρεται μάλιστα ότι όλα όσα ήταν βαρετά στο πρώτο δεν θα υπάρχουν στο δεύτερο. Θυμάται κανείς άραγε τι ήταν βαρετό στο πρώτο;

Κοιτώντας κάποια screenshots από το παιχνίδι παρατηρήσαμε κάποιο διαστημικό σταθμό. Τι σημαίνει αυτό; Το τρελό δίδυμο θα ταξιδέψει στο διάστημα. Όπως φαίνεται, οι έρευνές τους θα τους στείλουν στο διάστημα στην προσπάθειά τους να σώσουν τον κόσμο από τους κακούς. Σκεφτείτε μόνο τι θα γίνεται εκεί. Κάνουν τόσα πράγματα στην Γη που σε ένα μέρος με μηδενική βαρύτητα θα οργιάζουν. Πως θα πάνε εκεί και για ποιο λόγο ακριβώς είναι άγνωστο, αλλά όπως φαίνεται ο Sam και ο Max θα πρέπει να σώσουν όχι μόνο τη Γη, αλλά όλο το σύμπαν. Θα πάνε σε μέρη που δεν έχει πάει κανένα άλλο ζώο,

εκτός από τις μαϊμούδες ίσως, και θα μάθουν πράγματα που κανείς μας δεν τα έχει ακούσει.

Της τρελής!

Το πρώτο παιχνίδι ήταν πάρα πολύ καλό για την εποχή του και το καινούριο ανταποκρίνεται πλήρως στα δεδομένα αυτά. Πολύ καλά σχεδιασμένα γραφικά, κυρίως οι χαρακτήρες οι οποίοι έχουν και πολύ καλά animations και φυσικά όλα αυτά με το γούστο της Lucas Arts στα καρτούν. Τι άλλο μπορούμε να ζητήσουμε. Απλά θα περιμένουμε να ολοκληρώσουν το έργο τους. Όλοι όσοι έχουν παίξει το πρώτο, σίγουρα θα έχουν ήδη αρχίσει να γελάνε μόνοι τους με την σκέψη και μόνο του νέου παιχνιδιού. Άλλωστε δεν συμβαίνει κάθε μέρα να επιστρέφουν δύο από τις πιο αστείες φιγούρες που έχουν περάσει ποτέ από τα video games, πλήρως τρισδιάστατοι και έτοιμοι για νέες περιπέτειες. Για σούους θέλουν να μάθουν περισσότερες πληροφορίες, δυστυχώς δεν υπάρχουν. Η υπόθεση, το gameplay και όλα τα άλλα είναι καλά κρυμμένα, αλλά για το μόνο που είμαστε σίγουροι είναι ότι το παιχνίδι θα προσφέρει ατελείωτες ώρες γέλιου και διασκέδασης.



Η Lucas Arts περίμενε δέκα ολόκληρα χρόνια για να βγάλει την συνέχεια μιας από τις πιο επιτυχημένες περιπέτειές τους. Μπορεί να μην δουλεύουν όλα αυτά τα χρόνια για το παιχνίδι, όμως σίγουρα έχουν σκεφτεί καλά το τι θέλει ο κόσμος και δύσκολα θα μας απογοητεύσουν. Ακόμα και έτσι δεν μπορούμε να πούμε μεγάλα λόγια για ένα παιχνίδι που πρόκειται να κυκλοφορήσει την άνοιξη του 2004. Είναι τόσο μεγάλη η χαρά μας όμως που επιτέλους ανακοινώθηκε το παιχνίδι που θέλαμε να το μοιραστούμε μαζί σας!



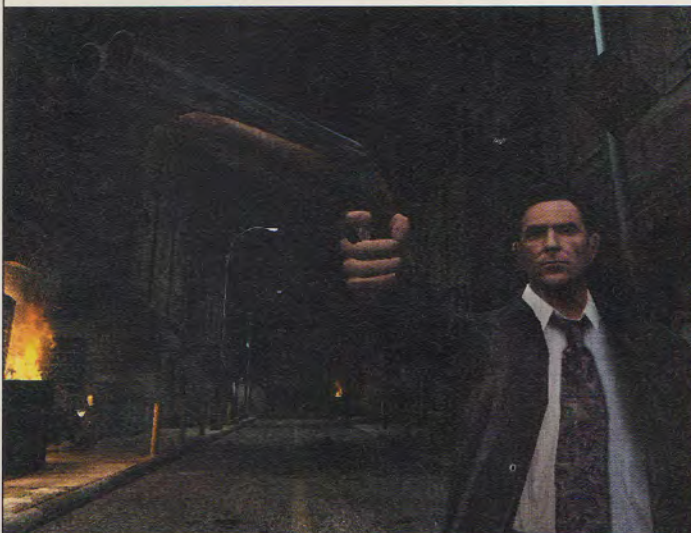
ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ ΤΗ ΦΩΤΙΑ

Ταξιδέψτε εκεί όπου η φωτιά, η γη, ο αέρας και το νερό γίνονται πολύτιμα όπλα. Εκεί όπου μια ομάδα γενναίων μάχονται τις δυνάμεις του σκότους για τη μοίρα του κόσμου.

GOLDEN SUN: THE LOST AGE
Μόνο στο Game Boy Advance



GAME BOY ADVANCE SP™



Ο Max γέρασε λίγο...



...αλλά είναι ακόμα επικίνδυνος!

Max Payne 2- The Fall of Max Payne

Ο Max ξαναπέφτει στον πόνο

Bullet time, εκατομμύρια σφαίρες ανά κυβικό μέτρο, νουάρ κόμικ, πουλημένοι μπάτσοι, τσατισμένοι γκάνγκστερ, ένα καταματωμένο ρόπαλο και ένας Max Payne με την γνωστή ξινισμένη φάτσα. Το Max Payne της Remedy, παρόλο που καυστέρησε δύο φορές να κυκλοφορήσει, μας είχε αφήσει με πολύ καλές εντυπώσεις. Γρήγορο και όμορφο, κινηματογραφικά ατμοσφαιρικό και βίαιο όσο πρέπει, ήταν το παιχνιδι-έκπληξη-κόμικ. Ήταν όμως πολύ σύντομο. Και έπρεπε να βγει sequel.

Και το sequel είναι πια γεγονός-λίγα στοιχεία όμως έχουν ακόμα κυκλοφορήσει. Την ανάπτυξη την έχει αναλάβει η Remedy πάλι μαζί με την Rockstar Games σαν εκδότη-η τελευταία μας έδειξε τις ικανότητές της με το Grand Theft Auto 3 και το Vice City και μπορούμε να πούμε ότι μας έπεισε ότι μπορεί να παρουσιάσει ένα στέρεο και ποιοτικό παιχνίδι.

New York, New York...

Το σενάριο: είμαστε στην Νέα Υόρκη και ο Max (πιο μεγάλος και έμπειρος και σοφός) βρίσκεται πάλι κατηγορούμενος για έναν φόνο που δεν διέπραξε. Κλισέ.

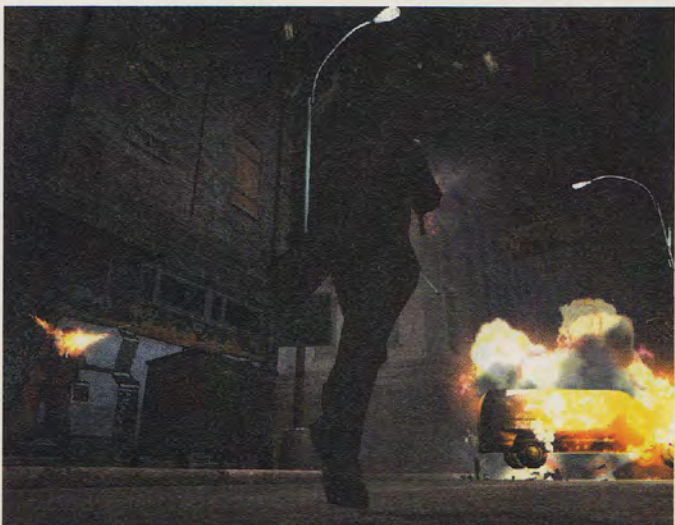
Η Rockstar όμως αποφάσισε αυτή την φορά να περιπλέξει τα πράγματα με λίγο ρομάντζο... λίγο ως πολύ! Αυτούσια η έκφραση των developers ήταν πως το Max Payne 2 είναι ένα 'ερωτικό φιλμ νουάρ'. Το αντικείμενο του πόθου δεν είναι καμία άλλη από την Mona Sax που ο Max έχει γνωρίσει στο παρελθόν (και ως προσπεράσουμε αστειομούς και χωρατά γύρω από την παρήχηση 'Max και Sax'...). Πάντως, αν νομιζατε ότι ο Max είχε δείξει έναν βίαιο και απότομο χαρακτήρα στο πρώτο παιχνίδι, τότε πρέπει να τον δείτε τώρα πόσο εκδικητικός και εξοργισμένος είναι... Payne στο Max! Όταν αντιλαμβάνεται ότι για άλλη μια φορά έχει μπλέξει πολύ άσχημα, ο Max αντιδρά με ένα πάρα, μα πάρα πολύ αλλόκοτο και απρόσμενο τρόπο και ομολογεί για τον φόνο... Τώρα είναι επειδή είναι ερωτευμένος, είναι επειδή σιχάθηκε την κοινωνία που τον κυνηγεί, είναι επειδή η τελευταία του περιπέτεια τον έκανε απόμακρο και παράξενο; Δεν έχει σημασία έχει ότι ο Max και το Bullet Time επιστρέφει!

Η Rockstar έχει μια προτίμηση σε επαγγελματίες ηθοποιούς

όταν επιστρατεύει κόσμο για το voice-acting- υπενθυμίζουμε ότι στο Vice City ακούγαμε τον Ray Liotta, την αγαπημένη μας Jenna Jameson και άλλους. Έτσι κι εδώ μπορούμε να περιμένουμε παρόμοια... χολυγουντιανή υποστήριξη για να γίνει ένα κινηματογραφικό παιχνίδι ακόμα πιο επιβλητικό. Παρόλο που δεν έχει ανακοινωθεί κάποιος από το καστ, ξέρουμε ότι σίγουρα ο Max θα έχει την ίδια φωνή. Δεν θα δεχόμασταν κάτι το διαφορετικό.

NPCs, Havok και όπλα...

Πολλοί είχαν απογοητευθεί από το σύντομο αρχικό παιχνίδι. Και ίσως να είχαν δίκιο- καλό και όμορφο και ωραία, αλλά μέσα σε δέκα ώρες παιχνιδιού, ένας καλός παίκτης το είχε τελειώσει. Το 'σύντομο' ξεχάστε το. Οι μαρτυρίες θέλουν ένα παιχνίδι υπερδιπλάσιο σε έκταση και ώρες παιχνιδιού από το προηγούμενο! Μεγαλύτερο βάρος έχει δοθεί και στους διάφορους NPCs που πλασιώνουν τον ήρωα... μερικοί





Αμέτρητοι κομπάρσοι...

που ίσως βαρέθηκαν με το μονότονο στήσιμο του πρώτου, θα χαρούν όταν μάθουν πως οι developers δίνουν ακόμα περισσότερες πινελιές στο gameplay μέσα από τους δευτερεύοντες χαρακτήρες με ανεπτυγμένες ρουτίνες στην AI που τους δίνουν κάποια ελευθερία πέρα από τα scripted events. Κάποιοι χαρακτήρες θα έρχονται μαζί σας σε ορισμένα σημεία για να σας βοηθήσουν, θα μάχονται και θα πεθαίνουν κανονικά, χρησιμοποιώντας εξελιγμένες ρουτίνες τεχνητής νοημοσύνης. Δεν θα είναι Halo, ούτε πάμε για ένα ολοκληρωμένο squad based shooter, αλλά και πάλι είναι ένα βήμα προς τα μπροστά και μια απόπειρα για περισσότερη ατμόσφαιρα. Και αν μην τι άλλο, να μην είστε και τόσο μόνοι σας όπως και πριν.

Μην γελιέστε όμως- το Max Payne 2 παραμένει καθαρά αριστο shooter. Περισσότερη δράση, περισσότερα όπλα, σφαίρες και κακοί. Για τα όπλα δεν υπάρχουν πληροφορίες συγκεκριμένες ακόμα, αλλά περιμένουμε τα ίδια περίπου... σίγουρα θα υπάρχουν τα Ingram, οι χειροβομβίδες και οι μολότοφ και μπορούμε να περιμένουμε κάποια κλασικά, όπως τα sniper rifles σε ορισμένα

σημεία, shotguns και Desert Eagles. Δεν μπορεί να υπάρξουν τρομερές εκπλήξεις εδώ... ότι όπλα και να υπάρχουν δεν θα ξεφεύγουν από τις φιλοδοξίες μας και δεν θα εισχωρούν σε άλλες σφαίρες επιστημονικής φαντασίας. Με άλλα λόγια, απλά όπλα θα είναι, ότι και να είναι- ούτε λέιζερ, ούτε πυραύλους, ούτε plasma rifles δεν θα δούμε. Απλές και ωραίες σφαίρες. Δντε και κάνα ρόπαλο στην καλύτερη περίπτωση...

Τα γραφικά μας άρεσαν πολύ πάντως- η μηχανή γραφικών έχει αναβαθμιστεί σε μεγάλο βαθμό. Τα μοντέλα έχουν άπειρα πολύγωνα, lighting και shadows της τελευταίας τεχνολογίας σε real-time, particle effects σωστά, απίστευτη λεπτομέρεια στον σχεδιασμό των επιπέδων με εκπληκτικά textures και με μεγάλο interactivity στον χώρο: θα μπορείτε να διαλύσετε και να καταστρέψετε πολλά πράγματα γύρω σας. Γενικά, το sequel στέκεται πάρα πολύ καλά στον τεχνικό τομέα... όπως έκανε και ο προκάτοχός του στην εποχή. Και το σήμα κατατεθέν, οι εκφράσεις στα πρόσωπα (ειδικά του Max) έχουν περάσει κι αυτά στο επόμενο επίπεδο, αγγίζοντας το τέλειο. Κοιτάξτε στα screenshots το



Ο Ατσαλάκωτος!

πρόσωπο του Max και θα καταλάβετε. Η Havok, το μοντέλο φυσικής, συμπληρώνει την μηχανή με την τελευταία της έκδοση που θα κάνει τα πάντα γύρω σας να κουνιούνται τέλεια και ρεαλιστικά: οι ρουτίνες του rag-doll physics λένε στα σώματα να πέφτουν και να κυλούν τέλεια και να πεθαίνουν... με τον 'σωστό' και εντυπωσιακό τρόπο. Άλλοι καίγονται και ουρλιάζουν πριν σωριαστούν κάτω όταν τους κάψετε με την μολότοφ, άλλοι τινάζονται πίσω όταν δεχτούν τα σκάγια του shotgun από τα δύο μέτρα και άλλοι πετάνε σαν άψυχες κούκλες από την ώση μιας έκρηξης. Και το περιβάλλον γύρω είναι σωστά σχεδιασμένο: τα τζάμια σπάνε όπως πρέπει, τα αντικείμενα κουνιούνται ρεαλιστικά και πριν το καταλάβετε, μπαίνετε σε έναν τέλειο κόσμο. Περιμένουμε μάλιστα περισσότερες λεπτομέρειες σε εξωτερικούς χώρους, αφού έχουν γίνει άπειρες μελέτες, φωτογραφήσεις και αναλύσεις σε περιοχές της Νέας Υόρκης.

Mods, Multiplayer και Κυκλοφορία

Multiplayer δεν υπάρχει, αυτό είναι σίγουρο. Η Rockstar θέλει ένα παιχνίδι που να εστιάζει

στο single-player. Ενδιαφέρον επίσης προκαλεί η ανακοίνωση της Remydy που επιβεβαιώνει ότι θα κυκλοφορήσει πακέτο με mod tools του παιχνιδιού. Σίγουρα θα θυμάστε τα δεκάδες mods που είχαν βγει σε λίγες εβδομάδες μετά την κυκλοφορία του πρώτου... υπήρχε το τρομερό Kung Fu mod που έδινε κινήσεις για μάχη σώμα με σώμα, υπήρχε το Matrix Lobby mod που παρουσίαζε μια εκπληκτική αναπαράσταση της σκηνής από την ταινία. Μέχρι και Spidey mod υπήρχε που έντυνε τον Max με τα ρούχα του spiderman. Όπως και να έχει, η κοινότητα των modders, με την ευχή της Rockstar θα μπορεί και αυτή την φορά να αφήσει την φαντασία της ελεύθερη και να επεκτείνει τον Max!

Ημερομηνία κυκλοφορίας δεν μας έχει δοθεί- αλλά η Rockstar άφησε να εννοηθεί ότι ο Max θα αρχίσει να μας εξιστορεί την περιπέτειά του από το Φθινόπωρο και μετά. Ναι, τόσο γρήγορα! Ίσως είναι επειδή αυτή την φορά η Remydy είναι πιο έμπειρη, ίσως επειδή με την Rockstar στο πλάι της έχει πρόσβαση σε μεγαλύτερες πηγές πληροφοριών και στούντιο στην Νέα Υόρκη.





Η Ερμανούελα των videogames επιστρέφει!



Αυτή τη φορά σε πλήρες 3D!

Lula 3D

Προκλητική επανεμφάνιση

Η Lula πρωτοεμφανίστηκε το 1995 σε ένα first person adventure από την Gametek χωρίς να κάνει μεγάλη επιτυχία. Οχτώ χρόνια μετά έρχεται ξανά στο προσκήνιο τελείως ανανεωμένη και 3D έτοιμη να κάνει την επιτυχία.

Στο νέο αυτό adventure η Lula, η γνωστή παραγωγός ερωτικών ταινιών, έχει ετοιμάσει μια νέα ταινία και βρίσκεται προ εκπλήξεως όταν μαθαίνει ότι τρεις από τις καλύτερες της ηθοποιούς έχουν πέσει θύματα απαγωγής, λίγο πριν ξεκινήσουν τα γυρίσματα της νέας ταινίας. Τα μόνα στοιχεία που υπάρχουν για την απαγωγή είναι οι ταινίες του συστήματος ασφαλείας που έχουν καταγράψει κάποιες σκηνές στην πολυτελής οικία της στο Beverly Hills. Κάποια άτομα με μάσκες βγήκαν από το πάρκο κρυφά και ένα μαύρο φορητό είχε σταθμεύσει κοντά στον τοίχο. Η Lula χωρίς να χάσει χρόνο, ξεκινάει μια τρελή καταδίωξη με την εντυπωσιακή της Corvette σε όλη την Αμερική.

Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού αναφέρουν ότι το Lula 3D δεν θα είναι ένα ακόμα κλασικό adventure, αλλά κάτι νέο που θα τραβήξει την προσοχή πολλών παιχτών. Στο παιχνίδι έχει δοθεί μεγάλη προσοχή στον τεχνολογικό τομέα, καθώς υπάρχουν χαρακτήρες με πάνω από 5000 πολύγωνα για ρεαλιστικές κινήσεις, μοντέρνα εικόνα και απλός χειρι-

σμός με το mouse επιτρέποντας στους παίκτες να μπουν αμέσως μέσα στην υπόθεση. Τα πολύ καλά γραφικά και η εικόνα οφείλονται στην μηχανή Vulpine Vision η οποία χρειάστηκε παραπάνω χρόνο για την δημιουργία της από ότι είχε υπολογιστεί αρχικά, αλλά τα αποτελέσματα είναι ικανοποιητικά.

Το παιχνίδι δεν πρόκειται για ένα απλό action adventure, αλλά για ένα 3D action erotic adventure, όπως λένε οι σχεδιαστές του, το οποίο θα συνδυάζει το gameplay ενός 3D adventure με πολλές ερωτικές σκηνές, αλλά και δράση. Η Lula δείχνει τέλεια, γιατί έτσι πρέπει να είναι, και χρειάστηκε τον περισσότερο χρόνο για τον σχεδιασμό. Τα πάντα βασίζονται στην Vulpine Vision η οποία προσφέρει πολλές δυνατότητες, επιτρέποντας έτσι την λεπτομερή δημιουργία των διάφορων τοποθεσιών.

Γρίφοι, δράση και σεξ

Το παιχνίδι θα έχει μια ποικιλία από γρίφους. Κάποιοι από αυτούς θα απαιτούν τον συνδυασμό κάποιων αντικειμένων που θα βρείτε, όπως για παράδειγμα να φτιάξετε ένα ειδικό ποτό για τον γείτονα ενός ύποπτου, ο οποίος θα σας δώσει το κλειδί του διαμερίσματος για αντάλλαγμα. Κάποια άλλη φορά, η Lula θα χρειαστεί να χορέψει για το αφεντικό ενός μπαρ έτσι ώστε να τον πείσει να συνεργα-



στεί. Η ιστορία είναι αρκετά γραμμική, αλλά σε κάθε επίπεδο εσείς θα επιλέγετε το πώς θα κάνετε το κάθε πράγμα. Η καλή ιστορία σε συνδυασμό με τους έξυπνους γρίφους, τα όμορφα γραφικά και την δράση που θα προσφέρει το παιχνίδι θα πρέπει να τραβήξουν πολύ κόσμο. Οι σχεδιαστές πιστεύουν ότι ίσως έχει έρθει ο καιρός να αναβιώσουν τα adventures.

Πιστεύουν ότι το Lula 3D θα είναι ικανό να τα καταφέρει.

Κατά την διάρκεια του κυνηγητού στην Αμερική, η Lula θα επισκεφτεί πολλές διάσημες τοποθεσίες της χώρας, όπως το Mount Rushmore, το Las Vegas και το San Francisco. Θα συναντήσει πολλούς περίεργους ανθρώπους των κακόφημων περιοχών, αστυνομικούς και κυρίως την Gina, η οποία θα θέλει να γίνει κάτι παραπάνω από φίλη με την Lula. Οι πολλοί, καλοί διάλογοι είναι σωστά ηχογραφημένοι και γραμμένοι.

Ο σχεδιασμός της εικόνας στο παιχνίδι είναι ευχάριστος καθώς

έχει κάποια στοιχεία από καρτούν αλλά αρκετά προσεγμένα. Μια από τις επιτυχημένες τεχνικές είναι η χρήση γραφικών σχεδιασμένα στο χέρι σε συνδυασμό με άλλα ψηφιοποιημένα. Θα μπορείτε να παίξετε είτε από third person είτε από first person και θα υπάρχουν κάποια ειδικά cutscenes τα οποία θα μπορείτε να τα δείτε όποτε θέλετε μόλις τα ξεκλειδώσετε.

Οι σχεδιαστές αναφέρουν ότι στο παιχνίδι θα υπάρχουν κάποιες ερωτικές σκηνές που θα δείχνουν πράγματα που δεν έχουν ξαναδείξει άλλα παιχνίδια μέχρι σήμερα. Βέβαια, δεν θα υπάρχει εμφάνιση γεννητικών οργάνων, αλλά κάποιες σκηνές θα συζητηθούν πολύ. Μιλάμε λοιπόν για ένα παιχνίδι το οποίο είναι γεμάτο δημιουργικότητα, δράση και κάποιες εξεζητημένες σκηνές που σίγουρα θα τραβήξει την προσοχή πολλών. Το τελικό αποτέλεσμα δεν αργεί να φτάσει και εμείς είμαστε έτοιμοι να το υποδεχτούμε.

**THE DARK SIDE
CLOUDS EVERYTHING...**

GAMEPRO[®]
ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΑ VIDEOGAMES

ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΜΟΝΑΔΙΚΟ



ΜΕ TRAILERS ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ FORMATS!

KnightShift

Η ώρα της μάχης πλησιάζει

Τον τελευταίο καιρό, έχει επικρατήσει η τάση πολλές εταιρίες να προσθέτουν στα παιχνίδια τους στοιχεία από RPG. Έχουμε δει να συμβαίνει αυτό σε RTS και σε FPS. Δεν είναι να αποπρηί κανείς που μετά από την επιτυχία τίτλων όπως το Warcraft 3 ή Reality Pump, η εταιρία δημιουργός των Earth 2140, Earth 2150: Escape From The Blue Planet, World War III: Black Gold και πολλών άλλων τίτλων, αποφάσισε να ακολουθήσει την ίδια τακτική. Το αποτέλεσμα είναι ένα άκρως ενδιαφέρον υβριδιο στρατηγικής και παιχνιδιού ρόλων με τον τίτλο Knight Shift.

Στο παιχνίδι θα είστε ο Prince John, ο νόμιμος κυβερνήτης του βασιλείου στο οποίο εξελίσσεται το παιχνίδι. Έχετε εξοριστεί από τον θρόνο σας με κάποιο ξόρκι που έκανε ένας σατανικός μάγος, ο Valtamand και βρίσκεστε σε ένα βασίλειο κάπου μεταξύ της ζωής και του θανάτου για πέντε ολόκληρα χρόνια. Ένας φίλος μάγος, ο Gallus, κατάφερε να σας ελευθερώσει πρόσφατα και είστε έτοιμοι να πάρετε πίσω την θέση σας. Για να το πετύχετε αυτό, θα πρέπει να βρείτε και να ανασυντάξετε τον σκορπισμένο στρατό σας, ο οποίος αποτελείται από ιππότες και πιστούς πολεμιστές, και να εξοντώσετε τον Valtamand, ώστε να ξαναφτιάξετε το βασίλειο σας. Φυσικά, τα πράγματα δεν θα είναι απλά και εύκολα και θα αλλάξετε πολλές φορές τα σχέδια σας στην πορεία.

Το παιχνίδι θα μπορούσαμε να πούμε ότι μοιάζει σε πολλά σημεία με το Warcraft 3: Reign of Chaos, κυρίως στο θέμα της δομής. Υπάρχουν φυσικά αρκετές σημαντικές διαφορές. Το παιχνίδι σε γενικές γραμμές περιέχει τα ίδια γνωστά στοιχεία των RTS, στο οποίο η υπόθεση κλιμακώνεται σιγά-σιγά στην διάρκεια του παιχνιδιού καθώς οι στόχοι σας αλλάζουν κάθε φορά. Παράλληλα όμως και με αρκετά όμορφο τρόπο, το παιχνίδι έχει ενσωματώσει στο gameplay πολλά RPG στοιχεία δίνοντας άλλο τόνο στην ιστορία και στην εξέλιξη του παιχνιδιού.

Στο παιχνίδι θα υπάρχουν τρία κύρια game modes. Το Campaign, το οποίο μοιάζει πολύ με το Warcraft, το RPG, το οποίο μοιάζει με το Baldur's Gate, και το

Skirmish, το οποίο μοιάζει με το Age of Empires. Και στα τρία αυτά modes ο τρόπος παιχνιδιού είναι ο ίδιος, ο οποίος είναι μια μίξη point and click role playing/RTS. Η όποια που θα βλέπετε θα είναι η ίδια με αυτή των Baldur's Gate και Warcraft 3, στα οποία βλέπατε από πάνω.

Λίγο από όλα

Όσο αφορά το στοιχείο του RPG στο KnightShift, θα είναι αρκετά περιορισμένο ακόμα και στο RPG mode. Οι χαρακτήρες θα μαζεύουν καλύτερα όπλα αν βρουν, αλλά δεν θα υπάρχει η επιλογή για το ποιο όπλο θα χρησιμοποιήσουν. Στο RPG mode βέβαια θα υπάρχει διαθέσιμο και ένα inventory. Ο τρόπος που θα ανεβαίνουν επίπεδο οι χαρακτήρες είναι αυτόματος και αρκετά λιτός, σε σημείο που δεν θα καταλαβαίνετε αμέσως τις διαφορές από το ένα επίπεδο στο άλλο, αλλά θα είναι σχετικά καλύτερος από αυτόν του Warcraft 3.

Το Campaign mode θα είναι και το κεντρικό mode του παιχνιδιού και θα περιέχει ουσιαστικά 3 campaigns με 24 αποστολές. Στην αρχή θα υπάρχει ένα μεγάλο εισαγωγικό βίντεο στο οποίο θα μάθετε την υπόθεση και η πλοκή



Είναι αρκετά πιο ελαφρύ από το Warcraft 3.



Τα γραφικά είναι πανέμορφα.





...είσαι και μαρτυρίαν!

θα συνεχίσει να κλιμακώνεται στην πορεία. Αρχικά θα ξεκινήσετε μόνοι σας και θα περάσετε κάποιο χρόνο ολοκληρώνοντας κάποιες μικρές αποστολές. Σύντομα όμως θα πρέπει να βοηθήσετε ένα χωριό, το οποίο, όπως θα φανεί στην συνέχεια, θα γίνει η βάση σας. Σε αυτό το σημείο είναι που θα πάρετε και την πρώτη γεύση από RTS στο παιχνίδι. Θα πρέπει όπως πάντα να χτίσετε το χωριό σας και να το προστατέψετε από επιθέσεις, να μαζεύετε τα απαραίτητα υλικά και να δημιουργήσετε το στρατό σας για να αρχίσετε τις επελάσεις σας εναντίον στους εχθρούς σας.

Στην διάρκεια του παιχνιδιού θα δείτε ότι πολλές φορές θα γίνεται εναλλαγή ανάμεσα στα δύο modes, για να δοθεί μια ποικιλία στο παιχνίδι. Το RPG mode θα σας επιτρέπει να δημιουργήσετε τον δικό σας χαρακτήρα επιλέγοντας από έναν περιορισμένο αριθμό από classes, όπως Barbarian ή Wizard. Όπως είπαμε και πιο πάνω, στο mode αυτό υπάρχει και η προσθήκη του inventory το οποίο προσθέτει ένα νέα στοιχείο στο gameplay του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, θα μπορείτε να μαζεύετε κάποια αντικείμενα που να θεραπεύουν πληγές, να τα κρατήσετε και να τα χρησιμοποιήσετε όποτε θέλε-

τε. Μια άλλη διαφορά στο gameplay όταν είστε σε RPG mode, είναι ότι ο χαρακτήρας θα μπορεί αν γυρνάει ελεύθερα όπου θέλει και θα παίρνει αποστολές μόνο μιλώντας με τους διάφορους χαρακτήρες που θα συναντάει στην πορεία του. Τέλος, το Skirmish mode περιέχει όπως είπαμε πιο πάνω, αρκετά κοινά στοιχεία με παιχνίδια όπως το Age of Empires. Θα υπάρχουν περίπου δεκαεξι διαθέσιμοι χάρτες για να επιλέξετε και στον καθένα θα μπορείτε να επιλέξετε κάποια πράγματα όπως τον τύπο του παιχνιδιού, στο οποίο ορίζετε το πώς θα νικήσει κάποιος. Ο σκοπός σε κάθε παιχνίδι στο Skirmish mode είναι πολύ απλός και γνωστός. Φτιάχνετε αρχικά την πόλη σας, δημιουργείτε στρατό και καταστρέφετε τους εχθρούς σας.

Καλά μέχρι τώρα

Στο παιχνίδι θα υπάρχουν και κάποιες καινοτομίες, μερικές από τις οποίες μέχρι τώρα δεν έχουν κάποιο λόγο να υπάρχουν, αλλά είναι αρκετά έξυπνες. Χαρακτηριστικό είναι το tunnel mode, το οποίο είναι επιλέξιμο σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Όταν μπειτε σε ένα τούνελ θα πρέπει να ενεργοποιήσετε το tunnel mode για να μπορείτε να δείτε τον υπόγειο κόσμο στον



Η μαγεία στην υπηρεσία του αγρότη.

οποίο βρίσκεστε. Αν απενεργοποιήσετε το tunnel mode θα βλέπετε μόνο το έδαφος που είναι από πάνω σας. Δεν υπάρχει λόγος για κάτι τέτοιο, αλλά πρέπει να παραδεχτούμε ότι είναι αρκετά έξυπνο. Κάτι άλλο που θα σας κάνει εντύπωση και θα γελάσετε είναι το χιούμορ που υπάρχει στο παιχνίδι. Μέχρι τώρα το κύριο μέσο για να φτιάξετε τις πόλεις σας στα άλλα RTS, ήταν ο χρυσός. Στο KnightShift θα χρειάζεστε γάλα. Και τι παράγει πολύ γάλα; Οι αγελάδες! Θα πρέπει λοιπόν πρώτα να φτιάξετε εκτροφεία για τις αγελάδες σας και μετά να φτιάξετε αγελάδες που θα παράγουν το πολύτιμο γάλα, με το οποίο θα μπορέσετε να δημιουργήσετε σιγά-σιγά τον στρατό σας.

Τα γραφικά του παιχνιδιού μέχρι τώρα δείχνουν πολύ καλά. Τα μοντέλα είναι 3D, γεμάτα χρώματα και πολύ καλά σχεδιασμένα με κάποιες πινελιές χιούμορ βγαλμένες μέσα από την καρτούν εμφάνισή τους. Ο ήχος θα είναι εξίσου καλός. Η μουσική φέρνει στα αυτιά σας ήχος από τον μεσαίωνα η οποία δεν είναι πολύ διασκεδαστική, αλλά είναι πολύ καλή. Τα ηχητικά εφέ δεν απογοητεύουν επίσης. Πολύ καλό είναι και το voice acting για τις μονάδες και τους χαρακτήρες σας. Ο Prince John μιλάει με τον κλασικό τρόπο

που μιλάνε οι ευγενείς, ενώ ένας αγρότης είναι άξεστος και λιγομίλητος.

Υπάρχουν πολλοί που πιστεύουν ότι ο καλύτερος τρόπος για να εξελιχθούν τα παιχνίδια σήμερα είναι να αναμιχθούν διάφορες ιδέες μεταξύ τους. Αυτό ακριβώς κάνει και η Reality Pump με το KnightShift. Βέβαια, πολλοί έχουν προσπαθήσει να το κάνουν αυτό και έχουν αποτύχει, καθώς δεν κατάφεραν να βρουν μια ισορροπία ανάμεσα στα είδη που απαρτίζουν το gameplay. Δεν είναι κάτι εύκολο να αναμίξεις τόσα στοιχεία μαζί και μπορεί κάποια από αυτά να υστερούν σε κάποια σημεία στο τέλος. Παρ' όλα αυτά, τα μέχρι τώρα στοιχεία έχουν δείξει ότι το KnightShift θα φέρει κάτι νέο στην επιφάνεια και επιδιώκει να το κάνει με επιτυχία.

Ούτως ή άλλως, πριν ακόμα ολοκληρωθεί ο σχεδιασμός του έχει ήδη τεθεί σε σύγκριση με μεγαθήρια, όπως το Warcraft 3: Reign of Chaos. Δεν μένει τίποτα άλλο πλέον από το να δούμε το αποτέλεσμα και να αποφασίσουμε σωστά. Σίγουρα μέχρι τότε θα υπάρξουν και άλλες πληροφορίες που θα μας βοηθήσουν σε αυτό. Οι πληροφορίες που έχουμε μέχρι τώρα πάντως δείχνουν πως το παιχνίδι θα είναι αρκετά επιτυχημένο.





Η τελευταία λέξη στα tactical action.



Κάθε στρατιώτης συμπεριφέρεται διαφορετικά.

Full spectrum warrior

Πλήρες φάσμα

Σίγουρα έχετε ακούσει για προγράμματα εξομοίωσης που χρησιμοποιεί ο στρατός για να εκπαιδεύσει οπλίτες και αξιωματικούς. Για πόσα όμως τέτοια προγράμματα έχετε ακούσει ότι μετατρέπονται σε παιχνίδια για να τα παίξει ο μέσος πιστωτικός στον υπολογιστή του; Λίγα, ε; Δίκιο έχετε και ίσως είναι καλύτερα έτσι... Όπως και να έχει, το θέμα μας εδώ είναι το Full Spectrum Warrior που αρχικά ήταν ένα τέτοιο πρόγραμμα που χρησιμοποιούσε ο στρατός των ΗΠΑ στις εκπαιδεύσεις του πεζικού. Τώρα όλο αυτό μπορεί να είναι και υπερβολή, ένα διαφημιστικό τρικάκι για να φανεί το παιχνίδι πιο σκληρό και ρεαλιστι-

κό. Ένα είναι σίγουρο- πρόκειται για ένα παιχνίδι πέρα για πέρα μιλιταριστικό.

Η ανάπτυξη είναι της Pandemic Studios που έχει από πίσω της την THQ να την στηρίζει. Το Full spectrum warrior είναι ένα περίεργο παιχνίδι- σίγουρα στοχεύει σε κάτι περισσότερο από το συνηθισμένο combat action παιχνίδι. Παίζετε τον ρόλο του λοχαγού που διοικεί δύο λόχους (Alpha και Bravo) στο πεδίο της μάχης- συνήθως μέσα από πόλεις, δρόμους και πλατείες σε σύγχρονες συμπλοκές. Υπάρχουν αποστολές και objectives- κλασικά πράγματα και θα πρέπει να σκορπίσετε τους άντρες σας στον χάρτη για να βρείτε τον αιχμάλωτο, να σκο-

τώσετε τον κακό, να τοποθετήσετε την βόμβα ή οτιδήποτε άλλο απαιτείται κάθε φορά. Αυτά όλα ακούγονται πεζά και ρηγά- αλλά δεν είναι ακριβώς έτσι. Η εξομοίωση παρουσιάζει πολλές ενδιαφέρουσες επιλογές στρατηγικής: πρέπει να αξιοποιήσετε στο μέγιστο τις ικανότητες κάθε ξεχωριστού στρατιώτη, να 'διαβάσετε' τον χώρο γύρω σας και να επωφεληθείτε από την μορφολογία του, να κάνετε τους σωστούς ελιγμούς και να πάρετε τις σωστές αποφάσεις. Και φυσικά πρέπει συνέχεια να έχετε τα μάτια σας δεκατέσσερα και να φροντίζετε μην πληγωθεί κάποιος από τους στρατιώτες. Και όλα αυτά, ενώ οι σφαίρες πέφτουν βροχή,

μοντέλα που χρησιμοποιούνται είναι ξεχωριστά και κάθε μονάδα έχει μια δική της προσωπικότητα. Δεν είναι πια 'άλλη μια μονάδα που δεν πειράζει κι αν σκοτωθεί'... είναι ένας 'άντρας του λόχου', ένας αδελφός και συμπολεμιστής που θα λυπηθείτε αφάνταστα αν τον δείτε κάτω να σπαράζει και να αργοπεθαίνει. Είναι κάτι που σίγουρα δεν βλέπουμε σε άλλα παιχνίδια και μας έκανε εντύπωση.

Οι στρατιώτες έχουν διαφορετικές ειδικότητες: υπάρχουν πολυβολητές, τυφεκιοφόροι, νοσοκόμοι και πάει λέγοντας- καθένας με τον δικό του εξοπλισμό και σύνολο ικανοτήτων. Καθένας είναι καλός σε ένα πράγμα και συμπληρώνει την ομάδα. Ο grenadier μπορεί να έχει και ένα rifle, αλλά με τις χειροβομβίδες του είναι που θα σας βοηθήσει περισσότερο. Αντίστοιχα ο machine-gunner θα χρησιμεύσει στα σημεία που θέλετε καλή κάλυψη ή αν θέλετε να καθηλώσετε τον εχθρό στην θέση του- στήνει το Squad Automatic Weapon (SAW) και θερίζει. Αρκεί να του το πείτε...

Αντικείμενα και όπλα υπάρχουν πολλά... μην ξεχνάτε ότι μιλάμε για τον στρατό των ΗΠΑ που επενδύει άπειρα εκατομμύρια δολάρια στην έρευνα και ανάπτυξη οπλικών συστημάτων. Από διόπτρες νυχτερινής σκόπευσης, παλμικούς ανιχνευτές και ραντάρ εδάφους, χημικά και gadgets και hi-tech όπλα όπως το OICW.

Πόλεμος στους δρόμους

Δεν είναι η πρώτη φορά που ένα παιχνίδι προσπαθεί να συνδυάσει σκέψη και δράση- το Full spectrum warrior όμως φαίνεται να τα καταφέρνει με έναν δικό του, ξεχωριστό τρόπο. Μηχανισμοί και interface είναι αρκετά απλοί και φιλικό και δεν θα δυσκολευτείτε να εξοικειωθείτε- οι εναλλαγές δε από τον έναν λόγο στον άλλο, γίνονται δεύτερη φύση μετά από λίγο. Την δράση την βλέπετε από άποψη τρίτου προσώπου στους λόχους σας- αλλά μπορείτε ανά πάσα στιγμή να δείτε μέσα από τα μάτια ενός στρατιώτη σε πρώτο πρόσωπο.

Αξιοσημείωτη είναι η προσπάθεια που έχει γίνει για να υπάρξει κάποιο συναίσθημα, κάποιος χαρακτήρας στους άντρες σας. Τα



Αλληλοκάλυψη.

Χειρισμός και μηχανισμοί

Το σύστημα χειρισμού είναι κάτι το απίστευτα απλό και εργονομικά σχεδιασμένο. Οι σχεδιαστές ήθελαν κάτι το φιλικό και αυτό είναι ακριβώς που θα δείτε- οι οδηγίες που δίνετε στους στρατιώτες σας (πού θα πάνε, πώς θα καλυφτούν, τι θα κάνουν και πότε θα γεμίσουν όπλα) γίνονται άμεσα και απλά. Η κίνηση γίνεται στιγμιαία- απλά δείχνετε ένα σημείο και όλοι τρέχουν εκεί, ενώ ανάλογα με το έδαφος, οι άντρες σας κάνουν αυτόματα κάποιες ενέργειες (θα πιάσουν πλάτη σε έναν τοίχο, θα σκύψουν, κτλ). Η AI είναι πολύ ανεπτυγμένη πραγματικά και ήταν αυτή ίσως που έκανε την μεγαλύτερη εντύπωση- οι στρατιώτες συνέχεια κάνουν διάφορα πράγματα από μόνοι τους. Όχι τίποτα άλλο, αλλά αυτοί θέλουν να ζήσουν πιο πολύ από όσο θέλετε εσείς! Αυτόματα λοιπόν, σε περίπτωση που δεχτούν πυρά, θα κινηθούν στο καλύτερο κοντινό σημείο για κάλυψη. Αυτόματα θα αλλάξουν ελαφρώς την θέση τους για να μπορούν να πετύχουν έναν κινούμενο στόχο που έχετε διατάξει να πυροβολήσουν κι αυτόματα θα ψάξουν να βρουν έναν νεκρό συμπολεμιστή για να του πάρουν τις σφαίρες και τα εφόδια. Οι ρουτίνες της AI είναι τρομερές- χωρίς αυτό να πει ότι το παιχνίδι είναι απλή ταινία όπου κάθεστε και χαζεύετε τα ανθρωπάκια να πολεμάνε. Όχι- δεν είναι... SimSoldier όπου θα κάνατε τρία κλικ και θα τα κάνουν όλα μόνα τους- χρειάζεται προσήλωση και αφοσίωση συνέχεια. Το Full spectrum warrior είναι σκληροπυρηνικό strategy... αλλά και action. Είναι δηλαδή ο τέλειος combat sim. Μπερδευτήκατε με την κατηγοριοποίηση; Κι εμείς!

Όπως καταλαβαίνετε, το παιχνίδι εντυπωσίασε με τους ισορροπημένους μηχανισμούς του, τα



Οι αποστολές διαδραματίζονται στη Μ. Ανατολή.

ποικίλα στοιχεία στρατηγικής και το όμορφο στήσιμο ως squad-based action. Τα γραφικά του όμως δεν πάνε καθόλου πίσω: ο σχεδιασμός των επιπέδων είναι απίστευτος για παράδειγμα. Λεπτομερή textures και πολύ προσεχτική δουλειά στα αρχιτεκτονικά μοντέλα των κτιρίων. Και φυσικά, τα επίπεδα δεν είναι απλοί πίνακες, αλλά καθένα μοιάζει με ζωντανή αρένα, γεμάτο πιθανότητες για τεχνάσματα και κόλπα στρατηγικής, σημεία για ενέδρες και κρυψώνες, γωνίες και μορφολογικές αλλαγές που σας δίνουν το πάνω χέρι σε μια μάχη. Αρκεί να τα εντοπίσετε και να τα εκμεταλλευτείτε. Πόρτες, παράθυρα, ένα παρατημένο αμάξι στο πεζοδρόμιο, φράχτες, λοφίσκοι, δέντρα και ταμπέλες και θάμνοι... φανταστείτε όλα αυτά τα πράγματα που βλέπετε στον δρόμο όταν πηγαίνετε το πρωί στο σχο-

λείο - δουλειά - πανεπιστήμιο... όλα αυτά είναι εργαλεία στο πεδίο της μάχης. Μπορεί να σας σώσουν την ζωή. Ποτέ πια δεν θα δείτε την πινακίδα του STOP με το ίδιο μάτι! Και φυσικά (για να επανέλθουμε στον τομέα των γραφικών) δεν λείπουν από τον χώρο γύρω σας τα τελευταία όμορφα στολίδια που πια έχουν γίνει από πολυτελεία, απαίτηση: real-time shadows και lighting, particle effects στις εκρήξεις και πάει λέγοντας.

Διάφορα

Τι άλλο να πούμε; Αίσθηση προκάλεσε και το animation των μοντέλων- μάλιστα μας είπαν ότι στρατολογήθηκε κάποιος λοχαγός του σώματος των Rangers στις τεχνικές του motion capture, ώστε να γίνει πιο επαγγελματική και σωστή δουλειά. Πώς να το κάνουμε; Αλλιώς κάνει έρπειν ένας κα-

σκαντέρ ή ηθοποιός κι αλλιώς κάνει έρπειν ο αυθεντικός, σκληροτράχηλος λοκατζής! Multiplayer θα υπάρχει αλλά δεν υπάρχει ακόμα κάποια πιο συγκεκριμένη πληροφορία για την δομή του.

Το Full spectrum warrior το περιμένουμε πρώτα για το μαύρο κουτί της Microsoft (το Xbox ντε!) γύρω στον Απρίλιο του 2004. Και λέμε 'το περιμένουμε' γιατί αμέσως μετά θα κυκλοφορήσει και για τα pc μας. Αξίζει να σημειώσουμε τέλος, ότι το παιχνίδι κατέπληξε όλους τους παρευρισκόμενους στην έκθεση της E3, στην μεγάλη φιάστα όπου παρουσιάστηκαν τα τελευταία παιχνίδια. Ο ενθουσιασμός με την AI και τους μηχανισμούς του παιχνιδιού ήταν τόσο που το παιχνίδι βραβεύτηκε ως το καλύτερο Original (Πρωτότυπο) παιχνίδι αλλά και καλύτερο simulation της χρονιάς 2003.



Βασισμένο σε εξομοιωτή του αμερικανικού στρατού...



... άραγε είναι καλό αυτό ή κακό;



Νέα όπλα...

...νέες μονάδες.

Command & Conquer: Generals, Zero Hour

Μάχη για κυριαρχία

Μια από τις πιο αναμενόμενες κυκλοφορίες για αυτό το φθινόπωρο είναι το expansion του Command & Conquer: Generals, το Zero Hour. Το παιχνίδι βρίσκεται ακόμα στον σχεδιασμό, αυτή τη φορά από μια ομάδα της EALA, η οποία αποτελείται από την ομάδα που έφτιαξε το πρώτο. Μέχρι τώρα έχουν ανακοινωθεί κάποια στοιχεία για το παιχνίδι, το οποίο αναμένεται να ικανοποιήσει τους φίλους των RTS με το παραπάνω. Ένα νέο ολοκαίνουργιο campaign που θα αποτελείται από 15 αποστολές και 25 ακόμα χάρτες για το multiplayer. Φυσικά, δεν θα είναι μόνο αυτά. Νέα κτίρια, μονάδες και upgrades θα είναι όλα διαθέσιμα για κάθε παράταξη και το καλύτερο είναι τα βελτιωμένα γραφικά.

Η ιστορία του παιχνιδιού θα είναι ακόμα πιο ενδιαφέρουσα από του πρώτου και οι παίχτες θα

απορροφηθούν από την πρώτη στιγμή. Οι ΗΠΑ κέρδισαν τον πρώτο πόλεμο και τώρα η GLA προσπαθεί να μαζέψει τα απομεινάρια από τις αποδεδειγμένες δυνάμεις της. Ότι έχει απομείνει από αυτές τις δυνάμεις της GLA διοικείται από έναν σκληρό και διαταραγμένο στρατηγό, τον Dr. Thrax, ο οποίος λατρεύει την χρήση χημικών όπλων. Την ίδια στιγμή ένας πολυμήχανος Αιγύπτιος πρίγκιπας εμφανίζεται στο προσκήνιο, χρησιμοποιώντας πολύ καλά την τέχνη του camouflaje, ενώ οι Κινέζοι εισβάλλουν στην Ευρώπη σε μια προσπάθεια να επεκτείνουν τα εδάφη τους περισσότερο. Αυτά είναι αρχικά όσα χρειάζεται να μάθετε πριν ξεκινήσουν οι μεγάλες μάχες. Το σενάριο και η υπόθεσή του θα παρουσιάζεται στο παιχνίδι μέσω ειδήσεων που θα βλέπετε πριν κάθε αποστολή, μαθαίνοντας έτσι τις πληροφορίες που θέλετε κάθε φορά.

Στρατηγική και τακτικές μάχης

Τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού θα πρέπει να είναι γνωστά στους περισσότερους, αν όχι σε όλους από σας. Δεν διαφέρουν σχεδόν καθόλου από τα προηγούμενα Command & Conquer. Θα είστε εξοπλισμένοι με υπερσύγχρονα οπτικά συστήματα και μαζί με την βοήθεια έμπειρων στρατηγών που θα σας βοηθήνε στο παιχνίδι, θα ξεκινήσετε τον μεγάλο και δύσκολο πόλεμο για την παγκόσμια κυριαρχία. Κύριος σκοπός σας είναι να εδραιώσετε την κυριαρχία της παράταξης την οποία υποστηρίζετε χρησιμοποιώντας διάφορες στρατιωτικές τακτικές. Βέβαια, τίποτα δεν θα είναι απλό, καθώς θα έχετε να αντιμετωπίσετε πολύ δύσκολους εχθρούς μερικοί από τους οποίους δεν θα διατάσουν να χρησιμοποιήσουν όπλα μαζικής καταστροφής σε καθημερινή

βάση. Θα πρέπει λοιπόν να προσέξετε πολύ τις τακτικές σας γιατί μπορεί να καταστραφείτε πριν καν πείτε μια λέξη.

Το σπουδαιότερο κομμάτι του C&C Generals: Zero Hour είναι το νέο single-player mode, το οποίο λέγεται Generals Challenge. Σε αυτό το mode θα μπορείτε να επιλέξετε ένα στρατηγό ανάμεσα από 12 διαθέσιμους κάθε ένας από τους οποίους έχει τις δικές του δυνάμεις και τακτικές στις οποίες θα πρέπει να βασιστείτε για να κερδίσετε το παιχνίδι. Κάποιοι από αυτούς προτιμούν αμυντικές τακτικές όπως την πολύ ισχυρή αμυντική τακτική που λέγεται "turtle", ενώ άλλοι άκρως επιθετικές με την χρήση καταστροφικών όπλων, τα οποία μπορεί να είναι ακόμα και πυρηνικά ή αεροπορικές επιθέσεις. Αυτό βέβαια δεν είναι ο μόνος κίνδυνος. Υπάρχουν άλλοι στρατηγοί που προτιμούν την χρήση επίγειων επιθέσεων με





Νέα κτίρια...

tanks πράγμα που κάνει την γρήγορη οχύρωση των βάσεων σας απαραίτητη. Καθώς θα προχωράτε στο παιχνίδι θα δείτε ότι πολλοί στρατηγοί θα χρησιμοποιούν πιο προσεκτικές τακτικές όπως το camouflaje, πράγμα που θα σας αναγκάσει να προσέχετε περισσότερο. Με άλλα λόγια, το General Challenge θα είναι αρκετά δύσκολο, αλλά και ένα πολύ καλό τεστ των στρατηγικών ικανοτήτων σας.

Οι παρατάξεις

Στο expansion pack θα μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα από τρεις παρατάξεις - Τις Η.Π.Α, την Κίνα και τον Global Liberation Army. Κάθε στρατός έχει τις δικές του τεχνολογίες με νέες μονάδες, upgrades και κτίρια. Ο GLA μπορεί να κάνει κρυφά χτυπήματα τα οποία μπορούν να πιάσουν τον εχθρό τελειώς απροετοίμαστο και να προκαλέσει μεγάλες φθορές. Αυτό μπορεί να το πετύχει κατασκευάζοντας τεράστια και μακριά τούνελ τα οποία μπορούν να επεκταθούν κάτω από μια εχθρική βάση. Αν γίνει αυτό δεν μένει παρά να ανοίξει και να βγουν όλες οι μονάδες σας μέσα στη βάση του εχθρού και να σπείρουν την καταστροφή. Πέρα από τα τούνελ ο GLA θα έχει και κάποια νέα οχήματα όπως combat bikes και battle buses τα οποία

μπορούν να βελτιώσουν την επίδοση του πεζικού σας. Οι combat bikes βοηθούν τους πεζικάριους να μετακινηθούν πιο γρήγορα και να κάνουν ταχύτερες καταβάσεις από λόφους. Η καλή χρήση των combat bikes μπορεί να προκαλέσει μεγάλη ζημιά στον εχθρό. Με τα battle buses μπορείτε να μεταφέρετε πολλούς πεζικάριους μαζί σε διάφορα σημεία στο χάρτη με ασφάλεια. Ακόμα και αν καταστραφεί το battle bus θα μετατραπεί σε ένα bunker χωρίς να πάθουν απολύτως τίποτα οι στρατιώτες. Επιπλέον, ο GLA θα μπορεί πλέον να θωρακίσει τα κτίριά του και έχει βελτιωμένους εργάτες.

Οι Κινέζοι έχουν αποκτήσει το Helix 2, ένα βαρύ ελικόπτερο που μπορεί να μεταφέρει πέντε στρατιώτες και ένα τεράστιο Overlord tank, και το Banshee, το οποίο μοιάζει με το αμερικάνικο microwave tank. Επίσης, θα μπορούν να χτίσουν ένα Hackers Internet Canter, με το οποίο θα μπορείτε να διεισδύσετε στο δορυφορικό σύστημα. Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε και το ολοκαίνουργιο upgrade των EMP mines.

Οι Αμερικάνικες δυνάμεις έχουν να παρουσιάσουν ένα νέο κτίριο το Fire base, το οποίο είναι κάτι σαν bunker, ενισχύοντας έτσι την αμυντική της δύναμη.



... νέες εκρήξεις.

Επιπλέον, στην δύναμη της εντάσσονται άλλες δύο μονάδες - Το Microwave Tank και το Avenger. Το Microwave επηρεάζει συγκεκριμένα κτίρια και μονάδες πεζικού και έχει μεγαλύτερο βεληνεκές από τα άλλα tanks. Το Avenger είναι ένα τζιπ το οποίο μπορεί να σημαδέψει μονάδες με laser έτσι ώστε να κλειδώνουν τον στόχο οι πύραυλοι σας πιο εύκολα. Μεταφέρει επίσης ένα πολύ καλό αντί-αεροπορικό όπλο και ένα αντί-πυραυλικό σύστημα άμυνας. Πολύ χρήσιμη μονάδα σε ομαδικές επιθέσεις αφού βελτιώνει την ισχύ και την ταχύτητα βολής πολλών άλλων οχημάτων. Πολύ χρήσιμες τέλος είναι και οι δύο νέες μονάδες Hellfire και Sentry.

Νέα στοιχεία

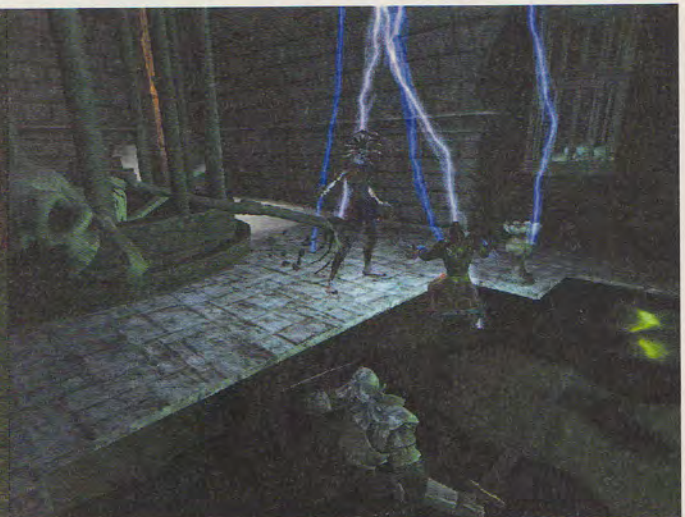
Από όσα έχουμε δει μέχρι τώρα από το παιχνίδι μοιάζει πάρα πολύ καλό. Το C&C Generals: Zero Hour έχει τα ίδια εξ ίσου εντυπωσιακά 3D γραφικά με το πρώτο παιχνίδι, σε συνδυασμό με νέους και καλύτερους ήχους. Οι σχεδιαστές έχουν ανανεώσει τα σκηνικά και τις τοποθεσίες προσθέτοντας κάποιες λεπτομέρειες στις καιρικές συνθήκες όπως χιόνι και βροχή. Επιπλέον, η EALA άκουσε κάποιες απαιτήσεις των φίλων του παιχνιδιού και έτσι αποφάσισε να ασχοληθεί με κάποιες βελτιώσεις

στην απόδοση του παιχνιδιού και στο Interface. Για παράδειγμα, πολλοί θα είναι αυτοί που θα χαρούν να ακούσουν ότι θα υπάρχει η δυνατότητα κίνησης των μονάδων κάνοντας δεξί κλικ με το mouse.

Στον τομέα του multiplayer υπάρχουν και εδώ νέα πράγματα. Θα υπάρχει μια μίξη μεταξύ των νέων χαρτών για το multiplayer μαζί με κάποιους παλιούς από το πρώτο παιχνίδι. Οι παίχτες θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις νέες μονάδες, στρατηγικές, τα upgrades και τα κτίρια σε όλες τις αποστολές του multiplayer. Θα μπορείτε επίσης να πάρετε μέρος σε online co-op matches ή να παίξετε τα κλασικά παιχνίδια για την παγκόσμια κυριαρχία.

Όπως είναι εύκολα κατανοητό, για να παίξετε το Command & Conquer Generals: Zero Hour θα πρέπει να έχετε και το πρώτο παιχνίδι. Από όλα όσα έχουμε δει και άλλα τόσα που έχουν ακουστεί, το Zero Hour φαίνεται αρκετά υποσχόμενο. Όλες οι νέες μονάδες και κτίρια, καθώς και οι βελτιώσεις που έχουν γίνει και πρόκειται να γίνουν φαίνεται ότι θα προσφέρουν πολλές ώρες διασκέδασης στους λάτρεις των RTS. Μένει να δούμε αν θα καταφέρει να βγει ο τίτλος μέχρι το τέλος του μήνα.





Ο κόσμος του Ultima έχει αγριέψει...

Ultima X: Odyssey

Το δέκα το καλό

Πως θα σας φαινόταν η ιδέα για ένα ακόμα Ultima; Αν είστε από αυτούς που πιστεύουν ότι είναι καλή ιδέα, τότε είμαστε στην ευχάριστη θέση να σας πληροφορήσουμε ότι η Origin Systems και η EA ετοιμάζουν ήδη το Ultima X: Odyssey. Το παιχνίδι βρίσκεται ακόμα σε αρχικά στάδια και θα μπει σε beta αργότερα μέσα στο χρόνο. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για το παιχνίδι.

Το παιχνίδι συνεχίζει μετά το τέλος του Ultima IX, όταν ο Avatar και ο Guardian έμπλεξαν σε μια μεγάλη μάχη. Η μάχη δεν πήγε καλά για τον ήρωα και αποφάσισε να δημιουργήσει ένα κόσμο με το όνομα Allucinar, ο οποίος είναι ένας συνδυασμός από διάφορους κόσμους που είχε επισκεφτεί. Ο κόσμος αυτός θα είναι ένα επιπλέον μέρος το οποίο θα μπορούν να το επισκεφτούν κάτοικοι της Britannia με σκοπό να μάθουν τις διάφορες αρετές που έχουν άμεση σχέση με τον Μύθο του Ultima. Με αυτό τον τρόπο θα τους επιτραπεί να βοηθήσουν στην μάχη και να ενισχύσουν το καλό στην μεγάλη μάχη που δίνει. Ο Allucinar είναι όπως είπαμε μια μίξη κάποιων περιοχών που έχει πάει ο Avatar και δεν είναι απαραίτητα μια ενιαία χώρα. Κάποιες από τις περιοχές που έχουμε δει είναι αρκετά άσχετες μεταξύ τους όπως ένα καταπράσινο δάσος, ένα χιονισμένο βουνό και ένα σκοτεινό dungeon. Χαρακτηριστικό και αξιοσημείωτο είναι το μέγεθος των περιοχών

αυτών, αλλά και ο συνολικός όγκος των χαρτών που ακούγεται ότι θα υπάρχουν, ο οποίος θα είναι γύρω στους 55. Το Odyssey σίγουρα δεν θα έχει πρόβλημα στον τομέα του όγκου.

Γεμάτο εκπλήξεις

Το παιχνίδι και η εξέλιξη της υπόθεσης θα βασίζεται κυρίως σε αποστολές και οι σχεδιαστές δημιουργήσαν μια μηχανή που θα θυμίζει RPGs. Χαρακτηριστικό θα είναι ότι δεν θα πρέπει να ψάχνετε εσείς τα άτομα που θα σας δώσουν τις αποστολές, αλλά πολλές φορές θα σας βρίσκουν αυτές. Αυτό σημαίνει ότι αν κάποια στιγμή δεν έχετε να κάνετε καμία αποστολή τότε το παιχνίδι θα σας προσφέρει με κάποιο τρόπο, δημιουργώντας την αίσθηση του ζωντανού κόσμου. Έχει ακουστεί από στόματα των ιδίων των σχεδιαστών ότι θα υπάρχουν γύρω στις 300 αποστολές στο παιχνίδι κάθε μια διαφορετική από την άλλη. Οι αποστολές θα έχουν ένα ακόμα πολύ ενδιαφέρον χαρακτηριστικό - τα δέντρα διαλόγων τα οποία θα σας δημιουργήσουν πολλές απορίες για το πώς θα επηρεάσουν οι απαντήσεις του χαρακτήρα σας την υπόθεση του παιχνιδιού. Το θέμα όμως εδώ είναι ότι ουσιαστικά δεν θα υπάρχουν λανθασμένες απαντήσεις. Αντίθετα κάθε απάντηση που θα δίνετε θα επηρεάζει τον τρόπο που θα εξελιχθεί κάθε αποστολή καθώς και ποιες αρετές σας θα επηρεαστούν. Το παιχνίδι θα περιέχει ένα σύστημα

αρετών (ικανοτήτων ουσιαστικά) το οποίο επηρεάζεται από τις αποστολές σας. Αυτό σημαίνει ότι κάθε φορά που θα ολοκληρώνετε μια αποστολή θα παίρνετε κάποιους πόντους που θα μπορείτε να τους κατανείμετε στις διάφορες αρετές σας. Για παράδειγμα αν θέλετε να βελτιώσετε την τιμή του χαρακτήρα σας (Valor) τότε θα πρέπει να μιλάτε με τέτοιο τρόπο που να δίνετε θάρρος στους άλλους ώστε να σας εκτιμήσουν.

Οι έξι φυλές που θα υπάρχουν στο παιχνίδι θα διαφέρουν μόνο οπτικά. Ναι, καλά καταλάβατε. Δεν θα υπάρχουν διαφορές ανάμεσα στις φυλές όσο αφορά ικανότητες και δυνάμεις. Φυσικά, θα υπάρχουν κάποιες ειδικές ικανότητες σε κάθε φυλή, αλλά δεν θα κάνουν ουσιαστική διαφορά. Θα

μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα από τα Gargoyles, τους Humans, τα Elves, τα Orcs, τις Pixies και τα Foda που μοιάζουν με υπερτροφικά χάμστερ. Ο λόγος της μη ύπαρξης διαφορών ανάμεσα στις φυλές είναι απλά γιατί οι σχεδιαστές θέλουν να κάνουν τους παίχτες να διαλέξουν την φυλή που τους αρέσει πραγματικά και όχι όποια είναι πιο δυνατή.

Σίγουρα το Ultima είναι ένα παιχνίδι το οποίο θα το περιμένουμε με ανυπομονησία. Υπάρχουν πολλά να μάθουμε ακόμα για αυτό και σίγουρα θα εκπλαγούμε κι άλλο με τις καινοτομίες που θα έχει με βάση τα μέχρι τώρα στοιχεία. Το παιχνίδι είναι στα πρώτα στάδια ακόμα και δεν υπάρχει ακόμα καμία πληροφορία για το πότε θα κυκλοφορήσει.



PlayStation[®]2

NINTENDO⁶⁴

NINTENDO
GAMECUBE

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 Μπότσια 9 • Τηλ.: 210-3824868 • Fax: 210-2518964
• ΠΕΙΡΑΙΑΣ Υψηλάντου 178 • Τηλ.: 210-4296150 • Fax: 210-2518964

Pilot Down

Ο δρόμος προς την Ελευθερία

Κατά την διάρκεια του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου, έχει γίνει γνωστό ότι περίπου 180000 συμμαχικοί πιλότοι καταρρίφθηκαν πάνω από Γερμανικά εδάφη. Από αυτούς μόνο 5000 επέζησαν της πτώσης και προσπάθησαν να ξεφύγουν προς τον ελεύθερο κόσμο. Μόνο 300 ήταν αυτοί που τα κατάφεραν και έφτασαν στην Ελβετία. Αυτοί οι αριθμοί και τα γεγονότα, ήταν η αφορμή για την δημιουργία του Pilot Down από την Wide Games.

To Pilot Down επικεντρώνεται γύρω από τον Bill Foster, έναν αμερικάνο πιλότο, ο οποίος καταρρίφθηκε τον χειμώνα του 1944 στην Γερμανία. Έχοντας επιζήσει από την πτώση, ο Bill ετοιμάζεται να ξεκινήσει το πιο επικίνδυνο ταξίδι στην ζωή του. Θα πρέπει να περάσει πίσω από τις γραμμές του εχθρού και να ταξιδέψει προς την Ελβετία, όπου και θα βρει την λύτρωση. Κατά την διάρκεια της περιπέτειας του θα γίνει στόχος από τις Γερμανικές δυνάμεις, αρχίζοντας ένα ανθρωποκνηνητό μέσα στα πιο αφιλόξενα μέρη των Γερμανικών και Γαλλικών περιοχών. Τελειώς μόνος και αβοήθητος, έχοντας μόνο τον εξοπλισμό και το θάρρος του για συμμάχους θα πρέπει να περάσει με κάθε τρόπο από τον εχθρό. Κύριος εχθρός του θα είναι ο χειμώνας και ένας Γερμανός πιλότος με το όνομα Captain Killinger.

Το παιχνίδι θα περιέχει εφτά

μεγάλα κεφάλαια τα οποία θα περιλαμβάνουν διάφορες περιοχές όπως Γερμανικές και Γαλλικές πόλεις, δάση, σταθμούς τραινών και διάφορες άλλες. Σε κάθε επίπεδο οι παίκτες θα έχουν ως κύριο σκοπό τους να περάσουν την περιοχή με όσο μεγαλύτερη ασφάλεια γίνεται. Παράλληλα όμως θα υπάρχουν και κάποιες δευτερεύουσες αποστολές που θα βοηθούν στον πόλεμο, όπως η κλοπή σημαντικών εγγράφων από κάποιο στρατόπεδο ή δολιοφθορές στον εξοπλισμό του εχθρού. Μπορεί να σας φανεί περίεργο πώς ένας άνθρωπος που προσπαθεί να σώσει την ζωή του σε ένα αντίξοο περιβάλλον, να προσπαθεί παράλληλα να βοηθήσει έστω και λίγο στον πόλεμο. Η απάντηση είναι απλή - έξω από τον κόσμο που βρίσκεται ο Bill Foster γίνεται ένας μεγάλος πόλεμος και ως στρατιώτης με έντονο το αίσθημα υποχρέωσης προς την ειρήνη θέλει να βοηθήσει. Ένας ακόμα πιο πρακτικός λόγος είναι ότι όλα αυτά υπάρχουν για να δώσουν στους παίκτες ελευθερία κινήσεων και επιλογών και να μην προσπαθούν μόνο να γλιτώσουν.

Κατά την διάρκεια των ταξιδιών του, ο Bill θα βρει κάποια μέλη από την Γαλλική Αντίσταση τα οποία θα προσφερθούν να βοηθήσουν. Το πρόβλημα σε αυτό όμως θα είναι το πώς θα ξεχωρίσετε τους αντιστασιακούς από τους στρατιώτες. Ο Bill δεν ξέρει να μιλάει ούτε γαλλικά ούτε γερ-



Αν σας δουν, τέλος!

μανικά και όποια προσπάθεια κάνει να μιλήσει με κάποιον, θα έχει πολλές πιθανότητες να τον καταλάβουν.

Στοιχεία RPG

Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού σκέφτηκαν ότι ένα τέτοιο θέμα για παιχνίδι, θα ήταν μια πολύ καλή ευκαιρία να προσθέσουν κάποια στοιχεία από RPG σε ένα shooter. Έτσι, το παιχνίδι θα περιέχει μια ανάμιξη στοιχείων από action, stealth και RPG, το οποίο είναι αρκετά πρωτοποριακό και θα ικανοποιήσει αρκετούς παίκτες. Ο Bill θα αποκτάει experience points τα οποία θα μπορείτε να τα ξοδέψετε ανάμεσα στις εννιά διαφορετικές ικανότητες. Οι ικανότητες αυτές βελτιώνουν την ικανότητα στην μάχη, το πόσο καλά θα μπορεί να κρύβεται ο Bill και την ικανότητά του να επιβιώνει στις δύσκολες καιρικές συνθήκες. Έτσι κάθε παίκτης θα μπορεί να επιλέξει να εξειδικεύσει τον Bill στον τομέα που τους αρέσει περισσότερο.

Μεγάλη προσοχή έχει δοθεί και στην τεχνητή νοημοσύνη η οποία βασίζεται στην μηχανή Atlas. Οι χαρακτήρες στο παιχνίδι θα συμπεριφέρονται σαν να είναι κανονικοί άνθρωποι και θα έχουν έντονο το αίσθημα της θνησιμότητας. Όταν θα υπάρχουν αξιωματικοί, η απόδοση των στρατιωτών στην μάχη θα βελτιώνεται, ενώ αν νιώθουν ότι κινδυνεύουν από το κρύο θα τρέχουν να βρουν ένα ζεστό μέρος να κρυφτούν. Οι παίκτες θα βρουν όλα αυτά τα στοιχεία αρκετά χρήσιμα καθώς η εξόντωση ενός αξιωματικού θα ρίξει το ηθικό και επομένως την απόδοση του εχθρού.

Το παιχνίδι ακόμα είναι στα αρχικά στάδια σχεδιασμού ακόμα και θα υπάρχουν και άλλα νέα στο μέλλον. Σίγουρα όμως πρόκειται για ένα παιχνίδι που έχει πολλές νέες ιδέες οι οποίες θα ικανοποιήσουν πολλές από τις επιθυμίες των gamers και θα φέρει νέα στοιχεία στον χώρο των shooters.



Τα μοντέλα των χαρακτήρων είναι κάπως περίεργα.



Δεν καθόμουν στα αυγά μου καλύτερα;

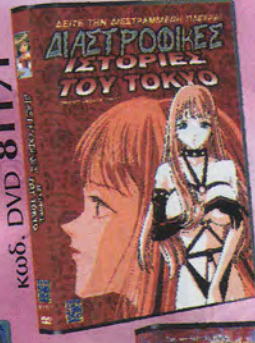
Η SILVER MEDIA GROUP Α.Ε. παρουσιάζει τις νέες κυκλοφορίες σε DVD Animation-Manga με Ελληνικούς υπότιτλους



κωδ. DVD 81168

ΤΙΜΗ DVD 27 €
(ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ)

ΑΥΣΗΤΗΡΩΣ ΑΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΓΙΑ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ



κωδ. DVD 81171



κωδ. DVD 81172



κωδ. DVD 81169



κωδ. DVD 81170



κωδ. DVD 81173

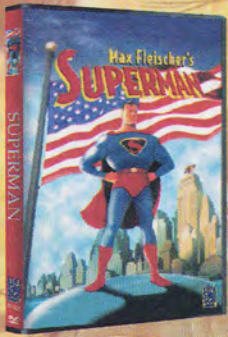
Γιορτάζουμε 1 χρόνο κυκλοφορίας των ταινιών Animation και Manga και προσφέρουμε στους αναγνώστες του περιοδικού, με την αγορά 2 DVD, δώρο ένα επιπλέον DVD δωρεάν! (Τα DVD δώρο αφορούν τους κάτωθι τίτλους. Η προσφορά ισχύει μέχρι εξαντλήσεως των αποθεμάτων)

ΤΙΜΗ DVD 27 € (ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ)

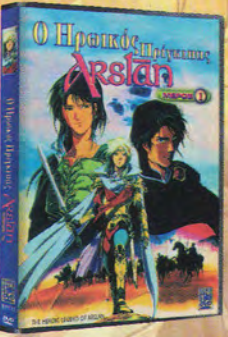
Στα 2 DVD ΔΩΡΟ άλλο 1!



κωδ. DVD 81105



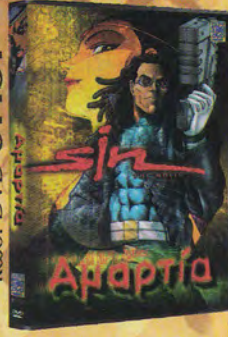
κωδ. DVD 81106



κωδ. DVD 81117



κωδ. DVD 81118

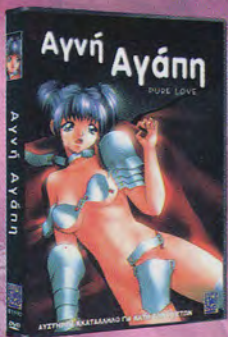


κωδ. DVD 81131

ΑΥΣΗΤΗΡΩΣ ΑΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΓΙΑ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ



κωδ. DVD 81109



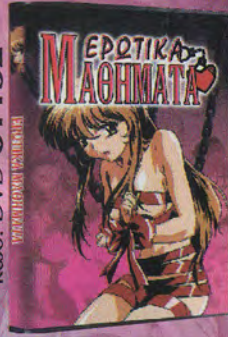
κωδ. DVD 81110



κωδ. DVD 81121



κωδ. DVD 81122



κωδ. DVD 81132

digitized by greekrcm.gr

Τα νέα "τέρατα" που θα δοκιμάσουν τις κάρτες γραφικών μας

Η μηχανή Source και η μηχανή του DOOM 3 ταραζουν τα νερά.

Η Αναζήτηση του Φωτορεαλισμού

Όταν έγινε η πρώτη έκρηξη των 3d accelerators, τότε που η 3dfx και η Videologic κυριαρχούσαν παντού όπου υπήρχαν gamers, τα μεγαλύτερα ατού για την προσέλκυση αγοραστών ήταν τα εντυπωσιακά εφέ που υποστήριζε η κάθε κάρτα. Λέξεις όπως lens-flare, bilinear filtering και dynamic lighting ήταν στα χείλη όλων όσων προσπαθούσαν να αποφασίσουν ποια κάρτα γραφικών να αγοράσουν. Τώρα, όπως είδαμε και στην τελευταία E3, τα πράγματα έχουν αλλάξει. Έχουμε φτάσει ένα σημείο όπου τα βασικά εφέ αποτελούν μέρος του featureset κάθε νέας κάρτας. Οι τεχνικές εξακολουθούν να εξελίσσονται αλλά τώρα πια κάθε κάρτα που σέβεται τον εαυτό της διαθέτει υποστήριξη για τα βασικά εφέ rendering και φωτισμού. Ο τομέας που δίνεται η μάχη τώρα είναι ο τομέας του ρεαλισμού, όχι αυτός του εντυπωσιασμού. Τα βίντεο που είδαμε από το Half Life 2 για παράδειγμα ανέβασαν τον πήχη για το τι μπορούμε να περιμένουμε από τον τεχνικό τομέα ενός παιχνιδιού. Δεν είναι τα εντυπωσιακά εφέ που τράβηξαν την προσοχή μας, αλλά η φυσικότητα με την οποία παρουσιάζονται όλα τα στοιχεία του περιβάλλοντος και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Δεν είναι τυχαίο που το Half Life 2 σάρωσε τα βραβεία της έκθεσης και ότι η μηχανή που το κινεί, η Source Engine, κέρδισε τις εντυπώσεις και θεωρείται ότι θα βρίσκεται στο μέλλον στα χείλη όλων. Από την άλλη πλευρά, δεν πρέπει να ξεχνάμε άλλον έναν "κοιμισμένο γίγαντα" που βρίσκεται υπό ανάπτυξη: Μιλάμε φυσικά για το Doom 3, τον οποίο είχαμε και πάλι

την ευκαιρία να θαυμάσουμε στην τελευταία E3 σε κάπως πιο ολοκληρωμένη μορφή.

Αλλά το θέμα μας σε αυτό το άρθρο δεν είναι τα ίδια τα παιχνίδια, αλλά οι μηχανές που τα κινούν. Πρόκειται για τρομερά αναπτυσσόμενες μηχανές οι οποίες στοχεύουν στη δημιουργία πειστικής ατμόσφαιρας και ενός ρεαλιστικού περιβάλλοντος με το οποίο θα μπορεί ο παίκτης να αλληλεπιδρά ελεύθερα. Βέβαια δεν είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε όσα θα θέλαμε και για τις δύο μηχανές καθώς ο John Carmack δεν έχει αποκαλύψει ακόμα όλα τα χαρακτηριστικά της μηχανής του Doom 3, ενώ αντιθέτως στην τελευταία E3 έγινε ολοκληρωμένη παρουσίαση της μηχανής Source που βρίσκεται κάτω από το "καπό" του Half Life 2. Όπως γίνεται συνήθως με τις μηχανές της id software από την εποχή του Quake, επικρατεί μια σχετική μυστικοπάθεια η οποία ανεβάζει τις προσδοκίες και την προσμονή των παικτών σε δυσθεώρητα ύψη. Άλλωστε είναι βέβαιο ότι η μηχανή του Doom 3 θα συνεχίσει την παράδοση που θέλει κάθε μηχανή της id να προχωρά την τεχνολογία των γραφικών στους υπολογιστές τουλάχιστον κατά μια κλίμακα.

Διαφορές και ομοιότητες

Με βάση όσα ξέρουμε, θα προσπαθήσουμε να συγκρίνουμε τις δύο μηχανές γραφικών και να δούμε τι μπορούμε να περιμένουμε από αυτές, τις διαφορές στην προσέγγιση και στη δομή τους. Ξεκινάμε με την πιο βασική διαφορά: Η μηχανή του Doom 3 είναι εντελώς νέα και αναπτύσσεται από την id



software εξ αρχής, ενώ η μηχανή Source της Valve, της εταιρείας πίσω από το Half Life 2, βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στον κορμό δύο ήδη υπάρχοντων μηχανών φυσικής, τις γνωστές Havok Engine και Karma. Η Havok Engine ειδικεύεται στην εξομοίωση της φυσικής κίνησης ανθρώπινων σωμάτων, ενώ η Karma στην αλληλεπίδραση αντικειμένων. Όσον αφορά τους χρόνους ανάπτυξης και οι δύο μηχανές βρίσκονται αρκετά χρόνια υπό ανάπτυξη, καθώς φήμες για την ανάπτυξη του Doom 3 είχαν ξεκινήσει ήδη πολύ καιρό πριν από την επίσημη ανακοίνωση του τίτλου, ενώ η Valve έχει δηλώσει ότι εργάζεται πάνω στην Source από την ημερομηνία κυκλοφορίας του πρώτου Half Life, εδώ και πέντε χρόνια δηλαδή. Οι τομείς στους οποίους φιλοδοξούν να πρωτοπορήσουν οι δύο μηχανές είναι πολλοί, για αυτό καλό θα ήταν να τους εξετάσουμε έναν προς έναν:





Animation

Είναι αυτονόητο ότι ίσως το πιο σημαντικό στοιχείο για τη δημιουργία ρεαλιστικών, πιστευτών χαρακτήρων είναι η φυσική κίνηση. Κάποτε η φυσική κίνηση του σώματος ή των μελών μιας ανθρώπινης φιγούρας ήταν αρκετά για να εντυπωσιάσουν. Σήμερα αυτά θεωρούνται δεδομένα για μια προηγμένη μηχανή γραφικών. Όμως υπάρχει ακόμα χώρος για βελτίωση και αυτό φαίνεται από την έμφαση που έχουν δώσει και οι δύο μηχανές στις εκφράσεις των προσώπων των χαρακτήρων και των εχθρών. Προκειμένου να επιτύχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα, οι δημιουργοί του Half Life 2 συνεργάστηκαν με τον δρ. Paul Ekman από το Πανεπιστήμιο του Σαν Φρανσίσκο. Ο εν λόγω επιστήμονας είναι ειδικός στην συμπεριφορά των αυτιστικών και έχει μελετήσει τις εκφράσεις του ανθρώπινου προσώπου για πολλά χρόνια. Ο δρ. Ekman έχει δημιουργήσει ένα ιδιαίτερο σύστημα το οποίο μπορεί να απεικονίσει περισσότερες από 40 διαφορετικές ανθρώπινες εκφράσεις. Το σύστημα αυτό ήταν μια τρομερή βοήθεια για τους σχεδιαστές του παιχνιδιού οι οποίοι τελικά επέλεξαν να αποδώσουν 25 από τις 40 πιθανές εκφράσεις. Το πιο σημαντικό στοιχείο όμως είναι ότι μέσω του συστήματος του δρ. Ekman, οι εκφράσεις αυτές είναι δυνατόν να συνδυαστούν μεταξύ τους. Οι σχεδιαστές δεν αρκέστηκαν απλά στο να χρησιμοποιήσουν περισσότερα πολύγωνα για κάθε πρόσωπο. Τα πρόσωπα των χαρακτήρων στο Half Life 2 θα αποτελούνται και από διαφορετικές ομάδες μυών, κάθε μία από τις οποίες θα μπορεί να κινείται ξεχωριστά. Αυτό σημαίνει ότι οι κινήσεις των χειλιών και οι εκφράσεις θα ενεργοποιούν διαφορετικές ομάδες μυών χωρίς να χρειάζεται προγραμματισμένος συγχρονισμός χειλιών. Αυτή η πρωτοποριακή τεχνολογία, σε συνδυασμό με την επίσης νέα τεχνολογία αναγνώρισης ηχητικών κυματομορφών (wave-pattern recognition), η οποία ανυψώνει τις κυματομορφές και συγχρονίζει αυτόματα την κίνηση των χειλιών ανάλογα με τα λεγόμενα, επιτρέπει πολύ ρεαλιστική ομιλία, καθώς και πραγματικό συγχρονισμό χειλιών σε διάφορες γλώσσες. Η μηχανή Source επιτρέπει επίσης την ανεξάρτητη κίνηση των ματιών ενός χαρακτήρα, ενώ η γραφική απόδοσή τους γίνεται ακόμα πιο ρεαλιστική, καθώς οι τεχνικές υπολογισμού κίνησης και τοπικού φωτισμού επιτρέπουν ακόμα και την απόδοση της υγρασίας των ματιών ενός ανθρώπου. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα οι χαρακτήρες να παρακολουθούν τη δράση με πειστικό τρόπο, άλλο ένα δείγμα της προσοχής στη λεπτομέρεια που χαρακτηρίζει τη δουλειά της Valve.

