

COMPUTER GAMES

magazine

ΔΩΡΟ!
**ARMORED
FIST 3**
ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

Max Payne 2

Έρωτας και σφαίρες στο
action sequel της χρονιάς!

Οδηγοί Στρατηγικής

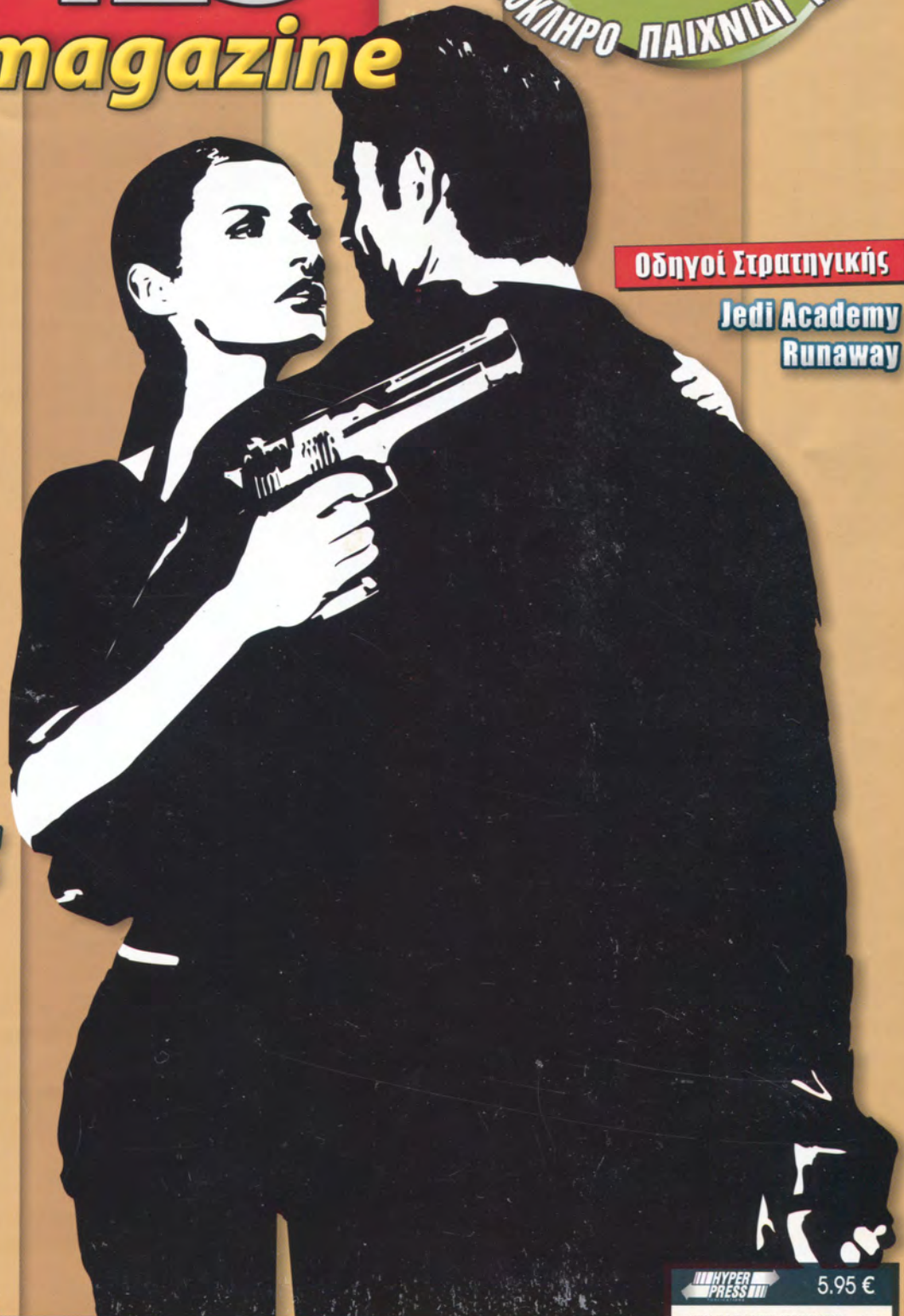
Jedi Academy
Runaway

One RTS to Rule them All

Τα δύο RTS που θα συγκρουστούν
για την επικράτηση στη Μέση Γη!

ΟΛΑ τα reviews που ψάχνετε

Οι μεγαλύτεροι τίτλοι των
Χριστουγέννων είναι ήδη εδώ!



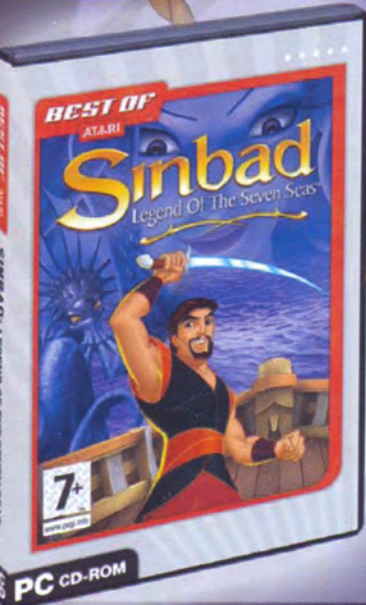
Όλα τα τελευταία Reviews

Temple of Elemental Evil, AOM The Titans,
Halo XIII, Call of Duty, Etherlords II, Empires Dawn of the Modern World



Sinbad

Legend Of The Seven Seas™



The best swashbuckling
adventure in the world!



www.dreamworks.com

www.atari.com

Sinbad: Legend of the Seven Seas™ & © 2003 DreamWorks L.L.C © 2003 Atari Interactive, Inc. © 2003 Small Rockets



Επίσημη Διάρθρωση: Atari Hellas, Μακαρίου 8, Αγ. Παρασκευή
T.K. 15 343. Τηλ.: 210 6018800. Fax: 210 6018802



THE LORD OF THE RINGS

THE RETURN OF THE KING

Ζήστε την ταινία. Ξίστε ο Ηρώας.



Η μάχη για την Middle-earth™ έχει αρχίσει. Επιλέξτε έναν από τον εννέα χαρακτήρες και ορίστε την μοίρα του Ενός Δακτυλιδιού. Βυθιστείτε σε δεκαπέντε μαγευτικές τοποθεσίες, από την Minas Tirith μέχρι το Crack of Doom. Καθορίστε την μοίρα του Gandalf, του Aragorn και του Frodo μέσα από τις δικές τους διαφορετικές και επικίνδυνες περιπέτειες. Ήρθε η ώρα που ο Πόλεμος του Δακτυλιδιού θα κριθεί. Από εσένα.

Περιέχει Ελληνικό Βιβλίο Οδηγών στο PC, PS2 και Xbox



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΤΕΥΧΟΣ-40

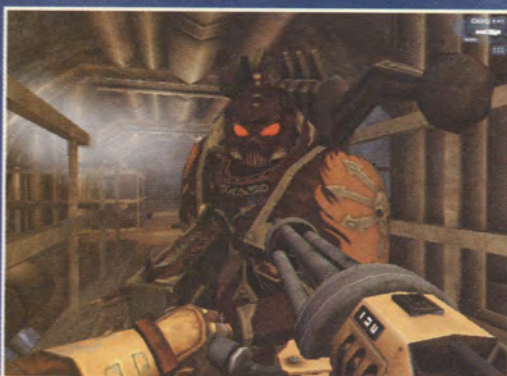


PREVIEWS - 26

- Neverwinter Nights:
Hordes of the Underdark
- Ground Control
- X2: The Threat
- Joint Operations
- Pro Evo Soccer 3
- Armed and Dangerous

REVIEWS - 50

- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| XIII | Yager |
| In Memoriam | Fire Warrior |
| No man's land | Halo: Combat Evolved |
| Defender of the Crown | Call of Duty |
| Medal of Honor: Breakthrough | Etherlords II |
| Temple of Elemental Evil | Conflict Desert Storm II |
| Enigma: Rising Tide | Counter Strike: Condition Zero |
| Cold Zero | Empires: Dawn of the Modern World |
| Space Colony | Max Payne 2: The Fall of Max Payne |
| Age of Mythology: The Titans | |





HARDWARE - 38

Hardware News

Review: Gainward FX PowerPack
Ultra-760 XP Golden Sample

HINTS & TIPS - 96

Runaway

Jedi Academy



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

- 6 Editorial
- 8 Flashback
- 10 Newswire
- 18 Οδηγίες παιχνιδιού
- 22 Ειδική Παρουσίαση:
War for the Ring/Battle for
Middle Earth
- 44 Ειδικό Θέμα:
Διάτοντες Αστέρεις:
Τα πιο υποτιμημένα
παιχνίδια
- 94 Best of the best:
Το CGM προτείνει
- 115 Προηγούμενα τεύχη
- 116 Cheats
- 120 Αλληλογραφία
- 128 Επόμενο τεύχος

Δεκελείας 52,

Τ.Κ. 143 43 Ν. Χαλκηδόνα, Αθήνα

Τηλ: 2102527000 - Fax: 2102525180

e-mail: cgmag@hyperpress.gr

online: www.cgmag.gr

Εκδότης: Γιάννης Δελής

Δ/ντής Marketing: Γιάννης Αϊδίνης

Αρχισυντάκτης: Φωκίων Χαροκόπος

Βοηθ. Αρχισυντάκτη: Χρήστος Κουβόπουλος

Συνεργάτες: Μηνάς Νοταράς
Αντώνης Πέτρου

Δημόσιες Σχέσεις: Ντόρα Τζουβάρια

Υπεύθ. Διαφήμισης: Ηλίας Βέρρας

Υπεύθ. Ατελιέ: Μιχάλης Βούρος

Lay Out: Ζέφη Γαλάτση

Εξώφυλλο: Δημήτρης Μελέσιος

Κατασκευή
διαφημίσεων: Δημήτρης Μελέσιος
Lubo Mitev

Υπεύθ. Εργαστηρίου: Αλ. Πασσάκος

Υπεύθ. Παραγωγής
& Κυκλοφορίας: Κόνυ Γιαννοπούλου

Διαχωρισμοί - Φιλμ: Hyperpress A.E.

Μοντάζ: Φίλιππος Βανδώρος

Γραμματεία-
Συνδρομές: Τασία Αλεφραγγή
Ωρες κοινού:
10:00-18:00
Δευτέρα-Παρασκευή
syndromes@hyperpress.gr

Εκτύπωση Εντύπου: COPY PRINT A.E.

Διανομή Εντύπου: Ευρώπη A.E.

Το Computer Games Magazine εκδίδεται στην Ελλάδα από την Hyperpress A.E. Απαγορεύεται η ολική ή μερική ανασεραγωγή 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.

“Μύρισαν” Χριστούγεννα...



Εκινώ με μια ερώτηση: Δεν νιώθετε ήδη τη χριστουγεννιάτικη ατμόσφαιρα στον αέρα; Όχι, δεν μιλάω για τρίγωνα, κάλαντα, χριστουγεννιάτικα δέντρα και τη μυρωδιά από τη γαλοπούλα, αλλά για την άλλη πλευρά των Χριστουγέννων, την καταναλωτική. Το ωραίο συναίσθημα που σε διακατέχει όταν περπατάς στους κρούους δρόμους της πόλης μαζί με χιλιάδες κόσμο, ξέροντας ότι έχεις κάποια χρήματα στην τσέπη που μπορείς να τα ξοδέψεις για προσωπική σου ικανοποίηση και για να δώσεις χαρά σε άλλους χωρίς να νιώθεις τύψεις και να σκέφτεσαι ότι θα μπορούσες να τα διαθέσεις αλλού. Οι βιτρίνες των καταστημάτων είναι γεμάτες όμορφους πειρασμούς, οι τράπεζες μοιράζουν “απλόχερα” πιστωτικές και δάνεια, τώρα δεν είναι καιρός να ανησυχείς για τα οικονομικά, αυτές είναι έγνοιες που θα έρθουν αργότερα...

Καμιά αγορά δεν επωφελείται περισσότερο από τα Χριστούγεννα από την αγορά της ψυχαγωγίας. Πόσο μάλλον η αγορά της οικιακής ψυχαγωγίας και ο τομέας που μας ενδιαφέρει περισσότερο, ο τομέας των videogames. Κάθε εορταστική περίοδο, οι εταιρείες φροντίζουν να γεμίζουν τα ράφια των καταστημάτων με εντυπωσιακούς και ποιοτικούς τίτλους, με τίτλους που απευθύνονται σε όλες τις ηλικίες, με τίτλους που θα προσελκύσουν το αγοραστικό ενδιαφέρον του κοινού επειδή είναι πραγματικά ποιοτικοί ή επειδή φέρουν ένα μεγάλο όνομα ή άδεια. Βέβαια, δεν λείπουν και οι τίτλοι που φτάνουν στα ράφια των καταστημάτων τα Χριστούγεννα επειδή δεν θα υπήρχε πιθανότητα να σημειώσουν πωλήσεις σε οποιαδήποτε άλλη χρονική περίοδο. Χριστούγεννα είναι, όλο και κάποιος θα μπει στον πειρασμό να πάρει κάτι απλά και μόνο επειδή δείχνει ενδιαφέρον ή έχει ένα ωραίο εξώφυλλο.

Αυτή είναι μια από τις πιο σημαντικές λειτουργίες των reviews. Να ξεχωρίσουν το καλό από τη σαβούρα, ώστε ο καταναλωτής να είναι σε θέση να αποφεύγει τις κακοτοπιές. Επίσης, λόγω της συγκριτικής φύσης των reviews, κάποιος μπορεί να επιλέξει πιο ενημερωμένα το παιχνίδι που θα του κρατήσει συντροφιά στον ελεύθερο χρόνο του. Για αυτό πιστεύω ότι τα reviews είναι το πιο σημαντικό και το πιο δύσκολο ίσως τμήμα

ενός περιοδικού που ασχολείται με τα computer και video games. Από τη μια πλευρά, υπάρχουν τίτλοι που θα πουλήσουν ούτως ή άλλως, ανεξαρτήτως ποιότητας, λόγω διαφήμισης ή λόγω υψηλού προφίλ (η σειρά FIFA και τα παιχνίδια βασισμένα στο Lord of the Rings μου έρχονται στο μυαλό). Αυτό είναι λογικό και αναμενόμενο και δεν θα το έκρινα ως απαραίτητα “κακό” για το επίπεδο της αγοράς γενικότερα. Μερικές φορές οι τίτλοι που φέρουν ένα “όνομα” είναι ποιοτικοί και δεν βασίζονται μόνο σε αυτό για να πουλήσουν. Επιπλέον, προκειμένου να αποκτήσει το χόμπι μας την αναγνώριση που του αξίζει, πρέπει να απευθυνθεί στη μαζική αγορά και όχι μόνο σε αυτούς που “ξέρουν”.

Το γεγονός παραμένει, όμως, ότι αυτοί οι τίτλοι που προβάλλονται με πολύ καλοσχεδιασμένες και εντυπωσιακές διαφημιστικές καμπάνιες κρύβουν με τη “λάμψη” τους τίτλους που δεν αποτελούν τόσο σίγουρες επιτυχίες και κατά συνέπεια δεν προβάλλονται το ίδιο. Αυτοί οι τίτλοι βασίζονται στα καλά reviews για να προβληθούν και να τύχουν της αναγνώρισης που τους αξίζει. Ένας τέτοιος τίτλος είναι και το πολύ καλό turn-based strategy Etherlords II που καλύπτουμε σε αυτό το τεύχος και φυσικά δεν είναι ο μόνος.

Όπως εθίγη και σε μια αρκετά εποικοδομητική συζήτηση που έγινε στο forum μας, τα reviews δεν κρίνουν μόνο ένα παιχνίδι ως προς την αξία αγοράς του, αλλά και ως προς τη γενική του ποιότητα συγκριτικά πάντα με τους υπόλοιπους τίτλους που κυκλοφορούν την ίδια εποχή. Εδώ έρχεται ένα άλλο χαρακτηριστικό των reviews των CGM που έχει κατακριθεί κατά καιρούς: η αυστηρή βαθμολογία. Στο CGM θεωρούμε ότι αφού υπάρχει μια κλίμακα βαθμολογίας, αυτή πρέπει να χρησιμοποιείται στο σύνολό της. Δεν έχει νόημα να ξεκινάμε τη βαθμολογία από το 8. Αντί για αυτό, επιλέξαμε να χρησιμοποιούμε μια κλίμακα που θα αντικατοπτρίζει καλύτερα τις απόψεις μας. Όσοι διαβάζουν τα reviews μας θα πρέπει να συνειδητοποιήσουν ότι το 7 είναι ένας καλός βαθμός και ότι το 5 δεν υποδηλώνει ένα παιχνίδι που είναι “χάλια”, αλλά απλά ένα μέτριο παιχνίδι. Ένα παιχνίδι που θεωρούμε ότι είναι καλό και θα αρέσει αρκετά στους φίλους του είδους που

ανήκει, αλλά δεν πρόκειται να συγκινήσει ιδιαίτερα αυτούς που δεν ασχολούνται με το συγκεκριμένο είδος, θα πάρει μια βαθμολογία κοντά στο 7. Τα παιχνίδια που αξίζουν τον κόπο ανεξαρτήτως προτιμήσεως σε είδη, ξεκινούν από το 8. Τα 10άρια προορίζονται για τους ΠΟΛΥ σπάνιους εκείνους τίτλους που καταφέρνουν να προσφέρουν κάτι καινούριο ή κάτι τόσο καλά φτιαγμένο που θα μπορούσε να το πει κανείς “τέλειο”.

Άλλωστε, όλα είναι κριτική και κριτική σημαίνει προσωπική γνώμη. Εσείς επιλέγετε στη συνέχεια αν εμπιστευέστε αυτή την κριτική ή όχι. Δεν είναι εύκολη απόφαση. Για να είσαι σε θέση να πεις ότι εμπιστεύεσαι την κριτική κάποιου, θα πρέπει αυτός ο κάποιος να έχει σημαντική εμπειρία στο χώρο, να είναι απόλυτα αντικειμενικός ή τουλάχιστον να δείχνει ότι συμμερίζεται τα δικά σου κριτήρια. Κανένα περιοδικό και κανένας συντάκτης δεν είναι “αυθεντία” εξ ορισμού. Πάντα, μα πάντα, στη ρίζα μιας κριτικής οποιασδήποτε μορφής βρίσκεται η προσωπική άποψη. Μια ενημερωμένη, απροκατάληπτη, έμπειρη αλλά πάντα προσωπική άποψη.

Έχοντας αυτά υπόψη σας, μπορείτε να απολαύσετε τα reviews μας ακόμα καλύτερα! Όπως θα είδατε, σε αυτό το τεύχος μαζέψαμε τα περισσότερα από τα παιχνίδια που θα διεκδικήσουν τα χρήματά σας αυτές τις γιορτές, τα παίξαμε και τα κρίναμε. Δεν ήταν εύκολο, καθώς αρκετοί τίτλοι μας ταλαιπώρησαν πολύ στη βαθμολογία. Πάντως μπορούμε να πούμε με ασφάλεια ότι το συνολικό επίπεδο των τίτλων ήταν ικανοποιητικό και ότι αυτά τα Χριστούγεννα θα είναι αρκετά “καυτά” για το PC gaming, παρ’όλο που χάσαμε τα δύο μεγάλα FPS που περιμέναμε...

Ο καταγιοσμός των παιχνιδιών αναμένεται να συνεχιστεί και τον επόμενο μήνα. Να είστε σίγουροι ότι εμείς θα είμαστε πάντα εδώ για να σας ενημερώσουμε. Με την ευκαιρία, θα ήθελα να υπενθυμίσω ότι το mail μας αλλά και το forum μας (www.cgmag.gr) είναι πάντα ανοικτά και περιμένουν τις απόψεις σας. Αν λοιπόν διαπιστώσετε ότι συμφωνείτε ή ότι διαφωνείτε με τις κριτικές μας, επικοινωνήστε μαζί μας! Θα χαρούμε να συζητήσουμε μαζί σας.

RELOAD. REV UP. RIDE OUT.



Unreal[®] TOURNAMENT 2004

www.unrealtournament.com
www.makesomethingunreal.com



Unreal[®] Tournament 2004 © 2003 Epic Games, Inc. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal Tournament 2004 was created by Epic Games Inc., and Digital Extremes. All trademarks are the property of their respective owners. Published and Distributed by Atari Europe S.A.

Επίσημη Διάρθρωση: Atari Hellas, Μακαρίου 8, Αγ. Παρασκευή
Τ.Κ. 15 343, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802



Ποιος θέλει να γίνει ήρωας;

Υβριδία... Συνδυασμοί... Πειράματα... Διανούμε μια εποχή πειραματισμού ακόμα- μπορεί να συναντούμε στερεότυπα και ιδέες που στερούνται φαντασίας σε κάθε γωνία, αλλά ποτέ δεν σταματάμε να εξερευνούμε. Αλίμονο! Αλλά δεν ήταν πάντα έτσι: μια φορά κι έναν καιρό, όταν μπήγονταν ακόμα τα θεμέλια στον πλανήτη των games, όλα ήταν στην θέση τους, με ξεκάθαρους ορισμούς, ομάδες και κατηγορίες. Μέχρι που γεννήθηκαν τα πρώτα υβριδία και τα γενετικά πειράματα.

Το Quest for Glory κυκλοφόρησε πρώτα για την Amiga στα τέλη του 1988- τον επόμενο χρόνο θα εμφανιζόταν και σε 8088 και 8086, τα μέγα-PC της εποχής. Όπως ίσως ξέρουν πολλοί χομπίστες της εποχής, ήταν μάλιστα ονομασμένο Hero's Quest, για να συμβαδίζει με τα υπόλοιπα adventures της Sierra, που σημειώναν μεγάλη εμπορική επιτυχία τότε (Space Quest, King's Quest, Police Quest). Αλλά το όνομα αυτό το είχαν κρατήσει από την Milton Bradley για το ομώνυμο επιτραπέζιο 'Hero Quest'.

Το Quest for Glory έριξε λοιπόν μερικές πολύ καλές ιδέες στο τραπέζι, στα πλαίσια πάντα του design. Πρώτα από όλα, είχε το ανοιχτό gameplay- δίχως πολλά όρια και περιορισμούς (κάτι εντελώς αντίθετο με την μέχρι τότε νοοτροπία της Sierra σε γραμμικά adventures όπως τα King's Quest και Police Quest). Η χαλαρή αυτή αρχιτεκτονική αφήνει τον παίκτη ελεύθερο, να κάνει ότι θέλει. Μπορείτε να κάνετε μια παύση από αποστολές και το βασικό στόρι και να ασχοληθείτε με μάχες και τα skills σας. Μερικοί είχαν παραξενευτεί... 'Τι, μπορώ να κάθωμαι να πετάω πέτρες όλη μέρα και να ανεβάζω το Throwing Skill;'. Το Quest for Glory χαμογέλασε αποπλιστικά και είπε 'Αν θες... παιχνιδι σου είναι, κάνε ό,τι θες. Δεν θα σε κρατήσω!'. Ομολογουμένως, ριζοσπαστική τεχνοτροπία. Πολλοί είχαν συνηθίσει στην γραμμική δομή: υποταγμένοι και νοηλικοί έχουν ξεχάσει ότι ένα παιχνίδι δεν πρέπει πάντα να μας σέρνει από την μύτη και να μας κρατάει πειθαρχημένους. Θέλεις να πετάς πέτρες; Πέτα. Θες να κάνεις βόλτες και να εξερευνήσεις όλον τον χάρτη; Δεν θα σε κρατήσω. Θες να μαζεύεις αντικείμενα και να πολεμάς τέρατα; Μάζευε. Πολέμα. Θες να μιλάς στους NPCs και να λύνεις γρίφους; Μίλα και λύσε! Και όταν θες,

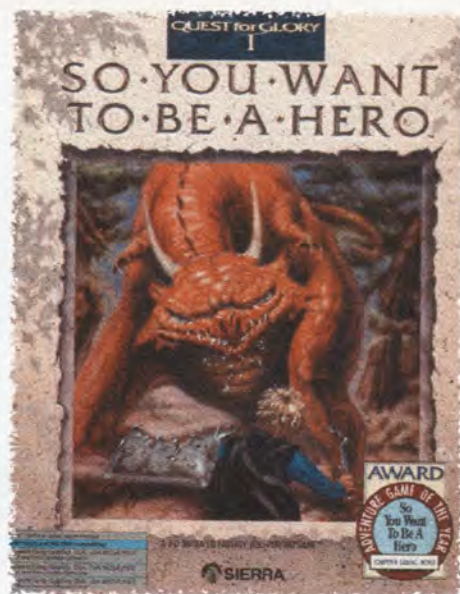
άμα θες, προχώρα και το βασικό σενάριο για να 'τελειώσεις' το παιχνίδι. Θες να το κάνεις μετά από πολλές μάχες και δράση; Θες να το κάνεις χωρίς να ανοίξει κανείς ρουθούνη, με ελάχιστες μάχες; Κάνε ό,τι θες! Εξίσου σημαντική είναι η επιλογή που κάνετε στην αρχή- μπορείτε να παίξετε με τον βασικό fighter, με τον magic-user και τον thief. Μάλιστα. Adventure με κλάσεις χαρακτήρων. Γιατί δεν το είχε σκεφτεί κανείς μέχρι τότε;

Υπήρχε φυσικά μεγάλο ρίσκο, ειδικά σε μια εποχή που οι gamers δεν είχαν συνηθίσει να αναμειγνύουν πιάτα και γεύσεις από διαφορετικά είδη. Οι γραμμές και τα όρια τότε ήταν ξεκάθαρα- ή ήσουν adventure ή ήσουν shoot 'em up (ούτε καν 'shooter' που λέμε σήμερα) ή ήσουν RPG. Σε ένα τέτοιο συνδυασμό λοιπόν, ένας παραδόξως adventurer μπορεί να μην ήθελε μάχες και τέρατα και όπλα. Για να μην αναφέρουμε και το Game Over που εμφανιζόταν κάθε τρεις και λίγο- κάτι ανήκουστο σε πολλά κλασσικά adventures. Και αντίστοιχα, ο σκληροπυρηνικός RPGας ίσως να προτιμούσε ένα κλασσικό RPG με πίνακες και συνεχόμενες μάχες, χωρίς πολλούς διάλογους, γρίφους και παραμύθια. Αλλά το πείραμα πέτυχε.

Η ξεχωριστή νοοτροπία του Quest for Glory δεν τελειώνει εδώ όμως, με τον 'ερματισμό'. Γιατί αν επέλεξες τον Thief στην αρχή του παιχνιδιού, έχεις δι μόνο ένα μέρος. Ο Magic User παίζεται διαφορετικά, όπως και ο Fighter. Μάλιστα, σε κομβικά σημεία με γρίφους, μπορούν να κάνουν τελειώς διαφορετικά πράγματα για να προχωρήσουν. Και η αποθέωση; Τελειώσεις το παιχνίδι; Οραία... σώσε τον χαρακτήρα σου και με αυτόν ακριβώς τον χαρακτήρα μπορείς να συνεχίσεις στο sequel.

Γιατί όπως ήταν φυσικό, ακολούθησε και συνέχεια. Το 1990 κυκλοφόρησε το Quest for Glory 2: Trial by Fire, το 1992 το Quest for Glory 3: Wages of War, το 1993 το αγαπημένο μου Shadows of Darkness και το 1998, το απογοητευτικό Dragon Fire. Κυκλοφόρησαν και δύο συλλεκτικές εκδόσεις με τα τέσσερα πρώτα παιχνίδια, σχεδόν ίδιες μεταξύ τους- η μία είχε απλά ένα demo και μερικά τραγούδια από το Dragon Fire. Το 'γενετικό πείραμα' του 1988 ήταν τόσο πετυχημένο που σήμερα μπορούμε να μιλάμε για μια σειρά υβριδίων.

Κάτι άλλο που έκανε την σειρά του Quest for Glory να ξεχωρίζει: πιστή στη βασική ιδέα



και πνεύμα, το setting αλλάζει κάθε φορά. Αφοσιώνοντας στοιχεία από διαφορετικούς πολιτισμούς, δημιουργεί κάτι δικό του- κάτι που φέρει την ταυτότητά του και που παράλληλα χρησιμοποιεί ξενικά χαρακτηριστικά... όπως οι Led Zeppelin ένα πράγμα. Στο πρώτο λοιπόν κεφάλαιο της σειράς ο κόσμος θυμίζει κάτι από μεσαιωνική Γερμανία, το δεύτερο είναι οι Χίλιες και Μία Νύχτες, το τρίτο μυρίζει μπαχαρικά του Μαρόκου και της Αλγερίας, το τέταρτο είναι σκοτεινό gothic από τα Καρπάθια και το πέμπτο είναι αρχαίο ελληνικό. Αρχικά πρέπει να βοηθήσετε την καταδυναστευμένη κοιλάδα του βαρόνου Spielberg που μαστιζείται από ληστές και την all time classic γρια μάγισσα, την Baba Yaga. Αργότερα όμως, και καθώς περνάτε τα χρόνια, ο ήρωας του Quest for Glory βρίσκει κι άλλες περιπέτειες. Το αρχικό σύστημα με text input αλλάζει και περνάμε στην εποχή του point & click. Και στα πέντε όμως παιχνίδια, υπάρχει πολύ χιούμορ, άπειρα easter eggs, πανέξυπνες ατάκες και γρίφοι και το πάντρεμα adventure με RPG δεν σβήνει ποτέ.

Η σειρά του Quest of Glory έχει την τιμή και μιας άλλης διάκρισης: το καλύτερο παιχνίδι με τα περισσότερα bugs! Το Shadows of Darkness, όσο όμορφο και μαγευτικό κι αν ήταν, μαστιζόταν από ασυγχώρητα bugs, κάθε λογής, μεγέθους και χρωματισμού, σε σημείο μάλιστα να μείνει παροιμιώδης η τεχνικά προβληματική του φύση. Από εδώ φυσικά θα μπορούσε να ξεκινήσει μια άλλη συζήτηση (μόνολογος δηλαδή...) περί παιχνιδιών που κυκλοφορούν σαν ολοκληρωμένα προϊόντα σε ανύποπτους, αθώους καταναλωτές gamers. Γιατί δυστυχώς, και παρόλο που έχουν περάσει δέκα χρόνια από τον Βασιλιά των Bugs, βλέπουμε ακόμα και σήμερα προβληματικούς τίτλους να εμφανίζονται με θράσος, αναίδεια και υπερποψία... και ασυγχώρητα τεχνικά λάθη και κενά. Μην πάτε μακριά... το review του Temple of the Elemental Evil είναι μέσα στο περιοδικό που κρατάτε αυτή την στιγμή. Αλλά αυτό είναι άλλο θέμα και ξεφεύγουμε από το Quest for Glory. Αρκεί τουλάχιστον να πούμε ότι το Shadows of Darkness θα χαίρεται εκεί που είναι με τους άξιους διαδόχους του... τα bugs ακόμα καλά κρατούν!

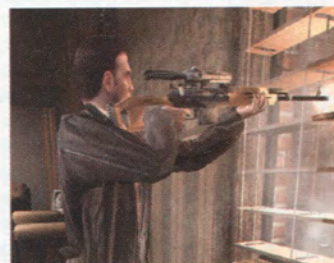
Χρήστος Κουβόπουλος

MAX PAYNE™ 2

THE FALL OF MAX PAYNE

A FILM NOIR LOVE STORY

"SIMPLY GORGEOUS"
GAME INFORMER



[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/
MAXPAYNE2](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE2)

WWW.MAXPAYNE2.COM

18+
www.pegi.info

© 2003 Rockstar Games, Inc. Το Max Payne, το γόττυπο Max Payne το Rockstar Games και το γόττυπο R είναι εμπορικά σήματα και/ή σήματα πατέντα της Take Two Interactive Software. Το Remedy και το λογότυπο Remedy είναι εμπορικά σήματα της Remedy Entertainment, Ltd. Το PlayStation και η Οικογένεια λογισμικών "PS" είναι σήματα κατατεθέντα της Sony Computer Entertainment Inc. Το Microsoft, Xbox, και τα λογότυπα Xbox είναι είτε σήματα κατατεθέντα ή εμπορικά σήματα της Microsoft Corporation στις Η.Π.Α. και/ή σε άλλες χώρες και χρησιμοποιούνται κατόπιν άδειας από την Microsoft. Όλα τα υπόλοιπα σήματα και εμπορικά σήματα είναι δικαίωτα των αντίστοιχων ιδιοκτητών τους. Όλα τα δικαιώματα παρακρατούνται.

PC
D-ROM
SOFTWARE



PlayStation 2



Το CGM στην "Επικοινωνία 2003"

Σας είχαμε ενημερώσει για την έκθεση από το site εγκαίρως- από ένα μηνιαίο περιοδικό δεν μπορεί φυσικά να γίνει κάτι καλύτερο. Αν δεν περάσατε από το section με Τα Νέα Μας, τότε ρίξτε μια ματιά στην ανακοίνωση όπως είχε αναρτηθεί: "Εμπορική έκθεση και ημερίδα, υπό την αιγίδα γενικής γραμματείας έρευνας και τεχνολογίας, 17 με 20 Οκτωβρίου. Θα είμαστε και εμείς εκεί- μην ξεχάσετε να μας επισκεφτείτε!



εξελιξείς από τους κλάδους της πληροφορικής, των τηλεπικοινωνιών, των γραφικών τεχνών και εκτυπώσεων, των Μ.Μ.Ε και των εταιρειών εμπορικών επικοινωνιών.

Το περιοδικό "Internet για όλους", ένα από τα αδελφικά μας περιοδικά που προσεγγίζει θέματα του Διαδικτύου με φιλικό και ζεστό πάντα τρόπο, θα είναι μαζί μας, στο εταιρικό περίπτερο των εκδόσεων Hyperpress. Στον χώρο θα παρουσιάζονται όλες οι τεχνολογικές

Η είσοδος είναι ελεύθερη. 17 με 20 Οκτωβρίου, ώρες 10 π.μ.-9 μ.μ., στο Εκθεσιακό Κέντρο Ελληνικού (πρώην Ανατολικό Αερολιμένα- Ελληνικό).
Ήμασταν λοιπόν κι εμείς εκεί, εκπροσωπώντας τον εκδοτικό οίκο της HyperPress, έτοιμοι να γνωρίσουμε από κοντά το κοινό μας αλλά και άλλες σημαντικές προσωπικότητες του χώρου. Γνωρίσαμε λοιπόν πολλούς αναγνώστες μας, ήρθαμε σε επαφή με επαγγελματίες και ειδικούς, κάναμε τις γνωριμίες μας και περάσαμε φίνα! Όσοι δεν ήρθατε... χάσατε! Την επόμενη φορά...

TRINITY R.I.P.

Χα! Σας την σκάσαμε! Καμία σχέση με την Trinity του Matrix. Μιλάμε για ένα sci-fi shooter που είχε εμφανιστεί λίγο στην E3, τίτλος που που φαινόταν αρκετά ελκυστικός, με μια αλλαγμένη Quake 3. Νεκρό λοιπόν το Trinity. Ο δολοφόνος δεν είναι άλλος από την Activision που έπαψε να χρηματοδοτεί την ομάδα ανάπτυξης, την Gray Matter Studios. Η Activision δεν τα πάει άσχημα, απλά είναι δύσκολες οι εποχές και πρέπει να γίνουν περικοπές. Εγκυκλοπαιδικά, ακυρώθηκαν και τα Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2 και το Street Hoops 2. Neeeeext!



Γεύση από Deus Ex 2

Ανακοινώθηκε μόλις από την Eidosis το επίσημο site του παιχνιδιού! Όπως συνηθίζεται για τα μεγάλα ονόματα του χώρου, ένα site με πληροφορίες, εικόνες, trailer και πολλά, πολλά ορεκτικά για να μας ανοίξει η όρεξη είναι αναγκαίο. Το Deus Ex: Invisible War δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση. Επισκεφτείτε λοιπόν το <http://www.dxinvisiblewar.com/> για να πάρετε μια ιδέα. Υπάρχουν αρκετές πληροφορίες, πολύ κείμενο και λίγα λόγια από τον άνθρωπο που λατρεύουμε, τον Warren Spector. Τελευταία φορά ασχοληθήκαμε με το παιχνίδι στο τεύχος 33 (Απρίλιος 2003) μέσα από μια τετρασελιδή ειδική παρουσίαση. Από τότε έχει κυκλοφορήσει αρκετό υλικό και το ολοκληρωμένο φυσικά trailer. Ρίξτε μια ματιά...



Ο Larry επιστρέφει!

Είναι γεγονός- ο καζανόβας, ζεν πρεμιέ Larry με το λευκό του κοστούμκι, το αστραφτερό χαμόγελο, τις καδένες και τα χρυσαφικά, γίνεται 3D προκειμένου να κατακτήσει τις καρδιές των κονσόλων και των pc, με το Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude που θα κυκλοφορήσει στα τέλη του 2004. Εμφανίστηκε αρχικά το 1987 με το The Land of the Lounge Lizards και ακολούθησαν έξι sequels, κάνοντας την σειρά του Leisure Suit Larry (LSL) μια από τις πιο δημοφιλείς σειρές adventure για μεγάλα παιδιά, με καυστικό, πιπεράτο χιούμορ, αισθησιακές γυναίκες και εξωφρενικά κωμικές καταστάσεις. Αλλά μετά χάθηκε... Εδώ και καιρό, ο κόσμος ήθελε κι άλλο Larry... Και η High Voltage με την Vivendi Universal Games να την στηρίζει, μας παρουσιάζει επιτέλους τον Larry. Μόνο που... υπάρχει ένα μικρό πρόβλημα ή μάλλον μια μικρή αλλαγή: στο παιχνίδι δεν πρωταγωνιστεί ο γνωστός Larry Laffer, αλλά ο Larry Lovage, ο ανιψιός του φτασμένου καρδιοκατακτητή. Ο μικρός Larry λοιπόν είναι φοιτητής και έχει πολύ δρόμο ακόμα για να μάθει τα μυστικά των γυναικών, του έρωτα και της επιτυχίας. Το παιχνίδι ακολουθεί αυτή την Οδύσσεια του νεαρού, επιδοξου hot lover. Οι συντελεστές, σχεδιαστές και παραγωγοί δηλώνουν εντυπωσιασμένοι και ενθουσιασμένοι με τα μέχρι τώρα αποτελέσματα- εμείς ακόμα δεν μπορούμε να κρίνουμε αλλά σύντομα θα παρουσιάσουμε λεπτομέρειες σε αναλυτικό preview...

Η δημιουργία της Flagship Studios

Καλώς ή κακώς τα "παλικάρια" της Blizzard North έφυγαν οριστικά. Τους έχουμε γνωρίσει από τα έργα τους: είναι οι Bill Roper, David Brevik, Max και Erich Schaefer. Το ευτυχές γεγονός πάντως είναι ότι πρόσφατα ανακοίνωσαν την δημιουργία μιας δικής τους εταιρίας με το όνομα Flagship Studios. Η Flagship Studios λοιπόν δημιουργήθηκε από τους David Brevik, Max Schaefer, Erich Schaefer, Bill Roper και Kenneth Williams. Όλοι λίγο πολύ έχουν βάλει το χεράκι τους σε πολλά από τα έργα της Blizzard North. Στην εταιρία ενσωματώθηκαν και κάποιои ακόμα όπως ο David Glenn που μαζί με τον Philip Shenk είχαν τον έλεγχο στον τομέα του art για την σειρά του Diablo. Επίσης, στρατολογήθηκαν οι προγραμματιστές της Blizzard North για την



σειρά του Diablo, οι Peter Hu και Tyler Thompson. Το αποτέλεσμα είναι μια εταιρία που περιέχει όλο το μεράκι και την εμπειρία από τους ανθρώπους που έχουν δημιουργήσει κάποια από τα καλύτερα παιχνίδια της αγοράς.

Για την εταιρία υπάρχει ήδη ένα site (το <http://www.flagshipstudios.com>), το οποίο βέβαια είναι ακόμα στα αρχικά του στάδια.

Παράλληλα, έχουν ήδη ξεκινήσει οι διαδικασίες για την δημιουργία του πρώτου παιχνιδιού της εταιρίας. Οι σχεδιαστές δουλεύουν με το ίδιο μεράκι και επικεντρώνονται όπως λένε στην διασκέδαση και στην διαχρονικότητα που θα έχει το παιχνίδι. Ακόμα βέβαια δεν έχουν ανακοινώσει τίποτα για το παιχνίδι. Στην αρχική σελίδα του site της εταιρίας υπάρχει μια εικόνα που παρουσιάζει μια ιδέα από το παιχνίδι αλλά τίποτα παραπάνω. Εμείς περιμένουμε με αγωνία να δούμε τα πρώτα σημάδια της Flagship Studios στην αγορά.

Ο Romero επιστρέφει!

Η Midway στρατολογεί τον John Romero και τον Tom Hall.

Τον John Romero τον θυμάστε... lead designer στην Id για το επαναστατικό Doom, ήταν ένας υπέρμετρα φιλόδοξος άνθρωπος που προτίμησε το cool look από την σκληρή δουλειά. Η αποτυχία του Daikatana παραμένει παροιμιώδης. Παρόλα αυτά, πολλοί λένε ότι τότε ο John ήταν μικρός και άβγαλτος, έμπλεξε με κακές συγκυρίες και ατυχία- και ότι έχει ταλέντο που δεν έχει φανεί ακόμα. Ίσως...

Τώρα θα του δοθεί η ευκαιρία. Μαζί με τον Tom Hall (που ήταν κι αυτός συνυπεύθυνος ως creative director για την αποτυχία του Daikatana), πήραν 'μετάθεση' στην Midway. Προηγούμενος δούλευαν και οι δύο στην Monkeystone Games που φτιάχνει παιχνίδια για handhelds και κινητά. Και σήμερα, είναι επικεφαλής σε ένα μυστικό project. Φημολογείται ότι πρόκειται για κάποια νέα έκδοση του Gauntlet. Για να δούμε τι θα κάνει αυτή την φορά ο Romero...



ΔΙΑΠΕΞΕΤΕ

4 από τα παρακάτω παιχνίδια

red line

PC
CD
ROM



ARMY MEN: AIR TACTICS



BARRAGE



SUPERBIKE 2000/GRAND PRIX



CRIME CITIES



DOGFIGHTER



HOSTILE WATERS



INFESTATION



FORD RACING 2001



TRICKSTYLE



THE TYPING OF THE DEAD



ROLLCAGE



WHEEL OF TIME

ΠΑΡΑΓΓΕΙΝΕΤΕ* ΤΩΡΑ
ΣΤΟ 80111-767676
ή ΣΤΟ 2102527201

Μόνο με
29€

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

* (μερικά προϊόντα μπορεί να είναι σε jewel case)

Acts 2-3 του Warcraft 3

Ενημερωθήκαμε για τις τελευταίες εξελίξεις από τους testers στην Blizzard. Αυτόν τον καιρό λοιπόν διανύουν τα τελευταία δοκιμαστικά στάδια του patch 1.13 του Warcraft III, το οποίο περιέχει πολλά, πολλά πράγματα... Ένα από τα πιο ολοκληρωμένα updates, το 1.13 περιέχει πολλές βελτιώσεις, αναβαθμίσεις και νέες λειτουργίες. Εκτός από μικροαλλαγές για θέματα ισορροπίας στο gameplay, μεγαλύτερη αίσθηση προκαλούν τα δύο, ολοκληρωμένα Acts για το campaign των orcs που περιμένουμε εδώ και καιρό. Υπενθυμίζουμε ότι στο Frozen Throne, υπήρχε μόνο το πρώτο act.

Στο πακετάκι που θα κυκλοφορήσει μέσα στις επόμενες εβδομάδες, θα υπάρχουν αρκετές νέες επιλογές για τον World Editor, updates για τους χάρτες (μάάλιστα, θα αλλάξει και η σύνθεση των χαρτών για το ladder play) αλλά και τα art tools που χρησιμοποιήθηκαν στο Warcraft III. Τα tools αυτά θα φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα στους πιο προχωρημένους skippers και mod-makers για να πειραματιστούν ακόμα περισσότερο στους χάρτες τους.



TOEE Patch

Όπου TOEE ισούται με Temple of Elemental Evil. Αυτό είναι από τα πιο πρόσφατα 'news-wires'... σύμφωνα με ένα post σε Forum της Atari, ο Kyle Peschel ανακοίνωσε ότι το πολυπόθητο patch βρίσκεται στην τελική ευθεία. Είναι πολύ πιθανό, όταν διαβάσετε αυτές τις γραμμές να έχει ήδη κυκλοφορήσει... ψάξτε στο csmag για τις τελευταίες εξελίξεις και το patch.

Βέβαια, μας είχαν διαβεβαιώσει αρχικά όλους ότι το patch θα είχε βγει στα τέλη του Οκτώβρη. Ελπίζουμε πάντως να μην σημειωθούν άλλες καθυστερήσεις και (κυρίως) ότι το patch που θα κυκλοφορήσει θα λύνει όλα τα τεχνικά προβλήματα και θα γεμίζει τα κενά και τις τρύπες. Όχι τίποτα άλλο- αλλά να ευχαριστηθούμε ένα (κατά τα άλλα) πολύ καλό role-playing.



Ταινία Dungeon Siege

Δεν θα πρωταγωνιστεί ο Chris Taylor, αλλά τουλάχιστον το action RPG της Gas Powered θα έχει άλλη μια ευκαιρία να μας εντυπωσιάσει. Αυτή την φορά σε μια πολύ πιο μεγάλη 'οθόνη'!

Το ενδιαφέρον είναι ότι την παραγωγή την έχει αναλάβει (μαζί με την Gas Powered φυσικά) η Boll KG. Πρόκειται για την ίδια εταιρεία που θα γυρίσει το Alone in the Dark και το House of the Dead (το οποίο προβάλλεται ήδη στην Βόρειο Αμερική). Τα γυρίσματα θα αρχίσουν στα τέλη του 2004, με έναν προϋπολογισμό της κλάσης των 50 εκατομμυρίων δολαρίων.

Περιμένουμε και εξορκίζουμε άσχημες εικόνες από αφησιστικές μεταφορές... εκείνον τον Jeremy Irons στο Dungeon & Dragons: The Movie, ακόμα προσπαθούμε να τον ξεχάσουμε!



Diablo 2 News!

Δεν είναι απίστευτο που ένα παιχνίδι κλικ, απασχολεί σε τόσο μεγάλο βαθμό την κοινότητά μας; Είναι ένα παιχνίδι που όλοι μας έχουμε παίξει, οι περισσότεροι έχουν τερματίσει (και σε Hell) αλλά παρόλα αυτά, δεν λείπει να ξεχαστεί. Κλικ-κλικ-κλικ. Τελευταία νέα: το patch 1.10 και οι νέες απαγορεύσεις, εφαρμογές νόμων από την Blizzard στο Battle.net.

Το 1.10 ήταν στο στάδιο των δοκιμών εδώ και αρκετό καιρό. Μετά από το feedback των παικτών δοκιμασιών λοιπόν, η Blizzard παρουσιάζει επίσημα το patch αυτό, ίσως το πιο καλοδουλεμένο κι εκτενές patch που υπήρξε ποτέ- τόσο μάλιστα που αλλάζει σχεδόν το παιχνίδι. Οι αλλαγές είναι πολλές. Υπάρχει πολύ νέο περιεχόμενο (πάνω από 100 νέα unique items) νέα set items, runes, συνταγές και charms, αλλά και ένα περίεργο, άκρως θανατηφόρο event που γίνεται σε ορισμένα σημεία του κόσμου. Υπάρχουν διορθώσεις τόσες πολλές που η λίστα είναι αδύνατο να γραφτεί εδώ, τεχνικά θέματα και ισορροπία στο gameplay (collision detection, σταθερότητα του server, leeching, cow-runs και άλλα πολλά). Υπάρχει μια πλήρης λίστα στο <http://www.blizzard.com/support/?id=mdt0763p> για όσους ενδιαφέρονται για τις λεπτομέρειες. Το patch μπορείτε να το κατεβάσετε από το Battle.net



ή και από το site μας στο www.cgmag.gr. Να πούμε επίσης ότι η Blizzard έκλεισε αρκετούς λογαριασμούς που χρησιμοποιούσαν cheats ή βοηθητικά προγράμματα σε παιχνίδια του Battle.net (δηλαδή Starcraft, Diablo 2 και Warcraft 3). Πιο συγκεκριμένα (κρατηθείτε τώρα, έρχονται τα αριθμητικά δεδομένα), έκλεισαν για πάντα 41.000 λογαριασμούς στο Warcraft 3, 86.000 στο Diablo 2 και 276.000 στο Starcraft, καταγράφοντας τα παράνομα, ψεύτικα cd-keys που είχαν χρησιμοποιηθεί! Δεν χαρίζεται κανένα η Blizzard και πολύ καλά κάνει! Απειλούνται ακόμα και οι χρήστες που βασίζονται στο map-hack, ένα third-party util που φανερώνει τον χάρτη του παιχνιδιού-όσοι έχετε map-hack, προσέξτε... η Blizzard παρακολουθεί και θα επέμβει δυναμικά.



Έκλεισε η MicroProse

Είναι αλήθεια και επιβεβαιώθηκε από σχετικό ανακοινωθέν της Atari. Βέβαια, το όνομα που χρησιμοποιούσε τον τελευταίο καιρό και κατά την ανάπτυξη του Dungeons & Dragons Heroes, ήταν το Hunt Valley. Αλλά στην ουσία, η ταυτότητα της εταιρείας ήταν η ίδια. Πρόκειται για την ίδια ομάδα που μας έχει φέρει θρυλικούς τίτλους από την... Παλαιά Εποχή των games, όπως τα Civilization, το UFO και το Pirates! μεταξύ άλλων. Σίγουρα λοιπόν, οι τριαντα-πέντε συνολικά υπάλληλοι που έμειναν χωρίς δουλειά, θα απορροφηθούν από την αγορά και τα ταλέντα τους θα αξιοποιηθούν από άλλες ομάδες. Τι φταίει; Πάντως όχι το Heroes- ένα όμορφο και γρήγορο hack and slash (αλλά Dark Alliance) που δεν τα πηγαίνει άσχημα στις πωλήσεις. Απλά δεν ήταν γραπτό να ζήσει άλλο η MicroProse. Θα σας θυμόμαστε, guys...

MICROPROSE

Καθυστερήσεις

Κύριες και κύριοι, σας παρουσιάζουμε... Τα Καθυστερημένα της Χρονιάς! Μην τα κοροϊδεύετε- δεν φταίει αυτά που είναι έτσι. Απλά μας είχαν πει ότι θα είναι έτοιμα αύριο και τελικά θα είναι... μεθαύριο. Παρουσιάζουμε λοιπόν το Unreal Tournament 2004 της Epic Games. Δεν είχε ανακοινωθεί επίσημα τίποτα, αλλά ήταν κρυφή γνώση ότι θα κυκλοφορούσε μέσα στα Χριστούγεννα. Τώρα μας λένε ότι θα βγει σε γιορτή πάλι, αλλά πιο ρομαντική: 14 Φεβρουαρίου. Μην του/της πάρετε λουλούδια και κουκλάκια φέτος... προτιμήστε ένα αιματηρό UT2004. Θα καθυστερήσει επίσης το Far Cry... το shooter της Crytek αναβαθμίζεται στον τομέα του multiplayer και θα αργήσει λιγάκι ακόμα... μέσα στο πρώτο τρίμηνο του 2004 θα το έχουμε κι αυτό. Δείχνουμε κατανόηση (προς το παρόν) και περιμένουμε υπομονετικά...



Final Fantasy XI για pc!



Η σειρά Final Fantasy είναι περισσότερο γνωστή στους κύκλους των κονσόλων και πιο συγκεκριμένα στο PlayStation 2. Προκαλεί λοιπόν έκπληξη η φήμη ότι το τελευταίο κεφάλαιο της εποποιίας με τίτλο Final Fantasy XI, το οποίο για πρώτη φορά στην ιστορία του Final Fantasy εξερευνεί τις πτυχές του online gaming, θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη πρώτα σε pc format...

Πιο αναλυτικά για το πακέτο που θα κυκλοφορήσει για Windows, θα εκτείνεται σε πέντε συνολικά cd. Μεγάλος όγκος, αλλά θα συμπεριλαμβάνονται και διάφορες άλλες εφαρμογές, όπως για παράδειγμα το expansion του Rise of the Zilart. Η έκδοση για PlayStation 2 θα ακολουθήσει λίγο αργότερα.

Το πιο εντυπωσιακό όμως είναι (για όσους δεν έχουν ακόμα συνειδητοποιήσει τι θα πουν όλα αυτά), είναι αυτό το διαδικτυακό 'πάντρεμα' του pc με την παιχνιδιομηχανή: οι παίκτες της κονσόλες και οι χρήστες του pc, θα μπορούν να παίζουν στον ίδιο κόσμο παιχνιδιού! Ο καθένας θα συνδέεται από την δική του πλατφόρμα, αλλά στην ουσία θα παίζουν

μαζί. Είναι σίγουρα μια πρωτιά που αξίζει ειδικής μνείας- το Final Fantasy κάνει για άλλη μια φορά την φαντασία πραγματικότητα.



GTA 5

Όποιος δεν ξέρει τι θα πει Grand Theft Auto, ας βγει από το χρονο-ντούλαπο. Πρόκειται για την πιο πετυχημένη σειρά των τελευταίων ετών... έτσι λένε πολλοί. Αν μην τι άλλο, το eighties look του τελευταίου της σειράς, Vice City, μας έχει ξετρελάνει. Και να μην αρχίσουμε με το ανοιχτό gameplay που σας αφήνει να κάνετε ό,τι θέλετε.

Μεγάλη επιτυχία λοιπόν- το sequel είναι αναπόφευκτο. Ανακοινώθηκε λοιπόν το επόμενο παιχνίδι της σειράς, το GTA 5. Θα κυκλοφορήσει μέσα στο τελευταίο τρίμηνο του 2004. Ακόμα, δεν έχει διαρρεύσει καμία πληροφορία. Τίποτα. Μόνο εικασίες για το setting του παιχνιδιού... μερικοί λένε ότι ίσως διαδραματίζεται σε γνωστή πόλη, όπως το Los Angeles ή το Las Vegas. Περιμένουμε υπομονετικά. Μόλις ακουστεί κάτι επίσημο, θα το μοιραστούμε αμέσως μαζί σας!



VU- Interplay

Τον προηγούμενο μήνα σας είχαμε ενημερώσει για την διαμάχη της Vivendi Universal Games και της Interplay Entertainment, μετά από σοβαρότατες διαφωνίες σε θέματα διανομής. Στις αρχές του Νοέμβρη όμως (στις 5 για να ακριβολογούμε) δημοσιεύτηκε ανακοίνωση ότι οι δύο κολοσσοί συζήτησαν τις διαφορές τους και βρέθηκε επίλυση των εσωτερικών, οικονομικών θεμάτων. Η συνεργασία του λοιπόν δεν θα διακοπεί και οι όροι του συμβολαίου τους εξακολουθούν να εφαρμόζονται κανονικά. Το επόμενο παιχνίδι που θα έπαιρνε θύμα της διαμάχης θα ήταν φυσιολογικά το Fallout: Brotherhood of Steel που είχε αναλάβει για Βόρειο Αμερική και Ασία η VU για την Interplay. Αλλά τελικά, το B.O.S., την γλίτωσε, όπως και όλοι οι υπόλοιποι, μελλοντικοί τίτλοι. VU και Interplay λοιπόν συνεχίζουν. Από το 2001 είναι συνεταιρι, θα ήταν κρίμα να τα χαλούσαν...



CPL Γλυφάδας

Στο τριήμερο 24 με 26 Οκτωβρίου, η Γλυφάδα σείστηκε από εκρήξεις, πυροβολισμούς και σεισμούς. Όχι, δεν είχαμε επιθέσεις τρομοκρατικών οργανώσεων. Τουλάχιστον, όχι αληθινών...

Το τριήμερο εκείνο λοιπόν αποφασίστηκε στο κατάστημα Bits and Bytes ποιοι θα πάνε στο CPL (Cyberathlete Professional League) που θα διεξαχθεί στην Κοπεγχάγη της Δανίας, από τις 12 μέχρι 16 Νοεμβρίου. Και φυσικά, δεν 'αποφασίστηκε' με πολιτισμένες συζητήσεις, ούτε δημοκρατικές ψηφοφορίες. Οι υποψήφιοι εκπρόσωποι της γαλανόλευκης, έπρεπε να σφαχτούν. Και σφάχτηκαν.

Πήγαμε κι εμείς εκεί. Καλεσμένοι του j0mak τον οποίον θερμά ευχαριστούμε για την φιλοξενία και την βοήθεια, σταθήκαμε μάρτυρες μιας ανεπανάληπτης (για τα ελληνικά δεδομένα) αναμέτρησης. Η διοργάνωση ήταν σεμνή μα σωστή- είναι τα πρώτα βήματα και ακόμα έχουμε πολύ μεγάλο κενό να καλύψουμε μέχρι να φτάσουμε τα επίπεδα των οργανώσεων στο εξωτερικό. Αλλά τα παιδιά φάνηκαν να δουλεύουν με αγάπη και κέφι παρά την κούρασή τους, να μαθαίνουν από τα λάθη τους και να μην το βάζουν κάτω. Τους αξίζουν συγχαρητήρια. Συγχαρητήρια αξίζουν και οι νικητές- ο ανταγωνισμός είναι δύσκολος και ο Έλληνας gamer δεν φημίζεται για την ψυχραιμία του. Μεσογειακό ταμπεραμέντο είναι αυτό! Νικητές λοιπόν, μετά από επικές και πολύ έντονες μάχες, τόσο στο fantasy setting του

Frozen Throne, όσο και του all time classic CS, είναι οι εξής:

Στο Frozen Throne
#1 Guardian | VankOr
#2 aT-SeGaL.BnB
#3 uc-
#4 Sl4inBy.Lef

Στο CS
#1 deaThRow/bnb (dTR)
#2 MeetYourMakers.gr (MYM.sd)
#3 Guardians (G)
#4 All Cheats Enabled (aCe)

Οι δύο πρώτες θέσεις κέρδισαν από ένα slot για την Δανία, ενώ οι υπόλοιποι απολαμβάνουν δώρα από την OteNET- επίσημη χορηγό του Event. Ένα μικρό μπράβο και στην OteNET αλλά και στους άλλους χορηγούς των clans όπως το BnB, το GNet... είναι καλό να στηρίζουμε όλοι όπως μπορούμε αυτές τις προσπάθειες. Όπως θα κάνουμε ξανά, στο επόμενο event που θα γίνει στο ίδιο μέρος στις 12 με 14 Δεκεμβρίου. Πρόκειται για τα International Qualifiers για την διοργάνωση του Cyber X Games, στην έκθεση Consumer Electronic Show του λαμπρού Λας Βέγκας (που θα ξεκινήσει στις αρχές του 2004). Οι ελληνες gamers θα ντυθούν και πάλι



πράσινα orcs και terrorists- τα παιχνίδια είναι και πάλι τα Frozen Throne και Counter-Strike, αλλά αυτή την φορά θα υπάρχουν και γνωστοί παίκτες και clans από το εξωτερικό. Υπενθυμίζουμε ότι τέτοιοι προκριματικοί αγώνες γίνονται μόνο στην Σουηδία, τον Καναδά και την Ελλάδα. Όπως και να έχει (για να επιστρέψουμε στους νικητές των ελληνικών τελικών για το CPL) GG σε όλους και break a thumb στην Δανία!

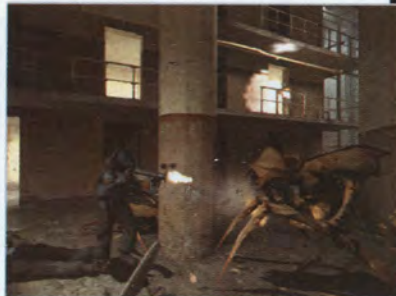
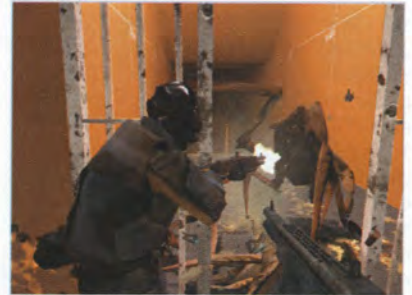


Half Life 2- Τελευταίες Εξελίξεις

Πρέπει να είναι το πιο πολυσυζητημένο παιχνίδι των τελευταίων χρόνων... Διανύει μια πορεία πολύ δραματική, με καθυστερήσεις, κλοπές, διαρροές και άπειρες φήμες! Ποιες είναι οι τελευταίες εξελίξεις; Αρχικά ανακοινώθηκε ότι τελικά δεν θα κυκλοφορήσει στις 30 Σεπτεμβρίου. Μετά μας είπαν για τον κώδικα που εκλάπη από την Valve κάτω από τη μύτη τους και που δημοσιεύτηκε σε ορισμένα 'σκοτεινά' μέρη του Internet. Και πιο πρόσφατα ανακοινώθηκε ότι ο κώδικας που χάθηκε είναι γύρω το ένα τρίτο του παιχνιδιού! Και όχι τίποτα άλλο- αλλά τώρα θα πρέπει να ξαναγράψουν ορισμένα κομμάτια και φημολογείται ότι η ημερομηνία κυκλοφορίας πήγε κι άλλο μπροστά: στον Απρίλιο του 2004.

Λίγο αργότερα, στις 7 Οκτώβρη, έγινε γνωστό ότι έχει κλαπεί πολύ μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού... όχι μόνο το ένα τρίτο. Και μάλιστα, τόσο πολύ που πειρατές, επιτήδειοι και μαύροι hackers της δεκάρας (και της μισαλλοδοξίας) μπόρεσαν να συνθέσουν μια περιέργη, beta έκδοση του κανονικού παιχνιδιού. Playable μάλιστα. Δημοσιεύτηκαν μάλιστα πολλά screenshots και βίντεο από τη beta σε μερικά sites! Βγήκε μάλιστα κι ένας χρήστης με όνομα Anonymous Leaker, ο οποίος ισχυριζόταν ότι αυτός το έκανε όλα. Ο χρήστης αυτός μάλιστα δήλωσε ότι το παιχνίδι που είχε έτοιμο η Valve δεν θα μπορούσε με τίποτα να είναι έτοιμο μέχρι τον Σεπτέμβρη και ότι η διαρροή δεν μπορεί να δικαιολογήσει μια καθυστέρηση. Λέγεται μάλιστα ότι έχει

δημοσιεύσει κάποιους χάρτες και mods και ότι θα διαρρεύσει κι άλλο υλικό αν η Valve δεν ομολογήσει την 'αλήθεια'... ότι δηλαδή δεν θα ήταν έτοιμη για τις 30 Σεπτέμβρη. Και κλέφτης, και βγήκε από πάνω! Θράσος... Είμαστε κατηγορηματικά και καθέτως ενάντιοι σε τέτοιου είδους κλοπές φυσικά. Άλλο hacker που πειραματίζεται και 'ψάχνει' κι άλλο κλέφτης που πλήττει έναν αγαπημένο κι έμπειρο developer που τυγχάνει κοινού σεβασμού κι εκτίμησης. Οι μόνοι που ζημιωνόμαστε είμαστε φυσικά εμείς, οι mod-makers (που φυσικά πια δεν θα έχουν υποστήριξη από την Valve) και το παιχνίδι που τόσο περιμένουμε να παίξουμε. Καλό θα ήταν να καταγγείλετε σημεία όπου γίνονται downloads ύποπτου υλικού στην Valve και να μην κάνετε κάτι ανόητο... Εξάλλου φημολογείται ότι κυκλοφορεί ίσως ή Trojan σε κάποιες εκδόσεις χαρτών, κώδικα ή beta build...



Η Mucky Foot βάζει λουκέτο

Another ones bites the dust! Άλλη μια εταιρεία ανάπτυξης που δεν αντέχει στις πιέσεις, στα deadlines, στις απαιτήσεις... άλλη μια εταιρεία που βάζει λουκέτο.

Η Mucky Foot είχε φτιάξει αρκετά παιχνίδια- το πιο τελευταίο και γνωστό ήταν το StarToria. Ήταν ένα πολύ καλό και υποτιμημένο παιχνίδι (βλέπε Ειδικό Θέμα) που ίσως ήταν το κύκνειο άσμα της αγγλικής ομάδας. Είναι κρίμα, γιατί αν και το StarToria ήταν ένα πολύ ξεχωριστό, όμορφο management sim, τα κέρδη ήταν ελάχιστα και έτσι άλλη μια συνάθροιση από developers πρέπει να διαλυθεί. Τα τελευταία νέα ήταν η μαζική απόλυση 40

συνολικά εργαζομένων στη Mucky Foot. Και παρόλο που δεν έχει δημοσιευθεί ακόμα το επίσημο, ανάλογο ανακοινωθέν, η ταφόπλακα της Mucky Foot είναι σχεδόν έτοιμη. Θεός σωρέστην. Για το Bulletproof Monk δεν υπάρχουν νέα, αλλά μας διαβεβαιώνουν ότι το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει κανονικά. Υπενθυμίζουμε ότι πρόκειται για την μεταφορά της κινηματογραφικής παραγωγής, η οποία βρισκόταν ακόμα υπό ανάπτυξη στα γραφεία της Mucky Foot (και πιο συγκεκριμένα, θα έβγαине αρχικά στις τρεις μεγάλες κονσόλες). Πιθανόν να το αναλάβει άλλη εταιρεία...



PLAYER'S CHOICE

Αποκτήστε τώρα τους αγαπημένους σας τίτλους
στη μοναδική τιμή των € 29,99



€ 99,99



Ο κύβος ερρίφθη...



NINTENDO
GAMECUBE™

Armored Fist 3

Εισαγωγή

Στο Armored Fist 3 έχετε τον έλεγχο ενός τεθωρακισμένου άρματος M1A2 Abram βάρους 70 τόνων. Σκοπός σας είναι να προστατεύετε τους στρατιώτες σας αλλά και σας από τα εχθρικά πυρά από στρατιώτες και αντιαρματικά μέχρι βολές πυροβολικού και αεροπορικούς βομβαρδισμούς.

Οδηγίες Εγκατάστασης

Τοποθετείστε το CD στο CD-ROM και αμέσως θα τρέξει το πρόγραμμα αυτογυ για να εμφανίσει το μενού εγκατάστασης. Αν η επιλογή αυτογυ είναι απενεργοποιημένη στον υπολογιστή σας τότε κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο "Ο Υπολογιστής μου" στην επιφάνεια εργασίας. Στη συνέχεια κάντε διπλό κλικ στον οδηγό του CD-ROM και αμέσως θα τρέξει το μενού εγκατάστασης του παιχνιδιού. Το παιχνίδι απαιτεί το DirectX 3.0 ή καλύτερο. Αν δεν υπάρχει εγκατεστημένο στον υπολογιστή σας, τότε πατήστε την επιλογή "Install DirectX" στο μενού εγκατάστασης και θα εγκατασταθεί στο μηχανήμά σας.

Για να εγκαταστήσετε το παιχνίδι πατήστε στην επιλογή "Install Armored Fist 3" στο μενού εγκατάστασης και θα εμφανιστεί ο οδηγός εγκατάστασης του παιχνιδιού. Αρχικά θα σας ζητηθεί να πληκτρολογήσετε το serial key σας. Πληκτρολογήστε τον κωδικό που αναγράφεται στο κουτί του παιχνιδιού. Αν θελήσετε να παίξετε το παιχνίδι δικτυακά και να συνδεθείτε στο Novaworld, επικοινωνήστε με τα γραφεία του περιοδικού μας. Αρχικά θα σας ζητηθεί να επιλέξετε, αν θέλετε, τον κατάλογο στον οποίο θα εγκατασταθεί στο παιχνίδι στον υπολογιστή σας. Υπάρχει ένας προεπιλεγμένος κατάλογος για σας, αλλά αν επιθυμείτε κάποιον άλλο μπορείτε να το αλλάξετε. Αν θέλετε να κρατήσετε την προεπιλογή πατήστε το πλήκτρο [ENTER], αλλιώς επιλέξτε το δικό σας κατάλογο. Αν ο κατάλογος που επιλέξετε δεν υπάρχει το πρόγραμμα θα τον δημιουργήσει για εσάς.

Κατά την διάρκεια της εγκατάστασης το παιχνίδι θα δημιουργήσει έναν φάκελο στο μενού Έναρξη των Windows κάτω από τον υποκατάλογο Προγράμματα (Programs).

Ξεκινώντας

Τοποθετήστε το CD μέσα στο CD-ROM. Αν έχετε ενεργοποιημένο το αυτογυ στον υπολογιστή σας τότε αυτόματα θα εμφανιστεί το ίδιο μενού που είδατε στην εγκατάσταση. Για να τρέξετε το παιχνίδι πατήστε την επιλογή "Start Armored Fist 3" και αμέσως θα τρέξει το παιχνίδι. Αν δεν μπορείτε να δείτε αυτό το μενού τότε πατήστε στο κουμπί Έναρξη των Windows και στη συνέχεια στο μενού

Προγράμματα. Εκεί θα βρείτε τον φάκελο του παιχνιδιού. Πατήστε στο εικονίδιο Armored Fist 3 για να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

TA MENOY

Κεντρικό Μενού

Το κεντρικό μενού σας επιτρέπει να επιλέξετε διάφορα πράγματα που σας προσφέρει το παιχνίδι.

Battles

Επιλέγοντας το Battles μεταφέρεστε σε μια ανεξάρτητη αποστολή. Κάθε φορά που ολοκληρώνετε μια αποστολή σε ένα campaign αυτή η αποστολή θα προστίθεται στην λίστα που βρίσκεται στην επιλογή Battles έτσι ώστε να μπορείτε να την επιλέξετε για να παίξετε ως μια ανεξάρτητη αποστολή. Στα αριστερά από την λίστα με τις αποστολές υπάρχει μια μπάρα με τη οποία μπορείτε να μετακινηθείτε σε όλη την λίστα. Αν φωτίσετε μια αποστολή με τον κέρσορα μπορείτε να δείτε μια μικρή περιγραφή την αποστολής και τους στόχους. Πατώντας την επιλογή "User Missions" τότε θα δείτε όλες τις αποστολές που έχουν δημιουργηθεί από παίχτες. Αρχικά δεν θα υπάρχει καμία. Μόλις επιλέξετε να παίξετε μια αποστολή αμέσως θα μεταφερθείτε στην οθόνη της αποστολής όπου δίνονται περαιτέρω στοιχεία για αυτή.

Campaigns

Όταν πατήσετε στην επιλογή campaigns τότε θα ξεκινήσετε ένα νέο campaign ή θα συνεχίσετε από κει που έχετε σταματήσει σε ένα ήδη υπάρχον με έναν έτοιμο διοικητή





(commander). Στην οθόνη των campaigns υπάρχει μια λίστα με όλους του διοικητές που έχουν δημιουργηθεί. Με το ποντίκι μπορείτε να επιλέξετε όποιον θέλετε για να παίξετε. Αν θέλετε να αλλάξετε το όνομα ενός διοικητή τότε φωτίστε το όνομά του και μετά κάντε κλικ στην επιλογή "Edit Name". Αν πάλι θέλετε να αφαιρέσετε έναν από την λίστα ελευθερώνοντας έτσι μια θέση για ένα νέο campaign, τότε φωτίστε το όνομα του διοικητή που θέλετε και πατήστε στην επιλογή "Delete Player". Αυτόματα ο διοικητής και όλες οι πληροφορίες για αυτόν θα σβηστούν από τον υπολογιστή σας. Στην επιλογή "Commander Stats" μπορείτε να δείτε την απόδοση του διοικητή το σκορ του και την βαθμολογία του. Με τα βέλη μπορείτε να δείτε τις πληροφορίες για το τρέχων campaign. Μόλις επιλέξετε ένα campaign για να παίξετε αμέσως θα μεταφερθείτε στην οθόνη της αποστολής του campaign.

Play on Novaworld και Novaworld Options

Η επιλογή αυτή σας επιτρέπει να παίξετε σε multiplayer mode μέχρι 32 παίκτες. Απλά κάντε κλικ στην επιλογή αυτή και αμέσως θα μεταφερθείτε σε ένα παιχνίδι multiplayer στον NovaWorld αρκεί βέβαια να είστε συνδεδεμένοι στο Internet. Στο NovaWorld Options μπορείτε να ορίσετε όλες τις επιλογές για ένα παιχνίδι multiplayer στον NovaWorld.

Μόλις πατήσετε την επιλογή από κεντρικό μενού θα πρέπει να δώσετε το όνομά σας. Κάντε κλικ στο κουτί που εμφανίζεται και πληκτρολογήστε το όνομά σας και πατήστε το [Enter]. Αν το παιχνίδι που θέλετε να μπείτε απαιτεί κωδικό τότε πληκτρολογήστε το στο κατάλληλο μέρος αν τον ξέρετε. Στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης υπάρχουν διά-

ΜΙΑΣ



φορα εμβλήματα για να επιλέξετε για το όνομα σας. Αν θέλετε να μπείτε σε ένα παιχνίδι πατήστε την επιλογή "Join", ενώ αν θέλετε να φιλοξενήσετε ένα παιχνίδι στον NovaWorld τότε πατήστε στην επιλογή "Host".

Στον NovaWorld υπάρχουν πέντε διαφορετικά είδη παιχνιδιών multiplayer που μπορείτε να επιλέξετε για να παίξετε.

Cooperative

Σε αυτό το παιχνίδι μπορούν να παίξουν μέχρι έξι παίκτες επιλέγοντας όποια αποστολή θέλουν από την λίστα. Οι αποστολές είναι οι ίδιες με αυτές του single player με μόνη διαφορά ότι το επίπεδο δυσκολίας αυξάνετε ανάλογα με τον αριθμό των παιχτών. Κάθε παίκτης έχει υπό τον έλεγχό τους έναν ουλαμό από τέσσερα άρματα. Αν ένας παίκτης χάσει και τα τέσσερα άρματά του τότε μπορεί να βλέπει το παιχνίδι μέσα από τα άρματα των υπολοίπων παιχτών χωρίς όμως να μπορεί να επεμβεί.

Deathmatch

Εδώ μπορούν να παίξουν μέχρι 32 παίκτες ο καθένας ενάντια στο άλλο με ένα μόνο άρμα. Όταν ένας παίκτης σκοτωθεί τότε εμφανίζεται ξανά σε ένα spawning point όσο μακριά γίνεται. Κάθε φορά που κάποιος σκο-

τώνει έναν άλλο παίκτη παίρνει κάποιους πόντους ενώ αν σκοτωθεί χάνει. Όταν τελειώσει ο χρόνος του παιχνιδιού, ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής.

Team Deathmatch

Εδώ οι κανόνες είναι σχεδόν οι ίδιοι με του απλού Deathmatch εκτός από ότι οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες. Οι πόντοι μετράνε για ολόκληρη την ομάδα με την μόνη διαφορά ότι αν ένας παίκτης σκοτώσει μέλος της ομάδας του αυτόματα όλη η ομάδα χάνει δύο πόντους.

Red on Blue

Εδώ μπορούν να παίξουν μέχρι οχτώ παίκτες οι οποίοι χωρίζονται σε δύο ομάδες - στους κόκκινους και στους μπλε. Κάθε παίκτης ελέγχει έναν ουλαμό από τέσσερα άρματα. Εδώ οι αποστολές αναθέτονται σε μια ομάδα όπως γίνεται και στο cooperative mode. Αντί να καταστρέψει η μία ομάδα όλα τα άρματα της άλλης, σκοπός είναι να ολοκληρώσουν όλες τις αποστολές πριν το κάνουν οι άλλοι. Είναι πιθανό να τελειώσει ο χρόνος και καμία ομάδα να μην έχει καταφέρει να ολοκληρώσει όλες τις αποστολές της.

Capture the Flag

Εδώ μπορούν να παίξουν μέχρι 32 παίκτες οι οποίοι χωρίζονται σε δύο ομάδες ο καθένας με ένα άρμα. Σκοπός είναι η κάθε ομάδα να μαζέψει τις σημαίες της άλλης ομάδας και να της μεταφέρει στην βάση. Κάθε φορά που ένα άρμα θα παίρνει μια σημαία αυτόματα η σημαία θα τοποθετείται στην ράχη του άρματος για να την βλέπουν όλοι. Αν ένα άρμα που μεταφέρει μια σημαία καταστραφεί αυτή θα πέσει στο έδαφος σε εκείνο το σημείο. Την σημαία μπορεί να την μαζέψει ανά πάσα στιγμή ένα άλλο άρμα. Αν ένα άρμα που βρίσκεται στην ομάδα που ανήκει η σημαία την ακουμπήσει, αυτόματα η σημαία θα μεταφερθεί στην αρχική της θέση. Μπορεί να τελειώσει κι εδώ ο χρόνος και να μην έχει μαζέψει καμία ομάδα όλες τις σημαίες.

Settings

Η επιλογή αυτή σας επιτρέπει να φτιάξετε όπως εσείς θέλετε την εικόνα, τον ήχο και άλλες παρόμοιες επιλογές για το παιχνίδι.

Sim Mode

Στην επιλογή αυτή μπορείτε να βάλετε





Tread Marks

Αν ενεργοποιήσετε αυτή την επιλογή τότε θα μπορείτε αν δείτε τα ίχνη που αφήνουν πίσω τους τα οχήματα. Αν όμως το παιχνίδι τρέχει αργά καλύτερα να το απενεργοποιήσετε ή να επιλέξετε το Your Tank Only.

Sound Volume

Με την μπάρα αυτή αυξομειώνετε την ένταση του ήχου.

Music Volume

Με την μπάρα αυτή αυξομειώνετε την ένταση της μουσικής.

Όταν ολοκληρώσετε τις αλλαγές που θέλετε να κάνετε πατήστε στο accept για να επιβεβαιωθούν.

Tanker's Notebook

Εδώ μπορείτε να μάθετε περισσότερες πληροφορίες για τα άρματα Abrams M1A2 Battle Tank.

Credits

Πληροφορίες για τους δημιουργούς του παιχνιδιού αυτού.

Quit

Αν πατήσετε εδώ αμέσως θα μεταφερθείτε στα Windows τερματίζοντας το παιχνίδι.

Όρα για μάχη

Αυτά είναι τα βασικά πράγματα για το παιχνίδι. Καλό θα είναι να ξεκινήσετε από τα Tutorials του παιχνιδιού για να μάθετε και να συνηθίσετε τον έλεγχο και χειρισμό των αρμάτων μάχης. Μόλις νιώσετε αρκετά έτοιμοι επιλέξτε να παίξετε ένα campaign και γίνεται κορυφαίοι διοικητές. Οι συντεταγμένες έχουν δοθεί, τα κανόνια είναι οπλισμένα περιμένουμε διαταγή βολής!!!

“Easy” ή “Advanced”. Το Easy σας επιτρέπει να κινείτε το άρμα και να κάνετε βολές άσχετα με το τι θέση έχετε. Με το Advanced έχετε πιο εξειδικευμένο έλεγχο.

Auto Round Select

Βάζοντας την επιλογή αυτή στο “Enabled” επιτρέπεται την αυτόματη φόρτωση και οπλισμό των κατάλληλων πυρομαχικών για κάθε στόχο. Για να μπει μια νέα οβίδα θα πρέπει να καταναλωθεί αυτή που ήδη έχει φορτωθεί. Μπορείτε βέβαια να ακυρώσετε την αυτόματη επιλογή και να ορίσετε εσείς ότι θέλετε.

Easy Target Lock

Αν έχετε επιλέξει να παίζετε σε Advanced Sim Mode τότε βάζοντας enabled εδώ ο υπολογιστής αυτόματα θα βρει τον επόμενο ισχυρότερο στόχο για σας, σαν να παίζατε σε Easy Sim Mode. Αν επιλέξετε Disable τότε θα πρέπει από μόνοι σας να κάνετε την δουλειά.

Field Repair

Αν επιλέξετε εδώ Disable το άρμα σας θα είναι ευάλωτο σε κάποιες ζημιές και δεν θα μπορεί να διορθωθούν στην διάρκεια της αποστολής. Αν επιλέξετε Enable όλες οι ζημιές θα διορθώνονται καθώς παίζετε.

Waypoint Tags

Με το Enable θα μπορείτε να βλέπετε να waypoints στον χάρτη.

Tank Name Tags

Με το Enable θα εμφανίζεται ένα όνομα πάνω από κάθε άρμα στην μάχη για να τα αναγνωρίζετε.

Target Box

Επιλέγοντας Enable θα μπορείτε να δείτε ένα κόκκινο κουτί πάνω από ένα αντικείμενο.

Show Enemy Tags

Με το Enable θα εμφανίζεται πάνω από κάθε άρμα ο τύπος του οχήματος και το όνομά του.

Near Goal Marker

Επιλέγοντας Enable εδώ θα εμφανίζεται το γράμμα “G” στην οθόνη δείχνοντας την κατεύθυνση του επόμενου στόχου σας.

VIDEO/AUDIO SETTINGS

Game

Εδώ μπορείτε να επιλέξετε την ανάλυση που θέλετε να παίξετε το παιχνίδι ανάλογα με τις δυνατότητες του υπολογιστή σας. Όσο μεγαλύτερη ανάλυση βάζετε τόσο καλύτερα θα είναι τα γραφικά με το ρίσκο να χάσετε σε ταχύτητα.

Game Screen

Εδώ μπορείτε να επιλέξετε να παίξετε το παιχνίδι σε Fullscreen ή σε ένα παράθυρο των Windows.

Menus

Επιλέγοντας Fullscreen θα μπορείτε να δείτε όλα τα μενού σε πλήρη οθόνη. Αν επιλέξετε Windowed τότε όλα τα μενού εκτός παιχνιδιού θα τα βλέπετε σε ένα παράθυρο των Windows.

Smoke

Με το Enable μπορείτε να δείτε τον αμυντικό καπνό. Αν το βάλετε στο Disable τότε δεν θα το βλέπετε αν και θα υπάρχει ακόμα για να σας κρύβει από τους εχθρούς και θα κερδίζετε σε ταχύτητα μέσα στο παιχνίδι.



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC™



NEO

PC
CD
ROM



BiOWARE™
CORP



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation. 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. BioWare and the BioWare logo are registered trademarks of BioWare Corp.

NTIONIK A.E. Επίσημος Αντιπρόσωπος
ΑΘΗΝΑ: Τηλ.: 210.2419.600, Fax: 210.2419.690,
e-mail: pr@dionic.com.gr, website: www.dionic.gr
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Τηλ.: 2310.694.233, Fax: 2310.698.013

Γίνε μέλος στο **DIONIC GAMERS CLUB**
Στείλε **DIONIC** στο **4226**
Νέες κυκλοφορίες, δώρα, διαγωνισμοί
και πολλές ακόμα εκπλήξεις! (N.PH. 0.25 euro/sms)



ONE RTS TO RULE THEM ALL!



Είναι λίγο θλιβερό που για να γίνει γνωστό το έργο του καθηγητή Τόλκιν, έπρεπε να γυριστεί μια υπερπαραγωγή με ένα υπέρλαμπρο κασι ηθοποιών. Θα είναι ακόμα πιο θλιβερό όμως αν μαρτυρήσουμε έναν εξευτελισμό ενός τόσο όμορφου παραμυθιού... όπως και να έχει, το φαινόμενο Lord of the

Rings έχει κυριέψει τις ζωές

μας, είτε σας αρέσει είτε όχι. Ο κόσμος των games δεν αποτελεί εξαίρεση- εκεί λοιπόν που τόσες δεκαετίες δεν έχουμε δει μεγάλες παραγωγές που να αφηγούνται την ιστορία του Λαχτυλιδιού, τα δύο χρόνια που πέρασαν ήταν γεμάτα με τέτοια παιχνίδια. Το Fellowship of the Ring, το action/ adventure της Vivendi που βασιζόταν στο βιβλίο, το Two Towers της EA που ήταν εμπνευσμένο στην ταινία και ακόμα έχουμε να δούμε το Hobbit, ένα platform/adventure και το Return of the King, την συνέχεια του Two Towers. Όλα αυτά σε σχεδόν όλες τις πλατφόρμες, από τις κονσόλες μέχρι τα handhelds και τα PC, ενώ οι κάτοχοι καλών γραμμών έχουν και το Middle-earth Online να περιμένουν. Βομβαρδισμός Λαχτυλιδιών!

Ο χώρος των strategy δεν μπορούσε να μείνει ασυγκίνητος, ειδικά με όλες τις επικές μάχες που μας συγκλόνισαν. Τα παραπάνω παιχνίδια είναι όλα μικρής κλίμακας, αλλά αυτά τα δύο που θα μας απασχολήσουν σε αυτή την Ειδική Παρουσίαση θα μας δείξουν το μεγαλείο του πολέμου στη Μέση Γη, τις απέραντες στρατιές και τον ιδιαίτερο χαρακτήρα αυτού του κόσμου. Η τουλάχιστον, θα προσπαθήσουν. Είναι το Battle for Middle Earth της EALA και το War of the Ring της Vivendi.





Η προσπάθεια της EA δείχνει πιο εντυπωσιακή.



Τα επιβλητικά Oliphants.

Battle for Middle Earth

Ας δούμε πρώτα λοιπόν τι ετοιμάζει η EA - που ίσως μερικοί από εσάς να την θυμάστε ως EA Pacific. Κάποιοι άλλοι ίσως να θυμούνται καλύτερα το Command & Conquer: Generals, το τελευταίο της δημιουργήμα. Η EA λοιπόν μας προτείνει αυτή την σεζόν το The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth.

Περίληπτικά, να πούμε ότι η μηχανή του Battle for Middle-Earth είναι αυτή που χρησιμοποίησε και το Generals, μια αρκετά δυνατή 3D engine με πολλές ικανότητες και χώρο για αξιοποίηση. Υπάρχουν τέσσερα factions: οι ιππείς του Rohan, οι στρατιώτες της Gondor (ανθρώπινες φυλές και οι δύο), οι στρατιές της Isengard και οι λεγεώνες της Mordor. Η μηχανή της μάχης θα επιτρέπει συγκρούσεις μικρής κλίμακας (όπου θα ελέγχετε έναν ή δύο ήρωες), αλλά και επικούς πολέμους, με 500 και πάνω μονάδες, όπου πια ο έλεγχος γίνεται σε επίπεδο διμοιρίας. Θα υπάρχουν επίσης (πέρα από ένα ενδιαφέρον multiplayer mode με ιδιόμορφα modes), ένα campaign του Καλού κι ένα του Κακού. Ωραία, τώρα που συνοψίσαμε, μπορούμε να συνεχίσουμε στην ανάλυση όλων των παραπάνω.

Ξεκινώντας θα επιλέγετε αν θέλετε να παίξετε το 'καλό' ή το 'κακό' campaign. Μάλιστα! Αν θέλετε (κι αν τα καταφέρετε), μπορείτε να παίξετε με τους κακούς, να σκοτώσετε όλα τα αντιπαθέστατα hobbits, τον ξερόλα Gandalf, τον αναποφάσιστο Aragorn και τον ωραιόπαθη Legolas - κάνοντας έτσι τον Sauron τον καταστροφέα της Μέσης Γης. Με άλλα λόγια, να δώσετε άλλη ροή στην ιστορία, να ισοπδώσετε το Rivendell και να νικήσετε το Κακό στο τέλος. Ότι και να επιλέξετε πάντως, θα περάσετε από πολλές γνωστές τοποθεσίες (Helm's Deep, Pelennor Fields, Moria, Minas Tirith, Rohan και άλλα πολλά). Σε γενικά πλαίσια, το gameplay θα είναι το κλασικό ενός RTS, όπου θα μαζεύετε πρώτες ύλες, μονάδες και θα πολεμάτε τον αντίπαλο - ίσως να υπάρχει λίγη παραπάνω έμφαση σε πολιορκίες πόλεων, τακτικές πολεμικών μηχανών (με μπόλικο καυτό λάδι και υγρό πυρ στις πολεμίστρες) και αληθινά τεράστια στρατεύματα.

Ας δούμε πρώτα τις στρατιές, οι οποίες φυσικά έχουν τις δικές τους ιδιαιτερότητες, πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Η EA έχει βάλει σαν στόχο να υπάρχει μεγάλη ποικιλία και να χρησιμοποιούνται τελείως διαφορετικές τακτικές σε κάθε στρατό. Η Mordor δηλαδή θα βγάζει μονάδες με τις ντουζίνες, ενώ η Gondor έχει την καλύτερη άμυνα στο παιχνίδι.

Πιο αναλυτικά, οι Riders of Rohan έχουν πανίσχυρο ιππικό όπως θα περιμένατε, αλλά και την βοήθεια του Eomer. Η Gondor είναι ένα πάντα ετοιμοπόλεμο έθνος. Πέρα από τις καλές άμυνες, είναι η μόνη δύναμη που μπορεί να στρατολογήσει peasants και εργάτες με ικανοποιητικά αποτελέσματα. Έχει επίσης την καθόλου ευκαταφρόνητη συμπαράσταση του Gandalf αλλά και των Oathbreakers, οι οποίοι είναι ιεροί, απέθαντοι πολεμιστές της Gondor. Η Mordor έχει πολύ φτηνές μονάδες. Οι περισσότερες είναι σχετικά αδύναμες, αλλά τα orcs βγαίνουν σε τόσα πολλά κύματα, που γεμίζουν το πεδίο της

μάχης και πριν το καταλάβετε η οθόνη είναι κατάμεστη. Τα trolls βέβαια δεν είναι καθόλου αδύναμα - πιστέψτε μας. Είναι τεράστια και πανίσχυρα, μπορούν να ξεριζώνουν δέντρα από το περιβάλλον και να τα κρατάνε σαν όπλα, ενώ είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικά στον ρόλο των πολιορκητικών μηχανών, διαλύοντας τείχη, πύργους και κτίρια με μερικά χτυπήματα. Η Mordor πάντως δεν φαίνεται να γνωρίζει όρια - μπορεί να βγάζει συνέχεια orcs, nazguls και trolls χωρίς περιορισμό πρώτων υλών. Μόνο το population limit σας εμποδίζει, αλλά και πάλι, μπορείτε να μεγαλώνετε το στρατόπεδό σας και να συνεχίζετε η παραγωγή εις αεί. Η Isengard θα έχει τα πανίσχυρα ents: ανθεκτικά και χειροδύναμα, θα μπορούν να πετάνε βράχια που βρίσκουν στον δρόμο αλλά και να ισοπεδώνουν με ευκολία κτίρια και οικοδομήματα - από τα χαλάσματα μάλιστα θα μπορούν να εξοπλιστούν με μικρά βράχια σαν όπλα! Και ποτέ δεν θα δείτε ένα Ent να ξεριζώνει ένα δέντρο για να το χρησιμοποιεί σαν όπλο. Υπάρχουν elven archers που κρύβονται μέσα στα δάση, υπάρχουν oliphants που διαλύουν τα δάση και θα υπάρχουν και ήρωες: Aragorn, Gimli και Legolas θα βάζουν κι αυτοί το χεράκι τους (ή τσεκουράκι και τοξάκι τους!).

Πέρα από τις μονάδες, η EA φροντίζει ώστε να υπάρχουν διαφορές και σε άλλες πτυχές, όπως το management και η συλλογή πρώτων υλών. Τα orcs για παράδειγμα λεηλατούν τα δάση για την ξυλεία, αλλά η Gondor έχει περισσότερες φάρμες. Οι ιππείς του Rohan από την άλλη, επειδή είναι περιπλανώμενοι, μπορούν να βρίσκουν και να



Οι πολιορκητικές μηχανές των Uruk-Hai.



To Battle for Middle Earth χρησιμοποιεί το look των ταινιών.

War of the Ring



To War of the Ring βασίζεται στα βιβλία.



Η προσέγγιση θυμίζει περισσότερο Warcraft III.

σώζουν πρόσφυγες της χώρας, οι οποίοι με την σειρά τους θα του δίνουν αγαθά ή οικονομικά πλεονεκτήματα σαν ανταμοιβή.

Το παιχνίδι φαίνεται να έχει δύο κλίμακες: από την μία θα μπορείτε να κάνετε κλικ σε μια μονάδα ή hero και να της δίνετε μια εντολή, αλλά όπως καταλαβαίνετε, προκύπτει πρόβλημα όταν υπάρχουν 500 μονάδες στην οθόνη. Εκεί είναι η μεγάλη κλίμακα, όπου κάνοντας κλικ σε μια μονάδα, επιλέγετε ολόκληρη την διμοιρία στην οποία ανήκει. Ταυτόχρονα λοιπόν στο μέτωπο, παίζετε με μονάδες, αλλά και με 'ομάδες μονάδων' όταν τα νούμερα είναι μεγάλα.

Να σημειώσουμε επίσης ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει αρκετό αυθεντικό υλικό από την κινηματογραφική παραγωγή στην διάθεσή του. Θα υπάρχουν αποσπάσματα από τις τρεις ταινίες, όπως επίσης και σημεία όπου ακούγονται οι φωνές των αυθεντικών ηθοποιών σε voice-overs. Για το multiplayer τέλος, έχουν ακουστεί μερικά ενδιαφέροντα modes, πέρα από τετριμμένα deathmatches. Υπάρχει λοιπόν ένα mode με κανονικό campaign το οποίο χρειάζεται πολύ σχεδιασμό κι ένα άλλο mode που λέγεται Epic War το οποίο θα έχει στην αρχή πολλές μικρές μάχες, με τις μονάδες που επιβιώνουν να βρίσκονται στο τέλος για μια μεγάλη Μάχη των Μαχών.

Όπως το Battle for Middle Earth βασίστηκε σε μια ήδη υπάρχουσα μηχανή, στο Generals, έτσι και το War of the Ring της Vivendi προέρχεται από παρόμοιο παιχνίδι. Αρκεί να πούμε ότι την ανάπτυξη την έχει αναλάβει η Liquid Entertainment... καταλαβαίνετε λοιπόν αμέσως ότι την 'μαγιά' την βάζει μια αρκετά υποτιμημένη προσπάθεια, το Battle Realms. Η Liquid απέκτησε αρκετή εμπειρία με εκείνο το RTS μικρής κλίμακας και αρκετών καινοτομιών και φαίνεται έτοιμη να ριχτεί στον πόλεμο για το ένα RTS. Να σημειώσουμε πάντως ότι το War of the Ring το περιμένουμε πολύ πιο σύντομα, μέσα στον Νοέμβριο αναμένουμε από την εταιρεία διανομής κάποιο δείγμα. Το Battle for Middle Earth θα μας έρθει του χρόνου λογικά...

