

COMPUTER GAMES

magazine

ΔΩΡΟ!
THE SECRET OF THE
NAUTILUS
ΟΣΚΑΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ



Το αλυσοπρίοιο προ των πυλών!
Νέο υλικό σε ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΑ
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ!

Οδηγοί Στρατηγικής

Max Payne 2
Ανάπτυξη
χαρακτήρων
στο Gothic II

Star Wars Knights of the Old Republic

Ο κόσμος του Star Wars συναντά
τους δημιουργούς του Baldur's gate!

Pro Evolution Soccer 3 vs FIFA 2004

Πλήρη review για τους δυο μεγάλους
τίτλους ποδοσφαίρου. Είναι ντέρμπι!

Όλα τα τελευταία Reviews

**LOTR Return of the King, UFO Aftermath,
Hidden & Dangerous 2, Worms 3D, War of the Ring, Patrician 3, Silent Hill 3**

HYPER PRESS 5.95 €



PC CD-ROM

CHROME

- Αποδείξτε την αξία σας σαν μισθοφόρος και κυνηγός, μέσα σε 16 τεράστιες και δύσκολες πίστες.
- Βελτιώστε τα αντανακλαστικά του χαρακτήρα σας, μέσω μιας ποικιλίας εμφυτευμάτων.
- Οδηγήστε 8 είδη οχημάτων, και πολεμήστε με 18 διαφορετικά όπλα: από απλό μαχαίρι και εκτοξευτή ρουκετών, μέχρι όπλα πλάσματος και ακτινών.
- Αντιμετωπίστε μια πραγματικά επιλεκτή τεχνητή νοημοσύνη, με τους εχθρούς σας να μην εγκαταλείπουν την μάχη πριν εξοντώσετε μέχρι και τον τελευταίο. Αρκεί να σας αντιληφθούν και θα καλυφθούν, θα καλέσουν ενισχύσεις, και θα αρχίσουν ενδοεπικοινωνία για να σας "στριμώξουν".



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ: CENTRIC MULTIMEDIA

Μακρυγιάννη 20, 183 44 Μοσχάτο - Αθήνα, Τηλ: 210 948 0000,
Fax: 210 942 7710 e-mail: info@centric.gr www.centric.gr



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



© 2003 Rockstar Games, Inc. To Max Payne, to
λογότυπο Max Payne to Rockstar Games και το
λογότυπο R είναι εμπορικά σήματα και/ή σήματα
κατατεθέντα της Take Two Interactive Software. Το
Remedy και το λογότυπο Remedy είναι εμπορικά
σήματα της Remedy Entertainment, Ltd. Το
"PlayStation" και η Οικογένεια λογότυπων "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
δικαιώματα των αντίστοιχων ιδιοκτητών τους. Όλα τα
δικαιώματα παρακρατούνται.

PC
CD-ROM
SOFTWARE



PlayStation 2





ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΤΕΥΧΟΣ-41

PREVIEWS - 28

Call of Cthulhu:
Dark Corners of the Earth
Bard's Tale
Crazy Taxi 3
Final Fantasy XI
War of the Machines
Far Cry
Teenage Mutant Ninja Turtles
The Hobbit
Painkiller



REVIEWS - 50

FIFA 2004
Warlords IV
UFO: Aftermath
Chrome
Worms 3D
Sims: Makin' Magic
Lord of The Rings: Return of the King
War of the Rings
Judge Dredd
Hidden and Dangerous 2
Quidditch World Cup
Patrician 3
Korea: Forgotten Conflict
Secret Weapons over Normandy
Dungeon Siege: Legends of Aranna
Silent Hill 3
Magic - The Gathering: Battlegrounds
Pro Evolution 3
KOTOR

HARDWARE - 38

Hardware News

Review: Logitech Joysticks:
Attack-3 και Freedom 2.4

HINTS & TIPS - 92

Οι χαρακτήρες του Gothic 2
Max Payne 2



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

- | | |
|--|---|
| 6 Editorial | 44 Ειδικό Θέμα:
Γυάλινοι Γίγαντες |
| 8 Flashback | 90 Best of the best:
Το CGM προτείνει |
| 10 Newswire | 112 Cheats |
| 18 Οδηγίες παιχνιδιού | 116 Αλληλογραφία |
| 22 Ειδική Αποκλειστική
Παρουσίαση:
Doom 3 | 122 Προηγούμενα τεύχη |
| | 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 Τζουβάρα

Υπεύθ. Διαφήμισης: Ηλίας Βέρρας

Υπεύθ. Ατελιέ: Μιχάλης Βούρος

Lay Out: Ζέφη Γαλάτση

Εξώφυλλο: Δημήτρης Μελένιος

Κατασκευή
διαφημίσεων: Δημήτρης Μελένιος
Lubo Mitev

Υπεύθ. Εργαστηρίου: Αλ. Πασσάκος

Υπεύθ. Παραγωγής
& Κυκλοφορίας: Κόνυ Γιαννοπούλου

Διαχωρισμοί - Φιλμ: Hyperpress A.E.

Μοντάζ: Φίλιππος Βανδώρος

Γραμματεία-
Συνδρομές: Αναστασία Αλεφραγγή
Ωρες κοινού:
09:00-17:00
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 αναπαραγωγή χωρίς την έγγραφη άδεια της Hyperpress A.E. Οι απόψεις που εκφράζονται στα άρθρα των συντακτών δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οποιοδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέχεται αυτόματα στην κατοχή του, χωρίς υποχρέωση επιστροφής.

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

Γιατί πληρώνουμε ημιτελή παιχνίδια;



Ultima IX, GTA III, Temple of Elemental Evil, Championship Manager 4, Splinter Cell, Heroes of Might & Magic IV και τώρα Knights of the Old Republic. Τι κοινό έχουν μεταξύ τους; Τεράστια τεχνικά προβλήματα. Φυσικά δεν υποφέρουν όλα στον ίδιο βαθμό, αλλά το αποτέλεσμα είναι ότι για να τα παίξεις όπως πρέπει, είσαι αναγκασμένος να κατεβάσεις κάποιο patch. Όλα αυτά πέρα από τα γνωστά προβλήματα που μπορεί να προκύψουν σε έναν υπολογιστή: μικρές ασυμβατότητες, ανανέωση drivers και ούτω καθ'εξής. Τα ξέρετε και τα έχετε αντιμετωπίσει ουκ ολίγες φορές. Η εγκατάσταση ενός παιχνιδιού πολλές φορές μπορεί να καταλήξει σε μικρή οδύσεια.

Όλα τα παιχνίδια που αναφέρουμε παραπάνω είναι γεμάτα bugs. Δεν μιλάμε για απλά "κολληματάκια" και σποραδικά προβλήματα. Άλλωστε με τόσες διαφορετικές πιθανές configurations για κάθε PC, λογικό είναι να παρουσιάζονται τέτοια φαινόμενα σε κάποιον βαθμό. Δεν είναι δυνατόν οι playtesters μιας εταιρείας να εντοπίσουν όλα τα πιθανά προβλήματα σε όλους τους πιθανούς συνδυασμούς! Αυτό που όμως πραγματικά είναι εξοργιστικό, είναι το γεγονός ότι τα bugs που έχουν τα παραπάνω παιχνίδια είναι τόσο προφανή που ΑΠΟΚΛΕΙΕΤΑΙ να μην τα έχει προσέξει κανείς. Τι γίνεται λοιπόν; Γιατί το "τελικό προϊόν" που φτάνει στο ράφι είναι τόσο προβληματικό τεχνικά παρά την ποιότητά του στους άλλους τομείς; Δηλαδή οι playtesters της Troika ή της Atari δεν δοκίμασαν ποτέ να αναπαυθούν μέσα στον ναό του Temple of Elemental Evil; Δεν είδαν ότι τα τέρατα που μπορούν να εμφανιστούν τυχαία παγιδεύονται στους τοίχους; Οι testers της Eidos δεν πρόσεξαν ότι το CM4 είχε τραγικά προβλήματα; Ο παίκτης που βλέπει να αντιστρέφεται το σκορ στο ημίχρονο όμως νιώθει σαν να τον έχουν κλέψει. Το ίδιο και οι playtesters της Lucasarts. Δεν πρόσεξαν τα προβλήματα ασυμβατότητας του Knights of the Old Republic με ATI 9600 και motherboards Intel με δίαυλο στα 100 Mhz; Δεν μιλάμε για μια κάρτα ή μια μητρική που δεν την έχει κανείς, μιλάμε για αρκετά διαδεδομένο hardware τουλάχιστον όσον αφορά το μέσο χρήστη. Μιλάμε για μεγάλες εταιρείες που τιμολογούν ένα παιχνίδι στα 50 ευρώ πλέον.

Υπάρχει μια απάντηση στο ερώτημα "γιατί" και είναι σχετικά απλή: Προθεσμίες. Ναι μεν οι καθυστερήσεις παιχνιδιών είναι σχετικά συνηθισμένο φαινόμενο, όμως κοστίζουν λεφτά στην εταιρεία παραγωγής. Φυσικά πολλοί designers που έχουν status ντίβας απολαμβάνουν την πολυτέλεια της "καλλιτεχνικής ελευθερίας" και χαίρουν ελαστικής αντιμετώπισης από την εταιρεία. Άλλοι όμως είναι αναγκασμένοι να ακολουθούν το πρόγραμμα κυκλοφοριών κατά γράμμα και να έχουν τον τίτλο έτοιμο στην ώρα του. Από εμπορικής πλευράς, είναι καταστροφικό για μια εταιρεία να μην καταφέρει να έχει διαθέσιμο έναν τίτλο μέσα σε περιόδους υψηλών πωλήσεων, όπως είναι για παράδειγμα τα Χριστούγεννα. Είναι λογικό λοιπόν πολλές φορές οι εταιρείες να πιέζουν τους developers να ολοκληρώσουν ένα παιχνίδι όσο πιο γρήγορα γίνεται. Όλοι μας ξέρουμε τι αποτελέσματα έχουν οι βεβιασμένες προστάθειες, χώρια που δεν αφήνουν χρόνο για σοβαρό playtesting. Αποτελεσμα; Πολλοί τίτλοι φτάνουν στα ράφια με σοβαρά προβλήματα.

Αυτή η κατάσταση έχει εξελιχθεί σε εγγενές χαρακτηριστικό της αγοράς του PC gaming. Βλέπετε, οι κατασκευαστές παιχνιδιών για ηλεκτρονικούς υπολογιστές έχουν ένα "δίχτυ ασφαλείας" που δεν τους αφήνει να πέσουν: Τη δυνατότητα προσθήκης ενός patch μετά την κυκλοφορία του παιχνιδιού, το οποίο παρέχει λύσεις σε πολλά προβλήματα συμπεριλαμβάνοντας ταυτόχρονα και βελτιώσεις. Κανείς δεν έχει πρόβλημα με τις βελτιώσεις, βέβαια. Είναι πάντα ευπρόσδεκτες και από αυτή την πλευρά, η δυνατότητα βελτίωσης ενός παιχνιδιού μέσω patching είναι ένα θαυμαστό πράγμα που κάποτε ήταν απλά ένα όνειρο. Όμως αυτό που παρατηρείται σήμερα στην αγορά, μοιάζει πιο πολύ με απάτη, παρά με δώρο. Όταν αγοράζει κανείς ένα παιχνίδι από τα ράφια των καταστημάτων το λιγότερο που περιμένει είναι ότι θα του παράσχει μια ολοκληρωμένη εμπειρία. Ότι θα κάνει αυτό που λέει στο κουτί, με λίγα λόγια. Τυχόν βελτιώσεις είναι πάντα ευπρόσδεκτες όταν και αν έρθουν. Αλλά δεν έχουν όλοι το κέφι, το χρόνο και τη διάθεση να αναζητούν patches στο Internet! Ιδιαίτερα από τότε που κάποιος σκέφτηκε ότι το αυτόματο update της έκδοσης ενός παιχνιδιού θα μπορούσε να

χρησιμοποιηθεί και ως πρόσθετο μέτρο κατά της πειρατείας, τα πράγματα έχουν χειροτερεύσει. Τα Splinter Cell και Judge Dredd εγκαθιστούν αυτόματα patch από το site της αντίστοιχης εταιρείας με το που ολοκληρώνεται η εγκατάσταση! Είναι σαν να σου λένε κατάμουτρα ότι το προϊόν που περιλαμβάνεται στο κουτί δεν είναι ολοκληρωμένο!

Όσον αφορά τη διαίωση αυτής της κατάστασης, θεωρώ ότι η ευθύνη βαραίνει εξίσου τον καταναλωτή αλλά και τον Τύπο. Τίθεται ένα σοβαρό ερώτημα: Από τη στιγμή που τα προβλήματα είναι τεχνικά και θα διορθωθούν στο κοντινό μέλλον, θα πρέπει ένα review να λαμβάνει υπόψη του τέτοια φαινόμενα και να τα αξιολογεί ως αρνητικά για την ποιότητα του τίτλου; Μερικοί και θα διορθωθούν στο κοντινό μέλλον, θα πρέπει ένα review να λαμβάνει υπόψη του τέτοια φαινόμενα και να τα αξιολογεί ως αρνητικά για την ποιότητα του τίτλου; Μερικοί και θα υποστηρίξουν ότι αυτά τα προβλήματα είναι εξωγενείς παράγοντες, ότι δεν αφορούν την καθαρή ποιότητα του τίτλου. Σύμφωνα με αυτούς, λοιπόν, ένα review θα πρέπει να αγνοεί αυτούς τους παράγοντες και να εστιάζεται καθαρά στην αξιολόγηση του περιεχομένου. Άλλωστε, αυτά είναι προβλήματα που μερικοί χρήστες θα συναντήσουν και άλλοι όχι.

Από την άλλη πλευρά, υπάρχει η άποψη ότι ένα παιχνίδι θα πρέπει να αξιολογείται ως σύνολο, ως προϊόν, καθώς στην ουσία αυτό ακριβώς είναι. Θα πρέπει κανείς να λαμβάνει υπόψη το τι απαιτεί από το χρήστη και τι ακριβώς θα του προσφέρει για τα χρήματα που θα δώσει για να το αγοράσει. Από αυτή την άποψη, τα σοβαρά bugs είναι θανάσιμο σφάλμα.

Όπως και σε όλα τα πράγματα, τελικά η σωστή απάντηση ίσως να βρίσκεται στη μέση. Υπάρχουν προβλήματα που αφορούν καθαρά και μόνο τον τεχνικό τομέα και εκεί δεν μπορεί κανείς να είναι τελεός. Όταν όμως τα προβλήματα είναι τέτοιου βαθμού που επηρεάζουν το gameplay και την απόλαυση που μπορεί κανείς να αντλήσει από το παιχνίδι, τότε αυτά θα πρέπει να έχουν αντίκτυπο και στη βαθμολογία του παιχνιδιού. Αυτή την κατεύθυνση προσπαθούμε να ακολουθούμε και εδώ στο CGM. Αλλά και εσείς ως καταναλωτές, μην μένετε άπραγοι. Μόλις διαπιστώσετε τέτοια προβλήματα, απευθυνθείτε αμέσως στην εταιρεία και διαμαρτυρηθείτε. Αν δεν ακούσουν τους πελάτες τους, ποιους θα ακούσουν;

Φωκίων Χαροκόπος

TRUE POWER CANNOT BE CONTAINED.

MAGIC
The Gathering®

BATTLEGROUND



WWW.MTG-BG.COM

Countless combinations from over 70 different spells • Exclusive downloadable content • 16 fighting arenas • 60 single-player quests



Licensed by:



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



Magic, The Gathering, Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. All Magic: The Gathering character names and their distinctive likenesses and the symbols are property of Wizards. (c) 2003 Wizards. Used by Atari, Inc. under license. All rights reserved. Software © 2003 Atari, Inc. All rights reserved. "Secret Level" is a registered trademark of Secret Level, Inc. and is used with permission. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro, Inc., and are used with permission. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. The Ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Manufactured and marketed by Atari, Inc., New York, NY. All other trademarks are the property of their respective owners.

ATARI

Το Κλασσικό Κουαρτέτο της Καταστροφής

Ρέ 'σεις! Ελάτε! Έχω πατήσει το Start λέμε!". Ο Δημήτρης κοίταξε ανυπόμονος την αρχική οθόνη που έγραφε Gauntlet Legends να σβήνει- στο χέρι του κρατούσε σφιχτά το μαύρο gamepad και άλλαζε συνέχεια το βάρος του σώματός του, από το δεξί πόδι στο αριστερό και πάλι στο δεξί... όπως κάνει ένα πιτσιρίκι που θέλει επειγόντως να πάει στο μπάνιο. "Αρχίζουμε!".

Οι τρεις υπόλοιποι ήρθαν τρέχοντας μέσα, αρπάζοντας τα gamepads στα χέρια τους. Οι τέσσερις φίλοι μεταμορφώνονται και δεν είναι πια ο Χρήστος, ο Ηλίας, ο Λεωνίδας και ο Δημήτρης- ξεχνάμε για λίγο υποχρεώσεις και σκοτούρες και μεταμορφώνονται σε τρομερούς ήρωες, στον Μάγο, στο Ξωτικό, στον Βάρβαρο και στην Βαλκυρία. Και ξεκινάνε... Το hack and slash αρχίζει και τρομερές σκηνές μάχης και καταστροφής ξεδιπλώνονται στην οθόνη καθώς οι τέσσερις ήρωες σκοτώνουν κύματα και ορδές από φρικιαστικά τέρατα, σκελετούς, orcs, goblins, trolls και δράκους, δαίμονες και κτήνη.

"Θυμάστε το παλιό το Gauntlet;". Η ερώτηση ήρθε από τον Βάρβαρο χωρίς να κοιτάει μακριά από την τηλεόραση και την δράση...και οι αναμνήσεις τους αγκάλιασαν όλους γιατί κανείς φυσικά δεν είχε ξεχάσει.

"1985". Ψέλλισε ο Μάγος και το βλέμμα του έγινε απόμακρο καθώς ταξίδεψε μέσα στα χρόνια που μοιάζουν μερικές φορές με αιώνες. "Atari. Οι τέσσερις ήρωες εμφανίζονται για πρώτη φορά. Ο Thor, ο Questor, η Thyra και ο Merlin. Το coin-op ήταν μια επανάσταση. Για πρώτη φορά, παίζουν ταυτόχρονα τέσσερις παίκτες. Διπείρα εικοσάρικα. Φυσικά γίνεται και conversion για τους home και τις πρώτες κονσόλες της εποχής".

"Ξεχνάς και το Deeper Dungeons που είχε κυκλοφορήσει την ίδια χρονιά. Έμοιαζε με expansion για τότε. Ήταν το ίδιο παιχνίδι, απλά είχε πολλά καινούρια dungeons. Δεν θυμάμαι πόσα, αλλά ήταν στον C64 που το είχα πάρει και το είχα παίξει όλο. Αντικειμενικά, τώρα που το σκέφτομαι, ήταν πολύ βαρετό. Αν το έπαινα τώρα στα χέρια μου, ή θα το τελείωνα σε μισή ώρα ή θα το βαριόμουν μέσα σε δέκα λεπτά. Αλλά τότε ήταν διαφορετικά...".

"512 ήταν", μουρμούρισε ο Βάρβαρος ενώ

ορμούσε μέσα σε μια πράσινη θάλασσα από orcs. "Τα dungeons του expansion. 512 ήταν". Μετά από λίγα δευτερόλεπτα, στέκεται ανάμεσα σε δεκάδες άψυχα κουφάρια.

"Ξεκολλάτε! Ο Χάρος!"

Οι τέσσερις φίλοι παγώνουν καθώς βλέπουν μια μαύρη μορφή να βγαίνει από ένα σεντούκι και να τους κυνηγάει. Το έντοικο της επιβίωσης αναλαμβάνει και τους ξυπνάει. Τα δάκτυλα κουνιούνται. Οι Ήρωες στην οθόνη τρέχουν. Ξαφνικά ο Μάγος γυρνάει και ρίχνει ένα μαγικό φίλτρο- το ίδιο κάνει και ο Βάρβαρος. Μια έκρηξη- φως παντού και το φάντασμα του θανάτου δεν υπάρχει πια.

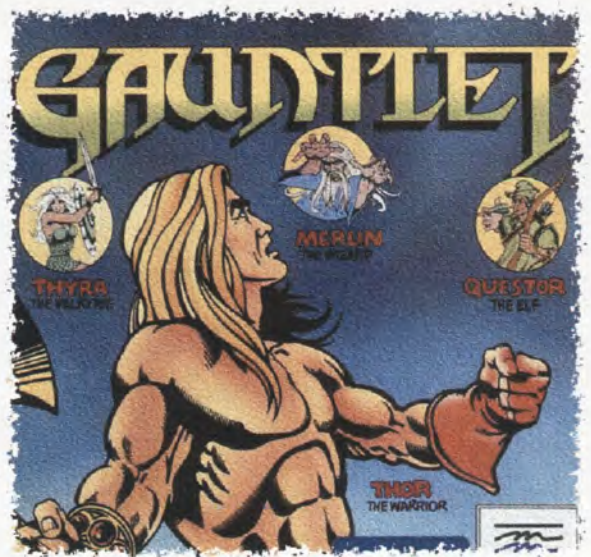
"Ρε στόκοι, πάλι την κάνετε! Γιατί ριζάτε και οι δύο; ΕΝΑΣ είπαμε να ρίχνει..."

"Καλά, καλά, προχωράτε", είπε το Ξωτικό

Ο Μάγος όμως είχε πάρει φόρα- χαμένος σε μονοπάτια αναμνήσεων, αναπολούσε χαμογελώντας. "Μετά από δύο χρόνια κυκλοφόρησε το Gauntlet 2... το ίδιο πράγμα σχεδόν. Οι τέσσερις ήρωες σκοτώνουν, μαζεύουν rotions και κλειδιά μέχρι να τελειώσουν το ένα επίπεδο και να προχωρήσουν στο επόμενο. Μονοδιάστατο, αλλά εθιστικό: όπως και πολλά παιχνίδια της εποχής. Δύσκολο να ξεκολλήσεις. Το Gauntlet είναι από τα πιο κλασσικά παιχνίδια κι ως τέτοιο, κυκλοφορεί σε όλες τις πλατφόρμες, από pc μέχρι το συχωρεμένο το Atari LYNX". Ο Μάγος, με μηχανικές κινήσεις, έστειλε μαγικές εκρήξεις πάνω στους εχθρούς του καθώς διέσχισε μια γέφυρα. Το μυαλό του ήταν αλλού όμως.

"Το τρίτο βγήκε το 1991, σε μια νέα εποχή όπου ο κόσμος ζητούσε περισσότερα πράγματα. Είχε μερικά περίεργα- για να περάσεις μερικές πίστες, έπρεπε να πάρεις μικρά quests. Όχι τίποτα τρομερό- απλά να μεταφέρεις ένα αντικείμενο από την μία γωνία στην άλλη. Είχε και ισομετρικά γραφικά, γιατί μέσα στην τεχνολογική επανάσταση και του ψευδο-3D, κανείς δεν θα έβρισκε ελκυστικό ένα top-down. Περνάει ο καρός, μεγαλώσαμε κι εμείς...αλλάζουν τα ρεύματα και η μόδα. Είχε και τέσσερις χαρακτήρες ακόμα, οι τέσσερις δεν ήταν αρκετοί πια. Υπήρχε ένας Lizard, ο Stoneman, ο Neptune και ένας ακόμα...".

"Τον Iceman!", ξεφώνησε χαρωπά η Βαλκυρία. "Αλλά είχε και τους παλιούς τέσσερις, μην ξεχνιόμαστε".



"Ε και πολύ αργότερα, το 1999 περίπου, βγήκε αυτό που παίζουμε τώρα, το Legends", συμπλήρωσε ο Βάρβαρος. "Για κονσόλες μόνο, σχεδιασμό νέας γενιάς, με πολλά επίπεδα, abilities και λειτουργίες. Έχει βγει και το Dark Legacy από πρόπερι, με ακόμα περισσότερο περιεχόμενο, όπλα, χαρακτήρες. Χαμός γίνεται. Να τελειώσουμε το Legends και το πιάνουμε και το άλλο ένα χεράκι. Έχει κι άλλους χαρακτήρες, τους Sorceress, Knight, Dwarf και Jester".

"Πώς περνάνε τα χρόνια, ε...", είπε το Ξωτικό. "Από το coin-op και το top-down... τρομερά 3D γραφικά, φοβερά bosses, όπλα και stats που πατούν στα χνάκια των role-playing games. Καμία σχέση. Όλα αλλάζουν. Καλό ή κακό; Σαν Ξωτικό, που ζω χιλιάδες χρόνια, έχω να σας πω μόνο αυτό... δεν υπάρχει καλό και κακό, μόνο η ισοροπία και ο χρόνος. Τα πράγματα κάνουν έναν κύκλο και μέσα στην σοφία αυτού του κύκλου, όλα βρίσκουν την θέση τους".

"Ναι, Ο.Κ.. Δεν κάνεις κι έναν κύκλο από εδώ να βοηθήσει γιατί με έχουν στριμώξει σκελετοί και με κατασπαράζουν;".

Και οι τρεις ορμάνε να βοηθήσουν την Βαλκυρία. Λειτουργούν τέλεια, καλύπτουν ο ένας τον άλλον, αξιοποιεί ο καθένας τα δυνατά του σημεία και φροντίζει παράλληλα να καλύπτει τα τρωτά σημεία του συντρόφου του. Τα δάκτυλα χορεύουν με τα κουμπιά, τα μάτια πιάνουν όλες τις κινήσεις στην οθόνη, υπολογίζοντας κινήσεις, αποστάσεις, νούμερα και δεδομένα και οι τέσσερις ήρωες καθαρίζουν την περιοχή μέσα σε λίγες στιγμές. Και μετά, όταν είναι ώρα να μαζέψουν τους θησαυρούς που μένουν στο έδαφος, τα ξεχνάνε όλα και ο καθένας τρέχει να προλάβει τα περισσότερα.

"Φτηνά την γλιτώσαμε! Τέλος πάντων... τι λέγαμε; Α, ναι. Το coin-op. Για πες, Μάγε...".

"Φεύγω, μάγκες", μουρμούρισε ο Μάγος και άφησε το gamepad κάτω, επιπυρέφοντας στον κόσμο των ανθρώπων κι έγινε πάλι Χρήστος. Παρόλο που ήταν κανονικός άνθρωπος και πάλι, τους αποχαίρησε βιαστικά κι εξαφανίστηκε μέσα σε μια στιγμή, σαν να είχε κάνει κάποιο μαγικό κόλπο.

"Έχω μια στήλη να γράψω".

Χρήστος Ι. Κουβόπουλος

HORIZONS

Empire of Istaria

THE NEXT GENERATION MMORPG

- * PIPE RACES — AND THE OPTION TO PLAY AS A FLYING DRAGON!
- * ENORMOUS CUSTOMISATION OPTIONS
- * MULTI-LAYERED CRAFTING SYSTEM
- * PLAYER-DRIVEN WORLD
- * OPEN-ENDED SCHOOL-BASED SKILL SYSTEM
- * DYNAMIC COMMERCE AND GUILD SYSTEMS
- * FULLY CUSTOMISABLE LAND



WWW.EUROPE.ISTARIA.COM



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



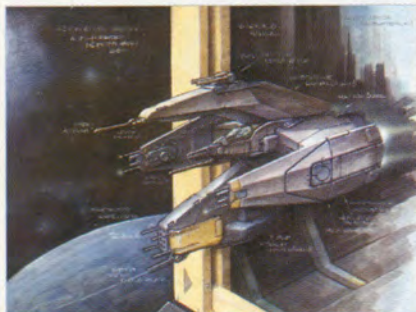
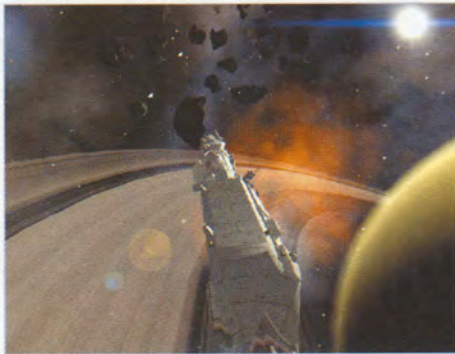
Horizons © 2003 Artifact Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed, operated, hosted and maintained by Artifact Entertainment. Hosted and service provided by Game-Network in the European territory. Powered by the Evolution Engine™. Published by Atari Europe.

ATARI

Η Ανάσταση NEXUS

Τον Αύγουστο, η γερμανική CDV είχε ανακοινώσει ότι το Galaxy Andromeda δεν θα κυκλοφορήσει λόγω περικοπών και οικονομικών δυσκολιών-προβλέποντας ότι το παιχνίδι δεν θα πετύχει καλές πωλήσεις. Σήμερα όμως, το 3D space strategy αναγεννιέται μέσα από τις στάχτες του, μετονομάζεται και ετοιμάζεται...

Να πάμε και λίγο πιο πίσω, για να θυμηθούμε όλη την ιστορία. Το Galaxy Andromeda το είχε αναλάβει αρχικά η Philos Labs- μετά πέρασε στα χέρια της Mithis, περνώντας από αναβολή σε αναβολή (από τα τέλη του 2001 ήταν να κυκλοφορήσει!) και τότε το έλεγαν Imperium Galactica 3. Από Imperium Galactica 3 έγινε Galaxy Andromeda και σήμερα, το NEO του όνομα είναι Nexus και θα κυκλοφορήσει από την HD Interactive που εδρεύει στο Άμστερνταμ. Η ανάπτυξη συνεχίζεται από την Mithis Games στην Βουδαπέστη και είναι ευχάριστο που δεν άλλαξε για τρίτη φορά ο developer του παιχνιδιού.



Συνέδριο BSA

Με επιτυχία ολοκληρώθηκαν οι εργασίες του 50ου ετήσιου Συνεδρίου Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών με θέμα "Υποδομές και Υπηρεσίες για την Ψηφιακή Οικονομία", με την υποστήριξη της BSA Hellas, στα μέσα του Νοεμβρίου. Οι θεματικές ενότητες του συνεδρίου εστίαζαν στη στρατηγική και τα έργα πληροφορικής στην ηλεκτρονική διακυβέρνηση, την στρατηγική ανάπτυξης του e-παιριού και της αγοράς πληροφορικής στην Ελλάδα, καθώς και στην πορεία υλοποίησης του προγράμματος "Κοινωνία της Πληροφορίας".