Η κίνηση των χαρακτήρων στο Doom 3 από την άλλη πλευρά, θα πραγματοποιείται με χρήση της τεχνικής αντιπαραβολής στά-

σεων (keyframe interpolation), μια μέθοδος που χρησιμοποιείται στη δημιουργία ταινιών με γραφικά υπολογιστών: Κάθε χαρακτήρας διαθέτει αρκετές προσχεδιασμένες βασικές στάσεις, οι οποίες συνδέονται μεταξύ τους με κίνηση που υπολογίζεται από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

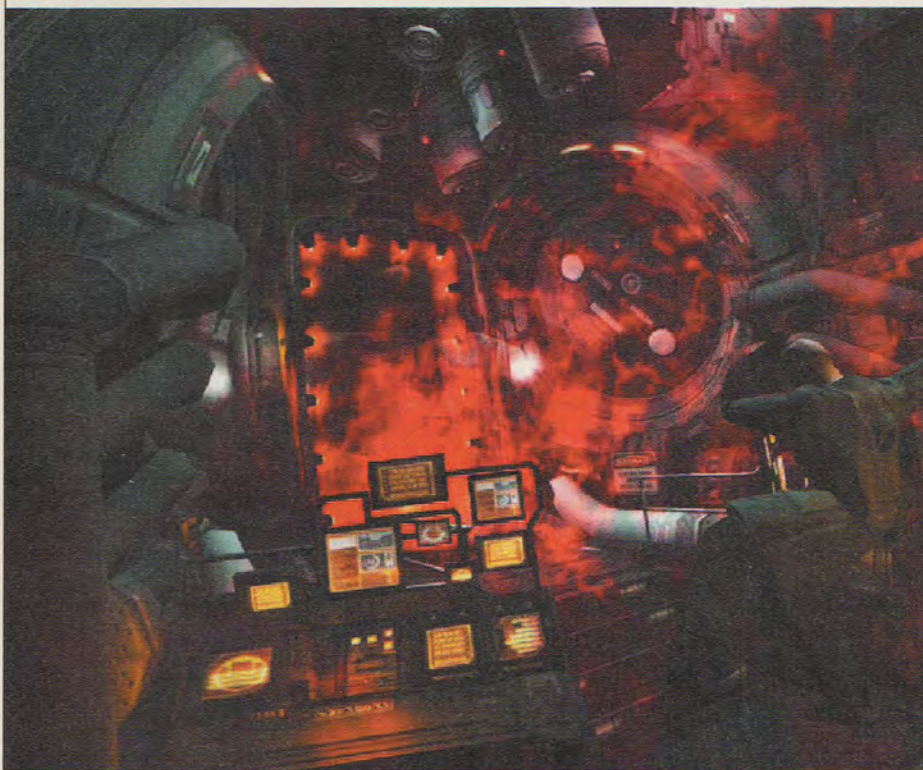
Οι δύο μηχανές χρησιμοποιούν skeletal animation, μια τεχνική που προσομοιώνει την ύπαρξη σκελετού σε ένα μοντέλο. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται εδώ και πολύ καιρό, αλλά όπως είναι αναμενόμενο εξακολουθεί συνεχώς να βελτιώνεται. Η τεχνική βασίζεται στην ιδέα της δημιουργίας ενός εικονικού σκελετού στον οποίο εφαρμόζεται ένα "περιτύλιγμα" που μοιάζει με δίχτυ. Κάθε ακμή (vertex) του "περιτυλίγματος" συνδέεται σε ένα εικονικό οστό και κινείται αντίστοιχα. Αυτή η μέθοδος έχει πολύ πιο ρεαλιστικά αποτελέσματα και είναι αρκετά πιο γρήγορη από παλιότερες μεθόδους απόδοσης κίνησης. Έχει όμως και ένα μειονέκτημα: η δουλειά των προγραμματιστών γίνεται ευκολότερη, αλλά οι απαιτήσεις σε hardware ανεβαίνουν...

Μοντέλο φυσικής

Η μηχανή φυσικής είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο όσον αφορά την απόδοση ενός ρεαλιστικού περιβάλλοντος, καθώς αυτή είναι που υπαγορεύει τον τρόπο που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους τα αντικείμενα που απαρτίζουν κάθε σκηνή στο παιχνίδι. Δεν είναι τυχαίο ότι αυτός ο τομέας της γραφί-

κής απεικόνισης ενός παιχνιδιού τραβά όλο και περισσότερο το ενδιαφέρον των σχεδιαστών. Είναι γεγονός ότι από τα παιχνίδια που βρίσκονται υπό ανάπτυξη για τους υπολογιστές μας αυτή τη στιγμή, κανένα δεν δίνει τόση σημασία σε αυτόν τον τομέα όσο το Half Life 2. Όπως είπαμε και παραπάνω, η ίδια η μηχανή Source, η οποία κινεί όλα τα γραφικά στο Half Life 2, είναι βασισμένη στον κορμό μιας μηχανής κανόνων φυσικής, τη γνωστή μας Havok. Φυσικά η Source έχει υποστεί εκτενείς προσαρμογές και τροποποιήσεις προκειμένου να ανταποκριθεί καλύτερα στις ανάγκες του παιχνιδιού. Η μηχανή φυσικής είναι υπεύθυνη για τη φυσική συμπεριφορά όλων των χαρακτήρων και των αντικειμένων στον κόσμο του παιχνιδιού. Η δουλειά που έχει γίνει στο Half Life 2 είναι πραγματικά άξια θαυμασμού. Κάθε αντικείμενο στο παιχνίδι έχει τη δική του μάζα η οποία υπαγορεύει και τη συμπεριφορά του ανάλογα με τους γνωστούς μας νόμους της φυσικής. Η έμφαση που δίνει η Valve στον τομέα της φυσικής επιτρέπει τη δημιουργία πολύπλοκων καταστάσεων οι οποίες με τη σειρά τους επιτρέπουν στον παίκτη να αλληλεπιδρά καλύτερα με τα αντικείμενα του παιχνιδιού. Σε ένα από τα βίντεο του Half Life 2 είδαμε τον Gordon Freeman να μπλοκάρει μια πόρτα χρησιμοποιώντας μια καρέκλα, ενώ σε άλλα trailers είδαμε ένα όπλο βαρύτητας (gravity gun), το οποίο προσελκύει και εκτοξεύει αντικείμενα από το περιβάλλον όπως κιβώτια, βαρέλια, ακόμα και τα γράμ-





ματα από μια τεράστια επιγραφή. Αυτό που είναι ακόμα πιο ενδιαφέρον από πλευράς τεχνολογίας είναι ότι όλα αυτά δεν είναι προγραμματισμένα από πριν, αλλά υπολογίζονται σε πραγματικό χρόνο από τη μηχανή φυσικής. Ο τρόπος που η Valve φιλοδοξεί να το επιτύχει αυτό, είναι μια καινοτομία με το όνομα "σετ υλικών" (material sets), μια τεχνική που ενδεχομένως αποδειχτεί επαναστατική στον τομέα. Στην ουσία πρόκειται για μια μέθοδο ομαδοποίησης υφών (textures), κανόνων φυσικής και ήχου σε ξεχωριστές κατηγορίες ανάλογα με το υλικό που εξομοιώνεται. Κάθε υλικό (μέταλλο, ξύλο ή γυαλί) έχει το δικό του material set. Αυτό που έχουν να κάνουν στη συνέχεια οι προγραμματιστές είναι να συσχετίσουν κάθε αντικείμενο στο παιχνίδι με ένα material set. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα την πιο γρήγορη ανάπτυξη του τίτλου, καθώς δεν απαιτούνται ξεχωριστές δέσμες εντολών (scripts) για κάθε αντικείμενο. Λογικά η νέα μέθοδος δεν πρόκειται να

επιβαρύνει περισσότερο τα μηχανήματά μας. Στον τομέα της φυσικής ανήκουν και τα rag doll physics, οι κανόνες που υπαγορεύουν την κίνηση των σωμάτων. Αυτοί δεν πρέπει να συγχέονται με το animation. Δεν πρόκειται για την ηθελιμένη και ιδιαίτερη κίνηση ενός χαρακτήρα, αλλά για το χειρισμό ενός σώματος σαν αντικείμενο (ή κούκλα αν θέλετε), υπολογίζοντας τη συμπεριφορά όταν έρχεται σε επαφή με σημεία του χώρου. Για παράδειγμα, αν πυροβολήσετε κάποιον από την κορυφή μιας σκάλας, αυτός θα πέσει κατακλιώνοντας κάτω, χτυπώντας σε τυχόν αντικείμενα που θα συναντήσει στο δρόμο του, δεν θα μείνει ξαπλωμένος σε ένα σκαλί, με τα πόδια να αιωρούνται στον αέρα, όπως βλέπαμε να γίνεται κάποτε! Με απλά λόγια, αυτό που επιτυγχάνουν τα rag doll physics είναι να εξομοιώνουν τη φυσική ενός σώματος.

Κάτι εξίσου εντυπωσιακό που είδαμε εν δράσει στα trailers του Half Life 2 είναι η νέα

μηχανή εξομοίωσης τριβής (friction engine) που έχει ενσωματωθεί στον ήδη πλούσιο κορμό της Source engine. Σε ένα από τα trailers είδαμε ένα από τα zombies να περπατά πάνω σε ένα βαρελί και αυτό να κινείται με απόλυτη φυσικότητα προς τα πίσω!

Οι δημιουργοί του Doom 3 από την άλλη πλευρά δεν έχουν να επιδείξουν (ακόμα;) ανάλογες καινοτομίες. Αυτό μπορεί βέβαια να οφείλεται και στο γεγονός ότι προσπαθούν να αποκαλύψουν όσο το δυνατόν λιγότερα για τη μηχανή του παιχνιδιού. Αυτό που γνωρίζουμε σίγουρα είναι ότι θα χρησιμοποιεί μια νέα μηχανή φυσικής γραμμένη ειδικά για τον τίτλο. Ένα από τα πιο βασικά προβλήματα που συνάντησε ο Carmack και η παρέα του όσον αφορά τη φυσική ήταν το collision detection, ο εντοπισμός δηλαδή της επαφής ενός μοντέλου με ένα άλλο. Η συνηθισμένη μέθοδος που ελέγχει για σύγκρουση πολύγωνων σε τακτά χρονικά διαστήματα δεν ήταν αρκετά καλή για το Doom 3, καθώς παρουσιαζόντουσαν προβλήματα με αντικείμενα που κινούνται με υψηλές ταχύτητες, όπως για παράδειγμα οι σφαίρες. Αντί λοιπόν να ελέγχουν για σύγκρουση ανάμεσα σε πολύγωνα, οι σχεδιαστές αποφάσισαν να ελέγχουν τη σύγκρουση ανάμεσα σε μοντέλα. Μόλις γίνει ο υπολογισμός της σύγκρουσης, τα δεδομένα μεταβιβάζονται στην κύρια μηχανή φυσικής, η οποία υπολογίζει το αποτέλεσμα της σύγκρουσης. Η μηχανή φυσικής είναι αρκετά γρήγορη, αλλά ακόμα και έτσι δυσκολεύεται να τα καταφέρει με πολλά κινούμενα αντικείμενα ταυτόχρονα. Για το χειρισμό των particles, των σωματιδίων που απαρτίζουν διάφορα εφέ όπως τον καπνό τη φωτιά και το νερό, οι δημιουργοί του Doom 3 σχεδίασαν μια ξεχωριστή μηχανή.

Όπως και το Half Life 2, έτσι και το Doom 3 χρησιμοποιεί rag-doll physics για την καλύτερη απεικόνιση των θανάτων. Το Doom 3 θα χρησιμοποιεί επίσης ανίχνευση χτυπήματος ανά πολύγωνο (per polygon hit detection), πράγμα που σημαίνει ότι τα χτυπήματα στα μοντέλα θα καταγράφονται ακριβώς στα σημεία που τα πετυχαίνουν οι σφαίρες και όχι σε ένα πιο αφηρημένο πλαίσιο όπως γινόταν στο παρελθόν.

Μοντέλα/χαρακτήρες

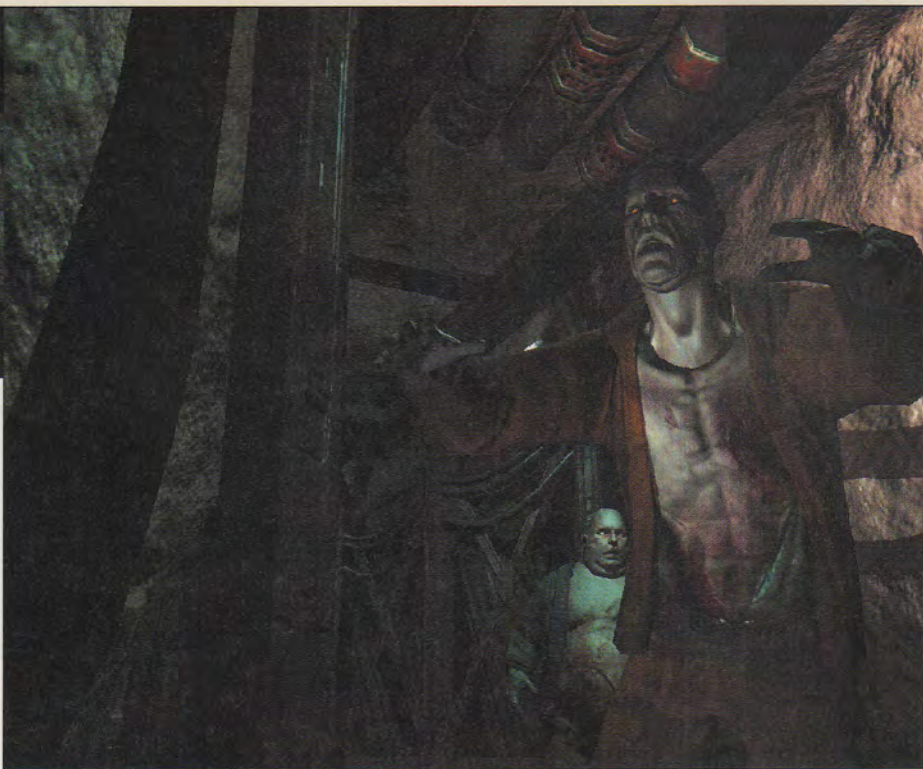
Όπως θα θυμάστε, στο πρώτο Half-Life ερχόσασταν σε επαφή με αρκετό κόσμο.





Πέρα από τους εχθρούς, υπήρχαν χαρακτήρες που μπορούσατε να τους μιλήσετε αλλά και να λάβετε βοήθεια από αυτούς. Αν και υπήρχε μια σχετική ποικιλία στα μοντέλα, μετά από αρκετές ώρες παιχνιδιού, οι χαρακτήρες άρχιζαν να μοιάζουν πολύ μεταξύ τους. Αυτό δεν θα συμβαίνει στη συνέχεια του παιχνιδιού. Το Half Life 2 κάνει χρήση μιας τεχνικής morphing η οποία επιτρέπει στους σχεδιαστές να συνδυάζουν χαρακτηριστικά από τα βασικά μοντέλα και να δημιουργούν απεριόριστες παραλλαγές, με αποτέλεσμα οι χαρακτήρες που θα συναντάτε στο παιχνίδι να μην μοιάζουν πια σαν κλώνοι. Τα μοντέλα που θα διαθέτουν υψηλότερη λεπτομέρεια (οι ήρωες του παιχνιδιού για παράδειγμα), θα αποτελούνται κατά μέσο όρο από 5.000 πολύγωνα. Αυτό ακούγεται απίστευτο, καθώς ακόμα και τα πιο εντυπωσιακά μοντέλα στα καινούρια παιχνίδια που κυκλοφορούν δεν ξεπερνούν τα 3.000 πολύγωνα. Δεν είναι όμως ο αυξημένος αριθμός πολύγωνων ο μόνος παράγοντας που κάνει τα μοντέλα να δείχνουν τόσο ωραία. Μεγάλο ρόλο, ίσως το μεγαλύτερο ρόλο, παίζουν οι τεχνικές σκίασης και αντανάκλασης (shading και reflection αντίστοιχα). Η μηχανή Source υποστηρίζει τη χρήση υφών με normal mapping, ακριβώς όπως και η μηχανή του Doom 3 και με τη χρήση diffused και specular bump mapping, καταφέρνει να αποδώσει κάθε υφή με απίστευτη λεπτομέρεια και ρεαλισμό.

Φανταστείτε τώρα πόσα εντυπωσιακά



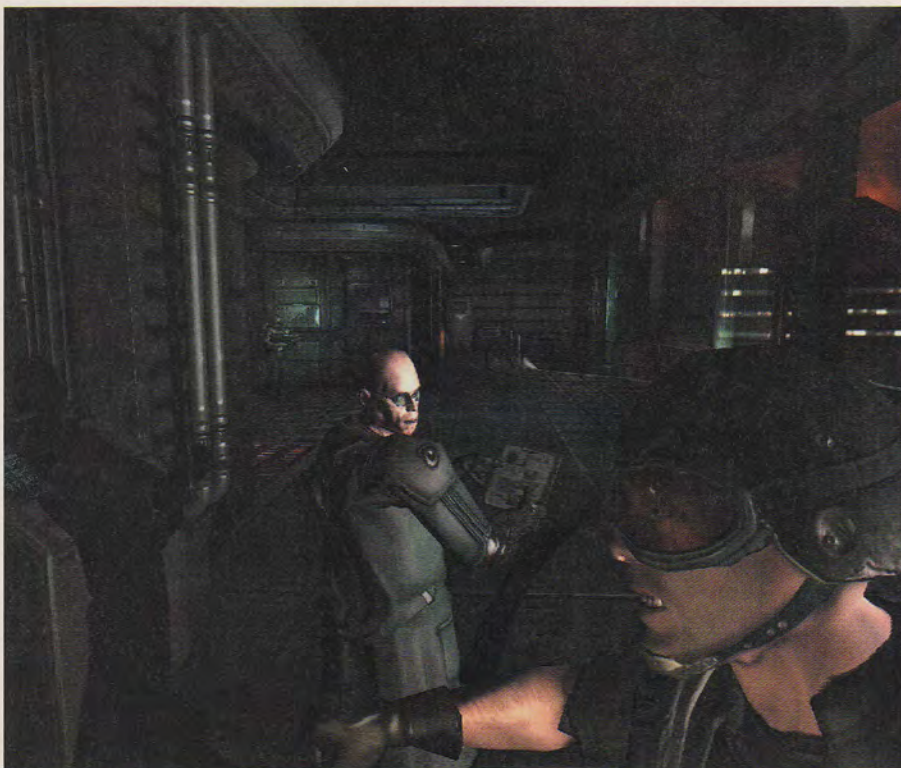
δείχνουν τα αντικείμενα όταν αναλογιστείτε ότι κάθε αντικείμενο καλύπτεται από διαφορετικά skins ανάλογα με την περίπτωση. Αυτά τα δυναμικά skins προσθέτουν απaráμιλλη λεπτομέρεια στο σχεδιασμό των αντικειμένων. Αν για παράδειγμα γεμίσετε ένα κιβώτιο με σφαίρες, δεν θα δείτε απλά κάποιες τρύπες με τη μορφή decals όπως γινόταν στο παρελθόν. Αυτή τη φορά θα αλλάξει ολόκληρο το skin του μοντέλου ανάλογα με την κατάσταση του. Έτσι το εν λόγω κιβώτιο θα δείχνει όχι απλά "τρύπιο" αλλά και γενικότερα τλαιπωρημένο.

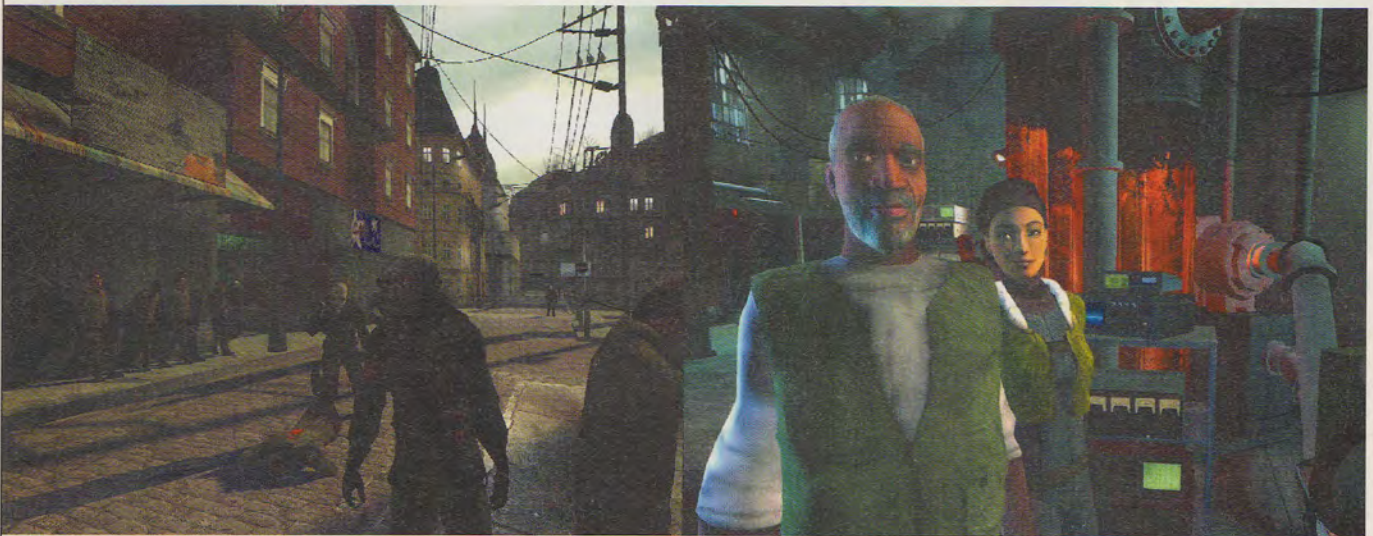
Για το Doom 3 γνωρίζουμε ότι θα γίνεται χρήση πέντε υφών (local, normal, bump, diffused και specular) για κάθε πολύγωνο. Κάθε υφή θα αντιστοιχεί σε διαφορετικά σημεία της γεωμετρίας και θα κάνει το

μοντέλο να δείχνει διαφορετικό ανάλογα με τις περιστάσεις. Αυτό σημαίνει ότι κάθε μοντέλο θα έχει πολύ υψηλό επίπεδο λεπτομέρειας χωρίς να απαρτίζεται από τεράστιο αριθμό πολυγώνων, κάτι που θα έκανε το μηχανήμα μας να "γονατίσει". Τα μοντέλα του Doom 3 σχεδιάζονται πρώτα σε πολύ υψηλή ποιότητα (αποτελούνται μέχρι και από 800.000 πολύγωνα!). Αυτά τα μοντέλα δοκιμάζονται σε διάφορες συνθήκες φωτισμού. Τα δεδομένα που συλλέγονται από τις δοκιμές μεταβιβάζονται στα μικρότερα μοντέλα που θα χρησιμοποιηθούν στο πραγματικό παιχνίδι (2.000 - 6.000 πολύγωνα). Τέλος, το μοντέλο καλύπτεται από τις υφές και αποκτά το σκελετό του με τη διαδικασία που αναφέραμε στην παράγραφο για το animation.

Φωτισμός

Από τα λίγα πράγματα που γνωρίζαμε για το Doom 3 από την ανακοίνωση της κυκλοφορίας του ήταν ότι τα εφέ φωτισμού θα έπαιζαν μεγάλο ρόλο στη δημιουργία της ατμόσφαιρας. Τα trailers και οι εικόνες που κυκλοφορούσαν ήδη από το Doom 3 δείχνουν ότι όντως αυτό θα γίνει πραγματικότητα. Μάλιστα, αυτό φαίνεται να είναι και ο "άσος στο μανίκι" του Doom 3. Η μηχανή του Doom 3 θα είναι η πρώτη μηχανή που θα αντιμετωπίζει όλες τις πηγές φωτισμού με τον ίδιο τρόπο, είτε είναι στατικές είτε δυναμικές, χάρη στο νέο σύστημα ενωποιημένου φωτισμού (unified lightning). Αυτό σημαί-





νει πρακτικά ότι το Doom 3 δεν θα χρησιμοποιεί τους παραδοσιακούς light-maps, αλλά θα κάνει raytracing του φωτός πάνω στα αντικείμενα σε πραγματικό χρόνο. Αυτό σημαίνει ότι επιτέλους θα έχουμε τη χρήση πραγματικών δυναμικών σκιών, ένα δείγμα των οποίων είδαμε στο Splinter Cell. Αν ο χαρακτήρας σταθεί δίπλα σε μια πηγή φωτός που τρεμοπαίζει, η σκιά του στον τοίχο θα τρεμοπαίζει και αυτή. Αν κινηθεί προς κάποια κατεύθυνση, η σκιά θα παραμορφωθεί.

Εκτός αυτού, το Doom 3 θα χρησιμοποιεί τη μέθοδο των highlights, η οποία επιτρέπει τον τονισμό ορισμένων επιφανειών όπου το φως θα είναι πιο έντονο ώστε να δείχνουν ακόμα πιο λαμπερές. Το αποτέλεσμα είναι μια απίστευτη φυσικότητα στην απεικόνιση υλικών. Προς το παρόν όμως, η τεχνική αυτή δείχνει να μην είναι τόσο αποτελεσματική σε αντικείμενα που αποτελούνται από λιγότερα πολύγωνα.

Ο φωτισμός του Half Life 2 θα μοιάζει σε πολλά σημεία με αυτόν του Doom 3, με τη διαφορά ότι το Half Life 2 δεν θα χρησιμοποιεί ενοποιημένο φωτισμό. Αν τα συνδυάσουμε όλα αυτά με το γεγονός ότι η Valve δεν αναφέρει τίποτα για τον φωτισμό στη νέα της μηχανή, μπορούμε ίσως να συμπεράνουμε ότι ο φωτισμός δεν θα είναι το ίδιο σημαντικό στο Half Life 2.

Bump mapping

Αν και το bump mapping δεν είναι κάποια καινούρια τεχνολογία, εξακολουθεί να είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο το οποίο βελτιώνει κατακόρυφα τη γενική ποιότητα των γραφικών. Όπως ξέρετε ήδη όσοι διαβάσατε το αντίστοιχο άρθρο μας στο τεύχος 32, τα bump maps είναι διαδιάστατες εικόνες σε κλίμακες του γκριζου, οι οποίες εφαρμόζονται πάνω στις υφές των πολυγώνων, δίνοντας την εντύπωση του βάθους και της "ανώμαλης" επιφάνειας. Δεν γίνεται πραγματική παραμόρφωση των πολυγώνων, απλά η σκίαση γίνεται με τρόπο που τα κάνει να δείχνουν παραμορφωμένα. Το bump mapping σε συνδυασμό με το δυναμικό φωτισμό προσφέρουν κατακόρυφη αύξηση στην πιστότητα ενός μοντέλου.

Στο trailer του Doom 3 από την E3 είδαμε να γίνεται εκτενής χρήση του bump mapping, ιδιαίτερα στα πατώματα και στα τούβλα που απαρτίζουν τους τοίχους. Αυτά όλα έχουν γίνει με τη χρήση bump mapping, δεν γίνεται rendering κάθε τούβλου ξεχωριστά, αυτό θα ήταν αδύνατο για τα σημερινά δεδομένα! Μετά από σκληρές ανταλλαγές πυροβολισμών, οι τοίχοι γεμίζουν τρύπες οι οποίες είναι και αυτές bump mapped. Άλλο ένα εντυπωσιακό χαρακτηριστικό στα μοντέλα που γίνεται με τη χρήση bump mapping είναι οι λεπτές ρυτίδες γύρω από τα χείλη των χαρα-

κτήρων. Το bump mapping χρησιμοποιείται επίσης εκτενώς και στο Half Life 2, σύμφωνα με όσα είδαμε στο trailer της E3. Ειδικά οι επιφάνειες στα επίπεδα που διαδραματίζονται εκτός κτιρίων είναι πολύ εντυπωσιακές.

Σε γενικές γραμμές, αυτά είναι τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά των δύο μεγάλων μηχανών γραφικών που θα κυριαρχήσουν στην αγορά τα επόμενα χρόνια. Όσα έχουμε δει ως τώρα έχουν ήδη αρχίσει και ωθούν τα γραφικά των υπολογιστών στην επόμενη γενιά. Σίγουρα τα γραφικά στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές βρίσκονται στα πρόθυρα του φωτορεαλισμού. Ένα είναι σίγουρο: Μόλις κυκλοφορήσουν τα δύο αυτά παιχνίδια-ορόσημα στον τομέα των γραφικών, όλο το σχετικό hardware θα κρίνεται με βάση την απόδοσή τους σε αυτά. Άλλωστε είναι δεδομένο ότι οι μηχανές αυτές θα χρησιμοποιηθούν σε πολλά άλλα παιχνίδια, καθώς είναι βέβαιο ότι λίγοι developers έχουν τα μέσα και το ταλέντο να σχεδιάσουν εξ αρχής μια μηχανή που θα τις ανταγωνιστεί. Ήδη όπως θα έχετε διαβάσει από τις σελίδες μας, το πρώτο 3D παιχνίδι της Troika, το Vampire: The Masquerade - Bloodlines θα κάνει χρήση της μηχανής Source, ενώ μετά το Doom 3 αναμένεται άλλος ένας "ογκόλιθος" που θα χρησιμοποιεί την ίδια μηχανή: Το Quake 4. Λέτε να υπάρχει χώρος και για άλλες μηχανές;



MSI GeForce FX5200 TDR128

Η σειρά GeForce FX είναι γεγονός ότι δεν είναι ο θρίαμβος που περίμενε η Nvidia. Πέρα από τις καθυστερήσεις σε κυκλοφορία και παραγωγή, είχαμε και το φιάσκο της GeForce FX 5800 Ultra, μιας κάρτας που έπληξε το κύρος της κραταιάς Nvidia με τον απίστευτο θόρυβο και τις επιδόσεις που δεν κατάφεραν να ξεχωρίσουν. Τώρα που η Nvidia αποφάσισε να αλλάξει πλεύση και να επικεντρωθεί στη μικρομεσαία αγορά μέχρι την ολοκλήρωση του chipset NV35, βλέπουμε ότι πολλοί κατασκευαστές έχουν ξεκινήσει να παράγουν ειδικές εκδόσεις για την πρώτη GeForce FX κάρτα που βγαίνει με αξιώσεις στην αγορά, τη GeForce FX 5200 η οποία βασίζεται στο GPU NV34.

Η MSI, η εταιρεία που θεωρείται από πολλούς η πρώτη κατασκευάστρια εταιρεία στο χώρο, δεν ήταν δυνατό να μείνει έξω από το χορό. Αν και υπήρχαν φήμες ότι η MSI θα εγκατέλειπε την Nvidia, αυτό τελικά φαίνεται ότι δεν ισχύει, καθώς η πρόταση της εταιρείας για την 5200 είναι ίσως ότι καλύτερο κυκλοφορεί σε αυτήν την τιμή.

Για όσους δεν γνωρίζουν περί τίνος πρόκειται, η FX 5200 είναι το chipset που έρχεται να πραγματοποιήσει τις υποσχέσεις της Nvidia για μια κάρτα που θα υποστηρίζει πλήρως τις λειτουργίες του Direct X 9 με τιμή γύρω στα 100 ευρώ. Με λίγα λόγια είναι μια κάρτα που δεν απευθύνεται στον hardcore χρήστη, αλλά στον πιο συντηρητικό gamer, προσφέροντας budget τιμή, αλλά και λειτουργίες που θα είναι απαραίτητες στον gamer σε λίγο καιρό, καθώς θα αρχίσουν να κάνουν την εμφάνισή τους οι πρώτες μηχανές που θα βασίζονται σε Direct X 9.0 (για περισσότερες λεπτομέρειες, ανατρέξτε στο αντίστοιχο άρθρο σε αυτό το τεύχος).

Επίσημα τεχνικά χαρακτηριστικά:

Διαδικασία κατασκευής: 0.15 micron

AGP Interface: AGP 2x/4x/8x

Chipset πυρήνα: NVIDIA(r) GeForce FX5200

Συχνότητα ρολογιού: 250Mhz

Τύπος/Μέγεθος μνήμης: 128MB Samsung 4ns BGA DDR SDRAM

Συχνότητα ρολογιού μνήμης: 400Mhz DDR

Εύρος δεδομένων (Bandwidth) μνήμης: 6.4GB/s (128-bit)

RAMDAC: 400Mhz

Μέγιστη ανάλυση: 2048 X 1536 @ 85Hz

Σήμα εξόδου (Output): DVI-I Output / TV

Output / VGA Output

Λειτουργίες της CineFX Shading Architecture:

- Υποστήριξη για DX 9.0 Pixel/Vertex Shader 2.0+
- Προγραμματισμός pixel μέχρι και 1024 εντολών
- Προγραμματισμός vertex μέχρι και 256 στατικών εντολών και έως 65536 εντολών πριν τον τερματισμό
- Looping και υπορουτίνες με έως και 256 βρόχους (loops) ανά πρόγραμμα vertex.
- Υπορουτίνες στα προγράμματα shader
- Δυναμικός έλεγχος ροής (Dynamic flow control)
- Conditional write masking

- Conditional execution
- Procedural shading
- Πλήρες σετ εντολών για προγράμματα vertex και pixel programs
- Z-correct bump-mapping
- Εφέ σκιών με επιτάχυνση από το hardware
- Stencil δύο πλευρών
- Προγραμματιζόμενη χρήση matrix palette skinning
- Keyframe animation
- Ειδικά εφέ φακού (lens effects): πανοραμικός, ευρυγώνιος, εφέ fresnel, αντανάκλαση νερού

Μηχανή απόδοσης τρισδιάστατων γραφικών υψηλής απόδοσης και ακρίβειας

- 8 pixels ανά κύκλο ρολογιού
- Ακρίβεια floating point 128-bit, κινηματογραφικής ποιότητας σε ολόκληρη τη μηχανή γραφικών
- Εγγενής υποστήριξη για rendering modes 128-bit floating point, 64-bit floating point και 32-bit δεκαδικών
- Μέχρι και 16 υφές (textures) ανά κύκλο λειτουργίας
- Υποστήριξη υφών sRGB για υφές γάμμα (gamma textures)
- Συμπύκνωση υφών (texture compression) μέσω DirectX και S3TC

Μηχανή απόδοσης διδιάστατων γραφικών υψηλής απόδοσης

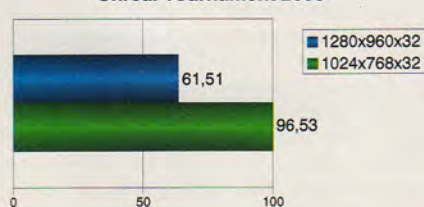
- Βελτιστοποιημένη για modes 32, 24, 16, 15 και 8 bits per pixel
- True-color, 64x64 hardware cursor με διόρθωση alpha
- Πολλαπλό buffering (διπλό, τριπλό ή τετραπλό) για ομαλό animation και αναπαραγωγή video

Μετρήσεις:

Unreal Tournament 2003

Για την εκτίμηση της απόδοσης σε Direct X, χρησιμοποιήσαμε το κλασικό benchmark του Unreal Tournament 2003:

Unreal Tournament 2003

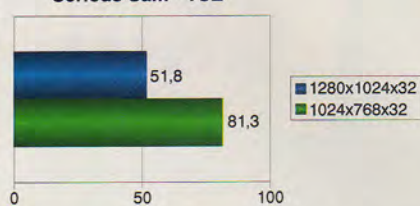


Οι επιδόσεις είναι αξιοπρεπέστατες και αγίζουν τα τρία ψηφία όπως βλέπετε, ειδικά αν σκεφτεί κανείς ότι πρόκειται για budget κάρτα.

Serious Sam Second Encounter

Για τις επιδόσεις της κάρτας σε OpenGL, χρησιμοποιήσαμε όπως πάντα το Serious Sam TSE με όλες τις ρυθμίσεις στη μέγιστη ποιότητα:

Serious Sam - TSE



Αν και το Serious Sam TSE ζόρισε λίγο την κάρτα, τα αποτελέσματα ήταν σταθερά πάνω από τα 60 fps, το οποίο θεωρείται το ελάχιστο όριο για απόλυτα ομαλή κίνηση των γραφικών.

Συμπεράσματα

Γενικά μείνουμε ευχαριστημένοι. Για μια κάρτα που κοστίζει γύρω στα 100 ευρώ, η MSI FX5200 TDR128 προσφέρει πάρα πολλά. Πέρα από τις καλές επιδόσεις, η MSI προσφέρει ένα εύχρηστο τηλεχειριστήριο και ένα πολύ λειτουργικό λογισμικό το οποίο σας διευκολύνει στην αναπαραγωγή media. Οι drivers είναι σταθεροί και δεν θα σας ταλαιπωρήσουν καθόλου.

Αυτό που πραγματικά θα σας εντυπωσιάσει είναι το software bundle το οποίο περιλαμβάνει πραγματικά τα πάντα. Εκτός από τα τρία πλήρη παιχνίδια, το πακέτο περιλαμβάνει και μια μεγάλη ποικιλία λογισμικού, το οποίο κατά πάσα πιθανότητα δεν θα χρησιμοποιήσετε ποτέ, εκτός και αν ζητάτε κάτι εξειδικευμένο από την κάρτα σας.

Όσον αφορά το overclocking, τα πράγματα δεν είναι καλά, καθώς παρατηρήσαμε μια έλλειψη ramsinks, πράγμα που σημαίνει ότι οι θερμοκρασίες θα χτυπούν κόκκινο. Δεν το δοκίμασαμε και δεν σας το προτείνουμε. Από την άλλη πλευρά, αυτή δεν είναι μια κάρτα που απευθύνεται σε hardcore users και μανιάδες overclockers. Η δύναμή της είναι η... τιμή της σε συνδυασμό με την πλήρη υποστήριξη για τις λειτουργίες του Direct X 9.0, κάτι που σημαίνει ότι οι επιδόσεις θα παραμείνουν αξιοπρεπείς και στο μέλλον, αν και ποτέ δεν θα είναι κορυφαίες. Πολύ καλή αγορά για έναν μέσο χρήστη, αλλά αν θέλετε "τέρατα" στο μηχανήμα σας, τότε θα πρέπει να διαβάσετε το αντίστοιχο άρθρο στο προηγούμενο τεύχος μας.

Βαθμολογία:

Επιδόσεις: 7/10

Αξία αγοράς: 8.5/10



ΤΟ GAMING

ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Δεν είναι εύκολο. Να αναφέρεις και να αναλύσεις μερικά φλέγοντα θέματα που έχουν να κάνουν με το gaming στην Ελλάδα, με το πόσο πίσω και κάτω είμαστε... και μάλιστα όχι σε ένα τυχαίο κοινό, αλλά στους αναγνώστες του CGM που από ότι φαίνεται είναι απαιτητικοί (κι έτσι πρέπει), γνώστες και συνειδητοποιημένοι. Υπάρχουν μερικές πτυχές-ταμπού που όλοι αποφεύγουν επιδέξια να θίξουν, υπάρχουν σκοτεινές περιοχές και υπάρχουν και πράγματα που δυστυχώς τα ξεχνάμε ή τα αγνοούμε. Δεν είναι εύκολο. Ούτε είναι εύκολο να βλέπεις και να αναγνωρίζεις κάποια σοβαρά προβλήματα σε μια τόσο δημοκρατική, βαθιά φιλοσοφημένη χώρα όπως η Ελλάδα μας που τόσο αγαπάμε. Όπως γίνεται συχνά όμως, το πρόβλημα δεν εστιάζεται στον λαό ενός έθνους, ούτε στα ήθη, τα έθιμα και τις παραδόσεις του. Όλα ξεκινάνε από τους ανθρώπους που παίρνουν τις αποφάσεις.

Έλληνας: 'Όταν εμείς διδάσκαμε φιλοσοφία, εσείς κρεμίσασταν από δέντρα και τρώγατε ρίζες'.

Άγγλος: 'Έ, και; Τώρα που εμείς οργανώνουμε παγκόσμια τουρνουά παιχνιδιών, εσείς τα απαγορεύετε'.

ΟΤΕ ΚΑΙ ΚΥΒΕΡΝΗΣΗ

Τα περί γραμμών, ΟΤΕ και συνδέσεων τα ξέρετε- είναι άλλο ένα αγκάθι στο πλευρό του gamer... ειδικά εσείς που έχετε ζήσει ή ταξιδέψει στο εξωτερικό κι έχετε δει από πρώτο χέρι τις διαφορές, σίγουρα έχετε απηυδήσει. Αυτή την στιγμή που γράφονται οι γραμμές που διαβάζετε, ο ΟΤΕ μας προσφέρει με 170 ευρώ τον μήνα την γραμμή των 1024. Στην Σουηδία, με 30 δολάρια η σύνδεση είναι στα 10Mbps.

Πολλοί κατηγορούν τον ΟΤΕ για μια αρκετά άσχημη πολιτική που ακολούθησε τους μήνες που πέρασαν: η εκμετάλλευση λόγω μονοπωλίου, μια εικόνα βαραιοστημάρας και απροθυμίας να γίνουν βήματα μπροστά (δημόσιο φορέας) και κλειστά αυτιά, μάτια και πόρτες. Οι περισσότεροι όμως πικράθηκαν από την προώθηση του ISDN που δεν ήταν καθόλου σωστή: ενώ υπήρχε η υποδομή και η δυνατότητα διανομής καλύτερου δικτύου, ο ΟΤΕ απέκρυψε στην ουσία το γεγονός αυτό, θέλοντας να εξαντλήσει πρώτα τελείως τις οικονομικές ευκαιρίες της τεχνολογίας ISDN. Με άλλα λόγια, να περιμένει μέχρι να στερέψει πέρα για πέρα το πηγάδι του ISDN ενώ ο λαός διψούσε για το ADSL που ήξερε πως υπήρχε κάπου κρυμμένο στις σκιές.

Αντικειμενικά, δεν διαθέτουμε ούτε την τεχνολογία, ούτε την υποδομή, ούτε τα υλικά για να κατασκευάσουμε άλλο ένα εθνικό δίκτυο. Αυτό βέβαια δεν δικαιολογεί την αισχρή στάση του οργανισμού. Υπενθυμίζουμε ότι ο ΟΤΕ, ενώ θεωρητικά ανήκει κατά μεγάλο ποσοστό του σε ιδιώτες, διοικείται στην ουσία από την κυβέρνηση: το ένα τρίτο των μετοχών ανήκει ακόμα στο κράτος, ενώ οι υπόλοιποι μικρομέτοχοι είναι πάρα πολλοί και διασκορπισμένοι και δεν έχουν κανέναν λόγο στην πολιτική του οργανισμού. Πολλοί λένε ότι ο ΟΤΕ σήμερα είναι η χειρότερη δημόσια υπηρεσία, με μηδενική αξιοκρατία, μεγάλα χρηματικά ποσά που δεν επενδύονται σωστά αλλά καταναλώνονται 'εσωτερικά' και παντού

βρίσκονται άπειροι 'βολεμένοι' υπάλληλοι που δεν έχουν λόγο ύπαρξης. Τείνουμε να συμφωνήσουμε. Πρέπει να προσέξουμε όμως και να μην κατηγορήσουμε τα λάθος άτομα...ο ΟΤΕ δεν είναι παρά ένας οργανισμός που στην ουσία χαράσσει την πορεία του σύμφωνα με τις οδηγίες και τους στόχους που του δίνονται. Πρόσφατα προώθησε κάποιες προτά-

σεις μείωσης τιμών-οι πόροι του είναι τόσο που και στη μέση να κόψει πάλι γεμάτα θα είναι τα ταμεία του. Η κυβέρνηση όμως το αρνήθηκε...το σκεπτικό της ήταν ότι αν οι τιμές πέσουν υπερβολικά πολύ, δεν θα υπάρχει χώρος για ανταγωνισμό. Τα συμπεράσματα δικά σας.

Πάντως το κράτος δεν φαίνεται να υποστηρίζει ιδιαίτερα το gaming- ίσως γιατί εκπροσωπείται από ανθρώπους που μεγάλωσαν παίζοντας πεντόβολα... καλά είναι και αυτά και δεν κάνει να τα ξεχνάμε, αλλά να κοιτάμε και λίγο γύρω μας κύριοι υπουργοί, έτσι δεν είναι; Μιλάμε φυσικά για τον περιβόητο νόμο 3037 που έκλεισε σπίτια και arcades, για τον νόμο που μας διέσυρε ως gamers σε ολόκληρο τον πλανήτη και που μας έστειλε ακόμα πιο πίσω.

Περίληπτικά να υπενθυμίσουμε ότι η κυβέρνηση αποφάσισε ξαφνικά να λάβει δραστικά μέτρα για να περιορίσει / απαγορεύσει τα φρουτάκια και τον τζόγο. Λογικό πρόσχημα-τόσο άνθρωποι χρεοκόπησαν, τόσα σπίτια έκλεισαν. Αυτό τουλάχιστον επικαλέστηκε η κυβέρνηση, αλλά στην ουσία η όλη κινητοποίηση έγινε λόγω της φοροδιαφυγής που μαστίζει τον τομέα αυτό. Αντί λοιπόν να προβεί στην σύσταση κάποιων ελεγκτικών επιτροπής ή να ορίσει ως υποχρεωτική την έκδοση κάποιων ειδικής άδειας και να θεσπίσει πρόστιμα για τους παραβάτες, αποφάσισε να κλείσει οτιδήποτε κουτί με κουμπιά υπήρχε στις διάφορες λέσχες, μπυλιαρδάδικα και μπαρ με το γελίο πρόσχημα ότι κάποια από αυτά μετατρέπονται εύκολα σε τυχερές μηχανές. Εγκυκλοπαιδικά, να προσθέσουμε ότι το νομοσχέδιο ψηφίστηκε από τέσσερις βουλευτές...



ήταν καλοκαίρι και οι υπόλοιποι έλειπαν για διακοπές.

Το αποτέλεσμα ήταν ο χαμός των arcades, coin-ops, ηλεκτρονικών, μπλιμπλικιών... πείτε τα όπως θέλετε. Είναι τραγικά θλιβερό: όποιος θέλει να παίξει ένα Metal Slug αντί για μπιλιάρδο, απλούστατα δεν μπορεί... αυτή η δικτατορική απαγόρευση είναι που μας ανησυχεί περισσότερο, όπως επίσης και η απάθεια με την οποία αντιμέ-

κή έγκριση. Τώρα βέβαια η ευρωπαϊκή επιτροπή στέλνει τη μια εξοργισμένη επιστολή μετά την άλλη. Όπως οι περισσότεροι από εσάς θα γνωρίζουν ήδη, η αρχική διατύπωση του νόμου απαγόρευε όλων των ειδών τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στο σπίτι. Τυπικά, ακόμα και ο Ναρκαλιευτής ήταν παράνομος.

Το πιο εξοργιστικό είναι ότι θεωρητικά, η απαγόρευση εξακολουθεί να ισχύει και

τομέα, όταν το ίδιο το κράτος μας τραβάει το χαλί κάτω από τα πόδια; Όταν, προκειμένου να γιατρέψει το ένα δέντρο μέσα στο δάσος, κατακαίγει τα πάντα; Ακόμα και όποιες αξιόπαινες πρωτοβουλίες γίνονται από ανθρώπους με μεράκι (τόσο στον χώρο του game developing, όσο και στην οργάνωση τουρνουά και την εδραίωση της αγοράς), δεν μπορούν να πετύχουν όταν το ίδιο το κράτος δεν τους στηρίζει. Δεν είναι

‘Σήμερα μας απαγόρευσαν να παίξουμε coin-op και προχώρησαν στην ολική γενοκτονία τους. Εμείς απλά το δεχτήκαμε. Τι θα κάνουμε αύριο, όταν μια χούφτα από δεινόσαυρους θα μας απαγορέψουν να περνάμε τον ελεύθερο χρόνο μας με του χόμπι που μας αρέσει- είτε είναι τα computer games, είτε τα Role-playing Games (ακόμα φτηνά την έχουν γλιτώσει...), είτε το πλάκωτό;’

τωπίστηκε. Σήμερα μας απαγόρευσαν να παίξουμε coin-op και προχώρησαν στην ολική γενοκτονία τους. Εμείς απλά το δεχτήκαμε.

Τι θα κάνουμε αύριο, όταν μια χούφτα από δεινόσαυρους θα μας απαγορέψουν να περνάμε τον ελεύθερο χρόνο μας με τον χόμπι που μας αρέσει- είτε είναι τα computer games, είτε τα Role-playing Games (ακόμα φτηνά την έχουν γλιτώσει...), είτε το πλάκωτό; Αλλά πλάκωτο παίζουν και τόσα εκατομμύρια ψηφοφόροι και οι συνταξιούχοι στα καφενεία είναι πολύ περισσότεροι από τους νέους στα Internet Cafe...

Η αντίδραση της κυβέρνησης και ο χειρισμός της σε αυτό το θέμα ήταν αισιόχρη και ίσως και αντισυνταγματική, αφού δεν πέρασε καν από κάποια ευρωπαϊκή, τυπι-

ότι όλοι εμείς που θέλουμε να παίζουμε βασιζόμαστε απλά και μόνο σε μια εγκύκλιο για να μην θεωρηθούμε παράνομοι. Μια εγκύκλιος η οποία προσθέτει στη διατύπωση του νόμου την εξής φράση: “επιτρέπεται η εγκατάσταση και διεξαγωγή παιχνιδιών στους δημόσιους και ιδιωτικούς χώρους στους οποίους διεξάγεται δραστηριότητα εντελώς άσχετη προς αυτή της παροχής υπηρεσιών διεξαγωγής παιγνίων, εκφύσον από τη διεξαγωγή δεν προκύπτει οικονομικό όφελος οποιασδήποτε μορφής υπέρ είτε των επιδομένων στα παίγνια είτε υπέρ οποιονδήποτε τρίτων”. Το κακό έχει ήδη γίνει, βέβαια και χρειάζεται πολλά περισσότερα για να διορθωθούν κάπως τα πράγματα. Όπως και να έχει, η λυπηρή υπόθεση αυτή μας βάζει σε σκέψεις... πώς μπορούμε να πάμε μπροστά σε αυτόν τον

ότι δεν υπάρχουν χρήματα και κίνηση σε αυτή την αγορά: από πέρσι, τα παγκόσμια έσοδα από πωλήσεις παιχνιδιών είναι τα ίδια περίπου με του κινηματογράφου.

Η ανάπτυξη είναι ραγδαία και σε εκθετικό βαθμό: sites, servers, clans, LAN parties, events, φεστιβάλ... όλα αυτά είναι απίστευτα κερδοφόρα, αλλά ο Έλληνας επενδυτής, δεν μπορεί να ακολουθήσει- το ρίσκο είναι πολύ μεγάλο όπως έχουν τα πράγματα τώρα. Συμφέροντα και ψήφοι: αυτό είναι το παιχνίδι που παίζει η κάθε κυβέρνηση. Μήπως να κατεβάζαμε gamer-βουλευτή; Μήπως να μαζεύαμε μερικές χιλιάδες ψήφους από gamers για να απαιτήσουμε μερικά πράγματα; Μήπως να τους δείχναμε ότι δεν έχουν να κάνουν με παιδάκια που θα δεχτούν την καταπάτηση των δικαιωμάτων τους;

ΤΡΕΙΣ ΟΜΑΔΕΣ ΚΑΙ Η ΝΟΟΤΡΟΠΙΑ ΤΟΥΣ



Πολύ σημαντικό ρόλο παίζει και ο ανθρώπινος παράγοντας, εννοώντας την αντιμετώπιση, την νοοτροπία και την στάση που κρατάει καθένας από εμάς. Θελοντας και μη λοιπόν, σχηματίζονται δύο γενικά κοινωνικά σύνολα- όσοι παίζουν παιχνίδια και όσοι δεν έχουν σχέση. Οι gamers και οι μη-gamers. Και μπορεί αυτός ο διαχωρισμός να μοιάζει λίγο παιδικός και ανούσιος, αλλά ας τον κρατήσουμε για λίγο προκειμένου να κάνουμε κάποιον σχολιασμό και αυτοκριτική.

Η αυτογνωσία είναι η μεγαλύτερη αρετή- το λέει και ο Σωκράτης, άρα μάλλον θα πρέπει να ισχύει. Ας κοιτάξουμε λοιπόν λίγο τα μούτρα μας στον καθρέφτη, ας δούμε τι βλέπει ο εξωτερικός παρατηρητής στην κοινότητα των gamers. Βλέπει έναν άνθρωπο που σε ακραίες περιπτώσεις στρογγυλοκάθεται μπροστά από μια οθόνη ολοβλαβερή ακτινοβολία για ώρες ατελείωτες. Και παίζει με κάτι ακαταλαβίστικο. Είναι κάτι περίεργο για αυτόν, δεν κάνει τον κόπο να κατανοήσει και αμέσως βιάζεται

να βγάλει τα συμπεράσματά του: χάσιμο χρόνου, ανώριμο, αφελές, πέταμα λεφτών, πεζό, παιδικό κι ένα σωρό άλλα. ‘Μα τι κάθεται τόση ώρα και χαζεύεις εκεί, παιδάκι μου; Δεν το κλείνεις να (συμπληρώστε με όποιο από τα ακόλουθα σας ταιριάζει περισσότερο) κάνεις καμιά δουλειά / να πας για ψώνια / να πας βόλτα τον σκύλο / να κοιμηθούμε / να πας μια βόλτα;’.

Ας δούμε τώρα την νοοτροπία του gamer- εδώ είναι το βασικό και η ρίζα του κακού πολλές φορές. Ο Έλληνας gamer πολλές φορές λανθασμένα απομονώνεται από το υπόλοιπο σύνολο- νομίζει (ίσως από τύψεις κι ενochές, αφού η τεchnοφοβική μας κοινωνία τον έχει κάνει να νομίζει ότι κάνει κάτι κακό), ότι πρέπει να κρυφτεί, να απολογηθεί ή να αρνηθεί. Εκδιωγμένος και κατατρεγμένος, τον βαρραίνει μια εσωστρέφεια που απλά επιβαρύνει την θέση του. Κι εδώ είναι το λάθος μας, φίλοι και συνάδελφοι gamers- αντί να δείξουμε στην κοινωνία τις καλές πτυχές που έχει το χόμπι μας, αντί να εξηγήσουμε τι μας ελκύει και τι μας

προσφέρει το gaming, αντί να προσεγγίσουμε τον μη γνώστη φιλικά και θερμά, γυρνάμε την πλάτη ή αντιδρούμε σπασμωδικά.

Δεν γίνεται όμως έτσι δουλειά... Μπουνιά στο μαχαίρι που λένε. 'Μα τι

προς τους αναγνώστες της. Αλλά κάπου, κάποτε, κάπως, πρέπει να ξεκινήσουμε και πάντα τα πρώτα βήματα είναι μικρά, ασταθή και αβέβαια. Ας δοκιμάσουμε λοιπόν να προσεγγίσουμε τους γύρω μας και να τους δείξουμε. Στο χέρι μας είναι. Ας

(τους gamers και τους μη-gamers). Είναι οι λεγόμενοι 'άνθρωποι του χώρου'... συντάκτες και αρχισυντάκτες του Ειδικού Τύπου, product managers, διαφημιστές, γκουρού του marketing και των Public Relations, εκπρόσωποι εταιρειών κι ένα σωρό άλλων

'Χάποιοι βιάζονται να κατηγορήσουν τα computer και video games για οτιδήποτε κακό συμβεί- είναι οι ίδιοι ψευτοπουριτανοί υποκριτές, ευθυνόφοβοι και ανήμποροι που θα κατηγορήσουν τα πάντα, εκτός από τον ίδιο τους τον εαυτό, την ανευθυνότητα και την ανικανότητα τους να ανοίξουν τα μάτια τους, να κοιτάξουν τα χάλια τους και να πάρουν την ζωή στα χέρια τους...'

κάθομαι και χαζεύω; Έλα εδώ- κάτσε δέκα λεπτά και άσε με να σου εξηγήσω. Ακόμα και αν δεν σου αρέσει αυτό που κάνω, τουλάχιστον να καταλάβεις τι είναι'.

Κάνουμε έκκληση λοιπόν- μια κίνηση που δεν έχει ξαναγίνει από σύνταξη περιοδικού

κάνουμε κάτι γιατί αργά αλλά σταθερά, δικαιωνίζεται μια κατάσταση.

Αναλύοντας τη νοοτροπία και την στάση του ατόμου, δεν πρέπει να μας ξεφύγει και μια τρίτη ομάδα ανθρώπων, μια κάστα που μεσολαβεί ανάμεσα στις δύο προηγούμενες

'επαγγελματιών'. Πόσο καλά κάνουν αυτό που κάνουν; Βοηθούν την κατάσταση ή μήπως μας πηγαίνουν βήματα πίσω; Έχουν τα προσόντα ή/και τις προϋποθέσεις για να φανούν αντάξιοι των συναδελφών τους στο εξωτερικό; Food for thought...

PRO GAMING

Τι είναι αυτό - τρώγεται;

Όχι δεν τρώγεται... απλά αγνοείται από την πλειοψηφία των gamers στην Ελλάδα. Το Pro-Gaming είναι ένα καλό παράδειγμα για να καταλάβετε πόσο πίσω είμαστε.

Πρόκειται (όπως αφήνει να εννοηθεί και η φράση) για 'επαγγελματίες παίκτες' που παίρνουν μέρος σε τουρνουά του εξωτερικού- από το Warcraft 3 μέχρι το Counter-Strike και από το Quake μέχρι το Generals. Μιλάμε για πολλά χρήματα, με εταιρίες να σπονσοράρουν τους μεγάλους παίκτες και να διαφημίζουν τα προϊόντα τους χρησιμοποιώντας τα ονόματά τους.

Μιλάμε για κανονικούς μηνιαίους μισθούς, για εξτρά χρηματικές αμοιβές σε περίπτωση που καταταχθούν πρώτοι. Κάποιοι χρησιμοποιούν τον όρο cyber-athlete.

Μπορεί να είναι λίγο τραβηγμένο αυτό, να περιγράφεται δηλαδή ως 'αθλητής' ο gamer, ενώ η εισαγωγή του Fraggging δεν προβλέπεται να γίνεται δεκτή στους Ολυμπιακούς Αγώνες (άλλο ακραίο σχόλιο και αυτό)... αλλά παρόλα αυτά μιλάμε για κάτι το επαγγελματικό, μαζικό και τελεία οργανωμένο. Παρα-αθλητισμός ίσως;

Όπως και να έχει, η χώρα μας σίγουρα δεν αντιπροσωπεύεται επαρκώς σε αυτούς τους μεγάλους διαγωνισμούς. Σαφώς υπάρχουν πολλά άξια παιδιά που ταξιδεύουν έξω και κάνουν ό,τι μπορούν μέσα από φιλότιμες προσπάθειες που κάνουν κάποια Internet Cafe κι άλλοι φορείς, αλλά αυτό δεν αρκεί. Πολύ απλά, οι επενδυτές διστάζουν να ρισκάρουν σε μια κοινότητα που μέχρι τώρα δεν έχει δείξει ένα αληθινά ώριμο επίπεδο και μια αξιόπιστη υπόσταση. Και για αυτό φυσικά φταίμε εμείς.

Θέλετε ίσως να μιλήσουμε για το WCG- το World Cyber Games που θα διεξαχθεί

στο Ολυμπιακό Πάρκο της Σεούλ τον Οκτώβρη; Θα μαζευτούν συνολικά 600 παίκτες από 55 χώρες (η δική μας συμμετοχή είναι αμφίβολη την στιγμή αυτή που γράφεται το άρθρο).

Το ταμείο των συνολικών χρηματικών βραβείων είναι 400.000 αμερικανικά δολάρια. StarCraft: Brood War, WarCraft III, Age of Mythology, FIFA 2003, Unreal Tournament 2003, Counter-Strike... παιχνίδια που στην Ελλάδα απαγορεύτηκαν να παίζονται στα Internet Cafe, εκεί αποτελούν το αντικείμενο μεγάλης γιορτής και εισροής κεφαλαίου. Όπως λέει και η οργάνωτρια εταιρεία, 'το WCG είναι ένας χώρος αρμονίας και φιλίας, όπου όλοι είναι προσκεκλημένοι'.

Δεν υπάρχει κάτι το κακό εδώ, κάτι το απαγορευμένο και το απαίσιο. Υπάρχουν μάλιστα συνέδρια (Game - Business Conference) όπου βρίσκονται τα μεγάλα κεφάλια για να πιάσουν τον 'παλμό' της αγοράς. Μιλάμε για ένα παιχνίδι πολλών εκατομμυρίων κι εδώ δεν παίρνουμε μυρωδιά από τέτοια.



Φωτογραφίες από το ESWC- τα τελικά αποτελέσματα δημοσιεύτηκαν στις 17 Ιουλίου. Η Σουηδία κέρδισε 70.000 δολάρια, οι ΗΠΑ

37.800 και οι Γάλλοι 18.800. Ενδέκατοι στην τελική κατάταξη οι Βούλγαροι, με 400 μόλις δολάρια.

Ξέρετε όμως κάτι; Καλύτερη η 11η θέση και τα 400 δολάρια από το μηδέν! Στους σπόνσορες συγκαταλέγεται η Atari και η Nvidia.



Στο CPL (Cyber-athlete Professional League) που έγινε στο Ντάλας, στην πρώτη θέση ήρθε η θρυλική Schroet Kommando της Σουηδίας, ή αλλιώς οι SK όπως την λένε οι περισσότεροι. Συνολικά, απέσπασε 60.000 δολάρια. Υπάρχει και το παγκόσμιο πρωτάθλημα, το ESWC (Electronic Sports World Cup).

Ενδεικτικά, στους νικητές του μοιράστηκαν συνολικά γύρω στα 150.000 ευρώ.

Πρόσφατα, η λίγκα των games, το ESL απέκτησε το ελληνικό της τμήμα στο <http://www.esl-europe.net/gr>. Είναι χωρίς ακόμα, αλλά τουλάχιστον η ESL έχει ένα καλό όνομα έξω: στο Γερμανικό πρωτάθλημα του Pro Series όπου παίζουν οι ελίτ, μοιράστηκαν 80.000 ευρώ στις καλύτερες ομάδες... αλλά με την εδώ κατάσταση μην περιμένετε κάποιο θαύμα. Το ελληνικό ESL χρειάζεται αρκετή υποστήριξη. Της ευχόμαστε

καλές επιτυχίες και... καλό κουράγιο. Κουράγιο επίσης και στους οργανωμένους gamers και τις clans τους που γνωρίζουν κι αυτοί πολύ καλά πώς έχουν τα πράγματα: στο warcraft.gr, το counter-strike.gr, το quake.gr και σε τόσες ακόμα ζεστές παρέες, συμβουλευόμαστε υπομονή. Και υποσχόμαστε υποστήριξη στο μέλλον με περισσότερη κάλυψη.

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ

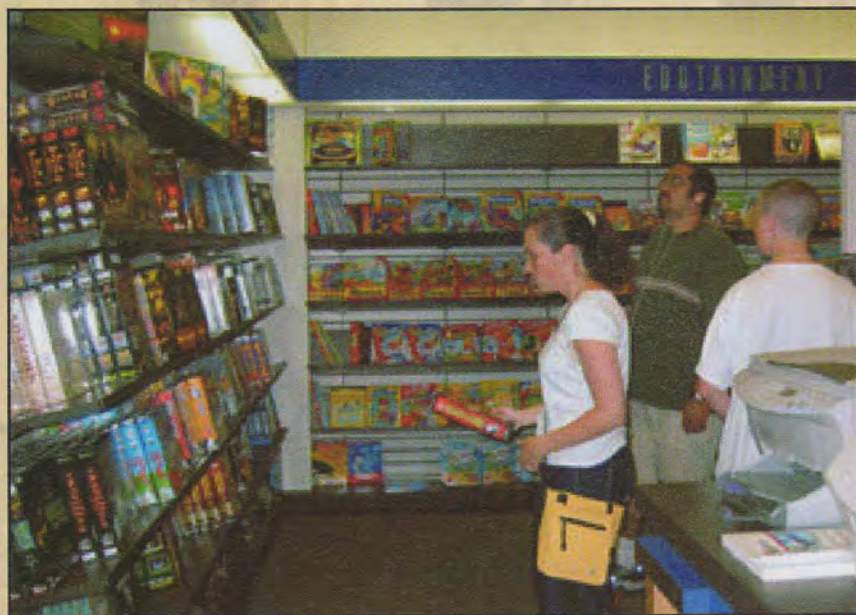
Η αξία της ελληνικής βιομηχανίας πληροφορικής ανέρχεται στα 1,4 δισ. ευρώ και καθώς ο κλάδος βρίσκεται σε τροχιά ανάπτυξης, εμφανίζει τεράστιες οικονομικές προοπτικές. Μια σταδιακή μείωση της πειρατείας τα επόμενα χρόνια κατά 10%, σε συνδυασμό με την προβλεπόμενη ανάπτυξη της βιομηχανίας πληροφορικής, θα μπορούσε να αυξήσει τον κύκλο εργασιών του κλάδου στα 2,3 δισ. ευρώ μέχρι το 2006. Ο περιορισμός της πειρατείας λογισμικού θα είχε σαν αποτέλεσμα τη δημιουργία νέων θέσεων εργασίας,



καθώς επίσης και σημαντική αύξηση των εσόδων του κράτους από έμμεσους και άμεσους φόρους. Μειώνοντας το ποσοστό πειρατείας (64% για το 2001), η Ελλάδα μπορεί να ενισχύσει την οικονομία της κατά 518 εκατομμύρια ευρώ, να δημιουργήσει πάνω από 1.900 νέες θέσεις εργασίας υψηλής τεχνολογίας, να αυξήσει τα έσοδα της βιομηχανίας πληροφορικής τουλάχιστον κατά 321 εκατομμύρια ευρώ και να δημιουργήσει επιπρόσθετα φορολογικά έσοδα της τάξης των 129 εκατομμύρια ευρώ. Τάδε έφη BSA σε αναφορά της. Πρόκειται για έναν οργανισμό με μέλη

παραγωγούς και διανομείς software όπως η Microsoft που προσπαθεί να καταπολεμήσει την πειρατεία. Πέρα από εκθέσεις και αναφορές, η BSA είναι υπεύθυνη για επιθετικές ενέργειες αλλά και επαναστατικές αποφάσεις- για παράδειγμα έχει προσφερθεί πολλές φορές μέχρι τώρα ένα είδος αμνηστίας σε όσους χρησιμοποιούν παράνομο λογισμικό. Και φυσικά δεν μιλάμε για τον μέσο χρήστη που τρέχει ένα αντίγραφο του Warcraft 3 στο σπίτι του - παρόλο που κι αυτός είναι παράνομος και θεωρητικά μπορεί κάλλιστα να διωχθεί ποινικά. Μιλάμε περισσότερο για μεγάλες επιχειρήσεις και οργανώσεις. Έχετε εγκαταστήσει πειρατικό λογισμικό στους υπολογιστές σας; OK, δεν πειράζει. Βγείτε από τις κρυψώνας σας, ομολογήστε το και θα σβηστούν οι κατηγορίες. Αλλά από εδώ και

‘Δεν ακούστηκε ποτέ, μα ποτέ κάποια κατηγορία για του Μου ή για κάποια άλλη ‘κλασική’ ταινία βίας. Βέβαια εκεί έπαιζε κι ένας Μπράντο, αλλά αυτό δεν αναιρεί ένα σοβαρό γεγονός: τα ερεθίσματα που βομβαρδίζουν την νεολαία και τα άτομα της προ-εφηβικής ηλικίας είναι τόσα πολλά και με βίαιο συχνά χαρακτήρα που φαυτίζει κωμικό να απομυθώνεις και να κατηγορείς ένα παιχίδι (ή πέντε, ή δέκα).’



πέρα, θα σας κυνηγήσουμε για τις παρανομίες σας.’ Έτσι λέει η BSA και μοιράζει... συγχωροχάρτια. Αρκετά τολμηρή κίνηση που έχει φέρει κάποια καλά αποτελέσματα. Όχι όμως τόσα όσα θα θέλαμε.

Σκεφτήκατε ποτέ γιατί ακόμη για τόσες εταιρείες που κλείνουν και βάζουν λουκέτο; Σκεφτήκατε, εσείς που παραπονιέστε ότι κυκλοφορούν πολλοί πρόχειροι / κακοφτιαγμένοι τίτλοι, τι θα γινόταν αν οι άνθρωποι αυτοί έπαιρναν τα λεφτά που δικαιωματικά τους ανήκουν; Σκεφτήκατε για όλα αυτά τα αιώνια και χαζά franchises και sequels γιατί δημιουργούνται και γιατί σπάνια βλέπουμε κάτι το φρέσκο και πρωτότυπο;

‘Η γιατί το ‘πακέτο’ ενός παιχνιδιού είναι πολλές φορές φτωχικό και μιμησιατικό, με πενιχρό documentation και χωρίς πολλά στολίδια μέσα (από υφασμάτινους χάρτες μέχρι βιβλία και μπιχλιμπίδια;). Η απάντησή σε όλα αυτά είναι, είτε το πιστεύετε, είτε όχι, η πειρατεία. Να αντιγράψουμε κανείς ή να μην αντιγράψει; Αυτό που συστήνουμε

εμείς, είναι το εξής- που είναι και το πιο νόμιμο, αλλά και το πιο λογικό. Ένας μέσος πιτσιρικάς, θα μπει σε ένα πειρατή και θα αντιγράψει 10 cd, δίνοντας ένα X χρηματικό ποσό. Τα παιχνίδια αυτά, έτσι ξερά και απρόσωπα που θα τα πάρει, πέρα από παράνομα, είναι σχεδόν σίγουρο και επιβεβαιωμένο ότι θα είναι είτε κάποια beta version παιχνιδιού που έχει κατεβάσει κάποιος από κάπου, όλο και κάποιο αρχείο μπορεί να λείπει από cinematics, ενώ κανείς δεν εγγυάται την συνολική ποιότητα.

Αντί για να δώσει λοιπόν το X ποσό σε κάποιον που εκμεταλλεύεται όχι μόνο την αγορά, αλλά και τον ίδιο τον καταναλωτή,

δεν είναι προτιμότερο να δώσει το ίδιο ποσό για ΕΝΑ παιχνίδι;

Ένα που θα το αγοράσει πιο προσεχτικά αντί να μπει σε ένα 'μαγαζί' και να πάρει ένα μάτσο cd αντιγραφών; Αναλογιστείτε και τον εξής παράγοντα (ο οποίος μπορεί να φαίνεται λεπτομέρεια αλλά μην το προσπεράσετε). Κάθε παιχνίδι αυθεντικό που πωλείται, είναι κατά κάποιον τρόπο και μια 'ψήφος', είναι μια ευκαιρία να δείξετε στον developer και τον publisher, το παιχνίδι που σας άρεσε. Οι πωλήσεις καταγράφονται (όχι οι πειρατικές φυσικά) και είναι αυτές που δείχνουν στις εταιρείες τον παλμό της κοινότητας, τα παιχνίδια που πουλάνε και τα γούστα



του κόσμου. Αν για παράδειγμα απεχθάνεστε το FIFA, μόνο αν αγοράσετε αυθεντικό το Pro Evo θα περάσετε το μήνυμά σας επίσημα στις εταιρείες. Σκεφτείτε το κι αυτό λίγο...

ΤΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟ

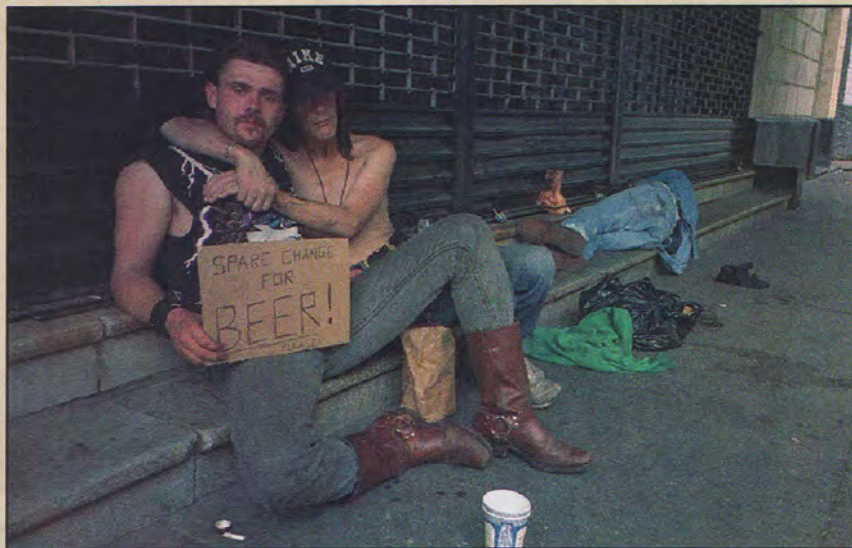
Προκύπτουν κάποιοι προβληματισμοί, που αν τους μεγεθύνετε και τους τραβήξετε από όλες τις μεριές, μπορούν κάπως να σκεπάσουν με μια τεράστια δικαιολογία τον πιτσιρικά που θέλει να παίξει το αγαπημένο του παιχνίδι αλλά δεν έχει αρκετά χρήματα. Πρώτα από όλα, υπάρχουν πολλά καταστήματα που έχουν περάσει προ πολλού στην αισχροκέρδεια: ένας τίτλος που αν τον αγοράσετε από κάποιο online shop κοστίζει 30 ευρώ, σε ένα μαγαζί στην Αθήνα θα το βρείτε 70. Σας φαίνεται ακραίο; Τα νούμερα που μόλις διαβάσατε δεν είναι φανταστικά, ούτε τυχαία και πηγάζουν από δικές μας, δυσάρεστες εμπειρίες. Δυσκολεύεται λοιπόν κανείς να ενισχύσει την οικονομία του τόπου του,

όταν παρατηρούνται τέτοια ακραία κρούσματα εκμετάλλευσης. Η λιανική κάνει και άλλα τραγικά λάθη, που οφείλονται σε λανθασμένη εκτίμηση ή απλά σε αδιαφορία ή

απάθεια- αλήθεια, πόσες φορές είδατε σε ένα κατάστημα κάποιον τίτλο πενταετίας σε ιδιαίτερα υψηλή τιμή (ίσως και στην ίδια τιμή που είχε όταν πρωτοκυκλοφόρησε);



Όχι είναι ότι δεν υπάρχουν χρήματα και κίνηση σε αυτή την αγορά: από πέρσι, τα παγκόσμια έσοδα από πωλήσεις παιχνιδιών είναι τα ίδια περίπου με του κινηματογράφου. Η ανάπτυξη είναι ραγδαία και σε εκθετικό βαθμό: sites, series, clans, LAN parties, events, φεστιβάλ... όλα αυτά είναι απίστευτα κερδοφόρα, αλλά ο Έλληνας επενδυτής, δεν μπορεί να ακολουθήσει- το ρίσκο είναι πολύ μεγάλο όπως έχουν τα πράγματα τώρα.



Εξάλλου όλοι έχετε αντιληφθεί πια ότι οι μισθοί στην Ελλάδα είναι σαφώς μειωμένοι- τώρα που μπορούμε να κάνουμε άμεσες συγκρίσεις με τις υπόλοιπες χώρες του ευρώ, βλέπουμε ότι ο μέσος Έλληνας δεν έχει πάρα πολλά χρήματα που μπορεί να διαθέσει για μια 'πολυτελεία', όπως το νόμιμο λογισμικό. Θέλετε να κοιτάξουμε λίγο τα στοιχεία; Ας δούμε τι λέει η Eurostat που δεν είναι άλλη από την στατιστική υπηρεσία της Ευρωπαϊκής Ένωσης: Ο μέσος μισθός του Έλληνα εργαζόμενου λοιπόν, φτάνει το 57,3% του μέσου Ευρωπαϊκού μισθού. Ο μέσος όρος μισθών στην ευρωζώνη υπολογίζεται στα 2.141€. Στην Ελλάδα ο μέσος μισθός είναι 1.141€ το μήνα. Είμαστε προτελευταίοι, με τελευταίους τους Πορτογάλους (951€), οι οποίοι όμως είναι σε καλύτερη μοίρα από μας διότι έχουν χαμηλότερο κόστος ζωής (79%

του μέσου όρου στην Ευρωπαϊκή Ένωση). Και πριν βιαστεί κανείς να πει ότι, 'ε, καλά... οι Έλληνες μόνο για καφέ και τάβλι και μπάνια είναι, στην δουλειά πατώνουν', σπεύδουμε να ανασκευάσουμε ένα βιαστικό συμπέρασμα και μια ψευδή εικόνα. Ο Έλληνας είναι απόλυτα παραγωγικός και δουλευταράς- η ΓΣΕΕ-ΑΔΕΔΥ διαπίστωσε πέρσι

φιλοσοφημένος gamer που απλά θέλει να παίξει το παιχνιδάκι του κι αυτός. Κλαίει λοιπόν και ωρύεται ότι οι τιμές είναι ψηλά. Ίσως... σκέφτηκε όμως ποιος είναι αυτός που διαμορφώνει τις τιμές στην ελληνική αγορά; Είναι ο πρόεδρος της EA και της Microsoft ή οι μεσάζοντες που ανεβάζουν το κόστος στον τελικό έμπορο; Το πιο αξιο-

As μην αναφέρουμε τα αστρονομικά ποσά που ξεδοούνται στα τελαράκια με τα γαρύφαλλα στα νυχτερινά κέντρα διασκέδασης περάσουμε σε κάτι πιο προσγειωμένο... Πόσα δώσατε για ένα απλό μπουκάλι στο κλαμπ που πήγατε με την παρέα σας; Μπορεί να δώσατε 100 ή και 200 ευρώ- εξαρτάται από το μαγαζί. Πήρατε μόνο ένα

‘Ηι εδώ είναι το λάθος μας, φίλοι και συνάδελφοι gamers- αυτί να δείξουμε στην κοινωμία τις καλές πτυχές που έχει το χόμπι μας, αυτί να εξηγήσουμε τι μας ελκύει και τι μας προσφέρει το gaming, αυτί να προσεγγίσουμε του μη γνωστή φιλική και θερμά, γυρνάμε την πλάτη ή αντιδρούμε σπασμωδικά.’

ότι όλες οι χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης σημείωσαν μια αυξομείωση στην παραγωγικότητά τους, της τάξης του 1 μέχρι 1,5%-σε μέσο όρο όμως υπήρχε μια αύξηση 0,5%. Τη μεγαλύτερη αύξηση την παρουσίασε η Ελλάδα: +4,2%.

Δεν υπάρχουν πολλά χρήματα λοιπόν στην τσέπη του Έλληνα και λογικό είναι πολλές φορές να απηυδήσει ο μέσος, μη-

πρόσεκτο στη χώρα μας, είναι ότι οι πιο ακριβές τιμές απαντώνται συνήθως σε μεγάλες αλυσίδες, κάτι που δεν δικαιολογείται και δεν συμβαίνει σε καμιά χώρα του εξωτερικού. Και μην ξεχνάτε και το εξής: εντάξει, υπάρχουν κάποιες οικονομικές δυσκολίες σήμερα στην Ελλάδα, αλλά αναλογιστείτε πόσα χρήματα σπαταλά ο Έλληνας στην ψυχαγωγία και την διασκέδαση.

ποτό (που μπορεί και να ήταν και μπόμπα); Δώσατε 7 ευρώ περίπου, σωστά; Οι πιο μικρές ηλικίες, δεν θα έδωσαν λιγότερα από 7 ευρώ για ένα σινεμά (χωρίς το απαραίτητο ποπ κορν και το αναψυκτικό). As μην γελιόμαστε λιπόπν... όποιος θέλει να ξεδέψει κάποιο ποσό για αυτό που αγαπάει και που τον κάνει να ψυχαγωγείται, βρρίσκει τρόπο.