Βιβλίο VS Ταινία

Το χαρακτηριστικό του War of the Ring είναι ότι δεν βασίζεται στην ταινία και τους ηθοποιούς, αλλά στο σύνολο του έργου του Τόλκιν. "Ο Τόλκιν δημιούργησε έναν τεράστιο κόσμο που υπάρχει πίσω από τα γεγονότα του 'Αρχοντα των Δαχτυλιδιών', είπε ο del Castillo της Liquid. "Ενώ ο Φρόντο και η Συντροφιά πολέμουσε για να φτάσει με το Δαχτυλίδι στο Βουνό του Χαμού, παράλληλα διαδραματιζόταν μια αλληλουχία πολιτικών και στρατιωτικών γεγονότων που τα βιβλία θίγουν φευγαλέα μόνο ή που αναφέρονται στις Σημειώσεις του προσαρτήματος". Πράγματι... θυμηθείτε την εκστρατεία του Sauron στον βορά, όταν έστειλε στρατούς στους νάνους για να τους αποτρέψει να βοηθήσουν στον πόλεμο της Gondor. Ή ο στρατός της Mordor που κατέλαβε τον πύργο της Minas Ithil ή τους νάνους στα Iron Hills ή η επίθεση του Boromir στην Osgiliath προηγουμένως. Όλα αυτά (και άλλα πολλά) που δεν φάνηκαν πουθενά, θα υπάρχουν στο παιχνίδι.

Μένοντας πιστοί στο έργο και το κλίμα του Τόλκιν, οι σχεδιαστές κλήθηκαν να επινοήσουν πολλές καταστάσεις και τέρατα. Όπως για παράδειγμα οι αράχνες του Mirkwood και οι γόνοι της Shelob- μονάδες γρήγορες και ευέλικτες που χρειαζόταν ο κακός στρατός. Το βιβλίο λέει πως ο Sauron είχε αφήσει επίτηδες την Shelob να φυλάει την περιοχή- δεν θα μπορούσε να χρησιμοποιεί παρόμοια πλάσματα; Θα βρείτε λοιπόν πολλά πλάσματα που είτε υπονοούνται στα βιβλία, είτε αναφέρονται επιγραμματικά: τα huorns, τα cave trolls, τα beornings, τα haradrim και τα balrogs. Θα παίξετε επίσης με Boromir και Faramir στην Osgiliath (πριν ακόμα να φύγει ο Boromir για το Rivendell), με Legolas και τα ξωτικά θα λιώσετε τις αράχνες του Mirkwood, με τον φοβερό Balin και τους νάνους θα καθαρίσετε τα ορυχεία της Moria... υπάρχουν ακόμα μάχες στις πεδιάδες του Rohan και του Pelennor, αλλά και τις ιστορικές συμπλοκές στα Fords of Isen και την επίθεση του Cirith Ungol.



Τα ξόρκια παίζουν μεγάλο ρόλο στην προσπάθεια της Vivendi.

Ήρωες και Δαχτυλίδια

Στο War of the Ring θα μπορείτε και πάλι να επιλέξετε αν θέλετε να παίζετε με τους καλούς χαρακτήρες (Aragorn, Gimli ή Legolas) ή με τους κακούς (Nazgul King, Gollum ή Saruman).

Αμέσως όμως το War for the Ring δείχνει τον ξεχωριστό του χαρακτήρα, αφού δεν δεσμεύεται από την ιστορία και την εικόνα της ταινίας- μπορεί το επίκεντρο να είναι η Τρίτη Εποχή και οι περιπέτειες του Frodo Baggins, αλλά το παιχνίδι θα μας μεταφέρει και σε άλλες σκηνές που ελαβαν χώρα πιο πριν (μέχρι και αιώνες παλιότερα!). Το πιο σημαντικό είναι αυτό: το ίδρυμα Τόλκιν έδωσε την άδεια στην ομάδα ανάπτυξης να κάνει ό,τι θέλει, να χρησιμοποιήσει ό,τι ονόματα, ήρωες, πόλεις, γεγονότα θέλει για να φτιάξει το παιχνίδι της... αρκεί να μην κακοποιήσει και αλλάξει στοιχεία. Αλλά αυτό ήταν κάτι που ούτως ή άλλως δεν θα έκαναν οι ευσυνειδητοί σχεδιαστές της Liquid- είναι κάτι που έχει γίνει ήδη πολλές φορές.

Η δομή των αποστολών φαίνεται αρκετά ανοιχτή- θα μπορείτε να επιλέξετε κάθε φορά τον χάρτη που θα παίζετε, καθώς οι ξεκλειδώνονται διάφορες μικρές αποστολές όσο προχωράτε. Φαίνεται να υπάρχει δυναμική στην αρχιτεκτονική, με τους στόχους σε κάθε αποστολή να αλλάζουν και να ενημερώνονται, αλλά και με δευτερεύοντα objectives που δεν προχωρούν το σενάριο, αλλά σας ανταμείβουν με δώρα, upgrades και πλεονεκτήματα.

Το gameplay είναι απλό- κλασικό RTS. Έχετε δύο resources (food, ore), με το οποίο χτίζετε, εκπαιδεύετε και αναβαθμίζετε. Το στήσιμο και το παρουσιαστικό του παιχνιδιού θα σας θυμίσει πολύ το Warcraft 3: έχετε ήρωες που κερδίζουν εμπειρία και μαθαίνουν φοβερά spells ή ικανότητες. Τα spells αυτά δεν χρησιμοποιούν mana, αλλά Fate Points, ένα είδος πρώτης ύλης που κερδίζετε κάθε φορά που νικάτε έναν αντίπαλο. Και σημειώστε ότι σε αντίθεση με το Warcraft 3, δεν υπάρχουν αγέλες με λύκους και τέρατα σκόρπιες στον χάρτη- θα πρέπει να επιτεθείτε στον ίδιο τον εχθρό για να κερδίσετε τα πολυπόθητα αυτά points. Και υπάρχει σαφής έμφαση σε μικρότερες ομάδες, προσεχτικότερο σχεδιασμό και στρατηγική σε μεμονωμένες μονάδες και μικρότερες κλίμακες.

Κόλπα και Τεχνάσματα Στρατηγικής

Όπως και στο Battle Realms, έτσι κι εδώ οι σχεδιαστές έχουν σκαρφαλίσει ένα σωρό λειτουργίες που ενσωματώνονται στη μάχη αλλά και στο σύστημα management, για περισσότερες επιλογές στρατηγικής. Υπάρχει για παράδειγμα η ικανότητα πολλών μονάδων να σπρώχνουν μακριά τις μονάδες με ένα πετυχημένο χτύπημα (όπως το Knockback του Diablo)- αν μάλιστα πιο πίσω υπάρχει χάσμα ή νερό, καταλαβαίνετε πόσο σημαντική είναι αυτή η ικανότητα στο σωστό σημείο και στην σωστή χρονική στιγμή. Υπάρχουν κτήρια στον χώρο που μπορούν να σας δώσουν το πλεονέκτημα,

όπως προπύργια, τείχη και παρατηρητήρια- με μερικούς τοξότες στα σωστά σημεία, έχετε τον απόλυτο έλεγχο και την υπεροχή λόγω ύψους.

Σημαντικό και ξεχωριστό χαρακτηριστικό (ίσως περισσότερο στο multiplayer) είναι τα Places of Power. Αυτές οι περιοχές του χάρτη, που μπορεί να είναι τοτέμ, μαγικά δέντρα ή βράχο, δίνουν φοβερά πλεονεκτήματα στον παίκτη που τα κρατάει. Μπορεί να είναι bonus στην επίθεση, στην ζημιά ή να δίνει regeneration στις μονάδες σας. Όποιος κρατάει αυτά τα σημεία, έχει φυσικά την υπεροχή- χρειάζεται λοιπόν σωστή κίνηση και συμπεριφορά στον χάρτη. Αν καθίσετε στην βάση σας και κάνετε μόνο περισυλλογή αγαθών και αναβαθμίσεις, αφήνοντας έτσι τον αντίπαλο να πιάσει τα Places of Power, τότε θα δυσκολευτείτε αρκετά.

Το multiplayer έχει μερικά ακόμα έξυπνα modes, όπως το Famine που περιορίζει τις πρώτες ύλες, το Catapult που έχει να κάνει με μια πανίσχυρη πολεμική μηχανή και τον έλεγχό της, το Control Zone που είναι σαν King of the Hill αλλά με τα Places of Power.

Η τεχνητή νοημοσύνη της μηχανής του Battle Realms έχει αναβαθμιστεί σε μεγάλο βαθμό για να αποδίδει καλύτερα την συμπεριφορά διαφορετικών μονάδων. Τα γραφικά είναι κι αυτά αναβαθμισμένα και πολύ λεπτομερή- με σωστό animation και πανέμορφους, ζωντανούς χάρτες που αλλάζουν και μεταβάλλονται καθώς παίζετε. Όσο δυναμώνει για παράδειγμα η επικράτεια του Sauron, τόσο περισσότερο θα μαυρίζει η γη, τα πουλάκια και τα ζωάκια θα πεθαίνουν και παντού θα απλώνεται ομίχλη.



Ομοιογενώς δεν δείχνει το ίδιο όμορφο με το Battle for Middle Earth.



Αυτό που μετράει όμως είναι το gameplay και σε αυτόν τον τομέα δεν ξέρουμε ποιος θα υπερισχύσει.



Θα σας δω στην Κόλαση!



Τα κακά του Underdark!

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Μαύρα Ξωτικά και Μπάλες με Μάτια

Όλοι λατρεύουν τα drow-τα σκοτεινά και μαύρα ξωτικά. Είναι επειδή έχουν χαοτικό χαρακτήρα και απρόβλεπτη συμπεριφορά; Επειδή είναι απαράμιλλης εξωτικής ομορφιάς και σκοτεινής καταγωγής; Είναι επειδή γράφτηκαν κάπου στις 198 νοβέλες με τον Drizzt Do'Urden, τα δύο σπαθιά και το κατοικίδιό του; Είναι επειδή είναι 'κακά', αλλά με έναν cool τρόπο; Είναι επειδή θεωρούνται εξόριστοι, αντιρρησίες και υποχθόνιοι που ζουν κάτω από την γη και πολλοί πιστοϊκάδες θέλουν να ταυτίζονται με αυτούς; Ποιος ξέρει... το μόνο σίγουρο είναι ότι όλοι λατρεύουν τα drow.

Για όσους δεν έχουν καταλάβει τίποτα από την παραπάνω παράγραφο, θα τα πάρουμε από την αρχή. Η ιστορία του Faerun, του κόσμου των Forgotten Realms όπου έχουν ζωντανέψει άπειρες περιπέτειες σε RPG, λέει ότι υπάρχουν τα καλά ξωτικά και τα κακά ξωτικά, ότι κάποτε έγινε ένας μεγάλος πόλεμος και μπλα, μπλα, μπλα. Το θέμα είναι ότι κάτω από την γη, έχουν μαύρο δέρμα, άσπρα μαλλιά και μια πολύ στενή σχέση με τη μαγεία. Και είναι πολύ, πολύ κακά, πανούργα

και ύπουλα. Και υποχθόνια (και με τις δύο έννοιες της λέξης).

Η κούφια γη

Όχι- μην ψάχνετε για τα Βριλλ και τους υπανθρώπους και τις υπόγειες σήραγγες κάτω από την ακρόπολη. Drow ακόμα δεν υπάρχουν, αλλά τους ετοιμάζει η BioWare για το επόμενο add-on του Neverwinter Nights. Την έκδοση την έχει αναλάβει η Atari και προορίζεται για το τέταρτο τρίμηνο του τρέχοντος έτους. Όπως κάθε expansion που σέβεται τον εαυτό του, υπάρχουν νέα τέρατα, ικανότητες, αντικείμενα, spells, περιοχές, tilesets (μην ξεχνάμε και τον editor), kits. Ε, και ένα σεναριάκι για να υπάρχει μια δικαιολογία για όλα αυτά.

Το σενάριο λοιπόν θέλει την πόλη της Waterdeep να δέχεται επίθεση από έναν στρατό πανίσχυρων και μαγικών πλασμάτων. Mind flayers, duergar, drow, beholders... όλα αυτά συσπειρωμένα και καθοδηγούμενα από ένα μυστήριο, άγνωστο drow πλησιάζουν με έναν και μόνο σκοπό: να μετατρέψουν την τεράστια πόλη σε τεράστιο πάρκινγκ.

Όντως, είναι ένας αρκετά επικίνδυνος στρατός... ένα beholder

μόνο του είναι ικανό να αφανίσει μια έμπειρη ομάδα μέσα σε λίγους γύρους. Οι... απαιτήσεις λοιπόν του παιχνιδιού, θέλουν χαρακτήρες 15ου επιπέδου και πάνω, είτε τους κάνετε import από το αρχικό Neverwinter Nights, είτε από το Undrentide. Το όριο των επιπέδων (που ήταν 20), τώρα είναι 40. Έχει να πείσει δηλαδή, πολύ ξύλο.

Ο χαρακτήρας σας μπαίνει στο στόρι όταν ζυπνάζει και βλέπει έναν drow assassin στο δωμάτιό του, στην γνωστή ταβέρνα του Yawning Portal. Μετά από μια μάχη τον ακολουθείτε στο Underdark. Κακή ιδέα. Ποτέ μην ακολουθείτε ένα drow που υποχωρεί σε σπηλιές! Όπως και να έχει, τώρα είναι 40. Έχει να πείσει βαθιά θα πρέπει να κολυμπήσετε- να πολεμήσετε με τα σκοτει-



Μετά μου λένε να μην φοβάμαι τις αράχνες!

νά όντα και τους συμμάχους τους μέχρι να εκπληρωθεί μια προφητεία. Ναι, η προφητεία παραμένει αναγκαίο στοιχείο... Και όσο για την Lolth, την μεγάλη, κακιά, μισητή θεά-αράχνη των drow, αρκεί να σας πούμε ότι στην αρχή του παιχνιδιού, οι ιερείς της αναφέρουν ότι δεν βιάθουν την παρουσία της θεάς τους. Η Lolth έχει εξαφανιστεί! Τι σημαίνουν όλα αυτά; Υπομονή και θα μάθετε από κοντά...

Νέο Υλικό

Για να μιλήσουμε πιο συγκεκριμένα και με αριθμούς: πρώτα από όλα, οι, έξι νέες prestige classes όπως ο Shifter που αλλάζει μορφές, ο Red Dragon Disciple (που έχει και φτερά παρακαλώ!), ο Weaponmaster, ειδικός στα όπλα, ο Dwarven Defender, (επιτέλους μια καλή κλάση για τους υποτιμημένους μας νάνους...). Δικός μας αγαπημένος είναι ο Champion of Torm, ο paladins των paladins με εκτυφλωτικά καλές και ιερές ικανότητες.

Θα δούμε επίσης 16 νέα τέρατα. Διάφορα είδη πανίσχυρων golems, όπως τα Demonflesh και Mithral Golem, Spider Demons, Driders, Azers, Beholders όπως είπαμε. Μέχρι και Demilich έχει το μενού! Ένα πανίσχυρο undead πλάσμα που όσοι είναι γνώστες του χόμπι, ξέρουν τι τους περιμένει. Καταλάβετε τώρα γιατί ανέβηκε το όριο των επιπέδων στο 40;

Εντυπωσιακά είναι φυσικά και τα 40 νέα spells. Ένα μικρό δείγμα: από Ball of Lightning, Hellball, Crumble, Iron Guts, Battletide και Blade Thirst, μέχρι Flame Weapon, Healing Sting, Infestation of Maggots, Keen Edge, Glyph of Warding, Great Thunderclap, Monstrous Regeneration και Undeath to Death.

Όλα τα λεφτά όμως είναι τα 50 feats, τα οποία είναι αρκετά... επικά όπως τα Epic spell focus, Epic Resistances, Epic mage armor, Epic reputation. Υπάρχουν κι άλλα... Armor Skin, Great STR, DEX, CON, κτλ, Mighty Rage, Perfect Health, Whirlwind Attack. Υπάρχουν επίσης πολλά νέα όπλα όπως τα whips και τα dwarven great axes, νέα skills όπως το Scribe Scroll και το Brew Potion (έγιναν μόδα αυτά φαίνε-

ται μετά το Temple of Elemental Evil).

Δuo-δuo...

Μεγαλύτερη βαρύτητα δίνεται ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ στους henchmen. Υπάρχουν περισσότερες κλάσεις, αλλά και μεγαλύτερη επαφή μεταξύ πρωταγωνιστή και του βοηθού του. Θα υπάρχουν επίσης και ρομαντικές διαθέσεις σε περίπτωση που οι δύο χαρακτήρες ανήκουν σε αντίθετα φύλα. Και το βασικότερο είναι ότι θα μπορείτε αν θέλετε να έχετε δύο henchmen... με ότι πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα συμπεριλαμβάνονται σε μια τέτοια κίνηση! Τέλος θα έχετε την δυνατότητα να πάρετε στην μικρή σας ομάδα μερικούς παλιούς γνώριμους από τα προηγούμενα δύο παιχνίδια, όπως το βάρβαρο Daelan Red-Tiger, την elf cleric Linu Lanaeral, το kobold Deekin και πολλούς ακόμα.

Οι βασικές αλλαγές είναι αυτές όσον αφορά στους κανονισμούς. Υπάρχουν όμως και διαφορές στην μηχανή και στο υπόλοιπο στήσιμο του Neverwinter Nights. Μεγαλύτερο ίσως είναι η κάμερα που είναι πιο ευελικτη και μπορείτε να ασκήσετε μεγαλύτερο έλεγχο πάνω της, ξεκλειδώνοντας την επιτέλους από την καταραμένη εκείνη, σταθερή της θέση. Αρκετή αίσθηση προκαλεί και η βελτίωση των γραφικών. Εκεί που το Undrentide δεν είχε καθόλου αλλαγές στα γραφικά από το αρχικό Neverwinter Nights, στο Underdark βλέπουμε αρκετά ανεβασμένο τον αριθμό πολυγώνων, σαφώς πιο όμορφα μοντέλα αλλά και textures.

Είναι αλήθεια ότι το Neverwinter Nights δεν τα πήγε τόσο καλά όσο περίμεναν πολλοί- το single-player του κατακρίθηκε ελαφρώς. Το multiplayer από την άλλη πετάει. Το μεγάλο ατού όμως του συγκεκριμένου τίτλου ήταν το πόσο εύκολα, άμεσα και γρήγορα μπορεί να επεκταθεί. Τα άπειρα mods που έχει παρουσιάσει η κοινότητα το αποδεικνύει, όπως επίσης και αυτή η πρόσφατη σειρά των sequels. Πρώτα το Undrentide και τώρα το Underdark. Περιμένουμε λοιπόν τα μαύρα ξωτικά, αλλά και την γενικότερη εξέλιξη της σειράς Neverwinter Nights.



Εγώ τις φοβάμαι πάντως!

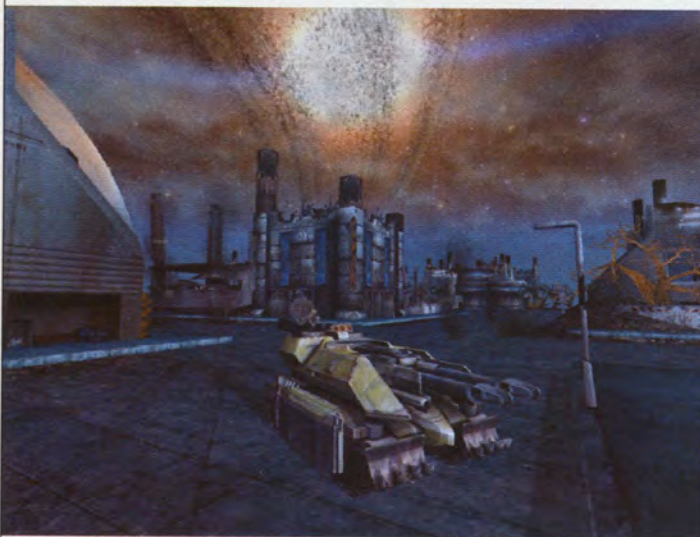


Τον τύπο δεξιά πάνω τον είδατε;



Πολύ πέτρα βρε παιδί μου.





Ένασπρη νύχτα.



Εγώ δε θα έμεινα εδώ.

Ground Control 2: Operation Exodus

Επιχείρηση: έξοδος

Τα τελευταία χρόνια, όλοι σας θα έχετε παρατηρήσει κάποιο σταθερό σχέδιο στις κινήσεις των εταιρειών ανάπτυξης και έκδοσης. Πρώτα έρχεται το αυθεντικό παιχνίδι, μετά έρχεται ένα add-on ή expansion αν προτιμάτε για να γεμίσει λίγο το ταμείο και μετά το sequel. Το φαινόμενο αυτό απαντάται παντού, μερικές φορές με καλά και μερικές φορές με κακά αποτελέσματα. Το Ground Control 2: Operation Exodus τι είναι;

Για όσους δεν θυμούνται και απορούν για το ιστορικό, η σουηδική Massive Entertainment κυκλοφόρησε πριν από μερικά χρόνια το πρώτο Ground Control, ένα αρκετά έξυπνο, όμορφο και ζωηρό RTS. Το Ground Control: Dark Conspiracy εμφανίστηκε λίγο μετά και σήμερα (τρία χρόνια σχεδόν μετά) η Massive επιστρέφει με το Ground Control 2: Operation Exodus. Ας δούμε λοιπόν τι λένε οι πληροφορίες, τι πρέπει να περιμένουμε από τον τίτλο αυτό...

Δύο στους τρεις παίζουν

Υπάρχουν λοιπόν τρία factions - η NSA (Northern Star Alliance) μια αποικία της Crayven

Corp, η Terran Empire που προσπαθεί να κατακτήσει την πρώτη και τέλος μια 'φυλή' που δεν θα μπορείτε να την επιλέξετε και θα την ελέγχει μόνο ο υπολογιστής. Το σενάριο δεν φαίνεται να παρουσιάζει κάτι το τρομερό: η αυλαία σηκώνεται στον πλανήτη Morningstar Prime της NSA, ο οποίος βασανίζεται από τα αλληπάλληλα χτυπήματα της Terran Empire και οι λιγοστές πόλεις που δεν είναι πια ερείπια και απέραντα νεκροταφεία, έχουν να ελπίζουν μόνο σε έναν αρχαίο θρύλο που ίσως τους σώσει. Και στον πρωταγωνιστή φυσικά, τον Jacob Angelus. Λίγο θρησκευτικά όλα αυτά... ο Ιακώβ Άγγελος, θα σώσει τον κόσμο σύμφωνα με μια αρχαία προφητεία; Αυτές οι αρχαίες δοξασίες και οι Επιλεκτοί προφήτες έχουν γίνει ολίγον κουραστικοί... όπως και να έχει, το σενάριο απλά πλαισιώνει την δράση σε αυτήν την περίπτωση. Και όταν η δράση πάει χέρι-χέρι με την στρατηγική μέσα από 24 αποστολές, δεν μπορούμε να έχουμε παράπονο για το σενάριο...

Οι δύο στρατοί (οι οποίοι απαρτίζονται από δεκαεξί συνολικά μονάδες) έχουν βασικές δια-

φορές που βασίζονται στους χαρακτήρες κάθε έθνους. Η Northern Star Alliance (άντε, θα την λέμε NSA για να μην τρώμε χώρο), βρίσκεται σε μειονεκτική θέση, οι επιθέσεις που δέχεται είναι σκληρές και συνεχόμενες και είναι λίγο πριν τον τελικό της αφανισμό. Ο στρατός της λοιπόν αποτελείται από 'λίγες και καλές' μονάδες, βετεράνους και σκληραγωγημένους άντρες που χρησιμοποιούν συμβατικά όπλα και εμπειρία για να επιβληθούν. Αντιθέτως, η Terran Empire έχει πιο ανεπτυγμένα οπτικά συστήματα και χρησιμοποιεί ποσότητα. Το gameplay παραμένει το ίδιο: δεν υπάρχει τόση βαρύτητα στην περισυλλογή πρώτων υλών, σε βάσεις και οικονομικό micromanagement, αλλά έμφαση στην φροντίδα και τον έλεγχο της μονάδας και της διμοιρίας.

Αλλαγές και αναβαθμίσεις

Υπάρχουν πολλά, πολλά νέα στοιχεία: μπορείτε να φτιάξετε το dropship όπως θέλετε - δεν είναι παθητική μονάδα και μπορείτε να την φέρετε στα μέτρα σας, βάζοντας καινούρια όπλα, χώρο για μονάδες και radar. Μπορείτε να παίζετε πολύ με την θωρακί-



ση κάθε μονάδας, να ενισχύσετε τα πλαισιά ή το μπροστά μέρος ή ό,τι άλλο θέλετε - ανάλογα με την κατάσταση πάντα. Υπάρχουν πάρα πολλές μεταβλητές επίσης που θα επηρεάσουν τις μονάδες σας, από την βροχή, τον άνεμο (και την κατεύθυνσή του), καταιγίδες και αμμοθύελλες. Ενδιαφέρουσες είναι οι δεύτερες λειτουργίες που έχουν πολλές από τις μονάδες, ένα mode που όταν ενεργοποιηθεί, αλλάζει ριζικά την συμπεριφορά της εκάστοτε μονάδας. Για παράδειγμα, υπάρχει ένα άρμα με όνομα Heavy Ravager το οποίο μπορεί



Μην τον αφήσεις να πλησιάσει.

να 'ανοίξει', κάνοντας deploy. Πώς έκαναν τα Transformer; Ανοίγει στο πλάι μεταλλικές πλάκες πίσω από τις οποίες οχυρώνονται στρατιώτες. Σαν μικρό, φορητό turret ένα πράγμα.

Αυτό που ξεχωρίζει περισσότερο είναι ο χειρισμός: δεν είστε πια αναγκασμένοι να χειρίζεστε διμοιρίες, αλλά μπορείτε να δίνετε εντολές και σε μεμονωμένες μονάδες ξεχωριστά. Επίσης, οι ομάδες που φτιάχνετε, είναι πιο έξυπνες και πρακτικές. Το κυριότερο είναι ότι σε μια ομάδα πια μπορούν να υπάρχουν πολλά είδη μονάδων για να συνδυάζετε τα δυνατά τους σημεία. Η κίνηση και οι σχηματισμοί είναι έξυπνοι και οι μονάδες συγχρονίζονται πάντα- οι γρήγορες μονάδες περιμένουν τις πιο αργές, ενώ πολλές φορές θα σχηματίσουν από μόνες τους τον κατάλληλο σχηματισμό- κρίνοντας από το έδαφος, την συμπεριφορά και τις υπόλοιπες συνθήκες.

Πολύ αναβαθμισμένη είναι η τεχνητή νοημοσύνη. Αν το σκεφτείτε λίγο, δεν προκαλεί έκπληξη: οι μονάδες δεν έχουν να προβληματίζονται με πρώτες ύλες, κτίρια και βάσεις, αλλά μόνο πολεμικές τακτικές, ελιγμούς και κίνηση στη μάχη. Παράλληλα, ο υπολογιστής κινείται πολύ έξυπνα και χρησιμοποιεί όλα τα γνωστά κόλπα, τις ενέδρες και τις παγίδες που μπορείτε να φανταστείτε. Αναβαθμίσεις υπάρχουν και στη μηχανή γραφικών-όχι πολλά πράγματα, αλλά αρκετά εξελιγμένα μοντέλα και περισσότερα πολύγωνα, αλλά και διάφορα εφέ, όμορφες επιφάνειες νερού και μερικά ψιλά ακόμα.

Ενισχύσεις και Multiplayer

Βάσεις δεν υπάρχουν- resources δεν υπάρχουν. Πώς λοιπόν θα κερδίσετε τον πόλεμο, με τις πρώτες μονάδες μόνο που αρχίζετε όταν ξεκινήσει το παιχνίδι; Όχι βέβαια! Στον χάρτη υπάρχουν σκορπισμένα μερικά σημεία και κτίρια στρατηγικής βαρύτητας που σας δίνουν πόντους μόλις τα καταλάβετε. Με αυτούς τους πόντους μπορείτε να 'αγοράσετε' τις ενισχύσεις σας οι οποίες παραδίδονται σε φιλικά αεροδρόμια από dropships. Εκτός από μονάδες, μπορείτε να αγοράσετε και επιδρομές, κάλυψη πυρός, παραπετάσματα καπνού κι άλλα πολλά.

Στο multiplayer φαίνονται κάποια όμορφα στοιχεία που μας έκαναν εντύπωση αμέσως. Πρώτα από όλα, μπορείτε να παίξετε το single-player campaign εδώ, σε co-op mode. Δεύτερον, θα κυκλοφορήσουν σχεδόν αμέσως από την ίδια την Massive Development πολλά σχετικά mods. Τρίτον, επιστρέφει το Drop-In, ένα χαρακτηριστικό στο multiplayer που δεν βλέπουμε συχνά: με λίγα λόγια, μπορείτε να 'μπείτε' σε ένα multiplayer match που είναι ήδη σε εξέλιξη, με έναν μικρό στρατό και σε μια απόμακρη περιοχή του χάρτη.

Αναβαθμισμένο και βελτιωμένο και με άπειρες μικρές και μεγάλες αλλαγές, το Ground Control 2: Operation Exodus θα κάνει την... έξοδό του μέσα στον επόμενο μήνα. Για όσους βαρέθηκαν να νταντεύουν βάσεις και να μαζεύουν μούρα και κλαράκια, προβλέπεται μια αξιοπρεπή λύση σαν strategy...

*click &...
φύγαμε!*



Mars
Απλά Απολαυστική!



Καλά τα γραφικά αλλά αυτό που μετρά είναι το gameplay.

X2: The Threat

Διαστημική Περιπλάνηση

Πάει αρκετός καιρός που έχουμε να δούμε ένα αξιόλογο space simulation.

Υπάρχει βέβαια το Freelancer, αλλά πέρα από αυτό δεν έχουμε δει τίποτα άλλο πέρα από FPS για τον 2ο Παγκόσμιο Πόλεμο και πολλά πολλά RTS. Οι πολύ κολοί Γερμανοί σχεδιαστές των Enlight Software και Egosoft, αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα νέο space simulation το X2: The Threat. Το X2 είναι ουσιαστικά μια συνέχεια του X: Beyond the Frontier που είχε κυκλοφορήσει πριν περίπου τέσσερα χρόνια και είχε πάει αρκετά καλά, κυρίως στην Ευρωπαϊκή αγορά.

Η ιστορία εξελίσσεται 20 με 25 χρόνια μετά τα γεγονότα του X: Beyond the Frontier. Η ανθρωπότητα έχει καταφέρει να φτάσει τεχνολογικά σε σημείο να κάνει τέραστια διαγαλαξιακά ταξίδια. Αυτό βέβαια έχει φέρει πολλά καλά, όπως νέους ενεργειακούς πόρους, πλούτο, αλλά και πολλούς κινδύνους όπως την παρουσία πολλών εξωγήινων φυλών μερικές από τις οποίες είναι αρκετά εχθρικές. Παράλληλα, οι γαλαξίες γέμισαν από επαγγελματίες και φιλόδοξους ανθρώπους μέχρι εμπόρους και κυνηγούς κεφαλών, ψάχνοντας όλοι να πλουτίσουν. Μετά από αρκετά χρόνια βρέθηκε μια ισορροπία και όλοι ζουν αρμονικά. Ένας από τους πολλούς κατοίκους είναι και ο ήρωας μας ο Julian. Σε μια αποτυχημένη προσπάθειά του να ληστέψει ένα αστροπλοίο, ο Julian συνελήφθη και καταδικάστηκε σε

κάτεργα. Μετά από αρκετά χρόνια η τύχη χαμογέλασε στον Julian και ένα ψηλά ιστάμενο μέλος της Argon Federatio's Security Force του έκανε μια προσφορά. Του πρότεινε λοιπόν να μεταφέρει ένα φορτίο για την αποκαλούμενη TerraCorp, με αντάλλαγμα την ελευθερία του. Ο Julian φυσικά δέχεται και ξεκινάει το ταξίδι του. Ένα ταξίδι στο οποίο θα συναντήσει μια βαρβαρική εξωγήινη φυλή η οποία έχει την ικανότητα και την λύσσα να καταστρέψει το σκάφος σας και μαζί το εμπόρευμα. Παράλληλα, ο Julian αρχίζει να έχει εκλάμψεις από το παρελθόν του και σιγά σιγά αρχίζει να καταλαβαίνει ποιος είναι πραγματικά και ποιος είναι ο στόχος στην ζωή του.

Τεράστιος και ρεαλιστικός κόσμος

Όσο αφορά τον κόσμο ή καλύτερα το σύμπαν, αρκεί να σας πούμε ότι στο παιχνίδι θα υπάρχουν περίπου 150 αστρικά συστήματα με δεκάδες κόσμους για να περιπλανηθείτε. Κάθε γαλαξίας και κάθε περιοχή του είναι ξεχωριστά με διάφορους πλανήτες, κτίρια, σκάφη και πολλά άλλα περίεργα και όμορφα πράγματα για να δείτε. Το μέγεθός τους είναι τεράστιο και σίγουρα το σύστημα πλοήγησης που θα υπάρχει στο παιχνίδι θα σας χρειαστεί αρκετές φορές για να βρείτε πιο εύκολα και απλά ένα συγκεκριμένο σημείο που θέλετε είτε αυτό είναι ένα λιμάνι ή κάποιος σταθμός. Αυτό που μας έκανε εντύπωση από

όσα έχουμε δει και σίγουρα θα εντυπωσιάσει και πολλούς από εσάς, αν όχι όλους, είναι η ζωντάνια του κόσμου. Τα πάντα φαίνεται να λειτουργούν με τόσο ρεαλισμό και ομοιομορφία που νομίζετε ότι όλα αυτά μπορεί να υπάρχουν! Πλοία σταματάνε ή φεύγουν από τα λιμάνια και τους σταθμούς, αστυνομικά αστροπλοία καταδιώκουν εγκληματίες (διαστημικούς πειρατές), σταθμοί περιστρέφονται γύρω από πλανήτες. Όλα αυτά θα συμβαίνουν μπροστά στα μάτια σας ενώ εσείς θα ψάχνετε κάτι άλλο - συμβαίνουν γιατί έτσι είναι η ζωή στο σύμπαν.

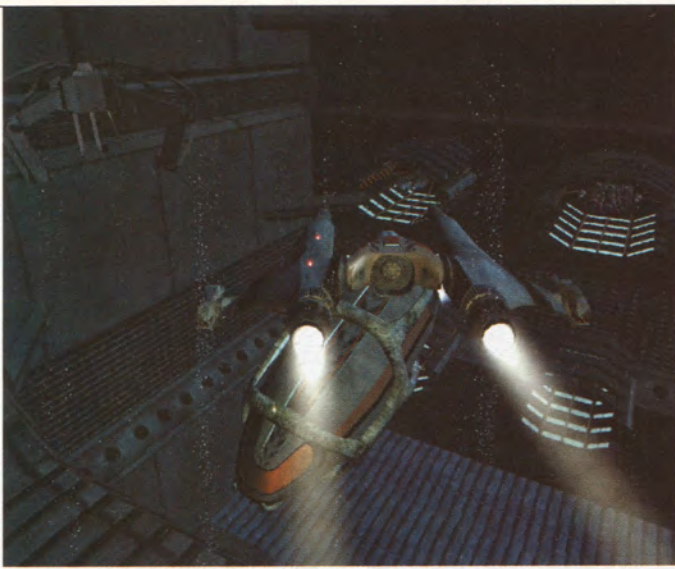
Σε συνδυασμό με την ζωντάνια και τον ρεαλισμό του παιχνιδιού, είναι η ελευθερία που δίνεται στους παίχτες. Η ιστορία δεν θα είναι καθόλου γραμμική και θα μπορείτε να κάνετε διάφορα άσχετα πράγματα από αυτήν σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Θα μπορείτε να πάτε όπου και

όποτε θέλετε, να ασχοληθείτε με το εμπόριο για να βγάλετε χρήματα, να βελτιώσετε το σκάφος σας ή να αγοράσετε έναν καινούριο ακόμα και απλά να εξερευνήσετε άγνωστες περιοχές και να βρείτε τι υπάρχει εκεί. Θα μπορείτε λοιπόν αρχικά να μάθετε το πώς θα εμπορεύεστε πράγματα, πώς θα μεταφέρετε φορτία ακόμα και το πώς θα συνοδεύετε άλλα σκάφη. Βέβαια, το παιχνίδι δεν σας αναγκάζει να τα κάνετε όλα αυτά, όπως είπαμε δίνει μεγάλη ελευθερία στους παίχτες. Αν λοιπόν πιστεύετε ότι θα μπορείτε να τα καταφέρετε από την αρχή χωρίς κάποιο "δασκάλεμα", τότε θα έχετε όλη την ελευθερία να ψάξετε μόνοι σας τρόπους να πλουτίσετε και να αποκτήσετε πιο γρήγορα δύναμη.

Πληθώρα εύρηστων σκαφών

Όποιο τρόπο και να διαλέξετε, αργά ή γρήγορα θα μπορέσετε να





δέϊτε και την μεγάλη ποικιλία από σκάφη που θα υπάρχουν στο παιχνίδι τα οποία θα μπορείτε να τα αγοράσετε ή να τα κερδίσετε ως ανταμοιβή για μια επιτυχημένη αποστολή. Στο παιχνίδι θα υπάρχουν πάνω από 70 διαφορετικά αστρόπλοια, με μια μεγάλη ποικιλία από μικρά μαχητικά μέχρι μεγάλα battle cruisers και capital ships. Πολύ σημαντικό και ενδιαφέρον είναι ότι από κάποια στιγμή και μετά στο παιχνίδι, όταν θα έχετε αποκτήσει αρκετή δύναμη και πλούτο, θα σταματήσετε να έχετε ένα μόνο σκάφος και θα μπορείτε να φτιάξετε ολόκληρο στόλο. Μιλάμε για στόλους που μπορεί τα σκάφη να φτάνουν τον αριθμό των 400 ή 500 σκαφών.

Όλα αυτά βέβαια είναι κάπως τρομακτικά όταν σκεφτούμε τον έλεγχο του παιχνιδιού. Είναι λοιπόν πολύ ευχάριστο το γεγονός ότι ο έλεγχος θα είναι αρκετά εύκολος. Στην διάρκεια της μάχης οι εντολές λειτουργούν άμεσα και σωστά πράγμα που δεν θα σας φέρει δυσκολίες στην μάχη. Όλες οι λειτουργίες του σκάφους σας, όπως το σύστημα πλοήγησης, τα συστήματα όπλων και προστασίας, επικοινωνία και άλλα, θα είναι πολύ καλά οργανωμένες και θα έχετε εύκολη πρόσβαση σε αυτές από τα hot keys στο πληκτρολόγιο. Ίσως το μόνο πρόβλημα που θα συναντήσετε θα είναι όταν θα έχετε υπό τον έλεγχό σας

ολόκληρο στόλο και θα πρέπει να δώσετε εντολές σε όλα τα σκάφη σας σε πραγματικό χρόνο.

Τα γραφικά του παιχνιδιού, αν και ακόμα βρίσκονται στον σχεδιασμό, φαίνονται πολύ καλά. Τα σκάφη είναι πολύ καλά σχεδιασμένα όπως και τα διάφορα κτίρια, όπως οι διαστημικοί σταθμοί, τα εμπορικά καταστήματα, τα εργοστάσια και πάρα πολλά άλλα. Τα πάντα είναι σχεδιασμένα με πολλά textures, καλή σκίαση και το καλύτερο είναι τα reflections των αντικειμένων. Οι εκρήξεις φαίνονται πολύ όμορφες με την καλή χρήση του φωτισμού και τα particle effects. Το παιχνίδι από ότι ξέρουμε θα μπορείτε να το παίξετε σε αναλύσεις που θα φτάνουν τα 1600x1200.

Έχουμε λοιπόν ενόψει ένα πολλά υποσχόμενο space simulation το οποίο θα σας μεταφέρει σε ένα τεράστιο κόσμο γεμάτο δράση. Πέρα από τους οπαδούς του είδους, οι οποίοι σίγουρα θα τρέξουν να το αγοράσουν μόλις κυκλοφορήσει, πολλοί θα είναι και αυτοί που θα πρέπει να το παίξουν γιατί φαίνεται να έχει πολλά να προσφέρει. Από τον απίστευτα μεγάλο κόσμο και την ποικιλία των σκαφών, μέχρι την ιστορία και το πολύ καλό gameplay. Το παιχνίδι από όσο ξέρουμε θα κυκλοφορήσει προς το τέλος του Νοέμβρη και μπορούμε να πούμε ότι φαίνεται σαν μια καλή αγορά για τις γιορτές.



gaming

Mars
Απλά Απολαυστική!



Δράση σε ομάδες.



Η Ινδονησία μοιάζει λίγο με το Βιετνάμ...

Joint Operations

Μια νέα ομάδα κρούσης έρχεται

Πριν αρκετό καιρό η NovaLogic είχε δημιουργήσει ένα αρκετά καλό squad-based shooter, το γνωστό Delta Force. Σε αυτό είχατε τον έλεγχο της πασηγνωστής αυτής ομάδας κρούσης αποτελούμενη από ικανότατα μέλη τα οποία μπορούσαν να φέρουν μεγάλη ζημιά στον εχθρό. Τώρα η NovaLogic ετοιμάζει ένα νέο παιχνίδι ίδιου γένους το οποίο όμως θα έχει μια μεγάλη διαφορά με το Delta Force. Οι χαρακτήρες θα μπορούν να οδηγήσουν οχήματα. Δεν μιλάμε μόνο για τανκ ή για τζιπ, αλλά και για θαλάσσια ή εναέρια οχήματα. Μιλάμε λοιπόν για το Joint Operations.

Το Joint Operations θα σας μεταφέρει στο άμεσο μέλλον, στην Ινδονησία του 2006. Εκεί δρα μια εξτρεμιστική ομάδα η οποία έχει καταλάβει κάποιους στόχους στην χώρα. Αυτό αναγκάζει την επέμβαση των δυνάμεων της Joint Operations. Τα μέλη της ομάδας είναι υποχρεωμένα να ψάξουν, να βρουν και να εξοντώσουν τους εξτρεμιστές μέσα στις αταλείωτες, πυκνές και απροσπέλαστες ζούγκλες της Ινδονησίας ενώ πολλές μάχες θα σας οδηγή-

σουν μέσα σε τούνελ όπου κρύβονται οι εχθροί.

Αν και δεν έχουμε δει πολλά ακόμα, τα μέχρι τώρα γραφικά δείχνουν εντυπωσιακά. Το περιβάλλον είναι πολύ ρεαλιστικό και οι στρατιώτες θα μπορούν να σέρνονται ανάμεσα στις φυλλωσιές των πολλών θάμνων και χόρτων για να μην φαίνονται από τους εχθρούς. Πολύ ενδιαφέρον και αρκετά όμορφος είναι ο τρόπος που εναλλάσσεται η μέρα με την νύχτα. Οι σχεδιαστές στην NovaLogic θέλοντας να προσφέρουν περισσότερο ρεαλισμό στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού σκέφτηκαν ότι με το να αλλάζει ο φωτισμός κατά την διάρκεια των αποστολών θα μπορούσαν να το πετύχουν. Είναι όντως πολύ όμορφο να παίζει κάποιος μια αποστολή η οποία ξεκινάει κάποια στιγμή το απόγευμα και σιγά-σιγά το φως να χάνεται καθώς ο ήλιος θα κρύβεται, αναγκάζοντας τους παίχτες να χρησιμοποιήσουν το nightvision.

Ένα άλλο χαρακτηριστικό σημείο των γραφικών είναι το νερό και τα εφέ που δημιουργήθηκαν. Καταρχήν ανάλογα με την τοπο-

θεσία που θα υπάρχει ένας όγκος νερού το χρώμα του θα αλλάζει. Έτσι, ένα ποτάμι θα έχει πιο καθαρά νερά από μια λίμνη στη μέση της ζούγκλας η οποία θα είναι γεμάτη φύλλα και χώμα. Σημαντικό είναι ότι οι χαρακτήρες, αλλά και οι εχθροί θα μπορούν να κολυμπήσουν και να κρυφτούν μέσα στο νερό.

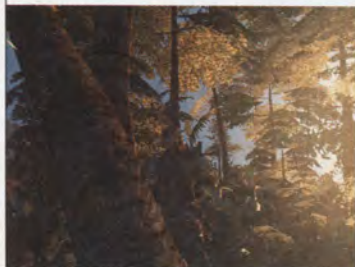
Πολλά οχήματα

Πέρα όμως από τα όμορφα γραφικά του, το Joint Operations θα έχει να παρουσιάσει και μια μεγάλη ποικιλία από οχήματα, τα οποία θα παίζουν μεγάλο ρόλο στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα το παιχνίδι θα περιλαμβάνει περίπου 15 με 20 χερσαία, εναέρια και θαλάσσια οχήματα. Κάποια από τα χερσαία θα είναι το Humvee, που μεταφέρει πέντε άτομα και έχει ένα πολυβολείο πάνω του, το ATV που μεταφέρει τρεις ανθρώπους που λειτουργεί ως αναγνωριστικό όχημα και πολλά άλλα γρήγορα ή βαριά οχήματα. Στον αέρα θα υπάρχουν τουλάχιστο τέσσερα ελικόπτερα όπως το little bird που το είδαμε και στο Black Hawk Down. Όσο αφορά το νερό, γνωρίζουμε το

εντυπωσιακό Mark V, το Zodiac και το LCAC.

Το παιχνίδι θα είναι ένα multiplayer squad-based shooter, αλλά η NovaLogic σκοπεύει να σχεδιάσει ένα single-player campaign που θα αποτελείται από 10 αποστολές. Πέρα από αυτό θα υπάρχουν οχτώ co-op αποστολές που θα υποστηρίξει παιχνίδι μέχρι οχτώ παιχτών σε LAN ή Internet. Φυσικά, θα υπάρχουν όλα τα κλασσικά είδη multiplayer παιχνιδιών όπως τα deathmatch, team deathmatch και Capture the Flag, καθώς και κάποια νέα είδη όπως το Attack and Defend. Σε αυτό οι παίχτες θα χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μία θα πρέπει να καταλάβει μια σειρά από στόχους ενώ η άλλη θα τους προστατεύει.

Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει νωρίς το 2004, άρα μπορείτε να καταλάβετε ότι το παιχνίδι έχει να δεχτεί αρκετές αλλαγές και προσθήκες ακόμα. Πάντως τα μέχρι τώρα στοιχεία δείχνουν ότι οδεύει σε καλό δρόμο. Ακόμα όμως είναι αρκετά νωρίς για να βγάλουμε ολοκληρωμένα συμπεράσματα. Περιμένουμε λοιπόν να κυκλοφορήσει.



σκοπός δεν είναι να πεθάνεις για την πατρίδα σου... είναι να κάνεις τους εχθρούς να πεθάνουν για την δική τους.



www.hidden-and-dangerous.com

© 2003 Illusion Softworks. Illusion Softworks, the Illusion Softworks logo and Hidden and Dangerous are trademarks of Illusion Softworks. Gathering, the Gathering logo, Take Two Interactive Software and the Take Two logo are all trademarks of Take Two Interactive Software. All other trademarks are properties of their respective owners. Developed by Illusion Softworks. Published by Gathering. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc. GameSpy and the Powered by GameSpy design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



16+

TAKE-TWO COMPANY

PC
CD





Η λεπτομέρεια στα στάδια είναι εντυπωσιακή.



Γκολ! (Πρωτότυπη λезάντα #318)

Pro Evolution Soccer 3

Η Konami εισβάλλει στα PC

Φαίνεται η Konami δεν αρκείται στο αγοραστικό κοινό της στον τομέα των κονσόλων. Έχοντας μέχρι τώρα βγάλει τα Pro Evolution Soccer 1 και 2, τα οποία έχουν γνωρίσει τεράστια επιτυχία, η Konami έδωσε στην αγορά των κονσόλων πριν λίγο καιρό το νέο ποδοσφαιρικό παιχνίδι το Pro Evolution Soccer 3. Πολλοί έχουν πει ότι σειρά των Pro Evolution Soccer είναι η κορυφαία στον τομέα των ποδοσφαιρών. Αυτό όμως που ξάφνιασε πολλούς είναι ότι η Konami αποφάσισε να κυκλοφορήσει το παιχνίδι και για PC.

Επειδή ήμασταν αρκετά περιέργοι για το πώς θα είναι μια μεταφορά τέτοιου παιχνιδιού από κονσόλα σε PC βάλουμε αμέσως να δούμε το demo που έχουμε. Το demo το τρέξαμε σε έναν υπολογιστή γραφείου Pentium 4 στα 1.4GHz, με 256MB RAM και με μια GeForce 2 MMX 400. Demo είναι είπαμε θα παίξει! Όντως έπαιξε, αλλά έτρεχε πάρα πολύ αργά. Κατεβάσαμε όλα τα settings του παιχνιδιού στην χαμηλότερη δυνατή ποιότητα και πάλι τα ίδια. Πιο αργό κι από το replay. Μη γελάτε, ήταν κυριολεκτικά πιο αργό από το replay και το είδαμε όταν καταφέραμε σιγά-σιγά να πετύχουμε ένα γκολ και είδαμε το replay. Η όλη φάση κράτησε στον αγώνα γύρω στο ενάμισο λεπτό ενώ το replay κράτησε μόλις πέντε δευτερόλεπτα. Δεν ξέρουμε γιατί έγινε αυτό αλλά είναι ανησυχητι-

κό. Αν το demo έχει μεγάλες απαιτήσεις από ένα μηχάνημα τότε ολόκληρο το παιχνίδι τι θα ζητάει; Ελπίζουμε να μην ισχύει κάτι τέτοιο.

Πέρα από αυτό το αναπάντεχο πρόβλημα το παιχνίδι φαίνεται ότι θα είναι αρκετά καλό. Τα γραφικά είναι εξ ίσου καλά ίσως και καλύτερα από αυτά της κονσόλας. Τα μοντέλα των παιχτών είναι πολύ καλά σχεδιασμένα. Μάλιστα όταν βάλουμε να παίξουμε έναν φιλικό αγώνα (στο demo μόνο αυτό μπορούσαμε να παίξουμε) μεταξύ των εθνικών ομάδων της Αγγλίας και της Γερμανίας, πραγματικά εντυπωσιαστήκαμε από το πόσο μοιάζουν κάποια μοντέλα παιχτών, όπως του Beckham, με τους πραγματικούς παίκτες, ενώ τα γήπεδα είναι θαυμάσια σχεδιασμένα. Η φυσική της μπάλας είναι επίσης αξιοσημείωτη καθώς αναπηδά στο χορτάρι αντί απλά να κυλά όπως έχουμε δει στα περισσότερα μέχρι τώρα παιχνίδια. Τα αναπηδήματα αυτά μάλιστα θα επιτρέπουν στους παίκτες να κάνουν κάποιες έξτρα τρίπλες.

Προσποιείται προς τα δεξιά, περνάει και σουτ...

Μια που αναφέραμε τις τρίπλες πρέπει να αναφέρουμε την μεγάλη ποικιλία κινήσεων που θα έχουν οι παίκτες. Καθώς θα πραγματοποιούν κάποιες τρίπλες ή προσποιήσεις οι παίκτες θα κάνουν πολύ ρεαλιστικές κινήσεις (ίσως το ότι το παιχνίδι έτρε-

χε αργά μας βοήθησε να δούμε καλύτερα τις φιγούρες τελικά). Όταν ένας παίκτης θα χάνει την μπάλα δεν θα κάθεται σα χαμένος αλλά θα συνεχίζει να κυνηγάει την μπάλα. Επίσης, αν ένας παίκτης σουτάρει αυτόματα θα ακολουθεί την πορεία της μπάλας προς το τέρμα σε περίπτωση ασταθούς απόκρουσης της μπάλας από τον τερματοφύλακα. Πολύ ενδιαφέρονσα είναι η συμπεριφορά του διαιτητή κατά την διάρκεια του αγώνα. Πολλές φορές είδαμε να αφήνει πλεονέκτημα της μπάλας ενώ θα μπορούσε να έχει σταματήσει την φάση για κάποιο φάουλ. Αν όμως χάσετε γρήγορα την μπάλα θα δείτε που τελικά θα επιστρέψει στην προηγούμενη φάση. Πολύ όμορφο και ευχάριστο.

Όσο αφορά τον έλεγχο του παιχνιδιού δεν μπορούμε να απαντήσουμε πολλά αφού δεν μπορούσαμε να παίξουμε σωστά το παιχνίδι. Πάντως σίγουρο είναι ότι είτε με πληκτρολόγιο παίξετε είτε με gamepad δεν θα έχετε πρόβλημα καθώς ο έλεγχος είναι γενικά εύκολος. Καλύτερα βέβαια θα είναι να έχετε ένα gamepad αφού αρχικά θα μπερδέψετε τα δάχτυλά σας στο πληκτρολόγιο.

Το παιχνίδι ακόμα είναι άγνωστο για το πότε θα κυκλοφορήσει. Έχει ακουστεί ότι προορίζεται για την άνοιξη του 2004, αλλά αυτό μας φαίνεται πολύς χρόνος και δεν αποκλείουμε να το δούμε και νωρίτερα στα καταστήματα. Ανυπομονούμε να το παίξουμε αυτή τη φορά σε κανονική ταχύτητα.



Μπαλιά στον κενό χώρο.

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	95 €	N64 + 2 GAMES	89 €
PSX 9002	119 €	SEGA SATURN + 3 GAMES	89 €
X-BOX	199 €	GAMEBOY COLOR	85 €
PS2	215 €	GAMEBOY ADVANCE	105 €
GAMECUBE	99 €	GAMEBOY ADVANCE SP	135 €

ΕΞΥΠΝΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΟ ΣΤΑ GAMES CLUB

ΣΥΝΔΕΣΤΕ ΗΧΕΙΑ STEREO/ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΣΤΟ GBA/SP	25.00/15.00	ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 Ή GAME CUBE Ή X-BOX ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR	89.00 €
ΔΕΙΤΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GB ADV. ΣΤΗ TV ΣΑΣ	59.00	ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ PSX & PS2 JOYPAD ΣΤΟΝ Η/Υ (USB1/USB2)	25.00/35.00 €
ACTION REPLAY ΓΙΑ GB ADV. & SP	29.00	ADAPTOR ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ PSX & PS2 ΓΙΑ GAME CUBE	25.00 €
ΠΑΙΞΤΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GB ADV/SP ΣΤΟ GAME CUBE	69.00	ADAPTOR ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ PSONE ΓΙΑ PS2 (ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ)	29.00 €
ΗΧΕΙΑ 5-1 HOME CINEMA 1000 WATT (2 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ) ΠΡΟΣΦΟΡΑ	59.00	ADAPTOR ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ PSX/PS2 ΓΙΑ X-BOX	25.00/35.00 €
ΑΣΥΡΜΑΤΑ ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ	29.00 €	ΣΥΝΔΕΣΤΕ GAME CUBE ΜΕ ΤΟ INTERNET (ADSL)	75.00 €
ADAPTOR ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ GAMECUBE ΓΙΑ PC	29.00 €	ADAPTOR ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ X-BOX ΓΙΑ PC (USB)	25.00 €
ADAPTOR: ΔΕΙΤΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ G.B. ADVANCE ΣΤΗΝ Τ.Υ. ΣΑΣ	59.00 €	ΔΕΙΤΕ TV ΣΤΟ GBADVANCE ΜΕ ΤΟ ΝΕΟ TV-TUNER ΓΙΑ GBA	110.00 €
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 + X-BOX + GAME CUBE ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΤΗΝ TV	29.00 €		

SERVICE

ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ **ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ**
ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ



ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

THE PROFESSIONAL OFFER: CPU INTEL PENTIUM 4 2800 MHZ, MOTHERBOARD QDI 2E, MIDI TOWER ATX 350 WATT, VGA GFORCE FX 5200 128MB + DVI+TV OUT, SOUND CARD 5.1 DIGITAL, RAM DDR 512MB (333MHZ), H.D. MAXTOR 120GB (7200), DVD LG 16X, CD RECORDER LG 52X24X52, FDD 1.44, MODEM INTERNAL 56.600 CRYPTO, MONITOR ΚΕΥΜΑΤ 15" TFT, 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 2,6 MHZ (333), MOTHERBOARD QDI, MIDI TOWER ATX, VGA G-FORCE 4MX 440 128MB + TV OUT, SOUND CARD 5.1 DIGITAL, RAM 512MB DDR (333), HARD DISC MAXTOR 80 GB (7200), DVD ROM LG 16x, CD RECORDER LG 52X24X52 NEC, FDD 1.44, MODEM INTERNAL 56.600 CRYPTO, MONITOR 17" ORION (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

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



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

ΤΙΤΛΟΙ
για PC από **15€**
ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ
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

Games Club
Πυθαγόρα 17-Καστέλλα,
Πειραιάς
Τηλ. 210-4102149

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

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

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

Games Club
Αργαστόλι, Κεφ/νιά,
Λύσσης & Βύρωνος,
τηλ.: 26710-28484

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

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



Αυτή είναι πολιορκία!



Πετάει ο γάιδαρος; Πεταίει!

Armed & Dangerous

Δράση, χιούμορ και σουρεαλισμός!

Θυμάστε πριν την εποχή που βγήκε το καταπληκτικό Halo, ένα πολύ καλό action shooter με το όνομα Giants: Citizen Kabuto; Όσοι το θυμούνται έχει καλώς. Για όσους δεν το θυμούνται ή δεν το ξέρουν πρέπει να σας πούμε ότι είναι ένα από τα καλύτερα action shooters που έχουν κυκλοφορήσει με πολύ όμορφα γραφικά για την εποχή του και γεμάτο χιούμορ. Ωραία! Τώρα όσοι θυμάστε το παιχνίδι κάντε μια προσπάθεια να θυμηθείτε και τους δημιουργούς του. Καλά, ας μην σας κουράσουμε ήταν η Planet Moon Studios. Τα παιδιά αυτά πραγμα-

τικά φαίνεται να έχουν πολλή όρεξη και αρκετό χιούμορ. Το Giants έχει μείνει αξέχαστο σε πολλούς, αλλά ήρθε ο καιρός για μια νέα προσπάθεια από την ίδια ομάδα. Μια προσπάθεια που πατάει στα βήματα του Giants. Τι πάει να πει αυτό; Μιλάμε για το Armed & Dangerous, το οποίο θα έχει την ίδια ιδεολογία, το χιούμορ και την ατμόσφαιρα του Giants, αλλά με την σημερινή τεχνολογία και την υποστήριξη της Lucas Arts η οποία δεν μπορούσε να μείνει έξω από μια τέτοια προσπάθεια.

Στο παιχνίδι θα έχετε τον ρόλο του Roman (όχι δεν έχει καμία

σχέση με την Ρώμη), ενός μεγάλου εγκληματία με προφορά λαϊκού λονδρέζου. Ο Roman έχει για βοήθεια ένα Σκοτσέζο μεταλλωρύχο και ένα δολοφονικό ρομπότ με το όνομα Q1-11 που αρέσκεται να πίνει τσάι όσο τίποτα άλλο στο κόσμο. Οι τρεις τους αποτελούν μια συμμορία ληστών με το όνομα Lionhearts (ότι να ναι δηλαδή). Η τελευταία τους επιχείρηση ήταν να "βουτήξουν" το πιο πολύτιμο αντικείμενο από τον βασιλιά Forge, το Book of Rule. Η επιχείρηση ξεκίνησε αρχικά ως μια εύκολη δουλειά αλλά στην πορεία κατέληξε σε μια ηρωική προσπάθεια κατά του

τρελού Βασιλιά και του αυσώπητου στρατού του. Οι πρωταγωνιστές καταλήγουν ήρωες, αν και οι περισσότερες "καλές" πράξεις που κάνουν γίνονται άθελα τους.

Όπως και στο Giants, έτσι κι εδώ η υπόθεση του παιχνιδιού ενισχύεται με τους ευχάριστους και γεμάτους χιούμορ και ατάκες διάλογους, καθώς και με τα πολύ καλά σκηνοθετημένα cutscenes που θα παίζουν κατά την διάρκεια της ιστορίας, βάζοντας τους παίχτες βαθύτερα στο σενάριο. Το voice acting είναι πολύ καλό, αρκετά εκκεντρικό μερικές φορές, γεμάτο ατάκες και φράσεις που πολλές φορές θα περνάνε λίγα δευτερόλεπτα μέχρι να ξεσπάσετε σε γέλια. Στους διάλογους και κυρίως σε σημεία που οι πρωταγωνιστές κάνουν χιούμορ θα δείτε ότι υπάρχουν αρκετά στοιχεία που θυμίζουν κάτι από Monty Pythons.

Περίεργα πράγματα!

Το παιχνίδι είναι ένα action game με όλη την έννοια του όρου. Περιέχει 21 αποστολές γεμάτες μάχες με ατελείωτους εχθρούς. Στις περισσότερες από αυτές θα πρέπει να εντοπίσετε ένα συγκεκριμένο σημείο στον χάρτη και να πάτε εκεί. Αργότερα βέβαια, αυτά θα αλλάξουν και θα προστεθούν αποστολές διάσωσης ή καταστροφής κάποιων στόχων. Στο παιχνίδι θα υπάρχουν και κάποια διαφορετικά είδη single-player modes



Το Jaws 5;

για να παίξετε. Δύο παραδείγματα είναι τα Run & Gun και Base Defend. Στα περισσότερα από αυτά τα modes θα πρέπει να είστε όσο καταστροφικοί μπορείτε να είστε. Στο Run & Gun θα οδηγήσετε την ομάδα σας μέσα από διάφορες μεγάλες τοποθεσίες ψάχνοντας να βρείτε και να καταστρέψετε ολοσχερώς συγκεκριμένους στόχους με τα βαριά όπλα που μεταφέρετε. Στο Base Defend θα πρέπει να προστατέψετε την βάση σας από τις ορδές του Βασιλιά Forge. Αν οι εχθροί σκαρφαλώσουν πάνω στους τοίχους της βάσης χάνετε. Εσείς θα χρησιμοποιείτε gun turrets ή νάρκες για να αμυνθείτε.

Πολύ σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι όπως είναι φυσικό θα παίζουν τα διάφορα όπλα που θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να σπείρετε τον πανικό και την καταστροφή. Στο παιχνίδι θα υπάρχουν 17 όπλα τα περισσότερα από τα οποία είναι αρκετά περίεργα και πολύ καταστροφικά. Μερικά από αυτά θα είναι τα Vindaloo Rocket Launcher, Cyclops Sniper Rifle, Topsy-Turvy, Sticky Bomb και πολλά άλλα.

Αργότερα θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποιους πυργίσκους και τότε είναι που θα βρείτε τα όπλα τις απόλυτης καταστροφής κάποια από τα οποία είναι τα Stig Machine, Forge Cannon και Gun Turret. Πρέπει ή μάλλον είμαστε υποχρεωμένοι να σας πούμε δυο λόγια παραπάνω για κάποια όπλα που μας έκαναν και σίγουρα θα κάνουν και σε σας εντύπωση. Ας αρχίσουμε με το Topsy-Turvey το οποίο δεν είναι ένα κλασικό όπλο που ρίχνει σφαίρες. Τι κάνει λοιπόν αυτό - γυρίζει τον κόσμο ανάποδα. Κυριολεκτικά! Αποτέλεσμα όπως είναι ευνόητο είναι όλοι οι εχθροί στην γύρω περιοχή να φύγουν στον ουρανό. Η συνέχεια είναι αρκετά διασκεδαστική. Όταν όλα γίνουν πάλι κανονικά θα δείτε τους άτυχους εχθρούς σας να τσακίζονται κάτω στο έδαφος. Έξυπνο και διασκεδαστικό.

Υπερβολικό όχι, μάλλον σουρεάλ. Μια και μιλάμε για σουρεαλιστικά όπλα που να δείτε και το φοβερό land-shark launcher. Καλά καταλάβατε από το όνομα, το όπλο εξαπολύει δύο τεράστιους καρχαρίες (αυτός του Spielberg είναι μαρτάκι μπροστά τους) οι οποίοι πάντα έχουν όρεξη να γευτούν σάρκα. Απλά θα δείτε τι γίνεται, τα λόγια περισεύουν εδώ. Αλλά δεν φτάνουν αυτά. Κάποια στιγμή θα έχετε την ευκαιρία να χρησιμοποιήσετε μαύρες τρύπες οι οποίες ρουφάνε ότι υπάρχει στην οθόνη!

Ωραία, τα όπλα είναι φαντα-



Να πάω ή όχι;



Που θαράς; Πάνω είναι!



Καλή όρεξη!

στικά και όντως πολύ ισχυρά. Τι γίνεται όμως με τους εχθρούς; Οι σχεδιαστές λοιπόν έχουν φροντίσει και για αυτό. Μην φανταστείτε ότι οι εχθροί σας θα μεταφέρονται από τα όπλα τους είναι αρκετά κατώτερα από τα δικά σας όπως σας πούμε βολιόστρες. Το θέμα όμως είναι ότι θα εμφανίζονται σε τρελούς αριθμούς στην οθόνη. Ορδές μετά ορδών! Μέχρι βέβαια να πετάξετε μια μαύρη τρύπα και να χαθούν όλα! Όταν όμως οι ορδές

αυτές συνοδεύονται από τους διοικητές τους, τότε τα πράγματα θα είναι αρκετά δυσκολότερα. Οι διοικητές είναι πολύ καλοί στην οργάνωση των επιθέσεων, χρησιμοποιώντας πολύ καλές τακτικές μάχης που θα σας δυσκολέψουν πολλές φορές και θα σας φέρουν σε καταστάσεις που θα πρέπει να δείξετε αν όντως αξίζετε. Άλλοι εχθροί πάλι είναι τόσο μεγάλοι που πολλά από τα περίεργα όπλα σας δεν θα τους κάνουν τίποτα και θα πρέπει να καταφύγετε στα πιο συμβατικά

όπως το rocket launcher. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτών των εχθρών είναι οι κολοσσιαίοι Goliaths και τα πανίσχυρα ρομπότ Q1-12 μια καλύτερη έκδοση του συντρόφου σας που κρατάνε μεγάλα chainguns. Φυσικά, το μεγάλο πρόβλημα θα είναι κάποια bosses οι οποίοι τις περισσότερες φορές είναι εξ ίσου γιγαντώσωμοι.

Η ίδια βελτιωμένη πατέντα

Στον τομέα των γραφικών και του ήχου το παιχνίδι από ότι φαίνεται θα είναι πολύ καλό. Για το παιχνίδι έχει δημιουργηθεί μια νέα μηχανή, η οποία ουσιαστικά είναι ο διάδοχος της μηχανής που είχε το Giants. Αυτό πάει να πει ότι θα έχει αρκετά στοιχεία από την παλιά, αλλά με πιο μοντέρνα γραφικά, καλή χρήση των pixel shaders, βελτιωμένο environmental mapping και bump mapping και πολλά άλλα. Η φυσική του παιχνιδιού θα είναι εξ ίσου ανάλογη των 3D γραφικών του χρησιμοποιώντας όλα τα γνωστά εφέ. Ο σχεδιασμός των επιπέδων και του περιβάλλοντος από όσα έχουμε δει έχει γίνει με μεράκι και προσοχή αποδεικνύοντας την ικανότητα των ανθρώπων στην Planet Moon.

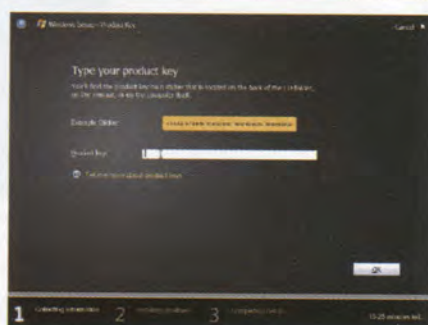
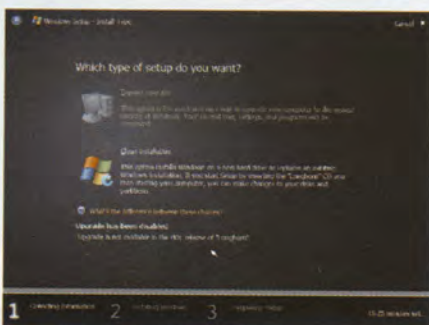
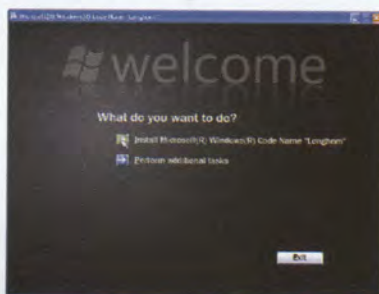
Για τον ήχο δεν χρειάζεται να αναφέρουμε πολλά, πέρα από το πολύ καλό voice acting που είπαμε και πιο πάνω. Αρκεί να σημειώσουμε ότι για την ενίσχυση της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού οι σχεδιαστές φρόντισαν να χρησιμοποιήσουν πραγματικούς ήχους για τις εκρήξεις και τους πυροβολισμούς.

Για το multiplayer δυστυχώς δεν υπάρχουν πληροφορίες ακόμα γιατί οι δημιουργοί τις κρύβουν. Δεν πρέπει όμως να αγχωνόμαστε καθώς το Giants περιείχε τέτοιο mode και δεν αμφιβάλλουμε ότι θα υπάρχει και αυτή την φορά.

Το παιχνίδι τελικά φαίνεται να γίνεται μια ακόμα μεγάλη επιτυχία για την Planet Moon Studios. Η πατέντα του Giants είναι καλή και βασισμένοι σε αυτήν οι σχεδιαστές του Armed & Dangerous ετοιμάζουν ένα ακόμα παιχνίδι που θα συνδυάζει πολύ καλά τον ηρωισμό, την έντονη δράση και το πολύ καλό και μερικές φορές καυστικό χιούμορ. Ένας συνδυασμός που χρειάζεται σήμερα για να ξεφύγουμε από τα καθιερωμένα βαριά παιχνίδια που κυκλοφορούν. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στις γιορτές κατά τα μέσα του Δεκέμβρη. Θα είναι ένα καλό παιχνίδι για να περάσουμε τις γιορτές και εμείς εδώ το περιμένουμε.

Πρώτες εικόνες από την prerelease έκδοση των Windows Longhorn (PDC Build 4051)

Για όσους δεν έχουν ξεμυτίσει από τη σπηλιά τους τους τελευταίους μήνες, τα Windows με κωδικό Longhorn είναι η επόμενη μεγάλη έκδοση του δημοφιλέστατου λειτουργικού. Οι πρώτες εικόνες από την έκδοση PDC Build 4051 άρχισαν να κάνουν την εμφάνισή τους στο διαδίκτυο. Ρίξτε και εσείς μια ματιά, λοιπόν!



Ο διάδοχος των MuVo της Creative

Η θέση της Creative ως παγκόσμιο κυρίαρχος της αγοράς καρτών ήχου για υπολογιστές είναι επιβεβαιωμένη και γνωστή σε όλους. Φαίνεται όμως ότι φιλοδοξεί να καταλάβει και την πρώτη θέση στην αγορά των ψηφιακών φορητών συσκευών ήχου. Μετά τα πρώτα φορητά mp3 players με σκληρό δίσκο της αγοράς (τα γνωστά Nomad Jukebox), η Creative κυκλοφόρησε στην αγορά το επαναστατικό Creative Muvo, με χωρητικότητας 64 και 128 MB. Ήταν η πρώτη συσκευή που συνδύασε ένα USB drive με ένα mp3 player ανοίγοντας νέους δρόμους στην πρακτικότητα και στην ευκολία χρήσης. Η προσπάθεια αυτή της Creative είχε πολλούς μιμητές οι οποίοι πλέον προσφέρουν περισσότερες λειτουργίες από τα πρώτα Muvo. Η Creative όμως δείχνει αποφασισμένη να κρατήσει το προβάδισμα και είναι έτοιμη να κυκλοφορήσει το διάδοχο του Muvo. Για την ακρίβεια, τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, το Muvo 2 θα κυκλοφορεί ήδη στην αμερικανική αγορά.

Το όνομα του νέου προϊόντος είναι Muvo 2 (δεν μας κατέπληξε εδώ με τη φαντασία της η Creative). Η νέα συσκευή θα επιτρέπει την αναπαραγωγή mp3 και wma audio, αλλά αυτή τη φορά ο πυρήνας της συσκευής δεν θα είναι

ένα USB flash drive, αλλά ένας μικροσκοπικός σκληρός δίσκος χωρητικότητας 1.5 GB! Όπως είναι φυσικό και αναμενόμενο, η συσκευή διαθέτει θύρα USB 2.0 για γρήγορη μεταφορά δεδομένων από υπολογιστή, πράγμα που το καθιστά ένα πρώτης τάξης μέσο μεταφοράς δεδομένων. Αυτό όμως που κάνει το Muvo 2 να ξεχωρίζει και να αξίζει το όνομα Muvo είναι οι εντυπωσιακά μικρές του διαστάσεις (66X66 χιλιοστά!) και το όμορφο και απλό design του.

Όπως αναφέραμε και παραπάνω, ο μικροσκοπικός σκληρός δίσκος του Creative Muvo 2 διαθέτει τεράστια χωρητικότητα για τα δεδομένα των φορητών συσκευών ήχου. Τα 1.5 GB επιτρέπουν την αποθήκευση 850 τραγουδιών σε mp3 format και bitrate 128 kbps, ενώ αν γίνει χρήση του format wma, αυτός ο αριθμός μπορεί και να διπλασιαστεί δεδομένου ότι η ίδια ποιότητα ήχου μπορεί να επιτευχθεί με αρχεία wma σε bitrate 64 kbps. Αλλά πέρα από τη μουσική, το Muvo 2 είναι ιδανικό και για τη μεταφορά μικρών και μεγάλων αρχείων. Τα 1.5 GB είναι ικανά ακόμη και για backup! Η μεταφορά αρχείων γίνεται εύκολα και γρήγορα μέσω της υποστήριξης για USB 2.0, το οποίο επιτρέπει ταχύτητες επικοινωνίας έως και εικοσαπλάσιες του παραδοσια-



κού USB 1.1. Σε αντίθεση με τους προκατόχους του, το Muvo 2 διαθέτει μπλε οθόνη LCD οπίσθιου φωτισμού και μενού με εικονίδια, χαρακτηριστικά που το κάνουν πολύ πιο εύχρηστο και με λειτουργίες που θα περίμενε κανείς από πολύ μεγαλύτερες συσκευές.

Όλα αυτά βέβαια δεν έρχονται φτηνά. Το Muvo2 αναμένεται ότι θα κυκλοφορήσει με τιμή που θα πλησιάζει τα 300 €.

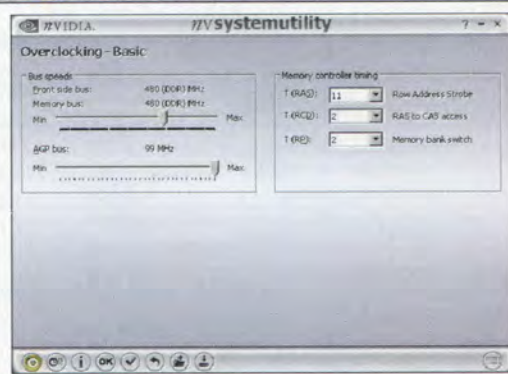
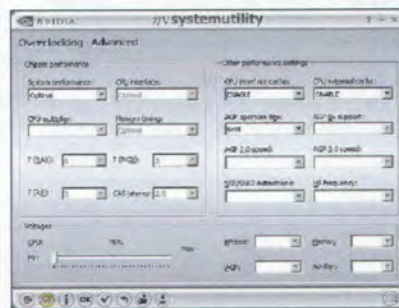
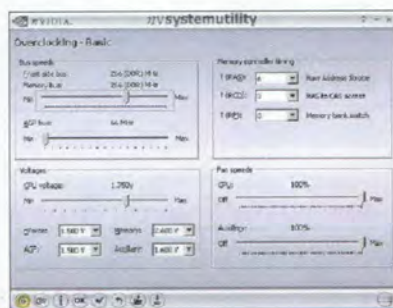
Κυκλοφόρησε το NVIDIA System Utility!

Η κυκλοφορία του προγράμματος που εδώ και πολλά χρόνια μας είχε υποσχεθεί η Nvidia είναι πλέον γεγονός. Πρόκειται για μια πλήρη εφαρμογή μέσω της οποίας θα μπορείτε να υπερχρονιάσετε όλους τους διαύλους της κάρτας σας, αρκεί αυτή να είναι Nvidia, φυσικά! Εδώ θα πρέπει να διευκρινίσουμε ότι το utility αυτό είναι σχεδιασμένο ώστε να υποστηρίζει μόνο motherboards με το chipset Nforce και προς το παρόν ακόμα και αυτή η υποστήριξη είναι περιορισμένη. Οι μητρικές που είναι διασταυρωμένες ότι υποστηρίζονται προς το παρόν είναι οι εξής:

- * Abit nF7 series, όχι όμως οι τελευταίες revisions
- * Asus A7N8X

- * Biostar M7NCG
- * Epox 8RDA+ και 8RDA3+
- * Gigabyte K8NXP
- * Shuttle AN50R

Όπως βλέπετε και από τις εικόνες, το πρόγραμμα επιτρέπει τη ρύθμιση όλων σχεδόν των παραμέτρων του συστήματος που έχουν να κάνουν με την απόδοση γραφικών και παρέχει πληροφορίες οι οποίες επιτρέπουν στον χρήστη να εκτιμήσει καλύτερα τα δυνατά και αδύναμα σημεία της απόδοσης του μηχανήματος και της κάρτας γραφικών. Αν και είναι νωρίς ακόμα (δεν κυκλοφορούν και πολλές Nforce motherboards στην ελληνική αγορά), το πρόγραμμα δείχνει πολλά υποσχόμενο για όλους τους οπαδούς της ταχύτητας!



**Η/Υ - ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - GAMES
ΠΩΛΣΗ - SERVICE - ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΔΙΚΤΥΑ
- ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ...ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ!**

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



ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1 M/B QDI KUD0Z 7X-6A KT600, ΜΝΗΜΗ 512 MB (400 MHz), AMD ATHLON 2600 XP-BOX, VGA Gε-FORCE FX 5200 128MB + TV OUT, H.D. MAXTOR 120 GB (8 MB CACHE), F.D.D. 1.44 MB, DVD-Rom PLEXTOR 16x 48x, CDRW PLEXTOR PREMIUM 52x 32x 52x, MODEM CRYPTO 56K V92, KEYBOARD + MOUSE+ ΗΧΕΙΑ, ΘΘΟΝΗ PHILIPS TFT 15" 150P3E

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2 M/B QDI KUD0Z 7X-6A KT400, ΜΝΗΜΗ 256 MB (333 MHz), AMD ATHLON 2400 XP, VGA Gε-FORCE MX448 64MB 8x + TV OUT, H.D. MAXTOR 80 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 3650 + SCANNER HP 3570
ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 1350 € ή 45 € X 36 μήνες**

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

**ΚΑΙ ΔΩΡΟ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ HP 3650
ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 950 € ή 33 € X 36 μήνες**

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

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

PC ROM 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.

ΕΠΙ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕΣΩ E-MARKET ΤΡΑΠΕΖΑΣ ΠΕΙΡΑΙΑΣ



Pricewatch - ADSL και πόσο θα σας κοστίσει

Επειδή είμαστε gamers και μας "καίει", ορίστε οι τελευταίες τιμές για όλα τα home πακέτα συνδέσεων DSL. Άντε και εις κατώτερα!

ΥΠΗΡΕΣΙΑ	ΠΡΟΣΒΑΣΗ ADSL (DYNAMIC IP)					EMAIL	ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΣ ΧΩΡΟΣ (ΜΒ)
	ΜΗΝΙΑΙΑ	3ΜΗΝΗ	ΣΥΝΔΡΟΜΗ 6ΜΗΝΗ	ΕΤΗΣΙΑ	ΔΙΕΤΗΣ		
A.C.N - www.acn.gr, 210-6872920, 801-11-10000, 13813, sales@acn.gr							
ADSL Connect 384k	47,50	129,50	259,00	507,00	-	✓	5
ADSL Connect 512k	72,50	196,50	393,00	770,00	-	✓	5
ADSL Connect 1024k	141,50	381,50	763,00	1495,00	-	✓	5
Forthnet- www.forthnet.gr, 800-11-38888, internet-sales@forthnet.gr							
Fast Internet ADSL Dynamic 384	-	137,90	264,90	516,90	-	✓	10
Fast Internet ADSL Dynamic 512	-	210,00	405,00	792,00	-	✓	10
Fast Internet ADSL Dynamic 1024	-	408,00	788,00	1542,00	-	✓	15
Fast Internet ADSL Dynamic							
384 αορίστου χρόνου	47,90	-	-	-	-	✓	10
Fast Internet ADSL Dynamic							
512 αορίστου χρόνου	73,00	-	-	-	-	✓	10
Fast Internet ADSL Dynamic							
1024 αορίστου χρόνου	142,00	-	-	-	-	✓	15
HOL- www.hol.gr, 801-11-77777, presales@hol.gr							
Home 384	47,00	136,77	265,08	501,96	846,00	✓	20
Home 512	71,00	206,61	400,44	758,28	1278,00	✓	20
Home 1024	140,00	407,40	789,60	1495,20	2520,00	✓	20
OTenet- www.otenet.gr, 801-11-35555, info@otenet.gr							
OnDSL Home 384	-	147,00	279,00	529,00	-	✓	10
OnDSL Home 384							
Αορίστου χρόνου	49,00	-	-	-	-	✓	10
OnDSL Home 512							
Αορίστου χρόνου	75,00	-	-	-	-	✓	10
OnDSL Home 1024							
Αορίστου χρόνου	145,00	-	-	-	-	✓	10
Sparknet- www.sparknet.gr, 89625-36666, info@sparknet.gr							
myADSL Lite 384	-	60,17	116,95	227,97	-	✓	✓
myADSL@home 384	46,61	130,51	255,09	498,31	-	✓	✓
Tellas - www.tellas.gr, 13800, sales@tellas.gr							
TellasWeb ADSL 384	34,00	-	-	-	-	✓	5
TellasWeb ADSL 512	52,00	-	-	-	-	✓	5
TellasWeb ADSL 1024	99,00	-	-	-	-	✓	5
Vivodi Telecom - www.vivodi.gr, 801-11-45600, info@vivodi.gr							
DSLnet 384 αορ. χρ.	32,30	-	-	-	-	✓	25
DSLnet 512 αορ. χρ.	49,40	-	-	-	-	✓	25
DSLnet 1024 αορ. χρ.	94,05	-	-	-	-	✓	25

MegaWorks 550

Θηρίο ανήμερο

Μετά την κυκλοφορία των ηχείων 510 της Creative ήρθε τώρα η σειρά των νέων 550 τα οποία ουσιαστικά είναι μια βελτιωμένη έκδοση των 510. Σχεδιαστικά δεν διαφέρουν από τα 510, αλλά η αναγραφή και μόνο της υποστήριξης THX πάνω στο όνομα τα λείει όλα. Σκοπός της Cambridge MegaWorks (η οποία ανήκει στην Creative) είναι να προσφέρει μηχανήματα που να παράγουν ποιότητα ήχου παρόμοια με αυτή στις κινηματογραφικές αίθουσες και παράλληλα μεγάλη ισχύ για όλους όσους επιθυμούν κάτι τέτοιο. Με την προσθήκη λοιπόν του THX προστίθεται η κινηματογραφική ποιότητα ήχου.

Η εξωτερική εμφάνιση των ηχείων 550 δεν διαφέρει ιδιαίτερα από αυτή των 510.

Μπορεί λοιπόν η εμφάνισή τους να μην είναι η πλέον ξεχωριστή και φανταχτερή αλλά αυτό δεν πάει να πει ότι είναι αντιαισθητικά. Οι δορυφόροι είναι κατασκευασμένοι από σκληρό πλαστικό και μπορούν να στηριχθούν σε stands με λαστιχένια ποδαράκια απορρόφησης κραδασμών στην βάση του κάθε ποδιού. Μπορείτε αν θέλετε να κρεμάσετε τα ηχεία στον τοίχο. Ο subwoofer είναι φτιαγμένος από ξύλο καλής ποιότητας και στηρίζεται σε τέσσερα πόδια με λαστιχένια πέλματα απορρόφησης κραδασμών. Όλα έχουν ένα όμορφο μαύρο ματ χρώμα. Οι δορυφόροι είναι σχετικά μικροί με διαστάσεις 10.5 x 10.5 x 10.5 εκατοστά. Ο subwoofer βέβαια είναι αρκετά μεγάλος και μάλλον θα πρέπει να τον έχετε στο πάτωμα. Οι διαστάσεις του είναι 28 x 28 εκατοστά στην βάση και 31 εκατοστά ύψος.

Το χειριστήριο του συστήματος έχει ένα αρκετά καλό Interface, αν και συνδέεται με

καλώδιο με το σύστημα πράγμα που δεν ανταγωνίζεται τα άλλα συστήματα τις αγορές. Παρ' όλα αυτά προσφέρει όλες τις απαραίτητες λειτουργίες. Καταρχήν έχει τα βασικά κουμπιά mute, power και volume. Με το κουμπί select μπορείτε να ρυθμίσετε την ένταση και την ισορροπία του ήχου για το master, το κεντρικού, το sub και το treble. Με το LED μπορείτε να δείτε τις τρέχουσες ρυθμίσεις του output για κάθε κανάλι. Τέλος το χειριστήριο περιέχει ένα βύσμα για ακουστικά με το οποίο μπορείτε να αλλάξετε απευθείας από live audio σε private listening χωρίς να πρέπει να ψάχνετε στο πίσω μέρος του υπολογιστή σας.

Όσο αφορά τα χαρακτηριστικά του συστήματος πιστεύουμε ότι προσφέρει όλη την ένταση που θέλετε με τα 500Watt συνολικής απόδοσης. Με τα 150 Watts output ειδικά για το THX και το διντσο down-firing driver τα 550 μπορούν να πιάσουν και τις πιο χαμηλές νότες που μπορείτε να ακούσετε μόνο σε ταινίες που υποστηρίζουν THX. Έτσι το σύστημα είναι βέβαιο ότι μπορεί πραγματικά να αποδώσει κινηματογραφικό ήχο. Προσέξτε μόνο μην σας κάνουν παρατήρηση οι δίπλω!

Χαρακτηριστικά Συστήματος

- 500 Watt συνολικής ισχύος
- 70 Watt(RMS) ανά δορυφόρο (x5)
- 150 Watt(RMS) subwoofer

Συχνότητες

- Δορυφόροι 150Hz-20kHz
- Subwoofer 25Hz-150Hz
- SNR 99dB



Καταλήγοντας

Τα MegaWorks 550 τελικά είναι ηχεία υψηλής ποιότητας. Τα υλικά που χρησιμοποιούνται, η αισθητική καθώς και η χρήση του THX είναι τα κυριότερα σημεία του συστήματος το οποίο αγγίζει σε ποιότητα άλλα συστήματα που έχουν πάει πολύ καλά στην αγορά. Μπορεί οπτικά να μην δείχνουν κάτι το ιδιαίτερο, αλλά αυτό που μετράει πρώτα στα ηχεία είναι το τι μπορεί να παράγουν. Ούτως ή άλλως ο απλός και συντηρητικός σχεδιασμός οφείλεται στο ότι τα ηχεία αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν και μαζί με την τηλεόραση ή το DVD player και να έχετε ένα μικρό hometheatre. Η απόδοση των ηχείων ξεπερνάει πάρα πολλά άλλα συστήματα για PC και κυριολεκτικά μπορείτε να κάνετε Rave με τα 500Watt συνολικής ισχύος. Μια πολύ καλή αγορά λοιπόν για όσους επιθυμούν κάτι παραπάνω από αυτά που ξέρουμε μέχρι σήμερα. Η τιμή τους είναι αρκετά τσουχερή όμως: 10€

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ: 8.5

ΑΞΙΑ ΑΓΟΡΑΣ: 7.5

Gainward FX 5600 Ultra/760 XP Golden Sample

μια ειδική σειρά από κάρτες με το όνομα Golden Sample. Αυτό σημαίνει ότι η κάρτα κυκλοφορεί στην αγορά ήδη υπερκροισμένη (overclocked). Ας τα δούμε όλα όμως με την σειρά τους.

Καταρχήν η κάρτα βασίζεται στον πυρήνα της Nvidia NV31. Σχεδιασμένη πάνω στην πανέμορφη κόκκινη πλακέτα PCB και με το πανέμορφο ανεμιστηράκι αμέσως τραβάει τα βλέμματα όποιον την βλέπουν. Η κάρτα προσφέρει πλήρη κάλυψη VIVO (Video In Video Out). Με άλλα λόγια μπορείτε να καταγράφετε και να παίζετε αρχεία βίντεο. Μέσα στην συσκευασία περιέχεται μια κάρτα FireWire για να συνδέετε κάμερες DV ή άλλου είδους συσκευές FireWire. Φυσικά υπάρχει και το κατάλληλο λογισμικό για ερασιτεχνική επεξεργασία βίντεο. Η GPU μπορεί να χρησιμοποιήσει DirectX 9 Pixel Shaders 2.0, Vertex Shader 2.0 και OpenGL. Επίσης προσφέρει 4

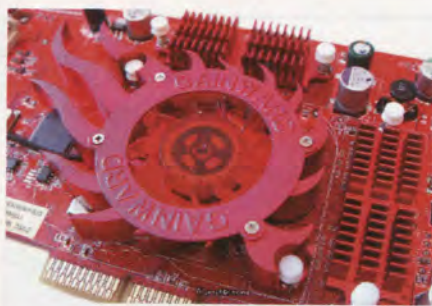
pixel pipeline τα οποία μπορούν να είναι είτε τέσσερα απλά textured pixels είτε δύο διπλά textured pixels, όλα αυτά σε λογικά framerates.

Όπως είπαμε στην αρχή η κάρτα ανήκει στην σειρά καρτών Golden Sample οι οποίες είναι υπερκροισμένες. Η Gainward αναγνωρίζει τις κάρτες που προορίζονται για την σειρά Golden Sample από κάποια τεστ απόδοσης για κάθε μια. Αν μια κάρτα περάσει αυτά τα τεστ τότε ανήκει στην σειρά Golden Sample, διαφορετικά κυκλοφορεί σαν μια κανονική κάρτα.

Η κάρτα έχει 128MB μνήμη και μια διπλή μονάδα RAMDAC στα 400MHz. Όσο αφορά τον πυρήνα και την μνήμη αρκεί να κάνουμε μια σύγκριση ανάμεσα στην απλή 5600 Ultra και στην Golden Sample. Η απλή έκδοση έχει τον πυρήνα της στα 350MHz και (2x) 350MHz συχνότητα μνήμης. Η Golden Sample τώρα έχει ανεβάσει τον πυρήνα στα 450MHz και



Είδαμε στο προηγούμενο τεύχος μια από τις νέες κάρτες μεσαίας κατηγορίας της σειράς GeForce FX της Gainward, την Gainward FX Ultra/780 XP. Σε αυτό το τεύχος θα συνεχίσουμε στην ίδια κατηγορία αλλά με μια κάρτα που προσφέρει πολλά παραπάνω από την κατηγορία της. Μιλάμε για την Gainward FX 5600 Ultra/760 XP Golden Sample. Η μεγάλη διαφορά αυτής της κάρτας σε σχέση με την απλή FX 5600 είναι ότι ανήκει σε



την συχνότητα μνήμης στα 900MHz! Μιλάμε για μια μεγάλη αύξηση σε σχέση με την κανονική κάρτα.

- Ας δούμε συνοπτικά τι περιέχει η κάρτα:
- Σχεδιασμένη με το βραβευμένο High-Performance/Wide-Bandwidth TM της Gainward και ενισχυμένη με την GeForce TM FX 5600 GPU της NVIDIA.
- 128MB στα 128Bit με την πολύ γρήγορη μνήμη DDR.
- Πολύ ισχυρό σύστημα ψύξης της Gainward.
- Προσφέρει υποστήριξη για δύο monitors ταυτόχρονα με την τεχνολογία nView multidisplay της NVIDIA για επαγγελματικές εφαρμογές αλλά και 3D παιχνίδια. Με αυτό οι χρήστες μπορούν να συνδυάσουν διαφορετικά είδη οθονών όπως LCD ή CRT και προσφέρει καλύτερη απόδοση εικόνας αλλάζοντας τις ιδιότητες της οθόνης χρησιμοποιώντας ένα νέο software interface.
- Επιτάχυνση αναπαραγωγής DVD με ενισχυμένο motion compensation στο hardware.
- Περιέχει το βραβευμένο EXPERTTool tuning utility για την διαχείριση του desktop. Επίσης περιέχει drivers για επιτάχυνση λογισμικού για όλα τα κύρια λειτουργικά συστήματα και τα APIs.
- CD με custom drivers της Gainward
- Υποστήριξη για LCD output με DVI connector
- Υποστήριξη TV-out (NTSC/PAL) για συστήματα τηλεόρασης
- Υποστήριξη Capture Video από τηλεόραση, VCR, DV ή camcorder με Composite και S-video connector
- Υποστήριξη για Full OpenGL 1.4 και κατώτερο

Απαιτήσεις

Διαβάζετε τώρα ότι η κάρτα είναι υπερπροσποιημένη και οι δυνατότητές της είναι κάτι παραπάνω από μιας μέσης κάρτας. Αυτό όμως δεν πρέπει να σας αγχώσει για τις απαιτήσεις της. Η κάρτα χρειάζεται καταρχήν ένα AGP slot. Είναι φυσικά συμβατή με τους επε-

ξεργαστές της Intel και της AMD καθώς και με άλλους συμβατούς. Ο υπολογιστής σας θα πρέπει να έχει τουλάχιστο 64MB μνήμη RAM και τροφοδοτικό 300 Watts. Η μητρική κάρτα θα πρέπει να υποστηρίζει AGP2x, AGP4x ή AGP8x. Τίποτα παραπάνω.