Στο πλαίσιο της εισήγησής του, ο νομικός σύμβουλος της BSA στην Ελλάδα κ. Δημήτρης Σαραφινός, ανέπτυξε θέματα σχετικά με τη νομοθεσία, τις συνέπειες και τις πρωτοβουλίες προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας και το οικονομικό αντάλλαγμα που αποκτά μέσω αυτής ο δικαιούχος των πνευματικών δικαιωμάτων που αποτελεί το μόνο μέσο για την ανάπτυξη της έρευνας και της παραγωγής νέων πρωτότυπων προγραμμάτων λογισμικού, καθώς και για την ανάπτυξη της ασφάλειας και την εξυπηρέτηση των ήδη υπαρχόντων. Η ανάπτυξη του εμπορικού λογισμικού και η καταπολέμηση της χρήσης λογισμικού χωρίς άδεια θα οδηγήσει στην διάγκωση του κύκλου εργασιών στον τομέα της πληροφορικής, τη δημιουργία νέων θέσεων εργασίας και την αύξηση των φορολογικών εσόδων.

Όπως αναφέρει και η BSA Hellas, το 2002 συνεχίστηκε η πτωτική τάση των ποσοστών πειρατείας στην Ελλάδα, προσθέτοντας έτσι ένα ακόμη θετικό βήμα στην ενθαρρυντική πορεία των τελευταίων 8 χρόνων. Είναι χαρακτηριστικό ότι από το 1994 ως το 2002 το ποσοστό της πειρατείας λογισμικού στη χώρα μας μειώθηκε συνολικά κατά 24 μονάδες, φέρνοντας έτσι την Ελλάδα πιο κοντά στις άλλες χώρες της Δυτικής Ευρώπης. Συγκεκριμένα, το 2002 στην Ελλάδα το ποσοστό της πειρατείας λογισμικού ανήλθε στο 63% (από 64% το 2001), ενώ τα έσοδα από λιανικές πωλήσεις λογισμικού που χάθηκαν εξαιτίας της πειρατείας περιορίστηκαν από 61.412.000 δολάρια (2001) σε 53.674.000 δολάρια (2002).

Υπενθυμίζουμε ότι η BSA είναι η Business Software Alliance, η οποία δραστηριοποιείται διεθνώς κατά της πειρατείας λογισμικού, σε εταιρικά πάντα πλαίσια-όπως αφήνει να εννοηθεί το "Business". Το 63% αναφέρεται σε λογισμικά και εφαρμογές εταιρειών- τα δικά μας ποσοστά, ως οικιακοί χρήστες και gamers, είναι πολύ πιο πάνω- στο 80% και περισσότερο! Τι κάνουμε για αυτό;



Λύσεις στα προβλήματα του KOTOR

Όπως ανέφεραν πολλοί επιδοξοί Jedi Knights, κάποια pc αντιμετωπίζουν προβλήματα με το Knights of the Old Republic. Αρχικά ήταν μόνο φήμες, αλλά επιβεβαιώθηκαν μερικές πολύ συγκεκριμένες περιπτώσεις, όπου συγκεκριμένα configurations πάνε πολύ αργά και κολλάνε ή κάνουν crash και βγάζουν τους εκνευρισμένους παίκτες στο Desktop. Η Bioware απάντησε... Υπάρχουν λοιπόν δύο πιθανές περιπτώσεις τεχνικού προβλήματος: κάποια μηχανήματα που έχουν το chipset της Intel i845 ή i850 με 100MHz FSB (Front Side Bus) κολλάνε και πηγαίνουν πολύ αργά.

Επίσης, τα configurations με Radeon 9600 έκαναν crash στο desktop. Πολύ σημαντικά λάθη-η Bioware επιβεβαίωσε το γεγονός και κυκλοφόρησε σχεδόν αμέσως ένα beta patch. Όσοι λοιπόν είχαν μείνει με την απορία (και τα προαναφερθέντα chipsets και κάρτες να συμπεριφέρονται εκκεντρικά με το KOTOR), τώρα ξέρουν και μπορούν να επισκεφτούν το support της BioWare για περισσότερη βοήθεια (ή δοκιμάστε στο <http://swforums.bioware.com/viewtopic.html?topic=280284&forum=80>).



ΔΙΑΘΕΞΕΤΕ

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

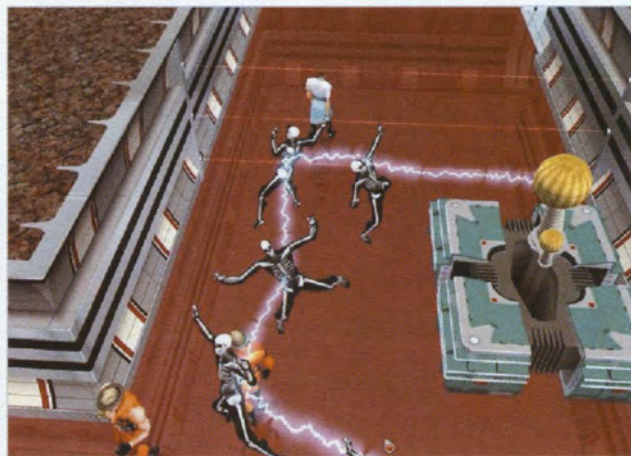
Μόνο με
29€

■ 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 Jewell case)

Dungeon Keeper Kate Archer = EVIL Screenshots!

Την Elixir Studios την ξέρουμε. Είναι η ομάδα που δημιούργησε το μέτριο ως ικανοποιητικό Republic: The Revolution- όμορφες ιδέες και καλή εκτέλεση. Περιμένουμε περισσότερα από την επόμενη προσπάθεια που λέγεται Evil Genius με την υποστήριξη της Vivendi. Το παιχνίδι ΘΑ είναι (και το 'ΘΑ' σημαίνει ότι αργούμε ακόμα...), ένα έξυπνο action με strategy (σαν Dungeon Keeper ένα πράγμα, μπορείτε να το πείτε strategy με αρκετή δράση μέσα του!) που θα πατάει πάνω στο groove ύψος παλιών κινηματογραφικών παραγωγών αλλά 60s. Ή αλά Kate Archer της Monolith. Για να δούμε τι θα δούμε. Μέχρι τότε, πάρτε μια γεύση από screenshots!



Τα Mechs ξανά στο προσκήνιο

Τους MechWarriors τους έχουμε ξεχάσει τελευταία... οι πιλότοι-οδηγοί των τεράστιων ρομπότ έχουν μείνει παραπονεμένοι και τον τελευταίο καιρό παίζουν το MechWarrior4: Mercenaries ξανά και ξανά και ξανά...

Ευτυχώς που υπάρχει η MekTek (www.MekTek.net) που κυκλοφόρησε ένα υπέροχο add-on των 45 MB, γεμάτο απίστευτο υλικό (νέοι χάρτες, όπλα και μονάδες αλλά και πολλές, πολλές αναβαθμίσεις και αλλαγές). Οι παλιοί παίκτες του παιχνιδιού βομβάρδισαν με τις ιδέες και προτάσεις τους, έτσι δεν υπήρχε έλλειψη φαντασία και περιεχομένου. Έγινε ο σχεδιασμός, ο προγραμματισμός και οι δοκιμές και τώρα πια το MekPak One είναι γεγονός. Μια μικρή γεύση...

Εννέα συνολικά θρυλικά Mechs, όπως το Marauder, το Warhammer, το Avatar, τα Blood Asp, Ares, Urbanmech (και Urbanmech IIC), Stalker και Strider. Πέρα από πολλές αναβαθμίσεις στα ήδη υπάρχοντα όπλα, έχουν δημιουργηθεί πολλά ολοκαίνουρια οπλικά συστήματα, όπως τα Heavy Large Laser, Inferno Streak Missile, Hyper Velocity Auto Cannons και Clan Heavy Lasers. Έχουν σχεδιαστεί επίσης και νέοι χάρτες (Exford PRO, Sanddunes PRO, Tumbleweed PRO, Arena 51, Paradise PRO και άλλοι).

Υπάρχει πολύ περιεχόμενο ακόμα και η ολοκληρωμένη λίστα είναι αρκετά μεγάλη- οι φανατικοί της σειράς καλό θα κάνουν να επισκεφτούν την MekTek και να ριξουν μια πιο προσεκτική ματιά.



Ο κόσμος του Matrix ζωντανεύει στο Internet

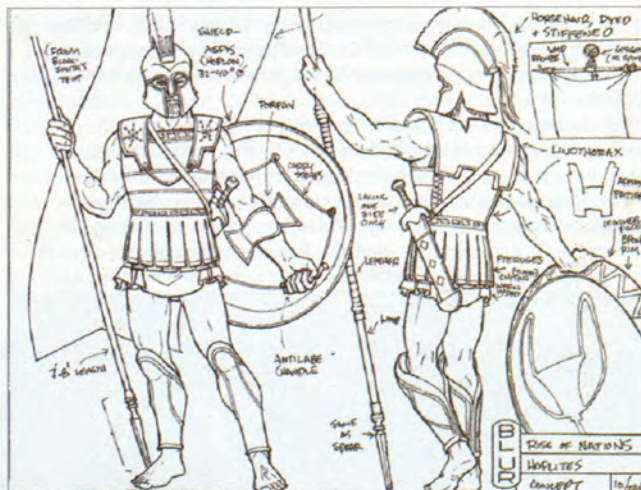
Το Matrix Online είναι... Online! Όχι φυσικά το ίδιο το παιχνίδι-αυτό αργεί ακόμα. Απλά μπορείτε να επισκεφτείτε το site του παιχνιδιού και κυρίως το forum. Να πείτε την γνώμη σας, να ακουστείτε και να δηλώσετε τι περιμένετε και επιθυμείτε. Υπάρχουν κι άλλα όμως...

Υπενθυμίζουμε ότι το Matrix Online της UbiSoft είναι ένα υπό κατασκευή MMORPG, ένα ακόμα από εκείνα τα τεράστια, μαζικά RPG. Ο κόσμος του Matrix είναι ο ιδανικός για ένα τέτοιο παιχνίδι κι ελπίζουμε να μην πάει χαμένη τέτοια ευκαιρία. Οι δημιουργοί της ταινίας έχουν ασχοληθεί πολύ ΚΑΙ με αυτό το παιχνίδι, γράφοντας το σενάριο και τις αποστολές. Υπάρχουν δεκάδες όπλα φυσικά, πολεμικές τέχνες, stealth και bullet time και ένα πλούσιο περιβάλλον πόλης με κοινό κόσμο να πηγαίνει στις δουλειές του, χάρτες και πίστες με παρόμοια ποικιλομορφία (από nightclubs φυσικά, μέχρι εταιρείες, στενάκια, υπόγεια, αποθήκες κτλ). Υπάρχει μεγάλο μέρος της μηχανής που ασχολείται αποκλειστικά και μόνο με τα ρούχα και το cool look του Matrix, το ability system που σας δίνει στιγμιαία κάποια skills που φορτώνονται από το Matrix, μηνιαία updates και πολλά ακόμα. Στο site πάντως θα βρείτε και screenshots, forums, FAQ's και πολλά ακόμα. Έχει ακόμα καιρό, αλλά δεν κάνει κακό να παίρνουμε μια ιδέα. Επισκευτείτε λοιπόν το <http://thematrixonline.ubi.com/US/index.php>.



Rise of Nations: Expansion

Το Rise of Nations της Big Huge Games είναι ένα από τα παιχνίδια που συστήνουμε σε όλους- ίσως λίγο παραπάνω στους αμετανόητους φίλους των καθαρόαιμων strategy. Επικό και αγανές, συνδυάζει RTS με turn-based, δεκαοχτώ έθνη και οκτώ εποχές. Τι άλλο θα μπορούσε να ζητήσει κανείς; Ένα expansion μήπως; Εδώ κάπου μπαίνει η Microsoft Game Studios και η Big Huge Games που μας ανακοίνωσαν ότι θα πρέπει να προετοιμαζόμαστε ψυχολογικά για το expansion που είναι στα σκαριά. Το expansion θα ονομάζεται Rise of Nations: Throne and Patriots και σαν καλό expansion θα προσθέτει πολλά νέα στοιχεία. Επιδραματικά, υπάρχουν έξι νέα έθνη, είκοσι νέες μονάδες, νέα wonders και μια νέα λειτουργία, το Government, το οποίο επιτρέπει σε παλιά και νεοσύστατα έθνη να επιλέγουν ακριβώς τον τρόπο διακυβέρνησης, επηρεάζοντας έτσι μακροπρόθεσμα την συμπεριφορά και την αντίδραση των μονάδων. Τα νέα campaigns αναμένονται κι αυτά να είναι δραματικά και ιστορικά ρεαλιστικά. Το περιμένουμε από κοντά μέσα στην Άνοιξη του 2004- μείνετε συντονισμένοι με τις σελίδες του Computer Games Magazine για πιο αναλυτικό preview μέσα στους επόμενους μήνες.



Metal Tarantino

Ο λόγος είναι για την Black Label Games... Το Kill Bill προβάλλεται εδώ και μερικές εβδομάδες στις κινηματογραφικές αίθουσες και μας εντυπωσίασε όλους με τις μάχες και το ύφος του. Γιατί λοιπόν να μην παίξουμε την Uma με την κίτρινη στολή και την κατάνα στα pc μας; Η Black Label Games έχει συμφωνήσει με την Miramax για τα δικαιώματα εδώ και έναν χρόνο περίπου και υποτίθεται ότι έχει ξεκινήσει τα σχέδια της για την Uma αλλά και για κάτι άλλο που μας περιμένει στο βήθος. Τους Metallica.

Publisher είναι η Vivendi Universal και το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε όλες τις πλατφόρμες- κονσόλες και pc. Φυσικά με τον καιρό μπορεί

να γίνουν μελέτες, αλλαγές και περικοπές και να μην δούμε την Uma στα pc μας, αλλά αυτό θα φανεί με τον καιρό. Υποτίθεται ότι το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει μαζί με το DVD λιανικής, άρα κάπου στα μέσα του 2004, με τον Tarantino να παίρνει ενεργό μέρος στην διαδικασία ως σύμβουλος. Αλλά δεν έχουν διαρρεύσει πληροφορίες, screenshots, art, φήμες... τίποτα! Το πιθανότερο είναι να σημειωθούν καθυστερήσεις ή και ακυρώσεις- κάτι που δεν ευχόμαστε.

Μιας και αναφερόμαστε στην Black Label Games και στα περίεργα παιχνίδια της, να υπενθυμίσουμε και το Metallica: The Game που θα κυκλοφορήσει κι αυτό λογικά στα pc. Αυτός είναι ένας τίτλος που πηγαίνει ακόμα πιο μπροστά και πολύ πιθανό είναι να κυκλοφορήσει στο 2005. Οι φήμες μιλούν για ένα vehicle combat με πολλή δράση και πολλή μουσική, με τους Metallica να γράφουν ένα τραγούδι αποκλειστικά για το παιχνίδι. Αλλά όλα αυτά, μετά βίας φαίνονται στον ορίζοντα. Αν δούμε πάντως την Black Label να σημειώνει πρόοδο και ξεχωρίζει η μορφή της Uma και του Hetfield (άντε και του Ulrich), θα είστε οι πρώτοι που θα το μάθουν!



UT2004 to 2004... screenshots to 2003!



Η Atari ανακοίνωσε ότι το Unreal Tournament θα καθυστερήσει τελικά και ότι θα βγει κάπου μέσα στις αρχές του 2004 και πιο συγκεκριμένα μέσα στον Φεβρουάριο. Ακούγεται λογικό αν το σκεφτείτε...

Όπως και να έχει, για να καθυστερήσει τα πλήθη και τους εξοργισμένους φανατικούς που περίμεναν τα Χριστούγεννα και την Εορταστική περίοδο για να το δουν από κοντά, κυκλοφόρησε μερικά όμορφα screenshots. Υπενθυμίζουμε ότι το UT2004 δεν θα διαφέρει και πολύ από τον προκατόχο του- απλά θα υπάρχει μεγάλη έμφαση στα οχήματα. Θα υπάρχουν λοιπόν άρματα, διαστημόπλοια και ποιος ξέρει τι άλλο. Να αρχίσει το οφθαλμόλουτρο λοιπόν...



Νέοι drivers για Audigy με υποστήριξη για EAX 4.0

Χαράς ευαγγέλια για τους κατόχους καρτών ήχου Audigy (Audigy 1, 2 και ZS). Οι νέοι drivers που μόλις κυκλοφόρησαν από την Creative, παρέχουν υποστήριξη για EAX 4.0. Η νέα έκδοση της τεχνολογίας EAX επιτρέπει την ταυτόχρονη χρήση πολλαπλών environments, επιτρέποντας ακόμα μεγαλύτερο ρεαλισμό και μεταβολές στον ήχο ενός παιχνιδιού. Προς το παρόν, η τεχνολογία αυτή υποστηρίζεται μόνο από το Jedi Academy, αλλά είναι σίγουρο ότι και άλλοι τίτλοι θα ακολουθήσουν, καθώς οι τεχνολογίες της Creative είναι "καθεστώς" για τον ήχο των παιχνιδιών. Οι νέοι drivers δείχνουν ότι δεν πρόκειται να χαθεί εύκολα αυτή η θέση...

**Sound
BLASTER**
AUDIGY 2

Πανακοθήκν... STALKER Oblivion Lost screenshots

Η THQ ετοιμάζει το Stalker της και σιγά-σιγά πλησιάζει η μεγάλη στιγμή. Ολοκληρωμένος ο τίτλος λέγεται STALKER: Oblivion Lost και πρόκειται για ένα first person shooter με λίγο RPG και survival horror σε έναν διαλυμένο Τσερνόμπιλ, όλο ραδιενέργεια και ερείπια. Με άλλα λόγια post-apocalyptic καταστάσεις.

Κυκλοφόρησε λοιπόν ένα τρίλεπτο video από την THQ για να μας τρέξουν τα σάλια λιγάκι. Μπορεί να μην φαίνεται η υπερ-αναπτυγμένη AI που δημιουργεί επί τόπου random καταστάσεις, αλλά είδαμε μερικά πολύ, πολύ, πολύ όμορφα πράγματα. Η μηχανή X-Ray της Ουκρανικής GSC Game World σχεδιάζει με άνεση εξωτερικούς κι εσωτερικούς χώρους με 1.000.000 πολύγωνα στο frame, 60 frames το δευτερόλεπτο. Το παιχνίδι τα πήγε πολύ καλά στην E3 και απέσπασε καλές κριτικές. Κι επειδή το trailer δεν μπορεί να μεταφερθεί αυτούσιο, πάρτε μερικά screenshots για να πάρετε μια ιδέα!

Όχι τίποτα άλλο- αλλά να μην αφήνουμε και το hype από Half Life 2 και Doom 3 να μας κάνει ότι θέλει. Βγαίνουν κι άλλα πανέμορφα FPS.



ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΕΙΣ ΟΤΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΚΑΤΑΝΟΗΣΕΙΣ.



**ΕΞΑΠΟΛΥΣΤΕ ΕΝΑ ΑΠΕΡΙΟΡΙΣΤΟ ΟΠΛΟΣΤΑΣΙΟ ΑΠΟ
ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ EA SPORTS™ FREESTYLE CONTROL.**

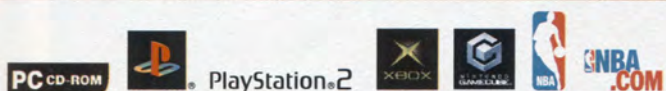
Με το Freestyle θα τροντάξετε το παρκέ. Δημιούργησε άγριες φάσεις κάτω από το καλάθι. Και τώρα με το 10-Man Freestyle, οι παίκτες χωρίς την μπάλα είναι και αυτοί μάχιμοι. Έτσι μπορείς να χρησιμοποιήσεις τους συμπαικτες σου για να νικήσεις τους αντιπάλους σου. Tip it off on the couch or online!
CREATE YOUR GAME.



nbalive2004.com



IT'S IN THE GAME.™



The Secret of the Nautilus

Η ιστορία

Η ιστορία διαδραματίζεται στα βάθη του ωκεανού, κάπου στο κοντινό μέλλον. Είστε ένας νεαρός επιστήμονας εν ενεργεία πάνω στο USS Shark, ένα στρατιωτικό υποβρύχιο οπλισμένο με τα τελευταία επιτεύγματα στην τεχνολογία των sonar. Ψάχνετε μέσα στην άβυσσο για ερείπια που κρύβονται εκεί, για ξεχασμένα ναυάγια και όποια άλλα ίχνη πολιτισμού που μπορεί να βρείτε. Είστε ένας σπεσιαλίστας στην υποθαλάσσια αρχαιολογία, παρ' όλα αυτά η έρευνά σας εμποδίζεται από τον καπετάνιο του USS Shark, έναν άντρα που έχει εμμονή με τα θέματα ασφαλείας και όλες αυτές τις διαδικασίες.

Όταν το sonar επιστρέφει ένα σήμα από ένα μεγάλο μεταλλικό αντικείμενο πείθεστε ότι είστε μπροστά στην ανακάλυψη της ζωής σας. Αντίθετα στις συμβουλές του καπετάνιου, παίρνετε ένα μικρό βαθυσκάφος και φεύγετε για ένα ταξίδι ανακάλυψης, οπλισμένοι με το μαγνητόφωνο τσέπης και το κουράγιο σας. Αράζετε δίπλα στο μυστηριώδες σκάφος και μετά από μεγάλη προσπάθεια καταφέρνετε να παραβιάσετε μια μικρή καταπακτή και μπαίνετε μέσα, αλλά η καταπακτή κλείνει πίσω σας...

Το Secret of the Nautilus είναι ένα adventure game στο οποίο θα εξερευνήσετε το μυθικό υποθαλάσσιο σκάφος του Καπετάνιου Νέμω και θα σας μπλέξει σε ένα μυστήριο που ξεκίνησε στον προηγούμενο αιώνα.

Οδηγίες Εγκατάστασης

Πριν αρχίσετε την εγκατάσταση, βεβαιωθείτε πρώτα ότι έχετε τερματίσει όλα τα περιττά προγράμματα γιατί μπορεί να χρειαστεί να κάνετε επανεκκίνηση στον υπολογιστή σας αμέσως μετά την εγκατάσταση. Αν

τρέχουν κάποια άλλα προγράμματα μπορεί να χαθούν κάποια δεδομένα.

Κατόπιν τοποθετήστε το CD στον οδηγό CD-ROM/DVD. Το πρόγραμμα autorun θα εμφανίσει ένα μενού με κάποιες εντολές. Κάντε κλικ στο NEXT (επόμενο) για να συνεχίσετε. Θα σας ζητηθεί να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο επιλογές Μικρή και Μεγάλη. Η μεγάλη εγκαθιστά περισσότερα αρχεία στον υπολογιστή και διαβάζει λιγότερο από το CD-Rom drive. Με την μικρή συμβαίνει το αντίθετο. Ο προεπιλεγμένος κατάλογος εγκατάστασης είναι C:\Program Files\Cryo\Nautilus. Για να αλλάξετε τον κατάλογο, κάντε κλικ στο BROWSE (Αναζήτηση) και κατόπιν επιλέξτε τον κατάλογο ή τον οδηγό δίσκου στον οποίο θέλετε να γίνει η εγκατάσταση. Κάντε κλικ στο NEXT (Επόμενο) για να συνεχίσετε. Εμφανίζεται η οθόνη Select Program Folder (Επιλογή Φακέλου Προγράμματος). Επιλέξτε τον κατάλογο που θέλετε και συνεχίστε την διαδικασία. Κάποια στιγμή το πρόγραμμα θα εγκαταστήσει μια έκδοση του Direct X (το DirectX8.0a). Στη συνέχεια θα ξεκινήσει η εγκατάσταση του Media Player 7.1. Αν δεν θέλετε να εγκατασταθεί αυτό στον υπολογιστή σας πατήστε το "Cancel" πριν ολοκληρωθεί η εγκατάστασή του. Μετά από αυτό το πρόγραμμα κάνει μερικές ακόμα μικρές εργασίες και ολοκληρώνει την εγκατάσταση.

Αν δεν τρέξει το πρόγραμμα autorun τότε θα πρέπει να ενεργοποιήσετε το autorun ή να κάνετε την εγκατάσταση χειροκίνητα.

Για να εγκαταστήσετε το παιχνίδι χωρίς το autorun απλά βάλτε το CD στο CD drive και κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο Ο Υπολογιστής μου. Στη συνέχεια κάντε διπλό κλικ στο CD drive που βάλατε το CD και στο παράθυρο που ανοίγει κάντε διπλό κλικ στο αρχείο SETUP.EXE.



Για να ενεργοποιήσετε το autorun απλά κάντε δεξί κλικ στο Ο Υπολογιστής μου. Επιλέξτε ιδιότητες από το μενού και στη συνέχεια επιλέξτε Διαχείριση Συσκευών. Στην λίστα με τα CD-drives πατήστε το σύμβολο της πρόσθεσης για να ανοίξει ολόκληρη. Επιλέξτε το κύριο CD drive σας και μετά κάντε κλικ στο κουμπί ιδιότητες. Πατήστε στο ρυθμίσεις και βεβαιωθείτε ότι το κουτί Auto insert είναι τσεκαρισμένο. Αν δεν είναι κάντε κλικ για να γίνει.





Για να κάνετε απεγκατάσταση του παιχνιδιού, απλά κάντε κλικ στο Έναρξη και πηγαίνατε στο μενού του παιχνιδιού. Επιλέξτε το Uninstall. Το παιχνίδι αυτόματα θα αφαιρεθεί από τον υπολογιστή σας. Προσοχή: τα σωσμένα αρχεία και κατάλογοι μπορεί να παραμείνουν στον υπολογιστή σας και θα πρέπει να τα αφαιρέσετε μόνοι σας.

Αν τώρα θέλετε να κρατήσετε τα σωσμένα σας αρχεία, αλλά δεν είστε σίγουροι αν θα σβηστούν ή όχι με την απεγκατάσταση του παιχνιδιού, τότε δεν έχετε παρά να πάτε στον κατάλογο όπου εγκαταστήσατε το παιχνίδι, να τον ανοίξετε και να βρείτε μέσα έναν κατάλογο με το όνομα save. Εκεί μέσα περιέχονται όλα τα αρχεία που έχετε σώσει. Επιλέξτε τον κατάλογο save και κάντε δεξί κλικ. Επιλέξτε αντιγραφή και στη συνέχεια πηγαίνατε σε ένα κατάλογο που θέλετε να κρατήσετε τα σωσμένα αρχεία σας και κάντε δεξί κλικ και επικόλληση.

Ξεκινώντας Κεντρικό Μενού

Μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι θα βρείτε ένα μενού με έξι εικονίδια. Πατώντας το εικονίδιο με τον φωτισμένο γλόμπο αμέσως ξεκινάει ένα νέο παιχνίδι. Το εικονίδιο που έχει τρεις γραμμές με τρία τσεκαρισμένα κουτάκια μπροστά τους σας μεταφέρει στην οθόνη των επιλογών του παιχνιδιού. Το εικονίδιο που έχει ένα τετράγωνο από γράμματα σας μεταφέρει σε μια οθόνη όπου θα δείτε τα

ονόματα των συντελεστών του παιχνιδιού. Το εικονίδιο που έχει ένα φιλμ πάνω σας μεταφέρει σε μια οθόνη όπου μπορείτε να δείτε ξανά όσα βίντεο έχετε δει έως τώρα στο παιχνίδι. Αρχικά είναι άδειο. Το βέλος σας μεταφέρει στο τρέχων παιχνίδι ή μπορείτε να φορτώσετε ένα σωσμένο παιχνίδι. Τέλος, το εικονίδιο με ένα X μέσα σε ένα κύκλο σας βγάζει από το παιχνίδι.

Οθόνη Επιλογών

Στην οθόνη αυτή υπάρχουν πέντε επιλογές. Η πρώτη ορίζει αν θέλετε να βλέπετε υπότιτλους ή όχι στο παιχνίδι. Η δεύτερη ορίζει την ένταση του ήχου και το τρίτο την ένταση της μουσικής. Η επόμενη επιλογή ρυθμίζει την ταχύτητα του παιχνιδιού. Η τελευταία σας μεταφέρει σε μια οθόνη που θα δείτε τους συντελεστές του παιχνιδιού.

Για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη πατήστε το εικονίδιο με το βελάκι.

Το παιχνίδι

Καθώς θα κινήστε στο παιχνίδι, ο κέρσορας θα παρουσιάζεται με διαφορετικούς τρόπους, οι οποίοι δηλώνουν μια συγκεκριμένη ενέργεια την οποία μπορείτε να κάνετε την στιγμή αυτή.

Όταν ο κέρσορας έχει τη μορφή ενός δεξιού χεριού που δείχνει κάτι τότε η ενέργεια που μπορείτε να κάνετε είναι να πάτε προς τα κάτω κάνοντας απλά κλικ στο σημείο που θέλετε να πάτε. Όταν ο κέρσορας είναι ένα αριστερό χέρι που δείχνει τότε μπορεί να ενεργήσετε πάνω σε κάποια αντικείμενα

πάλι κάνοντας απλά κλικ πάνω στο αντικείμενο αυτό. Όταν ο κέρσορας αλλάξει σε χέρι που έχει σηκωμένο τον αντίχειρα σχηματίζοντας το σήμα του "OK", δηλώνει ότι το αντικείμενο πάνω από το οποίο βρίσκεται ο κέρσορας μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Τέλος, αν ο κέρσορας αλλάξει σε ένα χέρι που ο δείκτης και ο αντίχειρας είναι ενωμένοι σαν να πιάνουν κάτι, δηλώνει ότι μπορείτε να πάρετε ένα αντικείμενο ή να το μετακινήσετε.