ΒΙΑ ΚΑΙ ΨΥΧΩΣΗ

Κάποιοι βιάζονται να κατηγορήσουν τα computer και video games για οτιδήποτε κακό συμβεί- είναι οι ίδιοι ψευτοπουριτανόι υποκριτές, ευθυνόφοβοι και ανήμποροι που θα κατηγορήσουν τα πάντα, εκτός από τον ίδιο τους τον εαυτό, την ανευθυνότητα και την ανικανότητα τους να ανοίξουν τα μάτια τους, να κοιτάξουν τα χάλια τους και να πάρουν την ζωή στα χέρια τους. Πρόσφατα, η 36χρονη Mary Christina Cordell στο Αρκάνσας ξέχασε το παιδί της μέσα σε ένα αυτοκίνητο για δύο ώρες ενώ είχε πέσει με τα μούτρα στο EverQuest. Η ζέστη ήταν υπερβολική, το αυτοκίνητο δεν είχε εξαερισμό και το τρίχρονο μόλις κοριτσάκι δεν άντεξε και απεβίωσε. Πραγματικά μια φριχτή ιστορία που ανατριχιάζει... Ποιος φταίει όμως (αν και η απόδοση του φταιξίματος δεν θα φέρει πίσω το θάωο παιδί); Φταίει το EverQuest ή φταίει η μάνα;

Είναι γελοίο αν το σκεφτείτε λίγο σοβαρά. Δηλαδή αν η κυρία Cordell έπαιζε σκάκι, θα κατηγορούσαν όλοι την εταιρεία που κατασκεύασε την συγκεκριμένη σκακιέρα; Ή θα έκαναν μήνυση στους Αραβες που ανακάλυψαν το εν λόγω πνευματικό παιχνίδι;

Το πιο εύστοχο όμως σχόλιο έγινε σε ένα σχετικό forum. Γράφει ένας αγανακτισμένος χρήστης: 'Πιστεύω ότι όλοι όσοι θέλουν να παίξουν EverQuest ή τέλος πάντων τέτοια παιχνίδια που σε απορροφούν τόσο πολύ, πρέπει να περνούν κάποια ειδική επιτροπή και δοκιμασίες και ψυχολογικές αναλύσεις. Μόνο έτσι θα σταματήσουν αυτά τα τραγικά περιστατικά'. Και έρχεται αμέσως η έξυπνη απάντηση από έναν άλλον, πιο ώριμο και διορατικό χρήστη. 'Ειδική επιτροπή και

Λόγω άγνοιας ή απλά χαμηλού IQ, πολλοί κατηγορούν τα παιχνίδια για να καλύψουν τα δικά τους λάθη. Το GTA και το MK είναι βίαια παιχνίδια. Το ίδιο και το ράγκμπι- που είναι και αληθινό. Το EverQuest είναι απόλυτα εθιστικό και σε απορροφάει. Το ίδιο και η Coca Cola αλλά δεν ακούτε κανέναν να κάνει φασαρία. Για να σοβαρευτούμε λιγάκι...



δοκιμασίες, φίλε μου, πρέπει να περνάει όποιος θέλει να γίνει γονέας σήμερα- όχι κάποιος που θέλει να ασχοληθεί με ένα χόμπι. Το EverQuest είναι απλά ένα ακόμα πράγμα που μπορεί να σε απορροφήσει- η εν λόγω μαμά θα μπορούσε να παίξει χαρτιά με τις φίλες της ή να κοιμάται και να



αναρρώνει από έναν μαραθώνιο της Oprah Winfrey (παρουσιάστρια σε κλασικό Reality Show των ΗΠΑ).'

Δύο άλλοι πιτσιρικάδες (13 και 16 χρονών αντίστοιχα), στο Newport του Tennessee, βγήκαν σε μια εθνική οδό με μια καραμπίνα και άρχισαν να πυροβολούν αρι-

στερά και δεξιά... 25 φυσήγια, ένας νεκρός και μια τραυματίας. Είπαν πως έπαιζαν Grand Theft Auto στο live. Ποιος φταίει; Παραβλέποντας το προφανές ερώτημα (που στο καλό βρήκαν την καρμπίνα);, ο προκατειλημμένος θα κατηγορήσει το GTA. Δεν θα κοιτάξει πέρα από αυτό, δεν θα αναρωτηθεί για την ανατροφή των παιδιών και την επίβλεψη του γονέα, ούτε θα αναλογιστεί το ενδεχόμενο να έχει επηρεαστεί ο ευαίσθητος ψυχισμός του παιδιού

όλα τα παιχνίδια και τα ριζούμε όλα σε μια γιγάντια πυρά, μόνο ο σωστός γονέας μπορεί να αποτελέσει το καλύτερο 'φίλτρο' για τον νεαρό. Και πάλι όμως- έχουν ήδη ληφθεί εδώ και καιρό μέτρα και έχει συσταθεί μια επιτροπή που αναλύει και κρίνει παιχνίδια, ορίζοντας το κοινό που συστήνεται να το παίξει (η λεγόμενη ESRB, Entertainment Software Rating Board). Το GTA έχει ένα rating 18+, που θα πει ότι ο 13χρονος και ο 16χρονος δεν θα έπρεπε

Από την άλλη μεριά, μην ξεχνάμε ότι υπάρχουν παιχνίδια και παιχνίδια και δεν πρέπει κανείς να βιάζεται- ούτε για να υπερασπίσει ένα χαζό και ανούσιο λουτρό αίματος σε ένα shooter, αλλά ούτε και να τα ισοπεδώσει όλα βασιζόμενος σε αυτό ακριβώς το στερεότυπο.

Μην ξεχνάμε λοιπόν την πιο έξυπνη και ώριμη πλευρά των παιχνιδιών: τίτλοι όπως οι Sims έδειξαν στο ευρύ κοινό ότι ένα παιχνίδι μπορεί να είναι κάτι το ανά-

Ή πάντως το κράτος δεν φαίνεται να υποστηρίζει ιδιαίτερα το gaming- ίσως γιατί εκπροσωπείται από ανθρώπους που μεγάλωσαν παίζοντας πεντόβολο... καλή είναι και αυτά και δεν κάνει να τα ξεχνάμε, αλλά να κοιτάμε και λίγο γύρω μας κύριοι υπουργοί, έτσι δεν είναι;

από χίλια δυο άλλα πράγματα.

Δεν ακούστηκε ποτέ, μα ποτέ κάποια κατηγορία για τον Νονό ή για κάποια άλλη 'κλασική' ταινία βίας. Βέβαια εκεί έπαιζε κι ένας Μάρλον Μπράντο, αλλά αυτό δεν αναιρεί ένα σοβαρό γεγονός: τα ερεθίσματα που βομβαρδίζουν την νεολαία και τα άτομα της προ-εφηβικής ηλικίας είναι τόσα πολλά και με βίαιο συχνά χαρακτήρα που φαντάζει κωμικό να απομονώνεις και να κατηγορείς ένα παιχνίδι (ή πέντε, ή δέκα). Ακόμα και αν τα απαγορεύσουμε

λογικά να έχουν πάρει το παιχνίδι στα χέρια τους. Αλλά αυτά είναι φιλά γραμματάκια πια.- εδώ βρήκαν την καρμπίνα και τα δεκάδες φυσήγια, δεν θα έβρισκαν ένα cd;

Άλλο περιστατικό που δείχνει πόσο τραγική μπορεί να είναι αδυναμία του ανθρώπου: δεκαπεντάχρονος Κορεάτης ξεψύχησε πριν από μερικούς μήνες στο πληκτρολόγιό του. Είχε παίξει κοντά στις πέντε ημέρες ασταμάτητα ένα τοπικό, μαζικό RPG. Χωρίς διακοπές. Φταίει κανείς άλλος εκτός από τον πιτσιρικά;

λαφρο και ευχάριστο σαν ένα ψηφιακό κουκλοθέατρο. Άλλα έχουν παραλληλιστεί με βιβλία μυστηρίου, άλλα είναι καθαρά managerial και σε άλλα απλά πετάς με ένα αεροπλάνο.

Μην τα βάζουμε δηλαδή όλα σε ένα καζάνι- άλλο ο Duke Nukem, άλλο ο Mario κι άλλο ο Guybrush. Στα κανάλια βέβαια, κάθε φορά που μένουν από θέματα (δηλαδή κάθε τρεις και λίγο) και παρουσιάζουν την 'Βία στα Games', μόνο Mortal Kombat θα δείτε να παίζει σε ένα παράθυρο.

ΕΠΙΝΟΓΟΣ

Κάπου εδώ τελειώνουν οι αφορισμοί και η αγανάκτησή μας. Προσπαθήσαμε να ριζούμε φως σε κάποιες από τις σκοτεινές, δυσάρεστες πτυχές του gaming στην Ελλάδα, προσφέροντας αντικειμενικές, σφαιρικές απόψεις, δεδομένα και πληροφορίες. Τα συμπεράσματα είναι καθαρά δικά σας... αν και υπάρχουν μερικές σκέψεις που δεν μπορούν να διαφευχθούν έτσι εύκολα.

Πρώτο. Είμαστε πίσω, πολύ πίσω. Τόσο πίσω μάλιστα, που καταντάει ανούσιο να συγκρίνουμε την εδώ κατάσταση με αυτά

που βλέπουμε έξω. Είναι απλά άσκοπο. Εξάλλου, οι συγκρίσεις και τα λόγια δεν εμπεριέχονται σε κάτι και είναι το πιο εύκολο πράγμα στον κόσμο να κρίνεις κάτι. Πως μπορείς να συγκρίνεις την κατάσταση του gaming στην Ελλάδα με μια χώρα σαν την Ιαπωνία, όπου το gaming είναι μέρος της καθημερινής ζωής όπως η τηλεόραση και ο κινηματογράφος;

Το θέμα όμως δεν είναι να κάνουμε συγκρίσεις, αλλά να κάνουμε κάτι! Τα έργα και οι πράξεις είναι αυτά που μετράνε και



Ή είναι γελοίο αν το σκεφτείτε λίγο σοβαρά. Δηλαδή αν η κυρία Cordell έπαιζε σκάκι, θα κατηγορούσαν όλοι την εταιρεία που κατασκεύασε την συγκεκριμένη σκακιέρα; Ή θα έκαναν μήνυση στους Άραβες που ανακάλυψαν το ευ λογών πνευματικό παιχνίδι;



μόνο με αυτά θα πάμε μπροστά- μόνο του δεν γίνεται τίποτα.

Δεύτερο. Εσείς είστε που έχετε την δύναμη στα χέρια σας... ή μάλλον στην τσέπη σας. Ακούγεται ίσως σαχλό και θυμίζει προεκλογική εκστρατεία, αλλά ο καταναλωτής πάντα αποφασίζει... η αγορά απλά ακολουθεί και αναδιομορφώνεται για να εκπληρώσει τις επιθυμίες του.

Τρίτο. Στο χέρι σας επίσης είναι και το image που έχει η κοινότητά μας. Δείξτε επίπεδο, εξηγήστε ευγενικά σε αυτόν που δεν

ξέρει και βοηθήστε τον αδαή να καταλάβει ότι ο ανώριμος gamer ενοχλεί τόσο εκείνον, όσο κι εμάς.

Τέταρτο. Και τελευταίο. Να είστε σωστοί gamers και να μην παρασύρεστε: αφήστε τους Κορεάτες να παίζουν πέντε ημέρες σερί, τα Αμερικανάκια να τριφυρνάνε με καρμπίνες στους δρόμους και παίξτε σωστά. Μην παραμελείτε τον κόσμο γύρω σας και πάνω από όλα, κάντε save συχνά.

Χρ. Κουβόπουλος

BITCHET & CLANK 2

Το φερόμεο δίδυμο επιστρέφει!

PS2 Magazine



DARK CLOUD 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

Μια ποικιλία στο 4

Αλλος ένας πλούσιος μήνας για reviews αυτός που διανύουμε. Δεν είναι παράξενο βέβαια, κάθε μέρα που περνά από εδώ και πέρα είναι μια μέρα πιο κοντά στα Χριστούγεννα και όλες οι εταιρείες παιχνιδιών θέλουν να έχουν τίτλους έτοιμους για την άνοδο της αγοραστικής κίνησης που αναμένεται για την εορταστική περίοδο. Λογικό είναι λοιπόν να επιταχύνονται οι ρυθμοί παραγωγής μετά την παραδοσιακή νάρκη του καλοκαιριού. Βέβαια, μόνο αργό δεν ήταν το τελευταίο καλοκαίρι καθώς είδαμε πολύ μεγάλους τίτλους να φτάνουν στα ράφια των καταστημάτων, αλλά μάλλον πρόκειται για την εξαίρεση παρά για τον κανόνα. Μετά την επέλαση των RPG τον προηγούμενο μήνα, αυτό το μήνα είδαμε μια μεγάλη ποικιλία τίτλων σε όλα τα είδη. Ξεκινάμε φυσικά με το "πολύ" Commandos 3, τη συνέχεια του RTS που έφερε την επανάσταση στο είδος. Συνεχίζουμε με το Pirates of the Caribbean, το νέο παιχνίδι βασισμένο στην πολυαναμενόμενη ταινία, το οποίο δεν μας απογοήτευσε σε καμία περίπτωση. Άλλωστε πριν συνδεθεί με την ταινία, το παιχνίδι αυτό θα ήταν το Seadogs 2, η συνέχεια του αγαπημένου τίτλου της Bethesda. Ακολουθεί η νέα έκδοση του Flight Simulator της Microsoft, η οποία όπως είναι αναμενόμενο σβήνει κάθε άλλο πολιτικό εξομοιωτή πτήσης από το χάρτη. Όσοι ενδιαφέρεστε, αρχίστε να μαζεύετε λεφτά, γιατί δεν είναι καθόλου φτηνό! Οι φίλοι των racers θα ενθουσιαστούν, καθώς την εμφάνισή τους έκαναν δύο πολύ καλοί και δυνατοί τίτλοι: Το F1 Career Challenge και το Moto GP 2. Το πρώτο είναι η συνέχεια της σειράς F1 της Electronic Arts παρά την απώλεια των δικαιωμάτων από τη Sony, ενώ το δεύτερο είναι απλά το καλύτερο παιχνίδι με μοτοσυκλέτες που έχει κυκλοφορήσει ποτέ. Σαν να μην είχαμε ήδη αρκετή ποικιλία τίτλων, εμφανίστηκε και ένα παραδοσιακό adventure μετά από πολύ καιρό! Το Runaway είναι μια πολύ ευχάριστη κυκλοφορία από την Ισπανία που μας εξέπληξε με την ποιότητά του, αν και όπως είναι φυσικό δεν μπορεί να συγκριθεί με τα μεγαλύτερα και κλασικότερα ονόματα του είδους. Τα reviews μας κλείνουν με το πολυαναμενόμενο (για μας) Lionheart της Black Isle, το οποίο όμως δεν καταφέρνει να ανταποκριθεί στις προσδοκίες μας. Φυσικά δεν είναι μόνο αυτά, διαβάστε τις προτάσεις μας και αποφασίστε τις αγορές σας!



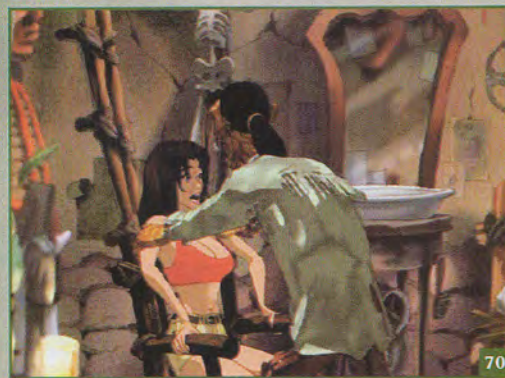
56



84



60



70

56. Pirates of the Caribbean	7/10
60. MS Flight Simulator 2004	8.5/10
64. F1 Career Challenge	8/10
66. The Great Escape	5/10
68. Age of Wonders Shadow Magic	9/10
70. Runaway	8/10
72. Aquanox 2	6.5/10
74. Chaser	6/10
76. Commandos 3	9/10
78. ISS 3	5/10
80. Lionheart	6.5/10
84. Moto GP 2	8.5/10

ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Φωκίων Χαροκόπος
Commandos 3: Destination Berlin
"To gameplay του Commandos επιτέλους με την ατμόσφαιρα που του αρμόζει!"

Χρήστος Κουβόπουλος
Runaway
"He's a little runaway-ay-ay..."

Μηνάς Νοταράς
Pirates of the Caribbean
"Μόνο ο Johnny Depp λείπει!"

Αντώνης Πέτρου
MS Flight Sim 2004
"Γιατί να το κάνει review ο Χρήστος;"

Η ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ ΜΑΣ:

- 10/10** Απλά τέλειο
9/10 Κορυφαίο, μην το χάσετε
8/10 Πάρα πολύ καλό, από τα καλύτερα στο είδος
7/10 Καλός τίτλος, ιδιαίτερα για τους φίλους του είδους
6/10 Άνω του μετρίου
5/10 Το μέτριο, η βάση
4/10 Κάτω του μετρίου
3/10 Κακό παιχνίδι, αποφύγετε
2/10 "Γιατί μπήκαν στον κόπο να το κυκλοφορήσουν;"
1/10 Μας κοροϊδεύουν...

Σημείο
εκκίνησης...

Internet

για
όλους

για τις περιπλανήσεις σας στον κυβερνοχώρο

Το **MONO** Ελληνικό περιοδικό για το Internet

ΤΕΥΧΟΣ 2 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2003

Internet

για
όλους

Οδηγοί βήμα βήμα Χρήσιμα Tips Βοήθεια στο PC

Εκπαίδευση στους υπολογιστές

Παρουσίαση όλων των σχολών και των
προγραμμάτων κατάρτισης στους υπολογιστές

- ✓ Σύγκριση των ισχυρότερων εφαρμογών anti-virus
- ✓ Παρουσίαση των καλύτερων media-players
- ✓ Συμβουλές για αποδοτικές αναζητήσεις
- ✓ Online συνομιλίες με το MSN Messenger
- ✓ Εισαγωγή στο ψηφιακό βίντεο
- ✓ Πλήρης οδηγός του Netscape 7

Όλα
τα πακέτα
συνδέσεων σε
αναλυτικούς
πίνακες
(PSTN, ISDN, ADSL)

Οδηγίες βήμα προς βήμα

Από το να συνδεθείτε στο Internet
μέχρι να στείλετε το πρώτο σας e-mail



ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΕΥΧΟΣ

3.95€



ΣΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΤΕΥΧΟΣ 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.
- ✓ Πολυσελίδος 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!



Οι ναυμαχίες του παιχνιδιού είναι (όπως μπορεί να περιμένει κανείς), από τα ατού του παιχνιδιού. Σίγουρα θα τις ευχαριστηθείτε!

Pirates of the Caribbean

Βίρα τις άγκυρες!

Πριν τρία χρόνια η Akella έφτιαξε το Sea Dogs, ένα παιχνίδι που περιείχε πολλά στοιχεία από role-playing game, ναυμαχίες, εμπόριο και πολλά άλλα. Εδώ και καιρό ετοίμαζε την συνέχεια αυτού του παιχνιδιού, το οποίο τελικά δεν ονομάστηκε Seadogs 2, όπως αναμενόταν, αλλά Pirates of the Caribbean. Ο λόγος; Μα ποιος άλλος από την ομώνυμη ταινία που πρόκειται να βγει σε λίγο καιρό στους κινηματογράφους. Στο παιχνίδι έχουν γίνει κάποιες αλλαγές στους χαρακτήρες για να ταιριάζουν περισσότερο με αυτούς της ταινίας, αλλά στο σύνολο θα περιέχει ότι υπήρχε στο Sea Dogs προσθέτοντας αρκετά στοιχεία παραπάνω.

Το παιχνίδι σας τοποθετεί στην Καραϊβική του 17ου αιώνα και εσείς θα είστε ο Nathaniel Hawk, ένας πολυμήχανος καπετάνιος που ζει στο σύμπλεγμα των νησιών κάτω από την κυριαρχία των Ευρωπαίων. Η περιοχή προσφέρει πολύ πλούτο στις χώρες αυτές λόγω του κα-

λού καιρού και της φύσης, καθώς και καταφύγιο για πειρατές και αυτόνομους έμπορους που έχουν τα μαγαζιά τους εκεί. Η ιστορία ξεκινάει όταν οι Γάλλοι χτυπάνε μια Αγγλική αποικία και ο Hawk την γλιτώνει στο παρά πέντε. Στην προσπάθειά του να βάλει τους Γάλλους στην θέση τους, μπλέκεται σε μια μυστήρια υπόθεση, όπου ακόμα και νεκροζώνταντοι πειρατές έχουν εμφανιστεί και μπερδεύουν την υπόθεση για τον Hawk.

Το gameplay του παιχνιδιού περιέχει ένα συνδυασμό από διάφορα είδη. Στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού θα ταξιδεύετε από νησί σε νησί με το μικρό πλοίο σας στις θάλασσες της Καραϊβικής. Στο δρόμο σας θα συναντάτε άλλα πλοία μερικά από τα οποία θα σας επιτεθούν ενώ σε άλλα θα επιτεθείτε εσείς. Πολλές φορές μάλιστα θα δείτε κάποια πλοία να έχουν ήδη εμπλακεί σε μάχη ανάμεσά τους και θα μπορείτε να πάρετε το μέρος κάποιου και να τον βοηθήσετε. Όταν βρεθείτε σε κατάσταση ναυμαχίας, τότε το παιχνίδι αλλάζει σε third person άποψη του πλοίου σας και θα το ελέγχετε σηκώνοντας ή κατεβάζοντας πανιά για να εκμεταλλευτείτε τον άνεμο. Όχι, δεν χρειάζεται να έχετε γνώσεις ναυσιπλοίας για να παίξετε. Ο έλεγχος είναι πολύ πιο απλός από ότι φαίνεται. Θα μπορείτε επίσης να οπλίσετε και να πυροβολείτε με τα κανόνια,



ακόμα και να ανεβείτε στα εχθρικά πλοία για να τα καταλάβετε. Στο παιχνίδι υπάρχει επιπλέον επιλογή να παίξετε από first-person δίνοντας σας την ικανότητα να σημαδεύετε εσείς τα εχθρικά πλοία, αλλά σε γενικές γραμμές είναι προτιμότερο το third-person.

Όταν επιβιβαστείτε σε κάποιο εχθρικό πλοίο, το παιχνίδι μετατρέπεται ουσιαστικά σε ένα third-person action adventure. Θα ελέγχετε τον Hawk και θα μπορείτε να εμπλακείτε στις διάφορες μάχες, χρησιμοποιώντας την σπάθα ή το πιστόλι του. Δυστυχώς ο τρόπος επιβίβασης πάνω σε ένα εχθρικό πλοίο είναι πάντα ο ίδιος με μόνη διαφορά τις μάχες που θα δίνετε κάθε φο-

ρά για να το πετύχετε. Έτσι, όπως είναι λογικό στα μεγάλα πλοία θα πολεμήσετε περισσότερους εχθρούς σε σχέση με τα μικρότερα. Αν στο πλήρωμά σας έχετε κάποιους αξιωματικούς, τους οποίους θα τους βρίσκετε στις ταβέρνες, θα μπορείτε να τους βάλετε επικεφαλής σε κάποιο πλοίο που θα έχετε καταλάβει. Πέρα από την θάλασσα, θα μπορείτε να αράξετε σε κάποιο λιμάνι και να περάσετε κάποιο χρόνο μέσα στις μικρές πόλεις.

Βγάζοντας χρήματα

Όταν λοιπόν ο Hawk θα βρίσκεται σε μια πόλη θα μπορεί να γυρνάει από δω και από κει, να μιλάει με τους ντόπιους και να επισκέπτεται τα σημαντικά μέρη

ΕΙΔΟΣ Role-Playing Game

ΕΚΔΟΤΗΣ Bethesda Softworks

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Akella

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

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει



Ελάτε, όλοι σας! Θα σας καταφέρω με ένα χέρι!

της κάθε πόλης, όπως τις ταβέρνες, τα μαγαζιά, τα ναυπηγεία και το δημαρχείο. Θα δείτε ότι οι περιοχές που θα επισκεφτείτε στην στεριά είναι αρκετά μικρές, αλλά είναι πολύ προσεγμένες στον σχεδιασμό και στην ατμόσφαιρά τους, κάνοντας πολύ καλή αντίθεση με τις απέραντες θάλασσες που θα ταξιδεύετε όλη την ώρα.

Όπως είπαμε και πιο πάνω, στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού ο Hawk θα ταξιδεύει από νησί σε νησί, πράγμα που σημαίνει ότι θα έχει πολλές ευκαιρίες να ασχοληθεί με το εμπόριο. Ο Hawk θα έχει στη διάθεσή του ένα βιβλίο που θα δείχνει ποια αγαθά εισάγονται και εξάγονται για κάθε νησί για να σας βοηθήσει να εμπο-



Τι ρομαντικά που είναι να ταξιδεύεις στα ανοιχτά...

ρευτείτε και εσείς. Φυσικά όσο περισσότερα και μεγαλύτερα πλοία έχετε, τόσα περισσότερα πράγματα θα μπορείτε να μεταφέρετε και να πουλάτε. Το σύστημα εμπορίου στο Pirates of the Caribbean δεν έχει να προσφέρει τίποτα το ιδιαίτερο όντας απλό και στατικό. Κάθε περιοχή έχει μια σταθερή ζήτηση στα ίδια προϊόντα και θα μπορείτε εύκολα να πουλήσετε όλα σας τα αγαθά στο κεντρικό κατάστημα του κάθε νησιού. Στα ναυπηγεία, θα μπορείτε να πουλάτε ακόμα και τα πλοία που θα έχετε κερδίζοντας έτσι πολλά χρήματα, αλλά συνήθως είναι καλύτερο να έχετε πολλά πλοία τα οποία με τον καιρό θα σας βγάλουν χρήματα.

Ευτυχώς, στο παιχνίδι υπάρχουν αρκετοί τρόποι να βγάλετε χρήματα, γιατί καλός πειρατής είναι αυτός που έχει πολλά λεφτά. Έτσι, κάθε φορά που θα ολοκληρώνετε μια από τις κεντρικές αποστολές του παιχνιδιού θα ανταμειβείτε καλά όπως και αν ολοκληρώσετε μια δευτερεύουσα αποστολή. Οι αποστολές γενικά είναι απλές όπως να πάτε σε κάποιο μέρος, να εξοντώσετε κάποιον ή να συνοδέψετε κάποιον



Πάντα ήθελα να γίνω πειρατής...



Τα καράβια είναι πολύ όμορφα- όταν δεν είναι γεμάτα τρύπες!

πλοίο. Η ιστορία του παιχνιδιού βέβαια δεν έχει να προσφέρει πολλά, παρά τα κάποια cut-scenes που υπάρχουν κατά διαστήματα για να σας ξαφνιάσουν. Ευτυχώς, οι διάλογοι που υπάρχουν είναι αρκετά διασκεδαστικοί και η ελευθερία που δίνει το παιχνίδι στους παίχτες να ταξιδεύουν στις θάλασσες και να κάνουν μάχες με άλλα πλοία, θα σας κάνουν να ξεχάσετε τα κενά του παιχνιδιού.

Ο δρόμος για την κορυφή

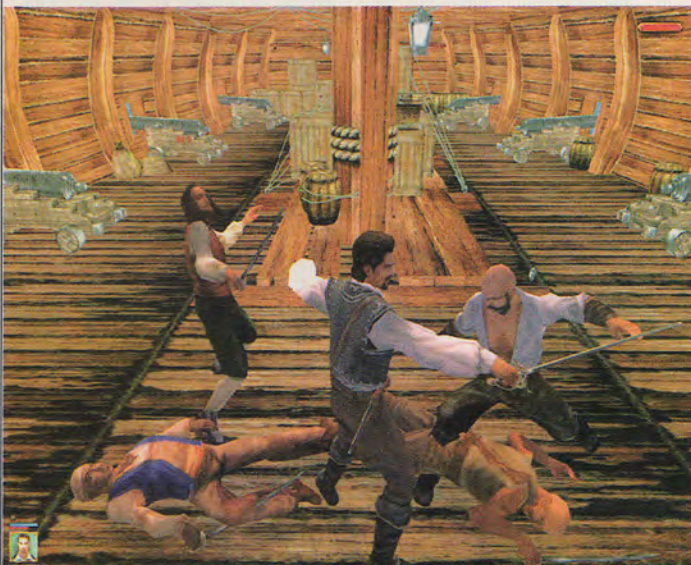
Όταν θα ξεκινήσετε το Pirates of the Caribbean, ο Hawk θα είναι ένας απλός καπετάνιος με μόνο ένα μικρό πλοίο υπό τις διαταγές του. Καθώς θα ολοκληρώνει τις διάφορες αποστολές και θα βρίσκεται σε ναυμαχίες με πανίσχυρα πλοία, ο Hawk θα γίνεται πιο έμπειρος και θα αποκτάει experience points για να ανεβαίνει επίπεδο. Με κάθε επίπεδο που θα ανεβαίνει ο Hawk θα βελτιώνεται τα χαρακτηριστικά του και θα αποκτάει κάποιες επιπλέον ικανότητες. Τα χαρακτηριστικά του έχουν να κάνουν με διάφορα πράγματα όπως την διοικητική

ικανότητα (leadership), μάχη σώμα με σώμα (melee combat και defense), grappling ώστε να επιβιβάζεστε σε εχθρικά πλοία, commerce για το εμπόριο και luck. Το κάθε χαρακτηριστικό στοχεύει σε διαφορετικούς τομείς. Αν δηλαδή θέλετε ο Hawk να είναι καλός στο εμπόριο τότε θα αυξήσετε το commerce, ενώ αν θέλετε να είναι καλός καπετάνιος τότε θα βελτιώσετε το leadership. Οι ικανότητες του χαρακτήρα από την άλλη, είναι πιο άμεσες και θα βελτιώνουν την ικανότητά σας στη χρήση των κανονιών ή στην επίθεση σε πλοία από μακριά. Πολλοί θα θελήσουν να ξαναπαίξουν το παιχνίδι από την αρχή, καθώς η ποικιλία των χαρακτηριστικών και των ικανοτήτων του Hawk, προσφέρουν αρκετές αλλαγές στον χαρακτήρα κάνοντάς τον τελείως διαφορετικό κάθε φορά.

Πολύ σημαντικό για ένα πειρατή, είναι και η φήμη που πρέπει να έχει. Το πώς θα την αποκτήσει και το αν θα είναι καλή ή όχι, εξαρτάται από τις πράξεις του. Το ίδιο φυσικά συμβαίνει και με τον Hawk. Αν ο Hawk βοηθάει



Άντε, πόσοι πειρατές είστε σε αυτό το καράβι;



Τρεις εναντίον ενός- μπράβο Hawk!



Το μελαγχολικό καράβι σαλπάρει στο σούρουπο...

τους Ευρωπαίους, τότε θα αποκτήσει καλή φήμη στον κύκλο τους, αλλά άσχημη στους υπόλοιπους πειρατές. Από την άλλη, μπορεί να γίνει ένας άγριος και σκληρός πειρατής που θα κλέβει τα πάντα από τους αβοήθητους εμπόρους και θα σπέρνει τον τρόμο στις καρδιές όλων. Αυτό βέβαια θα εκνευρίσει τις μεγάλες δυνάμεις και σίγουρα κάποια στιγμή θα βρεθεί αντιμέτωπος με τα πανίσχυρα πλοία των Ευρωπαίων. Καθώς θα αποκτάει φήμη, πλούτο και εμπειρία, ο Hawk θα μπορεί να διοικεί όλο και μεγαλύτερους στόλους με εκατοντάδες πειρατές αφοσιωμένους σε αυτόν. Αν μάλιστα καταφέρει να αποκτήσει στόλο από μεγάλα πλοία, τότε σίγουρα θα δείτε κάποιες από τις πιο δύσκολες και ομορφότερες παράλληλα μάχες του παιχνιδιού. Τις επιθέσεις σε φρουρία.

Οι μάχες στο παιχνίδι επικεντρώνονται γύρω από τις ναυμαχίες οι οποίες είναι απλές και αργές. Απλά πλαγιάζετε το εχθρικό πλοίο και ανταλλάσσετε πυρά, καθώς θα κάνετε κάποιους ελιγμούς για να αποφύγετε ότι μπορείτε μέχρι να οπλίσετε πάλι τα κανόνια σας. Τα πυρομαχικά που θα έχετε στην διάθεσή σας, ποικίλουν από τις παλιές καλές οβίδες για τα κανόνια, χοντρά σκάγια τα οποία μπορούν να χτυπήσουν πολλούς μαζί και άλλα πολλά. Υπάρχει επίσης η επιλογή για το τι κανόνια θα χρησιμοποιείτε. Υπάρχουν δύο είδη κανονιών τα οποία κάνουν ακριβώς την αντίθετη δουλειά. Υπάρχουν δηλαδή κανόνια για μακρινές βολές αλλά με μικρή δύναμη και κανόνια με μεγάλη ισχύ αλλά μικρό βεληνεκές. Δυστυχώς, αυτά είναι τα μόνα που μπορείτε να ρυθμίσετε στα πλοία σας. Το μόνο που έχετε να προσέξετε επιπλέον, είναι να έχετε γεμάτα από πειρατές τα πλοία σας και το ηθικό πάντα ανεβασμένο. Το τελευταίο μπορείτε να το πετύχετε απλά δίνοντας περισσότερα χρήματα. Ο Hawk θα μπορεί επίσης να αγοράσει καλύτερα πιστόλια και σπαθιά, τα οποία θα σας χρησιμεύσουν στην κατάληψη ενός καραβιού.

Οι πειρατές έχουν προβλήματα

Όλα όσα διαβάσατε παραπάνω είναι και όλα όσα έχει να σας δώσει το Pirates of the Caribbean. Υπάρχουν όντως διαφορετικά στοιχεία στο παιχνίδι, αλλά κανένα δεν μπορεί να κρατήσει το παιχνίδι ζωντανό για πολύ ώρα. Γενικά το παιχνίδι κινείται σε πολύ αργούς ρυθμούς και οι αλλαγές από θάλασσα σε ξηρά είναι

κουραστικές. Ακόμα και όταν θα επιβιβάζεστε σε ένα εχθρικό καράβι το μόνο που θα δείτε είναι μια loading screen που θα αναπαριστά την διαδικασία και τίποτα άλλο. Ο χειρισμός στην μάχη είναι αδέξιος και αργός, αλλά το χειρότερο είναι ότι το ίδιο συμβαίνει ακόμα και όταν απλά περπατάτε. Το μόνο καλό σημείο είναι στις πόλεις, στις οποίες θα υπάρχει ένα μενού με εικονίδια με τα οποία θα μεταφέρεστε ταυτόματα από κάποιο σημείο της πόλης σε ένα άλλο, χωρίς να χάνετε χρόνο και θα πουλάτε ότι θέλετε στα μαγαζιά κάνοντας λήγα μόνο κλικ. Έχει αναφερθεί επίσης από πολλούς ότι συνάντησαν κάποια λειτουργικά προβλήματα με το παιχνίδι, με το πιο κοινό να πετάει τους χρήστες στην επιφάνεια εργασίας χωρίς λόγο. Πολύ αρνητικό στο παιχνίδι είναι ο πολύπλοκος χειρισμός του και η περιορισμένη δυνατότητα προσαρμογής του όπως και τα πολύ μεγάλα κείμενα με τα οποία είναι γεμάτο το παιχνίδι.

Όμορφα τοπία με καλή μουσική

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, αλλά θα χρειαστείτε ένα καλό μηχάνημα για να τα απολαύσετε. Τα μοντέλα των χαρακτήρων είναι απλά και κινούνται άγαραμπα, αλλά τα πλοία είναι πολύ όμορφα και εντυπωσιακά. Αυτό που θα σας κάνει να μείνετε με το στόμα ανοιχτό, είναι τα νερά στην θάλασσα και τα τοπία στο αρχιπέλαγος, καθώς και οι καιρικές συνθήκες που κάνουν το παιχνίδι πολύ ρεαλιστικό κατά διαστήματα.

Ο ήχος του παιχνιδιού δεν προσφέρει κάτι το ιδιαίτερο στην εμπειρία. Η ομιλία περιορίζεται μόνο σε μικρές φράσεις από κάποιους NPCs και οι διακριτικοί ήχοι στις πόλεις και στην θάλασσα δεν αξίζουν κάποιες αναφορές. Αξίζει όμως να αναφέρουμε τους ήχους κατά την διάρκεια των ναυμαχιών καθώς και την μουσική επένδυση η οποία είναι εξαιρετική. Συνοψίζοντας, το Pirates of the Caribbean έχει να προσφέρει ένα πολύ ανοιχτό σενάριο με πολύ όμορφες και συναρπαστικές ναυμαχίες που θα σας εντυπωσιάσουν. Δυστυχώς, τα διάφορα προβλήματα κυρίως στον ρυθμό και στον χειρισμό του παιχνιδιού, αμαυρώνουν την καλή εικόνα και το ρίχνει στα μάτια των gamers. Σίγουρα όμως, όσοι βρίσκουν συναρπαστική την θεματολογία του παιχνιδιού θα το βρουν πολύ διασκεδαστικό.

Μηνάς Νοταράς

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
7

TOMB RAIDER

eidos 

PARTY

Η Lara Croft και οι εταιρείες διανομής του νέου videogame Tomb Raider: The Angel of Darkness



και



σας προσκαλούν σε ένα εντυπωσιακό event!

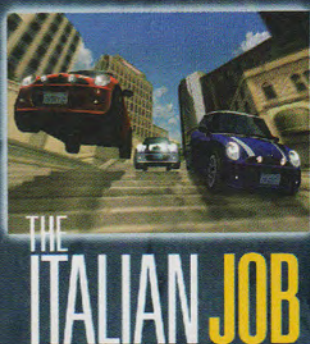
**ΣΑΒΒΑΤΟ 4
ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ**

ΩΡΑ ΕΝΑΡΞΗΣ 5 μ.μ.

VILLAGE PARK PENTH

**DJ's, Body Painting, Live
διαγωνισμοί με πλούσια δώρα,
γνωστοί καλλιτέχνες και
πολλές super εκπλήξεις!**

Ακόμα ατελείωτο παιχνίδι με όλα τα
καινούρια videogames της Eidos:



ΧΟΡΗΓΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ *GAMEPRO*



Η μηχανή γραφικών είναι ελαφρώς βελτιωμένη.



Παράδεισος για μερικούς, πονοκέφαλος για άλλους...

Microsoft Flight Simulator 2004: A century of flight

Παραμένει το ίδιο, παραμένει το πρώτο

Ας υποθέσουμε ότι έχετε την εταιρεία που βγάζει την Ασπιρίνη. Όχι, όχι... ας το υποθέσουμε για λίγο- υπάρχει κάποιον νόημα. Ας υποθέσουμε λοιπόν ότι έχετε βγάλει ένα προϊόν σαν αυτό, που είναι όχι μόνο το καλύτερο στον χώρο του, αλλά και το μοναδικό. Μπορεί να υπάρχουν δύο-τρία άλλα παρόμοια χαπάκια, αλλά όπως όλοι ξέρουμε, κανένα δεν κάνει δουλειά όπως η Παλιά, Καλή Ασπιρίνη. Πονοκέφαλοι, πονόδοντοι, στομαχόπονοι... όλα περνάνε! Η Ασπιρίνη είναι στην κορυφή, μόνη της και εντυχιμένη κι όλοι την αγαπάνε!

Τι γίνεται όμως μετά από λίγο; Αργά ή γρήγορα, θα πρέπει να προσφέρετε και κάτι άλλο στο κοινό σας- οι ανάγκες μεγαλώνουν, η μόδα αλλάζει, η γη γυρίζει και τέλος πάντων, υπάρχει κά-

ποια εξέλιξη. Το προϊόν σας πρέπει να εκμοντερνιστεί και να προχωρήσει. Πώς όμως είναι δυνατόν αυτό με κάτι που είναι ήδη τελείο; Αντε να βγάλεις μια αναβράζουσα ασπιρίνη ή να φτιάξεις ένα μικρότερο μέγεθος ή να βάλεις πάνω της αστεράκια και φατσούλες για τα μικρά παιδιά. Αλλά τι άλλο; Πώς θα προχωρήσεις πιο μπροστά, όταν είσαι ήδη στο 10 από τα 10; Πώς θα ξεπεράσεις το τέλειο, ΧΩΡΙΣ όμως να επαναληφθείς;

Μεταφορά παρομοίωσης...

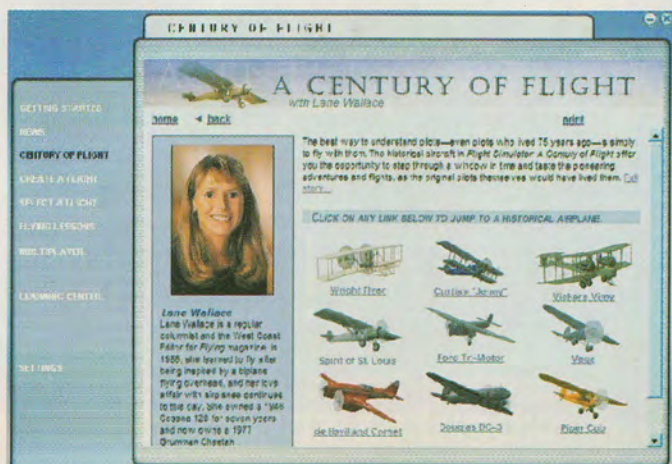
Ας κάνουμε λοιπόν την μετάβαση στο θέμα μας τώρα: η Microsoft, με το Flight Simulator 2002, είναι η καλύτερη στον τομέα εξομοίωσης αεροπλάνων... ακόμα και αν έχετε κάποια προτίμηση σε ειδικευμένα combat flight sims (το Sturmovik ή το B-17), πρέπει να δεχτούμε όλοι ότι σαν γενικός sim, είναι ο πιο ολοκληρωμένος και καλοσχεδιασμένος. Με το A century of flight, η Microsoft προσπαθεί φέτος να ξεπεράσει το αριστούργημά της. Φυσικά δεν καταφέρνει κάτι τέτοιο... τουλάχιστον όχι με κάποιον φαντασμαγορικό τρόπο: απλά συμπληρώνει τα κενά, καλογουιάζει τις επιφάνειες, περνά-

ει μερικές ακόμα στρώσεις όμορφης μογαίας και μας παρουσιάζει για άλλη μια φορά, το καλύτερο simulator της κατηγορίας- το καλύτερο civil aviation sim, αν προτιμάτε. .

Η σειρά Microsoft Flight Simulator δεν είναι και κάποια τυχαία: μην ξεχνάτε ότι μονοπωλεί τον χώρο εδώ και είκοσι χρόνια. Τα μέλη της developing team έχουν όλα τους πείρα με πτήση, κάποιιο είναι πιλότοι, άλλοι εκπαιδευτές κι άλλοι μηχανικοί. Υπάρχουν μάλιστα κάποιιοι που υπήρχαν και στην Bruce Artwick Organization, στην πρώτη-πρώτη

ομάδα που ανέπτυξε τους αρχικούς τίτλους (τότε που ήταν όλα πράσινα vector graphics σε μαύρο φόντο). Με άλλα λόγια, οι άνθρωποι ξέρουν τι κάνουν... μαζί με την υποστήριξη και το κεφάλαιο μιας Microsoft, το επίπεδο ποιότητας είναι ανυπέροχο. Και μπορεί να λέτε ότι θέλετε για την εταιρεία-κολοσσό και να κυκλοφορούν αστειάκια με το \$ στο Microsoft αλλά η αλήθεια είναι ότι όπου είναι τα λεφτά, είναι και η ποιότητα.

Πρώτα από όλα, είναι πασιδηλη η έμφαση που έχει δοθεί στο 'ιστορικό' μέρος της εξομοίω-



ΕΙΔΟΣ Flight simulator

ΕΚΔΟΤΗΣ Microsoft

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Microsoft

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM, 8 MB 3D accelerator

MULTIPLAYER Internet-LIAN

σης... ίσως εκπαιδευτικό κι επιμορφωτικό θα λέγαμε (κάτι το ευχάριστο και αναμφίβολα θετικό). Όπως αφήνει να εννοηθεί κι ο τίτλος, ο άνθρωπος απολαμβάνει το προνόμιο της πτήσης εδώ και εκατό περίπου χρόνια, από τότε που οι αδελφοί Ράιτ τόλμησαν να απογειώσουν με επιτυχία το αεροσκάφος τους. Μπορεί να ήταν για 12 δευτερόλεπτα (και για 40 μέτρα!) αλλά ήταν η αρχή. Το παιχνίδι, σαν φόρο τιμής, συμπεριλαμβάνει την ιστορική αυτή στιγμή με ένα πιστό και ρεαλιστικό μοντέλο του Wright Flyer.

Πετάζετε το και θα καταλάβετε για πρώτη φορά ίσως την πρόοδο που έχει γίνει! Υπάρχουν κι άλλα αξιοσημείωτα αεροπλάνα, ανεκτίμητης ιστορικής αξίας-όπως το Vickers FB.27A που ήταν το πρώτο που διέσχισε τον Ατλαντικό Ωκεανό χωρίς στάσεις, το Ryan NYP (Νέα Υόρκη - Παρίσι για πρώτη φορά), το JN-4D (το πρώτο εναέριο ταχυδρομείο των ΗΠΑ) κι άλλα πολλά... Piper J-3 Cub, Schweizer SGS 2-32, Extra 300S, Ford 4-AT Tri Motor... η λίστα συνεχίζεται μέχρι να ολοκληρωθεί η γκάμα των 24 συνολικά σκαφών. Από ελκώδη έχουμε το υπερυψωμένο Robinson R22 Beta και το πιο βαρύ Bell JetRanger που έζουρμε από πριν-καλύπτονται έτσι τα δύο άκρα αυτής της συνομοταξίας. Δεν θα μας στεναχωρούσε όμως ιδιαίτερα αν υπήρχε κι άλλο ένα, ίσως δύο μοντέλα... αεριωθούμενα είναι κι αυτά! Και ίσως κάποιον παραρπνεθούν για την απώλεια περισσότερων νέων μοντέλων: καλά είναι τα ιστορικά, παλαιολιθικά αεροπλάνα, αλλά θα μπορούσαν να είχαν στολίσει λίγο παραπάνω την σύγχρονη γκάμα.

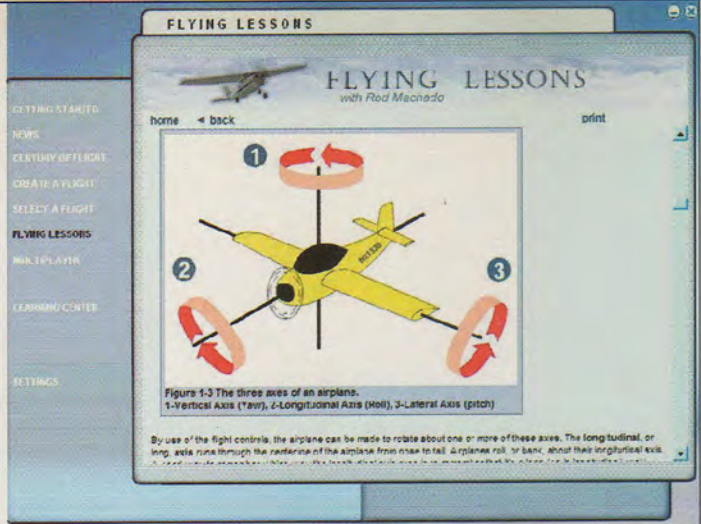
Το παιχνίδι είναι αρκετά φιλικό στον χρήστη- ίσως το πιο θερμό και εξυπηρετικό από όλα τα παιχνίδια της σειράς. Ειδικά για τον πιλότο που τώρα κάνει τα πρώτα του... φτερουγίσματα, το documentation και το help system είναι σωστό, κομπλέ με την 'σχολή πτήσης' και τα μαθήματα που παραδίδει ο Rod Machado (γνωστός κι έμπειρος αρχι-εκπαιδευτής). Γραμμένο σε html με δεσμούς που σε πάνε από εδώ κι από εκεί (ακόμα και μέσα στο cockpit για να δεις από κοντά κάτι που μόλις έμαθες ή να πετάξεις μια ιστορική αποστολή που διάβασες σε ένα από τα καλογραμμένα άρθρα γνωστών περιοδικών). Υπάρχουν video, πίνακες και οδηγίες βήμα προς βήμα... με λίγη υπομονή (γιατί οι εκπαιδευτές σας μερικές φορές δεν σας αφήνουν και πάρα πολύ χρόνο για να κάνετε κάποιον σωστό ελιγμό και βιάζονται να σας διορ-

θώσουν), ακόμα και ο πιο άσχετος θα μπορέσει να ασχοληθεί. Αν προτιμάτε γραπτά και χειροπιαστά πράγματα (βιβλία και περγαμηνές) θα απογοητευτείτε- το documentation είναι εξολοκλήρου in-game. Ειδική μνεία πρέπει να γίνει οπωσδήποτε στα άρθρα της Lane Wallace, αρθρογράφου του περιοδικού Flying- πρόκειται για κείμενα που δίνουν έναν βαθύ λυρισμό και συναίσθημα γύρω από τον πιλότο και το ρομαντικό του ταξίδι στους αιθέρες.

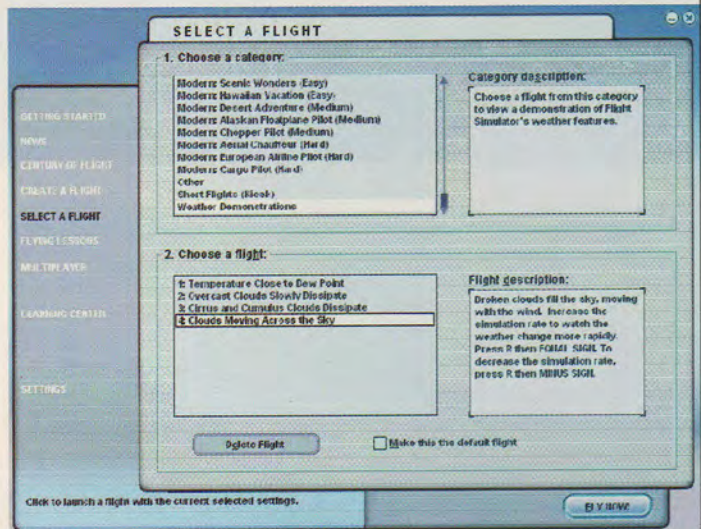
Μπράβο στην Microsoft που προσπαθεί να δώσει λίγο βάθος στο παιχνίδι και όχι απλά να σχεδιάσει όμορφα αεροπλάνα και παχουλά σύννεφα.

Νέα συνταγή ή αναμειγμένα νέα;

Η Microsoft βέβαια υπερβάλει λιγάκι, αφού λανσάει πολλές λειτουργίες σαν 'καινούριες' και πολλά αεροπλάνα σαν 'νέα'. Καμία σχέση- απλά την ασπρήνη της προσπαθεί να προωθήσει! Η αλήθεια είναι ότι πρόκειται για αναβαθμίσεις και αλλαγές- κάποιες πολύ καλές και εντυπωσιακές- αλλά παραμένουν απλά αλλαγές ή μετατροπές. Σε γενικά πλαίσια, τα γραφικά, τα μοντέλα των σκαφών και η terrain engine είναι στα επίπεδα που τα ξέρετε από το 2002. Και αν δεν τα ξέρετε, να συνοψίσουμε: όλα τα αεροσκάφη είναι τέλεια από άποψη πιστότητας και ρεαλισμού, με φοβερά εξωτερικά textures (αν και από



Ανίστευτα tutorials.



Πολλά νέα σενάρια.



Επιλέξτε το αεροσκάφος σας.



Τρομάζοντας τον κόσμο...



Για να βλέπετε τόσο μακριά χρειάζεστε καλό μηχάνημα.



Μπορείτε να δοκιμάσετε κλασικές ιπτάμενες σακαράκες.

μέσα χάνουν λιγάκι), άφωγη συμπεριφορά και απόκριση. Απλά τέλεια. Το έδαφος σχεδιάζεται σωστά και τα textures χαλάνε μόνο όταν πλησιάζετε... μοιραία κοντά... υπάρχουν ρουτίνες για random generation στις πόλεις και τα κτίρια, εργοστάσια και δρόμοι είναι πάντα ξεχωριστά και τυχαία- με εξαιρέσεις κάποια σημαντικά κτίρια σε γνωστές πόλεις που είναι σταθερά.

Μετά από λίγο, η λίστα με τις αλλαγές και αναβαθμίσεις, αρχίζει να μεγαλώνει... τα αεροδρόμια έχουν πιο εμπλουτισμένους διαδρόμους και το taxiing παίζει μεγαλύτερο ρόλο με περισσότερα waypoints. Το καινούριο GPS φαίνεται πιο όμορφο και ρεαλιστικό και απειρώς πιο πρακτικό. Το νέο 3D cockpit είναι αρκετά όμορφο κι έξυπνο: μπορείτε να γυρίσετε μοχλούς, κουμπιά και διακόπτες με το ποντίκι μέσα στο τρισδιάστατο περιβάλλον του πιλοτηρίου. Υπάρχουν χίλια περίπου νέα αεροδρόμια, το Air Traffic Control είναι πιο προσεγγιστικό και οι επικοινωνίες πιο ρεαλιστικές. Ε, κι εδώ κάπου τελειώνει η λίστα... Αλλά τι είναι αυτό; Α, για κοιτάξετε πάνω...

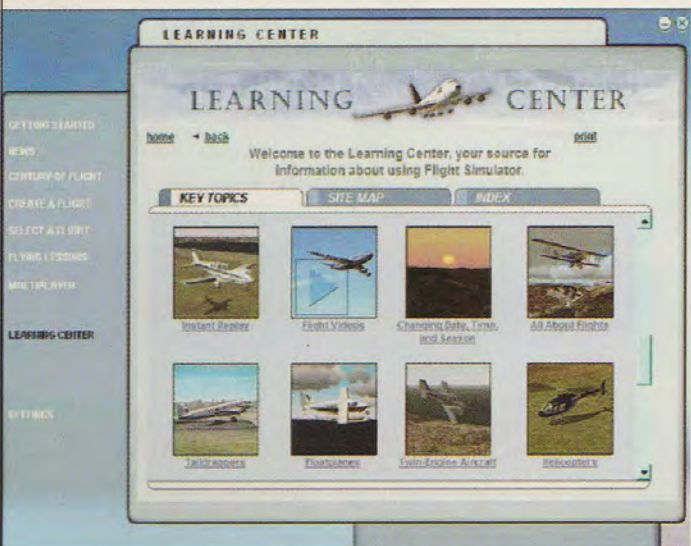
Πολλές αλλαγές θα βρείτε στον ουρανό και τον καιρό. Ο φωτισμός, τα σύννεφα και ο τρόπος που επιδράει το ένα στοιχείο με το άλλο καθώς παίζουν με τα χρώματα και τις διάφορες κλιματολογικές συνθήκες είναι αληθινά εντυπωσιακός. Σίγουρα θα βρεθείτε να χαζεύετε ένα όμορφο ηλιοβασίλεμα, με υπέροχες αποχρώσεις του κόκκινου και του μοβ... αν πετάτε με ένα διθέσιο πάνω από Σαντορίνη, τότε το θέαμα είναι διπλά ρομαντικό. Τα σύννεφα έχουν διαφορετικά με-

γέθη, όγκους και τύπους (volumetric πάντα) και αλλάζουν με τον άνεμο και τον ήλιο. Πολύ καλή δουλειά... Εξίσου εντυπωσιακό είναι και το weather model-το σύνολο όλων των καιρικών φαινομένων δηλαδή και ο τρόπος που επηρεάζουν το παιχνίδι. Και το μεγάλο ατού είναι η ικανότητα να κάνετε download τις αληθινές καιρικές συνθήκες σε real-time, αναλόγως με την περιοχή (με refresh rate στα 15 λεπτά).

Πετάτε δηλαδή πάνω από την Νέα Υόρκη; Εκείνη ακριβώς την στιγμή, αν στην Νέα Υόρκη επικρατούν δυτικοί άνεμοι, έχει συννεφιά και αραιές βροχοπτώσεις, ακριβώς αυτά θα δείτε γύρω σας στο παιχνίδι. Εντυπωσιακό, ε; Το δοκιμάσαμε και όντως, σε γενικά πλαίσια, οι 'ψηφιακές' καιρικές συνθήκες αντιστοιχούν με τις 'αληθινές'. Μπορείτε επίσης να ενεργοποιήσετε την δυναμική στον καιρό: αυτό θα πει ότι από την στιγμή που θα απογειωθείτε από το Παρίσι ας πούμε, μέχρι που θα προσγειωθείτε στην Μελβούρνη, μπορείτε να περάσετε μέσα από καταιγίδες που μεταλλάσσονται, μέσα από διάφορα βαρομετρικά, ανέμους και ηλιοφάνειες. Την μία όλα θα είναι καθαρά και ωραία και την άλλη θα έχετε μηδενική ορατότητα λόγω πυκνής ομίχλης. Σε γενικά πλαίσια, ο καιρός μας ενθουσίασε!

Πέρα από τον ορίζοντα

Τέλος, δύο σχόλια σχετικά με hardware και multiplayer. Όπως καταλαβαίνετε, χρειάζεστε ένα γέρο μηχάνημα- οι απαιτήσεις θέλουν έναν 450άρι επεξεργαστή, μνήμη 64 στα 98 και 128 στα XP και κάρτα γραφικών των 8MB... αλλά το frame-rate σε ένα τέτοιο



Ότι θέλατε να μάθετε και ντεπόσασαν να ρωτήσετε.

σύστημα θυμίζει slideshow. Εκτός και αν κατεβάσετε όλα τα settings στο ελάχιστο- αλλά ο σκοπός είναι να ευχαριστήσαι ένα παιχνίδι στο μέγιστο των δυνατοτήτων και όχι να κάνεις συμβιβασμούς. Ειδικά όταν η μηχανή αρχίσει να ζορίζεται, έστω και λίγο, τα frames αρχίζουν να πέφτουν... όταν μπαίνετε σε πυκνά σύννεφα, όταν στο βάθος εμφανίζεται μια πόλη και αρχίσουν να σχεδιάζονται πολύπλοκα κτίρια και δρόμοι... όποιος πάντως έχει μια αξιοπρεπή κάρτα, όχι μόνο δεν θα έχει πρόβλημα, αλλά θα απολαύσει το μοναδικό θέαμα. Το multiplayer είναι υποτυπώδες, αλλά μην ξεχνάτε ότι δεν είναι combat sim... υπάρχει όμως μια συμπαθέστατη λειτουργία όπου μπορείτε να... πιάσετε δουλειά σε μια εικονική αερογραμμή σαν πιλότος και να πετάτε από προορισμό σε προορισμό. Λίγο αργόσχολο και με περιορισμένη επαφή με άλλους πιλότους. Να ξέρετε επίσης ότι τα διάφορα add-ons που έχουν ήδη κυκλοφορήσει, είναι συμβατά με το προϊόν αυτό (είτε μέσω κάποιου patch, είτε χωρίς) και ότι φυσικά, όχι μόνο υποστηρίζεται η λειτουργία τιμονιών, χειριστηρίων και πεταλιών, αλλά σχεδόν επιβάλλεται. Α, κι επειδή κάποιος το ρώτησε- δεν υπάρχουν διαφορετικές εκδόσεις, standard ή pro, αλλά μόνο μια επίσημη έκδοση. Προς αποφυγή παρεξηγήσεων όλα αυτά, έτσι;

Τα πράγματα είναι πολύ απλά: αν δεν έχετε ασχοληθεί σοβαρά με το χόμπι, τότε αυτό είναι το παιχνίδι που επιβάλλεται να αγοράσετε, χωρίς φόβο ή δισταγμό. Αν είχατε λιώσει το 2002, τότε να ξέρετε ότι δεν σας περιμένουν εντυπωσιακές αλλαγές: το παιχνίδι θα σας φανεί υπερβολικά παρόμοιο με το προηγούμενο και



Lear jet. The only way to travel.

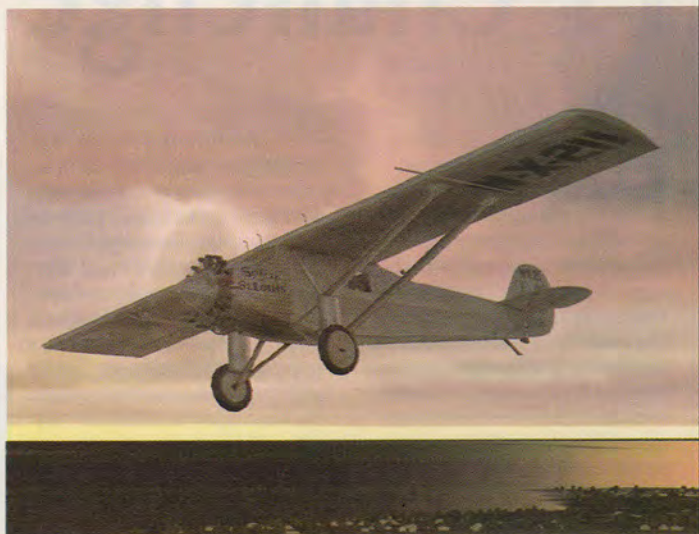
ίσως θα ήταν καλό να το αποφύγετε... Αν τόσα χρόνια, ακούτε γι τους εξομοιωτές πτήσης που βγάζει η Microsoft, αλλά φοβάστε ότι δεν θα καταφέρετε ούτε να απογειώσετε το σκάφος σας, τότε αυτή είναι η ευκαιρία που ψάχνετε... το help system θα σας πιάσει από το χεράκι και θα σας τα εξηγήσει όλα σιγά-σιγά.

Αν ψάχνετε για συγκλονιστικές αερομαχίες, προσπεράστε το. Πάντως, για να προσγειωνόμαστε σιγά-σιγά, αν θέλετε τα λεφτά σας να πιάσουν τόπο σε ένα ολοκληρωμένο και προσεγμένο προϊόν, και δεν έχετε έναν flight sim στην συλλογή σας, τότε μην το αφήσετε να σας ξεφύγει...

24.000 αεροδρόμια είναι αυτά!

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
8.5

Χρ. Κουβόπουλος



Το κλασικό αεροπλάνο του Lindbergh.



Συντάκτες είμαστε, όχι πιλότοι!



Νέα Χαλκηδόνα, εξυπηρετεί;

Γενικότερα στέρεος σχεδιασμός και εκτέλεση με ελαφρές βελτιώσεις και υλικό από τέσσερις σεζόν

Το multiplayer απογοητεύει, τίποτα το νέο κι επαναστατικό



Το τελευταίο μοντέλο.



Δεν λείπει καμιά λεπτομέρεια.

F1 Challenge 99-02

Τέσσερα σε ένα!

Για περάστε- για περάστε! Τέσσερα σε ένα! Μάλιστα, κυρίες και κύριοι: η EA, προκειμένου να 'χτυπήσει' το αντίπαλο Grand Prix 4, στριμώχνει τέσσερις ολόκληρες σεζόν στο τελευταίο της rally sim με όνομα F1 Challenge 99-02. Για περάστε! 14 ομάδες! 44 διαφορετικά οχήματα! 34 οδηγό! 17 περίφημα σιρκουί! Είναι όλα τέλεια- το λέει και το κουτί! Αλλά όχι... ήδη έχετε πονηρευτεί και αναρωτιέστε τι μπορεί να κρύβεται πίσω από τον τίτλο-κράχη του παιχνιδιού: τέσσερα χρόνια με Formula One, ε; Μήπως η EA (μιας που είναι και ο τελευταίος τίτλος F1 που παρουσιάζει για τα pc) σκοπεύει να μαζέψει έναν μεγάλο όγκο παλιού περιεχομένου σε μια νέα συσκευασία; Μήπως μας παραπλανεί και μας σερβίρει αναμασημένη τροφή;

Μία από τα ίδια;

Σε κάτι τέτοιο τείνουμε- χωρίς αυτό να κάνει το πακέτο που προσφέρει το F1 Career κάτι το

απεχθές και μισητό. Δεν είναι κακόβουλο σχόλιο- ούτε καχυποψία. Όταν η Electronic Arts έχασε τα δικαιώματα για παιχνίδια που να βασίζονται στην F1 από την SONY (ξεκινώντας από την σεζόν του 2003 και μετά), σχηματίστηκε η εξής απορία... τι θα κάνει τώρα η EA; Πώς θα προχωρήσει μια εταιρεία που συνθίζει να τραβάει όλο το νερό από το πηγάδι, αξιοποιώντας στο μέγιστο τις πηγές και τα δικαιώματά της; Οι εικασίες των υποφισαμένων, ήθελαν την EA να παίρνει το τελευταίο παιχνίδι της σειράς, να κολλάει από πάνω μια ετικέτα με το 2003 και να μας το πλάσαρει για καινούριο. Και μπορεί να υπάρχουν νέα στοιχεία και λειτουργίες, μπορεί να υπάρχει πραγματικά πολύ περιεχόμενο και πολλές πίστες, η υλοποίηση είναι τέτοια που αφήνει πολλά περιθώρια για βελτίωση και το αποτέλεσμα τέτοιο που μπορούμε να συστήνουμε το παιχνίδι μόνο για τους πιο φανατικούς και 100% αφοσιωμένους και ψαγμένους ψηφιακούς οδηγούς. Και εξηγούμε...

Υπάρχουν τέσσερα modes στο παιχνίδι- ας ριζούμε μια γρήγορη ματιά στα λιγοστά πράγματα που σας προσφέρει το καθένα. Πρώτο είναι το Test Day. Στο Test Day λοιπόν, παίζετε και πειραματίζεστε με το αμάξι σας, κάνοντας ρυθμίσεις και μετατροπές μέχρι να είστε σίγουροι ότι σας αρέσει αυτό που οδηγάτε και

μπορείτε να βγείτε στην πίστα να τρέξετε. Περισσότερο να πούμε ότι ο τρελαμένος με την F1 μπορεί να κάτσει άπειρες ώρες εδώ, πειράζοντας λίγο την αντίσταση, τα φρένα, ψάχνοντας και βασανίζοντας την παραμικρή λεπτομέρεια. Οι πιο casual gamers δεν πρόκειται να ασχοληθούν και πολύ και θα προχωρήσουν είτε σε ένα single race, είτε στο Championship, αφού πρώτα επιλέξετε την μία από τις τέσσερις διαθέσιμες χρονολογίες. Εδώ τα πράγματα είναι απλά- νικητής είναι αυτός με την καλύτερη βαθμολογία στο τέλος της σεζόν, μαζεύοντας πόντους σε κάθε αγώνα (αρκεί να βρίσκεται στους πρώτους έξι). Να σημειωθεί παράλληλα ότι δεν κερδίζει μόνο ο οδηγός στο τέλος της χρονιάς- υπάρχει και διάκριση για τον καλύτερο κατασκευαστή της σεζόν (του σασί και όχι της μηχανής!).

Casual gamer vs Hardcore

Ομολογουμένως, ο μέσος χρήστης ενός υπολογιστή που απλά θέλει να κάνει μερικές βόλτες

στην F1, θα σαστίσει με όλες αυτές τις λεπτομέρειες. Αντί λοιπόν να καταπιάνεται με κάθε εξάρτημα ξεχωριστά, υπάρχουν τέσσερις δείκτες που συνοψίζουν σε λειτουργίες τις ρυθμίσεις που μπορείτε να κάνετε, πιο συγκεκριμένα τα oversteer/understeer, softness/stiffness, acceleration/top speed και grip/speed (αντίστοιχα, υποστροφή και υπερστροφή, η σκληρή ή μαλακή συμπεριφορά, σχέση τελικής και επιτάχυνσης και η σχέση κράτημα και ταχύτητας). Εσείς απλά ανεβοκατεβάξετε κάθε slider στο επίπεδο που περίπου έχετε φανταστεί και οι δείκτες κανονίζουν τα υπόλοιπα, παίρνοντας από πάνω σας το βάρος και τον κόπο. Αυτά βέβαια για τον casual gamer που δεν θέλει να καταπιαστεί με μετρήσεις γιατί ο σκληροπυρηνικός θα κάτσει όλη μέρα να ασχολείται με το customization αυτό. Πάντως οι δείκτες κάνουν δουλειά κι έχουν χρησιμοποιηθεί και σε άλλα σημεία όπως στην δυσκολία, την AI και την επιθετικότητα των άλλων οδηγών. Σε γενικά πλαίσια, σας

ΕΙΔΟΣ F1 sim

ΕΚΔΟΤΗΣ EA

ΑΝΑΠΤΥΞΗ EA

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D accelerator

MULTIPLAYER 2 ως 8, LAN, GameSpy





Νιώθω να με παρακολουθούν...

δίνεται μεγάλη ελευθερία στην αναδιαμόρφωση του παιχνιδιού.

Παρά τα διάφορα φιλικά βοηθήματα όμως, το F1 σαφώς απευθύνεται περισσότερο στον σκληροπυρηνικό, όντας simulator και όχι ένα απλό και επιφανειακό arcade action με αμαξάκια.

Μιλάμε για ρεαλισμό, λεπτομέρεια και πιστότητα- ακόμα και στα πιο εύκολα επίπεδα. Αν δεν είστε διατεθειμένοι να ιδρώσετε και λιγάκι, τότε μην κάνετε τον κόπο: το παιχνίδι δεν είναι της φιλοσοφίας 'Α, ωραία- να πατήσουμε το κουμπάκι και να κάνουμε γύρω-γύρω στην πίστα!' Θέλει υπομονή και δουλειά μέχρι να φτιάξετε ένα καλό set-up, να βρείτε τι και πού και πόσο σας βολεύει και να ανακαλύψετε την αληθινή ουσία του παιχνιδιού.

Στο configuration του 'εργαλείου' είναι που θα μείνετε με ανοιχτό το στόμα, αφού μπορείτε να πειράξετε τα πάντα. Από τις σχέσεις στο κιβώτιο, τα φρένα και τα λάστιχα, αναρτήσεις και τιμόνια. Τα πάντα. Το καλό είναι ότι αν σας αρέσει ιδιαίτερα ένα set-up, μπορείτε να το σώσετε και να το βάλετε σε μια τεράστια γκάμα για να επιλέγετε ανάλογα με τα κέφια και το αμάξι σας. Μπορείτε να πειράξετε ακόμα και την ίδια την πίστα, αλλάζο-



Θα σε πιάσω, που θα μου πας!

ντας τις βοηθητικές γραμμές και τον καιρό, την βροχή και το έδαφος.

Μαζί με την μηχανή γραφικών, έχει τελειοποιηθεί και το μοντέλο της φυσικής. Ίσως να θυμάστε πιο παλιά, τα αυτοκίνητα είχαν υπερβολικά σταθερό κράτημα στις υψηλές ταχύτητες και χρειαζόταν προσπάθεια για να βγει κανείς εκτός πίστας. Και ήταν λίγο σαχλό να βλέπεις να σε προσπερνάει κάποιος σε κλειστή στροφή με 240 mph.

Τώρα δεν έχει τέτοια- στις στροφές αν δεν κατεβάσετε ταχύτητα, δεν θα σας επιτραπεί να μείνετε σαν τρενάκι σε ράγες μέσα στην πίστα. Τα γραφικά είναι τα ίδια- τα μοντέλα των αυτοκινήτων είναι πανέμορφα αλλά δεν έχουν βελτιωθεί. Χρειάζεται έναν παρατηρητικό παίχτη για να



Gentlemen, start your engines!

διαπιστώσει το 'λίφτινγκ' που έχει υποστεί το παιχνίδι: τα textures στις διαδρομές είναι πιο ποικιλόμορφα και αρκετά συμπαθητικά είναι τα εφφέ του καιρού και του νερού. Ο ήχος κι αυτός καλός, με samples παρμένα από τους αληθινούς αγώνες. Τα 'Brrrrmm! Brrrrmm!' είναι όπως ακριβώς θα τα περιμένατε, με περιορισμένη ποικιλομορφία αφού οι μηχανές είναι πάνω-κάτω οι ίδιες.

Καμπανάκι και τελευταία σχόλια

Υπάρχουν μερικά πράγματα που ξεχωρίζουν, που μας έκαναν εντύπωση και που πρέπει να επισημάνουμε. Πρώτον, τα τυχαία γεγονότα που σκαρφίζεται ανά διαστήματα η AI για τον αγώνα και τους οδηγούς... ενώ οδηγάτε, μπορεί να δείτε έναν οδηγό πιο μπροστά σας να σταματάει γιατί άρπαξε ο κινητήρας του, πιο μετά θα δείτε έναν τροχό να σπάει κάπου και να πετάγονται ρόδες αριστερά και δεξιά, ενώ κάποιος απρόσεχτος έκανε τετ-α-κε και βγήκε εκτός πίστας. Όλα αυτά (και πολλά άλλα) μπορεί να γίνουν και μπορεί όχι- σίγουρα όμως είναι ευχάριστες πινελιές που κάνουν το παιχνίδι κάπως πιο κινηματογραφικό και δίνουν ρεαλισμό και ατμόσφαιρα στο gameplay.

Σημαντικό είναι το framerate- η έκδοση του PS2 απέσπασε αρνητικά σχόλια καθώς στις απότομες στροφές και τις υψηλές ταχύτητες, η οθόνη 'μέτραγε' τα frames. Στο pc φυσικά δεν υπάρχει τέτοιο πρόβλημα (εκτός και αν έχει περάσει προ πολλού εκείνη η στιγμή που είπατε από μέσα σας 'Πρέπει να κάνω αναβάθμιση!'). Τελευταία ροή και η δράση δεν κολλάει ούτε για χιλιοστό του δευτερολέπτου.

Το Career Mode δεν είναι αυτό που περιμέναμε- τουλάχιστον μιμηταστικό και μετά βίας ικανοποιητικό. Απλά επιλέγετε χρονολογία, ένα από τα έτοιμα profiles και αυτό ήταν όλο. Έχει γίνει πο-

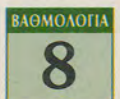
λύ καλή δουλειά όμως στην αναπαράσταση των πιστών από χρονιά σε χρονιά- όλες ρεαλιστικές και πιστές στις αληθινές, ανάλογα με την ημερομηνία που παίζετε. Για παράδειγμα, αν τρέξετε στην Hockenheim το 99 και μετά το 2002, θα δείτε ότι έχουν συμπεριληφθεί όλες οι ριζικές αλλαγές στο σιρκουί (μόνο το στάδιο στην αρχή έχει μείνει ανέπαφο). Άλλοι οι αλλαγές είναι πιο ανεπαίσθητες, αλλά πάντα είναι προσεγμένες (μέχρι και οι διαφημίσεις διαφέρουν από χρονιά σε χρονιά).

Το multiplayer άφησε πολλά παράπονα- ειδικά όταν προκύπτει αναπόφευκτα η σύγκριση με τον αντίπαλο, το Grand Prix. Σίγουρα, έχουν γίνει κάποια βήματα ανά μπροστά από το προηγούμενο (το F12002, όπου υπήρχε πολύ lag και μόνο 6 άτομα μπορούσαν να παίξουν), αλλά και πάλι, το F1 είναι... πολλούς γύρους πίσω σε αυτόν τον τομέα. Η ISI φάνηκε ότι αναγνώρισε την αναπηρία αυτή και έστρωσε τον κώδικα, αλλά και πάλι απογοητεύει... μπορούν να παίξουν μέχρι και 10 χρήστες, αλλά χρειάζονται πολύ καλές συνδέσεις- από broadband και πάνω. Και μια που αναφέραμε το Internet, να σημειώσουμε ότι αναμένουμε και συμβολή από τους modders και την υποστήριξη της κοινότητας με δικές τους προσθήκες.

Ευπαρουσιάστο κι εύπεπτο, ολοκληρωμένο και κλοσχεδιασμένο και με μπόλικο υλικό για πεινασμένους σκληροπυρηνικούς, το F1 Challenge 99-02 είναι το καλύτερο F1 sim για το pc σας αυτή την στιγμή.

Μόνο που δεν διαφέρει και τόσο πολύ από τον τελευταίο τίτλο και αυτός είναι ο μόνος βασικός λόγος που θα πρέπει ίσως να σκεφτείτε διπλά πριν βάλετε το χέρι στην τσέπη: αν μάλιστα ψάχνετε για νέο και φρέσκο υλικό του 2003, την πατήσατε.

Χρ. Κουβόπουλος





Δραπετεύετε από ένα στρατόπεδο συγκέντρωσης...



...χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε μέσο!

The Great Escape

Πώς να μετατρέψετε ένα αριστούργημα σε μια μετριότητα

1963. The Great Escape - Η Ταϊνία.

Σκηνοθεσία του John Sturges, με τους Steve McQueen, Richard Attenborough, James Garner, Charles Bronson. Βασισμένη σε μια αληθινή ιστορία, η ταινία αφηγείται την απόδραση των φυλακισμένων σε ένα 'ειδικό' στρατόπεδο συγκέντρωσης των Ναζί. Ευχάριστο και ανάλαφρο έργο με γρήγορο ρυθμό και σωστές ερμηνείες γεμάτη συναισθήματα αδελφικότητας και ηρωικής περιπέτειας. Ένα μόνο Όσκαρ για μοντάζ ήχου.

2003. The Great Escape - Το Παιχνίδι.

Ανάπτυξη της Pivotal Games με τους McDonald, Sedgwick, Hendley και Virgil Hilt. Βασισμένο στην ταινία, στο third person action/sneaker ακολουθείτε μια γραμμική πορεία βασισμένη σε αρχές action stealth, οδηγώντας τους τέσσερις χαρακτήρες μέσα από 18 στερεότυπα επίπεδα γεμάτα καθυστερημένους

φρουρούς, αρκετά προχειροφτιαγμένα γραφικά και σπασμωδικό animation και μακροπρόθεσμα βαρετό gameplay. Κανένα Όσκαρ.

Αιχμάλωτοι εναντίων φρουρών-ανδρείκελα

Πιο αναλυτικά, το στόρι έχει ως εξής: οι γερμανοί έχουν χτίσει την μεγαλύτερη φυλακή όλων των εποχών, με συστήματα ασφαλείας της τελευταίας τεχνολογίας και τους καλύτερους φρουρούς. Γιατί αυτό; Γιατί θέλουν ένα μέρος που να βάλουν τους πιο επικίνδυνους και πονηρούς αιχμαλώτους. Υπάρχουν όμως τέσσερις τύποι που δεν θα το βάλουν έτσι εύκολα κάτω, τέσσερις τύποι που θέλουν να αποδράσουν και να δείξουν στο Τρίτο Ράιχ ότι το μεγάλο και τρανό φρούριο είναι για πέταμα. Οι τέσσερις προαναφερθέντες χαρακτήρες (McDonald, Sedgwick, Hendley και Virgil Hilt) είναι αρκετά συμπαθητικοί και δεν μας απογοήτευσε που μόνο αυτούς ελέγχουμε σε όλο το παιχνίδι: καθώς έχει τις δικές του ικανότητες, στατιστικά και ιστορικό. Πιο συγκεκριμένα, ο ένας είναι φλύαρος, ο άλλος μαστροχαλαστής, ο τρίτος κλεφτρόνι και ο τέταρτος είναι ο 'λίγο από όλα' - όλοι θα σας φανούν χρήσιμοι και θα χρειαστείτε τα 'ταλέντα' τους σε διαφορετικά σημεία του παιχνιδιού. Η μεγάλη απόδραση δεν γίνεται βέβαια με το 'Καλημέρα'... τα

πρώτα επίπεδα, στήνουν λίγο την ιστορία και σας δείχνουν τα γεγονότα που οδήγησαν τους ήρωές μας μέχρι το στρατόπεδο. Πιο μετά σας περιμένει η απόδραση (στα μέσα περίπου) και μετά ακολουθεί η πορεία της απόδρασης- όχι πια από την φυλακή, αλλά μέσα από την Ευρώπη.

Το gameplay είναι απλό- έχετε ένα objective και ξεκινάτε από ένα σημείο του χάρτη και πρέπει να φτάσετε κάπου αλλού, χρησιμοποιώντας τακτικές stealth κυρίως, για να μην σας δουν. Το objective μπορεί να κρύβεται κάτω από δεκάδες στρώματα περιγραφών, από σάλτσες και δικαιολογίες- αλλά το ζητούμενο είναι

πάντα το ίδιο. Αυτό μετά από κάποιο διάστημα μπορεί να σας φανεί βαρετό και μονότονο- ειδικά με τα τραγικά λάθη που έχουν γίνει τόσο στον σχεδιασμό, όσο και στον προγραμματισμό του παιχνιδιού.