Τί υπάρχει στη συσκευασία

Μέσα στην συσκευασία της κάρτας θα βρείτε μια κάρτα (PCI) FireWire με τρία slots, ένα καλώδιο FireWire, ένα καλώδιο VIVO, ένα καλώδιο τροφοδοσίας Molex και λογισμικό της Gainward σε CD με VGA drivers, BIOS flash-tool και το εργαλείο επεξεργασίας EXPERTTool. Επίσης περιέχει το InterVideo WinCinema το οποίο επιτρέπει DVD Playback, MP3 Playback και καταγραφή και επεξεργασία ταινιών. Θα βρείτε ακόμα έναν DVI-I to CRT/VGA αντάπτορα για να μετατρέψετε τον ψηφιακό DVI connector σε σύνδεση τύπου CRT. Χρήσιμο όταν θέλετε να χρησιμοποιήσετε δύο monitors με κανονική αναλογική σύνδεση.

Ώρα για τεστάρισμα

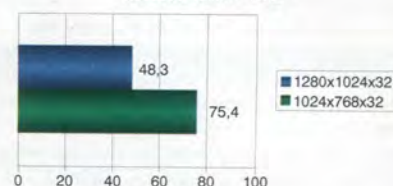
Την κάρτα την δοκιμάσαμε σε δύο κλασικά παιχνίδια που χρησιμοποιούνται για τέτοια θέματα. Το Serious Sam Second Encounter και το Unreal Tournament 2003. Οι δοκιμές έγιναν σε δύο αναλύσεις σε υψηλή ποιότητα που θεωρούμε ότι ο μέσος χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει. Αυτές είναι σε 1024x768 και 1280x1024 με ανοιχτά 4x Anti-Aliasing και 8x Anisotropic Filtering. Οι Drivers που χρησιμοποιήσαμε είναι αυτοί που περιέχονται στην συσκευασία της κάρτας.

Serious Sam

Χωρίς πολλά λόγια οι αριθμοί τα λένε όλα μόνοι τους. Με 75.4 fps στα 1024x768 και 48.3fps στα 1280x1024 η κάρτα αποδίδει πολύ παραπάνω από την κατηγορία της. Οι αριθμοί αγγίζουν επίπεδα κοντά σε αυτά που κινούνται οι high-end κάρτες. Σε μια απαιτητική μηχανή όπως αυτή του Serious Sam τέτοια

αποτελέσματα είναι πραγματικά αξιοσημείωτα. Η μηχανή μοιάζει πολύ σε αυτή του Quake3 αλλά είναι λίγο καλύτερη, καθώς απαιτεί πιο πολλές λειτουργίες για OpenGL.

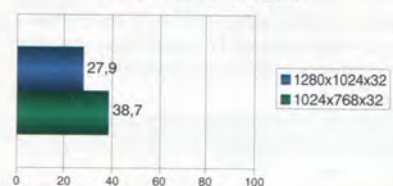
Serious Sam - TSE



Unreal 2003

Σαφώς η πτώση είναι αρκετά μεγάλη σε σχέση με τα αποτελέσματα του Serious Sam αλλά δεν θα πρέπει να ξεχνάμε ότι η μηχανή του Unreal Tournament 2003 είναι αρκετά πιο απαιτητική από αυτή του SS. Τα αποτελέσματα εδώ δείχνουν ότι όντως η κάρτα είναι mid-end αλλά αυτό δεν είναι καθόλου αρνητικό. Ούτως ή άλλως είναι αρκετά καλά από πολλές άλλες κάρτες στην κατηγορία της.

Unreal Tournament 2003



Συνοπτικά

Τελικά η Gainward FX 5600 Ultra/760 XP Golden Sample είναι μια πολύ καλή πρόταση. Πέρα από το καταπληκτικό σχεδιασμό της, την πολύ καλή ψύξη και τα πολλά έξτρα που προσφέρει στην συσκευασία της, τα αποτελέσματα των δοκιμών έδειξαν ότι μπορεί να προσφέρει αρκετά πράγματα όσο αφορά τα παιχνίδια. Η σταθερότητα που έχει ακόμα και όταν τρέχει με ανοιχτά τα 4xAA και 8xAF είναι πολύ καλή. Φυσικά δεν είναι η "υπερ-κάρτα" με την οποία μπορείτε να παίξετε τα παιχνίδια στο τέρμα των ικανοτήτων τους, αλλά σίγουρα μπορείτε να παίξετε σε επίπεδα λίγο παραπάνω από mid range. Βέβαια, μιλάμε για τα παιχνίδια που υπάρχουν σήμερα στην αγορά και όχι για αυτά που θα κυκλοφορήσουν όπως το Half-Life 2 (αυτό ένας Θεός ξέρει τι θα απαιτεί!). Αν λοιπόν δεν θέλετε να χαλάσετε τα τρελά λεφτά για high-end κάρτες τότε η 760 XP Golden Sample είναι μια πολύ καλή αγορά. Η τιμή της κυμαίνεται γύρω στα 270 Ευρώ, τιμή αρκετά τσουχτερή για μια μέση κάρτα, η οποία όμως την δικαιολογεί στο έπακρο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ: 8

ΑΞΙΑ ΑΓΟΡΑΣ: 7.5

ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΗΣ ΚΑΡΤΑΣ

Επεξεργαστής:	nVIDIA GeForce FX 5600 Ultra
Ωρολόγιο Μηχανής:	450MHz
Frame Buffer:	128 MB
Τύπος Μνήμης:	DDR-1
Βελτιωμένη Απόδοση:	+ 15%
Memory Width:	128 bit
Bandwidth:	14.4 GB/sec
RAMDAC:	400MHz
Μέγιστη Ανάλυση(85Hz):	2048x1536
AGP:	8x
Rendering Pipelines:	4
Texels/Clock:	4

ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

ΑΝΑΛΥΣΗ	256 χρώματα	64K χρώματα	16.7M χρώματα
640x480	240Hz	240Hz	240Hz
800x600	240Hz	240Hz	240Hz
1024x768	240Hz	240Hz	200Hz
1152x864	200Hz	200Hz	170Hz
1280x960	170Hz	170Hz	150Hz
1280x1024	170Hz	170Hz	150Hz
1600x900	150Hz	150Hz	120Hz
1600x1200	120Hz	120Hz	100Hz
1920x1080	100Hz	100Hz	85Hz
1920x1200	100Hz	100Hz	85Hz
1920x1440	85Hz	85Hz	85Hz
2048x1536	85Hz	85Hz	85Hz

ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΕΝΙΣΧΥΣΕΙΣ



ΤΑ ΕΠΙΣΗΜΑ EXPANSIONS ΤΩΝ ΑΓΑΡΗΜΕΝΩΝ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΕΡΧΟΝΤΑΙ



mohaa.ea.com

To Medal of Honor Allied Assault™ Breakthrough απαιτεί να έχετε εγκατεστημένο το Medal of Honor Allied Assault™ ή το Medal of Honor Allied Assault™ Deluxe Edition για να παίξει.



generals.ea.com

To Command & Conquer™ Generals Zero Hour απαιτεί να έχετε εγκατεστημένο το Command & Conquer™ Generals για να παίξει.



battlefield1942.ea.com

To Battlefield 1942™: Secret Weapons of WWII απαιτεί να έχετε εγκατεστημένο το Battlefield 1942™ για να παίξει.

PC CD-ROM

POWERED BY
gamespy

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Medal of Honor Allied Assault, Command & Conquer, EA GAMES, the EA GAMES logo 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. © 2003 Digital Illusions CE AB. Battlefield 1942 is a trademark of Digital Illusions CE AB. 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.



Challenge Everything

ΔΙΑΤΤΟΝΤΕΣ ΑΣΤΕΡΕΣ

Είναι μερικά ονόματα που λάμπουν σαν εκτυφλωτικά αστέρια στο στερέωμα των games.

Έχουν πετύχει να ενώσουν ανθρώπους από όλες τις φυλές, τις ηλικίες και κοινωνικά στρώματα, έχουν σπρειώσει τεράστιες εμπορικές επιτυχίες και έχουν πουλήσει εκατομμύρια κομμάτια ανά την υφήλιο. Οι κριτικοί τα εξυμνούν, το κοινό τα λατρεύει και οι σχεδιαστές τους καμαρώνουν. Μας έχουν σηραδέψει, συγκινήσει και ψυχαγωγήσει... κι εμείς τα έχουμε τιμήσει. Είναι το Baldur's Gate, το Half-Life, το Myst, το Civilization, η Lara Croft, το Warcraft, οι Sims, το RollerCoaster Tycoon, το Age of Empires, το Diablo και το Vice City.

Η επιτυχία και η αναγνώριση είναι τέτοια που κυκλοφορούν sequels, expansions και mods με τις δεκάδες, οι πρωταγωνιστές αποθεώνονται, γίνονται σύμβολα... και αργότερα ταινίες. Είναι ωραίο να σταματάς μερικές φορές και να κοιτάς πίσω, σε αυτούς τους ήλιους που λάμπουν ακόμα φάροι της επιτυχίας που δείχνουν τον δρόμο.

Και μετά είναι τα αστέρια που σβήνουν και κανείς δεν βλέπει. Είναι οι κομήτες που περνάνε από μακριά, με ένα θαμπό φως τόσο

Τα Υποτιμημένα Παιχνίδια

αδύναμο που κανείς δεν προσέχει... είναι παιχνίδια που έπρεπε να λάμπουν, που θα

περίμενε κανείς ότι θα μάζευαν βραβεία, τιμητικές διακρίσεις,

διθυράμβους και εκατομμύρια πωλήσεων.

Αυστυχώς όμως δεν ήταν στο πεπρωμένο τους να αναγνωριστούν από όλους... είναι τα υποτιμημένα παιχνίδια.

Κανείς δεν μπορεί να πει με σιγουριά γιατί αυτά τα παιχνίδια δεν τα κατάφεραν.

Πρόχειρο λανσάρισμα, κακό μάρκετινγκ, άστοχη διαφήμιση, κακό timing, υπερβολικά πρωτοποριακή και πρωτότυπη ιδέα ή ακραία εκκεντρικό. Καθένα απέτυχε για τον δικό του λόγο. Και φυσικά (αυτή η επεξήγηση είναι αρκετά σημαντική να γίνει σαφής), όταν αναφερόμαστε στην 'αποτυχία' και στα 'υποτιμημένα παιχνίδια', δεν μιλάμε για παιχνίδια που είναι άγνωστα και που πέθαναν στην αφάνεια. Όχι... απλά περιμέναμε από αυτά να ανέβουν στην κορυφή. Περιμέναμε να απλώσουν παντού την λάμψη τους και να αγγίξουν εκατομμύρια gamers. Δεν πούλησαν εκατομμύρια και δεν αφιερώθηκαν πορσιέλιδα άρθρα σε αυτά.

Εκτός από αυτό που ακολουθεί... είναι εξαιρετικά αφιερωμένο με αγάπη (και λίγη πικρία) στους διάττοντες αυτούς αστέρες.

Age of Wonders και Disciples

Η σειρά Age of Wonders τώρα μόλις κατάφερε να δείξει την αληθινή της αξία, με το τελευταίο κεφάλαιο, το Age of Wonders: Shadow Magic. Το Disciples είναι κι αυτό ένα fantasy RTS, πολύ εικαστικό και όμορφο: κάθε screenshot που θα δείτε, μοιάζει με έναν μικρό πίνακα. Τι κοινό όμως έχουν αυτές οι δύο σειρές; Αν μην τι άλλο, είναι 'αντίπαλες', αφού έχουν να κάνουν και οι δύο με fantasy strategy, όπου οι μάχες γίνονται σε turn based. Το κοινό τους λοιπόν είναι ότι και οι δύο έχουν πολλά να πουν, αλλά ακόμα δεν έχουν καταφέρει να λάμψουν αληθινά- είναι από τα παιχνίδια που πέφτουν στην σκιά κάποιου άλλου και δεν έχουν την ευκαιρία να δείξουν την αξία τους. Σε αυτή την περίπτωση, η αρχαιότερη



σειρά του Heroes of Might & Magic, που εξειδικεύεται εδώ και αιώνες στα fantasy RTS αλλά και η σειρά του μεγαθήριου Civilization τραβάνε πάνω τους όλους τους λάτρεις των turn-based strategy. Το αποτέλεσμα είναι αυτές οι δύο σειρές να έχουν λάβει λιγότερα από όσο τους αξίζει.

Anachronox



Κυκλοφόρησε το 2001, μετά από πολύ καιρό, αναμονή και καθυστερήσεις (κυρίως επειδή έγινε αλλαγή της μηχανής από την Quake 1 στην Quake 2, στα μέσα περίπου του development). Ένα πραγματικά διασκεδαστικό παιχνίδι, με όλη την έννοια της λέξης: πολύ χιούμορ στο έξυ-

πνο σενάριο και τους διάλογους, εξαιρετικοί χαρακτήρες και μια sci-fi ατμόσφαιρα με λίγο από film noir. Αλλά και 'συνδυαστικό' gameplay... adventure στοιχεία και turn-based μάχες και mini-games. Ο Tom Hall και η ION Storm έκαναν ό,τι μπορούσαν, αλλά φαίνεται ότι ο κόσμος ήθελε κάτι άλλο. Ένα από τα πιο λαμπρά παραδείγματα του παραλογισμού που μαστίζει τον χώρο και προβληματίζει τους απανταχού developers και publishers. Αν δεν τα πήγε καλά ένα παιχνίδι σαν το Anachronox, τότε κανείς δεν μπορεί να είναι ποτέ σίγουρος. Για τίποτα.



Arcanum

Όταν ανακοινώθηκε ότι το επόμενο RPG της Τροϊκα θα πάντρευε δύο κόσμους, της μαγείας και της τεχνολογίας, αυτομάτως οι φίλοι των RPG χωρίστηκαν σε δύο στρατόπεδα. Υπήρχαν οι παραδοπ-



στοι purists, εκείνοι που τσιφλωμένοι από τα μεγαλεία του Baldur's Gate πίστευαν ότι ένα τέτοιο πάντρεμα θα ήταν σαχλό, ότι ένα αληθινό, true RPG πρέπει να είναι κλασικό και βασισμένο σε AD&D, να μην ξεφεύγει και να μην πειραματίζεται. Και υπήρχαν και οι πιο ανοιχτόμυαλοι που μπορεί να τους παραξένευε η προοπτική ενός τετράμετρου ogre με καπελάκι και κατσαβίδια ή τα κτήρια βικτοριανής εποχής πλάι σε δράκους και τρένα. Η δεύτερη ομάδα ανταμείφθηκε για το θάρρος της και απόλαυσε ένα πολύ όμορφο παιχνίδι. Συμπαθητικό σενάριο, λεπτομερικά γραφικά, πολύ καλοί 'ανοιχτοί' μηχανισμοί που βασίζονται σε skills και όχι στις κλάσεις. Ένα πολύ καλό, ολοκληρωμένο RPG που άξιζε πολλά περισσότερα από αυτά που έλαβε τελικά. Γιατί η πρώτη ομάδα αποτελεί σαφώς την συντριπτική πλειοψηφία.



Battle Realms



Άλλο ένα παράδοξο: το Battle Realms της Liquid ήταν όλο καινοτομίες και τεχνάσματα στρατηγικής μέσα σε ένα πολύ προσεγμένο, πανέμορφο και καλοσχεδιασμένο παιχνίδι, αλλά κανείς δεν του έριξε δεύτερη ματιά. Ίσως να ξένισε πολλούς το ανατολίτικο σκηνικό, οι νίντζα και οι βάρβαροι... αλλά δεν θέλουμε να πιστεύουμε ότι υπάρχουν τόσοι στενόμυαλοι πια. Προτιμούμε να πιστεύουμε ότι το Battle Realms δεν προωθήθηκε αρκετά για να σπάσει (ή έστω να ραγίσει) το μονοπώλιο που έχουν άλλα μεγάλα ονόματα στον χώρο. Ομίζουμε επίσης ότι το Battle Realms κυκλοφόρησε το 2001, την χρονιά των RTS... Kohan, Tropico, Shattered Galaxy, Empire Earth, Yuri's Revenge και ένα κάρο ακόμα με real time strategy.

Earth 2150

Δεν το λέμε επειδή το προσφέραμε μαζί με το περιοδικό (τεύχος 24, μήνας Ιούνιος 2002!), αλλά επειδή πιστεύουμε ότι είναι ένα παιχνίδι που πράγματι 'ρίχτη-



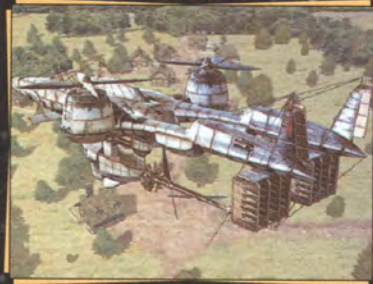


κε'. Για κάποιο λόγο, όλοι αγνόησαν την τεράστια λίστα καινοτομιών που προσέφερε το παιχνίδι- επιλογές που άνοιγαν νέους ορίζοντες στρατηγικής και επιλογές. Η μηχανή γραφικών ήταν πανέμορφη για την εποχή της- ακόμα και σήμερα στέκει πολύ καλά, σχεδιάζοντας όμορφους

χάρτες, δάση και βροχές. Αργός και σωστός κύκλος ημέρας/ νύχτας, φοβερή κάμερα, ένα τεράστιο σύστημα κατασκευής μονάδων όπου μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια, φτιάχνετε εσείς όπως θέλετε τις μονάδες σας (κάνετε και research τα components!). Μπορείτε να σκάψετε ΚΑΤΩ από τον χάρτη, μπορείτε να χρησιμοποιείτε ΔΥΟ χάρτες ταυτόχρονα (τον χάρτη βάσης και χάρτη αποστολής), δυναμικό σενάριο με πολλά objectives... η λίστα δεν τελειώνει. Το Earth 2150 είχε ένα τεράστιο, όμορφο σακί με εξυπνες ιδέες και στρατηγική- αλλά πολλοί το αγνόησαν, προτιμώντας άλλες, πιο ευρέως αποδεκτές λύσεις στα RTS.

Final Fantasy VII

Στο PlayStation φυσικά σάρωσε. Αλλά στα pc, πάτωσε. Και είναι κρίμα, γιατί πρόκειται για ένα παιχνιδίσταθμό, όχι μόνο ως RPG, αλλά και ως εμπειρία. Αλλά πολλοί ήταν εκείνοι που σνόμπαραν έναν παραδοσιακό τίτλο κονσόλας, ένα κλασσικό ιαπωνικό παιχνίδι, μέσα στην προκατάληψή τους. Με μια ματιά στα 'παιδικά' μοντέλα των χαρακτήρων, στα μεγάλα μάτια και στα τριχαριτωμένα chocobo, πολλοί αποθαρρύνθηκαν και προτίμησαν πιο κλασσικές λύσεις- μπόλικο AD&D, με σάλτσες gothic και high fantasy καταστάσεις. Δικό τους χόσιμο: γιατί το Final Fantasy VII, μπορεί να μην ήταν τίτλος pc, αλλά η μεταφορά ήταν αξιοπρεπής και πλήρης και είχε πολλά να προσφέρει (αν μην τι άλλο, την σκηνή που ο Sephiroth τρυπάει την Aeris [ανατριχίλα]... παρόλα αυτά, πούλησε γύρω στα οκτώ κομμάτια.



καταλληλότητα ενός προϊόντος (και δη ενός computer game), το κάνουν ανάρπαστο! Κι όμως... το Giants της Planet Moon (με πρώην μέλη της Shiny στην πλειοψηφία τους), όσο εξυπνο, όμορφο και αστειό κι αν ήταν, δεν τα πήγε καθόλου καλά στις πωλήσεις.

Freedom Force

Δεν ήταν καθαρόαιμο action και υπήρχε αρκετή στρατηγική. Υπέροχα γραφικά, άπειρα σενάρια και super-heroes να πλακώνονται μέσα σε πόλεις-αρένες. Τέλειο στήσιμο



και φοβερή προσωπικότητα- το απόλυτο παιχνίδι κόμικ. Πολύ περιέργο που ένα παιχνίδι σαν το Freedom Force κατάφερε να ξεχωρίσει τόσο πολύ με την φρέσκια προσέγγισή του αλλά παράλληλα πούλησε ελάχιστα κομμάτια. Ίσως να θεωρήθηκε υπερβολικά

hardcore, ότι ήταν ένα παιχνίδι αποκλειστικά για τους φανατικούς των κόμικ. Κακώς.

Giants: Citizen Kabuto

Γιατί δεν τα πήγε καλά ένα παιχνίδι σαν το Giants? Τα είχε όλα... απίστευτο χιούμορ, τρελό σενάριο, εξωφρενικοί διάλογοι και πολύμορφο gameplay. Στην ουσία χωριζόταν στα τρία και σε κάθε μέρος παίζατε όχι μόνο με ξεχωριστό χαρακτήρα, αλλά και το ύφος του παιχνιδιού άλλαζε. Την μια παίζατε τον εφήβο, εξωγήινο με την προφορά του cockney που ψάχνει να βρει τους φίλους του στον σουρεαλιστικό πλανήτη, μετά παίζατε την hot πριγκίπισσα με τις μαγικές δυνάμεις και μετά τον Kabuto, τον γίγαντα που θέλει να καταστρέψει τον πλανήτη. Action αλλά και με base-management μέσα. Απίστευτο κι όμως αληθινό: την μια σκοτώνετε, την άλλη χτίζετε κτίρια για να σας βοηθήσουν και μετά μαζεύετε resources για να τα τροφοδοτείτε. Κι όλα αυτά σε έναν πολύ όμορφο κόσμο με απίστευτα χρώματα και εκπληκτικό σχεδιασμό. Πρέπει να το παίξετε για να καταλάβετε. Είχε γίνει μάλιστα αρκετός ντόρος με την γυμνόστηνη πριγκίπισσα, η οποία τελευταία στιγμή φόρεσε μαγιό! Συνήθως αυτές οι καταστάσεις όπου συζητείται η



Grim Fandango

Ίσως το πιο υποτιμημένο παιχνίδι. Είναι από τα πιο απολαυστικά, αστεία και εξυπνα παιχνίδια που υπήρξαν ποτέ. Τα είχε όλα... εκτός από τις καλές πωλήσεις. Η LucasArts τότε έβγαζε το ένα adventure μετά το άλλο, με πιο λαμπρό της δημιουργήματα το αεί-



μνηστο Monkey Island... αλλά δεν δίστασε να κάνει κι ένα πέρισμα, να πάρει ένα ρίσκο με αυτό το παιχνίδι. Και καλά έκανε.

Είναι κρίμα που ελάχιστοι εκτίμησαν την αυθεντικότητα του παιχνιδιού. Απλά φανταστείτε αν είχε επιβραβευτεί η προσπάθεια εκείνη, πόσα πράγματα

θα μπορούσαν να είχαν αλλάξει... Για άλλη μια φορά, φαίνεται πόσο θλιβερό είναι να διαμορφώνεται λανθασμένα το πρόσωπο του gamer, οι ανάγκες και οι επιθυμίες του. Ο πολύς κόσμος, απλά δεν έδωσε σημασία στον Calavera- του φάνηκε πολύ ακραίο το στυλ του, υπερβολικά φευγάτο το στυλ, εξωφρενικό το χιούμορ και τρελή η φαντασία του. Και προτίμησε να καταθέσει τα χρήματά του αλλού, να επενδύσει στο slide show του Myst. Και τα υπόλοιπα χάλια που ακολούθησαν, τα ξέρετε και τα βλέπετε γύρω μας. Αλλά ίσως είναι καλύτερα έτσι- διαφορετικά θα πνιγόμασταν σε Manny-clones και όχι σε Myst-clones με τις δέκαδες κάθε μήνα!

Όσοι γκρινιάζουν ότι βαριούνται τα σημερινά παιχνίδια, ότι λείπει η μαγεία και η φαντασία, ας σκεφτούν λίγο το Grim Fandango. Και ας μας πουν αν το υποστήριξαν αληθινά, αν επιβράβευσαν την φαντασία του, αγορά-



ζοντάς το. Με μια ματιά στις αναφορές πωλήσεων, η LucasArts έκλεισε το κεφάλαιο Grim Fandango μια για πάντα. Και όσοι ψάχνουν τον φταίχτη, αυτόν που φταίει για την έλλειψη πρωτότυπων παιχνιδιών, δεν έχουν παρά να κοιτάζουν τον καθρέφτη.

Myth

Δεν είναι ακριβώς στον πάτο, ενώ έχει σίγουρα βγάλει το κόστος παραγωγής, αλλά αισθανόμαστε ότι η σειρά αυτή έχει αδικηθεί. Και πολύ μάλιστα. Πρωτοφανής υπαίτιος το Warcraft αλλά και τα άλλα μεγάλα ονόματα... το Myth όμως έχει να επιδείξει άλλες αρετές, εξίσου ενδιαφέρουσες. Ο κόσμος του χαρακτηρίζεται από βαθύτατο λυρισμό και ίσως βαθύτερη αξία στρατηγικής, η ιστορία του είναι σαφώς πιο ευφάνταστη και λογοτεχνική, καλή μουσική επένδυση, οι μονάδες έχουν πολύ χαρακτήρα και ιστορικό υπόβαθρο (πάλι εξαιτίας του υπέροχου campaign), ενώ από τεχνικής άποψης, το Myth είναι αρτιότατο. Με την 3D engine του δυνατή, παρόλο που το πρώτο Myth βγήκε αρκετά παλιά, το 1997, είναι ένα παιχνίδι που όφειλε να τα πάει καλύτερα.



Outcast

Ένα από τα πιο αδικημένα παιχνίδια που του έχουμε και αδυναμία- θα το δείτε μάλιστα στο 'Best of the Best' να το προ-

τείνουμε σαν ένα από τα καλύτερα third person action... μια αρκετά τολμηρή κίνηση εν έτει 2003 (2004 σχεδόν), αλλά ξέρουμε πολύ καλά τι λέμε. Το Outcast της βελγικής Arpeal είναι ίσως το μόνο παιχνίδι που εξοστρακίστηκε λόγω ρατσισμού. Βλέπετε, χρησιμοποιούσε voxel

graphics... και σε μια εποχή που όλοι ήθελαν να απολαμβάνουν 3D engines στα πανάκριβα pc και τις υπερανεπτυγμένες 3D κάρτες τους, το Outcast παραγκωνίστηκε. Αντικειμενικά, το Outcast δεν είχε άλλη επιλογή τότε- οι χώροι που σχεδίαζε, οι πεδιάδες και οι πόλεις και το μέγεθος του κόσμου ήταν τόσο τεράστιο, λεπτομερές, πολυσύνθετο και πυκνοκατοικημένο, με τέτοιο draw distance και εκπληκτικό zoom, που δεν θα μπορούσε ποτέ να αποδοθεί με πολύγωνα. Με την τεχνολογία των voxels, έκανε ό,τι μπορούσε- και ήταν πράγματι κάτι το πολύ όμορφο. Αλλά δεν ήταν αυτό που ήθελε ο κόσμος τότε, τουλάχιστον από τεχνικής άποψης. Αθροισμαφικό και κινηματογραφικό, σας μεταφέρει με ένα αξέχαστο σενάριο σε άλλους



κόσμους- είναι action (third και first person), αλλά υπάρχουν τόσος πολλοί διάλογοι, άπειρα quests και τέτοιο βάθος και χαρακτήρας στον πλανήτη των Talan που εξοργίζεται κανείς που δεν τα κατάφερε. Η διακοπή του Outcast 2: The lost paradise προκαλεί μόνο απέραντη θλίψη.

Sacrifice

Της Shiny. Πρόκειται για ένα παιχνίδι-παράδοξο, ένα φαινόμενο που όσο και αν το αναλύσει κανείς, δεν βρίσκει άκρη. Με λίγα λόγια, πρόκειται για ένα RTS, όπου είστε ο μάγος, φτιάχνετε μονάδες με mana και ψυχές (φυσιολογικά πράγματα) και πρέπει να σκοτώσετε τον κακό μάγο

του χάρτη. Έχετε και κάποια spells που μπορείτε να χρησιμοποιείτε απευθείας στις μονάδες, ενώ υπάρχουν σημεία στρατηγικής σημασίας μέσα στον χάρτη που παράγουν mana. Μέχρι εδώ, φυσιολογικά. Στο Sacrifice όμως, ο μάγος σας είναι ΜΕΣΑ στο παιχνίδι. Δεν βλέπετε από ψηλά, αλλά



κινείστε κανονικά μέσα στον χάρτη. Κα-row! Η Shiny μας αφήνει ξερούς με αυτή την καινοτομία... οι μισοί μένουν εμβρόντητοι και οι άλλοι απορούν γιατί δεν το είχε κάνει κάποιος άλλος. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι





κόσμος δεν το ήθελε. Ήταν πολύ πρωτοποριακό και είχε μερικές περιέργες, ριζοσπαστικές ιδέες, για αυτό ρίχτηκε κι αυτό στο καλάθι με τα άχρηστα, εκκεντρικά παιχνίδια. Ο Θεός να το συγχωρέσει.

Sanitarium

Ένα αξέχαστο μικρό διαμάντι της Dreamforge που κυκλοφόρησε το 1998 και πέρασε απαρατήρητο από πολλούς. Όσοι όμως το έπαιξαν, θα το θυμούνται για πάντα: αυτό και το φρικιαστικό, μοναδικό του σενάριο και την τρομακτική ατμόσφαιρά. Μιλάμε για ένα adventure με απλό, ισομετρικό στήσιμο και καταστάσεις τόσο απαισιώδεις που το στομάχι γίνεται κόμπος (μαζί με τον οισοφάγο και τις αμυγδαλές). Ήταν λίγο σύντομο, λίγο εύκολο ίσως (οι γρήφοι ήταν αρκετά απλοί και δεν πλησίαζαν τις σπαζοκεφαλιές άλλων adventures της εποχής), αλλά το Sanitarium σόκαρε. Όχι με σκηνές αίματος και αποκεφαλισμούς και τέτοια σαχλά... η ψυχολογική πίεση και βία που ασκούσε, ήταν αρκετές. Σκηνές και κόσμοι που ζωντανεύουν από τις αναμνήσεις του πρωταγωνιστή, από τις φοβίες και τους εφιάλτες του... Όποιος εξήσε τους διάλογους με τα μεταλλαγμένα παιδάκια και δεν ανατρίχιασε, έχει πρόβλημα.



τόσο καθαρά και λεπτομερή και τα χρώματα τόσο ζωντανά... ο κόσμος γύρω σας είναι μαγικός και πανέμορφος. Γιατί 'δεν βρίσκει κανείς άκρη', όπως είπαμε στην αρχή; Γιατί το παιχνίδι πήγε στον πάτο κι αυτό... απέσπασε μερικές καλές κριτικές, αλλά ο

Πρόβλημα έχουν επίσης όσοι έθασαν το παιχνίδι - αν μην τι άλλο πρέπει να αναγνωρίσουμε την επιρροή που ασκούσε το Sanitarium, κάτι που το ανήγγε σε κάτι παραπάνω από παιχνίδι. Με τέτοια αντιμετώπιση όμως, δεν μπορούμε να περιμένουμε κάποια συνέχεια.

Severance: Blade of Darkness

Ένα παρεξηγημένο παιχνίδι... για κάποιον λόγο, οι gamers περίμεναν (ή ήθελαν) κάτι διαφορετικό τότε. Το Blade of Darkness όμως ήταν ειλικρινέστατο: απλό, γρήγορο και ΠΟΛΥ αιματηρό hack and slash, βασισμένο σε ένα πολύ ανεπτυγμένο μοντέλο φυσικής που έκοβε τα σώματα των εχθρών... με απάραμιλλο επαγγελματισμό. Αλλά πολλοί το κατηγόρησαν ότι αυτό έκανε μόνο. Μια άδικη 'κατηγορία', αφού το Blade of Darkness ποτέ δεν ισχυρίστηκε ότι είναι κάτι το εγκεφαλικό, ούτε puzzle game, ούτε strategy action. Κόψε-ράψε και μάλιστα με τρεις δια-

φορετικούς χαρακτήρες (επομένως και διαφορετικά όπλα και κινήσεις). Όμορφα γραφικά, καλοσχεδιασμένα μοντέλα και πολλές κινήσεις... θυμάμαι επίσης, είχε προκαλέσει αίσθηση το σύστημα των real-time shadows, αφού ήταν από τις πρώτες, καλές εφαρμογές της τεχνολογίας εκείνης. Αλλά 'αποκεφαλίστηκε' εισπρακτικά. Off with its head!



Shogo Mobile Armor Division

Ένα από τα πολλά καλά FPS της Monolith τα οποία δεν έζησαν της αναγνώρισης που τους άξιζε. Αν και το μεγαλύτερο μέρος του Shogo MAD παιζόταν μέσα από τεράστια ρομπότ (mechs), δεν είχε κάποια σχέση με τα "βαριά" sims Mechwarrior και Heavy Gear. Ήταν ένα καθαρό FPS που αντιλούσε την έμπνευσή του από τα Ιαπωνικά anime τύπου Robotech/Macross Saga. Πολύ όμορφα γραφικά (ας όφεται η θρυλική LithTech), δράση σε τεράστια κλίμακα (φανταστείτε τεράστια ρομπότ που πυροβολούν ή χτυπούν το ένα το άλλο σε ταράτσες κτιρίων), ένα πρωτοποριακό για την εποχή critical hit system, ένα δεμένο σενάριο και ποικιλία στις αποστολές οι οποίες μερικές φορές σας ανάγκαζαν να κατεβείτε από το mech σας. Τι άλλο να ζητήσει κανείς από ένα FPS; Παρ'όλα αυτά, έμεινε θαμμένο στη σκιά του Quake II.



Startopia

Μια διαστημική έκδοση του Dungeon Keeper, μόνο που αυτό το μικρό διαμάντι από την Mucky Foot (του επίσης υποτιμημένου Urban Chaos) ήταν πολύ πιο όμορφο, με βάθος στρατηγικής, πολύ χαρακτήρα και φοβερό χιούμορ (και κανείς δεν ξεχνάει εκείνο το τρομερό zoom). Μας γοήτευσε με τα γραφικά του και μας μάγεψε με την προσωπικότητά του... κάτι που δεν γίνεται συχνά σε ένα management sim. Αλλά δεν το



εκτίμησε με παρόμοιο τρόπο ο κόσμος: πολλοί είδαν κάπως 'παιδικά' τα γραφικά του, υπερβολικά χαριτωμένα κι ανάλαφρα. Άλλοι βρέθηκαν προ εκπλήξεως όταν ήρθαν αντιμέτωποι με ένα πολύ απαιτητικό και πολυσύνθετο strategy, ενώ πολλοί (και με το δίκιο

τους (ίσως) ήταν αρνητικά προϋδαισμένοι με τον παραλληλισμό του StarToria με το Dungeon Keeper ή με άλλα Τυσοποιεϊδή. Όπως και να έχει, το Διαστημικό Κέικ αδικήθηκε.

System Shock

Μιλάμε για το 1 και το 2- αλλά περισσότερο υποτιμημένο ήταν το πρώτο παιχνίδι. Με λίγα λόγια, το System Shock θα έπρεπε να βρίσκεται στο Top 5 των πωλήσεων. Θα έπρεπε να είχε γυριστεί ταινία από τον Riddley Scott... ακόμα και το ένα δέκατο της ατμόσφαιρας να υπήρχε σε μια τέτοια παραγωγή, οι μισοί θεατές θα έψαχναν για πάνες μετά. Το πιο immersive δημιούργημα του αγαπημένου Warren Spector που συνδυάζει action με RPG και shooter, το System



Shock είναι από τα παιχνίδια που συστήνουμε σε όλους. Κι όμως, δεν τα πήγε τόσο καλά-τουλάχιστον όχι όσο θα θέλαμε. Αδικημένο και παραγκωνισμένο από την πλειοψηφία, το System Shock διαφημίστηκε αρχικά ως απλό shooter (μέγα λάθος!), αλλά σε αντίθεση με το κύμα των κλώνων του

Doom 2, ήταν κάτι παραπάνω. Ίσως ο κόσμος να μην ήταν ακόμα έτοιμος για τα Υβριδία της επόμενης γενιάς, ίσως να μην ήταν ακόμα έτοιμος για την ευφύια του Spector που ακόμα ξεδιπλώνεται. Αν και πάλι απορεί κανείς: το Thief και το Deus Ex έτυχαν μεγαλύτερης αναγνώρισης και μην ξεχνάτε ότι και για τα δύο αυτά παιχνίδια περιμένουμε τα sequels τους στους επόμενους μήνες. Το System Shock όμως που για πολλούς ήταν το καλύτερο αυτής της άτυπης τριλογίας του Spector, καταδικάστηκε να οβήσει.

Undying

Η για να ακριβολογούμε, το Clive Barker's Undying. Ένα θρίλερ (μερικοί το είπαν horror shooter) με καλό βηματισμό, ατμοσφαιρικό στόρι (αν και ποτέ δεν έγινε σαφές αν ήταν γραμμένο από την πένα του Barker) και συμπαθητικοί χαρακτήρες.



Υπήρχαν πολλά τρομακτικά σημεία, τα τέρατα έκαναν τις επιθέσεις τους στα σωστά σημεία για να σας κόψουν την ανάσα, η βίλα ήταν εξαιρετικά σχεδιασμένη (εκείνες οι κουρτίνες!) και τα γραφικά ήταν πολύ όμορφα. Μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε και μαγεία, φυλαχτά και ξόρκια, αλλά παράλληλα και συμβατικά όπλα. Μια έξοχη εκτέλεση σε πρωτόγνωρη θεματολογία: μέσα στο χάος των FPS, μόνο αυτό είχε τέτοιο λογοτεχνικό στήσιμο και προσέγγιση του σκοτεινού μεταφυσικού κι ένα σενάριο που συμβαδίζει τόσο όμορφα με την δράση. Ιρλανδικές δοξασίες και πνεύματα και κατάρτες και πολύ gore... Μια τέλεια συνταγή αν το σκεφτεί κανείς. Γιατί λοιπόν πάτωσε;

Χαρμένες ευκαιρίες, ψεύτικα οράματα

Υπάρχουν κι άλλα πολλά χαμένα διαμάντια που κανείς δεν έμαθε, αλλά και παιχνίδια που απλά προσπάθησαν να δείξουν κάτι στον κόσμο και βρήκαν μόνο κλειστές πόρτες, χαμηλές πωλήσεις και κακές κριτικές. Το Tyring of the Dead προσπάθησε να ψυχαγωγήσει με έναν περίεργο τρόπο, αλλά που ακούστηκε tyring shooter; Το Ultima IX αδικήθηκε υπερβολικά επειδή προσπάθησε να εκουγχρονισθεί, να προχωρήσει την θρυλική σειρά στο επόμενο επίπεδο. Το I Have no mouth and I must scream προσπάθησε να εξερευνήσει σκοτεινές πλευρές της ανθρώπινης ψυχολογίας, κάτι που είναι ίσως ταμπού για πολλούς gamers. Το πρώτο Gothic ήταν εξαιρετικό, κι όμως οι περισσότεροι το αγνοούν... τουλάχιστον το sequel τα πηγαίνει καλύτερα στις πωλήσεις. Το Throne of Darkness, το Stronghold, το Tropico. Που είναι όλα αυτά; Ακόμα και το Planescape

στην πλειοψηφία τους), έχουν να κάνουν με roll-playing, όχι role-playing. Δεν θα βρείτε πουθενά αλλού τα κείμενα του Planescape.

Μήπως ο ρόλος μας ως ευσυνειδητοί, σκεπτόμενοι και διορατικοί hardcore gamers είναι μεγαλύτερος από αυτόν που φαντάζεστε;

Έχετε σκεφτεί ποτέ ότι τις ανάγκες και την αγορά, την διαμορφώνουν αυτοί που ΑΓΟΡΑΖΟΥΝ παιχνίδια;

Ένας casual gamer που δεν θα το ψάξει και πολύ, θα μπει σε ένα κατάστημα και θα αγοράσει αυτό που έχει διαφημιστεί περισσότερο, το παιχνίδι με τις μεγαλύτερες αφίσες στους τοίχους και τα δίμετρα (και τρίμετρα) μοντέλα που θα του χαμογελάσουν και θα του σπρώξουν το παιχνίδι στο πρόσωπο. Θα το αγοράσει όμως. Και είναι αυτός που θα διαμορφώσει, καλώς ή κακώς, το profile του gamer.

Θα τον αφήσουμε; Όχι! στην Πειρατεία.

Χρήστος Κουβόπουλος



Torment θα μπορούσε να περιγραφεί ως 'Υποτιμημένο Παιχνίδι'... λατρεμένο και αξέχαστο, αυτό το λογοτεχνικό RPG δεν επαναλήφθηκε, ενώ οι πωλήσεις του δεν πήγαν τόσο καλά. Αποτέλεσμα; Τα RPG σήμερα (τουλάχιστον

Πλησιάζουν τα Χριστούγεννα...

...και ολόκληρη η αγορά έχει ανεβάσει ταχύτητα! Πραγματικά, αυτό το μήνα είδαμε έναν καταγισμό μεγάλων και ποιοτικών κυκλοφοριών. Δεν είναι υπερβολή να πούμε ότι δεν ξέραμε τι να πρωτοκαλύψουμε! Μετά την ανακοίνωση των καθυστερήσεων για Half Life 2 και Doom 3, όλοι ουσιαστικά οι μεγάλοι τίτλοι που θα διεκδικήσουν τα χρήματά σας αυτή την εορταστική περίοδο έκαναν ήδη την εμφάνισή τους. Από μεγάλα ονόματα όπως τα Halo, XIII, Call of Duty και Max Payne, μέχρι ευχάριστες εκπλήξεις όπως το πολύ εθιστικό Etherlords II, το πολύ ατμοσφαιρικό puzzle game In Memoriam και το εντυπωσιακό RTS Empires Dawn of the Modern World, η ποικιλία και η ποιότητα των τίτλων αυτού του μήνα είναι αν μη τι άλλο εντυπωσιακή. Στα reviews μας θα βρείτε επίσης μια διεξοδική και από όλες τις απόψεις "χορταστική" κριτική του Temple of Elemental Evil, του πρώτου RPG που κάνει χρήση των νέων κανόνων του Advanced Dungeons & Dragons. Παράλληλα είναι η πρώτη απόπειρα μεταφοράς ενός ακόμα κλασικού κόσμου στις οθόνες μας: του κόσμου του Greyhawk. Θα καταφέρει όμως να εκθρονίσει το Baldur's Gate 2; Η απάντηση εντός... Το CGM θα ήθελε να σας θυμίσει για ακόμα μια φορά ότι



όποιο παιχνίδι και αν διαλέξετε για να σας κρατά συντροφιά αυτές τις μέρες, αποτελεί παράλληλα και μια ψήφο. Κάθε σας αγορά έχει τη δύναμη να επηρεάσει ακόμα και τις μεγαλύτερες εταιρείες του χώρου. Αν σας αρέσει πραγματικά ένας τίτλος και θα θέλατε να δείτε μια συνέχειά του ή έστω κάτι παρόμοιο, τότε αγοράστε τον, δείξτε πραγματικά ότι σας άρεσε. Τα reviews μας είναι εδώ για να σας βοηθήσουν να επιλέξετε. Αν σας ενδιαφέρει η ποιότητα της αγοράς γενικότερα, τότε η πιο δυνατή ψήφος είναι τα χρήματά σας. Αγοράστε το παιχνίδι που σας ενθουσιάζει, κάντε register και δείξτε στις εταιρείες ότι σας άρεσε. Η πειρατεία σκοτώνει την ποιότητα...

- 52. XIII9/10
- 54. In Memoriam7.5/10
- 56. No Man's Land 7/10
- 58. Defender of the Crown 5.5/10
- 60. Medal of Honor: Breakthrough 6.5/10
- 62. Temple of Elemental Evil..... 7/10
- 66. Enigma Rising Tide..... 7.5/10
- 68. Cold Zero..... 7/10
- 70. Space Colony 8/10
- 72. Age of Mythology: The Titans..... 8/10
- 74. Yager 7.5/10
- 76. Fire Warrior 3/10
- 77. Conflict Desert Storm II 6/10
- 78. Halo Combat Evolved..... 8.5/10
- 82. Call of Duty 8.5/10
- 84. Etherlords II 9/10
- 88. Counterstrike Condition Zero 6/10
- 90. Empires Dawn of the Modern World 8.5/10
- 92. Max Payne 2 8.5/10

ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Φωκίων Χαροκόπος
Etherlords 2

Έχει προβληματάκια, αλλά είναι τόσο εθιστικό!

Μηνάς Νοταράς
Halo

Η αδρεναλίνη στα ύψη!!!

Χρήστος Κουβόπουλος
Call of Duty

Peace means reloading your guns...

Αντώνης Πέτρου
Yager

Είναι πανέμορφο και γεμάτο δράση!

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 **ΜΟΝΟ** ελληνικό περιοδικό για το Internet

ΤΕΥΧΟΣ 4 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2003

Internet για όλους

Οδηγοί βήμα-βήμα Χρήσιμα Tips Βοήθεια στο PC

Γνωριμίες μέσω Internet

Αναζητήστε το ταίρι σας στα μονοπάτια του Διαδικτύου



- ✓ Εύγκριση των δημοφιλέστερων messengers
- ✓ Δημιουργήστε το δικό σας ψηφιακό βιβλίο
- ✓ Προστατευτείτε online από τους ιούς
- ✓ Από το MP3 στο CD
- ✓ Σχεδιάστε την πρώτη σας ιστοσελίδα
- ✓ Εισαγωγή στις ευρυζωνικές συνδέσεις

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

Ειδικό 8σέλιδο ένθετο Quickstart
Ο απόλυτος οδηγός για πρωτάρηδες!

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

Κυκλοφορεί 13 Νοεμβρίου

Γνωρίστε το Internet με τον πιο εύκολο τρόπο!

Στο τέταρτο τεύχος του "Internet για όλους"

- ✓ Γνωριμίες μέσω Internet
- ✓ Τα δημοφιλέστερα προγράμματα chat
- ✓ Δώστε στυλ στα email σας
- ✓ Οργανώστε τις συνδέσεις σας
- ✓ Δημιουργήστε το δικό σας ψηφιακό βιβλίο
- ✓ Προστατευτείτε online από τους ιούς
- ✓ Ο πληρέστερος οδηγός για συνημμένα αρχεία
- ✓ Φτιάξτε τα δικά σας CD με MP3
- ✓ Σχεδιάστε την πρώτη σας ιστοσελίδα
- ✓ Εισαγωγή στις ευρυζωνικές συνδέσεις
- ✓ Πολυσέλιδος οδηγός με όλα τα πακέτα συνδέσεων ανά κατηγορία (PSTN, ISDN, ADSL, κάρτες προπληρωμένου χρόνου)
- ✓ Και πολλά ακόμη χρηστικά θέματα για τις πρακτικές εφαρμογές του Internet



XIII

Αισθητική κόμικς και γαλλικό στυλ σε ένα εντυπωσιακό FPS

Αυτό το review δεν είναι και το ευκολότερο που θα μπορούσε να γράψει κανείς. Δεν είναι ότι έχουμε αμφιβολίες για την ποιότητα του τίτλου ή για τον βαθμό που θα βάλουμε, το πρόβλημα είναι ότι το XIII είναι ένας τίτλος που βασίζεται τόσο πολύ στο στυλ και στον οπτικό τομέα, που πραγματικά είναι δύσκολο να το περιγράψει κανείς με λέξεις. Τέλος πάντων, θα προσπαθήσουμε...

Το XIII είναι ένας action τίτλος πρώτου προσώπου. Θα μπορούσε να το πει κανείς FPS, αλλά η αλήθεια είναι ότι η έμφαση δεν είναι τόσο στο shooting τμήμα του παιχνιδιού, αλλά περισσότερο στην αφήγηση και στην αλληλεπίδραση του χαρακτήρα με το περιβάλλον του. Βέβαια, δεν είναι η πρώτη φορά που γίνεται μια τέτοια προσπάθεια στο χώρο των FPS, αλλά με ασφάλεια μπορούμε να πούμε ότι είναι η πρώτη φορά που γίνεται τόσο επιτυχημένα. Βλέπετε, το XIII είναι ένα ζωντανό κόμικ. Όταν λέμε ζωντανό κόμικ δεν εννοούμε μια εμπειρία τύπου Max Payne, όπου οι σκηνές δράσης συνδέονται μεταξύ τους με σκίτσα στην οθόνη. Μιλάμε για ένα κόμικ που πραγματικά ζωντανεύει, δεν μπορούμε να το περιγράψουμε αλλιώς.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Όπως αναφέραμε ήδη, το XIII είναι βασισμένο στα πρώτα πέντε τεύχη ενός κλασικού κόμικ που έκανε την εμφάνισή του στη Γαλλία και κατάφερε να κάνει πωλήσεις 7 εκατομμυρίων αντιτύπων έστω και αν δεν ήταν από τα πιο mainstream δείγματα του είδους. Το κόμικ κυκλοφόρησε και στην Ελλάδα με τον τίτλο "Κωδικός 13". Όπως είναι φυσικό και αναμενόμενο, πρωταγωνιστής της

σειράς είναι ένας πράκτορας με τον κωδικό αριθμό 13 (XIII), του οποίου το ρόλο αναλαμβάνετε και στο παιχνίδι.

Το παιχνίδι ξεκινά με τον ήρωα να ξυπνά σε μια παραλία, χωρίς να θυμάται πως κατέληξε εκεί. Τα μόνα πράγματα που θυμίζουν το παρελθόν του είναι ένα τατουάζ με τον αριθμό XIII στον ώμο του και ένα κλειδί για μια θυρίδα τράπεζας στην Νέα Υόρκη. Με τη βοήθεια μιας όμορφης ναυαγοσώστριας (μερικοί άνθρωποι είναι πολύ τυχεροί), οδηγείται σε έναν σταθμό πρώτων βοηθειών. Όταν ο σταθμός δέχεται επίθεση από μια ομάδα αγνώστων, όλοι μας καταλαβαίνουμε ότι το παρελθόν του ήρωά μας είναι λίγο ύποπτο. Λίγο αργότερα στο παιχνίδι θα κατηγορηθείτε για το φόνο του Προέδρου των ΗΠΑ και θα κληρωθείτε από επαγγελματίες δολοφόνους. Τα πράγματα δεν δείχνουν καλά, ευτυχώς λοιπόν που έχετε στη διάθεσή σας τις ικανότητες και την αντοχή ενός πλήρως εκπαιδευμένου κομάντο! Ήδη από την αρχή του παιχνιδιού η δράση διακόπτεται από πολύ όμορφα flashbacks τα οποία παρέχουν τα κομμάτια του παζλ που πρέπει να συναρμολογηθεί προκειμένου να φτάσετε στην

ΥΠΕΡ

Καταπληκτική ατμόσφαιρα, υπέροχος οπτικός τομέας, ποικιλία στο gameplay.

ΚΑΤΑ

Θα θέλαμε να υπήρχε πλήκτρο για leaning. Αυτό μόνο.



Στα κόμικς ο θάνατος έρχεται εύκολα.

καρδιά του μυστηρίου και να βγει ζωντανός από την όλη ιστορία.

Αυτό που θα σας κάνει αμέσως να προσέξετε το XIII είναι η εκπληκτική του παρουσίαση. Τα πάντα στο παιχνίδι, από τη δημιουργία προφίλ μέχρι τα μενού επιλογών παρουσιάζονται σαν να είναι σελίδες ενός κόμικ. Το ίδιο συμβαίνει με τα πολύ εντυπωσιακά cutscenes, τα οποία παρουσιάζονται σαν καρτέ ενός κόμικ που ζωντανεύουν! Πραγματικά εντυπωσιακό και ενδεικτικό του τι μπορεί να καταφέρει λίγη φαντασία στο στήσιμο και στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού. Από τη στιγμή που θα φορτώσετε το XIII, θα μαγευτείτε από την ατμόσφαιρά του, ιδιαίτερα αν είστε φίλος των κόμικς.

Φυσικά η ίδια αισθητική χαρακτηρίζει το σύνολο των γραφικών του παιχνιδιού. Τα πάντα, από τα μοντέλα των χαρακτήρων μέχρι τα αντικείμενα και τα σκηνικά έχουν δημιουργηθεί με την τεχνική του cel-shading, μια τεχνική σκίασης που κάνει τα πάντα να δείχνουν σαν σκίτσα. Είναι μια τεχνική που ως τώρα είχε χρησιμοποιηθεί κυρίως για παιχνίδια με πιο χαρούμενη και πολύχρωμη εμφάνιση. Αυτή είναι η πρώτη φορά που χρησιμοποιείται για τίτλο που απευθύνεται σε ενήλικους, τουλάχιστον στο PC. Όσοι από εσάς έχετε αμφιβολίες για το τελικό αποτέλεσμα, ξεχάστε τις: το παιχνίδι είναι πανέμορφο. Μην φανταστείτε ότι τα γραφικά θα δείχνουν "παιδικά" επειδή χρησιμοποιείται αυτή η τεχνική. Οι λε-



ΕΙΔΟΣ First Person Shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Ubi Soft

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Ubi Soft

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-800MHz, 128MB RAM, 32 MB κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Από 2 έως 32 παίκτες σε LAN, Internet



Όποιος εμφανιστεί, την έβαψε!

πτομέρειες στα πρόσωπα των χαρακτήρων, στις εκφράσεις τους και στον τρόπο που κινούνται, δρουν και πεθαίνουν είναι πραγματικά καταπληκτικές. Όπως ίσως θα έχετε καταλάβει από τα reviews μας, το CGM δεν εντυπωσιάζεται συνήθως τόσο από τα γραφικά, όσο από το gameplay. Αυτή τη φορά όμως δεν είναι εύκολο να τα διαχωρίσει κανείς. Είναι μια από τις λίγες φορές που ο οπτικός τομέας ενός παιχνιδιού είναι τόσο καταλυτικός. Τα αποτελέσματα των πράξεών σας παρουσιάζονται με τόσο εντυπωσιακό τρόπο, που σας κάνει να απολαμβάνετε κάθε λεπτό παιχνιδιού. Για να σας δώσουμε μια εικόνα, φανταστείτε το εξής: Στα περισσότερα σύγχρονα FPS, μια εύστοχη βολή στο κεφάλι του αντιπάλου έχει ως αποτέλεσμα τον άμεσο θάνατό του. Όσο ασχολείστε συχνά με FPS θα συμφωνείτε ότι είναι μια από τις πιο ικανοποιητικές στιγμές σε αυτό το είδος παιχνιδιού. Στο XIII, μια εύστοχη βολή στο κεφάλι του εχθρού δεν έχει μόνο τα αποτελέσματα που περιγράψαμε παραπάνω, αλλά και μια εντυπωσιακή αλληλουχία καρέ στο πάνω άκρο της οθόνης, όπου βλέπουμε από κοντινή άποψη τον "κακό" να σωριάζεται με θεαματικό τρόπο,

βγάζοντας μια κραυγή η οποία γράφεται με γράμματα στην οθόνη, ακριβώς όπως στα κόμικς. Είναι μια σχετικά απλή ιδέα, η οποία έχει υλοποιηθεί με τόσο ωραίο τρόπο που σας κάνει να θέλετε να το επαναλάβετε ξανά και ξανά. Ένα στοιχείο που μας εντυπωσίασε όταν το μάθαμε είναι ότι το παιχνίδι βασίζεται στη μηχανή του Unreal II. Σε καμία περίπτωση το αποτέλεσμα δεν θυμίζει Unreal, όμως. Απόδειξη της τρομερής ευελιξίας της εν λόγω μηχανής γραφικών, αλλά και της δημιουργικότητας των προγραμματιστών.

Το παιχνίδι είναι γεμάτο με μικρές εντυπωσιακές λεπτομέρειες σαν αυτή που περιγράψαμε παραπάνω. Μια από τις πιο σημαντικές είναι τα "οπτικοποιημένα ηχητικά εφέ". Για παράδειγμα, στα σημεία του παιχνιδιού που πρέπει να χρησιμοποιήσετε τεχνικές stealth, τα βήματα των εχθρών που πλησιάζουν δεν ακούγονται μόνο, εμφανίζονται και στην οθόνη σαν λέξεις ("tap, tap, tap"), οι οποίες ακολουθούν την πορεία του εχθρού στην οθόνη, δίνοντάς μια ιδέα για το που βρίσκεται ακόμα και αν δεν τον βλέπετε. Ένα άλλο χαρακτηριστικό που μας άρεσε πάρα πολύ είναι ο βαθμός αλληλεπίδρασης με



Και οι σφαίρες πέφτουν σαν το χαλάζι!

το περιβάλλον. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως όπλα καρέκλες, τασάκια, ακόμα και τα τζάμια από τα παράθυρα που σπάτε. Μπορείτε επίσης να πάρετε ομήρους και να τους χρησιμοποιήσετε ως ανθρωπίνη ασπίδα.

Υπάρχουν κάποιες ατέλειες στον οπτικό τομέα, παρ'όλα αυτά, τις οποίες πρέπει να θίξουμε όσο και αν αγαπήσαμε το παιχνίδι. Η χρήση του cel-shading δεν επιτρέπει το μεγαλύτερο δυνατό αριθμό πολυγώνων στα μοντέλα, κάτι που εξισορροπείται όμως με την εκφραστικότητα και την κίνησή τους. Υπάρχουν επίσης σημεία σε μερικά επίπεδα τα οποία εμποδίζουν την κίνησή σας χωρίς να υπάρχει λόγος. Στο πρώτο επίπεδο, για παράδειγμα, κάποια στιγμή σας κόβει το δρόμο μια αλυσίδα που κλείνει την αποβάθρα. Ε, δεν μπορούμε να φανταστούμε κάποιον πράκτορα που σέβεται τον εαυτό του και δεν μπορεί να πηδήξει ή να περάσει κάτω από μια αλυσίδα! Αυτά βέβαια είναι απλά πταίσματα....

Ιδιαίτερη μνεία αξίζει επίσης η τεχνητή νοημοσύνη (AI) των αντιπάλων. Από τη στιγμή που θα σας δουν, δεν δρουν πάντα προβλέψιμα ούτε με τον ίδιο τρόπο. Δεν είναι λίγες οι φορές που θα σας αιφνιδιάσουν από μια πλε-

ρά που δεν τους περιμένετε, ενώ αν χτυπηθούν, τρέχουν να βρουν κάλυψη. Μπορεί να μην είναι στα ύψη του Half Life ή του Halo, αλλά πλησιάζει.

Το πιο σημαντικό όμως στοιχείο του παιχνιδιού είναι η ατμόσφαιρα και ο τρόπος με τον οποίο βυθίζει τον παίκτη σε αυτή. Πραγματικά, κάποια στιγμή θα ξεχάσετε ότι παίζετε παιχνίδι! Ο σχεδιασμός των επιπέδων έχει γίνει με πολλή φαντασία και κάθε πίστα που θα επισκεφτείτε είναι γεμάτη σημεία που προσφέρονται για δράση. Αν υπάρχει ένα μικρό παράπονο που ο γράφων έχει για το gameplay, είναι ότι δεν υπάρχει δυνατότητα να κοιτάξετε από τις γωνίες των τοίχων χωρίς να βγαίνετε εντελώς από την κρυψώνα σας, κάτι που έχει ενσωματωθεί ήδη στο Call of Duty και στο Thief, για παράδειγμα. Όμως αυτό δεν επηρεάζει τη συνολική ποιότητα της εμπειρίας. Συνοψίζοντας, για τους οπαδούς των FPS, το XIII είναι απαραίτητη αγορά. Όμως είναι ένας τόσο ελκυστικός και ολοκληρωμένος τίτλος που ίσως προσελκύσει και αυτούς που δεν συμμαθούν γενικά το είδος.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
9

Φ. Χαροκόπος



In Memoriam

Φόβος και παράνοια...σε ένα CD!

Ήταν μια πολύ ωραία πρωιά όταν όλοι εδώ ήρθαμε να δουλέψουμε στο γραφείο. Φτιάξαμε τους καφέδες μας, είπαμε τα νέα της προηγούμενης μέρας και παράλληλα αρχίσαμε να ανοίγουμε τους διάφορους φακέλους που στάλθηκαν στο γραφείο μας. Από όλους αυτούς, μας κέντρισε το ενδιαφέρον ένας μεγάλος κίτρινος φάκελος ο οποίος φαινόταν από την αρχή να περιέχει κάποιο CD. Τον ανοίξαμε και είδαμε όντως την συσκευασία ενός CD με τον τίτλο In Memoriam. Αμέσως ανοίξαμε την συσκευασία και είδαμε τα δισκάκια μέσα. Μας άρεσε ένα μαύρο το οποίο πάνω του είχε ένα περιέργο και τρομακτικό σκίτσο.

Καθώς τοποθετήσαμε το Cd της εγκατάστασης στο driver διαβάσαμε ένα μικρό κείμενο που υπάρχε στην συσκευασία. Αυτό έλεγε ότι δύο δημοσιογράφοι της εταιρίας SKL Network, ο Jack Lorski και η φίλη του Karen Cijman, εξαφανίστηκαν ενώ έκαναν έρευνες για έναν μανιακό δολοφόνο. Το CD αυτό που έχουμε στην κατοχή μας το έστειλε ο ίδιος ο δολοφόνος ο οποίος αυτοαποκαλείται Phoenix στην εταιρία αυτή με σκοπό να το αναπαράγουν και να το δώσουν στον κόσμο. Μέσα σε αυτό υπάρχει ένα παιχνίδι το οποίο θα μας δώσει στοιχεία για να βρούμε τους δύο άτυχους δημοσιογράφους. Προφανώς ο Phoenix έχει απαγάγει και τους δύο.

Η εγκατάσταση ολοκληρώθηκε και αμέσως συνδεθήκαμε μέσω του Internet με την SKL Network για να δώσουμε τα στοιχεία μας και να δουλέψουμε ως εξωτερικοί συνεργάτες για αυτή. Φάνηκε αρκετά ενδιαφέρον! Δώσαμε τα στοιχεία μας και αμέσως μας στάλθηκε ένα e-mail από την εταιρία στο οποίο υπήρχε ένας κωδικός για να μπαίνουμε σε ένα προσωπικό δίκτυο με την εταιρία η οποία θα μας δίνει πληροφο-

ρίες. Υπήρχε επίσης η διεύθυνση του site της και ένα μήνυμα που μας εξηγούσε ότι όσο προοδεύουμε με το CD και δίνουμε στοιχεία θα προσπαθούν και εκείνοι στην εταιρία μαζί με άλλους συνεργάτες να ξεδιαλύνουν την υπόθεση. Μας φάνηκε αρκετά ωραία η ιδέα του να παίζεις ένα τέτοιο παιχνίδι μέσω του Internet.

Το Μεγάλο Έργο

Τρέξαμε λοιπόν το περιβόητο παιχνίδι! Αμέσως είδαμε πολλές ομοιότητες με ταινίες όπως το Seven ή την Σιωπή των Αμνών. Η μουσική, η οποία περιέχει αρκετά στοιχεία ψυχεδελίας, μας άγχωσε αμέσως. Το ίδιο και οι διάφορες περιέργες και μπερδεμένες εικόνες που είδαμε. Αφού τελείωσε αυτό το κάτι σαν εισαγωγή, αμέσως άρχισε να σχηματίζεται σε μια μαύρη οθόνη ένα μήνυμα από τον δολοφόνο το οποίο μας εξηγεί τους όρους του παιχνιδιού. Έχει φτιάξει κάποιους γρίφους (περίπου 100) τους οποίους θα πρέπει να λύσουμε. Όσο θα λύνουμε τους γρίφους θα μας δίνει κάποια στοιχεία για τους δύο αγνοούμενους. Τα περισσότερα από αυτά θα είναι βιντεοσκοπημένες σκηνές (περίπου 45 λεπτά συνολική διάρκεια) από τους ίδιους τους δημοσιογράφους οι οποίοι εξηγούν την πρόδο τους στην υπόθεση που είχαν αναλάβει. Αρχίσαμε να λύνουμε τους πρώτους γρίφους κάποιοι από τους οποίους μας οδηγούσαν σε σελίδες του Internet που τις έχει φτιάξει ο Phoenix. Ξαφνικά, δεχόμαστε ένα e-mail από έναν άλλο συνεργάτη της SKL που ψάχνει και αυτός για το CD. Κοιταχθήκαμε έντρομοι εδώ και όλοι είχαμε την ίδια σκέψη στο μυαλό μας. "Λες να είναι αλήθεια;".

Γεμάτοι άγχος και περιέργεια παράλληλα, συνεχίσαμε να εμβαθύνουμε στο θέμα του CD που ο Phoenix το αποκαλεί ως το "Μεγάλο του Έργο". Τα e-mail συ-

ΥΠΕΡ

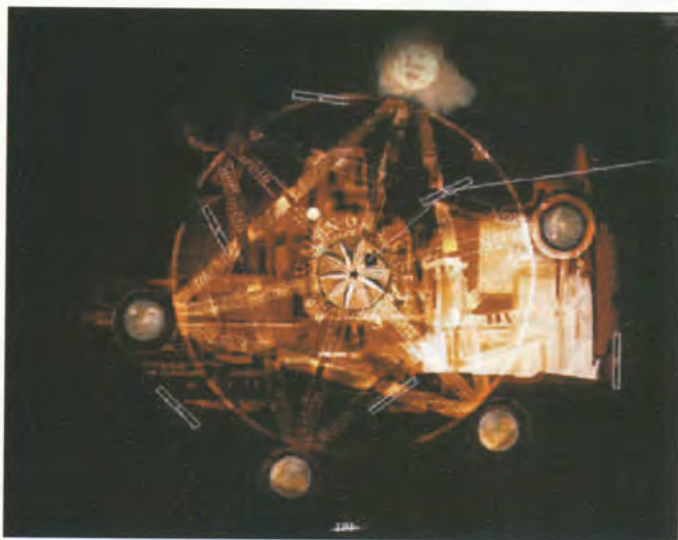
Τρομερή ατμόσφαιρα, καταπληκτική εικόνα και ήχος, πρωτότυπη προσέγγιση.

ΚΑΤΑ

Βομβαρδισμός από e-mail, πολλές ώρες στο Internet.



Έχασα την κούκλα μου!



Βγάλε άκρη...!

νήσαν να έρχονται το ένα μετά το άλλο από νέους ή παλιούς συνεργάτες μας και της SKL, καθώς και τα σκοτεινά μηνύματα του δολοφόνου. Με την λύση του κάθε γρίφου παίρναμε όλο και κάποια νέα στοιχεία για τους δημοσιογράφους, αλλά και για τον φόνο που ψάχνανε οι ίδιοι.

Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα με το In Memoriam. Μέσα σε ένα CD περιέχεται το έργο ενός τρελού και παρανοϊκά ευφυούς δολοφόνου ο οποίος θέλει να παίξει με τα νεύρα όσων θέλουν να λύσουν το μυστήριο. Τα e-mail

που θα λάβετε είναι πολλά, οι πληροφορίες επίσης και τα sites που θα χρειαστεί να επισκεφτείτε αμέτρητα. Σε όσους αρέσουν αυτά τα θέματα, γεμάτα τρόμο και φρίκη τότε είναι καλή ιδέα να προμηθευτούν το In Memoriam. Ο Phoenix είναι κάπου έξω και κρατάει τους δύο άτυχους δημοσιογράφους. Όποιος θέλει να τους βοηθήσει ας κάνει μια προσπάθεια. Εμείς δεν εγγυόμαστε για τίποτα...

Μηνάς Νοταράς

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7.5

ΕΙΔΟΣ Puzzle Game

ΕΚΔΟΤΗΣ Ubi Soft

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Lexisnumerique

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ P333MHz, 64MB RAM, 16MB κάρτα γραφικών, 56.6KB Modem

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει



HOMEWORLD 2

ΔΙΑΣΤΗΜΑ. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ. ΕΠΙΘΕΣΗ.



Έλεγξε εύκολα μαχητικά, πύραυλα επιθετικά διαστημόπλοια και τον υπόλοιπο εξοπλισμένο στόλο σου.



Προηγμένα έλεγχοι σε διευκολύνουν να βίνεις διαταγές και να παρακολουθείς τις μάχες καθώς αναπτύσσονται.



Μετάφρασε τις μονάδες σε ομήλους επίθεσης για να αναμετωπίσεις τον εχθρό.



Παίξε στο δίκτυο για έντονη διαδίκτυακή δράση με μέχρι και έξι παίκτες.



PC
CD



© 2003 Sierra Entertainment, Inc. All Rights Reserved. HomeWorld is a registered trademark and Sierra, and the Sierra logo are trademarks of Sierra Entertainment, Inc. Relic and the Relic logo are trademarks of Relic Entertainment, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are property of their respective owners.

www.homeworld2.com





Μπορεί να μοιάζει με όλα τα RTS που κυκλοφορούν, αλλά αυτό έχει ψυχή.

No man's Land

Καλός Κλώνος

Μερικές φορές, ένα παιχνίδι φωνάζει "ΚΛΩΝΟΣ!", από μακριά... Μερικές φορές, ακόμα κι ένας τίτλος είναι αρκετός για να σε προειδεάσει αρνητικά λίγο... Στο κουτί, η ετικέτα γράφει No Man's Land και από κάτω "Fight for your Rights...", φέρνοντας στο μυαλό παλιές, decadence επιτυχίες των Beastie Boys και κλισέ συνθήματα επαναστατικότητας. Πρόκειται για ένα RTS με ινδιάνους και καουμπήδες, της γερμανικής Related Designs που έφτιαξε το America (Ανάπτυξη) και της επίσης γερμανικής CDV (Έκδοση). Γεγονότα που φέρνουν μαζί τους ένα μαύρο πέπλο σκεπτικισμού, καχυποψίας και πεσιμισμού... Παρόλα αυτά, κάθε παιχνίδι δικαιούται μια δίκαιη, νόμιμη δίκη χωρίς προκατάληψη και παραωπιδισμό. Όλα σβήνονται από το μυαλό του reviewer, κάθε ήχος πάθους, βαραιοστιμάριας και στενόμυαλης αντιμετώπισης και το παιχνίδι εγκαθίσταται μέχρι να ολοκληρωθεί αυτό το τελετουργικό της εξάγησης.

Το No man's Land είναι ένα από τα παιχνίδια που επωφελούνται αφάνταστα από αυτό το τελετουργικό... γιατί χρειάζεται καθαρό μυαλό και διορατικότητα για να ξεχωρίσει αυτό που μπορεί να φαίνεται σαν κλώνος, αλλά δεν είναι.

Κλώνος με άποψη και design

Για να ξεκαθαρίσουμε ορισμένα πράγματα: όταν λέμε 'κλώνος' εννοούμε ένα παιχνίδι που είναι σαφώς εμπνευσμένο ή επηρεασμένο σε εξευτελιστικό και ακραίο βαθμό από ένα μεγάλο όνομα. Σε αυτή την περίπτωση, και αφού μιλάμε για ένα συνηθισμένο RTS της κλασσικής σχολής, το παράδειγμα προς μίμηση ήταν το Age of Mythology. Σε γενικά πλαίσια, τα δύο παιχνίδια μοιάζουν αρκετά. Η 3D engine είναι η ίδια με την κάμερα κλειδωμένη, αλλά μπορείτε να την περιστρέψετε και να κάνετε ζουμ αν θέλετε. Οι ομοιότητες επεκτείνονται και σε θέματα gameplay, όχι μόνο στα γραφικά. Μαζεύετε χρυσό, ξυλεία και τρόφιμα, φτιάχνετε peasants, χτίζετε κτίρια, εκπαιδεύετε μάχιμες μονάδες και μετά αρχίζουν οι αναβαθμίσεις για πιο δυνατά κτίρια, μονάδες. Ο κλασσικός κύκλος. Υπάρχουν επίσης κάποιοι ήρωες σε κάθε φυλή με πάρα πολύ ενδιαφέρουσες ικανότητες. Υπάρχει ο Assassin, ο Pioneer, ο Sniper (δεν είναι δηλαδή ονομασμένοι ήρωες)... κάθε φυλή έχει τρεις τέτοιους ήρωες-συνολικά 18 τέτοια παλικάρια

που είναι ικανοί να κερδίσουν μια μάχη από μόνοι τους.

Το No man's land δεν δίνει τόσο μεγάλη σημασία στην ιστορική ακρίβεια. Σαφώς θα δείτε γνωρίμες στολές, όπλα και τακτικές, αλλά δίνεται μεγαλύτερο βάρος στο πόσο διασκεδαστικό και γρήγορο θα είναι το gameplay και όχι τόσο στο πόσο ιστορικά πιστό θα είναι.

Υπάρχουν τρία campaigns με τριάντα συνολικά αποστολές, μετά από το σύντομο και αναγκαίο tutorial. Αυτές συνδέονται με νόστιμα cut scenes, φτιαγμένα από την μηχανή του παιχνιδιού και προωθούν ένα αρκετά συμπαθητικό σενάριο. Τα ίδια τα γεγονότα που αφηγείται το σενάριο δεν είναι υπαρκτά, αλλά πέρα για πέρα φανταστικά. Όπως είπαμε, δεν υπάρχει ακρίβεια στην ιστο-



ρία... όσοι hardcore ψάχνουν αληθινό strategy με βάθος, πιστότητα και ρεαλισμό καλό θα κάνουν να συνεχίσουν να ψάχνουν. Το No Man's Land είναι ένα ανάλαφρο RTS της σχολής του AoE, θα βγείτε χαμένοι αν περιμένετε κάτι άλλο, πιο 'σοβαρό' και ιστορικό. Τέλος, από φυλές έχουμε τους Settlers, Prairie Indians, Forest Indians, Patriots, Spaniards, Englishmen. Και εδώ είναι η ουσία του No Man's Land- στην πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει με τον σχεδιασμό των φυλών, την ισορροπία, την φαντασία που θα ανακαλύψετε στις μονάδες, τα κτίρια και τα upgrades.

Φυλές και μονάδες

Αρκετά καλοσχεδιασμένες και μελετημένες, οι φυλές διαφέρουν πολύ μεταξύ τους... οι Ισπανοί



ΕΙΔΟΣ RTS

ΕΚΔΟΤΗΣ CDV

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Related Designs

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PII 450 MHz,
128 MB RAM, 16 MB 3D
accelerator

MULTIPLAYER 2 ως 8
παίκτες, Internet, LAN, GameSpy



Η πρόοδος φτάνει στην Άγρια Δύση.



Οι θαλάσσιες μονάδες παίζουν σημαντικό ρόλο.

απολαμβάνουν τα πλεονεκτήματα ενός ανεπτυγμένου στόλου, με πλοία και μεταγωγικά. Οι Ινδιάνοι μπορούν και κρύβονται μέσα στα δάση, στην ουσία γίνονται αόρατοι μέσα στην πυκνή βλάστηση. Μπορούν επίσης να βουτάνε στα βαθιά νερά, να κάνουν σαμποτάζ και άλλα υποχθόνια κολπάκια. Οι Ινδιάνοι δεν έχουν καλές θαλάσσιες μονάδες-μόνο κάτι κανό. Αλλά φτιάχνουν πολύ γρήγορα και φτηνά τις μονάδες τους κι έχουν άλλα πλεονεκτήματα. Οι Prairie Indians μπορούν να σηκώσουν όλη την βάση και να μετακομίσουν, οι Englishmen έχουν πολύ δυνατό πεζικό, οι Patriots τρομερό πυροβολικό. Μια λίστα με τις στοιχειώδεις διαφορές των μονάδων θα ήταν υπερβολικά μεγάλη και κουραστική. Ακόμα και οι απαιτήσεις στα resources είναι διαφορετικές-θα παρατηρήσετε ότι οι ισπανοί χρειάζονται περισσότερο χρυσό για τις 'πολυτελείς' τους μονάδες, οι Patriots τρώνε περισσότερο και οι Ινδιάνοι χρειάζονται πολλή ξυλεία.

Όλες οι μονάδες παρουσιάζουν μια αρκετά εντυπωσιακή δυναμική. Ίσως είναι η πρώτη φορά που ακόμα και η τελευταία, μικρότερη μονάδα είναι τόσο ολοκληρωμένη, ενώ εκείνες που μπορούν να αναβαθμιστούν

και να εκπαιδευτούν περαιτέρω, είναι αρκετά ποικιλόμορφες και πρακτικές. Μπορούν για παράδειγμα, να κολυμπήσουν στο νερό και να ιππεύσουν άλογα (τα οποία συμπεριφέρονται ως ξεχωριστές, ουδέτερες οντότητες), ενώ όλες έχουν morale και experience levels που επηρεάζουν άμεσα την αποτελεσματικότητά τους στη μάχη.

Το No Man's Land είναι γεμάτο μικρές πινελιές δημιουργικότητας που μπορεί να μην συνθέτουν ένα επαναστατικό, πρωτοπόρο παιχνίδι, αλλά σίγουρα το κάνουν να ξεχωρίζει κατά πολύ από τον συρφετό των κλώνων. Υπάρχει όχι μόνο κύκλος ημέρας / νύκτας, αλλά και κύκλος εποχών, καλοκαίρι / χειμώνα. Θα δείτε ένα σωρό κολπάκια και αναβαθμίσεις που δείχνουν τον έξυπνο σχεδιασμό και την φαντασία. Υπάρχουν για παράδειγμα τα αντι-upgrades, όπου επιβάλλετε ποινές στις άλλες φυλές... όπως αυξάνετε για παράδειγμα την περισυλλογή ενός resource, μπορείτε να μειώσετε την παραγωγικότητα άλλων. Ή να τους επιβάλλετε άλλες ποινές, όπως την αδυναμία να ιππεύουν για ένα χρονικό διάστημα. Περισσότερες επιλογές, περισσότερη στρατηγική. Υπάρχουν κι άλλα: όπως οι ουδέτεροι ήρωες, μισθοφόροι που πληρώνετε για να

χτυπήσουν συγκεκριμένο αντίπαλο, σε συγκεκριμένο σημείο. Τους ήρωες αυτούς δεν τους ελέγχετε, απλά τους πληρώνετε για να χτυπήσουν. Φυσικά οι πανίσχυροι μισθοφόροι αυτοί θα συμμαχήσουν με αυτόν που θα τους δώσει τον περισσότερο χρυσό... έτσι μπορεί να έχετε στείλει κάποιον να χτυπήσει τα barracks των Settlers με αμοιβή 200 χρυσό και ξαφνικά οι Settlers να του δώσουν 400 για να χτυπήσει το Town Hall σας. Κι άλλες επιλογές, κι άλλη στρατηγική...

Γραφικά και πέρα...

Τα γραφικά είναι αρκετά συμπληθητικά. Όλες οι μονάδες έχουν real-time shadows, θα δείτε καλό blending στα textures του εδάφους κι ένα σωρό μικρές, χαριτωμένες λεπτομέρειες... τα κύματα στην θάλασσα, τα δέντρα που χορεύουν στον άνεμο, ίχνη από κάρα και άλογα, ωραίες εκρήξεις και μικροσκοπικά particles... Και στις μεγαλύτερες συμπλοκές με τις δεκάδες μονάδες, η μηχανή γραφικών στέκεται αξία και λειτουργική. Ο ήχος είναι απλά σωστός και η μουσική επένδυση περνάει την βάση.

Το multiplayer είναι ικανοποιητικό. Δεν υπάρχουν πολλοί έτοιμοι χάρτες και μπορούν να παίξουν μέχρι οκτώ παίκτες, αλλά

το παιχνίδι εξιλεώνεται με τα modes. Υπάρχει το deathmatch (ομαδικό και κανονικό), ένα Domination, ένα King of the Hill κι ένα Hero Assassination όπου πρέπει να σκοτώσετε συγκεκριμένα τον ήρωα του αντιπάλου. Ειδική μνεία πρέπει να γίνει στα modes με τους σιδηρόδρομους: το Defend-attack Railroad Track (όπου πρέπει μέσα σε ένα χρονικό περιθώριο να χτίσετε ή να διαλύσετε τις ράγες) και το Railroad Challenge (όπου πρέπει να ολοκληρώσει ο καθένας την γραμμή του πρώτος). Στην αντοχή του χρόνου βοηθάει κι ένας καλός Random Map Generator... μην σκεφτείτε τίποτα το τρομερό, απλά θα σας κρατήσει παρέα για λίγο ακόμα αφού τελειώσετε το single-player.

Το No Man's Land δεν μας γέμιζε το μάτι αρχικά... Αλλά δείχνει ότι έχει καλό σχεδιασμό, αρκετή φαντασία στον σχεδιασμό και αν μην τι άλλο, είναι στημένο στο Far West- ένα setting που σπάνια πια βλέπουμε. Πόσο μάλλον σε ένα RTS. Είναι ένα καλό παιχνίδι που καλά θα κάνετε να μην το υποτιμήσετε και να μην βιαστείτε να το κοσμήσετε με την ταμπέλα του "Κλώνου".

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7

Χρ. Κουβόπουλος



Όμορφοι διάλογοι, αρκετά σταθερό, καλή μεταφορά της ιστορίας.

Πολύ μικρό, πολύ εύκολο, άσχημος χειρισμός ανά διαστήματα.



Άρρα τθν!

Τα όμορφα κάστρα όμορφα γκρεμίζονται.

Defender of the Crown

Αναβίωση ενός ήρωα

Πριν πολλά χρόνια η εταιρία Cinemaware πήρε την απόφαση να μεταφέρει στους υπολογιστές μια από τις γνωστότερες ιστορίες στον κόσμο. Την ιστορία του ήρωα Ρομπέν των Δασών. Το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει με το όνομα Defender of the Crown και περιελάμβανε ένα συνδυασμό από action mini-games, strategy και management. Το παιχνίδι άφησε εποχή καθώς ήταν πρωτοποριακό για τα δεδομένα της εποχής. Πολλοί είναι αυτοί που το έχουν χαραγμένο στην μνήμη τους. Μετά από πολλά χρόνια (σήμερα δηλαδή), η Cinemaware αποφάσισε να ξαναφτιάξει το παιχνίδι με τον ίδιο τίτλο, την ίδια φιλοσοφία, στημένο πάνω στην σημερινή τεχνολογία.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι ακριβώς το ίδιο με την ιστορία που όλοι λίγο πολύ (μάλλον πολύ) ξέρουμε. Η Αγγλία βρίσκεται σε κρίση, μετά από την αιχμαλωσία του νόμιμου Βασιλιά της του Ριχάρδου του Λεοντόκαρδου κατά την διάρκεια των σταυροφοριών. Την θέση του έχει πάρει ο Πρίγκιπας Ιωάννης αυτοανακηρύσσοντας τον εαυτό του Βασιλιά της

χώρας. Για τον Ρομπέν των Δασών ξέρετε και δεν θα γράψουμε την ιστορία του γιατί μάλλον θα χρειαστούν όλες οι σελίδες του τεύχους. Να σας θυμίσουμε όμως ότι δεν ήταν μόνος του. Είχε την βοήθεια του Little John, του καλόγερου Tuck και του ευγενή Sir Willfred of Ivanhoe. Όλοι μαζί με αρχηγό τον Ρομπέν θα πρέπει να ενόσωσουν την Αγγλία.

Η μεγαλύτερη και σημαντικότερη αλλαγή στο παιχνίδι δεν είναι τα σαφώς βελτιωμένα γραφικά και ο ήχος, αλλά οι πολύ καλοί διάλογοι που ζωντανεύουν τους χαρακτήρες. Σε μια εποχή που όλα τα παιχνίδια είναι γεμάτα από αδυσώπητους κακούς και σκληροτράχηλους ήρωες, ένα παιχνίδι σαν το Defender of the Crown με την ζεστασιά που το διακρίνει και τους υπέροχους διάλογους που έχουν προστεθεί θα σας φέρει ξανά τον ρομαντισμό που όλοι χρειαζόμαστε. Αν είναι κάτι που πρέπει να αναφέρουμε στο παιχνίδι τότε αυτό είναι η πολύ όμορφη μεταφορά της ιστορίας με έναν αρκετά εξελιγμένο και ώριμο τρόπο αλλά παράλληλα αρκετά ελαφρύ τόνο κάνοντας το παιχνίδι να απευθύνεται σε μια μεγάλη γκάμα παιχτών.

Το παιχνίδι είναι κυρίως ένα turn-based strategy με κάποια στοιχεία από management και κάποια μικρά παιχνίδια δράσης. Η κύρια πηγή για να αναπτυχθείτε είναι ο χρυσός. Η πρώτη δουλειά που πρέπει να κάνει ο Ρομπέν είναι να ξεφορτωθεί τον ενοχλητικό Σερφίη του Νότινχαμ. Η πρώτη αποστολή του παιχνιδιού στο

Sherwood Forest είναι και το tutorial του παιχνιδιού. Αφού νικήσετε τον σερφίη τότε πρέπει να ξεκινήσετε για την ενοποίηση της Αγγλίας καθώς οι χάρτες γίνονται όλο και μεγαλύτεροι.

Όμορφη δράση εύκολες μάχες

Παράλληλα μπορείτε να παίξετε κάποια μικρά παιχνίδια δράσης από τα οποία μπορείτε να βγάλετε κάποια λεφτά ή να βοηθήσετε σε ένα στόχο σας. Σε ένα από αυτά παίζετε από first-person άποψη ενώ έχετε τον Ρομπέν πάνω σε ένα δέντρο έτοιμο με το τόξο του να σταματήσει όλα τα καραβάνια των ευγενών ώστε να τα λεηλατήσει. Σε ένα άλλο παίρνετε τον ρόλο του Sir Ivanhoe και συμμετέχετε σε κονταρομαχίες. Τα σημαντικότερα όμως είναι οι πολιορκίες φρουριών τα οποία πέρα από τα λεφτά που σας αποδίδουν βοηθάνε στο να εγκαταστήσετε την κυριαρχία σας σε μια περιοχή.

Το κακό με αυτά τα μικρά παιχνίδια δράσης είναι ο μπερδεμένος χειρισμός τους. Φαίνεται ότι οι σχεδιαστές θέλουν να διατηρήσουν την αίσθηση του παλιού παιχνιδιού, δημιουργώντας όμως έτσι αρκετά κενά. Κενά τα οποία φαίνονται και στον τομέα του strategy. Οι μάχες είναι turn-based και κάθε φορά τοποθετείτε τις μονάδες σας στο πεδίο της μάχης. Βασισμένη στο ίδιο στυλ με το παλιό παιχνίδι, η μάχη θυμίζει περισσότερο σκάκι πράγμα που δεν θα ήταν κακό αν η μονάδες μπορούσαν να παίζουν σημαντικό ρό-



λο. Αντίθετα, όλες οι μάχες χρειάζονται την ίδια τακτική του να προστατεύετε σωστά τους τοξότες και να στέλνετε μπροστά το ιππικό. Έτσι, οι μάχες αν μη τι άλλο είναι πάρα πολύ εύκολες.

Γενικά το παιχνίδι σίγουρα θα φέρει στην μνήμη πολλών παλιούς όμορφους καιρούς. Αυτό είναι σίγουρα ένα από το οποίο οι σχεδιαστές έχουν υπολογίσει. Όμως για τους νεότερους το παιχνίδι δεν έχει να προσφέρει τίποτα παραπάνω από όμορφους διάλογους και κάποια διασκεδαστικά κομμάτια. Η μικρή διάρκεια του παιχνιδιού και η ευκολία του σίγουρα θα κρατήσει μακριά πολλούς παίκτες.

Αντώνης Πέτρου

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

5.5

ΕΙΔΟΣ Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Capcom

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Cinemaware

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-500MHz, 128MB RAM, 16MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει

1A ΓΦΤΥΡΙ ΓΛΦ ΕΗΧΓΦΗΜΛΦ ΔΦΤΗΧΙΧΗΓΙ ΔΓΛ ΨΗΘΗΚΛΛ *

ρ' δ'μ'α' ρ' ρ'α'ρ'ζ'ρ' Γ'μ'α'δ'ε'ρ' Γ'ρ' α'μ'β'ρ'λ' **

Σ'ρ'λ' ρ'α'δ'δ'λ'ρ' ρ'α'δ'λ'ρ' ρ'λ' δ'ρ'λ'ρ'γ'ρ'λ'ρ' ***



*** ΤΟ ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ ΔΑΧΤΥΛΙΑΔΙΟΥ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ΣΤΟ GAMEPRO!

GAMEPRO[®]

ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΑ VIDEOGAMES



Ένα μικρό διάλειμμα...



Φανταστείτε να ήσασταν στρατιώτης και να αντιμετωπίζατε ένα από αυτά τα άρματα!

Medal of Honor: Breakthrough

Η εκστρατεία συνεχίζεται

Όπως έχουν έρθει τα πράγματα σήμερα, όταν ακούμε το όρο FPS ένα από τα πρώτα πράγματα που έρχονται στο μυαλό μας είναι ο 2ος Παγκόσμιος Πόλεμος και οι μεγάλες μάχες που έγιναν κατά την διάρκειά του. Αυτό συμβαίνει για τον απλό λόγο ότι τα περισσότερα από τα FPS έχουν ως θέμα τους αυτό τον πόλεμο. Λίγα όμως είναι τα παιχνίδια που έχουν καταφέρει να μεταφέρουν την ατμόσφαιρα του πολέμου σωστά. Ένα από αυτά είναι το Medal of Honor: Allied Assault της EA Games. Έχοντας κερδίσει πολλές περιγαμνές από το πρώτο παιχνίδι, η EA αποφάσισε να κυκλοφορήσει ένα expansion pack με το όνομα Spearhead το οποίο όμως δεν κατάφερε να αντεπε-

ξέλθει στις απαιτήσεις των gamers. Η EA όμως δεν έμεινε με σταυρωμένα τα χέρια. Φαίνεται ότι έχει την επιθυμία να προσφέρει στους παίκτες ένα ακόμα παιχνίδι που να τους ικανοποιήσει. Αυτή τη φορά λοιπόν δημιούργησε το Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough expansion pack με σκοπό να τραβήξει για μια ακόμη φορά τα βλέμματα των οπαδών των FPS παιχνιδιών.

Το παιχνίδι σας μεταφέρει αρχικά στην Βόρεια Αφρική όπου παίρνετε μέρος στην μεγάλη μάχη στο Kasserine Pass στην Τυνησία, όπου εξελίσσεται η μάχη κατά των Γερμανικών και Ιταλικών στρατευμάτων. Από εκεί επιστρέφεται στην Ευρώπη και στην Ιταλία. Συνολικά το παιχνίδι περιέχει τρία κεφάλαια στα οποία σας ανατίθενται διάφορες αποστολές σημαντικές για την συνέχιση της μεγάλης εκστρατείας κατά του Άξονα. Πολλές από τις αποστολές που θα κάνετε, εκτός από το να σκοτώσετε όποιους Γερμανούς βρείτε μπροστά σας, είναι να αφοπλίσετε διάφορες εγκαταστάσεις, να καταστρέψετε μονάδες πυροβολικού και πολλές παρόμοιες και κλασσικές.

Αδύνατα σημεία

Εδώ είναι που υστερεί το Breakthrough. Σε πρωτοτυπία! Σκοτώνετε όποιον εχθρό δείτε, καταστρέφετε στόχους και πάλι από την αρχή. Βέβαια, η δράση δεν έχει χαθεί και μάλιστα σε πολλές αποστολές θα ζήσετε πολύ όμορφες στιγμές, αν είναι αυτό δυνατό μέσα σε ένα τόσο σκληρό πόλεμο. Οι εχθροί είναι πάρα πολλοί και είναι αρκετές οι φορές που θα βρεθείτε περικυκλωμένοι από αμέτρητους εχθρούς οι οποίοι θα είναι καλά κρυμμένοι. Είναι φοβερό το συναίσθημα όταν βρίσκεστε μόνοι σας σε κάποιο σημείο του μετώπου γεμάτο καπνό άρα με περιορισμένη ορατότητα, και το μόνο που βλέπετε είναι οι λάμπες από τα πυρά του εχθρού, χωρίς όμως να βλέπετε που είναι. Φόβος, άγχος και υπερτάση! Στην ατμόσφαιρα αυτή έρχονται να κολλήσουν πολύ όμορφα τα ενδιαμέσα cutscenes που υπάρχουν στο παιχνίδι.

Κάτι ακόμα όμως που θα στεναχωρήσει πολλούς από τους φίλους του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι το παιχνίδι είναι αρκετά γραμμικό πράγμα που σημαίνει ότι κυλάει πολύ γρήγορα και δεν χρειάζεται πολλές ώρες για να ολοκληρωθεί. Πέρα από την



κλασσική ρουτίνα του να καταστρέφετε εχθρικά AA Guns και άλλες τέτοιες συνηθισμένες αποστολές, μπορείτε να επιβιβαστείτε σε τεθωρακισμένα οχήματα και τζιπ αρκετές φορές στο παιχνίδι. Ακόμα κι αυτό όμως δεν προσφέρει κάτι το ενδιαφέρον και το ξεχωριστό αφού το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να χρησιμοποιήσετε τα όπλα του κάθε οχήματος και να καταστρέψετε ότι βρείτε μπροστά σας για μια ακόμη φορά. Σαν να μην φτάνει αυτό, ο χειρισμός των οχημάτων, κυρίως των ταγκ, είναι αρκετά περίεργος και θα σας κουράσει μέχρι να συνηθίσετε.

Όσον αφορά τα νέα στοιχεία, γιατί ως γνωστόν ένας από τους στόχους ενός expansion pack είναι να προσθέτει νέο υλικό, το Breakthrough δεν έχει να προσφέρει κάτι το ιδιαίτερο. Υπάρχουν κάποια νέα όπλα και οχήματα αλλά είναι τα μόνα καινούρια στοιχεία τα οποία σίγουρα δεν αρκούν. Τα όπλα είναι καλά σχεδια-

ΕΙΔΟΣ First Person Shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Electronic Arts

ΑΝΑΠΤΥΞΗ TKO Software

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-733MHZ, 128MB RAM, 16MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Από 2 έως 32 παίκτες, LAN και Internet

σμένα και αντιδρούν αρκετά ρεαλιστικά. Σε κάποιες μεγάλες μάχες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και μεγάλα αντι-αεροπορικά πολυβόλα ή βαριά κανόνια για να αντιμετωπίσετε εναέριες επιδρομές ή κάποιες πυροβολαρχίες ακόμα και τεθωρακισμένα οχήματα. Όπως είπαμε πιο πάνω μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και τακ αλλά ο δύσκολος χειρισμός του και οι περιορισμένες κινήσεις του δεν έχουν να προσφέρουν κάτι το ξεχωριστό. Πολλές φορές μάλιστα τα σημεία που μπορεί να πάει ένα τακ είναι τόσο περιορισμένα που θα θέλετε να κατεβείτε και να πάτε με τα πόδια.