Τώρα, το σήμα που έχει ένα κεφάλι χρησιμεύει για να εξοπλίζετε τον χαρακτήρα σας. Για να το κάνετε αυτό, πάрте το αντικείμενο το οποίο θέλετε να χρησιμοποιήει ο ήρωας και σαρτέ το πάνω στο κεφάλι. Το εικονίδιο με μια μικρή κοτσόλα σας μεταφέρει στο interface του παιχνιδιού. Τέλος, το εικονίδιο με το σακίδιο είναι εκεί που μπορείτε να αποθηκεύσετε διάφορα πράγματα. Για να το ανοίξετε ή να το κλείσετε απλά κάντε κλικ στο εικονίδιο. Το όνομα του κάθε αντικείμενου που υπάρχει μέσα παρουσιάζεται όταν περνάει ο κέρσορας από πάνω του. Κάντε κλικ σε ένα αντικείμενο για να το πάρετε και να το χρησιμοποιήσετε όπως θέλετε.

PDA (Προσωπική Ψηφιακή Βοήθεια)

Το PDA είναι ουσιαστικά η "Μνήμη" σας στο παιχνίδι. Κάθε φορά που περνάτε μια αποφασιστική πίστα καταγράφεται. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να ανακαλέσετε ή να ακολουθήσετε ξανά τα βήματά σας.

Το εικονίδιο με το βιβλίο είναι το ημερολόγιό σας, όπου καταγράφονται οι σημειώσεις του χαρακτήρα σας. Το εικονίδιο με κάτι που μοιάζει με ραντάρ που στέλνει σήμα (διακεκομμένες γραμμές) είναι το κομπιουτεράκι. Με το εικονίδιο που έχει μια δισκέτα μπορείτε να φορτώσετε ένα παιχνίδι ή να κάνετε backup. Υπάρχουν δύο τρόποι για να κάνετε backup: αυτόματα ή χειροκίνητα, τους οποίους μπορείτε να τους βρείτε στην οθόνη υποδοχής του PDA.

Ο Αυτόματος Τρόπος: Τα αυτόματα backups συμβαίνουν σε σημαντικά σημεία μέσα στο παιχνίδι. Μπορείτε να τα χρησιμο-



Οδηγίες Παιχνιδιού



ποιήσετε χρησιμοποιώντας το εικονίδιο "Load/Save".

Ο Χειροκίνητος Τρόπος: Για να σώσετε το τρέχον παιχνίδι, επιστρέψτε στην οθόνη υποδοχής του PDA. Επιλέξτε το "Load/Save". Επιλέξτε μια θέση για save, μετά κάντε κλικ στο εικονίδιο "Save": Εμφανίζεται στην θέση αυτή η εικόνα της τοποθεσίας που έχετε φτάσει στο παιχνίδι. Μόλις σώσατε το παιχνίδι σας.

Για να φορτώσετε ένα παιχνίδι τώρα, πηγαίνετε στην οθόνη υποδοχής του PDA και επιλέξτε "Load/Save". Επιλέξτε ένα σωσμένο παιχνίδι το οποίο θέλετε να φορτώσετε. Για να σας βοηθήσει το παιχνίδι να επιλέξετε ποιο σωσμένο αρχείο θέλετε, υπάρχουν το όνομα της τοποθεσίας, η ημερομηνία και η ώρα που έχει γίνει το κάθε save. Κάντε κλικ στο εικονίδιο "Load" για να φορτώσετε το σωσμένο παιχνίδι.

Το εικονίδιο που απεικονίζει τον Ναυτίλο σας επιτρέπει να κάνετε σκίτσα και σχέδια των περιοχών που έχετε ανακαλύψει στην περιπέτεια.

Το εικονίδιο που μοιάζει με κομπιουτεράκι είναι ένα digicode.

Το εικονίδιο με το ανοιχτό βιβλίο σας επιτρέπει να ξαναδιαβάσετε αποσπάσματα από όσα βιβλία έχετε ανακαλύψει στην περιπέτεια.

Το εικονίδιο με τις τρεις γραμμές και τα τρία τσεκαρισμένα κουτάκια μπροστά τους



είναι οι επιλογές. Χρησιμοποιήστε την οθόνη υποδοχής για να επιλέξετε τις ειδικές επιλογές στο CD-ROM για: να ορίσετε την ταχύτητα Omni 3D, η οποία εξαρτάται από την απόδοση του υπολογιστή σας. Μπορείτε επίσης να ορίσετε την ένταση της μουσικής, την ένταση των ηχητικών εφφέ, να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε τους υπότιτλους και να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε την επιλογή για βοήθεια.

Το εικονίδιο με το σήμα X μέσα σε ένα κύκλο, σας επιστρέφει στο κεντρικό μενού του PDA.

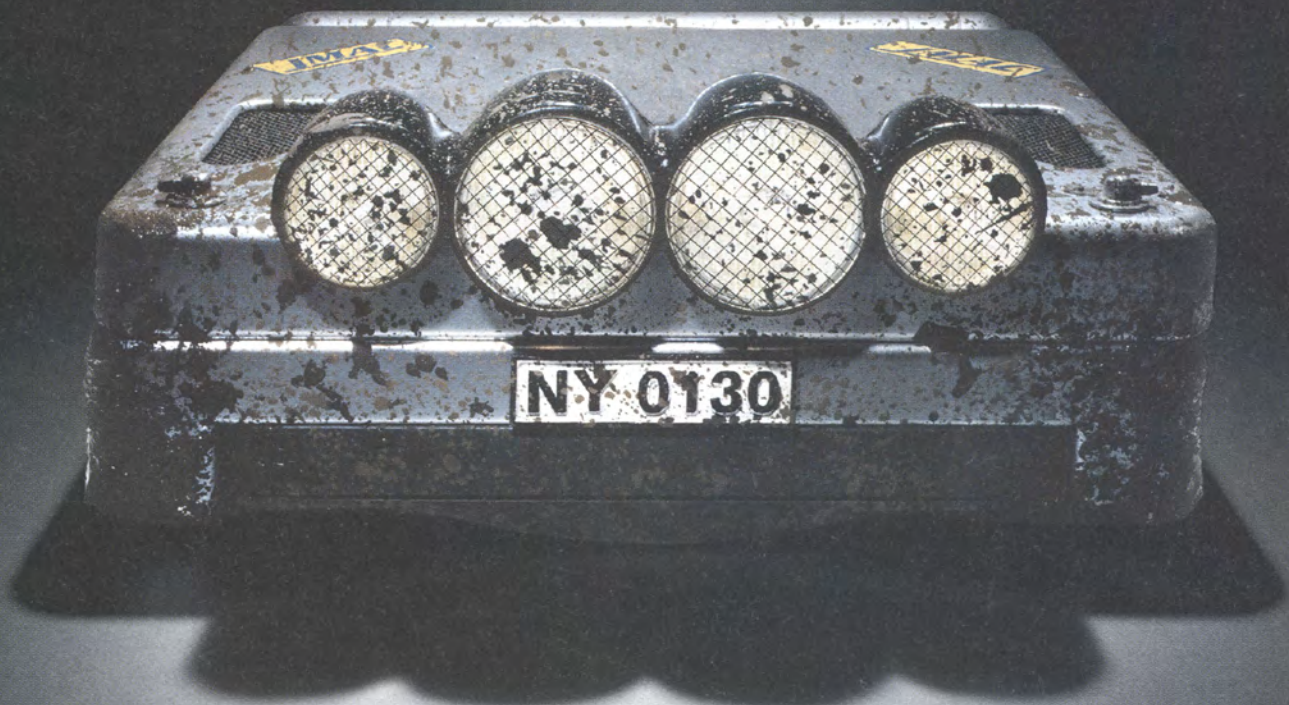
Το εικονίδιο με το ηχείο και το βέλος σας επιτρέπει να ακούσετε ότι ήχους έχουν καταγραφεί μέσα στην περιπέτεια.

Τέλος, το εικονίδιο με το γυριστό βέλος (το οποίο βρίσκεται σε όλα τα μενού) σας

επιστρέφει στο ακριβώς προηγούμενο μενού.

Αυτά είναι όλα όσα χρειάζεστε αρχικά για να παίξετε το παιχνίδι. Το παιχνίδι είναι ένα adventure game, άρα απαιτεί ώριμη σκέψη, αρκετή υπομονή και επιμονή. Σε κάθε μέρος που θα επισκέπτεστε πρέπει να τα εξερευνείτε σπιθαμή προς σπιθαμή. Οι γρίφοι είναι αρκετοί και πολλοί από αυτούς απαιτούν πολύ σκέψη. Μην απογοητευτείτε με την πρώτη δυσκολία. Ψάξτε περισσότερο, πειραματιστείτε με τα αντικείμενα που έχετε βρει και κάποια στιγμή η λύση θα βρεθεί. Ξεκινήστε λοιπόν την μεγάλη αυτή περιπέτεια μέσα στα άγρια και άγνωστα βάθη του ωκεανού και γνωρίστε μέρη που ποτέ σας δεν θα μπορούσατε να επισκεφτείτε. Καλό ταξίδι λοιπόν και προσοχή - όχι στα βαθιά...!





PLAY DIRTY.

Slings mud. Squealing tires.
Fine-tune your car and put pedal
to metal across tough terrain
and through treacherous weather.
There can only be one winner.

TOP GEAR RALLY.
Now on Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP



Κυβερνοαθλητισμός: Τι είναι ακριβώς;

Σε έναν χώρο όπου η έννοια του gaming έχει πάρει, πλέον, το δρόμο του συναγωνισμού και του "ευ αγωνίζεσθαι" δεν πρέπει να μένουμε με τα χέρια δεμένα και τα μάτια στραμμένα. Το e-Sport είναι ένας χώρος για όλους, ένας χώρος ψυχαγωγίας, διασκέδασης, αγωγίας και άμιλλας.

Όλα αυτά, έρχεται να τα καλύψει το ESL. Μια πανευρωπαϊκή διοργάνωση, διαθέτοντας όλη την γκάμα των παιχνιδιών διαδίκτυου. Αλλά από πού ξεκίνησε αυτό, πού έχει φτάσει, τι μελετά γενέσθαι στο προσεχές μέλλον και πως λειτουργεί, είναι κάποιες από τις εύλογες απορίες των κυβερνοαθλητών της Ελλάδος.

Καταρχάς με μια απλή μετάφραση λέμε ότι έχουμε ένα Ηλεκτρονικό Αθλητικό Πρωτάθλημα. Από εκεί ξεκινάει όλα!

Ήδη έχει δημιουργηθεί μία τεράστια βάση δεδομένων με χρήστες-παίκτες του διαδικτύου και αθλητές του μελλοντος. Μέσα από εκεί όσοι έχουν δηλωθεί ως μέλη μπορούν να αγωνιστούν σε όποιο Game εκείνοι επιθυμούν με ένα απλό κλικ (Counterstrike, Warcraft 3, Quake 3, Unreal Tournament 2003, FIFA 2003, Command & Conquer General και πολλά άλλα). Στη συνέχεια με ένα δεύτερο κλικ λαμβάνουν μέρος σε όποια κατηγορία πρωταθλήματος επιθυμούν, για το συγκεκριμένο παιχνίδι, και να προκαλέσουν ή να προκληθούν από τους αντιπάλους τους. Ένας παίκτης μπορεί να δημιουργήσει ομάδα ή και υποομάδες με τις οποίες μπορεί να λαμβάνει μέρος είτε προσωπικά, είτε ομαδικά ανάλογα με την ιδιαιτερότητα του αντίστοιχου Game, αλλά και του πρωταθλήματος. Αυτή τη στιγμή το σύνολο της βάσης διαθέτει πάνω από 300.000 μέλη. Από εκεί έχουν αναπτυχθεί τουλάχιστον 70.000 ομάδες και γίνονται καθημερινά πάνω από 250.000 Games-Αγώνες.

Τα είδη των αγώνων

Αναλυτικά λοιπόν, ένας κυβερνοαθλητής μπορεί να λάβει μέρος σε απλά Ladders, σε Cups, σε Tournaments καταλήγοντας να παίξει σε επαγγελματικό επίπεδο για την διεκδίκηση των χρηματικών επάθλων που αγγίζουν τα 80.000€ ανά περίοδο, καθώς επίσης και να αγωνιστεί με τους καλύτερους. (Mouseports, Advanced Online Losers, Pro-Pain, mortal Teamwork)

Τα Ladders είναι απλές συνεχόμενες προκλήσεις μεταξύ των παικτών, χωρίς χρηματικό έπαθλο, συνήθως.

Τα Cups είναι μεμονωμένος κύκλος αγωνιστικής περιόδου από 1 έως και 4 μήνες, διαθέτοντας χρηματικά έπαθλα για τους νικητές.

Τα Tournaments είναι αγωνιστικές περιόδους μεγαλύτερης χρονικής διάρκειας αναδεικνύοντας νικητές με χρηματικά έπαθλα ή την ευκαιρία να συμμετέχουν σε μεγαλύτερες διοργανώσεις.

Κατάληξη όλων αυτών είναι η επαγγελματική κατηγορία "Pro Series", όπου οι καλύτεροι παίζουν με τους καλύτερους για τα καλύτερα! Και αυτά είναι χρηματικά έπαθλα και πλούσια δώρα.

Δεν πρέπει να παραλείψουμε ότι οι παίκτες μπορούν να παίξουν από όπου εκείνοι πιστεύουν ότι είναι καλύτερα για την αγωνιστική τους. Εκείνο που πρέπει να κάνουν είναι να επιλέξουν αντίπαλο, να τον προκαλέσουν, να δώσουν ραντεβού και αφού αγωνιστούν, να ανακοινώσουν τα αποτελέσματά τους, οπότε κατοχυρώνοντας το αποτέλεσμα, να αποδοθούν οι αντίστοιχοι πόνοι νίκης ή ήττας.

Σε όλες τις περιπτώσεις, όπου υπάρχουν διαφορές, αλλά και για να παταχθεί η δυνατότητα του κλεψίματος (cheating), παρακολουθούνται τα demos που ανεβάζουν στην σελίδα του ESL, οι διαγωνιζόμενοι και οι αντίστοιχοι κριτές, οι οποίοι βρίσκονται στην διάθεση των παικτών για όποια

απορία ή τυχόν διευκρίνιση, αφορώντας το σύστημα, την αγωνιστική ή διαφωνίες μεταξύ παικτών.

Συνεπώς, στο σύνολο του συστημάτος λειτουργίας του ESL δεν υπάρχουν μόνον οι επιβραβεύσεις, αλλά και οι ποινές, για εκείνους που επιχειρούν να εξαπατήσουν τους συναθλητές τους για να κερδίζουν με αθέμιτα μέσα τους αγώνες.

Προχωρώντας στην αναφορά μας, πρέπει να πούμε ότι για κάθε χώρα της Ευρώπης έχει δημιουργηθεί ξεχωριστή περιοχή στην σελίδα του ESL www.esl-europe.net και από εκεί προχωρά την εξελιξή του ο παίκτης για την πανευρωπαϊκή, πλέον, διακρίση.

Στην χώρα μας αποκλειστικός αντιπρόσωπος για το ESL είναι η Reload Entertainment, μια εταιρεία απόλυτα συμφασμένη με τα e-Sports στον Ελλαδικό χώρο. (www.esl-europe.net/gr, www.reload.gr)

Φυσικά μέσα στο σύνολο των προσφορών της σελίδας είναι και η online παρακολούθηση των αγώνων και των Events, που γίνονται κατά καιρούς, μέσα από τη βάση δεδομένων υπάρχει η δυνατότητα απόκτησης "Premium

Account", ειδικοί λογαριασμοί που προσφέρουν επιπλέον υπηρεσίες, όπως η συμμετοχή σε πρωταθλήματα ανά την Ευρώπη, διακοπή των διαφημιστικών Banner, ανάλυση των αγώνων, ενημέρωση μέσω SMS και πολλά άλλα που συνεχώς αναπτύσσονται και βελτιώνονται.

Έτσι λοιπόν, εύκολα αντιλαμβάνεται κανείς ότι δεν πρόκειται για κάτι σύνθετο αλλά, για την απόλυτη κυριαρχία στο χώρο του Gaming. Το Site είναι ανοικτό για όλους και μπορεί να λύσει κάθε απορία των Gamers.

Η Reload Entertainment βρίσκεται στην διάθεση όλων των ενδιαφερόμενων και συνεχίζει την προσπάθεια της με τοπικούς παράγοντες επιθυμώντας την ανάπτυξη και διεύρυνση του αθλήματος.

Περισσότερες πληροφορίες για μελλοντικά σχέδια, απορίες και ερωτήσεις που προκύπτουν, μπορεί να συλλέξει κανείς από τις παρακάτω σελίδες:

- www.reload.gr
- www.esl-europe.net
- www.esl-europe.net/gr
- www.turtled.de

Η αλήθεια των e-Sports είναι εκεί μέσα!!

Τιτής Πέτρος



για
όλους

Internet

Σημείο
εκκίνησης...

για τις περιπλανήσεις σας στον κυβερνοχώρο

Στο πέμπτο τεύχος του "Internet για όλους"

- ✓ Αφιέρωμα:
Δημόσια Διοίκηση online
- ✓ Δημιουργήστε τις προσωπικές σας σελίδες στο Web
- ✓ Ανακαλύψτε τα μυστικά των μηχανών αναζήτησης
- ✓ Προγραμματίστε τη μέρα σας online
- ✓ Πλήρης οδηγός για τις δικτυακές κάμερες (web cams)
- ✓ Εξαφανίστε τις διαφημίσεις pop-up
- ✓ Γρήγορα και εύκολα downloads
- ✓ Δώστε τέλος στα ενοχλητικά διαφημιστικά emails
- ✓ Τα καλύτερα προγράμματα ηλεκτρονικής αλληλογραφίας
- ✓ Πολλοσέλιδος 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

Ειδικό
8σέλιδο
ένθετο
Quickstart
ο απόλυτος οδηγός
για πρωτάρηδες!



Κυκλοφορεί 15 Δεκεμβρίου

Γνωρίστε το Internet με τον πιο εύκολο τρόπο!

DOOM 3™

Αποκλειστική Ανάλυση και Μελέτη

Με το Doom 3 έχουμε ασχοληθεί ξανά, καλύπτοντας τα βασικά: το σενάριο, το gameplay, τα επίπεδα, τους κακούς, τα όπλα. Και κυρίως, την υπέροχη μηχανή γραφικών της id και την νοοτροπία του John Carmack. Καθώς όμως πλησιάζει ο Απρίλης, θεωρήσαμε πρόπον να ασχοληθούμε με το Doom 3 σε ένα άλλο επίπεδο. Να βουτήξουμε μέσα του. Η id επέλεξε ένα περιοδικό από κάθε χώρα για να αναμεταδώσει τα τελευταία δεδομένα και τις εικόνες- στην Ελλάδα, αυτό το περιοδικό ήταν το Computer Games Magazine. Όταν θέλουμε κάτι, το κάνουμε.

CGM και DOOM 3

Πέρα από τις αποκλειστικές εικόνες που βλέπετε σχετικές με σχεδιασμό και ανάπτυξη που μας εφοδίασε η id- την οποία και θερμά ευχαριστούμε που μας προτίμησε- έχουμε και μια αποκλειστική συνέντευξη με τρεις πολύ σημαντικούς κυρίως από την id. Είναι οι Tim Willits (επικεφαλής σχεδιασμού), Robert Duffy (προγραμματιστής) και Todd Hollenshead (διευθύνων σύμβουλος). Τους ευχαριστούμε κι αυτούς. Δηλώνουμε ικανοποιημένοι για την αποκλειστική ειδική παρουσίαση. Επειδή όμως είναι πολλά αυτά που μας είπαν, θα κάνουμε μια... αποσπασματική "αναμετάδοση" για να μείνουμε μέσα στις τέσσερις σελίδες και να μην ξεφεύγουμε από τα πιο σημαντικά δεδομένα.

Ο Tim Willits μίλησε για τον John Carmack και το αρχικό όραμα που είχε όταν έφτιαχνε το πρώτο Doom, στις αρχές της δεκαετίας του 90. "Ήθελε ένα τρομακτικό παιχνίδι με αληθινά τρομακτικά πλάσματα και καταστάσεις. Και μπορεί η τεχνολογία του πρώτου Doom

να ήταν επαναστατική για τότε, και μπορεί το παιχνίδι εκείνο να έμεινε στην ιστορία, αλλά το αληθινό όραμα θα ζωντανέψει στην πραγματικότητα, τώρα, στο Doom 3, όπου η όλη εμπειρία είναι τόσο πειστική που ανταγωνίζεται τις ταινίες με computer graphics. Υπήρξαν βέβαια περιορισμοί, ακόμα και όταν είχαν την τελευταία λέξη της τεχνολογίας στα χέρια τους, αλλά δεν παρέκκλιναν πολύ από τον αρχικό τους στόχο. Αξιοποιήθηκε το ρεαλιστικό σύστημα φωτισμού, το μοντέλο φυσικής, οι σκιές με δυναμική, ο εξακάλανος ήχος και μια τεχνολογία στους renderers που δίνει βάθος παντού. Με τα εργαλεία αυτά, οι σχεδιαστές και καλλιτέχνες έχουν φτιάξει έναν κόσμο που θα σας ρουφήξει μέσα του".

Ο Tim Willits συνεχίζει, υπερήφανος για τη μηχανή γραφικών που θεωρεί πρώτη και καλύτερη, για τα physics, το interactivity, την χρήση του εξακάλανου ήχου για τρομακτικές καταστάσεις και, πάνω από όλα, την πίεση, το άγχος και τον ψυχολογικό φόβο ενός



Μια απλή επίδειξη για τα μοντέλα. Ένα μοντέλο με λίγα πολύγωνα (low-poly) μπορεί με εξυπνο τρόπο να φαίνεται high-poly, σαν να αποτελείται δηλαδή από πολλά πολύγωνα. Το αριστερό μοντέλο είναι high-poly, αποτελείται από 250.000 πολύγωνα! Αυτό το μοντέλο χρησιμοποιείται για να καλυφτεί με το δέρμα, τα textures τα οποία περνάνε από τον renderer πολλές φορές για να εξομαλυνθούν πέρα για πέρα. Αυτό ακριβώς το "δέρμα", έρχεται και κάθεται μετά πάνω στο μοντέλο που βλέπετε στη μέση- το low-poly με τα 1.400 πολύγωνα. Το μοντέλο δεξιά είναι in-game, όπως θα το δείτε στο παιχνίδι. Είναι το τελικό αποτέλεσμα ενός μοντέλου των 1.400 που μπορεί να γίνει rendered σε real-time- αλλά μοιάζει με ένα μοντέλο των 250.000 που υπό κανονικές συνθήκες θα μπορούσε να σχεδιαστεί μόνο ως pre-rendered. Με δύο λόγια, έχουμε ποιότητα που θα βλέπατε σε μια ταινία με pre-rendered graphics, που τρέχει όμως σε real-time.

"αργού" shooter. Περιγράφει μια σκηνή που ανατριχιάζει: καθώς περπατούσε σε μια περιοχή, τα φώτα σβήνουν παντού. Απόλυτο σκοτάδι. Κάτι ακούγεται να σέρνεται στο ταβάνι. Τραβάει τον φακό... αλλά έτσι δεν μπορεί να κουβαλήσει το μεγάλο όπλο του. Προσπαθεί λοιπόν μέσα στο σκοτάδι να βρει την έξοδο και γύρω του ακούει όλο και πιο δυνατά τους δαίμονες να μαζεύονται. Τους νιώθει σχεδόν μέσα στο δωμάτιο αλλά ακόμα δεν μπορεί να δει τίποτα. Και τότε, χωρίς προειδοποίηση, τα φώτα ανάβουν. Παντού γύρω υπάρχουν δαίμονες. Και πρέπει να βρει έναν τρόπο να μείνει ζωντανός. "Μερικές φορές, απλά η αναμονή του γεγονότος, είναι πιο τρομακτική από το ίδιο το γεγονός".

Για τα τέρατα, δεν απάντησε με ακρίβεια, αφού δεν ξέρει τον ακριβή συνολικό αριθμό και τα δεδομένα ακόμα αλλάζουν. Ούτε για τα όπλα είτε πολλά- για το Soul Cube είπε ότι απλά είναι ένα αρχαίο όπλο που σταμάτησε τις δυνάμεις του κακού πριν εκατομμύρια χρόνια. Σχολίασε όμως το δυναμικό interface και την σχέση αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον, που δεν απαιτεί περισσότερα κουμπιά. "Όταν πλησιάζετε έναν υπολογιστή που ελέγχει φώτα ή μηχανήματα, το όπλο σας χαμηλώνει και εμφανίζεται ένας κέρσορας στην οθόνη. Όταν τελειώσετε, κάνετε ένα βήμα πίσω και σηκώνεται το όπλο πάλι".

Αυτό που μας επιβεβαίωσε είναι ότι η μετάβαση από τον πρόλογο του Doom 3 μέχρι το σημείο όπου όλα πάνε στραβά, θα είναι στο χέρι του παίκτη. Θα μπορούμε αρχικά να εξερευνούμε τα γραφεία, να μιλάμε με κόσμο, να μαθαίνουμε πληροφορίες για τα διάφορα πειράματα στον σταθμό και για τους άλλους χαρακτήρες. "Θα μάθετε καλά την βάση και όλα όσα γίνονται σε αυτήν πριν ανοίξουν οι πύλες της Κολάσεως. Κι αυτή η εξερεύνηση γίνεται με τον ρυθμό που εσείς θέλετε. Δεν θα σας πιάσουμε να κάνετε κάτι- σας αφήνουμε να κάνετε τις βόλτες σας πριν να αρχίσει η δράση. Όταν όμως αρχίσουν να έρχονται οι δαίμονες, να περιμένετε τα πάντα. Θα σας στείλουμε σε ένα τρενάκι του τρόμου, όλο αγωνία και φρίκη".

Την σκυτάλη πήρε ο Robert Duffy για να μιλήσει περιληπτικά περί multiplayer και περί toolkit (όλα τα εργαλεία για editing θα δοθούν στο κοινό). Ο Hollenshead σχολίασε περισσότερο το τεχνολογικό άλμα της μηχανής Doom 3, λέγοντας ότι είναι πολύ μεγαλύτερο από εκείνο της Quake 3 και ότι οι υπόλοιποι developers θα αργήσουν λίγο να την αξιοποιήσουν. Εξέφρασε επίσης την απογοήτευσή του για την διαρροή της Alpha version του Doom 3, αλλά δήλωσε ότι δεν τους επηρέασε σημαντικά και ότι δεν τους καθυστέρησε.

Παιχνίδι - Όραμα - Τρόμος

Ο Carmack, όταν ακόμα οραματιζόταν το παιχνίδι που ήθελε να φτιάξει, ήθελε κάτι που να εξερευνεί νέες περιοχές στον τομέα των γραφικών και που να αφήνει εμβρόντητο κάθε άνθρωπο στην οθόνη του. Ήξερε όμως ότι θα έπρεπε να κάνει και κάποιους συμβιβασμούς... "Ένας πολύπλοκος lighting renderer θα πει ότι ο παίκτης δεν μπορεί να μπει σε ένα δωμάτιο γεμάτο με εκατοντάδες

τέρατα και να τα θερίσει όλα σαν στάχτα. Ορίζει όμως μια διαφορετική εμπειρία- ο παίκτης προχωράει πιο αργά, από το ένα πολυσύνθετο μέρος στο άλλο, απορροφημένος σε κοντινές μάχες, με λίγους μα λεπτομερέστατους εχθρούς".

Για τους εχθρούς τα έχουμε ξαναπεί- αλλά αυτό δεν θα πει ότι κάθε φορά που ερχόμαστε πρόσωπο με πρόσωπο με έναν, μένουμε ατάρραχοι. Σκηνές από Hellraiser, από φρικιαστικές εικόνες αίματος και βίας εισέρχονται μέσω της οθόνης. Οι Revenants- φλεγόμενοι σκελετοί με rocket launchers. Τα Pinky demons, με τα μηχανικά πόδια και τα αόμματα κεφάλια. Τα trites, αράχνες με αναποδογυρισμένα, κατακρεουργημένα ανθρώπινα κεφάλια.

Και να υπενθυμίσουμε απλά ότι η αγωνία και η φρίκη, βρίσκουν την θέση τους ανάμεσα στην προσεγγιζόμενη δράση και σε μερικά "έξυπνα", στρατηγικά σημεία. Υπάρχουν μερικά όμορφα στοιχεία στο δρόμο: κάπου βρήκαμε μια διαρροή από τοξικά αέρια, όπου πρέπει να οδηγήσετε έναν γερανό σε ένα πτώμα, να το γραπώσει με την δαγκάνα και να το αφήσετε AKPIBΩΣ πάνω από την τρύπα για να κλείσετε κάπως την διαρροή. Πιο μετά, ένας επιστήμονας προσφέρεται να έρθει μαζί σας, για να τον προστατεύσετε. Μπορείτε να τον πάρετε μαζί- θα κρατάει φακό και θα σας φωτίζει... αλλά είναι ένας παραπάνω μπτελάς, αφού πρέπει να τον προστατεύετε. Είναι δική σας επιλογή πάντως: μπορείτε να τον αφήσετε πίσω. Αλλά θα πρέπει να φροντίσετε εσείς για τον... φωτισμό. Παντού υπάρχουν τέτοιες όμορφες σκηνές. Είναι όλες προκαθορισμένες και φωτίζουν ένα γραμμικό μονοπάτι (το μοναδικό στοιχείο που ίσως θεωρηθεί μειονέκτημα μακροπρόθεσμα), αλλά είναι εξαιρετικές- τόσο στον σχεδιασμό, όσο και στην εκτέλεση.

Doom 3 για πολλούς!

Αρχικά ήταν ξεκάθαρο ότι το Doom 3 είναι αυτό που λένε single-player experience: ότι ο βηματισμός, η ροή του παιχνιδιού, το περιβάλλον, το επίπεδο λεπτομέρειας... όλα αυτά συνθέτουν ένα παιχνίδι που έχει σχεδιαστεί για έναν παίκτη. Κάποιοι βιάστηκαν να κρίνουν ότι θα έχουμε άλλο ένα Max Payne, όπου τέρα από το single-player, δεν υπάρχει τίποτα άλλο, αφού δεν υποστηρίζεται καθόλου το multiplayer. Στο Quakecon 2003 όμως, το Doom 3 του έβαλε τα γυαλιά, αφού επέδειξε τις ικανότητές τους και στα online deathmatches.