Κακό Stealth με δόσεις μέτριου action

Ένα καλό stealth'em up βασίζεται σε κάποια πράγματα: στην τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων και στους μηχανισμούς του ίδιου του 'κρυψίματος'. Το Great Escape δεν τα πηγαίνει τόσο καλά: η AI είναι αναπηρική, με φρουρούς να αγνοούν την παρουσία σας, τα ίχνη σας και τις κινήσεις. Χειρότερο πράγμα δεν



ΕΙΔΟΣ Stealth-Action

ΕΚΔΟΤΗΣ Gotham Games

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Pivotal Games

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-933MHz, 128MB RAM, 32MB 3D accelerator

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει

μπορεί να συμβεί σε ένα τέτοιο παιχνίδι: να περνάς μπροστά από έναν φρουρό και να μην σε κοιτάει, να του ρίχνεις σφαλίδα και να κάθεται ακίνητος... τα χειρότερα! Εδώ υπάρχουν άλλα παιχνίδια με απίστευτα εξελιγμένες ρουτίνες στον κώδικα της AI που ανιχνεύουν ήχους, κινήσεις και συμπεριφορά προκειμένου να σας εντοπίσουν. Κι αυτοί εδώ οι ναζο-φρουροί κοιμούνται όρθιοι... μήπως τους ποτιζούν με υπνωτικά στο συσσίτιο οι SS; Μερικά τρικ και κόλπα (μπορείτε να κοιτάξετε μέσα από κλειδαρότρυπες ή να προκαλέσετε αντιπερισπασμό με τους άλλους φυλακισμένους, να αναισθητοποιήσετε φρουρούς κι άλλα), είναι συμπαθητικά αλλά δεν βοηθάνε και πολύ. Ειδικά όταν διαπιστώσετε πόσο λίγο σας βοηθάει το παιχνίδι σε κάτι πολύ πιο βασικό: δεν σας δείχνει με κάποιον τρόπο πόσο καλά είστε κρυμμένος. Μπορεί να νομίζετε ότι είστε καλά χωμένοι μέσα στις σκιές και ξαφνικά ένας φρουρός είκοσι μέτρα μακριά να αρχίσει να σας ρίχνει. Αχ, αυτοί οι φρουροί... εκεί που μερικές φορές φαίνονται χαζοί και άσχετοι, στα λάθος σημεία φαίνονται να βλέπουν και να γνωρίζουν πράγματα που δεν θα έπρεπε. Με άλλα λόγια, γίνεται αυτό που λέμε ότι η AI σας 'κλέβει'- γνωρίζει πράγματα που δεν θα έπρεπε να γνωρίζει. Είναι απίστευτα άδικο να σας περικυκλώνουν δέκα φρουροί από το πουθενά-ακόμα και στο χαμηλότερο επίπεδο δυσκολίας είστε πάντα σε

μειονεκτική θέση. Και το κερασάκι στην τούρτα; Σας επιτρέπεται μόνο τρία saves ανά επίπεδο! Και μπορεί να είμαστε (τουλάχιστον κάποιοι από εμάς), πολέμιοι του συνεχόμενου και ανελέητου Save Game κάθε δύο βήματα, στην συγκεκριμένη περίπτωση που έχει γίνει τόσο άσχημη δουλειά στο level design, είναι σαν να παίρνεις την πατερίτσα από έναν κουτσό.

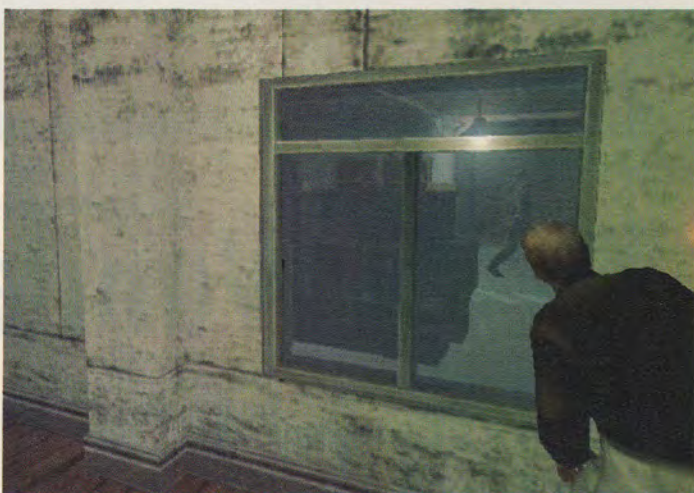
Ίσως όμως να αδικούμε λίγο το παιχνίδι, κρίνοντάς το αποκλειστικά από το stealth- ενώ υπάρχουν κομμάτια δράσης του παιχνιδιού, υπάρχουν κάποια σεκάνς καθαρού action που έχουν να κάνουν κυρίως με οχήματα και πολυβόλα. Αυτά τα mini-games όμως (γιατί αυτό είναι στην ουσία), απλά δεν αρκούν... OK, θα γαζώσετε μερικούς παλιο-γερμαναράδες με το 50άρι, ωραία τα φορτηγά και τα αεροπλάνα και φυσικά είναι συμπαθητική η σκηνή με την μοτοσικλέτα, αλλά πέρα από ένα ευχάριστο διάλειμμα (αφού συνηθίσετε τον χειρισμό) δεν προσφέρει κάτι που να μένει.

Γραφικά και ήχος

Τα γραφικά απλά κάνουν την δουλειά τους και στην καλύτερη περίπτωση, οι χώροι γύρω σας κυμαίνονται σε μέτρια και ικανοποιητικά επίπεδα. Στα μοντέλα η κατάσταση είναι λίγο πιο άσχημη- οι χαρακτήρες είναι άψυχοι και χωρίς προσωπικότητα και το animation είναι αρκετά σπασμωδικό σε πολλά σημεία. Φαίνεται σαν να έχει γίνει βιαστική ή πρό-



Φτου! Με κατάλαβαν!



Το να μη γίνεστε αντιληπτός είναι βασικό.

χειρη δουλειά... και είναι κρίμα για λόγους βιασύνης να βγαίνει ένα προϊόν έτσι στην αγορά. Ο ήχος από την άλλη μεριά, είναι τόσο καλός και σωστός που αμέ-

σως κάνει αντίθεση με την υπόλοιπη μετριότητα και ξεχωρίζει. Ακόμα κι όσοι δεν δίνουν μεγάλη σημασία στον ήχο, θα το αντιληφθούν. Η μουσική επένδυση είναι σωστή, με ηρωικά κομμάτια, ολοθάρρος, τόλμη και αδελφικότητα- το voice acting επαγγελματικό και σωστό και διανθισμένο με πάρα πολλές διασκεδαστικές και πνευματώδεις ατάκες. Βέβαια, δεν σώζεται η κατάσταση, αλλά παραμένει ένα πολύ καλό σημείο. Πάντως σε θέματα παρουσίας, υπάρχει μια κινηματογραφικότητα που μας άρεσε και που καταλογίζουμε στα θετικά σημεία του παιχνιδιού- όπως οι διάλογοι και το στήσιμο της κάμερας μερικές φορές.

Όπως καταλάβατε, το Great Escape δεν μας άφησε με τις καλύτερες εντυπώσεις. Δεν είναι άσχημο παιχνίδι και καταφέρνει μάλιστα να παρουσιάσει κάποια ποικιλομορφία (με βάση το stealth και τα διάφορα action sequences), αλλά είναι απλά μέτριο- με τα καλά του σημεία λίγα και ανήμπορα να επιδιορθώσουν μια συνολική εικόνα προχειρότητας.

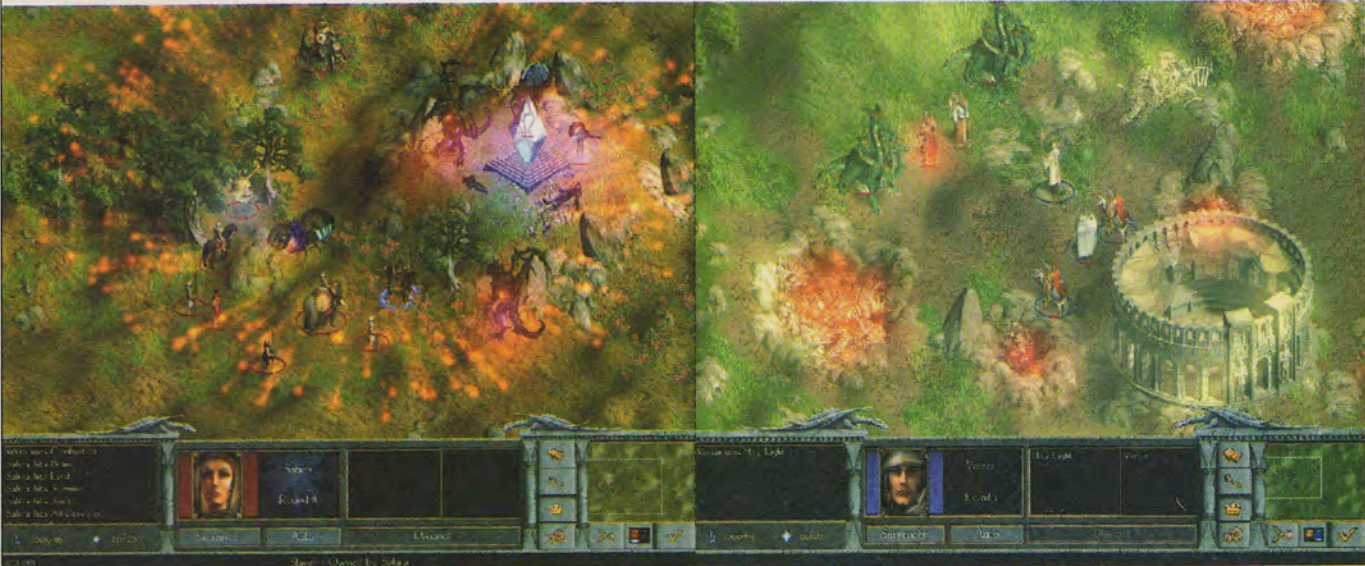
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

5

Χρ. Κουβόπουλος



Γρήγορα, ο χρόνος τρέχει!



Νέες μονάδες, abilities και spells.

Τα γραφικά στέκονται όμορφα- κρίμα που δεν ακούγεται η μουσική.

Age of Wonders: Shadow Magic

Ούτε sequel, ούτε expansion- αξίζει όμως τα λεφτά του

Το Age of Wonders ήταν εδώ και καιρό μια περιεργη σειρά- εμπνευσμένο βαθύτητα από το Heroes of Might & Magic, ήταν πάντα για κάποιον λόγο λίγα βήματα πιο πίσω, λίγα επίπεδα πιο κάτω. Το πρώτο της σειράς είχε δείξει ότι υπήρχαν μερικές πολύ καλές ιδέες και κάποια όμορφα σημεία- το Age of Wonders 2: The Wizard's Throne είχε προχωρήσει ακόμα περισσότερο και έδειξε στον κόσμο ότι υπήρχε κάτι καλό εδώ. Το Shadow Magic, χωρίς να είναι ούτε ένα sequel, ούτε ένα απλό expansion, μοιάζει να φέρνει το όνομα Age of Wonders στην θέση που πρέπει.

Όχι- δεν είναι expansion, ούτε

add-on: το Shadow Magic είναι stand-alone, που θα πει ότι μπορεί να παίζει μόνο του, χωρίς να χρειάζεται το Age of Wonders 2. Από την άλλη μεριά, δεν είναι η συνέχεια του δεύτερου, αφού στην ουσία απλά προσθέτει περιεχόμενο (ΠΟΛΥ περιεχόμενο!). Θα μπορούσαμε να το περιγράψουμε σαν την Χρυσή, Σούπερ, Ουλτρα Έκδοση 10.0 του Age of Wonders 2. Πραγματικά, το περιεχόμενο είναι τόσο αναβαθμισμένο που μείνουμε κάτι παραπάνω από εντυπωσιασμένοι. Ξέρετε, μερικές φορές φτιάχνουν ένα μικρό πακέτο με δύο νέα όπλα, πέντε spells και δέκα τέρατα και το λανσάρουν με τσουχτερή τιμή σαν κάτι που αξίζει να αγοράσουμε. Το Shadow Magic, απλά αξίζει.

Νέο περιεχόμενο

Περιληπτικά: υπάρχουν τρεις ολόκληρες νέες φυλές, οι Nomads, οι Syrons και οι Shadow Demons (πάμε δηλαδή στις 15 συνολικά φυλές!). Ας μην μπούμε στην διαδικασία τώρα να παραθέτουμε μονάδες, κτίρια και στατιστικά για καθεμιά ξεχωριστά-

αρκεί να διασαφηνίσουμε ότι καθεμιά είναι σωστά δομημένη, με ισορροπία σε μονάδες και κτίρια και αρκετό χαρακτήρα και προσωπικότητα για να σταθούν όμορφα στο στόρι. Οι Nomads, ως νομάδες, μπορούν να τα ξηλώσουν όλα και να πάνε σε άλλο σημείο του χάρτη, ενώ οι Syrons και Shadow Demons, επειδή είναι ιθαγενείς του Shadow Plane, έχουν σχετικές δυνάμεις και ανοσίες. Για πρώτη φορά επίσης, βλέπουμε έναν Random Map Generator που να λειτουργεί τέλεια και χωρίς τεχνικές επιπλοκές, λάθη και ατελείες. Υπάρχει το Item Forge, με το οποίο μπορείτε να κάνετε edit τα δικά σας μαγικά αντικείμενα και να φτιάξετε ότι βάλει ο νους σας και υπάρχει και ο Custom Portrait editor που σας επιτρέπει να εισάγετε στο παιχνίδι ένα δικό σας πορτραίτο παίκτη για εφέ. Από editors φυσικά, υπάρχει και ο κανονικός map editor με τον οποίο μπορείτε να φτιάξετε δικές σας αποστολές που μπορείτε να δώσετε στους φίλους σας να παίξουν (ή και σε αγνώστους στο Διαδίκτυο). Υπάρχουν επίσης κά-



ποια κτίρια καινούρια, συγκεκριμένα για κάθε φυλή, αρκετά νέα spells και skills, πενήντα καινούρια τέρατα, ενώ έχει γίνει ένα γενικότερο 'λίφτινγκ' σε μηχανισμούς και στατιστικά για να εξομαλυνθούν ζητήματα ισορροπίας και αρμονίας στις μονάδες και το gameplay. Τα νέα στοιχεία είναι τόσα, τα τόσα πολλά που μια λίστα θα ήταν τεράστια και κουραστική.

Αρκεί να πούμε ότι είναι όλες πρακτικές και σωστές στον χαρακτήρα και την ιδιοσυγκρασία της εκάστοτε φυλής: τα elves δηλαδή έχουν νέα κτίρια που γίνονται αόρατα μέσα στα δάση και μονάδες με 'ξωτικό-δεντροχαρακτήρα', όπως οι Tree-men. Οι dwarves από την άλλη, έχουν ένα νέο workshop όπου κατασκευάζουν πολιορκητικές μηχανές, οι undead έχουν το Halls of Doom που τους δίνει ένα zombie κάθε φορά που ο αντίπαλος χάνει μια μονάδα και πάει λέγοντας. Και φυσικά, υπάρχει ένα νέο ολοκλη-

ΕΙΔΟΣ Turn-based Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Gathering of Developers

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Triumph Studios

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PII 450, 64 MB Ram, 32 MB 3D Accelerator

MULTIPLAYER 2 ως 8, LAN, GameSpy



Εδώ θα γίνει η Μάχη των Μαχών.

Πριν να φτάσετε εδώ, κοιτάξτε πρώτα το φιλικό tutorial. Αλήθεια.

ρωμένο campaign, η ιστορία της Shadow Magic...

Ίσως όμως να προτρέχουμε και λιγάκι- κάποιον να μην έχουν έρθει ξανά σε επαφή με τον κόσμο του Age of Wonders. Δεκτό, λογικό και σεβαστό. Να εξηγήσουμε λοιπόν ότι Age of Wonders σημαίνει λίγο empire building με κτίρια και τις αναβαθμίσεις τους σε μεγάλους χάρτες, λίγο role-playing από άποψη ανάπτυξης των ηρώων σας και αρκετό tactical combat, σε χάρτες-σκακιέρες για τις μάχες όπου κινείτε τις μονάδες σας σε turn-based σύστημα (όπως περίπου το Heroes of Might and Magic). Το παιχνίδι δεν είναι δύσκολο, απλά υπάρχουν αρκετά επίπεδα και πράγματα που πρέπει να ξέρετε. Υπάρχει όμως ένα τρίπτυχο tutorial στην αρχή που θα σας βοηθήσει απίστευτα να εξοικειωθείτε, άλλη μια βελτίωση από το αρχικό παιχνίδι που δεν έδειχνε και πολύ φιλικό πρόσωπο στον αρχάριο και τον νεοφερμένο. Μην ξεχνάτε ότι έχετε στο μυαλό σας αρκετά πράγματα: τα spells, τα κτίρια, τις μονάδες, αναβαθμίσεις και ικανότητες, τον hero σας και την ανάπτυξη του, το diplomacy... Το καλό είναι ότι μπορεί να υπάρχει βάθος στο παιχνίδι, αλλά δεν έχετε κάτι που να σας στέκεται εμπόδιο αφού

το interface είναι πολύ σωστά σχεδιασμένο και εξυπηρετικότατο. Κάτι ΠΑΡΑ πολύ σημαντικό, αν και μπορεί να φαίνεται σαν μικρή λεπτομέρεια: για να μην κολλάει το παιχνίδι, υπάρχει η επιλογή να παραδοθείτε σε μια μάχη, πριν καν να αρχίσει. Μια απόφαση διορατικότητας εκ μέρους των σχεδιαστών (που τους ευχαριστούμε θερμότατα), που δίνει ροή στην εξέλιξη και δεν αφήνει το gameplay να 'κάνει κοιλιά' σε μερικά κρίσιμα σημεία. Μπράβο!

Κατά τα άλλα, η συνταγή παραμένει η ίδια: το σενάριο είναι πολύ καλογραμμένο και σας βάζει μέσα στο παιχνίδι (αυτή την φορά, το νέο σενάριο είναι ακόμα πιο καθηλωτικό), οι χάρτες είναι όμορφοι και το gameplay αληθινά εθιστικό- δεν σας αφήνει να ξεκολλήσετε. Οι ώρες περνάνε ευχάριστα και όμορφα, η AI είναι ανταγωνιστική και δεν σας αφήνει σε ησυχία (χωρίς να κλέβει, ούτε να κολλάει κάπου) και πριν το καταλάβετε... πήγε 3 η ώρα πάλι!

Σκιές, Σενάριο και Νότες

Το Shadow Campaign έχει ως εξής: μετά από τη μεγάλη μάχη του Merlin εναντίον των κακών, διεφθαρμένων μάγων, στο βασίλειο άρχισαν να παρατηρούνται περιέργα φαινόμενα- οι πληγές

του πολέμου δεν ήταν γραφτό να κλείσουν έτσι γρήγορα. Μαγικές ενέργειες καταστρέφουν την γη ενώ την εμφάνισή της κάνει μια φυλή απαίσια δαιμόνων. Ο Wizard Throne καταστρέφεται, ο Merlin εκδιώχνεται στον Shadow World αφού ο κόσμος μισεί και φοβάται πια καθετί μαγικό και όλοι οι υπόλοιποι μάγοι χάνονται κι αυτοί αριστερά και δεξιά. Ο Merlin βλέπει ότι το τέλος πλησιάζει, έτσι σε μια ύστατη προσπάθεια, καλεί κάποιους από τους εξόριστους μάγους να έρθουν και να τον βοηθήσουν στον κόσμο της σκιάς.

Τι είναι όμως αυτό το βασίλειο της σκιάς; Είναι ένας χώρος όπου όλα αλλάζουν και οι κανόνες του παιχνιδιού δεν είναι όπως τους ξέρετε... τα spells παίζουν διαφορετικά εδώ και κάποια από αυτά μάλιστα απαγορεύονται. Υπάρχει επίσης μια σκοτεινή ασθένεια που προσβάλλει τις μονάδες εδώ, επιβάλλοντας ποινές σε κίνηση και ζημιά της μονάδας. Στον χάρτη υπάρχουν κάποια shadow weed που δίνουν το αντιδοτο για την αρρώστια αυτή- προστίθεται έτσι ένας παραπάνω παράγοντας που θα πρέπει να έχετε υπόψη. Ένα ενδιαφέρον σκηνοθετικό τέχνασμα που βρήκαμε αρκετά ενδιαφέρον.

Για άλλη μια φορά, την παράσταση κλέβει η μουσική επένδυση. Πρέπει να το ακούσετε για να καταλάβετε: εκπληκτική ενορχήστρωση και μελωδίες που την μία σε στοιχειώνουν με τον μυστικισμό τους και την άλλη εμπυχώνουν για επικές μάχες. Απίστευτη δουλειά... είναι από εκείνες της φορές που ψάχνεις να απομονώσεις τα MP3s και να τα κάψεις σε ένα cd για να τα ακούς κι εκτός παιχνιδιού. Και είναι κρίμα γιατί πολλές φορές στα παιχνίδια, δεν προσέχουν αυτό το πολύ σημαντικό κομμάτι του παιχνιδιού... Το μόνο παράπονο είναι πως θα θέλαμε να υπάρχουν περισσότερα νέα tracks, καθώς ακούσαμε πολλά που επαναλαμβάνονται

από το προηγούμενο παιχνίδι.

Το multiplayer δεν φαίνεται να έχει αλλάξει και πολύ- υποστηρίζεται επαρκώς από το GameSpy και τους ειδικούς του servers. Κάποια μικρά τεχνικά προβλήματα έχουν εξομαλυνθεί- όπως δήλωσε και η Triumph, ασχολήθηκαν αρκετά με το 'ξεκαθάρισμα' του κώδικα ώστε να υπάρχει ροή στο online. Και σημειώστε ότι και σε μια 56άρα σύνδεση, δεν είχαμε τραγικό lag- και με το ADSL να μην είναι ακόμα τόσο προσβάσιμο οικονομικά, είναι καλό να ξέρετε ότι μπορείτε να παίξετε κάτι το ποιοτικό με 56...

Τίποτα όμως δεν είναι τέλει- σαφώς υπάρχουν κάποια σημεία που δεν αφήνουν το Shadow Magic να φτάσει την τελειότητα. Σίγουρα πολλούς θα ξενίσει το γεγονός ότι ενώ όλος ο χώρος του παιχνιδιού και οι μονάδες είναι σε 3D, είστε περιορισμένοι στις δύο διαστάσεις. Φυσικά, το turn-based είναι συνηθισμένο με πιο 'κλασσικές' αξίες, όπως τα 2D wargames, αλλά προχωράμε μπροστά και υποτίθεται ότι αυτό πρέπει να ισχύει σε όλους τους τομείς. Και το Age of Wonders ειδικά, που καταφέρει να συνδυάσει τόσα πολλά, να παντρευτεί διαφορετικά είδη παιχνιδιών και να υλοποιεί τέλεια τους στόχους του- δεν είναι αμαρτία να έχει και μια κάμερα που να περιστρέφεται; Αν μην τι άλλο, θα βοηθούσε και στο να μην χάνετε τις μονάδες σας πίσω από κτίρια και σκηνικά. Αυτά όμως είναι ίσως λεπτομέρειες. Αυτή την στιγμή, αν θέλετε turn-based και δη σε κόσμο fantasy, τότε αυτή είναι η μόνη και καλύτερη επιλογή. Ειδικά αν δεν έχετε ασχοληθεί ξανά με την σειρά ή άλλα παρόμοια παιχνίδια, συστήνεται ανεπιφύλακτα. Μπορεί να μην είναι το AoE 3, αλλά καλό είναι κι αυτό- θα το πάρουμε και θα πούμε κι 'ευχαριστώ'!

Χρ. Κουβόπουλος

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
9



Πολύ καλό art work, καλός συνδυασμός των 3D μοντέλων με το 2D background, καλό soundtrack

Άσχημο voice acting σε μερικούς χαρακτήρες, πάρα πολύ δύσκολο να εντοπίσετε αντικείμενα στην οθόνη



Η περιέργεια σκότωσε τη γάτα...



Μάλλον επέλεξαν λάθος πρωταγωνιστή.

Runaway: A Road Adventure



Look από τα παλιά

Νέο και κλασικό

Οι περισσότεροι από τους gamers σήμερα αρέσκονται σε παιχνίδια που απαιτούν ταχύτητα, γρήγορα αντανακλαστικά και κάποιες φορές λίγα κλικ παραπάνω στην περίπτωση των RPGs. Το αποτέλεσμα αυτού του ρεύματος το ξέρουμε όλοι λίγο-πολύ - τα adventures, ξέρετε εκείνο το είδος παιχνιδιού που κάνετε ήρεμα κλικ σε σημεία της οθόνης για να προσχωρήσει το παιχνίδι χωρίς να αγχώεστε, έχουν χαθεί από το προσκήνιο. Ποιοι φτάνει για αυτό είναι περίεργο θέμα. Λίγο οι εταιρίες που δεν βγάζουν τέτοια παιχνίδια και οι νέοι gamers δεν τα γνωρίζουν. Λίγο το Internet και φυσικά όλοι όσοι θεωρούν τα adventures βαρετά. Είναι αλήθεια ότι υπάρχουν πολλοί που θεω-

ρούν τους γρίφους των adventures ως μη απαραίτητους, πιστεύοντας μάλιστα ότι όσοι παίζουν τέτοια παιχνίδια είναι μαζοχιστές. Ευτυχώς, υπάρχουν ακόμα κάποιοι που πιστεύουν στην δύναμη των adventures και ότι ένα κλασικό adventure με όμορφους γρίφους και πολύ αναζήτηση σίγουρα θα αναζωπυρώσει την όρεξη του κόσμου.

Κάποιοι από αυτούς τους υποστηρικτές είναι και οι σχεδιαστές της Pendulo Studios, οι οποίοι δημιούργησαν ένα νέο κλασικό point and click 2D-3D adventure. Το Runaway: A Road Adventure. Στο παιχνίδι θα ξεκινήσετε την περιπέτειά σας στην Νέα Υόρκη στο τέλος του περασμένου αιώνα (αυτό είναι το έτος 2000). Χωρίς κανένα λόγο ο Brian, ένας τελειόφοιτος του κολεγίου, δέχεται επίθεση από κάποιους γκάνγκστερς της Μαφίας. Στην προσπάθειά του να ξεφύγει, ο Brian βρίσκει την συντροφιά μιας πολύ ωραίας στριπτιζέζ. Μαζί θα συναντήσουν πολλούς περίεργους χαρακτήρες, όπως τραβεστί, ληστές και πολλούς άλλους. Το πρόβλημα όμως είναι ποιοι είναι αυτοί που θέλουν να τον βοηθήσουν και ποιοι αυτοί που θα τον σκοτώσουν. Αλλά μην ξεχνάμε ότι

αυτό είναι ένα κλασικό adventure στο οποίο θα πρέπει να ψάξετε πολύ για να μάθετε το τι συμβαίνει σε ένα παιχνίδι γεμάτο δολοφονίες, απάτες, κυνηγητό και όλα όσα μπορεί να περιμένει κάποιος.

Το σημαντικότερο κομμάτι ενός κλασικού adventure φυσικά είναι η υπόθεσή του. Στο Runaway θα καταλάβετε από την αρχή ότι οι σχεδιαστές στην Pendulo έχουν επηρεαστεί πολύ από τις teen movies της δεκαετίας του '80 όπως το Ferris Bueller's Day Off, εκείνη την ται-

νία που ο πρωταγωνιστής έκανε τον άρρωστο για να μην πάει στο σχολείο και έμπλεξε σε τρελές περιπέτειες. Κάπως έτσι είναι και το θέμα στο παιχνίδι γεμάτο περίεργους χαρακτήρες και τρελές καταστάσεις. Βέβαια, σε πολλά σημεία το παιχνίδι περιέχει "ανήλικο χιούμορ" και αρκετή βία, το οποίο σπάζει την ευχάριστη αίσθηση του παιχνιδιού, χωρίς όμως να γίνεται άσχημο. Και αυτό συμβαίνει γιατί οι δημιουργοί θέλουν να αγγίξουν και μεγαλύτερες ηλικίες, κάνοντας το παιχνίδι πιο πικάντικο κατά διαστήματα.

ΕΙΔΟΣ	Adventure
ΕΚΔΟΤΗΣ	Tri Synergy
ΑΝΑΠΤΥΞΗ	Pendulo Studios
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	PII 200MHz, 64MB RAM
MULTIPLAYER	Όχι



Το αποτέλεσμα είναι μια πολύ καλή μίξη χαρακτήρων και καταστάσεων.

Πως μιλάει έτσι;

Βέβαια, τα προβλήματα δεν λείπουν από το παιχνίδι, ένα από τα οποία επικεντρώνεται στους διάλογους. Κάποιος θα περίμενε ότι η ομιλία των χαρακτήρων στο παιχνίδι θα ήταν η κλασική του δρόμου με κομμένες λέξεις και φράσεις. Όμως κατά διαστήματα θα ακούσετε μερικούς χαρακτήρες να μιλάνε με τέτοιο τρόπο που θα θυμίζουν συζήτηση σε βραδινό talk show, χρησιμοποιώντας λέξεις και εκφράσεις που τις ακούμε μόνο από λέκτορες πανεπιστημίων. Φαίνεται ότι η Pendulo προστάθηκε να δώσει έμφαση σε άλλα θέματα, χωρίς να προσέξει κάποιες παρατυπίες όπως αυτή των διαλόγων. Το ίδιο μπορούμε να πούμε και για το voice acting. Ο πρωταγωνιστής, ο Brian, δεν πείθει πολλές φορές με τους τρόπους του. Υπάρχουν βέβαια κάποιοι άλλοι χαρακτήρες, όπως κάποιοι χίπηδες στην εγκαταλελειμμένη Western city, οι οποίοι είναι πολύ ρεαλιστικοί και αυθεντικοί.

Όπως να έχουν όμως τα πράγματα με το voice acting, η πολύ καλή δουλειά στον σχεδιασμό, μαζί με το εξ ίσου καλό soundtrack θα σας ικανοποιήσουν πλήρως. Η Pendulo έκανε πολύ καλή δουλειά στο να συνδυάσει ένα διδιάστατο background με τους 3D χαρακτήρες. Το σημαντικό εδώ είναι ότι οι πολύ καλά σχεδιασμένοι 3D χαρακτήρες, με real-time lighting και σκίαση, κολλάνε τέλεια με τα διδιάστατα backgrounds και μοιάζουν σχεδόν διδιάστατοι. Στο παιχνίδι υπάρχουν περίπου 100 αρκετά πλούσιες τοποθεσίες και 30 χαρακτήρες με τους οποίους θα έρθετε σε επαφή. Όλα αυτά θα τα βλέπετε σε ανάλυση

1024x768 και 16-bit, παράλληλα με το πολύ πλούσιο soundtrack που αποτελείται από 24 μοναδικά κομμάτια. Τα πάντα είναι πολύ καλά στημένα, το art work είναι πολύ εκφραστικό και συμβάλει πολύ στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού μαζί με την μουσική.

Άλτος γρίφος

Αυτό όμως που όλοι θα περιμένετε να μάθετε είναι για τους γρίφους του παιχνιδιού γιατί adventure χωρίς γρίφους δεν υπάρχει. Αρχικά θα πρέπει να έχετε στο μυαλό σας ότι το Runaway: A Road Adventure είναι αρκετά δύσκολο. Αυτό σημαίνει πολλοί σύνθετοι και μπερδεμένοι γρίφοι. Το πρόβλημα όμως εδώ δεν είναι η δυσκολία των γρίφων αλλά το γεγονός ότι είναι πάρα πολύ δύσκολο να εντοπίσετε κάποια αντικείμενα στην οθόνη. Και πρέπει να τονίσουμε τον χαρακτηρισμό "πάρα πολύ δύσκολο" γιατί ακόμα και αν ξέρετε που βρίσκετε ένα αντικείμενο θα δυσκολευτείτε να το βρείτε. Αυτό συμβαίνει για δύο λόγους για τους οποίους εξ ολοκλήρου ευθύνεται η Pendulo. Πρώτα από όλα είναι δύσκολο να διακρίνετε πολλά αντικείμενα στο background αφού δεν έχει προσεχθεί καθόλου η λεπτομέρεια σε αυτό το θέμα. Σε αυτό προσθέτει κι άλλο ο δεύτερος λόγος ο οποίος είναι το γεγονός ότι ο κέρσορας πρέπει να παραμείνει ακριβώς πάνω από ένα αντικείμενο αρκετά μέχρι να εμφανιστεί το κείμενο από πάνω. Μεγάλη γκάφα! Ο πιο κλασικός τρόπος ανεύρεσης αντικειμένων σε ένα adventure είναι να κουνάμε τον κέρσορα σε όλο το μήκος και πλάτος της οθόνης μέχρι να δούμε να εμφανίζεται ένα κείμενο πάνω από το επιθυμητό αντικείμενο και να προχωρήσουμε το παιχνίδι. Ε, αυτό δεν



Point and Click μέχρι θανάτου.



μπορείτε να το κάνετε στο Runaway: A Road Adventure. Μπορεί να σας τρομάξει λίγο αυτό, αλλά αν σκεφτείτε ότι το παιχνίδι περιέχει 100 περίπου τοποθεσίες όπως είπαμε πιο πάνω, σκεφτείτε πόσο κουραστικό θα είναι να βρείτε όλα τα αντικείμενα που χρειάζεστε. Μάλλον απίθανο. Το πιο πιθανό είναι να χρησιμοποιήσετε έναν οδηγό για να μπορέσετε να εντοπίσετε τα περισσότερα αντικείμενα (καλή ιδέα για επόμενα τεύχη). Είπαμε πιο πάνω ότι αυτό το adventure είναι πολύ δύσκολο και πολλοί από τους γρίφους θα σας κάνουν να σκεφτείτε με αρκετά αλλόκοτο τρόπο, όπως το να γεμίσετε κάποια άδεια σωληνάρια από κραγιόν με μολύβι για να τα χρησιμοποιήσετε ως σφαίρες. Αλλά άλλες φορές θα πρέπει να κάθεστε με τις ώρες να ψάχνετε στον χάρτη με τον κέρσορα για κάποιο αντι-

κείμενο. Ήμαρτον! Είπαμε για δύσκολο όχι για απίθανο.

Όπως να έχουν τα πράγματα το παιχνίδι δεν θα σας αφήσει άσχημη εντύπωση. Ούτος ή άλλος είπαμε στην αρχή ότι οι λάτρεις των adventures είναι λίγο μαζοχιστές όπως υποστηρίζουν κάποιοι. Δεν είναι απαραίτητα κακό αυτό. Όλα είναι θέμα προσωπικής επιλογής και γούστου. Σε όσους αρέσουν τα κλασικά adventures τότε καλό θα ήταν να παίξετε το παιχνίδι χωρίς ενδοιασμούς. Μπορεί να μην προσφέρει αυτά που έδωσαν το Monkey Island ή το Broken Sword, αν είναι αυτό που ψάχνετε, αλλά σίγουρα είναι ένας καλός εκπρόσωπος των adventures. Όσοι τώρα δεν έχουν όρεξη να "χάσουν" την ώρα τους κάνοντας απλά κλικ στην οθόνη για να βρείτε αντικείμενα, καλό θα ήταν να κάνετε μια προσπάθεια για να δείτε από κοντά πως είναι ένα τέτοιο παιχνίδι. Ποιος ξέρει, ίσως να αλλάξετε γνώμη. Τέλος, θα ήταν πολύ καλό και για τους νέους στο χώρο να παίξουν το Runaway: A Road Adventure μιας και είναι ένα καλό δείγμα του είδους.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

8

A. Πέτρου



Μοιάζει λίγο με το σίμα της Lucasarts.



Κοντά τα χέρια σου!



Ο βαθός τελικά είναι ένα πολύ, πολύ άδειο μέρος....



...τουλάχιστον υπάρχει λεπτομέρεια στα μοντέλα.

Aquanox 2: Revelation

Δεύτερη βουτιά!

Θυμάστε το Abyss; Ήταν εκείνη η ταινία με τους εξωγήινους που κρύβονται βαθιά, πολύ βαθιά μέσα στην θάλασσα. Μερικοί επηρεάστηκαν τόσο πολύ που από τότε που την είδαν και μετά, δεν ξανακολύμψαν στα ανοιχτά... ποτέ δεν ξέρεις τι караδοκεί εκεί, βαθιά στα σκοτάδια του βυθού. Ήταν πάντως έξυπνη ιδέα... όλοι μας κοιτάμε ψηλά στα αστέρια για να δούμε το υπερφυσικό, το άγνωστο και τον ET. Ξεχνάμε όμως ότι το υγρό στοιχείο που καλύπτει τα τρία τέταρτα της επιφάνειας του πλανήτη, κρύβει άπειρα μυστικά, άγνωστες μορφές ζωής και ανεξερεύνητες ηπείρους.

Το αρχικό Aquanox, ένα FPS που κυκλοφόρησε πέρσι, είχε μια παρόμοια έμπνευση. Εκεί που όλοι έστηναν παιχνίδια στο διάστημα, σκέφτηκε να βουτήξει κι αυτό στα σκοτεινά νερά ενός μελλοντικού ωκεανού όπου ζουν πια οι άνθρωποι- αλλά τελικά πτάωσε στον βούρκο του μονό-

τονου και βαρετού gameplay. Από γραφικά έσκιζε ομολογουμένως, αλλά υπήρχαν λίγες επιλογές σε όλους τους τομείς. Τώρα η Massive Development ανεβαίνει πάλι στον βατήρα και προετοιμάζεται για την επόμενη βουτιά. Δεν είναι ακριβώς ένα δεύτερο παιχνίδι, όπως λέμε για ένα sequel, αλλά μοιάζει με δεύτερη προσπάθεια.

Υποθαλάσσιοι πειρατές

Για να είμαστε λακωνικοί και να μην σας κρατάμε σε αγωνία, να πούμε ότι το Aquanox 2 είναι καλύτερο από τον προκάτοχό του σε γενικά πλαίσια. Η ιστορία ακολουθεί την πορεία του William Drake, ενός νέου πιλότου εν έτει 2666 (σιξ-σιξ-σιξ! Οουουου! Σατανιστικό κι αυτό! Κάψτε το!) ο οποίος ψάχνει την περιπέτεια και τα μυστικά-θησαυρούς ενός προγόνου του. Το μόνο που καταφέρνει είναι να αιχμαλωτιστεί από μια ομάδα πειρατών και να χάσει έτσι το σκάφος του. Ο αρχι-πειρατής όμως τον αφήνει να ζήσει προκειμένου να γίνει το παιδί για τα θελήματα- αν κάνετε ότι σας λεί, μπορεί μια μέρα να σας δώσει πίσω το πλοίο σας. Το σενάριο φαίνεται πιο ωραίο τώρα που το διαβάζετε στο χαρτί πάντως... στην οθόνη, η εκτέλεση χάνει αρκετά. Ενώ καταβάλλεται προσπάθεια να ξεδιπλωθεί το στόρι με κινηματογραφικό τρόπο, οι σαχλοί διάλογοι και το αισχρό voice-acting (οι προφορές

είναι επιεικώς γελοίες), ρίχνουν πολύ την γενική εικόνα.

Τα γραφικά είναι πολύ όμορφα. Οι χώροι βέβαια είναι λίγο μινιμαλιστικοί αλλά μην ξεχνάμε ότι βρισκόμαστε μέσα στο νερό- στα βάθη των ωκεανών. Τα μοντέλα των σκαφών και τα όπλα για παράδειγμα είναι αρκετά εντυπωσιακά. Η μηχανή γραφικών είναι η ίδια με εκείνη που χρησιμοποι-

ούσε το αρχικό Aquanox- απλά έχουν γίνει αναβαθμίσεις και βελτιώσεις που γίνονται πιο εμφανείς στα εφφέ και τις εκρήξεις. Ο ήχος είναι καλός και η μουσική αφήνει μια πολύ ευχάριστη ανάμνηση για πολλή ώρα αφού κλείσετε το pc- είναι από τις φορές που βρίσκεσαι να μουρμουρίζεις μόνος σου τη μελωδία που σου έχει σφηνωθεί στο μυαλό...



ΕΙΔΟΣ First-person shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ JoWood Productions

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Massive Development

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-750, 128MB RAM, 32MB 3D accelerator

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει

Atacama City

Cave City, 5285m



Ένα πολύ όμορφο περιτύλιγμα που θα σας αποσπάσει την προσοχή.

την ευκαιρία να βγάλετε μερικά παραπάνω χρήματα- τίποτα περισσότερο, τίποτα λιγότερο.

Arcade action και headshots

Το στήσιμο θυμίζει πολύ τα παλιότερα Wing Commander:

μπορείτε να κάνετε βόλτες στο μεγάλο εμπορικό και να πηγαίνετε από την γέφυρα, στο κάτω κατάστρωμα, στο ΚΨΜ και πάλι πίσω, μιλώντας σε όποιον βρείτε. Σε κάποιο σημείο, θα μιλήσετε αναπόφευκτα με τον χαρακτήρα που θα σας δώσει την επόμενη αποστολή. Πετάτε την αποστολή. Επιστροφή στο mothership και πάλι από την αρχή.

Ο χειρισμός είναι πολύ απλός και η δράση θυμίζει πολύ arcade σε ορισμένα σημεία. Διαπιστώσαμε ποιότητα, ποσότητα και ποικιλία στο οπλοστάσιο- υπάρχουν από EMP, μέχρι sniper cannons, torpedoes και ένα σωρό άλλα. Ναι, sniper cannon! Λέγεται Vendetta Sniper και έκλεψε την παράσταση: διαθέτει ένα εκπληκτικό zoom ενώ αν σημαδεύετε και πετύχετε το πιλοτήριο ενός εχθρικού σκάφους (τα οποία ευτυχώς φωτίζονται έτσι ώστε να ξεχωρίζουν), μετράει σαν ένα headshot και το σκάφος καταστρέφεται στιγμιαία. One shot, one kill. Γενικότερα, οι μάχες είναι πιο προσεγμένες και αρκετά εντυπωσιακές, γρήγορες κι έντονες. Δεν υπάρχει πολύπλοκη εξομώωση, ούτε εφαρμογή φυσικής και πολύπλοκοι μηχανισμοί. Πιο πολύ θα νομίζετε ότι παίζετε υποβρύχιο Decent ή ένα γρήγορο FPS παρά κάποιο sim.

Κάτι που μπορεί να σας απογοητεύσει και οφείλουμε να το υποδείξουμε από τώρα: δεν μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι όποτε θέλετε. Σώζετε μόνο στο τέλος κάθε αποστολής. Αντικειμενικά πιστεύουμε ότι είναι καλύτερο αυτό- το συνεχόμενο και ανελέητο save game, αφαιρεί κάποια από τη μαγεία του παιχνιδιού. Αλλά είναι ένα σημαντικό θέμα που απασχολεί πολλούς gamers: μπορεί να είναι απογοητευτικό



για μερικούς να χάνουν λίγα δευτερόλεπτα πριν από το τέλος μιας 5ωρης αποστολής.

Να βουτήξει κανείς ή να μην βουτήξει;

Shooters υπάρχουν πολλά στα ράφια των καταστημάτων αυτή την στιγμή. Ή μάλλον όχι... shooters υπάρχουν ΑΠΕΙΡΑ στα ράφια των καταστημάτων αυτή την στιγμή. Απίστευτη ποικιλία στην θεματολογία, στο στήσιμο, στα γραφικά, στο σενάριο, σε όλα. Το Aquapox 2 Revelation είναι ένα ακόμα από αυτά... έχει πολύ όμορφα γραφικά και αν μην τι άλλο, ο κόσμος στον οποίο εκτυλίσσεται είναι αρκετά πρωτότυπος. Οι αποστολές, οι μάχες και η AI είναι κατά πολύ βελτιωμένες, αλλά και πάλι το παιχνίδι δεν καταφέρνει να λάμψει- οι ατέλειες και τα μειονεκτήματα δεν το αφήνουν. Αν θα πρέπει να το αγοράσετε; Είναι ένα απλά καλό παιχνίδι (το πήρε το εξάρκι του ...και κάτι παραπάνω) με ιδιαίτερο χαρακτήρα. Το μόνο σίγουρο είναι ότι αν σας άρεσε το πρώτο Aquapox, τότε αυτό θα σας αρέσει ακόμα περισσότερο. Αυτό που μπορούμε να ευχηθούμε στα Massive πάντως είναι να τα καταφέρει καλύτερα με την τρίτη βουτιά στη Massive.

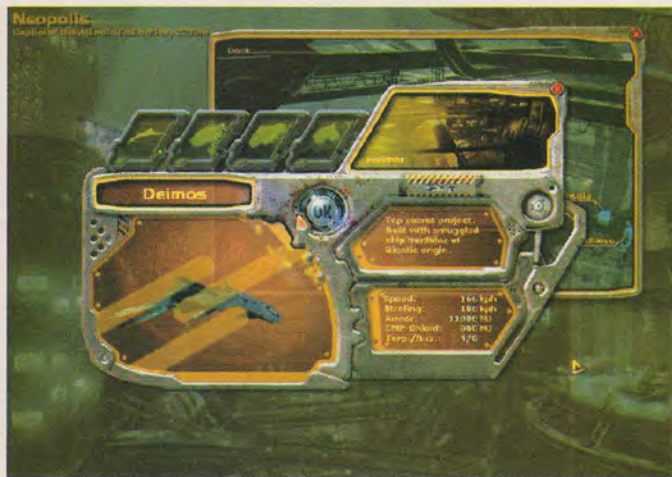
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

6.5

Χρ. Κουβόπουλος

Η τεχνητή νοημοσύνη είναι έτη φωτός μπροστά σε σύγκριση με το πρώτο Aquapox. Η AI τόσο των εχθρών όσο και των συμπολεμιστών σας μας άφησε ικανοποιημένους (υπενθυμίζουμε ότι στο πρώτο AI, υπήρχαν τραγικές ατέλειες στον τομέα αυτό).

Υπάρχει μάλιστα η πιθανότητα να κρυφτείτε και να αιφνιδιάσετε τους αντιπάλους σας, κάτι που δεν θα μπορούσε να διανοηθεί κάποιος όταν έπαιζε το πρώτο παιχνίδι. Οι αποστολές είναι πιο όμορφες και ενδιαφέρουσες. Βέβαια γελίστε αν νομίζετε ότι επηρεάζουν την εξέλιξη του παιχνιδιού η οποία παραμένει 100% γραμμική και απaráλλαχτη. Ο στόχος είναι πάντοτε απλός και ξεκάθαρος και δεν παρουσιάζει κάτι επαναστατικό στο βασίλειο των objectives: διαλύστε το τάδε σκάφος, πηγαίνετε στο waypoint και συνοδέψτε εκείνο το σκάφος. Υπάρχουν κάποιες αλλαγές στόχων μέσα σε μια αποστολή, αλλά αυτό δεν θα πει ότι μια αποστολή παρουσιάζει δυναμική και σίγουρα δεν αφαιρεί από την ξεκάθαρα γραμμικότητα της εξέλιξης. Οι αποστολές απλά σας δίνουν



Σκάφη, όπλα, εξοπλισμός- όλα όμορφα και λεπτομερή.



Ψάχνοντας για αντίπαλους!



Μπορεί να φαίνεται σωστή η μηχανή των γραφικών, αλλά τα τεχνικά λάθη και τα bugs είναι τέτοια που κι εσείς θα τρέχετε και δεν θα φτάνετε.

Chaser

Νέο αλλά αμφίβολο

Είμαστε στην αρχή του φθινοπώρου και οι περισσότεροι από εμάς περιμένουμε να κυκλοφορήσουν παιχνίδια όπως το Half Life 2 ή το Doom 3. Την ίδια στιγμή μια Σλοβάκικη ομάδα η Cauldron, κυκλοφόρησε το πρώτο της FPS παιχνίδι με το όνομα Chaser. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την μηχανή της ίδιας της εταιρίας, την CloakNT, η οποία δημιουργήθηκε για το παιχνίδι αυτό. Σε μια εποχή όπου επικρατούν τρεις μηχανές (The Source, DOOM3 και Unreal), είναι πολύ σημαντικό για μια ομάδα να εμφανίζεται με την δική της μηχανή, θέλοντας να σταθεί δίπλα στα μεγαλύτερα. Ας δούμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

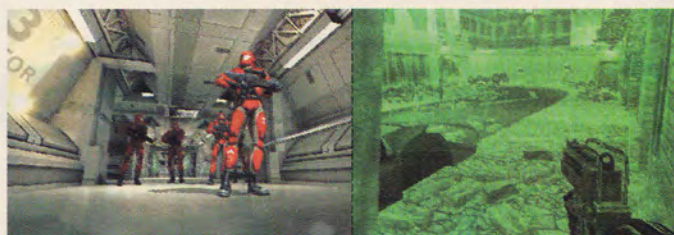
Η ιστορία είναι αρκετά αόριστη όσον αφορά το background του χαρακτήρα σας, κάτι που δίνει μια δραματική αίσθηση στο παιχνίδι. Είστε ο John Chaser ο οποίος ψάχνει να βρει την χαμένη του ταυτότητα και τους στόχους του, ενώ παράλληλα βρίσκεται μπλεγμένος σε μια μεγάλη σύγκρουση. Πολλοί περιέργοι και

άγνωστοι άνθρωποι έχουν βάλει να τον σκοτώσουν και τον κυνηγούν ασταμάτητα. Καθώς η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται, ο Chaser αρχίζει να βλέπει μικρές εικόνες από το παρελθόν του και να βασανίζεται από ξαφνικά flashbacks. Αυτό μπορεί να συμβεί ακόμα και κατά την διάρκεια μιας μάχης το οποίο θα δείτε ότι προσθέτει μια περίεργη αίσθηση στο gameplay του παιχνιδιού.

Το gameplay κινείται σε καλούς ρυθμούς. Υπάρχουν άφθονα τέρατα να αντιμετωπίσετε καθώς και πολλά μυστήρια, κυρίως για το παρελθόν του Chaser, τα οποία θα πρέπει να ξεδιαλύνετε κάνοντας το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον καθώς θα προχωράτε. Αρχικά οι αποστολές θα σας φανούν αρκετά εύκολες για να τις ολοκληρώσετε και πολύ νωρίς θα αποκτήσετε μια καλή ποικιλία από όπλα. Στην συνέχεια όμως τα πράγματα γίνονται πιο δύσκολα καθώς οι εχθροί λειτουργούν πιο έξυπνα και είναι πολύ καλύτερα εξοπλισμένοι. Σίγουρα ο πολύ γρήγορος ρυθμός και οι εχθροί θα σας κρατήσουν σε εγρήγορση για πολλές ώρες.

Εγκεφαλικά προβλήματα

Παίζοντας λίγο το παιχνίδι θα παρατηρήσετε και τα στοιχεία της τεχνητής νοημοσύνης. Οι εχθροί είναι δύσκολο να ξεγελαστούν κάνοντας τις μάχες εναντίον τους αρκετά δύσκολες. Σε υπαίθριες μάχες θα δείτε πολλές



φορές τους διάφορους εχθρούς σας να δημιουργούν μικρές ομάδες και να προσπαθούν να σας κυκλώσουν από όλες τις πλευρές. Θα πρέπει λοιπόν να έχετε πάντα τα μάτια σας δεκατέσσερα. Παντού μπορεί να υπάρχουν κρυμμένοι εχθροί έτοιμοι να σας πυροβολήσουν ή να κάνουν ακόμα και κατά μέτωπο επίθεση. Πολλές φορές θα περιμένουν κρυμμένοι την κατάλληλη στιγμή για να δράσουν και άλλες φορές θα περιμένουν για τις ενισχύσεις. Βέβαια, ενώ όλα αυτά ακούγονται και είναι πολύ όμορφα, υπάρχουν κάποια προβλήματα τα οποία εστιάζονται στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης. Είναι χαρακτηριστικό το γεγονός ότι θα βρεθείτε κυνηγημένοι από κάποιο εχθρό και θα τρέχετε απελ-

πισμένοι να ξεφύγετε. Καθώς λοιπόν θα ψάχνετε ένα μέρος να κρυφτείτε ενώ θα δέχεστε πυρά από πίσω σας, ξαφνικά θα χάσετε την επαφή με τον εχθρό. Γυρνώντας να ελέγξετε τι έγινε, είναι πολύ πιθανό να τον δείτε να έχει κολλήσει ανάμεσα σε δύο τοίχους ή σε μια πόρτα. Το κακό είναι ότι αυτό είναι συχνό φαινόμενο πράγμα που χαλάει πολύ την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Ένα άλλο αρκετά ενοχλητικό πρόβλημα είναι η υπερβολική ευστοχία των εχθρών σε σημείο που θα θέλετε να μπειτε μέσα στο παιχνίδι εσείς οι ίδιοι και να σπάσετε στο ξύλο όποιον βρείτε. Μπορεί να είστε κρυμμένοι πίσω από έναν τοίχο, να βγάλετε στιγμήια το κεφάλι σας λίγο για να δείτε τι γίνεται γύρω και πριν



ΕΙΔΟΣ FPS

ΕΚΔΟΤΗΣ Encore Software

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Cauldron

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-650MHz,
128MB Ram, 32MB 3D accelerator

MULTIPLAYER LAN, Internet

προλάβετε να κάνετε οτιδήποτε, μια σφαίρα να σας τινάξει το κεφάλι από ένα χιλιόμετρο μακριά. Αποδεκτό αν οι εχθροί είχαν sniper rifles. Όταν όμως αυτό γίνεται ενώ κρατάνε ένα Uzi και σας πετυχαίνουν για πλάκα στο κεφάλι, αυτό παραπάει. Το κορυφαίο όμως είναι όταν θα βρείτε κάποιους από τους εχθρούς σας να κάθονται σε ένα σημείο χωρίς να κάνουν απολύτως τίποτα. Αυτό βέβαια μπορείτε να το διορθώσετε. Απλά σκοτώστε τους να τελειώνετε.

Σημαντικός τομέας σε ένα FPS είναι τα όπλα που υπάρχουν στο παιχνίδι. Στο Chaser θα βρείτε λοιπόν τα βασικά Beretta M12, Ingram M10 sub-machine gun και τα λοιπά. Υπάρχουν επίσης το Colt Commando και το εμπονομαζόμενο FAMAS το οποίο μάλιστα έχει ως δευτερεύουσα βολή μια οβίδα 40mm η οποία μπορεί να καταστρέψει τα πάντα όπου σκάσει. Εδώ είναι που τίθεται ένα ακόμα μεγάλο ερώτημα στους σχεδιαστές. Η χρήση των χειροβομβιδιών ή των ρουκετών φαίνεται να μην κάνουν τίποτα στους εχθρούς. Πετάτε για παράδειγμα μια οβίδα σε ένα ανυποψίαστο εχθρό. Η οβίδα σκάει γκρεμίζει τα πάντα εκεί κοντά και ο εχθρός... συνεχίζει ακάθεκτος. Ο λόγος που συμβαίνει αυτό άγνωστος.

Στο παιχνίδι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όποτε θέλετε το Adrenaline Mode, το οποίο θα σας επιτρέψει να παίξετε σε



Ο φωτισμός και η κάμερα παίζουν εξυψα σε ορισμένα σημεία για να υπάρξει μια καλή ατμόσφαιρα και σασπένς.

bullet-time. Στην φάση αυτή μπορείτε να πυροβολήσετε τους εχθρούς σας με μεγαλύτερη ακρίβεια ενώ παράλληλα θα μπορείτε να αποφεύγετε τα εχθρικά πυρά. Μην περιμένετε όμως κάτι παραπάνω από το Adrenaline mode. Θα δείτε ότι έχετε ήδη δει και σε άλλα παιχνίδια μέχρι τώρα όπως το Max Payne.

Πολύ μπέρδεμα

Ένα ακόμα αρνητικό σημείο του παιχνιδιού είναι ο κάπως άσχημος και μπερδεμένος σχεδιασμός των διάφορων επιπέδων του παιχνιδιού. Αυτό θα το παρατηρήσετε κυρίως σε περιοχές μέσα σε κτίρια τα οποία δείχνουν κάποια στοιχεία επιπολαιότητας και βιασύνης. Το πρόβλημα εδώ είναι ότι τα περισσότερα επίπεδα μοιάζουν μεταξύ τους και θα συναντήσετε πολλές σκοτεινές γωνίες και περάσματα που θα κρύβουν κάποια έξοδο. Μπορεί αυτό να συμβαίνει γιατί οι σχε-

διαστές είχαν σκοπό να κάνουν το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον, αλλά το γεγονός ότι οι παίχτες μπορεί να φτάσουν στο σημείο να γυρνάνε γύρω στους διαδρόμους για να βρουν μια έξοδο ή ένα διάδρομο ώρες γιατί δεν μπορούν να ξεχωρίσουν κάποια πράγματα είναι κουραστικό. Φυσικά, αυτό δεν συμβαίνει σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Αρκετά εξωτερικά επίπεδα είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και μερικά από αυτά θα αναγκάσουν τους παίχτες να ακολουθήσουν καλύτερες τακτικές από το απλά να σκοτώνουν όποιον βρουν μπροστά τους.

Στον τομέα των γραφικών το Chaser είναι ικανοποιητικό, αλλά σίγουρα θα μπορούσε να είναι καλύτερο. Ο φωτισμός είναι αρκετά καλός σε κάποια σημεία καθώς και η φυσική, όπως για παράδειγμα η ρίψη χειροβομβιδιών οι οποίες όταν σκάσουν πετάνε τους εχθρούς πάνω σε παράθυρα ή πόρτες που σπάνε αρκετά ρεαλιστικά.

Πολύ εντυπωσιακά είναι κάποια εφέ στο νερό καθώς θα σχηματίζονται κύκλοι στην επιφάνεια του νερού όταν θα πέφτουν οι σφαίρες μέσα. Στον σχεδιασμό των εσωτερικών χώρων υπάρχουν κάποιες λεπτομέρειες στον σχεδιασμό όπως οι αντανακλάσεις στους τοίχους και στο ταβάνι. Πέρα από όλα αυτά όμως, η μηχανή της Cauldron φαίνεται ότι δεν μπορεί να ικανοποιήσει σε τομείς όπως εκρήξεις, particle effects και άλλα παρόμοια στοιχεία. Ένα άλλο πολύ άσχημο γεγονός που είναι πιθανό να συναντήσετε είναι ότι ο χαρακτήρας σας θα τύχει να περάσει μέσα από ένα τοίχο και να πέσει στο κενό με αποτέλεσμα να πε-

θάνει. Άλλες φορές ο χαρακτήρας σας θα κολλήσει σε μικρά αντικείμενα που βρίσκονται στο πάτωμα, όπως τούβλα ή σανίδες και δεν θα μπορεί να περάσει. Και φυσικά το κυριότερο πρόβλημα είναι ότι το παιχνίδι "κρασάρει" πολύ συχνά πράγμα πολύ εκνευριστικό.

Στην σκιά των μεγάλων

Ο ήχος είναι επίσης ικανοποιητικός, αλλά χωρίς να προσφέρει κάτι το ιδιαίτερο. Υπάρχουν κάποιοι καλοί ήχοι που θα ακούτε από μακριά δημιουργώντας καλή ατμόσφαιρα σε συνδυασμό με την συμπαθητική μουσική του παιχνιδιού. Στον τομέα του voice acting το παιχνίδι υστερεί πολύ.

Για όσους από εσάς επιθυμούν να παίξουν multiplayer παιχνίδια το Chaser προσφέρει αρκετή διασκέδαση με παιχνίδια του τύπου Team Deathmatch, CTF και άλλα πιο πολύπλοκα στα οποία θα πρέπει να κάνετε κάποιες αποστολές όπως την καταστροφή κάποιων στόχων.

Συνοπτικά το Chaser δεν θα σας προσφέρει κάποια νέα εμπειρία στον τομέα του gameplay ή των γραφικών.

Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι καλή και θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον για να παίξετε το παιχνίδι αρκετές ώρες. Δυστυχώς, αυτό θα κρατήσει μόλις συναντήσετε τα πρώτα προβλήματα κυρίως στον τομέα του AI. Το παιχνίδι λοιπόν είναι καταδικασμένο να μείνει πίσω από τα μεγάλα ονόματα στον τομέα τον FPS και να σταθεί στην σκιά τους.

Μηνάς Νοταράς



ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

6

Πολύ λεπτομερή γραφικά, εντυπωσιακή ατμόσφαιρα, βελτιωμένο interface.

Παραμένει αρκετά δύσκολο για νέους παίχτες.



Οι εσωτερικοί χώροι είναι πλέον πλήρως τρισδιάστατοι.



Ο ελεύθερος σκοπευτής προ των πυλών.

Commandos 3: Destination Berlin

War has never been so much fun...

Εκεί που λέγαμε ότι δεν θα είχαμε κάποιο πραγματικά μεγάλο όνομα αυτό το μήνα, εμφανίστηκε ξαφνικά το review code ενός από τους πιο πολυαναμενόμενους τίτλους του φθινοπώρου. Υπάρχει κανείς άραγε που να μην γνωρίζει ή να μην έχει παίξει έστω και λίγο το Commandos; Η ερώτηση είναι ρητορική αφού η απάντηση είναι μάλλον όχι. Μια από τις πιο επιτυχημένες σειρές παιχνιδιών από την Pyro και την Eidos που έχει μπει βαθιά μέσα στις καρδιές πολλών gamers παγκοσμίως παρουσιάζει επιτέλους το τρίτο της μέρος, Commandos 3: Destination Berlin λοιπόν και ήρθε η ώρα να πάρουμε και πάλι το όπλο μας.

Το παιχνίδι σας τοποθετεί χρονικά στην αρχή κάποιων γεγονότων του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου. Η αποστολή σας ξεκινάει στο Λονδίνο από όπου θα

μεταφερθείτε σε διάφορες περιοχές σε διάφορα μέρη της Ευρώπης και της Ρωσίας, όπως το υπό πολιορκία Στάλινγκραντ, το Βερολίνο ακόμα και τις ακτές της Γαλλίας όπου θα κληθείτε να πάρετε μέρος στην απόβαση της Νορμανδίας. Αντίθετα με τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, οι αποστολές που θα αναλάβετε, οι οποίες κατανέμονται σε τρία τεράστια campaigns, βασίζονται πολύ περισσότερο από πριν σε ιστορικά στοιχεία και ακολουθούν παρόμοια ροή. Το Commandos 3 περιέχει μια πιο αφηγηματική και δεμένη ιστορία, με πλούσιους χαρακτήρες, πράγμα το οποίο είναι αρκετά όμορφο και κάνει την όλη εμπειρία πιο ζωντανή και ενδιαφέρουσα.

Θα αναρωτιέστε τώρα φυσικά ποιοι είναι οι χαρακτήρες. Σίγουρα λοιπόν θα χαρείτε να ακούσετε ότι οι αγαπημένοι μας χαρακτήρες επιστρέφουν στην μάχη. Όλοι δίνουν το παρών - Ο Jerry "Tiny" McHalek και οι συμπολεμιστές του Paul "Lupin" Toledo, Thomas "Inferno" Hancock και άλλοι, θα σας βοηθήσουν να φέρετε τις αποστολές σε πέρας, ο καθένας με τον δικό του τρόπο και ικανότητες. Δυστυχώς, η Natasha από το Commandos 2: Men of Courage δεν υπάρχει σε

αυτή τη συνέχεια, αλλά κάνουν την εμφάνισή τους πολλοί νέοι χαρακτήρες που θα σας φανούν χρήσιμοι. Επιπλέον, κάθε χαρακτήρας θα έχει όλες τις γνωστές ικανότητες και εξοπλισμό από τα προηγούμενα παιχνίδια. Φυσικά, έχουν προστεθεί και αρκετές νέες ικανότητες που θα σας δώσουν την ευκαιρία να πειραματιστείτε με διάφορες νέες τακτικές, καθώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όπλα και αντικείμενα που δεν μπορούσατε παλιότερα. Πολύ σημαντική προσθήκη στο παιχνίδι είναι ότι ο κάθε στρατιώτης σας θα μπορεί να μπει και να οδηγήσει τα οχήματα που θα βρείτε στο δρόμο σας όπως tanks, φορτηγά, jeeps ή μοτοσικλέτες.

Βελτίωση σε όλους τους τομείς

Η ομάδα της Pyro, η οποία ουσιαστικά οφείλει την επιτυχία της στη σειρά Commandos, προσπάθησε να βελτιώσει το παιχνίδι όσο το δυνατό περισσότερο. Στόχος τους ήταν να αλλάξουν το παιχνίδι έτσι ώστε να είναι αρκετά δύσκολο για τους φανατικούς φίλους της σειράς, αλλά παράλληλα να έχει έξυπνο και άμεσο gameplay το οποίο θα διευκολύνει τους νέους παίχτες, γιατί αν θυμάστε καλά το Commandos 2:



Men of Courage ήταν αρκετά δύσκολο έως ακατόρθωτο για τους νέους. Η πιο σημαντική προσθήκη στον τομέα της δυσκολίας είναι το πολύ καλό tutorial που βοηθάει τους παίχτες να μάθουν τις ικανότητες του κάθε στρατιώτη και το πώς χρησιμοποιούνται στην μάχη. Επιπλέον, θα μπορείτε να προσαρμόσετε το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού σε όποιο σημείο σας ικανοποιεί, κάνοντας το παιχνίδι ανοιχτό για κάθε είδους και επιπέδου παίχτη.

Οι βετεράνοι παίχτες των σειρών Commandos θα θυμούνται πολύ καλά πόσο δύσκολο ήταν να ολοκληρώσετε μια αποστολή χωρίς να ηχήσει ο συναγερμός. Αρκετή ταλαιπωρία δηλαδή μέχρι

ΕΙΔΟΣ Squad-based strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Eidos Interactive

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Pyros Studios

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III 600, 256 MB RAM, 3D κάρτα γραφικών με 16 MB RAM

MULTIPLAYER Internet, LAN



Υπάρχει μεγάλη ποικιλία αποστολών.

Το σενάριο και οι διάλογοι είναι πιο καλοδοημένοι στον τελευταίο τίτλο της σειράς.

να μάθετε το “κόλπο” για να ολοκληρώσετε κάθε αποστολή. Στο Commandos 3 το να μη γίνεσαι αντιληπτός γίνεται πολύ πιο ενδιαφέρον, καθώς η τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού είναι ακόμα πιο πολύπλοκη. Οι εχθρικοί φρουροί θα αντιδρούν διαφορετικά ο ένας με τον άλλο στην παρουσία σας. Από τη μία πλευρά, αυτό σημαίνει ότι δεν θα συναντήσετε την αφύσικη δυσκολία που είχαν πολλές αποστολές στο προηγούμενο. Από την άλλη, δεν θα έχετε πλέον τη δυνατότητα να αντιμετωπίζετε κάθε κατάσταση με τον ίδιο τρόπο. Για να αποφύγετε τους εχθρούς σας, θα πρέπει να σχεδιάσετε καλά τις κινήσεις σας και να είστε πολύ προσεκτικοί. Μην νομίζετε ότι θα μπορείτε να κάνετε κατά μέτωπο επίθεση, να αρχίσετε να σκοτώνετε όποιον βρείτε μπροστά σας και να την βγάλετε καθαρή. Όλα αυτά βέβαια δεν πρέπει να σας αγχώσουν νομίζοντας ότι το παιχνίδι είναι πιο δύσκολο. Οι αντιδράσεις της AI είναι πιο πιστευτές και πιο ανθρώπινες και άρα πιο εύκολες στο να τις προβλέψετε.

Εχθρός προ των πυλών

Το παιχνίδι αποτελείται από 3 πολύ μεγάλα campaigns κάθε ένα από τα οποία περιέχει 18 συναρπαστικές αποστολές. Κάθε αποστολή είναι γεμάτη δράση με πολύ καλή πλοκή η οποία αλλάζει αρκετές φορές από ξαφνικά περιστατικά (τα γνωστά μας triggers). Σε μερικές αποστολές θα πάρετε μέρος σε κάποια ιστορικά περιστατικά τα οποία δίνουν μια άλλη, πιο ρεαλιστική αίσθηση στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού φανερά έχουν επηρεαστεί από τις κλασικές ταινίες με θέμα τον 2ο Παγκόσμιο Πόλεμο και αυτό φαίνεται σε κάποιες αποστολές. Χαρακτηριστική είναι η αποστολή στην οποία παίρνετε μέρος στην

απόβαση της Νορμανδίας η οποία ήταν μία από τις πιο καθοριστικές στιγμές στην πορεία του πολέμου. Πέρα από το ότι η αποστολή αυτή είναι από τις πιο εντυπωσιακές στο παιχνίδι, είναι και μια από τις πιο δύσκολες παράλληλα. Ενώ οι συμμαχικές δυνάμεις κάνουν απόβαση στην παραλία, οι εχθροί δημιουργούν φάσμα πυρός με τα βαριά όπλα πολυβόλα τους σκορπίζοντας σφαίρες παντού. Πραγματικά αξιοθαύμαστη αποστολή και απίστευτα δύσκολη. Ένα άλλο παράδειγμα είναι η αποστολή στο Στάλινγκραντ που έχει πάρει πολλά στοιχεία από την ταινία “Εχθρός προ των Πυλών”. Η αποστολή αυτή προσφέρει αρκετό ρεαλισμό και ατμόσφαιρα καθώς η πόλη παρουσιάζεται κατεστραμμένη από τους αλληπάλληλους βομβαρδισμούς από τα Γερμανικά αεροπλάνα. Καθώς θα κινήστε μέσα στην πόλη για να ολοκληρώσετε κάποιες αποστολές σας, θα παρατηρήσετε τα βομβαρδιστικά να περνάνε πάνω από τα κεφάλια σας και να πλήττουν κάποια σημεία της πόλης, αλλάζοντας την μορφολογία της καθώς κάποιοι δρόμοι θα φράζονται από πεομένα κτίρια ενώ άλλοι θα ανοίγουν. Παράλληλα, οι κάτοικοι τρέχουν ουρλιάζοντας τρομοκρατημένοι ψάχνοντας να βρουν ένα μέρος να καλυφθούν. Αυτή η έμφαση στην ατμόσφαιρα είναι μια από τις σημαντικές προσθήκες κατά τη γνώμη μας, επιτρέποντας στον παίχτη πραγματικά να “βυθιστεί” στην εμπειρία.

Ένα από τα χαρακτηριστικά στοιχεία των παιχνιδιών αυτής της σειράς για το οποίο αναγνωρίστηκαν, είναι τα πολύ λεπτομερή animations και οι καλοσχεδιασμένοι χάρτες. Φυσικά, ο νέος τίτλος δεν ήταν δυνατό να αποτελεί εξαίρεση. Τα σκηνικά που υπάρχουν στο παιχνίδι είναι πολύ καλά σχεδιασμένα. Οι σχεδιαστές έδωσαν επιπλέον προσοχή στην δημιουργία των εφέ όπως

εκρήξεις, particle effects, καιρικές συνθήκες και διάφορα άλλα που θα τα δείτε και μόνοι σας. Πολύ όμορφο είναι το εφέ της βροχής που σχηματίζει μικρές λίμνες στο έδαφος και σιγά-σιγά στεγνώνει. Η ομάδα των σχεδιαστών κατάφερε γενικά να συνδυάσει 2D γραφικά με 3D. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να βελτιωθούν πολλά πράγματα, όπως τα κτίρια και το εσωτερικό τους, διατηρώντας παράλληλα την οπτική λεπτομέρεια που χαρακτήριζε τους προηγούμενους τίτλους της σειράς. Οι χαρακτήρες για πρώτη φορά παρουσιάζονται ως πολυγωνικά μοντέλα, πράγμα που σας επιτρέπει να τους θαυμάσετε από κοντά.

Άχαρη η μοναξιά...

Το παιχνίδι περιέχει ένα ολοκαίνουργιο multiplayer mode που θα σας επιτρέψει να πολεμήσετε εναντίον εχθρών που θα ελέγχονται από άλλους παίχτες. Θα μπορείτε να παίξετε παιχνίδια όπως Deathmatch, CTF, Σύμμαχοι και Commandos εναντίον του Άξονα, ακόμα και commandos εναντίον commandos. Παίζοντας ως σύμμαχοι θα σας δοθεί η ευκαιρία να διαλέξετε ανάμεσα από 8 διαφορετικές μονάδες οι οποίες

είναι: Gunman, Rifleman, Medic, Engineer, Bazookaman, Grenadier, Paratrooper και Submachine Gunner, καθώς από τους οποίους έχει τις δικές του ικανότητες οι οποίες θα επηρεάσουν το αποτέλεσμα της μάχης.

Συνοπτικά, το παιχνίδι έχει να προσφέρει πολλά νέα στοιχεία που θα ικανοποιήσουν πλήρως όλους τους παίχτες είτε είναι φανατικοί λάτρεις των σειρών είτε νέοι παίχτες. Η ατμόσφαιρα, τα σκηνικά, τα γραφικά, οι πολύ καλά σχεδιασμένοι χάρτες και πολλά άλλα προσφέρονται για πολλές ώρες παιχνιδιού στα 3 τεράστια campaigns του παιχνιδιού. Όπλο, κράνος, εξάρτηση και γρήγορα στη μάχη λοιπόν!

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
9

Φ. Χαροκόπος



Καλή εφαρμογή της πάσας στον κενό χώρο, είναι ποδόσφαιρο στο κάττω-κάτω.

Αργό, όχι ιδιαίτερα όμορφο, βυθισμένο στη μετριότητα σε όλους τους τομείς.



Τα cinematics που θα δείτε στο παιχνίδι είναι αρκετά συμπαθητικά, αλλά δεν αρκούν για να βγάλουν το ISS 3 από την μετριότητα.

International Superstar Soccer 3

Πότε θα κάνει ξαστεριά...

Είναι γεγονός ότι η σειρά FIFA της Electronic Arts κυριαρχεί όσον αφορά τα παιχνίδια ποδοσφαίρου στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Είναι επίσης γεγονός ότι κατά γενική ομολογία η σειρά FIFA (ενώ διατηρεί τα πρωτεία όσον αφορά την παρουσίαση, η οποία είναι πράγματι τηλεοπτικού επιπέδου), παραμένει σχετικά στάσιμη με ελάχιστες αλλαγές σε κάθε έκδοση. Έτσι, ενώ μένει πάντα στην κορυφή από πλευράς οπτικής και ηχητικής παρουσίασης, γενικά δεν μπορούμε να πούμε ότι έχει καταφέρει να ικανοποιήσει πλήρως τους ποδοσφαιρόφιλους από πλευράς ποιότητας. Δεν είναι παράξενο λοιπόν το γεγονός ότι κοινό και κριτικοί περιμένουμε πως και

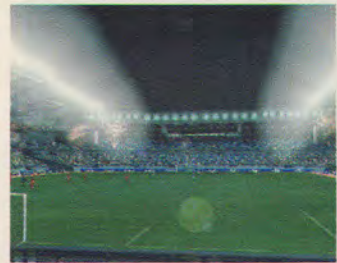
πως το παιχνίδι που θα καταφέρει να ανταγωνιστεί το FIFA στα PC.

Όπως καταλαβαίνετε, όταν ανακινώθηκε το ISS 3 από την Konami, η χαρά μας ήταν μεγάλη, καθώς πιστεύαμε ότι είχε έρθει η στιγμή που το FIFA θα έβρισκε το μεγάλο του αντίπαλο. Για όσους από εσάς δεν γνωρίζουν, η Konami είναι υπεύθυνη και για τη σειρά Pro Evolution Soccer για το Playstation 2, η οποία θεωρείται ό,τι καλύτερο στον τομέα του gameplay και εμείς στο Computer Games Magazine τείνουμε να συμφωνήσουμε. Αν και η προσπάθεια της Konami υστερεί στον τομέα της παρουσίασης από τα FIFA, το animation και το gameplay είναι τόσο καλοδουλεμένα και με έμφαση στην τεχνική, ώστε να τοποθετούν τα Pro Evolution Soccer στην κορυφή των παιχνιδιών ποδοσφαίρου.

Κάπου εδώ αρχίζουν και τα καλά μαντάτα: Ναι μεν αποφάσισε η Konami να δώσει σημασία και στα PC, αλλά όχι με τον καλύτερο της τίτλο. Το ISS 3 είναι η συνέχεια των arcade παιχνιδιών International Superstar Soccer, τα οποία αναπτύσσονται από διαφορετική ομάδα. Δημιουργός των ISS είναι η Konami Osaka και όχι η

Konami Tokyo που είναι υπεύθυνη για τα Pro Evolution. Αυτό σημαίνει ότι οι κάτοχοι PC γίνονται για μια ακόμα φορά αποδέκτες του κατώτερου προϊόντος προκειμένου απλά και μόνο να ανεβάσει λίγο η Konami τις εισπράξεις της. Σαν να μην έφτανε αυτό, η μεταφορά στους υπολογιστές ακόμα και αυτού του προϊόντος έγινε τόσο βιαστικά ώστε το παιχνίδι να γίνει ακόμα χειρότερο από ό,τι ήταν στις κονσόλες!

Τι να πρωτοπεί κανείς; Για τον αργό ρυθμό ενός παιχνιδιού που υποτίθεται ότι είναι arcade; Για τους άκαμπτους και όμοιους παίκτες; Για την ανακρίβεια στις πάσες και στα σουτ; Δυστυχώς, τίποτα δεν φαίνεται να πηγαίνει όπως θα έπρεπε με το ISS 3. Δεν υπάρχουν δυνατότητες ρύθμισης της κάμερας πέρα από κάποιες βασικές ρυθμίσεις ύψους και zoom. Το χειρότερο από όλα είναι η αργή κάμερα. Πολλές φορές η μπάλα θα βγαίνει εκτός οθόνης, αφήνοντάς να μαντέψετε το που έχει καταλήξει κοιτάζοντας το ραντάρ. Επίσης, αν ανυπομονείτε να παίξετε με την αγαπημένη σας ομάδα, ξεχάστε το. Το ISS 3 διαθέτει μόνο εθνικές ομάδες. Ο σχολιασμός επίσης είναι εντελώς άχρωμος και άτονος.



Διαβάζοντας το review θα έλεγε κανείς ότι το ISS 3 είναι το χειρότερο παιχνίδι ποδοσφαίρου που κυκλοφόρησε ποτέ. Αυτό δεν ισχύει. Το παιχνίδι διαθέτει αρκετά θετικά στοιχεία όπως η άριστη εφαρμογή της πάσας στον κενό χώρο και τα αληθινά ονόματα των παικτών που απαρτίζουν κάθε ομάδα. Η δράση επίσης διανθίζεται με διάφορα cutscenes που δείχνουν παίκτες να σφραδάζουν από τον πόνο ή προπονητές που ενίστανται. Υπάρχει επίσης και ένα mini-game όπου πρέπει να πατήσετε την κατάλληλη στιγμή ένα πλήκτρο για να τριπλάρετε έναν αμυντικό. Όλα αυτά όμως δεν αρκούν για να βγάλουν τον τίτλο από τη μετριότητα. Από ό,τι φαίνεται, το FIFA 2004 δεν έχει να φοβηθεί τίποτα στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές όταν κυκλοφορήσει το Νοέμβριο όπως κάνει κάθε χρόνο άλλωστε.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

5

Φ. Χαροκόπος

ΕΙΔΟΣ Εξομοιωτής ποδοσφαίρου

ΕΚΔΟΤΗΣ Konami

ΑΝΑΠΤΥΞΗ KCEO

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII 600MHz, 94MB RAM, Κάρτα γραφικών 3D 8 MB

MULTIPLAYER Internet/ LAN 1-4 παίκτες

Το κινηματογραφικό έπος ζωντανεύει στην οθόνη του υπολογιστή σας!



ΔΩΡΟ ΓΙΑ
ΠΡΟΠΑΡΑΓΓΕΙΕΣ
ΜΙΑ ΣΥΜΕΚΤΙΚΗ
ΦΙΓΟΥΡΑ
LORD OF THE RINGS



**ΠΡΟΠΑΡΑΓΕΙΛΤΕ ΤΩΡΑ
ΤΟ RETURN OF THE KING
ΚΑΙ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΤΕ ΤΗΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΤΟΥ
ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΗΜΕΡΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ.**

ΤΙΜΗ

48.95 €

Αναμενόμενη ημερομηνία

κυκλοφορίας

Νοέμβριος 2003

red line

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.



Το πρώτο πράγμα που κάνει εντύπωση είναι το τεράστιο interface....



...αμέσως μετά, τα μικροσκοπικά sprites.

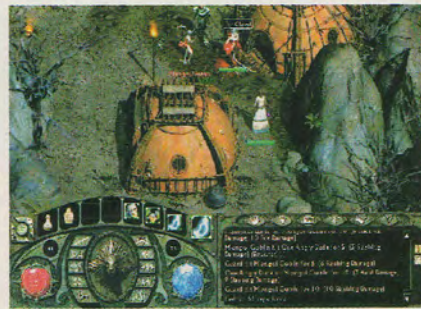
Lionheart: Legacy of the Crusader

Ένα βήμα πίσω για την Black Isle

Το review για το Lionheart που διαβάζετε ήταν από τα δυσκολότερα άρθρα αυτού του μήνα. Δεν είναι εύκολο, ούτε ευχάριστο να παίζεις ένα παιχνίδι που περιμένεις καιρό, που φέρει την υπογραφή μιας αγαπημένης εταιρείας και τελικά να διαπιστώνεις ότι πρόκειται για έναν μέτριο τίτλο με σοβαρές ατελίες και σχεδιαστικά λάθη. Και δεν είναι καθόλου ευχάριστο να αναλύεις σε ομοιόεστες και φίλους το γιατί μερικά πράγματα (τα δυσάρεστα κυρίως) θα ήταν προτιμότερο να τα ξεπερνάμε και να τα ξεχνάμε. Αλλά είναι ο ρόλος μας να σας ενημερώνουμε μέσα από τις διεξοδικές ανατομίες μας. Και ποιος είπε ότι μια ανατομία είναι ευχάριστη; Πάμε λοιπόν. Νυστέρι, παρακα-

λώ... Για όσους δεν το κατάλαβαν, η αγαπημένη εταιρεία δεν είναι άλλη από την Black Isle Studios της Interplay.