Χωρίς λογική

Σαν να μη φτάνουν όλα αυτά, το παιχνίδι καταντάει εκνευριστικό στο θέμα του spawning των εχθρών και των σημείων όπου εμφανίζονται. Είναι χαρακτηριστικό σε πολλές πίστες ότι δεν μπορείτε να τις ολοκληρώσετε αν δεν καταλάβετε και βρείτε που υπάρχουν τα spawning points των εχθρών. Ακόμα κι έτσι το παιχνίδι χάνει το ενδιαφέρον του. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να βρείτε τα spawning points να την στήσετε κάπου κοντά και να καθαρίσετε τα πάντα. Δεν υπάρχει όμως το σασπένς του να βρίσκετε εσείς τους εχθρούς. Επιπλέον, πολλές φορές θα βρεθείτε προ εκπλήξεως όταν θα είστε σίγουροι ότι έχετε σκοτώσει όλους τους εχθρούς και ξαφνικά θα εμφανιστεί ένα τσούρμιο από δαύτους πίσω από την πλάτη σας. Εξωφρενικό!

Περνάμε τώρα στο θέμα της AI. Το Medal of Honor έχει αποκτήσει καλή φήμη όσο αφορά την Τεχνητή Νοημοσύνη. Στο Breakthrough έχουν γίνει κάποιες βελτιώσεις σε αυτό το θέμα που είναι αρκετά όμορφες. Οι εχθρικές μονάδες αντιδρούν πολύ όμορφα στις διάφορες καταστάσεις και ανάλογα αναδιοργανώνονται, υποχωρούν, καλούν για βοήθεια ή κάνουν σχηματισμούς μάχης. Δυστυχώς και εδώ υπάρχουν προβλήματα. Σημαντικό είναι το πολύ συχνό φαινόμενο που οι εχθροί σας αγνοούν ακόμα κι αν είστε μπροστά τους. Όταν τους τελειώσουν οι σφαίρες θα γεμίσουν επί τόπου χωρίς καν να καλυφθούν πολλές φορές. Άλλες φορές μπορεί να κολλήσουν πίσω από έναν τοίχο ή διάφορα άλλα εμπόδια και να μην κάνουν τίποτα. Το ίδιο θα δείτε να συμβαίνει και με τους συμμάχους σας οι οποίοι παρ' όλα αυτά λειτουργούν καλά σε γενικές γραμμές στην μάχη κάνοντας σωστή κάλυψη ο ένας στον άλλο και παίρνοντας σωστές θέσης μάχης.

Παραμένοντας στα παλιά και καλά

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σχεδόν ίδια με του Medal of Honor: Allied Assault. Τα εφέ του παιχνιδιού είναι πολύ όμορφα με τα πολύ καλά εφέ του καιρού, τα όμορφα animations των χαρακτήρων και πολλά άλλα. Στην πρώτη αποστολή στην Αφρική θα νιώσετε έντονα την ατμόσφαιρα της μάχης καθώς οι εκρήξεις που θα σηκώνουν τόνους άμμου μαζί με τις αμμοθύελλες θα περιορίσουν την όρασή σας και το μόνο που θα βλέπετε θα είναι τα πυρά του εχθρού και κάποιες σκιές που θα εμφανίζονται και θα χάνονται. Για να δείτε όμως όλα αυτά τα όμορφα εφέ θα πρέπει να παίξετε το παιχνίδι στα όρια των δυνατοτήτων του πράγμα που σημαίνει ότι θα πρέπει να έχετε ένα επίσης δυνατό μηχάνημα για να αντεπεξέλθει σε αυτές τις απαιτήσεις. Το πιο πιθανό λοιπόν είναι να δείτε το παιχνίδι καρέ-καρέ όταν τρέξετε σε τέτοια επίπεδα ιδίως σε μάχες που είναι γεμάτες κόσμο και εκρήξεις.

Ο ήχος δεν θα μπορούσε να είναι αλλαγμένος αφού και στο πρώτο παιχνίδι ήταν πολύ καλός. Οι ήχοι της μάχης είναι πολύ ρεαλιστικοί κάνοντας όποιον το παίζει να νομίζει ότι βρίσκεται στο μέτωπο. Το ίδιο ισχύει και για το voice-acting. Πολύ ατμοσφαιρικό είναι το soundtrack το οποίο σε πολλά σημεία θα σας κάνει να μπειτε στη μάχη χωρίς δεύτερη σκέψη με τα επικά κομμάτια που περιέχει.

Στο Multiplayer mode του παιχνιδιού έχουν προστεθεί εννιά νέοι χάρτες και ένα νέο είδος παιχνιδιού - το Liberation mode στο οποίο οι παίχτες που χτυπιούνται δεν πεθαίνουν αλλά πιάνονται αιχμάλωτοι και μπαίνουν στην φυλακή περιμένοντας μέχρι να τους ελευθερώσουν οι συμπολεμιστές τους. Αυτό βέβαια μπορεί να γίνει λίγο βαρετό όταν δεν θα μπορείτε να κάνεις τίποτα άλλο από το να περιμένεις.

Σε γενικές γραμμές το Breakthrough μπορούμε με ασφάλεια να πούμε ότι είναι καλύτερο από το Spearhead, αλλά και πάλι δεν καταφέρνει να προσφέρει κάτι το αξιολογό. Τα προβλήματα με την AI και οι γραμμικές και απλές αποστολές δεν προσφέρουν κάτι το ιδιαίτερα ικανοποιητικό. Για μια ακόμη φορά το Medal of Honor δεν μπορεί να βρει ένα αξιο expansion για να συνεχίσει την πολύ καλή πορεία του.

Μηνάς Νοταράς

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
6.5



Οι χάρτες δεν διαφέρουν από τα προηγούμενα MoH.



Χαρτιά; Ποιά χαρτιά;



A, αυτά τα χαρτιά!





Το radial menu παρέχει πρόσβαση σε όλες τις εντολές.

Κοπιάστε, κοπιάστε!

Temple of Elemental Evil: A Greyhawk Adventure

Ζητείται patch... ή καλύτερα, sequel!

Είνα μερικές φορές που ο χρόνος παγώνει... Τότε που ο Πύρος σήκωσε τη μπάρα, τότε που είδαμε στην τεράστια οθόνη μιας σκοτεινής αίθουσας τα χρυσά γράμματα "Lord of the Rings", τότε που ο Coverdale τραγούδησε ακαπέλα το Soldier of Fortune στον Λυκαβηττό και τότε που βγήκαν τα πρώτα trailer για το Half Life 2. Είναι στιγμές που σαστίζεις, που το μυαλό τρέχει να επεξεργαστεί τα δεδομένα, τις σκέψεις και τις πιθανότητες. Και τα πάντα σταματούν.

"Το Temple of Elemental Evil, η παλιά περιπέτεια των 70's από τον Gary Gygax, θα βγει σε turn-based RPG από τους ανθρώπους του Arcanum και του Fallout". Βουμμμμ... Αυτό ήταν. Ο χρόνος παγώνει.

Περίεργο πράγμα ο χρόνος.

Εκεί που είχε παγώσει όταν ακούσαμε αυτή την πρόταση, πριν από αρκετούς μήνες, έκανε ένα κόλπο (όπως κάνει συχνά, ο άτιμος) και πέρασε. Και ήρθε η ώρα που κρατήσαμε το Temple of Elemental Evil στα χέρια μας. Η ώρα για το review.

1...2...3...3, 5!

Οι τελευταίοι κανόνες του Dungeons & Dragons είναι τόσο πολυσύνθετοι που ακόμα και στο Neverwinter Nights και το Baldur's Gate, έπρεπε να υποστούν κάποιες αλλαγές για να μην ζαλίσουν τον μέσο παίκτη με τις πολλές λεπτομέρειες. Η Troika όμως στον κόσμο της! Όχι μόνο παίρνει το τελευταίο σέτ κανόνων του 3,5 ("Έπεσε 3,6... να το αφήσω;"), αλλά δεν αφήνει τίποτα έξω! Καμία αλλαγή, καμία εξομάλυνση, κανένας συμβιβασμός. Με τον καρδό, θα δείτε ότι το Temple ξεκινάει ένα νέο ρεύμα στα RPG, το RPG simulator! Το βάθος εξομείωσης, οι λεπτομέρειες και η εξαντλητική πιστότητα στους κανόνες του 'επιτραπέζιου', κάνει το Temple να μοιάζει με εξομειωτή.

Από τα πρώτα κιόλας λεπτά του παιχνιδιού, καταλαβαίνετε ότι το Temple είναι ένα RPG για

hard-core παίκτες: η πρώτη σας επιλογή είναι το alignment της ομάδας, ο ηθικός προσανατολισμός σε σχέση με τους νόμους της κοινωνίας αλλά και την ηθική. Η επιλογή αυτή επηρεάζει άμεσα και τα επιμέρους alignments των χαρακτήρων. Μια ομάδα με γενικότερο alignment το Neutral Good, μπορεί να έχει μέλη μόνο Lawful Good, Neutral Good, Chaotic Good και True Neutrals. Πάνε οι εποχές με τραγελαφικά

παράδοξα στις συνθέσεις τους: ομάδες με chaotic evil necromancers και lawful good paladins δεν υφίστανται πλέον.

Όντως, το Temple ξεκινάει σοβαρά, αμείλικτα και μοιάζει να μην αστειεύεται καθόλου. Η αντίληψη αυτή ενισχύεται μόλις περάσετε στην δημιουργία των χαρακτήρων σας και δείτε τι σας περιμένει. Ας μην φλυαρήσουμε τώρα με τις φυλές και τις κλάσεις, τα stats και τα feats. Υπάρχουν τα



Πολλά ποροτεχνικά - πολλή ζημιά.

ΕΙΔΟΣ RPG

ΕΚΔΟΤΗΣ Atari

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Troika

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII 700MHz,
128 MB RAM, 16MB Direct3D

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει

πάντα. Ακόμα και οι πιο έμπειροι του χώρου, θα περάσουν πολλή ώρα στην δημιουργία των ηρώων. Συνολικά θα πρέπει να φτιάξετε πέντε χαρακτήρες- αργότερα θα μπορείτε να πάρετε μέχρι και 3 ακόμα NPCs (από τους 23 που καταφέραμε να εντοπίσουμε συνολικά). Επίσης, υπάρχει η επιλογή να παίξετε το παιχνίδι στο Ironman Mode αν είστε πολύ σίγουρος για τις ικανότητές σας. Δεν θα μπορείτε να κάνετε reload τα στατιστικά του κάθε χαρακτήρα (Strength, Intelligence,

ρετική εισαγωγή, αναλόγως του alignment της ομάδας. Φυσικά, καταλήγετε στο Hommlet σε όλους, απλά με κάθε ομάδα φτάνετε εκεί για διαφορετικό λόγο, μετά από μια πολύ εύκολη μάχη. Αν έχετε ομάδα Neutral Good, βρρίσκεστε μάρτυρας ενός φόνου στην αλέα μιας πόλης... σκοτώνετε τον δολοφόνο και μιλάτε στην ετοιμοθάνατη η οποία είναι ίεραία του ναού στο Hommlet. Ξεκινάτε λοιπόν για Hommlet για να μεταφέρετε τα κακά μαντάτα. Οι Lawful Good βοηθούν ένα χαρα-



Και εκεί που καθόμασταν, τι του κατεβαίνει στο κεφάλι;

Κακός. Η ιστορία του Temple ακολουθεί αρκετά πιστά εκείνη από την παλιά περιπέτεια για rep & paper- ως εκ των πραγμάτων λοιπόν, όσο περιμέναν μια εποποιία αλά Baldur's Gate 2, με δέκα στρώματα πλοκής, δολοπλοκίας και κρυφά σενάρια μέσα στα σενάρια, σαφώς έχουν χάσει. Το Temple ήταν και είναι dungeon crawl: αυτό θα πει ότι υπάρχει μεν σενάριο και πλοκή, αλλά σε υποτυπώδες επίπεδο. Είναι μια επιστροφή στις παλιές αρχές των adventurers των 70's, όπου όλα ήταν πιο απλά: μπαίνουμε και σφάζουμε! Ούτε πολιτική ίντρι-

Μάχες και Λόγια

Η μάχη λοιπόν παίζεται σε turn-based. Μην περιμένετε εξάγωνο στο παρκέ, όπως στο Fallout- υπάρχει μια μπάρα χρόνου στο πλάι που σας δείχνει άμεσα πόσο θα σας χρειαστεί για να πάτε από το A σημείο στο B ή για να επιτεθείτε ή για ένα spell. Και όχι μόνο αυτό, αλλά και τον χρόνο που σας μένει μετά. Μόλις αρχίσει μια μάχη, καθορίζεται η σειρά με την οποία θα παίζει κάθε 'πύονι' από το Initiative, τα οποία φαίνονται με προτεραιότητα στο πάνω μέρος της οθόνης. Παίζει η πρώτη μονάδα, τε-



Όσο πιο πολλοί, τόσο πιο καλά.

κτλ), και το κυριότερο, δεν σας επιτρέπεται κανένα, μα κανένα save! Μόνο Save & Exit. 'Αμείλικτο' indeed...

Τόσο κανόνες... είναι σχεδόν σίγουρο ότι όλοι θα σαστίσουν στην αρχή. Υπομονή όμως, το manual με τις 170 σελίδες του θα σας κρατήσει ευχάριστη συντροφιά όταν θέλετε ένα βιβλίο να διαβάσετε για πέντε, δέκα λεπτά πριν πέσετε για ύπνο. Ή σε πιο προσωπικές στιγμές. Πέρα από το βιβλιάρκι πάντως, εντύπωση προκαλεί και η in-game εγκυκλοπαίδεια στο παιχνίδι. Την βρήκαμε πολύ πιο πρακτική. Τα μηνύματα που περιγράφουν τη μάχη είναι γεμάτα με links που οδηγούν αμέσως σε επεξήγηση. Για παράδειγμα, στην πρόταση "Kun hits Dismiss" (τυχαία ονόματα), η λέξη 'hits' είναι δεσμός που οδηγεί σε ξεχωριστό παράθυρο με τις μαθηματικές πράξεις. Εδώ υπάρχουν άλλα τόσα links που οδηγούν ακόμα πιο βαθιά στα έγκατα των κανονισμών για να εξηγήσουν, αργά μα σταθερά, τα πάντα.

Εννιά ομάδες για το Hommlet

Με την ομάδα έτοιμη, ξεκινάτε. Αρκετά ενδιαφέρον είναι η διαφο-

βάνι που δέχεται επίθεση από ληστές από Hommlet. Οι Chaotic Evil σφάζουν χωρικούς, αλλά μαθαίνουν ότι τους πρόλαβε ένας τύπος από το Hommlet και τα κλοπιμαία τα έχει αυτός. Οι True Neutral...καλά, καλά- καταλάβατε τη γενική εικόνα.

Όπως και να έχει καταλήγετε στο χωριό Hommlet- δίπλα στον περιβόητο, ξεχασμένο Ναό, το Temple of Elemental Evil. Το εισαγωγικό βίντεο σας λέει όλα όσα πρέπει να ξέρετε: πριν από πολλούς, πολλούς χειμώνες, δύο στρατοί πολέμησαν κοντά στο χωριό του Hommlet. Οι δυνάμεις του κακού από το Temple και οι καλοί μάγοι και πολεμιστές της περιοχής. Οι καλοί νίκησαν. Το κακό όμως κοιμάται και περιμένει. Και τελευταία, όπως δείχνουν τα πράγματα, αρχίζει και ξυπνάει πάλι μέσα στον Ναό. Και κάπου εδώ, μπαίνετε κι εσείς στο στόρι. Έχουν προστεθεί μερικά επιμέρους στοιχεία. Μερικά είναι πολύ σημαντικά και μεγάλα, όπως οι δύο αντίπαλες πόλεις και άλλα είναι μικρότερα (όπως ο gay πειρατής- μάλλον δεν ήταν στο μυαλό του Cygax προ εικοσαετίας).

Κάποιοι κατηγορήσαν το Temple για το σενάριό του- ή μάλλον για την έλλειψη αυτού.



Η μάχη. Πάνω αριστερά φαίνεται η σειρά με την οποία θα δράσει κάθε συμμετέχων.

γκα, ούτε κοινωνικές ομάδες και αλληλεπιδράσεις, ούτε πολλά-πολλά. Ένα μπουντρούμι (τεράστιο και πολυσύνθετο βέβαια, αλλά παραμένει μπουντρούμι), άπειρα τέρατα και ένα-δύο χωριουδάκια πιο έξω για τον ανθρώπινο παράγοντα, τους διάλογους και τα μαγαζιά. Η κλασική περιπέτεια που βάζει ένας Dungeon Master για να κάνει τα πρώτα βήματα με την ομάδα του. Είναι άστοχο και αφελές να κρίνουμε λοιπόν το Temple για το σενάριό του.

λειώνει και μετά η επόμενη μέχρι να γίνει ο κύκλος και μετά πάλι από την αρχή. Γνήσιο και 100% turn-based. Πιστεύουμε ότι έτσι πρέπει να είναι οι μάχες στα RPG, με ένα σύστημα που να απαιτεί σκέψη και στρατηγική. Εκεί που σε άλλα RPG (ακόμα και σε 'Ιερά Τέρατα' όπως το BG2), με λίγη τύχη μπορεί μια ομάδα με low-level χαρακτήρες να ξεκάνει έναν giant, εδώ πολύ απλά ο γίγαντας τους κάνει όλους μαρμελάδα.

Οι επιλογές στη μάχη είναι πά-

ρα πολλές- δεν μπορείτε μόνο να κάνετε spell, attack ή move.

Υπάρχουν επιλογές και υποεπιλογές στα διάφορα μενού που ανοίγουν για εσάς νέους οριζώντες μάχης στα role playing games- μπορείτε να κάνετε charge, feint, cast defensively, wait for approach ή for spell, trip, coup de grace, full/single attack κι ένα σωρό ακόμα πιθανές κινήσεις...

Υπάρχει στρατηγική εδώ και σκέψη. Όλα αυτά λειτουργούν βασικά με το radial menu. Στην αρχή θα σας παραξενέψει η απουσία των πολλών shortcuts αλλά το κυκλικό αυτό μενού, με τα υπομενού που εμφανίζονται όπως στα Windows, είναι αρκετά πρακτικό. Υπάρχουν όλα τα απαραίτητα εργαλεία του καλού adventurer: ημερολόγιο, χάρτης (μόνο που δεν μπορείτε να δίνετε εντολές μέσω αυτού), σημειώσεις, λίστες με αποστολές, kill logs κι ένα σωρό ακόμα.

Γενικότερα, το interface είναι από τα μεγάλα ατού του Temple, αφού κάνει ένα πολύπλοκο παιχνίδι σχετικά απλό, φιλικό και λειτουργικό. Το feedback είναι επίσης πολύ σωστό- το παιχνίδι σας δίνει ακριβώς πόσους και που θα πιάσει το fireball σας, πώς μπορείτε να χωρίσετε τα Magic Missiles (επιτελους!)... η μάχη είναι απόλαυση. Όταν δουλεύουν φυσικά όλα στην εντέλεια... πολλά τεχνικά προβλήματα και bugs υπάρχουν κι εδώ. Λάθη στους modifiers, στα rolls και σε κινήσεις.

Οι διάλογοι είναι απολαυστικοί- αρκεί να έχετε έναν χαρακτήρα με καλό Intelligence και Charisma σαν εκπρόσωπο, για να έχετε περισσότερες επιλογές.

Όταν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποια ειδική ικανότητα στην συζήτηση (Bluff, Diplomacy, Gather Information, Intimidate, Sense Motive) εμφανίζεται και ένα αντίστοιχο εικονίδιο δίπλα στην πρόταση. Τα αποτελέσματα ποικίλουν φυσικά όπως και η εξέλιξη της συζήτησης. Κρίμα που οι περισσότεροι διάλογοι μασιάζονται από bugs και λανθασμένα paths ή triggers που ενεργοποιούν άσχετα πράγματα.

Ειδική μνεία πρέπει να κάνουμε σε επιμέρους λειτουργίες, συνήθως σχετικές με skills και feats, που για πρώτη φορά βρίσκουν σωστή εφαρμογή και λειτουργία σε τέτοιο παιχνίδι. Για παράδειγμα το Track που δεν είναι απλά διακοσμητικό στοιχείο- εμφανίζει ένα ειδικό παράθυρο στην οθόνη, που δείχνει τα τελευταία πλάσματα που πέρασαν από την περιοχή, το είδος τους και πού πήγαν. Η δημιουργία potions κι αντικειμένων είναι συμπαθητική...



Οκτάποδα φρικιά. Η επιστροφή.



Οι διάλογοι είναι καλοδουλεμένοι αν και κάπως αναμενόμενοι.



όταν λειτουργεί σωστά. Η Troika έχει κάνει πολύ μεγάλα και σωστά και όμορφα βήματα προς τις σωστές κατευθύνσεις. Το γεγονός αυτό μας κάνει να εξοργιζόμαστε ακόμα πιο πολύ με τον καταγισμό των bugs και του βιαστικού, πρόχειρου λανσαρίσματος.

Bugs, bugs και πάλι Bugs...

Το Temple θα καταγραφεί μάλλον στην ιστορία ως το "Παιχνίδι που το έφρασαν τα bugs". Ακόμα και με το patch που σήγουρα θα βγει, η εικόνα του έχει σπιλωθεί ανεπανόρθωτα.

Μιλάμε για πολλά bugs. Πέρα από θέματα στο gameplay (που θα δούμε πιο κάτω), έχουν αναφερθεί και πολλά τεχνικά κολλήματα, crashes, υπερβολική κατανάλωση μνήμης, αδυναμία αναγνώρισης και ανάγνωσης του cd και άλλα πολλά. Στα μηχανήματά μας δεν παρατηρήσαμε κάτι, αλλά κυκλοφορούν φήμες. Υπάρχει επίσης σημαντικό πρόβλημα με το path-finding: οι γυναικίαι σας ήρωες χάνονται πολύ εύκολα, κολλάνε σε φράχτες και γωνίες με το παραμικρό και χρειάζονται πολλή φροντίδα και αγάπη και

υπομονή όταν θέλετε να τους μετακινήσετε μεγάλες αποστάσεις.

Να ήταν μόνο αυτό. Πολλά spells δεν λειτουργούν σωστά, κάποιες κλάσεις δεν επιτρέπουν τα δέκα levels. Και το πιο ενοχλητικό από όλα: όταν ξεκουράζεται η ομάδα σας και σας επιτεθούν τέρατα, αν βρικόσκετε σε κάποιο εσωτερικό χώρο, κοντά σε τοίχους, τα τέρατα θα εμφανιστούν ΠΙΣΩ από τον τοίχο! Τι γίνεται τώρα; Δεν μπορείτε να επιτεθείτε, δεν μπορούν να σας επιτεθούν... απλά βρίσκονται εκεί, σαν σας αφηρούν να κοιμηθείτε, ούτε να βγείτε από τη μάχη. Πρέπει λοιπόν να απομακρυνθείτε αρκετά, περνώντας βασανιστικά αργά τους γύρους, μέχρι να φύγετε μακριά και να λήξει η μάχη με "Το Τέρας που Βγήκε Πίσω από τον Τοίχο!". Ένας NPC πήρε ένα quest item και το πούλησε σε έναν έμπορο. Πιο πριν, είχε φορτωθεί με τόσα πολλά πράγματα που δεν μπορούσε να κουνηθεί. Το Identify είναι ένα κεφάλαιο γκρίνιας από μόνο του! Μπορείτε να κάνετε Identify αντικείμενα σε μαγαζάτορες και ναούς για 100 GP. Λογικό και σεβαστό. Όταν όμως προσπαθήσετε να κάνετε με τον μάγο σας Identify, νομίζοντας ότι αυτό είναι εξίσου λογικό και οικονομικό, θα διαπιστώσετε ότι κι εκεί χρεώνεστε 100 GP! Λεπτομέρεια; Ίσως. Αλλά φανταστείτε να έχετε 20 potions που δεν ξέρετε τι κάνουν... φανταστείτε τα 2000 GP που έχετε μαζέψει με κόπο... κάντε και την αφαίρεση. Είναι εξοργιστικό- η λίστα με τα bugs που έχουν διαπιστωθεί είναι πάνω από οκτώ σελίδες.

Γραφικά και Ήχος

Τα γραφικά είναι από τα δυνατά σημεία του Temple. Και του αξίζουν συγχαρητήρια για αυτό, αφού καταφέρνει και εντυπωσιάζει με ένα απλό στήσιμο ισομετρικής άποψης και 2D γραφικά. Κλασσικό, δοκιμασμένο και καλό: όπως και στα πάλι-ποτέ RPG (Icewind Dale, Fallout, BG...) η κάμερα είναι σταθερή και τα μοντέλα των χαρακτήρων κινούνται σε τεράστιες εκτάσεις. Οι χάρτες αυτοί είναι πραγματικά πανέμορφοι. Και δεν είναι 'νεκροί' όπως σε μερικά παιχνίδια, αλλά γεμάτοι λεπτομέρειες και στολίδια: πεταλούδες που παίζουν στους αγρούς, δέντρα που λυγίζουν και φύλλα που θροίζουν στον άνεμο, κοτούλες και σκυλάκια που κάνουν βόλτες. Τα μοντέλα ειδικά των χαρακτήρων είναι άψογα- μέχρι και η παραμικρή διαφορά στον εξοπλισμό σας φαίνεται πολύ σωστά ενώ το



Οι μάχες είναι πολλές και δύσκολες.

Area effect spells. τα αγαπημένα μου.

animation είναι εξαιρετικό. Οι μπέρτες ανεμίζουν, τα τέρατα ορμάνε στις επιθέσεις και σωριάζονται στο έδαφος όταν τα σκοτώσετε. Η κίνηση σίγουρα ξεχωρίζει, από τους ήρωές σας, μέχρι τον πιο άσχετο NPC και μέχρι τον τελευταίο γιγάντιο βάτραχο που θα σας γραπώσει με την τερράσια γλώσσα του. Τα εφέ στην μάχη είναι συμπαθητικά, με spells που εντυπωσιάζουν και που πλαισιώνουν σωστά την δράση ενός turn-based.

Σε αυτό το σημείο να υποδείξουμε κι ένα άλλο, μεγάλο λάθος: τα γραφικά είναι πολύ σκοτεινά. Όταν λέμε σκοτεινά, εννοούμε ότι περνάνε το επίπεδο που προσφέρουν ένα ζοφερό, μουντό περιβάλλον όλο ατμόσφαιρα και αγωνία. Φτάνουν να γίνονται ενοχλητικά και να σας εμποδίζουν να παίξετε... οι πόρτες, οι διάδρομοι και το πάτωμα γίνονται όλα ένα μαύρο πράγμα σε πολλά σημεία του παιχνιδιού και είναι σίγουρο πως θα χάσετε πολλές εξόδους, απλά γιατί έχει πέσει τόση πολλή μαυρίλα. Το παρακάνανε.

Ο ήχος είναι εντάξει όταν ακούτε τη μουσική επένδυση.

Όταν όμως αρχίσουν να ανοίγουν τα στόματά τους οι χαρακτήρες, θα απογοητευτείτε. Το voice-acting κυμαίνεται από επεικώς μέτριο μέχρι απαράδεκτο. Πολλές φορές θα ακούσετε έναν χαρακτήρα να μιλάει με τόσο επιπεδη φωνή και μηδέν προσωπικότητα που θα απορήσετε: "Καλά, πήρε χρήματα ο άνθρωπος που δάνεισε την φωνή του; Ή μήπως προσέλαβαν αποκλει-



στικά λοβοτομημένους ηθοποιούς;". Το voice-acting είναι σίγουρα ένα άσχημο στοιχείο... πιθανό να το θεωρείτε λεπτομέρεια, αλλά οφείλουμε να το επισημανούμε.

Το παιχνίδι δεν είναι πολύ μεγάλο και δεν θα σας πάρει πολλή ώρα για να το τελειώσετε. Έχει

όμως αντοχή στον χρόνο, αφού μπορείτε να το αρχίσετε ξανά με διαφορετικό alignment, να παίξετε διαφορετικά τις αποστολές, να πάρετε άλλους NPCs και να κάνετε διαφορετικά πράγματα. Multiplayer δεν υπάρχει.

Συμπέρασμα;

Το συμπέρασμα είναι ότι το Temple είναι ένα καλό παιχνίδι: υπέροχο σύστημα μάχης, συμπαθητική μηχανή γραφικών, καλή ενσωμάτωση του 3,5 και υπέροχο σύστημα μάχης. Πράγματι, την παράσταση την



κλέβει το turn-based. Από την άλλη, η πληθώρα των bugs είναι τέτοια που οποιοσδήποτε ευσυνείδητος reviewer δεν θα μπορούσε να αγνοήσει. Ακόμα και αν βγει

το καλύτερο patch όλων των εποχών, που να λύνει ΟΛΑ τα προβλήματα με την πρώτη version, νιώθει κανείς εξαπατημένος όταν του δίνουν ένα τέτοιο παιχνίδι. Η Atari ήδη ανακοίνωσε ότι εκτιμά την βοήθεια της κοινότητας για την δημιουργία του patch κτλ, κτλ, το οποίο μπορεί να έχει βγει όταν διαβάσετε το review. Αλλά αυτό δεν θα πει τίποτα- πρόκειται για ένα φαινόμενο που επαναλαμβάνεται, περνάει ατιμώρητο και δεν τιμάρει καθόλου, ούτε τον εκδότη του παιχνιδιού, ούτε τον developer.

Η Τροϊκα πάντως είναι σε πολύ καλό δρόμο. Το Temple είναι τελικά ένα καλό παιχνίδι, απλά ήθελε περισσότερη δουλειά. Πέρα από το συμπέρασμα του review, βλέπουμε και πιο πέρα, πιο μπροστά. Είμαστε σίγουροι ότι πρέπει να βγει sequel- ένα sequel που δεν θα έχει bugs και που θα είναι πιο φωτεινό, θα είναι το καλύτερο, σύγχρονο RPG που μπορεί να χτυπήσει το Baldur's Gate 2 επάξια.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
7

Χρ. Κουβόπουλος



Είπαμε να μπούμε να ανάψουμε ένα κεράκι και θρήκαμε Elemental Evil!



Κοιτάξε πόσα άτομα συμμετέχουν στη μάχη! Χαμός!



A5... Σπλάτς! Αστόχνησες...



A6...Μπουμ! Right on target!

Enigma: Rising Tide

Μοναδικό και ιδιότροπο

Δεν τα μάθατε; Οι Σύμμαχοι έχασαν τον Πόλεμο! Η Γερμανία τα κατάφερε και έγινε τελικά η απέραντη αυτοκρατορία που τόσο πολύ ποθούσε να γίνει. Η Ευρώπη είναι υποδουλωμένη και η Μεγάλη Βρετανία, δαρμένη και καταβεβλημένη, έχει υποχωρήσει και κρυφτεί σε μυστικές βάσεις στον Ειρηνικό. Οι Ηνωμένες Πολιτείες τώρα μόλις κοιτάνε την Γηραιά Ήπειρο- με επεκτατικές διαθέσεις.

Το Enigma: Rising Tide είναι ένα πολύ, πολύ περιέργο, ιδιότροπο μάλλον, παιχνιδι- διαδραματίζεται λοιπόν σε αυτόν ακριβώς τον κόσμο της εναλλακτικής πραγματικότητας. Σε αυτό το setting, υπάρχουν τρεις μεγάλες δυνάμεις: η Imperial Germany που κυριαρχεί στην ήπειρο, οι United States και η League of Free Nations που απαρτίζεται από το αγγλικό ναυτικό και την Ιαπωνία.

Εναλλακτικά υποβρύχια

Κανείς δεν είπε ποτέ ότι τα sub sims είναι γρήγορα και 'fun'

ΕΙΔΟΣ (massive multiplayer) sub sim

ΕΚΔΟΤΗΣ GMX Media

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Tesseract

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII 800MHz, 256 MB RAM, 8 MB 3D accelerator

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει ακόμα

παιχνίδια. Μιλάμε για ένα περιβάλλον μάχης πολύ απαιτητικό και δύσκολο, με βαριά και αργά σκάφη που πολεμούν σε ένα ξένο περιβάλλον. Κλειστοφοβικές καταστάσεις, αγωνία και άγχος αλλά παράλληλα, η αίσθηση υπεροχής που απολαμβάνει ένα σκάφος κρυμμένο στα βόθρα του ωκεανού: όλα αυτά είναι συναισθήματα που ξέρουν κι εκτιμούν οι λάτρεις του είδους. Παρόλα αυτά, είναι πολύ δύσκολο να φτιάξεις ένα καλό sub sim: οπωσδήποτε, στοιχεία ρεαλισμού στην εξομίωση πρέπει να υποβαθμιστούν, να αλλάξουν ή να αφαιρεθούν χειρουργικά- αλλιώς δεν θα είναι παιχνίδι, αλλά βάσανο να στρίψεις έναν όγκο που χρειάζεται μισή ώρα για μια πλήρη περιστροφή. Το Enigma λοιπόν, προσεγγίζει με έναν αρκετά ανάλωφο τρόπο την όλη υπόθεση, δίνοντας μεγαλύτερη σημασία στην δράση, παρά σε εξονυχιστικές λεπτομέρειες και ρεαλισμό... και το πρώτο πράγμα που προδίδει αυτές τις διαθέσεις απλοποίησης, είναι (ποιο άλλο;), το interface κι ο χειρισμός.

Το interface είναι αρκετά απλό και φιλικό και δεν πρόκειται να σας δυσκολέψει στο ελάχιστο: υπάρχει το ραντάρ κάτω δεξιά, η πυξίδα πάνω αριστερά και ένας πίνακας κάτω με τα υπόλοιπα στοιχεία. Ένα μικρό παράθυρο με κείμενο που σας ενημερώνει για τα πάντα γύρω σας, σχεδιαγράμματα με την διαρρύθμιση των

όπλων και τα πυρομαχικά. Πολύ τακτοποιημένα και λογικά. Για να αλλάξετε κατεύθυνση, απλά κάνετε κλικ εκεί που θέλετε πάνω στην πυξίδα. Για να καταδυθείτε, κλείνετε τις καταπακτές και δίνετε το βάθος που θέλετε να φτάσετε. Κάτω κι αριστερά, υπάρχει ένα διάγραμμα που δείχνει τις θέσεις μάχης του σκάφους- με ένα δεξί κλικ, βρίσκεστε κατευθείαν και αναλαμβάνετε το πόστο. Οι πιο μανιακοί και φανατικοί σκληροπυρηνικοί των sub sims μπορεί να απογοητευτούν- δεν χρειάζεται να διαλέξουν είδος τορπίλης, να υπολογίσουν συντεταγμένες, ρεύματα και ένα σωρό ακόμα. Στοχεύετε και ρίχνετε. Η ζημιά ως πούμπε, υπολογίζεται σε γενικά πλαίσια και όχι σε κάθε

επιμέρους σύστημα. Σκεφτείτε γρήγορο action, όχι ακραίο simulation.

Αυτό δεν θα πει ότι το παιχνίδι είναι εύκολο και απλό. Μην ξεγελιάστε: το Enigma είναι καθαρό sub-sim και το ότι είναι απλουστευμένο δεν θα πει ότι είναι shooter. Η AI δεν συγχωρεί λάθη και χρειάζεται πολλή ικανότητα, στρατηγική και σκέψη για να προχωρήσετε- δεν είναι θέμα ανταντακλαστικών και επιδεξιότητας μόνο. Πρέπει να σκέφτεστε τον αέρα του πληρώματος, τις μπαταρίες και τον ηλεκτρισμό, τις μηχανές (μια μπρος και μια πίσω) κι ένα σωρό ακόμα μεταβλητές.

Ξεκινώντας λοιπόν στο Single Player, πρώτα πρέπει να επιλέξε-



τε ποιο στρατόπεδο θα υπηρετήσετε (κάθε έθνος, έχει και διαφορετικά σκάφη και πλεονεκτήματα φυσικά) και στην συνέχεια πρέπει να αποφασίσετε αν θα παίξετε με υποβρύχιο ή με πλοίο. Ήξι λοιπόν επιλογές με το που ξεκινάτε- καλά πάμε! Ξεκινάτε με μερικές εκπαιδευτικές αποστολές και μετά αρχίζει η μάχη, διοικώντας μόνο ένα σκάφος. Με τον καιρό θα ανεβείτε στην ιεραρχία, θα πάρετε κι άλλα σκάφη στον στόλο και πάει λέγοντας. Οι αποστολές είναι απλές,

αλλιώς στη νηνεμία. Στον βυθό, τα πράγματα είναι απλά- όλα μπλε και σκοτεινά. Αντικειμενικά, δεν μπορεί να περιμένετε κάτι άλλο. Τα μοντέλα των σκαφών είναι σωστά, ακριβή και λεπτομερή- ειδικά όταν κοιτάτε από περισκόπιο και κιάλια, μπορείτε να χαζεύετε τις λεπτομέρειες πάνω τους με τις ώρες. Χωρίς να σας αφήνει με ανοιχτό το στόμα, το Enigma τα καταφέρνει καλά στα γραφικά- εξάλλου έχει χαμηλές απαιτήσεις και το framerate δεν δυσχεραίνεται στο ελάχιστο.



Δεν υπάρχει ομορφότερο πράγμα από μια καλή επιβράβευση.

με τους συνηθισμένους στόχους- εδώ χάνει λίγο το παιχνίδι, αφού δεν υπάρχει δυναμική, ούτε ελευθερία στο campaign. Πολύ γραμμικά, προκαθορισμένα και περιορισμένα τα πράγματα. Που και που, θα βλέπετε αποκόμματα από εφημερίδες που αναφέρουν τα νέα αυτής της εναλλακτικής πραγματικότητας- είναι όλα εξαισια γραμμένα και βοηθούν πολύ στην ατμόσφαιρα, στην δημιουργία ενός άλλου κόσμου όπου όλα είναι τόσο γνώριμα, αλλά και τόσο διαφορετικά από αυτά που ξέρουμε σε αυτήν την διάσταση.

Γραφικά και ήχος

Τα γραφικά είναι τουλάχιστον ικανοποιητικά: ο όγκος της θάλασσας είναι αυτός που πρέπει και η ειδική μηχανή για τα κύματα είναι υπέροχη- άλλες φορές η θάλασσα είναι 'λάδι', άλλες τα κύματα ορθώνονται σαν πύργοι από πάνω σας. Το ίδιο ισχύει και για τα υπόλοιπα στοιχεία της φύσης, καταιγίδες, ομίχλες και ουρανούς. Είναι απόλυτα φυσικό, αν σκεφτείτε ότι ο καιρός και η θάλασσα δεν παίζουν πια διακοσμητικό ρόλο αλλά επηρεάζουν άμεσα το gameplay και την στρατηγική σας. Αλλιώς θα προσεγγίσετε τον στόχο σε μια μαινόμενη καταιγίδα και

Ο ήχος έχει τα καλά του και τα κακά του. Τα εφφέ είναι σωστά: οι τορπίλες που αστοχούν και σας περνούν ξυστά αφήνουν ένα εκπληκτικό ήχος σφυριχτού αντίλαλου μέσα στην άβυσσο, οι βόμβες βυθού ηχούν σαν λυσασσμένοι κεραυνοί. Η μουσική δίνει πάρα πολλούς πόντους στο παιχνίδι και βοηθάει απίστευτα στην δημιουργία της σωστής ατμόσφαιρας. Διέπεται από δυναμική και θα την ακούσετε να δυναμώνει, να γίνεται δραματική και επική στο φόρτε της μάχης και αργότερα, όταν θα βυθίζεστε στα ήρεμα κύματα, θα μεταμορφώνεται σε κάτι το ήπιο και μελαγχολικό. Εξαιρετική δουλειά όσον αφορά τη μουσική επένδυση.

Από την άλλη μεριά, ο μόνος άνθρωπος που ακούγεται να μιλάει στο παιχνίδι είστε εσείς! Δεν υπάρχει καθόλου ομιλία, όλο το πλήρωμα είναι μουγκό και ενημερώνεστε μόνο με κείμενο... από την μία, το text θυμίζει κάτι από παλιά, hardcore, DOS games με υποβρύχια και οι παλιοί του είδους θα το εκτιμήσουν αυτό, αλλά το Enigma δεν θα έβγαναν χαμένο αν ο ήχος σε αυτόν τον τομέα ήταν πιο προσεγμένος. Κι εξάλλου, είμαστε στο 2003 και οι εποχές του βουβού παιχνιδιού



Αυτά τα αποκόμματα είναι όλα τα λεφτά! Διαβάστε...

έχουν περάσει προ πολλού. Αλλά δεν είναι μόνο ο ήχος- πουθενά στο σκάφος δεν θα δείτε το πλήρωμα... είναι σαν να είστε μόνος σας εδώ κάτω.

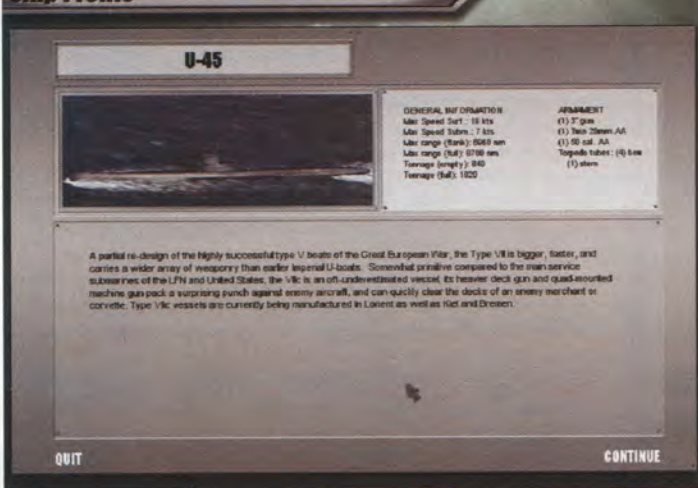
Κατάδυση!

Κάτι που θα σας ενθουσιάσει σίγουρα είναι το mode του voice recognition- φορέστε τα ακουστικά και το μικρόφωνο και δώστε εντολές στο πλήρωμά σας με την φωνή σας. Αρκεί να κλείσετε παράθυρα και πύργους γιατί θα σας πάρουν για τρελό όταν έντρομος και κάθιδρος, βρεθείτε να φωνάζετε στο pc σας 'DIVE! DIVE!'

να ότι αυτή την στιγμή, δεν είναι το κανονικό πακέτο! Προορίζεται για ένα massive multiplayer, όπου χιλιάδες παίκτες ενός faction πολεμούν με άλλους χιλιάδες των άλλων- προς το παρόν όμως είναι μόνο σε single-player και ως τέτοιο το αναλύουμε.

Το Enigma αυτή την στιγμή είναι απλά το ορεκτικό- μετά από τα Χριστούγεννα, περιμένουμε να ετοιμαστεί το online μέρος του παιχνιδιού. Κάθε τρεις μήνες (σύμφωνα με την παραγωγή) θα κυκλοφορούν expansion packs, ενώ ο κόσμος θα είναι ζωντανός,

Ship Profile



Λεπτομέρεια και βάθος εξομοίωσης δεν λείπει. Απλά είναι λιγότερο hardcore.

DIVE!'. Πέρα από την πλάκα, το voice recognition δίνει μια άλλη διάσταση στο παιχνίδι- ένα sub sim είναι ίσως το παιχνίδι που 'ζητάει' περισσότερο μια τέτοια λειτουργία. Από τεχνικής άποψης, το σύστημα αναγνώρισης δουλεύει αρκετά καλά αλλά και πάλι έχει 'τύμπες'- πολλές φορές το παιχνίδι δεν θα καταλάβει τι λέτε και θα πρέπει να πείτε την εντολή τρεις ή τέσσερις φορές...

Η πιο ενδιαφέρουσα όμως παράγραφος είναι αυτή εδώ- αυτό που κάνει το Enigma μοναδικό εί-

με δυναμική και συνοχή. Πώς είναι οι μεγάλοι κόσμοι των EverQuest και του Eve Online; Έτσι κι εδώ. Μένει να δούμε μόνο την υποστήριξη που θα έχει το παιχνίδι (που φαίνεται παραπάνω από ικανοποιητική) και κυρίως, τι από όλα αυτά θα δούμε στην Ελλάδα μας. Ίδωμεν. Περιμένουμε με μεγάλη ανυπομονησία τις εξελίξεις για το massive multiplayer.

Χρ. Κουβόπουλος



Cold Zero

Από ήρωας, κυνηγημένος

Πως θα σας φαινόταν μια ιστορία ενός ιδιωτικού ντετέκτιβ, πρώην αστυνομικού, ο οποίος μπλέκει με τα σχέδια των νονών τις νύχτας; Καθόλου πρωτότυπη! Κάπως έτσι είναι και η ιστορία του Cold Zero. Ο John McAffrey ήταν ένας ελεύθερος σκοπευτής της αστυνομίας. Σε ένα περιστατικό ομηρίας ενός πολίτη από τρομοκράτες αποφάσισε να πυροβολήσει από την θέση που ήταν παρά την απαγόρευση που υπήρχε λόγω των διαπραγματεύσεων που γίνοντουσαν. Ο άτυχος και παρορμητικός McAffrey σκότωσε τον πολίτη. Αποτέλεσμα ήταν η αφαίρεση του σήματός του και φυσικά η απαλλαγή του από το σώμα της αστυνομίας. Ντροπιασμένος και απεγνωσμένος, ο John αποφασίζει να ανοίξει ένα γραφείο ως ιδιωτικός ντετέκτιβ το οποίο και αυτό με την σειρά του αποδεικνύεται αποτυχία. Το χειρότερο όμως έρχεται όταν τελικά βρίσκει δουλειά και ξαφνικά βρίσκεται να τον εκβιάζει η Μαφρία. Από το σημείο αυτό παίρνετε εσείς τον έλεγχο του John.

Όπως είπαμε η ιστορία του παιχνιδιού στο κεντρικό της θέμα δεν είναι κάτι το πρωτότυπο, αλλά δεν παύει να είναι ενδιαφέρον. Θα επισκεφτείτε πάνω από 16 περιοχές στον κόσμο όπως η Ρωσία, το Μεξικό και οι Η.Π.Α. όπου θα κάνετε τις διάφορες αποστολές που θα σας αναθέτουν για να μπορέσετε να επιζήσετε. Και είναι αυτό το παιχνίδι - ένας αγώνας επιβίωσης του John McAffrey. Ο John προσπάθησε να σώσει ένα άντρα που τον είχε απαγάγει η Μαφρία. Το πρόβλημα είναι ότι ο άντρας αυτός ήταν ένας από τους μεγαλύτερους εμπόρους ναρκωτικών τον οποίο τον κυνηγούσε το "αφεντικό" της πόλης ο οποίος σιχαίνεται τα ναρκωτικά και όποιους σχετίζονται

με αυτά. Έτσι έψαχναν να καθαρίσουν τον άντρα που ήθελε να σώσει ο John. Παρ' όλο που ο άντρας αυτός ξέφυγε, ο αρχηγός της Μαφρίας εντυπωσιάστηκε από τον John και αποφάσισε να τον εντάξει στην Μαφρία για να του κάνει κάποιες δουλειές ξεχρώνοντας έτσι το λάθος του. Οι αποστολές αυτές θα έχουν να κάνουν με την παρεμπόδιση της κυκλοφορίας ενός νέου ναρκωτικού.

Το παιχνίδι είναι ένα action/strategy που παίζεται σε μια 3D ισομετρική άποψη από πάνω, όπως στο commandos. Η κίνηση γίνεται με τα πλήκτρα του mouse με τα οποία μπορείτε να κινηθείτε, να περιστρέψετε την κάμερα, να πυροβολήσετε ή να κάνετε κάποιες άλλες ενέργειες. Ο John δυστυχώς δεν έχει μεγάλη ποικιλία κινήσεων καθώς δεν μπορεί να κάνει άλματα ή να σκαρφαλώσει κάπου εκτός από σκάλες ή σημεία που έχουν σχεδιαστεί για να μπορεί να σκαρφαλώσει. Επιπλέον μπορεί να κρυφτεί μόνο σε συγκεκριμένες περιοχές που προσφέρουν κάλυψη. Άσχημος είναι ο τρόπος αλλαγής όπλων ή ο σπλιμμός τους που είναι πολύ αργό και μπορούν να κοστίσουν πολύ στον John.

RPG προσθήκες

Αντίθετα με τα παραπάνω, πολύ ενδιαφέρον είναι το gameplay στο οποίο οι δημιουργοί στην JoWood έχουν προσαρμόσει κάποια στοιχεία από RPG. Ο John θα αποκτάει πόντους εμπειρίας καθώς θα προχωράει και θα μπορεί με αυτούς να βελτιώσει κάποιες ικανότητές του για την μάχη ή εκτός, όπως strength ή camouflage για να περνάει απαρατήρητος. Βέβαια, μερικά από αυτά είναι άχρηστα όπως το technology με το οποίο φτιάχνετε όπλα ή ξεκλειδώνετε πόρτες, αφού σχεδόν πάντα θα βρείτε ένα κλειδί ή ένα νέο όπλο αντί να χρησιμοποιείτε τις ικανότητές σας.

Τον John μπορείτε να τον ντύσετε όπως θέλετε αφού κάθε φορά που αλλάζετε ρούχα ή πανοπλία φαίνεται αμέσως στο μοντέλο του χαρακτήρα. Στην διάθεσή του John θα υπάρχουν πάνω από 100 όπλα όπως η Beretta, Desert Eagle και πολλά άλλα. Από τα πτώματα των νεκρών θα μπορείτε να μαζεύετε διάφορα αντικείμενα τα οποία θα μπορείτε να τα πουλήσετε για να βγάλετε λεφτά

ΥΠΕΡ

Ευχάριστη ιστορία, όμορφα γραφικά και ήχος. Προσθήκη RPG στοιχείων.

ΚΑΤΑ

Προβληματικά με την κάμερα και το gameplay.



Φρέσκο και με πολλές καλές ιδέες, χρειαζόταν λίγη ακόμα τελειοποίηση.



και να αγοράσετε άλλα αντικείμενα που θα σας είναι πολύ πιο αναγκαία.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά στο σύνολό τους και στις περιοχές μέσα σε κτίρια και εκτός. Ο φωτισμός είναι αρκετά καλός και προσφέρει αρκετά καλά στοιχεία στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Κάποια σημεία βέβαια θα έπρεπε να έχουν προσεχθεί, όπως κάποιοι τοίχοι που θα πρέπει να γίνονται διάφανοι σε μερικές περιπτώσεις πράγμα που θα βελτιώνει το κενεοριστικό γεγονός του να σκοτώνεσαι από κάποιον επειδή η κάμερα δεν είναι καλά τοποθετημένη.

Ο ήχος είναι καλός, συμπεριλαμβανομένου του soundtrack και

του voice acting. Οι διάλογοι είναι καλοί και αρκετά διασκεδαστικοί κυρίως στα διάφορα cutscenes που βοηθούν την ιστορία.

Το παιχνίδι σε γενικές γραμμές είναι καλό αν εξαιρέσουμε κάποια προβλήματα με την κάμερα και το gameplay. Η ιστορία αν και συνηθισμένη δεν παύει να είναι διασκεδαστική και ενδιαφέρουσα. Η προσθήκη των όποιων RPG στοιχείων δίνει μια άλλη αίσθηση στο παιχνίδι και σίγουρα θα τραβήξει ακόμα και παίχτες αφοσιωμένους σε τέτοια είδη. Μια ευχάριστη αλλαγή στα τόσα πολλά ίδια παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα.

Αντώνης Πέτρου

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7



ΕΙΔΟΣ Third-person Action-adventure

ΕΚΔΟΤΗΣ Encore Software, Inc.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ JoWood Productions

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-750MHz, 128MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Μέχρι 16 παίχτες



ΤΑ ΠΙΟ ΑΠΙΘΑΝΑ RINGTONES & LOGOS



της banana

TOP - 10 ΕΛΛΗΝΙΚΟ

- 35767 ΜΑΖΑΙ-ΕΛΛΗ ΚΟΚΚΙΝΟΥ
- 13470 ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΑ ΠΑΝΤΕΟΥ-Δ.ΣΥΝΟΙΚΙΣ
- 38432 SORRY-ΕΛΛΗ ΚΟΚΚΙΝΟΥ
- 38407 ΘΕΛΩ ΝΑ ΟΝΕΙΡΕΥΟΜΑΙ ΜΑΖΙ ΣΟΥ-ΤΣΑΛΙΚΗΣ
- 38217 ΞΕΡΩ ΤΙ ΖΗΤΩ-Η 5
- 38446 ΣΑΝ ΝΑΥΑΓΟΙ-ΝΙΝΟ
- 38415 BOOM BOOM-ΒΙΣΣΗ-ΚΑΡΒΕΛΑΣ
- 38435 ΕΙΜΑΙ ΚΑΛΑ-ΠΕΓΚΥ ΖΗΝΑ
- 08855 ΜΕΙΝΕ ΜΑΖΙ ΜΟΥ ΑΠΟΨΕ-Ε. ΜΕΡΚΟΥΡΗ
- 08835 ΑΣΤΕΡΙ ΜΟΥ-ΝΙΚΟΣ ΒΕΡΤΗΣ

TOP - 10 ΞΕΝΟ

- 29415 EVERY WAY THAT I CAN-SERTAB
- 38429 PLAYED ALIVE (ΔΙΑΦ.ΑΙΘΙΔΑ)-SAFFI DUO
- 27859 MUNDIAN TO BACK KE-PAKJABI MC
- 27890 NE YER NE BOJISIA-TATU
- 38440 HOLLYWOOD-MADONNA
- 29412 LONELINESS-TOMCRAFT
- 27854 CRY ME A RIVER-JUSTIN TIMBERLAKE
- 35760 IN MY PLACE-COLORPLAY
- 35754 THE BITTER END-PLACEBO
- 31097 LOOSE YOUR SELF-EMINEM

ΝΕΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ - ΕΛΛΗΝΙΚΑ

- 38425 ΤΙ ΔΕΝ ΕΚΑΝΑ ΓΙΑ ΣΕΝΑ-Γ. ΓΙΑΝΝΙΑΣ
- 08887 ΘΕΛΩ ΤΟΣΑ ΝΑ ΣΟΥ ΠΙΟ-ΚΟΚΚΙΝΟΥ/ΝΙΝΟ
- 38419 ΑΝ ΜΟΥ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥΣΣ-ΧΑΤΖΗΓΙΑΝΝΗΣ
- 27935 ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ-ΕΛΛΗ ΚΟΚΚΙΝΟΥ
- 27893 ΕΛΑ ΛΑΜΨΕ-ΑΣΠΑ
- 27910 ΤΑΙΝΙΑ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ-ΦΙΛΟΙ ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ
- 08818 ΕΠΙΣΤΑ ΣΤΑ ΣΚΑΛΟΠΑΤΙΑ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ
- 08861 ΠΟΙΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ-ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ
- 08775 ΚΟΛΗΜΕΝΗ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΕΜΠΕΣΗΣ
- 08859 ΝΙΟΣΕ ΤΟ ΦΙΛΙ-ΑΣΠΑ
- 08836 ΜΑΖΙ ΣΟΥ-ΠΕΓΚΥ ΖΗΝΑ
- 08834 ΚΟΣΜΟΘΕΩΡΙΑ-ΕΛΛΗ ΚΟΚΚΙΝΟΥ
- 08739 ΞΕΡΕΙΣ ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΜΗΝ Σ' ΕΧΩ-Σ. ΡΟΚΟΣ
- 38453 ΘΕΛΩ ΝΑ ΜΑΘΩ-ΒΑΡΔΗΣ/ΡΕΜΟΣ
- 08857 Σ' ΑΓΑΠΩ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΙΑΝΝΙΑΣ
- 27858 ΟΛΑ ΤΕΛΕΙΩΣΑΝ-FAME STORY
- 08833 ΔΕΝ ΕΒΑΙ ΕΔΩ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΙΑΝΝΙΑΣ
- 38358 ΕΚΠΑΝΗ-ΑΝΝΑ ΒΙΣΣΗ
- 38367 ΘΑ ΣΕ ΘΥΜΑΜΑΙ-REAL
- 08771 ΠΑΡΑΔΕΙΞΕ ΜΟΥ-ΛΑΜΠΗΣ ΛΙΒΕΡΑΤΟΣ
- 27866 ΜΙΑ ΣΤΙΓΜΗ-ΓΙΑΝΝΗΣ ΒΑΡΔΗΣ
- 08737 ΑΔΥΝΑΜΙΑ ΜΟΥ-Χ. ΒΑΡΒΑΚΟΥΡΗΣ
- 08746 ΓΙΑ ΣΕΝΑ ΦΟΒΑΜΑΙ-Ν. ΣΦΑΚΙΑΝΑΚΗΣ
- 38404 ΒΑΣΑΝΙΖΟΜΑΙ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΣΑΛΙΚΗΣ
- 08701 ΔΙΝΕΙ ΤΑ ΦΙΛΙΑ-ΝΟΤΗΣ ΣΦΑΚΙΑΝΑΚΗΣ
- 08783 Η ΖΩΗ-ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΜΠΑΣΣΗΣ
- 38413 ΤΡΑΒΑ ΣΚΑΝΔΑΛΗ-Α. ΠΡΩΤΟΨΑΛΤΗ
- 08822 Σ' ΑΓΑΠΩ-ΡΕΜΟΣ ΠΡΩΤΟΨΑΛΤΗ
- 38402 ΕΓΩ ΛΕΩ ΝΑ ΠΙΓΑΙΝΩ-ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΡΙΟΣ
- 08816 ΕΓΩ ΔΕΝ ΣΕ ΚΑΤΗΓΟΡΩ-Γ. ΚΟΤΣΙΡΑΣ
- 27848 ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ-ΑΝΤΙΟΧΗ
- 08779 ΕΛΕΙΡΙΟ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΕΜΠΕΣΗΣ
- 08777 ΘΥΜΗΣΟΥ-ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΒΑΝΔΗ
- 08774 ΣΗΜΕΡΑ-ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΒΑΝΔΗ
- 38349 ΠΕΣ ΤΟ ΣΑΝΑ-ΑΝΝΑ ΒΙΣΣΗ
- 38361 ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ-ΑΝΝΑ ΒΙΣΣΗ
- 38316 ΣΠΑΣΤΑ-ΒΑΛΑΝΤΗΣ
- 38379 ΑΝΤΕ ΓΕΙΑ-ΚΑΙΤΗ ΓΑΡΜΠΗ
- 27917 ΣΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ-ΘΕΟΔΩΣΙΑ
- 35770 ΚΡΑΤΑ ΜΕ-ONE
- 38439 ΠΟΣΟ ΣΕ ΠΕΘΥΜΗΖΑ-ONE
- 38436 Σ' ΕΧΩ ΚΑΙ ΔΕ Σ' ΕΧΩ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΙΑΝΝΙΑΣ
- 38434 ΕΜΕΝΑ ΠΕΣ ΜΟΥ ΠΟΙΟΣ-Γ. ΜΑΖΟΝΑΚΗΣ
- 38433 ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΑΡΧΗ-ONE
- 38431 ΠΑΡΑΣΥΡΟΜΑΙ-ΛΑΜΠΗΣ ΛΙΒΕΡΑΤΟΣ
- 27913 ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΑΚΟΜΑ-Χ. ΔΑΝΤΗΣ
- 08819 ΨΗΦΟΥΣ ΣΤΗ ΜΟΝΑΞΙΑ-Γ. ΚΟΤΣΙΡΑΣ
- 38401 ΠΙΑΣΕ ΜΕ-ΕΥΡΥΔΙΚΗ
- 08790 ΘΑ ΣΕ ΘΥΜΑΜΑΙ-ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ
- 08797 100 ΦΟΡΕΣ-ΑΝΤΖΥ ΣΑΜΙΟΥ
- 08832 ΣΕ ΘΕΛΩ, ΜΕ ΘΕΛΕΣ-ΒΙΣΣΗ-ΡΟΥΒΑΣ
- 38405 ΠΑΛΙ ΘΑ ΛΑΗΤΕΡΩ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΣΑΛΙΚΗΣ
- 38403 ΤΟ ΚΑΛΟ ΠΟΥ ΣΟΥ ΘΕΛΩ-Γ. ΠΑΡΙΟΣ
- 08817 ΜΙΚΡΟΒΙΑ-ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΟΤΣΙΡΑΣ
- 08815 ΤΙ ΨΥΧΗ ΘΑ ΠΑΡΑΔΕΙΞΕ
- 27858 ΟΛΑ ΤΕΛΕΙΩΣΑΝ-FAME STORY
- 38377 ΠΕΣ ΜΟΥ ΤΙ ΝΟΙΘΕΙΣ-ΓΙΑΝΝΗΣ ΒΑΡΔΗΣ
- 08784 ΚΙ ΕΦΟΥΤΑ-ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΜΠΑΣΣΗΣ
- 38398 ΣΑΝ ΤΟΥΡΙΣΤΑΣ-ΕΥΡΥΔΙΚΗ
- 08781 ΟΥΡΑΝΕ-ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΜΠΑΣΣΗΣ
- 38070 ΟΛΑ ΚΑΛΑ-ΣΑΚΗΣ ΡΟΥΒΑΣ
- 38373 ΔΕΝ ΘΕΛΩ-ΜΠΛΕ
- 08769 ΜΩΡΑΚΙ ΜΟΥ-SOTIS ΒΟΛΑΝΗΣ
- 38269 ΤΟ ΦΙΛΙ ΣΟΥ-ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΑΒΒΙΑΚΗΣ
- 38276 ΑΚΡΟΒΑΤΟ-ΒΑΛΑΝΤΗΣ

- 27849 ΕΛΑ ΔΩ (COME 2 ME)-ANTIQUE
- 38084 ΜΕ ΛΟΓΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ-ΑΝΤΙΟΧΗ
- 37568 ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΑΓΑΠΗ-ΑΝΤΙΟΧΗ
- 37836 ΟΠΟΥ ΚΟΠΤΑΞΕΙΣ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΖΟΝΑΚΗΣ
- 09403 ΠΑΡΕΝΕΡΓΕΙΣ-Α. ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ
- 38221 ΤΑΣΕΙΣ ΑΥΤΟΚΤΟΝΙΑΣ-ΑΝΝΑ ΒΙΣΣΗ
- 38346 ΑΧ-ΝΑΤΑΣΑ ΘΕΟΔΩΡΙΔΟΥ
- 38365 ΑΛΛΗ ΜΙΑ-ΘΕΑΝΟ
- 38371 ΤΟ ΘΕΛΩ ΤΟΣΟ-ΚΑΙΤΗ ΓΑΡΜΠΗ
- 38366 ΜΗ ΧΑΝΕΣΑΙ-ΧΑΡΗΣ RIVIERA
- 38354 ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΩ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΛΚΑΙΟΣ
- 38331 ΚΟΚΚΙΝΑ ΧΕΙΛΗ-ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΑΒΒΙΑΚΗΣ
- 38317 ΤΙ ΜΟΥ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ-ΒΑΛΑΝΤΗΣ
- 38362 ΔΑ ΔΑ ΔΑ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΛΚΑΙΟΣ
- 08132 ΞΕΝΥΧΤΑΩ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΣΑΛΙΚΗΣ
- 37776 ΤΙ ΝΑ ΛΕΜΕ-ΝΟΤΗΣ ΣΦΑΚΙΑΝΑΚΗΣ
- 37561 ΑΡΡΩΣΤΑΙΝΩ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΣΑΛΙΚΗΣ
- 08751 ΜΟΥ ΛΕΙΨΕΣ ΠΟΛΥ-ΓΕΩΡΓΙΔΟΥ
- 08750 ΑΠΟΛΟΓΙΣΤΟΥ-ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΡΑΣ
- 08749 ΠΑΛΙ ΘΑ ΤΡΕΛΑΘΩ-Σ. ΓΕΩΡΓΙΔΟΥ
- 08748 ΑΝΗΣΥΧΩ-ΠΑΣΧΑΛΗΣ ΤΡΕΨΗΣ
- 08738 ΣΕ ΔΙΕΓΡΑΨΑ-Χ. ΒΑΡΒΑΚΟΥΡΗΣ
- 37366 Σ' ΑΓΑΠΩ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΛΚΑΙΟΣ
- 37523 ΤΙ ΚΑΝΩ ΜΟΝΗ ΜΟΥ-Δ. ΒΑΝΔΗ
- 08004 ΕΚΡΥΨΑ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΜΟΥ-ΡΕΜΟΣ
- 08002 ΟΣΟΙ ΑΝΤΡΕΣ ΑΓΑΠΑΝΕ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ
- 37641 ΠΟΣΟ ΜΟΥ ΛΕΙΨΕΣ-Σ. ΒΟΛΑΝΗΣ
- 37385 ΕΛΑ ΝΑ ΜΕ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙΣ-Α. ΡΕΜΟΣ
- 38307 ΓΥΡΟ ΓΥΡΟ-ΑΓΓΕΛΟΣ ΔΙΟΝΥΣΙΟΥ
- 38266 ΤΙ ΝΑ ΘΥΜΗΘΩ-ΑΝΕΣΤΗΣ ΜΑΝΤΑΣ
- 38254 ΠΑΛΙ ΚΑΛΑ-ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΣ
- 38223 ΘΑ ΣΕ ΠΕΡΙΜΕΝΩ-ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΣ
- 38239 ΓΛΥΚΙΑ ΚΑΡΑΜΕΛΑ-ΒΑΣΙΛΗΣ ΑΥΓΕΡΙΝΟΣ
- 38246 ΚΑΚΗ ΦΩΤΙΑ-ΥΠΟΓΕΙΑ ΡΕΥΜΑΤΑ

ΝΕΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ - ΞΕΝΑ

- 27924 DRIMFUL OF ASHA-CORNERSHOP
- 38438 ROCK YOUR BODY-JUSTIN TIMBERLAKE
- 13477 SOME KIND OF MONSTER-METALLICA
- 35769 SCANDALOUS-MIS TEEQ
- 35768 SUMMER SUMMER-LOFT
- 38437 IN DA CLUB-50 SENTS
- 38428 I'M GLAD-JENNIFER LOPEZ
- 38427 FIGHTER-CHRISTINA AQUILERA
- 38426 BRING ME TO LIFE-EVANESCENCE
- 35766 URBAN TRAD-SANOMI
- 27889 ONE MORE NIGHT-ESHER HART
- 38263 WEIL DER MENSCH ZAHLT-ALF POIER
- 31099 SING FOR THE MOMENT-EMINEM
- 27892 COME UNDONE-ROBBIE WILLIAMS
- 29416 THE ONE-SHAKIRA
- 27891 I NEED YOU OH BOY-MARIAH CAREY
- 38411 EVERYBODY KNOWS-SOUND OF PINK
- 27888 TESTIFY-PHIL COLLINS
- 35765 IN TANGO-IN GRID
- 27887 TRONIK PLASMA-MIKRO
- 29412 LONELINESS-TOMCRAFT
- 27874 SUNRISE-SIMPLY RED
- 29411 JALEO-RICKY MARTIN
- 27870 MUSIC BOX-FRANK MILLS
- 27835 FEEL-ROBBIE WILLIAMS
- 38209 LOVE DON'T LET ME GO-DAVID QUETTA
- 27871 CAN YOU DIG IT-THE MOCK TURTLES
- 27867 IMAGINE JOHN LENNON
- 35756 I BEGIN TO WONDER-DANNI MINOQUE
- 27873 TRUTHFULLY SPEAKING-TRUTH HURTS
- 29409 KUSHA LAS PAYAS-LAS KETCHUP
- 29408 KISS MY EYES-BOB SINCLAIR
- 31098 O3 BONNIE & CLYDE-JAY-Z
- 27872 DANCE DANCE-TRUTH HURTS
- 27863 BEAUTIFUL-CRISTINA AQUILERA
- 27862 YOU BELONG TO ME-JENNIFER LOPEZ
- 27861 NOT GONNA GET US-TATU
- 35753 LET GO-AVRIL LAVIGNE
- 35752 LIKE I LOVE YOU-JUSTIN TIMBERLAKE
- 13467 BY THE WAY-RED HOT CHILLI PEPPERS
- 29406 OBJECTION-SHAKIRA
- 35751 I SURRENDER-LAURA PAUSINI
- 33117 I SAY A LITTLE PRAYER-A. FRANKLIN
- 17189 BRAZIL-GEOFF MULDAUR
- 27856 MR BONJANGLES-ROBBIE WILLIAMS
- 27855 FAMILY PORTRAIT-PINK
- 27852 I DROVE ALL NIGHT-CELINE DION
- 13466 THE HANDS THAT BUILT AMERICA-U2
- 27851 THE SOUND OF VIOLENCE-CASSIOUS
- 31097 LOOSE YOUR SELF-EMINEM
- 13465 ONE WAY OR ANOTHER-SUNDAYMAN
- 35749 WONDER WHERE YOU ARE-DA BUZZ
- 13464 MISUNDERSTOOD-BON JOVI
- 38384 I MISS YOU-DARREN HAYES
- 38383 FALLIN-ALICIA KEYS
- 38344 DIE ANOTHER DAY-MADONNA
- 38219 THE KETCHUP SONG-LAS KETCHUP

- 38199 CLEANING OUT MY CLOSET-EMINEM
- 29406 OBJECTION-SHAKIRA
- 35723 ALL THE THINGS SHE SAID-TATU
- 38378 DIRTY-CHRISTINA AQUILERA
- 29307 RESURRECTION-PPK
- 38376 MY VISION-JAKKATA
- 38218 NEED SOMEBODY-ECHOES OF SOUND
- 38213 ROUND ROUND-SUGABABES
- 38216 UNDERNEATH YOUR CLOTHES-SHAKIRA
- 29335 TAKE ME WITH YOU-COSMOS
- 29243 RAPTURE (REFRAIN)-IO
- 27681 PERDONO-TIZIANO FERRO
- 37552 THE LOVE I HAVE FOR YOU-D. VASS
- 15127 RAINING PLEASURE-FAKE
- 37618 INSATIABLE-DARREN HAYES
- 39216 LET THE MUSIC PLAY-SHANNON
- 39217 TROUBLE-SHAMPOO
- 27846 DOWN BOY-HOLLY VALANCE
- 29278 WHENEVER, WHEREVER-SHAKIRA

ΔΙΑΧΡΟΝΙΚΑ

- 07181 ΖΕΜΠΕΚΙΚΟ ΤΗΣ ΕΥΔΟΚΙΑΣ
- 07051 ΓΕΡΑΚΙΝΑ-ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΣΙΤΣΑΝΗΣ
- 07048 ΦΡΑΓΚΟΖΥΡΙΑΝΗ-Μ. ΒΑΜΒΑΚΑΡΗΣ
- 09044 ΒΡΕΧΕΙ ΦΩΤΙΑ ΣΤΗ ΣΤΡΑΤΑ ΜΟΥ
- 07173 ΑΓΡΙΟΛΟΥΛΟΥΔΟ-Σ. ΚΑΖΑΝΤΙΔΗΣ
- 17046 ΖΩΡΜΠΑΣ-ΜΙΚΗΣ ΘΕΟΔΩΡΑΚΗΣ
- 21047 OXYGEN-JEAN MICHEL JARRE
- 21058 EUROVISION
- 21025 VANESSA MAE-VANESSA MAE
- 21007 BOLERO-AURICIEL RAVEL
- 21004 CAN CAN-BAD MANNERS

CINE - TV

- 39237 SUPER 3 (ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΟΠΑΠ)
- 15121 EKI ATTAR-HUUN HUUR TU
- 17060 STAR WARS
- 17024 EXORCIST-MIKE OLDFIELD
- 15063 X-FILES-MIKE OLDFIELD
- 17053 PULP FICTION (ΜΙΣΙΣΤΡΟΥ)
- 17039 JAMES BOND
- 15038 PINK PANTHER-HENRY MANCINI
- 15037 MUPPET SHOW
- 15025 HAWAII 5-0
- 15033 MARRIED WITH CHILDREN
- 17059 STAR TREK
- 17047 MISSION IMPOSSIBLE
- 17130 LAST OF THE MOHICANS
- 17052 PRETTY WOMAN
- 17078 O NONO-S. NINO ROTA
- 17133 WEST SIDE STORY
- 17134 TWILIGHT ZONE
- 17003 ADAMS FAMILY
- 17150 AMELIE
- 17030 THE GOOD, THE BAD & THE UGLY
- 17080 THE MATRIX
- 17088 MEN IN BLACK-WILL SMITH
- 17048 MORTAL COMBAT
- 17044 MARLBORO COUNTRY
- 17041 HAKUNA MATATA
- 17061 SUPERMAN-JOHN WILLIAMS
- 17026 FAME
- 17025 EYE OF THE TIGER-SURVIVOR
- 17010 BEVERLY HILLS COP
- 17008 BATMAN
- 17004 ALADDIN

ΧΑΒΑΣΕ

- 39152 YENED (ΤΣΟΜΠΑΝΑΚΟΣ)
- 39084 ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΗΣ
- 39213 TAMALLY MAAL-OLA II
- 39140 LA CUCARACHA
- 39214 LA BOMBA-AZUL
- 39128 LA BAMBÁ
- 39267 ΑΛΑΞ' Ο ΚΩΛΙΣ-Μ. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
- 39256 ΒΡΕ ΔΕ ΠΑ ΝΑ ΓΑ-ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
- 09407 ΠΑΡΕ ΜΟΥ ΜΙΑ ΠΙΠΑ-ΤΑΣΟΣ ΜΠΟΥΤΑΣ
- 39266 VA FAN KULO-ΣΤΑΥΡΟΣ ΛΙΒΥΚΟΣ
- 39174 Ο ΓΑΤΟΣ-ΛΑΥΡΕΝΤΗΣ ΜΑΧΑΙΡΙΤΣΑΣ
- 39141 ΙΤΙΑ ΙΤΙΑ ΛΟΥΛΟΥΔΙΑΣΜΕΝΗ
- 39050 WOODY WOODPECKER
- 39007 HAWAII 5-0
- 39058 AGADOO
- 39046 SEX BOMB-TOM JONES

ΑΘΛΗΤΙΚΑ

- 11009 CHAMPIONS' LEAGUE
- 11006 ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ
- 11007 ΠΑΟΚ
- 11004 ΑΕΚ
- 11005 ΠΑΝΑΘΗΝΑΙΟΣ
- 11011 GUANTANAMERA-JEAN WYCLEF
- 11008 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΚΥΡΙΑΚΗ

LOGOS

GAMEPRO 49701	PlayStation 49239	
COMPUTER GAMES 49706	PS magazine 49693	
PS2 49694	THE FILES 5511	LARA 71087
RAIDER 61125	STAR WARS 61147	THE MATRIX 61156
THE MATRIX 79121	THE MATRIX 61149	THE MATRIX 55080
THE MATRIX 55151	THE MATRIX 45294	THE MATRIX 55145
THE MATRIX 61150	THE MATRIX 61199	THE MATRIX 61192
THE MATRIX 61155	THE MATRIX 61160	THE MATRIX 79072
THE MATRIX 45283	THE MATRIX 55142	THE MATRIX 87065

ΑΠΟ ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΣΟΥ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

Στείλε στο **4530** 1€/SMS+Φ.Π.Α.

το μήνυμα **ΑΝΑ**, κενό και τον κωδικό του ringtone ή του logo που θέλεις να παραγγείλεις. (π.χ. ΑΝΑ 29415 για το ringtone Every way that I can - Sertab)

ΑΠΟ ΣΤΑΘΕΡΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

Τηλεφώνησε στο **9011 231 674** 0,3€/15'+Φ.Π.Α.

και πληκτρολόγησε τον κωδικό του ringtone ή του logo που θέλεις να παραγγείλεις.

Σε λίγα λεπτά θα λάβεις την παραγγελία στο κινητό σου με SMS.

Για περισσότερους κωδικούς, ενημερώσου στο site **www.banana.gr**

Space Colony

Η ζωή στο Διάστημα

Εχουμε παίξει τόσα και τόσα Sim παιχνίδια και ξέρουμε πάνω-κάτω τι να περιμένουμε από έναν τέτοιου είδους τίτλο. Σε κάποια προσπαθείτε να φτιάξετε μια πόλη και να την μεγαλώσετε όσο πάει, αντιμετωπίζοντας τα καθημερινά προβλήματα της αστικής κοινωνίας. Σε άλλα ασχολείστε άμεσα με την καθημερινή ζωή των ανθρώπων ικανοποιώντας διάφορες από τις ανάγκες τους είτε αυτό είναι διασκέδαση είτε μόρφωση ή οτιδήποτε άλλο. Μερικές φορές μάλιστα μπορείτε να φτιάξετε ένα μέρος του ίδιου σας του εαυτού και να τον εξελίξετε. Φανταστείτε τώρα ένα Sim παιχνίδι στο οποίο θα πρέπει να φτιάξετε μια πόλη και να επιβλέπετε τα προβλήματα και τις ανάγκες της και παράλληλα να ασχολείστε με τους κατοίκους της ξεχωριστά. Όλα αυτά στο διάστημα. Το φαντάζεστε; Ωραία, τώρα σταματήστε να φαντάζεστε γιατί υπάρχει στην πραγματικότητα. Space Colony. Το έχουμε στα χέρια μας και το παίζουμε. Τι περιέχει; Διαβάστε στις παρακάτω γραμμές...

Το παιχνίδι θα σας μεταφέρει στο διάστημα όπου θα πρέπει να φτιάξετε μια αποικία αν και πρέπει να το έχετε καταλάβει ήδη από το όνομα. Ωραία, θα πει κάποιος τώρα, απλά είναι ένα παιχνίδι Sim με τη μόνη διαφορά ότι είναι στο διάστημα και αντί για πόλη φτιάχνουμε αποικία. Λάθος! Όντως, πρέπει να φτιάξετε μια διαστημική αποικία η οποία όμως θα πρέπει να ανταποκρίνεται άμεσα στις ανάγκες αλλά και στο γούστο των κατοίκων της. Αυτό μπορεί να μην περιέχει την πολυπλοκότητα του να ασχολείσαι με τα προβλήματα μιας μεγάλης αστικής κοινωνίας, όμως περιέχει παρά πολλά άλλα προβλήματα. Ας τα πάρουμε όμως τα πράγματα με την σειρά για να μην μπερδευτούμε.

Ευτυχία και υγεία πάνω απ' όλα!

Στο παιχνίδι υπάρχουν είκοσι διαφορετικοί χαρακτήρες οι οποίοι αποτελούν και τους κατοίκους της αποικίας. Καθένας από αυτούς έχει την δική του προσωπικότητα και τις δικές του ανάγκες και γούστα. Αυτά καθορίζονται από οχτώ παράγοντες οι οποίοι μεταβάλλονται σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτά είναι η ευτυχία (happiness), τα οικονομικά (finances), η διασκέδαση (entertainment), κοινωνικές επαφές (social interaction), η πείνα (hunger), η κόπωση (tiredness), η καθαριότητα (cleanliness) και η υγεία (health). Τα σημαντικότερα από αυτά, αν και εν τέλει όλα είναι σημαντικά, είναι η ευτυχία και η υγεία. Η ευτυχία καθορίζει την επιθυμία του χαρακτήρα για δουλειά. Όσο λιγότερο χαρούμενος είναι τόσο πιο δύσκολα θα δουλέψει και το αντίθετο. Η υγεία μπορεί να αποβεί μοιραία για έναν χαρακτήρα αν τελειώσει. Πρέπει λοιπόν να δίνετε μεγάλη προσοχή στην υγεία του κάθε χαρακτήρα. Οι κύριοι κίνδυνοι για την υγεία των χαρακτήρων σας είναι οι εξωγήινοι που μπορεί να επιτεθούν στους κατοίκους και διάφορες αρρώστιες. Βέβαια, αν ένας χαρακτήρας σας πεθάνει δεν θα μπερδέσετε να τον χρησιμοποιήσετε μέχρι το τέλος της αποστολής, αλλά θα τον έχετε ξανά στην διάθεσή σας στην επόμενη όπου θα ξαναδημιουργηθεί. Στο διάστημα είμαστε, όλα είναι πιθανά! Οι υπόλοιποι έξι παράγοντες επηρεάζουν την ευτυχία κατά κύριο λόγο. Όταν ένας ή περισσότεροι από αυτούς είναι πεσμένοι τότε πέφτει και η ευτυχία αυτόματα. Κάποιοι χαρακτήρες μάλιστα έχουν ιδιαίτερες ανάγκες σε κάποιο συγκεκριμένο παράγοντα ο οποίος συνοδεύεται με ένα αστεράκι. Αυτό σημαίνει ότι ο παράγοντας αυτός επηρεάζει περισσότερο την ευτυχία τους απ' ό,τι οι άλλοι και πρέπει να προσέχετε.

Όταν ένας χαρακτήρας επιθυμεί κάτι ή έχει ανάγκη από κάτι, αυτό σημαίνει ότι κάποιος από τους παράγοντες έχει πέσει. Αυτόματα, εμφανίζεται ένα σύμβολο πάνω από το κεφάλι του χαρακτήρα που θα δείχνει ξεκάθαρα τι έχει ανάγκη. Δική σας δουλειά θα είναι να ικανοποιήσετε αμέσως τις

ΥΠΕΡ

Καλό gameplay, όμορφοι και ξεχωριστοί χαρακτήρες, ευχάριστα γραφικά και ήχος, μικρές απαιτήσεις.

ΚΑΤΑ

Αρκετά δύσκολο, μικρά προβλήματα με τα γραφικά.



Ένα καλό παράδειγμα.



Μια αποικία στο διάστημα.

επιθυμίες του. Για να το κάνετε αυτό θα πρέπει να φτιάξετε κάποια κτίρια τα οποία κάνουν αυτή την δουλειά. Βέβαια, υπάρχουν διαφορετικά κτίρια για κάθε ανάγκη. Στην αποικία σας υπάρχει ένας χώρος με το όνομα "Bio Dome" στο οποίο τοποθετείτε τα διάφορα κτίρια ή έπιπλα που θα βελτιώσουν την διαβίωση των κατοίκων. Μπορείτε να βάλετε από κρεβάτια και ντουζιέρες μέχρι ντίσκο και καφετέριες. Θα πρέπει να προσέξετε πολύ την διαρρύθμιση του χώρου γιατί δεν είναι πολύ μεγάλος. Αργότερα στο παιχνίδι θα έχετε να ασχοληθείτε με πολλούς χαρακτήρες μαζί πράγμα που σημαίνει ότι πρέπει συνέχεια να κοιτάτε τις ανάγκες τους για να μην πεθάνουν ή δυσανασητήσουν.

Ανάπτυξη και προβλήματα

Για να λειτουργήσει καλά όμως η αποικία πρέπει να υπάρχουν και κάποια κτίρια που να παρέχουν ενέργεια, οξυγόνο, φαί, και άλλα πράγματα πρώτης ανάγκης. Για να λειτουργήσουν τα κτίρια

φυσικά απαιτούν άτομα και αυτά δεν είναι άλλοι από τους κατοίκους της αποικίας. Εδώ πάλι πρέπει να προσέξετε ποια άτομα ορίζετε για τις εργασίες. Κάθε χαρακτήρας είναι καλός σε συγκεκριμένες δουλειές και καλό είναι να τους αναθέτετε αυτές τις δουλειές. Αν βάλετε κάποιον ακατάλληλο χαρακτήρα για τον έλεγχο της ενέργειας τότε η αποικία σας θα κινδυνεύσει από ενεργειακά προβλήματα, το ίδιο ισχύει και για το οξυγόνο και για όλα τα υπόλοιπα, ακόμα και για την καθαριότητα. Βέβαιος και υπάρχει καθαριότητα και είναι αρκετά σημαντική. Πρέπει κατά διαστήματα να βάζετε κάποιο χαρακτήρα να καθαρίζει τους διάφορους χώρους της αποικίας σας έτσι ώστε να μην κινδυνεύουν όλοι οι κάτοικοι από αρρώστιες. Όσο αναπτύσσεται και μεγαλώνει η αποικία σας τόσο μεγαλύτερες θα είναι οι ανάγκες για νέες παροχές υπηρεσιών, για αμυντική προστασία από επιθετικούς εξωγήινους και για πολλά ακόμα θέματα. Φυσικά, θα έχετε όλο και περισσότερο κόσμο στην

ΕΙΔΟΣ Management sim

ΕΚΔΟΤΗΣ Gathering of Developers

ΑΝΑΠΤΥΞΗ FireFly Studios

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-800MHz, 64MB RAM, 4MB κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει

διάθεσή σας για να τα καταφέρετε. Μην επαναπαύεστε όμως γιατί είναι ευνόητο ότι όσο περισσότερο κόσμο έχετε τόσο περισσότερο θα πρέπει να προσέχετε τις ανάγκες τους. Επιπλέον μπορεί να δημιουργηθούν προβλήματα ανάμεσα στους ίδιους τους κατοίκους. Οι παρεξηγήσεις και οι καυγάδες είναι συχνό φαινόμενο σε μια μεγάλη αποικία και θα αποτελέσουν έναν ακόμα μπελά στους τόσους που θα έχετε. Για τα πάντα βέβαια υπάρχουν λύσεις, αλλά θα δυσκολευτείτε να τα καταφέρετε σε όλα.

Εδώ είναι που θα εκνευριστείτε λίγο στο παιχνίδι. Είναι πολύ δύσκολο. Ότι και να κάνετε όσο και να προσπαθείτε, πάντα θα υπάρχει ένας χαρακτήρας που θα μένει ανικανοποίητος. Σκεφτείτε το λίγο. Έχετε να αναπτύξετε μια αποικία στο διάστημα, να προσέξετε την καλή λειτουργία της και παράλληλα την καλή διαβίωση των κατοίκων της οι οποίοι κατά διαστήματα είναι πολύ απαιτητικοί. Τι θα προσέξετε περισσότερο, την καλή λειτουργία της αποικίας ή να ικανοποιήσετε τις ανάγκες των κατοίκων της; Για να ζήσουν καλά οι χαρακτήρες πρέπει να λειτουργεί καλά η αποικία, αλλά για να γίνει αυτό πρέπει να δουλεύουν σωστά και καλά οι κάτοικοι. Αν ένα από τα δύο δεν γίνει τότε όλα τα προβλήματα έρχονται μαζί. Σαν να μην φτάνει αυτό υπάρχουν και εξωτερικοί παράγοντες που μπορεί να καταστρέψουν μια καλή προσπάθεια όπως μια επίθεση από εξωγήινους. Σε μερικές περιπτώσεις θα βρεθείτε με δύο χαρακτήρες να πεινάνε και άλλους δύο να είναι κουρασμένοι ένας εκ των οποίων του έχει ανατεθεί ο ενεργειακός έλεγχος, ο οποίος έχει προβλήματα λόγω των πολλών κτιρίων που λειτουργούν. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει γρήγορα να βοηθήσετε τον συγκεκριμένο χαρακτήρα ώστε να ανεβάσει την ενέργεια πριν δυσανασχετήσουν όλοι οι κάτοικοι όταν δεν θα λειτουργεί τίποτα. Πάνω που τα καταφέρνετε, ξαφνικά εξωγήινοι κάνουν επίθεση στην πόλη και αρχίζουν οι καταστροφές. Πάντα κάτι θα πηγαίνει στραβά. Πάντα!

Απλό, ευχάριστο, διασκεδαστικό

Τα γραφικά είναι πολύ όμορφα αν και είναι κυρίως 2D με κάποια 3D χαρακτηριστικά. Όπως όμως έχουμε ξαναπεί σε αυτά τα παιχνίδια δεν παίζουν μεγάλο ρόλο τα γραφικά. Τα χρώματα είναι πολύ όμορφα όπως και τα animations των χαρακτήρων και των κτιρίων. Οι χαρακτήρες πάνε στην καφετέρια να τα πούνε λίγο

και κάθονται σταυροπόδι άνετοι και χαλαροί. Βγαίνουν έξω από την αποικία και φοράνε την διαστημική στολή τους. Πολύ όμορφα. Βέβαια, μερικές φορές τα γραφικά δεν επιτρέπουν να βρείτε κάποια αντικείμενα πράγμα που μπορεί να σας καθυστερήσει σε κάποιες ενέργειές σας.

Ο ήχος δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο αλλά είναι αρκετά ευχάριστος. Οι χαρακτήρες μιλάνε κανονικά Αγγλικά, και όχι μια άγνωστη γλώσσα που είδαμε σε άλλα παιχνίδια, με αρκετό χιούμορ πολλές φορές. Κάποιοι χαρακτήρες έχουν λίγο εκνευριστική και υπερβολική προφορά αλλά δεν θα σας επηρεάσει. Η μουσική απαλή και ευχάριστη σας ξεκουράζει από τις πολλές σκέψεις που έχετε να κάνετε.

Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι είναι πολύ καλό. Περιέχει στοιχεία που θα ικανοποιήσει μια μεγάλη γκάμα παιχτών, από αυτούς που αρέσκονται στα στατιστικά ή στην δημιουργία και οργάνωση πόλεων μέχρι αυτούς που τους αρέσει να ασχολούνται με τους χαρακτήρες και την διαχείριση των προσωπικοτήτων τους. Μπορεί να είναι δύσκολο αλλά όχι ακαταλαβίστικο. Πάντα θα ξέρετε τι πρέπει να κάνετε. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να θέσετε σωστά τις προτεραιότητές. Εν τελεί είναι ένα αρκετά ευχάριστο και διασκεδαστικό παιχνίδι που θα σας κρατήσει για πολλές ώρες.

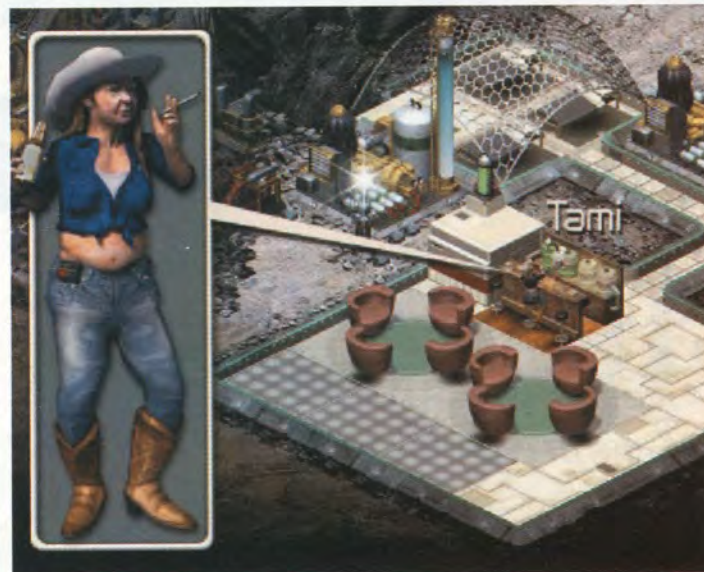
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

8

Μηνάς Νοταράς



Ωραίο design.



Space Cow...girl;



Καλός σχεδιασμός αποστολών, σωστή ισορροπία στα επίπεδα δυσκολίας, βελτιωμένη AI.

Μικρό campaign, άσχημη ισορροπία μονάδων.



Γης μαδιάμ!



Έχει καμιά συναυλία;

Age of Mythology: The Titans

Η οργή των Τιτάνων

Βλέποντας τον τίτλο του παιχνιδιού αμέσως έρχεται στο μυαλό η Ελληνική μυθολογία και οι μεγάλες μάχες που περιγράφονται σε αυτή. Σε άλλους πιο μεγάλους είναι πολύ πιθανό να θυμηθούν την ταινία Τιτανομαχία στην οποία παρουσιάζόταν η ιστορία του Περαέα και της Ανδρομέδας κατά την διάρκεια της μεγάλης μάχης των Τιτάνων. Ήταν πολύ εντυπωσιακό για όσους είδαν την ταινία να βλέπουν την δύναμη και το μέγεθος αυτών των πλασμάτων, έστω κι αν σήμερα τα εφέ της ταινίας θα μοιάζουν αστεία σε πολλούς. Έχοντας αυτά στο μυαλό, το θέμα του expansion του Age of Mythology ακούγεται πολύ όμορφα στα αυτιά μας. Τεράστιο πανίσχυρο γίγαντες που σαρώνουν

τα πεδία των μαχών, ενώ άλλα μυθικά πλάσματα και ήρωες πασχίζουν να επιβιώσουν από την οργή των Τιτάνων ορκισμένοι να πάρουν εκδίκηση από όλο τον κόσμο - όλα αυτά στις οθόνες των υπολογιστών μας!

Έχοντας ήδη εγκατεστημένο λοιπόν το Age of Mythology προσθέτουμε το expansion και...

Έκπληξη! Βλέπουμε ένα ακόμα όνομα που ζυπνώνει κι άλλες μνήμες από την μυθολογία.

Ατλαντίδα! Η χαμένη πόλη με τους ατελειωτους θησαυρούς και την απέραντη γνώση αναβιώνει στο The Titans στην προσπάθειά της να κερδίσει μια άξια θέση ανάμεσα στους πολιτισμούς του αρχαίου κόσμου. Έχοντας στο μυαλό τους την προδοσία των Ελληνικών θεών, έστρεψαν την λατρεία τους αλλού. Έτσι, ελευθέρωσαν τους για χρόνια φυλακισμένους από τους θεούς, Τιτάνες. Η παρουσία τους και μόνο φέρνει τον τρόμο σε όλους. Το τεράστιο μέγεθός τους και η δύναμή τους μπορούν να κάνουν και τα πιο ισχυρά μέχρι τώρα πλάσματα να φανούν ποταπά μπροστά τους.