Από τεχνικής άποψης (με τα μηχανήματα να τρέχουν στα 2GHz και με GeForce FX), παρόλο που το Doom 3 είναι ένα παιχνίδι με απίστευτα επίπεδα λεπτομέρειας, το frame-rate ήταν παραπάνω από ικανοποιητικό. Το project του multiplayer σκοπεύει σε πιο απλά deathmatches (free for all και 2vs2), ένα Last-man Standing Tournament και ίσως κάποια deathmatches με ελα-





Αυτό το strip είναι από το storyboard του DOOM 3. Η αρχική μορφή ολοκληρωμένου του παιχνιδιού είναι έτσι... εδώ βασίζονται οι σχεδιαστές και οι καλλιτέχνες για να προχωρήσουν. Το συγκεκριμένο strip δείχνει την χρήση ενός πειραματικού τηλεμεταφορέα από τον παίκτη που είναι αναγκαία για να προχωρήσει στο παιχνίδι.

φρώς πιο πολύπλοκα objectives. Τα deathmatches υποστηρίζουν μέχρι τέσσερις παίκτες- φαίνεται λογική η υπόθεση ότι οι χάρτες που θα βγουν θα είναι λίγοι και μικροί και καλοί (όπως άλλωστε φαίνεται να είναι και η γενικότερη νοοτροπία του Doom 3 σαν παιχνίδι).

Υπήρχαν μερικά νέα power-ups όπως το Combat armor που δίνει 50 παραπάνω μονάδες στην θωράκιση, τα armor shards (δίνουν μόνο πέντε), health packs, πυρομαχικά κι όπλα. Από όπλα είδαμε το κλασικό πιστόλι, τα shotgun- machinegun- plasma gun (ελαφρώς αλλαγμένο)... τα chaingun, BFG και το Soulcube (που θα υπάρχει μόνο στο single-player εξάλλου) δεν εμφανίστηκαν. Το πιο σημαντικό όμως ήταν το Berserker- το power-up κλειδί που βρίσκεται σε μια κεντρική εξέδρα, μετά από πολλές παγίδες και άλματα. Το berserker σας κάνει να στριγκλίζετε μανιακά (αυτό και μόνο παγώνει το αίμα των αντιπάλων!) αλλά επίσης διπλασιάζει ταχύτητα-υγεία, και δίνει την ικανότητα να σκοτώνετε με ένα χτύπημα όταν χρησιμοποιείτε τις γροθιές σας, αφού πολλαπλασιάζει την ζημιά σε κοντινά χτυπήματα επί 30! Για να το φτάσετε όμως, πρέπει να περάσετε διάφορες παγίδες, πλατφόρμες, λείζερ και teleporters, μια αρκετά δύσκολη αρένα εμπόδων.

Το φως έπαιξε κι αυτό μεγάλο ρόλο. Υπήρχε ένας διακόπτης που έκλεινε όλα τα φώτα, ενώ κάθε πηγή φωτός μπορεί να καταστραφεί. Οι φακοί ανοίγουν. Φανταστείτε τώρα ένα μουντό σκιρικό και τους φακούς να κουνιούνται μέσα στο σκοτάδι. Η απουσία του use- όταν πλησιάζετε πολύ ένα usable αντικείμενο, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε με το fire- κάνει το deathmatch ακόμα πιο άμεσο και γρήγορο. Ο ρυθμός ήταν αισθητά πιο αργός, προσεκτικός και καχύποπτος- καμιά σχέση με τα ξέφρενα, μανιακά deathmatches άλλων παιχνιδιών.

Capture the Flag δεν θα υπάρχει- ο Tim Willits (επικεφαλής σχεδιασμού) το ξεκαθάρισε. Είναι συνειδητή απόφαση που έχει να κάνει με την νοοτροπία του παιχνιδιού και δεν έχει να κάνει με περιορισμούς, αδυναμίες ή ελλείψεις από την πλευρά της μηχανής. Είναι πάντως πιθανό να κυκλοφορήσουν τα mods για τους οκτώ παίκτες αρκετά γρήγορα από τους φανατικούς παίκτες. "Αναθέσαμε στην Splash

Damage να κατασκευάσει τους χάρτες, είναι τα παιδιά που έκαναν τόσο καλή δουλειά με το Enemy Territory. Ο προγραμματισμός εξακολουθεί να γίνεται in-house... ο προγραμματισμός των ειδικών εφφέ, του gameplay και όλα αυτά- αλλά αυτοί κάνουν όλο τον σχεδιασμό των χαρτών. Τον χάρτη που δείξαμε στο QuakeCon είναι ένας που ξεκίνησαν αυτοί- τον προχώρησαν μέχρι ένα σημείο και τον ολοκλήρωσαμε εμείς".

Οι φήμες περί έλλειψης multiplayer λοιπόν, έχουν χαθεί εδώ και πολλούς μήνες. Άλλοι βιάστηκαν να βάλουν το Half-Life 2 πάνω από το Doom 3 σε θέματα φυσικής και rag-dolls, βασιζόμενοι στα κλασικά trailers που έκαναν τον γύρο του κόσμου σε 80 λεπτά. Η αλήθεια είναι ότι το Doom 3 απλά διατηρεί μια πιο low-profile στάση. Και ότι τα physics του ίσως να είναι και ανώτερα του Half-Life 2. Οι εκρήξεις από τα rocket launchers στέλνουν τα σώματα να πετάγονται σαν άψυχες κούκλες, τα κουτιά και τα βαρέλια που βρίσκονται διασκορπισμένα σε ένα επίπεδο κινούνται τέλεια. Το μόνο σίγουρο είναι ότι είναι πολύ νωρίς για τις συγκρίσεις που είναι αναπόφευκτο να γίνουν... παρόλο που τα δύο FPS προσφέρουν αρκετά διαφορετικά πράγματα από άποψης gameplay.

Η ιστορία με το hit per rixel είναι εκπληκτική: με λίγα λόγια, οι σφαίρες πήγαιναν πολύ γρήγορα και έπρεπε να αναπτυχθεί ένα νέο σύστημα. Στα μοντέλα λοιπόν, κάθε χτύπημα που δέχεται από εχθρικά πυρά, ανιχνεύεται και καταγράφεται κατά προσέγγιση ενός rixel. Αυτό θα πει ότι οι σφαίρες μπορούν να περνούν αληθινά ξυστά και να μην προκαλούν σωματική βλάβη. Όταν δέχετε ζημιά, η θόνη κουνιέται, η όραση θολώνει στιγμιαία και χρειάζεστε μερικά κλάσματα του δευτερολέπτου για να επανέλθετε και να προσανατολιστείτε ξανά. Πολύτιμα κλάσματα όπως ξέρουν όλοι όσοι ασχολούνται με first-person shooters.

Τάδε έφη Carmack

"Όταν κοίταξα για πρώτη φορά αυτά που ήθελα να γίνουν με το Doom 3, υπήρχαν συνολικά πέντε διαφορετικές προσεγγίσεις για το πώς θα γίνει το rendering. Με μερικές από αυτές θα μπορούσαμε να αποδώσουμε ένα στατικό περιβάλλον με πολύ μεγαλύτερη ποιότητα. Δεν είναι υπερβολή ότι μπορούμε να αποδώσουμε φωτορεαλιστικά ένα στατικό περιβάλλον και να κινηθούμε μέσα του. Όταν όμως κόβεις από αλλού ένα αντικείμενο με δυναμική και το κολλάς



Κάποτε ήταν άνθρωπος και δούλευε στην ασφάλεια του UAC- τώρα ψάχνει για αίμα.



Ένα revenant στριγκλίζει καθώς το Imp πλησιάζει.. Πέρα από τα τέρατα που έχει ξαμολήσει, η Κόλαση αλλάζει και το ίδιο το περιβάλλον του σταθμού.



Αυτά τα καρέ δείχνουν μέσα από screenshots του παιχνιδιού την δύναμη της physics engine. Η πλατφόρμα με τις δοκούς και τα κουτιά σπάζει και όλα πέφτουν στο κενό. Ο κόσμος του Doom 3 είναι γεμάτος με τέτοια εντυπωσιακά σκηνικά.

σε αυτό το στατικό σκηνικό, φαίνεται ξεκάθαρα ότι κινείται σε διαφορετικό επίπεδο. Υπάρχει το κομμάτι που κουνιέται και το περιβάλλον. Θεώρησα λοιπόν ότι είναι πιο σημαντικό για την τεχνολογία των παιχνιδιών (που έχει να κάνει με την αλληλεπίδραση των αντικειμένων), να ακολουθήσουμε μια άλλη κατεύθυνση. Αντί να κυνηγήσουμε την απόλυτη λεπτομέρεια σε ένα παιχνίδι, να ενδώσουμε όλον τον φωτισμό, όλες τις επιφάνειες- κι αυτό είναι το δυνατό σημείο στο Doom 3. Αυτή ήταν λοιπόν η βασική απόφαση που έπρεπε να γίνει. Τώρα που το θυμάμαι εκείνο το σημείο, πιστεύω ότι οι αρχικές αποφάσεις και το αρχικό προσχέδιο της τεχνολογίας ήταν τελειες- περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι που έχω φτιάξει. Κοιτώντας την κατάσταση σήμερα, υπάρχει μια ξεκάθαρη πορεία.

Θυμάμαι μια μελέτη κάποιου που μιλούσε για 500 περάσματα σε ένα pixel- κανείς δεν είχε πάρει στα σοβαρά έναν τέτοιο, απίστευτο αριθμό. Αλλά ένα pixel στο Doom 3 μπορεί να έχει 80 textures πάνω του. Έχει βέβαια σχέση αν η απόδοση βασίζεται εξ'ολοκλήρου σε μαθηματικούς υπολογισμούς, αλλά μπορεί να έχει μέχρι και εφτά textures ανά πηγή φωτός σε κάθε επιφάνεια. Μπορούμε να έχουμε μια επιφάνεια με τρεις πηγές να ρίχνουν φως πάνω του, δηλαδή 21 textures και μπορούμε να έχουμε τρία επίπεδα αντικειμένων να σχεδιάζονται πιο πίσω- και ενδιάμεσα να έχουμε 50 επίπεδα σκιών. Συνολικά, αυτή την στιγμή, μπορούμε να έχουμε 100 λειτουργίες σε κάθε pixel. Ξαφνικά λοιπόν, βλέπουμε ότι τα 500 στρώματα δεν είναι και τόσο μακριά- ίσως μία ή δύο γενιές ακόμα."

Αναλύοντας τα αριθμητικά δεδομένα, να αναφέρουμε σε αυτό το σημείο και το μάξιμουμ όριο των frames per second, το οποίο θα είναι εξήντα (60). Κι αυτό, γιατί η εξομοίωση κίνησης τρέχει στα 60hz- αυτό θα πει ότι ακόμα και αν γινόταν πιο γρήγορη η απόδοση, απλά θα έπεφταν στην οθόνη τα ίδια ακριβώς frames. Αν θυμάστε οι παλαιότεροι, στο Quake 3 όπου δεν είχε επιβληθεί αυτός ο περιορισμός, σε ορισμένα σημεία μπορούσατε να κάνετε κάποια άλματα μόνο σε συγκεκριμένα framerate. Στο Doom 3 όμως, ανεξάρτητα από το framerate, οι κινήσεις θα είναι πάντα συγχρονισμένες.

Ο Carmack ξέρεει πολύ καλά την θέση του στην αγορά. Όταν τον

ρώτησαν αν μια ομάδα ερασιτεχνών μπορεί να τα καταφέρει σήμερα, ο Carmack ομολόγησε ότι δεν υπάρχει πολύς ελεύθερος χώρος κι επιλογές για έναν μικρό developer. Ένας ερασιτέχνης δεν μπορεί να ανταγωνισθεί έναν εδραιωμένο developer του χώρου, σε μια κατηγορία παιχνιδιών που έχει μελετήσει, με μεγαλύτερο επιτελείο, προϋπολογισμό και περισσότερο χρόνο. Από την άλλη μεριά όμως (συνεχίζει ο Carmack) μπορούν να βρουν μια θέση για να γεμίσουν μέσα στον χώρο, να ασχοληθούν με ένα νέο είδος ή να μελετήσουν παιχνίδια για πλατφόρμες με μικρότερο χρόνο παραγωγής (όπως το Game Boy Advance για παράδειγμα).

Τι δουλειά όμως έχει ο Carmack, ο βασιλιάς των γρήγορων deathmatches, με ένα αργό, γραμμικό, single-player; Η απάντηση, αφοπλιστική και βαθυστόχαστη, έρχεται από τα ίδια τα χείλη του lead programmer: "Ποτέ δεν εκτιμούσε αληθινά τις ομαδικές δραστηριότητες... ούτε στην αληθινή ζωή, ούτε στα παιχνίδια". Εξάλλου, πιστεύει ότι σε ένα ομαδικό παιχνίδι, μόνο οι μισοί θα κερδίσουν στο τέλος. Οι άλλοι μισοί, όταν τελειώσει το παιχνίδι, μένουν στεναχωρημένοι και με μια αίσθηση πικρίας. Στο single-player, όλοι κερδίζουν!

Ο Carmack σχολίασε και σε σχετικά πρόσφατη συνέντευξη που είχε οργανώσει ο N'gal Croal (αρχισυντάκτης τεχνολογίας στο Newsweek) άλλα τεχνολογικά projects, όπως το Metaverse, μια ιδέα που τον είχε απασχολήσει πριν καταπιαστεί με το Doom 3.

Πρόκειται για ένα online environment γενικής χρήσεως, ανοικτό για όλους τους χρήστες. Αλλά φάνηκε περιορισμένη η οικονομική αξιοποίηση και αποφάσισε να μην ασχοληθεί- αν κι εύχεται να το κάνει κάποιος. Σχολίασε την υπερβολική καθυστέρηση που έχει σημειωθεί στην ανάπτυξη συσκευών input/output, λέγοντας ότι τα γυαλιά Virtual Reality είναι αναγκαία να αναπτυχθούν και να τους δοθεί μια δεύτερη ευκαιρία. Φάνηκε ενθουσιώδης επίσης στην τεχνολογία και την κάμερα που θα μας επιτρέπει να προβάλλουμε τα πρόσωπά μας στους ήρωες των παιχνιδιών.

Τα άλλα σχέδια του Carmack; Αν όλα πάνε καλά, η ομάδα μηχανικών του ελπίζει μέχρι το τέλος του χρόνου να έχει ολοκληρώσει το project της επανδρωμένης υπερηχητικής πτήσης. Και μεθεπόμενος στόχος (για το 2005) είναι η κατασκευή σκάφους για διαστημική πτήση.

Άστα αυτά, John, δώσε μας το Doom 3!



Μεγάλη λεπτομέρεια σε αυτή την σκηνή: κάθε πόδι αγγίζει κάθε επιφάνεια σκαλιού όπου σπιρτζεται. Το τέρας δεν "αιωρείται" απλά πάνω στις σκάλες σαν σύνολο.



Στο multiplayer, ένας παίκτης αδειάζει το plasmagun σε έναν ανύποπτο. Πιο πίσω, βλέπουμε έναν παίκτη να φωτίζει την περιοχή με τον φακό του- προσπαθώντας να προανατολιστεί.



Από αριστερά προς δεξιά: >>> Πλοκάμια... σίμα κατατεθέν του Lovecraft!
>>> Τα γνωστά, αλλόκοτα σχήματα, τώρα και σε τατουάζ!
>>> Άλλο κλασσικό κατασκευάσμα του Κθούλου!

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Σεβασμό στον Lovecraft

Ναι, ναι το θυμηθήκαμε. Μάταια θα ψάξετε σε προηγούμενα τεύχη για να βρείτε κάποιο preview του παιχνιδιού αυτού γιατί εδώ και πολλούς μήνες (χρόνια) φαίνεται να περνάει με δυσκολίες το στάδιο της ανάπτυξης. Οι πληροφορίες ήταν λίγες, οι αμφιβολίες πολλές και τέλος πάντων, το Dark Corners of the Earth ήταν ένα σχετικά παραγκωνισμένο και υποτιμημένο παιχνίδι υπό ανάπτυξη. Τώρα όμως που η ημερομηνία κυκλοφορίας πλησιάζει στο βάθος, καλό θα ήταν να προετοιμαστούμε.

Για τους αμήτους, Cthulhu είναι το όνομα ενός αρχαίου θεού που κοιμάται και περιμένει να έρθει η ώρα που θα καταπιεί τον κόσμο και θα φέρει παντού τον πόνο και το σκοτάδι. Είναι η βασική ύπαρξη στην μυθολογία που επινόησε πριν από εκατό χρόνια ο Howard Phillip Lovecraft, ο πατέρας της λογοτεχνίας κοσμικού τρόμου. Αρχαίοι θεοί με πλοκάμια, έρμηες βίλες, παράνοια και τρέλα, ερευνητές που ζύνοντας μόνο την επιφάνεια του κόσμου αυτού τρελαίνονται, κατάρες, προφητείες και μερικά πλοκάμια ακόμα. Οι μυημένοι, ξέρουν πολύ καλά τι εμπεριέχεται στην όλη μυθολογία και χαμογελούν πονηρά αυτή την στιγμή...

Πλοκάμια και ντετέκτιβ

Ευτυχώς δεν περιμένουμε ένα hack and slash με πολύ αίμα και κομμένα κεφάλια. Το κείμενο του Lovecraft ταραίζει με τον αληθινό του τρόμο, με μια βαριά, gothic ατμόσφαιρα, με κλειστοφοβικές στοές και πάνω από όλα, την παράνοια και την τρέλα. Το παιχνίδι φαίνεται να σέβεται ευλαβικά το έργο του Lovecraft και δεν θα χρησιμοποιεί φτηνά κόλπα, ούτε λουτρά αίματος για να σας τρομάξει. Θέλετε όπλα; Θα απογοητευτείτε... το μεγαλύτερο όπλο θα είναι η θεληση να επιζήσετε. Μην περιμένετε πιο εντυπωσιακά πράγματα από ένα πιστόλι ή ένα πολυβόλο το πολύ. Lovecraft είναι, όχι Duke Nukem. Ο πρωταγωνιστής είναι ο Jack Walters, ένας κλασσικός ήρωας, αστυνόμος που περπατάει σε ένα μονοπάτι της παραφροσύνης. Και τι τον περιμένει...

Ο Jack Walters ξυπνάει. Στο όνειρο που μόλις είδε, βρίσκεται στο μέλλον, σε ένα άσυλο για τους ψυχασθενείς και αυτοκτονεί... άσχημα ξεκινούν τα πράγματα. Στην συνέχεια τον καλούν να ερευνηθεί κάποιες διαταραχές σε μια παλιά βίλα όπου κάτι πιτυρικάδες κάνουν φασαρίες και πυροβολούν αστυνομικούς. Φτάνοντας εκεί, ο Jack βλέπει άφωνος ότι οι νέοι δεν είναι

απλώς ατίθασοι αναρχικοί, αλλά τρελοί αιρετικοί που όχι μόνο τον γνωρίζουν, αλλά έχουν γεμίσει ένα δωμάτιο με φωτογραφίες του. Πώς; Τι; Πού; Υπάρχουν κι άλλες σκηνές απείρου κάλλους... όταν ο John αρχίζει και κατεβαίνει στις υπόγειες στοές και βλέπει τον ανεπίτωτο τρόπο. Μετά από μισή ώρα, τον βρίσκουν αιματοβαμμένο και τρελαμένο. Η ζωή του δεν θα είναι ποτέ η ίδια. Το παιχνίδι τώρα αρχίζει, όταν βρίσκεται αργότερα στο γνωστό Ίνμουθ όπου αρχίζουν οι μεταμορφώσεις.

Όχι απλώς survival horror, αλλά ένα πανέξυπνο παιχνίδι που παίζει με το μυαλό και τις φοβίες. Αυτό περιμένουμε να δούμε. Υπάρχει λίγη δράση και καλή, κάποιοι απλοί γρίφοι αλλά και διάλογοι, αρκετό stealth και πολλή, πολλή, πολλή φρίκη και τρόμος.

Τρέλα και υγεία!

Η Headfirst είχε μια αρκετά δύσκολη δουλειά κι εκεί οφείλονται κυρίως οι καθυστερήσεις. Πρώτα από όλα, προσπαθεί να φτιάξει σωστά το interface που το θέλει λιτό και απλό- δεν υπάρχουν καθόλου ενδείξεις, μπάρες και μετρητές στον οθόνη. Οι πληγές σας φαίνονται από το αίμα που καλύπτει την οθόνη, από τις κόκκινες κηλίδες που αφήνετε πίσω

σας όταν περπατάτε ή πάνω στα αντικείμενα που ακουμπάτε. Τις σφαίρες; Αν υποθέσουμε ότι βρίσκετε κάποιο όπλο, θα πρέπει απλά να θυμάστε πόσες σφαίρες σας έχουν μείνει. Υπάρχουν επίσης τα λεγόμενα insanity effects, ένα νέο σχετικό εύρημα που είδαμε να εφαρμόζεται αρκετά όμορφα στο Eternal Darkness του GameCube. Όταν βλέπετε τρομακτικά πράγματα (πού θα δείτε) η οθόνη θα αρχίσει να θολώνει, να κουνιέται ενώ θα ακούγεται συνεχόμενο βουητό. Αν βρίσκεστε κάπου ψηλά θα αρχίσετε να ζαλιζέστε, αν είστε κλεισμένοι κάπου μέσα σε σκοτάδι, ο χαρακτήρας παθαίνει σοκ. Όλα αυτά δεν είναι απλά εφφέ: επηρεάζονται άμεσα το παιχνίδι αφού ο έλεγχος γίνεται πολύ ευαίσθητος, νευρικός και ασταθής. Θα ακούτε πράγματα που δεν είναι εκεί, ψιθύρους από πίσω σας και άλλα τέτοια ωραία. Μπρρρ...

Το παιχνίδι το περιμένουμε στα τέλη του Φεβρουαρίου, ίσως και του Μαρτίου σε PC και Xbox. Δεν προβλέπεται να υπάρχει multiplayer ούτε κάποιου είδους level editor, αφού το Dark Corners of the Earth μοιάζει περισσότερο με 'εμπειρία' παρά με κλασσικό παιχνίδι. Μέχρι τότε ο Cthulhu θα κοιμάται και θα ροχαλίζει...

Bard's Tale

Ο Βάρδος επιστρέφει... σίγουρα είναι ο ίδιος;

Πριν από λίγο καιρό, ένα βέλος καρφώθηκε στην πόρτα του αρχισυντάκτη. Κρίμα που δεν ήταν ΠΑΝΩ στον αρχισυντάκτη και όχι στην πόρτα του. Τέλος πάντων. Ένας μικροσκοπικός πάμπυρος ήταν τυλιγμένος πάνω του... αρχαίος και κιτρινωμένος, είχε πάνω του γραμμένο το εξής μήνυμα...

Μήνυμα από το χτες

"Η inXile του ευρηματικού Brian Fargo ανακοίνωσε ότι είναι απασχολημένη με την ανάπτυξη ενός νέου Bard's Tale για τα pc και τις κονσόλες. Με δάκρια στα μάτια, συγκινημένοι και ανυπόμονοι περιμένουμε το παιχνίδι που θα λέγεται απλά The Bard's Tale. Υπενθυμίζουμε ότι ο Brian Fargo του Wasteland και του Fallout είναι ο ίδιος κύριος που μια φορά κι έναν καιρό (το 1985), είχε γράψει εκείνο το αξέχαστο, μνημειώδες RPG.

Ο Brian Fargo, που ήταν το μεγάλο κεφάλι της Interplay μια φορά κι έναν καιρό, σχολιάζει: "Μετά από ένα ωραίο διαλειμματάκι από τον χώρο, φόρτισα τις μπαταρίες και ανυπομονώ να φτιάξω και πάλι μεγάλα, καλά παιχνίδια. Η inXile δημιουργήθηκε μαζί με κορυφαία άτομα του χώρου-πιστεύουμε ότι έχουμε ό,τι χρειάζεται για να πετύχουμε: τον τρόπο λειτουργίας ως επιχείρηση, την φιλοσοφία της εντατικής ανάπτυξης πριν την παραγωγή, τη δέσμευσή μας να δημιουργήσουμε μια πλούσια ατμόσφαιρα που να ευνοεί την δημιουργικότη-

τα και το ομαδικό πνεύμα και τέλος, την εμμονή μας να παράγουμε έναν τίτλο την φορά, απαραίτητης ποιότητας".

Πληροφορίες δεν υπάρχουν ακόμα πολλές- η ομάδα χρειάστηκε έξι μήνες για να γράψει διάλογους, χάρτες και αποστολές... Όπως είπε και ο Fargo, δεν τους νοιάζουν τα γραφικά και το interface- αυτά είναι αυτονόητο ότι θα έχουν κάποια δεδομένη μορφή. Αυτό που τους ενδιαφέρει περισσότερο είναι η προσωπικότητα, ένα παιχνίδι σκοτεινό αλλά χωρίς στερεότυπα και σαχλά κλισέ με χρησμούς και Chosen Ones και ήρωες που θα σώσουν τον κόσμο. Η προσέγγιση είναι αρκετά ενήλικη, με καυστικό χιούμορ και έξυπνες ατάκες. Ξέρουμε επίσης ότι το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί μια βελτιωμένη έκδοση της μηχανής του Baldur's Gate Dark Alliance για το PS2 που βρίσκεται απλά πρώτο στις προτεραιότητες... είναι η μηχανή που χρησιμοποιεί και το EverQuest: Champions of Norrath. Η έκδοση για pc ακολουθεί ευθύς αμέσως!"

Ο αρχισυντάκτης κοίταξε το μήνυμα, στράφηκε και κοίταξε τον βοηθό του και τους συντάκτες και άρχισε να αλλάζει. Φούσκωσε, μεγάλωσε, φύτρωσε κέρατα και ουρά και φωτιές βγήκαν από το δάπεδο. "Κάτι μου θυμίζει αυτό! Κάποιος μας κοροϊδεύει! Άχρηστα πλάσματα!", βρυχήθηκε. "Βρείτε τα τελευταία νέα και ενημερώστε με! Αμέσως!"



Προσέξτε το σκυλάκι.

Ο Fargo και ο Βάρδος

Ο Fargo λοιπόν θυμήθηκε ξαφνικά ότι έχει ένα πολύ δυνατό όνομα στην ιδιοκτησία του, το Bard's Tale, έχει το δικαίωμα να το εκμεταλλευτεί, αλλά δεν το έχει κάνει. Οι ομοιότητες όμως τελειώνουν κάπου εκεί- στον τίτλο. Το παιχνίδι θα λέγεται απλά Bard's Tale και, όπως μας διαβεβαιώνει, ΔΕΝ θα είναι το Bard's Tale IV και στην ουσία ΔΕΝ θα είναι σαν το παλιό, καλό PRG.

Παρόλα αυτά, τον Fargo τον θεωρούμε παραπάνω από ικανό να μας αιφνιδιάσει όλους. Ο ίδιος χρησιμοποιεί την λέξη 'fresh' ξανά και ξανά για να περιγράψει το όλο project. Θέλει ο χαρακτήρας του παιχνιδιού να είναι ζωντανός, ζωηρός και φρέσκος, χωρίς να συμβιβαστεί σε προθεσμίες και όρια και πλαίσια. Το σκηνικό παραμένει η γνωστή πόλη της Skara Brae, ένα κλασικό κελτικό περιβάλλον. Και κεντρικός ήρωας είναι ένας Bard, φλύαρος, φιλοχρήματος και φαφλατάς (τα τρία 'φ') που θα μπορεί να καλέσει κι άλλους χαρακτήρες ή πλάσματα κοντά του, ανάλογα με την εμπειρία και το μουσικό του όργανο. Κλασικά- θα ξεκινάτε με ένα μίζερο ποντίκι για βοηθό αλλά αργότερα θα μπορείτε να φέρετε μέχρι και μάγους για να σας βοηθή-

σουν. Έχουν γραφτεί άπειρες ατάκες, όλο καυστικό χιούμορ, εξυπνάδα και ετοιμολογία (όχι άπειρες, γύρω στις 5.000 είναι!).

Και όπως είπαμε, το Bard's Tale σκοπεύει να ισοπεδώσει με το χιούμορ του όλα τα στερεότυπα. Στην αρχή, μπαίνατε σε μια ταβέρνα όπου μαθαίνατε ότι "στο υπόγειο μένουν ποντίκια που αν σκοτώσετε θα πάρετε λεφτά". Πιο κλισέ δεν πάει. Κατεβαίνοντας όμως, βλέπετε ότι τα ποντίκια που θεωρούσατε εύκολη λεία, εύκολα experience points κι εύκολα χρήματα, σας κατακαίει στον εμ, ποπό, γιατί βγάζουν πελώριες φωτιές από το στόμα τους! Πιο μετά γίνεται το αντίστροφο: ετοιμάζεστε για μια φοβερή μάχη με ένα απέθαντο, φρικιαστικό και πανίσχυρο ζόμπι που φυλά έναν θησαυρό, αλλά όταν φτάνετε, το βαριεστημένο ζόμπι δεν έχει όρεξη για μάχη και σας δίνει το μαγικό αντικείμενο!

Συνοψίζοντας: καμία σχέση με την παλιά σειρά του Bard's Tale. Αλλά αυτό δεν θα πει ότι αποκλείεται να μας περιμένει πολύ γέλιο κι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι! Τώρα που ξέρουμε περί τίνος πρόκειται, είμαστε σωστά πληροφορημένοι. Άλλο preview δεν έχει, περιμένουμε για το review. Εντάξει τώρα, κύριε Αρχισυντάκτη, sir;



Now we all know...



Περπατώ εις το δάσος...

Crazy Taxi 3

Ποιοι λεωφορειόδρομοι;

Το Crazy Taxi της Sega ήταν ένας από τους πιο γνωστούς και αγαπημένους τίτλους στα ηλεκτρονικά πριν την ψήφηση του γνωστού, επάρατου νόμου. Όπως και όλα τα καλά arcades, η ιδέα ήταν απλή και διασκεδαστική. Επιλέγετε έναν ταξιτζή (ή ταξιτζού) με διαφορετική ιδιοσυγκρασία και αυτοκίνητο ο καθένας και μετά ξεχύνεστε στην πόλη προσπαθώντας να εντοπίσετε και να εξυπηρετήσετε όσο το δυνατόν περισσότερους πελάτες. Όσο πιο γρήγορα τους πάτε στον προορισμό τους, τόσο μεγαλύτερη η αμοιβή και κατά συνέπεια το σκορ σας. Το εθιστικό και γρήγορο gameplay και τα πολύχρωμα και χαρούμενα γραφικά, εξασφάλισαν στο Crazy Taxi μια θέση στα πιο επιτυχημένα arcades όλων των εποχών.