Οι απανταχού gamers και οι RPGάδες περισσότερο, πίνουν νερό στην υγεία της: μέσα στα τελευταία χρόνια, έδωσαν μια πνοή ζωής στο είδος των role-playing games που κανείς δεν είχε προβλέψει, φέρνοντας τα παιχνίδια αυτά στην κορυφή σχεδόν του οικοσυστήματος. Το λογοτεχνικό, σκούρο και βαθύ Planescape: Torment, η απέραντη και επιική σειρά του Baldur's Gate, το ιδιόφυές Fallout και το ανάλαφρο και φρέσκο Icewind Dale... καθένα από αυτά τα παιχνίδια, αποτελεί ορόσημο στην ιστορία των RPGs και τα βραβεία και οι διακρίσεις που έχουν απονεμηθεί στην Black Isle είναι τόσο πολλές που μόνο πόνο προκαλεί η εξής διαπίστωση: αυτή την φορά, η Black Isle την πάτησε! Επιλέγοντας να συνεργαστεί με την Reflexive που δεν έχει καμία εμπειρία στον χώρο (που έχει ασχοληθεί με πιο action τίτλους, όπως τα Star Trek Away Team και Zax: The Alien Hunter), κατέληξε να έχει στα χέρια της ένα action RPG με μέτριο επίπεδο ποιότητας και σοβαρά



Μάχες, μάχες, ξανά μάχες.

λάθη σχεδιασμού. Οι μάχες του δεν είναι σωστά ισορροπημένες σε σημείο να γίνονται απαγορευτικά δύσκολες...και για ένα παιχνίδι που βασίζεται στην μάχη και την δράση, το λάθος αυτό είναι μοιραίο. Και μην ξεχάσουμε το τραγικό λάθος νούμερο 5 (ή μήπως είναι 6; Μετράει κανείς;)... η ανάλυση είναι κλειδωμένη στα 800 επί 600. Όποιος καταλάβει γιατί, ας μας εξηγήσει κι εμάς και θα κερδίσει κάτι. Ακόμα και αν ξεκλειδώσετε χειροκίνητα την ανά-

λυση από το config για να βάλετε άλλο mode- και πάλι το παιχνίδι θα κολλάει κάθε τρεις και λίγο, ενώ θα γεμίζει artifacts (δεν συστήνεται).

Μια Special παρακαλώ!

Το σύστημα που επέλεξαν να χρησιμοποιήσουν οι Black Isle και Reflexive ήταν επιτέλους κάτι που ξέφυγε από το AD&D που ίσως να έχετε χορτάσει πια. Το σύνολο των μηχανισμών δεν είναι άλλο από το SPECIAL, που έχου-

ΕΙΔΟΣ Action RPG

ΕΚΔΟΤΗΣ Interplay

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Reflexive Entertainment

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III 600MHZ 128MB RAM,

MULTIPLAYER 2 ως 4 παίκτες, LAN, Internet



με γνωρίσει στην σειρά του Fallout. Εγκυκλοπαιδικά, το SPECIAL αναφέρεται ως ακρωνύμια στα εφτά βασικά χαρακτηριστικά σας στο παιχνίδι: Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility και Luck.

Πρόκειται για ένα σύστημα που δεν βασίζεται στις κλάσεις, αλλά στα skills που επιλέγετε να αναπτύξετε- δεν υπάρχει thief, mage και fighter, απλά τα skills σας που δίνουν μορφή και χαρακτήρα στον ήρωά σας. Δεν είστε λοιπόν περιορισμένοι από την πρωταρχική επιλογή μιας κλάσης, αλλά βοηθάτε τον χαρακτήρα σας να εξελιχθεί αληθινά καθώς προχωράει. Υπάρχουν πολλά άλλα ευχάριστα στοιχεία στη SPECIAL, όπως εκείνα τα Perks που παίρνετε κάθε λίγα levels που δίνουν ακόμα περισσότερο χαρακτήρα και ικανότητες στον ήρωά σας.

Όπως και στο Fallout, ξεκινάτε επιλέγοντας κάποιον προκατασκευασμένο χαρακτήρα ή φτιάχνοντας τον δικό σας. Κλάση δεν διαλέγετε- το αναφέραμε αυτό: απλά αναθέτετε πόντους και παίρνετε skills. Δεν υπάρχουν ταμπέλες και περιορισμοί και αυτή η ιδιότητα του SPECIAL είναι σίγουρα αναζωογονητική και δίνει μεγάλη ελευθερία κινήσεων καθ' όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Θεωρητικά. Γιατί αργά ή γρήγορα, το Lionheart δείχνει ότι πέρα από ιστορίες και χαρακτήρες και αποστολές, είναι ένα καθαρό hack and slash όπου επιβιώνουν μόνο οι γνωστές μηχανές του κιμά- είτε σκοτώνουν με μαγεία, είτε με σπαθιά, μόνο ο χαρακτήρας που σκοτώνει επιβιώνει. Και πάλι όμως, η SPECIAL καταλογίζεται σαν ένα από τα πλεονεκτήματα του παιχνιδιού και την συμπαθούμε πολύ... υπάρχει μέχρι και η ικανότητα να στοχεύ-

σετε σε συγκεκριμένα σημεία του εχθρού. Αν πετύχετε, υπάρχει η περίπτωση να κάνετε παραπάνω ζημιά και να προκαλέσετε σοβαρό πρόβλημα αναπηρίας στον αντίπαλο.

Αν για παράδειγμα στοχεύσετε το αριστερό πόδι και πετύχετε, ο εχθρός σας θα κουτσαθεί- χάνοντας movement points και την χρήση του ποδιού. Άλλη μια ανάμνηση από το Fallout... τι ωραίο πράγμα να μπορείς να πυροβολήσεις με το Desert Eagle στα μάτια ενός ληστή! Σπλιάρτ!

Το στόρι είναι ίσως το πιο ευχάριστο στοιχείο του παιχνιδιού, είναι έξυπνο και 'φρέσκο' και βασίζεται σε μια εναλλακτική πραγματικότητα του κόσμου αυτού. Τελευταία έχουμε πήξει στο fantasy και ποτέ δεν είναι καλό πράγμα η υπερβολή- να βλέπουμε κι άλλα πράγματα. Βρισκόμαστε στο 1.588 μ.Χ., αλλά τα πράγματα στον πλανήτη μας είναι πολύ, πολύ διαφορετικά. Στα τέλη της Τρίτης Σταυροφορίας του Ριχάρδου του Λεοντόκαρδου (από εκεί και το Lionheart του τίτλου), έγινε ένα από αυτά τα μεγάλα γεγονότα που αλλάζουν τα πάντα- όπως το κύπελλο του 87 ένα πράγμα. Μετά από παρότρυνση ενός συμβούλου του, προχώρησε στην εκτέλεση ενός τελετουργικού που θα χάριζε την εύνοια του Θεού στους στρατιώτες του. Κάτι πήγε στραβά όμως και άνοιξε ένα κακό, κακό ρήγμα στον χωροχρόνο: το λεγόμενο Disjunction, ένα κατακλισμικό γεγονός που απελευθέρωσε στην γη μας απίστευτες μαγικές ενέργειες, ανοίγοντας μια είσοδο σε άλλους κόσμους και εισάγοντας στον κόσμο μας πνεύματα και τέρατα και δαίμονες.

Από εκεί και πέρα, όλα αλλά-



Τουλάχιστον υπάρχει αρκετό feedback στον πίνακα.

ζουν και τίποτα δεν είναι όπως τα ξέρουμε τώρα.

Ένας Νέος, Μαγικός και Δύσκολος Κόσμος

Ξεκινάτε λοιπόν στην Νέα Μπαρτσελόνα, μαθαίνοντας ότι ο χαρακτήρας σας διαθέτει κάποιες μαγικές ικανότητες- μια κληρονομιά από τους προγόνους του που μπορεί να είναι ευχή, αλλά μπορεί να είναι και κατάρτα. Το μόνο σίγουρο είναι ότι η υπόσταση της μαγείας αυτής, συνδέεται με το πνεύμα του ίδιου του Λεοντόκαρδου. Η πόλη είναι τεράστια, με πολλές περιοχές και διάφορες κοινωνικές ομάδες, από τους Knights Templars που όλοι περιμένουν σε τέτοια παιχνίδια μέχρι την Spanish Inquisition που... 'κανείς δεν περιμένει'. Τα factions αυτά μάχονται μεταξύ τους για τον έλεγχο της πόλης (σε πρώτο στάδιο) και ολόκληρης της Ισπανίας (σε δεύτερο). Γρήγορα λοιπόν θα πρέπει κι εσείς σε μια ομάδα να κάνετε τις αποστολές σας για να ανεβείτε στην ιεραρχία, να δυναμώσετε, να κερδίσετε εμπειρία, προνό-

μα, καθήκοντα και τα γνωστά. Από την αρχή κιόλας, υπάρχουν δεκάδες quests και αποστολές και θελήματα που μπορείτε να κάνετε- τόσα πολλά που θα απορήσετε με το γενικότερα αρνητικό κι επικριτικό ύφος του review αυτού. 'Μα, καλά... με τόσα πολλά quests, πώς μπορεί ένα RPG να μην είναι καλό;' Κι όμως, παρά τα πολλά quests και τους διάλογους μετά από λίγο θα διαπιστώσετε ότι οι αποστολές και οι γνωστές προσωπικότητες με τις οποίες θα έρθετε σε επαφή (από τον Ντα Βίντσι μέχρι τον Σέξπιρ και τον Θερβάντες) είναι απλά η πομπώδης βιτρίνα για ένα χαζό hack and slash.

Hack and slash, dungeon crawl, action RPG... πείτε το όπως θέλετε. Μην μας παρεξηγήσετε: όταν είναι σωστά σημειό όπως το Diablo ή το Dungeon Siege, το είδος αυτό έχει την εκπληκτική ικανότητα να μαγνητίζει και να σαγηνεύει με την συνεχόμενη ροή και δράση του. Εδώ όμως υπάρχουν σοβαρά προβλήματα. Τα τέρατα έρχονται απλά κατά πάνω σας... κανένα, μα κανένα



Inventory και skill... οι επιλογές όμως θα λιγοσέψουν.



Σε λίγο θα κρύβεστε από τους εχθρούς.

ίχνος στρατηγικής δεν απαιτείται. Μα ακόμα και αν γινόταν κάτι τέτοιο, απλά δεν θα μπορούσατε να προλάβετε: όλα γίνονται εν ριπή οφθαλμού. Σας άρεσε το turn-based σύστημα του Fallout; Την πατήσατε- η δράση εδώ είναι καθαρό και γρήγορο real-time. Σας άρεσε η μηχανή της Infinity που μπορεί να ήταν σε real-time αλλά μπορούσατε να παγώσετε την δράση για να καταστρώσετε σχέδιο μάχης, να αναθέσετε ρόλους και να δώσετε διαταγές; Την πατήσατε πάλι- το pause εδώ δεν σας επιτρέπει να δώσετε διαταγές (για κάποιον λόγο, ΜΟΝΟ να πιείτε potions μπορείτε!).

Πάνω από όλα όμως, οι μάχες του παιχνιδιού (ειδικά στην αρχή), είναι πάρα πολύ δύσκολες. Και προσέξτε: ούτε το πρώτο action RPG είναι που παίζουμε, ούτε χτες πιάσαμε τα πληκτρολόγια - χειριστήρια - ποντίκια. Αλλά εδώ σίγουρα κάτι πάει στραβά.

Είναι από τις περιπτώσεις που κάθε λίγο, βρίσκεστε στα 10 hit points και περιμένετε μόνοι κάπου στην ερημιά, να περιμένετε με τις ώρες μέχρι να κλείσουν από μόνες τους οι πληγές και να ανέβουν τα hit points. Ένα-ένα. Βασανιστικά αργά. Δεν είναι πράγματα αυτά...

Μπορεί να φαταίει και η κλειδωμένη ανάλυση που είπαμε- το οπτικό σας πεδίο περιορίζεται αρκετά και μαζί με αυτό, το βληνικές των όπλων σας. Σπάνια θα προλάβετε να ρίξετε παραπάνω από δύο ή τρεις φορές σε εχθρό, χρησιμοποιώντας όπλα ή spells που ρίχνουν μακριά. Πριν το καταλάβετε, το τέρας θα είναι πάνω σας και θα σας κοπανήσει! Ώχα, χα, αιχμαίσιε adventurer! Την πάτησες αυτή την φορά!

Κλειδώσαμε στα 800 X 600 και δεν προλαβαίνεις να μας δεις!.

Κόκκινο Χάπι ή Μπλε Χάπι;

Τα power-ups που αναπληρώνουν υγεία και μαγεία (αντίστοιχα, τα κλασικά κόκκινα και μπλε) είναι οι ψυχές που αφήνουν πίσω τους οι άπειροι νεκροί αντίπαλοι. Μπορεί λοιπόν να φαταίει το ότι σύντομα οι κόκκινες γίνονται ολόενα και πιο δυσεύρετες και οι μπλε πιο πολλές. Ή ίσως το ότι σε μια μάχη χάνετε 100 hit points και η μία κόκκινη ψυχή, σας δίνει πίσω 10 hit points. Δεν γίνεται δουλειά έτσι... Ούτε camp μπορείτε να κάνετε για να ξεκουραστείτε. Ούτε κάποιο town portal υπάρχει, ούτε μέσο γρήγορης μεταφοράς. Μήπως φαταίει αυτό;

Αυτά όλα μπορεί να φαίνονται σαν σαχλές παρατηρήσεις... μέχρι να παίξετε το παιχνίδι (προτιμήστε κάποιο demo πρώτα...). Το θέμα όμως είναι ότι όλα αυτά συμβάλλουν στην καταστροφή του gameplay. Το παιχνίδι 'δεν τραβάει' μετά από κάποιο διάστημα- όλα αυτά συνωμοτούν εναντίον σας και κάνουν την ζωή σας αφόρητη. Και μπορεί να είμαστε υπέρ σε ανεβασμένους δείκτες δυσκολίας και προκλήσεις, αλλά αυτό είναι υπερβολικό, άδικο και κυρίως, οφείλεται σε λανθασμένο σχεδιασμό. Τουλάχιστον, υπάρχει και ένα Quick Save... Αν είχαμε περιορισμένο αριθμό saves ή την επιλογή για Save Game μόνο σε τέλος αποστολής ή επιπέδου, τότε θα κάναμε λόγο για δημόσιο κίνδυνο και άπειρα εγκεφαλικά επεισόδια.

Τα πράγματα είναι ελαφρώς καλύτερα στο multiplayer- μόλις βγει κάποιο patch που θα απευθύνεται ίσως στα αρκετά περι-

στατικά lag και κακού ring, τότε θα είναι και ακόμα καλύτερα! Ναι, υπάρχουν τεχνικά θέματα στο online, αλλά υπάρχουν και πολλοί παίκτες- τέσσερις πιο συγκεκριμένα. Αυτό θα πει ότι αν για παράδειγμα υπάρχουν δύο πολεμιστές στην πρώτη γραμμή, θα είναι πιθανό να αξιοποιηθούν και οι άλλες 'κλάσεις' που δεν φαίνονται τόσο πολύ στο single-player. Μπορεί δηλαδή να αναπτύξει κάποιος spells και skills (κυρίως του κλέφτη), που είναι άχρηστα όταν παίζεις μόνος σου και το τελευταίο πράγμα που θες να ξέρεις όταν τρέχουν δεκάδες τέρατα πάνω σου είναι πώς να ξεκλειδώσεις μια πόρτα.

Γραφικά, ήχος, interface

Τα γραφικά είναι πολύ απλά- σχεδόν παιδικά- και βασίζονται σε μια σχετικά παλιά μηχανή γραφικών του Zax. Καθαρά σε 2D και χωρίς περιστροφές κάμερας και εντυπωσιακά εφφέ, το Lionheart φαίνεται σεμνό και συγκρατημένο σε αυτόν τον τομέα. Τα σκηνικά έχουν αρκετές λεπτομέρειες, αλλά από την άλλη είναι τόσο στατικά και άψυχα που μοιάζουν νεκρά. Οι χαρακτήρες είναι πολύ μικροσκοπικοί και κινούνται με έναν σπασμοδικό τρόπο που σίγουρα θα σας κάνει να γελάσετε σε πολλά σημεία. Τα εφφέ των spells είναι αρκετά συμπαθητικά, αλλά σε γενικά πλαίσια, το παιχνίδι φαίνεται κάπως παλιό. Αν δίνετε μεγάλη σημασία στα γραφικά και θέλετε κάτι παραπάνω από το 'απλά λειτουργικό', τότε θα απογοητευτείτε. Ο ήχος είναι απλά μέτριος ως λειτουργικός. Το voice-acting είναι σωστό, τα εφφέ επεικώς ικανοποιητικά και ίσως μονότονα σε πολλά σημεία.

Ξεχωριστής ποιότητας είναι η μουσική επένδυση- τα κομμάτια είναι σίγουρα αξιολογικά και βοηθούν στην ατμόσφαιρα. Είναι καλό να ακούς κάτι όμορφο, όσο περιμένεις υπομονητικά αυτά τα καταραμένα HP's να ανέβουν σιγά-σιγά.

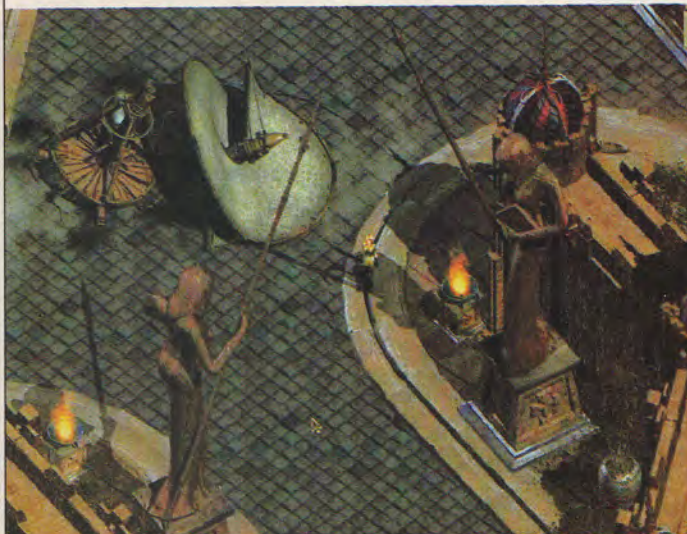
Ο πίνακας ελέγχου στο κάτω μέρος της οθόνης, με τα εικονίδια, τις μπάρες και τα κουμπάκια του, έχει το μέγεθος του ΟΑΚΑ. Χωρίς πλάκα, όπως βλέπετε και στα screenshots, καταλαμβάνει περίπου το ένα τρίτο της οθόνης! Σκοπός του interface είναι να είναι κάτι το πρακτικό και άμεσο, γρήγορο και φιλικό- όχι πίνακας ανακωινώσεων! Και μπορεί να υπάρχει η επιλογή να τον μικρύνετε (δώρα σοι, Ύψιστε), αλλά μετά το πινακάκι είναι υπερβολικά μικρό και δεν προσφέρει πληροφορίες.

Το Lionheart έχει δύο πράγματα που αξίζει τον κόπο να δείτε: η μηχανή SPECIAL και το πρωτότυπο σενάριο. Είναι κρίμα όμως που τα καλά σημεία σταματούν εδώ-θέλαμε πολύ να δούμε κάτι ΟΧΙ σε AD&D και κάτι ΟΧΙ σε fantasy. Κρίμα- γιατί ένα παιχνίδι με την υπογραφή της Black Isle το περιμέναμε πως και πως και για αυτό αφιερώσαμε τέσσερις ολόκληρες σελίδες. Και κρίμα γιατί το Lionheart έκανε μερικά έξυπνα βήματα σε μια πολύ καλή κατεύθυνση- θα μπορούσε να είναι ένα από τα καλύτερα RPGs. Μόνο που είχε μια απροσανατολισμένη Reflexive που δεν καθοδηγήθηκε ίσως σωστά. Ελπίζουμε σε καλύτερη μελλοντική αξιοποίηση της ιδέας και της SPECIAL... ή ίσως σε ένα τεράστιο patch.

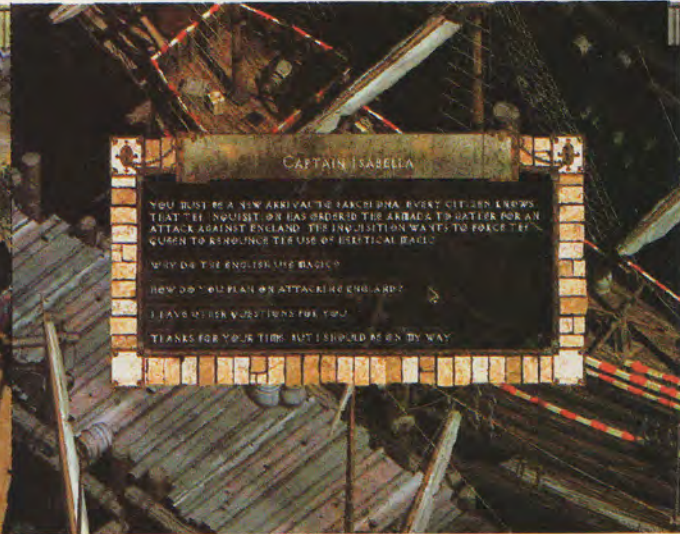
Χρ. Κουβόπουλος

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

6.5



Αν βλέπατε και το animation θα γελάγατε ίσως...



Αυτοί οι διάλογοι δίνουν κάποια ζωή σε μερικά σημεία.

Moto GP 2

Ο παράδεισος των μηχανόβιων

Σκεφτείτε πόσοι τίτλοι έχουν κυκλοφορήσει με θέμα τη Formula 1. Πάρα πολλοί, έτσι; Άλλοι έχουν επίσημη άδεια, άλλοι όχι, άλλοι είναι ακριβείς και ρεαλιστικοί, άλλοι όχι. Γενικά οι φίλοι του όλο και πιο δημοφιλούς μηχανοκίνητου σπορ δεν έχουν παράπονο, οι επιλογές τους είναι πάρα πολλές. Από την άλλη πλευρά, οι οπαδοί των 2 τροχών δεν έχουν κάποιον τίτλο που να θεωρείται κλασικός και καθοριστικός για το είδος, όπως για παράδειγμα το F1 Grand Prix 4 του Geoff Crammond. Έχουν γίνει αρκετές προσπάθειες, όπως η αξιόπρεπής σειρά Superbikes της Electronic Arts και το Suzuki Alstare, αλλά κανείς τίτλος δεν άξιζε τον χαρακτηρισμό "κλασικός" μέχρι την κυκλοφορία του Moto GP από την THQ. Το Moto GP ήταν μια αποκάλυψη. Ήταν ένας τίτλος που πραγματικά έκανε πραγματικότητα όλα τα όνειρα των απανταχού "μηχανόβιων". Είχε ρεαλιστικό χειρισμό, πλήρη roster σε κάθε ομάδα, πολλά modes παιχνιδιού, κορυφαία γραφικά και gameplay που αν και κατάφερνε να μεταδώσει με άψογο τρόπο την αίσθηση της οδήγησης ενός αγωνιστικού δικύκλου, παρέμεινε προσίτο και στους αρχάριους.

Η επιτυχία του Moto GP (τόσο στο PC όσο και στο Xbox) δεν ήταν καθόλου τυχαία και όπως συμβαίνει με όλους τους επιτυχημένους τίτλους, έφτασε ο καιρός για τη συνέχειά του, η οποία φέρει τον πολύ... ευφάνταστο τίτλο Moto GP 2. Πρέπει εδώ να πούμε ότι η Climax επέλεξε τον εύκολο δρόμο. Το Moto GP 2 πατάει γερά στις βάσεις του προκατόχου του, κάνοντας κυρίως κοσμητικές αλλαγές και κρατώντας στην ουσία ανέπαφο το gameplay. Όχι ότι αυτό είναι κακό πράγμα αν σκεφτεί κανείς ότι το gameplay ήταν πολύ καλό εξ

αρχής, απλά κάποιος περιμένει περισσότερες αλλαγές στο σχεδιασμό όταν ένας τίτλος κυκλοφορεί σαν πλήρης συνέχεια και όχι σαν expansion.

Αν παραμερίσουμε αυτό το παράπονο, όλα τα άλλα είναι απλά παράδεισος. Τα γραφικά είναι βελτιωμένα σε μεγάλο βαθμό, κάτι που είναι ιδιαίτερα εμφανές στα μοντέλα των μοτοσικλετών, στο φωτισμό και στο εκπληκτικό εφέ blur όταν η μηχανή σας φτάσει τη μέγιστη ταχύτητα. Τα μοντέλα των μοτοσικλετών διαφέρουν πολύ στην εμφάνιση και η λεπτομέρεια φτάνει σε απίστευτο βαθμό. Ο ήχος είναι σωστός μέχρι και στην τελευταία νότα κάθε εξάτμισης, ενώ ο χειρισμός έχει βελτιωθεί κάπως, έχοντας γίνει λιγότερο ευαίσθητος σε νευρικές μικρές διορθώσεις από την πλευρά του παίκτη. Παρά το λιγότερο ευαίσθητο χειρισμό, η απόκριση παραμένει κορυφαία και αυτό είναι κάτι για το οποίο αξίζουν συγχαρητήρια στην Climax. Μοναδικό μας παράπονο όσον αφορά το χειρισμό είναι η απόκριση της μηχανής σε περίπτωση υπερστροφής. Ίσως η Climax να επέλεξε την υπερβολικά "βαριά" αίσθηση ώστε να μην αποξενώσει τους αρχάριους παίκτες, αλλά το γεγονός παραμένει ότι αυτές οι ρουκέτες από αλουμίνιο δεν είναι τόσο σταθερές σε τέτοιες περιπτώσεις.

Όσον αφορά τις ρυθμίσεις γενικότερα, έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε το βαθμό πολυπλοκότητας και δυσκολίας που θέλετε ρυθμίζοντας το simulation level του παιχνιδιού. Αν επιλέξετε simulation 100%, τότε ο χειρισμός θα είναι πολύ πιο λεπτομερής και θα σας ταλαιπωρήσουν διάφορα νέα προβλήματα όπως κλειδωμα των τροχών και άλλα. Οι πιο αρχάριοι παίκτες μπορούν να επιλέξουν μια πολύ πιο ελαφριά εμπειρία στα όρια του arcade.

Αλλά το Moto GP 2 δεν είναι μόνο οι αγώνες. Εξίσου εθιστικό είναι και το σύστημα με το οποίο βελτιώνετε τα χαρακτηριστικά του αναβάτη και της μηχανής ανάλογα με τους βαθμούς εμπειρίας που κερδίζετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επίσης μην περιμένετε ότι όλα όσα προσφέρει το παιχνίδι θα είναι διαθέσιμα



Απίστευτα γρήγοροι αγώνες.



Με το γόνατο να ξύνει την άσφαλο...

αμέσως. Για να ανοίξετε όλες τις πίστες και για να δείτε τα πάντα θα πρέπει να εργαστείτε σκληρά. Αρκεί να σας πούμε ότι από τις δεκαεπτά συνολικά πίστες, μόνο οι τρεις είναι διαθέσιμες αρχικά. Στην πορεία θα καταφέρετε να δείτε κλασικές πίστες όπως τις Sepang, Donnington, Philip Island και Assen, ενώ αργότερα θα καταφέρετε να οδηγήσετε τις μοτοσικλές των Carlos Checa, Alex Barros, Max Biaggi, Tohru Ukawa και Valentino Rossi. Επίσης υπάρχει και ένα αρκετά διασκεδαστικό stunt mode. Κάτι ακόμα που θα βρουν ενδιαφέρον όλοι οι φανατικοί οπαδοί του σπορ είναι η παραμονή του Daijiro Kato στα roster των ομάδων παρά τον τραγικό του θάνατο στην αρχή της φετινής σεζόν.

Στην Climax αξίζει ακόμα ένα μεγάλο μπράβο για τις δυνατότητες προσαρμογής που επιτρέπει στον τεχνικό τομέα. Είναι βέβαιο ότι σχεδόν όλοι θα καταφέρετε να τρέξετε το Moto GP 2 σε κάποια μορφή, καθώς επιτρέπει

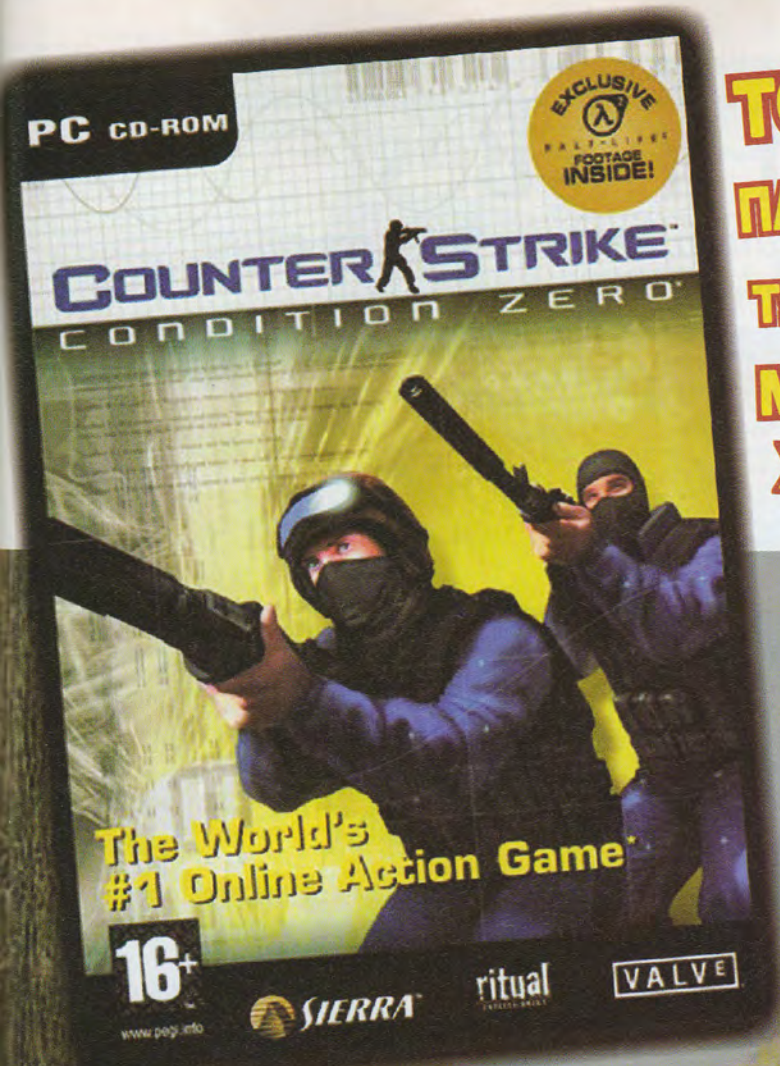
το κατέβασμα των αναλύσεων και των ρυθμίσεων σε σημείο που το αποτέλεσμα θα θυμίζει 8bit μηχανήματα! Πάντως ένα P4 στα 1.5 με 128 MB RAM και μια Geforce 3 θα καταφέρει να τρέξει το παιχνίδι στα 1024X768 χωρίς κανένα πρόβλημα.

Αυτό που έχουμε στα χέρια μας λοιπόν είναι ίσως το καλύτερο παιχνίδι αγώνων με μοτοσικλές που έχει κυκλοφορήσει ποτέ. Ο μόνος μας ενδοιασμός προκειμένου να σας το προτείνουμε είναι οι σχετικά λίγες αλλαγές που έχουν γίνει σε σχέση με τον προηγούμενο τίτλο της σειράς. Είμαστε σίγουροι ότι οι λάτρεις των 2 τροχών θα τρέξουν να το αγοράσουν και καλά θα κάνουν, είτε έχουν το προηγούμενο, είτε όχι. Αν όμως δεν είστε φανατικός του σπορ και έχετε ήδη το προηγούμενο παιχνίδι, δείτε το Moto GP 2 πριν το αγοράσετε.

Φ. Χαροκόπος

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

8.5



**ΤΟ ΠΙΟ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ
ΤΩΡΑ ΣΕ ΑΥΤΟΝΟΜΗ ΕΚΔΟΣΗ
ΜΕ ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΣΘΕΤΑ
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ!**

~~28,95€~~
25,95€
Τμή προσφοράς
(για προπαγγελία)



ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΗ
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ
ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2003

ΠΡΟΠΑΡΑΓΓΕΙΛΤΕ ΤΟ COUNTERSTRIKE CONDITION ZERO ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΑΝΤΙΓΡΑΦΟ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΗΜΕΡΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ.

red line

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

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

Best of the Best

Το CGM επιλέγει 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 γκροστί και ξεκουστό. Κοθελωτικό και συγκλονιστικό, φοβερός ρυθμός και σημείο έμπνευσης για άπειρα mods και παιχνίδια. Συστήνουμε 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 γροουπ στυλ και όμορφα ρούχα sixties, μια φλογερή πρωταγωνίστρια με γατίσια μάτια, κινηματογραφικό στήσιμο και άφθονη εικαστική διάθεση. Ανάλοφορ και χαριτωμένο- αλλά και ιδιαίτερα θανατηφόρο.



RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Ubisoft / Red Storm Entertainment ■ Τεύχος: 34 ■ Βαθμολογία: 8,5/10
Εκτροσωπώντας το κύμα των tactical shooters, το Raven Shield είναι αυτό ακριβώς που θέλετε αν ψάχνετε για μάχες μελιταριστικού ύφους, αληθινά όπλα και εδοπλισμούς 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 χωρούσε άλλη μια μικρή υποκατηγορία με όνομα Sneakers, τότε κι εκεί πάλι το Splinter Cell θα ήταν πρώτο. Μπόλκα 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 φοβερή ισορροπία και ιδιόρρυθμα γραφικά με νοvels. Οι διάλογοι και οι γρίφοι έδωσαν βάθος στο action μέρος του και η φαντασία στον σχεδιασμό δεν είχε τέλος. Ένα μικρό διαμάντι από το βελγιο.



MAX PAYNE

GodGames / Remedy - 3D Realms ■ Τεύχος: 16 ■ Βαθμολογία: 9,5/10
Έχει περάσει λίγος καιρός, αλλά ο Max αξίζει μια θέση εδώ. Αφήγησε αλά φιλμ νουάρ, μελαγχολική διάθεση από ένα κόμικ και ποιοτικό gameplay μαζί με μερικά όμορφα trix και τεχνάσματα. 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 γερνάει ποτέ. Σκοτεινό χιούμορ, σουρεαλιστικές καταστάσεις, αγαπημένοι χαρακτήρες, εμπνευσμένοι διάλογοι και ευφρέι γρίφοι. Τι άλλο να πει κανείς για ένα κομψοτέχνημα 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. Ανάλοφορ και καυστικό, με τις πιο καλογραμμένες ατάκες που έχει ξεστομίσει 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
Ανοιχτός σχεδιασμός, απόλυτο immersion σε έναν πανέμορφο και ζωντανό κόσμο. Με αναβαθμισμένους μηχανισμούς και σύστημα μάχης, κατάφερε να ξεπεράσει τον παραγκωνισμένο προκατόχου του και να δείξει την αληθινή του αξία.



PLANESCAPE: TORMENT

Interplay / Black Isle Studios ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 10/10
Σκοτεινό, μουντό 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 τεράστιο RPG που υπήρξε ποτέ, με αμέτρητες αποστολές, χαρακτήρες, αντικείμενα και κρυφά μονοπάτια. Κανείς ποτέ δεν το εξερεύνησε όλο, ούτε απογοητεύτηκε από την αξέχαστη 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 υβριδιο, απαιτώντας από τον παίκτη να κάνει τις πολιτικές και διπλωματικές κινήσεις που σε turn-based περιβάλλον, ενώ οι λεπτομερείς μάχες διεξάγονται σε πραγματικό χρόνο. Απαράτητο.



RISE OF NATIONS

Microsoft ■ Τεύχος: 37 ■ Βαθμολογία: 9/10
Ένας νέος τίτλος που μας κέρδισε αμέσως. Χρησιμοποιεί 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 ελκυστικότατο 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 τοπεινά, οδηγήστε 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 αρκετό διαφωνούν, εμείς πιστεύουμε ότι η τέταρτη συνέχεια της σειράς ήταν και η καλύτερη. Το gameplay ήταν πιο ισορροπημένο από ποτέ, οι ήρωες παίρνουν επιτέλους 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 άφησε άναυδους με τη λεπτομέρεια και το καταπληκτικό τακτικό gameplay του. Μπορείτε να διατάξετε από ολόκληρες ίλες τεθωρακισμένων, 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 διαστάσεις επιδημίας. Το παιχνίδι σας αφήνει να κάνετε οτιδήποτε θέλετε στο πρωτάθλημα, το σύστημα είναι απλό, φιλικό και όμορφο και κανείς δεν μπορεί να του αντισταθεί. Είναι μάταιο.



SIMCITY 4

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

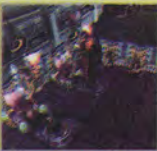
Με μια μεγάλη προϊστορία, το τελευταίο Simcity, αν και βαρύ σαν πρόγραμμα, είναι ένας παράδεισος γραφικής αναπαράστασης, ένας πίνακας όπου και η παραμικρή σας απόφαση φαίνεται με κάποιο τρόπο. Οι ώρες περνούν κι εσείς χαζεύετε την οθόνη. Interface απλοποιημένο και σωστό χωρίς να κάνει το παιχνίδι ρηχό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



STARTOPIA

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

Γεμάτο έξυπνα ιδέες, ζωηρό και όμορφο και με μπλόκες 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 εξομολόγησης Formula 1. Από τον πρώτο κιόλας τίτλο, η σειρά αυτή της πάλας ποτέ Microgrose κρατά τα σκήπτρα και δεν πρόκειται να τα παραδώσει εύκολα. Έστω και αν δεν έχει τα τελευταία roster και στατιστικά, το GP4 παραμένει το καλύτερο.



COLIN MCRAE 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 στρόφιξη του προς το πιο arcade gameplay. Αυτή τη φορά όμως έχει ανταγωνισμό από τα Rallysport Challenge και Rally Masters.



MOTO GP 2

THQ/Climax ■ Τεύχος: 38 ■ Βαθμολογία: 8,5/10

Απλά το καλύτερο παιχνίδι αγώνων μοτοσυκλέτας που μπορείτε να αγοράσετε. Ρεαλιστικός χειρισμός, καταπληκτική αίσθηση ταχύτητας και λαμπερά γραφικά. Έχει τόσα πράγματα να ξεκλειδώσετε που θα παίξετε για μήνες. Αν είστε λάτρης των 2 τροχών, τότε βάλτε το στην κορυφή της λίστας!



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

FLIGHT SIMULATOR 2004

Microsoft ■ Τεύχος: 38 ■ Βαθμολογία: 8,5/10

Δεν έχει νόημα πια. Κάθε νέα έκδοση του MS Flight Simulator θα πρέπει να θεωρείται αυτόματα το καλύτερο της κατηγορίας. Το Flight Simulator 2004 συνεχίζει την παράδοση χωρίς να αλλάξει ιδιαίτερα τη συνταγή. Το μόνο κακό είναι ότι κάθε νέα έκδοση είναι και πιο ακριβή...



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 χαρακτηριστή, αυτό το παιχνίδι του...ανστολικού 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 εντυπωσιάζει. 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 μόχθης χωρίς να χάνει όμως αξία σαν εξομολόγηση και σωστά γραφικά. Με ένα αξιοπρεπές σενάριο σαν ρακοκακουλιά, το υπάλοπο 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

Ώσως το καλύτερο παιχνίδι που φέρει το όνομα Star Wars στον τίτλο. Ο παίκτης βυθίζεται στον κόσμο του Star Wars και δεν θέλει να φύγει από εκεί. Ο έλεγχος σε κάνει να νιώθετε ότι όντως κρατάς το πηδάλιο ενός X-Wing. Προσθήκη 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 συγχυριών, 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 κι συνέχεια στις κονσόλες έχει παλώσει!), 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 εντυπωσιάζει κοινό και κριτικούς με τα γραφικά, την ποικιλία, το gameplay και τα πολλά, πέρα πολλά mods του. Η προστάθεια πρέπει πάντα να αμείβεται και το BF1942 βρίσκεται δίπλα 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 χαπάκι αδρεναλίνης που πρέπει να καταπιείτε ευθύς 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 συνομοσίες σε κόσμο cyberpunk, τρομερό 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 πιστολίδι και έζλο, λίγο management ακινητών... Το παιχνίδι που τα έχει όλα (και πολύ στυλ eithies), 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 παιχνιδιό-θρίλερ, κλειστοφοβικό και σκληρονοητικό. Action και RPG και adventure μαζί- ένα κινηματογραφικό αμάλγαμα με τέλεια ροή που δεν άφησε κανένα ασφαλή. Παράλληλα είναι και ένας από τους πιο τρομακτικούς τίτλους που κυκλοφόρησαν ποτέ.





Το πιστόλι θα σας θγάλει από πολλούς μπελάδες.



Γενικά πέφτει πολύ ξύλο στο παιχνίδι.

Indiana Jones & the Emperor's Tomb

A' ΜΕΡΟΣ

Ένα από τα καλά action παιχνίδια που μας απασχόλησαν τον τελευταίο καιρό ήταν και το Indiana Jones & the Emperor's Tomb. Πραγματικά είναι πολύ ευχάριστο όταν ένας τόσο αγαπημένος χαρακτήρας επιστρέφει σε ένα παιχνίδι που δεν απογοητεύει. Σίγουρα όμως θα υπάρχουν κάποια σημεία που σας δυσκολεύουν. Μην ανησυχείτε, εδώ είμαστε εμείς! Πάμε λοιπόν, αποστολή προς αποστολή!

ΕΠΙΠΕΔΟ 1: GATES OF THE LOST CITY

ΣΚΟΠΟΣ: Βρείτε την είσοδο της χαμένης πόλης.

Τα πρώτα επίπεδα είναι σχεδιασμένα με τέτοιο τρόπο ώστε να μάθετε τον χειρισμό, πράγμα απαραίτητο για το υπόλοιπο του παιχνιδιού. Προσέχετε τι σας λέει το tutorial γιατί μπορεί μερικά πράγματα να σας φαίνονται απλά, όμως κάποια άλλα δε θα

μπορούσατε να τα ανακαλύψετε μόνοι σας χωρίς βοήθεια. Αν ακολουθήσετε τις οδηγίες που σας δίνονται, τότε το επίπεδο ουσιαστικά θα ολοκληρωθεί μόνο του. Πάντως εμείς θα αναλύσουμε το επίπεδο σε περίπτωση που τύχει και δεν ακούσετε κάτι και χαθείτε. Στο σημείο εκκίνησης κινηθείτε ευθεία και σκαρφαλώστε στα περβάζια. Μόλις φτάσετε στην κορυφή, αρχίστε να κατεβαίνετε από

την άλλη μεριά και από εκεί πηδήξτε από τον καταρράκτη, μέσα στην πισίνα. Κινηθείτε κάτω από τον καταρράκτη για να βρείτε το πρώτο κειμήλιο του παιχνιδιού, το Idol of Ramba Vihara. Γυρίστε προς τα πίσω, στη μυστική σπηλιά πίσω από τον καταρράκτη και μπειτε μέσα στα αρχαιολογικά ερείπια. Περάστε πάνω από το βάζο και πιαστείτε από τη γωνία του τοίχου. Ανεβείτε επάνω. Συνεχίστε να περπατάτε στο μονοπάτι και θα καταλήξετε σε μια ακόμα μεγαλύτερη περιοχή. Κινηθείτε αριστερά και θα βρείτε ένα σιντριβάνι. Γεμίστε το παγούρι σας με νερό (ενέργεια) και ψάξτε για κάποιες ακόμα προεξοχές του τοίχου ώστε να σκαρφαλώσετε. Θα βρείτε ένα δωμάτιο στο οποίο θα πρέπει να μπειτε για να βρείτε το μαχαίρι στο πάτωμα κοντά σε έναν σκελετό. Κόψτε τις κληματαριές από την απέναντι πλευρά και θα έχετε ολοκληρώσει το επίπεδο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2: THE HUNTER'S CAMP

ΣΚΟΠΟΣ: Ανακαλύψτε ένα πέρασμα μέσα από τα πλημμυρισμένα ερείπια.

Το επίπεδο 2 συνεχίζει το tutorial του πρώτου επιπέδου μαθαίνοντάς σας πιο σύνθετες λειτουργίες καθώς και κάποιες τεχνικές οι οποίες είναι αρκετά προχωρημένες. Επίσης θα αντιμετωπίσετε και τους πρώτους εχθρούς για να πάρετε μια γεύση μάχης. Ετοιμαστείτε λοιπόν! Περάστε μέσα από τη σπηλιά που βρίσκεται στην αρχή του επιπέδου και από εκεί μέσα από τις κληματαριές. Θα φτάσετε σε ένα σημείο όπου κατασκηνώνουν κυνηγοί. Σκοτώστε αυτόν που θα συναντήσετε εκεί και κινηθείτε προς το κτίριο απέναντι. Μπειτε στο δωμάτιο δεξιά σας και χτυπήστε και τον άλλο κυνηγό που θα εμφανιστεί. Κόψτε το σκοινί μπροστά σας το οποίο συγκρατεί το μεγάλο κουτί. Θα πέσει στο έδαφος,



Κατεβείτε κάτω και θα έρθετε αντιμέτωποι με ακόμα έναν εχθρό. Νικήστε τον και αρχίστε να σπάτε τα κουτιά που υπάρχουν μέσα στο δωμάτιο. Θα φανερώσετε χρήσιμα αντικείμενα. Κινηθείτε προς τα έξω και θα έρθετε αντιμέτωποι με δύο ακόμα φρουρούς. Εκεί κοντά υπάρχει και μια αποθήκη η οποία διαθέτει ένα φυτάρι. Πάρτε το και χρησιμοποιήστε το ως όπλο. Αν πάλι δε σας αρέσει το φυτάρι, θα βρείτε κοντά στη φωτιά καρέκλες καθώς και μπουκάλια τα οποία είναι επί-

ώστε να περάσετε από επάνω. Θα προσγειωθείτε σε ένα μέρος που θα πρέπει να κάνετε πάλι χρήση του μαστιγίου σας ώστε να προχωρήσετε. Δυστυχώς εκεί που θα προσγειωθείτε είναι άλλη μια παγίδα που θα σας ρουφήξει κάτω. Προχωρήστε μέχρι να συναντήσετε μια περιοχή στην οποία τα πάντα είναι πλημμυρισμένα. Μπείτε μέσα στο νερό και κολυμπήστε απέναντι. Γεμίστε το παγούρι σας μέσα στο σιντριβάνι και μπειτε ξανά μέσα στο νερό. Ανεβείτε χρησιμοποιώντας τις



Άρπα τnv!

φρουροί θα έρθουν κατά πάνω σας με σκοπό να σας σκοτώσουν. Είναι αρκετά βαριά οπλισμένοι οπότε καταλληλότερο όπλο κρίνεται η караμπίνα ή το revolver. Σκοτώστε και τους δύο και μπειτε μέσα στο δωμάτιο. Εδώ τελειώνει και το επίπεδο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 3: THE PATHS OF THE ANCIENTS

ΣΚΟΠΟΣ: Βρείτε μια βόμβα για να καταστρέψετε την πύλη. Περάστε μέσα από την πύλη.

Από την αρχή του επιπέδου κρεμαστείτε πάνω από το βάθρο και κινηθείτε προς την έξοδο της στηλιάς. Νικήστε τους δύο φύλακες που βρίσκονται απ' έξω. Αν πάτε δεξιά θα βρείτε ένα σιντριβάνι. Εσείς όμως θα πρέπει να πάτε μπροστά και να ακολουθήσετε τις σκάλες. Στο κάτω μέρος του επιπέδου θα πρέπει να μπειτε μέσα στο κτίριο και να ανεβείτε τη σκάλα. Εκεί θα σας περιμένει ένας κυνηγός. Σκοτώστε τον και τραβήξτε τον μοχλό για να ανοίξει μια πόρτα στην κορυφή του λόφου. Κινηθείτε στην κορυφή και πηδήξτε πάνω στην πλατφόρμα ώστε να περάσετε μέσα από την πόρτα. Μέσα θα βρείτε ένα medikit και πυρομαχικά για την

τε εκρηκτικά για να μπορέσετε να περάσετε. Αφού πλησιάσετε την πύλη, μια ομάδα από εχθρούς θα πεταχτεί από τα κοντινά κτίρια. Σκοτώστε τους όλους και ψάξτε μέσα σε όλα τα κτίρια. Εκεί θα βρείτε τη βόμβα. Αρπάξτε την και γυρίστε πίσω στην πύλη. Φυτέψτε τη βόμβα δίπλα στην πύλη και φύγετε όσο γίνεται πιο γρήγορα. Περάστε μέσα από την καινούρια τρύπα που έχετε σχηματίσει στον τοίχο για να φτάσετε στο επόμενο επίπεδο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4: THE PALACE OF FORGOTTEN KINGS

ΣΚΟΠΟΣ: Προχωρήστε μέχρι το τέλος του μονοπατιού.

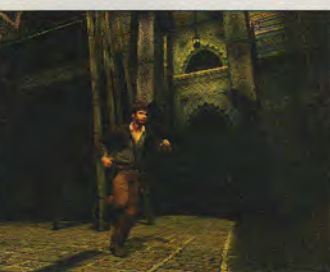
Τραβήξτε τον διακόπτη κοντά στην αρχή του επιπέδου για να ανοίξει η πόρτα. Βγείτε έξω στη μεγάλη ανοιχτή περιοχή η οποία είναι γεμάτη με πέτρες. Θα έρθετε αντιμέτωποι με τρεις κυνηγούς οι οποίοι θέλουν να σας βλάψουν. Απαντήστε με σφαίρες. Μόλις τους νικήσετε, κινηθείτε προς τα δεξιά στην είσοδο και περάστε μέσα από κάποια σπασμένα σκαλιά. Ανεβείτε τα και περάστε μέσα από την πόρτα που βρίσκεται από επάνω σας. Προχωρήστε μέχρι να δείτε εχθρό. Σκοτώστε τον και πετάξτε τον κάτω. Τραβήξτε τον διακόπτη για να περάσετε την πόρτα και να βρεθείτε στην περιοχή στην οποία βρισκόσασταν στην αρχή του επιπέδου. Διαλύστε τις κληματαριές που κλύπτουν την πόρτα και περάστε από μέσα. Καθώς μπαίνετε, στρίψτε δεξιά και σκαρφαλώστε πάνω χρησιμοποιώντας τις γωνίες. Πηδήξτε πάνω στην πλατφόρμα, μέσα από την πόρτα και μπειτε στο δωμάτιο από την απέναντι πλευρά. Θα βρείτε μέσα το Negombo Relic. Γυρίστε πίσω και σκαρφαλώστε στις κληματαριές οι οποίες καλύπτουν τους τοίχους. Στην κορυφή του τοίχου υπάρχουν κάποιες παγίδες που θα σας κάνουν τη ζωή κόλαση. Στην επόμενη σειρά από διαδρόμους θα συναντήσετε δύο σημεία στο πάτωμα τα οποία διαλύονται καθώς



Απάττοι ναοί. Παλιά μου τέχνη κόκκινο!

σας πολύ χρήσιμα και εντυπωσιακά όπλα. Αφού τους εξουδετερώσετε, κατεβείτε τις σκάλες μπροστά σας και θα φτάσετε σε ένα μονοπάτι το οποίο οδηγεί σε ένα εσωτερικό σιντριβάνι. Γεμίστε ξανά το παγούρι σας και κοιτάξτε προς τα αριστερά. Κοντά στον τοίχο θα δείτε ένα άγαλμα με το κεφάλι ενός κροκόδειλου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το μαστίγιό σας ώστε να περάσετε απέναντι. Τώρα θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το slide σας ώστε να περάσετε κάτω από τον τοίχο. Καθώς φεύγετε από τον χώρο κατασκήνωσης, θα δείτε ένα κουτί να στέκεται στον αέρα. Κόψτε το σκονί και θα πέσει κάτω στη φωτιά της κατασκήνωσης. Αν κατεβείτε πάλι κάτω και συλλέξετε τα αντικείμενα, θα βρείτε και την Mahavatu Mask. Αφού περάσετε το κουτί, θα συναντήσετε την πρώτη παγίδα του παιχιδιού. Αν κοιτάξετε προσεκτικά το έδαφος θα δείτε ότι σε κάποιο σημείο σπάει. Αν περάσετε από πάνω του, θα σπάσει εντελώς και θα βρεθείτε σε μια στηλιά. Ευτυχώς δεν υπάρχει τίποτα το ανησυχητικό εδώ. Θα πρέπει να σκαρφαλώσετε χρησιμοποιώντας τις κληματαριές. Για να αποφύγετε την παγίδα θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το μαστίγιό σας

εσοχές στον κοντινό τοίχο και από εκεί χρησιμοποιήστε τις κληματαριές ώστε να κρεμαστείτε και να περάσετε απέναντι μέσα σε ένα δωμάτιο. Προχωρήστε με προσοχή καθώς ένας κυνηγός με караμπίνα έχει αντιληφθεί την παρουσία σας και σκοπεύει να



σας επιτεθεί. Το revolver είναι ο καλύτερός σας φίλος αυτή τη στιγμή. Μόλις ο κυνηγός πεθάνει, μπορείτε να βγείτε από το δωμάτιο και να περάσετε πάνω από την πλατφόρμα στην απέναντι πλευρά. Χρησιμοποιήστε το άγαλμα του κροκόδειλου για να περάσετε πάνω από το κενό (θα χρειαστεί να πηδήξετε στον αέρα και από εκεί να χρησιμοποιήσετε το μαστίγιό για να πιαστείτε). Ψάξτε για έναν μοχλό κάπου ψηλά. Μόλις τον βρείτε, τραβήξτε τον. Θα ανοίξει μια πόρτα και δύο



καραμπίνα. Βγείτε ξανά έξω και πηδήξτε επάνω στην πλατφόρμα. Θα βρείτε μια μικρή εξοχή η οποία βρίσκεται στο κτίριο στα δεξιά. Πιαστείτε από τη γωνία στην άλλη πλευρά. Τώρα είστε κοντά στην πύλη του κροκόδειλου. Ανεβείτε τον λόφο και από εκεί θα μπορείτε να τη δείτε μπροστά σας. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι είναι κλειδωμένη και θα χρειαστεί-



Μου μυρίζει θαύμα γεύση!

και δύο εκτοξευτήρες με βελή! Το πρώτο σημείο του πατώματος που διαλύεται είναι κοντά στην αρχή ενώ το δεύτερο είναι πίσω από τον εκτοξευτήρα. Μην κάνετε roll για να το αποφύγετε καθώς θα πέσετε μέσα. Λογικά δε θα έχετε πρόβλημα να ξεχωρίσετε τις πέτρες που είναι ραγισμένες από τις απλές. Οι εκτοξευτήρες ξεκινάνε να λειτουργούν μόλις τους πλησιάσετε. Μην ανησυχείτε όμως! Για να τους περάσετε απλά κάντε roll από κάτω τους. Αφού περάσετε τις παγίδες, δουλειά σας θα είναι να κάνετε διπλό swing κατά μήκος του βάρθρου. Απλά χρησιμοποιήστε το μαστίγιο για να πιαστείτε και κρατήστε πατημένο το κουμπί για να περάσετε πάνω από τον πρώτο κροκόδειλο. Καθώς αιωρείστε, κάντε

το ίδιο για να περάσετε πάνω από τον δεύτερο κροκόδειλο. Αφήστε το κουμπί και πατήστε το πάλι γρήγορα ώστε να πετάξετε πάλι το μαστίγιο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 5: RIVER OF FANGS

ΣΚΟΠΟΣ: Εντοπίστε την είσοδο της σπηλιάς της θεάς του ποταμού.

Μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι θα μπειτε σε Adventure Mode. Εδώ θα πρέπει να περάσετε πάνω από μια σειρά από τούβλα κινώντας τον χαρακτήρα δεξιά, αριστερά, πάνω και κάτω. Μπορείτε να κινηθείτε μόνο από το ένα τούβλο στο άλλο, οπότε οι κινήσεις σας είναι περιορισμένες. Μπορείτε επίσης να κάνετε και roll. Το Adventure Mode είναι συ-

νήθως στημένο με τέτοιο τρόπο που να έχει παγίδες. Θα πρέπει λοιπόν να μετράτε τον χρόνο σας έτσι που να αποφεύγετε την πιθανή πτώση. Στο Adventure Mode υπάρχουν επίσης και καρφιά τα οποία ανεβοκατεβαίνουν. Πριν πιναχτούν συνήθως βγάζουν καπνό. Γενικώς κανόνες είναι να κινείστε μόνο όταν τα καρφιά μπαίνουν μέσα στο πάτωμα. Έτσι θα αποφεύγετε να στέκεστε σε τούβλα που βγάζουν καπνό με διαφορετά δευτερολέπτων. Αυτή τη φορά δεν είναι αναγκαίο να κάνετε roll. Μόλις ολοκληρώσετε το Adventure Mode θα καταλήξετε σε ένα μεγάλο δωμάτιο. Εκεί υπάρχουν τρεις εχθροί που σας περιμένουν. Κοντά στα δεξιά της εισόδου υπάρχει ένα σιντριβάνι το οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αν θέλετε να γεμίσετε την ενέργειά σας πριν τη μάχη. Μόλις εμφανιστούν οι εχθροί, διαλύστε τους και τραβήξτε τον διακόπτη που βρίσκεται πίσω από το δωμάτιο για να ανοίξετε το μονοπάτι και να βγείτε έξω. Θα συναντήσετε μια μικρή κατασκήνωση κοντά σε ένα φαράγγι. Υπάρχουν δύο φρουροί. Ο καθένας βρίσκεται ανάμεσα σε δύο σκηνές. Κινηθείτε αθόρυβα και σκοτώστε τους. Μόλις συναντήσουν τον δημιουργό τους, ανοίξτε τις σκηνές για να πάρετε πυρομαχικά καθώς και για να γεμίσετε το παγούρι σας. Τώρα είναι η ώρα να διασχίσετε το φαράγγι. Η παλιά γέφυρα έχει πολλά σπασμένα σημεία οπότε θα πρέπει να κάνετε άλματα για να προχωρήσετε πιο μπροστά. Να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί ώστε να μην πηδάτε μακριά.

Συνήθως τα άλματα του Indy είναι αρκετά δυνατά και περνάει κατά πολύ τη γέφυρα. Να προσέχετε όμως να μη βρεθείτε κατά λάθος σε πιο μπροστά τρύπα. Μόλις φτάσετε στο κέντρο της γέφυρας, τα πάντα θα καταρρεύσουν και ο Indy θα βρεθεί κάτω από το νερό. Υπάρχουν ορισμένοι κροκόδειλοι εκεί κοντά, οπότε καλό θα είναι να βγείτε στη στεριά όσο γίνεται γρηγορότερα. Εκεί θα βρείτε κρυνία. Πετάξτε τα μέσα στη θάλασσα και έτσι θα αποσπάσετε την προσοχή των κροκοδειλων. Μπειτε μέσα στο νερό πάλι και κινηθείτε προς την είσοδο της σπηλιάς. Μπειτε μέσα. Στο δωμάτιο υπάρχουν δύο διακόπτες. Αν τους ενεργοποιήσετε θα ανοίξει μια τρύπα στο έδαφος. Μπειτε μέσα για να ολοκληρώσετε το επίπεδο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 6: TEMPLE OF THE RIVER GODDESS

ΣΚΟΠΟΣ: Φανερώστε τον Ναό του Kouru Watu.

Ξεκινήστε κολυμπώντας μέσα στο υπόγειο σπηλαιο. Μετά από λίγο θα βρεθείτε σε ένα μικρό δωμάτιο στο οποίο θα μπορείτε να πάρετε μια ανάσα. Ξαναμπειτε στο νερό και κινηθείτε προς το κεντρικό δωμάτιο το οποίο περιέχει το αγάλμα (ή μάλλον το κεφάλι) του Kouru Watu. Υπάρχουν δύο κροκόδειλοι ακόμα οι οποίοι κάνουν βόλτες μέσα στο δωμάτιο. Στο έδαφος υπάρχουν κάποια κρυνία τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να αποσπάσετε την προσοχή των κροκοδειλων. Κολυμπήστε μέχρι τις σκάλες οι οποίες οδηγούν στο κάτω μέρος του αγάλματος. Ανεβείτε τις σκάλες και σκοτώστε τους δύο εχθρούς που θα συναντήσετε εκεί. Μόλις τελειώσετε μαζί τους, αρχίστε να ψάχνετε για τον μοχλό που βρίσκεται ανάμεσα στις σκάλες. Τραβήξτε τον και θα κατέβει ένα κλουβί από επάνω. Χρησιμοποιήστε το ως πλατφόρμα για να περάσετε πάνω από το κενό. Μπειτε στο δωμάτιο στα αριστερά και εκεί θα βρείτε ένα σιντριβάνι. Γεμίστε την ενέργειά σας και ανεβείτε τη σκάλα. Αυτή τη φορά δεν υπάρχουν βελάκια μαζί με τα καρφιά οπότε τα πράγματα θα είναι σαφώς ευκολότερα. Αποφύγετε τα καρφιά όπως και πριν κάνοντας roll. Στο δωμάτιο μετά το Adventure Mode υπάρχει ένας μοχλός. Τραβήξτε τον για να ανοίξει η πόρτα στο κεντρικό δωμάτιο. Το στόμα του αγάλματος θα ανοίξει. Βγείτε από την πόρτα και ανεβείτε πάνω στην κλιματαριά. Από εδώ, γυρίστε πίσω στην περιοχή με το κεφάλι του αγάλματος. Μπειτε μέσα στο στόμα.



ΕΠΙΠΕΔΟ 7: INTO THE SACRED CAVERNS

ΣΚΟΠΟΣ: Βρείτε τον δρόμο μέσα στο ιερό του ναού.

Ξεκινάτε αυτό το επίπεδο μέσα στη σπηλιά με έναν καταρράκτη πολύ κοντά σας. Ανεβείτε τις σκάλες που βρίσκονται δίπλα στον καταρράκτη και κινηθείτε μέσα από τους διαδρόμους. Θα φτάσετε τελικά σε ένα αδιέξοδο με έναν σκελετό ακριβώς μπροστά σας. Αν πατήσετε το έδαφος θα ενεργοποιήσετε την παγίδα με τα καρφιά. Μόλις τη δείτε να λειτουργεί, πηδήξτε έτσι ώστε να πέσετε επάνω της. Θα σας μεταφέρει σε ένα δωμάτιο που βρίσκεται στον επάνω όροφο. Πηδήξτε κάτω για να βρεθείτε δίπλα στην τρύπα. Μόλις βρεθείτε κάτω θα δείτε ότι βρίσκεστε σε ένα δωμάτιο το οποίο δεν έχει καμία έξοδο.

Υπάρχει όμως... Το πάτωμα δε θα αντέξει και θα ανοίξει με αποτέλεσμα να βρεθείτε σε μια τσουλήθρα που άνετα θα ξεπερνούσε αυτή της Disneyland. Κατά την πτώση μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το μαστίγιο για να κάνετε swing και να πηδήξετε στις κοντινές πλατφόρμες. Στα αριστερά θα δείτε μια σκάλα. Ανεβείτε. Αν κατά λάθος πέσετε, θα χρειαστεί να βγείτε πολύ γρήγορα από το νερό (κροκόδειλοι!) και να τρέξετε στη στεριά. Μη βγείτε πολύ γρήγορα όμως αν δεν έχετε Canteen Upgrade επίπεδο 5. Στο υποβρύχιο επίπεδο υπάρχει ακόμα ένας κροκόδειλος. Αφού βγείτε, ανεβείτε τις σκάλες και θα φτάσετε στο σημείο από το οποίο είχατε πέσει. Βγείτε έξω και σκοτώστε τους εχθρούς που θα εμφανιστούν. Ανεβείτε τον τοίχο που είναι καλυμμένος με κληματαριές και κάντε swing για να πέσετε επάνω στο έδαφος. Θα δείτε ένα σιντριβάνι και στο τέλος έναν μοχλό. Τραβήξτε τον και ένα κλουβί θα πέσει από ψηλά. Τραβήξτε ξανά τον μοχλό και τρέξτε προς την πλατφόρμα που ανεβαίνει. Στην κορυφή θα συναντήσετε τρεις εχθρούς. Σκοτώστε τους. Τραβήξτε τον μοχλό στο δωμάτιο και περάστε μέσα από την πόρτα. Μόλις ολοκληρώσατε και αυτό το επίπεδο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 8: THE SILENT GUARDIANS

ΣΚΟΠΟΣ: Επιζήστε από τη δοκιμασία των Silent Guardians.

Κινηθείτε προς την ιερή λίμνη.

Οι Silent Guardians αποτελούν ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες παγίδες. Κρέμονται από το ταβάνι και ανιχνεύουν τον ήχο. Αν ακούσουν κάτι ρίχνουν bolts προς την πηγή του ήχου (εσάς δηλαδή αν κάνετε θόρυβο). Μιας και μπορούν να σας προκαλέσουν μεγάλη ζημιά,



θα χρειαστεί να βρείτε κάποιο τρόπο ώστε να μη σας ακούσουν καθόλου. Ο πρώτος Silent Guardian είναι πολύ απλός στο να τον περάσετε. Να περπατάτε διαρκώς στο έδαφος με το γρασίδι και όπου υπάρχει κανονικό έδαφος, απλά κάντε άλμα για να μην το πατήσετε. Έτσι θα περάσετε απαρατήρητοι. Για τον δεύτερο Silent Guardian πιαστείτε από τη γωνία του δωματίου που προεξέχει και κινηθείτε από εκεί. Ο τρίτος guardian χρειάζεται διαφορετική τακτική. Πετάξτε ένα κρανίο έτσι ώστε να το ακούσει και να το πυροβολήσει. Τρέξτε κατά μήκος του δωματίου ώστε να περάσετε πριν αρχίσει να ρίχνει ξανά. Στο επόμενο δωμάτιο θα ηρεμήσετε λίγο με το θέμα Silent Guardians. Κινηθείτε προς τον καταρράκτη με τη σπηλιά και σκοτώστε τον φύλακα που είναι μέσα. Ανεβείτε τα σκαλιά και μόλις συναντήσετε τον δεύτερο φύλακα, σκοτώστε τον. Αναπληρώστε την ενέργειά σας στο κοντινό σιντριβάνι. Προχωρήστε στο επόμενο δωμάτιο το οποίο θα σας μεταφέρει πάλι πίσω στην παλιά ιστορία με τους Silent Guardians. Το τέταρτο και πέμπτο group από εχθρούς θα είναι αυτά τα οποία θα σας δυσκολέψουν περισσότερο. Μη σας κάνει εντύπωση αν θα περνάτε το ίδιο σημείο ξανά και ξανά. Θα πρέπει να πετάτε κρανία συνεχώς και όσο μπορείτε να κινείστε στις περιοχές με το γρασίδι! Μόλις περάσετε και το πέμπτο group θα φτάσετε στο τέλος του επιπέδου.

ΕΠΙΠΕΔΟ 9: THE IDOL OF KOURU WATU

ΣΚΟΠΟΣ: Αρπάξτε το αγαλματίδιο του Kouru Watu και ξεφύγετε ζωντανό.

Στο κέντρο της ιερής λίμνης

υπάρχει ένα μικρό νησάκι. Στο νησί αυτό υπάρχει θησαυρός ο οποίος είναι ουσιαστικά το αντικείμενο το οποίο ψάχνετε! Το αγαλματίδιο του Kouru Watu! Βέβαια το αγαλματίδιο είναι πολύ καλά φυλαγμένο και όχι μόνο θα χρειαστεί να βρείτε τρόπο να περάσετε τον τοίχο ο οποίος προστατεύει τον θησαυρό, θα πρέπει κιόλας να φυλαχτείτε και από τον κροκόδειλο ο οποίος κάνει βόλτες συνέχεια! Ο πρώτος σας στόχος είναι να πάτε αριστερά προς την είσοδο της λίμνης. Βλέπετε το άνοιγμα που υπάρχει στο άλλο δωμάτιο; Εκεί θα πρέπει να πάτε και να κολυμπήσετε. Βέβαια ο κροκόδειλος δε θα σας διευκολύνει ιδιαίτερα. Κοιτάξτε γύρω σας για να βρείτε κανένα κρανίο ώστε να το πετάξετε. Μόλις το βρείτε, πετάξτε το στην αντίθετη πλευρά από αυτή που θέλετε να κινηθείτε προς τα εκεί. Μόλις φτάσει, μπειτε στο νερό και κολυμπήστε όσο πιο γρήγορα μπορείτε (σαν να σας κυνηγεί κροκόδειλος!). Ο κίνδυνος με τον κροκόδειλο δεν

είχε τελειώσει ακόμα όμως. Θα πρέπει να τον τραβήξετε μέσα στο δωμάτιο στο οποίο έχετε μπει για να τον παγιδεύσετε μέσα. Μπαίνοντας στο νερό και βγαίνοντας γρήγορα, θα τον τραβήξετε προς το μέρος σας. Μόλις μπει στο δωμάτιο, τρέξτε προς τον μοχλό και τραβήξτε τον ώστε να κλείσει η πόρτα και να παγιδευτεί μέσα. Κατευθυνθείτε προς τη σκάλα και τραβήξτε και τον άλλο μοχλό. Θα κατέβουν ορισμένα κλουβιά τα οποία θα αρχίσουν να δημιουργούν ένα μονοπάτι προς το κεντρικό νησί. Περάστε κατά μήκος των κλουβιών και χρησιμοποιώντας τις αλυσίδες θα βρεθείτε στον πρώτο θάλαμο από τη μεριά της ιερής λίμνης. Τραβήξτε τον διακόπτη και θα κατεβάσετε περισσότερα κλουβιά. Επαναλάβετε τη διαδικασία αυτή μέχρι να φτάσετε και στον δεύτερο διακόπτη ο οποίος κατεβάξει περισσότερα κλουβιά. Περάστε από πάνω τους και κάντε swing στις αλυσίδες για μια ακόμα φορά. Θα φτάσετε στον τελευταίο θάλαμο ο οποίος έχει





Τη βάζετε μάγκες!

έναν διακόπτη που φανερώνει το αγαλματίδιο. Αν κατά τη διάρκεια της ανάβασης πέσετε από τις πλατφόρμες, μην ανησυχείτε μιας και στο νερό δεν υπάρχει πια κροκόδειλος. Πέστε μέσα στο νερό και κολυμπήστε στο κεντρικό νησί. Αρπάξτε το άγαλμα του Kouru Watu. Τα δύσκολα δεν έχουν τελειώσει ακόμα... Το πάτωμα θα ανοίξει και θα βρεθείτε σε έναν υπόγειο διάδρομο. Βγάλτε το μαχαίρι και κολυμπήστε προς τις τρύπες που υπάρχουν στο δωμάτιο. Κόψτε τις κληματαριές και ανεβείτε. Μόλις συμβεί αυτό, θα ανοίξει η πύλη. Κολυμπήστε προς την είσοδο που σας έφερε κοντά στην ιερή λίμνη και βγείτε στη στεριά.

ΠΡΑΓΑ

Αφού πάρει το αγαλματίδιο του Kouru Watu και το πρώτο κομμάτι του καθρέφτη, ο Indy συμφωνεί να βοηθήσει τον Marshall Kai και την Mei Ying να βρουν τα άλλα δύο κομμάτια του καθρέφτη των ονείρων. Αυτή η αποστολή σας μεταφέρει στην Πράγα όπου θα πρέπει να μπειτε κρυφά σε ένα παλιό κάστρο με

σκοπό την ανεύρεση των κομματιών του καθρέφτη.

ΕΠΙΠΕΔΟ 1: THE CASTLE GATES

ΣΚΟΠΟΣ: Βρείτε τρόπο να μπειτε μέσα στο κάστρο.

Ξεκινάτε την αποστολή στους δρόμους της Πράγας κατά μήκος του ποταμού. Σκοπός σας είναι να μπειτε μέσα στο κάστρο. Αν και ο Indy λέει ότι θα κρατήσει ήπιους τόνους, μόλις δει κάποιον φύλακα, μπαίνει σε κατάσταση τσαντίλας και ξεκινάει αμέσως καβγά. Ο πρώτος μάλιστα καβγάς γίνεται όταν περάσετε τον δρόμο κοντά στο σιντριβάνι. Μόλις εξουδετερώσετε τον φύλακα, μπορείτε να προχωρήσετε ευθεία για να βγείτε στον δρόμο ξανά. Στο τέλος του δρόμου θα συναντήσετε ακόμα έναν εχθρό. Νικήστε τον και χρησιμοποιήστε την πλατφόρμα για να ανέβετε στον διάδρομο ψηλά. Προχωρήστε στον διάδρομο και κατά μήκος του δρόμου σκοτώστε τους φύλακες. Μόλις φτάσετε έξω, κοιτάξτε προς το κάστρο και θα δείτε μια αλυσίδα να κρέμεται κάτω.

Πηδήξτε επάνω της και κατε-



Όχι, δεν είναι shooter, αλήθεια!

βείτε στο έδαφος. Μπροστά σας τώρα είναι το κάστρο. Η κεντρική είσοδος όμως δεν ανοίγει αν και θα βρείτε ένα Medikit στο πίσω μέρος του φορτηγού. Προχωρήστε στις σκάλες και κατευθυνθείτε προς την περιοχή που βρίσκεται κάτω από τη γέφυρα. Εδώ θα βρείτε μια σωλήνα που εκτοξεύει συνέχεια νερό. Περάστε από επάνω της και πιαστείτε ώστε να βρεθείτε από την άλλη πλευρά της γέφυρας. Συνεχίστε για λίγο και αφήστε τη σωλήνα ώστε να πέσετε στο κέντρο της πλατφόρμας. Χρησιμοποιήστε το μαστίγιό σας για να πιαστείτε στην αλυσίδα που βρίσκεται λίγο πιο μπροστά. Θα περάσετε απέναντι και θα βρείτε στα αριστερά σας σφαίρες για το Luger. Στα δεξιά θα βρείτε μια πόρτα που οδηγεί στο κάστρο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2: THE DUNGEON

ΣΚΟΠΟΣ: Προχωρήστε μέσα στο Dungeon και κατευθυνθείτε προς την αυλή του κάστρου.

Από την είσοδο του Dungeon περπατήστε ευθεία προς τον ξύλινο διάδρομο και από εκεί κάντε swing κατά μήκος του δωματίου. Κατεβείτε τα σκαλιά και θα βρεθείτε στον χαμηλότερο όροφο. Κατεβείτε και τα επόμενα σκαλιά και θα δεχτείτε επίθεση από δύο φύλακες. Βγάλτε τους από τη μέση και προχωρήστε στον επόμενο διάδρομο. Εδώ θα συναντήσετε πολλές παγίδες. Πρώτα θα συναντήσετε λεπίδες οι οποίες πετάγονται από δεξιά και αριστερά. Ο τρόπος που θα περάσετε από εδώ είναι να περιμένετε πρώτα να περάσουν από κοντά σας οι λεπίδες και μετά να τρέξετε μαζί τους παράλληλα. Στο επόμενο σημείο θα πρέπει να κάνετε roll ώστε να περάσετε από κάτω και τέλος θα πρέπει να αντιμετωπί-

σετε τα περιστρεφόμενα καρφιά. Περάστε από τον διάδρομο όσο γίνεται πιο γρήγορα χρονομετράντας τότε οι λεπίδες πέφτουν. Αποκλείεται να μη χτυπήσετε έστω και λίγο, οπότε μην ανησυχείτε για κάποιους μικροτραυματισμούς. Αφού τελικά περάσετε από αυτό τον χαμό, θα φτάσετε σε έναν μοχλό. Τραβήξτε τον και θα ανοίξει μια πόρτα κοντά στη σκάλα από την οποία είχατε κατέβει πιο πριν. Κατεβείτε και θα βρεθείτε στο δωμάτιο από το οποίο είχατε ξεκινήσει. Μόλις εμφανιστούν δύο φρουροί, σκοτώστε τους και κατευθυνθείτε προς την πόρτα που μόλις έχει ανοίξει. Στο τέλος του διαδρόμου υπάρχει ένα βάθρο. Χρησιμοποιήστε το τρέξιμο και το άλμα για να μπείτε να περάσετε από επάνω του. Πιαστείτε από την αλυσίδα και σκαρφαλώστε μέχρι να φτάσετε στην κορυφή του δωματίου. Θα βρεθείτε σε έναν διάδρομο ο οποίος είναι γεμάτος με κλουβιά και μερικούς φύλακες. Μόλις τους εξοντώσετε, προχωρήστε πιο μπροστά για να βρεθείτε στο επόμενο δωμάτιο το οποίο είναι γεμάτο αρουραίους. Στο νερό κάπου στα αριστερά σας υπάρχει ένα σιντριβάνι. Πηδήξτε στην υπερυψωμένη πλατφόρμα η οποία βρίσκεται στο κέντρο του δωματίου. Τραβήξτε τον μοχλό για να χαμηλώσετε τις αλυσίδες στα δεξιά σας. Χρησιμοποιήστε τις για να σκαρφαλώσετε στην πλατφόρμα η οποία βρίσκεται στην κορυφή του δωματίου. Εκεί σας περιμένει ακόμα ένας μοχλός. Τραβήξτε τον και μια ακόμα πόρτα θα ανοίξει. Πηδήξτε ξανά κάτω στην πλατφόρμα στο κέντρο του δωματίου και τραβήξτε τον αριστερό μοχλό. Θα κατεβάσετε κάποιες αλυσίδες οι οποίες βρίσκονται στα αριστερά. Χρησιμοποιήστε τις για να περάσετε από την ανοιχτή πόρτα. Τραβήξτε τον μοχλό μέσα για να





ανοίξετε την πύλη που οδηγεί στην αυλή.

ΕΠΙΠΕΔΟ 3: THE COURTYARD

ΣΚΟΠΟΣ: Βρείτε τρόπο να μπει-
τε στο φρουρίο του κάστρου.

Η αυλή είναι μια ανοιχτή περιοχή η οποία βρίσκεται μέσα στο κάστρο κοντά στις πύλες. Είναι γεμάτη από εχθρούς τους οποίους θα πρέπει να εξολοθρεύσετε. Από την είσοδο της αυλής αρχίστε να τρέχετε προς τη δεξιά πλευρά των πυλών. Κοντά στο παρκαρισμένο φορτηγάκι υπάρχει ένα πολυβόλο μαζί με πολλά πυρομαχικά. Πάρτε το και θα έχετε ένα μεγάλο πλεονέκτημα απέναντι στους εχθρούς σας. Θα βρείτε μερικούς στην αυλή με τους οποίους μπορείτε να κάνετε και εξάσκηση για να το μάθετε στον χειρισμό καλύτερα. Μόλις αρχίσετε να πυροβολάτε, θα σας ακούσουν οι φρουροί και θα έρθουν με άγριες διαθέσεις προς το μέρος σας. Σκοτώστε τους και κινηθείτε προς το παρκαρισμένο φορτηγάκι. Θα εμφανιστούν κι άλλοι εχθροί οπότε περιποιηθείτε τους. Μόλις σταματήσουν να έρχονται, κατευθυνθείτε προς το πηγάδι ανοίγοντας την είσοδο με μια βόμβα. Υπάρχει μία στο φορτηγάκι εκεί που είχατε πάρει και το όπλο. Μπειτέ μέσα στο πηγάδι και μόλις φτάσετε στον πάτο, κολυπήστε κάτω από το νερό για βρείτε ένα υπόγειο πέρασμα. Μόλις περάσετε, ψάξτε για έναν μοχλό. Θα σας ανοίξει τον δρόμο που οδηγεί στο τέλος του επιπέδου.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4: THE GREAT HALL

ΣΚΟΠΟΣ: Βρείτε το κλειδί για τη

βιβλιοθήκη. Κατευθυνθείτε προς τη βιβλιοθήκη του κάστρου.

Από την αρχή του επιπέδου θα πρέπει να κινηθείτε προς τα σκαλιά, να τα κατεβείτε και να βρεθείτε στο δωμάτιο όπου γίνονται τα συμπόσια. Ανεβείτε τα σκαλιά και κατεβείτε τα από την άλλη μεριά. Θα συναντήσετε ένα σιντριβάνι. Όμως για να μπορέσετε να προχωρήσετε θα πρέπει να ανεβείτε στην κορυφή της σκάλας που είναι κοντά στο σιντριβάνι. Από εδώ μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το μαστίγιο για να κάνετε swing στα παραπάνω μονοπάτια. Περάστε πάνω από τον πολυέλαιο και κατεβείτε τον διάδρομο από την άλλη πλευρά. Θα φτάσετε σε ένα μεγάλο χολ και μερικοί φρουροί που βρίσκονται από κάτω σας, στο τραπέζι, θα συζητάνε ήρεμα. Ένας πολυέλαιος κρέμεται από πάνω τους. Περάστε έτσι ώστε να βρεθείτε στην άλλη πλευρά του δωματίου. Εκεί υπάρχει ένας μοχλός τον οποίο αν τραβήξετε θα ριζίει τον πολυέλαιο πάνω στα κεφάλια των φρουρών. Μόλις γίνει και αυτό, πηγαίνετε μέχρι τον επάνω όροφο όπου είχατε δει τον πολυέλαιο και χρησιμοποιήστε το μαστίγιο ώστε να κρεμαστείτε και να περάσετε απέναντι κάνοντας swing. Θα δείτε ένα δωμάτιο, μπειτέ μέσα και προχωρήστε προς την πόρτα που βρίσκεται στα αριστερά. Στο τραπέζι, που βρίσκεται στο πίσω μέρος του δωματίου, βρίσκεται το Library key! Μόλις το πάρετε, μια ομάδα από εχθρούς θα σας επιτεθεί και θα πρέπει εσείς να χρησιμοποιήσετε κάποιο από τα όπλα σας για να μειώσετε τον αριθμό τους. Μόλις ξεμπερδέψετε μαζί τους, πηγαίνετε προς το τζάκι και περάστε από την πόρτα η οποία

είναι απέναντι από αυτή που είχατε ανοίξει για να πάρετε το κλειδί. Κατεβείτε τα σκαλιά μέχρι να δείτε μια πόρτα στα αριστερά. Χρησιμοποιήστε το κλειδί για να την ανοίξετε.