Όπως και οι κάτοικοι της Ατλαντίδας, έτσι και οι Τιτάνες έχουν ένα μόνο πράγμα στο μυαλό τους - να εξοντώσουν όλους

όσους λατρεύουν τους θεούς που τους αιχμαλώτισαν. Μιλάμε φυσικά για τους αρχαίους πολιτισμούς των Ελλήνων, των Βίκινγκς και των Αιγυπτίων.

Όπως θα έχετε καταλάβει μέχρι τώρα, οι Τιτάνες απασχολούν το μεγαλύτερο κομμάτι του expansion pack. Φαίνεται άλλωστε κι από το όνομά του. Στο παιχνίδι θα βρείτε μόνο ένα single-player campaign το οποίο αποτελείται από δώδεκα αποστολές στις οποίες θα παίξετε με όλες τους παλιούς πολιτισμούς που υπήρχαν στο κανονικό παιχνίδι και φυσικά και με την Ατλαντίδα. Στο παιχνίδι έχουν προστεθεί νέες μονάδες, κτίρια και φυσικά Θεϊκές δυνάμεις.

Ένας μικρός Τίπνας

Πολλοί μπορούν να αναρωτηθούν αν οι δώδεκα αποστολές του expansion μαζί με τις νέες multiplayer πίστες αρκούν για να καλύψουν τις ανάγκες του παιχνιδιού και φυσικά να ικανοποιήσει τους gamers. Αρχικά πρέπει να αναφέρουμε ότι όσο μικρός κι αν ακούγεται ο αριθμός των αποστολών του campaign, θα σας απασχολήσουν για αρκετές ώρες αφού πολλές από τις αποστολές είναι φτιαγμένες σε μεγάλους



χάρτες. Έτσι, η κάθε αποστολή είναι χωρισμένη σε αρκετές άλλες μικρότερες προσφέροντάς σας αρκετά πράγματα για να κάνετε. Αλλά δεν είναι μόνο το μέγεθος που μετράει σε ένα strategy game. Μεγάλο ρόλο παίζει η εξελιξη του παιχνιδιού το gameplay και ο ρυθμός φυσικά. Το Age of Mythology: The Titans χαρακτηρίζεται από τον πολύ καλό ρυθμό και εξελιξη που έχει. Το παιχνίδι μπορούμε να πούμε ότι χωρίζεται σε δύο κομμάτια - στην προ-Τιτάνων εποχή και στην εποχή των Τιτάνων. Με άλλα λόγια πριν εμφανιστούν οι Τιτάνες, το παιχνίδι εξελίσσεται ομαλά αφήνοντας τους παίχτες να μπουν βαθιά στο παιχνίδι έχοντας όμως κατά νου ότι όσο προχωράνε τα πράγματα θα αλλάξουν δραματικά. Αυτό θα συμβεί με την εμφάνιση των Τιτάνων όπου το gameplay αλλάζει για να προσαρμοστεί στην δύναμη τους. Ο καλός ρυθμός δεν χάνεται, αλλά ουσιαστικά δέχεται κάποια ενίσχυση.

Μια από τις πολύ καλές αλλα-

ΕΙΔΟΣ Real-Time Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Microsoft Game Studios

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Ensemble Studios

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PII-300MHz, 32MB RAM, 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER 2 έως 8 παίκτες, LAN, Internet



Πολύς λάσ!

Πέρασε Τίτνας ε;

γές ή καλύτερα βελτιώσεις στο expansion είναι στην Τεχνητή Νοημοσύνη. Το path finding των μονάδων έχει βελτιωθεί πολύ ενώ τα επίπεδα δυσκολίας του παιχνιδιού έχουν βρει την ισορροπία τους. Το κανονικό παιχνίδι είναι γνωστό ότι υστερούσε στην εξισορρόπηση των επιπέδων δυσκολίας. Ακόμα και στο Hard μπορούσε ο καθένας να ολοκληρώσει το παιχνίδι χωρίς μεγάλη δυσκολία. Αυτό πλέον δεν υφίσταται στο The Titans. Όταν κάποιος παίζει σε επίπεδο Hard θέλει να βρει κάτι δύσκολο όπως λέει και το όνομα. Στο moderate είναι σχετικά πάλι εύκολα τα πράγματα αλλά μόλις αλλάξετε σε hard τότε θα δείτε πως αλλάζει η AI και τα πάντα γίνονται πιο επιθετικά. Αν πάλι θέλετε κάτι παραπάνω τότε δεν έχετε παρά να επιλέξετε το Titan. Απλά βεβαιωθείτε πρώτα αν είστε έτοιμοι να δεχτείτε αυτά που θα συμβούν. Φιλική συμβουλή!

αναγκάζει τους παίχτες να μην χρησιμοποιούν σχεδόν καθόλου τις ανθρώπινες μονάδες και να κάνουν όλη τη δουλειά με τις μυθικές. Έτσι, η Ensemble αποφάσισε να βελτιώσει αυτό το θέμα. Πρόσθεσαν λοιπόν ένα νέο στοιχείο στο expansion με το οποίο επιτρέπει στους παίχτες να προάγουν ανθρώπινες μονάδες σε ήρωες εξισορροπώντας έτσι το χάσμα με τις μυθικές μονάδες. Δημιούργησαν όμως ένα άλλο πρόβλημα. Δημιουργώντας ήρωες δεν υπάρχει πλέον λόγος να φτιάξετε άλλες μονάδες πέρα από τις ανθρώπινες. Αν έχετε λοιπόν ένα παλάτι και κάνετε research την δημιουργία ηρώων εφ' όσον σας επιτρέπεται σε μια αποστολή, τότε θα έχετε μονάδες που μπορούν να αντιμετωπίσουν εξ' ίσου καλά και τις ανθρώπινες αλλά και τις μυθικές μονάδες. Από την άλλη, όταν δεν επιτρέπεται η δημιουργία ηρώων σε μια αποστολή τότε τα πράγματα επιστρέφουν ακριβώς σε αυτά που ξέραμε στο κανονικό παιχνίδι. Όπως και να χει δηλαδή ισορροπία δεν υπάρχει. Άρα ούτε και βελτίωση. Θα μπορούσε τώρα κάποιος να πει ότι αυτά είναι απλά πράγματα που μπορούν να βελτιωθούν με την έκδοση ενός patch και να τα ξεχάσουμε. Το θέ-

μα όμως δεν είναι αυτό. Είναι ότι το λάθος έγινε και μάλιστα από μια εταιρία με καλό όνομα και αρκετή εμπειρία στον τομέα των RTS. Επιπολαιότητα; Παράληψη; Παραμένει λάθος όπως να χει και είναι κακό για ένα τόσο όμορφο παιχνίδι. Ευτυχώς, οι μονάδες που υπάρχουν στο single-player campaign αλλάζουν συνέχεια κρατώντας το ενδιαφέρον των παιχτών χωρίς να γίνεται βαρετό πράγμα που καλύπτει το πρόβλημα της ισορροπίας.

Ωραίο και χωρίς αλλαγές

Οπτικά και ηχητικά το παιχνίδι παραμένει στα ίδια επίπεδα με το κανονικό παιχνίδι. Ούτως ή άλλως ήταν αρκετά ικανοποιητικά. Τα γραφικά παραμένουν όμορφα και κομψά χωρίς να απαιτούν πολλά από το μηχανήμα σας και ίσως γι' αυτό να μην δέχτηκαν αλλαγές. Το Voice acting είναι επίσης πολύ καλό όσο και στο πρώτο. Φυσικά, έπρεπε να προστεθούν κάποιοι νέοι ήχοι που να ταιριάζουν στους Τίτνες. Ο ήχος των βημάτων τους στο έδαφος είναι πραγματικά επιβλητικός μεταφέροντας στους παίχτες το αίσθημα της μεγάλης δύναμής τους. Συγχρόνως οι απελπισμένες κραυγές αγωνίας και τρόμου των λιλιπούτειων, μπροστά στους

Τίτνες, πλασμάτων κάνουν πολύ καλή αντίθεση.

Εν κατακλείδι, το expansion είναι σίγουρα παραπάνω από ικανοποιητικό. Μπορεί το single-player mode να είναι το μοναδικό που περιέχει το expansion και να μην χρειάζεται πολύ καιρό για να ολοκληρωθεί, αλλά προσφέρει αρκετό χρόνο παιχνιδιού με πολύ καλό ρυθμό και gameplay. Η βελτίωση στην ισορροπία στα επίπεδα δυσκολίας και στην AI είναι ίσως τα σημαντικότερα "επιτεύγματα" του Age of Mythology: The Titans - και μιας και αναφέραμε το όνομα του παιχνιδιού η επιβλητική παρουσία των Τίτνων δίνει μια πολύ όμορφη αίσθηση στους παίχτες προσφέροντας κάτι νέο στο gameplay του παιχνιδιού. Μαζί με αυτά έρχονται να προστεθούν οι νέες μονάδες, κτίρια και δυνάμεις. Μπορεί να υπάρχει το πρόβλημα με την ισορροπία των μονάδων, αλλά μπροστά σε όλα τα άλλα μάλλον θα περάσει απαρατήρητο από πολλούς. Το expansion λοιπόν, συνεχίζει το καλό όνομα της Ensemble Studios στον τομέα των RTS και ανοίγει νέους ορίζοντες για περαιτέρω εξέλιξη του.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

8

Μηνάς Νοταράς



Yager

Και οι οπαδοί του Wing Commander πανηγυρίζουν...

Σκεφτείτε το λίγο: Αν το κλασικό Wing Commander κυκλοφορούσε σήμερα, πως θα έμοιαζε; Πρώτα από όλα, θα παρέμεναν τα χαρακτηριστικά του αυθεντικού τίτλου: Σίγουρα θα διαδραματιζόταν σε σκηνικό επιστημονικής φαντασίας. Σίγουρα θα ήταν χωρισμένο σε αποστολές. Σίγουρα ο παίκτης θα ακολουθούσε μια ιστορία όπου ο ήρωας του παιχνιδιού κερδίζει φήμη και δόξα μέσα από εντυπωσιακές μάχες. Όχι μόνο αυτό, αλλά ο ήρωας θα πρέπει να βρεθεί στο επίκεντρο περίπλοκων εξελίξεων. Όλα αυτά σίγουρα θα παρέμεναν अपαράλλαχτα. Όμως με τις δυνατότητες που έχει το νέο hardware που κινεί τα PC μας, οι σχεδιαστές δεν θα έμεναν σε αυτά. Τώρα που οι υπολογιστές και οι κάρτες γραφικών μας μπορούν να απεικονίσουν εκατομμύρια πολύγωνα, ρεαλιστικές υφές και εντυπωσιακά particle effects, οι μάχες δεν θα λάμβαναν χώρα στο σκοτάδι του διαστήματος, αλλά θα κατέβαιναν και στην επιφάνεια των πλανητών, όπου τα εντυπωσιακά σκηνικά επιτρέπουν τους θεαματικούς ελιγμούς. Επίσης τα σκάφη θα ήταν πιο περίπλοκα στο χειρισμό τους και η τεχνητή νοημοσύνη των wingmen που πετούν στο πλευρό σας σαφώς πιο ανεπτυγμένη. Παρ' όλα αυτά, στην καρδιά του ο τίτλος θα παρέμενε εθιστικός, απλός και ευχάριστος. Καλώς ορίσατε λοιπόν στο Yager, τον τίτλο που θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι είναι το νέο Wing Commander. Όλα όσα αναφέραμε στην αρχή είναι εδώ και με το παραπάνω. Ο ήρωας σε στυλ Tom Cruise από το Top Gun (ο οποίος όμως είναι και λίγο anti-hero για να ταιριάζει με το ύφος των καιρών), οι εντυπωσιακές αερομαχίες, η φήμη και η δόξα, το περίπλοκο σενάριο και τα πανέ-

μορφα γραφικά. Αυτό που όμως χαρακτηρίζει το Yager πάνω από όλα, είναι η διασκέδαση και η απλή δράση που προσφέρει.

Με λένε Maverick - εεεε, Magnus ήθελα να πω

Καλείστε να αναλάβετε το ρόλο του Magnus Tide, ενός ταλαντούχου και αλαζονικού πιλότου, ο οποίος μόλις έχει καταφέρει να ανακάμψει μετά από μια σειρά ατυχιών. Ξεκινώντας τη νέα του καριέρα στο πολυτελές θέρετρο του Proteus Island, ο Magnus αναλαμβάνει μια σειρά αποστολών μέσα από τις οποίες ξετυλίγεται βαθμιαία το κουβάρι μιας μυστηριώδους συνομοσίας. Ο Magnus ξεκινά το παιχνίδι με ένα νέο σκάφος στη διάθεσή του, το οποίο πραγματικά παρέχει εντυπωσιακή ευελιξία. Φανταστείτε κάτι μεταξύ καταδιωκτικού και hovercraft με τη δυνατότητα εναλλαγής ανάμεσα στα δύο modes με το απλό πάτημα ενός κουμπιού. Έτσι μπορείτε να κάνετε εντυπωσιακούς ελιγμούς και να καλύπτετε γρήγορα τις αποστάσεις σαν τζετ, ενώ από την άλλη, όποτε έχετε ανάγκη περισσότερη σταθερότητα, μπορείτε να μετατρέψετε το σκάφος σας σε hovercraft. Ο έλεγχος του σκάφους είναι απλός και άμεσος, χωρίς όμως να σας στερεί τη δυνατότητα για ευφάνταστες μονόβρες. Επιπλέον μπορείτε να τον προσαρμόσετε όπως εσείς θέλετε. Σε γενικές γραμμές η ευελιξία του σκάφους είναι μια σχετικά απλή ιδέα, η οποία όμως βρίσκει την τέλεια εφαρμογή στις πολύ καλά σχεδιασμένες αποστολές του παιχνιδιού.

Οι αποστολές λαμβάνουν χώρα κυρίως κοντά στην επιφάνεια πλανητών, όπου η αρχιτεκτονική και οι περιέργοι φυσικοί σχηματισμοί δίνουν την ευκαιρία για πολλούς εντυπωσιακούς ελιγμούς και καταδιώξεις. Οι αερομαχίες σε αυτά τα σκηνικά είναι απλά απολαυστικές. Σε αυτό συμβάλλουν φυσικά και τα πανέμορφα γραφικά του παιχνιδιού. Τα πάντα, από τα μοντέλα των σκαφών μέχρι τα κτίρια, τους χαρακτήρες και τις διάφορες επιφάνειες (ειδικά η επιφάνεια του νερού) είναι εκθαμβωτικά χωρίς να επιβαρύνουν πολύ το frame rate. Ο ήχος κυμαίνεται και αυτός σε πολύ

ΥΠΕΡ

Φοβερός χειρισμός και ευελιξία, ωραία παρουσίαση, εντυπωσιακές μάχες.

ΚΑΤΑ

Του λείπει το βάθος σε μερικά σημεία, μεγάλες απαιτήσεις σε σκληρό δίσκο, έλλειψη multiplayer.



Προσοχή στη λεπτομέρεια - Κανείς τομέας δεν υποφέρει.

υψηλά επίπεδα, με καθαρούς διαλόγους και μεγάλη ποικιλία στη μουσική.

Αργεί η νέα τεχνολογία...

Το παιχνίδι κυκλοφορεί μόνο σε DVD-ROM, κάτι που κατά πάσα πιθανότητα οφείλεται στη μεταφορά του από το XBOX, την παιχνιδιομηχανή της Microsoft. Αυτό είναι καλό, καθώς δεν υπάρχει ανάγκη αλλαγής CD, αλλά από την άλλη πλευρά αποξενώνει τους λιγοστούς χρήστες που δεν έχουν αποκτήσει ακόμα κάποιο DVD drive. Αυτό που μας κάνει να απορούμε είναι γιατί απαιτεί τουλάχιστον 3.5 GB χώρο στο δίσκο. Αν είναι έτσι, τι να το κάνουμε το DVD-ROM; Αρνητική κρίνεται επίσης και η έλλειψη multiplayer, είναι παιχνίδι που προσφέρεται για δικτυακές συγκρούσεις. Η υποστήριξη για multiplayer θα προστεθεί στο παιχνίδι στο μέλλον, σύμφωνα με την THQ, αλλά αυτό δεν αλλάζει την εικόνα του προϊόντος που έχουμε στα χέρια μας. Δεν είναι ωραίο πράγμα να



βλέπεις μια επιλογή στο μενού και να μην μπορείς να τη χρησιμοποιήσεις. Στο κάτω-κάτω δεν αγοράζεις demo, πλήρη τίτλο αγοράζεις!

Παρά την σχετική έλλειψη βάθους και την έλλειψη μεγάλων πρωτοτυπιών στο σχεδιασμό, το Yager είναι ένα παιχνίδι που σίγουρα θα απολαύσουν οι φίλοι των space combat sims, ιδιαίτερα όσοι έπαιξαν και αγάπησαν τη σειρά Wing Commander. Πέρα από διασκεδαστικό, το παιχνίδι είναι επίσης πανέμορφο, κάτι που το κάνει απαραίτητη αγορά για όσους θέλουν να δουν τι μπορεί να κάνει το νέο τους μηχάνημα!

Φ. Χαροκόπος

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7.5

ΕΙΔΟΣ Space Combat Sim

ΕΚΔΟΤΗΣ THQ

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Yager Studios

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-1GHz, 256MB RAM, 32 MB κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει

το PS2 Magazine που κυκλοφορεί



PS2 Magazine

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Ο Tony Hawk επιστρέφει σε έναν πλέον ανανεωμένο τίτλο από την Activision!



KILLZONE

Δείτε σε πρώτη παρουσίαση το νέο και πολλά υποσχόμενο PS2 τίτλο!

ΔΩΡΟ ACTION REPLAY™ CHEATS CD!

ΑΠΟΚΛΕΣΤΙΚΑ ACTION REPLAY™ PS2 CHEATS

PS2 CHEATS CD
Magazine Cheats για το πιο hot παιχνίδι του PlayStation!

ΑΚΟΜΑ ΚΩΔΙΚΟΙ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ:
 ■ ENTER THE MATRIX ■ WRAITH OF HEAVEN
 ■ RECYCULATION RESURRECTION ■ THE GETAWAY

POWERED BY
AR ACTION REPLAY™
LITE VERSION

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Το καλύτερο Need for Speed
THIS ΣΕΙΡΑΣ ΕΙΝΑΙ ΕΓΩ!
digitized by greekcm.gr

Καλό σενάριο, ευχάριστα απλό gameplay.

Απρόσεκτο τεχνικά, έλλειψη δημιουργικότητας σε όλους τους τομείς.



Καταλάβατε γιατί το λένε Fire Warrior;



Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων βγαίνει απευθείας από το Warhammer 40k.

Fire Warrior

Φωτιά στα πατζάκια μας!

Μερικές φορές η αγορά σε κάνει να αναρωτιέσαι.

Έχεις ένα PC, το μηχάνημα που ουσιαστικά γέννησε τα FPS (first person shooter). Είναι ένα είδος παιχνιδιού που πραγματικά ευδοκμεί στους υπολογιστές. Κυκλοφορούν εκατοντάδες παιχνίδια του είδους, πολλά από τα οποία είναι καλά έως πολύ καλά. Δύο από τους πιο πολυαναμενόμενους τίτλους στην ιστορία του PC gaming είναι FPS. Στις συλλογές μας υπάρχουν δεκάδες καλά FPS, τα οποία παίζουμε μόνοι μας ή δικτυακά. Ποιος ο λόγος λοιπόν να βλέπουμε στα ράφια τίτλους όπως το Fire Warrior; Αν οι ιθύνοντες της THQ έκαναν μια στοιχειώδη έρευνα αγοράς θα έβλεπαν ότι το τελευταίο πράγμα που χρειαζόμαστε είναι άλλο ένα κακό FPS. Όντως αγαπητοί μας αναγνώστες, μπροστά μας έχουμε αυτό το περιβόητο είδος, ένα κακό FPS. Μιλάμε όμως για πραγματικά κακό FPS. Έναν τίτλο που του αξίζει να μνημονεύεται στην ίδια πρόταση με το Daikatana (ανατριχίλα).

Ο κόσμος του Warhammer ζωντανεύει

Εντάξει, ίσως ήμασταν λίγο υπερβολικοί. Το παιχνίδι έχει ένα λόγο ύπαρξης και αυτός είναι η σχέση του με το σύμπαν του Warhammer 40.000. Όσοι ανάμεσα σας ασχολούνται με role playing games ή με wargames με μινιατούρες, σίγουρα θα γνωρίζετε το Warhammer στις διάφορες εκδόσεις του, fantasy και sci fi. Πρόκειται για έναν πλούσιο και σκοτεινό κόσμο, είτε μιλάμε για τη fantasy έκδοση, είτε για τη sci fi. Ως ιδέα ήταν καλή: Ο παίκτης καλείται να παίξει το ρόλο ενός Fire Warrior, μιας από τις βασικές στρατιωτικές μονάδες του Warhammer 40.000. Με αυτό τον τρόπο ο παίκτης που αγαπά τον κόσμο του Warhammer, μπορεί να τον γνωρίσει ακόμα καλύτερα και από διαφορετική σκοπιά. Όλα καλά μέχρι εδώ. Εξίσου καλή ιδέα ήταν να σχεδιαστεί το παιχνίδι εμπλουτίζοντας το gameplay με ένα αρκετά βαθύ (για FPS πάντα) σενάριο. Ο νεαρός Kais, ένας Fire Warrior από την φυλή των Ταυ καλείται να υπερασπιστεί τον πλανήτη του από την εισβολή της Imperium, της αυτοκρατορίας των ανθρώπων. Θα πρέπει εδώ να σημειωθεί ότι αν και η ιστορία έχει τα καλά της σημεία, η αφήγηση γίνεται χωρίς τη χρήση κινηματογραφικών σκηνών, απλά μέσω διαλόγων, κάτι που δεν θα ήταν κατακριτέο σε καμιά περίπτωση αν είχε γίνει με



Του ρίχνω, αλλά δεν συγκινείται!

πιο δημιουργικό τρόπο, όπως γίνεται για παράδειγμα στο Half Life 1.

Μια που αναφέραμε το Half Life, θα πρέπει να πούμε ότι η Kuju, η ομάδα ανάπτυξης του παιχνιδιού, προσπαθεί να ενσωματώσει στον τίτλο της όσο το δυνατόν περισσότερα στοιχεία από τα πιο επιτυχημένα FPS της αγοράς. Έτσι, θα δείτε ομαδικές επιθέσεις αλλά Halo, κάποια εντυπωσιακά cut-scenes στο στυλ του Half Life και γενικά θα παρατηρήσετε μια τάση αντιγραφή η οποία αν και δικαιολογημένη, δεν είναι και τόσο επιτυχημένη.

Τεχνικές ανωμαλίες

Όσον αφορά τον τεχνικό τομέα του τίτλου, εδώ τα πράγματα είναι ακόμα πιο άσχημα. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε αρχικά για ps2 και φαίνεται. Το ζήτημα είναι ότι ούτε στο ps2 θα κέρδιζε βραβεία για τα γραφικά του, σκεφτείτε τι γίνεται στο PC. Τα

particles είναι ασαφή, οι υφές χαμηλής ανάλυσης, τα μοντέλα διαθέτουν χαμηλό αριθμό πολυγώνων και σαν να μην έφταναν αυτά, παρατηρούνται και πτώσεις στο frame rate! Για να μην αρχίσουμε να μιλάμε για τα τεχνικά bugs...

Δεν μπορεί να κατηγορήσει κανείς μια εταιρεία αν δεν καταφέρει να ξεπεράσει τα "ιερά τέρατα" του χώρου. Δεν είναι δυνατόν όλοι να βγάζουν Halo και Half Life. Αυτό για το οποίο μπορεί όμως κάποιος να την κατηγορήσει είναι για πρόχειρη δουλειά που προσπαθεί να βασιστεί σε άλλα παιχνίδια και εξωγενείς παράγοντες για να δικαιολογήσει τη θέση της στα ράφια των καταστημάτων. Σε τελική ανάλυση, το Fire Warrior είναι ένα παιχνίδι που καλά θα κάνετε να αποφύγετε, ακόμα και αν είστε οπαδοί του Warhammer

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

3

Φ. Χαροκόπος

ΕΙΔΟΣ First Person Shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ THQ

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Kuju

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PII-450, 128MB RAM, 16MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Από 2 έως 32 παίκτες, split-screen, LAN και Internet



Η αρχιτεκτονική είναι κάπως αραιή.



Πολύς κόσμος.

Conflict: Desert Storm 2

Επιχείρηση...αποτυχία!

Πριν μερικούς μήνες η Βρετανική εταιρία Pivotal Games κυκλοφόρησε ένα squad based shooter με το όνομα Conflict: Desert Storm. Αν και το budget για το παιχνίδι ήταν αρκετά χαμηλό, κάτι που φαινόταν άλλωστε, το CDS πήγε παραδόξως της Pivotal, καλά φτάνοντας μάλιστα στις πρώτες θέσεις των charts. Αυτό ίσως να οφείλεται στο γεγονός ότι το παιχνίδι κυκλοφόρησε την εποχή των βομβαρδισμών στο Ιράκ από τις ΗΠΑ και το θέμα του παιχνιδιού ήταν για τον πρώτο πόλεμο στην ίδια περιοχή. Σε πολλούς όμως άρεσαν οι καλοστημένες αποστολές και η καλή χρήση των εντολών που υπήρχαν στο παιχνίδι. Όποιος και να ήταν ο λόγος για την καλή πορεία του παιχνιδιού, το γεγονός αυτό ώθησε την Pivotal στην δημιουργία της συνέχειας του τίτλου με το όνομα Conflict: Desert Storm 2.

Τώρα πολλοί θα απορούν τι αλλαγές μπορεί να έχει προλάβει να κάνει η Pivotal μέσα σε ένα διάστημα λίγων μηνών. Ουσιαστικά πολύ λίγες, πέρα από κάποια νέα όπλα, βελτιωμένα γραφικά (του πρώτου ήταν κάτι χειρότερο από άσχημα) και animations και καλύτερο σύστημα ανάθεσης αποστολών. Πέρα από αυτά το παιχνίδι είναι ακριβώς το ίδιο με το πρώτο. Όσοι από εσάς λοιπόν περιμένουν να βρουν κάτι καινούργιο στη συνέχεια του τίτλου τό-

τε θα πρέπει να μάθετε ότι θα απογοητευτείτε.

Όσον αφορά το σενάριο του παιχνιδιού, δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο και θα λέγαμε ότι μάλλον είναι αναμενόμενο. Έχετε στον έλεγχό σας μια τετραμελή ομάδα από άνδρες της SAS ή της ομάδας Δέλτα στα χρώματα του Ιράκ κατά το έτος 1991. Με άλλα λόγια στον πόλεμο του Κόλπου. Χρησιμοποιώντας διαφόρων ειδών τακτικές, ανάλογα με την περίπτωση, θα πρέπει να φέρετε εις πέρας τις διάφορες αποστολές. Η ομάδα σας αποτελείται από στρατιώτες που είναι ειδικευμένοι ο καθένας σε διαφορετικούς τομείς. Ο αρχηγός της ομάδας σας, ο Bradley, είναι ένας έμπειρος στρατιώτης που μεταφέρει έναν Laser Designator για να καλεί αεροπορικές επιδρομές σε στόχους που ορίζει. Ο Foley είναι ο Sniper της ομάδας, ο Conners είναι ειδικευμένος στην χρήση βαρέων όπλων και ο Jones είναι ειδικευμένος στις δολιοφθορές.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός, επιτρέποντάς σας να αλλάζετε ανάμεσα στα μέλη της ομάδας και να οργανώνετε το inventory του καθενός με ευκολία. Ο χειρισμός της κάμερας είναι εξ ίσου απλός όπως και η διευθέτηση των διάφορων εντολών.

Λίγες αλλαγές και λίγη ουσία

Το παιχνίδι αποτελείται από 14 αποστολές στις οποίες πρέ-

πει να φέρετε εις πέρας κάποιες υπό-αποστολές όπως την καταστροφή κάποιων εγκαταστάσεων ή την απόδρασή σας από κάποιο μέρος. Η δυσκολία του παιχνιδιού δεν είναι ιδιαίτερη αφού τα αντικείμενα των αποστολών ακολουθούν ένα γραμμικό μονοπάτι και οι εχθροί είναι εύκολοι αντίπαλοι ακόμα και αν παίζετε στο Hard. Το μόνο που σίγουρα θα σας δυσκολέψει λίγο και θα σας βάλει σε σκέψεις είναι το γεγονός ότι μπορείτε να κάνετε save μόνο δύο φορές. Πρέπει λοιπόν να παίζετε αρκετά πριν κάνετε ένα save και να κρίνετε σωστά πότε είναι απαραίτητο. Μπορεί να ακούγεται άσχημο αυτό αφού μια λάθος κρίση μπορεί να σας αναγκάσει να παίζετε συνέχεια ένα μεγάλο μέρος μιας αποστολής μέχρι να την τελειώσετε, αλλά αν δεν υπήρχε κι αυτό το παιχνίδι θα ολοκληρωνόταν σε χρόνο ρεκόρ.

Η μεγάλη βελτίωση του παιχνιδιού έχει γίνει στην AI. Προβλήματα στο path finding δεν υπάρχουν πλέον και οι εχθροί ανταποκρίνονται αρκετά καλά στην παρουσία σας κάνοντας άλματα για να πάρουν θέση κάλυψης και προσέχοντας πολύ στο πως θα σας προσεγγίσουν. Τα μέλη της ομάδας σηματοδοτούν πολύ καλύτερα πλέον και υπακούουν σωστά και έξυπνα στις εντολές σας. Η καλή AI σε συνδυασμό με το σύστημα στατιστικών για τα μέλη της ομάδας σας είναι ίσως το καλύτερο τμήμα του παι-

χνιδιού. Ανά μερικά επίπεδα μπορείτε να βελτιώσετε κάποιες ικανότητες των στρατιωτών σας ανάλογα με το τι έχουν καταφέρει μέχρι εκεί.

Δυστυχώς, όλα τα καλά του παιχνιδιού σκιάζονται από τα άσχημα, αν και βελτιωμένα σε σχέση με το πρώτο, γραφικά. Απλά, καθόλου εντυπωσιακά και ψεύτικα. Ο ήχος κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα με ένα βαρετό soundtrack και το voiceover να είναι δύσκολο να το ακούσετε μερικές φορές.

Εν τέλει το παιχνίδι δεν προσφέρει ουσιαστικά τίποτα καλύτερο σε σχέση με το πρώτο. Οι λάτρες των squad based shooters σίγουρα θα βρουν κάποια όμορφα πράγματα στο παιχνίδι, αλλά ακόμα κι αυτοί θα κουραστούν γρήγορα από τα άσχημα γραφικά και τον ήχο του παιχνιδιού. Ακούγεται ότι η Pivotal ετοιμάζει και τρίτο παιχνίδι για τον τίτλο αυτό. Ελπίζουμε να μην βιαστεί και να κάνει κάτι αξιόλογο.

Αντώνης Πέτρου

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

6

ΕΙΔΟΣ Squad Based Shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Gotham Games

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Pivotal Games

ΑΠΑΙΤΗΣΙΣ PII-300MHz, 64MB RAM

MULTIPLAYER Από 1-έως 32 παίκτες σε LAN, Internet

Καλή AI, όμορφος ήχος και ατμόσφαιρα. Η προσθήκη του multiplayer.

Τα γραφικά είναι παλιά, το σενάριο είναι γραμμικό και μερικές φορές επαναλαμβάνεται.



Άδειασέ το όλο!



Βρε μπελός που μας βρήκε...!

HALO Combat Evolved

Ήρθε με καθυστέρηση

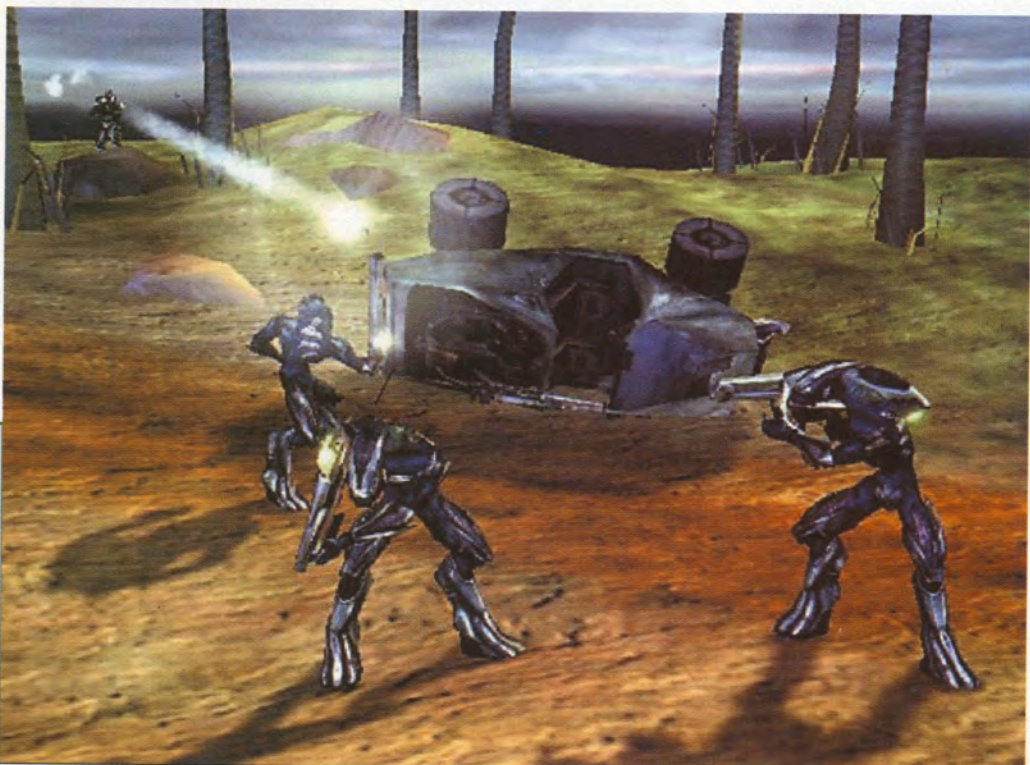
Ακούμε σε μια συζήτηση με θέμα το gaming το όνομα της κονσόλας της Microsoft Xbox και το πρώτο παιχνίδι που μας έρχεται στο μυαλό δεν είναι άλλο από το Halo, το παιχνίδι το οποίο σημάδεψε την κυκλοφορία του Xbox, αλλά και ένα μεγάλο μέρος από gamers. Οι περισσότεροι θα ξέρετε ότι το παιχνίδι ήταν αρχικά προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει για PC από την Bungie, αλλά τελικά δέχτηκε την πρόταση της Microsoft να κυκλοφορήσει αποκλειστικά για Xbox. Μετά από περίπου δύο χρόνια αναμονής, λαχτάρας και πολλών άλλων συναισθημάτων, το Halo επιτέλους κυκλοφόρησε για το PC. Όταν έφτασε το παιχνίδι στο γραφείο μας όλοι κοιτάξαμε την συσκευασία με ένα χαζό χαμόγελο παρόλα που κάποιοι το είχαν ήδη παίξει στο Xbox. Χωρίς δεύτερη κουβέντα το CD μπήκε εκεί που είναι προορισμένο να μπει και το autorun εμφάνισε το menu εγκατάστασης στην οθόνη του

υπολογιστή - η τρίχα κάγκελο, το χαζό χαμόγελο ακόμα σχηματισμένο στα πρόσωπα μας και η αναμονή των περίπου πέντε λεπτών της εγκατάστασης του παιχνιδιού στον δίσκο έμοιαζαν με ατελείωτες ώρες. Τα λεπτά πέρασαν και το παιχνίδι ξεκίνησε...

Έτος 2552 και ο πλανήτης Γη υπάρχει ακόμα, δυστυχώς όμως με μεγάλο πρόβλημα υπερπληθυσμού. Το πρόβλημα αυτό ανά-

γκασε πολλούς κατοίκους να ψάξουν για άλλους κόσμους για να αποικίσουν. Η τεχνολογία έχει καταφέρει να φτάσει σε σημείο να ξεπερνά την ταχύτητα του φωτός, πράγμα που βοηθάει την έρευνα για νέα κατοικήσιμα ηλιακά συστήματα. Εκατομμύρια άνθρωποι ζούνε πλέον σε άλλα συστήματα με το μεγαλύτερο βάρος να έχει πέσει στον πλανήτη Reach. Τριάντα-δύο χρόνια πριν όμως οι άνθρωποι είχαν την

πρώτη τους επαφή με εξωγήινους, τους Covenant, οι οποίοι επιτέθηκαν σε ένα σκάφος των ανθρώπων για θρησκευτικούς λόγους. Η United Nations Space Command (UNSC) ανακοίνωσε ότι κανένα σκάφος δεν πρέπει να οδηγήσει τους Covenant κοντά στη Γη ακόμα κι αν χρειαστεί να καταστραφεί. Την ίδια στιγμή διεξάγεται μια επιστημονική έρευνα για την δημιουργία υπέρ-στρωμάτων ώστε να αντιμετωπίσουν



ΕΙΔΟΣ First-Person Shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Microsoft

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Bungie

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-733MHz,
128MB RAM, 32MB 3D κάρτα
γραφικών

MULTIPLAYER Από 1 έως 16
παίχτες σε LAN, Internet

τους Covenant. Δυστυχώς ο πλανήτης Reach δέχτηκε επίθεση και η αποικία καταστράφηκε αφήνοντας τους εξωγήινους προ των πυλών. Μόνο ένα αστρόπλοιο κατάφερε να αποδράσει, το Pillar of Autumn, με τον μοναδικό υπερστρατιώτη, κάνοντας ένα άλμα στο διάστημα με το οποίο βρέθηκε σε έναν άλλο πλανήτη γύρω από τον οποίο περιστρέφεται ένας τεχνητός κόσμος σε μορφή δαχτυλιδιού. Το δαχτυλίδι έχει θρησκευτική σημασία για τους Covenant. Εσείς είστε ο μοναδικός υπερστρατιώτης που έχει μείνει, με το όνομα Master Chief και πρέπει να κάνετε μια ύστατη προσπάθεια για να σταματήσετε την επίθεση των Covenant στη Γη.

Παλιά καλά και όμορφα

Όπως είπαμε και πιο πάνω το παιχνίδι ήταν προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει αρχικά για PC, άρα η μεταφορά του από την κονσόλα δεν ήταν ιδιαίτερα δύσκολη δουλειά για την εταιρία. Φυσικά, έχουν γίνει αρκετές αλλαγές και προσθήκες, όλες προς βελτίωση του παιχνιδιού. Οι αποστολές είναι ακριβώς οι ίδιες με αυτές στην κονσόλα. Ο σχεδιασμός των αποστολών είναι ο ίδιος διατηρώντας την καταπληκτική ατμόσφαιρα που υπάρχει. Η Τεχνητή Νοημοσύνη και για τους συμπολεμιστές αλλά και για τους εχθρούς παραμένει πολύ καλή, αν και δεν είναι κάτι που καταπλήσσει πλέον αφού υπάρχουν ήδη άλλα παιχνίδια με εξ ίσου ή καλύτερη AI. Ακόμα κι έτσι όμως η AI συναγωνίζεται τα σημερινά επίπεδα αν και είναι ήδη δύο χρόνων. Αυτό μάλλον είναι ένας έπαινος για το παιχνίδι παρά μειονέκτημα. Οι εχθροί λειτουργούν ευφρέστα σε πολλές στιγμές, παίρνοντας σωστές θέσεις μάχης, αποφεύγοντας τα πυρά σας ή ψάχνοντας μέρη να κρυφτούν και

να στήσουν ενέδρα. Αυτό σημαίνει ότι σε καμία περίπτωση δεν θα μπορέσετε να χαλαρώσετε και να αφήσετε τα χέρια σας από το ποντίκι και το πληκτρολόγιο.

Μια που αναφέραμε το ποντίκι και το πληκτρολόγιο είναι ώρα να αναφερθούμε στον χειρισμό. Φυσικά, από την στιγμή που ακούσαμε ότι το Halo θα κυκλοφορήσει για PC ένα από τα πράγματα που περιμέναμε ήταν ο έλεγχος της κάμερας με το ποντίκι και ο χειρισμός με το πληκτρολόγιο. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι ο χειρισμός ποντίκι-πληκτρολόγιο είναι κατά πολύ καλύτερος από το gamepad. Η κίνηση, η αλλαγή όπλων, οι ενέργειες και όλες οι άλλες κινήσεις γίνονται από το πληκτρολόγιο. Το ποντίκι φυσικά έχει τον έλεγχο της κάμερας, το πλήκτρο για να πυροβολείτε καθώς και για την ρήψη χειροβομβίδων. Πολύ καλύτερος είναι και ο χειρισμός των οχημάτων που υπάρχουν στο παιχνίδι. Βέβαια, στο παιχνίδι υπάρχει ένα μενού στο οποίο μπορείτε να ορίσετε εσείς ποια πλήκτρα θα κάνουν τις ενέργειες που θέλετε. Ένα παιχνίδι σαν το Halo χρειάζεται ακρίβεια και ταχύτητα κυρίως στο θέμα της σκόπευσης και η χρήση του ποντικιού διευκολύνει πολύ αυτό τον τομέα. Όσοι όμως επιθυμούν να παίξουν το παιχνίδι με gamepad η επιλογή υπάρχει ακόμα.

Με μεγάλη μας χαρά είδαμε τους χρόνους φόρτωσης του παιχνιδιού να έχουν γίνει ακόμα πιο μικροί από της κονσόλας - τόσο μικροί που δεν υπάρχει καν οθόνη φόρτωσης και πολλές φορές δεν καταλαβαίνετε καν ότι φόρτωσε κάτι. Ανά τακτά χρονικά διαστήματα το παιχνίδι κάνει αυτόματα quicksave κάθε φορά που περνάτε από ένα checkpoint.

Φυσικό επόμενο από την με-



Εχθρός στα δεξιά!

ταφορά του παιχνιδιού σε PC είναι η βελτίωση των αναλύσεων. Το παιχνίδι μπορεί πλέον να παίξει σε αναλύσεις μεγαλύτερες από την χαμηλή 640x480 της κονσόλας, όπως 1024x768 και υψηλότερες. Βέβαια, αν και τα γραφικά είναι αρκετά παλιά χρειάζεστε μια δυνατή κάρτα γραφικών της τάξεως των 128MB. Όσο αφορά την παλαιότητα των γραφικών που αναφέραμε πιο πάνω δεν πρέπει να ανησυχείτε ιδιαίτερα. Μπορεί όντως τα ήδη δύο χρόνων γραφικά του Halo να φαίνονται κάπως ξεπερασμένα, όμως ακόμα κι έτσι είναι αρκετά όμορφα. Πολλά εφέ έχουν ξαναφτιαχτεί αρκετά βελτιωμένα για να προσαρμοστούν στο PC όπως το transparency, το night vision και άλλα. Η φυσική του παιχνιδιού, ένας από τους τομείς για τον οποίο έγινε γνωστό το Halo, είναι η ίδια με της κονσόλας αφού δεν χρειάζεται να αλλάξει. Βέβαια, για όσους δεν το γνωρίζουν, το παιχνίδι εξελίσσεται σε έναν εξωγήινο κόσμο και οι υπερβολές δεν μπορούν να λείπουν, χωρίς όμως να βλάπτουν το παιχνίδι και την ατμόσφαιρά του. Δοκιμάστε να πετάξετε μια χειροβομβίδα σε ένα εξωγήινο και δείτε πως θα πι-

ναχτεί στον αέρα. Τα οχήματα ανταποκρίνονται φανταστικά μέσα στο περιβάλλον. Αν θα μπορούσαμε να βρούμε μια διαφορά από την κονσόλα τότε αυτή είναι στον σχεδιασμό των μοντέλων τα οποία έπρεπε να φτιαχτούν από την αρχή λόγω κάποιων τεχνολογικών διαφορών ανάμεσα στα δύο συστήματα. Αυτό βέβαια δεν πάει να πει ότι δεν είναι καλά σχεδιασμένα. Απλά ελάχιστα διαφορετικά.

Ο Master Chief και τα οχήματά του

Όσο αφορά τον πρωταγωνιστή, τον Master Chief, δεν υπάρχουν πολλά πράγματα να πούμε αφού οι μόνες στιγμές που φαίνεται είναι σε κάποια cutscenes. Μπορούμε όμως να πούμε για το πώς λειτουργεί ο ίδιος. Ο Master Chief προστατεύεται από μια υπερσύγχρονη πανοπλία με το όνομα Mjolnir. Όχι δεν έχει σχέση με το γνωστό σφυρί! Είναι η κύρια προστασία για τον ήρωά μας. Αντί να υπάρχει ένας συνδυασμός health-armor, που συμβαίνει στα περισσότερα παιχνίδια, εδώ αυτό που πρέπει να σας απασχολεί είναι η ενέργεια της πανοπλίας σας η οποία έχει την ικανό-



Πανοραμική θέα.



Φέρτε τα λουκάνικα μάγκες!



Να και η Mjolnir.

τητα να ανανεώνεται αρκετά γρήγορα. Κάθε φορά που δέχετε χτυπήματα, η ενέργεια της πανοπλίας σας πέφτει. Όταν φτάσει σε χαμηλά στάδια είναι στιγμή για να τρέξετε να κρυφτείτε αλλιώς θα είστε πολύ ευάλωτοι. Αυτό είναι ένα ακόμα πολύ καλό χαρακτηριστικό του gameplay. Το πόσο θα αντέξετε σε μια μάχη εξαρτάται από το πόσο σωστά παίρνετε θέσεις ώστε να είστε κοντά σε σημεία να κρυφτείτε για να αναρρώσει η πανοπλία σας. Δεν υπάρχουν πλέον τα αμέτρητα health packs διάσπαρτα στο έδαφος. Λίγα και χρήσιμα. Ένα ακόμα πρωτότυπο χαρακτηριστικό του gameplay είναι η δυνατότητα μεταφοράς μόνο δύο όπλων κάθε φορά συν των χειροβομβίδων. Αυτό σας αναγκάζει να σκέφτεστε καλά πριν πετάξετε ένα όπλο για να πάρετε ένα άλλο. Το σίγουρο είναι ότι πολύ γρήγορα θα ξεφορτωθείτε το assault rifle που έχετε από την αρχή αφού είναι το πλέον άχρηστο όπλο του παιχνιδιού. Δεν μπορεί να κάνει καν zoom και πρέπει να αδειάσετε έναν ολόκληρο γεμιστήρα για να σκοτώσετε έναν Elite.



Νεκρό τον κόβω...

Ένα μοναδικό κομμάτι του παιχνιδιού είναι τα οχήματα που μπορείτε να πάρετε από τα οποία κανένα δεν λείπει από αυτά της κοσμάδας. Όταν παίρνετε ένα όχημα αυτόματα το παιχνίδι αλλάζει σε third-person view έτσι ώστε να μπορείτε να οδηγήσετε καλύτερα. Ο χειρισμός εύκολος και εθιστικός. Με το ποντίκι ορίζετε την διεύθυνση του οχήματος και πατάτε γκάζι. Το πρώτο όχημα που παίρνετε είναι ένα Warthog το οποίο είναι ένα τζιπ με ένα πανίσχυρο οπλοπολυβόλο φορτωμένο πίσω. Η αίσθηση είναι καταπληκτική και σίγουρα θα κάνετε πολλές βολτες μέχρι να βρείτε και να σκοτώσετε όλους τους άτυχους εξωγήινους. Το Warthog χρειάζεται δύο άτομα - έναν που οδηγεί, αυτός θα είστε πάντα εσείς και έναν να χειρίζεται το οπλοπολυβόλο. Μπορείτε βέβαια να σταματήσετε και να ανέβετε πάνω στο όπλο εσείς και να αρχίσετε να γαζώνετε ότι βρείτε. Άλλα οχήματα είναι τα Scorpion tank, Ghost Hovercraft και Banshee fighter (θα πάθετε πλάκα όταν το βρείτε).

Ο ήχος είναι ένα ακόμα καταπληκτικό μέρος του Halo. Το Halo

στο PC υποστηρίζει ήχο για σύστημα 7.1 surround. Τα πάντα αλλάζουν όταν οι ήχοι έρχονται στα αυτιά σας από δυο και τρεις πλευρές ταυτόχρονα μεταφέροντας την εξωγήινη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού μέσα στο στίπτι σας.

Μεταφέροντας όμως το παιχνίδι σχεδόν αυτούσιο από το Xbox στο PC μεταφέρθηκαν και τα μειονεκτήματα του παιχνιδιού. Μερικά επίπεδα κυρίως τα μεγάλα, όπως στο The Library, το παιχνίδι φαίνεται να επαναλαμβάνεται καταλήγοντας να είναι αρκετά μονότονο και βαρετό. Ένα άλλο μειονέκτημα είναι η γραμμικότητα του σεναρίου, αν και δεν μπορούμε να πούμε ότι το παιχνίδι έχει κάποιο ιδιαίτερο σενάριο. Ο Master Chief έχει μαζί του για βοηθό μια εικονική κοπέλα με το όνομα Cortana, η οποία τον καθοδηγεί σχεδόν σε όλη την διάρκεια του σεναρίου. Έτσι, είστε υποχρεωμένοι να ακολουθείτε τις υποδείξεις της γιατί δεν μπορείτε να κάνετε κάτι άλλο. Οι σχεδιαστές βρήκαν έτσι έναν εύκολο τρόπο για να προχωράει το σενάριο του παιχνιδιού. Ευτυχώς, η σκηνοθεσία των cutscenes και πολλά action sequences καταφέρουν να καλύψουν αυτό το πρόβλημα αρκετά καλά. Το σημαντικότερο όμως πρόβλημα του Halo είναι η ξαφνική πτώση του frame rate (ακόμα και 10-15 fps) κυρίως μέσα στα κτίρια. Ακόμα και σε αρκετά ισχυρά μηχανήματα το φαινόμενο αυτό υπάρχει, αρκετά περιορισμένο βέβαια (αυτό μας έλειπε τώρα), πράγμα που έρχεται σε αντίθεση με τις ελάχιστες απαιτήσεις του παιχνιδιού.

Και Multiplayer!

Ας αφήσουμε όμως τα λιγοστά προβλήματα του παιχνιδιού και ας ασχοληθούμε με κάτι εντελώς

καινούργιο για το Halo. Το multiplayer mode! Ήταν ευνόητο ότι από την στιγμή που θα έβγαине το παιχνίδι για PC θα υπήρχε και multiplayer mode. Δεν μιλάμε για τα split screen και την LAN επιλογή που υπήρχε στο Xbox, αλλά για ολόκληρη υποστήριξη multiplayer παιχνιδιών για το Internet. Modes όπως τα Deathmatch, Capture the Flag, Oddball και King Of The Hill όλα υπάρχουν στο multiplayer mode του Halo. Πέρα από τα modes αυτά υπάρχουν διάφορες ρυθμίσεις προσθέτοντας ομαδικό παιχνίδι, χρόνους για respawn και άλλα πολλά. Μπορείτε να ορίσετε ποιες ομάδες θα έχουν κάποια οχήματα. Μαζί με όλα αυτά υπάρχουν επιπλέον έξι νέοι χάρτες για το multiplayer. Δυστυχώς, στο multiplayer παιχνίδι δεν υπάρχει το cooperative mode.

Τελικά, το Halo είναι αυτό ακριβώς που θα θέλαμε να παίζουμε πριν κάποια χρόνια. Σήμερα, ίσως να μην μπορεί να βρεθεί στη θέση που πρέπει αφού κακά τα ψέματα τα γραφικά του φαίνονται αρκετά παλιά. Βέβαια, η AI, ο ήχος, η φυσική και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού κάνουν το παιχνίδι να μπαίνει ψηλά στο Hall of Fame των PC games και μαζί με την προσθήκη του multiplayer mode είναι σίγουρο ότι θα ικανοποιήσει με το παραπάνω τους παίχτες. Ο έλεγχος με το ποντίκι και το πληκτρολόγιο προσθέτει μια νέα αίσθηση στο gameplay. Όλα αυτά μαζί κάνουν το παιχνίδι κάτι παραπάνω από εθιστικό υπερκαλύπτοντας τα κάποια παλιά στοιχεία του. Αν το παιχνίδι είχε βγει πρώτα σε PC σήμερα θα μιλάγαμε ακόμα για αυτό το παιχνίδι.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

8.5

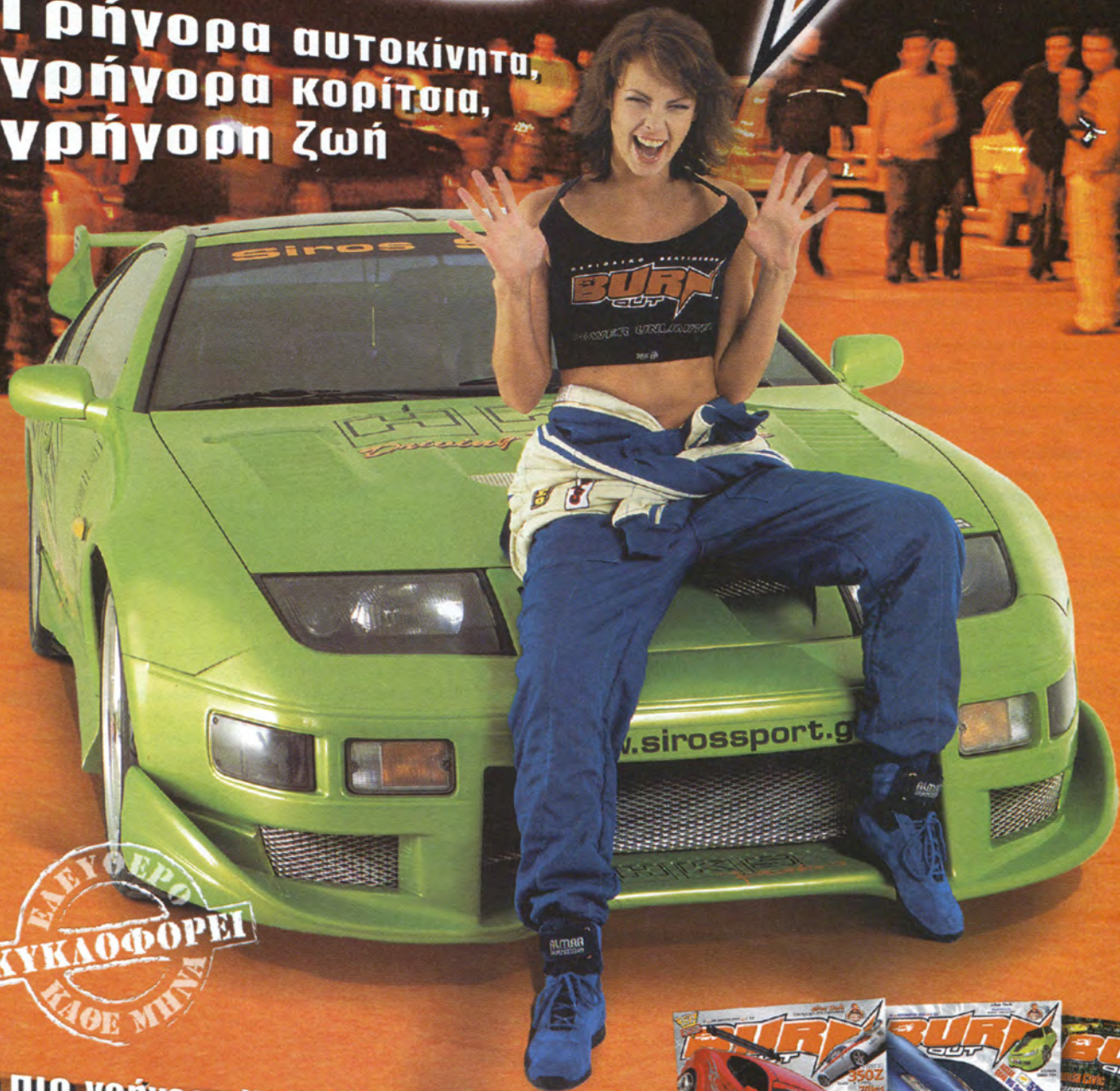
Μηνάς Νοταράς



Π Ε Ρ Ι Ο Δ Ι Κ Ο

BURN OUT

Γρήγορα αυτοκίνητα,
γρήγορα κορίτσια,
γρήγορη ζωή



ΕΛΕΥΘΕΡΟ
ΚΥΚΛΟΦΕΡΕΙ
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

Το πιο γρήγορο lifestyle των 00's ξεκύνεται
από τις σελίδες του Burn out

Ζήτησέ το πριν τον εισαγγελέα!



ΕΚΔΑΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ
ΕΠΙΜΟΤΕΧΝΑ

Call of duty

Ο τρόμος της μάχης

Δεν έχετε παρά να περάσετε μια βόλτα από το Σύνταγμα για να θυμηθείτε τον Άγνωστο Στρατιώτη. Αγάλματα και γενναίων πολεμιστών, σπληαρχηγών και στρατηγών, θα βρείτε σε όλα τα έθνη του πλανήτη αυτού- όλοι οι λαοί έχουν περάσει πολέμους και έχουν χάσει παλικάρια για να κερδίσουν αυτό που θέλουν. Είναι αυτά τα παλικάρια που με το πέραςμα του χρόνου, χάνονται από τη μνήμη μας. Τους πολέμους δεν τους κερδίζουν οι μεγάλοι στρατηγικοί και τα επιτελεία, αλλά οι κοινοί φαντάροι που ακούν το Κάλεσμα της πατρίδας, που δίνουν 'και την τελευταία ρανίδα'.

Το παιχνίδι αυτό έχει αυτό το σκοπό: να εξυμνήσει τον άγνωστο στρατιώτη, τον αληθινό ήρωα που κανείς δεν γνώρισε, τον πιστορικά που νίκησε τον πόλεμο. Είναι το πρώτο ίσως shooter που προσεγγίζει τον Β Παγκόσμιο Πόλεμο από αυτή την σκοπιά και από το γεγονός και μόνο αυτό, διαφαίνεται ίσως η αυθεντικότητα του τίτλου.

Τρία έθνη- ένας πόλεμος

Υπάρχουν τέσσερα campaigns στην ουσία, τρεις χώρες, τρεις ήρωες. Υπάρχει έτσι το αμερικανικό campaign, το βρετανικό και το ρωσικό- campaigns με ξεχωριστό χαρακτήρα, όχι μόνο στα γραφικά, αλλά και στο gameplay. Οι διαφορές δηλαδή δεν είναι μόνο οπτικές: οι αμερικανοί κέρδισαν τον πόλεμο με τον μεγάλο αριθμό στρατευμάτων, οι βρετανοί με προσεχτικό σχεδιασμό έστειλαν μικρές δυνάμεις για να πετύχουν καίρια χτυπήματα στην γερμανική μηχανή του πολέμου και οι Ρώσοι... οι Ρώσοι απλά δεν μπορούσαν να κάνουν πίσω! Είχαν τον καιρό και το πείσμα του Βόρειου μαζί τους. Τις

τακτικές αυτές θα τις δείτε να υλοποιούνται και στο παιχνίδι, μέσα από 24 συνολικά αποστολές. Θα δείτε δηλαδή τους Ρώσους να ξεκινάνε χωρίς όπλα, μέσα σε σκηνές μάχης όπου πάνω από 300 τρελαμένοι στρατιώτες τρέχουν στο Στάλινγκραντ, τους άγγλους ελίτ κομμάντο να τριγυρνάνε σιωπηλά μέσα σε σοκάκια κατεστραμμένων πόλεων (τοποθετήσεις εκρηκτικών, έγγραφα και κατασκοπείες) και τους αμερικανούς με τις διμοιρίες αλεξιπτωτιστών να επιτίθενται μετωπικά. Υπάρχει αληθινά μεγάλη ποικιλία- η μεγαλύτερη ίσως που έχουμε δει σε τέτοιο παιχνίδι. Υπάρχει χαρακτήρας, ατμόσφαιρα, ψυχή και προσωπικότητα. Και να ξέρετε, ότι δεν είναι εύκολο να φανεί αυτό σε ένα shooter.

Mouse και pop-corn

Ίσως το παρόν review να είναι το μόνο που δεν χρειάζεται να ακολουθήσει τόσο πιστά την γνωστή δομή ανατομίας: γραφικά-ήχος-gameplay-επιλογές-αποστολές- όπλα και πάει λέγοντας. Κι αυτό γιατί διαθέτει τη λεγόμενη κινηματογραφική δράση, την εγγενή ροή που δεν υπόκειται σε τέτοια εξουχιστική και λογική μελέτη. Στο σύνολό του, το Call of Duty σε κάνει να φοβάσαι. Δεν μπορείς να απομονώσεις τα στοιχεία... ή μάλλον μπορείς, αλλά έτσι αδικείται το παιχνίδι. Ναι, τα γραφικά είναι αρκετά όμορφα και ναι, ο ήχος είναι πολύ καλοδουλεμένος, επαγγελματικά ηχογραφημένος. Τα μοντέλα είναι σωστά, οι χάρτες είναι μεγάλοι και τα objectives πολλά και ποικίλα. Αλλά όλα αυτά σταματούν όταν αρχίζετε να παίζετε. Γιατί πια δεν παίζετε, αλλά ζείτε.

Εξηγούμε: 22 μέλη της ομάδας ανάπτυξης είχαν δουλέψει με το Medal of Honor: Allied Assault. Άλλο ένα shooter που θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι πρόγονος του Call of Duty. Εκεί είχαμε δει για πρώτη φορά μια τόσο καλοστημένη και σκηνοθετημένη πορεία ενός χαρακτήρα: οι σφαίρες που σφυρίζουν δίπλα σας κι εκείνες που σκάνε στο εδαφος μόλις αριστερά. Μπροστά και δεξιά ένας στρατιώτης (που πέντε δευτερόλεπτα πριν ήταν πίσω σας), σκοτώνεται σε μια τεράστια έκρηξη όλμου. Από πάνω



Σιγά σιγά παιδιά.



"Πεδίο ελεύθερο".

περνάνε δύο μαχητικά και πίσω άλλο ένα λαβωμένο. Μια γρήγορη ματιά πίσω: στο βάθος ένας πυροβολημένος γερμανός σέρνεται για να πέσει σε ένα χαράκωμα. Κοιτάτε πάλι μπροστά- κάποιος ανέβηκε μόλις σε ένα πολυβολείο και γαζώνει τους άντρες αριστερά. Προχωράτε όμως στον πανικό. Ένας στρατιώτης έχει ζαράσει κάπου, πίσω από μια μάντρα και προσεύχεται. Σοκ. Σφαίρες παντού- εκρήξεις. Στο βάθος δεξιά πέφτουν αλεξιπτωτιστές. Ένα άρμα περνάει δεξιά, πίσω από τα κτίρια. Γίνονται κάτι εκρήξεις εκεί. Μπροστά εμφανίζονται φορητά. Πιο πίσω ακούγονται κι άλλες εκρήξεις. Σφαίρες βροχή, Φωνές. Κάποιος αξιωματικός σας φωνάζει από αριστερά- λίγο πριν τον γαζώσουν σφαίρες. Το μαχητικό που έβγαζε καπνούς πέφτει τελικά στο βάθος. Τα δάσος φλέγεται. Κάποιος σας φωνάζει από πίσω- γυρνάτε και τον βλέπετε να τον

κάνει κομμάτια μια χειροβομβίδα. Γυρνάτε μπροστά- μια χειροβομβίδα προσγειώνεται μπροστά σας.

Φότα... Κάμερα...

Το Medal of Honor: Allied Assault έδειξε τον δρόμο- ακολούθησαν πολλά. Το Call of Duty είναι η φυσική εξέλιξη και οι '22' ξέρουν τι κάνουν. Οι άνθρωποι ξέρουν να φτιάχνουν σκηνές δράσης με scripted events, σκηνοθετημένα τόσο καλά που οι σκηνές μάχης που ζωντανεύουν, κόβουν την ανάσα. Οι χάρτες είναι τόσο προσεχτικά σχεδιασμένοι, οι μονάδες (εχθρικές και φιλικές) κινούνται με τέτοιο τρόπο που σε κάνουν λίγο σημείο, αντιλαμβάνεστε ότι φοβάστε. Φοβάστε να προχωρήσετε, γιατί βρίσκεστε μέσα σε μια αληθινή μάχη. Αυτό τα λέει όλα: 'φοβάστε'. Αν υπήρχε βραβείο σκηνοθεσίας, θα το δίναμε στο Call of Duty.

Υπάρχει βέβαια και η άλλη

ΕΙΔΟΣ First Person Shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Activision

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Infinity Ward

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III
700MHz, 128 MB RAM, 32 MB
3D accelerator card

MULTIPLAYER 2 ως 32
παίκτες, Internet, Gamespy



Καλέστε για air strike!

όψη, σωστά; Το παιχνίδι είναι αρκετά γραμμικό- δεν θα μπορούσε να γίνει διαφορετικά. Πώς αλλιώς θα βλέπατε τα scripted events που έχουν σχεδιαστεί για να τα δείτε; Δεν υπάρχει λοιπόν μεγάλη ελευθερία κινήσεων και επιλογών, αλλά αυτό είναι κάτι που θα πρέπει να πάρετε απόφαση και να δεχτείτε πριν να κάνετε καν εγκατάσταση του Call of Duty. Όποιος θέλει να κάνει βόλτες αριστερά και δεξιά με τις ώρες, ας παίξει Vice City. Εδώ δεν έχει τέτοια!

Και να θυχεί και κάτι ακόμα- πολλές φορές σε παιχνίδια που δίνουν βαρύτητα σε scripted events, παραμελείται η τεχνητή

νοημοσύνη των μονάδων. Δεν είδαμε κάτι τέτοιο εδώ: οι συμπολεμιστές σας δεν σας γίνονται εμπόδιο, αλλά βοηθάνε. Οι εχθροί επιτίθενται και στους φίλους σας, δεν ορμάνε όλοι πάνω σας. Αν τους ρίξετε χειροβομβίδες, θα καλυφτούν ή θα προσπαθήσουν να προλάβουν την χειροβομβίδα πριν σκάσει, να την αρπάξουν και να σας την ρίξουν πίσω. Υπάρχουν βέβαια και εξαιρέσεις σε όλα αυτά: μερικές φορές ένας εχθρός δεν καλύπτεται σωστά ή ένας δικός σας θα κάτσει για λίγο αδρανής. Αλλά σε γενικά πλαίσια, η τεχνητή νοημοσύνη κινείται σε πολύ ικανοποιητικά πλαίσια.

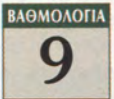
Μηχανή του Πολέμου

Το Call of Duty 'φοράει' τη μηχανή του Return to Castle Wolfenstein- έχουν γίνει αρκετές αλλαγές και τελειοποιήσεις, αλλά αν κόβει το μάτι σας, θα την καταλάβετε. Υπενθυμίζουμε ότι η μηχανή του Return to Castle Wolfenstein με την σειρά της ήταν μια εξέλιξη της Quake 3. Φυσικά έχουν αναπτυχθεί οι ρουτίνες για T&L, τα textures είναι αρκετά συμπαθητικά και υπάρχουν όλα αυτά που συμβαίνουν γύρω σας που δεν θα καθίσετε να χαζεύετε και να βλέπετε πόσο δισδιάστατος φαίνεται εκείνος ο θάμνος δίπλα σας... Αλλά οι πιο παρατηρητικοί ίσως δουν μικρές

ατέλειες. Παρόλα αυτά, ένα κακό clipping μέσα στον χαμό και έναν στραβό texture εκεί είναι φιλάγραμματα και σίγουρα δεν θα σας ενοχλήσουν- ακόμα και αν καταφέρετε να τα εντοπίσετε.

Πάντως η μηχανή είναι πολύ αλλαγμένη- δυσκολεύεται κανείς να πιστέψει ότι βασίζεται σε μια μηχανή που βγήκε πριν από τόσα χρόνια. Τα πάντα όμως έχουν αλλάξει- η φυσική, τα εφφέ, particles και T&L... σίγουρα έχει γίνει πολλή δουλειά εδώ. Αλλά όσο να'ναι, οι πιο απαιτητικοί μπορεί να απογοητευτούν. Από όπλα κι εξοπλισμό δεν είχαμε παράπονα- υπάρχουν και φορητά όπλα, αλλά και πολυβολεία που μπορούν να επανδρωθούν (από εσάς αλλά και από τους άντρες σας!) και οχήματα που παίζουν ενεργό μέρος στις αποστολές. Το M1A1 Carbine των αλεξιπτωτιστών με το κοντάκι που διπλώνει, το M1 Garand φυσικά που δεν θα μπορούσε να λείπει, το πολυβόλο Thompson, το sniper rifle Springfield M1903, το Browning, χειροβομβίδες πολλών ειδών.

Το Call of Duty είναι το πρώτο μέρος μιας σειράς που θα κυκλοφορήσει η Activision. Αν κρίνουμε από αυτό το πρώτο δείγμα, είναι σίγουρο ότι αυτή η πολεμική σειρά θα τα πάει περίφημα. Αποκαλέστηκε από πολλούς, ως το αληθινό sequel του Medal of Honor... τείνουμε να συμφωνήσουμε: είναι ένα πολύ έντονο, έξυπνο action με κινηματογραφική δράση, πρωσωπικότητα και ποικιλομορφία. Η Quake3 έχει ακόμα λίγη ψυχή μέσα της και μέσα από τον πανέξυπνο σχεδιασμό, καταφέρνει και εντυπωσιάζει...



Χρ. Κουβόπουλος



Πιο γρήγορα!



Καταραμένοι Γερμανοί!

Απόλυτη ισορροπία στο gameplay, πρωτοτυπία, είναι τρομερά εθιστικό.

Μέγιστη ανάλυση 1024X768, στατική κάμερα στις μάχες.



Μάχες. Η καρδιά του παιχνιδιού.



Μην την βλέπετε έτσι, τα πλάσματά της θα σας κάνουν μια χαφιά.

Etherlords II

Μερικές φορές η ποιότητα αναρριχάται στην επιφάνεια...

Αλήθεια, πόσοι από εσάς ασχολείστε ή έχετε ασχοληθεί με το Magic the Gathering ή με κάποιο άλλο trading card game; Σίγουρα δεν θα είστε λίγοι. Μάλιστα, είναι σχεδόν σίγουρο ότι όσοι ασχολείστε όντως με αυτή τη σχετικά νέα γενιά επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής θα γνωρίζετε ήδη το Etherlords, μια γενναία προσπάθεια από την Fishtank Interactive (νυν JoWood) που κυκλοφόρησε πριν από περίπου δύο χρόνια. Το Etherlords ήταν η πρώτη προσπάθεια ενσωμάτωσης της στρατηγικής που χρειάζεται ένα trading card game σε ένα παραδοσιακό turn-based strategy. Το παιχνίδι, αν και δεν είχε τη δημοσιότητα που θα του άξιζε, πήγε αρκετά καλά και κέρδισε αρκετούς φανατικούς φίλους. Κατά συνέπεια, η δημιουργία μιας συνέχειας ήταν αναπόφευκτη. Ευτυχώς, όπως θα δείτε παρακάτω.

Η αλήθεια είναι ότι όταν φορτώσετε για πρώτη φορά το παιχνίδι δεν θα δείτε κάτι που θα σας εντυπωσιάσει ιδιαίτερα. Η παρουσίαση είναι καλή, απλή και χωρίς πολλά στολίδια. Θα δείτε κάποια ωραία artwork, ένα λιτό βίντεο και ένα εξίσου λιτό μενού. Όλα είναι απλά, προσβάσιμα, αλλά σε πρώτη επαφή φαίνεται να λείπει η φαντασία στην παρουσίαση μιας Blizzard. Μην αφήσετε την πρώτη εντύπωση να σας γελάσει, όμως. Εδώ κρύβονται πολλά κάτω από την επιφάνεια. Μόλις δείτε για πρώτη φορά το χάρτη, θα καταλάβετε την προσοχή που έχει δοθεί στα σημεία που πρέπει. Όλα τα αντικείμενα του χάρτη είναι πλήρως animated και δείχνουν "ζωντανά". Παρόλα αυτά, όλα είναι καθαρά και δεν πρόκειται να υπάρξει η αρχική σύγχυση που απαντάται σε παιχνίδια όπως το Disciples. Η κάμερα παρακολουθεί τον ήρωά σας από κοντά, πράγμα που κρίνεται αρκετά ενοχλητικό, καθώς δεν φανερώνεται μεγάλο μέρος του περιβάλλοντος. Υπάρχει δυνατότητα rotation και zooming στο χάρτη, αλλά το zoom out ποτέ δεν γίνεται σε αρκετά μεγάλο ύψος ώστε να σας ικανοποιεί ο οπτικός ορίζοντας. Βέβαια, στο Etherlords II αυτό δεν έχει μεγάλη σημασία, καθώς ελέγχετε έναν μόνο ήρωα και όχι πολλούς όπως στο προηγούμενο.



Αυτή η μάχη δείχνει ότι θα είναι αμφίρονη.

Νέα στοιχεία, διαφορετική προσέγγιση

Για να εξερευνήσετε τον χάρτη το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε με το ποντίκι το σημείο που θέλετε να πάτε και να κάνετε κλικ. Δεν υπάρχουν γύροι και movement points όπως στο προηγούμενο Etherlords. Η μόνη ένδειξη που υπάρχει είναι ένας μετρητής ημερών ο οποίος λειτουργεί όσο κινείστε. Όλες οι υπόλοιπες πληροφορίες σας δίνονται μέσω tooltips τα οποία εμφανίζονται όταν κάνετε δεξιά κλικ στα αντικείμενα του περιβάλλοντος που σας ενδιαφέρουν. Όπως είπαμε πιο πάνω, αν και το Etherlords II δεν πρόκειται ποτέ να κερδίσει βραβείο για τα γραφικά του, όλα είναι απλά και λειτουργικά, κάτι που θα το εκτιμήσετε ιδιαίτερα όταν θα έχετε εξοικειωθεί πια με το παιχνίδι. Όπως καταλαβαίνετε, δεν είστε μόνοι σας στο χάρτη. Για να εκπληρώσετε τις αποστολές που

σας δίνονται θα πρέπει να μιλήσετε με άλλους χαρακτήρες, να μαζέψετε αντικείμενα και φυσικά να πολεμήσετε. Όλα αυτά δίνονται με ένα σενάριο το οποίο είναι αρκετά διαφορετικό για κάθε φυλή που μπορείτε να επιλέξετε. Το βασικό μέσο για την ανάπτυξη του σεναρίου είναι οι διάλογοι, μην περιμένετε να δείτε εντυπωσιακά cutscenes ή κάτι τέτοιο. Οι διάλογοι είναι ηχογραφημένοι με αρκετό μεράκι και οι χαρακτήρες μιλούν με μια μεγάλη ποικιλία προφορών. Όπως και όλα τα υπόλοιπα τεχνικά στοιχεία του παιχνιδιού, έτσι και ο ήχος γενικότερα είναι καλός, λειτουργικός χωρίς να διεκδικεί κάποιο βραβείο.

Πέρα από όλα τα στοιχεία εξερεύνησης, management και σεναρίου όμως, στην καρδιά του Etherlords II βρίσκεται το σύστημα μάχης. Για την ακρίβεια, οι μονομαχίες με άλλους ήρωες ή πλάσματα καλύπτουν πάνω από το

ΕΙΔΟΣ Turn based strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Strategy First (ΗΠΑ), Dreamcatcher (Ευρώπη)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Nival Interactive

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-600, 128MB RAM, 16MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER 2 παίχτες, LAN και Internet

60% του gameplay του τίτλου στο campaign mode. Όσον αφορά το multiplayer, τότε το ποσοστό αυτό ανεβαίνει στο 100%. Αυτό όμως δεν είναι τυχαίο. Στον τομέα της μάχης έχει δοθεί η μεγαλύτερη σημασία και αυτό φαίνεται.

Πρώτα από όλα, όπως είπαμε και παραπάνω το Etherlords II "δανείζεται" τους μηχανισμούς των trading card games. Όπως δηλαδή στα παιχνίδια αυτά καλείστε να κατασκευάσετε μια στρατηγικά ισορροπημένη τράπουλα χρησιμοποιώντας τις καλύτερες κάρτες σας για να αναμετρηθείτε με έναν αντίπαλο, έτσι και στο Etherlords II έχετε στη διάθεσή σας μια συλλογή από "ξόρκια" η οποία αυξάνεται συνεχώς μέσα από ξόρκια που κερδίζετε σε μάχες ή αγοράζετε από καταστήματα. Από αυτά τα ξόρκια καλεσιτέ να επιλέξετε δεκαέξι, τα οποία θα έχετε μαζί σας όταν εμπλακείτε σε μάχη με κάποιον αντίπαλο. Τα ξόρκια έχουν μεγάλη ποικιλία: άλλα είναι πλάσματα που μπορείτε να καλέσετε για να επιτεθούν στον αντίπαλό σας, άλλα είναι επιθετικά, άλλα αμυντικά και άλλα μπορούν να επηρεάσουν άρδην ολόκληρο το περιβάλλον της μάχης. Ξεκινάτε τη μάχη με έξι διαθέσιμα ξόρκια και στην αρχή κάθε γύρου μάχης λαμβάνετε άλλο ένα. Φυσικά δεν είναι όλα τόσο απλά. Για να χρησιμοποιήσετε τα ξόρκια χρειάζεστε ether (εξ ου και το Etherlords του τίτλου). Στην αρχή κάθε γύρου μάχης ο ήρωάς σας λαμβάνει ένα συγκεκριμένο ποσό ether, το οποίο αυξάνεται σε κάθε γύρο. Για να καταφέρετε λοιπόν να ενεργοποιήσετε τα ξόρκια σας, πρέπει να χρησιμοποιήσετε ether. Όσο πιο δυνατό είναι το ξόρκι που θέλετε να χρησιμοποιήσετε, τόσο περισσότερο ether χρειάζεται. Πριν από κάθε μάχη έχετε την ευκαιρία να αλλάξετε τα δεκαέξι ξόρκια που έχετε στο χέρι σας, προσπαθώντας να δημιουργήσετε συνδυασμούς που θα είναι πιο κατάλληλοι ενάντια στον αντίπαλο. Πραγματικά, αν δεν έχετε έρθει σε επαφή με ένα από τα παιχνίδια της σειράς δεν μπορείτε να καταλάβετε πόσο εθιστικό είναι αυτό. Όταν καταφέρετε να νικήσετε επιτέλους έναν αντίπαλο που σας έκανε τη ζωή δύσκολη χρησιμοποιώντας έναν ιδανικό συνδυασμό από ξόρκια, η ικανοποίηση ανεβαίνει στα ύψη. Όταν κερδίσετε μια μάχη, αυτό γίνεται επειδή οι επιλογές σας ήταν σωστές, δεν υπάρχουν εξωγενείς παράγοντες και ο ρόλος της τύχης είναι εξαιρετικά περιορισμένος. Υπήρξαν πολλές φορές που ο γράφων κυριολεκτι-

κά "έσπασε τα μούτρα του" ενάντια σε αντιπάλους που έδειχναν ανίκητοι. Όμως κανείς δεν είναι ανίκητος και αυτή είναι η ομορφιά του παιχνιδιού. Κάπου, κάπως, αν το σκεφτείτε αρκετά καλά, θα βρείτε τον τρόπο για να φτάσετε στη νίκη. Είναι ωραίο να παίζεις ένα παιχνίδι όπου το μυαλό μετράει πιο πολύ από τη δύναμη.

Στο campaign mode, μετά από κάθε μάχη κερδίζετε experience points τους οποίους μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να αναπτύξετε κάποια χαρακτηριστικά ακριβώς όπως και στο Heroes of Might & Magic. Αυτά τα χαρακτηριστικά έχουν μεγάλη ποικιλία και σε υψηλότερα επίπεδα θα μάθετε να τα συνδυάζετε με τον τρόπο που παίζετε στις μάχες για το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

Ο τεχνικός τομέας στις μάχες ακολουθεί γενικά τις ίδιες γραμμές με το υπόλοιπο παιχνίδι. Εδώ βέβαια, όλα είναι πιο κοντά και πιο... προσωπικά. Βλέπετε τη μάχη χτύπημα προς χτύπημα και το αποτέλεσμα που έχει κάθε ξόρκι είναι οφθαλμοφανές και άμεσο. Η ποιότητα των γραφικών εξ ακολουθεί να μην διεκδικεί δάφνες: τα textures είναι κάπως θολά, το draw distance είναι ελάχιστο, αλλά και πάλι σαν σύνολο όλα δείχνουν σωστά και λειτουργικά (αυτή είναι μια λέξη που θα μπορούσε να χαρακτηρίσει τον τεχνικό τομέα του παιχνιδιού στο σύνολό του). Δεν λείπουν όμως οι πολύ όμορφες λεπτομέρειες. Κάθε πλάσμα επιτίθεται, αμύνεται και πεθαίνει με το δικό του animation, ο ήρωάς σας γίνεται όλο και πιο εντυπωσιακός στην εμφάνιση καθώς αποκτά levels και μερικά από τα εφφέ των ξορκιών θα σας κάνουν να χαμογελάσετε. Το μόνο πρόβλημα που αντιμετωπίσαμε στις μάχες ήταν η στατική κάμερα, η οποία σας επιτρέπει να την τοποθετήσετε μόνο σε τέσσερα προκαθορισμένα σημεία. Αυτό μπορεί να κάνει τις μεγάλες μάχες μεταξύ πλασμάτων ιδιαίτερα επίπονες.

Σαν σύνολο το Etherlords II μας εντυπωσίασε. Μπορεί να μην είναι το πιο όμορφο παιχνίδι στην αγορά, έχει όμως ένα δικό του χαρακτήρα, τόσο στην εμφάνιση όσο και στο gameplay, το οποίο συγκαταλέγεται στα πιο ισορροπημένα που έχουμε συναντήσει. Το προτείνουμε ανεπιφύλακτα σε όλους τους οπαδούς των turn based strategy και σε όλους όσους αναζητούν κάτι διαφορετικό. Μακάρι να βλέπαμε πιο συχνά τέτοιες προσπάθειες.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

9

Φ. Χαροκόπος



Άουτς! Με δάγκωσε!



Οι διάλογοι. Μετά από λίγη ώρα θα αρχίσετε να τους περνάτε γρήγορα.



Τώρα αρχίζει και γίνεται ενδιαφέρον!



Όμορφα δείχνουν όλα...

...μέχρι που συμβαίνει κάτι σαν κι αυτό!

SimCity 4: Rush Hour

Νέες μέθοδοι

Αναμφισβήτητα ένα από τα καλύτερα management simulations και για πολλούς το καλύτερο, το SimCity εδώ και πολλά χρόνια έχει κατακτήσει τις καρδιές όλων όσων θέλουν να ικανοποιήσουν τα όνειρα τους για το πώς θέλουν μια πόλη. Η Maxis έχει εξελίξει το παιχνίδι σε πολύ υψηλά στάδια με κάθε νέα έκδοση του παιχνιδιού. Με το SimCity 4 προσέφερε στους παίχτες τον πιο ρεαλιστικό και ολοκληρωμένο τρόπο δημιουργίας και οργάνωσης μιας πόλης. Είναι δύσκολο όμως να είναι όλα τέλεια χωρίς να υπάρχουν ελλείψεις και λάθη. Με το νέο expansion, το Rush Hour, οι παίχτες μπορούν πλέον να έχουν καλύτερο έλεγχο στο σύστημα της κυκλοφορίας των δρόμων αλλά και στις ζωές των πολιτών. Φυσικά, υπάρχουν και πολλά νέα στοιχεία όπως κτίρια, καταστροφές και αρκετά άλλα.

Ουσιαστικά το Rush Hour μεταφέρει όλα τα στοιχεία από το SimCity 4 όσο αφορά την ιδέα και την εκτέλεση της. Με άλλα λόγια, έχετε την δύσκολη και απαιτητική δουλειά του να χτίσετε από το τί-

ποτα μια μεγάλη αστική κοινωνία έχοντας να αντιμετωπίσετε τα πολλά θέματα που απασχολούν μια μεγάλη πόλη. Αυτά περιλαμβάνουν την υγεία, την οικονομία, την εκπαίδευση, την κίνηση στους δρόμους και πολλά άλλα. Εδώ είναι που το Rush Hour προσφέρει αρκετά πράγματα κυρίως στο gameplay. Το σύστημα για το κυκλοφοριακό έχει δεχτεί αρκετές βελτιώσεις προσφέροντας περισσότερα πράγματα στους παίχτες. Μπορείτε πλέον να βελτιώσετε τους δρόμους, τους σιδηροδρόμους και τις λεωφόρους με περισσότερες επιλογές ανάλογα με το τι επιθυμείτε.

Το εκπληκτικό όμως είναι ότι μπορείτε να μπειτε σε ένα όχημα στην πόλη και να ζήσετε ουσιαστικά τα προβλήματα από πρώτο χέρι-και όταν μιλάμε για ένα όχημα αυτό μπορεί να είναι στη θάλασσα, στη ξηρά ή στο αέρα. Τι σημαίνει αυτό; Ότι μπορείτε πλέον να οδηγήσετε μέσα στους δρόμους της πόλης σας και να παρακολουθήσετε την κυκλοφορία στους διάφορους δρόμους, τις διαδρομές των συγκοινωνιών με

όποιο μέσο θέλετε είτε είναι λεωφορείο είτε είναι τρένο είτε κάποιου άλλου είδους. Μπορείτε επίσης να δοκιμάσετε διάφορες διαδρομές για να πάτε σε ένα μέρος βλέποντας έτσι με πιο τρόπο μπορείτε να ξεμπλοκάρετε ένα σημείο που έχει συχνά κυκλοφοριακό πρόβλημα. Πολύ ενδιαφέρον είναι το γεγονός ότι χρησιμοποιώντας κάποια οχήματα μπορείτε να κάνετε διάφορες αποστολές στην πόλη σας αυξάνοντας έτσι τα κέρδη σας αλλά και την φήμη σας στη πόλη.

Δυστυχώς όλα αυτά τα όμορφα πράγματα δεν θα μπορούσαν να υπάρχουν χωρίς κάποια προβλήματα τα οποία μπορεί να σας εκνευρίσουν κατά διαστήματα. Καθώς λοιπόν θα οδηγείτε στην πόλη παρακολουθώντας οτιδήποτε μπορεί να σας ενδιαφέρει θα παρατηρήσετε κάποια οχήματα να εμφανίζονται ή να εξαφανίζονται ξαφνικά. Επιπλέον η κίνησή τους είναι πολύ περιορισμένη παρουσιάζοντας ένα περιβάλλον απρόσεκτο-τουλάχιστον στις λεπτομέρειες. Το κακό σε αυτό όμως δεν είναι η αισθητική άπο-

ψη, άλλωστε το παιχνίδι δεν βασίζεται σε αυτό τον τομέα. Το συχνό φαινόμενο εμφάνισης και εξαφάνισης των οχημάτων μπορεί να σας οδηγήσει σε ένα αναπάντεχο ατύχημα ενώ οδηγείτε στην πόλη καταστρέφοντας έτσι μια αποστολή από την οποία θα κερδίζατε πολλά. Το πρόβλημα αυτό μάλιστα θα γίνεται όλο και πιο έντονο όσο η πόλη σας θα φτάνει στα επίπεδα μιας μεγάλης αστικής κοινωνίας με αυξημένη κίνηση και χιλιάδες οχήματα. Για φανταστείτε να οδηγείτε σε ένα δρόμο της Αθήνας, ας πούμε στην Πανεπιστημίου σε ώρα αιχμής, και να εμφανίζονται ξαφνικά οχήματα από το πουθενά. Το μόνο σίγουρο είναι ότι τα κανάλια θα έβγαζαν δελτίο ατυχημάτων. Αλλά ας το αφήσουμε καλύτερα γιατί η σκέψη και μόνο είναι τραγική!

Άμεση αντιμετώπιση

Όσο αφορά το θέμα αποστολών όλα είναι όμορφα. Πολύ συχνά θα πρέπει να οδηγήσετε ένα περιπολικό για να ασχοληθείτε με προβλήματα φόνων, ληστεία-

ΕΙΔΟΣ Management Simulation

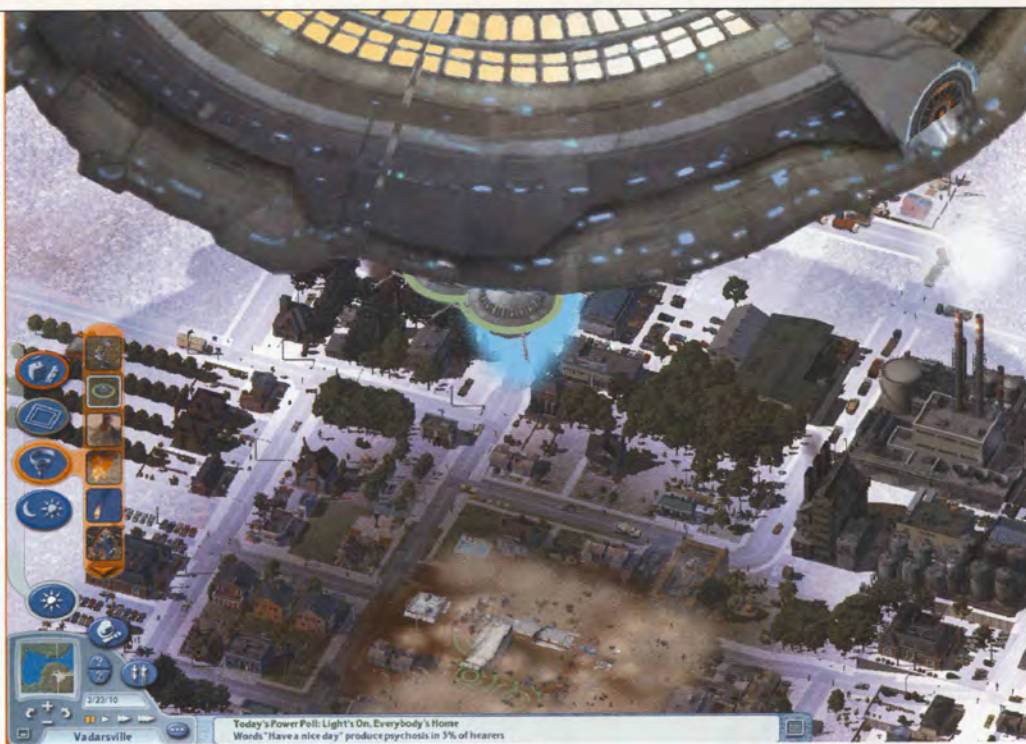
ΕΚΔΟΤΗΣ Electronic Arts

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Maxis

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-500MHz,
128 MB RAM, 32MB κάρτα
γραφικών

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει





Ωιονός και Μέρα Ανεξαρτησίας στην πόλη σας!

ών ή να επιβλέψετε κάποιες συνοικίες. Μπορείτε επίσης να πάρετε μοτοσικλέτες και να δείτε από μόνι σας τα σημεία όπου έχουν γίνει εγκληματικές ενέργειες. Επιπλέον, μπορείτε να δημιουργήσετε τηλεοπτικούς ή ραδιοφωνικούς σταθμούς που αναφέρουν τα νέα της πόλης και μάλιστα θα έχετε και αναφορές από ένα ελικόπτερο το οποίο θα επιβλέπει την πόλη πανοραμικά. Επίσης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τρένα, πλοία, αεροπλάνα, σκουπιδιάρικα, πυροσβεστικά και πολλά άλλα - ακόμα και τανκ. Όπως μπορείτε να καταλάβετε, δεν είναι ανάγκη να ασχολείστε μόνο με αστυνομικά θέματα, αλλά μπορείτε να πάρετε μέρος σε διάφορα ουδέτερα γεγονότα της πόλης σας. Σε πολλούς το στοιχείο της αμεσότητας στα δρώμενα της πόλης και η ελευθερία επιλογών θα θυμίσουν σίγουρα λίγο από Vice City.

Τώρα θα έχει αναρωτηθεί κάποιος που χρησιμεύει αυτή η τεχνική του να οδηγείτε εσείς κά-

ποια οχήματα στην πόλη. Όπως είπαμε και πιο πάνω λοιπόν, με αυτό τον τρόπο μπορείτε να αυξήσετε το εισόδημα σας, αλλά και να βελτιώσετε την φήμη σας. Είναι πολλοί οι παίχτες που είχαν προβλήματα στο να έχουν μια δυνατή και σταθερή οικονομία στο SimCity 4. Έπρεπε να σκεφτούν πολλά ζητήματα, να λύσουν πολλά προβλήματα και πάντα κάτι θα έμενε ξεασμένο και θα δημιουργούσε πρόβλημα στην οικονομία. Με τις αποστολές αυτές που μπορείτε να κάνετε στο Rush Hour μπορείτε να κερδίσετε μέχρι και 70000 δολάρια με σχετικά πιο εύκολο και σίγουρα διασκεδαστικό τρόπο. Υπάρχουν επιπλέον και πιο άμεσα κέρδη όταν ολοκληρώνετε μια αποστολή. Με κάθε αποστολή που φέρνετε εις πέρας κερδίζετε νέα και καλύτερα οχήματα ή ξεκλειδώνετε επιπλέον κτίρια και κατασκευές. Τέτοια κτίρια βέβαια θα σας παρέχονται από τη αρχή αφού το παιχνίδι παρέχει 100 νέα κτίρια περίπου. Για να αναφέρουμε κάποια από

αυτά υπάρχουν μεγάλα εκπαιδευτικά κέντρα, αστυνομικά τμήματα, νέες γέφυρες και πολλά άλλα.

Τα ίδια και λίγα παραπάνω

Αν βέβαια περιμένετε αλλαγές στον τομέα των γραφικών τότε δεν θα βρείτε κάτι καινούριο. Σε γενικές γραμμές το επίπεδο των γραφικών παραμένει το ίδιο με του SimCity 4. Βέβαια, υπάρχουν κάποια νέα στοιχεία όπως τα νέα κτίρια, "όμορφες" νέες καταστροφές (υπάρχουν και εξωγήινα αστρόπλοια που μπορεί να επιτεθούν στη Γη) και αρκετές ακόμα. Στο παιχνίδι θα βρείτε μια επιλογή με την οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την νέα σύγχρονη Ευρωπαϊκή αρχιτεκτονική με τους όμορφους ουρανοξύστες προσφέροντας έτσι κάτι διαφορετικό στο περιβάλλον και στην αισθητική της πόλης σας. Το frame-rate βέβαια παραμένει κι αυτό στο ίδιο προβληματικό επίπεδο με του SimCity 4 κυρίως όταν ελέγχετε μια μεγάλη πόλη.