Στους υπολογιστές έχει κυκλοφορήσει ήδη το πρώτο Crazy Taxi σε conversion από την Acclaim. Για τη μεταφορά της τρίτης συνέχειας (η οποία είχε κυκλοφορήσει μόνο στο Xbox μέχρι σήμερα), το ρόλο του μεσάζοντα παίζει η Empire Interactive. Ουσιαστικά το Crazy Taxi 3 είναι τα Crazy Taxi 1 και 2 με μια καινούρια πόλη και μια χούφτα καινούριους οδηγούς. Θα μπορούσε κανείς να πει ότι πρόκειται για το Crazy Taxi Special Edition και όχι για πραγματική συνέχεια. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχει αρκετό περιεχόμενο. Πρώτα από όλα, οι δύο πόλεις από τα Crazy Taxi 1 και 2 (West Coast και Small Apple) είναι τεράστιες και γεμάτες κρυφές διαδρομές μέσα από τις οποίες μπορείτε να κόψετε δρόμο και να ανεβάσετε το σκορ σας. Επιπλέον, μπορείτε τώρα να χρησιμοποιήσετε τις νέες μανούβρες που πρωτοεμφανίστηκαν στο Crazy Taxi 2 (με πιο σημαντικό το άλμα) και στις υπολοιπές πίστες του παιχνιδιού. Ειδικά στο West Coast, όσοι έχετε κάποια πείρα από το πρώτο παιχνίδι, θα νιώσετε ότι πρόκειται για καινούρια πίστα με τους νέους δρόμους που ανοίγονται. Η τρίτη πόλη (Glitter Oasis) δυστυχώς δεν είναι τόσο καλοφτιαγμένη όσο οι προηγούμενες. Είναι βασισμένη στο Las Vegas και είναι αρκετά εντυπωσιακή οπτικά, αλλά δυστυχώς δεν θα σας προσφέρει τις ίδιες συγκινήσεις.

Γρήγορο και πολύχρωμο...

Στην preview έκδοση που παίξαμε, όλα ήταν όμοια με την έκδοση του Xbox. Η μουσική από Offspring και Bad Company έχει διατηρηθεί (σε format ogg vorbis παρακαλώ) και τα γραφικά είναι σχεδόν όμοια με την ουσιαστική διαφορά ότι στο PC μπορείτε να αναγκάσετε το παιχνίδι να τρέχει με ενεργοποιημένο antialiasing, η έλλειψη του οποίου ήταν το πιο σημαντικό μειονέκτημα στην έκδοση για Xbox. Εννοείται ότι η έκδοση για υπολογιστές υποστηρίζει υψηλότερες αναλύσεις, αλλά θα πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι παιχνίδι αναπτύσσει τρομερές ταχύτητες και αν ανεβάσετε πολύ την οπτική ποιότητα, τότε θα έχετε κάποιες ενοχλητικές πτώσεις στο frame rate. Τα μοντέλα μέσα στο παιχνίδι πλησιάζουν τη σφαίρα του πρωτόγονου (με μοναδική εξαίρεση ορισμένα οχήματα και τους ταξιτζήδες), αλλά αυτό είναι αναμενόμενο αν αναλογιστεί κανείς πόσα πράγματα συμβαίνουν ταυτόχρονα στην οθόνη και την ταχύτητα με την οποία τρέχετε.

Αν και τα γραφικά είναι βελτιωμένα από την έκδοση του Xbox, δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για τον έλεγχο. Αν δεν έχετε gamepad με αναλογικούς μοχλούς ή τιμόνι, ξεχάστε το. Το παιχνίδι με πληκτρολόγιο είναι πραγματικά μαρτύριο. Άλλωστε οι καλοί παίκτες του Crazy Taxi γνωρίζουν ότι το μουσικό για ένα καλό σκορ βρίσκεται στην σωστή χρήση των special maneuvers, οι οποίες είναι σχεδόν αδύνατο να εκτελεστούν με πληκτρολόγιο.

Οφείλουμε εδώ να πούμε ότι στην preview version διαπιστώσαμε κάποια τεχνικά προβλήματα. Σε κάρτες επιπέδου Geforce 2 και κάτω, τα εφέ του καπνού δεν εμφανιζόντουσαν καν στην οθόνη. Στην θέση τους έβγαινε μια λευκή θολούρα. Επίσης υπήρξαν δυο ή τρεις φορές που το παιχνίδι μας πέταξε στο desktop. Αν διορθωθούν αυτά τα προβλήματα μέχρι την τελική έκδοση, τότε το Crazy Taxi 3 θα είναι απαραίτητη αγορά για όσους θέλουν ένα γρήγορο arcade για να περνούν την ώρα τους.



Πιο γρήγορα!



Ξεκινώ ήρεμα!



Εγώ πρώτος!



Εμ! Παιδιά! Είδατε τι ήρθε;



Θα σου κόψω την ουρά.

Final Fantasy XI

PS2 vs PC

Την σειρά του Final Fantasy την ξέρετε- είτε έχετε PlayStation, είτε όχι. Πρόκειται για μια σειρά ιαπωνικού RPG που σε κάθε της κεφάλαιο, οι χαρακτήρες και ο κόσμος είναι διαφορετικός. Το VII είναι ίσως το πιο γνωστό, με τον κακό των κακών Sephiroth. Η μεταφορά στο pc δεν τα πήγε τόσο καλά. Ακολούθησε το VIII με τα Κολέγια Μαγείας, τους Gardens. Η μεταφορά στα pc πάλι δεν τα πήγε καλά- στο PS2 πουλούσε εκατομμύρια και στο pc πολύ, πολύ λιγότερα. Τα επόμενα κεφάλαια δεν έκαναν την μεταπήδηση.

FF online

Το XI είναι κάτι διαφορετικό. Είναι το πρώτο FF που είναι αυστηρώς και μόνο online. Η έκδοση για Windows είναι αναπνευστική- την στιγμή που διαβάζετε τις γραμμές αυτές, έχει ήδη κυκλοφορήσει στην Ιαπωνία και στην Αμερική. Αλλά αν λάβετε υπόψη ότι η Ευρώπη ακολουθεί πολύ μετά από την Ιαπωνία σε τέτοιες κυκλοφορίες και ότι η Ελλάδα ακολουθεί πολύ μετά, τότε δικαίως το FF XI καλύπτεται αναγκαστικά από ένα preview που περιέχει τα στοιχεία και τις πληροφορίες που ακολουθούν. Θα περάσει λίγος καιρός μέχρι να το έχουμε στα χέρια μας και να μπορούμε να παίξουμε. Μέχρι τότε, ορίστε τι έχουμε σαν ορεκτικό...

Για πρώτη φορά λοιπόν στην ιστορία του FF, θα μπορείτε να φτιάξετε εσείς τον χαρακτήρα σας όπως θέλετε- ορίζοντας τα χαρακτηριστικά, τις ικανότητες και το εξωτερικό παρουσιαστικό του. Παίζετε στον κόσμο του Vana'diel που αποτελείται από 100 και παραπάνω μεγάλες πε-

ριοχές, διαφορετικού σχεδιασμού (κάστρα, δάση, πόλεις, έρημους και βουνά). Κάπου στον κόσμο θα έχετε και το δικό σας σπίτι, όπου μπορείτε να αφήνετε αντικείμενα ή να σας παραδίδουν αντικείμενα που αγοράζετε από κάποιο μακρινό κατάστημα. Αργότερα, καθώς ταξιδεύετε σε άλλες χώρες, θα μπορείτε να νοικιάσετε κι άλλα σπίτια (με μέγιστο αριθμό σπιτιού ανά χώρα, το ένα).

Το interface του pc είναι απίστευτα βολικό- παίζετε με ποντίκι με απλές εντολές των δύο πλήκτρων: αριστερό κλικ κάνει επιλογή και κίνηση, δεξί βγαίνει από τα μενού και το wheel αλλάζει όπλα. Το πληκτρολόγιο βοηθάει κι αυτό με αρκετά shortcuts, ειδικά στα Function Keys για να χρησιμοποιείτε γρήγορα συγκεκριμένα αντικείμενα, να στοχεύετε εχθρούς και πάει λέγοντας. Στην οθόνη υπάρχουν ένα σωρό μενού, μετρητές υγείας και μαγείας, η πυξίδα, παράθυρα για chat και mini-map. Ο mini-map δείχνει με κουκίδες διαφορετικού χρώματος τα πάντα- από τέρατα μέχρι χαρακτήρες, που επιτίθενται ή που μιλάνε ή που ψάχνουν για πατέρα. Υπάρχει φυσικά και first person mode, όπου το interface δείχνει την αληθινή του αξία και το φιλικό του πρόσωπο.

Τι επαγγέλλεστε;

Οι κλάσεις λέγονται 'Jobs' από τους δημιουργούς του παιχνιδιού και είναι οι ίδιες που υπήρχαν στο FF V, ξεκινώντας από τις πέντε αρχικά διαθέσιμες (αργότερα θα ξεκλειδώνονται κι άλλες). Υπάρχουν οι Warriors, Monks για τις μάχες σώμα με σώμα και οι White Mages, Red Mages και Black Mages, διαφορετικά είδη μάγων.

Οι πρώτοι έχουν περισσότερα ξόρκια θεραπείας και άμυνας, οι δεύτεροι κάνουν λίγο από όλα και οι τρίτοι είναι οι πιο επιθετικοί κι επικίνδυνοι. Και φυσικά υπάρχουν και οι Thieves για τους πιο ύπουλους. Θα μπορείτε να αλλάζετε 'επαγγέλματα' σε διάφορα σημεία, αλλά και να διαλέξετε και μια δεύτερη 'υπο-κλάση' σε ένα σημείο. Φυσικά (όπως και σε όλα τα μεγάλα MMORPG πια), μπορείτε αν θέλετε να γίνετε αγρότης ή ανθρακωρύχος ή ξυλοκόπος, αφού υποστηρίζεται ένα ολοκληρωμένο σύστημα οικονομίας.

Οι μάχες DEN είναι σε turn-based αλλά σε real-time... λογικό, αν σκεφτεί κανείς τα χαρακτηριστικά του online gaming. Οι νεκροί ανασταίνονται με ένα μικρό αντίτιμο στα experience points ή αν τους αναστήξει ένας περαστικός φίλος. Όπως πάντα, υπάρχουν ειδικοί μηχανισμοί μαγείας και μάχης. Η μαγεία για παράδειγμα έχει τέσσερις σχολές, τις δυνάμεις του πάγου, της φωτιάς, του ανέμου, της γης και του κεραυνού- καθεμία νικάει την άλλη (η κλασική συνταγή του 'πέτρα, ψαλίδι, χαρτί').

Πάντως πρέπει να είμαστε ειλικρινείς... το preview αυτό ίσως να ξενίζει μερικούς, αφού και μικρό σε έκταση είναι και μοιάζει κάπως εκτός χώρου και χρόνου. Η αλήθεια είναι ότι η πραγματική ουσία του κειμένου αυτού (πέρα από μερικές πληροφορίες) έχουν να κάνουν με δύο πολύ σημαντικά γεγονότα. Πρώτον, η NVIDIA συνεργάστηκε πολύ στενά με την Square για την ανάπτυξη της έκδοσης για Windows. Η Square επηλέξε τις GPU της GeForce4 για τον σχεδιασμό και ανάπτυξη του παιχνιδιού της και μάλιστα



ισχυρίζεται ότι μόνο η κάτοχοι καρτών της Nvidia (και μάλιστα της GeForce4 Ti) θα μπορέσουν να απολαύσουν στο μέγιστο όλα όσα έχουν φτιάξει και αξιοποιήσει στο μέγιστο με το αποκλειστικό optimization που έχει γίνει. Αξίζει να πούμε ότι τα πρώτα κομμάτια κυκλοφόρησαν με το σήμα της NVIDIA πάνω (με το "The Best Way to Play"). Δεύτερον, στον κόσμο της Vana'diel θα μπορούν να κάνουν log-on χρήστες pc και παίκτες PS2. Πολύ σημαντικό γεγονός αυτό και αυτά τα δύο σημεία είναι αυτά που μένουν ίσως περισσότερο. Τα υπόλοιπα (που είναι πολλά, γιατί το FF XI φαίνεται αληθινά τεράστιο και πανέμορφο) σε αρκετούς μήνες από τώρα...



Yeeeeehaaaaa!!!

Ποιος άφησε εδώ το αμάσι του;

Terminator 3: War of the Machines

4ος Παγκόσμιος Πόλεμος!

Θα ξεκινήσουμε από την ταινία. Μην πει κανένας ότι δεν την είδε - όλοι την είδαν, μια γιατί ήταν οι καλές αναμνήσεις από το T2, μια γιατί ήταν ο Άρνι μια για όποιο λόγο το είδε ο καθένας. Το ωραίο με την ταινία είναι ότι τελειώνει με έναν πυρηνικό όλεθρο. Όχι δεν έχουμε καταστροφικές τάσεις, αλλά είναι ωραίο γιατί είναι λίγα τα σενάρια που μετά από μια τέτοια καταστροφή υπάρχει και συνέχεια - ή τουλάχιστο έτσι θέλουμε να ελπίζουμε. Η αλήθεια είναι πάντως ότι η συνέχεια ετοιμάζεται. Τίτλος; War of the Machines! Φυσικά δεν μιλάμε για μια νέα κινηματογραφική δημιουργία. Μιλάμε για το νέο παιχνίδι της Atari και της Ουγγρικής Clever που ετοιμάζεται, το οποίο βασίζεται πάνω στον τίτλο (και στην επιτυχία φυσικά) της ταινίας. Η υπόθεση του παιχνιδιού θα παίρνει μέρος λίγο μετά το τέλος της ταινίας και συγκεκριμένα στο έτος 2032, την χρονιά κατά την οποία, σύμφωνα με την ταινία, οι μηχανές κατέκτησαν τον κόσμο. Σε αυτό το αποκαλυπτικό μέλλον οι παίχτες θα πάρουν μέρος στην μεγάλη μάχη ανάμεσα στις μηχανές και στους ανθρώπους. Το παιχνίδι θα αποτελείται από δέκα επίπεδα γεμάτα μεγάλες υπαίθριες τοποθεσίες ή κάποιες άλλες αστικές ή μάλλον

πρώην αστικές αφού πλέον έχουν μείνει μόνο σχεδόν κατεστραμμένα κτίρια. Επίσης, θα υπάρχει και ένα single-player παιχνίδι στο οποίο θα παίζετε τον Schwarzenegger (τον Terminator όχι τον ίδιο τον Άρνι - αυτός πάει για Κυβερνήτης τώρα). Στις πέντε πρώτες αποστολές θα είναι με το μέρος των μηχανών και στις πέντε τελευταίες θα είναι με την πλευρά των ανθρώπων. Φυσικά, θα υπάρχει και multiplayer mode για 2 έως 32 παίχτες όπου θα μπορείτε να παίξετε deathmatch, team deathmatch και domination και ίσως και κάποια άλλα.

Στραίπες του μέλλοντος

Κάθε πλευρά είναι χωρισμένη σε τέσσερα classes το καθένα με ειδικές ξεχωριστές δυνάμεις. Οι άνθρωποι έχουν σχετικά συμβατικά μέσα σε σχέση με τις μηχανές και έτσι είναι τα classes τους. Αυτά είναι: ο medic, ο οποίος θα έχει την δουλειά να γιατρεύει. Ο Scout θα έχει πρόσβαση σε δύο ειδών sniper rifles και η δουλειά του είναι ευνόητο ποια θα είναι. Ο Hunter θα είναι ο βασικός στρατιώτης που θα κάνει όλες τις βρομωδουλειές, αλλά θα μπορείτε να έχετε και τον Heavy Hunter ο οποίος θα μεταφέρει ισχυρά όπλα όπως το plasma rifle, το rocket launcher και το mini-gun. Φυσικά κάθε μονάδα θα έχει δια-

φορετικά hit points, ταχύτητα καθώς και τεχνολογίες. Από την άλλη οι μηχανές δεν έχουν καμία σχέση με τους ανθρώπους. Έχουν το T900, μια μηχανή καταστροφής η οποία χρησιμοποιεί plasma guns. Υπάρχει το Infiltrator class το οποίο μπορεί και παίρνει την μορφή ανθρώπων και μπαίνει μέσα στα στρατόπεδα των ανθρώπων. Η ανθρώπινη μορφή βέβαια θα μπορεί να διαρκέσει μέχρι να πυροβολήσει, οπότε και αποκαλύπτεται η πραγματική μορφή. Το πιο ενδιαφέρον όμως από τα classes θα είναι το FK, ένα μικρό ιπτάμενο σκάφος με πολυβόλα και ρουκέτες το οποίο είναι ικανό να κάνει ελιγμούς ακόμα κι ανάμεσα από κτί-

ρια. Το είχαμε δει και στην ταινία αν θυμάστε καλά. Όσο αφορά τα γραφικά, τον ήχο και κάποια άλλα πράγματα που θα υπάρχουν στο παιχνίδι, όπως τα οχήματα μιας και είναι της μόδας, είναι ακόμα λίγα τα πράγματα που ξέρουμε. Ξέρουμε μόνο ότι το T3: War of the Machines θα περιέχει μια μεγάλη ποικιλία οχημάτων όπως αμάξια και τεθωρακισμένα Humvee για τους ανθρώπους. Ούτως ή άλλως οι μηχανές δεν χρειάζονται "άλλες μηχανές" για να πολεμήσουν. Το παιχνίδι είναι για να κυκλοφορήσει μέσα στις γιορτές. Τότε είναι που θα έρθει η μέρα της Κρίσης και εμείς την περιμένουμε...





Κυριαρχεί το στρατιωτικό θέμα.



Στη ζούγκλα παραμονεύει ο θάνατος.

Far Cry

Οι φήμες

Ένα παιχνίδι που πρόκειται να κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό του οποίου το όνομα έχει ακουστεί σε διάφορες συζητήσεις είναι το Far Cry. Ο λόγος που έχει γίνει θέμα συζητήσεων είναι η μηχανή γραφικών του, η οποία από τα μέχρι τώρα στοιχεία φαίνεται να ανταγωνίζεται την μηχανή του Doom III. Εμείς δεν θα μπορούσαμε να καθίσουμε με σταυρωμένα χέρια στο άκουσμα αυτών των θεμάτων και ψάξαμε αμέσως να βρούμε πληροφορίες για το παιχνίδι αυτό και να δούμε αν όντως τα γραφικά του είναι τόσο καλά.

Για την υπόθεση του παιχνιδιού δεν ξέρουμε πολλά πράγματα πέρα από το ότι το παιχνίδι θα σας μεταφέρει σε κάποιο τροπικό νησί όπου θα πρέπει να αντιμετωπίσετε μια ειδική ομάδα από επιλεκτούς κομάντο μέσα από μια σειρά αποστολών.

Όπως είπαμε όμως στην αρχή, αυτό που μας ενδιαφέρει από το παιχνίδι αυτό, είναι κυρίως τα γραφικά του. Τα είδαμε λοιπόν και μπορούμε να πούμε ότι είναι θαυμάσια. Δεν θα αρχίσουμε φυσικά να συγκρίνουμε με του Doom III αφού δεν έχουμε δει την τελική μορφή κανενός από των δύο. Ο σχεδιασμός των επιπέδων είναι καταπληκτικός και από ότι φαίνεται θα σας μεταφέρει από την πρώτη κιόλας στιγμή μέσα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Τα κτίρια και τα διάφορα αντικείμενα, όπως τα δέντρα, οι βράχοι και πολλά άλλα τέτοια απλά μπορούμε να σας πούμε ότι φαίνονται αληθινά. Αυτό που μας άφησε με ανοιχτό το στόμα είναι τα εφφέ του νερού, καθώς είδαμε με πύση φυσικότητα εμφανίζεται η αναταραχή του νερού, τα κυματάκια αλ-

λά και η αντανάκλαση των γύρω αντικειμένων πάνω στην επιφάνεια του. Πολλές πίστες θα παίρνουν μέρος σε διαφορετικές συνθήκες πέρα από το πρωί και το βράδυ, όπως βροχή, σύννεφα ή ξαστεριά. Όλα παρουσιάζονται πολύ καλά στον ουρανό δίνοντας απίστευτο βάθος στην εικόνα. Βέβαια, κατά διαστήματα, το frame rate είχε κάποιες πτώσεις αλλά αυτές ήταν λίγες και σποραδικές. Τα μοντέλα των χαρακτήρων είναι εξ ίσου λεπτομερέστατα και πολύ καλά σχεδιασμένα, ενώ τα animations τους δείχνουν πλούσια.

Πέρα από τα γραφικά, τα ίδια

Περνώντας στο θέμα του ήχου και της μουσικής μπορούμε να πούμε ότι εδώ δεν μείναμε ιδιαίτερα ικανοποιημένοι, κυρίως από την μουσική. Ο ήχος είναι ατμοσφαιρικός και φαίνεται ότι οι σχεδιαστές κάνουν αρκετά καλή δουλειά για να βελτιώσουν τον ήχο των όπλων. Κάτι το οποίο πιθανότατα θα ενθουσιάσει αρκετούς gamers είναι ότι το παιχνίδι μάλλον θα παρέχει δυνατότητα επικοινωνίας μέσω μικροφώνου. Έτσι, δεν θα χρειάζεται να πληκτρολογείτε να μηνυμάτά σας, απλά να τα λέτε και να τα ακούνε οι άλλοι. Αυτά ακόμα όμως είναι σε αρχικά στάδια και πολλά μπορούν να αλλάξουν.

Το παιχνίδι αν δεν καταλάβετε ακόμα θα είναι ένα FPS. Δρα ο έλεγχος, το gameplay και όλα αυτά που ήρθαν στο μυαλό σας θα είναι μέσα στο παιχνίδι. Τίποτα όμως παραπάνω από τα γνωστά. Μέχρι τώρα τουλάχιστο. Η AI βέβαια είδαμε ότι έχει ένα νέο χαρακτηριστικό. Οι εχθροί πλέον δεν



σταματάνε να σας κυνηγάνε όπως κάνουν στα περισσότερα FPS μετά από ένα σημείο. Αντίθετα σας ακολουθούν μέχρι να σας σκοτώσουν. Δρα θα πρέπει να τους σκοτώσετε όλους ή να καταφέρετε να κρυφτείτε καλά, πράγμα δύσκολο σε ένα FPS. Φυσικά, στο παιχνίδι θα υπάρχουν και διάφορα οχήματα. Αυτό που είδαμε και μας έκανε εντύπωση ήταν ένα Παραπέντε που θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποια στιγμή. Το παιχνίδι φυσικά θα περιέχει και multiplayer mode με όλα τα γνωστά modes που

έχουμε δει μέχρι τώρα στα FPS. Για κάτι παραπάνω δεν υπάρχουν ακόμα πληροφορίες. Τελικά, το Far Cry αντεπεξέρχεται μέχρι στιγμής στις φήμες που λένε για τα γραφικά του. Πέρα όμως από αυτό, όλα τα άλλα στοιχεία δείχνουν ότι πρόκειται για ένα ακόμα κλασσικό FPS σαν όλα τα άλλα, χωρίς ιδιαίτερες καινοτομίες στο gameplay ή στην AI. Εμείς βέβαια, όπως πάντα οφείλουμε να περιμένουμε την τελική έκδοση του παιχνιδιού, η οποία είναι άγνωστο το πότε θα κυκλοφορήσει ακόμα, για να κρίνουμε.



Παιδιά, ώρα για ντίσολ!

Φέτες, φέτες, φέτες!

Teenage Mutant Ninja Turtles

Οι χελώνες επιστρέφουν! Μας νοιάζει;

Η απάντηση στον υπότιτλο, είναι 'ναι!' Σε περίπτωση που δεν τους θυμάστε καλά όμως, υπενθυμίζουμε: ο πράσινος χελώνας με το μπλε μαντήλι και τις δύο κατάνια είναι ο Λεονάρντο, ο "αρχηγός" της καβουκοπαρέας. Ο πράσινος χελώνας με το κόκκινο μαντήλι είναι ο Ραφαέλ, ο μανιακός και τρελός με τα δύο σάι. Ο πράσινος χελώνας με το μοβ μαντήλι είναι ο αυθόρμητος μαστροχαλαστής με το κοντάρι μπο. Ο πράσινος χελώνας με το πορτοκαλί μαντήλι και τα νουντσάκου και τις άπειρες φάρσες κι ανέκδοτα είναι ο Μικελάντζελο. Τέσσερις πράσινες χελώνες. Έφηβοι νίντζα. Κάποτε ήταν χελώνες αλλά μεταλλάχθηκαν- όπως έπαθε κι ο δάσκαλος σένσεϊ τους, ο Σπλίντερ που τώρα πια είναι άνθρωπος ποντίκι.

Πραγματικά απορεί κανείς. Το φαινόμενο με τις χελώνες άρχισε το 1984 με ένα ασπρόμαυρο κόμικ, συνεχίστηκε το 1987 με τα κινούμενα σχέδια και μέχρι να τελειώσει το 1990, όλα τα πιτσιρικάκια, έφηβοι και μεγάλα παιδιά είχαν πάθει την πλάκα τους, ενώ είχαν βγει και παιχνίδια, από τον ZX μέχρι το NES. Μάλλον μανία ήταν γιατί ούτε τα κινούμενα σχέδια

ήταν όμορφα, ούτε σενάριο υπήρχε πουθενά. Το μόνο που έσωζε την σειρά ήταν το πόσο περίεργα κουλ ήταν να...βλέπεις... τέσσερις μεταλλαγμένες χελώνες να σαπίζουν στο ξύλο των αρχι-κακό Shredder και τους Foot Soldiers τους.

Και τώρα γίνεται η αντεπίθεση. Για κάποιον λόγο. Τα νέα κινούμενα σχέδια σαρώνουν τα κανάλια καλωδιακής τηλεόρασης στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού και φυσικά, έπρεπε να φτιαχτεί κι ένα νέο video game. Η Konami θα ξαμολήσει τις χελώνες τις εκτός από τα pc μας, στο Xbox, στα μηχανήματα της Nintendo (GameCube, Game Boy Advance) και στο PlayStation 2. Και μπορεί όλα αυτά να ακούγονται κάπως περίεργα, αλλά αξίζει να ριζούμε μια πιο προσεχτική ματιά.

Βαρέτα-βαρέτα!

Όπως θα δείτε, πρόκειται για ένα απλό, γρήγορο, ξέφρενο action με πολύ, πολύ ξύλο. Αυτό όμως που ξεχώρισε, αυτό που μας έκανε να κοιτάξουμε το παιχνίδι (αντί να το πετάξουμε σε κάποιο ντουλάπι), ήταν τα γραφικά του που χρησιμοποιούν την τεχνική των cel-shaded. Όπως

βλέπετε και από τα screenshots, το σκίτσο έχει αλλάξει ριζικά- δεν είναι εκείνο το νερόβραστο, παιδικό σκίτσο των 90's, αλλά ένα πιο επιθετικό σχέδιο, με πολλές γωνίες. Τα γραφικά είναι πανέμορφα λοιπόν αφού πρέπει να συμβαδίζουν: cel-shaded και με πολλά εφέ που θυμίζουν κόμικ, συννεφάκια που γράφουν KO-POW και KA-BLAAMMMMM στις εκρήξεις και στις σφαλιάρες. Σίγουρα δεν είναι εγκεφαλικός τίτλος, αλλά φαίνεται πολύ, πολύ ζωηρός, πολύ-χρωμος και όμορφος τρόπος να εκδικηθεί κανείς για όλες τις αδικημένες χελώνες του κόσμου.

Πολλές κινήσεις, αμυντικές κι επιθετικές- τόσο με χέρια και πόδια, αλλά και με τα όπλα κάθε χαρακτήρα- αλλά και πολλά combos και ειδικές κινήσεις που θα μπορείτε να 'ξεκλειδώσετε' καθώς προχωράτε. Διαλέγετε χελώνα (άρα και το όπλο σας) και αρχίζετε... οι Foot Soldiers του shredder αρχίζουν να επιτίθενται από όλες τις πλευρές και το ξύλο δεν τελειώνει. Έχετε μία δυνατή και μια αδύναμη επίθεση τις οποίες μπορείτε να συνδυάζετε σε περίεργα combos μέχρι και 30 χτυπημάτων. Στον δρόμο θα βρίσκετε κι άλλα όπλα- όπως τα σουρίκεν, τα



γνωστά 'αστεράκια των νίντζα'. Ουάου- κουλ. Υπάρχουν έξι κεφάλαια και συνολικά 35 επίπεδα- οι πίστες είναι πάρα πολύ όμορφες και η κάμερα ακολουθεί σωστά την δράση- το τελευταίο πράγμα που χρειάζεται ένα τέτοιο ξέφρενο action είναι μια κακή κάμερα, αλλά όπως φαίνεται το TMNT δεν έχει πρόβλημα σε αυτόν τον τομέα. Στο τέλος κάθε πίστας σας περιμένει κι ένα boss για έξτρα ξύλο. Αυτά όλα στο story mode, όπου ένα σενάριο προωθεί τυπικά την δράση και σας μεταφέρει από την μία πίστα στην άλλη. Το Versus είναι μια αρένα όπου μπορείτε να προκαλέσετε την τεχνητή νοημοσύνη ή κάποιον φίλο σας σε μάχη one on one! Εδώ θα μπορείτε να παίξετε και με τους κακούς χαρακτήρες, όχι μόνο με τις τέσσερις χελώνες.

Το παιχνίδι φάνηκε και στην φετινή E3 όπου απέσπασε καλές κριτικές- κυρίως λόγω των cel-shaded graphics. Το περιμένουμε από τον Φεβρουάριο του 2004 και μετά. Turtle power!



Ααα, το Hobbiton.