ΕΠΙΠΕΔΟ 5: THE LIBRARY

ΣΚΟΠΟΣ: Βρείτε ένα αντικείμενο το οποίο θα ανοίξει την ψεύτικη βιβλιοθήκη. Βρείτε τον χάρτη του κάστρου.

Τρέξτε προς το Alchemist's Laboratory. Αν χρειάζεστε ενέργεια θα πρέπει να γνωρίζετε ότι υπάρχει ένα σιντριβάνι κάτω από την πόρτα της εισόδου με το που ξεκινάτε το επίπεδο. Κατεβείτε τα σκαλιά κάτω δεξιά. Για να συνεχίσετε όμως θα πρέπει να πάτε από τα αριστερά της σκάλας. Ανεβείτε τα κουτιά στο τέλος του δρόμου και κάντε swing πάνω προς το μαστίγιο σας. Προχωρήστε παράλληλα με τις βιβλιοθήκες μέχρι να συναντήσετε μια σκάλα. Ανεβείτε την και στην κορυφή θα βρείτε ένα κενό στα κάγκελα. Πηδήξτε πάνω και χρησιμοποιώντας το μαστίγιο πιαστείτε από τον πολυέλαιο. Κατεβείτε από τα αριστερά και προχωρήστε ευθεία μέχρι να φτάσετε στη γωνία της κεντρικής βιβλιοθήκης. Ανεβείτε τη σκάλα και τραβήξτε τον διακόπτη στην κορυφή για να ανοίξει ο τοίχος στην άλλη πλευρά της βιβλιοθήκης. Προχωρήστε στο πιο κάτω επίπεδο και περάστε μέσα από τον τοίχο που μόλις ανοίξατε. Στο τραπέζι μπροστά σας βρίσκεται το Βιβλίο το οποίο θα χρειαστείτε για να ενεργοποιήσετε τις θήκες της βιβλιοθήκης. Για να βρείτε τις θήκες θα πρέπει να κάνετε τα πα-

ρακάτω: Επιστρέψτε στον όροφο που βρισκόσαστε χρησιμοποιώντας τη σκάλα και κοιτάξτε στο κοντινό δωμάτιο για να βρείτε έναν μοχλό. Τραβήξτε τον και ο πολυέλαιος θα κατεβεί.

Χρησιμοποιήστε τον κάνοντας swing για να περάσετε στην απέναντι πλευρά και να βρείτε τις θήκες. Τοποθετήστε το Βιβλίο στην ειδική θέση που θα δείτε και θα βρείτε ένα κρυφό δωμάτιο όπου υπάρχει ο χάρτης του κάστρου. Όταν επιστρέψετε στη βιβλιοθήκη, θα ανοίξει ένας ακόμα μυστικός τοίχος. Αυτή τη φορά όμως υπάρχουν και φρουροί. Πριν τους διαλύσετε, στρίψτε δεξιά αμέσως μετά την έξοδό σας από το δωμάτιο με τις θήκες. Προχωρήστε μέχρι το μέσον του δωματίου. Το πίσω μέρος θα ανοίξει και θα μπορέσετε να μπειτέ σε ένα δωμάτιο το οποίο έχει το Medallion of Libuse. Επιστρέψτε για να σκοτώσετε τους φύλακες και αναπληρώστε την ενέργειά σας στο σιντριβάνι. Περάστε μέσα από τον τοίχο που μόλις έχει ανοίξει. Μόλις ολοκληρώσατε και αυτό το επίπεδο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 6: THE ASTROLOGER'S CLOCK

ΣΚΟΠΟΣ: Λύστε τον γρίφο του πρώτου επιπέδου της πίστας.

Βρείτε το πρώτο από τα τέσσερα πετράδια το οποίο θα σας δώσει τη δυνατότητα να εισχωρήσετε στο εργαστήριο του Αλχημιστή. Το επίπεδο ξεκινάει μέσα σε ένα μεγάλο δωμάτιο. Στο κέντρο του υπάρχει ένα στέμμα. Αρπάξτε το και το δωμάτιο θα αρχίσει να γεμίζει με αέριο και καμία έξοδος πλέον δε θα σας είναι χρήσιμη. Μπορείτε όμως να τρέξετε ώστε να περάσετε κάτω από





Μπαμ! Σε έφραγα!



Μαμά, κοίτα τι θρίκα!



Θα τις κάνω καλά με το ένα κέρλι!

την πόρτα η οποία αρχίζει και κλείνει. Αν κάνετε roll θα τα καταφέρετε. Τώρα είστε στο δωμάτιο με το αστρολογικό ρολόι. Να του δίνετε προσοχή καθώς είναι σημαντικό παράγον για τα υπόλοιπα επίπεδα του κάστρου.

Προχωρήστε στο μπροστινό μέρος του δωματίου όπου βρίσκονται τα δύο αγάλματα του χάρου. Τραβήξτε τον μοχλό προς το μέρος τους για να εμφανίσετε ακόμα ένα άγαλμα. Τοποθετήστε το στέμμα στα χέρια του και θα ανοίξετε το χειριστήριο του ρολογιού. Το ρολόι έχει τρεις δείκτες. Ο ένας δείχνει ένα ζώδιο και οι άλλοι δύο δείχνουν την ώρα. (Ο ένας δείκτης είναι ο ήλιος και ο άλλος του φεγγαριού). Κοιτώντας τα σχέδια στην πόρτα μπορείτε να μάθετε το σημείο στο οποίο θα πρέπει να τοποθετήσετε τους δείκτες. Αν γίνουν όλα σωστά, θα ανοίξετε την πρώτη πόρτα τοποθετώντας τον δείκτη στο ζώδιο του Ταύρου, τον δείκτη του ήλιου στο II και τον δείκτη του φεγγαριού στο IV. Η πόρ-

τα θα ανοίξει και θα μπορείτε να μπειτε στο οπλοστάσιο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 7: THE ARMORY OBJECTIVES

ΣΚΟΠΟΣ: Βρείτε το σπασμένο σπαθί. Επιστρέψτε στο αστρολογικό ρολόι.

Σπάστε τα κουτιά στο έδαφος για να βρείτε ένα medikit. Ανεβείτε τη σκάλα στην οροφή. Κινηθείτε προς τις πύλες του κάστρου. Πιστείτε από τα κάγκελα και ανεβείτε τη σκάλα. Θα φτάσετε σε ένα δωμάτιο. Πηδήξτε επάνω στην αλυσίδα που κρέμεται και κατεβείτε. Κάντε swing και περάστε μέσα από το γυαλί. Σε αυτό το πέρασμα θα πρέπει να ανεβείτε τη σκάλα. Πηδήξτε στον επόμενο πύργο. Χτυπήστε τον φύλακα και κατεβείτε στην απέναντι μεριά. Σπάστε το τζάμι και μπειτε μέσα. Εκεί θα βρείτε το σπασμένο σπαθί. Σπάστε τον χαρτοφύλακα με τις γροθιές σας και πάρτε τον. Θα δεχτείτε επίθεση από μερικούς φρουρούς στο επόμενο δω-

μάτιο. Καλό θα είναι να χρησιμοποιήσετε τα όπλα σας. Προχωρήστε προς την πόρτα και ανεβείτε τη σκάλα από την οποία κατεβήκατε. Πηδήξτε στον πύργο και εκεί θα βρείτε ένα καλώδιο το οποίο κρέμεται κατά μήκος της οροφής. Χρησιμοποιήστε το μαστίγιο για να κατεβείτε. Προχωρήστε στις σκάλες και μέσα από την πόρτα για να βρεθείτε στο αστρολογικό ρολόι.

ΕΠΙΠΕΔΟ 8: THE ASTROLOGER'S CLOCK PART 2

ΣΚΟΠΟΣ: Λύστε τον γρίφο της δεύτερης πίστας.

Όπως και πριν, τραβήξτε τον μοχλό που βρίσκεται δίπλα στο άγαλμα του χάρου ώστε να κάνετε το άγαλμα να ορθωθεί μέσα από τις φλόγες. Τοποθετήστε το σπασμένο σπαθί στα χέρια του για να φανερώσετε τον πίνακα ελέγχου του ρολογιού. Ο πρώτος δείκτης στον Σκορπιό, ο ήλιος στο XII και το φεγγάρι στο III. Μόλις ανοίξετε την πόρτα του παρατηρητηρίου.

ΕΠΙΠΕΔΟ 9: THE OBSERVATORY

ΣΚΟΠΟΣ: Βρείτε το μανιφέστο του Vega. Επιστρέψτε στο αστρολογικό ρολόι.

Στην αρχή του επιπέδου, βγείτε από την πόρτα και ακολουθήστε τον τοίχο στα αριστερά. Μόλις φτάσετε στη γωνία θα δείτε έναν μοχλό να φαίνεται πάνω στο κτίριο. Σκαρφαλώστε και ανεβείτε μέχρι να δείτε μια πόρτα στον κοντινό πύργο. Χρησιμοποιήστε την άκρη για να πιστείτε και να πηδήξετε απέναντι. Πάρτε από κάτω το Stochon Fragment. Πηδήξτε πάλι κατά μήκος του κενού και επιστρέψτε στο κεντρικό μονοπάτι. Ανεβείτε τις κοντινές σκάλες και στην κορυφή μπειτε στην αριστερή πόρτα. Περάστε μέσα και

θα βρεθείτε σε ένα μπαλκόνι. Πηδήξτε στην κοντινή αλυσίδα και κάντε swing για να φτάσετε στην απέναντι πλατφόρμα. Σκαρφαλώστε στην οροφή και περπατήστε κατά μήκος της άκρης. Μόλις φτάσετε στον επάνω όροφο θα βρείτε δύο φρουρούς. Μπορείτε να τους ξεφύγετε αν δεν επιθυμείτε να πολεμήσετε. Αν ανεβείτε τη σκάλα στην οροφή και κάνετε τον κύκλο, μπορείτε να ξεφύγετε. Αφού πέσετε από την οροφή θα δείτε μια πόρτα που οδηγεί στο σιντριβάνι. Παρόλα αυτά θα πρέπει να κινηθείτε μπροστά στη γέφυρα που οδηγεί στο παρατηρητήριο. Πριν ανεβείτε τα σκαλιά για τη γέφυρα θα βρείτε ένα κομμάτι του εδάφους το οποίο ανοίγει. Στη μια άκρη υπάρχει medikit και στην άλλη μπορείτε να κάνετε swing πάνω από το παρατηρητήριο. Αφού γίνει αυτό, περπατήστε στην πλατφόρμα και μπειτε μέσα. Ανεβείτε τα σκαλιά και πάρτε τη χειρολαβή από το τραπέζι. Κατεβείτε πάλι κάτω και τοποθετήστε την στις ταχύτητες. Θα ανοίξει το ταβάνι. Ανεβείτε ξανά επάνω και ψάξτε για ένα περιέργο τούβλο. Ανοίξτε το και θα βρείτε το μανιφέστο του Vega. Μετά από αυτό κάποιοι φρουροί θα αποπειραθούν να μπουϊνε μέσα στο δωμάτιο. Μπορείτε να τους αποφύγετε ή και να τους πολεμήσετε. Ανεβείτε τη σκάλα από τη μεριά του τηλεσκοπίου περνώντας από το άνοιγμα και γλιστρώντας από το καλώδιο στην απέναντι μεριά. Κατεβείτε τα σκαλιά, περάστε το σιντριβάνι και επιστρέψτε πίσω στην είσοδο του επιπέδου.

ΕΠΙΠΕΔΟ 10: THE ASTROLOGER'S CLOCK PART 3

ΣΚΟΠΟΣ: Λύστε τον γρίφο της τρίτης πίστας.

Αφού επιστρέψετε στο αστρο-

λογικό ρολόι, τραβήξτε τον μοχλό που βρίσκεται κοντά στα αγάλματα του χάρου και τοποθετήστε το μαριφέστο στα χέρια του αγάλματος. Ο δείκτης πάει στους Δίδυμους, ο ήλιος στο VI και το φεγγάρι στο XI.

ΕΠΙΠΕΔΟ 11: VEGA'S TOWER

ΣΚΟΠΟΣ: Βρείτε το Soul Crystal. Επιστρέψτε στο αστρολογικό ρολόι.

Ο πύργος του Vega είναι ξεχωριστός από το υπόλοιπο κάστρο και για να πάτε εκεί δε θα είναι εύκολο. Στο δωμάτιο που ξεκινάτε, ψάξτε για ένα medikit. Βγείτε έξω και χρησιμοποιήστε την αλυσίδα για να πάτε στο απέναντι μπαλκόνι. Ανεβείτε τις σκάλες και πηδήξτε έξω από το παράθυρο. Θα πιστεψείτε από την άκρη του απέναντι κτιρίου. Ακολουθήστε την άκρη μέχρι να βρείτε δυο φρουρούς. Μόλις ξεκινήσετε τη μάχη θα εμφανιστεί και ένας τρίτος. Χρησιμοποιήστε το όπλο σας. Μόλις τελειώσετε μαζί τους, ανεβείτε τη σκάλα με το χαλί. Όπως και πριν, πηδήξτε έξω από το παράθυρο και πιστεψείτε από το απέναντι κτίριο. Θα βρεθείτε σε μια σειρά από αλυσίδες. Πηδήξτε επάνω τους και περάστε μέσα από το παράθυρο για να καταλήξετε κάτω. Σε αυτό το δωμάτιο θα βρείτε τη Cisterian Mask. Ανεβείτε πάνω στην αλυσίδα μέχρι την καμπάνα. Πατήστε το κόκκινο κουμπί στο ασανσέρ για να ανεβείτε στο ρολόι. Τραβήξτε τον μοχλό για να ανοίξετε το μπροστά μέρος του ρολογιού. Ανεβείτε τη σκάλα και τραβήξτε τον μοχλό για να ελευθερώσετε τους ιπτάμενους φίλους σας. Θα μεσολαβήσει ένα cut scene. Μόλις φτάσετε στον πύργο, μπείτε στο δωμάτιο μπροστά σας και αρπάξτε τον κρύσταλλο από την καρέκλα του σκελετού. Μόλις γίνει αυτό, το δωμάτιο θα γεμίσει με αέριο. Ανεβείτε στη βιβλιοθήκη

και κάντε swing χρησιμοποιώντας τον πολυέλαιο. Πηδήξτε μέσα από το τζάμι για να πιστεψείτε από τις αλυσίδες που καταλήγουν στο παράθυρο του κάτω ορόφου. Κατεβείτε τα σκαλιά και βγείτε.

ΕΠΙΠΕΔΟ 12: THE ASTROLOGER'S CLOCK PART 4

ΣΚΟΠΟΣ: Λύστε τον γρίφο της τέταρτης πίστας.

Ξέρετε τι πρέπει να κάνετε. Τραβήξτε τον μοχλό και τοποθετήστε τον Soul Crystal στα χέρια του αγάλματος. Για ν' ανοίξετε την τελευταία πόρτα προς το εργαστήριο του Αλχημιστή τοποθετήστε τον δείκτη στον Ζυγό και τους δυο δείκτες στο X.

ΕΠΙΠΕΔΟ 13: THE LABORATORY

ΣΚΟΠΟΣ: Ανακτήστε το δεύτερο κομμάτι του καθρέφτη των ονείρων.

Το εργαστήριο του Αλχημιστή φανερώνει και το πρώτο αληθινό Boss. Δευτερόλεπτά αφού μπείτε στο δωμάτιο ένα τέρας θα σας επιτεθεί. Τα όπλα σας είναι άχρηστα εδώ. Βλέπετε τις δυο μηχανές που παράγουν οξύ; Αρπάξτε μία και πετάξτε την πάνω στο τέρας. Αν το πετύχετε, το τέρας θα μείνει σε απραξία για λίγα δευτερόλεπτα. Πηγαίνετε στην επόμενη μηχανή και επαναλάβετε τη διαδικασία. Αφού χτυπήσετε το τέρας τέσσερις φορές θα αφήσει πίσω του έναν μεταλλικό σωλήνα. Με αυτόν μπορείτε να χτυπήσετε το boss κατευθείαν. Επειδή όμως είναι επικίνδυνο να το πλησιάσετε, προσπαθήστε να το χτυπάτε όποτε το βλέπετε ζαλισμένο. Για πιο σίγουρα, περιμένετε να κάνει charge, αποφύγετε την επίθεση, χτυπήστε τον με τον σωλήνα και απομακρυνθείτε. Μόλις νικήσετε, αρπάξτε από κάτω το Dragon Shard για να ολοκληρώσετε την αποστολή.



ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥΠΟΛΗ

Όνας φυλακισμένος στο άντρο του Von Beck, ο Indy μεταφέρεται στην Κωνσταντινούπολη για ανάκριση. Ο Von Beck βρίσκεται εκεί και προσπαθεί να βρει το τελευταίο κομμάτι του καθρέφτη. Ο Indy όμως καταφέρνει να αποδράσει και πηγαίνει στο αρχαίο Palace of Belasarius για να διεκδικήσει με τη σειρά του το κομμάτι του καθρέφτη.

ΕΠΙΠΕΔΟ 1: ISTANBUL BREAKOUT

ΣΚΟΠΟΣ: Βγείτε από το κελί και πάρτε πίσω τον εξοπλισμό σας. Βρείτε τον δρόμο σας στο κατεστραμμένο τζαμί.

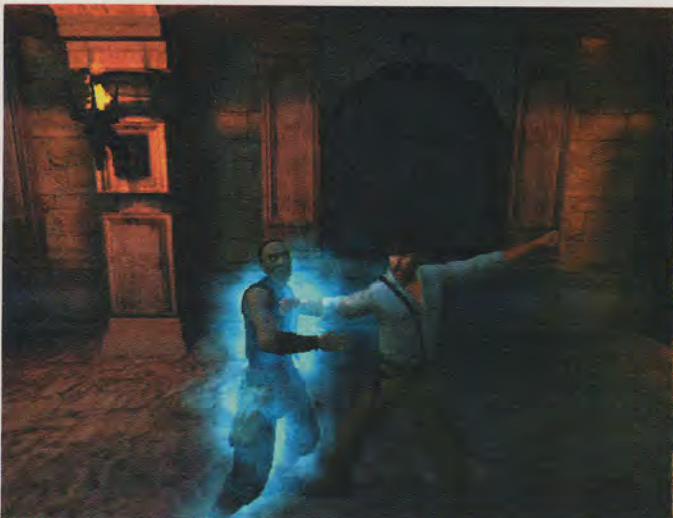
Το επίπεδο ξεκινάει στο κελί σας. Δυο Τούρκοι φύλακες έρχονται τρέχοντας για να σας πιάνουν πριν ξεφύγετε. Είναι άοπλοι αλλά πολύ καλοί στη μάχη σώμα με σώμα. Αντί να τους πολεμήσετε, τρέξτε προς τα έξω. Άλλος ένας φρουρός θα εμφανιστεί στις σκάλες. Αρπάξτε του τη χατζάρα και σφάξτε τον. Ανεβείτε τα σκαλιά και περάστε μέσα από τις πύλες. Από την άλλη πλευρά είναι ένας φύλακας αριστερά και ένας απέναντι. Χρησιμοποιήστε τις χειροβομβίδες που βρίσκονται κοντά στα κουτιά ώστε να τους σκοτώσετε. Αρπάξτε τα πολυβόλα τους και ανεβείτε στον πάνω όροφο. Κατεβείτε τις σκάλες για να βρεθείτε στο φυλάκιο. Περάστε στον διάδρομο και στο τέλος του θα βρείτε τον εξοπλισμό σας καθώς και τα medikit. Βγείτε από το φυλάκιο και κάντε swing περνώντας πάνω από τον φρουρό ο οποίος σας πυροβόλησε. Αρπάξτε το medikit και κατεβείτε στην απέναντι πλευρά. Σκοτώστε τους δυο Τούρκους φύλακες και πλησιάστε

στο οπλοστάσιο. Χρησιμοποιήστε μια χειροβομβίδα για να σκοτώσετε τους φρουρούς που το φυλάνε και ανεβείτε πάνω. Σκοτώστε μερικούς ακόμα φρουρούς μπροστά σας καθώς και αυτόν που βρίσκεται στο παράθυρο. Ακολουθήστε το μονοπάτι στην ανοικτή περιοχή. Χτυπήστε τους επόμενους φρουρούς και περάστε μέσα από την πόρτα. Πιστεψείτε από τις πλατφόρμες της οικοδομής μέχρι να φτάσετε την αλυσίδα που βρίσκεται στο κέντρο του ταβανιού. Ανεβείτε πάνω της και κάντε swing για να πιστεψείτε από την άκρη. Βγείτε από το παράθυρο, περπατήστε στη γωνία του τοίχου και περάστε πάνω από τις πλατφόρμες της οικοδομής. Σκαρφαλώστε στον πύργο. Ψάξτε για το ασανσέρ. Μόλις το βρείτε, σπρώξτε τα κουτιά από πάνω του ώστε να ανεβεί. Στην κορυφή, χρησιμοποιήστε το μαστίγιο στο καλώδιο για να γλιστρήσετε κάτω. Πατήστε επάνω στις πλατφόρμες. Από εκεί πηδήξτε στο έδαφος. Συνεχίστε μέχρι να φτάσετε στην πόρτα του τζαμιού. Πριν μπείτε, σπάστε τα κουτιά κοντά στην πόρτα για να βρείτε ένα medikit. Κοιτάξτε γύρω σας και θα βρείτε μία γωνία στον θόλο από κάτω σας. Πιστεψείτε από πάνω του και θα βρεθείτε σε ένα κτίριο όπου υπάρχει αντιβάνι καθώς και το χειρόγραφο του Piri Reis. Βγείτε από την πόρτα.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2: THE SECRET OF THE MOSQUE

ΣΚΟΠΟΣ: Οι ναζί σκάβουν κάτω από τζαμί για να βρουν κάτι. Μάθετε τι είναι αυτό.

Στην αρχή του επιπέδου στρίψτε αριστερά και περάστε από το άνοιγμα του τοίχου. Κάντε





Too hot to handle!

swing πάνω από τα κενά και μόλις φτάσετε στο έδαφος, γλιστρήστε κάτω αλλά σιγουρευτείτε ότι χρησιμοποιείτε το μαστίγιο για να γλιτώσετε από τον θάνατο στο τέλος. Ψάξτε το δωμάτιο για medikit δίπλα στον σκελετό. Συνεχίστε στο μονοπάτι και θα βρεθείτε σε ένα μέρος από το οποίο φαίνεται ένα κεφάλι ενός αγάλματος. Σκοτώστε τους δυο φύλακες και περπατήστε προς τον επόμενο διάδρομο. Κατεβείτε το μονοπάτι και σκοτώστε όλους τους εχθρούς. Θα φτάσετε σε ένα δωμάτιο που τα πάντα είναι κατεστραμμένα. Χρησιμοποιείστε το μαστίγιο για να περάσετε πάνω από το κενό. Από εδώ θα περπατήσετε προς τα δεξιά και θα βρείτε ένα σιντριβάνι. Συνεχίστε προχωρώντας ευθεία και θα φτάσετε σε ένα σημείο όπου θα κάνετε κάποια swing. Κατεβείτε κάτω στην τελευταία λάμπα για να βγείτε από το δωμάτιο. Στο αδιέξοδο θα δείτε έναν ραγισμένο τοίχο ο οποίος μπορεί να ανατιναχτεί με εκρηκτικά. Κατεβείτε στον επόμενο διάδρομο και θα μπειτε σε ένα μεγαλύτερο δωμάτιο με

πολλούς ναζί. Καλό θα είναι να χρησιμοποιήσετε το πολυβόλο. Μόλις καθαρίσετε το δωμάτιο θα βρείτε ένα τραπέζι που έχει πάνω του medikit. Πιο σημαντικό όμως είναι τα εκρηκτικά δίπλα τους. Ανατινάξτε τον τοίχο και ολοκληρώστε το επίπεδο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 3: THE SECRET OF THE MOSQUE 2

ΣΚΟΠΟΣ: Πλησιάστε τον γερανό και χρησιμοποιείστε τον για να κατεβείτε στον λάκκο.

Από την αρχή του επιπέδου προχωρήστε ευθεία και κάντε roll στο σπασμένο σημείο του τοίχου. Θα βρείτε ένα δωμάτιο που περιέχει το Ottoman Seal. Κάντε πάλι roll και βγείτε στο δωμάτιο με τις πλατφόρμες. Ανεβείτε στην πλατφόρμα στα αριστερά της εισόδου και κάντε swing κατά μήκος της πλατφόρμας στην πάνω αριστερή γωνία. Στην πάνω δεξιά γωνία υπάρχει ένα άνοιγμα του τοίχου. Μπειτε και μόλις περάσετε απέναντι, πιαστείτε από την πάνω άκρη και τραβηχτείτε στο άνοιγμα πάνω σας. Περάστε στην απέναντι πλευρά, μέσα από το

τούνελ και αφεθείτε στο πάτωμα του δωματίου από κάτω σας. Προχωρήστε στο κέντρο του δωματίου όπου υπάρχει ένα περιέργο σιντριβάνι. Στο πίσω μέρος του δωματίου υπάρχει ένα ασανσέρ, τραβήξτε τον μοχλό για να ανεβείτε. Το ασανσέρ θα σας μεταφέρει στον γερανό. Μπειτε μέσα και πάρτε τον υπό τον έλεγχό σας. Κινήστε τις δαγκάνες πάνω από το δαχτυλίδι του αγάλματος και σηκώστε το. Κινήστε το κεφάλι προς τα δεξιά. Ένας ναζί θα διακόψει τον έλεγχο του γερανού, οπότε σκοτώστε τον και ανεβείτε τη σκάλα στην κορυφή του γερανού. Ανεβείτε πάνω στα κουτιά και περπατήστε κατά μήκος του βραχίονα. Κάντε swing με το μαστίγιο πάνω από το κεφάλι. Ακόμα ένας φύλακας ναζί θα πάρει υπό τον έλεγχό του τον γερανό. Θα καταλήξετε στο κενό.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4: THE SUNKEN PALACE

ΣΚΟΠΟΣ: Βρείτε τον χάρτη της βυθισμένης πόλης. Μπειτε στο παλάτι του Belasarius.

Θα πέσετε σε ένα μεγάλο δωμάτιο γεμάτο με νερό. Ευτυχώς αυτό είναι το σημείο στο οποίο θα έπρεπε να βρεθείτε. Σκοτώστε τον Ναζί μπροστά σας. Κολυμπήστε στην πλατφόρμα και μετά ανεβείτε επάνω της. Θα βρείτε μια φιάλη οξυγόνου και ένα Medikit. Κατεβείτε από την άλλη πλευρά της πλατφόρμας και κολυμπήστε ανάμεσα στα ερείπια. Προσοχή στους καρχαρίες. Όταν τελικά φτάσετε στο τέλος θα είστε κοντά σε έναν σταθμό καταδύσεων. Ανεβείτε ξανά στη στεριά και κινηθείτε προς το κτίριο. Θα βρείτε μέσα τον χάρτη της Istanbul, ένα ψαροντούφεκο και πυρομαχικά. Βγείτε από το κτίριο και καταδυθείτε στα κοντινά νερά. Θα δείτε δύο βατραχανθρώπους οι οποίοι φυλάνε τα εκρηκτικά. Σκοτώστε τους από μακριά με

το ψαροντούφεκο και αρπάξτε τα εκρηκτικά. Ψάξτε επίσης να βρείτε ένα μαχαίρι. Επιστρέψτε στο δωμάτιο που ξεκινήσατε το επίπεδο. Όταν φτάσετε, τοποθετήστε τα εκρηκτικά στη ρωγμή που φαίνεται έξω από το νερό. Η έκρηξη θα το μετακινήσει. Ανεβείτε επάνω στις υψωμένες πλατφόρμες. Κινηθείτε προς τον γερανό χρησιμοποιώντας το μαστίγιο για να περάσετε πάνω από τις πλατφόρμες. Στην τελευταία πλατφόρμα χρησιμοποιήστε το μαστίγιο για να κάνετε swing στην κορυφή του κουτιού. Κόψτε το σκοινί το οποίο κρατάει το κουτί. Θα φανερωθεί το σπάνιο αντικείμενο Delian Proclamation. Ανεβείτε πάνω στον γερανό και αναλάβετε τον έλεγχό του. Αρπάξτε το κεφάλι του αγάλματος με τη δαγκάνα και κινήστε το έτσι ώστε να σπάσει τον τοίχο. Τώρα απλά σκαρφαλώστε στην κορυφή του γερανού και περπατήστε κατά μήκος του βραχίονα και από εκεί πέστε επάνω στο κεφάλι. Περάστε μέσα από τον τοίχο και θα έχετε ολοκληρώσει το επίπεδο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 5: THE GATES OF NEPTUNE

ΣΚΟΠΟΣ: Κινηθείτε προς τον Ναό του Ποσειδώνα. Βρείτε το Wine Coin Βρείτε το Seahorse Coin Βρείτε το Trident Coin Βρείτε το Kraken Coin.

Το να μπειτε στον Ναό του Ποσειδώνα δεν είναι και το πιο εύκολο πράγμα. Θα πρέπει να συλλέξετε τα τέσσερα κρυμμένα αντικείμενα για να μπορέσετε να μπειτε μέσα. Αυτά τα νομίσματα είναι δύσκολο να τα βρείτε αν δεν ξέρετε πού να ψάξετε.

Wine Coin: Μέσα στο πρώτο δωμάτιο του επιπέδου. Σκαρφαλώστε στην πλατφόρμα και κινηθείτε ανάμεσα στα ερείπια μέχρι να φτάσετε στη σκαλωσιά. Ανεβείτε και πηδήξτε πάνω από





Ε, μήπως μπορούμε να τα θρούμε αλλιώς;



Κίνδυνος: Που;

το κενό και μπίετέ μέσα στη σπηλιά για να βρείτε το νόμισμα.

Seahorse Coin: Αυτό βρίσκεται μέσα στο δωμάτιο με τα εκρηκτικά. Εκεί απ' όπου πήρατε τα εκρηκτικά, μπίετέ μέσα στο νερό και κολυμπήστε μέχρι το τέλος. Ένας σπασμένος τοίχος βρίσκεται στο πίσω μέρος ενός βυθισμένου κτιρίου. Τοποθετήστε τα εκρηκτικά πάνω του και θα ανοίξετε το δωμάτιο με το νόμισμα.

Trident Coin: Μπορείτε να το βρείτε μέσα στο μεγάλο άνοιγμα του τοίχου κοντά στους πυλώνες, στο δωμάτιο που βρήκατε και το Seahorse Coin.

Kraken Coin: Είναι μέσα στο δωμάτιο με τις τοιχογραφίες στο πυθμένα της λίμνης.

Από την αρχή του επιπέδου μπίετέ μέσα στο νερό και κολυμπήστε στο κέντρο των ερειπίων. Υπάρχει μια χαμηλή πλατφόρμα στην οποία μπορείτε να σκαρφαλώσετε. Σκαρφαλώστε στο κάγκελο και χρησιμοποιήστε το μαστίγιο για να περάσετε στην απέναντι πλευρά των ερειπίων.

Ανεβείτε στο περβάζι και περπατήστε παράλληλα με τον τοίχο μέχρι το τέλος. Σταματήστε και πέστε στην πλατφόρμα από κάτω σας. Περπατήστε κατά μήκος των ερειπίων και πηδήξτε επάνω από το επόμενο κενό μέσα στη σπηλιά. Κατεβείτε τα σκαλιά και θα βρείτε το Wine Coin. Κατεβείτε ξανά κάτω στο νερό και ψάξτε για ένα πράσινο φως. Κοντά του υπάρχουν μερικά σκαλιά τα οποία οδηγούν επάνω από το νερό. Ανεβείτε τα και χρησιμοποιήστε το μαστίγιο για να πάτε από πλατφόρμα σε πλατφόρμα.

Σκαρφαλώστε στην πιο ανοιχτόχρωμη πλατφόρμα και περπατήστε προς τα πίσω. Ακολουθήστε το μονοπάτι κατά μήκος της πλευράς της οικοδομής. Τέλος πηδήξτε στην πλατφόρμα με τις πολλές κολόνες. Σκαρφαλώστε στη γκρεμισμένη κολόνα και πηδήξτε επάνω στις πλατφόρμες μέχρι να φτάσετε στο πίσω μέρος. Πριν φύγετε, αρπάξτε και τα

δύο εκρηκτικά. Αντί να φύγετε, πέστε στο νερό. Κολυμπήστε μέχρι να πάτε στα ερείπια και εκεί θα βρείτε έναν ραγισμένο τοίχο. Ανατινάξτε τον και μπίετέ μέσα για να πάρετε το Seahorse Coin. Βγείτε έξω από το νερό και πηδήξτε στην πλατφόρμα με τις πολλές κολόνες. Ανατινάξτε τον τοίχο και βρείτε το Trident Coin. Επιστρέψτε στις πεσμένες κολόνες και περάστε από την πόρτα που οδηγεί στο επόμενο δωμάτιο. Εκεί ανατινάξτε τον τοίχο στα δεξιά και βρείτε ένα σιντριβάνι.

Γεμίστε το παγούρι σας με νερό και περπατήστε ξανά έξω. Ψάξτε για ένα σκονίτι το οποίο να κρέμεται έξω από τον τοίχο. Σκαρφαλώστε και κάντε swing πάνω στην κορυφή της κατασκευής. Πηδήξτε στο μονοπάτι που έχει εμφανιστεί και ακολουθήστε το μέχρι το τέλος. Πηδήξτε στην άκρη και περπατήστε μέχρι το τούνελ. Τώρα βρίσκεστε στο τελευταίο δωμάτιο. Μπίετέ μέσα στη λίμνη και θα βρείτε το Kraken Coin στον πάτο. Βγείτε ξανά έξω χρησιμοποιώντας το κουτί κοντά στο σπασμένο σημείο της γέφυρας. Πηδήξτε πάνω από το κενό και θα βρεθείτε στην περιοχή με την τοιχογραφία. Τοποθετήστε τα νομίσματα στις θήκες. Μετά γυρίστε τους τροχούς και από τις δύο πλευρές για να τρέξει το νερό. Έτσι θα ανοίξει η πόρτα για τον Ναό του Ποσειδώνα.

ΕΠΙΠΕΔΟ 6: THE FALL OF THE SEA KING

ΣΚΟΠΟΣ: Βρείτε τον θάλαμο του Kraken.

Από την αρχή του επιπέδου περπατήστε στο δωμάτιο με το άγαλμα και πέστε μέσα στο νερό. Κολυμπήστε μέχρι τον πυθμένα και ψάξτε για μια τρύπα κάτω. Μπίετέ μέσα να ακολουθήστε το τούνελ. Όταν φτάσετε στην επιφάνεια, ακολουθήστε το μονοπάτι. Ανεβείτε τα σκαλιά και πέστε στην πλατφόρμα. Κινήστε τον κοντινό τροχό. Επιστρέψτε στον θάλαμο με το άγαλμα. Αρπάξτε

το ψαροντούφεκο καθώς και μερικά πυρομαχικά. Δυο βατραχάνθρωποι θα βγουν από τον τοίχο. Σκοτώστε τους. Αρπάξτε τα εκρηκτικά από το σημείο που εμφανίστηκαν. Τοποθετήστε το πρώτο στο αριστερό πόδι του αγάλματος, στη φτέρνα. Αφού ανατινάχτει, βγείτε από το νερό και ακολουθήστε το μονοπάτι αριστερά, στρίψτε τον τροχό και χρησιμοποιήστε το μαστίγιο για να περάσετε στο μονοπάτι με τα πατώματα που διαλύονται. Κάντε swing για να πάτε στην άλλη πλευρά του δωματίου και σκαρφαλώστε στις κληματαριές του τοίχου ώστε να βρεθείτε πίσω από το άγαλμα. Χρησιμοποιήστε το μαστίγιο στη λάμπα για να περάσετε πάνω από τα αγάλματα βγαίνοντας από τον όροφο.

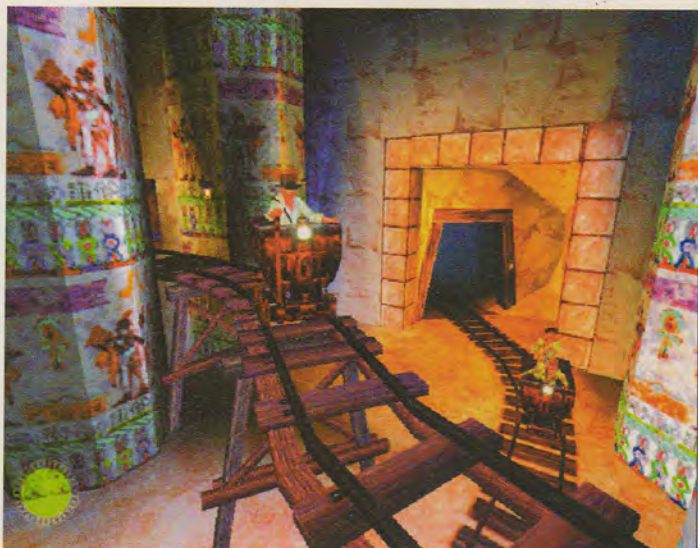
ΕΠΙΠΕΔΟ 7: THE KRAKEN'S LAIR

ΣΚΟΠΟΣ: Νικήστε τον Kraken και ανακτήστε το τρίτο σπασμένο κομμάτι του Mirror of Dreams.

Ο Kraken είναι ένα από τα πιο δύσκολα bosses. Ο γενικός κανόνας είναι να μη βιάζεστε. Κολυμπήστε προς τα αριστερά του δωματίου και βγείτε στη στεριά. Πάρτε από κάτω το super spear gun, τα δυο εκρηκτικά, τη

φιάλη οξυγόνου και τα πυρομαχικά. Ξαναμπείτε στο νερό. Ο Kraken επιτίθεται έμμεσα έχοντας τα μικρά του ψάρια εναντίον σας. Όσο πιο πολλά ψάρια σας πιάνουν, τόσο πιο γρήγορα θα σας τραβήξουν και ο Kraken θα σας φάει. Κρατώντας το R θα στοχεύετε τα ψάρια αυτόματα. Όταν δε δέχεστε επίθεση από ψάρια, προσπαθήστε να χτυπάτε τον Kraken με το ψαροντούφεκο. Φροντίστε να χτυπάτε τα μάτια και το στόμα. Αν χτυπήσετε δύο μαζί, ο Kraken θα οπισθοχωρήσει. Αμέσως ανεβείτε σε μια από τις τέσσερις κολόνες και τοποθετήστε εκρηκτικά για να ανατινάχτούν. Αφού διαλύσετε δυο κολόνες, σκαρφαλώστε πάλι στο σημείο που είχατε βρει τα προηγούμενα εκρηκτικά. Έτσι θα ολοκληρώσετε το επίπεδο. Αν χρειαστείτε πυρομαχικά κατά τη διάρκεια της μάχης μη φοβηθείτε να ψάξετε ενώ ο Kraken οπισθοχωρεί. Προσοχή στα πυρομαχικά και στα ψάρια. Ιδιαίτερα σημαντική είναι η τοποθέτηση εκρηκτικών στις κολόνες. Αν παραμελήσετε κάτι από αυτά θα καταλήξετε νεκροί.

Στο επόμενο τεύχος, η συνέχεια και το τέλος του οδηγού. Δεν είναι και μικρό παιχνίδι...





Οι μάκες είναι πολλές και δύσκολες- ο henchman σας όμως μπορεί να σας βγάλει από την δύσκολη θέση.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

ΠΡΩΤΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Το Neverwinter Nights τελειώσα... μετά ήρθαν τα mods και τα expansion packs και δεκάδες αρχεία και χάρτες από τους χρήστες. Και μετά ήρθε το επίσημο expansion που περιμέναμε πως και πως: το πήραμε, το βάλαμε, το παίξαμε, το τελειώσαμε- όλα σε χρόνο ρεκόρ. Και μείναμε και πάλι πεινασμένοι! Δεν πειράζει όμως- θα περιμένουμε την συνέχεια. Μέχρι τότε, θα βοηθάμε εκείνους που κολλάνε κάπου...

- Hilltop West

Η ιστορία μας αρχίζει στο σπίτι

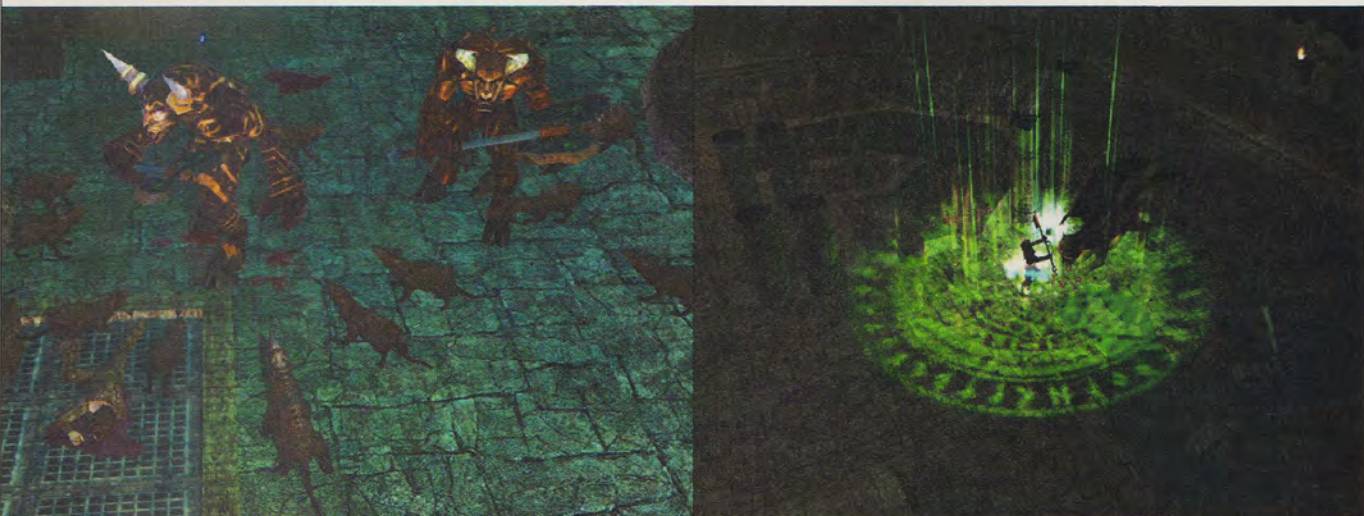
του δασκάλου σας- είναι μάγος και νάνος μαζί!! Οι παραδοσιακοί του 2nd edition να μην ξινίζουν, παρακαλούμε- είμαστε πια στο βασίλειο του 3rd edition που όλα παίζουν. Πάρτε λοιπόν τα πράγματα από το σεντούκι και το Mystra's Ring που σας μεταφέρει στο σπίτι και βγείτε για να ακούσετε τον διάλογο σαν καλά παιδιά. Πάρτε και τα άλλα αντικείμενα που βρίσκονται στα δωμάτια του ορόφου και τηλεμεταφερθείτε στον Drogan με το σαχτυλίδι.

Καμήνε Drogan... τον δηλητηρίασαν τα σκυλίτσια Kobolds! Πολεμήστε με τα τέρατα και μιλή-

στε με τους επίζησαντες. Υπάρχουν δύο henchmen εδώ... Xanos και Dorna (αντίστοιχα, sorcerer/barbarian και rogue/cleric). Μπειτέ στο εργαστήριο, μιλήστε στο Riisi, το υπάκουο familiar του Drogan που σας λέει ότι (A) τα kobolds πήραν κάποια αντικείμενα και (B) ότι πρέπει να απαντήσετε τους γρίφους του για να πάρετε κάτι από το εργαστήριο. Οι σωστές απαντήσεις είναι yes, I will be hanged και Six Wizards. Πάρτε το κλειδί για το δωμάτιο πάνω- εδώ είναι το τραπέζι που φτιάχνετε κρυστάλλους, τα focus crystals (για το σαχτυλίδι σας).

Χρειάζεστε ένα quartz crystal και δύο από τους εξής πολύτιμους λίθους: phenalope, aventurine, fluor-spar ή amethyst.. Μπορείτε να πειραματιστείτε και άλλο με το τραπέζι αλλά πρέπει να φεύγουμε σιγά-σιγά. Μας περιμένει ένα μεγάλο ταξίδι.

Οι αποστολές: πέρα από τα τέσσερα Missing Artifacts, η βασική αποστολή που σας δίνεται από τον Drogan, υπάρχει το ειδικό quest με την θεραπεία του Drogan. Πηγαίνετε στον Farghan και μιλήστε του για την θεραπεία- ο βοτανολόγος θα σας δώσει μερικά συστατικά- πάρτε τα Helm-



thorn Berries από την κουζίνα της ταβέρνας και επιστρέψτε στον Dorgan. Το Kobolds in the Kitchen σας το δίνουν στην ταβέρνα (Lodar ή Hurc)- μπορείτε να σκοτώσετε τον Lodar και τους δικούς του για να βοηθήσετε τα kobolds να φύγουν. Μπορείτε να πείσετε τον Hurc να φύγει ειρηνικά ή να πάρει εσάς σαν όμηρο και να σκοτώσετε τα kobolds. Μπορείτε, για χασοπή πλάκα, να πείτε ψέματα στον Hurc και να σκοτώσετε τα kobolds. Ή (για το μέγιστο γλέντι) να σκοτώσετε ΚΑΙ Lodar ΚΑΙ Hurc και να συνεχίσετε. Τέλος, υπάρχει και το Excess of Prophet- αποστολή που παίρνετε από το commission hall (Haniah): κυκλοφορεί ένας τρελός στην πόλη που κηρύττει κάτι τρελά και τρομάζει τον κόσμο. Τον λένε Piper και πρέπει να τον πείσετε να φύγει από την πόλη ή εναλλακτικά να τον σκοτώσετε.



Κάτι ή κάποιος πόνεσε πάρα πολύ μύλις.

- Hilltop East

Αποστολές: Το Not playing with a full deck το παίρνετε από την Katriona (εκείνο το halfling δίπλα στα καραβάνια)- τα kobolds της έκλεψαν τα τραπουλόχαρτα που τα αγαπάει πολύ και τα θέλει πίσω! Αν πάτε βόρεια και μπειτε στο σπίτι της φάρμας, θα βρείτε μερικά Kobolds. Σφράξτε τα και θα βρείτε τις κάρτες στο κελάρι. Επιστρέψτε στην Katriona, πάρτε το κλειδί και μπειτε με αυτό στην άμαξα για την αμοιβή σας.

Υπάρχουν δύο ακόμα quests: τα Thayvian Enclave και Rescue my family. Το πρώτο το παίρνετε από τον μάγο Szaren (στον δρόμο δίπλα από τα καραβάνια), ο οποίος χρειάζεται την άδεια του δημάρχου για να επεκταθούν οι κακοί Red Wizards. Επιστροφή στην Haniah για αναφορά- πρέπει να αποφασίσετε τώρα: ή θα πείσετε την δήμαρχο να δώσει την άδεια ή θα σκοτώσετε τον Szaren. Αν πάντως τον βοηθήσετε, πείτε του ότι όλα είναι εντάξει- πιο μετά, σε

ένα κοινό σπίτι του Hilltop West θα μπορέσετε να αγοράσετε από αυτόν κάποια συμπαθητικά αντικείμενα.

Μιλήστε στην Nora, κοντά στο σπίτι της, για να πάρετε την τελευταία αποστολή. Απλά τα πράγματα: σπίτι με συγγενείς και kobolds μέσα. Μπειτε, σφράξτε και πάρτε το μωράκι από το Kobold στο τέλος (πείστε το σκυλο-τέρας να το αφήσει ή αρπάξτε το). Επιστροφή στην Nora με το τυχερό βρέφος.

- Hilltop Foothills

Πριν να μπειτε στην κρύπτη των ξωτικών, μιλήστε με τον Fenran. Μπορείτε να θεραπεύσετε και μια μικρή, πληγωμένη αρκούδα αν αισθάνεστε φιλόζωος (Ζήτω ο Αρκτούρος!) - είναι βόρεια από την νοτιοδυτική έξοδο.

Μέσα στην κρύπτη, πρέπει να βρείτε το Mummified hand, ένα από τα τέσσερα κλεμμένα αντικείμενα της βασικής αποστολής. Στο

πάνω επίπεδο, προχωρήστε βόρεια και θα βρείτε στα δυτικά σας ένα άγαλμα ξωτικού- αν προσευχηθείτε εδώ, παίρνετε χαμένα hit points και πόντους καλού alignment. Την πόρτα ανατολικά θα την ανοίξουμε μετά- προς το παρόν, πηγαίνετε βόρεια και στο κάτω επίπεδο της κρύπτης.

Στον νοτιοδυτικό τύμβο, θα βρείτε ένα πνεύμα (Nilmater) που δίνει κάποιες προαιρετικές αποστολές: πρώτα να καθαρίσετε ένα δυτικό δωμάτιο από αράχνες και τα αυγά τους. Στην συνέχεια, πάρτε το κλειδί για το Elven Test. Ανοίξτε την πόρτα που αφήσαμε πριν στο πάνω επίπεδο- για να πάρετε το cloak στο κέντρο, πρέπει να πατάτε στα τετράγωνα με τα κόκκινα φώτα (όχι τις ακτίνες).

Πηγαίντε βόρεια από την είσοδο- καταστρέφοντας το τείχος. Πρέπει να βρείτε ένα δωμάτιο με πολλά-πολλά kobolds κι έναν Urko που είναι ο αρχηγός τους. Με ένα πολύ καλό Persuasion και

Charisma μπορείτε να τον πείσετε- αλλά είναι δύσκολο. Υπάρχει ένα μυστικό όμως (που σας λείει ο Nilmater αν τον βοηθήσετε): βρείτε την κρυφή πόρτα στην νοτιοανατολική γωνία του δωματίου νότια από τον Urko. Μπειτε, τραβήξτε τον μοχλό και φορέστε τα κράνη που θα βρείτε στο σεντούκι. Μπειτε τώρα στο δωμάτιο με τα kobolds, πατήστε στην μεταλλική πλάκα και θα σκοτωθούν τα πάντα! Πάρτε το Mummy hand από το πτώμα του αρχηγού- σας δείχνει και το επόμενο βήμα. Πριν βγείτε από την κρύπτη, να υπενθυμίσουμε την αποστολή Lost Sword- το δίνει το πνεύμα του βόρειου τύμβου. Το σπαθί που ζητάει βρίσκεται σε ένα από τα πτώματα του κεντρικού τύμβου.

Στα Foothills όμως υπάρχουν κι άλλα πράγματα- όχι μόνο η κρύπτη. Υπάρχει το Tower Statue (ένα από τα τέσσερα αντικείμενα)- μιλήστε στον Deekin, το Kobold δίπλα στην έξοδο για High Forest.



Hints & Tips



Να κάνουμε και λίγο επιδειξη των real-time shadows;



Ίσως να ήταν καλή ιδέα η υποχώρηση για λίγο...



Κάτι πάει στραβά με αυτό το κοριό;

Σας λέει για τον δράκο και τα kobolds και ανοίγουν έτσι δύο περιοχές. Ξεκινήστε με τα Nether Mountains. Υπάρχει επίσης το Horn of the Shadow Hart- αποστολή όπου ο Fenran ζητάει το κέρατο από ένα τέρας, το Shadow Heart. Με ένα πολύ καλό Spot, μπορείτε να βρείτε τα ίχνη του- ψάξτε την νύχτα, στην νοτιοδυτική περιοχή κοντά στην έξοδο. Βρείτε το και σκοτώστε το. Το Rungut need wife το παίρνετε από τον Nathan Hurst κοντά στην φάρμα του- σας λέει για την γυναίκα του που την άρπαξε το χαζό ogre, το Rungut. Πηγαίνατε στην σπηλιά του τέρατος- μπορείτε να το πείσετε ή να το σκοτώσετε (και τα δύο, αρκετά δύσκολο να γίνουν). Δοκιμάστε να πείσετε το τέρας να μιλήσει με την γυναίκα, μιλήστε με την γυναίκα και τέλος με το τέρας πάλι. Και τώρα αρχίζει το γλέντι με τα σφηνάκια! Πρέπει να κλέψετε όμως, γιατί το ogre... παίζει τον Στρατηγό πολύ στα πάρτι που πάει και δεν πρόκειται να μεθύσει έτσι εύκολα. Ακόμα και αν χάσετε όμως, θα βρεθείτε στο κλουβί: υπάρχει όμως ένα κρυφό πέρασμα που σας βγάζει έξω!

- Nether mountains

Έρχεστε εδώ ψάχνοντας για τη Mask (ένα από τα τέσσερα κλεισμένα αντικείμενα): ακολουθήστε τα ίχνη ως τις σπηλιές των Kobolds. Αφήστε τον βράχο προς το παρόν και μπείτε βόρεια μέσα στις σπηλιές- καθαρίζοντας τις από τους κατοίκους τους. Θα βρείτε δύο σεντούκια- διαβάστε το σημείωμα. Σκοτώστε τα Kobolds τώρα για να μάθουν να φέρονται και πλησιάστε την κλειδωμένη πόρτα βόρεια. Χμμ... Υπάρχουν τέσσερις μοχλοί στα δωμάτια. Στην σημείωση κοντά στην κλειδωμένη πόρτα, βρείτε το δωμάτιο με τα ίδια σύμβολα και τον μοχλό στη μέση (το μοχλό βορειοανατολικά). Υπάρχουν τέσσερις συνολικά κλειδωμένες πόρτες με διαφορετικά σημάδια- αρχίστε με τον βορειοανατολικό μοχλό, μετά τον νοτιοδυτικό, νοτιοανατολικό και βορειοδυτικό. Συνεχίστε την εξερεύνηση και θα βρείτε κάποια αδιάφορα Kobolds αλλά και μια σημείωση που οδηγεί στις σπηλιές του δράκου. Επιστρέψτε στο σημείο με τα ουδέτερα kobolds και ακολουθήστε το πέρασμα που βγάζει στα κελιά- σκοτώστε τον φύλακα και πάρτε του το κλειδί. Ελευθερώστε τον Klumph και μιλήστε το για να σας πει για το Rod of Ruler που έχει ο Arzig (εδώ θα βρείτε και τον Hurc αν τον ελευθερώσατε προηγουμένως από την ταβέρνα). Πάρτε το Rod από τον Arzig (είτε είναι νε-

κρός, είτε ζωντανός), δώστε το στον Klumph και προχωρήστε το κλεισμένο πέρασμα για να ανοίξει. Μπείτε στις σπηλιές του δράκου.

Εδώ έχει αρκετή εξερεύνηση. Βρείτε τον Klonk, ένα σκληροτράχηλο Kobold στο Oxen Den και πάρτε το πολύ καλό σπαθί που έχει (ένα short sword). Ελευθερώστε τα Oxes (ανοίγοντας τις πόρτες) και θα φτάσετε τον δράκο με μεγαλύτερη ευκολία (και μικρότερη αντίσταση). Ο Tymofarrag είναι ο κλασικός δράκος: πανέξυπνος, λαίμαργος και επικίνδυνος. Έχει και το Mask. Το Tower Statue το έχει ο Deekin (που δραπέτευσε από τον δράκο) ενώ το Dragon Tooth το έχει η J'Nah. Αρκεί λοιπόν να κάνετε μια συμφωνία με τον δράκο για να σας δώσει το Mask- θα σας δώσει μια σκόνη που αποδυναμώνει την J'Nah. Ωραία. Παράλληλα, μπορείτε να τον πείσετε να αφήσει τον Deekin ήσυχο- έτσι θα πάρετε και το άλλο αντικείμενο!

Εναλλακτικά, μπορείτε να προσπαθήσετε να τον σκοτώσετε. Είναι πολύ δύσκολος. Όπως και να έχει, η επόμενη στάση είναι το High Forest.

- High Forest

Ανοίξτε όλες τις σπηλιές και αθαρίστε τις από την παρουσία των Gnolls. Στο κέντρο υπάρχουν κάποιοι σκλάβοι- ένας από αυτούς ο Glendir που πρέπει να απελευθερώσετε. Μην ξεχάσετε τον μάγο goblin σε ένα δωμάτιο με καλά αντικείμενα και με ένα βιβλίο που περιέχει ζουμερές πληροφορίες. Δοκιμάστε να βάλτε ένα Owl Wisdom potion στο τραπέζι του αλχημιστή στο δωμάτιό του κι ένα Cantrip 0 Level. Βρείτε τον Beastmaster (είναι στο Animal Den) και σκοτώστε τον για να πάρετε το Horn που χρησιμοποιείτε στα ζώα. Απελευθερώστε τα kobolds που είναι φυλακισμένα στα κελιά βορειοδυτικά και μιλήστε τον Gishnak που είναι ο αρχηγός. Σκοτώστε τον ή συμμαχήστε μαζί του για να σκοτώσετε την sorceress. Πάρτε το κλειδί από τον Gishnak και πηγαίνατε βόρεια, στις στοές.

Ψάξτε τα κόκαλα για το σημείωμα και αφήστε τον μοχλό στο έδαφος ήσυχο. Αγνοήστε και τη μαγική λίμνη τώρα και κοιτάξτε τις πόρτες με τα φώτα: η γκριζα είναι ο αέρας, η κόκκινη φωτιά, άσπρη το νερό και με πράσινο η γη. Η κεντρική πόρτα είναι κλειδωμένη. Ο λαβύρινθος λοιπόν έχει παγίδες από τα τέσσερα είδη και κάνουν αντίστοιχη ζημιά: fire-water-electricity- acid damage αντίστοιχα κι ο χαρακτήρας σας μπορεί να έχει ανοσία σε ένα είδος των φορά. Βλέποντας λοιπόν το χρώ-



Άρχισαν πάλι τα εντυπωσιακά ξόρκια με τους φαντακτερούς κύκλους;

μα στον μοχλό, που αντιστοιχεί στο είδος μαγείας που έχετε ανοσία, δράστε αναλόγως.

Παράδειγμα: για ανοσία στις παγίδες φωτιάς (κόκκινο) γυρίστε το μοχλό στο κόκκινο. Απλό!

Εξερευνήστε έτσι τα δαιδαλώδη περάσματα για να σκοτώσετε τα τέσσερα elementals (Fire στο νοτιοδυτικό δωμάτιο, Water στο βορειοδυτικό, Air στο βορειοανατολικό και Earth στο νοτιοανατολικό).

Αφού κανονίσετε τα τέσσερα στοιχειά, μην περιμένετε για την Καρδιά, ούτε για τον Captain Planet- απλά μπειτε στην μεγάλη πόρτα που ανοίγει. Θα πάρετε κι ένα token μαγικό που αν ρίξετε στην λίμνη θα πάρετε κάποιο αντικείμενο που κάνει summoning.

Μπαίνοντας στο Ancient Hall θα βρείτε την J'Nah. Μπορείτε να κάνετε μια συμφωνία μαζί της για να σκοτώσετε τον Tymofarrar και θα σας δώσει το Dragon Tooth. Μπορείτε και να την σκοτώσετε-ετοιμαστείτε από πριν με protective spells κι αν έχετε την σκόνη από τον δράκο, χρησιμοποιήστε την πάνω της. Δεν θα μπορεί να κάνει ξόρκια για λίγο. Αν έχετε και τον Gishnak μαζί, η μάχη είναι ακόμα πιο εύκολη.

Πάρτε το Tooth από το πτώμα της (έχει κι ένα rotium που βοηθάει στη μάχη με τον Tymofarrar). Αυτό ήταν- μπορείτε να φύγετε!

Σηγουρευτείτε ότι έχετε 'καθαρίσει' την περιοχή και τις αποστολές. Υπάρχει το The gnoll slaves που έπιασε πιο πάνω με τους σκλάβους που πρέπει να ελευθερώσετε, το Rescue Glendir (το αναφέραμε κι αυτό)- σημειώστε μόνο ότι μπορείτε να μιλήσετε για τον Glendir με τον smith που θα βρείτε στο δυτικό Hilltop (west). Υπάρχει και το The Kobold prisoners- μην τα ξεχάσετε αυτά, εντάξει; Α, και υπάρχει και η σπηλιά με την μούμια- υπάρχουν καλά αντικείμενα εδώ...

- Nether mountains (επιστροφή στην σπηλιά του δράκου)

Μιλήστε με τον Tymofarrar και

πάρτε τη μάσκα (έχει ένα immunity to fear πάνω της!). Μπορείτε επίσης να του μιλήσετε για τον Deekin και να τον πείσετε να το αφήσει ήσυχο. Ωραία. Και τώρα η ατραξιόν της βραδιάς: πιείτε το rotium από την J'Nah- θα γίνετε γίγαντας και θα μπορέσετε να σκοτώσετε την διογκωμένη σαύρα! Πάρτε τα κλοπιμαία και επιστρέψτε στο Blumberg.

- Blumberg

Πείτε στον Deekin ότι δεν θα έχει πρόβλημα (ακόμα κι αν δεν σκοτώσατε τον δράκο, τον έχει αποδεσμεύσει πια) και θα πάρετε την ασπίδα. Κομπλέ το σετάκι! Έχουμε το χέρι της μούμιας, τη μάσκα, το δόντι και την ασπίδα-για πάμε πίσω στον Drogan. Μας περιμένει...

Το καλό είναι ότι δεν χρειάζεται να τα δώσετε και τα τέσσερα αντικείμενα- αν θέλετε να το παίξετε πιο χαοτικός, δώστε μόνο το Tower Statue που χρειάζεται για να προχωρήσει η αποστολή και κρατήστε τα υπόλοιπα! Ότι και να κάνετε, θα σας πει για τον κρύσταλλο που πρέπει να αναγνωρίσετε- πάμε νότια λοιπόν.

- Anauroch: Night Camp

Αφού τα πείτε με την Catriana, πρέπει να υπερασπιστείτε την βάση. Μόλις κανονίσετε τα Stingers, μιλήστε με όλα τα μέλη του караβανιού και θα μάθετε ότι πρέπει να βρεθεί ο χαμένος Zidan για να προχωρήσετε. Σημειώστε επίσης ότι (Α), υπάρχει ο Deekin για henchman και (Β) ότι το δαχτυλίδι της Mystra είναι πια άχρηστο.

Μπειτε λοιπόν στο υπόγειο τούνελ- προχωρήστε στις σπηλιές σκοτώνοντας τα Stingers. Στο κέντρο υπάρχει ένα Manticores στην φωλιά του- δύσκολο, αλλά έχει καλά αντικείμενα κι ένα διαμάντι στο πτώμα του. Νότια υπάρχει ένα θησαυροφυλάκιο (η παγίδα αφροπλίζεται αν διαλύσετε το άγαλμα). Νοτιοδυτικά είναι η είσοδος για τις κάτω σπηλιές.

Στον ναό, προχωρήστε βόρεια

κι ελευθερώστε τον Zidan καταστρέφοντας γρήγορα τον βωμό. Σκοτώστε τα Stingers, μιλήστε στον Zidan κι επιστρέψτε μαζί στο караβάνι.

- Oasis of the Green Palm

Ωραία, μείναμε από νερό-όπως λέει η Catriana. Σκοτώστε τα Zombies και μιλήστε με τον Musud για να μάθετε για τον κακό Kel-Garas. Πρόκειται για έναν πολύ, πολύ κακό παπά! Για να τον ξεφορτωθείτε, θα πρέπει αφού τον σκοτώσετε, να πάρετε το Rod of Blight και να το βάλτε στον βωμό του ναού του Lathander.

Μια καλή ιδέα είναι να πάτε στην κατακόμβη του Al Rasid- δεν είναι αναγκαίο για να τελειώσει η αποστολή αλλά θα βρείτε μερικά χρήσιμα αντικείμενα εναντίον undead. Αφού σκοτώσετε τα zombies και διαλύσετε τα αγάλματα, θα δείτε τέσσερις σειρές από τέσσερις πλατφόρμες. 16 σύνολο. Προφανώς, είναι γρίφος- αξίζει να ασχοληθείτε γιατί θα ανοίξει η σαρκοφάγος. Βλέπετε τα φώτα; Αυτά θα σας οδηγήσουν. Η λύση είναι να ενεργοποιήσετε 8 από τις 16 πλάκες, ώστε να σχηματιστεί ένα 'X'. Πρέπει να τοποθετήσετε 7 rune stones σε καθεμιά από τις σωστές και να σταθείτε κι εσείς

στην τελευταία, στην όγδοη. Ενεργοποιήστε λοιπόν τις τέσσερις γωνίες και τα τέσσερα κεντρικά πλακάκια. Πάρτε το Desert's Fury.

Πάμε τώρα στον τύμβο του Kel-Garas που έχει σειρά. Σκοτώστε τα Zombies- υπάρχει ένας Zombie Lord με καλά αντικείμενα, ένας Skeleton Blackguard με ανάλογη πανοπλία κι κράνος, ενώ θα εμφανιστεί κι ο Garas στο δωμάτιο με την μούμια για μια σύντομη αναμέτρηση. Κατεβείτε τις σκάλες νοτιοανατολικά- χρησιμοποιήστε τον βωμό για να θεραπευτείτε αν είστε Evil. Αγγίζετε το άγαλμα του Jergal, πολεμήστε το και πάρτε τα 2 rubies. Και τώρα είναι η σειρά του Kel-Garas- να ξέρετε ότι έχει ζόρικη Aura of Fear, να είστε έτοιμοι (με potion of clarity ας πούμε). Σκοτώστε τον, πάρτε το Rod of Blight και τρέξτε στον ναό του Lathander.

Εδώ είναι ο βωμός- αλλά και ο Garas! Πρέπει να τον σκοτώσετε πάλι- αφήστε τον να μιλήσει και κανονίστε τον. Βάλτε το Rod στον βωμό κι επιστρέψτε στο караβάνι. Εναλλακτικά, μπορείτε αν είστε αρκετά evil να κάνετε μια συμφωνία με τον Garas: θα σας δώσει νερό και θα πάρετε ένα κα-



Πρόσεξε πίσω σου!



Ζαλισμένος από τον φόβο ή από το spell:

λό μαγικό αντικείμενο. Δεχτείτε λοιπόν να σκοτώσετε τον Ali αλλά ΜΗΝ δώσετε τον κρύσταλλο. Πάρτε το dagger που σας δίνει, σκοτώστε τον Ali και βάλτε το dagger στον βωμό του Lathander για να μεταμορφωθεί στο Jergal's Claw. Αν είστε evil χαρακτήρας, θα σας φανεί αρκετά χρησιμο- ειδικά αν έχετε assassin.

- AO Encampment

Βασική αποστολή εδώ είναι να ανακαλύψετε τι στην ευχή κάνει επιτελους αυτό το κομμάτι υαλί! Πηγαίντε στον ναό του Ao, ακούστε τι έχει να πει ο Garrick... αρκετά ενδιαφέρον.

Πρέπει να μπειτε στην Valley of Winds και μπειτε στην πύλη και στα ερείπια. Στο νοτιοδυτικό δωμάτιο θα βρείτε έναν Shield

guardian, στο βορειοανατολικό μια Spell orb. Στο κέντρο (το Crevice) θα βρείτε την είσοδο για το Formian Hive το οποίο πρέπει να εξερευνήσετε προτού μπειτε στο Portal. Σκοπός σας εδώ είναι να φτάσετε μετά από κάποιες μάχες στο δωμάτιο της βασίλισσας... μπορείτε να σκοτώσετε την Formian Queen ή να συμμαχηθείτε μαζί της. Θα σας δώσει το Formian Crystal (αν μπλέξετε άσχημα μια φορά, αλλά ΜΟΝΟ μια φορά, μπορεί να σας λύσει τα χέρια!). Ο βράχος είναι μια είσοδος για μυστικό δωμάτιο... έχει αρκετά χρήσιμα πράγματα μέσα. Πηγαίνετε βόρεια τώρα στο Portal.

Τα Slaads που ακολουθούν μετά το cut-scene είναι αρκετά δύσκολα- εστίαστε στα γκριζα που

είναι πιο δύσκολα. Μπειτε στην πύλη, μιλήστε στον Dorgan και θα μάθετε για τη μάγισσα Neurodis. Μπειτε στο μυστικό δωμάτιο (στο δυτικό πέρασμα του Crevice...φανερώνεται όταν αγγίξετε την σφαίρα κοντά στην πύλη) για να δείτε το περίεργο μηχανήμα και τις επιγραφές. Χρειάζεστε 2 Dragon Blood ή Fairy Dust ή 10 Slaad tongues ή 4 beladonna ή 2 Rubies. Βάλτε τα συστατικά στα δοχεία και χρησιμοποιήστε τη μηχανή για να φτιάξετε κάποιο αντικείμενο. Αναλόγως με το τι έχετε μαζέψει αυτή την στιγμή, θα μπορείτε να φτιάξετε και άλλα πράγματα: με Dragon Blood φτιάχνετε αντικείμενα με ιδιότητα Damage Absorption, με τα Rubies αντίστοιχα με Spell Absorption και πάει λέγοντας. Αφού παρατηρήσετε τις έξι κολώνες γύρω από την πύλη, πάρτε μια βαθιά ανάσα και μπειτε μέσα. Πως; Είναι απλό: ως αριθμήσουμε τις κολώνες 1, 2 και 3 τις δυτικές (δηλαδή 1 την βορειοδυτική, 2 την δυτική και 3 την νοτιοδυτική) και αντίστοιχα 4, 5 και 6 τις απέναντι (την βορειοανατολική 4, την ανατολική 5 και την νοτιοανατολική 6). Η σωστή ακολουθία λοιπόν είναι 4, 2, 3, 6, 1, 5. Πάμε!

Πηγαίνετε νότια στον κατεστραμμένο ναό- οι εχθροί είναι εύκολοι. Τα αγάλματα αγνοήστε τα. Μπορείτε να τα κάνετε ανθρωπύπους με Stone to flesh αλλά θα είναι εχθρικοί. Μιλήστε με την Neurodis- είναι αυτή με την κουκούλα που δεν φαίνεται καλά, στο

πάνω μέρος του ναού. Ότι και να κάνετε, θα πετρώσετε!

Πριν πάμε στο επόμενο κεφάλαιο: υπάρχουν δύο μικρές αποστολές. Το Torias's Request που το δίνει ο Torias στο караβάνι... σας ζητάει κρασί (από το ... 'καλό!'). Μπειτε στον ναό του Ao και αρπάξτε ένα από το τραπέζι όταν δεν κοιτάει κανείς κι όταν είστε σίγουροι ότι έχετε καλό DEX. Ο πιο νόμιμος τρόπος είναι να κάνετε την αποστολή του Musharak και μετά να το αγοράσετε. Περνάμε δηλαδή στο Ao's wine for sale που σας δίνει ο Musharak όταν τον δείτε στον δρόμο. Μιλήστε στον minister του ναού και πείτε ότι ο Musharak θέλει κρασί. Στον Musharak πάλι, πείστε τον να δώσει τα δικά του αγαθά σε αντάλλαγμα για το κρασί. Ο minister σας απαντάει με έναν γρίφο που απαντάτε με 'Life'. Μπορείτε τώρα πια να πάρετε κάποια πράγματα από τους ακόλουθους του Ao, όπως επίσης και από τον Musharak που είναι αρκετά ακριβός όμως.

ΔΕΥΤΕΡΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Με τα πολλά, βρίσκεστε σε μια... υποδουλοτική κατάσταση. Ο Ashtara (ο μόνος σοβαρός NPC του κεφαλαίου) σας ελευθέρωσε αλλά τώρα του χρωστάτε! Big time!

- Undrentide: Asabi Camp

Βασική αποστολή είναι το The Lost City of Undrentide- να σταματήσετε την Neurodis. Για να ολοκληρωθεί το quest αυτό θα πρέπει να τελειώσετε το παιχνίδι... για να δούμε...

Χρησιμοποιήστε το scroll με το Stone to Flesh για να ζωντανέψετε τον henchman στο επόμενο δωμάτιο και μιλήστε τώρα με τον Ashtara. Παίρνετε την αποστολή The Slaver's Task- να σκοτώσετε δέκα Guardian Golems στα ruins της Undrentide. Μπορείτε να αρνηθείτε και να σκοτώσετε τον τύπο αλλά δεν κάνετε τίποτα έτσι. Δεχθείτε αλλά μην προχωρήσετε στην εκτέλεση του σχεδίου... πρέπει πρώτα να μάθουμε πού είναι τα δέκα και να πάρουμε επίσης το Golem-maker Ring.

Σε αυτή την περιοχή πάντως (Ashatabi camp) υπάρχουν τρία: ένα στο βορειοδυτικό δωμάτιο, το δεύτερο στο κεντρικό και το τρίτο στο ανατολικό δωμάτιο.

Προχωράμε στο North Fragment για να μιλήσουμε με τον Stone Buttlar στο βορειοανατολικό δωμάτιο για πληροφορίες. Πάρτε το δαχτυλίδι που λέγαμε πιο πριν από την σαρκοφάγο, το Golem-Maker ring- είναι πολύ χρήσιμο αφού αποδυναμώνει τα Golems. Αν δεν θέλετε να πολεμήσετε,



κλείστε την πόρτα πριν να πάρετε το δαχτυλίδι.

Από golems, υπάρχει το τέταρτο και το πέμπτο στην νοτιοανατολική περιοχή, το νούμερο έξι είναι βορειοδυτικά και το επτά είναι δυτικά. Προχωράμε στο West Fragment- το Arcanist Tower είναι κλειστό ακόμα εδώ δυτικά. Ανατολικά θα βρείτε το golem νούμερο οκτώ και νότια το νούμερο εννιά. Στο East Fragment, πέρα από την βιβλιοθήκη στο κέντρο, περάστε στο νότιο δωμάτιο όπου περιμένει το δέκατο και τελευταίο golem. Επιστροφή στον Ashabi. Τώρα ανοίγουν τρεις περιοχές που ήταν κλειστές πριν: τα Great library και Arcanist's tower και Crypt tower.

- The Three Winds

Την αποστολή την παίρνετε μόλις μπειτε στην περιοχή του Temple of the Winds. Η Neurodis μπήκε... πρέπει να βρείτε τους τρεις ανέμους (Dark, Wise, Dead) για να μπειτε.

The Wise Wind- μπειτε στη library (από το East fragment) και σκοτώστε μερικά mephits, dust elementals στο βορειοδυτικό δωμάτιο. Κοιτάξετε στα βιβλία κοντά στην στήλη- διαβάστε το Beggar's Love και θα βγείτε στο δάσος. Μιλήστε με τον Rey, προχωρήστε και πολεμήστε τις unholy priestess και grand matron. Πάρτε το Pen από το πτώμα της Matron. Διαβάστε το On the nature Hell και θα βγείτε στην καυτή περιοχή. Αυτός είναι ο Karsus- ένας άνθρωπος με προϊστορία: πάρτε το inkwell και αν θέλετε σκοτώστε τον- έχει καλά αντικείμενα και δεν επηρεάζεται η εξέλιξη του παιχνιδιού αν τον κανονίσετε. Διαβάστε το Confessions of Karsus και θα επιστρέψετε στην βιβλιοθήκη. Συνδυάζοντας Pen και Inkwell γράψτε το Wise Wind στον άδειο τόμο.

Υπάρχει ένα μυστικό όμως εδώ, μην βιαστείτε! Πριν το Wise Wind, κάντε το εξής: γράψτε πάλι το Beggar's Love, μπειτε στο δάσος... πτώμα Jendra άφαντο! Μιλήστε με τον Rey και θα σας βοηθήσει με το Wise Wind. Γράψτε πάλι το On the nature Hell, μιλήστε με τον άγγελο και ο Karsus θα σας βοηθήσει με το Wise Wind. Το καλό είναι ότι δεν έχει σημασία αν σκοτώσετε πριν τον Karsus ή όχι... εσείς γράφετε την ιστορία, εσείς ορίζετε τι ισχύει και τι όχι!

Συνεχίστε τώρα κανονικά... όταν πρέπει να πολεμήσετε τον Wise Wind, ο Karsus και ο William θα σας βοηθήσουν! Πάρτε τον κρύσταλλο και φύγετε.

Τώρα πάμε για The Dark Wind- στο Arcanist Tower από West



Ο γνωστός κόκκινος και θυμωμένος δαίμονας.

Fragment θα πάμε. Στον πρώτο όροφο έχουμε ποντίκια που μιλάνε: ο Dagget Filth δίνει απλά μερικές πληροφορίες. Δεύτερος όροφος: shadows που δίνουν shadow gems όταν τις σκοτώσετε. Για να μπειτε στις πύλες από όπου γεννιούνται ξανά οι σκιές, χρειάζεστε αυτά τα πετράδια. Προχωρήστε βορειοανατολικά μέσα από τις πύλες- στο δωμάτιο που βγάζει στον High Arcanist. Μετά το cutscene πολεμήστε τις σκιές και πάρτε την μαγική πόρτα από το παγιδευμένο σεντούκι- χρησιμοποιήστε την στο εδαφος και μπειτε. Στο Plane of Shadows, σκοτώστε το Shadow lich και πάρτε το Dark Wind από το πτώμα του, τα πολύτιμα που υπάρχουν στα σεντούκια και βγείτε πάλι.

Και μένει ο Dead Wind, από Crypt Tower στο North Fragment. Στον πρώτο όροφο υπάρχουν πολλές παγίδες και πολλά undead. Τα undead βγαίνουν συνέχεια, πρέπει λοιπόν να διαλύσετε όλες τις σαρκοφάγους- με προσοχή όμως γιατί μία από αυτές περιέχει το κλειδί που χρειάζεστε. Για αυτό λοιπόν, πρώτα ανοίγουμε για να δούμε αν έχει μέσα το Crypt Key και μετά καταστρέφουμε. Στον δεύτερο όροφο, υπάρχουν πολλοί φλεγόμενοι τύποι- αγνοήστε τους αφού δεν μπορείτε να τους σκοτώσετε. Εξάλλου δεν σας επιτίθενται- απλά αποφεύγετε να τους πλησιάσετε γιατί θα σας κάψουν άθελά τους. Τρίτος όροφος τώρα: πρέπει να περιμένετε μέχρι την στιγμή που εξαφανίζονται οι πόρτες και TOTE να τρέξετε γρήγορα. Υπάρχουν αρκετά αντικείμενα στους τύμβους, αλλά σκοπός σας είναι να μπειτε στην πόρτα βόρεια, όχι να ξαφρίζετε τους νεκρούς!

Ο Dead Wind έχει μια πράσινη αύρα τριγύρω του που απορροφά ζημιά- αν μπειτε μέσα της, θα εμφανιστούν πολλά Wind Zombies. Αρκετά δύσκολα, αφού ακόμα κι αν τα ρίξετε, θα σηκωθούν πάλι με όλα τα HPs- ειδικά το Greater Wind Zombie είναι κτήνος, μόνο με ξόρκια και όπλα +3 και καλύτερα μπορείτε να κάνετε κάτι! Αν δεν μπορείτε να το αποφύγετε, τουλάχιστον χρησιμοποιήστε Damage Absorption γιατί βαραίνει πολύ. Το κόλπο είναι να περιμένετε την στιγμή που η αύρα πέφτει για λίγο- TOTE χτυπήστε! Σκοτώστε το Dead Wind και πάρτε τον κρύσταλλο προτού βγείτε.

Η Ark of Three Winds είναι στον ναό του Wind. Βάλτε και τα τρία Winds και η σφραγίδα θα εξαφανιστεί. Πριν μπειτε, ανεφοδιαστείτε και ετοιμαστείτε για το φινάλε...

- Temple of the Wind

Τραβήξτε την αλυσίδα στον πρώτο όροφο, σκοτώστε τις

Medusas και πάρτε τα χρήσιμα αντικείμενα από τα σεντούκια. Προχωρήστε στην πύλη και τον δεύτερο όροφο. Αποφύγετε την φωτιά του Demon, βάλτε τον henchman να περιμένει κάπου και μπειτε στην ανατολική είσοδο και τον βωμό με τα αίματα. Πηγαίντε στο βορειοανατολικό δωμάτιο και τραβήξτε τον μοχλό- θα βρείτε άλλον έναν βωμό. Βάλτε το κρέας στον βωμό με τα αίματα: θα έρθει ο δαίμονας και θα μπορείτε να κινήσετε άνετα πια για να τραβήξετε τους τέσσερις μοχλούς (βορειοδυτικά, βορειοανατολικά, νοτιοδυτικά και νοτιοανατολικά) για να μπειτε στο Chamber of Mythallar. Η τελική μάχη είναι λίγο απογοητευτική και όχι ιδιαίτερα δύσκολη: αρκεί να μην επιτεθείτε στην Neurodis, αφού το Mythallar γύρω της την προστατεύει. Πρέπει πρώτα να το διαλύσετε με ένα fireball ή μερικές επιθέσεις και μετά να την σκοτώσετε. Αυτό ήταν! Πάει και το Undrentide! Πότε θα βγει το επόμενο expansion;





Potion of Mana- το πιο σημαντικό αντικείμενο αν θέλετε να κάνετε τα spells σας χωρίς τσιγκουνιές.

Warcraft 3: The Frozen Throne

Μπορεί να είναι ένα expansion... αλλά είναι expansion της Blizzard! Και αυτό θα πει ότι δικαιωματικά, αξίζει έναν δικό του οδηγό στρατηγικής! Για να δούμε λοιπόν ποια είναι η ιδανική πορεία για να ολοκληρώσετε τις νέες αποστολές...

ΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΤΩΝ NIGHT ELVES

Rise of The Naga

Αφού κανονίσετε τους πόντους της Maiev (προτιμήστε μια πορεία fan, blink, blink, vengeance, shadow strike X 3) ξεκινήστε δυναμικά το παιχνίδι, διαλύοντας την πύλη για να προχωρήσετε βόρεια και να σκοτώσετε τα Mur'guls. Maiev και Naisha, Illidan και Nagas... το παιχνίδι ξεκινάει με εντυπωσιακό τρόπο. Ανεβείτε λίγο και πλησιάστε την άκρη (μέχρι εκεί που μπορείτε)- κάντε ένα blink δεξιά για να καταστρέψετε το κιβώτιο, σκοτώστε τα τέρατα και πάρτε τα Runes αλλά και το Ring +1. Κάντε ένα blink πάνω και πάρτε το Mana Rune, τα Tome of Intelligence και Rune. Πριν από το Burning Statue θα βρείτε ένα κιβώτιο με Jade Ring (δίνει +1 στο agility).

Κάντε ένα blink κοντά στις αράχνες (είναι λίγο πιο πάνω από το σημείο που παίρνετε το Enraged Beast), σκοτώστε τις και πάρτε το Rune of Lesser Healing κι ένα Claw +3. Ωραία. Κοιτάξτε γύρω στον χάρτη τώρα και θα διαπιστώσετε ότι υπάρχουν 'νησάκια' γύρω σας. Μετά την

πρώτη σας 'σπηλιό επαφή' με τα Naga, κάντε ένα blink δεξιά για να περάσετε στο δίπλο νησί (η Naga Sea Witch δίνει ένα Rune of Mana και Tome of Strength μόλις την κανονίσετε). Ανεβείτε τώρα προς τα δέντρα και κάντε blink για να πάρετε το Rune of Mana και το Scroll of Protection. Κάτω από εκεί που πήρατε την δεύτερη προαιρετική αποστολή, πλησιάστε στα δέντρα, κάντε δεξιά ένα blink και σκοτώστε το πλάσμα που υπάρχει εκεί για το Healing Ward. Κάπου εδώ κοντά είναι και ένα Rune of Mana.

Μην ξεχάσετε να σώσετε και τα ζωτικά! Βόρεια, ακολουθώντας τα satyr και μέσα από τις πύλες για να τα σκοτώσετε. Διαλύστε την πύλη του dungeon, πηγαίνετε λίγο δυτικά για να σκοτώσετε κι άλλους τραγοπόδαρους για την άλλη πύλη του dungeon.

Αυτά με τα βασικά αντικείμενα- μην τα ξεχάσετε. Ας προχωρήσουμε τώρα στο μονοπάτι, προσεχτικά και αθέατοι. Όταν πλησιάζετε το δάσος, να ξέρετε ότι σας έχουν στήσει ενέδρα τέσσερα άτομα- όχι τίποτα τρομερό δηλαδή. Θα έχετε βρει μέχρι τώρα 3 ακόμα μονάδες και μια δευτερεύουσα αποστολή... δοκιμά-



Μια μικρή ενίσχυση μέσα στη μάχη δεν κάνει κακό...

στε να ακολουθήσετε το τέρας: θα φτάσει λογικά σε μια απότομη στροφή, σαν ημικύκλιο. Αν βάλετε στην σειρά μονάδες για να καλύψουν το άνοιγμα και μετά τις κρύψετε, θα έχετε φτιάξει ένα ύπουλο, αράτο τείχος με τους στρατιώτες σας. Με τις υπόλοιπες μονάδες, τραβηχτείτε πίσω και επιτεθείτε- τα τέρατα δεν μπορούν να επιτεθούν πέρα από το 'τείχος' αφού κολλάνε πάνω του.

Συνεχίστε (μην αφήσετε αντικείμενα) μέχρι την διχάλα στο μονοπάτι (κι άλλες μονάδες και μια δεύτερη υπο-αποστολή). Πηγαίνετε δεξιά (εκεί που είναι οι τοίχοι), σφράξτε τους όλους και σπάστε τα τείχη με αντρίκιο τρόπο. Έτσι! Συνεχίστε μέχρι τον Illidan και τα Naga που καίνε ό,τι

βρουν- σκοτώστε τα τρία πρώτα και με τοξότες κανονίστε τα αερωθούμενα. Hunters και Maiev πρέπει να ορμήσουν στις μονάδες εδάφους. Απλή μάχη: σώστε τα πλοία, σκοτώστε τον κόσμο εδώ και ακολουθήστε με τα 2 καρβία τον Illidan.

Broken Isles

Στα νησιά υπάρχουν πολλά και ωραία: δεξιά μόλις από την βάση, υπάρχουν Sea Giants: σκοτώστε τους και κάντε ένα Blink για το Pendant of Mana +150. Στην βάση: βάλτε τα wisps να καβουν lumber και βάλτε τα σαν ancient protectors μπροστά από την βάση. Φτιάξτε και μερικά moonwells- όταν λέμε μερικά, τουλάχιστον 4.

Πηγαίνετε στο ορυχείο της βά-

σης και εξερευνήστε την περιοχή μέχρι να βρείτε το γέρικο οcs και να σας πει δύο λόγια- θα σας πει περισσότερα αν τον βοηθήσετε με τα summoning pits που θα βρείτε μετά- στο νησί βόρεια της βάσης. Επιστροφή στην βάση για μια επίθεση από Naga: τα δύο πλοία πρέπει να πάνε νότια ακριβώς της βάσης. Καταστρέψτε τους 3 summoners βόρεια της βάσης και πάρτε το skull.

Σημειώστε ότι τα orcs πολεμάνε μεταξύ τους και όχι εναντίον σας! Επιτρέψτε στον γέρο ερημίτη για ένα καλό boost των +6 στο Intelligence από την Robe of Magi. Ετοιμάστε μια καλή δύναμη (πάρτε μερικές χελωνίτσες από το mercenary camp και glaive throwers) και ανεβείτε πέρα από το νησί των summoners για να βρείτε μια βάση. Ισοπεδώστε την (οι τοξότες σας στα couatls και οι glaive throwers στους tidal guardians). Ακολουθεί η πύλη, ο Illidan με την κρύπτη και κάμποιι εύκολι φρουροί, τρία nymmidons και μια siren.

The tomb of Sargeras

Σπάστε την πύλη βόρεια, σκοτώστε τους σκελετούς και πάρτε το Rune από το κιβώτιο. Αριστερά τώρα, σκοτώνοντας skeletal orcs, βόρεια, σκοτώνοντας skeletons και necrolyte: πάρτε τώρα το Rune και το Mana Potion κι επιστροφή στο αρχικό σημείο.

Από εδώ πηγαίνετε ανατολικά. Κάντε ένα blink για να περάσετε και να πάρετε Rune και Tome. Νότια σας περιμένουν μερικοί δυνατοί overlords. Στον πιο αριστερά, υπάρχει κοντά μια πύλη- διαλύστε την για να προχωρήσετε νότια. Σκοτώστε skeletal orcs και το pitlord (δίνει μπόλικο experience, μην σας ξεφύγει!). Κάντε κι ένα blink στην πλατφόρ-



Blood Mage δεκάτου level... κακό πράγμα!

μα για το Rune of Mana κι ένα Shadow Orb (υπάρχουν κι άλλα διασκορπισμένα).

Επιστροφή στην πύλη, νότια και σκοτώστε τα stalkers πηγαίνοντας νότια. Νότια από τα σκαλιά (στο ανατολικό μέρος του δωματίου), θα βρείτε ένα Rune of Mana που φτάνετε με blink. Συνεχίστε ανατολικά στις σκάλες, στην αποστολή με τα πέτρινα τείχη (καταστρέψτε το πρώτο που είναι εδώ και θα πάρετε δύο Druids of the claw). Βόρεια (μετά από necrolyte και skeletons) θα βρείτε μια πλάκα που λάμπει- πατήστε πάνω της και θα ανοίξει η πόρτα.

Ακολουθήστε τον ήχο και μπείτε στην πέτρινη πόρτα, κάντε blink για να σκοτώσετε το ζώο και πηγαίνετε δυτικά για το Orb. Επιστρέψτε εκεί που σκοτώσατε τον Necrolyte, προχωρήστε βόρεια (και μετά το cut-

scene) για να σκοτώσετε τα mur'guls. Ακολουθήστε τώρα μια πορεία δυτική, στην hydra και το μονοπάτι που βγάζει στους βράχους. Διαλύστε τους και πάρτε τις Dryads. Βόρεια τώρα και ελαφρώς ανατολικά- υπάρχουν αρκετές hydras και μια χοντρή, πάνχοντρη χελώνα (Gargantuan Sea turtle), με πολύ experience κι ένα healing salve. Μην ξεχνάτε το blink- αν έχετε περάσει level, εκεί πρέπει να επενδύσετε. Συνεχίστε ανατολικά, σκοτώνοντας hydras, βόρεια εκεί που στρίβει το μονοπάτι και στις χελώνες (εδώ έχει ένα Rune of Healing). Ανατολικά δεν μπορείτε να περάσετε- μόνο με ένα blink της Maive πρέπει να φτάσετε στο φως νοτιοανατολικά που μόλις πατήσετε πάνω του θα εμφανιστεί η γέφυρα.

Κι άλλες χελώνες... Σκοτώστε τις καθώς προχωράτε αριστερά για να τα πείτε με την Vashj και

να πολεμήσετε μερικά ακόμα naga. Δεξιά υπάρχουν τα τελευταία βράχια που πρέπει να διαλύσετε για να ολοκληρώσετε εκείνο το αρχικό quest- θα πάρετε μερικές βοηθητικές μονάδες. Κάντε blink βόρεια και μετά αριστερά- υπάρχει ένα Rune εδó που πρέπει να πάρετε. Αφού πάρετε και ένα ακόμα orb μέσα από τα κιβώτιο, επιστρέψτε πίσω με ένα ωραίο blink.

Νότια υπάρχει μια γκρεμισμένη πύλη. Σπάστε την και μπείτε στο δωμάτιο με τα naga sirens (προσοχή στο Cyclone! Θερρίζει!). Πάρτε το Rune, προχωρήστε ανατολικά και αφού κανονίσετε τους δράκους, ακολουθήστε το πράσινο μονοπάτι. Θα βρεθείτε μπροστά σε τρία nymmidons αλλά με την βοήθεια των αρκούδων και των cyclones από τους Druids σας, θα τα καταφέρετε. Αφού μάθετε κάποιες πληροφορίες πε-



Μην ξεχνάτε να επενδύετε το skill point που σας δίνεται αμέσως.



Tree of Life- αγαπήστε την φύση και θα σας βοηθήσει.



Μην τσατίζετε ποτέ έναν Berserker!

ρί gul'dan και μετά το cut-scene, σπάστε την πύλη ανατολικά. Ανατολικά σας περιμένουν naga - υπάρχει όμως ένα rune σε ένα κιβώτιο πιο πάνω (κι ένα furlbog). Βγείτε από την πύλη ανατολικά για το cut-scene με τον Illidan.

Έχετε 3,5 λεπτά να βγείτε έξω: κάντε το με συνεχόμενα Blink (για αυτό σας είπαμε να το κάνετε level-up!). Blink, blink και πάλι blink: blink για να περάσετε αριστερά τη μάχη με revenants και creeps, βόρεια, δεξιά για το Rune of Speed και blink για να περάσετε την μάχη. Δεξιά, βόρεια, blink για να περάσετε τους Revenants. Συνέχεια αριστερά, προσπερνώντας τα naga, βορειοδυτικά (Rune of Healing εδώ) και συνεχίστε βορειοδυτικά. Συνεχίστε τα blink δυτικά για να περάσετε χελώνες, τον ποταμό, τις hydra, νότια και μετά ανατολικά. Πάρτε το Rune και συνεχίστε ανατολικά, περνώντας άλλη μια μάχη, πάρτε το Rune of Greater Healing, ανατολικά μέχρι το αδιέξοδο και νότια στις Hydra. Αριστερά για λίγο για να πάρετε το Gauntlet of Ogre Strength (υπάρχει μια Hydra όμως), επιστροφή με blink στο δωμάτιο και

νότια. Πάρτε το rune of Mana, blink στ βράχια και δυτικά.

Κατεβείτε τα σκαλιά αριστερά (Rune of Shielding) και με blinks αποφύγετε τη μάχη στα δυτικά. Βόρεια, δεξιά (Rune of Restoration) κι αποφύγετε τα Stalkers. Βόρεια, δυτικά και αυτό ήταν! Φιλήστε το Blink σας με ευλάβεια και πάμε παρακάτω.

Wrath of the Betrayer

Μετά το cut-scene, πάρτε μερικά wisps και κάντε τα ancient protectors - βάλτε τα να φρουρούν τις εισόδους της βάσης (νότια, δυτικά και νοτιοδυτικά). Που και που, να ρίχνετε και καμιά κλεφτή ματιά στην βάση σας - αν έχουν σκοτωθεί μονάδες, γρήγορα γεμίστε τα κενά.

Πάμε τώρα να κάνουμε τους... προστάτες. Ξεκινάμε προφανώς νότια, σκοτώνουμε myrmidon και σκλάβο για να μας δοθεί η αποστολή. Συνεχίστε δυτικά - σκοτώνοντας mur'guls με το fan of knives και focus fire. Αν θέλετε ένα ακόμα excavator: νότια, δυτικά αφού σκοτώσετε τις sirens. Τώρα σειρά έχει ένα myrmidon, μερικοί δράκοι και δύο mur'guls. Πάρτε τώρα τον excavator και τον

Όσο πιο πολλά Moon Wells, τόσο πιο καλά!

χρυσό κι επιστρέψτε. Προχωρήστε δυτικά (θα έρθουν δύο huntresses μαζί σας), βόρεια και ανατολικά στον myrmidon και τον σκλάβο (για excavator). Βορειοδυτικά έχει κάτι mur'gul - συνεχίστε δυτικά και μετά νότια για να φτάσετε μια μεγάλη ομάδα από mur'gul. Αν συνεχίσετε αρκετά προς τα νότια, θα φτάσετε τα καράβια και τις εξτρά μονάδες (hippogriffs και δύο glaive throwers).

Βάλτε όλες τις μονάδες μέσα στα καράβια και πηγαίνετε νότια - μην ξεχάσετε τα hippogriffs, τα χρειάζεστε για τα couatls. Μόλις φτάσετε στην απέναντι όχθη, αποβιβαστείτε, κανονίστε το Myrmidon και σκλάβο που είναι ψηλά στον λόφο (για το excavator). Πάρτε τον χρυσό και σκοτώστε τις υπόλοιπες μονάδες (δράκοι, χελώνες και τα γνωστά). Αριστερά υπάρχει περισσότερος χρυσός αν τον θέλετε - αν και τον φρουρούν κάποια mur'guls - μην ξεχάσετε να διαλύσετε την πύλη στα ανατολικά τους. Με τους glaive throwers, διαλύστε τον tidal guardian που στέκεται δεξιά από την κάτω πύλη. Τώρα πηγαίνετε λίγο προς τα δυτικά (εκεί που είχατε βρει το τελευταίο excavator) και κάντε λίγο βόρεια, σκοτώνοντας τα δύο guardians κοντά στην πύλη και μετά την πύλη με το couatl (φάτε και το myrmidon αλλά και τον guardian δίπλα του).

Επιστρέψτε πίσω και σιγουρευτείτε ότι όλες οι πύλες έχουν καταστραφεί. Βάλτε τον runner και ό,τι άλλες μονάδες θέλετε στο μεταγωγικό και κάντε κλικ στον προορισμό σας - στην βορειοδυτική άκρη του νησιού.

Balancing the Scales

Πηγαίνετε βόρεια και ανατολικά (σκοτώνοντας τα naga), κανονίστε τα myrmidon για να πάρετε

τον χρυσό και ανεβείτε τα σκαλιά. Αν πάτε ανατολικά σας περιμένουν τρία νομίσματα, κι ένα scroll of mana / healing. Αν πάτε δυτικά, θα πάρετε ένα νόμισμα. Βόρεια υπάρχει ένα myrmidon και μια siren... και το Optional Quest που ΠΡΕΠΕΙ να πάρετε. Απλά πηγαίνετε στις τρεις τοποθεσίες: σας περιμένουν κάποιοι αντίπαλοι εκεί... skeletal orcs στο πρώτο καράβι, τρία sea elementals στο δεύτερο και mur'guls στο τρίτο. Πάρνετε καλά αντικείμενα και μονάδες (2 huntresses κι ένας archer στο πρώτο, mountain giants στο δεύτερο και δύο αρκούδες / μία huntress στο τρίτο).

Συνεχίστε βόρεια - στα sea behemoths και χρησιμοποιήστε starfall ή tranquility. Νότια στο myrmidon (υπάρχει νόμισμα στα ανατολικά) και συνεχίστε έτσι, μέχρι τα δύο war golems. Δεξιά υπάρχει η μοβ βάση - κάντε starfall και tranquility συνέχεια! Ακολουθεί cut-scene.

Φέρτε το tree of ages δίπλα στο ορυχείο που καθαρίσατε. Μπορείτε να ακολουθήσετε την αργή και σταθερή πορεία ανάπτυξης, αλλά προτείνουμε να ορμίσετε αμέσως στην επίθεση! Το δίδυμο starfall / tranquility είναι αήτητο - αρκεί να έχετε τα μάτια σας ανοιχτά. Μπείτε στην βάση των naga (από τα νοτιοανατολικά καλύτερα) και επιστρατεύστε το 'δίδυμο' που λέγαμε, μαζί με άπειρα fan of knives - vengeance. Αν έχετε και τους γίγαντες από την υπο-αποστολή με τα καράβια, είστε ακόμα πιο άνετοι - με το taunt ειδικά (που πιάνει και με τους πύργους), δεν έχετε πρόβλημα. Αρπάξτε και κανά δεντράκι με τους mountain giants και προχωρήστε βόρεια για να τα ισοπεδώσετε όλα. Γίνεται, απλά θέλει λίγη προσοχή. Ακινήτοποιήστε ΑΜΕΣΩΣ τον Illidan μό-





Δυστυχώς, αυτή την φορά δεν θα δείτε τόσο πολύ κάποιους αγαπημένους πρωταγωνιστές.

λιν τον δείτε ή επιτεθείτε με όλες τις μονάδες πάνω του: κάνει την πιο πολλή ζημιά.

Shards of the Alliance

Ξεκινήστε νότια- κάντε taunt με τους γίγαντες στα ghouls γιατί αντέχουν. Πηγαίνοντας νότια θα συναντήσετε Necromancers, meat wagons, abomination, κι άλλους necromancers, κι άλλα ghouls. Τίποτα εξαιρετικά δύσκολο: προσοχή μόνο μην επιτεθεί κανείς στο караβάνι από πίσω και θα φτάσετε την βάση και την υπο-αποστολή με τον χρυσό.

Αν πάτε δυτικά, θα βρείτε το πρώτο απόθεμα χρυσού στην βάση των undead: μπείτε μέσα άνετοι, σκοτώστε τον dreadlord αν έχετε όρεξη και κάντε starfall για να εισχωρήσετε. Με druids κάνετε rejuvenate ή bear-form (και roar φυσικά!) και μπείτε στον κόκκινο κύκλο για τον χρυσό και το Rune of greater healing- πάρτε και μισθοφόρους αν θέλετε, υπάρχουν berserker, ogre mauler, troll high priest. Προτείνουμε δύο trolls τουλάχιστον, αφού είναι πολύ αποτελεσματικοί με τους σκελετούς που φέρνουν οι necromancers.

Συνεχίστε νότια, κάνοντας taunt στους necromancers, ανατολικά για να επισκευάσετε το караβάνι στο χωριό και όλο ανατολικά. Αν συνεχίσετε ανατολικά, βγαίνοντας από το μονοπάτι, θα βγείτε σε μια βάση undead (απέναντι από ένα mercenary camp με assassins, geomancers και taskmasters). Μόνο από εδώ μπορούμε να ολοκληρώσουμε την υπο-αποστολή, για αυτό ας πάμε από εδώ: διαλύστε την βάση αυτή με τους γίγαντες (με taunt και δέντρα) και το starfall να δουλεύουν εντατικά. Προσοχή στο spirit tower- πρέπει να είναι ο στόχος των γιγάντων αμέσως. Στον κόκκινο κύκλο σας περιμένει το χρυσάφι και ένα Rune of lesser healing.

Συνεχίστε βόρεια- σας περιμένουν μερικά crypt friends και πιο μετά ένα dreadlord με ghouls /

fiends. Συνεχίστε το μονοπάτι- πάει νοτιοδυτικά μετά την στροφή και μετά το cut-scene στο σταυροδρόμι θα πρέπει να επιλέξετε πού θα πάτε: για την υπο-αποστολή, πηγαίντε δεξιά- εκεί σας περιμένει το τελευταίο χρυσάφι. Συνεχίστε ανατολικά από το camp (υπάρχουν trappers, renegade wizards και elder sasquatches) και στην βάση των undead: σκοτώστε τον dreadlord και συνεχίστε με starfall και πολλά δέντρα από τους γίγαντες στο black citadel και στα spirit towers. Με την βάση ισοπεδωμένη, προχωρήστε βόρεια στο μονοπάτι, στην γέφυρα με το cut-scene και ένα κύμα undead.

The Ruins of Dalaran

Ο χρόνος εδώ είναι περιορισμένος: πρώτα φτιάξτε τις chimeras, μετά αναβαθμίστε τους Druids of the claw και φτιάξτε κι άλλους και βελτιώστε το tree of ages σε tree of eternity (παράλληλα, φτιάξτε hippogryphs, druids

of the talon για κάλυψη αέρος). Ωραία, πάμε τώρα να σώσουμε και κάνα paladin: πηγαίντε βορειοανατολικά (dragons - sirens εδώ κοντά), διαλύστε την πύλη βόρεια και σκοτώστε τα kobolds. Δυτικά και βόρεια τώρα, σκοτώνοντας Naga μέχρι την πύλη που έχει τον paladin μέσα.

Επιστροφή στην βάση για ξεκούραση, αναβαθμίσεις και τα γνωστά- με μια μικρή έμφαση στα upgrades για της chimeras (κάνουν καλή ζημιά όχι μόνο στους summoners αλλά και σε κτίρια με το corrosive breath). Μόλις είστε έτοιμοι, πηγαίντε βόρεια για να βρείτε την βάση: σφάξτε τα πάντα. Κρατήστε τον Paladin με τις Chimera για να κάνει το holy light πιο εύκολα και κάντε το corrosive breath στα κτίρια (τα tidal guardians πρέπει να φύγουν γρήγορα). Θέλει λίγο κόπο- απλά να έρθετε με αρκετό κόσμο και χρήματα και να αξιοποιήσετε σωστά τις ικανότητες και spells (resurrection, tranquility,

fan of knives...) και οι τέσσερις summoners θα πέσουν.

The Brothers Stormrage

Ωρα για τα Naga... μην ξεχνάτε ποια μονάδα κάνει τι: myrmidons είναι η βαριά μονάδα για melee, snap dragons κάνουν ζημιά τύπου piercing από μακριά και τα dragon turtles είναι για κτίρια. Θα έχετε επίσης δύο βάσεις να φροντίζετε. Βάλτε μερικά ancient protectors στην βάση του Furion- στην βάση των Naga βάλτε ένα ακόμα spawning grounds να φτιάχνει myrmidons.

Πηγαίντε νοτιοανατολικά με τα Naga, στα gnolls και μετά στον ποταμό- δυτικά και νότια- εκεί που είναι η υπο-αποστολή και τα Dam (όχι Dumb) Trolls. Πηγαίντε νότια, ανατολικά στα shadowglen berserkers, κι άλλο ανατολικά στα trolls και την χελώνα. Σκοτώστε τα όλα αυτά. Συνεχίστε ανατολικά (κι άλλα troll), νότια για να σκοτώσετε τον αρχηγό και τους τρεις healers για να ανοίξει ο δρό-



μος για την κόκκινη βάση των undead. Πάρτε τη Mask of Death.

Ετοιμάστε μια καλή δύναμη (4 χελώνες, 10 myrmidons και 10 snap dragons) και πηγαίνετε στην πάνω πράσινη βάση (πηγαίνετε νότια από την βάση σας και μετά ανατολικά). Δεν είναι αναγκαίο να την ισοπεδώσετε όλη. Μην ξεχνάτε και την βάση του Furyon-φτιάξτε dryads και κάντε αναβαθμίσεις για abolish magic. Η βάση αυτή θέλει... baby-sitting! Αν δεν την προσέχετε, θα χαθεί. Υπάρχουν κάποια gargoyles που κατεβαίνουν στην βάση σας από τα βορειοδυτικά- μερικά tidal guards εκεί δεν θα κάνουν κακό. Και πάρτε και κανά Healing scroll μαζί σε περίπτωση που τα βρείτε σκούρα.

Μόλις είστε στην πράσινη βάση (αυτή που είναι λίγο βόρεια από την κόκκινη) , σαρώστε με cyclones τα abominations, βάλτε τις χελώνες στα spirit towers, τα snap dragons στις sphinxes και gargoyles, ανεβαίνοντας τον λάφο και διαλύοντας τα κτίρια. Συνεχίστε στην κόκκινη και διαλύ-

στε τα πάντα- με focus fire για τον dreadlord, cyclone στα abomination και τα scrolls για υποστήριξη, δεν θα έχετε πρόβλημα.

ΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΤΩΝ HUMANS

Misconceptions

Προχωρήστε αριστερά και προς το observatory, μετά νότια για να κανονίσετε τους mutants και δεξιά για τους Fel Guards. Συνεχίστε νότια (κι άλλα τέρατα... stalkers, beasts) και δυτικά για την υπο-αποστολή. Τα δύο από τα τέσσερα σημεία είναι στο πρώτο νησάκι- τα άλλα θα τα βρούμε μετά.

Συνεχίστε δυτικά (σκοτώνοντας τους μάγους), βόρεια (σκοτώνοντας σαύρες) και διαλύστε την πύλη για το τρίτο αποθεματικό της υπο-αποστολής (καστράκι, χρυσός, rune και lumber). Μετά το πρώτο observatory, θα αποκαλυφθεί το μεσαίο νησί- πάρτε τον peasant από το παρατηρητήριο μαζί σας.

Νότια τώρα μέχρι τους fel guards, τον overlord και το fiend. Με ένα καλό flamestrike (ίσως παραπάνω) θα τους κανονίσετε και θα μπορείτε να πάρετε το Rune of lesser resurrection. Βόρεια από εδώ θα βρείτε δύο ακόμα guards. Νότια υπάρχουν μάγοι, brigands κι ένας enforcer πιο μετά. Κάντε δυτικά: λίγο νότια για να κανονίσετε τους apprentices και να κάψετε με flamestrike τα δέντρα για το απόθεμα με το μικρό βωμό, barracks και τον χρυσό. Συνεχίστε δυτικά για το cut-scene.

Πηγαίνετε στο κεντρικό νησί με το καράβι κι αφήστε όλα τα μικρά κτίρια δίπλα από το mine. Προχωρήστε σε ανάπτυξη: peasants (5 για χρυσό κι άλλοι τώσοι για δέντρα), καθαρίστε την περιοχή από creepers και στήστε πυργίσκους με φάρμες γύρω τους για προστασία. Φτιάξτε Lumber Mill, Blacksmith και μετά το Castle. Επισκευάστε το δεύτερο Observatory κι ετοιμάστε μερικές μονάδες (footmen, riflemen). Στην κάτω αριστερά γωνία, μετά από μερικά ogres, είναι το αποθεματικό της υπο-αποστολής- ο warchief θα βοηθήσει πολύ ειδικά στο τρίτο observatory σας περιμένει ένας δύσκολος αντίπαλος.

Κανονίστε τα gnolls στο βόρειο νησί για να πάρετε το rune, δυτικά για να φάτε κι άλλα gnolls. Βορειοδυτικά υπάρχει ένα βαρβάτο gnoll (11ο level), αλλά με flame strike / mana siphon και με scroll of healing θα τα καταφέρετε. Για την υπο-αποστολή, πηγαίνετε νότια από εδώ- μετά από δύο βάσεις gnolls, κάψτε τα δέντρα στα δυτικά για να φτάσετε τον κύκλο (υπάρχουν golems εδώ, αλλά και healing wards, scroll of healing και ring of protection). Επισκευάστε και τα τρία observatories και η αποστολή θα τελειώσει.

A Dark Covenant

Μια απλή αποστολή: αρκεί να ισοπεδώσετε την πράσινη βάση των undead. Θα χρειαστείτε dragon hawks, επίσης αρκετά dragon hawks και πολλά- πολλά dragon hawks. Και μερικούς τοξότες. Και dragon hawks...

Δεν μπορείτε να κάνετε πολλά πράγματα για τις εξωτερικές βάσεις: το cut-scene της Vashj είναι αναπόφευκτο. Πάρτε τώρα τα naga, τις μονάδες και peasants στην νότια βάση- με dragon hawks κανονίστε τους πύργους. Φτιάξτε τώρα town hall, μαζέψτε χρυσό και στρώστε πολλούς πύργους για άμυνα.

Στο μεγάλο νησί υπάρχει χρυσός- αλλά δεν υπάρχει λόγος να καθυστερείτε. Η πράσινη βάση θα πέσει άνετα αν έχετε αρκετά dragon hawks (βάλτε τα όλα σε μια ομάδα μόνα τους): μόλις δείτε μονάδα εχθρική που πετάει, ρίξτε με aerial shackles και στους πύργους το cloud. Με τα naga, μπορείτε να σαρώσετε ότι άλλο υπάρχει. Ο dreadlord, αυτό το αιώνιο αγκάθι, μπορεί να αρκестεί σε μερικά flamestrike - forked lightning. Διαλύστε έτσι τα κτίρια που παράγουν μονάδες πρώτα και θα τελειώσετε προτού το καταλάβετε.

The Dungeons of Dalaran

Πηγαίνε στο κελί αριστερά με Vashj και Kael. Σπάστε τον μαγικό τοίχο για να πάρετε τον αξιωματικό και την πύλη νότια για τους breakers και τον priest. Δυτικά υπάρχουν αράχνες κι ένα medallion of courage. Διαλύστε την πύλη: ένας ακόμα breaker και priest. Γυρίστε στο αρχικό σημείο, νότια για να σκοτώσετε τους footmen- διαλύστε την πύλη και μπειτε για το Optional Quest των 4 φαντασμάτων.

Πάρτε το Tome και βάλτε δύο



Τρεις ήρωες είναι καλύτερα από έναν!



Το καλό είναι να έχεις το κατάλληλο ήρωα με το κατάλληλο spell, την κατάλληλη στιγμή!





Τα Night Elves έχουν επιστρέψει πολύ δυνατά... κρίμα όμως για τον Illidan...

μονάδες στα πράσινα σύμβολα-μπείτε στην πόρτα για να σκοτώσετε το ένα από τα τέσσερα φαντάσματα (προτείνουμε ένα siphon). Πάρτε το gem. Συνεχίστε νότια μέχρι τη μάχη-σαρώστε τους όλους με flamestrikes και lightning και ελευθερώστε τον αξιωματικό και το ξωτικό στο ροζ σύμβολο. Πατήστε σε αυτό το σύμβολο και στο αντίστοιχο ροζ ανατολικά από εδώ (είναι νότια από μια γέφυρα-θα πρέπει να διαλύσετε ένα κιβώτιο) για να εμφανιστεί το δεύτερο φάντασμα της υπο-αποστολής. Σκοτώστε το και πάρτε το fragment.

Περάστε την γέφυρα στα ανατολικά-ρίξτε στον μοχλό με έναν τοξότη. Σαρώστε με φωτιές και κεραυνούς τα τέρατα και τον footman. Τα war golems είναι άτρωτα στη μαγεία. Πάρτε το tome και πηγαίστε βόρεια. Βάλτε κάποιον πάνω στο κίτρινο σύμβολο και κάποιον άλλον (Vashj, ετοιμάσου...) να κολυμπήσει δυτικά και νότια να σταθεί στο άλλο κίτρινο. Πάρτε το και προχωρήστε στην πύλη βόρεια-αφού την διαλύσετε. Εδώ είναι τα μοβ σύμβολα-σταθείτε πάνω τους για τον τρίτο archmage. Υπάρχει κι ένα κόκκινο σύμβολο-θα το δούμε μετά.

Συνεχίστε ανατολικά τώρα, νότια και ελευθερώστε τον αξιωματικό στα αριστερά και τα elves. Συνεχίστε νότια για να δείτε ακόμα μια μάχη. Εννοείται πως στον δρόμο, βρίσκετε κι άλλες σκόρπιες εχθρικές μονάδες-αδειάστε flamestrikes παντού! Εδώ δεξιά υπάρχει και μια τρύπα στον τοίχο... βγάζει στο δεύτερο κόκκινο σύμβολο (ειδαμε το πρώτο λίγο πιο πριν). Πατήστε και στα δύο και θα βγει το τέταρτο φάντασμα μετά την σιδερένια πύλη.

ΠΑΡΕΝΘΕΣΗ: Συνεχίστε νότια, σας περιμένει έκπληξη. Μετά την πύλη προς τα δυτικά θα βρείτε τρία πρόβατα: πατήστε πρώτα το πάνω, μετά το κάτω και μετά το μεσαίο. Θα ανοίξει η σιδερένια πύλη-ανεβείτε βόρεια και κάντε κλικ στο σύμβολο για το secret level! Είναι το Crossing, ένα αρκετά αστειό επίπεδο με πύργους που σας δίνει τον Panderan Brewmaster στο επόμενο επίπεδο. Χτίστε energy towers, σε σημεία που να μπορούν να χτυπάνε πολλά μαζι-μην ξεχνάτε ότι στο γρασιδί δεν μπορείτε να χτίσετε. Καλύτερα είναι να χτίσετε στο κέντρο του χάρτη και να αρχίσετε να ανοίγετε σιγά προς τα έξω-όχι στην άκρη αμέσως. Φτιάξτε μερικούς

ακόμα εργάτες και να προτιμάτε Cold arrows μέχρι να μπορείτε να χτίσετε Death towers. Όταν τους πάρετε, φτιάξτε μόνο τέτοιους. Οι heroes στην αρχή είναι απαραίτητοι-μην διατάζετε να τους χρησιμοποιείτε. Πιο μετά είναι άχρηστοι και μόνο για να μαζεύουν νομίσματα κάνουν. Υπάρχουν 30 κύματα συνολικά: όταν τα περάσετε όλα θα πάρετε το panda. **ΤΕΛΟΣ ΠΑΡΕΝΘΕΣΗΣ!**

Αχέμ. Συνεχίζουμε με το επίπεδο τώρα. Ανατολικά (μετά τον τοίχο) είναι μια μάχη δύσκολη-αδειάστε flamestrike και fork, πάρτε το rune ανάμεσα στα μανιτάρια και δυτικά για τα flesh golems (Rune of healing από το μεγαλύτερο). Βόρεια (footmen), δυτικά και νότια για ελευθερώστε τον τελευταίο αξιωματικό και να πάρετε την τελευταία αποστολή. Προχωρήστε βόρεια (και μετά το cut-scene του Kassan) και ακολουθήστε την πορεία μέχρι τον Kassan (μην ξεχάσετε να ελευθερώσετε τους breakers, priest και sorceress). Ο Kassan είναι άτρωτος στη μαγεία: όλοι πάνω του στο τέλος και θα φύγει.

The Search for Illidan

Τα πράγματα είναι απλά: αν

παίξατε την προηγούμενη κρυφή αποστολή, θα έχετε το panda τώρα. Κι έτσι, μια καλή τριπλέτα με flamestrike, forked lightning και breath of fire. Έτσι είναι εύκολη η αποστολή. Αν δεν έχετε το Panda, παίξτε πάλι το προηγούμενο επίπεδο για να το πάρετε.

Πρέπει να σκοτώσετε την maieen ή να την τραβήξετε μακριά από το κελί του Illidan. Με το τρίδυμο της συμφοράς-είναι πανεύκολο. Όπως επίσης είναι εύκολο να σαρώσετε όλες τις εχθρικές μονάδες. Με μπόλκια Mana rotations, αυτό το επίπεδο είναι ο παράδεισος των heroes. Φέρτε τον Illidan στον κύκλο στην βάση σας και αυτό ήταν όλο. Πλάκα δεν είχε;

Gates of the Abyss

Ξεκινάτε με τα τρία λεπτά των δαιμόνων που έρχονται από την πύλη. Μπορείτε να φτιάξετε Nagas αλλά και blood elves. Ο σεφ προτείνει τα εξής: μονάδες με ranged επιθέσεις των ανθρώπων και από naga προτιμήστε τα myrmidons. Dragon hawks ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ, ειδικά αν θέλετε να σαρώσετε τις βάσεις των fel orc. Για φαγητό, προτιμήστε τα 15 που δίνουν τα coral beds αντί για το συμβατικό πεντάρι.



Ο Thrall από το Reign of Chaos-θα πρέπει να περιμένει για το campaign των orcs λίγο ακόμα.



Εν! Ποιός άνοιξε τον κάρτη;



Όπου φύγει, φύγει τώρα!

τριά λεπτά της πλημμύρας από δαίμονες περιλαμβάνουν vile tormentors, bloodfiends, vile temptresses και λίγες blood fiend queens ή eredar diabolists. Ρότα προς την τελευταία πύλη: νοτιοδυτικά της μοβ βάσης υπάρχει μια fountain health με έξτρα μονάδες draenei. Αφήστε την μοβ βάση βόρεια- οι δράκοι εκεί θα σας ζορίσουν, πηγαίνετε στην τέταρτη πύλη πάνω αριστερά (doom guards, diabolists και nether drakes σας περιμένουν εκεί). Τα τέρατα που βγαίνουν όταν πατήσετε το σημάδι ο Illidan κανονίζονται εύκολα με εναέριες μονάδες- προτιμήστε λοιπόν τα dragon hawks. Να έχετε επίσης και πολλά myrmidons για να αντέξετε τα άπειρα ποσά ζημιάς που θα σας κάνουν. Υπάρχει και μια βάση εδώ κοντά που μπορείτε να αγοράσετε doomguards, infernals, fel beasts. Stalkers και ravagers και maidens of pain.

Lord of Outland

Το κλειδί εδώ είναι οι μονάδες των Draenei- κρατήστε τις ζωντανές και θα σας βοηθήσουν απίστευτα. Κάντε και την υπο-αποστολή με τις power generators: είναι πολύ εύκολη και θα γλιτώσει πολλές μονάδες.

Βάλτε τα Draenei σε μια ομάδα και με αυτά σκοτώστε fel beasts-guards. Δεξιά και αριστερά υπάρχει από ένα νομίσιμα- ανεβείτε τώρα βόρεια από την αριστερή μεριά. Σπάστε την πρώτη πύλη, σπάστε και τους φρουρούς (αφήστε όμως το μεγάλο abomination στην ησυχία του για τώρα). Σπάστε τα κελιά για περισσότερα Draenei και μην αφήσετε τα νομίσιμα (στο κάτω μέρος του δωματίου). Επιστροφή στον διάδρομο και ανεβείτε βόρεια- θα περάσετε τα juggernauts. Περάστε και την πρώτη βάση των orc (μια πράσινη είναι) και επιτεθείτε στη πρώτη, roz generator.

Εδώ υπάρχει και η υπο-αποστολή του Siege Bastion- κάντε την! Επιστροφή στην πράσινη βάση. Δυτικά για να σπάσετε την πύλη και σκοτώστε τους φρουρούς (τα spirit wolves μπορούν να σας βοηθήσουν πολύ εδώ μέσα). Πάρτε και τα 2 νομίσιμα. Ευχαριστούμε!

Με τους demolishers στην στρατιά σας, φέρτε όλες τις μονάδες από την βάση για να επιτεθείτε στην πράσινη βάση με flamestrike και metamorphosis από Draenei και τους demolishers να ισοπεδώνουν τους πύργους. Μην ξεχάσετε και το healing wave. Προχωρήστε βόρεια- στην βάση με το σκούρο πράσινο χρώμα (πάρτε τα νομίσιμα πιο

Φτιάξτε επίσης sorceresses και sirens (άσχετο), μην ξεχάσετε να αναβαθμίσετε τα naga προτού τα χρησιμοποιήσετε στο temple of tides.

Καλό θα ήταν επίσης να σιγουρεύατε κάπως την βάση σας- θα πηγαίνετε συνέχεια αριστερά και δεξιά στον χάρτη, προσπαθώντας να κλείσετε τις πύλες και δεν θα μπορείτε να κοιτάτε συνέχεια τι γίνεται. Καλή κίνηση θα ήταν να αφανίσετε την πορτοκαλιά βάση των orc και να μετακομίσετε εκεί που θα είστε ασφαλείς- αν χρειαστείτε χρυσό, υπάρχει ένα mine που μπορείτε να εκμεταλλευτείτε βορειοανατολικά της πρώτης πύλης.

Νότια της βάσης σας θα δείτε το cut-scene με την υπο-αποστολή (Draenei Village)- κάντε την γιατί θα φτάσετε τις πύλες πιο εύκολα. Απλά πράγματα: μπαίνετε και σαρώνετε τα πάντα με cloud, tornado, flamestrikes κι ότι άλλο σας βολεύει.

Ανατολικά από εδώ είναι η δεύτερη πύλη- κάντε shackle με τα dragon hawks και με τα myrmidons κανονίστε τις επίγειες μονάδες. Βάλτε τον Illidan στον κύκλο και θα αρχίσει το γλέντι: nether drakes, fel beasts και stalkers (και ένα ravager που και που), voidwalkers, μπορεί να δείτε έναν eredar diabolist και κάποια infernals. Μείνετε πίσω για να προλαβαίνετε να κάνετε το shackles όταν χρειαστεί. Στην τρίτη πύλη υπάρχουν bloodfiends και overlords- επιτεθείτε με dragon hawks- και temptresses. Τα

πριν, δυτικά). Μπείτε και κάντε ανατολικά στην δεύτερη γεννήτρια που πρέπει να διαλύσετε, φέρνοντας spirit wolves για να δεχτείτε την ζημιά. Στην βάση αυτή, πιο πολύ θα σας ζορίσει ο blademaster- επιτεθείτε με όλα πάνω του και ρίξτε μερικά σωστά flamestrikes. Πιο μέσα είναι ο Master of Pain που κάνει και resurrection. Ρίξτε με Siphon και σημειώστε ότι μπορείτε να κάνετε και καλά polymorphs σε αυτό το σημείο. Μην ξεχάσετε τα δύο bloodfiends από το cage of agony και το healing well... πάρτε το νόμισμα.

Τώρα πρέπει να ασχοληθούμε λίγο με τα naga και την Vashj... φτιάξτε sirens (για το cyclone) και turtle dragons που θα σας βοηθήσουν με τους πύργους. Λογικά θα έχετε μαζέψει αρκετό χρυσό- υπάρχει κι άλλος αν πάτε δυτικά της βάσης naga (αφού σκοτώσετε hydras και doombeasts). Αν πάτε βόρεια και δυτικά και σκοτώσετε juggernauts, θα βρείτε κι άλλο χρυσό αλλά και μια Robe +6. Αρκετός χρυσός λοιπόν... φτιάξτε μια καλή ομάδα από nagas και πηγαίστε βορειανατολικά. Στην ακτή υπάρχει μια fountain of health που φρουρείται από ένα μονό πύργο- κι ένα rune of mana είναι στα βαρέλια. Χρησιμοποιήστε frost bolt και crushing wave και cyclones, φέρτε water elementals για ενίσχυση και μην ξεχνάτε να βάζετε τις turtles στους πύργους. Η βάση θα πέσει σχετικά εύκολα έτσι.

Αριστερά και δεξιά θα βρείτε μερικά juggernauts. Ανεβείτε τον λόφο και καθαρίστε τα bloodfiends για να φτάσετε μια fountain of mana. Κολυμπήστε και λίγο και πάρτε το tome για την sea witch. Συνεχίστε βόρεια για νομίσματα (υπάρχει κι ένα στο νερό πιο πάνω και ανατολικά). Πατήστε δυτικά στο έδαφος που λάμπει, φέρτε αρκετές μονάδες από πίσω και σκοτώστε τα void walkers.

Τώρα ήρθε η ώρα των draenei... κάτι ξέραμε πριν που σας είπαμε να τα κρατήσετε άθικτα. Πάρτε τα βόρεια και ανατολικά και σκοτώστε fel guards, temptresses και μια maiden of pain. Ωραία. Σπάστε τώρα την generator.

Μαζέψτε τώρα όλες τις μονάδες έξω από τη μοβ βάση- φάτε τους δύο warlocks φύλακες και μπείτε μέσα. Το μυστικό είναι το frost bolt- ειδικά για τον blademaster. Παγώστε τον και μετά κατακεραυνώστε τον. Κάντε το metamorphosis πιο πριν, ισοπεδώστε πύργους και κτίρια με turtles και demolishers. Ανεβείτε βόρεια μετά την βάση και ρίξτε

πολλά Frost Bolts και Sea Elementals. Σπάστε τα κλουβιά για να πάρετε νέες μονάδες- είναι οι warlocks με τα unholy frenzy, cripple, και firebolt. Πολύ χρήσιμα ξόρκια. Πάρτε και τον χρυσό και επιστρέψτε στο healing well στο κέντρο του χάρτη για να ανασυνταχθείτε. Φέρτε αν θέλετε και ενισχύσεις: priests και priests για παράδειγμα. Τα Draenei που έμειναν, πηγαίνουν βόρεια και στην τελευταία generator της υπο-αποστολής.

Ετοιμαστείτε καλά και πηγαίστε βόρεια για το rune of shielding- στο πρώτο δωμάτιο σας περιμένουν μερικά τέρατα αλλά αν έχετε τελειώσει την υποαποστολή, δεν θα βρείτε infernals και θα είναι πιο εύκολη. Αριστερά και δεξιά υπάρχει χρυσός- μπροστά υπάρχει ένας blademaster τάρτου level χωρίς bladestorm, ένα blood fiend κι ένα eredar μαζί με lesser voidwalkers. Με τα ξόρκια που έχετε πια (meta, fork, firebolt, frost bolt) είστε άνετοι και παίρνετε το rune of resurrection. Η επόμενη είναι λίγο δυσκολότερη: Magtheridon, warlocks κι ένας blademaster δεκάτου. Ρίξτε τα spells (εκτός από flamestrike που είναι ζόρικο εδώ μέσα) στους υπόλοιπους κι αφήστε τον Magtheridon για τελευταίο. Έχει πολλά HP's αλλά αν τον κάνετε stun ή slow (ένα Shadow Strike ίσως;) θα βγει εύκολα.

Undead Missions

Τι καλά! Τρεις ολόκληρες στρατιές από undead! Φτιάξτε από οκτώ ghouls σε κάθε βάση αλλά και λίγες από τις άλλες μονάδες (abominations, necromancers, banshees) κι αφήστε τις πιο μπροστά από τις βάσεις για να κανονίσετε τους ανθρώπους που υποχωρούν.

Ας τα πάρουμε ένα-ένα: ο Arthas στην αρχή. Φτιάξτε πιο πολλά abominations και αναθέστε τον Arthas να ηγείται. Όταν λέμε 'πολλά', εννοούμε ΠΟΛΛΑ... μόνο έτσι θα μπορέσετε να σκοτώσετε τον στρατό ανατολικά με τον Paladin. Διαλύστε φάρμες και κτίρια, προχωρήστε βόρεια στο μονοπάτι για να καθαρίσετε footmen και priest. Συνεχίστε βόρεια και δυτικά και ισοπεδώστε την δεύτερη πόλη (πρώτα διαλύστε τον πύργο και μετά τις μονάδες που έρχονται). Συνεχίστε βόρεια στο μονοπάτι και εξοντώστε την βάση με τα cannon towers (δώστε έμφαση στους πύργους και μετά στους μάγους).

Πάμε τώρα για το δεύτερο σετάκι: φτιάξτε άπειρα banshees (το hotkey του O πρέπει να σας γίνει δεύτερη φύση) και μαζί με Sylvanas φτιάχνετε μια γερή δύ-



Ο Mountain Giant περιμένει...πελατεία!

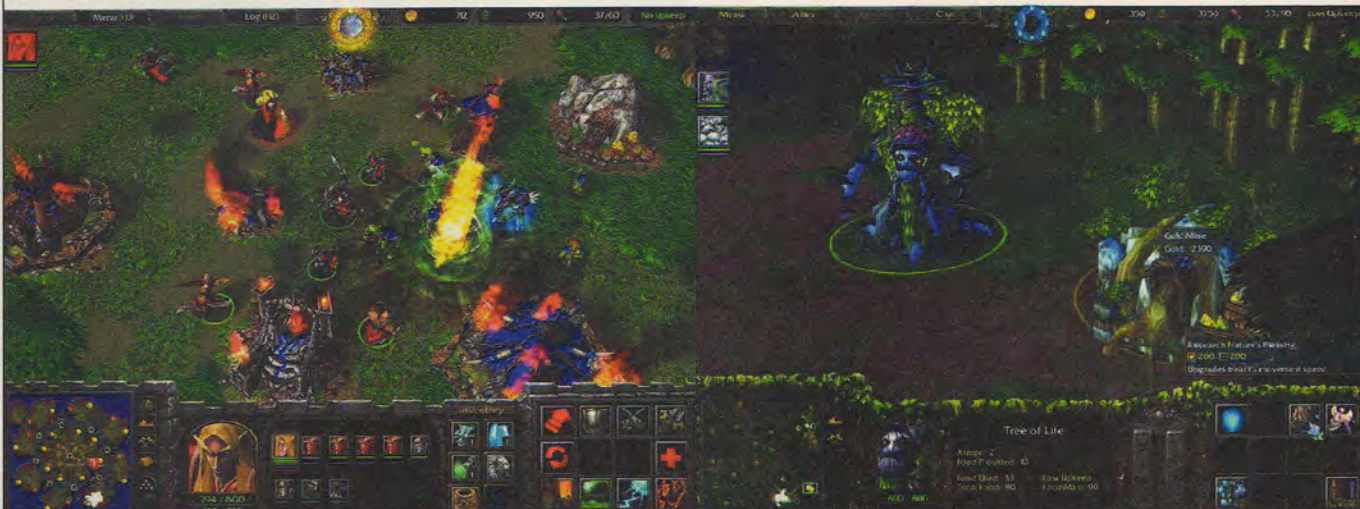


Ποιός θα κάνει φώνα;:



Σας θυμίζει κάτι από Reign of Chaos αυτό;





Ο Blood Mage σε ώρα υπηρεσίας!

ναμη κρούσης. Μην ξεχάσετε scrolls of healing, αφού δεν μπορείτε να θεραπεύετε τις μονάδες που κάνετε possess. Τα πράγματα είναι απλά: με αρκετά (έντεκα τουλάχιστον) banshees, προχωράτε και κάνετε possess: δυτικά μέχρι να βρείτε την πόλη της Sylvanas: ρίξτε στους guard towers με τους ιππότες σας- αν σας επιτεθούν κι άλλοι, απλά κάντε τους possess! Με τις έξι πόλεις κατεστραμμένες, ο Arthas χάνει ένα επίπεδο.

Και τώρα ο Kel'Thuzad. Η στρατηγική εδώ είναι με ghouls και τουλάχιστον πέντε necromancers... με αρκετούς skeletons, μπορείτε να κάνετε τα πάντα! Αφήστε μόνο κάτι πίσω, για να μην το σκάσουν οι άνθρωποι. Πηγαίνετε βορειοδυτικά, κάνοντας cripple σε commander και paladin (και cannibalize αν χρειάζεται) και διαλύστε τα όλα. Το μυστικό: κάντε συνέχεια, μα συνέχεια raise dead. Περάστε το νερό και πηγαίνετε νοτιοδυτικά στην επόμενη πόλη... cripple στις

μονάδες που σας δυσκολεύουν, unholy frenzy αν το αντέχουν τα ghouls σας και Raise, Raise, Raise! Προχωρήστε διαλύοντας τα πάντα: τα undead έχουν έναν δικό τους, μοναδικό τρόπο να απλώνονται σαν κάτι το σκοτεινό και απαίσιο που πολλαπλασιάζεται... αξιοποιήστε το και μεγαλώστε τον στρατό σας διαλύοντας τις υπόλοιπες πόλεις. Κι αφήστε το Autocast... πιο καλή δουλειά θα κάνετε αν βαράτε το 'R' συνέχεια με το raise. Διαλύστε τις φάρμες και η αποστολή θα τελειώσει.

Ενώστε τώρα τις τρεις ομάδες και κάνετε έφοδο στην μέση. Τώρα ΒΑΛΤΕ το autocast του Raise γιατί θα γίνει τέτοιος χαμός που μπορεί να τα χάσετε. Λογικά δεν θα δυσκολευτείτε- αν θέλετε, προτιμήστε να εστιάσετε στα altars, αγνοώντας το χάος.

The Flight from Lordaeron

Ξεκινήστε με τα ghouls γύρω σας και σπάστε την elven gate βόρεια για να βρείτε necromancers και το καινούριο upgrade. Πάρτε τα πράγματα του Kel, πηγαίνετε ανατολικά για να κάνετε cripple στα abomination και να τα

Τα αγαπημένα κτήρια-δέντρα των Night Elves.

κανονίσετε ευκολότερα έτσι (ένα ρίχνει ένα καλό Staff of Reanimation). Δυτικά σκοτώστε τα zombies για το abomination, νότια σκοτώστε τα fiends για τον χρυσό κι αν συνεχίσετε δυτικά θα βρείτε ένα abomination και νότια zombies και χρυσό. Επιστροφή τώρα στο σημείο που πήρατε το abomination. Πηγαίνετε βόρεια για να πολεμήσετε ένα dreadlord και μερικά fel beasts.

Σπάστε την πύλη ανατολικά για ενισχύσεις (δύο fiends) και πηγαίνετε βόρεια και δυτικά για να πάρετε μια shade μετά από μια μικρή μάχη. Νότια της shade θα βρείτε μια fountain of mana κι ένα gold- πάρτε το και βόρεια πάνω για να σπάσετε την πύλη. Πατήστε στο χώμα που λάμπει και πηγαίνετε εκεί που σηκώθηκε το έδαφος και πάρτε τις μπότρες Quel'Thalas. Κόψτε το τώρα όλο προς τα βόρεια, στη μεγάλη ομάδα από necromancers και skeletons- σκοτώστε τα όλα και πάρτε το Claw +3. Επιστροφή στη Mana Fountain- δυτικά για σπάστε κιβώτια και να σκοτώσετε fiends. Βόρεια θα βρείτε το Optional Quest με τα meat wagons.

Σκοτώστε τον dreadlord και τα golems βόρεια, δυτικά για ένα ακόμα abomination και μετά νότια για να σπάσετε την πύλη. Πάρτε τα δύο wagons και πηγαίνετε βόρεια για να σκοτώσετε mages/ towers για ένα χρυσό νόμισμα ακόμα. Σκοτώστε τους skeletons ανατολικά, διαλύστε την πύλη και βάλτε τα wagons να καταστρέφουν τα spirit towers και να ετοιμάσουν το έδαφος για τις υπόλοιπες μονάδες. Πατήστε στο φωτεινό σημείο νοτιοανατολικά για να χαμηλώσει ο τοίχος και να πάτε βόρεια. Σκοτώστε τα fiends και πάρτε το Orb of Venom βόρεια.

Πηγαίνετε ανατολικά (δυτικά

είναι αδιέξοδο) κι ακολουθήστε το μονοπάτι σκοτώνοντας abominations, skeletons, flesh golems. Δυτικά και βόρεια θα βρείτε τους nerubian towers κι ανατολικά έναν σωρό από πτώματα. Διαλύστε την πύλη βόρεια και θα βγείτε σε μια μάχη όπου παίρνουν μέρος και σύμμαχοι: κάντε coil στους πληγωμένους και πολεμήστε μαζί τους. Προχωρήστε βόρεια (επιλέγοντας οποιοδήποτε μονοπάτι στην διχάλα... το ίδιο είναι) μέχρι την μάχη με τον dreadlord και τα abominations. Χρησιμοποιήστε το cripple, εστιάστε στα abominations και όταν πεθάνουν αρκετά, κάντε το animate dead. Βόρεια, μετά την πόρτα, είναι ο κύκλος που λήγει την αποστολή.

The Dark Lady

Μπορείτε να φτιάξετε μόνο banshees, obsidian statues, meat wagons και ghouls. Εσείς λοιπόν φτιάξτε μόνο banshees. Τίποτα άλλο. Κρατήστε και μερικά statues... με συνεχόμενα possess, μπορείτε να βγάλετε άνετα την αποστολή. Προχωρήστε βόρεια στην γέφυρα μετά την επίθεση των abominations. Κάντε οπωσδήποτε την υπο-αποστολή με το ogre warlord... θα πάρετε άπειρα ogres που δεν μετράνε στο όριο, αρκεί να κάνετε possess ΜΟΝΟ τον αρχηγό, τρέχοντας και αγνοώντας όλα τα υπόλοιπα ogres. Προχωρήστε προς τα κέντρο του χάρτη για την δεύτερη παράμοια υπο-αποστολή του Bandit Lord. Τρέξτε με τα banshees κατά πάνω του, αγνοήστε τους πάντες και κάντε τον Possess. Θα πάρετε 3 renegade wizards, 4 brigands, 8 enforcers, 8 assassins και φυσικά τον Blackthorn. Με τόσες πολλές μονάδες, είναι πανεύκολο να ισοπεδώσετε την κόκκινη βάση... μην αγνοήσετε τις 2 αυτές αποστολές λοιπόν.



The Return to Northrend

Φορτώστε τα πάντα στα καράβια, πηγαίνετε βόρεια (καταστρέφοντας το σκάφος των ανθρώπων) και αδειάστε κοντά στην βάση. Μην αφήσετε τίποτα όρθιο- κάντε raise dead και βάλτε τα meat wagons να ρίχνουν σε πύργους. Ακολουθεί cut-scene και νέες αποστολές.

Φτιάξτε τουλάχιστον μια crypt καθώς επίσης και ένα graveyard, ένα altar και αρκετά ziggurat. Κάντε την αναβάθμιση στο halls of the dead ενώ παράλληλα σπάτε τα βαρέλια τριγύρω για ξύλο και χρυσό.

Φτιάξτε ghouls και μαζέψτε ξυλεία. Φτιάξτε την στρατιά σας τώρα (fiends και banshees, necromancers και μερικά obsidians) και ολοκληρώστε τα κτίρια αναβάθμισεων... temple of the damned, slaughterhouse, tomb of relics. Όταν έχετε μαζέψει τουλάχιστον 60 food, κάντε την υποαποστολή με τον δράκο. Πάρτε τις μονάδες και πηγαίνετε βόρεια (θα σας επιτίθενται drakes όταν είστε στον σωστό δρόμο), μετά νοτιοδυτικά στο μονοπάτι (μπλε δράκοι εδώ) και βόρεια για να βρείτε τον Sarrhiron και τους δύο μπλε δράκους του. Δύσκολη μάχη αλλά με το animate dead θα τα καταφέρετε. Η αμοιβή είναι το frost wyrm και το horn of clouds. Δυτικά και πάρτε όλα τα αντικείμενα.

Με τον sarrhiron είστε μια χαρά- αλλά καλού κακού, ετοιμασθείτε λίγο ακόμα προτού να πάτε βόρεια στην γέφυρα που σπάει (διαλύστε τα σκάφη δυτικά με τον sarrhiron ή τα battleships). Προχωρήστε βόρεια και διαλύστε την βάση, μετά δυτικά για τα shorecrawlers, τις αράχνες, τα nerubians στα βόρεια και μετά όλες τις βάσεις των nerubians και τους φρουρούς κοντά στον πράσινο κύκλο. Με τον sarrhiron μαζί, όλα αυτά θα γίνουν σε χρόνο NTe-Te! Αν έχετε κάνει και τις

αναβαθμίσεις τόση ώρα των fiends και necromancers, τότε θα είναι παιχνιδάκι!

Dreadlord's Fall

Το μυστικό εδώ είναι να μπείτε σε μια βάση, να κάνετε possess ή charm τις καλές μονάδες εκεί, να σκοτώσετε detheroc ή garithos και μετά να πάτε στην άλλη βάση και να κάνετε το ίδιο. Μην επιτεθείτε διαφορετικά.

Πηγαίνετε στην βάση των undead, πάρτε το frost wyrm και τα abominations και σκοτώστε τον detheroc. Τρέξτε τώρα γρήγορα στην άλλη βάση, πάρτε τους ιππότες και τα gryhons και σκοτώστε τον garithos. Δεν θα έρθουν ήρωες στην βάση σας. Δεν θα χρειαστείτε λοιπόν το Town Portal για την βάση σας- ειδικά αν έχετε στήσει καλά τους πύργους σας.

Κρατήστε τώρα μια σταθερή ροή από banshees στις βάσεις (και μερικά ghouls στην βάση σας, σε περίπτωση που περάσει κανένα meat wagon). Αυτό είναι όλο. Αλήθεια. Possess!

A New Power in Lordaeron

Άλλη μια απλή αποστολή- αρκεί να χτίσετε τα σωστά πράγματα... δηλαδή crypt fiends και destroyers (μπόλικα obsidians, το black citadel και την αναβάθμιση του destroyer). Με destroyers είστε μια χαρά... φτιάξτε και τους knights σας λιγάκι. Στην βάση των humans, αφού κάνετε την υπο-αποστολή που δίνει siege engines- mortars για εναέριες μονάδες, φτιάξτε μόνο knights. ΤΙΠΟΤΑ άλλο. Οργανωθείτε μέχρι να φτιάξετε black citadel και castle και μερικά ziggurats και θα μάθετε για την υπο-αποστολή των Ironforge Dwarves. Περιμένετε λίγο μέχρι να έχετε εναέριες μονάδες και πετάξτε ανατολικά για να ισοπεδώσετε τα kobolds. Νότια για την δεύτερη ομάδα kobolds (αν έχετε και



Zan, Zan, Zan!

destroyers, δεν θα δυσκολευτείτε καθόλου), πάρτε τους riflemen από τα κλουβιά, σκοτώστε τα golems και διαλύστε τον ανατολικό τοίχο. Αυτό ήταν- παίρνετε ένα σωρό food και οι στρατιές μπορούν να γίνουν πολύ δυνατές. Επίθεση. Ένα καλό κόλπο είναι να κάνετε charm τις πολύ δυνατές ιπτάμενες μονάδες (όπως τα frost wyrms), πριν να τις καταστρέψουν οι πολιορκητικές μηχανές σας. Βάλτε και το Doom να δουλεύει από νωρίς και δεν θα έχετε λόγο ανησυχίας.

A- Into the Shadow web Caverns

Κάντε δεξιά και το έδαφος θα χαμηλώσει- με το meat wagon ρίξτε στο βαρέλι για να γυρίσει ο διακόπτης στην άλλη πλευρά. Σκοτώστε τους riflemen και πατήστε στην πλατφόρμα που λάμπει. Συνεχίστε ανατολικά, δεξιά μετά το cut-scene της έκρηξης και κανονίστε μηχανές και riflemen. Βόρεια στην γέφυρα, υπάρχει χρυσός σε ένα βαρέλι. Ρίξτε τα βαρέλια με εκρηκτικά για να ανοίξει ο δρόμος... ακολουθήστε το μονοπάτι μέχρι τον μοχλό που θα σας ανοίξει τον τοίχο. Βόρεια (πάρτε το Tome μέσα από τα κιβώτια) και σπάστε τον βράχο στο βόρειο μέρος του δωματίου για να περάσετε. Βλέπετε

τον μοχλό βορειοανατολικά; Απενεργοποιεί την παγίδα- ρίξτε του! Βασικά μην αφήνετε βαρέλι άθικτο- σπάστε τα όλα γιατί μερικά (όπως ένα σε αυτό το δωμάτιο) έχουν χρυσά νομίσματα. Πατήστε στο έδαφος που λάμπει για το collar.

Ρίξτε τώρα στον διακόπτη βορειοδυτικά και ανεβείτε την ράμπα για τον Orb of Frost- σκοτώνοντας nerubians και νάνους που μπαίνουν από την πόρτα. Ρίξτε στα βαρέλια από εκεί που ήρθαν οι νάνοι και αφανίστε τους riflemen. Ωραία! Πάμε τώρα νοτιοδυτικά (siege engine και riflemen εδώ), ρίξτε στον διακόπτη και κάντε ανατολικά. Ρίξτε στο βαρέλι με τα εκρηκτικά νότια για να σκοτώσετε τους riflemen. Ρίξτε τώρα στον διακόπτη, πηγαίνετε στην πλατφόρμα και σκοτώστε nerubians και riflemen που πολεμάνε στο επόμενο δωμάτιο- δίπλα τους είναι ο μοχλός για την πύλη. Βόρεια από εδώ είναι το τελευταίο νόμισμα παρεμπιπτόντως. Νότια είναι μια πύλη- μπείτε και προχωρήστε ανατολικά για τη μάχη τους riflemen, μπας και ανέβει level ο Anub'arak. Πάρτε το κλειδί και πατήστε στον γκριζο κύκλο για να ανοίξει η πύλη. Μπρος, μαρς!





Ο Kael δεν είναι σαν όλους τους καλούς και συμπονετικούς μάγους....

B- The Forgotten Ones

Βόρεια είναι η πρώτη παγίδα. Ριζτε στους βράχους αριστερά και στον πρώτο διακόπτη. Δεξιά υπάρχει νόμισμα. Υπάρχει και η υπο-αποστολή με τα πέντε αποθέματα χρυσού- θα τα πούμε στον δρόμο.

Βόρεια για τους Nerubians και τον διακόπτη που κατεβάζει την παγίδα. Περάστε από τη μέση του δωματίου και σπάζτε την πύλη. Βόρεια υπάρχουν μπόλικοι nerubians- κάντε τους αλοϊφή. Υπάρχει κι ένα crypt fiend λίγο πιο βόρεια. Λίγο πιο νότια από αυτό υπάρχει ένα κιβώτιο με το χρυσό #2. Υπάρχει εδώ και η υπο-αποστολή με τις δύο ομάδες από fiends που πρέπει να σώσετε... θα τις πούμε κι αυτές στον δρόμο.

Περάστε βόρεια στις πλατ-

φόρμες που βουλιάζουν, σκοτώστε τα crawlers και πηγαίνετε ανατολικά: αν πάρετε την Belt of Giant Strength θα βγουν μερικά nerubians από τους τοίχους. Δική σας απόφαση. Για την υπο-αποστολή, σπάστε τον πέτρινο τοίχο και σώστε τα πλάσματα νότια και θεραπεύστε τα. Σπάζτε την πόρτα στην άλλη πλευρά για μια fountain of health κι ένα χρυσό νόμισμα σε ένα από τα αυγά. Μπείτε στο δωμάτιο ανατολικά και τρέξτε από διακόπτη σε διακόπτη αμέσως. Σκοτώστε βασιλίσσα και μικρά, πάρτε ένα νόμισμα ακόμα από το αυγό και προχωρήστε νότια, σπάζοντας την πόρτα. Κάντε Impale στα μεγάλα nerubians που θα βρείτε- πάρτε το νόμισμα από το κιβώτιο και προχωρήστε ανατολικά για το faceless.

Νότια φυλάσσονται τα fiends της υπο-αποστολής.

Προχωρήστε ανατολικά μέχρι το cut-scene. ΤΡΕΞΤΕ πάνω στον forgotten one γιατί έτσι, το flamestrike που κάνει, θα πληγώνει και τον εαυτό του (χρησιμοποιήστε επίσης locust swarm πολύ γρήγορα και κάντε coil παντού).

Γ- Ascent to the Upper Kingdom

Απλά τα πράγματα- χρειάζεστε καλό συγχρονισμό μόνο. Πάρτε το healing potion από το κιβώτιο και προχωρήστε νότια. Το κόλπο είναι να αρχίσετε να τρέχετε μόλις αρχίζει να χάνεται η πρώτη σειρά με τις φωτιές και να φτάσετε στην πλατφόρμα που φωτίζει. Ανατολικά είναι η υπο-αποστολή με τα τρία αποθέματα χρυσού, ο διακόπτης για την πύλη και ένα από τα χρυσάφια. Περάστε δεξιά στην πλατφόρμα που λάμπει. Λίγο πάνω και λίγο δεξιά τώρα και στην επόμενη πλατφόρμα. Περάστε από τη μία στην άλλη μέχρι να σταματήσει η δοκιμασία. Βόρεια σε ένα δωμάτιο και αφού σπάσετε την πόρτα, θα βρείτε το δεύτερο νόμισμα. Ανατολικά υπάρχει μια fountain of health- γεμίστε και πηγαίνετε βόρεια.

Γρήγορα τρέξτε ανατολικά και ριζτε στην πρώτη γεννήτρια- τώρα τρέξτε βόρεια αγνοώντας τα πάντα γύρω σας. Καταστρέψτε την δεύτερη γεννήτρια. Μην δώσετε σημασία σε τίποτα άλλο.

Καταστρέψτε και την τρίτη και περάστε την γέφυρα για την αναπόφευκτη παγίδα- απλά προσέξτε να μην σας περικυκλώσουν. Συνεχίστε ανατολικά, σκοτώνοντας faceless και deathbringer, νότια για το rune of dispel / healing και το νόμισμα από τα κιβώτια. Δεξιά θα βρείτε μερικά faceless- αδειάστε τα locust swarms πάνω τους και πάρτε τα runes από τα κιβώτια. Μπείτε στην πύλη δεξιά.

A Symphony of Frost and Flame

Αρχικά, πάρτε τον obelisk στα δυτικά και δώστε προσοχή σε αυτή την τοποθεσία (αφήστε τον Illidan να πάρει τις άλλες τρεις). Οργανώστε πύργους (necropolis με τους πύργους και αναβάθμιση σε halls of the dead). Πρέπει γρήγορα να φτιάξετε abominations και fiends (με web)... με αυτά θα σαρώσετε την βάση των blood elves. Αδειάστε άπειρα coils και locusts. Θα μείνει έτσι μόνο ο Illidan και τα Nagas.

Λεφτά υπάρχουν πολλά σε αυτή την αποστολή... φτιάξτε άπειρα Abominations και Fiends και στρώστε ένα καλό σύστημα πύργων. Αυτό φτάνει για να πάρετε τα τέσσερα obelisks.

Orc Campaign: The Founding of Durotar

Μετά τα Razormanes, πλησιάστε την κόκκινη βάση για την πρώτη resurrection stone. Τα grunts σας αφήνουν να δείτε τον Thrall κι έτσι ολοκληρώνετε το πρώτο μικρό quest. Με τα νέα potions και τον νέο hero, πηγαίνετε στα τρία άτομα που είπε ο Thrall.

Drek Thar και βοτάνια! Όλο βορειοδυτικά αν πάτε με το μονοπάτι (και σκοτώσετε τους εύκολους centaurs) θα ελευθερώσετε έναν shaman. Θα φτάσετε το Thunder Ridge όταν βλέπετε σαύρες... στον νέο χάρτη κάντε ανατολικά από την σαύρα για να βρείτε ένα shimmerweed. Ανατολικά από εδώ, εκτός από δύο ακόμα shimmerweeds, υπάρχουν καλά τέρατα για experience, όπως ένα storm wyrm και διάφορα σαυροειδή.

Στο κέντρο του χάρτη θα βρείτε μια mana fountain- ανατολικά υπάρχουν μερικές σαύρες και ακόμα πιο ανατολικά, ένα shimmerweed ακόμα. Αντίστοιχα, δυτικά της πηγής, υπάρχουν πάλι σαύρες και πιο πέρα, ένα ακόμα shimmerweed. Έξι σύνολο- μπορείτε να γυρίσετε στον Drek Thar. Υπάρχουν φυσικά κι άλλα weeds σκόρπια στον χάρτη.





Ο γίγαντας από το screenshot #15. Περιμένει ακόμα πελατεία.

Έτοιμοι για όλα!

Gazlowe και τούνελ!

Αποστολή σαμποτάζ... βγείτε από τον καταυλισμό και ακολουθήστε το σήμα για να βγείτε στα Orgimmar Tunnels. Απλά σκοτώστε όλα τα kobolds! Kill! Kill! Kill! Υπάρχουν κάποια νότια, μετά άλλα ανατολικά και κάποια στο νερό. Νοτιοανατολικά είναι η πρώτη στήλη- σκοτώστε τα kobolds και στείλτε έναν sapper να διαλύσει το στήριγμα.

Πηγαίντε τώρα βορειοδυτικά- θα φτάσετε βόρεια από το αρχικό σημείο (πάρτε την αξίνα στην βόρεια είσοδο της σπηλιάς). Βορειοδυτικά είναι η δεύτερη κολώνα... kobolds παντού! Ίσως να δείτε έναν geomancer κι έναν task master αλλά αυτά είναι παιχνιδάκι. ΜΠΟΥΜ! Πάει και το δεύτερο στήριγμα.

Ανατολικά τώρα (θα περάσετε μερικά wildkins), νοτιοανατολικά και ανατολικά για τη μάχη για το νόμισμα. Βορειοανατολικά είναι το τελευταίο στήριγμα και ΠΑΡΑ πολλά kobolds. Διαλύστε τα όλα κι επιστρέψτε στον Gazlowe για την αμοιβή σας (gauntlet και scroll).

Naz'Grel και Bloodfeather τώρα. Η Bloodfeather ξέρετε που είναι- όλο βόρεια και βορειοδυτικά, εκεί που ο λόφος έχει τα δόντια. Θα περάσετε το караβάνι και τις Harpies- σκοτώστε τις και πάρτε τα νομίσματα. Ακολουθήστε το μονοπάτι, σκοτώνοντας harpies, rogues, windwitches- θα φτάσετε την Bloodfeather. Κάντε την λιώμα την αρχαία με quillbeast / stormbolt. Ο Rokhan παράλληλα κάνει heal, έτσι; Δώστε την καρδιά (+10 agility) στον Rokhan, πάρτε τον χρυσό κι επιστρέψτε στον Naz'Grel για την αμοιβή σας από το armor- διαλέξτε τι σας βολεύει και επιστρέψτε τώρα στον Thrall για την νέα αποστολή.

Πηγαίνετε στο observatory βορειοανατολικά- φαίνεται στον χάρτη. Έχει μερικά τέρατα ο δρόμος (centaurs και harpies) αλλά κι ένα resurrection stone νοτιοδυτικά του watch post. Μιλήστε με

τον Gar'thok για την υπο-αποστολή με τα quillboars: πηγαίνετε νοτιοανατολικά σκοτώνοντας τα quillboars μέχρι την φωτεινή περιοχή που θα σας βγάλει μέσα στην φωλιά τους. Εδώ υπάρχουν συνολικά πενήντα τέτοια... ανούσιο να δίνουμε οδηγίες τώρα. Απλά εξερευνήστε το μπουντρούμι για να βρείτε τις μικρές ομάδες, σκοτώστε τα όλα και θα πάρετε ένα skill point. Απλά σημειώστε ότι υπάρχουν μερικά εξτρά τέρατα (από saturs, wolves κι άλλα πολλά) και αντικείμενα που ρίχνουν όταν σκοτωθούν. Κατά τα άλλα, είναι απλό dungeon crawl: προχωράτε και σκοτώνετε.

Βγαίνοντας στον χάρτη πάλι, πηγαίνετε βορειοανατολικά και στο observatory. Κοιτάξτε από μέσα του κι επιστρέψτε στον Thrall. Μετά το cut-scene, μπορείτε να κάνετε την υπο-αποστολή ή να επιστρέψετε στο watchpost. Η υπο-αποστολή είναι στο Thunder Ridge, μιλήστε με τον Drek'Thar που θα σας πει για τις Thunder Lizards. Συνέχεια καθώς κινείστε, θα υπάρχουν σαύρες- πηγαίνετε στο κέντρο του χάρτη, ανατολικά (εδώ είναι κι ένα wigm) και βόρεια είναι ένας θάμνος με αβγό. Νοτιοανατολικά, μέχρι να βρείτε μια ομάδα από thunderlizards- εδώ κοντά είναι ο θάμνος με το αβγό. Επιστροφή τώρα στο κέντρο και την πηγή, βορειοδυτικά μέχρι το storm wigm και το τελευταίο αβγό. Επιστροφή στην πηγή, βορειοανατολικά στην αψίδα.

Μετά το cut-scene και τους humans που τρέχουν, πρέπει να σκοτώσετε σαύρες. Πολλές... ας μην το αναλύσουμε γιατί είναι πολλές. Αλλά τουλάχιστον θα έχετε κανονίσει πολλές από αυτές καθώς ψάχνατε τα αβγά. Σκοτώνοντας τις σαύρες παίρνετε το Thunder lizard diamond και με τα αβγά, το spellbook. Επιστροφή στον Thrall και μετά στο outpost. Περάστε την γέφυρα και ακολουθήστε το μονοπάτι μέχρι να βρείτε τα απομεινάρια

της μάχης. Συνεχίστε μέχρι την βάση (τον πύργο τον κάνει σκόνη ο Naz'Grel), διαλύστε τους πύργους και τις μικρές μονάδες δίπλα στα караβία. Συνεχίστε βόρεια, στην μικρή βάση των humans, διαλύοντας τα cannon towers πρώτα μέχρι να πάρετε το Shield of Honor. Επιστροφή στον Thrall.

Τώρα πρέπει να ειδοποιήσετε τα Trolls- πηγαίνετε στο zerpelin ανατολικά σκοτώνοντας εύκολα τέρατα στον δρόμο. Θα βγείτε στα echo isles. Πηγαίνετε βόρεια στο resurrection stone, ανατολικά (limb rippers εδώ!) βόρεια και θα βρείτε μια αψίδα βορειοανατολικά (μετά από murlocs και revenants). Σκοτώστε skeletal grunts, βόρεια (υπάρχει κι ένα champion) κι ανατολικά για μερικά ακόμα revenants. Ανατολικά αν συνεχίσετε, θα βρείτε dark minions, revenants και deathlord. Πάρτε το crown και συνεχίστε όλο νοτιοανατολικά (περνάτε νερά και jungle stalkers).

Κάντε ανατολικά στο νησί και μετά βόρεια στο νησί για το cut-scene με Vol'jin και μεταμόρφωση. Πρέπει τώρα να διαλύσετε πέντε караβία- υπάρχουν πολλά στα βόρεια. Σημειώστε ότι τα battleships δεν μπορούν να πετύχουν εναέριους στόχους... πρώτα ρίξτε στους φρουρούς τους λοιπόν.

Μετά πρέπει να ανάψετε τα 5 barriers- ανατολικά θα βρείτε δύο berserkers και Ancestral Staff. Ανατολικά και βόρεια και πατήστε πάνω στην πυρά για να ανάψει. (Δυτικά από εδώ υπάρχουν humans Boots of Quel'Thalas που φρουρούνται από μερικά behemoths). Η επόμενη πυρά είναι νοτιοανατολικά και ανατολικά, μετά από πολλές, πολλές turtles και sea giants. Για την τρίτη, πηγαίντε βόρεια και μετά ανατολικά. Πάρτε ένα rune of rebirth που σας δίνει ένα hunter, πάρτε και τους τρεις berserkers και συνεχίστε ανατολικά στην fountain of mana. Βόρεια θα βρείτε έναν guardian of the deep και έναν sea giant. Πιο βόρεια υπάρχει η τέταρτη πυρά- εννοείται πως κι αυτή φρουρείται όπως όλες. Ανατολικά σας περιμένει μια μάχη με πολύ χρυσό (ειδικά από τον Sea King) κι ένα Kill Maim πολύ δυνατό. Νότια από εδώ είναι η τελευταία πυρά. Αυτό ήταν.

Στον κύριο χάρτη και τον thrall. Ανεβείτε τον λόφο στην κάτω δεξιά γωνία και τα razormanes και τους humans (εφαρμόστε το stampede και voodoo spirits). Ακολουθεί cut-scene. Επιστροφή στον thrall και τέλος του πρώτου Act. Περιμένουμε τα άλλα δύο. Υπομονή, παιδιά!



Elite Force 2

Όλα τα όπλα:

Γράψτε στο shortcut του παιχνιδιού "+set cheats 1" μετά την επέκταση του EXE (τα εισαγωγικά συμπεριλαμβάνονται). Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει διάστημα ανάμεσα στο EXE και στο πρώτο εισαγωγικό.

Φορτώστε ένα σωσμένο παιχνίδι. Όταν είστε μέσα στο παιχνίδι πατήστε το πλήκτρο "~" για να εμφανίσετε την κονσόλα και πληκτρολογήστε "give all ammo". Πατήστε ξανά το "~" για να βγάλετε την κονσόλα και κοιτάξετε τα όπλα σας. Τώρα έχετε όλα τα όπλα του παιχνιδιού γεμάτα. Αν σας τελειώσουν οι σφαίρες απλά ξανά πατήστε τον ίδιο κωδικό και θα γεμίσουν.

Full Health

Γράψτε στο shortcut του παιχνιδιού "+set cheats 1" μετά την επέκταση του EXE (τα εισαγωγικά συμπεριλαμβάνονται). Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει διάστημα ανάμεσα στο EXE και στο πρώτο εισαγωγικό. Αν υπάρχει ήδη εισαγωγικό μετά το EXE, απλά πληκτρολογήστε +set cheats 1" μετά. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει εισαγωγικό μετά το "1".

Φορτώστε ένα σωσμένο παιχνίδι. Στο παιχνίδι εμφανίστε όπως πάνω με το πλήκτρο "~" την κονσόλα. Πληκτρολογήστε "health 100" και θα γεμίσει το health σας. Μπορείτε να γράψετε αριθμό μεγαλύτερο του 100 και να έχετε ουσιαστικά ατελείωτο health μέχρι το 9999.