Θα έχετε συχνά φαινόμενα κολλήματος λοιπόν τα οποία όσο θα μεγαλώνετε την πόλη σας θα μεγαλώνουν και αυτά.

Ο ήχος κυμαίνεται επίσης στα ίδια επίπεδα με του SimCity 4. Έχουν προστεθεί κάποιοι νέοι ήχοι και φωνές έτσι ώστε να ταιριάξουν με το παιχνίδι στα νέα στοιχεία του. Όλοι οι ήχοι βέβαια, νέοι και παλαιότεροι ταιριάζουν πολύ καλά με το χιουμοριστικό σπλ του παιχνιδιού όπως και στο πρώτο, πράγμα που μας άρεσε πάντα αφού κάνει ένα βαρύ παιχνίδι γεμάτο σκέψεις και προβληματισμούς πιο ανάλαφρο για όποιο το παίζει.

Η Maxis κάνει ένα ακόμα βήμα στην βελτίωση της μεγάλης σειράς και το πετυχαίνει σχεδόν άψογα. Προσφέρει αρκετά νέα στοιχεία που βελτιώνουν σε πολλά σημεία το παιχνίδι και ανοίγουν νέους ορίζοντες για περαιτέρω ανάπτυξη του. Το νέο σύστημα με τα οχήματα είναι μια πολύ έξυπνη ιδέα και βοηθάει πολύ στην λειτουργία του παιχνιδιού. Το γεγονός ότι υπάρχουν προβλήματα όπως αυτό με τις ξαφνικές εμφανίσεις και εξαφανίσεις κάποιων οχημάτων είναι όντως ενοχλητικό αλλά τα θετικά στοιχεία αυτού του mode υπερσκελίζουν τα αρνητικά. Άλλωστε είναι κάτι νέο στο παιχνίδι και ξεχωριστό. Τα νέα κτίρια και οι κατασκευές είναι κάτι αρκετά όμορφο. Τα γραφικά και ο ήχος έχουν παραμείνει ίδια, αλλά αυτό δεν είναι απαραίτητα αρνητικό αφού το παιχνίδι δεν βασίζεται σε αυτό και ούτως ή άλλως δεν είναι άσχημα κι έτσι. Όπως να χει, μικρή και μεγάλοι δήμαρχοι και κυβερνήτες θα πρέπει να δουν όλα αυτά που έχει να προσφέρει το Rush Hour. Όσοι πάλι δεν έχουν ασχοληθεί πολύ με αυτόν τον τομέα, τότε δεν θα βρουν κάτι δραματικά διαφορετικό.

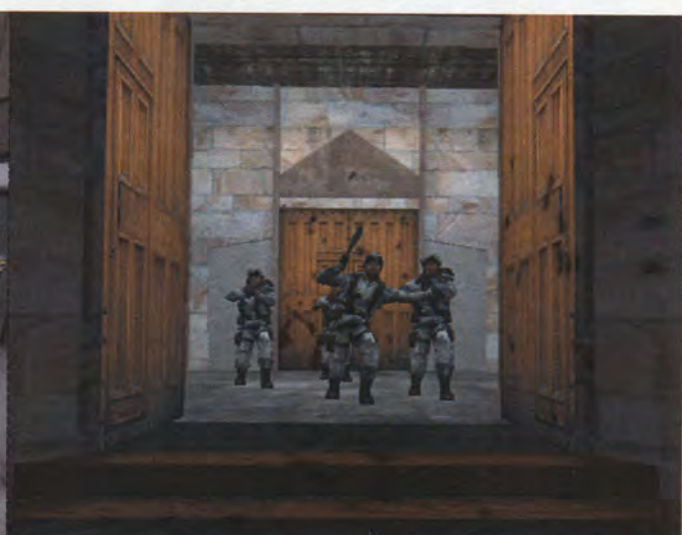
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
7

Αντώνης Πέτρου





Κάνει κρύο, καιρός για LAN party!



Θα μας βγάλεis μια φωτογραφία;

Counter-Strike: Condition Zero

Ένα MP που ήθελε να παίξει μόνο του!

Το Condition Zero το περιμέναμε εδώ και πάρα πολύ καιρό. Περιμέναμε να δούμε πώς ένα αριστούργημα που γνώριζε μόνο τον κόσμο του multiplayer θα γινόταν single-player. Περιμέναμε έναν τίτλο που θα μας έκανε από την μία να θυμηθούμε τους παλιούς αγώνες, τα πρώτα headshots και τους θρυλικούς χάρτες, και που παράλληλα θα μας μετέφερε σε μια νέα εποχή. Περιμέναμε το Counterstrike του μέλλοντος.

Το Counter-Strike: Condition Zero, μετά από αρκετές καθυστερήσεις και εμπόδια ήρθε. Και δεν είναι όλα τα παραπάνω-δυστυχώς, περιμέναμε υπερβολικά πολλά και στο σύνολό του, ενώ μας κάνει να αναπολούμε και μας φέρνει ένα χαμόγελο, είναι στην ουσία το Counterstrike του παρελθόντος. Όταν μάλιστα ανακοινώθηκε ότι η τιμή του θα είναι η

μισή σχεδόν ενός κανονικού παιχνιδιού, οι περισσότεροι κάτι φυλλιάστηκαν. Με το πρώτο άκουσμα, μια χαμηλή τιμή δεν ακούγεται άσχημα-αλλά σε αυτές τις περιπτώσεις, ό,τι πληρώνεις παίρνεις. Και στο Condition Zero, δεν παίρνεις και πολλά.

Ανατομία ενός εγκλήματος

Το multiplayer το ξέρετε, ας μην τον κρίνουμε. Όχι, αλήθεια το ξέρετε! Κι αν όχι, μπορείτε να το κατεβάσετε από το Internet αν θέλετε, δωρεάν. Είναι η τελευταία έκδοση (τουλάχιστον αυτή την στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές) με την ασπίδα, αλλά δεν είναι τίποτα παραπάνω. Ούτε ένα αντικείμενο παραπάνω, ούτε μια λειτουργία, ούτε τίποτα. Copy-paste ένα πράγμα!

Τα γραφικά τα ξέρετε κι αυτά-η μηχανή είναι η κλασική που μπορεί να την έχουμε αγαπήσει και λατρεύει από την εποχή του Half-life και μετά, αλλά όταν αρχίζουν και σου τρέχουν τα σάλια με τα trailers της επόμενης γενιάς και του Half-Life 2, μένεις λιγάκι απογοητευμένος. Δεν ζητήσαμε το Counter-Strike 2, προς θεού! Αλλά δεν μπορούσαν να καλύψουν μερικά από τα σοβαρά κενά; Σίγουρα είχαν παραπάνω από αρκετό χρόνο για να ομο-

φύνουν μερικές προχειρότητες. Όπως είναι τώρα το Condition Zero, θα παρατηρήσετε πάντως κάποια καλοδουλεμένα μοντέλα και μερικά συμπαθητικά εφέ, την βροχή και το χιόνι σίγουρα. Αλλά το παιχνίδι άργησε υπερβολικά πολύ για να μας δώσει μόνο αυτά...

Single-player CS?

Το single-player λοιπόν ήταν αυτό που περιμέναμε να δούμε-ας μην γελιόμαστε. Με λίγα λόγια απογοητευτήκαμε: το Counter-Strike δεν μπορεί να χτυπήσει τα άλλα παιχνίδια πια σε αυτό το επίπεδο, ακόμα και αν δεν υπήρχαν βασικά λάθη. Το Loadout των αρχικών όπλων για παράδειγμα είναι πάντα προκαθορισμένο. Και μπορεί αυτό να μην πειράξει τους newbies που θέλουν να παίξουν κι αυτοί λιγάκι με το φοβερό και τρομερό Counter-strike που ακούνε τόσα χρόνια, πρέπει να παραδεχτούμε όμως ότι το Counter-strike ήταν, είναι και θα είναι ένα παιχνίδι για hardcore gamers. Και κάθε hardcore gamer του CS θέλει να επιλέγει τα όπλα του στην αρχή της αποστολής. Τελεία και παύλα. Εντύπωση προκαλεί κι ένας άλλος περιορισμός: δεν μπορείτε να μαζέψετε σφαίρες και όπλα από τους τρομοκράτες που

σκοτώνετε. Υπάρχουν συγκεκριμένα και μετρημένα σημεία σε κάθε χάρτη που μπορείτε να ανεφοδιαστείτε. Απόφαση που έγινε ίσως για την ισορροπία του παιχνιδιού-αλλά μας ξενίζει αφάνταστα.

Η τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών είναι απλά ικανοποιητική. Το level design είναι αρκετά καλό και οι χάρτες παρουσιάζουν σωστή ποικιλομορφία-θα δείτε έρημους, ζούγκλες, πόλεις και παγωμένα τοπία. Υπάρχουν συνολικά είκοσι νέες αποστολές με τα γνωστά objectives-σώστε τον όμηρο, προστατεύστε τον VIP, βρείτε τις βόμβες. Γνωστές καταστάσεις που θυμίζουν αξέχαστες εποχές.

Σε σύγκριση με τα shooter του χάρου, τα οποία όχι μόνο είναι πολλά αλλά και ποιοτικά, το Condition Zero δυσκολεύεται αφάνταστα να σταθεί. Και, κακά τα ψέματα, δεν είναι παράλογο...σκεφετείτε τα μεγάλα shooter και σκεφετείτε τι ήταν αυτό που έκανε καθένα να ξεχωρίσει. Max Payne-είχε στυλ, είχε bullet time και έμοιαζε με κόμικ, ενώ το XIII ΕΙΝΑΙ κόμικ. Soldier of Fortune-σωστοί μηχανισμοί στα hits, τα physics και rag-dolls και το gore. Τα Medal of Honor είναι τα πιο πολεμικά και κινηματογραφικά και το Call of Duty ακόμα περισσότερο, τα Rainbow 6 είναι πιο squad-based, το No One Lives Forever είναι απλά groovy. Το Counter-strike...είναι για online. Πώς να το κάνουμε;

Το Condition Zero είναι ένα απλά καλό shooter που δεν καταφέρει να ξεχωρίσει όμως μέσα στο στερέωμα των single-player. Το Counterstrike παραμένει για μας ένα παιχνίδι για multiplayer. Και μόνο. GG σε όλους!

Χρ. Κουβόπουλος

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

6

ΕΙΔΟΣ First-Person Shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Vivendi Universal

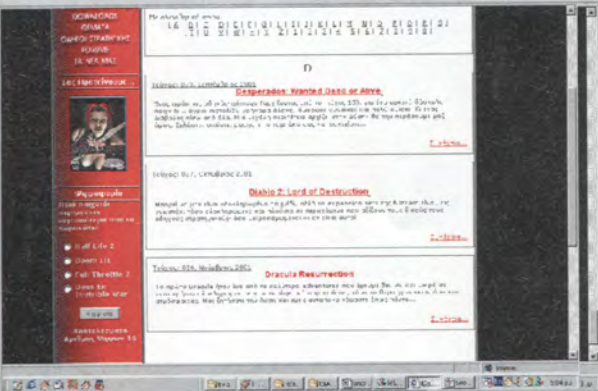
ΑΝΑΠΤΥΞΗ Ritual/Valve

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PII 400, 64MB RAM, 16MB 3D card

MULTIPLAYER 2 ως 64, Internet

Επιτέλους!!!

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



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

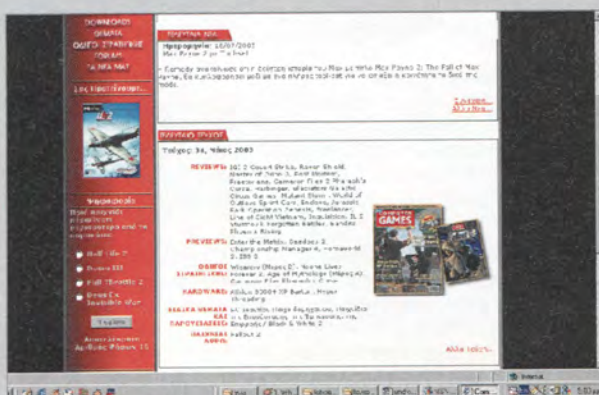
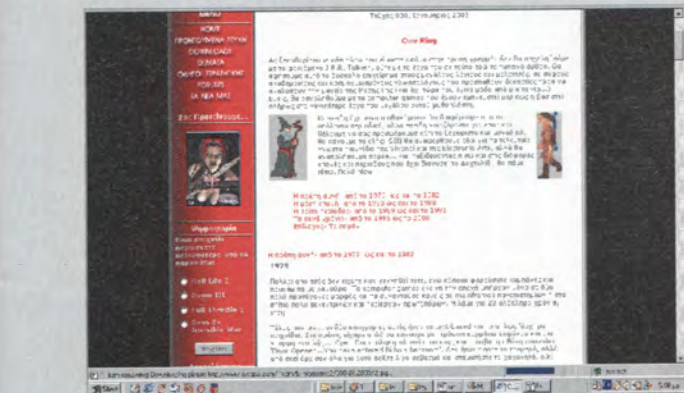
Μπορείτε να κάνετε download σημαντικά patches για τα παιχνίδια-δώρο του περιοδικού (και όχι μόνο), αλλά και να παραγγείλετε παλαιότερα τεύχη.

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

Και φυσικά, όλα αυτά είναι μόνο η αρχή.

Μια πολύ καλή Αρχή!

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



Πανέμορφα γραφικά και ήχος, καλό storyline, ισορροπία μονάδων.

Κάπως γραμμικά σενάρια, περιοδική πτώση του frame rate.



Empires: Dawn of the Modern Worlds

Ταξίδι στον χρόνο

Η Stainless Steel Studios έρχεται ξανά στο προσκήνιο. Αυτή τη φορά με ένα ακόμα RTS με το όνομα Empires: Dawn of the Modern World. Το παιχνίδι μοιάζει σε αρκετά σημεία με την προηγούμενη δουλειά της Stainless Steel Studios, το Empire Earth με την διαφορά ότι στο Empires δεν υπάρχουν σενάρια που να σας μεταφέρουν στο μέλλον.

Το Single Player του παιχνιδιού αποτελείται από τρία campaigns. Κάθε ένα από αυτά ασχολείται με την πορεία κάποιων ιστορικών προσώπων σε διαφορετικές περιοχές και χρονολογίες. Στο πρώτο παίρνετε τον ρόλο του Ριχάρδου του Λεοντόκαρδου, στο δεύτερο του Κορεάτη Ναύαρχου Γι και στο τρίτο του Αμερικανού Στρατηγού Πάττον. Οι τρεις τους έχουν κάτι κοινό. Είναι και οι τρεις μεγάλοι ηγέτες που οδηγούν τα

στρατεύματα τους ατρόμητοι μέσα στη μάχη όποιες και να είναι οι δυσκολίες.

Από τα πρώτα κιόλας λεπτά του παιχνιδιού, καταλαβαίνει κανείς ότι το παιχνίδι είναι πολύ καλά δουλεμένο. Η υπόθεση του κάθε campaign εξελίσσεται μέσω πολλών σεναρίων στα οποία παρουσιάζονται και αρκετά ιστορικά γεγονότα και πρόσωπα. Καθώς παίζετε το κάθε σενάριο πολλές φορές συμβαίνουν αρκετά αναπάντεχα γεγονότα τα οποία προσθέτουν ένταση στο παιχνίδι. Τα σενάρια είναι αρκετά γραμμικά, χωρίς όμως αυτό να γίνεται βαρετό ή κουραστικό. Αρκετές φορές μάλιστα η γραμμικότητα του παιχνιδιού περιορίζεται αρκετά από κάποιες δευτερεύουσες αποστολές από τις οποίες μπορείτε να κερδίσετε ενισχύσεις, υλικά ή ακόμα και upgrades για τις μονάδες σας. Πολύ σημαντική είναι φυσικά η παρουσία των ηρώων/πρωταγωνιστών σε κάθε campaign. Η ιδέα θυμίζει κάτι από άλλα RTS όπως το Warcraft III, όπου οι στρατιές σας καθοδηγούνται από έναν μεγάλο ήρωα πολύ ικανό στην μάχη. Αυτό προσθέτει μεγάλο βάθος στο σενάριο καθώς οι παίχτες ταυτίζονται με αυτόν. Τα campaigns είναι γεμάτα από real-time cutscenes τα οποία είναι τόσο καλά σκηνοθετημένα που θα

μπορούσαμε να τα δούμε και σε μια κινηματογραφική παραγωγή.

Όλα υπέροχα

Πέρα από τον εύκολο χειρισμό του παιχνιδιού και το πολύ καλό interface, το gameplay είναι πολύ καλό. Οι μονάδες είναι καλά ισορροπημένες μεταξύ τους και όλες είναι χρήσιμες ανάλογα με την περίπτωση. Πολλές από αυτές διαθέτουν κάποιες έξτρα "ειδικές" ικανότητες που μπορούν να αποβούν καταλυτικές σε μια μάχη. Για παράδειγμα οι μεσαιωνικοί καταπέλτες μπορούν να πετάξουν εκτός από πέτρες, πτώματα αγελάδων που μεταφέρουν αρρώστιες. Στην Κορέα πάλι οι πολεμιστές μπορούν να μάθουν πολεμικές τέχνες και να τις χρησιμοποιήσουν στην μάχη.

Όσο αφορά την AI είναι αρκετά καλή. Οι μονάδες ξέρουν ενάντια σε ποιες είναι πιο καλές και αμέσως χτυπάνε αυτές. Οι μονάδες πεζικού αμέσως επιτίθενται σε πολιορκητικές μηχανές ή σε τανκ. Πολύ καλή είναι η προσέγγιση στις άπειρες μονάδες οι οποίες συμπεριφέρονται κάπως ανορθόδοξα αρχικά, αλλά όσο περνάει από μάχη σε μάχη συμπεριφέρονται καλύτερα. Βέβαια, υπάρχουν κάποια προβλήματα στον τομέα του path finding κυρίως όταν πολλές μονάδες πάνε να περάσουν ένα στενό σημείο.

[πάνω αριστερά] Θα χρησιμοποιήσετε όλων των ειδών τις μονάδες.

[πάνω δεξιά] Η λειτουργία zoom είναι εκπληκτική.

ΕΙΔΟΣ Real-Time Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Activision

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Stainless Steel Studios

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-600MHz, 128MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Από 2 έως 8 σε LAN ή Internet

Μηνάς Νοταράς


ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

8.5

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ **COMPUTER GAMES** & Η **ATARI**
magazine

σας δίνει την ευκαιρία να κερδίσετε ένα αντίτυπο του...



THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

A CLASSIC GREYHAWK ADVENTURE

*Ο κόσμος του Greyhawk
ζωντανεύει στις αδάνες σας!*

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΑΣΧΕΤΕ ΣΤΗΝ ΚΛΗΡΩΣΗ ΓΙΑ ΕΝΑ

ΑΠΟ ΤΑ ΔΕΚΑ PROMOTIONAL ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΤΙΤΛΟΥ!

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

1. Στο διαγωνισμό μπορούν να λάβουν μέρος όλοι οι αναγνώστες του περιοδικού Computer Games, στέλνοντας συμπληρωμένο το κουπόνι του διαγωνισμού (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές).
2. Στο διαγωνισμό δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής οι υπάλληλοι και οι συγγενείς έως Α' βαθμού των εργαζομένων στις εταιρίες Hyperpress και Atari.
3. Οι νικητές θα αναδειχθούν με κλήρωση που θα γίνει στις 7 Ιανουαρίου στα γραφεία του περιοδικού παρουσία της επιτροπής διαγωνισμού.
4. Τα ονόματα των νικητών θα ανακοινωθούν στο τεύχος 42 του Computer Games Magazine.
5. Το περιοδικό δικαιούται να ανακαλέσει το διαγωνισμό, να τον παραιτείται ή να μεταβάλλει τις ημερομηνίες.
6. Κάθε άτομο δικαιούται ένα κουπόνι συμμετοχής.
7. Τα όπλα είναι προσωπικά, δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Παραλαμβάνονται από το νικητή εντός 2 μηνών από την ανακοίνωση των αποτελεσμάτων. Τα αντίτυπα του παιχνιδιού διανέμονται για λόγους προώθησης, δεν συνοδεύονται από την συσκευασία του εμπορίου.
8. Έγκυρες θεωρούνται οι συμμετοχές που θα φτάσουν στη διεύθυνση του περιοδικού Computer Games Magazine, Α. Δεκελείας 52, Ν. Χαλκηδόνα, 143 43, μέχρι τις 3 Ιανουαρίου 2003 με σφραγίδα ταχυδρομείου.
9. Συμμετοχή στο διαγωνισμό σημαίνει ανεπιφύλακτη αποδοχή των όρων του.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ Temple of Elemental Evil

Όνομα: _____

Επίθετο: _____

Διεύθυνση: _____

Τηλέφωνο: _____

Κινητό: _____

E-mail: _____

Max Payne 2

Ο action τίτλος που όλοι περιμέναμε... μέχρι και την τελευταία γραμμή κώδικα

Το πρώτο Max Payne είναι ένας τίτλος που δεν χρειάζεται συστάσεις. Αν και κατά βάθος ήταν ένα απλό shooter με πολλά cool εφφέ και κινηματογραφικές σκηνές δράσης, παραμένει ένας τίτλος που κατάφερε να σπάσει το κατεστημένο των FPS και να κάνει τους PC gamers να καταλάβουν ότι υπάρχουν και άλλα είδη action εκεί έξω. Πρώτα και πάνω από όλα, βέβαια, το χαρακτηριστικό για το οποίο το πρώτο Max Payne έμεινε στην ιστορία ήταν η χρήση του bullettime όπως το οραματίστηκαν οι αδερφοί Wachowski στο The Matrix. Η χρήση του bullettime ανέβασε ένα παιχνίδι που θα μπορούσε να θεωρηθεί από πολλούς ένα απλό shooter σε μια εντελώς διαφορετική εμπειρία. Το κερασάκι σε αυτή την ήδη πολύ νόστιμη τούρτα ήταν η σκοτεινή και πολύπλοκη ιστορία, η αφήγηση της οποίας γινόταν μέσα από τις σελίδες ενός εκπληκτικά καλοφτιαγμένου κόμικ (ή graphic novel όπως είναι της μόδας να λέμε σήμερα). Ήδη από το τέλος του πρώτου Max Payne γνωρίζαμε ότι θα υπάρξει και συνέχεια και, αν και πήρε περισσότερο καιρό από όσο θα περίμενε κανείς, το Max Payne 2 - The Fall of Max Payne επιτέλους κατέφτασε και είναι καλό. Πραγματικά καλό.

Ένας φίλος ήρθε απόψε από τα παλιά...

Μόλις φορτώσετε το παιχνίδι, θα σας καταλάβει αμέσως αυτό το ζεστό, οικείο συναίσθημα που νιώθει κανείς όταν τον επισκέπτεται ένας αγαπημένος φίλος που δεν έχει δει για πολύ καιρό. Τα πάντα είναι στη θέση τους - η σκοτεινή ατμόσφαιρα του title screen, η επιβλητική και μελωδική μουσική, το ποιοτικό σκίτσο σε στυλ graphic novel. Οι επιλογές εί-

ναι ίδιες με αυτές του προηγούμενου τίτλου, μόνο που αυτή τη φορά υπάρχει και η δυνατότητα να παρακολουθήσετε την ιστορία του προηγούμενου Max Payne με τη μορφή κόμικ. Όσοι από εσάς δεν έχετε έρθει σε επαφή με τον προηγούμενο τίτλο, καλά θα κάνετε να του ρίξετε μια ματιά, καθώς στην πορεία του Max Payne 2 γίνονται πολλές αναφορές σε χαρακτηριστές και γεγονότα που υποτίθεται ότι τα γνωρίζετε ήδη.

Ξεκινώντας ένα νέο παιχνίδι, θα παρατηρήσετε περισσότερα επίπεδα δυσκολίας, τα οποία όμως δεν μπορείτε να επιλέξετε αν δεν έχετε τερματίσει το παιχνίδι σε όλα τα προηγούμενα. Μετά από αυτό όλα είναι business as usual. Ο Max τρέχει, πηδάει, πυροβολάει και... ρυθμίζει το πέρασμα του χρόνου ανάλογα με τις ορέξεις του. Αυτός παραμένει και ο πυρήνας του παιχνιδιού καθ'όλη τη διάρκειά του. Όμως όλα αυτά γίνονται με τόσο ωραίο στυλ και με τόσο έντονη έκφραση που το αναπόφευκτο αποτέλεσμα είναι να καθλωθεί ο παίχτης στην οθόνη. Ο γράφων εδώ πρέπει να ομολογήσει ότι είχε βρει τη δράση στο προηγούμενο παιχνίδι κάπως επαναλαμβανόμενη. Αυτή τη φορά, το level design είναι πολύ πιο προσεγμένο ώστε να μην είστε αναγκασμένοι να κάνετε συνεχώς τα ίδια και η συνεχής δράση διακόπτεται από μερικούς απλούς γρίφους και κάποια εντυπωσιακά setpieces. Μερικές φορές θα πάρετε υπό τον έλεγχό σας τη Mona Sax, άλλες φορές θα χρειαστεί να προστατέψετε κάποιον, γενικά υπάρχουν κάποια σημεία που "σπάνε" κάπως το ασταμάτητο πιστολίδι. Αν και το gameplay παραμένει ουσιαστικά απαρτάλαχτο, θεωρούμε ότι έχει γίνει πιο ικανοποιητικό.

Ρεαλισμός και... ένα πιάνο

Ο τεχνικός τομέας του Max Payne 2 είναι κορυφαίος και καταλυτικός για τη γοητία του παιχνιδιού σαν σύνολο. Η μηχανή Max FX σπρώχνεται στα άκρα και μπροστά στα μάτια σας ξεδιπλώνεται ένας κόσμος σκοτεινός, μίζερ, πιστευτός, σχεδόν φωτορεαλιστικός μερικές φορές. Τα πάντα γύρω σας έχουν τις υφές που πρέπει και αντιδρούν ρεαλι-

ΥΠΕΡ

Έντονη και εντυπωσιακή δράση, όμορφα γραφικά, ατμόσφαιρα και στυλ.

ΚΑΤΑ

Κάπως σύντομο, βασίζεται υπερβολικά στον προκάτοχό του.



Οι εκρήξεις είναι πιο εντυπωσιακές από ποτέ.



Σαν να πάχυνε λίγο ο Max...



στικά στην εκρηκτική δράση που ξεσπά παντού στο χώρο. Αυτή είναι και η μεγαλύτερη προσθήκη που έχει γίνει στη μηχανή γραφικών: το μοντέλο φυσικής. Τα πτώματα των κακών σωριάζονται στο πάτωμα με ρεαλιστικό και διαφορετικό κάθε φορά τρόπο, παρασέρνοντας στο διάβα τους κιβώτια, σανίδες και άλλα... διακοσμητικά αντικείμενα, κάνοντας κάθε σκοτωμό διαφορετικό και θεαματικό. Αυτή τη φορά, αν κάνετε shootdodge πάνω σε μια στοιβα από χαρτόκουτα, θα τα δείτε να σωριάζονται το ένα πάνω στο άλλο. Φανταστείτε τώρα

το χάος που γίνεται όταν ξεσπά αιματηρό πιστολίδι μέσα σε ένα πολυτελές διαμέρισμα: βιτρίνες γίνονται θρύψαλα, κιβώτια σωριάζονται, καρέκλες πετάγονται εδώ και εκεί και οι ακριβές ταπετσαρίες γεμίζουν τρύπες και αίματα. Πραγματικά, η ένταση των μαχών είναι τέτοια, που ακόμα και οι βετεράνοι του προηγούμενου Max Payne θα εντυπωσιαστούν. Εδώ θα πρέπει βέβαια να μην μνημονεύει και ένα πεισματάρικο... πιάνο που συναντήσαμε σε μια αποστολή. Ενώ τα πάντα γύρω από το πιάνο είχαν γίνει κομμάτια με εξδώς ρεαλιστικό τρό-

ΕΙΔΟΣ Third Person Action

ΕΚΔΟΤΗΣ Rockstar Games

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Remedy Software

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-1Ghz, 256MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών με TnL

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει



Τα διπλά Ingram εν δράσει.

Mona Sax - Το αντικείμενο του πόθου.

πο, το ίδιο το πιάνο παρέμενε προκλητικά ακίνητο, ανούμενο να αντιδράσει ακόμα και όταν του πετάξαμε ολόκληρη χειροβομβίδα.

Υπάρχουν βέβαια και κάποια "μελανά" σημεία στα γραφικά. Στα σκηνικά η μηχανή γραφικών έχει αρχίσει να δείχνει την ηλικία της. Πολλά από τα αντικείμενα που θα συναντήσετε είναι πιο επίπεδα από όσο θα έπρεπε, ενώ μερικοί χώροι είναι αρκετά άδειοι. Πάντως αν είναι κάτι που φαίνεται ακόμα περισσότερο στο Max Payne 2, είναι η ευελιξία της μηχανής γραφικών της Remedy. Από τις γκριζες και θλιβερές οικοδομές και αποθήκες, ο παίχτης μεταφέρεται ξαφνικά στον... cel-shaded, χαρτονένιο κόσμο των παρασκηνίων μιας παράστασης και στον ψυχεδελικό κόσμο των ονείρων. Μερικές στιγμές, πραγματικά δεν θα πιστεύετε στα μάτια σας. Άλλες φορές πάλι, θα ευχηθείτε τα σκηνικά να είχαν περισσότερη ποικιλία. Αυτό είναι το μοναδικό αδύναμο σημείο στον τεχνικό τομέα του παιχνιδιού.

Τα πρόσωπα και οι υφές στα ρούχα των χαρακτήρων είναι πολύ πιο εντυπωσιακά από αυτά

που είχαμε δει στον προηγούμενο τίτλο. Η ποικιλία σε πρόσωπα και εμφανίσεις είναι αρκετά μεγάλη, ώστε πραγματικά να νιώθετε ότι αυτοί που πεθαίνουν είναι άνθρωποι και όχι ρομπότ-κλώνοι. Ηθικά ίσως να μην είναι ό,τι καλύτερο, αλλά οι πιο ώριμοι παίχτες (και σε τελική ανάλυση, αυτοί στους οποίους απευθύνεται το Max Payne 2) θα το εκτιμήσουν δεόντως. Μερικά πολύγωνα ακόμα στους "κακούς" δεν θα ήταν άσχημα, αλλά αν αναλογιστεί κανείς πόσοι χαρακτήρες μπορεί να βρίσκονται ταυτόχρονα στην οθόνη, τότε... παύει να έχει τέτοιες απαιτήσεις. Μια που μιλάμε για τους χαρακτήρες, η εμφάνιση του ίδιου του Max Payne δεν είναι αυτή που θα περιμέναμε. Ενώ στον προηγούμενο τίτλο ο κεντρικός χαρακτήρας είχε ένα "αλήτικο" look σε στυλ Mickey Rourke, ο νέος Max Payne μοιάζει περισσότερο στον Pierce Brosnan του James Bond. Εντάξει, λογικό είναι να έχει γεράσει και να έχει ταλαιπωρηθεί, αλλά εδώ μιλάμε για χαρακτηριστικά που δεν θυμίζουν πια τον παλιό Max.

Ο ήχος κινείται και αυτός σε πολύ υψηλά επίπεδα. Η μουσική,

οι ήχοι που ακούγονται από το περιβάλλον και οι διάλογοι είναι πολύ υψηλής ποιότητας. Υπάρχουν στιγμές που πραγματικά ο ήχος σας "επιτίθεται" από όλες τις πλευρές. Ιδιαίτερα εντυπωσιακός είναι ο τρόπος που ο ήχος παραμορφώνεται όταν βρίσκεστε σε bullettime, την πρώτη φορά που θα ακούσετε κάθε σφαίρα ξεχωριστά να φεύγει από την κάνη του Ingram σας, απλά δεν θα το πιστεύετε!

Έρωτας σε bullettime

Κατά πολύ βελτιωμένος είναι και ο τρόπος αφήγησης. Πέρα από το ατμοσφαιρικό κόμικ που αφηγείται την ιστορία με τον γνωστό τρόπο, αυτή τη φορά οι σχεδιαστές της Remedy έχουν δημιουργήσει μια σειρά από setpieces, cutscenes και "τυχαίων" συμβάντων που πραγματικά θα σας αφήσουν άφωνους. Τι να πρωτοαναφέρει κανείς, τη γιαγιά που σκοτώνει τον ληστή με μια τεράστια καρραμπίνα, τις ξεκαρδιστικές συζητήσεις στο αστυνομικό τμήμα ή την μάρτυρα-bimbo που δεν ξέρει να διαβάξει; Επίσης θα πρέπει να αναφερθεί ότι η ιστορία αυτή τη φορά είναι κά-

πως πιο "πικάντικη", οπότε το παιχνίδι σαφώς δεν προορίζεται για μικρά παιδιά. Επιπλέον έχουμε την εντύπωση ότι αυτή τη φορά το παιχνίδι είναι αρκετά συντομότερο, αλλά τα περισσότερα modes εξισορροπούν λίγο την κατάσταση.

Σε γενικές γραμμές, λοιπόν, το Max Payne 2 είναι ένας τίτλος που ανταποκρίνεται στις προσδοκίες μας. Αν είναι να του προσάψουμε ένα αρνητικό στοιχείο, είναι ότι σε καμιά περίπτωση δεν τις ξεπερνά. Ό,τι κάνει το κάνει τέλεια, αλλά μας άφησε την αίσθηση ότι βασίζεται υπερβολικά στην επιτυχία του προκατόχου του, σαν τον μικρό αδερφό που ακολουθεί ευλαβικά τα βήματα του μεγαλύτερου, προσέχοντας απλά να μην επαναλάβει κάποια από τα πιο σοβαρά σφάλματα. Ακόμα και η τελική μάχη είναι παρόμοια με το προηγούμενο! Λίγη περισσότερη δημιουργικότητα δεν θα έβλαπτε. Συμπερασματικά, το Max Payne 2 είναι καταπληκτικό σε αυτό που κάνει, αλλά δεν τολμά να κάνει και κάτι περισσότερο.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
8.5

Φ. Χαροκόπος



Ξανά τα Ingram, απλά γιατί είναι cool!

Όπως βλέπετε, η δράση δεν διαφέρει πολύ από το προηγούμενο.

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 Academy, Call of Duty

HALF-LIFE: GENERATIONS

Sierra / Valve ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 10/10
Σήγουρα το καλύτερο FPS που έγινε ποτέ- αν μην τι άλλο, το πιο γνωστό και ξακουστό. Καθηλωτικό και συγκλονιστικό, φρεβρός ρυθμός και σημείο έμπνευσης για άπειρα mods και παιχνίδια. Συστήνουμε το πλήρες πακέτο με τα expansions- θα σας κρατήσει στις οθόνες για άπειρες ώρες.



XIII

Ubi Soft ■ Τεύχος 40 ■ Βαθμολογία 9 / 10
Ένα παιχνιδι-κόμικ που ζωντανεύει με πανέξυπνο και όμορφο τρόπο στις οθόνες μας. Ο Πράκτορας XIII πρέπει να είναι περήφανος που πρωταγωνιστεί σε ένα τόσο ξεχωριστό shooter. Μια φρέσκια πραγματικά ιδέα στα shooters, αισθητικά αλλά και στο gameplay.



RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

UbiSoft / Red Storm Entertainment ■ Τεύχος: 34 ■ Βαθμολογία: 8,5/10
Εκπαιρωτώντας το κύμα των tactical shooters, το Raven Shield είναι αυτό ακριβώς που θέλετε αν ψάχνετε για μόχθος μιλιταριστικού ύφους, αληθινά όπλα και εξοπλισμούς και squad-based τακτικές- αλλά και την νέα μηχανή του Unreal 2.



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

SPLINTER CELL

UbiSoft ■ Τεύχος: 33 ■ Βαθμολογία: 9,5/10
Αν χωρούσε άλλη μια μικρή υποκατηγορία με όνομα Sneakers, τότε κι εκεί πάλι το Splinter Cell θα ήταν πρώτο. Μπλόκα gadgets, πολλές σκέες και εντυπωσιακά παιχνιδίσματα με το φως σε ένα σκοτεινό action με στέρεο σχεδιασμό και σωστή εκτέλεση.



OUTCAST

Infogrames / Appeal ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 9/10
Ένα καταπληκτικό παιχνίδι με φρεβρή ισορροπία και ιδιόρρυθμη γραφικά με voxels. Οι διάλογοι και οι γρίφοι έδωσαν βάθος στο action μέρος του και η φαντασία στον σχεδιασμό δεν είχε τέλος. Ένα μικρό διαμάντι από το Βέλγιο.



MAX PAYNE 2

Remedy / Rockstar Games ■ Τεύχος: 40 ■ Βαθμολογία: 8,5 / 10
Ο Max επιστρέφει σε ένα σύντομο με εντυπωσιακό sequel. Πιο όμορφο, πιο απογοητευτικό και πιο εξυπνο ακόμα στο design του, θα σας ενθουσιάσει. Ο Max ερωτεύεται θανάσιμα και παρόλο που αυτή την φορά βρίσκεται σε ακόμα πιο δύσκολες καταστάσεις, το bullet-time στέκεται στο πλευρό του, ως πιστός σύμμαχος.



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 χρώμα, σουρεαλιστικές καταστάσεις, αγαπημένοι χαρακτήρες, εμπνευσμένοι διάλογοι και ευρείες γρίφοι. Τι άλλο να πει κανείς για ένα κομψότατο σαν αυτό;



THE CURSE OF MONKEY ISLAND

LucasArts ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 9/10
Φυσικά ο Thierwood έχει ζήσει κι άλλες περιπέτειες στην αγαπημένη σειρά, αλλά αυτό είναι το πιο αντιπροσωπευτικό παιχνίδι των μαμούδων και των περατών. Ανάσφαρο και κωμικό, 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 προκάτοχό 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 αδιαμφισβήτητα ο βασιλιάς της κατηγορίας.



MEDIEVAL: TOTAL WAR

Activision / Creative Assembly ■ Τεύχος: 27 ■ Βαθμολογία: 10/10
Χωρίς αμφιβολία το πιο βαθύ real time strategy που έχει κυκλοφορήσει ποτέ. Για την ακρίβεια είναι ένα υβρίδιο, απαιτώντας από τον παίκτη να κάνει τις πολιτικές και διπλωματικές κινήσεις του σε turn-based περιβάλλον, ενώ οι λεπτομερείς μάχες διεξάγονται σε πραγματικό χρόνο. Απαραίτητο.



RISE OF NATIONS

Microsoft ■ Τεύχος: 37 ■ Βαθμολογία: 9/10
Ένας νέος τίτλος που μας κέρδισε αμέσως. 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 ελκυστικότερο πακέτο.



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

CIVILIZATION III

Infogrames / Firaxis Games ■ Τεύχος: 21 ■ Βαθμολογία: 10/10
Ο αληθινός διάδοχος της θρυλικής σειράς. Ο Sid Meier δείχνει σε όλους πως να σχεδιάσουν ένα παιχνίδι με βάθος που δεν χάνει τη διασκεδαστική υπόστασή του. Ξεκινώντας ταπεινά, οδηγείτε τον πολιτισμό σας στην τεχνολογική, πολεμική και διπλωματική υπεροχή. Αν δεν το έχετε παίξει, χάνετε ένα κομμάτι της ιστορίας. Κυριολεκτικά.



ETHERLORDS 2

Nival Interactive / Dreamcatcher ■ Τεύχος: 40 ■ Βαθμολογία: 9 / 10
Ένα αληθινά ξεχωριστό strategy που βασίζεται στις αρχές των card games. Πολύ πιο ισορροπημένο, φιλικό και προσιτό από τον προκάτοχό του, συστήνεται ανεπιφύλακτα όχι μόνο στους λάτρεις και συλλέκτες των trading card games, αλλά και σε όσους ψάχνουν αυτό το κάτι, το 'διαφορετικό'.



COMBAT MISSION BEYOND OVERLORD

CDV Software ■ Τεύχος: 11 ■ Βαθμολογία: 9/10
Όταν κυκλοφόρησε το Combat Mission, μας άρπασε άναυδους με τη λεπτομέρεια και το καταπληκτικό τακτικό gameplay του. Μπορείτε να διατάξετε από ολόκληρες ίλες θεθορακισμένων, 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 μα κανείς δεν μπορεί να το αντισταθεί. Είναι μάταιο.



SIMCITY 4

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

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



STARTOPIA

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

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



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

GRAND PRIX 4

Infogrames ■ Τεύχος: 26 ■ Βαθμολογία: 9/10

Ο "Sir" Geoff Crammond επιστρέφει με τον πιο ρεαλιστικό τίτλο εξομολόγησης Formula 1. Από τον πρώτο κύκλο τίτλο, η σειρά αυτή της πάει ποτέ Microgrose κρατά τα ακή-πτρα και δεν πρόκειται να τα παραδώσει εύκολα. Έστω και αν δεν έχει τα τελευταία roster και στατιστικά, το GP4 παραμένει το καλύτερο.



COLIN MCRRAE RALLY 3.0

Codemasters ■ Τεύχος: 36 ■ Βαθμολογία: 8/10

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



MOTO GP 2

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

Απλά το καλύτερο παιχνίδι αγώνων μοτοσικλέτας 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 αλλάζει 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 χαρακτήρα, αυτό το παιχνίδι του...ανατολικού χαρακτήρα, παραμένει ανυπέριθλυτο.



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, Yager

FREELANCER

Microsoft ■ Τεύχος: 34 ■ Βαθμολογία: 9/10

Πάρτε το τώρα- είναι ένας άριος διάδοχος του θρυλικού Elite. Τέλειο στήσιμο, φιλικό, arcade σύστημα μάχης χωρίς να χάνει όμως αξία σαν εξομολόγηση και σωστά γραφικά. Με ένα αξιοπρεπές σενάριο σαν ρακοκοκκαλιά, το υπόλοιπο 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. Εξοικονομεί 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

Το πιο 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 νιώδεις ότι όντως κρατάς το πηδάλιο ενός X-Wing. Προσέχη όμως: Το παιχνίδι ΑΠΑΙΤΕΙ joystick για να εγκατασταθεί!



SPORTS ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: NBA Live 2003

FIFA 2003

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

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



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

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

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



VIRTUA TENNIS

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

Μπορεί η ηλικία του να είναι προχωρημένη (εδώ και η συνέχεια στις κονσόλες έχει παλιώσει!), αλλά το Virtua Tennis παραμένει ένας θρόνος. 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 προσπάθεια πρέπει πάντα να αμείβεται και το BF1942 βρίσκεται δίκαια στην κορυφή.



UNREAL TOURNAMENT 2003

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

Το απόλυτο frag-fest! Μια επίθεση στις αισθήσεις: κίνηση, χρώματα, ήχοι και φωνές... τρομερή δράση και γρήγορος ρυθμός. Δεν είναι παιχνίδι- είναι ένα πανέμορφο 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 εξοικονομεί ακόμα και σήμερα να προσελκύει σταθερά 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 συνομορίες 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 πιστολάκι και έλλο, λίγο management ακινήτων... Το παιχνίδι που τα έχει όλα (και πολύ στυλ eighties), με την πύλη που θυμίζει παιδική χαρά και το πιο αγαπημένο soundtrack (και voice-acting) που έχουμε ακούσει ποτέ.



SYSTEM SHOCK 2

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

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





Πέστα όλα.



Έλα ξέρω ένα καλό μέρος.

Runaway

1ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Βρίσκεστε στο νοσοκομείο στο δωμάτιο της Gina. Δίπλα από το κρεβάτι της υπάρχει ένα τραπέζι που έχει πάνω ένα κουτί με χάπια και ένα γυαλί. Πάρτε τα όπως και το χαρτί πάνω στο άδειο κρεβάτι και την τσάντα της Gina στο ντουλάπι. Μελετήστε λίγο τον χάρτη που είναι πάνω στην πόρτα της τουαλέτας και φύγετε από το παράθυρο για να πάτε στην αποθήκη.

Στην αποθήκη θα βρείτε διάφορα πράγματα για να πάρετε. Ανάμεσα στα ράφια στην κάτω αριστερή γωνία έχει μαξιλάρια. Πάρτε μια σύριγγα από ένα κουτί που έχει κι άλλες μέσες πάνω στο ράφι στα αριστερά δίπλα στο παράθυρο. Πάνω από το κουτί θα βρείτε ένα σπρέι. Δίπλα στο παράθυρο υπάρχει ένα συρτάρι το οποίο περιέχει το αρχείο. Πάνω εκεί θα βρείτε το βιβλίο με τίτλο Vademecum. Ψάξτε καλά και βρείτε στο ανοιχτό συρτάρι το ιατρικό πένακι. Στην γωνία υπάρχει ένα κεφάλι. Πάρτε το κι αυτό, μπορεί να χρειαστεί...!

Επιστρέψτε στο δωμάτιο της Gina όπως ήρθατε.

Κάντε μια επίσκεψη στην τουαλέτα. Έχει έναν καθρέφτη. Από κάτω υπάρχει ένα ράφι στο οποίο στέκεται ένα μπουκάλι από κάποιο αλκοολούχο ποτό. Πάρτε το. Ώρα να κάνετε κάτι βρόμικο. Ανοίξτε τον κάδο απορριμμάτων και πάρτε το μαρκαδοράκι. Μπλιαχ! Ρίξτε και μια ματιά στην τσάντα της Gina. Έχει μέσα ένα κουτί σπέρτα και μια περούκα.

Αρχίστε τώρα τα πειράματα. Χρησιμοποιήστε την περούκα στο κεφάλι και στη συνέχεια τοποθετήστε το πάνω στο κρεβάτι δίπλα από της Gina.

Χρησιμοποιήστε το χαρτί και τα μαξιλάρια με το κεφάλι. Μόλις φτιάξατε έναν ψεύτικο άνθρωπο. Απατεώνες! Πάρτε την σύριγγα τώρα και γεμίστε την αλκοόλ από το μπουκάλι που βρήκατε.

Προσοχή τσιμπάει! Πάρτε τώρα το μαρκαδοράκι και γεμίστε το αλκοόλ με την σύριγγα. Στη συνέχεια γράψτε με τον μαρκαδόρο πάνω στο κενό ιατρικό πένακι. Αλλάξτε το ψεύτικο που κάνατε με αυτό της Gina και βάλτε της Gina στο σημείο που κρεμάνε αυτούς τους πίνακες πάνω από το κρεβάτι δίπλα στη Gina. Πηγαίνετε στην τουαλέτα πάλι και θα παίξει ένα cutscene.

Έχετε βρει ένα βιβλίο, το Vademecum. Διαβάστε το και μάθετε ότι με ένα κρύο μπάνιο θα μπορούσατε να ζυτηνήσετε την Gina. Τι θα κάνετε λοιπόν. Ότι πιο τρελό μπορείτε να σκεφτείτε. Έχετε το σπρέι. Είναι εύφλεκτο! Χρησιμοποιήστε το πάνω στον συναγερμό πυρκαγιάς. Είναι ένα μικρό κόκκινο φωτάκι στο ταβάνι. Δείτε τι θα γίνει στο cutscene που θα παίξει.

2ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Βρίσκεστε τώρα στο εργαστήριο της Dr. Susan Olivaw. Στο Inventory σας έχετε έναν Εσταυρωμένο - χρησιμοποιήστε τον πάνω στο ράφι δίπλα στην Susan. Τώρα θα έχετε ένα περίεργο αντικείμενο των Μάγια. Πηγαίνετε



στην άλλη μεριά του δωματίου και πάρτε την βούρτσα. Δίπλα στο σκελετό υπάρχει μια βελνίκι. Ψάξτε την και πάρτε το βερνίκι. Βγείτε από το εργαστήριο και κατεβείτε κάτω από τις σκάλες. Μιλήστε με τον θυρωρό τον Willy. Θα σας δώσει την κάρτα του. Εκείνη την στιγμή θα δεχθεί ένα τηλεφώνημα και θα φύγει για να πάει στο εργαστήριο αναλύσεων. Πηγαίνετε γρήγορα στην αίθουσα εκθέσεως για αντικείμενα των Μάγια και επιστρέψτε στην αίθουσα εκθέσεων. Έτσι θα βρείτε τον Willy να κάθεται στην καρέκλα του ξανά. Ανεβείτε πάλι πάνω από τις σκάλες.

Χρησιμοποιήστε το βερνίκι σε αυτό που μοιάζει με πληκτρολόγιο δίπλα στην πόρτα που οδηγεί στο εργαστήριο αναλύσεων. Πηγαίνετε στο τηλέφωνο και καλέστε τον Willy. Ο Willy θα πληκτρολογήσει τον κωδικό στο πληκτρολόγιο πριν μπει στο εργαστήριο αναλύσεων. Πηγαίνετε ξανά στο πρώτο εργαστήριο που βρεθήκατε και βγείτε πάλι στον διάδρομο για να πάει ο Willy στην

θέση του. Τώρα σαν καλοί Μαγκάιβερ που είστε, χρησιμοποιήστε την βούρτσα πάνω στο πληκτρολόγιο και ωπ! Ο κωδικός εμφανίζεται και είναι ο αριθμός 8137. Μπείτε τώρα στο εργαστήριο αναλύσεων.

Αρχίστε δουλειά τώρα. Πρώτα πάρτε το χρυσό κλειδί που είναι πάνω στο γραφείο κάτω από τον πυροσβεστήρα. Στη συνέχεια πατήστε το κουμπί στον θερμικό θάλαμο (thermal chamber) μέσα στον οποίο υπάρχει μια μάσκα. Δυστυχώς δεν θα ανοίξει. Βγείτε και πηγαίνετε στο γραφείο του Clive. Πάνω στο γραφείο του θα βρείτε δυο βιβλία. Πάρτε τα και θα δείτε ένα μικρό άνοιγμα. Με το κλειδί που βρήκατε θα ανοίξετε ένα κρυμμένο χρηματοκιβώτιο. Ανοίξτε το και πάρτε το μαγνητόφωνο. Κλειδώστε πάλι το χρηματοκιβώτιο και επιστρέψτε στο εργαστήριο της Susan.

Τώρα χρησιμοποιήστε το μαγνητόφωνο για να ηχογραφήσετε το όνομα της Dr. Olivaw. Πηγαίνετε στο εργαστήριο αναλύσεων. Χρησιμοποιήστε το μαγνητόφωνο



Λέτε να είναι ζωντανά;

στο κουμπί. Να πάρει! Έπεσαν οι μπαταρίες. Βγάλτε τις μπαταρίες. Πηγαίστε στην άλλη μεριά του εργαστηρίου και πάρτε την κουτάλα που βρίσκεται στον τοίχο κάτω από την κάμερα ασφαλείας. Χρησιμοποιήστε την στις μπαταρίες και μετά στην δεξαμενή με το υγρό άζωτο (nitrogen) που βρίσκεται δίπλα από όπου βρήκατε την κουτάλα. Ξανά βάλτε τις μπαταρίες στο μαγνητόφωνο και χρησιμοποιήστε το και πάλι στο κουμπί. Δουλεύει επιτέλους. Πάρτε την μάσκα από τον θερμικό θάλαμο. Έχετε και ένα αντικείμενο των Μάγια στο inventory. Χρησιμοποιήστε το πάνω στην μάσκα για να πάρετε ένα ρουμπίνι. Πηγαίστε πάλι στο εργαστήριο της Dr. Susan.

Χρησιμοποιήστε το ρουμπίνι στο laser που είναι πάνω στο τραπέζι μπροστά από τον σκελετό. Η Olivaw θα χρησιμοποιήσει το laser. Καταστρέψτε την δουλειά της και κάντε την γρήγορα. Πηγαίστε προς τον διάδρομο περάστε το γραφείο του Clive. Εξετάστε την μηχανή του καφέ και δείτε ότι έχει τελειώσει ο καφές. Αν είναι δυνατό, δεν νυστάζει κανένας; Πηγαίστε στην έκθεση για τους Μάγια.

Στο κέντρο της αίθουσας υπάρχει ένα άγαλμα. Στην βάση του υπάρχουν κάτι αντικείμενα - πάρτε τα για να βρείτε ένα μπόλ με κόκκους καφέ. Επιστρέψτε στην αίθουσα εκθέσεων. Χρησιμοποιήστε το μπόλ στον Willy. Πρέπει να αλέσετε τους κόκκους του καφέ. Πηγαίστε ξανά στο εργαστήριο της Dr. Olivaw και χρησιμοποιήστε το μηχάνημα πάνω στο γραφείο με το οποίο μπορείτε να αλέσετε του κόκκους. Προσπαθήστε ξανά με τους κόκκους στον Willy αλλά και πάλι τίποτα. Ανεβείτε τις σκάλες και κοιτάξτε στον κάδο απορριμμάτων κάτω από τον πυροσβεστήρα. Θα βρείτε μια

άδεια συσκευασία καφέ μέσα. Βάλτε τους κόκκους μέσα και δώστε το πακέτο στον Willy. Αυτός θα γεμίσει το μηχάνημα του καφέ. Πάρτε ένα ποτήρι καφέ από το μηχάνημα. Μην το πιείτε εσείς! Δώστε το στην Dr. Olivaw και θα δείτε ένα cutscene. Πηγαίστε τώρα στο εργαστήριο αναλύσεων και εξετάστε τον Εσταυρωμένο.

3ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Όταν ξυπνήσετε θα δείτε ότι βρίσκεστε κλειδωμένοι σε ένα μικρό δωμάτιο. Στην αριστερή μεριά του δωματίου υπάρχει ένα κουτί και πάνω του ένα φουσερό. Στο κέντρο του δωματίου θα δείτε ένα ράφι δίπλα στο τηλέφωνο. Εκεί υπάρχει ένα μπουκάλι. Στην βιβλιοθήκη στα δεξιά βρείτε ένα λοστό. Πάρτε το κουρέλι πάνω από το βαρέλι και το κρεμαστάρι στο πάτωμα.

Χρησιμοποιήστε το μπουκάλι

πάνω στο Σαμούα και μετά το Σαμούα πάνω στο παράθυρο στην δεξιά μεριά. Ανοίξτε το καπάκι του ψύκτη και βγάλτε τον από την πρίζα. Θα λιώσει ο πάγος και γι' αυτό πρέπει να ανοίξετε τον αγωγό του ψύκτη για να φύγει το νερό. Σπρώξτε τον ψύκτη τώρα και θα δείτε μια καταπακτή. Ανοίξτε την με το λοστό και φύγετε από κει μέσα.

Θα παιξει ένα cutscene.

Μπειτέ μέσα στο λεωφορείο. Στο μέσο της οθόνης υπάρχει ένας άξονας. Εξετάστε τον λίγο. Στα δεξιά υπάρχει ένα ράφι πάνω στο οποίο υπάρχει ένα κραγιόν - πάρτε το καθώς και τα γυαλιά ηλίου από κάτω και το μικρό ηλεκτρικό σκουπάκι κάτω από το κρεβάτι στα αριστερά. Πηγαίστε στο πίσω μέρος του λεωφορείου και ελέγξτε τον καταψύκτη και την κλειδαριά του. Πάρτε την βελόνα και την κλωστή από το μικρό τραπέζι με το

άσπρο ζευγάρι μπότες. Μιλήστε με την Carla. Στο κέντρο του λεωφορείου υπάρχει μια σχάρα στο πάτωμα. Χρησιμοποιήστε το σκουπάκι για να ρουφήξετε από μέσα το χάπι της Carla. Φύγετε από το λεωφορείο.

Κοιτάξτε στον κορμό του δέντρου και θα βρείτε μια ξεφουσκωτή μπάλα του μπάσκετ. Με την βελόνα και την κλωστή διορθώστε την μπάλα. Με το φουσερό φουσκώστε την. Όχι μην αρχίζετε να παίζετε μπάσκετ τώρα. Μιλήστε στην Mariola και στην Lula αν θέλετε και φύγετε από την δεξιά μεριά της οθόνης.

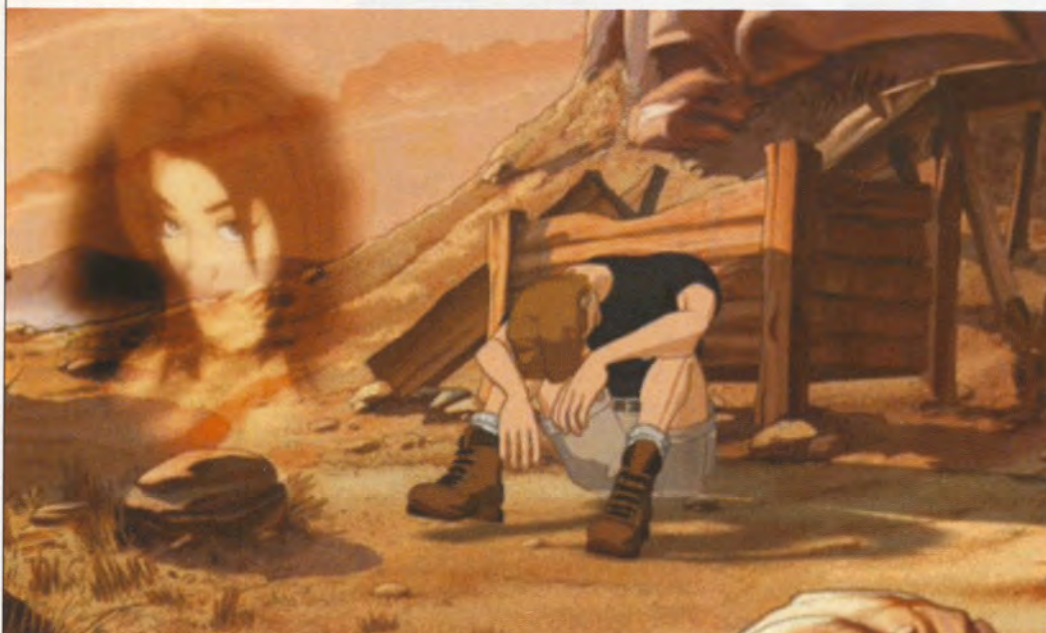
Τώρα, πηγαίστε στην πάνω αριστερή γωνία του χάρτη όπου υπάρχει ένα πηγάδι με λάδι. Χρησιμοποιήστε τώρα τα γυαλιά ηλίου στην μικρή λίμνη από λάδι στο έδαφος. Πηγαίστε στην οθόνη του χάρτη.

Πηγαίστε ευθεία στον χάρτη στην κάτω αριστερή γωνία όπου εκεί υπάρχει ένα νεκροταφείο αεροπλάνων. Πάνω σε ένα καταστραμμένο φτερό αεροπλάνου υπάρχει μια κάσκα και την ζώνη για σφαίρες πάνω στο πολυβόλο. Ελέγξτε και το πολυβόλο για καλό και για κακό προτού φύγετε.

Πηγαίστε τώρα στην καμπίνα του ληστή και πάρτε το κουβά που βρίσκετε κάτω από την καμπίνα. Στην πάνω δεξιά γωνία τώρα του χάρτη θα βρείτε ένα παλιό βαγόνι τρένου. Ελέγξτε το άδειο κιβώτιο για εκρηκτικά και την κλειστή πόρτα για τον χώρο αποθήκευσης. Μπειτέ τώρα μέσα στο βαγόνι. Ακού ριζετε μια γρηγορηματιά γύρω σας πάρτε μια βίδα από τον κουβά στο πάτωμα. Χρησιμοποιήστε την κρεμάστρα με την βίδα και τον κουβά



Αυτό είναι όπλο.



Axxxxxx!!!

στο βαρέλι με την πυρίτιδα στο πίσω μέρος του βαγονιού. Στη συνέχεια χρησιμοποιήστε το αυτοσχέδιο τριμπουσόν στο βαρέλι με την πυρίτιδα για να αποκτήσετε έναν κουβά γεμάτο πυρίτιδα. Τώρα με το λοστό ανοίξτε το βαρέλι στο κέντρο του βαγονιού και μέσα θα βρείτε έναν σάκο φιστίκια.

Επιστρέψτε στο λεωφορείο και μπειτέ μέσα. Χρησιμοποιήστε το κραγιόν στον κουβά με την πυρίτιδα για να κατασκευάσετε πυρομαχικά από κραγιόν. Οι γυναίκες βρήκαν το απόλυτο όπλο. Βάλτε τα πυρομαχικά στην ζώνη. Μαζέψτε τώρα τα υπόλοιπα κραγιόν τώρα από το λεωφορείο και κάντε την ίδια διαδικασία μέχρι να γεμίσετε την ζώνη σας. Απ' έξω από το λεωφορείο θα δείτε κάτι γυαλιά δίπλα από την Mariola. Αλλάξτε τα με τα δικά σας που έχετε λαδώσει. Μπορείτε να δανειστείτε τώρα το αντηλιακό της. Πηγαίστε τώρα ξανά στο νεκρο-

ταφείο των αεροπλάνων και βάλτε το αντηλιακό στο πολυβόλο και προσθέστε την ζώνη με τα πυρομαχικά.

Πολύ καλά μέχρι τώρα. Πηγαίνετε στην μοναδική περιοχή που δεν έχετε επισκεφτεί ακόμα η οποία είναι ένα υπόστεγο. Μπειτέ σιγά-σιγά μέσα από τις πόρτες και ελέγξτε το ελικόπτερο. Στο υπόστεγο μπορείτε να μπειτέ από το πλάι για να παρατηρήσετε τον φρουρό. Θα δείτε κάποια στιγμή που βγάζει ένα δοχείο με μπύρα το ακουμπάει κάτω για πολύ λίγο και μετά το κλωτσάει σε έναν τενεκέ. Επιστρέψτε στο λεωφορείο και δώστε την μπάλα του μπάσκετ στην Lula για να μάθετε ότι είναι μια πρώην παίχτρια του NBA και τώρα έχει πέσει στα ναρκωτικά. Θα απασχολήσει τον φρουρό και μπορείτε να ρίξετε το χάπι που βρήκατε μέσα στην μπύρα του φρουρού. Πάρτε το δοχείο με το φιστικοβούτυρο που βρίσκεται

στο βαρέλι δίπλα στον φρουρό και χρησιμοποιήστε το λοστό στην μοτοσυκλέτα από την οποία θα βγάλετε ένα πετάλι.

Βάλτε το πετάλι στον άξονα στο λεωφορείο για να το φτιάξετε. Στριψίτε τον στρόφαλο για να κλείσει η πόρτα του λεωφορείου και πάρτε το κλειδί του ψυγείου από την θήκη στην πόρτα. Πηγαίνετε στο πίσω μέρος του λεωφορείου και ανοίξτε το ψυγείο με το κλειδί για να πάρετε το βούτυρο. Χρησιμοποιήστε το βούτυρο στην κάσκα που έχετε. Στη συνέχεια κάντε το ίδιο και με τα φιστίκια.

Επιστρέψτε τώρα στην καμπίνα του κλέφτη και βάλτε την κάσκα πάνω στο κάλυμμα του ψυκτικού για να μαγειρέψετε το φιστικοβούτυρο. Πηγαίνετε στο παλιό βαγόνι και χρησιμοποιήστε το φιστικοβούτυρο στην κλειδαμμένη πόρτα. Πάρτε τα εκρηκτικά κατευθυνθείτε στο πηγάδι με το λάδι και βάλτε τα εκρηκτικά πάνω

στο πηγάδι. Δείτε και απολαύστε το cutscene.

4ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Η ιστορία σας βρίσκεται σε μια απόκοσμη πόλη, μια πόλη φάντασμα. Φύγετε από την πόλη και οδεύστε προς το εγκαταλελειμμένο ορυχείο όπου έπεσε η Gina. Στα αριστερά θα δείτε μια κανάτα με λάδι.

Πηγαίνετε τώρα στη κάτω δεξιά γωνία του χάρτη όπου θα συναντήσετε την Mama Dorita. Δίπλα στη σκάλα υπάρχει ένα δοχείο - πάρτε το και ξεκινήστε να φύγετε από το σπίτι. Θα παρατηρήσετε στην πορεία ένα πηγάδι. Δίπλα στο πηγάδι υπάρχει μια πέτρα στο έδαφος - μαζέψτε την κι αυτή και φύγετε για το Douglasville.

Μπειτέ στο Σαλούν το οποίο είναι στη δεξιά μεριά της οθόνης. Απ' έξω στέκεται ένα άλογο.

Ρίξτε του μια ματιά πριν μπειτέ μέσα. Όταν μπειτέ στο Σαλούν πάρτε τη γλάστρα κάτω από τις σκάλες. Μετά από τις σκάλες υπάρχει ένα μικρό δωμάτιο όπου θα βρείτε μια ψαλίδα κηπουρικής. Βγείτε έξω από το δωματάκι και από το Σαλούν και πηγαίνετε ανάμεσα στο γραφείο του Σερίφη και στο ξενοδοχείο. Υπάρχει ένα βαγόνι. Χρησιμοποιήστε την ψαλίδα που βρήκατε στο βαγόνι.

Μπειτέ στο γραφείο του Σερίφη. Θα βρείτε ένα καυσόξυλο δίπλα στη σύμπα. Φύγετε και πηγαίνετε στην τράπεζα. Ελέγξτε τα ράφια και σε κάποιο από αυτά θα βρείτε ένα πολύ παλιό συρραπτικό. Πηγαίνετε πίσω από το γραφείο και πάρτε μια σφραγίδα. Πηγαίνετε στην οθόνη του χάρτη.

Στην πάνω δεξιά γωνία του χάρτη υπάρχει ένας κρατήρας. Πηγαίνετε εκεί.

Μιλήστε στον Joshua. Χρησιμοποιήστε τον ιμάντα στην μηχανή. Πρέπει να ενώσετε τις δύο άκρες. Πάρτε το συρραπτικό και χρησιμοποιήστε το πάνω στον ιμάντα.



Βάλτε τώρα τον κάπως φτιαγμένο ιμάντα στην μηχανή. Φύγετε από τον κρατήρα και επιστρέψτε αμέσως για να δείτε τον Joshua να ολοκληρώνει την περιέργη τηλεπαθητική επικοινωνία. Θα μάθετε ότι χρειάζεται ένα No 10 Wrench (αυτό είναι το γαλλικό κλειδί). Ωραία, κάντε την τώρα για το Douglasville.

Μπείτε πάλι στο Σαλούν και ανεβείτε της σκάλες. Θα βρείτε το κατάστημα του Saturn. Στον τοίχο είναι κρεμασμένη μια εργαλειοθήκη - ρίξτε της μια ματιά. Μιλήστε στον Saturn και αυτός θα σας δανείσει το κλειδί του. Το κλειδί που ψάχνετε βρίσκεται στο άλογο έξω από το Σαλούν.

Πηγαίνετε πάρτε το και επιστρέψτε στο κατάστημα και από εκεί βγείτε στο μπαλκόνι. Πάρτε από το inventory σας την γλάστρα και πετάξτε την κάτω από το μπαλκόνι. Πάρτε το εργαλείο Sanding Block που βρίσκεται στην πιο κοντινή μουλκονόπορτα. Επιστρέψτε στο κατάστημα. Στο κέντρο θα δείτε έναν καταπέλτη. Τραβήξτε τον μοχλό εκεί. Καθώς θα φεύγετε πάρτε το κλειδί και πηγαίνετε στον κρατήρα.

Ο Joshua θα χρησιμοποιήσει πάλι την τηλεπάθειά του και θα σας πει ότι χρειάζεται βενζίνη. Άντε πάλι πίσω στο κατάστημα του Saturn.

Στα αριστερά από τον πάγκο με τα εργαλεία υπάρχει ένα δοχείο με βενζίνη. Αυτή τη φορά δεν μπορείτε να το δανειστείτε και πρέπει να το αγοράσετε με κάποιον τρόπο. Δοκιμάστε με την πέτρα που έχετε βρει. Χρησιμοποιήστε το Sanding Block στην πέτρα. Δείτε τώρα η πέτρα γυαλίζει. Κρίμα ούτε έτσι κάνει για να την ανταλλάξετε με την φιάλη. Πάρτε το κομμάτι από Κεχριμπάρι και χρησιμοποιήστε το με την πέτρα. Δώστε τώρα την πέτρα στον Saturn. Κοιτάξτε την δεξαμενή με το νερό στην άλλη μεριά του πάγκου. Πάρτε άδεια από τον Saturn και χρησιμοποιήστε το δοχείο λαδιού στην δεξαμενή.

Όρα να απλώσετε τις ικανότητές σας στην χιμεία!

Χρησιμοποιήστε την βενζίνη στο σωληνάριο των 30κ.ε. και μετά αυτό το σωληνάριο με το σωληνάριο των 50κ.ε. Κάντε την ίδια διαδικασία άλλη μια φορά. Χρησιμοποιήστε το σωληνάριο των 50κ.ε. στο δοχείο της βενζίνης (Gasoline container) για να το αδειάσετε. Χρησιμοποιήστε το σωληνάριο των 30κ.ε. με το σωληνάριο των 50κ.ε. Τώρα την βενζίνη με το σωληνάριο των 30κ.ε. Τώρα, χρησιμοποιήστε το σωληνάριο των 30κ.ε. στο σωληνάριο των 50κ.ε. Έχετε πλέον 40κ.ε.



Μην κουνιέσαι φίλε, θα πέσουν όλα.

βενζίνης μέσα στο σωληνάριο των 50κ.ε.

Χρησιμοποιήστε το δοχείο λαδιού που το έχετε γεμίσει με νερό με το μπουκάλι του ενός λίτρου. Χρησιμοποιήστε το σωληνάριο των 50κ.ε. στο μπουκάλι. Τώρα χρησιμοποιήστε το μίγμα που φτιάξατε στην μοτοσικλέτα στον κρατήρα. Δεν φτάνει όμως αυτό. Πρέπει να βρείτε και τον συνδυασμό για τον Joshua. C-G-E-B-A. Μόλις φύγει ο Joshua Πάρτε από το έδαφος το τηλεπαθητικό κράνος το φακό και το σχοινί από την σκηνή του. Επιστρέψτε τώρα στον Saturn.

Δώστε το κράνος στον Saturn και αυτό θα φύγει. Πολύ καλά. Πάρτε τώρα την οξυγονοκόλληση που παράτησε κάτω. Ενεργοποιήστε τώρα τον γερανό. Ρίξτε με το καταπέλτη. Γεμίστε ξανά το δοχείο λαδιού με νερό. Έχει πλάκα να κάνετε ότι θέλετε χωρίς να σας εμποδίζει κανένας. Φύγετε από κει και πηγαίνετε στη τράπεζα και ελέγξτε τι ζημιά κάνατε. Πηγαίνετε στο ισόγειο και εξετάστε το χρηματοκιβώτιο.

Πηγαίνετε στην Ατμομηχανή. Τοποθετήστε το καυσόξυλο μέσα στο βραστήρα. Αδειάστε το δοχείο του λαδιού που είναι γεμάτο νερό μέσα στην δεξαμενή νερού που ανοίγει έξω από την ατμομηχανή. Θα πρέπει να κάνετε την διαδικασία άλλες πέντε φορές. Αφού τελειώσετε την πρόσθεση του νερού χρησιμοποιήστε την οξυγονοκόλληση στον βραστήρα. Γυρίστε τον διακόπτη "Increase Pressure" στο τέρμα. Ενεργοποιήστε τώρα το επίπεδο του ατμού στο φουγάρο. Βγείτε έξω από την ατμομηχανή. Κοιτάξτε καλά γύρω σας. Υπάρχει ένας θάμνος. Από πάνω υπάρχει ένα κλειδί. Ψάξτε καλά γιατί είναι δύσκολο να το δείτε. Πηγαίνετε τώρα στο γραφείο του Σερίφρ.

Με το κλειδί που βρήκατε πριν



λίγο ανοίξτε το κελί της φυλακής. Μπείτε μέσα και πάρτε το μπουκάλι της αλοιφής και το στηθοσκόπιο από την βαλίτσα. Επιστρέψτε πάλι στην τράπεζα. Χρησιμοποιήστε το στηθοσκόπιο στο χρηματοκιβώτιο. Πιάνει! Ο συνδυασμός είναι 85 δεξιά, 29 αριστερά, 54 δεξιά. Κλιανκ! Ανοίγει και μέσα έχει ένα χάρτη του ορυ-

χείου. Πηγαίνετε στο Σαλούν και στην αποθήκη όπου θα βρείτε και θα πάρετε φύλλα καπνού. Βάλτε πάνω στον καπνό αλοιφή. Χρησιμοποιήστε την σφραγίδα που έχετε βρει με το μπουλ στο inventory σας. Χμ, η σφραγίδα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως γουδι. Λοιπόν, τώρα χρησιμοποιήστε τα φύλλα του καπνού με το



Ωραίο σώμα ε;

αυτοσχέδιο γουδοχέρι και αρχίστε να τα πατάτε για να φτιάξετε καπνό με γέισθη μέντα. Δώστε το στον Oscar και αυτός θα μετακινήσει το ογκόλιθο που σας εμποδίζει.

5ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Πηγαίνετε αρχικά προς την είσοδο των ορυχείων. Στο έδαφος υπάρχει ένα μακρύ κομμάτι ξύλο. Μαζέψτε το όπως και την κεφαλή του εργαλείου εκκακαφής που βρίσκεται από κάτω. Κοιτάξτε τον σκελετό και πάρτε ένα από τα κόκαλα του (τον μηρό). Χρησιμοποιήστε την κεφαλή του εργαλείου με το κόκαλο και μετά το αυτοσχέδιο αυτό εργαλείο με το καρφί που προεξέχει από το ξύλο στην είσοδο του ορυχείου. Χρησιμοποιήστε το καρφί στην άκρη του γκρεμού και μετά το σχοινί στο καρφί.

Κοιτάξτε το ντεκολτέ της Gina. Μπειτέ μέσα στην σπηλιά δίπλα στο μεγάλο άγαλμα. Μόλις μπειτέ πάρτε το Tomahawk που βρίσκε-

ται πάνω σε ένα βράχο στα δεξιά. Χρησιμοποιήστε το τσεκούρι πάνω στην σανίδα που έχετε βρει και κόψτε την στα δύο. Πηγαίνετε αριστερά και μέσα στην ανεξερεύνητη περιοχή. Προσπαθήστε να βάλετε τον Εσταυρωμένο στο στόμα του μονόλιθου εκεί. Κόψτε ένα κλαδί από τον θάμνο. Βάλτε το κλαδί στο στόμα του μονόλιθου και μετά τον Εσταυρωμένο. Μπειτέ μέσα στην σπηλιά τώρα και θα δείτε ένα cutscene.

Πηγαίνετε δίπλα στην Gina. Στα αριστερά της οθόνης υπάρχει μια πόρτα. Μπειτέ μέσα και συνεχίστε να προχωράτε μέσα από όλες τις πόρτες μέχρι να φτάσετε δίπλα στο σχοινί. Χρησιμοποιήστε το Tomahawk στο σχοινί. Πάρτε το σχοινί και χρησιμοποιήστε το στην Gina για να φτιάξετε έναν νάρθηκα για αυτή.

6ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Πηγαίνετε στο Douglasville και μιλήστε αμέσως στην Sushu και μετά στον Saturn για την ρυμούλκα και εκείνος θα σας πει



Αλίτην, την πάτισες!

το Tomahawk. Θα αρχίσει να φουσάει και να ξεφουσάει. Πηγαίνετε να δείτε την Mama Dorita και επιστρέψτε πάλι για να μιλήσετε στον Rutger. Έχετε πλέον τους σπόρους που θέλετε αλλά είναι μέσα σε κάτι γούρνες που δεν μπορείτε να ανοίξετε. Πηγαίνετε στο γραφείο του Σερίφη και ελέγξτε την ιατρική τσάντα για να βρείτε ένα νυστέρι. Χρησιμοποιήστε το στις γούρνες. Τίποτα πάλι. Πηγαίνετε στο ξενοδοχείο και μιλήστε στην Sushu. Πηγαίνετε στο τζάκι στο κάτω μέρος του ξενοδοχείου για να πάρετε το σκαλιστήρι που είναι δίπλα. Χρησιμοποιήστε το νυστέρι στο τζάκι για να πυρώσει. Μόλις πυρώσει χρησιμοποιήστε στις γούρνες και επιτέλους ανοίγουν. Έχετε πλέον τους σπόρους που θέλετε. Δώστε τους στον Rutger και δείτε το cutscene.

Πηγαίνετε τώρα στο Douglasville και μιλήστε αμέσως στην Sushu και μετά στον Saturn για την ρυμούλκα και εκείνος θα σας πει

που είναι. Πάρτε το μονοπάτι για το Johnny's Trailer. Χρησιμοποιήστε το σκαλιστήρι στην πόρτα για να την ανοίξετε. Ελέγξτε καλά τον δίσκο στην ανοιχτή πόρτα και πάρτε την διαφήμιση της τράπεζας. Μέσα στη ρυμούλκα ελέγξτε μόνο για το ράσο της καλόγριας. Πηγαίνετε και δώστε την διαφήμιση στην Sushu. Φύγετε από το ξενοδοχείο για λίγο και επιστρέψτε πάλι και η Sushu θα σας μιλήσει μόλις διαβάσει το φυλλάδιο.

Πηγαίνετε τώρα στην ρυμούλκα και πάρτε το ράσο της καλόγριας. Θα σκάσουν μύτη κάποια παλικάρια από την Μαφρία. Πηγαίνετε στην ατμομηχανή και πατήστε το επίπεδο του ατμού άλλη μια φορά. Αυτή τη φορά από το φουγάρο θα βγει το σήμα του Σερίφη. Πηγαίνετε στην Mama Dorita και δώστε το σήμα του Σερίφη στον Oscar. Μόλις οι μάγκες συλληφθούν πηγαίνετε να τους δείτε στο γραφείο του Σερίφη. Πάρτε την τσάντα με τα πράγματά τους και δείτε τι έχει μέσα. Δείξτε την στην Sushu και πηγαίνετε για μια μικρή βολτούλα μέχρι να δει τι γίνεται η Sushu με την τσάντα. Επιστρέψτε και μιλήστε της. Μόλις αναφερθείτε στην τσάντα θα αρχίσει να λείει για ταινίες. Όταν σας ρωτήσει ποιος είναι ο αγαπημένος σας ηθοποιός απαντήστε ο Woody Allen και όταν σας ρωτήσει για την αγαπημένη σας ταινία πείτε την Manhattan Murder Mystery. Ιδιοτροπίες που έχει ο κόσμος...! Θα έρθει μια φαινή ιδέα στην Sushu.

Πηγαίνετε στην φυλακή και χρησιμοποιήστε το MP3 Recorder στους ληστές. Πηγαίνετε τώρα στο σπίτι της Mama Dorita και γράψτε την φωνή της Gina. Δώστε το Recorder στην Sushu.

Δεν υπάρχει τίποτα άλλο να κάνετε. Τελειώσατε αυτή την απίθανη περιπέτεια. Τέλος καλό και όλα καλά.



ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΜΗΝΙΑΙΟ
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ
ΤΟΥΣ ΛΑΤΡΕΙΣ ΤΟΥ 4X4

4X4

magazine

ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΜΗΝΙΑΙΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΛΑΤΡΕΙΣ ΤΟΥ 4X4

4X4

magazine

ΤΕΥΧΟΣ 2 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2003

Παρουσίαση:
KIA SORENTO 3.5
BMW X5
UNIMOG

31ο ΠΑΛΙ ΜΑΥΡΟ ΡΟΔΟ

Μετατροπές:
JEEP WRANGLER
LAND CRUISER VX

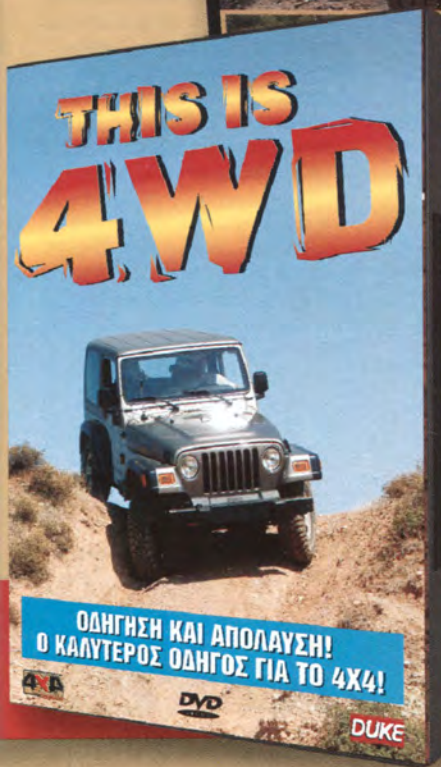
Μοναδικό Δώρο
THIS IS 4WD
σε DVD

Αποστολή:
CROISIERE BLANCHE
Το απόλυτο λευκό

Εκδρομή:
ΟΡΕΙΝΗ ΝΑΥΠΑΚΤΙΑ

ΑΓΑΝΙΣΤΙΚΕΣ ΓΝΩΡΙΜΙΕΣ **LAND ROVER DEFENDER**

7.95 €



Διαβάστε και ανακαλύψτε στο
τεύχος Δεκεμβρίου του 4X4magazine

- Παρουσίαση: KIA SORENTO 3.5, BMW X5
- Μετατροπή: JEEP WRANGLER YJ, LAND CRUISER VX
- Αποστολή: CROISIERE BLANCHE • Αγώνες: 31ο ΠΑΛΙ ΜΑΥΡΟ ΡΟΔΟ

Μοναδικό Δώρο **THIS IS 4WD** σε DVD για να ανακαλύψετε όλα τα μυστικά της τετρακίνησης. Μαθήματα οδήγησης 4X4 σε πίσση, χώμα και χιόνια. Αγώνες και μετατροπές Off Road οχημάτων απ' όλο τον κόσμο!



Αυτό είναι "εργαλείο".



Κάν' του φέτες.

Jedi Academy

Δέκα χρόνια μετά από την μάχη του Endor, τα απομεινάρια της Αυτοκρατορίας συνεχίζουν να εκδιώκονται από την New Republic, αναγκάζοντας τους Αυτοκρατορικούς να υιοθετήσουν κάποιες απεγνωσμένες τακτικές για την επερχόμενη μάχη.

Εντωμεταξύ, ο Jedi Master Luke Skywalker κάνει κινήσεις για να αποκαταστήσει την θέση των Jedi ως ειρηνοποιούς του γαλαξία στην Ακαδημία του στον Yavin 4.

Ο Jaden Korr, ένας πολλά υποσχόμενος νεαρός μαθητής από το Coguscant, βρίσκεται στον δρόμο προς την Ακαδημία αφού κατάφερε το ακατόρθωτο - να δημιουργήσει ένα lightsaber χωρίς να έχει κάνει καμία εκπαίδευση πρώτα!

Εδώ θα δείτε ένα cinematic στο οποίο κάποιοι μαθητές μιλάνε μεταξύ τους. Ο Rosh Pennin συστήνει τον εαυτό του στον Jaden και τον ρωτάει για το σπαθί του όταν ξαφνικά το σκάφος που τους μεταφέρει δέχεται ένα χτύπημα με αποτέλεσμα να πέσουν στην ζούγκλα. Η σκηνή αλλάζει και βλέπετε τον Luke να συζητάει με τον διοικητή του σκάφους μέσω ενός Comlink. Στη συνέχεια βλέπουμε ένα Red Tw'lek να μπαίνει κρυφά στο δωμάτιο του Luke και να κλέβει κάτι. Τι να είναι άραγε;

1ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Με το που ξεκινήσετε στρίψτε δεξιά και περάστε το νερό. Ο Rosh θα προτείνει να κόψετε ένα δέντρο για να φτιάξετε μια γέφυρα. Πηγαίνετε πάνω προς την δε-

ξιά όχθη και κόψτε ένα δέντρο εκεί. Ο Rosh θα τρέξει απέναντι. Δύο howlers θα επιτεθούν από κάτω. Σκοτώστε τα και συνεχίστε. Στρίψτε δεξιά και θα δείτε ένα cutscene. Πηγαίνετε μέσα στην πόρτα και στρίψτε αριστερά. Εκεί υπάρχει ένα ακόμα howler που θα πρέπει να σκοτώσετε. Ακολουθήστε το μονοπάτι δίπλα από το ρέμα και θα βρείτε μια πέτρινη γέφυρα. Περάστε την στρίψτε αριστερά σκοτώστε τον Howler και τρέξτε παράλληλα στο ποτάμι. Διασχίστε το στο χαμηλό σημείο. Ο Rosh θα προτείνει πάλι να κόψετε ένα δέντρο για να κάνετε γέφυρα. Κόψτε ένα περάστε απέναντι και προχωρήστε αριστερά. Στρίψτε δεξιά και σκοτώστε ένα ακόμα howler. Συνεχίστε μπροστά στο μονοπάτι ανάμεσα από τα μεγάλα δέντρα. Θα δείτε ένα ακόμα cutscene. Τρέξτε μπροστά και σκοτώστε τους storm troopers και το cult member και δείτε ένα ακόμα cutscene.

2ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Ο Kyle θα δώσει οδηγίες. Περάστε από την πόρτα στα αριστερά και δείτε ένα ακόμα cutscene. Ακούστε όλα όσα λέει ο Kyle και περάστε την επόμενη



πόρτα. Καταστρέψτε και τα 5 χειριστήρια στην περιοχή και μετά ο Kyle σας δίνει κι άλλες πληροφορίες. Περάστε και αυτή την πόρτα όπου ο Kyle θα σας πει να πηδήξετε πάνω από το κενό. Κάντε το και προχωρήστε ευθεία. Στρίψτε δεξιά και στην γέφυρα πηδήξτε στην δεξιά μεριά και συνεχίστε ευθεία. Ο Kyle λέει να σπρώξετε τον τοίχο μπροστά σας. Μόλις μπειτε στο επόμενο δωμάτιο θα δείτε ένα ακόμα cutscene. Σκοτώστε το training droid και τρέξτε ευθεία όπου θα δείτε ακόμα ένα cutscene. Στη συνέχεια αριστερά δεξιά και πατήστε το κουμπί πίσω από τις μπάρες. Περάστε την πόρτα και προχωρήστε στον διάδρομο. Στρίψτε δεξιά και περάστε από την πόρτα. Κατεβείτε τις σκάλες και μπειτε στο επόμενο δωμάτιο. Ο Kyle σας λέει να χρησιμοποιήσετε το force sense για να δείτε τον δρόμο έξω. Σπρώξτε τις πέτρες που έχουν ένα αστείο σύμβολο πάνω και πηδήξτε πάνω για τον άλλο όροφο. Κατεβείτε αριστερά την αίθουσα και περάστε την πόρτα

στρίψτε δεξιά και μέσα από την άλλη πόρτα και κάτω στην αίθουσα. Περάστε την γέφυρα και μπειτε στην επόμενη περιοχή. Στο επόμενο δωμάτιο στρίψτε δεξιά και περάστε την πόρτα στα αριστερά. Ο Kyle θα σας δώσει κάποιες επιπλέον οδηγίες. Περάστε την πόρτα. Όταν ο δρόμος ανοίγει τρέξτε στην δεξιά γωνία. Κατρακυλήστε (roll) για να προλάβετε από την πόρτα εγκαίρως. Προχωρήστε προς την πρόχειρη πλατφόρμα και στρίψτε δεξιά. Περάστε από την πόρτα και δείτε το cutscene.

Έχετε αποκτήσει πλέον Force Powers και θα λάβετε οδηγίες από τον Luke και την Kyle.

3ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Στην αρχή αυτού του επιπέδου θα δείτε ένα βίντεο. Μετά από αυτό τρέξτε μπροστά και μετά δεξιά. Σκοτώστε όλους τους εχθρούς σε αυτή την ανοιχτή περιοχή πριν προχωρήσετε. Μπορεί να δεχτείτε βοήθεια από τον Chewie. Μετά την μάχη περάστε από την πόρτα στην αριστερή



Εμ, υπάρχει πρόβλημα!

μεριά του κεντρικού δωματίου. Μπείτε και σκοτώστε το Trando στα αριστερά και το Merc στα δεξιά. Προχωρήστε ευθεία και σκοτώστε τους Rodians. Βγείτε και πηγαίστε μέσα στην επόμενη περιοχή όπου οι δύο Mercs σχολιάζουν τους Rodians. Σκοτώστε τους και τους δύο. Βγείτε προς την αίθουσα με τους Cargo Haulers. Σκοτώστε το Trando στα δεξιά. Υπάρχουν δύο mercs στα αριστερά και ένας ακόμα στην άλλη μεριά της αίθουσας. Υπάρχει ένας trando στη γωνία και άλλοι δύο mercs εμφανίζονται μόλις τον σκοτώσετε. Σκοτώστε τους και θα παίξει ένα ακόμα cutscene. Δύο mercs, ένας trando και ένας grap εμφανίζονται. Σκοτώστε τους και μπείτε στην πόρτα που ανοίξαν. Στρίψτε αριστερά και σκοτώστε τον trando και τον merc. Βγείτε από την πόρτα στα δεξιά έξω στην αίθουσα με το Raven's Claw. Περάστε στην απέναντι μεριά της αίθουσας και για μια ακόμη φορά θα δείτε ένα cutscene. Σκοτώστε τους δύο mercs και βγείτε από την πόρτα στην γωνία. Στην επόμενη περιοχή υπάρχουν νάρκες στο κέντρο του δωματίου. Σκοτώστε τον trando και τους rodians και βγείτε από τις σκάλες

Σκοτώστε τον Grap και συνεχίστε να ανεβαίνετε γύρω από την γωνία. Σκοτώστε τους δυο Weequads και τον merc. Βγείτε έξω και διασχίστε την κορυφή του τοίχου. Εδώ προσπαθήστε να αποφύγετε τα πυρά του Disruptor μέχρι να σκοτώσετε τον rodian. Πηγαίστε στην επόμενη περιοχή και σκοτώστε τους δύο rodians. Πολύ σκοτωμός ρε παιδάκι μου! Πάρτε το ασανσέρ για πάνω και χρησιμοποιήστε τον διακόπτη στο δωμάτιο αυτό για να αποσυνδέσετε το Tractor Beam πάνω στο Falcon. Περάστε από την πόρτα και σκοτώστε τον Cultist. Στη συνέχεια χρησιμοποιήστε τον διακόπτη για να αποσυνδέσετε το Tractor Beam από το Claw.

Πάρτε το ασανσέρ για κάτω και τρέξτε γύρω προς την πόρτα με μια επιγραφή από πάνω. Περιμένετε τον Chewie να ανοίξει την πόρτα και τρέξτε μέσα. Προχωρήστε μέσα στην αίθουσα και βγείτε έξω από την πόρτα στα δεξιά προς την αίθουσα με το Falcon. Σκοτώστε όλους τους εχθρούς και θα δείτε ένα ακόμα βίντεο.

4ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Ένας Αγρότης στο Tatooine



Ετοιμάσου να ακολουθήσεις το άλλο.

άκουσε πρόσφατα μια ομάδα από ληστές να μιλάμε για μια οργάνωση από Siths σε ένα τοπικό μπαρ και κατέγραψε την συζήτηση στο R5 droid του. Δυστυχώς, φοβήθηκε και πούλησε το droid σε κάτι Jawas πριν φύγει από Tatooine. Πρέπει να αποκτήσετε αυτό το droid πριν οι Jawas σβήσουν την μνήμη του. Πρέπει λοιπόν να εντοπίσετε τους Jawas να αγοράσετε το droid και να το επιστρέψετε στην Ακαδημία.

Μετά από το καθιερωμένο cutscene στην αρχή του επιπέδου τρέξτε προς τους Tusken και αρχίστε την σφαγή. Ακολουθήστε τις φωνές των Tusken και έτσι πάντα θα πηγαίνετε προς την σωστή κατεύθυνση. Προσοχή το επίπεδο είναι αρκετά μεπεδεμένο και πρέπει να προσέξετε μην χαθείτε. Ακολουθήστε το μονοπάτι μπροστά και σκοτώστε κι άλλο κόσμο. Πηγαίστε αριστερά μπείτε στα κτίρια και ακολουθήστε τα τούνελ σκοτώνοντας ότι βρείτε μπροστά σας μέχρι να βγείτε πάνω στο οροπέδιο. Σκοτώστε τον Tusken στα αριστερά και όλους τους άλλους που θα σας επιτεθούν. Περάστε την φυσική γέφυρα και σκοτώστε περισσότερους Tusken. Πηγαίστε μέσα στο άνοιγμα του τούνελ στην άλλη

γωνία και ακολουθήστε το μέχρι τον sand crawler. Εξοντώστε όλους τους Tusken εκεί γύρω από τον sand crawler και μπείτε μέσα. Κατεβάστε το minicrawler και ανεβείτε πάνω του. Καβαλήστε το ασανσέρ ανεβείτε πάνω και πηδήξτε στο sand crawler. Κανονίστε τους Tusken και τραβήξτε το cart στην γωνία. Βρείτε την ψηλότερη στοιβα από κουτιά κοντά σας και πηδήξτε πάνω της. Αφανίστε τον raider. Χρησιμοποιήστε τον διακόπτη στο τέρμα του διαδρόμου για να ενεργοποιήσετε το ασανσέρ. Ανεβείτε πάνω του και φύγετε. Σκοτώστε τον raider περάστε από την πόρτα και από το χωνευτήρι χρησιμοποιώντας τον σωλήνα στην αριστερή πλευρά. Μπείτε στην επόμενη περιοχή και... κάτι φοβερό. Tusken που μάλλον θα πάμουν αφού περάσετε. Προσοχή μην καείτε εκεί από τους καυστήρες. Περάστε τους και στρίψτε δεξιά. Πατήστε τον διακόπτη στην γωνία για να σταματήσετε τις φλόγες. Επιστρέψτε στο ασανσέρ και κατεβείτε κάτω. Καθαρίστε τον χώρο από τους εχθρούς και το R5 είναι στην άλλη γωνία πίσω από ένα cart. Ενεργοποιήστε το και θα ανοίξει για να σας ανεβάσει.