Σαν πολλοί δε μαζεψήκαμε;

The Hobbit

Κι άλλος Tolkien

Από την μέρα που κυκλοφόρησε η κινηματογραφική επιτυχία *The Lord of the Rings* στις αίθουσες, όλη η αγορά έχει γεμίσει από προϊόντα που βασίζονται στον μαγικό κόσμο του JRR Tolkien. Κούκλες, όπλα, επιτραπέζια παιχνίδια και φυσικά video games. Είδαμε το *Fellowship of the Ring* από την Vivendi, το *Two Towers* και τώρα το *Return of the King* από την EA, καθώς και τα δύο RTS *War of the Ring* και *Battle for Middle Earth*. Μέσα σε όλη αυτή τη μάχη για το "κυνήγι του θησαυρού" μπαίνει και η Sierra μεταφέροντας ένα από τα άλλα βιβλία του Tolkien σε παιχνίδι. Μιλάμε για το *The Hobbit*, το οποίο είναι και το πρώτο βιβλίο που έγραψε ο JRR Tolkien για την Μέση Γη.

Η Sierra σκοπεύει να ακολουθήσει πιστά τα γεγονότα που περιγράφονται στο βιβλίο, εκτός από μερικές αλλαγές για λόγους gameplay, χωρίς όμως να αλλάζει την κεντρική υπόθεση. Η περιπέτεια ξεκινάει όταν ο γνωστός μάγος Gandalf επισκέπτεται την Hobbiton, την πατρίδα των Hobbits όπως όλοι ξέρουμε, για να δει τον φίλο του Bilbo Baggins. Χωρίς να ξέρει τίποτα ο Bilbo, ο Gandalf χαράζει την πόρτα του σπιτιού του Bilbo με ένα περίεργο σημάδι. Σύντομα ο τόπος γεμίζει με Νάνους οι οποίοι προσπαθούν να πάρουν τον θησαυρό που κλάπηκε από αυτούς από ένα κακό δράκο με το όνομα Smaug. Βλέποντας το σημάδι αυτό πιστεύουν ότι είναι το σπίτι ενός ικανότατου κλέφτη. Ο Gandalf προτείνει να πάρουν μαζί τους τον κοντοπίθαρο κλέφτη για να τους βοηθήσει. Χωρίς

πολλή σκέψη ο Bilbo δέχεται και ξεκινάει μια περιπέτεια που θα αλλάξει την ιστορία της Μέσης Γης.

Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν φτιαχτεί έτσι ώστε να μοιάζουν ακριβώς με τις περιγραφές του βιβλίου, από τις καταπράσινες και γεμάτες λουλούδια πλαγιές του Shire μέχρι τις σκοτεινές σπηλιές του Misty Mountain και τα επικίνδυνα πυκνά δάση του Mirkwood. Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι επίσης πολύ όμορφα σχεδιασμένοι με πολύ καλά animations και τα εφρέ είναι αρκετά όμορφα με πολύ καλό φωτισμό. Βέβαια, επειδή το παιχνίδι πρόκειται να κυκλοφορήσει και για PC αλλά και για κονσόλες, τα texture και τα πολύγωνα θα είναι αρκετά φτωχά.

Παιδικό, όμορφο και ακριβές

Το παιχνίδι θα είναι ένα action/adventure τρίτου προσώπου με πολλά στοιχεία από ένα platform game. Ο σχεδιασμός των επιπέδων αλλά και όλων των υπολοίπων θα είναι με ένα παιδικό στιλ έτσι ώστε να τραβήξει και μικρούς σε ηλικία παίκτες. Αυτό δυστυχώς, θα έχει ως αποτέλεσμα να μην υπάρχουν ιδιαίτερα δύσκολοι γρίφοι, ούτε άλλες δυσκολίες, καθώς και οι μάχες θα είναι πιο απλές χωρίς αίμα και πολύ βία. Το τελευταίο δεν είναι απαραίτητα κακό, αλλά λίγο δύσκολοι γρίφοι δεν θα βλάψουν το παιχνίδι.

Το παιχνίδι ουσιαστικά θα χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο πρώτο ο Bilbo θα έχει μαζί του ένα μικρό μπασιτόνι το οποίο θα το



Δε κοιτάς λίγο πίσω;



χρησιμοποιεί ως όπλο αλλά και ως στήριγμα για να κάνει μεγάλα άλματα. Θα μπορεί φυσικά να πετάει πέτρες στους εχθρούς του, αφού όλα τα hobbits το κάνουν αυτό. Αργότερα, όταν βρει το μαγικό σπαθί που θα το ονομάσει Sting θα μπορεί να καταφέρει πιο δυνατά χτυπήματα και καθώς θα μάχεται θα μαζεύει δύναμη που θα μπορεί να την χρησιμοποιήσει για να πραγματοποιήσει θανατηφόρους συνδυασμούς.

Στο δεύτερο μέρος του παιχνιδιού ο Bilbo θα έχει βρει το Ένα Δαχτυλίδι στην σπηλιά του Gollum. Σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τις δυνάμεις του δαχτυλιδιού για να αποφύγει κά-

ποιους κινδύνους. Αν θυμάστε μια από τις δυνάμεις του Δαχτυλιδιού είναι να κάνει τον κάτοχο του αόρατο. Με αυτό τον τρόπο θα μπορεί ο Bilbo να αποφύγει τους διάφορους κινδύνους που δεν μπορεί να σκοτώσει.

Το παιχνίδι είναι στα τελευταία του στάδια και σε λίγο καιρό θα είναι έτοιμο να κυκλοφορήσει στην αγορά. Με βάση τα μέχρι τώρα γνωστά το *The Hobbit* φαίνεται ένα αρκετά όμορφο και διασκεδαστικό παιχνίδι. Βέβαια, η πιθανή έλλειψη των γρίφων ίσως να στεναχωρήσει πολλούς, αλλά θα πρέπει να περιμένουμε την ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού. Πολύ πιθανό στο επόμενο τεύχος να την έχουμε. Σε αναμονή...

Painkiller

Πύρινη ρομφαία ή μηχανή του γκαζόν;

Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή: με μια ματιά στα screenshots καταλαβαίνετε ότι το εν λόγω παιχνίδι που μελετάμε από τώρα, είναι ένα shooter. Αν δεν παρακολουθήσετε τις αναφορές για την E3 όπου έκανε και το ντεμπούτο του μέσω της DreamCatcher, τότε ίσως να διαβάζετε για πρώτη φορά το όνομα αυτό. Όπως και να έχει, βρεθήκαμε απόψε εδώ, σε αυτό το preview για να ριζούμε μια ματιά. Πάμε από την αρχή λοιπόν.

Στην αρχή πεθαίνετε! Αλήθεια, το σενάριο του παιχνιδιού θέλει εσάς και την γυναίκα σας να σκοτώσετε σε ένα φοβερό, αυτοκινητιστικό δυστύχημα. Αρκετά φρικιαστικό και απορεί κανείς που πάει ένα παιχνίδι με ένα τόσο μαύρο κι απαίσιο πρόλογο. Ας δούμε όμως την συνέχεια- γιατί υπάρχει πάντα ελπίδα. Ελπίδα για την γυναίκα σας, την οποία αφήνουν να περάσει στον παράδεισο. Ο χαρακτήρας σας όμως, επειδή έχει ένα σκοτεινό παρελθόν δεν μπορεί να μπει και χωρίζεται από την γυναικούλα του. Για να κάνει λοιπόν καλή εντύπωση στον Ύψιστο, παίρνει τα κομποσκοίνια, ανάβει λαμπάδες και αρχίζει τους ψαλμούς, μήπως έτσι συγχωρεθούν οι κρυφές αμαρτίες του.

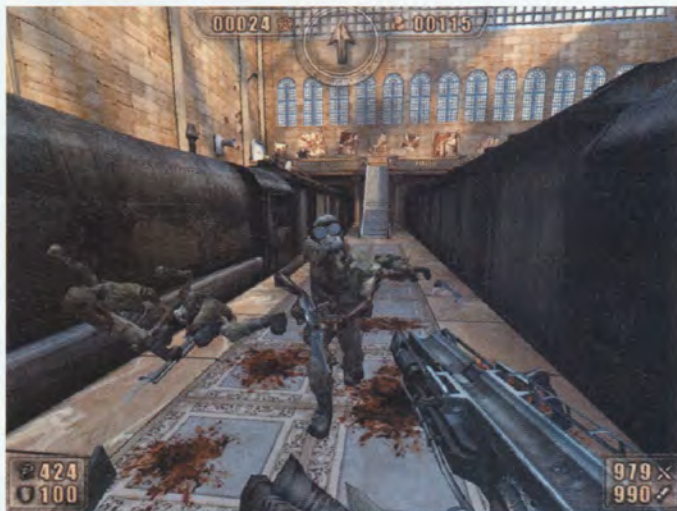
Η αλήθεια είναι ότι δεν κάνει αυτό ακριβώς. Απλά αρπάζει όπλα και τρέχει στην κόλαση για να εξοντώσει δεκάδες ορδές δαιμόνων και τεράτων. Έτσι σίγουρα θα κάνει καλή εντύπωση και θα τον αφήσουν να μπει στον παρά-

δεισο και να βρει την γυναίκα του. Χωρίς πλάκα, αυτό είναι το σενάριο του Painkiller. Και ναι, είναι απλά μια δικαιολογία για να αρχίσει η σφαγή.

Pain vs Sam

Πολλοί παραλληλίζουν το Painkiller με το Serious Sam. Και δεν τους κατηγορούμε. Τα πρώτα επίπεδα που έχουν κυκλοφορήσει δείχνουν ένα παιχνίδι πολύ διασκεδαστικό, γρήγορο, όμορφο που χρησιμοποιεί εντυπωσιακά γραφικά, physics και άπειρους εχθρούς για να σας κάνει να κολησέστε. Το σενάριο του cool σκοτεινού μαχητή δεν χαλάει την όλη ατμόσφαιρα.

Τα γραφικά είναι σίγουρα το ατού. Η graphics engine έχει ονομαστεί PAIN και είναι αληθινά συγκράτητη. Η μηχανή κάνει θαύματα: απίστευτα textures, μοντέλα με άπειρα πολύγωνα τρέχουν με απίστευτο animation, χορταστικά particle effects, pixel shaders και τέλειες σκιές/φωτισμός και τεράστιοι χάρτες. Τα μοντέλα αντιδρούν άψογα στα χτυπήματα (ο εχθρός που δέχεται σφαίρα στο πόδι κουτσαινει, για παράδειγμα) και υπάρχουν τεράστιες ρουτίνες και πολλή λεπτομέρεια για τον ρουχισμό και την σωστή εμφάνιση του υφάσματος. Χρησιμοποιείται επίσης η Havok 2.0, η τελευταία physics engine που λείει στα πτώματα πώς να πέσουν, τα αντικείμενα πώς πρέπει να κυλάνε ή να πέφτουν και πώς αλληλεπιδρά κάθε σώμα με το άλλο. Τα αποτελέ-



Δεν πέφτεις μόνος σου λέω 'γω;

σματα είναι εκπληκτικά- μην ξεχνάτε ότι και στο Half-Life 2 χρησιμοποιείται κατά βάση ο ίδιος πυρήνας της μηχανής. Το καλό είναι ότι το περιβάλλον μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν όπλο, όπως το boss του πρώτου επιπέδου που προσπαθεί να ρίξει την οροφή πάνω σας. Πραγματικά, πολύ εντυπωσιακή η συμπεριφορά της engine.

Η People Can Fly, η εταιρεία ανάπτυξης καυχείται με αριθμούς για την μηχανή της: 350.00 πολύγωνα σε μέσο όρο ανά επίπεδο, 4.000 ανά εχθρό και 8.000 ανά boss. Textures από 1024 X 1024 (και στα bosses, 2048 X 2048!).

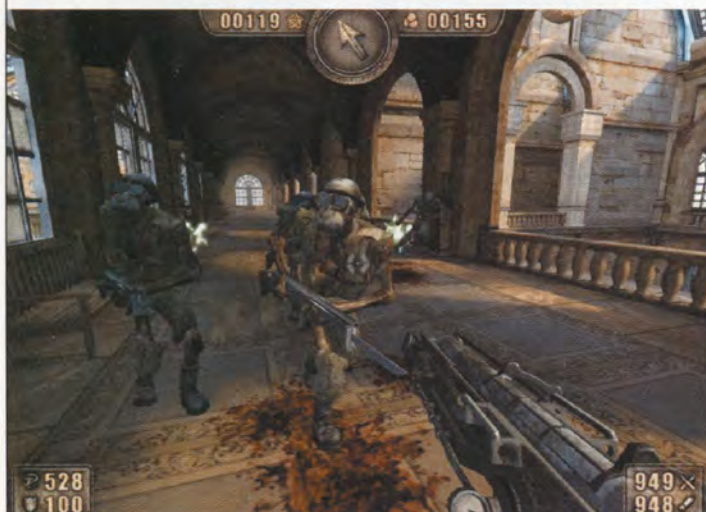
Νεκροί και αίμα

Και όταν αρχίσουν να σας ορμάνε απέθαντοι, δαίμονες και νεκροί, αρχίζει το γλέντι.

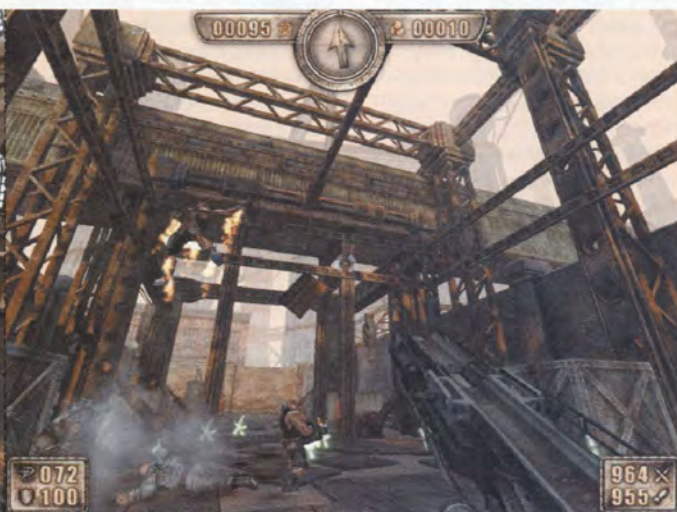
Υπάρχουν πέντε όπλα με δύο modes λειτουργίας και θα υπάρχει (αυτό δεν το είδαμε ακόμα) ένα σύστημα συνδυασμού χτυπημάτων για combos. Το παιχνίδι παίρνει το όνομά του από το πρώτο βασικό όπλο, το οποίο

αποτελείται από δύο κομμάτια, το Pain και το Killer. Το Pain είναι μια φορητή μηχανή για το γκαζόν- όσοι είδατε το Braindead του Jackson, ξέρετε τι σας περιμένει. Το Killer κάνει τις λεπίδες της μηχανής να έρθουν κάθετα, ώστε να μπορείτε να καρφώνετε τους εχθρούς. Μας περιμένει φοβερή δράση. Κρατηθείτε. Και κάντε και οικονομία γιατί όσο νά'ναι, η μηχανή γραφικών θα πεινάει!

Σίγουρα δεν είναι η επανάσταση στα shooter. Αλλά το Painkiller δεν στοχεύει σε κάτι τέτοιο: αυτοσαποκαλείται horror shooter και αν μπορούμε να κρίνουμε από τώρα, μάλλον θα καταφέρει να μας τρομάξει!



Βλέπει τα αίματα αλλά συνεχίζει να έρχεται!



Καλά εσάς θα σας κατεβάσω εγώ.

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 AMD κατασκευάζει εργοστάσιο στη Γερμανία

Η γνωστή μας Advanced Micro Devices ή απλά AMD ανακοίνωσε πρόσφατα ότι έχει δρομολογηθεί η κατασκευή ενός νέου εργοστασίου στη Δρέσδη της Γερμανίας. Το εργοστάσιο αναμένεται ότι θα κοστίσει 2,4 δισεκατομμύρια δολάρια και θα χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή μικροεπεξεργαστών επόμενης γενιάς.

Το εργοστάσιο, το οποίο θα φέρει την ονομασία AMD Fab 36, είναι το δεύτερο εργοστάσιο της AMD που κατασκευάζεται στη Δρέσδη. Αναμένεται ότι το εργοστάσιο θα είναι σε θέση να παράγει τσιπ 300 χιλιοστών σε μαζική παραγωγή μέχρι το 2006 και αναμένεται ότι θα απασχολήσει περί τα 1000 άτομα.

Εκπρόσωποι της AMD δήλωσαν ότι πίσω από αυτή την κίνηση κρύβεται η αυξημένη ζήτηση για τους νέους Opteron. Αξίζει να σημειωθεί ότι η Γερμανική κυβέρνηση πρόκειται να επιχορηγήσει την κατασκευή του εργοστασίου στα πλαίσια του προγράμματος για την καταπολέμηση της ανεργίας.

“Η θετική ανταπόκριση του κοινού και η ολοένα αυξανόμενη δυναμική που έχουν αποκτήσει στην αγορά οι επεξεργαστές AMD64, συνηγορούν στο ότι αυτή είναι η κατάλληλη στιγμή να επεκτείνουμε τις μονάδες παραγωγής μας ώστε να είμαστε προετοιμασμένοι για την αυξημένη ζήτηση που αναμένουμε στο μέλλον”, δήλωσε ο εκπρόσωπος Τύπου της εταιρείας Morris Denton σε ένα conference call.

Το νέο εργοστάσιο είναι απλά μια από τις πολλές επενδυτικές κινήσεις που σχεδιάζει να πραγματοποιήσει η AMD αξιοποιώντας τα αυξανόμενα έσοδά της. Νωρίτερα φέτος, η AMD παρουσίασε τον επεξεργαστή Opteron στα 64-bit, ο οποίος προορίζεται για χρήση σε διακομιστές δικτύου, ενώ έχει ήδη υπογράψει συμφωνίες με τη Sun Microsystems και την IBM ώστε να συμπεριληφθεί ο νέος επεξεργαστής στα προϊόντα τους. Η εταιρεία ανακοίνωσε επίσης φέτος τον πρώτο συμβατό με Windows 64μπιτο επεξεργαστή για επιτραπέζιους υπολογιστές, τον γνωστό Athlon64.

Ο διευθύνων σύμβουλος της εταιρείας, Hector Ruiz, δήλωσε κατά τη διάρκεια της

ιδίου conference call ότι η AMD πιστεύει πως η τεχνολογία 300 χιλιοστών θα αποδειχθεί αρκετά οικονομική, αυξάνοντας τις δυνατότητες προσθήκης νέων στοιχείων στα τσιπ που κατασκευάζονται.

Υποστήριξε ότι η εταιρεία σκοπεύει να δρομολογήσει μια ταχύτατη μετάβαση στη μέθοδο των 300 χιλιοστών μόλις ολοκληρωθεί το εργοστάσιο. Η εταιρεία φιλοδοξεί να έχει τη δυνατότητα κατασκευής 20.000 τσιπ μηνιαίως.

Όσον αφορά τη σχέση της AMD με την IBM, ο Ruiz υποστήριξε ότι μια συνεργασία με την IBM για την από κοινού κατασκευή των τσιπ είναι αρκετά πιθανή δεδομένου ότι η IBM έχει αναπτύξει και αυτή τεχνολογία κατασκευής 300 χιλιοστών που θα μπορούσε να ενσωματωθεί σε αυτή της AMD.

Το νέο εργοστάσιο AMD Fab 36 προορίζεται για την παραγωγή προϊόντων νέας γενιάς κάνοντας χρήση των τελευταίων μεθόδων αυτοματοποίησης της AMD, με την ονομασία “Automated Precision Manufacturing” (APM 3.0).

Η AMD έχει εξασφαλίσει εξωτερική χρηματοδότηση και κρατικές επιχορηγήσεις συνολικής αξίας 1,5 δισεκατομμυρίου δολλαρίων. Από αυτό το ποσό, περίπου 700 εκατομμύρια δολάρια προέρχονται από τραπεζικό δανεισμό και γύρω στα 500 εκατομμύρια δολάρια από επιχορηγήσεις από την Γερμανική κυβέρνηση και την τοπική αυτοδιοίκηση, καθώς και από την ενίσχυση μέσω Ευρωπαίων επενδυτών.

Εκτός από το εργοστάσιο της AMD, στη Δρέσδη λειτουργεί και ένα εργοστάσιο κατασκευής τσιπ που ανήκει στη γερμανική εταιρεία Infineon Technologies.



Η Intel πασχίζει να σπάσει το φράγμα των 4GHz για τους επεξεργαστές της

Η γνωστή κατασκευάστρια εταιρεία επεξεργαστών ανακοίνωσε ότι σκοπεύει να ανεβάσει την απόδοση μιας μεγάλης γκάμας προϊόντων μέσα στον επόμενο χρόνο, ένα από τα οποία είναι και οι επεξεργαστές για επιτραπέζιους υπολογιστές. Τα σχέδια της Intel συζητήθηκαν σε μια συνάντηση με οικονομικούς αναλυτές της αγοράς, η οποία μεταδόθηκε και μέσω Internet.

“Σκοπός μας είναι να φτάσουμε τα 4GHz μέσα στο 2004”, δήλωσε ο πρόεδρος της εταιρείας Paul Otellini κατά τη διάρκεια της ούσκεψης.

Η Intel σκοπεύει να φτάσει αυτή την ταχύτητα με τους Prescott, τη νέα γενιά επεξεργαστών για επιτραπέζιους υπολογιστές που πρόκειται να κατασκευαστούν με τη διαδικασία των 90 νανομέτρων (Ένα νανομέτρο ισούται με το ένα δισεκατομμυριοστό του μέτρου!). Οι πρώτοι Prescott πρόκειται να αποσταλούν στους κατασκευαστές ηλεκτρονικών υπολογιστών μέσα στο τρίμηνο που διανύουμε, δήλωσε επιπλέον ο κ.Otellini.

Όμως δεν αναμένεται να φτάσει στην αγορά πριν τις αρχές του 2004. Προς το παρόν, ο ταχύτερος επεξεργαστής της Intel παραμένει ο Pentium 4 στα 3.2GHz (Ο ΕΕ δεν αύξησε τη συχνότητα ρολογιού).

Αν και τα 4GHz φαντάζουν ως πολύ εντυπωσιακή ταχύτητα για έναν επεξεργαστή, πολλοί αναλυτές θεωρούν ότι το άλμα δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλο για μια εξολοκλήρου νέα σειρά επεξεργαστών. Οι ίδιοι αναλυτές υποστηρίζουν ότι θα ήταν απίθανο να μην φτάσει τα 4GHz η Intel μέσα στο 2004. Φημολογείται ότι οι νέοι επεξεργαστές μπορεί και να ξεπεράσουν αυτό το όριο.

Όσον αφορά τη σημασία που έχει η καθαρή συχνότητα ρολογιού ενός επεξεργαστή, εδώ οι απόψεις διίστανται. Ενώ η Intel προβάλλει πάντα την ταχύτητα των επεξεργαστών της ως πλεονέκτημα για τις περισσότερες εφαρμογές πολυμέσων, άλλοι κατασκευα-

στές, όπως η αντίζηλος Advanced Micro Devices, υποστηρίζουν ότι η συνολική απόδοση του επεξεργαστή, δηλαδή η ποσότητα των εργασιών που μπορεί να επιτελέσει σε έναν κύκλο λειτουργίας, παραμένει πιο σημαντική. Αυτή τη στιγμή, ο ταχύτερος επεξεργαστής της AMD είναι ο Athlon FX-51 με συχνότητα ρολογιού στα 2.2GHz.

Σύμφωνα με τον κ. Otellini, η Intel σχεδιάζει να αυξήσει την παραγωγή των Prescott έχοντας ως στόχο τη διάθεση 70 εκατομμυρίων τσιπ μέσα στο 2004.

Η εταιρεία φιλοδοξεί ότι οι επεξεργαστές Prescott θα εγκατασταθούν τουλάχιστον στο 60% των υπολογιστών υψηλών επιδόσεων που θα πουληθούν μέσα στο 2004, ενώ η Celeron έκδοση του επεξεργαστή θα κερδίσει περίπου το 40% της αγοράς οικονομικότερων συστημάτων. Επίσης, σε αντίθεση με τη στρατηγική που ακολουθούσε η εταιρεία τα προηγούμενα χρόνια, αυτή τη φορά, η Celeron έκδοση του Prescott θα βγει στην αγορά πολύ πιο γρήγορα.

Αν και οι Prescott είναι η σημαντικότερη κυκλοφορία της Intel για το 2004, η εταιρεία σκοπεύει στην ανάπτυξη μιας μεγάλης γκάμας επεξεργαστών μέσα στον επόμενο χρόνο.

Ένας από αυτούς θα είναι ένας επεξεργαστής για φορητούς υπολογιστές με την ονομασία Dothan. Ο Dothan θα κατασκευάζεται και αυτός με τη μέθοδο των 90 νανομέτρων και σε συνδυασμό με μια ασύρματη μονάδα triband και ένα νέο chipset, θα βελτιώνει κατά πολύ τις επιδόσεις που είχαν οι προηγούμενοι ασύρματοι φορητοί υπολογιστές με την ονομασία Centrino.

Ο κ. Otellini αποκάλυψε επίσης ότι η Intel σκοπεύει να διαθέσει 100.000 επεξεργαστές Itanium μέσα στο 2003, ένας αριθμός που σύμφωνα με τα λεγόμενα της εταιρείας είναι υψηλότερος από τους αντίστοιχους των περισσότερων ανταγωνιστών.



Η Intel εξέφρασε και τις προθέσεις για επέκταση στις αναπτυσσόμενες αγορές, οι οποίες αποτελούν μια μεγάλη ευκαιρία για την αμερικανική εταιρεία. Ο διευθύνων σύμβουλος της Intel Craig Barrett, παρομοίασε την πολιτική της εταιρείας με αυτή της Coca Cola, η οποία χρησιμοποιεί κοινή διαφημιστική πολιτική σε όλες τις χώρες. Δεν νομίζουμε ότι αυτές οι δηλώσεις θα κάνουν την εταιρεία ιδιαίτερα δημοφιλή στη χώρα μας.



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 256	-	117,00	229,00	436,00	-	✓	10
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 256 αορίστου χρόνου	39,90	-	-	-	-	✓	10
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
Home 384 αορ. χρ.	47,00	-	-	-	-	✓	20
Home 512 αορ. χρ.	71,00	-	-	-	-	✓	20
Home 1024 αορ. χρ.	140,00	-	-	-	-	✓	20
OTEnet- www.otenet.gr, 801-11-35555, info@otenet.gr							
OnDSL Home 384	-	147,00	279,00	529,00	-	✓	10
OnDSL Home 384 αορ. χρ	49,00	-	-	-	-	✓	10
OnDSL Home 512 αορ. χρ	75,00	-	-	-	-	✓	10
OnDSL Home 1024 αορ. χρ.	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 256 αορ. χρ.*	22,50	-	-	-	-	✓	25
DSLnet 384 αορ. χρ.	32,30	-	-	-	-	✓	25
DSLnet 512 αορ. χρ.	49,40	-	-	-	-	✓	25
DSLnet 1024 αορ. χρ.	94,05	-	-	-	-	✓	25
DSLnet 2048 αορ. χρ.*	160,00	-	-	-	-	✓	25

Πηγή: Περιοδικό Internet για όλους

Logitech joysticks Attack-3 και Freedom 2.4

Η Logitech πρόσφατα κυκλοφόρησε δύο νέα πολύ καλά joysticks κυρίως για όσους επιθυμούν να παίξουν καλά flight simulators. Τα Attack-3 και Freedom 2.4. Η logitech έχει ένα αρκετά καλό όνομα στον τομέα των περιφερειακών συσκευών για τους υπολογιστές γνωστή για τα συστήματα ήχου της αλλά και για τα χειριστήρια της.



Attack-3

Το attack-3 είναι ένα πολύ όμορφο joystick με αρκετά καλό σχεδιασμό, με το μαύρο χρώμα να επικρατεί πάνω του με λίγο μπλε στη βάση για να σπάει η μονοτονία, ο οποίος συνδυάζει άνεση στο κράτημα ενώ παράλληλα πιάνει λίγο χώρο. Το setup του είναι πολύ εύκολο, αφού είναι plug and play.



Απλά συνδέετε το joystick με την USB 1 και είστε έτοιμοι για να το χρησιμοποιήσετε. Βέβαια, στην συσκευασία που μας στείλανε έγραφε απλό έξω ότι περιέχει ένα CD-ROM για την εγκατάσταση του, ενώ μέσα εμείς δεν βρήκαμε τίποτα τέτοιο. Σε Windows Xp που το συνδέσαμε έπαιξε κανονικά χωρίς να ζητηθεί CD-ROM. Δε γνωρίζουμε όμως σε Windows 98 να χρειάζεται κάτι τέτοιο. Αν το CD-ROM λείπει από πολλές συσκευασίες τότε ίσως να χρειαστεί να κατεβάσετε τους Drivers από το Internet.

Το joystick είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε να μπορούν εύκολα να το χρησιμοποιήσουν και οι αριστερόχειρες αλλά και οι δεξιόχειρες. Πάνω του θα βρείτε έντεκα κουμπιά τα οποία είναι όλα προγραμματιζόμενα για να κάνουν ότι δουλειές θέλετε εσείς και σας βολεύουν. Η σκανδάλη του έχει λειτουργία rapid-fire (βολή κατά ριπάς). Ο μοχλός είναι αρκετά άνετος



ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ:

Η/Υ - ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - GAMES

**ΠΩΛΗΣΗ - SERVICE - ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΔΙΚΤΥΑ
- ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ...στο χώρο σας!**

ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΩΡΑ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ PC ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ!

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

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1

M/B QDI KUD02 7X-6A KT600,
ΜΝΗΜΗ 512 MB (400 MHZ),
AMD ATHLON 2600 XP-BOX,
VGA Ge-FORCE FX 5200 128MB + TV OUT,
H.D. MAXTOR 120 GB (8 MB CACHE),
DVD-Rom PLEXTOR 16x 48x,
CDRW PLEXTOR PREMIUM 52x 32x 52x,
MODEM CRYPTO 56K V92, F.D.D. 1,44 MB,
KEYBOARD + MOUSE+ ΗΧΕΙΑ,
ΘΘΟΝΗ PHILIPS TFT 15" 150P3E

**ΚΑΙ ΔΩΡΟ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ
HP 3650 +
SCANNER HP 3570
ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 1350
€ ή 45 € X 36**

**3 ΧΡΟΝΙΑ
ΕΓΓΥΗΣΗ**

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2

M/B QDI KUD02 7X-6A KT400,
ΜΝΗΜΗ 256 MB (333 MHZ),
AMD ATHLON 2400 XP,
VGA Ge-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
ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 950 €
ή 33 € X 36 μήνες**

**3 ΧΡΟΝΙΑ
ΕΓΓΥΗΣΗ**

ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕΣΩ E-MARKET ΤΡΑΠΕΖΑΣ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

• ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ INTERNET **FORTH net** • ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ ΣΤΑΘΕΡΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΗΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑΣ ΜΕ

PC CD ROM Όλοι οι τίτλοι PC- PS 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.