Για να ενεργοποιήσετε την κονσόλα και τα cheats κάντε δεξί κλικ στην συντόμηση του Elite Force 2 επιλέξτε Properties(ιδιότητες) και προσθέστε τα παρακάτω:

```
+set ui_console 1 +set cheats 1
```

Το όνομα θα μοιάζει κάπως έτσι:

```
"C:\Program Files\Activision\Star Trek Elite Force II\EF2.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1
```

Για να ενεργοποιήσετε στο παιχνίδι τα cheats πατήστε το πλήκτρο ("~" δίπλα στο πλήκτρο "1") για να εμφανίσετε την κονσόλα και μετά πληκτρολογήστε ένα από τα παρακάτω για να έχετε το επιθυμητό αποτέλεσμα:

GOD - Ατελείωτο health και πυρομαχικά

NOCLIP - περνάτε μέσα από τοίχους

NOTARGET - οι εχθροί δεν μπορούν να σας δούνε

GIVE ALL - σας παρέχει όλα τα όπλα και πυρομαχικά

Μυστικά Παιχνίδια

Αφού ολοκληρώσετε το παιχνίδι, θα προστεθούν στο κεντρικό μενού δύο ακόμα επιλογές, Secrets και credits. Τα secrets έχουν 6 έξτρα επίπεδα για να παίξετε και ξεκλειδώνουν ανάλογα με τα πόσα Golden Starships έχετε βρει στο παιχνίδι. Τα επίπεδα έχουν ως εξής:

- 10 Golden Starships - Holodeck - Swamp Cabin
- 20 Golden Starships - Holodeck - Shuttle Shootdown
- 35 Golden Starships - Shooter minigame με Korban
- 45 Golden Starships - Concept Art Gallery
- 60 Golden Starships - Holodeck - Alien Cloning Facility
- 70 Golden Starships - Character Model Gallery

Ξεκλειδωμα όλων των μυστικών

Όσοι θέλουν να δουν όλα τα μυστικά χωρίς να βρείτε όλα τα Golden Starships, απλά θα πρέπει να αλλάξετε ένα αρχείο.

Πηγαίνετε στον κατάλογο που έχετε εγκαταστήσει το Elite Force 2. Μέσα θα βρείτε ένα ακόμα κατάλογο με το όνομα "base".

Μέσα στον κατάλογο "base" θα βρείτε ένα αρχείο *.cfg όπου το * δηλώνει το όνομα του χρήστη που έχει κάνει log in στον υπολογιστή.

1. Ανοίξτε το αρχείο χρησιμοποιώντας το Wordpad ή το Notepad.
2. Ψάξτε για μια γραμμή που περιέχει το εξής: seta g_secretCount
3. Εισάγετε τον αριθμό 70 ανάμεσα στα εισαγωγικά. Θα πρέπει να είναι κάπως έτσι - seta g_secretCount "70".

Θα έχετε πλέον πρόσβαση σε όλα τα μυστικά.



Midnight Club II

Αλλαγή Δυσκολίας

Αφού ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι ή φορτώστε ένα παλιό παιχνίδι πηγαίνετε στο options mode και στη συνέχεια στο cheat codes και πληκτρολογήστε "howhardcanitbe*". Το αστεράκι μπορεί να πάρει τιμές από 0-9. Το 0 είναι το καλύτερο και το 9 το δυσκολότερο.

Βάζοντας Νίτρο

Αφού ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι ή φορτώστε ένα παλιό παιχνίδι πηγαίνετε στο options mode και στη συνέχεια στο cheat codes και πληκτρολογήστε "octane" και θα τρέχετε απίστευτα γρήγορα.

Απεριόριστο Νίτρο

Αφού ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι ή φορτώστε ένα παλιό παιχνίδι πηγαίνετε στο options mode και στη συνέχεια στο cheat codes και πληκτρολογήστε "yerbamate".

Ξεκλειδώστε όλα τα Racing Modes

Αφού ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι ή φορτώστε ένα παλιό παιχνίδι πηγαίνετε στο options mode και στη συνέχεια στο cheat codes και πληκτρολογήστε "theparrot".

The Sims Superstar

1000 Simoleons

Πατήστε Ctrl+Shift+C και πληκτρολογήστε την λέξη "rosebud" χωρίς τα εισαγωγικά. Πατήστε enter και θα έχετε πλέον 1000 επιπλέον simoleons.

Περισσότερα αντικείμενα

Πατήστε Ctrl+Shift+C και πληκτρολογήστε στο γκρι κουτί: Move_objects on

Αυτό σας επιτρέπει να κινήσετε ότι θέλετε στο παιχνίδι πράγμα πολύ χρήσιμο. Για να ακυρώσετε τον κωδικό αυτό πατήστε Ctrl+Shift+C και πληκτρολογήστε στο γκρι κουτί: Move_objects off.



Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε Ctrl+alt+C για να εμφανίσετε την κονσόλα που θα γράψετε τους κωδικούς. Εισάγετε όποιον από τους παρακάτω κωδικούς θέλετε:

- BAD WALLPAPER** - Όλα τα κτήρια σε μια πόλη μπαίνουν σε μια άσχημη κατάσταση
- BLACK DEATH** - Σκοτώνει όλες τις στρατιωτικές μονάδες
- CERAMICFORELITE** - Τα Elite Houses δέχονται 100 μονάδες από ceramics
- CHINESE FLU** - Ένα σπίτι μολύνεται
- DELIAN TREASURY** - Παίρνετε 5000 Delians
- FUNFORELITE** - Τα Elite Houses εξελίσσονται χωρίς να χρειάζονται διασκέδαση
- GIMME GOODS** - Παίρνετε ελεύθερα φαγητό
- CLUB CLUB** - Πλημμύρα
- GREAT HEAT** - Ξηρασία
- HEMPFORELITE** - Τα Elite Houses δέχονται 100 μονάδες από hemp
- I WIN AGAIN** - Νικάτε στην τρέχουσα αποστολή
- LIZARDMAN** - Γιγαντιαίος lizard hero
- KILL ENEMY UNITS** - Σκοτώνετε όλες τις μονάδες του εχθρού
- KILL LOAN UNITS** - Σκοτώνετε όλες τις δανειακές μονάδες του εχθρού
- SHAKE SHAKE** - Κάνει σεισμό
- SILKFORELITE** - Όλα τα Elite Houses δέχονται 100 μονάδες από silk
- SPAWNBANDIT** - Δημιουργείται ένας bandit
- SPAWNUGGER** - Δημιουργείται ένας mugger
- TEAFORELITE** - Τα Elite Houses δέχονται 100 μονάδες από tea
- UNCLE SAM** - Οι φοροεισπράκτορες αλλάζουν σε Uncle Sam
- WARESFORELITE** - Τα Elite Houses δέχονται 100 μονάδες από bronzeware/lacquerware

Age of Wonders 2: Shadow Magic

Πατήστε Ctrl+Shift+S και όταν ακούσετε έναν ήχο πληκτρολογήστε ότι επιθυμείτε από τα παρακάτω:

- GOLD** για να έχετε μέγιστο χρυσό
- MANA** για να έχετε μέγιστο mana
- EXPLORE** για να δείτε όλο το χάρτη
- FOG** για να απενεργοποιήσετε την ομίχλη
- RESEARCH** για να έχετε όλα τα spells
- WIN** για να κερδίσετε το σενάριο
- LOSE** για να χάσετε το σενάριο
- FREEMOVE** για να έχετε ελεύθερη κίνηση
- TOWNS** για να δείτε όλες τις πόλεις
- SPELLS** για να ελευθερώνει όλα τα spells
- INSTANTPROD** για άμεση παραγωγή
- INSTANTRES** για άμεσο research
- AI** για να ενεργοποιήσετε την AI στον παίχτη σας.
- UPGRADEHERO** για να βελτιώσετε τον ήρωα σας
- EMERGEHERO** για να καλέσετε το Hero spell
- CITYSPY** για να κατασκοπεύσετε τις εχθρικές πόλεις



Nexagon Deathmatch

Για να ξεκλειδώσετε τα πάντα μέσα στο παιχνίδι:

Θα πρέπει να αλλάξετε ένα αρχείο. Δημιουργήστε πρώτα ένα backup του αρχείου πριν προχωρήσετε σε οποιαδήποτε αλλαγή. Μπειτέ στον κατάλογο "strategyfirst\nexagon deathmatch\pit.app\ contents/resources\usr\". Αν έχετε μόνο μια ομάδα σε ένα από τα modes παιχνιδιού, θα μπορέσετε να βρείτε την ομάδα σας χωρίς προβλήματα. Θα είναι το "chr 0.player". Αν όχι, τότε ανοίξτε κάθε φάκελο και αλλάξτε τα αρχεία "player.ini". Όταν βρείτε αυτό που θέλετε με το όνομα σας, τότε κατεβείτε κάτω στην γραμμή που γράφει "cash =" και αλλάξτε το σε cash = "99999999999". Μπορείτε επίσης να αλλάξετε τα στατιστικά σας και αν έχετε νικήσει το παιχνίδι (wonNexagon = 1). Για να ξεκλειδώσετε τα πάντα προσθέστε την παρακάτω γραμμή στην ακριβώς επόμενη γραμμή από αυτή του αρχείου "player.ini". unlockedItems = ""all"".

Pirates of the Caribbean

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats στο παιχνίδι πρέπει να αντιγράψετε δύο αρχεία από τον κατάλογο /PROGRAM μέσα στον κατάλογο του παιχνιδιού. Για παράδειγμα /PROGRAM/seadogs.c στον κατάλογο <κατάλογος του παιχνιδιού>/PROGRAM και /PROGRAM/CONTROLS/init_pc.c στον κατάλογο <κατάλογος του παιχνιδιού>/PROGRAM/CONTROLS. Στη συνέχεια ξεκινήστε το παιχνίδι και χρησιμοποιήστε τα ακόλουθα πλήκτρα για το επιθυμητό αποτέλεσμα:

- Y** - God mode [On/Off]
- U** - Shotgun mode (first person mode) [On/Off]
- I** - Παίρνετε 100000 gold points
- O** - Παίρνετε 50 skill points
- P** - Θέτει την φήμη σας (reputation) με όλες τις εθνότητες σε neutral

Χρησιμοποιήστε το Notepad για να αλλάξετε το αρχείο PROGRAM\Characters_init.c. Μπορείτε να το αλλάξετε έτσι ώστε να ξεκινήσετε με όσα abilities, points, experience και λεφτά θέλετε.

Αυξάνοντας το skill cap στο 40

Κάντε ένα backup των παρακάτω αρχείων και μετά αλλάξτε τα χρησιμοποιώντας το Notepad:

Οι πρώτες αλλαγές γίνονται στο PROGRAM/INTERFACE/character.c.

Βρείτε την γραμμή που έχει τα εξής:

```
#define MAX_CHARACTER_SKILL 10
```

και αλλάξτε την σε:

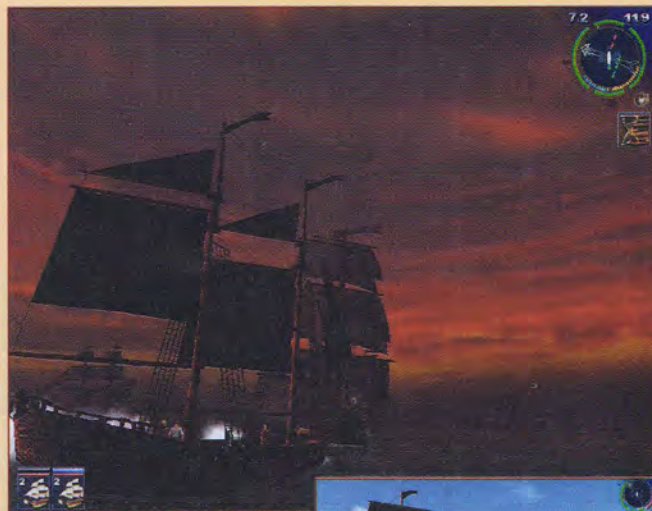
```
#define MAX_CHARACTER_SKILL 40
```

Στη συνέχεια βρείτε το:

```
int GetAlphaFromSkill(int nskill)
```

Βρείτε τις γραμμές που λένε:

```
{
switch(nskill)
{
case 0: return 55; break;
case 1: return 75; break;
case 2: return 95; break;
case 3: return 115; break;
case 4: return 135; break;
case 5: return 155; break;
case 6: return 175; break;
case 7: return 195; break;
case 8: return 215; break;
case 9: return 235; break;
case 10: return 255; break;
}
return 0;
}
και αλλάξτε τις σε:
{
switch(nskill)
{
case 0: return 55; break;
case 1: return 75; break;
case 2: return 95; break;
case 3: return 115; break;
case 4: return 135; break;
case 5: return 155; break;
case 6: return 175; break;
case 7: return 195; break;
case 8: return 215; break;
case 9: return 235; break;
case 10: return 255; break;
case 11: return 255; break;
case 12: return 255; break;
case 13: return 255; break;
case 14: return 255; break;
case 15: return 255; break;
case 16: return 255; break;
case 17: return 255; break;
case 18: return 255; break;
case 19: return 255; break;
case 20: return 255; break;
case 21: return 255; break;
case 22: return 255; break;
case 23: return 255; break;
case 24: return 255; break;
case 25: return 255; break;
case 26: return 255; break;
case 27: return 255; break;
case 28: return 255; break;
case 29: return 255; break;
case 30: return 255; break;
case 31: return 255; break;
case 32: return 255; break;
case 33: return 255; break;
case 34: return 255; break;
case 35: return 255; break;
case 36: return 255; break;
case 37: return 255; break;
case 38: return 255; break;
case 39: return 255; break;
case 40: return 255; break;
}
return 10;
}
```



Όλα πρέπει να αλλάξετε τα alpha settings για την εικόνα:

```
int SetAlphaIntoColor(int col, int alpha)
{
int newCol = and(col,16777215)
+ shl(alpha,24);
return newCol;
}
```

Η επόμενη αλλαγή είναι στο PROGRAM/Characters/characters.h. Βρείτε την γραμμή κοντά στο τέλος:

```
#define SKILL_MAX 10
```

και αλλάξτε το σε:

```
#define SKILL_MAX 40
```

Σώστε τις αλλαγές και το νέο σας skill cap είναι πλέον 40. Αυτό δουλεύει στο τρέχον παιχνίδι και δεν χρειάζεται να ξεκινήσετε νέο.

Σταματήστε τις καταιγίδες

Χρησιμοποιήστε το Notepad για να ανοίξετε το PROGRAM\WorldMap\worldmap_events.c και βρείτε το:

```
//Generate encounters wdmStormGen(dltTime, playerShipX, playerShipZ,
playerShipAY); wdmShipEncounter(dltTime, playerShipX, playerShipZ,
playerShipAY); wdmQuestShipEncounter(dltTime, playerShipX,
playerShipZ, playerShipAY);
και αλλάξτε το σε:
//Generate encounters //wdmStormGen(dltTime, playerShipX, playerShipZ,
playerShipAY); wdmShipEncounter(dltTime, playerShipX, playerShipZ,
playerShipAY); wdmQuestShipEncounter(dltTime, playerShipX,
playerShipZ, playerShipAY);
```





- Age of Empires II: Age of Kings • Final Fantasy VIII • Pharaoh • F11 • Command & Conquer: Tiberian Sun • Sim Theme Park • Prince of Persia 3D



- The Sims • USAF • Battlezone 2: Combat Commander • MIG Alley • Shadow Man • Seven Kingdoms II • Gabriel Knight 3 • Tomb Raider: The Last Revelation • Urban Chaos • Quake II: Arena • Ultimate 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 • Revengeant • Evolve • Ultima IX: Ascension • Panzer General 3D Assault



- Homeworld Multiplayer • Might & Magic VIII: Day of the Destroyer • Sid Meier's Antinomy • Majesty • The Longest Journey • EverQuest • Horse & Musket • Indiana Jones and the Infernal Machine • The Curse of Monkey Island • Septerra Core • Starfleet Command • 1602 AD • Drakan: Order of the Flame • Soldier of Fortune



- Age of Empires II: The Age of Kings • Heroes III: The Shadow of Death • Tachyon: The Fringe • Vampire: The Masquerade: Redemption • Abomination • AH - 64D Longbow • Campaign 1776 • MDK 2 • Traitor's Gate



- Asheron's Call • Close Combat: Battle of the Bulge • Disciples: Sacred Lands • Grim Fandango • Magic: The Gathering • Diablo II • Battlezone II • Master of Orion II • Shogun: Total War • The New Adventures of the Time Machine



- Crimson Skies • Alone in the Dark 3 • Wargames: Napoleon 1813 • Disciples: Sacred Lands • King of Dragon Pass • KISS: Psycho Circus • Deus Ex • Icedad 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 • Necromancers: The Dawning of Darkness • Stupid Invaders • Age of Sail • Battle Isle 2220 • Dungeon Keeper II • Metal Gear Solid • Monty Python and the Holy Grail • Red Alert 2 (Part 2)



- Black Dahlia • Caesar III • Escape from Monkey Island • Falcon 4 • Icedad Dale: Heart of Winter • Lands of Lore III • Legend of the Prophet and the Assassin



- Black & White (Part 1) • Outi (Part 1) • Fallout 2 • Starfleet Command • Clive Barker's Undying (Part 1) • Phantasmagoria II • Lighthouse



- Black & White (Part 2) • Desperados (Part 1) • Napoleon in Russia • Oni (Part 2) • Quest for Glory V • Scarab • Settlers II • Clive Barker's Undying (Part 2)



- Alone in the Dark IV (Part 1) • Silent Hunter • Tropic • Desperados (Part 2) • Diablo II: Lord of Destruction • Before you start fragging • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal



- Desperados: Wanted Dead or Alive (I' Μέρος) • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (B' Μέρος) • Alone in the Dark IV: The New Nightmare (B' Μέρος) • Dracula: Resurrection • Aberric • 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: Hail to the King • F1s 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 • Mafia



- Syberia • Mafia • The Thing • Elder Scrolls: Morrowind (I' Μέρος)



- Neverwinter Night • Icedad Dale II • Hitman 2 (A' Μέρος)



- Hitman 2 (B' Μέρος) • Icedad Dale II • Ars Fatalis • Divine Divinity (A' 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



- Silent Hill 2 • Age of Mythology • Shadow of Memories



- Silent Hill 2 • Age of Mythology • Shadow of Memories



- Freelancer • Post Mortem • Tom Clancy's Splinter Cell



- Alfred Hitchcock Final Cut • Omega Stone • Splinter Cell

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ
ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΩΣΤΟΣ
ΣΕ DVD BOX

Πώς σας φαίνονται οι αλλαγές στο περιοδικό; Πώς σας φαίνεται το site μας (www.cgmag.gr); Πώς σας φαίνεται η Νέα Εποχή του Computer Games Magazine; Ελπίζουμε να συμμαζεύσετε τον ενθουσιασμό μας... τα πράγματα δείχνουν πολύ καλά και τώρα τίποτα δεν μας σταματά. Η ύλη βελτιώνεται συνεχώς, η απίστευτη προσφορά με το ολοκληρωμένο παιχνίδι δώρο που εμείς θεσπίσαμε συνεχίζεται, το site που πλαισιώνει το image μας είναι πέρα από πρακτικό και λειτουργικό, ένας πολύ ζεστός και φιλικός χώρος. Όλα

τέλεια! Μέχρι και ...ανεπίσημο επίσημο το κανάλι στο IRC ενεργοποιήθηκε και μαζεύει αρκετό κόσμο- θα μας βρείτε κι εμάς μέσα πολλές φορές (στο #computer_games του GRNet), αλλά μην περιμένετε πολλή φλυαρία εκ μέρους μας... είμαστε απασχολημένοι στο 200% με την φροντίδα αυτών των σελίδων. Αξίζει τον κόπο όμως- γιατί είναι μια καλή παρέα αυτή που έχουμε! Και όσο μας γράφετε, θα την κρατάτε στο υψηλό επίπεδο που την χαρακτηρίζει. Για να δούμε τι στείλατε τον μήνα που πέρασε...

ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αγαπητοί συντάκτες του εκπληκτικού αυτού περιοδικού. Παίρνω το περιοδικό αυτό από το τεύχος 12 και είμαι ευχαριστημένος με την πλούσια ύλη σας. Δεν έγραφα νωρίτερα μάλλον επειδή δεν είχα κάτι σημαντικό να σας πω. Κάποια από τα αγαπημένα μου παιχνίδια είναι τα Warcraft 3, Mafia, Baldur's Gate 2 The Shadows of Amn, Medieval Total War και άλλα. Όλα αυτά τα παιχνίδια είναι καινούριες παραγωγές. Τι θέλω να πω; Πολλές φορές έχω διαβάσει γράμματα αναγνωστών που μιλάνε για τη μαγεία των παλιών παιχνιδιών και λένε κάτι που πραγματικά με ενοχλεί. 'Η μαγεία χάθηκε'. Δεν διαφωνώ με το πρώτο. Το Pirates!, τα Lemmings και Red Baron μου χάρισαν μερικές ωραίες στιγμές αλλά με τα παιχνίδια που ανέφερα στην αρχή πέρασα κάποιες από τις ωραιότερες στιγμές της ζωής μου. Όταν στο Warcraft 3 τελείωσα το campaign των humans είχα ταυτιστεί τόσο με τον Arthas που όταν είδα το εργάκι, έκλεισα τον υπολογιστή και είχα μια περιέργη αίσθηση στο στομάχι για μια βδομάδα. Το campaign των undead δεν το

έπαιξα και με πολλή ευχαρίστηση, το Mafia με συγκίνησε πολύ και αυτό όταν το τελείωσα, στο BG2 όταν νίκησα τον Irenicus με την βοήθεια της αγαπημένης μου Aerie (μερικές φορές ευχόμεν να ήταν αληθινή), ούρλιαξα από ευχαρίστηση αλλά και λυπήθηκα γιατί ένα από τα αγαπημένα μου παιχνίδια είχε τελειώσει. Αυτά είναι λίγα μόνο παραδείγματα, δεν ξέρω αν κάποιος άλλος έχει νιώσει έτσι. Ίσως να είμαι πολύ ευσυγκίνητος, όμως όπως και να έχει η μαγεία υπάρχει ακόμα και θα υπάρχει όσο υπάρχουν άνθρωποι με αγάπη, φαντασία και μεράκι για τα παιχνίδια και όποιος πιστεύει το αντίθετο είθε να καεί στην κόλαση.

ΥΓ1. Cheats kill gameplay- αλλά μήπως υπάρχουν κωδικοί για το Caesar III;

ΥΓ2. Ελπίζω να μην μου κρατάτε κακία. Loupax, συμφωνείς μαζί μου; (Το καλό που σου θέλω...)

Ερμής Archer Μιχαηλίδης

Φίλε Archer,
Το γράμμα σου ξεχώρισε από τα υπόλοιπα αυτού του μήνα.
Στέφθηκε 'Γράμμα του Μήνα'.

Αυτό είναι τριπλά καλό: πρώτον, μπορείς να μοστράρεις την σελίδα αυτή σε φίλους και συγγενείς και να είσαι ικανοποιημένος που μπόρεσες να μας συγκινήσεις. Δεύτερον, πρέπει να είσαι ευτυχισμένος που χρησιμοποιήσες αυτό το βήμα για να εκφράσεις στους φίλους σου εδώ τα πολύ αξιολογικά συναισθήματα και αντιλήψεις σου. Και τρίτον, κερδίζεις μια ετήσια συνδρομή δώρο! Είσαι ο πρώτος που κερδίζεις το δωράκι αυτό που αποφασίσαμε να δίνουμε στο 'Ένα Γράμμα που ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα.

Επικοινωνήσε με τα κεντρικά μας γραφεία στην Αθήνα για να το κανονίσουμε.

Πολύ σοφά αυτά που λες και πράγματι δεν πρέπει να αφήνουμε τον συναισθηματισμό και την νοσταλγία να μας παρασέρνει. Ακόμα και οι πιο ρομαντικοί από εμάς που σκεφτόμαστε τα παλιά παιχνίδια, δεν πρέπει να κοπάμε το χτες, αλλά το σήμερα και το αύριο. Ειδικά τελευταία, παρατηρείται μια στροφή στα Retro παιχνίδια- μια χαζή μόδα που θέλει τον κόσμο να θεοποιεί τα παλιά παιχνίδια. Όχι- δεν είναι έτσι: απλά μερικές φορές μας αρέσει να ανοίγουμε το χρονοντούλαπο

και να θυμόμαστε ένα παλιό παιχνίδι, με το ίδιο σκεπτικό όπως όταν σκέφτεσαι ένα παλιό τραγούδι, έναν παλιό φίλο ή ένα ταξίδι που έκανες κάποτε.

Ίσως το μόνο παράπονο είναι ότι παλιότερα έβγαζαν πολύ λιγότερα παιχνίδια και τα περισσότερα είχαν κάτι το καινούριο να πουν. Σήμερα, βλέπουμε τόσα δεκάδες 'νέα' παιχνίδια κάθε μήνα που τείνουν να επαναλαμβάνονται- για αυτό ίσως μερικές φορές απογοητευόμαστε από την ελλειψη φαντασίας που πλήττει τον χώρο και ταξιδεύουμε νοερά στις πρώτες εποχές της ανακάλυψης. Τα παιχνίδια όμως που αναφέρεις είναι ένα κι ένα... τα cinematics της Blizzard είναι όντως μαγικά, οι χαρακτήρες του Baldur's Gate 2 ήταν αγαπημένοι (και η Jaheira να ζωντάνευε, δεν μας χάλασε...) και γενικότερα συμφωνούμε και επαυξάνουμε- μεράκι και αγάπη και μαγεία υπάρχει στον χώρο. Αν δεν υπήρχε, τότε κι εμείς δεν θα ασχολούμασταν με αυτόν τον τομέα, αλλά θα συντηρούσαμε εργοστάσιο επεξεργασίας αντισούγιας.
Τα λέμε στο site και στο κανάλι από κοντά, ΟΚ;

Στρατηγική και αναβάθμιση

Φίλοι γεια σας, Ελπίζω να μου απαντήσετε. Είμαι 27 ετών και τρελαίνομαι για παιχνίδια στρατηγικής. Σας διαβάζω εδώ και δύο χρόνια και βλέπω πως το περιοδικό δεν χρειάζεται πράγματι καμία βελτίωση. Παρόλα αυτά θα ήθελα να επισημάνω πως κάποια παιχνίδια pc που παρουσιάζετε δεν έχουν να επιδείξουν κάτι το αξιολογικό. Καταλαβαίνω βέβαια πως ίσως να είστε υποχρεωμένοι να προβάλετε κάθε νέα κυκλοφορία. Στον πόνο μου τώρα: έχω ένα pc με τα εξής χαρακτηριστικά... Κάρτα γραφικών 53 INL, Savage 4, 32bit, 16mb μνήμη. Κάρτα ήχου FM 801 Legacy Audio. Modem Motorola SM 56. Επεξεργαστής

Intel Pentium3. Μνήμη 64 MB ram. Hard disk 10 GB.

Συναντώ δυσκολίες στο να παίξω κάποια παιχνίδια, πχ: Age of mythology, rise of nation και άλλα τελευταίας κυκλοφορίας.

Συνέπώς θέλω να κάνω μια αναβάθμιση στο pc. Μπορείτε να μου πείτε:

A) Τι πρέπει να αλλάξω και, B) Με τι υλικά να το αντικαταστήσω. (Ονομαστικά αν γίνεται).

Το καλύτερο θα ήταν να υπήρχε σε αυτά τα υλικά ο συνδυασμός οικονομίας και καλής απόδοσης. Επίσης:

Θα ήθελα να μου προτείνετε σοβαρά παιχνίδια στρατηγικής με βάθος χρόνου και ελεύθερο παίξιμο, συμβατά με τις δυνατότητες του υπολογιστή μου, εκτός από

τα παρακάτω που ήδη έχω: Medieval Total War Civilization Age of Empires Settlers Europa Universalis Command & Conquer Praetorians (που δεν μου άρεσε). Δεν θα είχα πρόβλημα και με κάποιο παιχνίδι που να κινείται στον χώρο του διαστήματος, να είναι όμως περισσότερο προσεγμένο από το Centauri και βέβαια χωρίς αποστολές. Θα ήθελα επίσης να μου πείτε ποια από τα επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής έχουν κυκλοφορήσει και σε pc και αξίζουν να τα αγοράσω (πχ, πήρα Risk και Monopoly και απογοητεύτηκα). Θα τελειώσω το γράμμα μου με

κάποιες ερωτήσεις ακόμα και ζητώ προκαταβολικά συγνώμη για τον όγκο των πληροφοριών που θέλω να μάθω.

- Μπορεί ο υπολογιστής μου να παίξει το Empire Earth;

- Υπάρχει κάποιο παιχνίδι στρατηγικής στο οποίο να αναλαμβάνω το ρόλο αστυνομικού ντετέκτιβ;

- Αν και το pc παίζει το Hitchcock δεν μπορώ να το παίξω εγώ.

Πώς μπορώ να ξεκολλήσω από το παραλιακό σπίτι στην έναρξη του παιχνιδιού;

- Υπάρχει κωδικός στο Medieval Total War που να μου δίνει λεφτά;

Γίνεται να βάλω στρατεύματα σε πλοίο; Αν ναι, πως; Ευχαριστώ θερμά,

Φιλικά, Άγγελος

Πολλά ερωτήματα φιλε Άγγελε, Το καλό είναι ότι είμαστε πρόθυμοι να βοηθήσουμε όσο μπορούμε τον βασιανισμένο gamer. Το κακό είναι ότι σε μερικές ερωτήσεις, πολύ απλά δεν μπορούμε να απαντήσουμε- τουλάχιστον όχι με τον τρόπο που εσείς απαιτείτε. Ζητάς μας πούμε μια ολοκληρωμένη και αναλυτική πρόταση για την αναβάθμιση σου- ονομαστική κιάλας! Το 'ονομαστική' το απορρίπτουμε εξαρχής- μπορούμε να κάνουμε κριτικές και παρουσιάσεις, αλλά διαφήμιση ποτέ. Μείνε λοιπόν συντονισμένος στην στήλη του Hardware, η οποία αυτόν ακριβώς τον ρόλο έχει... νιώθουμε τον προβληματισμό σου και όλων των άλλων, για αυτό έχουμε αρχίσει να ριχνουμε περισσότερο βάρος στο θέμα καρτών και gaming hardware. Σίγουρα έχετε διαπιστώσει την διαφορά στα τελευταία τεύχη. Στο άρθρο αυτού του μήνα για παράδειγμα, βλέπουμε την FX 5200 της MSI- πιο πριν είχαμε συγκριτικά των ATI Radeon 9800 Pro και Nvidia GeForce FX 5900 Ultra. Αυτά να διαβάσεις και μόνος σου θα κρίνεις- καθέναν έχει διαφορετικά κριτήρια, προτεραιότητες και οικονομικές ανέσεις. Για να καταλάβεις, το θέμα της αναβάθμισης είναι τόσο προσωπικό και πολύπλοκο, που εδώ ηχεί αλλάζει ένας συντάκτης και γίνεται χαμός μέχρι να αποφασίσει. Δεν μπορούμε λοιπόν να αποφασίσουμε εμείς για σένα τι θα πάρεις ακριβώς- ειδικά για μια ολική αναβάθμιση. Αν ζητάς συμβουλή τώρα και έχεις αρκετά χρήματα για να ξεδέψεις πολύ απλά αναβάθμισέ τα όλα- σίγουρα με 64 MB μνήμη δεν θα τα πας καλά (ειδικά στα strategy που φαίνεται να σου αρέσουν), οι κάρτες είναι αρκετά ξεπερασμένες και ο επεξεργαστής σου (αν και δεν μας λες στα πόσα τρέχει) θα είναι λογικά αρκετά αργός. Δυστυχώς... φαίνεται να έχει έρθει η ώρα για σένα φιλε Άγγελε... Από παιχνίδια στρατηγικής, προτιμούμε τα Heroes of Might and Magic (που υπάρχουν και πιο παλιά, λιγότερο απαιτητικά) που είναι καθαρά fantasy turn-based ή τα Battle-Isle (κι αυτά μέτρια από απαιτήσεις). Τελευταία έχουν βγει κι άλλα καλά strategy όπως θα βλέπεις από τα reviews, αλλά πιθανό να μην τρέχουν στο σύστημά σου. Άλλος ένας λόγος για την αναβάθμιση που λέγαμε πριν. Από επιτραπέζια wargames, δοκίμασε το φοβερό Axis & Allies. Ο ρόλος ενός ντετέκτιβ δύσκολα χωράει σε ένα strategy- τουλάχιστον ένα σαν αυτά που φαίνεται να παίζεις. Μπορείς να δοκιμάσεις το Emergency που μπορεί να μην απέσπασε πολύ καλές κριτικές,

αλλά είναι strategy και παίζεις... εμ... κάποιον ανθρωπίνο επάγγελμα. Για καθαρό ντετέκτιβ δοκίμασε τα CSI ή τα Police Quests. Πάμε παρακάτω- στο Medieval, δοκίμασε να πληκτρολογήσεις το 'deadringer.' (χωρίς τα εισαγωγικά, αλλά με τις τελείες στην αρχή και το τέλος) στον χάρτη. Με το Hitchcock ασχοληθήκαμε εκτενώς στο τεύχος 37 μέσα από οκτώ ολόκληρες σελίδες- να μην επαναλαμβάνόμαστε, σωστά; Τι άλλο; Απαιτήσεις του Empire Earth: Pentium 350 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98, DirectX 8.0, 4 MB κάρτα γραφικών συμβατή με DirectX 8 (όπως και η κάρτα ήχου), 4x CD-ROM drive, και 450 MB ελεύθερα στον σκληρό. Αυτά από εμάς. Ελπίζουμε να βοηθήσαμε και να βρεις περισσότερες απαντήσεις στις σελίδες του hardware.

Κάρτες και πάλι κάρτες

Αξιότιμο CGMag, Στέλνω αυτό το e-mail για να σας ρωτήσω κάποια πράγματα για την κάρτα γραφικών μου. Πριν λίγες μέρες έμπαξα στις ιδιότητες της θόνης, στις ρυθμίσεις, για να δω και εγώ τα χαρακτηριστικά της κάρτας μου (G-Force 2 Ti 64MB). Βρήκα λοιπόν μερικές από τις ιδιότητες που περιγράψατε αναλυτικά στο τεύχος Νο.32. Το Antialiasing και το Anisotropic filtering (και ως επιλογή είχε επίσημο και το Texture Sharpening). Αφού λοιπόν τα επέλεξα όλα, φόρτωσα το Battlefield 1942. Το menu φαινόταν λίγο θαμπό και τα γράμματα δεν μπορούσαν να τα διαβάσεις χωρίς γυαλιά πρεσβυωπίας! Γιατί συμβαίνει αυτό;

Επίσης μια απορία που έχω εδώ και πολύ καιρό είναι, σε τι χρησιμεύει το DirectX; Και τι θα πει ότι μια κάρτα είναι συμβατή με DirectX9 π.χ; Εγώ έχω εγκατεστημένη την DirectX9 από το Splinter Cell και η κάρτα μου δεν νομίζω να θεωρείται συμβατή με DirectX9. Μήπως είναι κίνητρο για να αγοράζουμε καινούργιο Hardware κάθε μήνα, ή μήπως κάνω χαζές ερωτήσεις;

Υ.Γ Έτσι για το έθιμο!

Υ.Γ Ποια είναι η καλύτερη από οικονομικής και ποιοτικής απόψεως 128MB κάρτα γραφικών;

Υ.Γ Κάποια παιχνίδια που θα έπρεπε να βάλετε στο θαυμάσιο περιοδικό <<μας>> (και είπα να μην συμπεριλάβω στο e-mail τα συνηθισμένα σάλια) είναι τα Morrowind, Rainbow Six 3, Splinter Cell, Rise Of Nations, Pirates of the Caribbean κλπ. Προσωπικά μου

άρεσαν τα παιχνίδια που βάλατε. Εξάλλου, ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ είστε, όχι η Microsoft, να κυκλοφορείτε 2.000.000 περιοδικά με ένα Age Of Mythology μέσα! Υ.Γ Nvidia ή ATI; Ίδου η απορία. Αν μπορείτε κύριε Χρήστο Κ. γράψτε ένα άρθρο (ευγενικά το ζητάω) μήπως γίνεται αρχισυντάκτης στη θέση του αρχισυντάκτη...χεχε...χωρίς παρεγγήση. Υ.Γ στο Υ.Γ: Η σελίδα στο Internet μήπως άργησε λιγάκι; Καλές Διακοπές!!!

Χαιρετίσματα από την Έδεσσα, Γιάννης Κ.

Φίλε Γιάννη από την πανέμορφη Έδεσσα, Προβλήματα με την κάρτα, ε; Να ξέρεις ότι μια κάρτα γραφικών είναι ένα απίστευτα πολύπλοκο κατασκευάσμα και θα πρέπει να ξέρεις πολύ καλά τι κάνεις πριν να αλλάξεις βασικές ρυθμίσεις... δεν αρκούν οι επιφανειακές γνώσεις. Αν για παράδειγμα απλά ενεργοποιήσεις όλες τις πιθανές επιλογές, αυτό δεν θα πει ότι όλα θα είναι τέλεια- σκέψου έναν τεράστιο πίνακα με λαμπάκια και κουμπάκια... δεν θα αρχίσεις να τα πατάς όλα χωρίς να ξέρεις τι κάνεις! Χρειάζεται κάποιο optimization- να αξιοποιήσεις δηλαδή όλους τους πόρους σωστά, χρειάζονται τα σωστά προγράμματα με τα patches τους... Καλύτερα λοιπόν να αφήνεις τα πολύπλοκα settings στην θέση τους. Το DirectX είναι ένα API, Application Program Interface- σκέψου το σαν ένα σύνολο πολλών βοηθητικών 'εργαλείων' σε μορφή software που βοηθούν τον υπολογιστή σου να κάνει κάποιες πολύπλοκες διαδικασίες. Όταν μια κάρτα μπορεί να συνεργαστεί με το software αυτό, λέμε ότι είναι συμβατή με DirectX. Κι επειδή είσαι πολύ τυχερός, τα υπόλοιπα ερωτήματά σου, για κάρτες των 128 MB, Nvidia και ATI καλύπτονται σε εκτενές άρθρο στο τεύχος που κρατάς στα χέρια σου (και ΟΧΙ, δεν το έγραψε ο Χρήστος Κ.!). Στα επόμενα τεύχη θα ακολουθήσουν κι άλλες διεξοδικές αναλύσεις σε θέματα καρτών και gaming hardware.

Κρητικοί Gamers Ltd

Αγαπητό Computer Games Magazine, δεν θα πω πως δεν αρχίζω το γλείψιμο γιατί το άρχισα ήδη... Διαβάζω το περιοδικό περιστασιακά γιατί δεν έχω τώρα πια την οικονομική ευχέρεια να το παίρνω μόλις βγει και όταν έχω μαζεύει τα χρήματα το περιοδικό

έχει εξαφανηθεί!!! LOL (Δεν εννοώ ότι θα έπρεπε να μειωθεί η τιμή η ότι είναι πολύ υψηλή απλώς θέλω άπω ότι δεν το αγοράζω συχνά)!!! Είναι η πρώτη φορά που σας γράφω (Νωρίς το θυμήθηκα) και για αυτό σας παρακαλώ αν θέλετε δημοσιεύστε το e-mail μου έχω αρκετά τεύχη και για αυτό και κάποιες απαιτήσεις.... Νομίζω ότι αφού είστε ένα αποκλειστικά GAMES MAGAZINE for PC θα ήθελα να δω το περιοδικό χωρισμένο σε κατηγορίες Games δηλαδή: να βάλετε όλα τα reviews, previews, walkthrough ανά κατηγορία Game δηλαδή ένας που ασχολείται μόνο με RPG, Strategy και FPS (Counterstrike) να μπορεί να πάει εύκολα και γρήγορα στο σημείο που τον "καίει" και μετά να ασχοληθεί με το υπόλοιπο περιοδικό.

Επίσης θα ήθελα να ζητήσω να αυξηθεί η στήλη "Hardware" και αν γίνεται να δημιουργηθεί μια στήλη που να ασχολείται κάθε μήνα με τα καλύτερα "software" and "freeware" που υπάρχουν στο Διαδίκτυο και στην αγορά.

Μήπως ξέρετε πότε θα δούμε ένα RPG σαν το Neverwinter Nights???(και καλύτερο) Ξέρετε πότε θα βγει το Counterstrike 2?

Λοιπόν πάνε τα αναγκαία, ξέρετε δεν τα είπα όλα αυτά για να σας κρίνω- κάνετε φοβερή δουλειά και αυτά που σας λέω είναι μόνο η προσωπική μου άποψη!

Λοιπόν σκλάβοι ουπς... Συντάκτες ήθελα να πω...ελπίζω μια μέρα να μπω και εγώ σε μια τέτοια παρέα και ως ένας από τους σκλάβους Των Arch-syndacts of the holy Computer Games Magazine...

Ααααα ξέχασα το πιο σημαντικό... θα έρθει Κρήτη για καμία εκδήλωση???

Λοιπόν τώρα που ξαναβλέπω το γράμμα μου δεν είναι και τόσο μικρό άρα δεν απαιτώ δημοσίευση τελικά (αν τελικά δημοσιευτεί pleaseeeee διορθώστε τα ορθογραφικά και τους τόνους) Ελπίζω να ακούσετε καμία ιδέα για να γίνει το περιοδικό πιο ωραίο (όχι ότι δεν είναι αλλά όσο ζει πρέπει να μαθαίνει :P) λοιπόν καλό βόλι!

Φιλικά Άρης "3sTeL" Χιωτέλης

Φίλε Άρη, Ξεκινάμε από τα πιο σημαντικά... Κρήτη θα έρθουμε μόλις μπορούμε! Αρκεί να οργανώσουμε κάποια παραδοσιακά κρητικά γλέντι, έτσι; Πάμε στις απορίες σου γρήγορα τώρα: RPG καλό μάλλον πρέπει να περιμένουμε μέχρι το Temple of

Elemental Evil που φαίνεται αρκετά κλασικό και καλό. *Counterstrike 2* δεν προβλέπεται, απλά βγαίνουν από καιρό σε καιρό διάφορα mods και add-ons, όπως το *Condition Zero* με αρκετό single-player μέσα του. Η στήλη *Hardware* έχει ήδη αυξηθεί και εμπλουτιστεί όπως βλέπεις και για τα υπολογιστικά, κάνουμε συνέχεια προσπάθειες να βελτιωθούμε. Καλό βόλι;

Πάγοι και Mods

Χαιρετώ τους συντάκτες και όλο το team του CGM. Είναι η πρώτη φορά που σας γράφω και είμαι νέος αναγνώστης σας [έχω μόλις λίγα τεύχη] αλλά απ' την πρώτη φορά που σας διάβασα είδα ότι είστε το μόνο περιοδικό που καλύπτει πλήρως τον GAMER. Και τώρα αρκετά με το γλείψιμο, ως πελάσιμος στα ερωτήματά μου. Πριν λίγες μέρες εγκατέστησα το ICEWIND DALE που είχατε δώσει σ' ένα τεύχος. Ήταν το πρώτο RPG που έπαιξα σε υπολογιστές και μου άρεσε πάρα πολύ αλλά δυστυχώς κόλλησα στην πρώτη αποστολή. Ξέρετε είμαι σε ένα χωριουδάκι, κάνω όλες τις αγγαρείες τον κατοίκων οκτώων και τα GOBLINS και φτάνει η ώρα να αναλάβω την αποστολή του Hrothgar να πάω να ψάξω το Caravan. Έχω ψάξει όλο τον χώρο και δεν έχω βρει τίποτα. Τι πρέπει να κάνω; Ακόμα μήπως ξέρετε κανά καλό site για τσάμπια downloading παιχνιδιών; Για να εγκαταστήσεις ένα MOD πρέπει να έχεις και το παιχνίδι που βασίζεται; Ελπίζω σε δημοσίευση ή τουλάχιστον σε απάντηση με E-MAIL. Ευχαριστώ.

ΥΓ. Βάλτε κανένα *Diablo*, *Starcraft* ή *Warcraft 2* εκεί να δείτε πωλήσεις.

Φουσακάρης Γιώργος

Φίλε Γιώργο, Ας ξεκινήσουμε από το υστερόγραφο, Τα παιχνίδια αυτά πολλοί αγάπησαν και πολλοί θα ήθελαν να δουν μαζί με το περιοδικό- πόσο μάλλον εμείς. Αλλά επειδή ακόμα αξιοποιούνται εμπορικά, είναι δεσμευμένα... με άλλα λόγια, είναι αρκετά δύσκολο να τα 'κλείσουμε'. Προσπαθούμε όμως και αργά ή γρήγορα θα τα δείτε κι αυτά να φηγογράφουν στο περιοδικό. Για το *Icwind Dale* που λες, δοκίμασε να βρεις την έξοδο στο κάτω δεξιά μέρος της περιοχής. Τσάμπια; Τι τσάμπια; Αν εννοείς για abandonware, δοκίμασε στο the-

underdogs.org και ακολουθήσε από εκεί τα ίχνη και τα links. Το mod απαιτεί πάντα το αρχικό παιχνίδι, αφού πάνω σε αυτό 'κάθεται' και κάνει ό,τι μετατροπές είναι να κάνει στον κώδικα και την μηχανή.

Αυτά τα λίγα από εμάς. Ελπίζουμε να σε βλέπουμε στην παρέα πιο συχνά, αν και 'νέος' αναγνώστης!

Ο Slothman και η Αναγέννηση

Αγαπητό και Ανανεωμένο CGM, ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ είδαμε το φως το αληθινό! Το περιοδικό άλλαξε ύφος και έγινε σαφώς πολύ καλύτερο. Μα τι λέω; Μόνο καλύτερο; Απίθανο! Μπράβο, μπράβο. Επιτελους είδαμε και τα ονόματά σας σε κάποια από τα άρθρα. Περιμένω να δω και επόμενες αλλαγές! Ας αφήσω όμως τους χαρακτηρισμούς (μην πάρουμε αέρα) και ας περάσω σε μερικές ερωτήσεις. Αγοράζω κάθε μήνα το τεύχος και τα περισσότερα από τα παιχνίδια που δίνετε μαζί δώρο μου αρέσουν αρκετά. Έχω όμως μια ερώτηση να κάνω. Θα δώσετε ποτέ δώρο κάνα DVD; Ίσως είναι δύσκολο δεν ξέρω και για αυτό ρωτάω. Απλά πείτε μου να μάθω. Συνεχίζω με κάποιες απορίες για παιχνίδια. *Half-Life 2*, *Doom 3*. Πότε θα κυκλοφορήσουν τέλος πάντων αυτά τα παιχνίδια. Ξέρω, κάπου έχετε γράψει για αυτά σε κάποια προηγούμενα τεύχη, αλλά μήπως έχετε τίποτα νέα; Το συζητάμε εδώ με φίλους και μας έχει φάει η αγωνία να τα παίξουμε. Αλλά που...! *Frozen Throne* - Ωραία όλα, αλλά ξενέρωσα με το campaign των Orcs που έχει άλλες δύο συνέχειες που θα πρέπει να τις κατεβάσω από το Internet. Ξέρετε πότε θα βγουν αυτά; Θα πρέπει να δώσουμε λεφτά; ΟΚ. Πολλά ερωτηματικά. Σταματάω! Είδα στο τεύχος 37 την διαφήμιση του site σας. Φαντάζομαι ότι θα είναι εξ ίσου καλό με το περιοδικό και πιστεύω θα βοηθήσει πολύ. Αλλά ένα πρόβλημα. Στην διαφήμιση δεν υπάρχει το URL. Που πήγε; Τέλος! Το Best of the Best είναι πολύ καλό. Να ξέρουμε και τι γίνεται σε όλους τους τομείς. Τα νέα πολύ καλά επίσης. Μήπως να κάνετε λιγότερος οδηγούς και περισσότερο hardware; Μιας και το είπα το συγκριτικό στο τεύχος 37 είναι καλό, αλλά ποιος Έλληνας θα τα σκάσει για αυτές τις κάρτες; Τις βλέπω και τρέχουν τα σάλια μου, αλλά η τσέπη είναι τρύπια. Αχχχχ! Τι να κάνουμε. Δεν σας βασανίζω άλλο. Τελειώσα με όσα είχα να πω. Ελπίζω σε κα-

λή συνέχεια και καλό χειμώνα. Τα πράγματα πάνε συνεχώς καλύτερα και αυτό είναι ένα ευχάριστο μήνυμα. Θα τα πούμε στο site.

Φιλικά, Χάρης Slothman Mπ.

Φίλε Slothman με το πρωτότυπο nick, Πολύ χαιρόμαστε που σημειώσε τις αλλαγές και τις βρήκες σωστές. Ας περάσουμε στις απορίες σου γιατί είναι και πολλές...

Το DVD το έχουμε αναλογιστεί- ειδικά για κάποιο μεγάλο παιχνίδι που κανονικά καλύπτεται από πολλά cd. Για παράδειγμα, πώς θα σας φαινόταν το *Baldur's Gate 2* σε ένα DVD; Όσο όμως ενδιαφέρον κι αν ακούγεται, υπάρχουν δύο παράγοντες που μας βάζουν σε σκέψεις: πρώτον, ότι αναπόφευκτα ανεβάνε το κόστος παραγωγής, το οποίο ούτε το κράτος θα μας το επιδοτήσει, ούτε θα βάλουμε τα σπία μας σε υποθήκη... το κόστος θα χτυπήσει το περιοδικό, η τιμή θα ανεβεί και θα γίνει πιο ακριβό ακόμα. Και εδώ μπαίνει το δεύτερο ερώτημα: πόσοι από εσάς έχουν DVD-drives; Μήπως θα είναι άχρηστο για πολλούς;

Για *Half-Life 2* και *Doom 3* (τα παιχνίδια που περιμένουμε ίσως περισσότερο από οτιδήποτε άλλο) δεν υπάρχει κάτι καινούριο. Και αν υπάρξει κάποια ειδηση, θα την βρεις σίγουρα στα Νέα ή σε κάποιο νέο preview- όχι στην στήλη της Αλληλογραφίας. Για τα orcs και την τύχη τους, λίγα πράγματα είναι γνωστά. Ο Rob Pardo (lead designer στην Blizzard), είπε πως τα δύο campaigns θα είναι διαθέσιμα σε δύο ίσως μήνες. Για κόστος δεν γνωρίζουμε- αλλά είναι ένα σημαντικό θέμα που θα παρακολουθήσουμε στενά και θα σας ενημερώσουμε. Το URL σου ήρθε λίγο πριν ανέβει το site... σίγουρα θα το έχεις βρει μέχρι τώρα και θα έχεις ήδη αρχίσει τα posts στο forum. Οι κάρτες είναι η γνωστή πονεμένη ιστορία- άσε, καλύτερα, μην ρίχνεις αλάτι στις πληγές.

Diablo 2 και ο εκατομμυριούχος

Αγαπητοί συνάδελφοι gamers, Πρώτ' απ' όλα, τα συγχαρητήρια μου για το περιεχόμενο του περιοδικού, αλλά και για το ολοκληρωμένο παιχνίδι που περιλαμβάνεται σε κάθε τεύχος. Συγχαρητήρια επίσης στους Diakor, Heather και Korasida, οι οποίοι επιμένουν στην κυριαρχία του *Diablo* και μου δίνουν κι εμένα κουράγιο να συνεχίσω ξέροντας ότι δεν είμαι ο μόνος. Μετά το καθιερωμένο γλείψιμο

(χεχε... πλάκα κάνω), προχωράμε στις ερωτήσεις. Ερώτηση 1η: Μαζί με το τεύχος 36, προμηθεύτηκε και το *Fifa 2001*. Το εγκατέστησα, αλλά ο υπολογιστής μου αρνείται να το τρέξει. Εδώ πρέπει να αναφέρω 2 πράγματα: i) Ο υπολογιστής μου είναι *Pentium 4*, στα 1,5 GHz, με 128 MB μνήμη RAM, κάρτα γραφικών *nVIDIA Riva TNT 2 32 MB* και ως λογισμικό χρησιμοποιεί *Windows Millennium*. ii) Κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης, μου έβγαине ένα μήνυμα ότι το *fifa2001.exe* του CD δεν συμπίπτει με το *fifa2001.exe* του *C:/Program Files/EA Games/Fifa 2001*. Γιατί γίνεται αυτό; Ερώτηση 2η: Αφού βγω από το *Age Of Mythology*, ο υπολογιστής κολλάει σαν τρελός. Ερώτηση 3η: Σε ένα παλιό τεύχος διάβασα ότι υπάρχουν cheats για το *Diablo 2* και μάλιστα ότι τους είχατε συμπεριλάβει σε ένα παλαιότερο τεύχος. Μήπως μπορεί να τους συμπεριλάβετε και σε ένα νεότερο, για αυτούς που δεν έχουν αγοράσει ένα τόσο παλιό τεύχος; (απ' ότι θυμάμαι ήταν από τα πρώτα του περιοδικού) Ερώτηση 4η: Τελικά πότε ενεργοποιείται το Forum του περιοδικού; Το περιμένω πως και πως!

- Υ.Γ.1: Please διορθώστε τα ορθογραφικά.
- Υ.Γ.2: Αυτή τη περίοδο παίζω με Amazon.
- Υ.Γ.3: Sorry που το γράμμα μοιάζει με κάρτα του "Ποιος Θέλει Να Γίνε Εκατομμυριούχος"
- Υ.Γ.4: Δυστυχώς δεν μπόρεσα να φτάσω στο πρώτο μαξιλάρκι (χεχε!!!)
- Υ.Γ.5: Το γέλιο κάνει καλό στην υγεία!
- Υ.Γ.6: Βαρέθηκα να γράφω υστερόγραφα, γι' αυτό... bye!

Γιώργος Παπαδόπουλος

Πρώτα από όλα, οι Heather, Diakor και Korasida χαιρετούν- έχουν λίγο καιρό να ασχοληθούν τελευταία λόγω φόρτου εργασίας αλλά δεν πάνε μακριά. Το κάλεσμα του cow level είναι πολύ δυνατό για να το απαρνηθεί κανείς για πολύ!

Το πρόβλημα με το *FIFA* παρατηρήθηκε σε μερικές κότες όταν παίζονται σε ορισμένα configurations (pc είναι αυτά...). Δοκίμασε να επιλέξεις το ignore- στο περιεργό και να ακούγεται, βοηθάει στο να ξεπεραστεί η δευτερεύουσα ρουτίνα όπου 'κολλάει' το πρόγραμμα. Για το *AoM* που λες ίσως να έχεις μείνει από μνήμη και να μην καθαρίζει το cache.. δοκίμασε ένα reboot και δεσ αν αλλάξει η κατάσταση. Τώρα αυτό που λες για τα cheats, δυστυχώς

δεν είναι εφικτό- ούτε ρεαλιστικό. Φαντάσου τι θα γινόταν αν γράφαμε cheats κατά παραγγελία σε κάθε τεύχος! Αυτό που μπορούμε να κάνουμε είναι να σε παραπέμψουμε στο τεύχος 27 όπου είχαν δημοσιευθεί τα cheats που λες. Το forum είναι ενεργό τώρα που διαβάξεις αυτό το γράμμα.

Υ.Γ. Τα διορθώσαμε τα ορθογραφικά σου. Α, συγχαρητήρια για το σπάνιο όνομα!

Που είναι οι Mercedes;

Αγαπητό CGM

Παρ' ότι την "παλαιότητα" μου ως αναγνώστης σας, είναι η πρώτη φορά που σας στέλνω e-mail. Καταρχήν συγχαρητήρια ... μπλα μπλα ... (τα υπόλοιπα τα ξέρετε). Αν και συνήθως δεν "απαϊτώ", θα το κάνω.

Παρακαλώ θα ήθελα κάποιες πληροφορίες για ένα Game (ειδικά για PC και όχι κονσόλα), το οποίο "συνάντησα" στην τύχη, στο site της Mercedes Benz. Είναι το World Racing της εταιρίας TDK σε συνεργασία με την Syntetic και της DaimlerBenz Corporation (όπως αν θυμάστε το Mercedes-Benz Truck Racing). Στο επίσημο

site της TDK, δεν αναφέρει τίποτα απολύτως για PC, ενώ το site της Mercedes Benz το αναφέρει. Από τα screenshots που είδα πρόκειται για ένα φοβερό παιχνίδι τύπου Need For Speed, μόνο που για αυτοκίνητα έχει μόνο Mercedes. Σας παρακαλώ, αν βρείτε τίποτα ενημερώστε με (περίπου δηλ. τότε θα βγει στην ελληνική αγορά σε μορφή PC). Ευχαριστώ εκ των προτέρων και πάλι θα σας ευχαριστήσω αν και εσείς δεν καταφέρετε αν το βρείτε.

... To Be Continued...

Κωνσταντίνος "Snake" Μίχος

Υ.Γ. Σας εξήγησα ότι μου αρέσουν οι Mercedes? Ε λοιπόν μου αρέσουν τα ###.

Φίλε Mercedes Snake, Το παιχνίδι το περιμένουμε κι εμείς αλλά οι αντιπροσωπίες δεν μας έχουν ενημερώσει για κάτι. Κάτι λέγεται ότι θα κυκλοφορήσει η μεταφορά του pc από Σεπτέμβρη και μετά. Πάντως στο Xbox που το είδαμε, μας άρεσε αρκετά- ειδικά οι αχανείς εξωτερικοί χώροι που πας όπου θες. Το περιμένουμε- θα ενημερωθείτε αμέσως μόλις μας έρθει κάτι.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

ΣΥΝΤΟΜΕΣ

Γιώργος Αποστολόπουλος

Α, ναι... το γνωστό πρόβλημα με το μήνυμα 'An assertion failed in infinity.cpp at line number 1763' στο τέλος του Icewind Dale. Πρέπει να το έχουμε πει κάπου στις χίλιες φορές- αυτή είναι μάλλον η τελευταία.

Πρόκειται για λάθος στο παιχνίδι από πλευράς Interplay που απαντάται σε ορισμένα συστήματα- το επίσημο patch που βρίσκεται στο www.cgmag.gr είναι αρκετά εξυπηρετικό. Σημειώστε ότι μπορείτε να βρείτε όλα τα patches για τα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει μαζί με το περιοδικό.

Λόκας Γιώργος,

Υπάρχει σε κάθε τεύχος μια σελίδα που αναγράφει τα περιεχόμενα προηγούμενων τευχών. Στο site θα βρεις μια πιο αναλυτική σελίδα από όπου μπορείς να τα παραγγείλεις επί τόπου αν θες!

Γιώργος Χρόνης

Ναι, είναι γεγονός. Αποκαλυφθήκαμε και τα ονόματά μας κοσμούν τα reviews. Δεν

είναι όμως 'μάσκες', ούτε 'ντροπές'. Από την άλλη μεριά, αναγνωρίζουμε το γεγονός ότι έτσι θα έρθουμε πιο κοντά, θα γνωριστούμε περισσότερο και θα γίνει πιο προσωπικό το ύφος του περιοδικού.

Μάκης Σπανός,

Τεύχος 36 (που μάλλον δεν το πήρες ή απλά το γράμμα σου ήρθε ετεροχρονισμένα), σελίδα 26. Η επικεφαλίδα λέει HALF LIFE 2- Ο Θρύλος Επιστρέφει. Στο τέλος της δεύτερης παραγράφου, διαβάξει κανείς την εξής πρόταση: 'Τελικά, η σιωπή έσπασε και η Valve Software αποκάλυψε τα σχέδιά της. Half-Life 2 λοιπόν και η ημερομηνία έκδοσης η 30η Σεπτέμβρη 2003'.

Είναι λοιπόν γεγονός, Κι εμείς εδώ δεν μπορούμε να περιμένουμε! Αν και είναι πιθανό να υπάρχουν κάποιες καθυστερήσεις και να μην βγει στις 30 του Σεπτέμβρη, το Half-Life 2 μας έχει ξετρελάνει από τώρα. Αποταμίευση, παιδιά...



Η GNET ΣΤΗΝ INFOSYSTEM 2003!

Κατά τη διάρκεια της Infosystem 2003, η Gnet θα αναλάβει την οργάνωση και λειτουργία ενός internet station στον χώρο της έκθεσης. Όλες οι υπηρεσίες της Gnet, όπως:

> Games

> Web surfing

> E-mail

> Chat

θα είναι διαθέσιμες για τους επισκέπτες της Infosystem 2003 εντελώς δωρεάν!

Παράλληλα, θα διοργανωθούν τουρνουά σε διάφορα δημοφιλή παιχνίδια!

<http://www.gnet.gr>

Υποστήριξη δικτύου



Χορηγός επικοινωνίας

COMPUTER
GAMES
magazine

Προσφορές του Μήνα

18,95




Louvre
La maledizione finale

LOUVRE FINAL CURSE

Πολύτιμα έργα τέχνης χάνονται από το μουσείο του Λουβρου. Η αστυνομία δεν μπορεί να βρει κανένα ίχνος αφού όλα είναι ανέγγιχτα. Ο ρόλος σας είναι να εξιχνιάσετε το δυσκολότερο έγκλημα όλων των εποχών. Ψάχνοντας όμως θα ανακαλύψετε ότι στο παιχνίδι παίρνουν μέρος και δυνάμεις έξω από την πραγματικότητα και την φαντασία σας.

29,95



CIVILIZATION III
PLAY THE WORLD

CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD

Το κλασικότερο strategy όλων των εποχών επιστρέφει και αυτή την φορά θα σας βασανίσει ακόμη πιο πολύ!

19,95



SCHIZM

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

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

Παλιό ο γαλαξίας γνώριζε την ειρήνη. Ο παράδεισος βρισκόταν στα χέρια της επιστήμης, χέρια που αντιπροσωπεύονταν από μία κενέρηση γνωστή ως Core. Η νίκη της Core πάνω στον θάνατο ξεκίνησε έναν πόλεμο που θα κατέστρεφε εκατομμύρια.

24,95



C&C RED ALERT 2

C&C RED ALERT 2

Ποιος είπε πως ο Ψυχρός Πόλεμος έχει τελειώσει; Ρώσοι και Αμερικανοί συγκρούονται για την πλανητική επικράτηση.

H ΝΕΑ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ MAIL-ORDER

STAR FLEET COMMAND III	43,95	UBIK	17,95	STAR TREK : OMNIPEDIA	19,95	TYPING OF THE DEAD	14,95
STAR TREK : ARMADA	11,95	WAR AND PEACE 1798-1815	42,95	TRAIN TOWN	10,95	GRIDRUN	10,95
STAR TREK : BIRTH OF THE FEDERATION	17,95	WAR COMMANDER	41,95	TREASURE ISLAND	9,95	THE REALM	10,95
STAR WARS : FORCE COMMANDER	14,95	WAR GAMES	9,95				
STAR WARS : GALACTIC BATTLEGR. SAGA	34,95	WAR OF THE WORLDS	9,95				
STARCRRAFT (+ BROODWAR)	15,95	WARCRAFT II	12,95				
STARSPACE	11,95	WARCRAFT III	29,95				
STARTOPIA	18,95	WARLORDS BATTLECRY	11,95				
STREET WARS	19,95	WARLORDS BATTLECRY 2	14,95				
SUDDEN STRIKE (+ EXPANSION)	41,95	WARLORDS III	14,95				
SUDDEN STRIKE II	43,95	WARRIOR KINGS	19,95				
TAKEDA	14,95	WARRIOR KINGS BATTLES	38,95				
THE NATIONS	24,95	WARTORN	10,95				
THEME HOSPITAL	9,95	WARZONE 2100	9,95				
THEME PARK	11,95	X-COM APOCALYPSE	14,95				
THEME PARK INC.	19,95	Z STEEL SOLDIERS	9,95				
THEME PARK WORLD	24,95						
THEOCRACY	18,95						
TIMES OF CONFLICT	17,95						
TOTAL ANNIHILATION	9,95						
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	14,95						
TRAFFIC GIANT	16,95						
TRAIN & TRACKS TYCOON	19,95						
TRANSPORT TYCOON	9,95						
TRIBES 2	14,95						

ΟΙ ΜΑΧΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΡΟΜΩΝ (STREET FIGHTER)	24,95	Ο ΧΑΜΕΝΟΣ ΓΑΛΑΞΙΑΣ (LOST UNIVERSE)	24,95
ΟΙ ΔΟΛΟΦΟΝΟΙ (SLAYERS)	24,95	ESCAPLOW H TAINIA	24,95
Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 1	24,95	Ο ΗΡΩΙΚΟΣ ΠΡΙΓΚΗΠΑΣ ARSLAN 2	24,95
Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 2	24,95	Ο ΗΡΩΙΚΟΣ ΠΡΙΓΚΗΠΑΣ ARSLAN 1	24,95
Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 3	24,95	Ο ΘΡΥΛΟΣ ΤΗ ΛΕΜΝΕΑΡ	24,95
Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 4	24,95	GHOST IN THE SHELL	24,95
SHADOW SKILL H TAINIA	24,95	AMAPTIA (SIN)	24,95
AKIRA	24,95	NAZCA: ΟΙ ΕΠΙΘΑΜΟΙ ΤΟΥ ΠΕΠΡΟΜ	24,95
GUNDAM WING : ENDLESS WALTZ	24,95	NEON GENESIS EVANGELION :	
MACROSS II THE MOVIE	24,95	ΘΑΝΑΤΟΣ & ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ	24,95
TOKYO BABYLON VOL. 1&2	24,95	Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΤΩΝ 60 ΕΚΑΤΟΜ. ΔΟΛ	24,95
PERFECT BLUE	24,95		

Οι τίτλοι που χαρακτηρίζονται σαν J/C διατίθενται σε κουτί Jewel Box (απλό κουτί CD)

ΔΙΑΦΟΡΑ

BREAK OUT	9,95
DEFENDER OF THE CROWN	26,95
EROTICA ISLAND	23,95
LARRY'S CASINO	18,95
REVENGE OF THE TOYS	12,95

HARDWARE



INTRUDER PAD DIGITAL USB
8 πλήκτρα fire, USB, για win95

14,95€

INTRUDER PAD DIGITAL USB
Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, Turbo fire, για win95, 98



13,95€



FIRESTORM DUAL POWER PAD 2

Εργονομικό χειριστήριο με 4 + 2 πλήκτρα που θα κάνει το παιχνίδι σας στο PC απολαυστικό.

36,95€

FIRESTORM DIGITAL PAD 2
12 προγραμματιζόμενα πλήκτρα και ένα D-Pad οριζόντιων 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€

TOP GUN AFTERBURNER 2

Πλήρους μεγέθους χειριστήριο ώθησης, διπλά χειριστήρια ηθδαλίου, hat-switch οκτώ κατευθύνσεων, 8 προγραμματιζόμενα πλήκτρα.



13,95€



TORNADO

Αναλογικό, Auto Fire, 2 κουμπιά Fire.

61,95€

ST110 DYNAMIC STICK & THROTTLE

3 fire, lever throttle



19,95€



X7-34 JOYSTICK

4 προγραμματιζόμενα κουμπιά, αναλογικό χειριστήριο, συνοδευτικό software.

8,95€

X45 DIGITAL JOYSTICK & THROTTLE

4 fire, εκτοξευτής πυραύλων, 2 fire (throttle), έλεγχος ηθδαλίου, 3 Mode Status Leds, αυτόματος προγραμματισμός, USB



99,95€

TIMONIA

360 MODENA	77,95
360 MODENA PRO	102,95
TOP DRIVE +	59,95
360 SPIDER	74,95

360 SPIDER



Αντίγραφο του ρολάν της 360 Spider εγκεκριμένο από τη Ferrari. Με πετάλια και 11 προγραμματιζόμενα πλήκτρα.

74,95€

360 Modena PRO



102,95€

Πιστό αντίγραφο της Modena 360 με λεβιέ ταχυτήτων όπως της Ferrari. Λαβές από καουτσούκ για σίγουρο κράτημα. 8 πλήκτρα λειτουργιών.

Ferrari FFB



Το μοναδικό τιμόνι USB που φέρει την επίσημη άδεια της Ferrari! Δύο μοχλοί ταχυτήτων, ενισχυμένα πεντάλια και φυσικά λειτουργία κραδασμού.

TOP DRIVE GT+



59,95€

Λεβιέ ταχυτήτων, αναλογική αίσθηση. Μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα.

ΦΙΓΟΥΡΕΣ

COMICS		STAR WARS : MILLENIUM FALCON 12.95		LOTR: GANDALF & SHADOWFAX 27.95	
BLADE - 12"	39.95	STAR WARS : OBI-WAN KENOBI	9.95	LOTR UGLUK vs PIPPIN (6")	18.95
SPIDER MAN		STAR WARS : TIE ADVANCE X1	12.95	VIDEO GAMES FIGURES	
SPIDERMAN-GREEN GOBLIN 12"	15.95	STAR WARS : X-WING FIGHTER	12.95	BANJO	14.95
MARY JANE (6")	10.95	NBA ANTAWN JAMISON	21.95	C&C GENERALS : FLAME TANK	22.95
PETER PARKER (6")	10.95	NBA DIRK NOWITZKI	21.95	C&C GENERALS: MAMMOTH TANK	22.95
SPIDER-MAN III (6")	10.95	NBA ELTON BRAND	21.95	CEL DAMAGE : SINDER VEHICLE	22.95
SPIDER-MAN II (6")	10.95	NBA RAY ALLEN	21.95	CEL DAMAGE : VIOLET VEHICLE	22.95
X-MEN		NBA STEVE FRANCIS	21.95	CRAZY TAXI : ANGEL	22.95
NIGHTCRAWLER (12")	15.95	NBA TRACY McGRADY	21.95	CRAZY TAXI : AXEL	22.95
WOLVERINE (12")	15.95	LORD OF THE RINGS		CRAZY TAXI : SLASH	22.95
DANGER ROOM WOLVERINE (6")	11.95	LEGOLAS (12")	26.95	MARIO KART 64 : DONKEY KONG	11.95
LASHING LOGAN (6")	11.95	ARWEN (12")	26.95	MARIO KART 64 : LUIGI	11.95
VARIOUS		BILBO (12")	26.95	MARIO KART 64 : MARIO	11.95
ALIEN AND PREDATOR (DLX BOX)	49.95	EOWYN (12")	26.95	METAL GEAR 2 : FORTUNE	17.95
ARK ANGEL : MAX	16.95	RINGWRAITH (12")	26.95	ONIMUSHA 2 : GOGANDANTES	19.95
ARK ANGEL : MAX & MOTORCYCLE	29.95	ARAGORN (6")	11.95	ONIMUSHA 2 : JUBEI	19.95
ENTERPRISE NX-01	32.95	BERSERKER URUK-HAI (6")	11.95	ONIMUSHA 2 : KOTARO	19.95
MATRIX : MORPHEUS	22.95	EOMER (6")	11.95	ONIMUSHA 2 : MAGOITCHI	19.95
MATRIX : NEO IN CHATEAU	49.95	FARAMIR (6")	11.95	ONIMUSHA 2 : NOBUNAGA	19.95
MATRIX : NEO LOBBY	22.95	FRODO (6")	11.95	ONIMUSHA 2 : OYU	19.95
MATRIX : TRINITY	22.95	GALADRIEL (6")	11.95	SSX TRICKY : EDDIE	22.95
MATRIX : TWIN 1	22.95	GOLLUM (6")	11.95	SSX TRICKY : ELISE	22.95
MATRIX : TWIN 2	22.95	GRISHNAKH (6")	11.95	SSX TRICKY : MOBY	22.95
STAR TREK NEMESIS : DATA	15.95	HELM'S DEEP ARAGORN (6")	11.95	STREETFIGHTER FIGURE ALEX	19.95
STAR TREK NEMESIS : PICARD	15.95	HELM'S DEEP BATTLE (6")	11.95	STREETFIGHTER FIGURE CAMMY	19.95
STAR TREK NEMESIS : SHINZON	15.95	KING THEODEN (6")	11.95	STREETFIGHTER FIGURE VEGA	19.95
STAR TREK NEMESIS : VICEROY	15.95	KING THEODEN IN ARMOUR (6")	11.95	SUPER MONKEY BALL	22.95
STAR WARS : DARTH TYRANUS	9.95	RINGWRAITH (6")	11.95	TOMB RAIDER: LARA CROFT	18.95
STAR WARS : JANGO FETT	9.95	ROHARIAN SOLDIER (6")	11.95	TOMB RAIDER: LARA IN WETSUIT	18.95
STAR WARS : MACE WINDU	9.95	SAM IN MORDOR (6")	11.95	TOMB RAIDER: SHADOW GUARDIAN	18.95
		SARUMAN (6")	11.95	VIRTUA FIGHTER 4 : AKIRA	22.95
		TRAVELING BILBO (6")	11.95	VIRTUA FIGHTER 4 : LAU	22.95
		TWILIGHT RINGWRAITH (6")	11.95		
		UGLUK (6")	11.95		
		WORM TONGUE (6")	11.95		

Κάρτες Yu-Gi-Oh

YU-GI-OH : STARTER PACK JOEY	19.95
YU-GI-OH : STARTER PACK PEGASUS	19.95
YU-GI-OH : MAGIC RULER	6.95
YU-GI-OH : PHARAOH'S SERVANT	6.95
YU-GI-OH : LABYRINTH OF KNIGHTMARE	4.95
YU-GI-OH : LEGACY OF DARKNESS	5.95
YU-GI-OH : BLUE EYES WHITE DRAGON	4.60
YU-GI-OH : STARTER PACK YUGI	14.50
YU-GI-OH : STARTER PACK KAIBA	14.50
YU-GI-OH : PHARAONIC GUARDIAN	5.95
YU-GI-OH : METAL RAIDERS	4.60



ΠΡΟΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Η πληρωμή των παραγγελιών γίνεται με την παράδοση των προϊόντων. Οι τιμές είναι τελικές και περιλαμβάνουν ΤΑ.
 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).

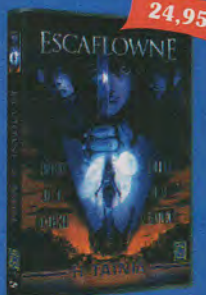
6. Όλα τα προϊόντα είναι καινούργια , αμεταχείριστα και αποστέλλονται από την εταιρία σε άριστη κατάσταση.
7. Η φωτογραφία του προϊόντος μπορεί να είναι διαφορετική.
8. Αλλαγές θα γίνονται δεκτές μόνο για ελαττωματικά προϊόντα και αφού προηγηθεί τηλεφωνική συνεννόηση.
9. Οι παραγγελίες μπορούν να δοθούν με τους παρακάτω τρόπους :
 Ταχυδρομώντας τα 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. Χαλκηδόνια.
 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

DVD Anime

ESCAFLOWNE

24,95
 Η ιστορία της Hitomi, μιας μαθητριάς που ξεφεύγει από την καταθλιπτική πραγματικότητα του περιβάλλοντός της και ταξιδεύει στον μυστικό κόσμο της Gaia. Εκεί θα συναντήσει τον Ban, έναν αινιγματικό νεαρό βασιλιά, ο οποίος θα αλλάξει τη μοίρα του κόσμου του με μια μαγική δρακόμορφη πανοπλία με το όνομα Escafloagne...



AKIRA

24,95
 Στο όχι και τόσο μακρινό μέλλον, ο Tetsuo, μέλος μιας συμμορίας μοτοσυκλιστών, πέφτει θύμα απαγωγής από κυβερνητικούς πράκτορες και υποβάλλεται σε μια σειρά από πειράματα με αποτέλεσμα να αποκτήσει πρωτόγνωρη δύναμη αλλά και καταστροφική μανία.



SHADOW SKILL

24,95
 Σε έναν κόσμο βασισμένο από τον στασιμότητα 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



Όνοματεπώνυμο: _____
 Διεύθυνση: _____
 Τ.Κ. _____ Τηλ: _____
 Πόλη: _____ Ηλικία: _____
 Αρ. Κάρτας: _____ Mastercard - Visa Λήξη: _____
 Υπογραφή _____
 (ηθεωρούμενη αν είστε κάτω των 18 ετών)

CGM 38

MasterCard VISA ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΟΣ.	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ
.....
.....
.....
.....

Tron 2.0

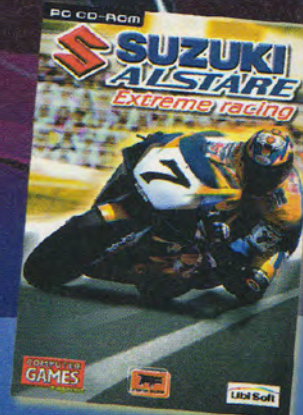
Η επιστροφή των light-cycles στον ψηφιακό κόσμο του Tron

Αναλύσεις και παρουσιάσεις παιχνιδιών:

- ◆ Dungeon Siege: Legends of Aranna
- ◆ Republic: The Revolution
- ◆ Legacy of Kain: Defiance

Hardware tests:

- ◆ Οι νέες κάρτες GeForce FX της Gainward



Η προσφορά με το παιχνίδι-δώρο συνεχίζεται με το **SUZUKI ALSTARE- Extreme Racing!**

**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.

**COMPUTER
GAMES** magazine

Κουπόνι Συνδρομής

Προς **HYPERPRESS A.E.**

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Συνδρομών



**COMPUTER
GAMES** magazine

Κουπόνι Παραγγελίας

Προς **HYPERPRESS A.E.**

Δεκελείας 52 Ν. Χαλκηδόνα

Τ.Κ. 143 43 Αθήνα

Για το Τμήμα Παραγγελιών



**COMPUTER
GAMES** magazine

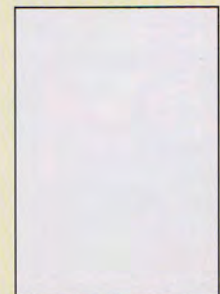
Κουπόνι Αγγελιών

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	215 €	GAMEBOY ADVANCE SP	139 €

X-Box
199,9 €



GameCube
215 €



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 Ή GAME CUBE Ή X-BOX ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR	89,00 €	ΑΔΑΡΤΟΡ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ X-BOX ΓΙΑ PC (USB)	25,00 €
ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ PSX & PS2 JOYPAD ΣΤΟΝ Η/Υ (USB1/USB2)	25,00 / 35,00 €	ΔΕΙΤΕ ΤΗΝ ΣΤΟ GBADVANCE ΜΕ ΤΟ NEO TV-TUNER ΓΙΑ GBA	110,00 €

SERVICE
ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ **ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ**
ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ **ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΜΗΧΑΝΕΣ**

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 Ή ΜΕ Ή ΧΡ

ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 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 RECORDER 48X24X48 NEC, FDD 1.44, MODEM INTERNAL 56.600 CRYPTO, MONITOR 17" SAMSUNG, ΗΧΕΙΑ 200 WATT, MOUSE & KEYBOARD, WINDOWS 98 Ή ΜΕ Ή ΧΡ

ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ ΜΕ ΦΠΑ **990,00 €** ή 31,00 € x 36 ΜΗΝΕΣ



ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
10:00 - 15:30 • 17:30 - 21:00
ΣΑΒΒΑΤΟ
10:00 - 16:00

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

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ Games Club

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

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

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

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

Games Club
Καλόβρυτον 44, Αμαλιάδα
Πύργος, τηλ. 26220-38330,
fax: 26220-38331

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

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

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

Games Club
Χοινιά - Κρήτη,
Αποκρονον 145,
τηλ.: 28210-20452

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

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

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

14 Φεβρουάριου 1943.

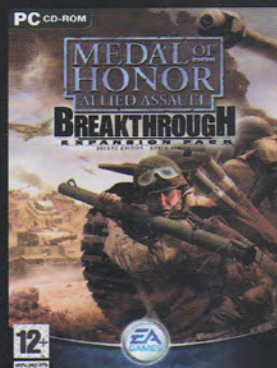
Πίσω από κάθε θανάσιμο τανκ υπάρχει ένα άλλο θανάσιμο τανκ.



Ελληνικό
Βιβλίο
Οδηγών

Τα γερμανικά όπλα μάχης φυθούν τις πύλες της Ευρώπης ελέγχοντας τα λιμάνια της Βόρειας Αφρικής και διακόπτοντας την πορεία των Συμμάχων με στρατηγή βία. Αντιμετωπίστε τους φόβους σας, ελευθερώστε την Βόρεια Αφρική και πολεμήστε για να επαναληφθεί η ιστορία.

Έντεκα επίπεδα single player τα οποία θα καθαρίσουν την μοίρα της Ευρώπης. Κατακεραυνώστε με πυροβολικό σας. Μπείτε και βγείτε από οχήματα που συμπεριλαμβάνουν το τανκ M4 Sherman. Νέα μοντέλα στρατιωτών, φυσιογνωμίες και φωνές συμπεριλαμβανομένου αμερικανών, βρετανών και ιταλών στρατιωτών. Μάχες multiplayer: Tag-Of-War Mode και Objective Mode. Ηττημένοι παίκτες γίνονται αιχμάλωτοι πολέμου στο νέο Liberation Mode.



PC CD-ROM  POWERED BY: **gameSpy**

Medal of Honor Allied Assault™ Breakthrough.*
You Don't Play, You Volunteer.™



Challenge Everything
mohaa.ea.com

*Απαιτεί το Medal of Honor Allied Assault™ ή το Medal of Honor Allied Assault™ Deluxe Edition για να παίξει.

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Medal of Honor Allied Assault, EA GAMES, the EA GAMES logo, You Don't Play, You Volunteer and Challenge Everything are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.