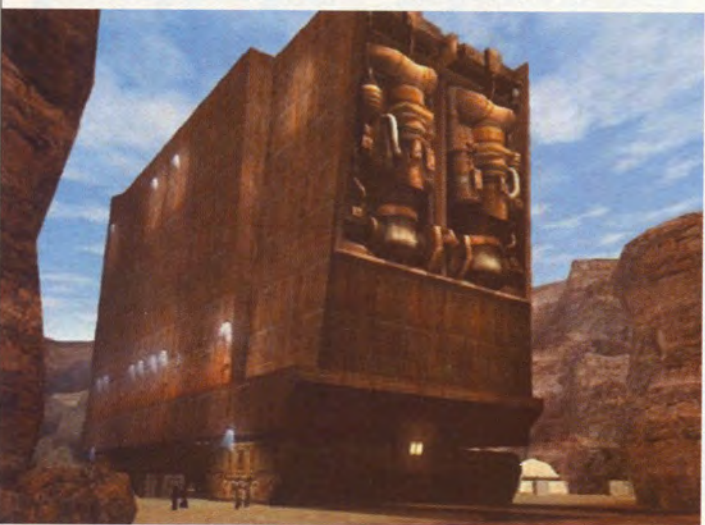
Άντε γεια...!



Chaaarge!



Πήδα πίδα!



Αυτό να το χαλάσω;



Πέστε κάτω και τελειώστε και τους υπόλοιπους Tuskens. Δείτε το cutscene.

5ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Η Ακαδημία έλαβε ένα απεικονισμένο σήμα από ένα εμπορικό σκάφος που συντρίβει στον πλανήτη Velnjeel. Το σκάφος συνάντησε ένα μαχητικό. Οι Αυτοκρατορικοί ήθελαν φαινομενικά να μην γίνει αντιληπτή η παρουσία τους, άνοιξαν πυρ κατά του εμπορικού σκάφους. Οι έμποροι κατάφεραν τελικά να φτάσουν στην επιφάνεια του πλανήτη και να καλέσουν βοήθεια. Οι πληροφορίες λένε ότι ο πλανήτης είναι ακατοίκητος.

Ξεκινώντας (βεβαίως και υπάρχει cutscene) θα πρέπει να αποφεύγετε την άμμο. Όσο είναι δυνατό προσπαθήστε να πηδάτε από πέτρα σε πέτρα. Από εκεί που ξεκινάτε τρέξτε ευθεία στην κόκκινη πέτρα. Πηδήξτε πάνω στην μεγάλη πέτρα και κοιτάξτε κάτω στην δεξιά μεριά. Επιστρέψτε από την πιο ευθεία πορεία. Να θυμάστε να χρησιμοποιείτε το speed για να ξεφύγετε από το πλάσμα στην άμμο. Τρέξτε στη συνέχεια προς τα δεξιά και πηδήξτε πάνω από τον κινητήρα και τρέξτε να διασχίσετε την αμμώδη περιοχή. Πηδήξτε πάνω στις πέτρες και κινηθείτε προς τα αριστερά. Το κομμάτι που ψάχνετε βρίσκεται στην άμμο στην άλλη άκρη. Στη συνέχεια επιστρέψτε στο σκάφος. Πρέπει να μπειτε μέσα στο εμπορικό σκάφος. Τρέξτε λοιπόν και πηδήξτε μέσα. Βρείτε ένα κουτί στα δεξιά και πηδήξτε πάνω στον διά-

δρομο. Μπειτε στην καμπίνα και το άλλο κομμάτι που ψάχνετε είναι στο πάτωμα. Επιστρέψτε πάλι στο σκάφος. Πηγαίνετε τώρα προς το εμπορικό σκάφος αλλά κάντε ένα γύρω από τα δεξιά. Το τελευταίο κομμάτι που ψάχνετε είναι ανάμεσα σε δύο μεγάλα μεταλλικά αντικείμενα στην άμμο. Επιστροφή στο σκάφος.

Θα δείτε ένα cinematic στο οποίο ο Rosh κάνει παράπονα ότι ο Kyle τον κρατάει πίσω. Ζητάει τον Jaden για μια γνώμη αλλά τους διακόπτει ο Kyle.

6ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Αξιωματικοί από τον πλανήτη Bakura έχουν ζητήσει βοήθεια. Μια άγνωστη ομάδα έχει πάρει τον έλεγχο του σταθμού ενέργειας στα βουνά. Έστειλαν μια ομάδα για να ερευνησει αλλά ακόμα δεν έχουν αναφέρει καθόλου. Δύο πράγματα είναι που τους απασχολούν. Θέλουν να σταματήσουν όποιον έχει πάρει τον έλεγχο του σταθμού και ακόμα πιο σημαντικό είναι να βεβαιωθούν ότι ο σταθμός δεν έχει υποστεί καμία ζημιά. Ο σταθμός είναι χτισμένος πάνω σε ένα ανενεργό ηφαίστειο και αν καταστραφούν οι εγκαταστάσεις αυτές το ηφαίστειο μπορεί να καταστρέψει μια πληθυσμιακή πόλη. Η Bakuras θέλουν κάποιον να μπει κρυφά μέσα στις εγκαταστάσεις και να καταστρέψει τα σχέδια των εισβολέων.

Cutscene! Αφού τελειώσει πηγαίνετε στο κύριο κτίριο. Μπειτε μέσα και πηγαίνετε δεξιά. Χρησιμοποιήστε το view screen για να δείτε τι συμβαίνει. Σκοτώστε τους εχθρούς που βγαίνουν και μπειτε στην πόρτα από όπου ήρθαν. Ανεβείτε τις σκάλες και περάστε την πόρτα. Κανονίστε τους δύο εκεί και ακολουθήστε το αριστερό μονοπάτι. Εξοντώστε τους δύο Storm Officers. Συνεχίστε ευθεία και σκοτώστε τα δύο πλάσματα στο δωμάτιο ελέγχου. Κατεβείτε τον διάδρομο με τις φλόγες και καταστρέψτε το assault sentry. Προχωρήστε μπροστά και πηδήξτε τις νάρκες. Εξοντώστε τους stormtroopers και τον officer και πάρτε το κλειδί ασφαλείας (security key). Ανεβείτε τις σκάλες και μπειτε στην πόρτα. Υπάρχουν άλλοι δύο Shadow Officers που πρέπει να πεθάνουν. Αφοπλίστε την βόμβα No. 1 πατώντας το πλήκτρο USE. Επιστρέψτε εκεί όπου καταστρέψατε το assault sentry σκοτώνοντας τρεις stormtroopers στο δρόμο και έναν Shadow Officer. Χρησιμοποιήστε το security key βγείτε έξω και καταστρέψτε τους δύο stormtroopers. Διασχίστε την



Μια Lightcrossbow!

γέφυρα στρίψτε δεξιά και κάντε όλο τον δρόμο γύρω στον διάδρομο. Σκοτώστε το πλάσμα εκεί και περάστε την πόρτα στο τέλος. Κανονίστε τους τρεις Stormtroopers και τον officer και πάρτε το security key. Ακολουθήστε τον διάδρομο από όπου ήρθαν και σκοτώστε έναν Shadow Officer. Χρησιμοποιήστε το card key για να ξεκλειδώσετε την πόρτα. Περάστε την μικρή αίθουσα και θα επιστρέψετε εκεί από όπου ξεκινήσατε αλλά δεν μπορείτε να επιστρέψετε στο σκάφος σας ακόμα γιατί η πόρτα είναι κλειδωμένη. Πηγαίνετε στην πόρτα απέναντί σας και ανεβείτε τις σκάλες. Αυτή την φορά ανεβείτε κατευθείαν πάνω την ράμπα και περάστε τις νάρκες αφού πρώτα τις πυροβολήσετε. Τρέξτε έξω από την πόρτα και αφοπλίστε την βόμβα No. 2. Επιστρέψτε πίσω από την ράμπα και πηγαίνετε δεξιά. Μπείτε μέσα στην αίθουσα, κάντε δεξιά και μέσα στο δωμάτιο ελέγχου. Συνεχίστε μέσα από την αίθουσα με τις φλόγες και κατεβείτε την ράμπα και βγείτε από την πόρτα. Περάστε την γέφυρα και πηγαίνετε αριστερά. Μην τρομάξετε, θα ανατιναχτεί ένας τοίχος πάνω δεξιά. Μπαμ! Τρέξτε στρίβοντας στην γωνία και σκοτώστε τον Stormie στον πυργίσκο. Μπείτε στο κτήριο πίσω του. Σκοτώστε δύο shadow officers και προχωρήστε στο επόμενο κτήριο όπου θα πρέπει να εξοντώσετε άλλα δύο πλάσματα. Βγείτε έξω και σκοτώστε έναν officer και δύο shadow officers. Πάρτε το security key και αφοπλίστε την βόμβα No. 3. Επιστρέψτε από τον δρόμο που ήρθατε σε μια κλειδωμένη πόρτα στα αριστερά. Ανοίξτε την και μπείτε μέσα. Σκοτώστε τον shadow officer και πάρτε το ασανσέρ στην γωνία για πάνω. Σκοτώστε όσους υπάρχουν εκεί, μπείτε μέσα στην πόρτα και πάρτε το ασανσέρ για κάτω. Μπείτε από την πόρτα σε ένα μεγάλο δωμάτιο. Καταστρέψτε το assault sentry. Αφοπλίστε την βόμβα No. 4.

Σκοτώστε στη συνέχεια τον shadow officer και πάρτε το ασανσέρ για πάνω. Πηδήξτε απέναντι την γωνία και καθαρίστε τον shadow officer. Μπείτε στην πόρτα πίσω του και δώστε ένα καλό μάθημα σε όλους όσους υπάρχουν στις δύο επόμενες αίθουσες. Επιστρέψτε στο μεγάλο δωμάτιο και πηδήξτε πίσω. Σκοτώστε έναν shadow officer και μπείτε στην πόρτα. Αφοπλίστε την βόμβα No. 5 και επιστρέψτε πίσω. Σκοτώστε τους δύο stormies βγείτε έξω και οδεύστε πίσω στο σκάφος σας. Θα σας ενοχλήσει αρκετός κόσμος τους οποίους θα πρέπει να σκοτώσετε. Βγείτε έξω σκοτώστε πάλι όλο τον κόσμο εκεί περάστε την γέφυρα και θα εμφανιστούν άλλοι δύο μπλεάδες. Σκοτώστε τους μαζί με ένα ακόμα shadow officer πηγαίνετε αριστερά μέσα στον διάδρομο με τις φλόγες και μέσα στο δωμάτιο ελέγχου. Εξοντώστε τους τρεις ανήθους. Βγείτε και καθαρίστε έναν ακόμα. Στρίψτε αριστερά εξοντώστε έναν ακόμα stormie και μπείτε στην αίθουσα. Πηγαίνετε δεξιά και κατεβείτε τις σκάλες. Άλλοι τρεις εχθροί. Βγείτε έξω σκοτώστε τους όλους εκεί και τρέξτε για το σκάφος σας.

7ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Η πόλη Coronet στην Corellia έχει πολλές αναφορές για ενέργειες που κάνουν οι Disciples of Ragnos. Βέβαια, δεν είναι σίγουρο αν έχει σχέση με τους Siths ή αν οι ντόπιοι υπερβάλουν. Πρέπει να πάτε στο Coronet και να μάθετε την αλήθεια.

Μετά το cutscene θα βρεθείτε στο πίσω μέρος του tram. Πηγαίνετε αριστερά ή δεξιά και πηδήξτε πάνω στο ταβάνι. Μην πέσετε! Τρέξτε μπροστά και σκοτώστε έναν merc και ένα weequays. Γλιστρήστε προς το μπροστινό μέρος του οχήματος και μπείτε μέσα. Σκοτώστε τους mercs και γυρίστε τον διακόπτη για να κόψετε την παροχή ενέργειας μεταξύ του επόμενου οχήματος και αυτού. Βγείτε έξω και



Houston we've got a problem!



Γιατί όλα είναι ανάποδα;

περπατήστε στα ατσάλενα δοκάρια. Μην πέσετε. Στο επόμενο όχημα πηδήξτε στην οροφή και γλιστρήστε προς την άλλη μεριά. Πηδήξτε προς το επόμενο όχημα και τρέξτε προς τα δεξιά. Πηδήξτε πάνω στα κουτιά για να φτάσετε στην οροφή. Εξοντώστε τους Weequays και τον Rodian. Πηδήξτε απέναντι και σκοτώστε τον merc. Αν προσγειωθείτε στο χαμηλό μέρος του οχήματος θα πρέπει να πηδήξετε πάλι πίσω στο προηγούμενο όχημα. Προσοχή πάντα να μην πέσετε. Σκοτώστε τον Cultist στην οροφή του επόμενου οχήματος και σπάστε το τζάμι για να πέσετε μέσα. Σκοτώστε δύο mercs και πηδήξτε έξω χρησιμοποιώντας τους σωλήνες στην μια άκρη. Πηδήξτε στο επόμενο όχημα. Μπείτε μέσα και καθαρίστε τους δύο mercs και τον Rodian. Βγείτε και πηδήξτε στο επόμενο όχημα. Κάντε μια επιτόπου στροφή και σκοτώστε τον weequay στην οροφή του τελευταίου οχήματος. Πηγαίνετε μπροστά και γύρω προς την άλλη μεριά. Εξοντώστε τον Merc και πηδήξτε στο επόμενο όχημα και φάτε τον weequay και πηγαίνετε προς τα δεξιά. Καθαρίστε τον merc και μπείτε μέσα. Άλλοι δύο

mercs. Ανεβείτε στο ασανσέρ με το κίτρινο κουτί. Ανεβείτε στον δεύτερο όροφο. Περάστε το δωμάτιο και καταστρέψτε τα κόκκινα κουτιά στον τοίχο για να ανοίξετε το δυναμικό πεδίο (force field). Σκοτώστε τον Rodian και τον weequay. Πηδήξτε πάνω και σπάστε το τζάμι. Πηδήξτε έξω στην οροφή. Διασχίστε τους σωλήνες και ο Kyle θα καταστρέψει το σκάφος μπροστά. Τρέξτε μπροστά και περάστε τους σωλήνες. Πηδήξτε κάτω και σκοτώστε τον weequay και τον merc. Πηδήξτε απέναντι στο άλλο όχημα και ανεβείτε τρέχοντας την ράμπα. Κανονίστε τον Rodian πηδήξτε το κενό και σκοτώστε τον merc. Πηδήξτε στο άλλο όχημα τώρα. Εξοντώστε τον weequay και τον Rodian. Μπείτε μέσα καθαρίστε τον cultist και αφοπλίστε την βόμβα. Ακόμα δύο mercs θα έρθουν για να βρουν τον θάνατο από εσάς. Βγείτε έξω και πηδήξτε στο άλλο όχημα. Κι άλλοι mercs, ουφ! Πηδήξτε στο επόμενο όχημα και σκοτώστε τους πάντες. Άλλα για το επόμενο όχημα και... σκοτώστε τους εχθρούς εκεί. Μπείτε μέσα και ενεργοποιήστε τον πίνακα ελέγχου για να σταματήσει το tram.



Μπλοκ, άνοιγμα, επίθεση!

Ο Luke κάλεσε έναν διαθέσιμο Jedi πίσω στην Ακαδημία.

8ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Με το που ξεκινήσετε αρπάξτε ένα Top-top και πηγαίστε μέσα στην σπηλιά πίσω σας. Σκοτώστε τον Wampa. Επιστρέψτε στο σκάφος σας και ακολουθήστε τους φάρους. Σκοτώστε όλους τους snowtroopers και μπειτέ μέσα στην σπηλιά. Καθαρίστε τον wampa και ακολουθήστε πάλι τους φάρους. Εξοντώστε όλους τους snowtroopers και συνεχίστε μέχρι να φτάσετε σε μια περιοχή όπου ένα AT-ST φρουρεί μπροστά στο οδόφραγμα. Πηδήξτε πάνω από τον τοίχο και σκοτώστε τους snowtroopers.

Καταστρέψτε το droid ανίχνευσης και πηγαίστε μέσα στην πόρτα. Καθαρίστε όλους όσους είναι μέσα. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω και σκοτώστε τους τρεις εχθρούς εκεί. Χρησιμοποιήστε τον διακόπτη και επιστρέψτε κάτω με το ασανσέρ. Πάρτε το άλλο ασανσέρ για κάτω και σκοτώστε τρεις snowtroopers. Μπειτέ μέσα στην πόρτα. Άλλοι τέσσερις μελοθάνατοι snowtroopers. Περάστε μέσα από μια αίθουσα και κατεβείτε μια ράμπα. Σκοτώστε άλλους πέντε στο μεγάλο δωμάτιο. Βγείτε και φάτε άλλους δυο. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω, σκοτώστε τρεις snowtroopers και μπειτέ μέσα στην μεγάλη πόρτα. Ακολουθήστε πάλι τους φάρους.

Εξοντώστε όλους τους snowtroopers και συνεχίστε στα ερείπια ενός AT-AT. Σκοτώστε τους τρεις snowtroopers και το droid ανίχνευσης. Πηγαίστε πίσω από το AT-AT και σπάστε τον τοίχο με το σπαθί. Μπειτέ μέσα και σκοτώστε για μια ακόμη φορά. Πέστε κάτω και φάτε μερικούς ακόμα. Πέστε μέσα στην τρύπα για να τελειώσετε το επίπεδο.

9ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Τρέξτε μπροστά και πέστε μέσα στην τρύπα στο δοχείο. Σκοτώστε τρεις snowtroopers στο έδαφος. Τρέξτε γύρω προς τα δεξιά και μπειτέ μέσα στην μεγάλη πράσινη πόρτα. Εξοντώστε άλλους τρεις snowtroopers μέσα

στην αίθουσα. Στην επόμενη περιοχή σκοτώστε τους snowtroopers και πηγαίστε στον δεξί διάδρομο. Τρεις snowtroopers. Φάτε τους όπως και τους άλλους δύο μόλις γυρίσετε πίσω σας. Τρέξτε πίσω και κάτω στον αριστερό διάδρομο. Τρεις snowtroopers, νεκροί πλέον, και μπειτέ μέσα στην πόρτα. Τρέξτε μέσα στο επόμενο δωμάτιο και φάτε τέσσερις snowtroopers. Επόμενο δωμάτιο και δύο snowtroopers. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω στο επόμενο δωμάτιο για να σκοτώσετε κι άλλους snowtroopers.

Προχωρήστε στην επόμενη περιοχή σκοτώστε πάλι, τρέξτε μέσα στην πόρτα και φάτε άλλους τρεις. Βγείτε τώρα και πηγαίστε στην αίθουσα και σε ένα περάσμα με στροφές όπου σας περιμένουν ανυπόμονα όχι ένας, ούτε δύο, αλλά δεκατέσσερις snowtroopers. Πάρτε το ασανσέρ για κάτω. Δύο καημένοι snowtroopers είναι εκεί στο δωμάτιο και έξι ακόμα στην αίθουσα. Τρέξτε μέχρι το τέλος και θα δείτε ένα cutscene. Ε, μετά σκοτώστε και έναν cultist για να αλλάξετε λίγο. Πηγαίστε μέσα στο διάδρομο και φάτε τον wampa. Συνεχίστε μέχρι να φτάσετε σε ένα ζευγάρι από δύο μεγάλες πόρτες. Μπειτέ μέσα και θα δείτε κι άλλο cutscene. Αφού τελειώσει αντιμετωπίστε την Aloga. Δεν μπορείτε να την νικήσετε ακόμα αλλά δεν χρειάζεται να χάσετε κιόλας. Μόλις την νικήσετε θα παιξει ένα ακόμα cutscene.

Επιστρέψτε στην Ακαδημία και αναφέρετε στον Luke τι βρήκατε στον Hoth.

Έχετε πλέον νέες δυνάμεις και λαμβάνετε εντολές από το protocol droid του Luke.

10ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Υπάρχει αναφορά από μια συντεχνία μεταλλωρύχων στον Nar Kreeta για έναν αριθμό elders που



Με το sabre pe!

Έτσι, αυτά είναι!

κρατούνται αιχμάλωτοι από τον τοπικό αρχηγό του εγκλήματος με το όνομα Hutt. Οι elders είχαν πάει για να διαπραγματευτούν για μια συμφωνία με τον Hutt αλλά δεν γύρισαν ποτέ. Ο Hutt ισχυρίζεται ότι δεν ήρθε κανένας να το δει.

Μετά το cutscene τρέξτε ευθεία και σπάστε τη σχάρα. Περάστε από κάτω και μέσα στο τούνελ στο τέλος. Σπάστε τη σχάρα και πέστε μέσα στην αίθουσα. Σκοτώστε όλους τους εχθρούς εκεί. Το μέρος είναι κάπως συμμετρικό. Ανεβείτε την ράμπα από όπου ήρθαν οι Grans και στην αίθουσα. Σκοτώστε τους πέντε εχθρούς εκεί και πάρτε το security key. Μπείτε στην πόρτα και θα επιστρέψετε στο τούνελ. Σημαντικό αυτό για μετά. Επιστρέψτε στην αίθουσα με τους πολλούς εχθρούς και ανεβείτε στο δωμάτιο από όπου ήρθαν οι Trandos. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω στο δωμάτιο ελέγχου. Σκοτώστε τον trando και τον weequay. Χρησιμοποιήστε τον διακόπτη για να ανοίξετε το πρώτο κελί. Θα δείτε ένα cutscene. Στη συνέχεια πηδήξτε έξω από το ανοιχτό πλέον παράθυρο και τρέξτε εκεί που βρίσκονται οι αιχμάλωτοι. Θα δείτε ένα ακόμα cutscene. Αποφύγετε τον Rancor. Όσο και να προσπαθείτε να τον σκοτώσετε θα αναγεννιέται συνέχεια. Τρέξτε κάτω στην αίθουσα και οι αιχμάλωτοι θα σας δώσουν το key card. Χρησιμοποιήστε το για να ανοίξετε την κλειδωμένη πόρτα στο δωμάτιο με το ασανσέρ. Πάρτε το ασανσέρ για κάτω. Σκοτώστε τέσσερις Grans και αν θέλετε και τον Chiss. Τρέξτε προς την άλλη μεριά του δωματίου και μπείτε στην πόρτα. Σκοτώστε τους τρεις στρατιώτες και έναν Gran, έναν Rodian και έναν Weequay στην δεξιά άκρη της αίθουσας. Πάρτε το ασανσέρ για



Περαστικά και στους τρεις σας!

πάνω και σκοτώστε τους τρεις ενοχλητικούς. Χρησιμοποιήστε τον διακόπτη για να απελευθερώσετε περισσότερους αιχμαλώτους. Πηδήξτε έξω από το παράθυρο και τραβήξτε τον Rancor μακριά από τους αιχμαλώτους. Βγείτε από την αρένα και κάντε την διαδρομή πίσω όπου σκοτώσατε τους τρεις στρατιώτες. Θα βρείτε τέσσερις Trandos στο μπαρ που θα τους κανονίσατε. Πάρτε το πρώτο ασανσέρ για πάνω και εξοντώστε άλλους τρεις εχθρούς. Πατήστε τον διακόπτη για να απελευθερώσετε άλλους τέσσερις αιχμαλώτους. Πηδήξτε πάλι έξω από το παράθυρο και τρέξτε προς τους αιχμαλώτους για να αρχίσουν να τρέχουν μακριά. Απασχολήστε τον Rancor. Επιστρέψτε στο μπαρ και σκοτώστε έναν Gran. Μπείτε μέσα στην πόρτα ξανά και φάτε έναν ακόμα Gran και έναν Trando.

Τρέξτε προς το τέλος της αίθουσας και κάνε αριστερά. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω σκοτώστε έναν Trando και έναν weequay και πατήστε τον διακόπτη. Οι τέσσερις τελευταίοι αιχμάλωτοι είναι ελεύθεροι. Τρέξτε ξανά σε αυτούς για να τρέξουν μακριά από τον Rancor τον οποίο θα πρέπει να απασχολήσετε μέχρι να πει ο Jaden στον Kyle ότι τους έχετε όλους. Βγείτε και σκοτώστε τρεις Trandoshans και τρέξτε για το τούνελ.

11ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Ένας εργάτης στον πλανήτη Zojnu V είναι πιθανό να έχει πληροφορίες που να έχουν σχέση με την σύνδεση του Cult με το Imperial Remnant. Ο εργάτης κρύβεται σε ένα εγκαταλελειμμένο φρούριο τρία χιλιόμετρα έξω από το Zoronhed. Βρείτε τον και μάθετε ότι ξέρι.

Σε αυτό το επίπεδο θα πρέπει να καβαλήσετε Swoop Bikes. Αν η μηχανή χαλάσει τότε απλά πηδήξτε από πάνω της και πάρτε μια άλλη.

Οδηγήστε μπροστά και αριστερά. Ενεργοποιήστε το σταθί σας για να είστε έτοιμοι. Ακολουθήστε το γραμμικό μονοπάτι. Μην βγείτε έξω από τις άκρες στις γέφυρες. Όταν φτάσετε στην μπλοκαρισμένη πόρτα πηδήξτε από την μηχανή σας και πηδήξτε πάνω από το κενό στην κορυφή. Πέστε κάτω και θα δείτε ένα cutscene. Αφού τελειώσει ανεβείτε σε μια μηχανή. Σκοτώστε όλους τους mercs και ακολουθήστε ξανά το γραμμικό μονοπάτι. Όταν φτάσετε σε μια μεγάλη περιοχή με ένα μεγάλο κτίριο οδηγήστε πάνω στις σκάλες και μέσα στο άνοιγμα. Συνεχίστε ευθεία και ακολουθήστε το μονοπάτι στην άλλη μεριά. Στο αδιέξοδο κάντε αναστροφή



Πάρε κι αυτή πάρε και την άλλη.



Έτοιμος!



Καλύτερα να κρυφτείς.

Καλός φραγμαλάς.

φή και πηγαίνατε πίσω από το κτίριο. Χρησιμοποιήστε το turbo για να περάσετε πάνω από το χάσμα. Συνεχίστε να προχωράτε και το επίπεδο θα τελειώσει στο κτίριο με τις κλειστές πόρτες.

12ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Ο Wedge θα σας πει τι να κάνετε και που να πάτε. Όταν εμφανιστεί το εικονίδιο με το χέρι πατήστε το use. Αυτό θα τοποθετήσει τους αισθητήρες όταν θα είστε δίπλα σε ένα διαφανές κόκκινο αντικείμενο.

Μπείτε στις πόρτες μπροστά και θα βρείτε τρεις Stormies και έναν πιλότο. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω και σκοτώστε τον πιλότο. Καταστρέψτε τον πυργίσκο στην γωνία. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω ξανά. Μπείτε μέσα από την πόρτα και καθαρίστε τον Dark Trooper. Τρέξτε ευθεία και τοποθετήστε το πρώτο φάρο. Ο Wedge θα έρθει και θα καταστρέψει Shield Generator. Στρίψτε ανάποδα και τρέξτε διασχίζοντας την γέφυρα. Τοποθετήστε τον δεύτερο φάρο. Ο Wedge θα κα-

ταστρέψει το υπόστεγο. Τρέξτε ανάμεσα από τα αντιαεροπορικά πολυβόλα και πηδήξτε πάνω στην οροφή των barracks. Τοποθετήστε το τρίτο φάρο. Αφού ο Wedge καταστρέψει τα barracks πηγαίνατε στην αίθουσα επικοινωνιών. Επιστρέψτε στο υπόστεγο. Μπείτε και στις δύο μικρές πόρτες. Τρέξτε προς τους Stormies, πέντε στο σύνολο, και καθαρίστε τους. Πηγαίνατε προς το κεντρικό κτίριο σκοτώστε ότι βρείτε και ανεβείτε με το ασανσέρ στο δωμάτιο ελέγχου. Κανονίστε τους δύο Officers και τον Stormie. Κατεβείτε πάλι κάτω και τρέξτε εκτός κτιρίου. Πηγαίνατε στην αίθουσα επικοινωνιών. Δεν μπορείτε να μπείτε μέσα γιατί η πόρτα είναι κλειδωμένη. Πηγαίνατε από πίσω και σκοτώστε τα τρία παράσιτα. Πηγαίνατε τώρα στο μεγάλο κεντρικό κτίριο. Από πίσω είναι άλλοι τρεις εχθροί. Μπείτε μέσα από την ξεκλειδωτή πόρτα. Φάτε τους δύο stormies. Μην πέσετε στο κέντρο του δωματίου γιατί θα πεθάνετε. Πάρτε το ασανσέρ

για πάνω. Υπάρχουν δύο stormtroopers και ανεβείτε πάλι πάνω με το ασανσέρ. Άλλοι δύο stormies θα βρεθούν στο δρόμο σας. Χρησιμοποιήστε τον πράσινο διακόπτη για να ανοίξετε το παράθυρο. Πετάξτε το σπαθί σας για να σπάσει το παράθυρο και σκαρφαλώστε έξω. Πηγαίνατε γύρω προς τα δεξιά και πέστε κάτω στην γέφυρα. Διασχίστε την γέφυρα τρέχοντας σκοτώστε τον Dark Trooper και τοποθετήστε τον φάρο. Ο Wedge θα καταστρέψει τον σταθμό επικοινωνιών. Κατεβείτε με το ασανσέρ. Τρέξτε από γύρω προς την πίσω μεριά ανάμεσα στα κόκκινα silos και σκοτώστε τον Shadow Officer και δύο Stormies. Επιστρέψτε στο κεντρικό κτίριο. Μπείτε μέσα και πάρτε το ασανσέρ για κάτω. Πηγαίνατε μέσα από την πόρτα και σκοτώστε άλλους δύο stormies. Διασχίστε τρέχοντας την γέφυρα, υπάρχει ένας ακόμα stormie. Πάρτε το ασανσέρ για κάτω και τρέξτε προς την άλλη μεριά του κτιρίου όπου θα τοποθετήσετε τον φάρο. Ο Wedge θα σας πει να πάτε στο κέντρο εντολών χειρία. Ανεβείτε με το ασανσέρ εξοντώστε τους δύο Dark Troopers, περάστε την γέφυρα και μπείτε μέσα. Πάρτε το ασανσέρ πίσω για το κεντρικό επίπεδο. Τρέξτε έξω και πηγαίνατε δεξιά γύρω από τις γέφυρες για να φτάσετε στο κέντρο εντολών. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω και σκοτώστε τον cultist. Τοποθετήστε τον φάρο. Ο Wedge θα κάνει την δουλειά του και θα σας πει στην συνέχεια ότι πρέπει να σταματήσετε τους αυτοκρατορικούς πριν ανατινάξουν τα silos. Τρέξτε έξω και γύρω από τις γέφυρες στην πλησιέστερη δεξαμενή. Σκοτώστε όποιους βρείτε στον δρόμο σας. Αφοπλίστε την βόμβα. Πηγαίνατε στην επόμενη δεξαμενή στα δεξιά, αφοπλίστε

την βόμβα και σκοτώστε τους τέσσερις που θα έρθουν. Τρέξτε πίσω γύρω από τα κόκκινα silos και κάντε δεξιά. Αφοπλίστε την βόμβα και φάτε τον Shadow Officer. Τρέξτε προς την επόμενη δεξαμενή και αφοπλίστε την τελευταία βόμβα. Σκοτώστε πάλι όποιον σταθεί εμπόδιο. Τώρα πηγαίνατε πίσω στο σκάφος σας. Τρέξτε γύρω από τις δεξαμενές προς το υπόστεγο. Μπείτε και σκοτώστε έναν cultist και τέσσερις Stormtroopers. Τρέξτε προς το σκάφος σας και στο τέλος του επιπέδου.

13ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Αφού δείτε το κλασικό cutscene τρέξτε γύρω από το σκάφος σας και πηδήξτε από την γωνία στο δίπλα κτίριο. Τρέξτε γύρω και σκοτώστε τρεις mercs, έναν trando και έναν Rodian. Φάτε και τον Rodian στο Hover car. Πηδήξτε απέναντι και μετά στο επόμενο κτίριο και σκοτώστε δύο weequays. Τρέξτε γύρω προς την άλλη πλευρά και σκοτώστε τρεις mercs. Πηδήξτε πάνω στην πλατφόρμα μπροστά και τρέξτε προς την μπροστινή μεριά για να καταστρέψετε το δολοφονικό droid. Πηγαίνατε στη μπροστά αριστερή γωνία και πηδήξτε στη πλατφόρμα με τον επιταχυντή. Θα έρθουν να σας ενοχλήσουν δύο mercs που θα πρέπει να τους δώσετε ένα μάθημα και τρέξτε μέσα. Ξεφορτωθείτε δύο trandos και πάρτε το ασανσέρ για πάνω. Περάστε την γέφυρα τρέχοντας και κανονίστε όποιους βρείτε. Καταστρέψτε ένα ακόμα droid. Πηδήξτε στην επόμενη πλατφόρμα. Πηδήξτε πάνω από τον τοίχο και φάτε έναν merc. Συνεχίστε στην περιοχή με όλα τα κιβώτια. Τρέξτε πίσω και σκοτώστε έναν merc στην πρώτη εσοχή, δύο στην δεύτερη και τέσσερις στο τέλος της πλατφόρμας. Πηδήξτε



Άντε από κει που ήρθες!

κάτω στην πλατφόρμα και καταστρέψτε ένα ακόμα droid. Στρίψτε δεξιά και πηδήξτε στο επόμενο κτίριο. Προχωρήστε ευθεία και πηδήξτε πάνω στο περβάζι και από κει κάτω στη πλατφόρμα μπροστά από το κτίριο του Racto. Μπειτέ και καθαρίστε τους δύο που θα βρείτε. Τρέξτε μπροστά και περάστε μέσα στην πόρτα στα δεξιά. Το ασανσέρ θα σας πάει πάνω στο γραφείο του Racto. Τρέξτε μέσα και θα παίζει ένα cutscene. Καταστρέψτε τα τέσσερα droid.

14ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Θα πρέπει να δραπέτευσέτε. Πηδήξτε έξω από το κελί και αρχίστε να τρέχετε. Τρέξτε! Σας κυνηγεί ο Joris ο οποίος έχει ένα δυνατό όπλο και είναι καλός στο σημάδι, άρα προσοχή. Πηδήξτε πάνω και πηγαίστε αριστερά μέσα στο δωμάτιο ελέγχου. Βγείτε και πηγαίστε αριστερά. Σκοτώστε τους τέσσερις stormies. Ο Joris θα συνεχίσει να πυροβολεί. Μπειτέ μέσα στην μοναδική ξεκλειδωτή πόρτα. Στρίψτε δεξιά και πηδήξτε πάνω από τις νάρκες. Μπειτέ μέσα στην πόρτα και σκοτώστε τους δύο παρεισάκτους. Πάρτε το security key και επιστρέψτε στην αίθουσα. Πηδήξτε τον τοίχο από laser. Σκοτώστε τους τρεις stormies και το assault sentry. Χρησιμοποιήστε τον κλειδί για να ανοίξετε την πόρτα στα αριστερά. Μπειτέ μέσα σκοτώστε όσους βρείτε (κάπι μυστήρια πράσινα πλάσματα) εκεί και ανεβείτε τις σκάλες. Σκοτώστε ένα ακόμα πλάσμα και χρησιμοποιήστε τον διακόπτη. Επιστρέψτε κάτω και πάρτε το ασανσέρ για πάνω. Τρέξτε μέσα στα δωμάτια και καθαρίστε τα πάντα εκεί. Χρησιμοποιήστε τον διακόπτη στο γραφείο για να απενεργοποιήσετε τις κλειδαριές. Τρέξτε έξω στην αίθουσα με δύο

stormies. Περάστε την πόρτα στο τέλος της αίθουσας. Δεκαέξι μπελάδες σας περιμένουν για να τους δώσετε ένα γερό μάθημα. Μπειτέ μέσα στην μικρή πόρτα και σκοτώστε έναν Officer. Βγείτε, στρίψτε δεξιά και μπειτέ μέσα στην πόρτα. Κατεβείτε με το ασανσέρ πάλι κάτω και μπειτέ στην πόρτα στο τέλος της αίθουσας. Εξοντώστε τους τρεις εκεί μέσα και βγείτε έξω από όπου ήρθατε. Πηγαίστε αριστερά και μπειτέ μέσα στο δωμάτιο. Χρησιμοποιήστε τον διακόπτη για να κλείσετε το ενεργειακό πεδίο. Χρησιμοποιήστε το πολυβόλο στον πυργίσκο για να δημιουργήσετε μια τρύπα στην πόρτα. Βγείτε και τρέξτε γύρω από τα AT-ST και καταστρέψτε τα κιβώτια με τα εκρηκτικά και πηδήξτε από το παράθυρο. Μπειτέ μέσα σε ένα AT-ST και αρχίστε να πυροβολείτε στο άλλο AT-ST και στους εχθρούς. Επιστρέψτε πάλι μέσα και καταστρέψτε τα κιβώτια με τα εκρηκτικά δίπλα στο παράθυρο του δωματίου ελέγχου. Πηδήξτε πάλι από το παράθυρο και σκοτώστε τον officer. Πατήστε τον διακόπτη κάτω από το παράθυρο για να ξεκλειδώσετε το μεγάλο δωμάτιο. Μπειτέ μέσα και ανεβείτε τις σκάλες. Ένας stormie στον πυργίσκο θα προσπαθήσει να σας σταματήσει, ενώ ο Joris θα συνεχίσει να ρίχνει. Αποφύγετε όσα πυρά μπορείτε μέχρι να σκοτώσετε όλους τους εχθρούς με ότι έχετε και να μπειτέ μέσα στην πόρτα στο τέλος του διαδρόμου. Καθαρίστε όσους υπάρχουν εκεί και ακολουθήστε το μικρό διάδρομο στο υπόστεγο ΠΙΕ. Σκοτώστε τέσσερις ενοχλητικούς εχθρούς και μπειτέ μέσα στο δωμάτιο ελέγχου όπου υπάρχουν δύο officers. Πατήστε τον διακόπτη για να ξεκλειδώσει η πόρτα. Μπειτέ μέσα και πάρτε το ασανσέρ για κάτω. Διασχίστε



Να βάλουμε κάνα παιχνιδάκι;

γρήγορα το μεγάλο δωμάτιο και μπειτέ στο επόμενο. Πηγαίστε στην κορυφή του δωματίου και σκοτώστε τον Rax Joris.

Ο Luke και ο Kyle θα σας ζητήσουν πίσω στην Ακαδημία.

15ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Τρέξτε μπροστά και δεξιά μέσα στο κτίριο. Σκοτώστε τρεις Dark Troopers. Ανεβείτε την ράμπα και θα βρείτε άλλους δύο. Κατεβείτε και σκοτώστε τρεις Stormtroopers. Συνεχίστε ευθεία καθαρίζοντας τον τόπο από τους εχθρούς και μπειτέ στο επόμενο δωμάτιο. Τρέξτε κάτω στην επόμενη αίθουσα και σκοτώστε τον cultist και στη συνέχεια τρεις stormies. Μπειτέ μέσα στην πόρτα με το φως από πάνω. Θα βρείτε τρεις εχθρούς. Ανεβείτε την ράμπα στα δεξιά και σκοτώστε εννιά stormies και έναν officer. Βγείτε και τρέξτε στο άνοιγμα. Μπειτέ μέσα στην πόρτα και διασχίστε τις αίθουσες για να συναντήσετε έναν Dark Trooper. Σκοτώστε τον και μπειτέ στην πόρτα από όπου ήρθε. Τρέξτε έξω και κατεβείτε την ράμπα. Στρίψτε δεξιά και πηγαίστε κάτω από τα περβάζια που εξέλκουν. Τρέξτε γύρω στο μονοπάτι κάτω από τα περβάζια. Τρέξτε απέναντι και τρεις stormies θα

ανοίξουν πυρ εναντίων σας, αλλά ευτυχώς θα τους σκοτώσει ο Kyle. Συνεχίστε στο μονοπάτι και θα συναντήσετε τρεις Dark Troopers. Καθαρίστε τους. Τρέξτε γύρω από το περβάζι στα αριστερά. Αρχίστε από πηδάτε από πλατφόρμα σε πλατφόρμα για να φτάσετε στην άλλη μεριά. Θα δείτε ένα cutscene. Τρέξτε μπροστά και εξοντώστε τους τρεις stormies που θα δείτε. Μπειτέ στο κτίριο και σκοτώστε έναν officer και έναν Dark Trooper και βγείτε έξω. Πηγαίστε αριστερά από γύρω και ανεβείτε την ράμπα, σκοτώστε τέσσερις ανόητους και τρέξτε απέναντι στην πόρτα. Μπειτέ και καθαρίστε την ομάδα "υποδοχής". Τρέξτε στην αίθουσα και καθαρίστε την κι αυτή από τους εχθρούς. Συνεχίστε να προχωράτε κι άλλο και φάτε άλλους ερτά. Διασχίστε την αίθουσα και αρκετά άδεια δωμάτια και ανεβείτε μια ράμπα. Θα δείτε ένα ακόμα cutscene. Κινηθείτε στον χώρο για να έρθει ένα New Reborn για να παίξει θέστε τις προτεραιότητές του και βγείτε μόλις έρθει από την πόρτα ο Kyle. Χρησιμοποιήστε το turbo Laser για να καταστρέψετε τους ΠΙΕ bombers. Πάρτε το ασανσέρ για κάτω και τρέξτε γύρω από την



Ωραίος ο Κόκκινος.



Όλοι Drizzt την είδαν!

Hints & Tips



Σκούρα τα πράγματα.



Ωραίο σιλάκι.



γωνία. Ανεβείτε γρήγορα την ράμπα και πλησιάστε την πόρτα.

16ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Ακολουθήστε τον Kyle στο μεγάλο δωμάτιο και θα δείτε ένα cutscene. Τώρα βρίσκεστε σε ένα λάκκο με σκουπίδια. Πηγαίστε αριστερά και θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο ελέγχου. Σκοτώστε τρεις stormtroopers και έναν officer. Ο διακόπτης δεν κάνει τίποτα ακόμα. Τρέξτε έξω και πηγαίστε αριστερά μέσα στην πόρτα και βοηθήστε τον Kyle να σκοτώσει τρεις cultists. Ακολουθήστε τον Kyle πίσω στην κλειδωμένη πόρτα στην αίθουσα. Θα την ανοίξει και θα τρέξετε μέσα. Θα δείτε ένα cutscene. Τρέξτε γύρω στο δωμάτιο και τραβήξτε τις κόκκινες αντλίες στον τοίχο. Ένα ακόμα cutscene. Ακολουθήστε τον Kyle πάνω στον σωλήνα και πηδήξτε μέσα από την τρύπα στο ταβάνι. Καταστρέψτε το droid και ακαρφαλώστε τον άξονα. Βγείτε έξω από πάνω και καταστρέψτε ένα ακόμα droid. Ακολουθήστε τον Kyle στο δωμάτιο. Σκοτώστε τους τρεις Stormies και πηδήξτε πάνω στο περβάζι που είναι από πάνω. Περάστε από τις πόρτες και σκοτώστε τους πέντε που θα βρείτε. Ανεβείτε τις σκάλες και μπειτε στην πόρτα. Άλλοι εφτά θα σταθούν στον δρόμο σας. Συνεχίστε μέσα από την πόρτα στην άκρη και σκοτώστε άλλους πέντε stormies. Επιστρέψτε στο δωμάτιο ελέγχου με το παράθυρο με το πράσινο τζάμι. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω και θα βρείτε τέσσερις stormies και έναν officer. Βγείτε έξω σε ένα μεγάλο κυκλικό δωμάτιο και καθαρίστε τους δύο stormies. Επιστρέψτε στη γεννήτρια και σκοτώστε δύο Dark Troopers. Πηδήξτε πάνω στο χαμηλό κτίριο και από εκεί στην κορυφή των κιβωτίων για να φτάσετε στο περβάζι με τον Kyle. Τραβήξτε τους πράσινους καθρέφτες για να υπερφορτώσετε την γεννήτρια. Θα δείτε ένα cutscene.

17ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Πηδήξτε πάνω και σκοτώστε τον Dark Trooper, τρεις Stormies και έναν Officer. Μπειτε μέσα στην ξεκλειδωτή πόρτα και σκοτώστε τα δύο ατομάρια εκεί. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω και σκοτώστε έναν ακόμα. Βγείτε έξω στον διάδρομο και τρέξτε προς τα δεξιά. Τέσσερις stormies σας περιμένουν. Συνεχίστε, σκοτώνοντας τον New Reborn και πηγαίστε μέσα στην πόρτα. Καθαρίστε άλλους δύο stormies και καταστρέψτε τον πυργίσκο. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω. Καθαρίστε όσους βρείτε εκεί και

πηγαίστε μέσα στην μεγάλη πόρτα. Φάτε τον New Reborn και συνεχίστε στο επόμενο δωμάτιο όπου θα βρείτε πέντε εχθρούς. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω. Καταστρέψτε το κιβώτιο με τα εκρηκτικά και πηδήξτε από το παράθυρο. Σκοτώστε έναν Cultist, έναν Force Acrobat και έναν Dark Trooper. Ο Kyle θα σας μιλήσει μέσω του communication Link. Τρέξτε προς την αριστερή πίσω γωνία του υπόστεγου και πηγαίστε μέσα από την πόρτα. Πηδήξτε πάνω στα κιβώτια και πάνω στην πλατφόρμα. Καθαρίστε τους δύο που είναι εκεί, πηγαίστε μέσα στην πόρτα και σκοτώστε έναν New Reborn. Πηγαίστε μέσα στην πόρτα και ακολουθήστε τον διάδρομο σε ένα μεγάλο δωμάτιο με τέσσερις κολόνες που υποχωρούν μόλις μπειτε. Χρησιμοποιήστε το κουμπί για να τις σηκώσετε και να ελευθερώσετε κάποιους εχθρούς. Καταστρέψτε τους όλους και μπειτε μέσα στο μικρό δωμάτιο με τον μετατροπέα ενέργειας. Πάρτε το ασανσέρ για κάτω, τρέξτε έξω και γύρω από την γωνία. Σκοτώστε δύο εχθρούς. Πηγαίστε μέσα στην πόρτα και σκοτώστε έναν New Reborn. Ανεβείτε γρήγορα την ράμπα και μπειτε στην πόρτα και αμέσως πάνω στην ράμπα. Θα βρείτε έναν ακόμα New Reborn. Τελειώστε τον κι αυτόν και μετά βγείτε και τρέξτε γύρω τον διάδρομο μέχρι την άλλη μεριά. Πηγαίστε μέσα στην πόρτα και εξοντώστε έναν New Reborn. Βγείτε και θα δείτε ένα cutscene. Πρώτα σκοτώστε τους δυο Reborn και μετά νικήστε τον Rosh για να δείτε ένα ακόμα cutscene. Ο Kyle και ο Luke θα σχολιάσουν τα γεγονότα. Ο Luke θα σας πει να φτιάξετε ένα νέο σπαθί. Η επιλογή είναι δική σας.

18ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Προχωρήστε ευθεία και απλώστε τον βράχο σκοτώνοντας έναν cultist. Τρέξτε μπροστά στην άκρη και ξαφνικά θα πέσει από πίσω σας ένας New Reborn που θα πρέπει να το σκοτώσετε. Τρέξτε πάνω στο περβάζι και πέστε πάνω σε δύο mercs που βρίσκονται από κάτω και σκοτώστε τους. Διασχίστε την γέφυρα και κατεβείτε την ράμπα. Καθαρίστε έναν cultist και έναν force acrobat εκεί και μετά πηδήξτε απέναντι και ακολουθήστε τις πλατφόρμες στα αριστερά. Πέστε μέσα από την οπισσόμενη πλατφόρμα στην επόμενη από κάτω και περάστε εκεί όπου αναγεννιούνται οι mercs. Εξοντώστε τους όλους. Περάστε την γέφυρα και φάτε έναν ακόμα και



Έχει ανοιχτεί με το δεξί.



Αυτοί χτυπιούνται μεταξύ τους!

μετά ακολουθήστε το δεξί πέρασμα για να φτάσετε σε μια ακόμη γέφυρα. Καθώς θα την διασχίζετε ένας merc θα την ανατινάξει, γι' αυτό τρέξτε να προλάβετε. Ανεβείτε γρήγορα τις σκάλες και κατεβείτε στη συνέχεια στην μεγάλη αίθουσα για να αντιμετωπίσετε τρεις New Reborn. Χρησιμοποιήστε το "sense" για να δείτε ένα σύμβολο πάνω στις μεγάλες πόρτες. Τραβήξτε για να ανοίξουν και τρέξτε μέσα. Σκοτώστε όποιον βρείτε μέσα βγείτε έξω στην πλατφόρμα και καθαρίστε πάλι ότι υπάρχει εκεί. Πέστε τώρα στο περβάζι από κάτω και μετά πιο κάτω σκοτώνοντας έναν New Reborn. Στα αριστερά της σπασμένης γέφυρας υπάρχει από κάτω ένα ακόμα περβάζι - πηδήξτε εκεί. Προχωρήστε πάνω στα περβάζια και σκοτώστε έναν merc. Διασχίστε την γέφυρα και εξοντώστε όσους βρείτε πάλι. Ακολουθήστε τα περβάζια στα αριστερά. Ανεβείτε τις ράμπες αφανίζοντας πάλι όσους βρείτε. Επιστρέψτε πάλι κάτω και πηδήξτε στο απέναντι περβάζι. Διασχίστε την γέφυρα και κάντε τον γύρω από δεξιά. Κανονίστε έναν New Reborn (θα τον λέμε NR από δω και πέρα), και πηδήξτε κάτω στην μικρή γέφυρα. Από εδώ χρησιμοποιήστε την κίνηση "long jump" και περάστε πάνω από το μεγάλο κενό στην σπασμένη γέφυρα ευθεία κάτω. Σκοτώστε όσους βρείτε εκεί και πηδήξτε κατακόρυφα στο περβάζι από πάνω και μετά πάνω στο επόμενο περβάζι στα αριστερά εξοντώνοντας όποιους βρείτε. Τρέξτε στις σκάλες και ανεβείτε γρήγορα πάνω και σκοτώστε δύο NR. Στη συνέχεια μπειτε μέσα στον τάφο και καταστρέψτε τον New Reborn Master. Χρησιμοποιήστε το "sense" για να δείτε τα κουμπιά στον τοίχο. Πατήστε για να τα ενεργοποιήσετε και να σφραγίσετε τον τάφο. Τώρα τρέξτε όσο γρήγορα μπορείτε πριν καταρρεύσει όλη η σπηλιά.

19ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Όταν ξεκινήσετε απλά τρέξτε όσο γρήγορα μπορείτε για να μην σας πιάσουν. Διασχίστε το μεγάλο δωμάτιο. Δεν είναι ανάγκη να σκοτώσετε τους πάντες. Πηγαίνετε στην άλλη άκρη του δωματίου και πηδήξτε στην πλατφόρμα. Χρησιμοποιήστε τον διακόπτη. Αυτό θα ενεργοποιήσει έναν μεγάλο μηχανικό βραχίονα να σηκώνει ένα container. Η έξοδος είναι πίσω από το container. Μπειτε μέσα και καθαρίστε όποιους βρείτε. Τρέξτε μέσα στην άλλη πόρτα. Κάντε ένα γύρω στο δωμάτιο και καθαρίστε το από τους παραισακτους. Περιμένετε τον Rancor να σπάσει την μεγάλη πόρτα και να μπει στο δωμάτιο. Πηγαίνετε στην άλλη άκρη του δωματίου κάτω από το βαγόνι. Όταν πλησιάσει η κλειδωμένη πόρτα θα ανοίξει και μπορείτε να πάτε μέσα. Μην το σκεφτείτε πολύ, μπειτε. Σκοτώστε τον NR και διασχίστε το δωμάτιο σκοτώνοντας άλλους δύο ενοχλητικούς εχθρούς. Χρησιμοποιήστε τον διακόπτη για να ανοίξετε τον δρόμο για έξω. Κάντε αναστροφή και πηδήξτε πάνω από τα containers. Σκοτώστε τον cultist χρησιμοποιήστε τον διακόπτη τρέξτε πέρα από τον ιμάντα και ανεβείτε την ράμπα. Σκοτώστε τον NR Master και τον NR μπειτε μέσα στο δωμάτιο ελέγχου και ανεβείτε πάλι την ράμπα. Εξοντώστε τον NR Master και πατήστε τον διακόπτη για να ενεργοποιήσετε τον ιμάντα και να σκοτώσετε τον Rancor.

20ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Τρέξτε και μπειτε μέσα στην πόρτα. Σκοτώστε δύο Noghrí και πάρτε το ασανσέρ για πάνω. Όταν ανεβείτε θα συναντήσετε δύο stormies και έναν Noghrí. Καθαρίστε τους και τρέξτε μέσα στο κτίριο για να φάτε άλλους δύο Noghrí. Τρέξτε έξω και μπειτε στην επόμενη πόρτα. Καθαρίστε τους πέντε ενοχλητικούς εκεί, μπειτε στην πόρτα και κατεβείτε με το ασανσέρ κάτω. Άλλοι τρεις stormies θα σταθούν εμπόδιο, αλ-



Σάλτο μορτάλε.

λά ατυχώς. Βγείτε έξω όπου θα πρέπει να σκοτώσετε άλλους τέσσερις. Πατήστε τον διακόπτη για να σταματήσετε τους κάθετους ανεμιστήρες. Τρέξτε πίσω και ανεβείτε με το ασανσέρ πάνω. Χρησιμοποιήστε τον άξονα του ανεμιστήρα για να ανεβείτε στον επάνω όροφο. Μην χτυπήσετε την σκάρα στην κορυφή. Πηγαίνετε μέσα στο άλλο δωμάτιο με τους ανεμιστήρες και σκοτώστε τους δύο Cultists. Βγείτε και φάτε οχτώ μπελάδες. Συνεχίστε και φάτε άλλους δύο cultists. Γυρίστε προς τον άξονα του ανεμιστήρα και σκοτώστε έναν NR Master. Ανεβείτε από τον άξονα στο πάνω όροφο. Καθαρίστε όσους βρείτε μπροστά σας. Βγείτε σκοτώνοντας πάλι ότι βρείτε και μπειτε μέσα στο κτίριο για να εξοντώσετε έναν NR Master. Ανεβείτε γρήγορα τις σκάλες κανονίστε τους τρεις τύπους εκεί, συνεχίστε να ανεβαίνετε και σκοτώστε δύο NR. Καθώς θα πολεμάτε θα ακούσετε τον Rosh και έναν cultist να μιλάνε. Βγείτε και σκοτώστε δύο cultists και τρεις Noghrí. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω. Εξοντώστε τους εφτά που θα βρείτε και χρησιμοποιήστε τα διάφανα κόκκινα αντικείμενα για

να βάλετε τις βόμβες και δείτε το cutscene.

21ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Μετά το cutscene τρέξτε προς τα αριστερά και μπειτε μέσα στη πόρτα και σκοτώστε τον stormie στα δεξιά σας. Γυρίστε από την άλλη και διασχίστε την αίθουσα. Καθαρίστε και τους δέκα που θα βρείτε μπροστά σας, βγείτε και φάτε άλλους τρεις. Μπειτε μέσα στο δωμάτιο ελέγχου και καθαρίστε το και αυτό από τους ενοχλητικούς. Πάρτε το κλειδί και ανοίξτε την κλειδωμένη πόρτα. Ανεβείτε πάνω με το ασανσέρ και ετοιμαστείτε για μια ντουζίνα εχθρούς που σας περιμένουν. Εξοντώστε τους, μπειτε μέσα στην πόρτα και οι δύο officers είναι εύκολη δουλειά. Χρησιμοποιήστε τον διακόπτη για να απενεργοποιήσετε το δοκάρι του τράκτορα. Μπειτε μέσα στην άλλη πόρτα και φάτε το πλάσμα στα δεξιά σας. Τρέξτε μέσα στον διάδρομο και μπειτε στην πόρτα. Αυτή τη φορά θα τα βάλετε με εφτά. Αφού τους δώσετε το μάθημα που πρέπει τρέξτε στην μπλοκαρισμένη αίθουσα και καθαρίστε άλλους τρεις εκεί. Βγείτε και φάτε έντεκα ακόμα. Μπειτε



Πολύ σίθρα ρε παιδάκι μου.

μέσα στην πόρτα τελειώστε γρήγορα με τους τέσσερις εκεί γιατί μόλις πάρετε το ασανσέρ για πάνω σας περιμένουν δεκαέξι ακόμα. Μόλις τελειώσει η σφαγή χρησιμοποιήστε τα πολυβόλα για να καταστρέψετε μερικά ΤΙΕ. Ο Kyle θα σας πει να επιστρέψετε στο Claw. Σκοτώστε έναν stormie ακόμα και τρέξτε πίσω. Πάρτε το ασανσέρ για κάτω, κάντε αριστερά και φάτε τους τρεις στην αίθουσα. Πηγαίστε στο υπόστεγο κανονίστε τους οχτώ που σας περιμένουν και θα δείτε ένα ακόμα cutscene.

22ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Μετά το cutscene τρέξτε στην πόρτα μπροστά από το σκάφος σας. Προσέξτε για τον Boba Fett. Θα έρχεται συνέχεια από πίσω σας και δεν μπορείτε παρά να τον κάνετε να τρέξει μακριά. Διασχίστε τον αυλόγυρο και τρέξτε προς τα αριστερά. Πηγαίστε μέσα στην πόρτα και χρησιμοποιήστε το διάφανες κόκκινο αντικείμενο για να οπλίσετε. Τρέξτε έξω και συνεχίστε ευθεία. Μπείτε μέ-

σα στην πόρτα στα δεξιά και ακολουθήστε το πέρασμα. Στην κορυφή θα βρείτε τον Boba Fett έτοιμο. Όταν φύγει μπειτε μέσα στην πόρτα και τοποθετήστε την επόμενη βόμβα. Βγείτε έξω και πηδήξτε κάτω στο αυλόγυρο. Ο Boba Fett θα σας ακολουθεί διαρκώς. Διώξτε τον ξανά και τρέξτε προς τα δεξιά. Στρίψτε στην γωνία και μπειτε μέσα στην πόρτα. Τοποθετήστε και οπλίστε και φύγετε. Επιστρέψτε στον αυλόγυρο. Πηγαίστε στην πόρτα πίσω από το σκάφος σας. Στρίψτε δεξιά και πηγαίστε μέσα στην πόρτα. Κάντε αριστερά και βάλτε την βόμβα στο πίσω μέρος του δωματίου. Αντιμετωπίστε τον Boba Fett. Τρέξτε προς τα έξω και πηγαίστε στην πόρτα στα δεξιά. Κάντε γύρω τον διάδρομο και μπειτε αριστερά στην πόρτα. Τοποθετήστε πάλι την βόμβα και πολεμήστε πάλι τον Boba. Τρέξτε προς τα αριστερά και ακολουθήστε τον διάδρομο προς την τελευταία αποθήκη όπλων. Τινάζτε το στον αέρα και επιστρέψτε στο σκάφος σας. Τώρα θα πρέπει να



Ωχ! Μας είδε.

πολεμήσετε τον Boba Fett. Θα δείτε ένα cutscene.

Επιστρέψτε στην Ακαδημία. Ο Master Skywalker κάλεσε έναν Jedi πίσω στην Ακαδημία.

23ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Τρέξτε πάνω στην γέφυρα προς το κτίριο. Σκοτώστε τον Dark Trooper που μπαίνει πετώντας. Έξω σκοτώστε δύο stormies. Μέσα υπάρχουν άλλοι πέντε εχθροί. Βγείτε και τρέξτε προς τις ράμπες. Χρησιμοποιήστε τους διακόπτες. Θα δείτε ένα cutscene. Διασχίστε τρέχοντας την γέφυρα και σκοτώστε τον Dark Trooper. Στρίψτε αριστερά και πατήστε τον διακόπτη για να επεκταθεί ο διάδρομος από πάνω σας. Θα δείτε ένα cutscene. Κάντε αναστροφή και περάστε πίσω πάλι την γέφυρα. Φάτε τον τύπο εκεί και πάρτε το ασανσέρ για πάνω. Στρίψτε δεξιά και σκοτώστε τον Imperial Saboteur. Σκοτώστε τέσσερις ακόμα εχθρούς που θα δείτε και διασχίστε την γέφυρα εξοντώνοντας άλλους δύο. Μπείτε μέσα και εξο-

λοθρεύστε και τους έξι ενοχλητικούς που θα συναντήσετε. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω και σκοτώστε ακόμα έξι εχθρούς. Σπρώξτε το μεγάλο κιβώτιο κάτω από την τρύπα στην οροφή. Πηδήξτε πάνω και ακολουθήστε το διάδρομο. Σπάστε τη σχάρα, πηδήξτε κάτω και σκοτώστε τους τρεις εχθρούς εκεί. Μπείτε στην κλειδωμένη πόρτα και καθαρίστε τον NR που βρίσκεται εκεί. Ακολουθήστε τις ράμπες πίσω από τη κεραία και κατεβείτε κάτω στο περβάζι και φάτε τον Dark Trooper. Ακολουθήστε το περβάζι και σκοτώστε μερικούς ακόμα παρείσακτους. Μπείτε μέσα και φάτε ακόμα πέντε. Ανεβείτε πάνω και σκοτώστε έναν cultist και έναν Force Acrobat. Συνεχίστε μέχρι πάνω. Σκοτώστε έναν NR Master και έναν Officer. Μπείτε μέσα στην πράσινη πόρτα και σκοτώστε άλλους δύο NR και τους άλλους πέντε εχθρούς. Βγείτε έξω και πηδήξτε απέναντι πάνω από το κενό. Προχωρήστε πάνω στα περβάζια καθαρίζοντας τους πάντες. Μπείτε μέσα κατεβείτε τις



Άλλαξε το κανάλι έχει μπάλα.



Δεν σε έχει δει. Πέσ' του τιν.



Έχω διπλό όπλο παράτα τα.



Βάρα τον δίπλα.

ράμπες και βγείτε έξω. Μην αφήσετε κανέναν πίσω σας. Μπείτε μέσα τρέξτε μέχρι την απέναντι πόρτα και βγείτε τρέχοντας κατευθυνόμενοι προς την σπασμένη γέφυρα. Πηδήξτε πάνω στις πέτρες στην λάβα. Πηγαίνετε από γύρω στην αριστερή μεριά της λάβας και μπείτε μέσα στην μικρή πόρτα εκεί σκοτώνοντας όποιους βρείτε. Βγείτε έξω και σκοτώστε έναν Force Acrobat και έναν Cultist. Μπείτε μέσα για να βρείτε πέντε μελλοθάνατους να σας περιμένουν. Βγείτε και πάρτε το ασανσέρ για πάνω. Έξι εχθροί αυτή τη φορά θα σταθούν εμπόδιο. Βγείτε για να φάτε άλλους δύο. Μπείτε μέσα στο επόμενο δωμάτιο βγείτε έξω και πάρτε το ασανσέρ για πάνω. Κάντε τον γύρω και βγείτε έξω σκοτώνοντας όσους μπορείτε πάντα και διασχίστε την γέφυρα για να μπείτε στο κτίριο.

24ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Τρέξτε μπροστά και χρησιμοποιήστε το ασανσέρ στο πίσω μέρος του δωματίου για να φτάσετε στην πλατφόρμα. Μπείτε μέσα στην πόρτα και σκοτώστε τους δύο που είναι εκεί. Ακολουθήστε τον διάδρομο στο δωμάτιο ελέγχου και σκοτώστε τα δύο πλάσματα. Βγείτε έξω και

τρέξτε από γύρω προς το άλλο δωμάτιο. Θα δείτε ένα cutscene. Σκοτώστε τους δύο NR και βγείτε έξω. Κατεβείτε με το ασανσέρ κάτω και τρέξτε μέσα στην επόμενη περιοχή. Σκοτώστε άλλους δύο και βγείτε έξω. Μπείτε και στις δύο πόρτες μέσα σε ένα μεγάλο δωμάτιο με μια γεννήτρια. Τρέξτε γύρω από την γεννήτρια και πηδήξτε πάνω στους σωλήνες. Πηδήξτε πάνω στην γεννήτρια και θα δείτε ένα cutscene.

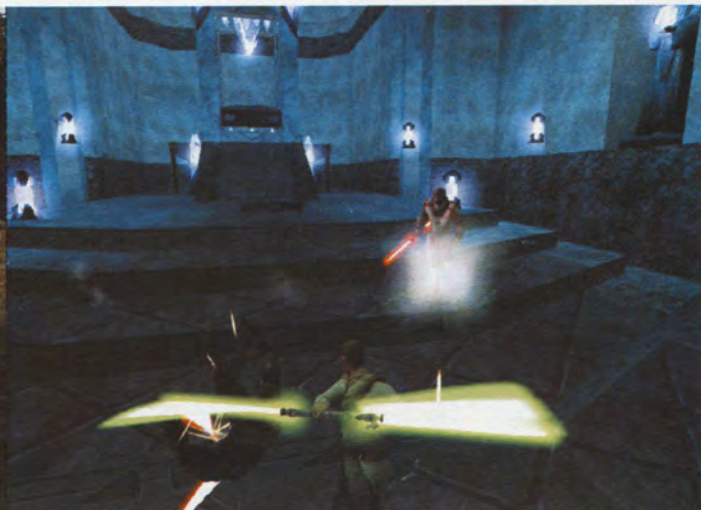
Πηδήξτε πάνω στον διάδρομο και σκοτώστε τον cultist που είναι εκεί. Βγείτε και ακολουθήστε τον διάδρομο. Βγείτε έξω και καθαρίστε έναν NR. Μπείτε μέσα στην πόρτα και κατεβείτε τον διάδρομο. Μπείτε στην αίθουσα και καταστρέψτε τους πέντε stormies. Μπείτε μέσα στην πόρτα δεξιά και σκοτώστε τους δύο που σας περιμένουν εκεί. Κατεβείτε την ράμπα και σκοτώστε τους δύο καημένους. Συνεχίστε στον διάδρομο και στρίψτε αριστερά και τρέξτε στην πόρτα. Αφού σκοτώσετε ότι βρείτε πατήστε τον διακόπτη για να ανοίξει το ενεργειακό πεδίο. Τρέξτε τώρα όσο μπορείτε για να περάσετε πριν κλείσει. Θα δείτε ένα cutscene. Τρέξτε πάνω στον ιμάντα μέχρι το τέλος και πέστε στο κάτω επίπεδο.

Τρέξτε πάλι μέχρι το τέλος και μπείτε μέσα στην πόρτα δίπλα στο ενεργειακό πεδίο. Πάρτε το ασανσέρ για πάνω. Βγείτε έξω και σκοτώστε ένα πλάσμα. Πηδήξτε απέναντι από τον ιμάντα και στον σταθμό στην άλλη άκρη. Τρέξτε στον διάδρομο και μπείτε μέσα στην πόρτα εξοντώνοντας όλα τα πλάσματα. Καβαλήστε τον ιμάντα και κατεβείτε εκεί που πάει το ρεύμα. Πηδήξτε απέναντι και περάστε το περίεργο μηχάνημα. Περάστε

από το ενεργειακό πεδίο μόλις ανοίξει. Μόλις μπείτε στην επικίνδυνη ζώνη σκοτώστε τα τρία πλάσματα που θα δείτε. Βγείτε έξω και ακολουθήστε τον διάδρομο μέχρι να δείτε ένα cutscene. Σκοτώστε τον NR πηδήξτε έξω πάνω από την τάφρο και πάνω στο container στα δεξιά. Χρησιμοποιήστε το για να πηδήξετε πάνω στην κινούμενη πλατφόρμα. Πηδήξτε πάνω από εκεί στο περβάζι όπου ήταν η Alora. Θα δείτε ένα ακόμα cutscene. Απενεργο-



Να το πάρω στο σπίτι;



Με το που θα 'ρθει γράφ' του τnv.



Εμ, δεν είναι κανείς εκεί.

ποιείστε το σπαθί σας για να μείνετε στην φωτεινή πλευρά (Light Side). Επιτεθείτε στον Rosh για να πάτε στην σκοτεινή πλευρά (Dark Side). Σκοτώστε την Aloga. Ότι και να κάνετε στο τέλος θα δείτε ένα cutscene.

25ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Βοηθήστε τους άλλους Jedi να μπουν στους τάφους. Τρέξτε προς τα αριστερά και σκοτώστε τον NR. Ακολουθήστε τις σκάλες προς τα κάτω και σκοτώστε τους τρεις που θα βρείτε εκεί. Μπείτε στον τάφο για να πολεμήσετε άλλους τρεις εύκολους αντίπαλους. Σπρώξτε τα δύο αγάλματα προκαλώντας το χαμήλωμα της κρύπτης στο κέντρο του δωματίου. Πέστε κάτω και σκοτώστε δύο cultists και έναν NR. Περάστε μέσα στο άνοιγμα στην δεξιά μεριά του δωματίου και ακολουθήστε

τις σκάλες για πάνω και καθαρίστε αυτούς που θα βρείτε. Στο τέρμα θα βρείτε έναν ακόμα cultist. Κατεβείτε κάτω στην άλλη μεριά ανεβείτε τις εσωτερικές σκάλες μέχρι να φτάσετε σε μια μεγάλη πόρτα. Σπρώξτε τα τρία φράγματα που μοιάζουν για να ξεκλειδώσει. Στην επόμενη περιοχή τρέξτε κάτω στις σκάλες και σκοτώστε τέσσερις εχθρούς. Τραβήξτε τα ανοιχτόχρωμα φράγματα πάνω από την πόρτα για να δημιουργήσετε μια σκάλα. Πηδήξτε πάνω στο κεντρικό κτίσμα και καθαρίστε έναν NR. Πηδήξτε απέναντι πάνω από την τρύπα στο πάτωμα και ακολουθήστε το τούνελ. Βγείτε σε μια αίθουσα και σκοτώστε τους τέσσερις εχθρούς. Ανεβείτε γρήγορα την ράμπα και τρέξτε γύρω από την γωνία. Μην ξεχνάτε να καθαρίζετε τον χώρο από τους



Μαμά μου!!!

εχθρούς. Πέστε κάτω και βγείτε έξω. Μπείτε μέσα στο επόμενο δωμάτιο και καθαρίστε το. Τρέξτε μέσα στην τρύπα στην μεγάλη γρήνη πόρτα. Πέστε προσεκτικά κάτω, πάνω στα δοκάρια και από κει μέσα στο τούνελ. Τρέξτε κάτω στις σκάλες και μέσα στον επόμενο τάφο. Σκοτώστε τους δύο που θα δείτε και τρέξτε πάλι κάτω στις σκάλες στον επόμενο τάφο. Αυτός όμως είναι γεμάτος με λάβρα. Πηδήξτε απέναντι και ανεβείτε γρήγορα στην επόμενη περιοχή όπου θα βρείτε τρεις εχθρούς. Συνεχίστε καθαρίζοντας τα πάντα. Χρησιμοποιήστε το σπαθί σας για να σπάσετε τις αλυσίδες και το περιεργο κατασκευάσμα στο πίσω μέρος του δωματίου. Θα δείτε τώρα ένα cutscene. Πηδήξτε πάνω σε ένα από τα αγάλματα και από κει άλμα στο δωμάτιο πάνω. Σκοτώστε τους

δύο NR και πηδήξτε πάνω από το άνοιγμα για να σκοτώσετε έναν ακόμα. Μπείτε μέσα στην πόρτα για να ολοκληρώσετε το επίπεδο.

26ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Τρέξτε μπροστά και βγείτε έξω και σκοτώστε ένα NR στα δεξιά. Πηδήξτε κάτω και σκοτώστε έναν ακόμα. Πέστε στην άμμο και τρέξτε από γύρω προς τα δεξιά. Μην πέσετε μέσα στη χαράδρα. Πηγαίνετε στην αριστερή πλευρά του δεύτερου λάκκου και πηδήξτε μέσα όπου μπορείτε να δείτε τον μεγάλο ενισχυτή της ασπίδας. Πηδήξτε πάνω για να βγείτε. Διασχίστε τρέχοντας την ανοιχτή περιοχή και σκοτώστε έναν NR. Προσπεράστε την πεσμένη κολώνα και καθαρίστε έναν Force Acrobat. Στρίψτε αριστερά για να φάτε έναν cultist και μετά πέστε κάτω στο λάκκο και ακολουθήστε το τούνελ που είναι φτιαγμένο από τούβλα. Πηδήξτε πάνω στις πέτρες και στα περβάζια για να φτάσετε στην κορυφή. Ακολουθήστε το τούνελ για έξω. Πηδήξτε απέναντι και σκοτώστε δέκα stormies που σας περιμένουν ανυπόμονα. Τρέξτε απέναντι και βοηθήστε τον άλλο Jedi να σκοτώσει άλλους πέντε stormies, έναν cultist και έναν NR. Ανεβείτε γρήγορα τα σκαλοπάτια κάτω από το αγάλμα του Ragnos και σκοτώστε έναν NR Master. Μπείτε στον τάφο τρέξτε γρήγορα κάτω τις σκάλες και σκοτώστε έναν NR. Διασχίστε τον διάδρομο μπείτε μέσα στις πόρτες και θα δείτε ένα cutscene. Αντιμετωπίστε και νικήστε τον Tavion για να δείτε ένα ακόμα cutscene. Ήρθε η ώρα να πολεμήσετε τον Ragnos και να τον νικήσετε. Αυτό θα σκοτώσει και τον Tavion. Δείτε ένα ακόμα cutscene και...

Μόλις ολοκληρώσατε το παιχνίδι!





- Age of Empires II: Age of Kings • Final Fantasy VIII
- Pharaoh • Fly! • Command & Conquer: Tiberian Sun
- Sim Theme Park
- Prince of Persia 3D



- The Sims • USAF
- Battlefield 2: Combat Commander • MIG Alley
- Shadow Man • Seven Kingdoms II • Gabriel Knight 3
- Tomb Raider: The Last Revelation • Urban Chaos
- Quake II: Arena • Unreal Tournament • Nocturne



- Nox • Age of Wonders
- Homeworld 2 • Soul Reaver
- Jane's F/A - 18 • Darkstone
- Shadow Company
- Planescape: Torment



- Thief II: The Metal Age
- Star Wars: Force Commander
- Revengeant • Evolva • Ultima IX: Ascension • Panzer
- General 3D Assault



- Homeworld Multiplayer
- Might & Magic VIII: Day of the Destroyer • Sid Meier's Antinam! • Majesty • The Longest Journey • EverQuest
- Horse & Musket • Indiana Jones and the Infernal Machine
- The Curse of Monkey Island
- Septerra Core • Starfleet Command • 1642 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 • AI - G4D Longbow • Campaign 1776
- MDR 2 • Traitor's Gate



- Asheron's Call • Close Combat: Battle of the Bulge
- Disciples: Sacred Lands
- Grim Fandango • Magic: The Gathering • Diablo II
- Battlefield 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 • Icewind Dale • Panzer Campaigns I: Smolensk • 41 • Flanker 2.0
- Dino Crisis



- Baldur's Gate • Final Fantasy VIII • Zeus: Master of Olympus • Warlords: Battlemcry
- Wizards and Warriors
- Nocturne • Civilization: Call to Power • Third Reich



- Baldur's Gate II: Shadows of Amn • MechWarrior IV: Vengeance • No One Lives Forever • Advanced Tactical Fighters • Betrayal In Antara
- East Front • Fighting Steel



- American McGee's Alice
- Red Alert 2 (Part 1)
- Dracula 2: Resurrection
- Sacrifice • The Blair Witch Project Vol.1 • Combat Flight Simulator • Blade Runner



- The Blair Witch Project Vol. 2 • Necronomicon: The Daunting of Darkness • Stupid Invaders • Age of Sail
- Battle Isle 2220 • Dungeon Keeper II • Metal Gear Solid
- Monty Python and the Holy Grail • Red Alert 2 (Part 2)



- Black Dahlia • Caesar III
- Escape from Monkey Island
- Falcon 4 • Icewind Dale: Heart of Winter • Lands of Lore III • Legend of the Prophet and the Assassin



- Black & White (Part 1)
- Oni (Part 1) • Fallout 2
- Starfleet Command • Clive Barker's Undying (Part 1)
- Phantasmagoria II
- Lighthouse



- Dark Storm: Desperados
- 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 • Tropico
- Desperados (Part 2) • Diablo II: Lord of Destruction • Before you start fraggies • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal



- Desperados: Wanted Dead or Alive (Γ' Μέρος) • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (Β' Μέρος) • Alone in the Dark IV: The New Nightmare (Β' Μέρος)
- Dracula: Resurrection
- Afterlife • Crusader: No Regret • Blood 2: The Chosen



- Max Payne (Α' Μέρος)
- Giants-Citizen Kabuto (Α' Μέρος) • Half-Life: Counterstrike (Α' Μέρος)
- Railroad Tycoon 2



- Oddworld: Abe's Oddysee
- Half Life: Counter Strike (Μέρος Β)
- Half-Life: Counterstrike (Μέρος Β) • Sheep, Dog 'n' Wolf



- Red Faction
- Max Payne
- Deus Ex (Μέρος Α)



- Evil Dead: Hell to the King
- Fila 2002
- Soul Reaver 2
- Deus Ex



- In Cold Blood (Μέρος Α')
- Project IGI
- Spider Man



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



- Project Eden (Α' Μέρος)
- Ground Control (Β' Μέρος)
- Septerra Core (Α' Μέρος)
- Age of Empires: Rise of Rome



- Earth 2150: Escape from the Blue Planet • Project Eden
- Septerra Core



- Medal of Honor: Allied Assault • Project Eden
- Grandia 2
- Guardian of Darkness



- Heroes of Might & Magic IV
- Grandia 2
- Fallout



- Warlords: Battlemcry II
- Descent II • Elder Scrolls: Morrowind (Α' Μέρος)



- Elder Scrolls: Morrowind (Β' Μέρος) • Soulstringer
- Mafia



- Sylvania • Mafia • The Thing
- Elder Scrolls: Morrowind (Γ' Μέρος)



- Neverwinter Night • Icewind Dale II • Hitman 2 (Α' Μέρος)



- Hitman 2 (Β' Μέρος)
- Icewind Dale II
- Arx Fatalis
- Divine Divinity (Α' Μέρος)



- Wizardry 8 (Β' Μέρος)
- Divine Divinity (Α' Μέρος)
- Hitman 2 (Γ' Μέρος)



- Wizardry 8 (Β' Μέρος)
- Age of Mythology (Α' 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



- Freelancer • Post Mortem
- Tom Clancy's Splinter Cell



- Alfred Hitchcock Final Cut
- Omega Stone's Splinter Cell



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



- Pirates of the Caribbean
- Indiana Jones & the Emperor's Tomb



Cossacks: European Wars

Πατήστε το [Enter] κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και πατήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς. Κατόπιν πατήστε πάλι το [Enter] για να ενεργοποιήσετε την λειτουργία του αντίστοιχου cheat.

Supervisor - ενεργοποιεί/ απενεργοποιεί το fog of war

Money - δίνει λεφτά

Izmena - Αλλάζετε παίχτες με την χρήση των πλήκτρων 1-9 στο NumPad

Multivar - Πατήστε το πλήκτρο [P] για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλες τις μονάδες

www - Ενεργοποιεί τα cheats "supervisor", "multivar" και "izmena".

Gods - Δέχετε βοήθεια από τους Θεούς

AI - Ελέγχετε τους εχθρούς

VICTORY - Άμεση νίκη

Resources - προσθέτει όλα τα resources

Shield - απεριόριστα κανόνια

Σημείωση: Μόλις χρησιμοποιήσετε τα cheats "multivar" ή "www" και τοποθετήσετε τις μονάδες που θέλετε στον χάρτη, πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο [F9] για να επιστρέψετε στο κανονικό click mode για να παίξετε το παιχνίδι. Όταν πατήσετε το P θα εμφανίσει μια λίστα όλων των μονάδων που είναι διαθέσιμες στην αποστολή αυτή. Επιλέξτε την μονάδα, μετά κάντε αριστερό κλικ στην οθόνη για να τοποθετήσετε την μονάδα αυτή. Όταν τελειώσετε με την τοποθέτηση των μονάδων πατήστε [F9] για να μπορέσετε να κάνετε αριστερό κλικ στις μονάδες κανονικά.

Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο [Ctrl] και κάντε κλικ στο "Intro" στο κεντρικό μενού. Το μήνυμα "Loading" θα εμφανιστεί. Περιμένετε λίγο και θα εμφανιστεί ένας map editor. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα από [F1] έως το [F8] για να επιλέξετε ότι πράγματα θέλετε να τοποθετήσετε. Προσέξτε μόνο γιατί η γλώσσα στον editor θα είναι στα Ρώσικα!

Τώρα θα δούμε τις εντολές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στον editor. Κατά την διάρκεια ενός map editing μπορείτε να διατάξετε κάποιες μονάδες να μετακινηθούν, να μαζέψουν resources και να φτιάξουν κτίρια. Όταν θα πιάνετε screenshots θα περιέχει το καθαρό μόνο ότι μπορείτε να δείτε στη οθόνη σας. Για να μπορέσετε να δείτε όλο τον χάρτη θα πρέπει πρώτα να πιάσετε screenshots κομμάτι-κομμάτι και μετά να τα ενώσετε μαζί σαν ένα παζλ. Ανάλογα με το μέγεθος του χάρτη και την ανάλυση την οθόνης σας τα κομμάτια μπορεί να ξεπερνούν τα 200 και να χρειάζονται γύρω στα 100MB χώρο στον σκληρό δίσκο. Θα πρέπει να θυμάστε καλά και να προσέξετε ότι δεν μπορείτε να ακυρώσετε μια εντολή.

[F2] - Texturing mode

[F4] - Προσθέτει πέτρες

[F5] - Προσθέτει σοδιές

[F6] - Edit relief

[F8] - Προσθέτει δέντρα

[F9] - Επιστρέφει στο κανονικό click and select mode

[F12] - Μενού του Παιχνιδιού

[Keypad 1-8] - Αλλάζει παίχτες

Q - Εμφανίζει/ Κρύβει μη προσβάσιμες περιοχές

W - Ενεργοποιεί το peace mode

R - Αλλάζει τα αρχικά resources

U - Πληροφορίες για μονάδες

I - Πληροφορίες γενικές

O - Ενεργοποιεί το transparent mode

P - Προσθέτει μονάδες και κτίρια units/buildings

S - Ενεργοποιεί το Blocking mode

H - Παίρνει screenshot ολόκληρου του χάρτη

F - Ενεργοποιεί το fog of war

C - Αλλάζει τις ιδιότητες του νερού

V - Αλλάζει την φωτεινότητα

(πατήστε το πολλές φορές)

N - Σβήνει αντικείμενα



από το 1 μέχρι και το 9 στην πάνω σειρά του πληκτρολογίου. Το ίδιο ισχύει και για τα C, που αλλάζει τις ιδιότητες του νερού, και N που σβήνει αντικείμενα. Για να απλώσετε textures σε μια συγκεκριμένη περιοχή, κρατήστε πατημένο το SHIFT και κάντε κλικ στις γωνίες της επιθυμητής περιοχής. Θα δείτε λογικά ένα πολύγωνο να σχηματίζεται με κίτρινες γραμμές. Αφήστε το SHIFT πριν να κάνετε κλικ στην τελευταία γωνία. Σημειώστε τέλος, ότι με αυτή την μικρή τεχνική μπορείτε να καλύψετε ολόκληρο το χάρτη.



Για να φτιάξετε νέες μονάδες και κτίρια, αλλά και για φτιάξετε αντίγραφά τους, δοκιμάστε την εξής διαδικασία. Πατήστε πρώτα το πλήκτρο P ενώ παίζετε- θα εμφανιστεί μια λίστα με χώρες και αντικείμενα. Επιλέξτε την χώρα σας από την δεξιά μεριά της λίστας. Τώρα θα εμφανιστεί λογικά μια νέα λίστα στα δεξιά, με άτομα και κτίρια της χώρας σας. Επιλέξτε αυτό που θέλετε να χτίσετε από την δεξιά πλευρά και κάντε κλικ τώρα στο κουμπί που βλέπετε στην κάτω αριστερά γωνία (που μοιάζει με λέξη γραμμένη σε ξένη γλώσσα). Θα βγείτε τώρα από την οθόνη με την λίστα και θα επιστρέψετε στο παιχνίδι. Κάντε τώρα αριστερά κλικ- θα μπορείτε να χτίσετε πολλά αντίτυπα από αυτό που επιλέξατε. Θα πρέπει να έχετε τις σωστές πρώτες ύλες. Για να επιλέξετε μονάδες (αντί να τις φτιάξετε) πατήστε πάλι το P, επιλέξτε και πάλι την χώρα σας και πατήστε πάλι το ίδιο κουμπί (κάτω αριστερά). Στην λίστα με τις μονάδες, είναι πιθανό η έκδοσή σας να βγάλει ρωσικά γράμματα- το κάτω αριστερά είναι το OK, και το κάτω δεξιά είναι η Ακύρωση (Cancel). Ορίστε, μάθατε και ρωσικά, τι άλλο θέλατε;





Tron 2.0

Ενώ παίζετε, πατήστε το πλήκτρο T για να εμφανιστεί το παράθυρο του chat για το multiplayer. Πληκτρολογήστε εδώ το cheat που θέλετε και πατήστε το Enter.

mpkfa - Για να πάρετε όλα τα όπλα, να γεμίσετε από υγεία-ενέργεια

mprtars - Για να πάρετε όλα τα όπλα, να γεμίσετε από υγεία-ενέργεια

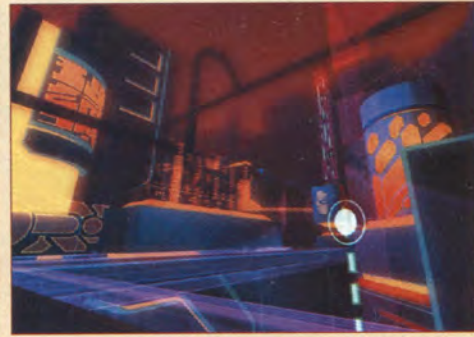
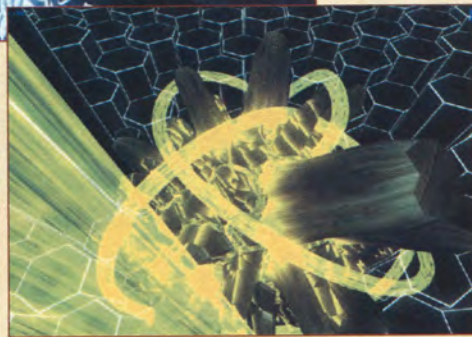
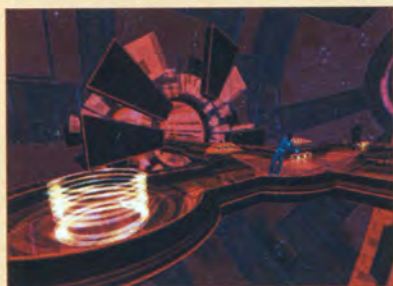
mphealth - Γεμίζει υγεία

mpgod - Ενεργοποιεί το God mode

mpmarphole - Περνάει στο επόμενο επίπεδο

mparmor - Γεμίζει το armor

mpammo - Γεμίζει πυρομαχικά



Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide (Νέο cheat!)

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats, πρέπει πρώτα να πατήσετε το κουμπί tilde (είναι το ~ που είναι αριστερά από το 1). Πληκτρολογήστε τώρα το "DebugMode 1" με προσοχή στα κεφαλαία. Πατήστε τώρα πάλι το ~ και μετά το πλήκτρο TAB. Θα δείτε τώρα λογικά μια λίστα με τις διάφορες λειτουργίες που είναι πια διαθέσιμες. Πατήστε και πάλι το TAB για να κατεβείτε στην λίστα και επιλέξετε έναν από τους κωδικούς που ακολουθούν. Αν καταφέρατε να πληκτρολογήσετε σωστά τον κωδικό, θα δείτε το μήνυμα "Success". Σημειώστε ότι αν δείτε το μήνυμα "Entered Target Mode", θα πει ότι πρέπει να επιλέξετε έναν στόχο που θα επηρεαστεί από το cheat.

dm_god - Ενεργοποιεί το God Mode

dm_heal # - Σας δίνει # health

dm_givegold # - Σας δίνει # gold

dm_cowsfromhell - Ιπτάμενες αγελάδες!

dm_mylittlepony - Μικρό μου πόνι!

GetLevel # - Δίνει # levels

GiveXP # - Ορίζει την αξία του Experience στο #

SetAge # - Ορίζει την αξία του Age στο #

SetCON # - Ορίζει την αξία του Constitution στο #

SetWIS # - Ορίζει την αξία του Wisdom στο #

SetINT # - Ορίζει την αξία του Intelligence στο #

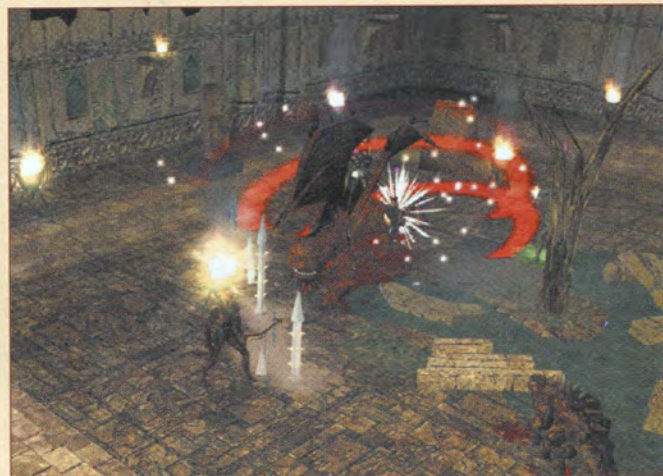
SetSTR # - Ορίζει την αξία του Strength στο #

SetCHA # - Ορίζει την αξία του Charisma στο #

SetDEX # - Ορίζει την αξία του Dexterity στο #

SetAppearance # - Ορίζει την αξία του race στο #

SetAttackBase # - Ορίζει την αξία του base attack



ModSaveFort - Ορίζει την αξία του fortitude save modifier

ModSaveReflex - Ορίζει την αξία του reflex save modifier

ModSaveWill - Ορίζει την αξία του will save modifier

ModSpellResistance # - Ορίζει την αξία του spell resistance modifier to #

Σημειώστε ότι αν χρησιμοποιήσετε ένα cheat στον χαρακτήρα σας, θα πρέπει να φορτώσετε το αρχείο "nwnplayer.ini" που βρίσκεται στον φάκελο του παιχνιδιού και να αλλάξετε κάποια στοιχεία για να συνεχίσετε κανονικά με το παιχνίδι. Έτσι πρέπει να είναι οι γραμμές:

Single Player Enforce Legal Characters=0

Single Player ItemLevelRestrictions=0





Etherlords II

Μια που το είδατε, το πήρατε και το παίξατε- θα σας έχει μπει ο πειρασμός να κλέψετε και λιγάκι. Στο χέρι σας είναι. Πρώτα όμως να τα μοιράσουμε τα cheats σε modes.

Adventure mode codes

Πρώτα πατήστε το ~ για να εμφανιστεί η καλή μας η κονσόλα. Πληκτρολογήστε τώρα την λέξη EtherRevelation και πατήστε Enter. Μπορείτε τώρα να χρησιμοποιήσετε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς.

Πληκτρολογήστε open_fog για να βγάλετε το fog of war
 Πληκτρολογήστε hide_fog για να ενεργοποιήσετε το fog of war
 Πληκτρολογήστε lose για να χάσετε την αποστολή
 Πληκτρολογήστε win για να νικήσετε την αποστολή
 Πληκτρολογήστε save για Quicksave
 Πληκτρολογήστε load για Quickload
 Πληκτρολογήστε player για να δείτε τις πληροφορίες του παίκτη
 Πληκτρολογήστε give all για να πάρετε 15 μονάδες σε όλα τα resources
 Πληκτρολογήστε view resources για να δείτε τις πληροφορίες σε όλα τα resources
 Πληκτρολογήστε view heroes. Αποτέλεσμα- άγνωστο
 Πληκτρολογήστε net start Αποτέλεσμα- άγνωστο
 Πληκτρολογήστε net connect Αποτέλεσμα- άγνωστο
 Πληκτρολογήστε net host Αποτέλεσμα- άγνωστο

Combat mode codes

Πατήστε πρώτα το ~ για να εμφανίσετε μια κονσόλα. Πληκτρολογήστε EtherRevelation όπως και πριν και θα μπορείτε πλέον να χρησιμοποιήσετε τους παρακάτω κωδικούς.
 Πληκτρολογήστε lose για να χάσετε την μάχη
 Πληκτρολογήστε win για να νικήσετε την μάχη

Πληκτρολογήστε view_hand για να δείτε τις κάρτες του αντιπάλου
 Πληκτρολογήστε hide_hand για να κρύψετε τις κάρτες του αντιπάλου
 Πληκτρολογήστε swar για να αλλάξετε κάρτες με τον εχθρό
 Πληκτρολογήστε view army για να δείτε πληροφορίες σχετικά με τον αντίπαλο στρατό
 Πληκτρολογήστε view hand για να δείτε πληροφορίες σχετικά με τις κάρτες
 Πληκτρολογήστε view players για να δείτε πληροφορίες σχετικά με τους παίκτες
 Πληκτρολογήστε view spells για να δείτε πληροφορίες σχετικά με τα spells



Δοκιμάστε και αυτούς τους κωδικούς:

add spell <κωδικός 4 ψηφίων> - Προσθέτει το spell του αντίστοιχου κωδικού (όπως για παράδειγμα το TIWR)
add creature < κωδικός 4 ψηφίων > - Προσθέτει το τέρας του αντίστοιχου κωδικού (όπως για παράδειγμα το TIWR)
change health - Ορίστε το health του ήρωα, για παράδειγμα change health 100
change mana - Ορίστε το mana του ήρωα, για παράδειγμα change mana 100

Change links - Ορίστε τα links του ήρωα, για παράδειγμα change links 100

Change enemy - Αλλάξτε τις ιδιότητες του εχθρού, όπως παραπάνω, για παράδειγμα change enemy health 100



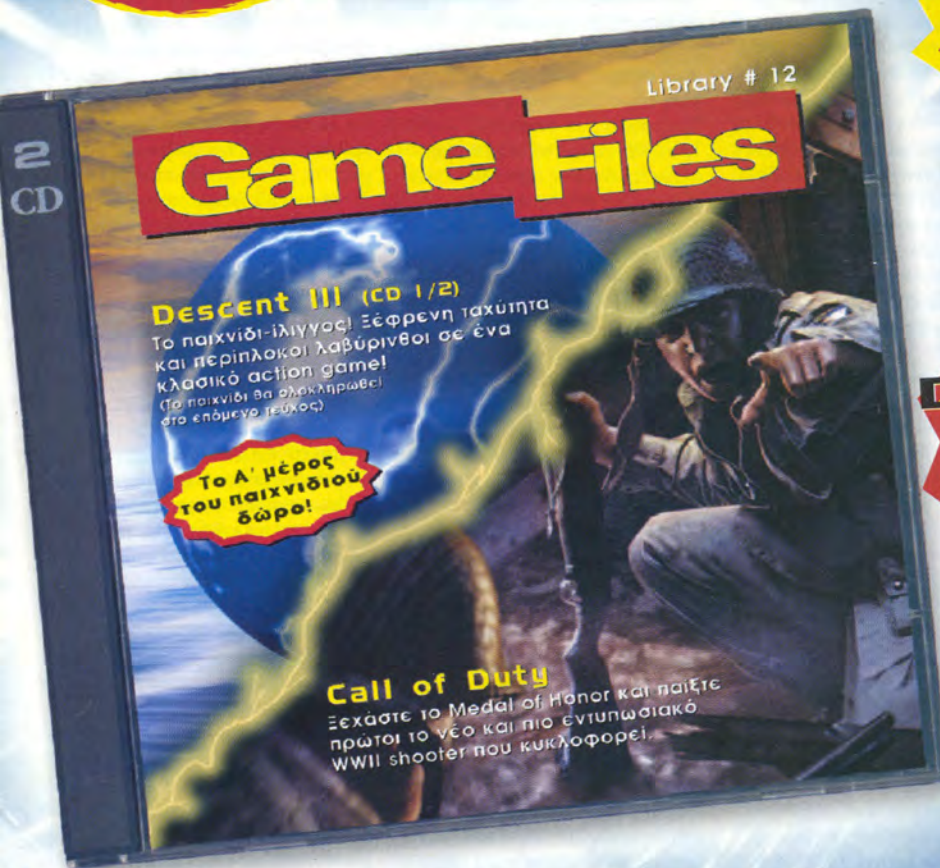
Game Files

Το εργαλείο που ψάχνετε κάθε μήνα στα περιπτερά!