στο κράτημα, αν και δεν προσφέρει την τέλεια ακριβεία που θα επιθυμούσαν οι σκληροπυρηνικοί παίκτες. Στην βάση κάτω ακριβώς από τον μοχλό και ακριβώς μπροστά σας θα δείτε το κουμπί ελέγχου της ταχύτητας το οποίο προσφέρει έλεγχο ακριβείας.

Τα έντεκα κουμπιά του είναι ίσα κατανεμημένα πάνω στο μοχλό και στη βάση για να μπορούν όλοι να τα χρησιμοποιούν εύκολα. Στην κορυφή του μοχλού βρίσκονται τέσσερα

από τα κουμπιά, ενώ στη βάση υπάρχουν δύο μεγάλα στην αριστερή πλευρά και δύο στην δεξιά. Αυτό που θα σας κάνει εντύπωση και που έκανε και σε μας είναι το αρκετά μικρό βάρος του αλλά και η σταθερότητα της βάσης η οποία είναι κάπως τετράγωνη και πατάει πάνω σε τέσσερα λαστιχένια διακριτικά στηρίγματα. Βέβαια, σε μερικές απότομες κινήσεις πολλές φορές η βάση ανασηκώθηκε από το γραφείο.

Η Logitech προσφέρει το Attack-3 με εγγύηση δύο χρόνων και είναι συμβατό και με PC αλλά και με Mac. Η τιμή του ειδαμε να κυμαίνεται στην αγορά από 20 Ευρώ μέχρι 25 Ευρώ, μια τιμή καθόλου άσχημη για αυτά που προσφέρει το Attack-3.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ: 7

ΑΞΙΑ ΑΓΟΡΑΣ: 8

Freedom 2.4

Ένα καταπληκτικό ομολογουμένως joystick με πάρα πολύ καλό σχεδιασμό. Το Freedom 2.4 είναι σχεδιασμένο από πλαστικό και αλουμίνιο. Τα χρώματα που κυριαρχούν είναι το μαύρο και το ασημένιο. Ο κορμός του μοχλού είναι πλαστικός με μαύρο χρώμα ενώ η κορυφή του είναι ασημένια και τα κουμπιά εκεί μαύρα κάνοντας μια πολύ όμορφη αντίθεση. Η βάση του από αλουμίνιο είναι ασημένια με μαύρα κουμπιά να το στολίζουν ενώ τα λαστιχένια πόδια της είναι μαύρη. Ο συνδυασμός των χρωμάτων είναι τόσο όμορφος που μπορείτε να αφήσετε το χειριστήριο πάνω στο γραφείο σας και για διακόσμηση με κάποια Sci-Fi στοιχεία. Το joystick χρησιμοποιεί την νέα τεχνολογία της Logitech, 2.4 GHz Cordless Freedom, σχεδιασμένη για παιχνίδια. Με την τεχνολογία αυτή το Freedom 2.4 είναι wireless και δουλεύει σε συχνότητα 2.4 GHz (από εκεί έρχεται και το όνομα) και μπορεί να λειτουργήσει χωρίς προβλήματα και με πολύ γρήγορη ανταπόκριση σε απόσταση μέχρι έξι μέτρα. Για να λειτουργήσει το joystick φυσικά χρειάζεται μπαταρίες (στη συσκευασία υπάρχουν τρεις αλκαλικές). Η Logitech έχει δημιουργήσει μια ακόμη νέα τεχνολογία που προσφέρει μεγαλύτερη διάρκεια ζωής των μπαταριών για πάνω από πενήντα ώρες παιχνιδιού.

Ο μοχλός του χειριστηρίου είναι φτιαγμένος από πλαστικό, εκτός από την σκανδάλη που είναι από αλουμίνιο.

Στην κορυφή του μοχλού υπάρχουν τέσσερα κουμπιά προγραμματιζόμενα και ανάμεσά τους ένας διακόπτης οχτώ κατευθύνσεων (8-way hut switch) το

οποίο χρησιμεύει για τις αλλαγές της κάμερας. Λίγο κάτω από την κορυφή του μοχλού στην αριστερή πλευρά υπάρχει ένα ακόμα κουμπί επίσης προγραμματιζόμενο. Αριστερά πίσω από τον μοχλό υπάρχει ο μεταλλικός διακόπτης ελέγχου της ταχύτητας που δουλεύει με μεγάλη ακριβεία και έχει πολύ μεγάλη αντοχή λόγω της μεταλλικής κατασκευής του. Η βάση είναι τριγωνική και οι τρεις άκρες της είναι φτιαγμένες από λάστιχο προφέροντας μεγάλη σταθερότητα.

Στη συσκευασία θα βρείτε πέρα από το Joystick, τρεις αλκαλικές μπαταρίες, το CD-ROM για την εγκατάσταση και τον δέκτη ο οποίος συνδέεται στον υπολογιστή σε μια USB θήκη. Η θέση που μπαίνουν οι μπαταρίες βρίσκεται κάτω από τη βάση του χειριστηρίου. Εκεί υπάρχει ένα κάλυμμα το οποίο είναι εύκολο να ανοίξετε και μπορείτε να βάλετε τις μπαταρίες. Όταν βάλετε τις μπαταρίες πατάτε ένα κουμπί και το joystick ενεργοποιείται.

Πάνω στο χειριστήριο υπάρχει ένα φωτάκι ακριβώς πίσω από τον μοχλό στην βάση το οποίο δείχνει κάποια πράγματα ανάλογα με τον τρόπο που φωτίζει. Όταν το joystick αναζητά τη σύνδεση με τον δέκτη τότε το φωτάκι βγάζει ένα πορτοκαλί φως που κρατάει για πέντε δευτερόλεπτα. Μόλις γίνει η σύνδεση με τον δέκτη το φως αλλάζει χρώμα και γίνεται πράσινο για άλλα πέντε δευτερόλεπτα. Αν η ισχύς των μπαταριών είναι χαμηλή τότε το φωτάκι αναβοσβήνει με ένα κόκκινο φως.

Φωτάκι έχει και ο δέκτης ο οποίος και αυτός δείχνει κάποια πράγματα.

Όταν δεν υπάρχει σύνδεση μεταξύ του joystick και του



δέκτη, τότε το φωτάκι του δέκτη αναβοσβήνει αργά ή έχει πράσινο χρώμα. Όταν το joystick και ο δέκτης βρουν επικοινωνία τότε το φωτάκι παραμένει σταθερό με ένα πράσινο χρώμα. Τέλος, όταν ο δέκτης αναζητά το νέο joystick τότε αναβοσβήνει σύντομα με ένα πράσινο φως.

Η εγκατάσταση του Freedom 2.4 είναι πολύ εύκολη αν και δεν είναι plug and play. Απλά βάζετε το CD-ROM στον υπολογιστή σας και θα τρέξει το πρόγραμμα εγκατάστασης που θα σας κατευθύνει μέχρι το τέλος.

Η τιμή του Freedom 2.4 στην αγορά κυμαίνεται από τα 50 Ευρώ μέχρι τα 55 τιμή μάλλον χαμηλή για όλα όσα προσφέρει το χειριστήριο αυτό, γεγονός που θα γίνει μαγνήτης για πολλούς gamers που θέλουν να έχουν μια ξεχωριστή εμπειρία στα παιχνίδια τους. Βέβαια, ούτε και αυτό είναι ένα χειριστήριο που απευθύνεται σε σκληροπυρηνικούς παίκτες των flight simulators, αλλά όσοι θέλουν να ξεκινήσουν να ασχολούνται ή καλύτερα όσοι έχουν πρόσφατα αρχίσει να ασχολούνται είναι μια καλή αγορά. Η ποιότητα κατασκευής είναι καταπληκτική και για αυτό η εγγύηση που παρέχεται από την Logitech είναι δύο χρόνων. Η αλουμινένια βάση του και η σκανδάλη του, ο άνετος και ακριβής μοχλός, τα δέκα προγραμματιζόμενα κουμπιά που είναι έξυπνα τοποθετημένα ώστε να μπορούν οι παίκτες να τα χρησιμοποιούν εύκολα χωρίς να μπερδεύουν τα δάχτυλα τους και τα λαστιχένια πόδια της βάσης που προσφέρουν πολύ καλή σταθερότητα ακόμα και σε δυνατές και απότομες κινήσεις, είναι στοιχεία που κάνουν το Freedom 2.4 ένα πολύ καλό χειριστήριο. Η νέα wireless τεχνολογία της Logitech είναι επίσης ένας ακόμα παράγοντας που ενισχύει την καλή ποιότητα του joystick, αν και δεν παίζει μεγάλο ρόλο η απόσταση που παίζει ένα FS.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ: 8

ΑΞΙΑ ΑΓΟΡΑΣ: 9



FROM RICK GOODMAN

EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD



© 2003 Stainless Steel Studios. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Empires: Dawn of the Modern World is a trademark of Stainless Steel Studios. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

12+
TM

www.pegi.info

Game Experience May Change During Online Play

ACTIVISION

STAINLESS STEEL  STUDIOS

PC
CD
ROM

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: Τ.Θ. 116, 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.P.H. 0,25 euro/sms)


dionic
 THE FUTURE OF TECHNOLOGY



Οι Γυάλινοι Γίγαντες

Σπάζουμε τα φεϊτκα είδηδα των υπερτημημένων παιχνιδιών

Οι θρύλοι μιλούν για ένα πελώριο κάστρο στην χώρα του gaming, ένα κάστρο όπου μένουν όλα τα παιχνίδια με κάποια ενσάρκωσή τους. Είναι ένα πελώριο οικοδόμημα, με εξωτερικά τείχη, επάλξεις και πύλες που περικλείουν τις απέραντες αυλές και τους αχανείς, καταπράσινους κήπους, τους στάβλους και τους πύργους και το ίδιο το Κάστρο- με την θηριώδη, ογκώδη του μορφή να δεσπόζει στο κέντρο.

Στους δαιδαλώδεις κήπους μπορεί να δει κανείς τον Pac-Man να κάνει βόλτες, να χαπακώνεται ασυστόλως και να αναλώνεται σε φιλοσοφικές συζητήσεις με τον Minsc. Ο Graham με τον Threerwood είναι στους στάβλους όπως πάντα, ο Raziell και ο Kain κόβουν βόλτες στα κελάρια, ο Rayman και ο Cool Spot τρέχουν στις επάλξεις και πηδάνε από εδώ κι από εκεί. Ο Sam Fisher με τον Solid Snake έχουν σηκωθεί από νωρίς και κάνουν τζόγκινγκ στην περίμετρο με τον Max Payne να ακολουθεί από πίσω, σε bullet time πάντα.

Στην αίθουσα των συνεδριάσεων, ο Many Calavera, ο Bobbin Threadbare, ο Avatar και η Kerrigan συζητούν για τα διάφορα συμβάντα της κοινότητας, ενώ στο διπλανό δωμάτιο, στο οπλοστάσιο, ο Duke Nukem και ο Sam Stone συγκρίνουν τα μπαζούκα τους χαμογελώντας και κομπάζοντας σαν μικρά παιδιά. Στην σάλα, οι αγχώριστες Jaheira, Imoen και Aerie τα ψάλλουν στον Irenicus και στον Sephiroth, ο Master Chief παίζει σκάκι με τον Gordon Freeman σε μια γωνία δίπλα στο τζάκι και ο Larry χαζεύει τις τρεις πρώτες.

Όλα κυλούν όμορφα και ειρηνικά στο Κάστρο των games. Το πρώτο πράγμα όμως που βλέπει κανείς μόλις περάσει τις τεράστιες πύλες του κάστρου, είναι ένας απέραντος χρυσός δρόμος που οδηγεί στους πρώτους ευωδιαστούς, πολύχρωμους

κήπους. Στις άκρες του χρυσού αυτού δρόμου λοιπόν, στέκονται οι Γυάλινοι Γίγαντες. Τεράστια, γυάλινα αγάλματα των μεγαλύτερων, των πιο πετυχημένων ηρώων που περιμένουν εκεί, να προϋπαντήσουν κάθε νέο παιχνίδι που έρχεται στο Κάστρο για να συμπληρώσει το Πάνθεο. Είναι όλα τους καμωμένα από το πιο καθαρό και διάφανο κρύσταλλο και λάμπουν εκτυφλωτικά στο φως του ήλιου. Συνολικά υπάρχουν δέκα τέτοια αγάλματα: ένα τεράστιο, κρυσταλλένιο ομοίωμα της Lara, ο Arthas από το Warcraft 3, ένας Sim, ο Sub-Zero από το Mortal Kombat...

Υπάρχει όμως ένας λόγος που οι Γίγαντες αυτοί είναι Γυάλινοι- είναι κάτι που αγνοούν οι υπόλοιποι ήρωες που κατοικούν στο Κάστρο, καθώς δεν είναι εφοδιασμένοι με την Κρίση και την Λογική του Ανθρώπου. Οι Γυάλινοι Γίγαντες είναι τεράστιοι, πανέμορφοι και επιβλητικοί, τους γνωρίζουν όλοι κι όλοι μιλούν για αυτούς. Τα καταστήματα πουλάνε εκατομμύρια παιχνίδια τους, τα περιοδικά γράφουν ατελείωτα, διθυραμβικά reviews και αναλύσεις.

Η αλήθεια όμως είναι ότι έγιναν Γίγαντες χωρίς λόγο. Μπορεί να έχουν πολύ καλά στοιχεία και να τους αξίζει ένα μεγάλο μερίδιο επιτυχίας, αλλά δείχνουν μια αδικαιολόγητη υπεροπτική στάση στα υπόλοιπα παιχνίδια. Δεν θα έπρεπε να είναι Γίγαντες. Αλλά το καλό είναι ότι είναι Γυάλινοι...

Άρα σπάνε εύκολα. Και απόψε θα τους σπάσουμε.

Γυάλινοι Γίγαντες λοιπόν. Υπερτημημένα παιχνίδια που μας θαμπώνουν, που μας εξουσιάζουν παρόλο που είναι αδύναμοι και ραγίζουν εύκολα, που ακόμη συνέχεια για τα τρισεκατομμύρια πωλήσεων, τα εκατοντάδες fan-sites και τα δεκάδες sequels. Φτάνει πια. Πιάστε τις βαριοπούλες σας.

Lara Croft

Η Lara ήταν μια χαριτωμένη και γλυκιά παρουσία που μας κέρδισε στα πρώτα δέκα λεπτά. Ακόμα και οι πιο πουριτανοί και αφοσιωμένοι gamers θα το ομολογήσουν: ήταν έξυπνη, φρέσκια, ανάλαφρη και γαργαλιστική η πρώτη προσέγγιση, αλλά η καλή μας η Lara όχι μόνο Το Κούρασε, αλλά ξεφτιλίστηκε κιόλας. Η Eidos επέλεξε να προωθήσει (και με τραγελαφική εμμονή), τα λάθος συστατικά του πρώτου, αυθεντικού παιχνιδιού. Αντί να ασχοληθεί με την τελειοποίηση του gameplay, να ραφινάρι και να επενδύσει στο ποιοτικό επίπεδο του Tomb Raider, ανέλαβε τον ρόλο του ψηφιακού μαστροπού και συνέχισε να λανσάρει την ηρωίδα της με ολοένα και πιο αποκαλυπτικά ρούχα, εσώρου-



χα, μπικίνι, τουαλέτες βραδινές, πρωινά συνολάκια και σκανδαλιστικές πόζες. Ο Γυάλινος Γίγαντας της Lara άρχισε να μεγαλώνει και να μεγαλώνει δυσανάλογα, με έμφαση πάντα στο στήθος φυσικά, τραβώντας με τα θελητρά της τα πιτσιρικά, θαμπωμένα από τις καμπύλες και τις κούρμπες. Όλοι το ομολογούν κρυφά αλλά κανείς δεν αναφέρεται ανοιχτά στα ψηφιακά ταμπού, λες και η Lara είναι ένα χρυσό βόδι που πρέπει όλοι να προσκυνούν ευλαβικά (βόδι ή αγελάδα;). Το γεγονός είναι ότι με τον καιρό, η Lara Croft άρχισε σιγά-σιγά να συγκεκριμενοποιεί το target group της όσο μεγάλωνε το νούμερο του σουτιέν.

Σας ενοχλεί που το image του gamer για πολλούς είναι ενός 14χρονου που βλέπει Lara και του τρέχουν τα σάλια; Σας ενοχλεί που εφτά στις δέκα διαφημίσεις παιχνιδιών, δεν δείχνουν κάτι σχετικό με το εν λόγω παιχνίδι, αλλά μια γυμνή, γραμμωμένη και λαδωμένη κοπέλα; Λες κι αυτό αντιπροσωπεύει κάτι; Αν σας ενοχλεί, τότε πάρτε μια βαριοπούλα- το άγαλμα της Lara σπάει εύκολα. Αν όχι, είναι δικαίωμά σας... το Angel of Darkness είναι στα ράφια των καταστημάτων και σας περιμένει!



Myst

Άλλο ένα παιχνίδι αμφιλεγόμενης αξίας. Αυτό που δεν μπορεί να αμφισβητήσει κανείς είναι η δημοτικότητα του Myst, που όταν κυκλοφόρησε το 1994 ήταν από τα πρώτα παιχνίδια σε cd, μάγεψε τα πλήθη με τα ατμοσφαιρικά γραφικά του.

Το Myst πρέπει να είναι ο πιο αστραφτερός και μεγάλος από τους Γυάλινους Γίγαντες. Είναι όμως αυτός που του αξίζει περισσότερο να σπάσει! Με ένα παμπόνηρο λανσάρισμα, με πανέξυπνες κινήσεις marketing και με έμμεση ψυχολογική πίεση το Myst ξεγέλασε τους πάντες. Το Myst είναι όμορφο, αλλά είναι νεκρό. Δεν υπάρχει χαρακτήρας, δεν υπάρχει gameplay, σενάριο, χαρακτήρες. Κάποιοι προσπαθούν να υπερασπιστούν το ομιχλώδες παραπέτασμα, προβάλλοντας τους γρίφους σαν αντεπιχειρηματικά λογικό και σεβαστό, αφού σε ένα adventure, είναι οι γρίφοι που κάνουν την διαφορά. Οι γρίφοι του Myst όμως αποτελούν στην πλειοψηφία τους άνοστες σπαζοκεφαλιές που θα ταίριαζαν καλύτερα σε ένα καθαρόαιμο puzzle. Αλλά όχι adventure.

Το κεφάλαιο Myst είναι αρκετά ευαίσθητο κι έχει διχάσει την



κοινότητα των gamers σε αρκετά επίπεδα. Ας σημειώσει όμως ο ουδέτερος αναγνώστης ότι από την στιγμή που σημειώθηκε η μεγάλη επιτυχία του Myst και καταγράφηκαν τα πρώτα υπέρογκα ποσά που μπήκαν στην τσέπη της Cyan, ακολούθησε το τεράστιο τσουνάμι, το παλιρροιακό κύμα από τα Myst-clones. Ακόμα και σήμερα, βομβαρδιζόμαστε με τα ίδια και τα ίδια "adventures". Κι αυτά φυσικά έχουν το κοινό τους και έχουν μια



θέση στο όλο οικοσύστημα (όλοι οι καλοί χωράνε!), αλλά σε αυτή την περίπτωση λειτούργησαν εις βάρος μιας άλλη, παλαιότερης κατηγορίας, κάνοντας τα κλασικά adventures είδος υπό εξαφάνιση.

Black & White

Το πείραμα του Molyneux. Σίγουρα το έχετε δει από κοντά... το hype, η υπερβολική διαφήμιση και κάλυψη του παιχνιδιού πριν να κυκλοφορήσει, ήταν τέτοια που δεν άφησε κανένα περιθώριο στον μέσο gamer. Το Black & White υποσχόταν υπερανεπτυγμένη AI, επαναστατικό gameplay που συνδύαζε λίγο από όλα, "αόρατο" interface κι ένα σωρό ακόμα. Δεν προλάβαινε να φτάσει στα ράφια των καταστημάτων κι έφρευγε πάλι για τα σπίτια των πεινασμένων παικτών. Κρακ, κρρρρ-κρακ. Το ακούτε αυτό; Είναι το Γυάλινο Αγαλμα της αγελάδας που ραγίζει...

Πθανός λόγος αποτυχίας και μοιραίο λάθος; Το Black & White σας τα έδινε όλα σχεδόν από την αρχή- μέσα στα πρώτα τριάντα λεπτά, μας βομβάρδιζε με ένα σωρό διαφορετικά στοιχεία του gameplay, λειτουργίες, υπευθυνότητες και επιλογές. Εκπαιδεύστε την αγελάδα σας! Κάντε spells! Χτίστε κτίρια! Κάντε ζουμ μπρος και πίσω ξανά και ξανά για να θαυμάσετε την ομολογουμένως υπέροχη μηχανή! Μην ξεχάσετε τα δέντρα και τους βράχους και το interactivity! Και υπάρχουν και αποστολές! Και φροντίστε και τους υπηκόους!

Όλα αυτά ήταν πάρα πολλά, μαζεμένα μαζί στην αρχή κιόλας του παιχνιδιού. Ένα άλλο παιχνίδι θα τα είχε πάρει ίσως βήμα-βήμα και θα ξεδιπλωνόταν έτσι αργά μα σταθερά, φανερώνοντας ένα του χαρτί κάθε φορά. Πρώτα ο ένας άσπος, μετά ο επόμενος... το Black & White μας τύφλωσε όλους με ένα καρέ του άσπου με το που άρχισε η παρτίδα. Αλλά μετά;

Παρόλα αυτά, έγινε μεγάλη φασαρία με το Black & White: τεράστια αφιερώματα σε περιοδικά, συνεντεύξεις κι αναλύσεις πάνω στις αναλύσεις και οι πωλήσεις στα ύψη. Το marketing είχε βάλει κι αυτό το χεράκι του και όλοι ήταν πεπεισμένοι ότι το παιχνίδι που αγόραζαν ήταν το καλύτερο της δεκαετίας, προωθώ-



ντας την όλη ιδέα του Καλού-Κακού, Άσπρου-Μαύρου και Αγελάδας-Τίγρης, σαν να ήταν κάτι που θα μας άλλαζε τις ζωές. Αλλά μετά από πέντε ώρες, το παιχνίδι είχε κάνει τον κύκλο του. Και οι περισσότεροι έκλαιγαν τα λεφτά τους.



Age of Mythology

Η Ensemble Studios και η Microsoft έβαλαν τα δυνατά τους όταν μαγειρεύαν ακόμα το Age of Mythology, ξέροντας ότι το κοινό τους είναι πολύ απαιτητικό. Έχουν ήδη προηγηθεί τα Age of Empires, Age of Kings και τα expansions τους, που τα έχουν παίξει πολύ καλά. Η σειρά "Age of..." μεταλλάσσεται με τα χρόνια, αλλά ο κόσμος δεν πρόκειται να χάσει τα ίδια κόλπα. Το Age of Mythology προσπάθησε να ριζέι στάχτη στα μάτια του κόσμου, παρουσιάζοντας με όμορφο τρόπο πολλές νέες λειτουργίες και στοιχεία. Και τα κατάφερε.

Το επίπεδο ποιότητας, η υποστήριξη, τα sites- όλα είναι τέλεια. Σχεδιασμός κι εκτέλεση με την σφραγίδα της Microsoft... και μπορεί να λένε ότι θέλουν οι υποτιθέμενοι "underground επαναστάτες που εναντιώνονται στο κεφάλαιο" (που κι αυτοί τα ίδια θα έκαναν αν ήταν στην κορυφή της τροφικής αλυσίδας), αλλά συνήθως όπου υπάρχουν τα χρήματα, υπάρχει και ποιότητα. Όπως και να έχει, το άρτιο Age of Mythology έτυχε θερμότητας

υποδοχής από τους gamers. Και καλά έκανε. Αλλά η χιονοστιβάδα άρχισε να κατρακυλάει κι από ένα σημείο και μετά, περάσαμε στο βασίλειο της υπερβολής: τα εκατομμύρια μαζεύονται, οι κριτικές οργιάζουν εκστασιασμένες και ο Γυάλινος Γίγαντας ορθώνεται με την μορφή του Δία.

Στην ουσία, το Age of Mythology είναι το ίδιο ακριβώς παιχνίδι με το Age of Kings. Εδώ που τα λέμε, και το Age of Kings ήταν σχετικά μονοδιάστατο και βαρετό παιχνίδι, αφού μετά από λίγο επαναλαμβανόταν συνέχεια η ίδια διαδικασία. Υπήρχαν κάποιες επιλογές στρατηγικής, αλλά η αληθινή του αξία φαινόταν στο multiplayer, λόγω του σωστού σχεδιασμού και της ισορροπίας των πολιτισμών.

Όπως και να έχει, το Age of Mythology προσπάθησε να παραπλανήσει με το καινούριο στήσιμο της Μυθολογίας, με τα θαύματα και τους θεούς, τους ήρωες και το 3D. Και, δυστυχώς, τα κατάφερε.



FIFA

Η αλήθεια είναι ότι όποτε αναφέρεται η λέξη "ποδοσφαιράκι", το πρώτο όνομα που έρχεται στο νου είναι το FIFA Soccer. Είναι γεγονός ότι η Electronic Arts, η εταιρεία-κολοσσός της αγοράς των videogames οφείλει ένα μεγάλο μέρος της επιτυχίας της στη σειρά FIFA και όχι άδικα. Όταν κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το FIFA για τις 16μπιτες κονσόλες και τους home υπολογιστές στις αρχές της δεκαετίας του '90, ήταν το πρώτο ποδοσφαιράκι που συνδυάζε λεπτομερές και ρεαλιστικό gameplay με καλοφτιαγμένα γραφικά και ήχο. Όσο και αν συμπαθούσαμε το απόλυτα εθιστικό gameplay του Sensible Soccer, στον τεχνικό τομέα δεν υπήρχε ανταγωνισμός.

Η επιτυχία του FIFA ήταν καταλυτική και η EA δεν είναι εταιρεία που θα άφηνε μια τέτοια ευκαιρία να της ξεφύγει. Έτσι κάθε χρόνο είχαμε και ένα καινούριο FIFA. Μετά από δυο διαδιάστατες συνέχειες, το FIFA 96 έκανε τη μετάβαση στο 3d με "μιαή καρδιά", ενώ το FIFA 97 ολοκλήρωσε τη διαδικασία. Μέχρι τότε όμως η φθορά ήταν ήδη εμφανής. Κάθε συνέχεια της σειράς FIFA ήταν απλά λίγο καλύτερη από την προηγούμενη. Οι βελτιώσεις κάθε χρόνο ήταν ελάχιστες, με αποκορύφωμα το έτος 1998, όπου κυκλοφόρησαν δύο εκδόσεις μέσα στην ίδια χρονιά. Οι πωλήσεις της σειράς, κυρίως λόγω της κορυφαίας παρουσίας, παραμένουν πολύ υψηλές. Γεγονός παραμένει όμως ότι η σειρά έχει μείνει στάσιμη ενώ υπάρχουν άλλες προσπάθειες (κυρίως στις κονσόλες) που έχουν δείξει πολύ μεγαλύτερη πρόοδο και μεγαλύτερη προσοχή στο gameplay. Όμως ακόμα και η κυριαρχία του FIFA δείχνει πλέον να απειλείται από το Pro Evo Soccer 3, το οποίο έφτασε στο PC και κραδαίνει την δική του βαρισοπούλα...



Neverwinter Nights

Θα ήταν το τέλειο RPG για τους φίλους του Advanced Dungeons & Dragons. Θα έδινε στους επιδοξους, ψηφιακούς Dungeon Masters το tool-kit για να φτιάξουν τα καλύτερα modules με μεγάλη ευκολία. Θα ενσωμάτωνε επιτέλους σωστά και σφαιρικά τους κανόνες της 3ης Έκδοσης του δημοφιούς παιχνιδιού. Θα είχε υπέροχα γραφικά, με real-time σκίες και φωτισμό και λεπτομερέστατα μοντέλα. Θα είχε ένα τρομερό σενάριο και, παρόλο που παίζετε με έναν χαρακτήρα, ο hench-man που σας βοηθάει, θα σας συμπλήρωνε σε όλα τα επίπεδα. Θα ήταν, με λίγα λόγια, το τέλειο D&D RPG.

Ίδου ο Γυάλινος Γίγαντας που τον δοξάζουν φανατικά τόσες κοινότητες. Ένα υπέρμετρα φιλόδοξο project που έκανε μεγάλο σάλο, ενώ τόσα άλλα RPGs παραμερίστηκαν χωρίς λόγο.

Για να είμαστε ειλικρινείς και σωστοί, σε κάποια από αυτά τα προεκλογικά 'ΘΑ', το NWN τα κατάφερε- αν μην τι άλλο στην μεταφορά των περισσότερων κανόνων. Αλλά στην ουσία, πρόκειται για το πιο βαρετό hack and slash, χωρίς σκοπό, χωρίς σενάριο, χωρίς τα τόσο εντυπωσιακά γραφικά (παρά τις απίστευτες για τότε απαιτήσεις) και χωρίς καθόλου χαρακτήρα κι ενδιαφέρον. Το single-player είναι πολύ εύκολο, γραμμικό και φλυαρεί παρόλο που είναι μόνο μια σειρά από συνεχόμενες μάχες. Το μόνο που σώζει το NWN είναι το toolkit, η επεκτασιμότητα, τα mods και τα εύκολα expansion packs που ήδη έχουν αργήσει πολύ να κυκλοφορήσουν (Undrentide και Underdark).



The Sims

Μην μας παρεξηγήσετε! Κι εμείς είμαστε fans των Sims. Το έχουμε παραλληλίσει με ένα "ψηφιακό κουκλοθέατρο" και το θεωρούμε από τα πιο πολύπλοκα και όμορφα θεάματα. Αλλά είναι αυτό μόνο: ένα θέαμα.