Με τη συνεργασία του

**COMPUTER
GAMES**
magazine

Μόνο
3,95€



Κυκλοφορεί
10 Νοεμβρίου

CD 1
DESCENT III
Το πρώτο μέρος του
παιχνιδιού
δωρο!
Το παιχνίδι θα ολοκληρωθεί
στο επόμενο τεύχος

CD 2
Γεμάτο με
utilities, εργαλεία,
παιχνίδια!

Στο δωδέκατο τεύχος:

Descent 3

Το πρώτο CD του ιθιγγιώδους shooter που άφησε εποχή! Εντυπωσιακό και γρήγορο, σίγουρα θα σας συναρπάσει!

Call of Duty

Ζήστε το Β. Παγκόσμιο Πόλεμο με απaráμιλλο τρόπο! Πρώτη παρουσίαση και playable demo!

ScummVM

Επιτέλους έχετε τη δυνατότητα να παίξετε τα παλιά σας adventures της Lucas σε νέα λειτουργικά!

Dungeon Siege 2

Δείτε σε υψηλή ανάλυση το trailer για το action RPG που θα ταραξεί τα νερά!

Νέα και μεγάλα patches

Warcraft III, Warcraft III Frozen Throne, Colin McRae 3, Age of Mythology, Championship Manager 4, Neverwinter Nights, Tomb Raider Angel of Darkness, Raven Shield

Drivers

Νέοι certified drivers για Nvidia, ATI, Voodoo.

Welcome! Τι κάνετε; Τι παίζετε; Τι σκέφτεστε; Αν αυτά τα τρία ερωτήματα σας εξιτάρουν την φαντασί-
αυτην διστάζετε... γράψτε μας. Σε αυτόν τον αγαπημένο χώ-
ρο θα τα πούμε όλα: τα παιχνίδια που παίζουμε, τους
προβληματισμούς μας και τα παράπονά μας, περί gaming
και όχι μόνο. Εδώ είναι που γίνεται η... σύσφιξη των σχέσε-
ων. Εδώ και στο forum.

ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Ένα γράμμα στα 5 χρόνια

Αγαπητό ανανεωμένο (επιτέ-
λους) CGM,
Αν και σε διαβάζω ήδη απ' το 1ο
τεύχος (από τότε έχετε προο-
δεύσει πολύ) είναι η πρώτη φο-
ρά που γράφω, κι ίσως η τελευ-
ταία... βλέπετε συνηθίζω να τα
λέω όλα μαζεμένα μια κι έξω.
Λέγομαι "Χάρης", και δεν διαβά-
ζω μόνο το CGM, αλλά κι ένα
άλλο που ονομάζεται PC-
Master, γιατί κι αυτό θεωρώ ότι
είναι εξίσου υπεύθυνο και ενη-
μερωμένο με το CGM.

Τώρα στο θέμα... ή μάλλον στα
θέματα!!! Πρώτο και καλύτερο:
Τι γίνεται και τα adventures χει-
ροτερεύουν συνεχώς; Αυτό
οφείλεται κυρίως στο ότι οι εται-
ρίες, θέλοντας να αντέξουν έναν
ανταγωνισμό που-δυστυχώς-
βασίζεται στον τεχνικό τομέα,
έχουν προσλάβει κυρίως τεχνι-
κούς και άλλους, ενώ οι ποιοτι-
κοί σεναριογράφοι είναι σπάνιοι
(η Blizzard εξαιρείται!!!). Έτσι, η
διαφορά του Syberia που δημι-
ουργήθηκε υπό την καθοδήγηση
ενός συγγραφέα, με ένα κοινότυ-
πο adventure είναι κραυγαλέα.
Επίσης, έχει χαθεί ο "χαρακτή-
ρας" των παραδοσιακών εται-
ριών λόγω εμπνευματοποίησης
και μιας τάσης να φτιάχνει ένα
ολοκληρωτικό παιχνίδι με ψήγ-
ματα απ' όλα τα είδη. Ίσως χρει-
αστεί οι εταιρίες να συμβουλευό-
νται καλλιτέχνες - άσχετους επί
τω πλείστον με programming -
για να φτιάξουν ποιοτικά
adventures με ευφρείς γρίφους,
αλλά και συναισθήματα.

Ένα άλλο φλέγον θέμα: τι θα πει
strategy; Είναι αλήθεια πως πολ-
λά παιχνίδια σφετερίζονται αυ-
τόν τον τίτλο μετά την κυκλοφο-
ρία των παιχνιδιών Age of
Empires και Command &
Conquer. Αρκετά απ' αυτά είναι
με συλλογή υλών και δημιουργία
στρατού για πολεμικές συ-
γκρούσεις. Επίσης, αρκετά είναι
εντελώς άσχετα με πόλεμο κι
απλώς απαιτούν οργανωτική

σκέψη. Τέλος, υπάρχουν λίγοι
τίτλοι όπως το Praetorians που
με πολύ έξυπνο τρόπο, απαι-
τούν πραγματική στρατηγική
σκέψη, κι όχι τόσο resource-
gathering και base-management,
κι έχουν υποτιμηθεί γι' αυτήν
την πρωτοπορία τους. Μήπως
η λέξη "στρατηγική" έχει χάσει
τη σημασία της; Μήπως πλέον
ονομάζουμε strategy οποιοδή-
ποτε παιχνίδι όπου "κάτι μα-
ζεύεις" και μ' αυτό "κάτι φτιά-
χνεις"; Πως πάει ένας τίτλος
άσχετος με τακτικές μάχης να
λέγεται strategy; Λόγου χάρι, το
Age of Mythology λέγεται
strategy. Είναι όμως; Μετράνε οι
υπερκερωτικοί ελιγμοί κι οι σω-
στές στρατηγικές κινήσεις, ή το
μπουλούκι; Δε λέω, αν βάλεις
τις σωστές μονάδες, όλα νικήσεις
εύκολα τον αντίπαλο.

Αλλά 1) αυτό είναι ένα μονάχα
κομμάτι της στρατηγικής σκέ-
ψης και 2) σε μια "μάχη" με πολ-
λά είδη μονάδων σε "σηματι-
σμό" μπουλούκι είναι αδύνατο
να εκμεταλλευτεί κανείς τα πλε-
ονεκτήματα των μονάδων του.
Ακόμα κι αν καταφέρεις να κυ-
κλώσεις τον εχθρό κάτι που σε
πραγματικούς πολέμους θα
ήταν ολέθριο, δε θα καταφέρεις
τίποτα, εφόσον θα 'χεις λιγότε-
ρους απ' τον εχθρό. Πως γίνεται
να συντρίβεις σε μια μάχη τους
πολεμιστές του εχθρού και να
σε αποδεκατίζουν τα "αμυντι-
κά" κτίρια της πόλης του;
Μήπως σ' αυτό το είδος παιχνι-
διών πρέπει να δοθεί ο χαρα-
κτηρισμός "ανορθόδοξος πόλε-
μος χωρίς λογική και στρατηγική
σκέψη"; Για κάποια άλλα γελοία
παιχνίδια όπως το Settlers, δεν
συζητάω ότι πρέπει να 'χουν
πλέον τη λέξη strategy στους χα-
ρακτηρισμούς τους. Τα μόνα
που επάξια φέρουν αυτό το χα-
ρακτηρισμό είναι τα Total War,
τα C&C λιγότερο και καλύτερα
απ' όλα το Praetorians που υπο-
τιμήθηκε λόγω... σεναρίου!!! Ας
ξεστραβωθούμε να διαβάσουμε
τα ιστορικά γεγονότα στην οθό-

Ο διαδικτυακός τόπος συνάντησης (www.cgmag.gr) τα
πάει περίφημα και μας κάνει πολύ περήφανους. Τόσο,
που αποφασίσαμε να σας δείχνουμε από εδώ ένα μικρό
δείγμα για να πάρετε μια ιδέα. Δεν έχετε πια δικαιολογίες
λοιπόν... μπορείτε να επικοινωνήσετε με μας με γράμμα,
με email, με τηλέφωνο και τώρα πια με ένα post στο forum
μας. Μην αργείτε, ελάτε κι εσείς στην παρέα!

Το "Γράμμα του Μήνα"
κερδίζει μια ετήσια
συνδρομή στο
περιοδικό μας.

Ελπίζω να μη σας κούρασα
(σαρκασμός 50% το άλλο 50% ει-
ρωνωεία). Έμεινα όσο πιο ειλικρι-
νής κι αντικειμενικός μπορούσα
κρίνοντας απ' την πείρα στο το-
μέα της στρατηγικής που οφεί-
λεται στα 85 τεύχη
"Στρατιωτικής Ιστορίας" που
'χω διαβάσει (νέο χόμπι συν του
ποδοσφαίρου).
Σε 5 έτη πάλι,

Χάρης - Earendil Αβραμιώτης

Αγαπητέ Earendil,
Σύντομα, πλάι στον σωρό με την
Στρατιωτική Ιστορία, θα αρχίσει
να μαζεύεται κι ο σωρός του
Computer Games Magazine- το
γράμμα σου στέφθηκε 'Γράμμα
του Μήνα' και κέρδισε μια ετή-
σια συνδρομή. Αρκεί να έρθεις
σε επαφή για να κανονίσουμε
τις λεπτομέρειες.

Γιατί 'Γράμμα του Μήνα'; Γιατί
μας αρέσει το προφίλ του σκε-
πτόμενου gamer. Μας αρέσει
που από τη μία πλευρά δηλώ-
νεις hardcore gamer (και δη,
strategy gamer), αλλά υποδεικνύ-
εις και τα μειονεκτήματα. Και
μας άρεσε ιδιαίτερα η μικρή δια-
τριβή περί τακτικής και στρατη-
γικής... περιμένουμε όμως και
την συνέχεια. Αγνωστούμε το 'Σε 5
έτη πάλι' και απαιτούμε (ναι,
'απαιτούμε') να συνεχίσεις τον
ειρμό σου. Φαίνεται ότι έχεις
πολλά ακόμα να πεις. Πιο πολύ
όμως μας κέρδισες όταν έγρα-
ψες ότι είσαι 'ειλικρινής κι αντι-
κειμενικός'... ίσως γιατί κι εμείς
σε αυτό σκοπεύουμε κάθε μήνα.
Εύγε!

Κλείνοντας, να σημειώσουμε
από την πλευρά μας ότι το κε-
φάλαιο strategy και διαβαθμίσε-
ών του είναι ένα γνωστό θέμα.
Σαφώς άλλα προσφέρει ένα
Warcraft 3 κι άλλα ένα Total War.
Το Settlers δεν θα το αποκαλού-
σαμε 'γελοίο', αλλά παράλληλα
δεν θα το αποκαλούσαμε και war
strategy...

Αναζήτηση των Αρχαίων

Αγαπητό Computer Games, Είμαι από αρκετά χρόνια φανατικός συλλέκτης παιχνιδιών, όλων σχεδόν των ειδών (OK, εκτός των...αθλητικών) αλλά ιδιαίτερα των καλών RPG's. Θα ήθελα τη βοήθειά σας σε ένα πρόβλημα που εδώ και αρκετούς μήνες δεν μπορώ να δώσω λύση. Ψάχνω να βρω κάποια παλιά παιχνίδια για PC, και συγκεκριμένα τα Bard's Tale, Wasteland, Siege of Avalon και το Rage of mages. Επίσης παρ' όλης τις προσπάθειές μου δεν μπόρεσα να βρω ποτέ το Return to Napali (expansion του UNREAL) και το Neuroancer (για PC, όχι για Amiga) που βασίστηκε στο ομώνυμο βιβλίο του W.Gibson.

Θα σας είμαι υπόχρεος αν θα μπορούσατε να με ενημερώσετε σε ποια καταστήματα (ελπίζω να ξέρετε και κάποια στη Θεσσαλονίκη όπου βρίσκομαι.) ή site απ' όπου θα μπορούσα να τα αγοράσω αυθεντικά ή αντίγραφα (αν δεν βρίσκονται πια στην αγορά). Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων για το ενδιαφέρον και τη βοήθειά σας.

NeuroSplicer

Πολύ καλές επιλογές...

Παρόλα αυτά, θα σε απογοητεύσουμε. Μαγαζί με used, old games δεν έχουμε ανηληφθεί-αν υπάρχει και αγνοούμε την ύπαρξή του, το θερμοπαρακαλούμε να επικοινωνήσει μαζί μας. Θα είμαστε οι καλύτεροι πελάτες. Η πιο συνηθισμένη λύση για λάτρεις παλαιότερων παιχνιδιών είναι να sites με abandonware- ξεκίνα από το the-underdogs.org. Αν θέλεις τα αυθεντικά πακέτα με τα παιχνίδια, σε παραπέμπουμε στο e-bay όπου καθημερινά γίνονται πολλές δημοπρασίες. Με λίγη υπομονή και ψάξιμο θα βρεις όχι μόνο αυτά, αλλά και πολλές καλύτερες ευκαιρίες. Καλό κυνήγι!

Συμβουλές και Απαιτήσεις

Θα σας συμβούλευα τα εξής:
1) Μείωση των cheats και των αναλυτικών λύσεων. Είναι τόσο απλό να βρεθούν στο Internet. Και εγώ δεν έχω πρόσβαση αλλά τα βρίσκω.
2) Βαρύτητα στα RPG! Γιατί όχι μια μόνη ενότητα με τα κλασικά RPG (D&D, Cthulhu, Magic...), αφού πολλοί τα παίζουν;
3) Λίγο περισσότερο hardware;
4) Ταξινόμηστε τους συντάκτες/είδος παιχνιδιού.
Ό,τι θυμηθώ ακόμα θα το στείλω και ελπίζω να διαβαστούν

προσεκτικά γιατί τα στέλνει ένας αληθινός gamer και απαιτεί σεβασμό. Μη τα σπάσω όλα. Stefan

'Μην τα σπάσεις όλα;'. Για έλα... Πλάκα κάνουμε- σημειώνουμε τις προτάσεις σου σαφώς. Δεν καταλάβαμε όμως κάτι που μας έκανε εντύπωση: τι εννοείς με τη 'μόνη ενότητα' για κλασικά RPG; Μια στήλη για κλασικά Pen & Paper και card games; Γιατί αν εννοείς κάτι τέτοιο, μάλλον θα σε απογοητεύσουμε. Στις σελίδες ενός περιοδικού με τίτλο Computer Games Magazine, θα βρεις υλικό μόνο για Computer Games (παρόλο που πολλοί από εμάς ασχολούνται με το χόμπι).

Χάσμα γενεών

Αγαπητό περιοδικό Computer Games Magazine. Είμαι ένας από τους παλαιότερους αναγνώστες σου και μπορώ να σου πω ότι η μετάβασή σου και στον χώρο του Internet ήταν κάτι παραπάνω από αναμενόμενη. Αναγνωρίζοντας την προσπάθειά σου κάτι καλύτερο στον τομέα της ενημέρωσης και της ψυχαγωγίας, θα ήθελα να δεχτείς τα θερμά μου συγχαρητήρια και την εμπιστοσύνη μου σε όλα τα μελλοντικά σου σχέδια. Θα ήθελα να σε παρακαλέσω αν γίνεται να με συμπεριλάβεις και μένα ως ενεργό μέλος της κοινότητάς σου και των απανταχού gamers. Θέλω επίσης να ξέρεις πως η συμμετοχή στο τομέα της ενημέρωσης και όχι μόνο, είναι κάτι παραπάνω από αναγκαία.

Εύχομαι ό,τι καλύτερο για την συνέχεια. Σας γράφω όχι γιατί έχω κάποιο πρόβλημα που χρίζει βοήθειας, απλά νιώθω την ανάγκη έπειτα από μια δεκαετία στον χώρο των computer games να μοιραστώ μαζί με τη νέα γενιά τις απόψεις μου. Και εξηγώ: ο μόνος τρόπος που μπορούσα να δω τον κόσμο μας από την ευχάριστη πλευρά, ήταν παίζοντας κάποιο μου αγαπημένο μου game. Δεν έχει ιδιαίτερη σημασία να αναφερθώ ονομαστικά σε κάποιον από τους εκατοντάδες τίτλους που είχα την ευκαιρία να ασχοληθώ γιατί όλοι είχαν και από κάτι να μου δώσουν-άλλοι πολλοί και άλλοι λιγότερο. Όταν στην πολύ τρυφερή παιδική ηλικία μου όλα μου φαινόταν άτοπα, το να τερματίζω κάποια από αυτά τα παιχνίδια 'σταθμούς', ήταν ό,τι πιο σημαντικό θα μπορούσα να κάνω. Γινόμουν θεός για μια νύχτα (τότε δεν κρατούσαν πολύ), ώσπου να ασχοληθώ με το επόμενο game και να βιώσω

ξανά και ξανά αυτή την απίστευτη ευθυμία που μου προκαλεί ακόμα και σήμερα το πάτημα μερικών πλήκτρων. Πείτε μου εσείς, η εξέλιξη ολόκληρης της κοινωνίας αυτά τα λίγα χρόνια που είμαι κι εγώ μέλος της, σε ποιόν τομέα έχει να επιδείξει τόσο ισχυρά συναισθήματα; Και δεν εννοώ τα επιτεύγματα που σημειώθηκαν κατά καιρούς, για παράδειγμα στην παιδεία ή στην ιατρική για την καλύτερευση της ζωής μας. Αυτά είναι ευπρόσδεκτα κι ως ένα βαθμό φυσιολογικά στάδια εξέλιξης, αλλά δεν είναι κάτι που κουβαλάς μέσα σου, ούτε γίνεται να τα βιώσεις στο πετσί σου. Και εδώ είναι το ερώτημά μου προς τη νέα γενιά που ολοένα και περισσότερο ξεφεύγει από το λόγο της σχολιάς της με τα games προκειμένου α) είτε να είναι μέσα στη μόδα της εποχής (κάθε σπίνι έχει και από ένα pc ή κονσόλα) β) είτε για λόγους καθαρά επιφανειακούς (φιγούρα, επιδείξη), αγνοώντας τελικά το βαθύτερο νόημα που απορρέει από την χρήση των εκάστοτε μηχανημάτων και δεν είναι άλλο από το συναισθήμα. Πιο απλά, γιατί παίζεις ένα game; Για να κάνεις φιγούρα στον φίλο σου, ή στην παρέα σου, και να δείξεις ότι είσαι ο καλύτερος, βάζοντας όλα τα cheats που μπορείς να βρεις; Ή γιατί νιώθεις την ανάγκη να αποκτήσεις κάποια πολύ όμορφα συναισθήματα (σπάνια να τα βρεις αλλού) και να τα κρατήσεις μέσα σου (για τον εαυτό σου), διαμορφώνοντας προς το καλύτερο τον χαρακτήρα σου;

ΥΓ1. Συγνώμη για τον χείμαρρο των λέξεων που είχα την ανάγκη να γράψω.
ΥΓ2. Συγνώμη και για τα πολλά λάθη στο κείμενο.
ΥΓ3. Εύχομαι ό,τι καλύτερο για το περιοδικό σας.
ΥΓ4. Και κάτι άλλο- με τόσα παιχνίδια βίας που έχω παίξει, θα έπρεπε να καταλήξω σαν τον Τζων Ντο του Seven (παράδειγμα που βρήκα, ε;).

Κωνσταντίνος Μπακαλάκος

Φίλε Κωνσταντίνε, Πρώτα από όλα, welcome aboard! Όχι μόνο σε 'συμπεριλαμβάνουμε ως ενεργό μέλος της κοινότητάς μας', αλλά είμαστε σίγουροι ότι θα λάμψεις ως ένα από τα πιο ενεργά αυτής. Κρίνοντας από το email σου, δεν έχουμε αμφιβολίες ότι ανήκεις εδώ. Τα points που θύγεις είναι όλα τους πολύ σημαντικά και μας βάζουν όλα σε σκέψεις- αυτό και μόνο αρκεί. Βέβαια, κάθε άνθρωπος αντιλαμβάνεται με διαφορετικό τρόπο

κάθε ερέθισμα και το gaming, ως χόμπι κι αυτό, δεν αποτελεί εξαίρεση. Μερικοί είναι casual gamers και παίζουν απλά για να περάσει η ώρα. Άλλοι είναι cyber-athletes και παίζουν κάπως ψυχρά, με υπολογιστή ψυχρότητα και αδυσώπητο 'επαγγελματισμό'. Άλλοι είναι πιο ρομαντικοί και ψάχνουν το συναίσθημα σε αυτό που κάνουν. Το αξιοθαύμαστο είναι ότι υπάρχουν παιχνίδια που εκλύουν άτομα από όλα αυτά τα κοινά... και το σωστό είναι να μην επικρίνουμε όσους δεν συμμερίζονται τις απόψεις μας. Τι εννοούμε; Γνωρίζουμε (καλύτερα και από εσένα, πιστεύω με), ότι υπάρχει πολύς κόσμος που παίρνει το παιχνίδι μαζί με το cheat για να το τελειώσουν αμέσως. Τι απαντάμε εμείς; 'Περί ορέξεως, κολοκυθόπιπτα!'. Αφού έχει πληρώσει για να αγοράσει ένα συγκεκριμένο προϊόν (λέμε τώρα...) δικαίωμά του να το απολαύσει όπως αυτός θέλει (εκτός από το multiplayer όπου βέβαια δεν έχει το δικαίωμα να χαλάσει το παιχνίδι ενός τρίτου). Εκείνος χάνει... Περισσότερα στο forum- σε περιμένουμε εκεί!

Γράμμα χωρίς τέλος

Hallozz σε όλη τη συντακτική ομάδα! Λοιπόν για να ξεκινήσουμε να πω ότι θα κάνω ότι και ο τυπάς μας ο Νίκος! Θα γράφω δίχως σταματημό! (για τον απλούστατο λόγο ότι το backspace έχει κολλήσει! Χεχε!) Ναι αυτό θα κάνω μπαίνω λοιπόν πίσω του στη σειρά και όλοι μαζί φωνάζουμε "Όχι! Όχι! Όχι δεν θα αβήσουμε ποτέ! Όχι!!!" Brain rain λοιπόν! Με φωνάζουνε Βασίλη! Έχω την εντύπωση όμως ότι έτσι με βαφτίσανε κιόλας! καλά θα το ψάξω! Συνεχίζω. Είμαι οπαδός των strategy και των empire building, business sim και όλα τα παρόμοια! Με αποτελεσμα ο υπολογιστής να προσπαθεί να ηγηθεί από το παράθυρο μπας και γλιτώσει από τα χέρια μου! Ναι αλήθεια λέω! Για παράδειγμα τις προάλλες πήγα να παραγγείλω το AoW Shadow Magic ατύχησα όμως και ο μαγαζάτορας μου έδωσε το AoW II! Συμφορά λέω τι να το κάνω εγώ το προπολεμικό αυτό παιχνίδι. Αλλά αποδείχτηκε ότι ήταν αρκετά καλό! Τόσο το χειρότερο για εκείνο! Έφαγε τέτοιο "λιώσιμο" που τια αγανάκτησε το βάζω στο cd rom και μου το πετάει έξω σα να μου λέει "Όχι άλλο μαρτύριο Όχι! Σπάσε με, κάψε με, κάνε με Frisbee αλλά όχι άλλο παιχνίδι!" Τέτοια παραύματα έχει και το

ποντίκι που από το πολύ κλικ του έμεινε και τώρα κάνει κλικ εκεί που πρέπει από μόνο του! Η οθόνη? Χαχαχα, αυτή και αν τραβεί τα πάθη του Χριστού είναι κάνα 56ώρο ανοιχτή! Την προηγούμενη φορά βαριόμουν να πάω μέχρι τη κουζίνα και τηγάνισα τα αυγά μου πάνω της!

Το πληκτρολόγιο είναι το μόνο το οποίο κοροϊδεύει τα υπόλοιπα! Τέλος πάντων αυτό που θέλω να πω είναι ότι για όλα αυτά, φταίχτες είστε ΕΣΕΙΣ! Ναι εσείς που τολμάτε και μας δείχνετε τόσο ωραία παιχνίδια! πώς να αντισταθώ εγώ στο vice city; e;

Όχι, πείτε μου! Δε μιλάτε εεε καταλάβατε το λάθος σας και σκύψατε το κεφάλι! Χαχα! Μα γιατί με κοιτάτε έτσι; Πλάκα έκανα! ΠΛΑΚΑ έκανα σας λέω!!

Βουρκώνει* Αλήθεια δεν το εννοούσα πλακά έκανα! Κλαίει* Μη! Μη! Πέφτει στα γόνατα* σας παρακαλώ μη το κάνετε! Πλάκα έκανα! Αρχίζει να χτυπάει το κεφάλι του στο πάτωμα* Όχι όχι εκεί! Τον σέρνουν δυο σωματώδεις τύποι* Όχι όχι στο γραφείο του αρχισυντάκτη! Οχι!!!!!!

Γκχγκχ. Ναι ας σοβαρευτούμε λίγο! Είναι σα να ακούω τη γιγιάα μου πάλι να λέει: Βασίλη! Πάλι υπερβολές λες? Τι να κάνουμε είναι στη φύση μου, κυλάει στο αίμα μου! Χμ... τι να πω τώρα? Α!

Να πω Μπράβο για την ανακάλυψη! Μου αρέσει που το τεύχος δεν είναι παρδαλέ με 500 διαφορετικά χρώματα! Τώρα ιδέες για να δώσω υπάρχουν πολλές υπερβολικά πολλές όχι μόνο από εμένα αλλά και από άλλα παιδιά! Το θέμα είναι ότι εσείς είστε οι επαγγελματίες και ξέρετε να κάνετε τη δουλειά σας! Και πολύ καλά μάλιστα! Ο κύριος αρχισυντάκτης ξέρει το καλύτερο για το περιοδικό και κάνει μια πολύ δύσκολη δουλειά παρόλο που εμείς κάνουμε και καμιά πλάκα όλοι ξέρουμε ότι είναι καλός σε αυτό που κάνει! Θέλω να καταλήξω ότι όσες ιδέες και αν δώσουμε εσείς θα κάνετε αυτό που πρέπει όταν πρέπει! Ας έχουμε λίγο υπομονή λοιπόν! Κάπου εδώ τελειώνει το μαρτύριο σας και από ότι προβλέπω το e-mail θα μπει σε μια δισκέτα και θα κάνει ένα μπανάκι στον ειρηνικό ωκεανό!

Δημοσίευση; Κάντε ότι θέλετε παιδιά!(όταν βρείτε δισκέτα κάπου στη Βραζιλία!) Και όπως θα έλεγαν δυο αγαπητοί φίλοι μας: Γειiiiiii σας!

Best regards
Bill Tsopanidis

Σίγουρα, όχι το 'Γράμμα του Μήνα', αλλά το 'Πιο Ζωντανό Γράμμα'... Bill, πόσους καφέδες

πίνεις την ημέρα; 'Η μήπως δεν τους μετράς πια με την μέρα, αλλά με την ώρα;

Όπως και να έχει, σε ευχαριστούμε πολύ για το ζηρηό σου γράμμα-μας έκανε να χαμογελάσουμε. Να σταθούμε όμως σε δύο-τρία σημεία.

Παρδαλέ με 500 διαφορετικά χρώματα, λες. Είναι ένα θέμα που έχει θιχτεί πολλές φορές και χαϊρόμαστε που το αναφέρεται.

Λοιπόν- το CGM απευθύνεται σε gamers άνω των 16 (για να μην πούμε 18). Υπάρχουν βέβαια κάποιες εξαιρέσεις: υπάρχουν και μικρότερα παιδιά εκεί έξω, δεκατεσσάρων και δεκαπέντε ετών που είναι σαφώς καταρτισμένα και πλήρως προσανατολισμένα και άτομα που έχουν κάτι να πουν. Το γεγονός είναι ότι το πρόσωπο του CGM είναι ώριμο, πέρα από την πλάκα που θα κάνουμε ανά καιρούς. Ως ώριμο περιοδικό λοιπόν, δεν μπορεί να έχει ένα πρόσωπο 'παρδαλέ' που λες κι εσύ, με ροζ ελεφαντάκια, ανθρωπάκια και ένα σωρό στολίδια και διακοσμητικά. Περιοδικό είμαστε, όχι λούνα παρκ και ούτε λατέρνα.

Από την άλλη μεριά, δεν πρέπει να είναι δια και εφημερίδα: ξερή και άσπρη. Αποσκοπούμε λοιπόν σε μια μέση λύση, με λευκό φόντο στα σωστά σημεία (εξάλλου, στο πολύ κείμενο οπδήποτε άλλο εκτός από το άσπρο είναι κουραστικό στο μάτι) και πολύχρωμη, ευφάνταστη προσέγγιση σε άλλα κείμενα, στις ειδικές παρουσιάσεις, στα θέματα του μήνα και πάει λέγοντας.

Επίσης, λες "Τώρα ιδέες για να δώσω υπάρχουν πολλές υπερβολικά πολλές όχι μόνο από εμένα αλλά και από άλλα παιδιά". Λάθος. Το CGM έχει αποδείξει ξανά και ξανά ότι όχι μόνο δίνει σημασία στο feedback που δίνει το κοινό του, αλλά χαράσσει και την πορεία του σύμφωνα με αυτές- είναι πολλές οι αλλαγές που έχουμε κάνει απλά και μόνο τις ζήτησαν πολλοί. Για αυτό το περιοδικό είναι 'δικό σας' και για αυτό βλέπει τα πάντα 'με τη ματιά του gamer'.

Περιμένουμε λοιπόν αυτές τις 'ιδέες' που λες, τις δικές σου αλλά και των άλλων παιδιών.

Σκληρός για καθάρισμα

Αγαπητό CGM, Θα ήθελα αν μπορείτε, αφού πρώτα αναφέρω ότι είστε το καλύτερο περιοδικό που ασχολείται με παιχνίδια ή τουλάχιστον από τα καλύτερα, να μου δώσετε τη γνώμη σας πάνω σε τρία θέματα: 1. Έχω μια παλιά καρβάνα, ονόματι Pentium 2 στα 350MHz (μη γελάτε, όταν το πήρα, το 1998,

ήταν απ' τους καλύτερους...) έχοντας αναβαθμίσει μόνο τη RAM όλο αυτό τον καιρό, από 68άρα σε 192άρα... Το πρόβλημα μου είναι ότι πάει αργά. Τι εννοώ; Φορτώνει καρέ-καρέ τις εικόνες. Φανταστείτε το, είναι σκέτο βάσανο. Το παράξενο είναι ότι δεν είναι πως βάζω παιχνίδια που είναι πολύ καινούργια, καθώς πάει εξίσου αργά και το MAME32 αν το έχετε ακουστά το οποίο έχει παιχνίδια του 80' με μηδαμινές απαιτήσεις. Το άλλο παράξενο είναι ότι κάποια παιχνίδια τα παίζει κανονικά, όπως το γνωστό σε όλους μας The Curse of the Monkey Island. Άμα μου βρείτε τη λύση δε ξέρετε τη χαρά θα μου δώσετε....

2. Πρόκειται να αγοράσω καινούριο υπολογιστή. Αν ξέρατε ότι τον θέλω μόνο για παιχνίδια και ότι θα ήθελα να ξεδύσω ένα μέτρο προς μεγάλο ποσό, τι θα μου προτεινάτε;(Δώστε μου μια λίστα η οποία θα περιέχει τα πράγματα που μου προτείνετε)

3. Εδώ και καιρό έχει εμφανιστεί ένας φάκελος "φάντασμα" μόλις μπαίνω στο φάκελο "C" με όνομα "αα+ηη++αη+α++" ή κάπως έτσι. Πατάω να δω τι ιδιότητες του και μου λέει ότι πιάνει 0MB χώρο και ότι δεν υπάρχουν πληροφορίες για το πότε δημιουργήθηκε. Δε σβήνεται, ούτε μπορώ να "μπω" μέσα. Τι είναι αυτό; Πώς σβήνεται;

4. Ξέρετε κανένα καλό site για να κατεβάσω Freeware.... Keep up the good work....

Υ.Γ. 1) Ζήτη τα RPGs!

Υ.Γ. 2) Sorry για το μέγεθος.

Με εκτίμηση, Δημιοσθένης
Κυριακίδης "kydimo"

Φίλε Δημιοσθένη, Δυστυχώς δεν μας δίνεις αρκετές πληροφορίες για αυτά που ζητάς. Το 1 με το 3 μπορεί για παράδειγμα να είναι αλληλένδετα- καλού κακού, κάνε ένα virus scan με τελευταία definitions και δοκίμασε ένα defragment γιατί ο σκληρός δίσκος μπορεί να είναι κουρασμένος ή φορτωμένος με άχρηστα πράγματα (όπως το αρχείο με τα 0KB). Ένα καθαρισματάκι κάνει πάντα καλό!

Τώρα για τον καινούριο υπολογιστή που λες, θα σου πούμε ότι λέμε και στους χιλιάδες άλλους που θέλουν συμβουλές... Φάξε και θα βρεις! Δυστυχώς, δεν μπορούμε να βοηθούμε κάθε αναγνώστη που θέλει να πάρει pc- είναι τόσες πολλές οι μεταβλητές που ερχόμαστε επανειλημμένως στην δύσκολο θέση και λέμε ότι δεν μπορούμε να βοηθήσουμε. Πόσα λεφτά διαθέτεις; Θεεσ οθόνη επίσης-

δη ή κουτί; Τι κάρτα θεε; Θεεσ ειδική κάρτα ήχου; Μεγάλη σκληρή ή μικρό; Θεεσ recorder ή dvd; Επεξεργαστή και μητρική; Μόνιτορ 15 ή 17 ή 19 ιντσών; Μήπως μπορείς να κρατήσεις κάποια από τα προηγούμενα κομμάτια του υπολογιστή; Πολλοί νομίζουν ότι η αγορά ενός υπολογιστή είναι απλό πράγμα- και φυσικά δεν είναι. Αυτό που μπορούμε να συμβουλευόμαστε είναι προσοχή... μην δώσετε τα λεφτά σας όπου κι όπου, μην βιαστείτε να αγοράσετε κάτι από το πρώτο μαγαζί που θα μπειτε και ψάξτε πολύ προτού να αποφασίσετε. Προσέξτε τις υπερβολικά χαμηλές τιμές (κάτι περίεργο γίνεται μερικές φορές εκεί...) αλλά αποφύγετε και τις υπερβολικά υψηλές. Όλα αυτά βέβαια είναι γενικά και ασαφή, αλλά δυστυχώς σε ένα τόσο γενικό και ασαφές αίτημα όπως 'Βοηθήστε με να αγοράσω υπολογιστή', τέτοια μόνο μπορεί να είναι η απάντησή μας.

Και φυσικά, μην ξεχνάτε το Hardware Section όπου κάνουμε review κάποια gaming hardware που μας στέλνουν οι εταιρείες. Δεν θα βρείτε reviews για κάρες δικτύου και πιο βαριές εφαρμογές, αλλά είναι ένα καλό μέρος για να ενημερωθείτε περί καρτών γραφικών.

Συγκριτικά tests

Αγαπητό CGM, Θα αποφύγω τα εισαγωγικά γλειφιμάτια και θα πω αμέσως στο θέμα. Θα ήθελα να μου δώσετε την γνώμη σας και να με βοηθήσετε να αποφασίσω. Τι θα μου προτείνετε; Splinter Cell or Metal Gear Solid 2 Vietcong or Tom Clancy's Raven Shield 3 (κλίνω προς το πρώτο) Gothic 2 or WarCraft 3 Frozen Throne και το μεγαλύτερο GeForce FX 5900 Ultra or ATI Radeon 9800 Pro Πώς βρίσκετε την GeForce FX 5600; (Μια μικρή αναφορά και αξιολόγηση) Θα ήθελα επίσης κάποια cheats για Command & Conquer Generals. Επίσης θα ήθελα να μου προτείνατε ένα καλό shooter (first ή third person) όχι το Splinter Cell το χω βγάλε.

ΥΓ. Μόνο ένα σοφό θα σας πω. KEEP GOING!
ΥΓ1 Δεν θέλω απαραίτητη δημοσίευση αλλά θέλω έγκυρη απάντησή!

Φανατικός θαυμαστής,
faithd33lay

Πώς; Δεν έχει γλείψιμο; Α, τότε δεν γίνεται- λυπούμαστε αλλά δεν μπορούμε να απαντήσουμε...

Τέλος πάντων, περνάμε στις απορίες σου. Αυτά τα συγκριτικά λοιπόν που ζητάς δεν μπορούν να απαντηθούν έτσι απλά και επιγραμματικά- μιλάμε για ονόματα που έχουν αναλυθεί και συζητηθεί μέσα από άπειρα reviews και forums. Είναι καθαρά θέμα γούστου και όχι σύγκρισης λοιπόν: το Warcraft 3 πολύ απλά δεν μπορεί να συγκριθεί με το Gothic 2. Άλλο το ένα, άλλο το άλλο. Το ίδιο ισχύει και για τα υπόλοιπα- τι σχέση έχει ο Sam Fisher με τον Snake;

Κανόνισε λοιπόν καλύτερα τις προτεραιότητες σου- ξεκαθάρισε στο μυαλό σου αυτό που θες και επίλεξε το... εμείς δεν μπορούμε να επιβάλουμε τα γούστα μας. Μάλλον απογοητεύτηκες... αλλά χωρίς γλείψιμο, τι περιμένεις;

Επιστολή από τον αυτοκράτορα

Αγαπητό CGM, Λαμβάνω την τιμή να αναφέρω πως ύστερα από κόπους τριών εβδομάδων κατάφερα επιτέλους να κατακτήσω όλη την Ευρώπη (όχι μόνο τις 60 επαρχίες που είναι η εύκολη νίκη) και έδωσα στην Βυζαντινή Αυτοκρατορία την δόξα που της αρμόζει. Μιλώω φυσικά για το Medieval Total-War. Ευχαριστώ, ευχαριστώ. Νομίζω ότι πολύ λίγοι θα το έχουν καταφέρει αυτό (και εσείς ανάμεσα στους φαντάζομαι) και καμαρώνω.

Ας αφήσουμε όμως τα "ανούσια" και ας μπούμε στο ζουμί. Καταρχάς το γνωστό και απαραίτητο γλείψιμο. Είστε τελειοί. Μόνο εσάς εμπιστεύομαι για την ενημέρωσή μου περί gaming. Βαθμολογείτε τα παιχνίδια αμερόληπτα, χωρίς εξαιρέσεις για να

μπορεί ο απλός gamer που θέλει να διασκεδάσει να ξέρει τι να ψάξει. Έχω όμως κάνα δυο "προτάσεις" που δεν χαμηλώνουν την ποιότητα του περιοδικού αλλά απλά θα μπορούσαν κατά την γνώμη μου να την ανεβάσουν. Πρώτον: μειώστε λίγο το πλήθος των οδηγιών ή τουλάχιστο μην τους σπάτε σε τρία κομμάτια. Δεύτερον: μην σπαταλάτε τόσο χώρο στα previews αφού στο επόμενο τεύχος θα μπορείτε να κάνετε review που και πιο αναλυτικό θα είναι και πιο αντικειμενικό. Και τρίτον: μπορείτε να αυξήσετε λίγο τόσο τις σελίδες; Για να μην σας κουράσω κλείνω εδώ το γράμμα μου που μου φαίνεται λιγάκι μεγάλο.

Emperor Philip IV

Υ.Γ.1 Εκλιπαρώ για δημοσίευση.

Υ.Γ.2 Κωδικούς για Icewind Dale;

Υ.Γ.3 Θέλουμε το Diablo!!!

Υ.Γ.4 Το 2, όχι το 1 (χαχα)

Υ.Γ.5 Δεν έχει άλλα υστερόγραφα (επιτέλους).

Σεβάσμιε μεγαλειότητα, Οι προτάσεις σας μας πηρούν αφάνταστα- θα τις επεξεργαστούμε. Οδηγούς σε τρία κομμάτια δεν θα δείτε πια... αν και δεν μετανιώνουμε για αυτούς, αναγνωρίζουμε ότι ίσως είναι κουραστικοί για κάποιους. Παρόλα αυτά, αν κρίνουμε ότι κάποιο παιχνίδι χρειάζεται εκτενή κάλυψη, θα το κάνουμε. Για παράδειγμα, το Morrowind ήταν μεν σπασμένο σε τρία μέρη, αλλά δεν μπορούσε να γίνει διαφορετικά. Και σαν οδηγός, πιστεύουμε ότι ήταν πολύ καλός- φανταστείτε δε ότι αφήσαμε και μεγάλα αποσπάσματα έξω για να χωρέσει! Κατά τα άλλα, κανένα σχόλιο. Ευχαριστούμε πολύ για τον χρόνο σας, your majesty. Ευχόμαστε καλό gaming, καλές εκστρατείες και πολλές νικηφόρες μάχες. Άβει!

ΑΠΟ ΤΟ FORUM ΤΟΥ WWW.CGMA6.GR

Ο Alfisti156, στο Θέμα 'Επιθέσεις κατά gamers'

Χρόνια τώρα οι gamers στην Ελλάδα αντιμετωπίζονται ως "παράσιτα", ως πλάσματα από άλλο πλανήτη χωρίς ιδανικά και χωρίς να ενδιαφέρονται για οτιδήποτε συμβαίνει γύρω τους. Έχω ακούσει πολλές φορές να μου λένε "Πώς σου αρέσει αυτό το πράγμα; Αυτά είναι για παιδάκια δημοτικού!!!!" ή "Αυτός όλη τη μέρα μπροστά σε μια οθόνη βρίσκεται... δεν ξέρει από αυτά (τα "αυτά" είναι ότι κάνουν οι "φυσιολογικοί" άνθρωποι. Ε. λοιπόν σας λέω ότι: Είμαι σχεδόν 30 χρονών, παίζω από τα 12-13 μου και κατάφερα να συνδυάσω και εφηβεία και σχολείο και βόλτες και παρέες και (φυσικά) gaming.

Σ' όλους αυτούς που θεωρούν το gaming χασίμο χρόνου, απαντώ ότι:

- 1) Με βοήθησε πολύ στα Αγγλικά μου
- 2) Έχει βελτιώσει τα αντανακλαστικά και την αντίληψή μου
- 3) Γνωρίζω από τεχνολογικές εξελίξεις και ενημερώνομαι και δεν "τη πατάω" όπως κάποιοι "δήθεν" ξερόλες.
- 4) Χαλαρώνω μετά από μία κουραστική μέρα στη δουλειά
- 5) Δεν απομονώνομαι, γιατί παίζω και με φίλους μου (online & LAN)
- 6) Ξέρω τι θα πει "αντίθετο φύλο"

Καλό θα είναι να μην κρατούμε επιθετική στάση στους μη γνώστες, αλλά να τους δείχνουμε με

επιχειρήματα γιατί γουστάρουμε αυτό που κάνουμε.

Υ.Γ.: Αληθεύει ότι gaming και heavy metal πάνε μαζί? Δεν μπορώ να κάνω το ένα χωρίς το άλλο!!!! Μήπως είμαι άρρωστος?

Ο Titus, στο Θέμα 'RPG- Πάμε προς την καταστροφή μας;'

Χαιρετώ τους παλιότερους και εμπειρότερους gamers από εμένα, και καταθέτω και τη δική μου άποψη. Αρχίζω λέγοντας ότι συμφωνώ κυρίως με τα λεγόμενα του Αρχισυντάκτη μας, του Βοηθού (κάτι σαν τον Ντούμπλεξ Τρίπλεξ από το Λεονάρντο, να υποθέσω?) και του PoisonElf. Μια διευκρίνιση: αν και μεγάλος οπαδός των RPG, δεν έχω ζήσει μια κατασκευή χάρτη σε μιλιμετρέ και δεν έχω παίξει αρκετές από τις σειρές - θρύλους, όπως τα Eye of the Beholder, κυρίως γιατί δε μπορούσα να τα βρω (το κατάφερα πολύ πρόσφατα). Η προσωπική μου άποψη είναι ότι το είδος έχει φτάσει σε μεταίχμιο. Μετά την κυριαρχία της Infinity Engine και της Bioware, και τη δημιουργία ίσως της πιο πλήρους rpg μεταφοράς (και ως προς τους κανόνες αλλά και ως προς τον κόσμο του παιχνιδιού), του Baldur's Gate II, το συγκεκριμένο στυλ παιχνιδιού φαίνεται να ξεφούσκωσε. Το Icewind Dale I, αν και πολύ καλό παιχνίδι, ήταν ουσιαστικά ένα "σφάζω κόσμο" με κανόνες D&D, ενώ το II

ήταν πλήρης απογοήτευση, με άσχημα σχετικά γραφικά, με κακό στήσιμο και σενάριο και ορισμένες φορές ανιαρό. Το περίφημο Neverwinter Nights ήταν μια επανάσταση που ποτέ δεν ήρθε κατά τη γνώμη μου, καθώς πρώτο δεν ΕΙΧΕΣ PARTY (σκανδαλώδες) και δεύτερον ξεδίπλωνε τις πραγματικές του αρετές μόνο μέσω LAN ή multi-player. Η μηχανή του πάντως θα μπορούσε να κάνει πολλά πράγματα. Το Pool of Radiance, αν και έξυπνη ιδέα και αρκετά καλό σε στήσιμο, ήταν ελλιπέστατο σε όλους τους τομείς, με πρώτους τους κανόνες και δεύτερο το gameplay.

Έχω αφήσει επίτηδες απ' έξω τα Planescape: Torment, Diablo I-II, Dungeon Siege, Final Fantasy, Divine Divinity, Revenant (το θυμάστε;), κτλ γιατί το πρώτο είναι TEXNH με όλη τη σημασία της λέξεως, ενώ τα επόμενα είναι "σφάζω κόσμο", μεταφορές ή απλά καλές προστάθειες (τα Ultima τα τελευταία χρόνια 2-3 μου είναι σχετικά αδιάφορα). Η άλλη μεγάλη σχολή κατά τη γνώμη μου είναι τα RPG πρώτου προσώπου, που γνώρισαν πρόσφατα μεγάλη άνθηση με την εισαγωγή των 3D γραφικών (αν και έχουν τεράστια προϊστορία). Τυπικά δείγματα τα Arcanum, Gothic I-II (εξαιρετικά), Morrowind, και βέβαια το Arx Fatalis με την πολύ πρωτότυπη μέθοδο μαγείας. Το Deus Ex μένει απ' έξω λόγω ιδιαιτερότητας. Μια προσεκτική παρατήρηση δείχνει ότι οι εταιρίες έχουν

στραφεί σε παιχνίδια στυλ Morrowind. Αυτό δεν το θεωρώ κακό (πώς θα μπορούσα;), αλλά δείγμα εξελίξης σε ένα άλλο τρόπο παιξίματος που συνδυάζει καθαρή δράση (βλέπεις τη φάτσα του ζόμπι όταν το βάρεις) με στοιχεία πολυπλοκότητας από παιχνίδια D&D. Το μεταίχμιο που προανέφερα βρίσκεται ακριβώς εδώ. Υπάρχει μια ανάμειξη καλών και κακών ιδεών σε πολλά νέα παιχνίδια, καθώς και ένας γενικός αποπροσανατολισμός. Αν οι εταιρίες ριζούν το βάρος τους στα γραφικά και τη δράση (η εύκολη λύση), πάμε για ύπνο. Αν από την άλλη δουλεύουν περισσότερο τους κόσμους, τους διάλογους, τους χαρακτήρες και γενικά τα σενάρια, θα καταλήξουμε σε ένα επίπεδο που ίσως αυτή τη στιγμή να μη μπορούμε να το προβλέψουμε. Πιστεύω ότι τα RPG έχουν πολύ μέλλον μπροστά τους, αλλά οι κίνδυνοι που οδηγούν στην τυποποίηση και την ανία караδοκούν. Η ιδιαιτερότητα του είδους που αγαπάμε είναι αυτή η αμεσότητα, η προσωπικότητα, η φαντασία και η μαγεία. Με παιχνίδια όπως τα Temple of Elemental Evil και Gothic II, δε νομίζω ότι τα καθαρόαιμα RPG κινδυνεύουν. Μια προσωπική πρόβλεψη - το ισομετρικό στήσιμο θα χαθεί μέσα σε 5 χρόνια και μακάρι να βγω ψεύτης. Ζητώ συγγνώμη αν σας κουράσα και για το μέγεθος του κειμένου (το παρα-παρακάνα). Περιμένω σχόλια και απάντησεις.

red line

Νέες Κυκλοφορίες

Τώρα και στο internet
www.redline.gr



MAX PAYNE 2

Η συνέχεια της καταπληκτικής ιστορίας του αστυνομικού Max Payne. Μόνος, χωρίς παιδιά και οικογένεια μπλέκετε και πάλι σε ένα απειώλητο κυνηγητό και ερωτεύεται μια επικίνδυνη γυναίκα. Καταπληκτικά 3D γραφικά, έντονη δράση, βελτιωμένο booleit time, όλα σε ένα παιχνίδι που θα αφήσει εποχή.



FIFA 2004

Για αυτούς που απαιτούν το καλύτερο gameplay και πολλά modes παιχνιδιού, το FIFA Football 2004 αποτελεί την πιο ολοκληρωμένη και αυθεντική ποδοσφαιρική εμπειρία. Το νέο Career Mode δίνει την ευκαιρία σε μια μικρή ομάδα να ανέβει κατηγορίες, κάνοντας μεταγραφές και κερδίζοντας αγώνες.



HALO

Ένα από τα καλύτερα First-Person Shooters όλων των εποχών τώρα κυκλοφορεί και για PC. Παιρνοντας τον ρόλο ενός υπέρ-στρατιώτη με το όνομα Master Chief και αντιμετωπίζετε τις αρδές των εξωγήινων που θέλουν να καταστρέψουν τη Γη. Απίστευτα γραφικά, τρομερή Τεχνητή Νοημοσύνη σε μια περιπέτεια γεμάτη δράση.



WARHAMMER 40000

Μεταφερθείτε σε ένα φουτουριστικό σύμπαν για να ζήσετε μια μόνο μέρα από την ζωή του πρωταγωνιστή. Το παιχνίδι είναι ένα first-person shooter στο οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 15 μοναδικά και θανατηφόρα όπλα που θα κάνουν τους εχθρούς σας κομμάτια.



HOMEWORLD 2

Η συνέχεια του φηβερού 3D RTS έρχεται να προσφέρει βελτιωμένα γραφικά και πλουσιότερες τακτικές. Φτιάξτε τον στόλο σας και πάρτε μέρος σε 3D μάχες εναντίων περιέργων τεράτων.

ACTION

ACTION MAN	10.95
AIKEN'S ARTIFACT	9.95
AIRFIX DOGFIGHTER	12.95
AQUANOX	16.95
ARMOR COMMAND	9.95
BATTLEFIELD 1942	47.95
BLOOD RAYNE	38.95
CHAOS LEGION	48.95
CODENAME EAGLE	17.95
CONFLICT: DESERT STORM	41.95
CONFLICT: DESERT STORM II	48.95
CRIME CITIES	12.95
DAIKATANA	9.95
DEFCON 5	10.95
DELTA FORCE	14.95
DELTA FORCE 2	21.95
DELTA FORCE 3 LAND WARRIOR	23.95
DELTA FORCE TASK FORCE DAGGER	26.95
DOGS OF WAR	13.95
DRAKAN	13.95
ENCLAVE	47.95
ENTER THE MATRIX	56.95
EVOLVA	10.95
FREEDOM FIGHTERS	48.95
FROGGER	10.95
FROGGER 2	10.95
FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE	14.95
FUTURE COP: LAPD 2100 AD	10.95
GHOST RECON	19.95
GHOST RECON COMPLETE	52.95
GIANTS: CITIZEN KABUTO	10.95
GRAND THEFT AUTO 2	9.95
GRAND THEFT AUTO 3	39.95
HARDWAR	9.95
HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP	48.95
HEAVY GEAR	9.95
HIDDEN & DANGEROUS	10.95
HIDDEN & DANGEROUS 2	43.95
HOSTILE WATERS	14.95
INCOMING FORCES	19.95
INFESTATION	12.95
JUDGE DREDD	38.95
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	45.95
KRAZY IVAN	9.95
LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING	48.95
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	48.95
MAPA	39.95
MAGSLAYER	13.95
MAGIC CARPET 2	9.95
MDK 2	10.95
MECH COMMANDER 2	17.95
MECHWARRIOR 3	12.95
MECHWARRIOR 4	26.95
SILENT HILL 3	26.95
SOUL REAVER	9.95
SOUL REAVER 2	9.95
SOUTHLAP	18.95
SPIDERMAN: MOVIE	9.95
SPLINTER CELL COLLECTOR'S EDITION	49.95
STAR TREK: AWAY TEAM	11.95
STAR TREK: THE FALLEN	9.95
STAR WARS: PHANTOM MENACE	21.95
SUM OF ALL FEARS	12.95
THE VIL INSIDE	9.95
THE GREAT ESCAPE	43.95
THE MUMMY	17.95
THE THING	15.95
THIEF: DARK PROJECT	10.95
THIEF 2: THE METAL AGE	10.95
TIMELINE	11.95
TIN TIN DESTINATION ADVENTURE	16.95
TOMB RAIDER	10.95
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	48.95
TOMB RAIDER: CHRONICLES	16.95
TOMB RAIDER II	10.95
TOMB RAIDER III	10.95
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	10.95
VAMPIRE MASQUERADE REDEMPTION	16.95
VERUS	9.95
WILD WILD WEST	16.95
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	26.95

ACTION / ADV

5TH ELEMENT	13.95
ALCATRAZ	16.95
ALICE	19.95
ALONE IN THE DARK 4	14.95

ACTION

ARMY MEN: SARGE HEROES	12.95
ARMY MEN: TOYS IN SPACE	12.95
ARMY MEN 2	13.95
BATMAN VENGEANCE	15.95
BLOOD OMEN 2	10.95
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	10.95
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	24.95
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	24.95
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN	53.95
DEATHTRAP DUNGEON	10.95
DESPERADOS	16.95
DEUS EX	10.95
DIE BY THE SWORD	9.95
DIE HARD 3: NACATOMI PLAZA	19.95
DINO CRISIS	12.95
DINO CRISIS 2	15.95
DRAGON RIDERS	13.95
DRAGON'S LAIR 3D	29.95
DRUUNA	24.95
ENEMY ZERO (4 CD)	14.95
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	16.95
EVIL TWIN	16.95
FELLOWSHIP OF THE RING	24.95
FORT BOYARD MILLENIUM	16.95
FREEDOM FIRST RESISTANCE	18.95
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	48.95
HARRY POTTER & CHAMBER OF SECRETS	45.95
HARRY POTTER & THE PHILOSOPHER'S STONE	23.95
HITMAN	17.95
HITMAN 2	43.95
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	46.95
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	16.95
JEKYL & HYDE	14.95
JURASSIC PARK: DANGER ZONE	15.95
JURASSIC PARK: DINO DEFENDER	15.95
LARGO VINCH	24.95
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION	9.95
MAX PAYNE 2	38.95
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	43.95
MONTEZUMA'S RETURN	16.95
O.D.T.	10.95
OPERATION FLASHPOINT: GAME OF THE YEAR	29.95
OUTCAST	13.95
PIRATES OF THE CARIBBEAN	39.95
PLANET OF THE APES	9.95
POSTAL 2	33.95
PRISONER OF WAR	19.95
PROJECT EDEN	12.95
PROJECT NANOIDS	29.95
RAINBOW SIX: GOLD PACK EDITION	14.95
RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD	44.95
SECRET SERVICE	16.95
SHADOWMAN	10.95
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	42.95
SILENT HILL 3	43.95
SOUL REAVER	11.95
SOUL REAVER 2	14.95
STAR TREK	12.95
STAR TRAP	12.95
SPIDERMAN: MOVIE	35.95
SPLINTER CELL COLLECTOR'S EDITION	49.95
STAR TREK: AWAY TEAM	11.95
STAR TREK: THE FALLEN	9.95
STAR WARS: PHANTOM MENACE	21.95
SUM OF ALL FEARS	12.95
THE VIL INSIDE	9.95
THE GREAT ESCAPE	43.95
THE MUMMY	17.95
THE THING	15.95
THIEF: DARK PROJECT	10.95
THIEF 2: THE METAL AGE	10.95
TIMELINE	11.95
TIN TIN DESTINATION ADVENTURE	16.95
TOMB RAIDER	10.95
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	48.95
TOMB RAIDER: CHRONICLES	16.95
TOMB RAIDER II	10.95
TOMB RAIDER III	10.95
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	10.95
VAMPIRE MASQUERADE REDEMPTION	16.95
VERUS	9.95
WILD WILD WEST	16.95
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	26.95

ACTION / RACING

CARMAGEDDON (J/C)	9.95
CARMAGEDDON II	10.95
CRAZY TAXI	14.95
DEMOLITION RACER	15.95
DESTRUCTION DERBY	9.95
DESTRUCTION DERBY 2	12.95
DRIVER	14.95
DUKES OF HAZZARD	9.95
EXTREME BIKER	10.95
IGNITION	9.95

ADVENTURE

ADVENTURE AT CHATEAU D'OR	16.95
ATLANTIS III	15.95
BLADE RUNNER	16.95
BLAIR WITCH VOL. 2	14.95
BLAIR WITCH VOL. 3	19.95
BROKEN SWORD	10.95
BROKEN SWORD: SLEEPING DRAGON	44.95
BROKEN SWORD 2	10.95
CASANOVA	19.95
CHRONICLES OF THE SWORD	10.95
CLUEDO CHRONICLES	14.95
CRIME SCENE INVESTIGATION	29.95
CRYSTAL KEY	16.95
DISWORLD NOIR	11.95
DRAcula 2	14.95
EGYPT 2	10.95
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	22.95
FRANK HERBERT'S DUNE	10.95
FULL THROTTLE	14.95
GABRIEL KNIGHT 3	13.95
GRIM FANDANGO	14.95
HEARTS OF DARKNESS	13.95
KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY	12.95
LITTLE BIG ADVENTURE 2	15.95
LONGNESS	19.95
LONGEST JOURNEY	16.95
LOUVRE: FINAL CURSE	18.95
MANHUNTER 2	9.95
MORPHEUS	26.95
MYST: MASTERPIECE EDITION	16.95
MYST III: EXILE	14.95
MYSTERY OF THE MUMMY	41.95
NAUTILUS	14.95
NECROMONICON	23.95
NOCTURNE	12.95
ODYSSEY	10.95
POST MORTEM	43.95
REQUIEM	9.95
RING II	41.95
RIVEN	14.95
ROAD TO INDIA	18.95
ROME CAESAR'S WILL	17.95
SAM AND MAX	14.95
SCHIZM	19.95
STAR TREK: HIDDEN EVIL	16.95
SYBERIA	44.95
THE DIG	14.95
TIME PARADOX	13.95
URU COLLECTOR'S EDITION	49.95
ZORK GRAND INQUISITOR	14.95

COLLECTION

ARCADE FEVER	22.95
CASTROL HONDA / J. HERBERT'S GR. PRIX	9.95
DARK OMEN / SYNDICATE WARS	22.95
FALLOUT RADIOACTIVE	28.95
FLYING CORPS GOLD / B-HUNTER	9.95
HALF LIFE GENERATIONS 3 (incl. BLUE SHIFT)	24.95
"HEROES OF M&M TRILOGY (I, II & III)"	27.95
INTERPLAY PACK TRIPLE PACK	19.95
JET PACK	24.95
MAXIMUM FLIGHT	19.95
MODERN WARFARE COLLECTION	19.95
MYST TRILOGY	24.95
SEVEN KINGDOMS / DEADLOCK II	9.95
STAR TREK: ACTION PACK	49.95
STAR TREK: COMMANDERS PACK	16.95
STAR TREK: THE COLLECTION	14.95
STRATEGY 3	12.95
THE VERY BEST OF MICROPROSE	19.95
THUNDER BRIGADE / SUPER BUBS	12.95
Toca 2 / COLIN MCRAE RALLY DOUBLE	26.95
TOSHIDEN / FATAL FURY 3	12.95

EMULATORS

AMIGA CLASSIX	14.95
AMIGA CLASSIX VOL. 2	14.95
ARCADE CLASSIX	12.95
C64 CLASSICS	11.95

EXPANSION

AGE OF MYTHOLOGY: TITANS	14.95
ALPHA CENTAURI: ALIEN CROSSFIRE	9.95
BALDURS GATE: TALES OF SWORD COAST	39.95
BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME	21.95
BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS	11.95
BLACK & WHITE: CREATURE ISLE	9.95
C&C: YURI'S REVENGE	9.95
C&C GENERALS: ZERO HOUR	9.95
CIVILIZATION III: CONQUESTS	16.95
CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD	14.95
COSSACKS: ART OF WAR	19.95
COSSACKS: BACK TO WAR	10.95
DEER HUNTER: EXTENDED SEASON	44.95
DIABLO 2 EXPANSION	10.95
DUKE ZONE	22.95
EMPIRE EARTH: ART OF CONQUEST	10.95
FS SCENERY GREECE 2002	19.95
GRAND THEFT AUTO LONDON	14.95
HEROES OF M&M IV: GATHERING STORM	10.95
IL-2 STURMOVIK: OPERATION BARBAROSSA	29.95
IRON PLAGUE (7 KINGDOMS EXP.)	16.95
MEDAL OF HONOUR: BREAKTHROUGH	11.95
MEDAL OF HONOUR: SPEARHEAD	14.95
MEDIAEVAL VIKING INVASION	10.95
MODS & MAPS FOR COUNTERSTRIKE	22.95
MORROWIND BLOOMMOON	10.95
MORROWIND TRIBUNAL	14.95
MS TRAIN ADD ONS	13.95
NEVERWINTER NIGHTS: SHAD. OF UNDR	14.95
OPER. FLASHPOINT: BETWEEN THE LINES	13.95
OPER. FLASHPOINT: RED HAMMER	12.95
POSEIDON: ZEUS EXPANSION	15.95
RAINBOW SIX: EAGLE WATCH	19.95
RHINE VALLEY: TRAIN SIM ADD ON	16.95
SETTLERS IV MISSION PACK	9.95
SHOGLIN: MONGOL INVASION	18.95
STREETS OF SIM CITY	26.95
THE SIMS: HOT DATE	16.95
THE SIMS: LUVIN UP	14.95
THE SIMS: MAKIN' MAGIC	21.95
THE SIMS: SUPERSTAR	14.95
THE SIMS: UNLEASHED	23.95
THE SIMS: VACATION	12.95
TROPIC: PARADISE ISLAND	10.95
WARCRAFT III: FROZEN THRONE	43.95
WARHAZARD: WARCRAFT III ADD ON	9.95

FIGHTING

LAST BRONX	10.95
MORTAL KOMBAT 4	14.95
VIRTUA FIGHTER 2	19.95

FOOTBALL

CHAMPIONSHIP MANAGER 3	10.95
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	43.95
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	9.95
EURO 2000	9.95
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	10.95
F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001	10.95
FIFA 2001	9.95
FIFA 2002	11.95
FIFA 2003	29.95
FIFA 2004	29.95
FOOTBALL DIRECTOR	14.95
GIANLUCA VALLI'S EUROPEAN MANAGER	16.95
I.S.S. 3	44.95
TOTAL CLUB MANAGER 2004	24.95
UEFA CHALLENGE	15.95
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 01/02	11.95
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	9.95
UEFA MANAGER 2000	14.95
WORLD CUP 2002	44.95
WORLD CUP 98	44.95
WORLD LEAGUE SOCCER 98	10.95
WORLD SOCCER CHALLENGE	16.95
WORLDWIDE SOCCER	9.95

MUSIC

E-JAY MUSIC COLLECTION VOL. 2	17.95
MUSIC 2000 (J/C)	9.95

ONLINE

ANARCHY ON LINE	11.95
EVER QUEST: SCARS OF VELIOUS	17.95

ARS : GALAXIES	49,95
ONLINE - SECOND AGE (JC)	9,95
ONLINE - THIRD DAWN	44,95
WORLD PARTY	11,95

TOCA TOURING CAR 2	10,95
VIPER RACING	13,95
V-RALLY 2	12,95
WARM UP	17,95

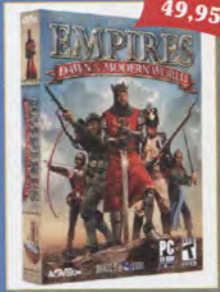
UPRISING 2 : LEAD & DESTROY	9,95
VIETCONG	44,95
VIRTUA COP 2	9,95
YAGER	39,95

ABOMINATION	11,95
AGE OF EMPIRES II	12,95
AGE OF EMPIRES II	29,95
AGE OF EMPIRES II (JC)	13,95
AGE OF WONDERS	9,95
AGE OF WONDERS : SHADOW MAGIC	43,95
ALIEN NATION	17,95
ALPHA CENTAURI	9,95
ALPHA STORM	11,95
AMERICAN CONQUEST	43,95
AMERICAN CONQUEST FIGHT BACK	34,95
ANNO 1503	24,95
AVALON HILL'S DIPLOMACY	11,95
BATTLE REALMS	9,95
BATTLE REALMS : WINTER OF THE WOLF	9,95
BATTLESHIPS	11,95
BULTZKRIEG	44,95
C&C : GENERALS	47,95
C&C : RED ALERT	9,95
C&C : RED ALERT 2	19,95
CAESAR 3	10,95
CALL TO POWER II	11,95
CAR TYCOON	33,95
CELTIC KINGS : RAGE OF WAR	41,95
CIVIL WAR	14,95
CIVILIZATION : CALL TO POWER	10,95
CIVILIZATION II	17,95
CIVILIZATION III	34,95
CLOSE COMBAT 5 : INVASION NORMANDY	11,95
COMBAT MISSION 2	42,95
CONFLICT ZONE	14,95
COSSACKS ANTHOLOGY	43,95
CULTURES	15,95
CYBERSTORM	10,95
DARK REIGN 2	16,95
DUNE 2000	15,95
DUNGEON KEEPER GOLD	9,95
EARTHSIEGE	9,95
ECONOMIC WAR	13,95
EMPEROR : RISE OF MIDDLE KINGDOM	19,95
EMPIRE EARTH	15,95
EMPIRE OF THE ANTS	18,95
EMPIRES : DAWN OF THE MODERN WORLD	49,95
EUROPA 1400 : THE GUILD	28,95
FAR GATE	17,95
FAR WEST	41,95
GANGSTERS	10,95
GANGSTERS 2	13,95
GLADIATORS	41,95
GLADIATORS OF ROME	15,95
GLOBAL DOMINATION	10,95
GORKY 17	14,95
HEIST	11,95
HOGS OF WAR	16,95
HOMEWORLD	10,95
HOMEWORLD 2	38,95
HOMEWORLD CATAclysm	10,95
HOOGLIGANS : STORM OVER EUROPE	16,95
IMPERIALISM 2	12,95
IMPERIUM GALACTICA 2 ALLIANCES	13,95
IMPOSSIBLE CREATURES	41,95
INVICTUS : SHADOW OF OLYMPUS	15,95
JAGGED ALLIANCE 2	29,95
KINGDOM UNDER FIRE	14,95
KOHAN : IMMORTAL SOVEREIGNS	12,95
KOHAN 2 : BATTLES OF AHRIMAN	41,95
KOREA : FORGOTTEN CONFLICT	43,95
M.A.X. & M.A.X. 2	23,95
MASTER OF ORION 3	34,95
MEDIAEVAL TOTAL WAR	45,95
MERCHANT PRINCE II	19,95
MONOPOLY TYCOON	32,95
MYTH : THE FALLEN LORD	9,95
MYTH 3	23,95
NO MAN'S LAND	43,95
ORIGINAL WAR	10,95
OUTPOST 2	10,95
PANZER GENERAL 3D	13,95
PHARAOH	13,95
POPULIUS THE BEGINNING	9,95
PRAETORIANS	34,95
RAILROAD TYCOON 2	11,95
RAILROAD TYCOON 3	43,95
REPUBLIC	43,95
RISE OF NATIONS	48,95
ROBIN HOOD : LEGEND OF SHERWOOD	43,95
SACRIFICE	11,95
SEGA ARCADE COLLECTION VOL. 1	17,95
SEGA ARCADE COLLECTION VOL. 2	17,95
SETTLERS III GOLD	14,95
SEVEN KINGDOMS II	14,95
SEVERANCE : BLADE OF DARKNESS	16,95
SHADOW COMPANY	14,95
SHEEP	10,95
SHOGUN : TOTAL WAR	10,95
SID MEIER'S GETTYSBURG	13,95
SIM ANT	9,95
SIM CITY 2000	13,95
SIM EARTH	10,95
SIM FARM	9,95
SIM PARK	10,95
SIM SAFARI	9,95
SIM TOWER	9,95
SIM TUNES	10,95
SQUAD LEADER (JC)	11,95
STAR FLEET COMMAND : NEUTRAL ZONE	24,95
STAR FLEET COMMAND III	43,95
STAR TREK : ARMADA	11,95
STAR TREK : BIRTH OF THE FEDERATION	17,95
STAR WARS : FORCE COMMANDER	14,95
STAR WARS : GALACTIC BATTLEGR. SAGA	34,95
STARCRRAFT (+ BROODWAR)	15,95
STARPEACE	11,95
STARTOPIA	18,95
STREET WARS	19,95

Νέες Κυκλοφορίες

EMPIRES DAWN

Ένα από τα καλύτερα RTS μέχρι σήμερα, θα σας ταξιδέψει από το 950 μέχρι το 1950 μ.Χ. μέσα από μεγάλα ιστορικά γεγονότα στα οποία θα πάρετε μέρος. Παίξτε την ιστορία του Ριχάρδου του Λεοντόκορδου, του Ναυάρκου Γ' ή του Στρατηγού Πάττον και οδηγήστε τις στρατιές σας σε μεγάλες μάχες.



HIDDEN & DANGEROUS 2

Ένα καταπληκτικό first και third person shooter. Πάρτε τον έλεγχο μιας ομάδας μέχρι 4 ατόμων και ολοκληρώστε πάνω από 20 αποστολές σε 9 campaigns. Μεγάλη ποικιλία όπλων από πιστόλια και sniper rifles, μέχρι χειροβμβίδες και μπαζούκα, καθώς και πολλά οχήματα.



THE SIMS MAKIN' MAGIC

Ετοιμασείτε! Οι Sims έχουν μαγεία! Στο νέο expansion του Sims, τα Sims αποκτούν μαγικές δυνάμεις οι οποίες μπορεί να χρησιμοποιηθούν για καλό ή κακό. Δείτε τι μπορεί να συμβεί στα Sims σας όταν χρησιμοποιείτε αυτές τις δυνάμεις. Στο Sims Making Magic, να περιμένετε πάντα να συμβούν τα απίθανα.



YAGER

Πετάξτε στον ουρανό με απίστευτα αεροσκάφη και πάρτε μέρος σε μια επική ιστορία για να γίνει ο μεγαλύτερος ήρωας του 21ου αιώνα. Πανέμορφα γραφικά, απίστευτες μάχες σε ένα κόσμο όπου η αναρχία παίζει τον πρώτο ρόλο και εσείς πρέπει να επιβιώσετε για να ικανοποιήσετε τις φιλοδοξίες σας.



HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP

Πάρτε μέρος στο μαγικό παιχνίδι των μάγων και των μαγισσών, το Quidditch και πετάξτε στον αέρα. Το παιχνίδι παίζεται με δύο ομάδες των επτά ατόμων που πετάνε σε σκούτερ ενώ παράλληλα παίζουν με τέσσερις μπάλες. Ένα μαγικό παιχνίδι γεμάτο ταχύτητα, δύναμη και δράση.



PLATFORM

KODUS	9,95
FORM JIM 3D	16,95
GS 3D	12,95
KINGS 2	10,95
L 2	9,95
L 3	9,95
M	16,95
OG & WOLF	28,95
	17,95
	11,95
	10,95

POOL / PINBALL

PURE PINBALL	31,95
CLASSIC BILLIARD	16,95
POOL	10,95
E PINBALL	10,95
WHITE'S SNOOKER	10,95
BALL : FANTASTIC JOURNEY	9,95
POOL HALL	9,95
CHAMPIONSHIP SNOOKER	18,95

PUZZLE / BOARD

MOVE 3	9,95
MOVE 4	10,95
MASTER 9000	33,95
F LIFE	10,95
AMIND	14,95
NEW EDITION	24,95
RA'S BOX	9,95
SECOND DYNASTY	9,95
TETRIS	12,95
CHESS 2	10,95
BLAST	14,95

RACING

OLUTION	10,95
XTREME RACING	16,95
CRAZY CUP	9,95
OL HONDA SUPERBIKE	9,95
MCRAE RALLY	10,95
MCRAE RALLY 2	10,95
MCRAE RALLY 3	49,95
WORLD	17,95
LENCE 99-02	48,95
MPIONSHIP SEASON 2000	23,95
ING CHAMPIONSHIP	14,95
LD GRAND PRIX	16,95
RACING 2	39,95
RACING 2001	9,95
LA 1 2000	12,95
LA 1 2001	18,95
LA 1 2002	28,95
LA 1 99	12,95
LA KARTS	9,95
PRIX 4	10,95
PRIX LEGENDS	19,95
PRIX WORLD	13,95
TOURING	16,95
Y DAVIDSON - ACROSS AMERICA	11,95
NATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	9,95
E VILLENEUVE'S SPEED CHALLENGE	10,95
MS 24 HOURS	9,95
CARTS	10,95
R RALLYE	18,95
MACHINES V3	9,95
HT RACING	11,95
CO GRAND PRIX SIMULATION 2	14,95
RACER 2	9,95
CROSS MADNESS 2	10,95
R RACING 2000	13,95
R RACING 3	10,95
R RACING 4	18,95
R REVOLUTION	10,95
R ROAD RACING	9,95
R FOR SPEED : UNDERGROUND	48,95
R FOR SPEED : HOT PURSUIT 2	47,95
R FOR SPEED 3	9,95
AN HAAS RACING	9,95
DAD	16,95
KART	18,95
AKAR RALLY	12,95
ALLY 2001	13,95
SPORT CHALLENGE	39,95
CHAMPIONSHIP XTREME	14,95
MASTERS	18,95
MER 2	10,95
MER 2	10,95
MER 4x4	10,95
GT	9,95
RALLY 2	11,95
TOURING CARS	9,95
LENE HONDA MOTOCROSS GP	16,95
TS CAR 2	9,95
2	24,95
ET LEGAL	14,95
1 KARTING	17,95
BIKES 2000	9,95
BIKES 2001	19,95
BIKES WORLD CHAMPIONSHIP	9,95
TOURING CAR	9,95

RPG

ARCANUM	19,95
ART OF MAGIC	11,95
ARX FATALIS	34,95
BALDURS GATE 2 & THRONE OF BAAL	34,95
BATTLE ISLE 2	9,95
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	12,95
DARKSTONE	13,95
DIABLO	9,95
DIABLO 2	15,95
DISCIPLES GOLD	36,95
EVIL ISLANDS	16,95
FALLOUT TACTICS	12,95
GOTHIC	24,95
GOTHIC II	47,95
GRANDIA 2	16,95
HAZARD	11,95
HEROES CHRONICLES : CLASH OF THE DRAG	22,95
HEROES CHRONICLES : CONQ. OF THE UNDER	22,95
HEROES CHRONICLES : FINAL CHAPTERS	14,95
HEROES CHRONICLES : WARL. OF THE WEST	22,95
HEROES OF CHRON. : MASTER OF ELEMENTS	22,95
HEROES OF M&M II	9,95
HEROES OF M&M III	10,95
ICEWIND DALE COLLECTOR'S EDITION	38,95
ICEWIND DALE II	27,95
MAGIC AND MAYHEM	9,95
MIGHT & MAGIC IX	19,95
MIGHT & MAGIC VI	10,95
MIGHT & MAGIC VIII	14,95
MORROWIND	16,95
NOX	12,95
PLAYMOBIL HYPE	9,95
POOL OF RADIANCE	19,95
REVENANT	10,95
SILVER	12,95
SOULBRINGER	9,95
SUMMONER	14,95
TECHNOMAGE	11,95
TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	47,95
WIZARDS & WARRIORS	10,95

SHOOT' EM UP

OVERBOARD	9,95
RELOADED	9,95
GALAGA	10,95
GUNMAN CHRONICLES	16,95
ALIEN VS PREDATOR	13,95
ALIEN VS PREDATOR 2	15,95
APOCALYPTICA	43,95
ARMY MEN : AIR TACTICS	14,95
BARRAGE	9,95
C&C : RENEGADE	41,95
CALL OF DUTY	49,95
CANNON FODDER	9,95
CENTPEDE	9,95
CLIVE BARKER'S UNDYING	18,95
CODENAME OUTBREAK	19,95
COUNTER STRIKE CONDITION ZERO	28,95
DARKLIGHT CONFLICT	9,95
DAY OF DEFEAT	44,95
DEER HUNTER 3	9,95
DELTA FORCE-BLACK HAWK DOWN	44,95
DESSERT 3 (& ADD ON)	15,95
DIE HARD TRILOGY	11,95
DUKE NUKEM 3D	9,95
EXHUMED	9,95
EXPENDABLE	10,95
FLYING HEROES	10,95
FROM DUSK TILL DAWN	15,95
HALF LIFE	16,95
HALF LIFE : BLUE SHIFT	15,95
HALO	47,95
HEXEN II	19,95
HOUSE OF THE DEAD	9,95
HOUSE OF THE DEAD 2	16,95
I.G.I. 2 COVERT STRIKE	43,95
MEDAL OF HONOUR : ALLIED ASSAULT DLX	48,95
NO ONE LIVES FOREVER	13,95
NO ONE LIVES FOREVER 2	22,95
NUCLEAR STRIKE	9,95
PROJECT IGI	14,95
QUAKE 2	16,95
QUAKE 3 GOLD	26,95
RED FACTION 2	24,95
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN GOLD	29,95
ROBOCOP	38,95
SERIOUS SAM	16,95
SERIOUS SAM : 2ND ENCOUNTER	19,95
SHADOW FORCE	16,95
SHADOWMASTER	9,95
SIN	9,95
SOLDIER OF FORTUNE	11,95
SOLDIER OF FORTUNE II : GOLD EDITION	27,95
SPACE INVADERS	18,95
STAR TREK : ELITE FORCE 2	44,95
STAR TREK : KLINGON HONOUR GUARD	12,95
STAR TREK : VOYAGER ELITE FORCE	11,95
STAR WARS : BATTLE FOR NABOO	21,95
STAR WARS : ROGUE SQUADRON	19,95
STAR WARS : STARFIGHTER	18,95
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	19,95
SWIV 3D	9,95
UNREAL II : THE AWAKENING	29,95
UNREAL TOURNAMENT	14,95
UNREAL TOURNAMENT 2003	49,95

SIMULATION

101 AIRBOURNE	9,95
1944 ACROSS THE RHINE	9,95
AIRPORT INC. / FLY!	10,95
APACHE HAVOC	9,95
ARMY MEN : AIR ATTACK	10,95
ATF	11,95
B17 FLYING Fortress 2	15,95
BATTLE OF BRITAIN	14,95
BATTLEZONE	9,95
BATTLEZONE II	13,95
BUSINESS TYCOON	18,95
CITY TRADER	17,95
CREATURES 3	9,95
CRIMSON SKIES	10,95
CRUISE SHIP TYCOON	14,95
DESTROYER COMMAND	14,95
ENEMY ENGAGE	9,95
EUROPEAN AIR WAR	13,95
F/A-18 (JANES-EA)	26,95
F/A-18E SUPER HORNET	10,95
F-16 AGGRESSOR	10,95
F-16 FIGHTING FALCON	10,95
F-22 EXPANSION	8,95
FIGHTER PILOT	9,95
FIGHTER SQUADRON	21,95
FIRESTORM : THUNDERHAWK 2 (JC)	9,95
FLANKER 2.0	12,95
FLIGHT UNLIMITED 2	10,95
HELL-COPTER	9,95
IL-2 STURMOVIC	19,95
IL-2 STURMOVIC : FORGOTTEN BATTLES	44,95
IPANZER 44	12,95
I-WAR 2 : EDGE OF CHAOS	14,95
I-WAR DEFANCE	17,95
JET FIGHTER 3	9,95
JET FIGHTER 4	14,95
KA 52 TEAM ALLIGATOR	11,95
LOCK ON	44,95
LUFTWAFFE COMMANDER	14,95
M1 TANK PLATOON 2	17,95
MALL TYCOON	15,95
MIG ALLEY	9,95
MS COMBAT FL. SIMUL. : WWII EUROPE	29,95
MS COMBAT FL. SIMUL. 3 : BATTLE FOR EUR.	46,95
MS FLIGHT SIMULATOR 2002	39,95
MS FLIGHT SIMULATOR 2004	69,95
MS FLIGHT SIMULATOR 98	19,95
NATIONS FIGHTER COMMAND	11,95
PEARL HARBOR	11,95
PIZZA CONNECTION 2	19,95
RED BARON 3D	10,95
ROLLER COASTER TYCOON	19,95
ROLLER COASTER TYCOON 2	24,95
SEARCH & RESCUE	9,95
SEGA MARINE FISHING	9,95
SILENT HUNTER II	19,95
SILENT THUNDER	12,95
SIM CITY 3000	14,95
SIM CITY 4	47,95
SIM CITY 4 : ROUSH HOUR	25,95
SIM COPTER	10,95
SIM LIFE	11,95
SIM TOWN	10,95
STARLANCER	14,95
STARSLIEGE	10,95
THE SIMS DELUXE EDITION	48,95
THE STRING	33,95
TROPICO	24,95
TROPICO 2 : PIRATE'S COVE	43,95
VIRTUAL SEA MONKEYS	10,95
WALL STREET TYCOON	18,95

SPORTS

ACTUA GOLF 2	9,95
ALL STAR TENNIS 2000	14,95
CHAMPIONSHIP SURFER	16,95
EXTREME BOARD & BLADE	9,95
EXTREME MOUNTAIN BIKING	9,95
EXTREME WATERSPORTS	9,95
GOLF PRO 2	9,95

red line

Προσφορές του Μήνα

34,95



ARX FATALIS

Το Arx Fatalis είναι ο άμεσος απόγονος του Ultima Underworld. Αν σας άρεσε το καλύτερο RPG όλων των εποχών τότε το Arx Fatalis είναι για εσάς. Σκοτεινά μπουντρούμια και σκοτεινά βάραβρα σας περιμένουν.

29,95



FIFA 2003

Αν διαβάζετε αυτές τις γραμμές σημαίνει ότι δεν το έχετε αγοράσει ακόμα και δεν καταλαβαίνουμε το γιατί. Τρέξτε να αγοράσετε τον βασιλιά των παιχνιδιών ποδοσφαίρου αυτή την στιγμή.

9,95



PLANET OF THE APES

Σώστε την ανθρωπότητα παίρνοντας την θέση του Ulysses, ενός αστροναύτη που έχει βρει καταφύγιο στο μακρινό διάστημα και πρέπει να αντιμετωπίσει την φυλή των πιθήκων.

26,95



X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE

Το επίσημο παιχνίδι της ταινίας που σπάει ταμεία παγκοσμίως! Βοηθήστε τον Wolverine να πάρει την εκδίκησή του, χρησιμοποιώντας ταχύτητα, μυστικότητα και την πληθώρα κινήσεων που έχετε στη διάθεσή σας!

24,95



ANNO 1503

Ένα παιχνίδι κατάκτησης και στρατηγικής. Ανακαλύψτε έναν καινούριο κόσμο και υποτάξτε τον!

Η ΝΕΑ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ MAIL-ORDER

SUDDEN STRIKE (+ EXPANSION)	41.95	WARCRAFT III	29.95
SUDDEN STRIKE II	43.95	WARCRAFT III BATTLECHEST	38.95
TAKEDA	14.95	WARLORDS BATTLECRY	11.95
THE NATIONS	24.95	WARLORDS BATTLECRY 2	14.95
THEME HOSPITAL	9.95	WARLORDS III	14.95
THEME PARK	11.95	WARRIOR KINGS	19.95
THEME PARK INC.	19.95	WARRIOR KINGS BATTLES	38.95
THEME PARK WORLD	24.95	WARTORN	10.95
THEOCRACY	18.95	WARZONE 2100	9.95
TIMES OF CONFLICT	17.95	X-COM APOCALYPSE	14.95
TOTAL ANNIHILATION	9.95	Z STEEL SOLDIERS	9.95
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	14.95		
TRAFFIC GIANT	16.95		
TRAIN & TRACKS TYCOON	19.95		
TRANSPORT TYCOON	9.95	BREAK OUT	9.95
TRIBES 2	14.95	EROTICA ISLAND	23.95
UBIK	17.95	REVENGE OF THE TOYS	12.95
UFO: AFTERMATH	43.95	STAR TREK: OMNIPEDIA	19.95
WAR AND PEACE 1796-1815	42.95	TRAIN TOWN	10.95
WAR COMMANDER	41.95	TREASURE ISLAND	9.95
WAR GAMES	9.95	TYPING OF THE DEAD	14.95
WAR OF THE WORLDS	9.95	GRIDRUN	10.95
WARCRAFT II	12.95	THE REALM	10.95

ΔΙΑΦΟΡΑ

Οι τίτλοι που χαρακτηρίζονται σαν J/C διατίθενται σε κουτί Jewel Box (απλό κουτί CD)

ΚΑΡΤΕΣ

YU-GI-OH: STARTER PACK JOEY	19
YU-GI-OH: STARTER PACK PEGASUS	19
YU-GI-OH: LABYRINTH OF KNIGHTMARE	4
YU-GI-OH: LEGACY OF DARKNESS	5
YU-GI-OH: BLUE EYES WHITE DRAGON	4
YU-GI-OH: STARTER PACK YUGI	14
YU-GI-OH: STARTER PACK KAIBA	14
YU-GI-OH: PHARAONIC GUARDIAN	5
YU-GI-OH: METAL RAIDERS	4
POKEMON: EX RUBY & SAPPHIRE	4



HARDWARE



INTRUDER PAD DIGITAL USB
8 πλήκτρα fire, USB, για win98
13,95€



AVENGER ANALOGUE PAD
Αναλογικό/Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, Dual Speed Turbo Fire, για win95, 98
21,95€



TORNADO
Αναλογικό, Auto Fire, 2 κουμπιά Fire.
13,95€



P120 USB ACTION PAD
Ιδανική λύση για όλους του gamers συνδυάζει μοναδική εμφάνιση με άριστη λειτουργικότητα. Εργονομικός σχεδιασμός με 6 πλήκτρα και 2 triggers.
15,95€



TOP GUN FOX 2
2 πλήκτρα quick action, Trigger, για win95, 98
40,95€



19,95€

FIRESTORM WIRELESS PAD
Απελευθερωθείτε από τον κόσμο των καλωδίων. Με αναλογικούς μοχλούς και 12 προγραμματιζόμενα πλήκτρα τώρα μπορείτε να παίξετε από μεγάλη απόσταση.



44,95€

POWER PAD
Ψηφιακό, Autofire



12,95€

FIRESTORM DIGITAL PAD 3
Το Digital 3 Gamepad διαθέτει 12 προγραμματιζόμενα πλήκτρα και ένα D-Pad οχτώ κατευθύνσεων. Πρόκειται για μια πολύ εργονομική λύση και είναι το ιδανικό Gamepad για τους αρχάριους χρήστες.

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ

AVENGER ANALOGUE PAD	21
FIRESTORM DIGITAL PAD 3	12
FIRESTORM DUAL POWER PAD 3	30
FIRESTORM WIRELESS PAD	44
HOTAS COUGAR	399
INTRUDER PAD DIGITAL USB	13
P120 USB ACTION PAD	15
POWER PAD	9
ST110 DYNAMIC STICK & THROTTLE	19
TOP GUN AFTERBURNER FFB JOYSTICK	119
TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK JOYSTICK	49
TOP GUN FOX 2 PRO USB JOYSTICK	40
TORNADO JOYSTICK	13

HOTAS COUGAR



399€

Βασισμένο στο χειριστήριο που υπάρχει ενός αληθινού F-16, είναι ο πιο real στικός συνδυασμός stick και throttle. Το HOTAS έχει 28 κουμπιά, hot switches, αντιτάσεις και πολλές λειτουργίες που μπορείτε να ρυθμίσετε όπως θέλετε εσείς.

Ferrari FFB



129€

Το μοναδικό τιμόνι USB που φέρει την επίσημη άδεια της Ferrari! Δύο μοχλοί ταχυτήτων, ενισχυμένα πεντάλια και φυσικά λειτουργία κραδασμού.

360 SPIDER



54,95€

Αντίγραφο του βολάν της 360 Spider εγκεκριμένο από τη Ferrari. Με πετάλια και 11 προγραμματιζόμενα πλήκτρα.

ΔΙΑΦΟΡΑ

LITEON CD RECORDER 40X12X48	79.00
TYPHOON ACOUSTIC 5.1	89.95
SOCCER SPORT MOUSE	6.95
USB MOUSE	7.95

TIMONIA

360 MODENA PRO	99.00
360 SPIDER RACING WHEEL	54.95
FERRARI FFB GT RACING WHEEL	129.00
TOP DRIVE GT+	49.95

TOP DRIVE GT+



49,95€

Λεβιέ ταχυτήτων, αναλογική αίσθηση. Μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα.

CD WRITER



79€

Μπορεί να γράψει 40xCDR, 12xCDRW και να διαβάσει σε ταχύτητα 48x. Ενσωματώνει τεχνολογία smart burn που προστατεύει τα cd από το κάψιμο.

360 Modena PRO



99€

Πιστό αντίγραφο της Modena 360 με λεβιέ ταχυτήτων όπως της Ferrari. Λαβές από καουτσούκ για σίγουρο κράτημα. 8 πλήκτρα λειτουργιών.

Knights of the old republic

Ιππότες, περάστε. Σας περιμένουν...

Αναλύσεις και παρουσιάσεις παιχνιδιών:

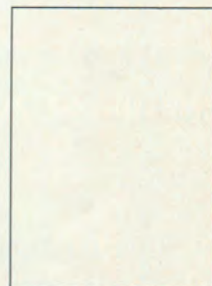
- ◆ Lord of the Rings: Return of the King
- ◆ Prince of Persia: The sands of time
- ◆ Judge Dredd: Dredd vs Death
- ◆ Hidden & Dangerous 2
- ◆ UFO: Aftermath
- ◆ Pro Evo 3

Και όπως
κάθε μήνα, η
προσφορά με το
παιχνίδι-δώρο
συνεχίζεται!



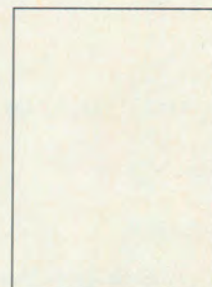
ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ HYPERPRESS Α.Ε.
ΔΕΚΕΛΕΙΑΣ 52 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ
Τ.Κ. 143 43 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ



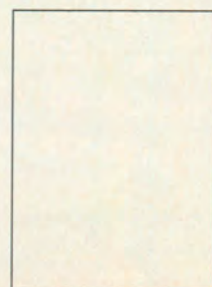
ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ HYPERPRESS Α.Ε.
ΔΕΚΕΛΕΙΑΣ 52 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ
Τ.Κ. 143 43 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

ΠΡΟΣ HYPERPRESS Α.Ε.
ΔΕΚΕΛΕΙΑΣ 52 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ
Τ.Κ. 143 43 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ



PlayStation®2

NINTENDO 64

NINTENDO GAMECUBE

PSone™

GB ROM

ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ!!!

NEO! MANGA DVD



GAME CENTER

Το πρώτο Stock House για Video Games στην Ελλάδα!



NEO! Κάρτες Yu-Gi-Oh, Pokémon



GAME BOY ADVANCE™

Dreamcast™

XBOX™

GAME BOY COLOR™

ΠΕΡΙΣΣΟΣ • Κεντρικό • Stock House Λ. Ηρακλείου 168 • Τηλ.: 210-2527201 • Fax: 210-2518964

• ΑΘΗΝΑ Μπότσαρη 9 • Τηλ.: 210-3824868 • Fax: 210-2518964

NEO • ΠΕΙΡΑΙΑΣ Ύψηλάντου 178 • Τηλ.: 210-4297836 • Fax: 210-2518964