Στο Sims χρωστάμε αρκετά, γιατί έδειξε στον πολύ κόσμο, στον μη-gamer και στην νοικοκυρά και στον εξωτερικό παρατηρητή που δεν έχει σχέση με τον χώρο, πως ένα παιχνίδι μπορεί να προσφέρει κάτι το ξεχωριστό, πως ο καθένας μπορεί να ασχοληθεί με ένα game. Ίσως ο πιο mainstream τίτλος των τελευταίων ετών, το Sims ένωσε όλες τις ηλικίες. Αλλά από ένα σημείο και μετά, ο κόσμος άρχισε να ασχολείται υπερβολικά με κάτι που στην ουσία, δεν έχει περισσότερο βάθος από το να χαζεύεις τους γείτονες. Αυτό όμως που κουράζει είναι η γνωστή αφαίμαξη, λες και οι Sims είναι οι Μεσσίες του gaming, λες και να μην έχουν πει

αυτό που ήθελαν να πουν: Living Large, Superstar, Vacation, Unleashed, House Party, Hot Date, Making Magic, μια Deluxe και μια Online παρακαλώ! Α- κι ένα Double Deluxe! Και ετοιμάστε και το Sims 2.

Και όλα αυτά πάνω σε μια ιδέα που ήταν βέβαια πανέξυπνη, εκκεντρική και ιδιαίτερη, μια ιδέα που μόνο ένας Will Wright μπορεί να εισάγει στον χώρο- αλλά έλεος. Φτάνει πια. Το τελευταίο πράγμα που χρειάζονται οι pc gamers είναι μια παραλλαγή- μνήνη, ενήλικη μορφή των Pokemon. Πάμε παρακάτω.



Mortal Kombat

Από τα πιο κλασικά κι αγαπημένα παιχνίδια, το *Mortal Kombat* (1993) δεν ήταν ιδιαίτερα καινοτόμο: είχαμε δει ψηφιοποιημένους χαρακτήρες πολύ πιο πριν και ακραία στοιχεία βίας και gore ακόμα πιο παλιά. Οι χαρακτήρες ήταν από συμπαθητικοί ως στερεότυπα γελοίοι, δεν υπήρχε στρατηγική στις κινήσεις και σε γενικά πλαίσια, ήταν μέτριο. Απλά υπήρχαν οι *Fatalities*. Και πάλι όμως, τίποτα δεν δικαιολογεί τα υπερβολικά sequels (ειδικά το *Mythologies* ήταν πολύ τραβηγμένο), την τρέλα των fans και την κινηματογραφική παραγωγή. Γιατί όλα αυτά; Κανείς δεν κατάλαβε ειλικρινά. Πολύ αίμα για το τίποτα!

Αν θέλετε να το προχωρήσουμε και σε ένα άλλο επίπεδο, οι

ματωμένοι Γυάλινοι Γίγαντες του *Scorpion* και του *Sub-Zero*, μας έκαναν κακό. Ή μάλλον, εμείς κάναμε κακό στους εαυτούς μας όταν τους θεοποιήσαμε, επιλέγοντάς τους σαν αντιπρόσωπους του χόμπι μας και προσφέροντας την εύκολη λύση σε όσους θέλουν να κατηγορήσουν το χόμπι μας ως ανούσια βίαιο και εφηβικά ορμητικό. Κι εμείς μπορεί να ξέρουμε ότι κάτι τέτοιο δεν ισχύει, αλλά το *Mortal Kombat*, με όλη του την υπερβολή και το αντίκτυπο στην κοινότητά μας, δεν βοήθησε καθόλου.

Ευτυχώς όμως, οι Γίγαντες έχουν αρχίσει και ραγίζουν. Το *Mortal Kombat 5: Deadly Alliance* προσφέρει ελάχιστα- ό,τι cult επιρροές άφησε το gore του την προηγούμενη δεκαετία, τώρα φαντάζει απλά χαζό.



Diablo 2

Ο κόσμος σήμερα χωρίζεται σε δύο ομάδες: υπάρχουν αυτοί που μίσησαν το *Diablo 2*, που δεν κατάλαβαν ποτέ γιατί έγινε τόση πολλή φασαρία για αυτό το hack and slash και υπάρχουν και αυτοί που ακόμα ψάχνουν για το *Siggon's Ecstatic Polymorphic Gothic Plate of Ornamental Dual Aluminous Perfect Skulls*.

Εκπληκτικό design, πανέμορφα γραφικά, ατμοσφαιρική μουσική. Τρομερό σύστημα με skills, οι χάρτες και τα τέρατα και τα αντικείμενα εμφανίζονται πάντα τυχαία (βάσει του κλασικού δόγματος του *dungeon crawl* της σχολής *NetHack* και *Rogue*) και πριν καταλάβει τι του γίνεται, ο άμοιρος και ανύποπτος παίκτης πατάει συνέχεια κλικ, νομίζοντας ότι κάνει κάτι έτσι.



Η αλήθεια είναι (κι αυτό το παραδέχονται και όλοι οι φανατικοί του *Diablo II*, όπως και ο γράφων) ότι το *Diablo II* είναι μια μεγάλη τρύπα στο νερό. Δεν έχει καμία, μα καμία ουσία. Υπάρχει αρχή, αλλά όχι τέλος. Μόνο μια συνεχόμενη διαδικασία: πόλη, φώνια, portal, σφαγή, συλλογή αντικειμένων-εμπειρίας-χρυσού, πάλι πίσω. Repeat. Συνέχεια. Τα cut-scenes βέβαια θα μας μείνουν αξέχαστα (όπως κι όλα της *Blizzard*), αλλά αυτό είναι όλο. Δεν υπάρχει κάτι άλλο εδώ- και σίγουρα δεν δικαιολογείται το φαινόμενο πώλησης σπαθιών και *Stones of Jordan* για μια χούφτα δολάρια από το e-Bay. Το 'δαμε κι αυτό.

Το *Diablo 2* το έκαναν Γυάλινο Γίγαντα εκείνοι που δεν σταμάτησαν. Εκείνοι που δεν χόρτασαν ούτε το *Nightmare*, ούτε το *Hell*, ούτε το *Lord of Destruction*, ούτε το *Battlenet*. Είναι εκείνοι που βρήκαν στο *Diablo 2* κάτι το μαγικό μέσα στην τρύπα της επανάληψης.

Warcraft 3

Κανείς δεν μπορεί να αμφισβητήσει το επίπεδο ποιότητας της Blizzard και τον στέρεο, προσεκτικό σχεδιασμό. Το Warcraft 3, όταν κυκλοφόρησε πέρασε το καλοκαίρι, σημείωσε απίστευτη εμπορική επιτυχία. Περιμέναμε όλοι πως και πως αυτό το RTS της Blizzard με τους ήρωες, που θα είχαν inventory και experience και spells και, και, και...

Η επανάσταση όμως ήταν στο μυαλό της Blizzard μόνο. Το resource gathering παραμένει, η ανάπτυξη-αναβάθμιση σε πόλεις και μονάδες και τεχνολογίες είναι οι ίδιες. Οι Ήρωες δεν είναι κάτι το καινούριο- το Warlords Battlecry είχε από πριν ένα ακόμα πιο ολοκληρωμένο σύστημα ηρώων μέσα σε RTS. Το experience των Ηρώων δεν είναι κάτι το νέο, απλά ένα νέο resource... όποιος κερδίζει πιο πολύ, πιο γρήγορα, κερδίζει το πάνω χέρι. Το υπόλοιπο παιχνίδι παραμένει ίδιο, με ένα αρκετά μικρό single-player campaign που κορυφώνεται απότομα και δεν



αφήνει όλες τις μονάδες να φανούν. Τα mods όμως και τα τουρνουά δεν αφήνουν το Warcraft 3 να ξεχαστεί, επιβάλλοντας έτσι μια αναγκαστική αποδοχή ενός παιχνιδιού που δεν αξίζει όλες αυτές τις τιμές.

Αυτό που εξόργισε πολλούς ήταν η χρήση της λέξης strategy. Ίσως να έχουν δίκιο, ειδικά αν λάβετε υπόψη τα πιο αφοσιωμένα και σκληροπυρηνικά strategy που βασίζονται σε πιο αργές, προσεκτικές αποφάσεις και γνώσεις στρατηγικής. Το Warcraft 3 μπορεί να είναι όμορφο και καλοστημένο, να φέρει την σφραγίδα ποιότητας της Blizzard, αλλά έχει πάρει διαστάσεις μεγαλύτερες από όσο του αξίζουν.



Επίλογος- Μετρώντας τα σπασμένα κομμάτια

Φυσικά έχετε το δικαίωμα να μην συμφωνήσετε με το άρθρο αυτό- τμηματικά ή στο σύνολό του: κάποια από τα προαναφερθέντα παιχνίδια μπορεί να σας έχουν αγγίξει, να σας έχουν κρατήσει συντροφιά σε δύσκολες ή βαρετές στιγμές και να τα έχετε αγαπήσει. Όμως, αυτό δεν σημαίνει ότι θα πρέπει να εθελουφλούμε, να μην υποδεικνύουμε μερικές καταστάσεις και να δείχνουμε την εικόνα του αφέλι και του άσχετου. Αναφέραμε μερικές "τραβηγμένες" καταστάσεις, κάποιες ακρότητες που είναι κατακριτέες... αυτό δεν θα πει ότι δεν σεβόμαστε τους Γυάλινους Γίγαντες, απλά σημαίνει ότι δεν φοβόμαστε να τους επισημάνουμε.

Και φυσικά (μένοντας λίγο ακόμα στις προσωπικές εμπειρίες καθενός), μπορεί ο καθένας να έχει την δική του λίστα υπερτιμημένων παιχνιδιών... θα μπορούσε να πει κανείς ότι ένας μικρός Γυάλινος Γίγαντας (ένας Σβαρόφσκι να πούμε), είναι και το Metal Gear Solid 2: Substance, για κάποιον μπορεί να είναι το Baldur's Gate, το Unreal, το Counter-Strike. Σεβαστό και δεκτό. Πάντως εμείς πιστεύουμε, και για τους λόγους που εξηγήθηκαν καθ' όλη την έκταση του άρθρου, ότι οι δέκα Γυάλινοι Γίγαντες που αναφέρθηκαν απαρτίζουν μια πλήρη λίστα τον υπερτιμημένων παιχνιδιών.

Φυσικά όλα περιστρέφονται γύρω από τα χρήματα: η αγορά των games είναι τεράστια και τα ετήσια έσοδα ανταγωνίζονται αυτά των κινηματογραφικών παραγωγών. Επόμενο είναι, αφού πια διακυβεύονται πολλά εκατομμύρια ευρώ και χιλιάδες θέσεις εργασίας, οι εταιρείες που επενδύουν σε ένα παιχνίδι να μην θέλουν να ρισκάρουν την αποτυχία. Και η αλήθεια είναι ότι ένα παιχνίδι που "ρискάρει" φαίνεται τόσο καθαρά, όσο και το παιχνίδι που είναι "σίγουρο". Το "σίγουρο" παιχνίδι θα φέρει χρήμα-

τα στην εταιρεία, είναι τα συνεχόμενα sequels ενός γνωστού και ευρέως αποδεκτού ονόματος- δεν υπάρχει τίποτα κακό σε αυτό. Το κακό είναι ότι στην σκιά των Γιγάντων, χάνονται οι Διάττοντες Αστέρεις- δεκάδες είναι τα παιχνίδια που τολμούν, που αφήνουν την φαντασία, την δημιουργικότητα και την καινοτομία τους να οργιάσουν, αλλά πολύ απλά, δεν χρηματοδοτούνται και χάνονται. Κάνουν ότι μπορούν κι αυτά, προσπαθώντας μέσα από φεστιβάλ και διοργανώσεις για ανεξάρτητες, low-budget παραγωγές, αλλά οι περισσότερες ομάδες ανάπτυξης χάνονται ή ενσωματώνονται στους μεγάλους κολοσσούς και αφομοιώνεται ο χαρακτήρας τους. Σε αντίθεση με το εναλλακτικό κύμα καλλιτεχνών και παραγωγών στον κινηματογράφο και τη μουσική, δεν υπάρχει κάποια ικανοποιητική υποστήριξη για τα "μικρά" παιχνίδια. Γιατί για τους παραγωγούς, τα λεφτά είναι εκεί που φαίνονται τα λεφτά- στο FIFA 2198, στο Myst-clone #12.324.023 (Οι Συναρπαστικές Περιπέτειες του Ναβουχοδονόσορ), στο Sims Do Something Different και στο Lara Does Someone Different. Εκτός και αν τους δείξουμε εμείς κάτι το διαφορετικό. Κοκκάρδα "Οχι στην πειρατεία", κανείς;

Ο Γίγαντες έσπασαν από το σφυρί της αλήθειας- σωροί από θραύσματα και σπασμένους κρυστάλλους κοσμούν τώρα τον χρυσό δρόμο του Κάστρου. Αλλά θα υπάρξουν άλλα που θα πάρουν την θέση τους- μπορεί να είναι το Half-Life 2, μπορεί να είναι το Uru: Ages of Myst, το επόμενο sequel των Sims... πάντα θα υπάρχουν ακρότητες και φανατισμοί, κούφια παιχνίδια, συμφέροντα, franchises και marketing.

Εμείς θα είμαστε εδώ και θα τα περιμένουμε.

Χρήστος Κουβόπουλος

Τρία εννιάρια και Δύο Ζευγάρια

Ηρθαν τα Χριστούγεννα. Ήρθαν και τα reviews των δυνατών παιχνιδιών που περιμένατε. Και αυτό το μήνα, έχουμε πολύ καλό 'χαρτί'...

Τα reviews είναι δύο φορές σημαντικά αυτή την περίοδο. Όλο και κάτι περισσότερο θα έχετε στην τσέπη, όλο και κάποιο δώρο θα πάρετε (ή θα σας πάρουν)... οι εταιρείες φροντίζουν ώστε τα περισσότερα παιχνίδια τους να κυκλοφορήσουν αυτή την περίοδο, κάνοντας τους γονείς, τον Άγιο Βασίλη και τον μέσο καταναλωτή να πονοκεφαλιάσει. Ποια παιχνίδια αξίζουν; Ποια παραπλανούν; Ποια βγήκαν βιαστικά για να προλάβουν την εορταστική περίοδο; Ποια είναι για πέταμα; Εδώ λοιπόν έρχονται να σας βοηθήσουν τα reviews μας. Αναλυτικά, περιεκτικά και επεξηγηματικά, δεν αφήνουν απορίες και κενά. Όπως θα δείτε, φιλοξενούμε μεγάλους τίτλους αυτό το μήνα και υπάρχουν αρκετές μεγάλες βαθμολογίες.

Έχουμε λοιπόν τρία 9άρια! Patrician 3- ένα trading sim με φοβερό βάθος. Hidden & Dangerous 2- ένα tactical shooter... με έμφαση στο 'tactical'. Knights of the Old Republic- το RPG στον κόσμο του Star Wars που περιμέναμε εδώ και καιρό. Κορυφαίοι τίτλοι.

Υπάρχουν επίσης δύο ζευγάρια. Έχουμε δύο παιχνίδια που ασχολούνται με τον μύθο της Μέσης Γης. Το Return of the King, ένα πανέμορφο action που βασίζεται στην ταινία, και το War of the Ring, ένα RTS που εμπνέεται από τα βιβλία του Tolkien. Υπάρχει επίσης το ζευγάρι της στρογγυλής θεάς: το FIFA 2004 υποδέχεται ως πρωταθλητής και κυρίαρχος στον χώρο, έναν πολύ δυνατό

τίτλο, το Pro Evolution Soccer 3, που έρχεται ως διεκδικητής της πρώτης θέσης.

Κι έχουμε φυσικά, πολλούς μεγάλους τίτλους. Τους κάναμε κομματάκια, αναλύσαμε όλους τους τομείς και σας τους προσφέρουμε, ανοιγμένους και κομμένους, για να δείτε κι από μόνοι σας τι έχουν να σας προσφέρουν. Η τελική επιλογή φυσικά είναι στο χέρι και στην τσέπη σας. Τα reviews μας είναι πάντα στην υπηρεσία σας! Σας ευχόμαστε καλό gaming, καλή ανάγνωση, καλές αγορές και, πάνω από όλα, να περάσετε με υγεία κι αγάπη τις γιορτές. Χρόνια πολλά- καλή χρονιά!

52.	FIFA 2004	7 / 10
54.	Warlords IV: Heroes of Etheria	6 / 10
56.	UFO: Aftermath	8 / 10
58.	Chrome.....	7 / 10
60.	Worms 3D	7,5 / 10
61.	Sims: Makin' Magic	7 / 10
62.	Lord of The Rings: Return of the King ..	7,5 / 10
66.	War of the Rings.....	7 / 10
68.	Judge Dredd vs Death	5,5 / 10
70.	Hidden and Dangerous 2	9 / 10
74.	Quidditch World Cup	7 / 10
76.	Patrician 3: The Rise of Hanse	9 / 10
80.	Korea: Forgotten Conflict	4 / 10
81.	Secret weapons over Normandy.....	7,5 / 10
82.	Dungeon Siege: Legends of Aranna	6,5 / 10
84.	Silent Hill 3.....	7,5 / 10
85.	Magic the Gathering: Battlegrounds	8,5 / 10
86.	Pro Evolution Soccer 3	8 / 10
88.	Knights of the old republic	9 / 10



58



70



76



88

ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Φωκίων Χαροκόπος
Knights of the old republic
Είναι RPG. Είναι Bioware

Μηνάς Νοταράς
Magic the Gathering:
Battlegrounds
Το μονοπάτι του μάγου

Χρήστος Κουβόπουλος
Patrician 3: Rise of the Hanse
"Sailing on and on and north across the sea"

Αντώνης Πέτρου
Secret weapons over Normandy
Η Νορμανδία ήταν πάντα η αδυναμία μου

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...

ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 3,00€ ΧΡΕΩΣΗ ΓΙΑ ΕΠΑΡΧΙΑ ΣΕ 24 ΩΡΕΣ

GAMES CLUB

COMPUTERS & VIDEOGAMES

- ΠΩΛΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ ● ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΚΑΙ ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ● ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΩΛΗΣΕΙΣ Η/Υ
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ
SERVICE ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ
ΔΙΚΤΥΑ



PS2 + 1 GAME ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΑΣ
239 €

CONSOLES

Psone	95 €	N64 + 2 GAMES	89 €
PSX 9002	119 €	SEGA SATURN + 3 GAMES	89 €
X-BOX	199 €	GAMEBOY COLOR	79 €
PS2	215 €	GAMEBOY ADVANCE	99 €
GAMECUBE	99 €	GAMEBOY ADVANCE SP	135 €

ΕΞΥΠΝΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΟ ΣΤΑ GAMES CLUB

ΑΣΥΡΜΑΤΑ ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΜΗΧΑΝΕΣ	29,00	ΣΥΝΔΕΣΤΕ ΜΕ MODEM TO GCUBE ΣΤΟ INTERNET (ADSL)	75,00
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2+ CUBE + XBOX ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΤΗΝ TV	29,00	ΣΥΝΔΕΣΤΕ GCUBE JOYPAD ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΣΤΟ PC	29,00
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 Ή GCUBE Ή XBOX ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR	89,00	ΔΕΙΤΕ ΣΤΟ GAMEBOY ADVANCE ΘΗΛΕΟΡΑΣΗ (+ΦΟΡΗΤΗ ΚΕΡΑΙΑ)	109,00
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PSONE + PS2 JOYPAD ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΜΕ USB1/USB2 ΣΤΟ PC	25,00/35,00	ΣΥΝΔΕΣΤΕ ΗΧΕΙΑ STEREO/ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΣΤΟ GB ADV-SP	25,00/15,00
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PSONE + PS2 JOYPAD ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΣΤΟ XBOX	25,00/35,00	ΔΕΙΤΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GBOY ADV. ΣΤΗΝ TV ΣΑΣ	59,00
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PSONE + PS2 JOYPAD ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΣΤΟ GCUBE	25,00	ΑCTION REPLAY ΓΙΑ GBOY ADV. & SP	29,00
ΣΥΝΔΕΣΤΕ XBOX JOYPAD ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΣΤΟ PC (USB)	25,00	ΠΑΙΞΤΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GBOY ADV/SP ΣΤΟ GCUBE	69,00
		ΗΧΕΙΑ 5-1 HOME CINEMA 1000WATT 2 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ, ΠΡΟΣΦΟΡΑ	59,00

SERVICE

ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΜΗΧΑΝΕΣ



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 REDORDER 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

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

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



ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
 10:00 - 15:30 ● 17:30 - 21:00
ΣΑΒΒΑΤΟ
 10:00 - 16:00

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ Games Club

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

NEO!
Games Club
 Πυθαγόρα 17-Καστέλλο, Πειραιάς
 Τηλ. 210-4102149

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

FIFA 2004

Πιάνο ή ποδόσφαιρο;

Για να κάνουμε ένα review η διαδικασία είναι γνωστή πάνω κάτω. Εγκαθιστούμε το παιχνίδι στον υπολογιστή και αρχίζουμε να το παίζουμε βλέποντας διάφορες πτυχές του. Πολλές φορές μπορεί να παίξουμε την ίδια πίστα παραπάνω από μια φορά για να δοκιμάσουμε διάφορα πράγματα. Κάπως έτσι έγινε και με το FIFA 2004. Υπάρχει όμως μια διαφορά. Ένα ποδοσφαιράκι δεν έχει πίστες, ειδικές κινήσεις και πολλά άλλα παρόμοια στοιχεία που προσέχουμε σε άλλα παιχνίδια. Διαλέγουμε δύο ομάδες, ένα γήπεδο, χρώματα, συστήματα και παίζουμε. Αφού παίξουμε αρκετές φορές τον ίδιο αγώνα, αφού δεν έχει νόημα να αλλάξουμε ομάδες, έχουμε δει σχεδόν τα πάντα από το παιχνίδι. Και το ερώτημα που τίθεται αμέσως είναι το εξής: τι μπορεί να γράψει κάποιος σε ένα review για ένα ποδοσφαιρικό video game, κυρίως όταν μιλάμε για το FIFA;

Φραϊά, μπορούμε να σας διαβεβαιώσουμε ότι τα γραφικά είναι καλύτερα. Τα γήπεδα είναι πολύ καλά σχεδιασμένα. Τα πρωταθλήματα πολλά - 18 στον αριθμό τους. Το ίδιο και οι ομάδες που είναι 350 και οι παίχτες που είναι γύρω στους 10.000. Ο ήχος κι αυτός βελτιωμένος με τις φωνές του κόμφου να γεμίζουν τα αυτιά σας, ο εκφωνητής επίσης πολύ καλός με όμορφες ατάκες. Τα μοντέλα των παιχτών είναι τόσο ρεαλιστικά όσο ποτέ άλλοτε. Η φυσική τους, ο τρόπος που κινείται το σώμα τους όταν τρέχουν ή όταν κάνουν τρίπλες ακόμα και όταν απλά έχουν την μπάλα στην κατοχή τους και στέκονται ακίνητοι, όλα είναι πολύ αληθινά. Και ήταν κάτι που το ξέραμε πριν καν δούμε το παιχνίδι. Το ξέραμε γιατί κάθε χρόνο γίνονται αντίστοιχες αλλαγές και βελτιώσεις. Το FIFA

είναι ίσως το πιο ρεαλιστικό ποδοσφαιρικό παιχνίδι σήμερα και κάθε χρόνο κάνει μεγάλες πωλήσεις. Το ερώτημα όμως παραμένει. Ένα ποδόσφαιρο δεν έχει να παρουσιάσει τίποτα παρά αυτά που είπαμε πιο πάνω. Όχι μόνο. Έχει να παρουσιάσει και το gameplay του. Κι εδώ είναι που έχουν γίνει οι μεγάλες αλλαγές και καινοτομίες από την EA Sports και με αυτό θα ασχοληθούμε κυρίως σε αυτό το review. Ούτως ή άλλως τα υπόλοιπα τα καλύψαμε σχεδόν πλήρως στις λίγες γραμμές πιο πάνω. Τα υπόλοιπα θα τα δείτε κι εσείς.

Για το gameplay

Το gameplay λοιπόν είναι το σημαντικότερο κομμάτι του FIFA 2004, όπως είναι άλλωστε, ή τουλάχιστο θα έπρεπε να είναι, και σε όλα τα ποδοσφαιρικά παιχνίδια. Ο έλεγχος των παιχτών έχει αλλάξει αρκετά, αλλά κυμαίνεται στα γνωστά πλαίσια. Βέβαια, η προσθήκη πολλών επιλογών έχει προσθέσει και νέα πλήκτρα και συνδυασμούς πλήκτρων. Αυτό βέβαια συμβαίνει όταν θέλετε να παίξετε με πληκτρολόγιο. Μια συμβουλή από μας προς όσους επιθυμούν να παίξουν το FIFA 2004 είναι να το παίξετε με gamepad, γιατί η πληθώρα των επιλογών θα σας κάνει να στραμπουλιζέτε τα δάκτυλά σας καθώς θα προσπαθείτε να πατήσετε τρία ή και τέσσερα πλήκτρα ταυτόχρονα. Πολλές φορές μάλιστα έτυχε να μπλοκάρει το πληκτρολόγιο καθώς είχαμε πατήσει τέσσερα πλήκτρα μαζί και ξαφνικά ακούστηκε από την CPU το χαρακτηριστικό σφύριγμα για το πληκτρολόγιο. Σαν να μας έλεγε "παιδιά παίζετε με gamepad καλύτερα".

Αυτά όμως που μας εντυπωσίασαν είναι οι δύο καινοτομίες του παιχνιδιού. Αυτές είναι η Διαχείριση Παιχνιδιού σε Εξέλιξη (IGM) και οι επιλογές των παιχτών χωρίς μπάλα (Off-The-Ball). Τι είναι αυτά; Θα τα πιάσουμε ένα-ένα. Ξεκινάμε από το IGM. Ενώ λοιπόν ένας αγώνας είναι σε εξέλιξη μπορεί να θελήσετε να κάνετε κάποιες αλλαγές τακτικής στην ομάδα σας αλλάζοντας είτε την αμυντική είτε την επιθετική στρατηγική της ομάδας σας, ακόμα και τον σχηματισμό. Για να το κάνετε αυτό θα πρέπει να πατή-



Κυρίες και κύριοι καλησπέρα σας...!



Όμορφο κοντρόλ.



σετε αρχικά ένα συνδυασμό δύο πλήκτρων, ενώ παράλληλα θα ελέγχετε κάποιο παίχτη, έτσι ώστε να εμφανιστεί η μπάρα IGM και να δώσετε τις οδηγίες που θέλετε. Μόλις εμφανιστεί η μπάρα πρέπει γρήγορα να κάνετε τις αλλαγές που θέλετε χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα κατευθύνσεως. Πρώτα πατάτε το πλήκτρο που αντιστοιχεί σε μια από τις τρεις κατηγορίες επιλογών (αμυντική ή επιθετική στρατηγική και σχηματισμό) και μετά επιλέγετε μια από τις τρεις επιλογές σε κάθε κατηγορία. Όλα αυτά ενώ το παιχνίδι είναι σε εξέλιξη.

Σαν να παίζεις πιάνο...

Περνάμε τώρα στο Off-The-Ball. Το Off-The-Ball χωρίζεται σε δύο κατηγορίες - μια για τις επιλογές του επιθετικού και μια για τις επιλογές του αμυντικού. Όταν ένας παίχτης σας έχει την κατοχή της μπάλας και θέλετε να κάνετε πάσα, μπορείτε να πατήσετε ένα πλήκτρο με το οποίο θα εμφανιστεί τους πιθανούς αποδέκτες της μπάλας. Αυτοί ξεχωρίζουν από έναν αριθμό που φαίνεται πάνω από το κεφάλι τους. Με ένα άλλο πλήκτρο τώρα μετακινήστε ανάμεσα σε αυτούς τους παίχτες φωτίζο-

ΕΙΔΟΣ Sports

ΕΚΔΟΤΗΣ EA SPORTS

ΑΝΑΠΤΥΞΗ EA SPORTS

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-600MHz,
64MB RAM, 32MB 3D κάρτα
γραφικών

MULTIPLAYER Από 2 έως 16
παίχτες σε LAN ή Internet

ντας τον αριθμό τους. Μόλις αποφασίσετε ποιον θέλετε μπορείτε να ελέγξετε το τρέξιμό του με ένα ακόμα πλήκτρο και όταν φτάσει σε ένα σημείο που θέλετε να κάνετε πάσα με τον παίχτη που έχει την μπάλα προς αυτόν που έχετε επιλέξει.

Μπερδευτήκατε; Σίγουρα είναι καλύτερο να τα δείτε στην πράξη, αλλά φανταστείτε πως μπερδεύτηκαν τα δάκτυλά μας. Το να παίζεις πιάνο μάλλον είναι πιο απλό από το να χρησιμοποιήσεις την επιλογή Off-The-Ball για έναν επιθετικό. Να σημειώσουμε ότι εδώ είναι που συναντήσαμε το συχνότερο μπλοκάρισμα του πληκτρολογίου, το οποίο καταλήγει στο να μην γίνεται ποτέ η πάσα. Όσο αφορά τώρα την επιλογή Off-The-Ball για τους αμυντικούς τα πράγματα είναι πιο απλά. Όταν ένας παίχτης σας βρίσκεται κοντά σε έναν αντίπαλο που έχει την μπάλα πολλές φορές είναι καλύτερο να τον μαρκάρετε από το να κάνετε τάκλιν. Μπορείτε λοιπόν να κλείσετε τον δρόμο του επιτιθέμενου και πατώντας ένα πλήκτρο να φωνάξετε έναν δεύτερο αμυντικό για να επιχειρήσει να κλέψει την μπάλα. Αρκετά απλό και χρήσιμο.

Καλή προπόνηση!

Τώρα πολύ από εσάς θα έχετε ειδη αγωθεί για το πόσο δύσκολος είναι ο χειρισμός του παιχνιδιού. Πρέπει λοιπόν να σας πούμε ότι δεν είναι τόσο δύσκολα τα πράγματα. Καταρχήν, η ταχύτητα του παιχνιδιού η οποία δεν είναι ούτε πολύ γρήγορη αλλά ούτε πολύ αργή σας επιτρέπει να κάνετε τους συνδυασμούς που διαβάσατε παραπάνω. Μετά υπάρχει και ένα πολύ καλό practice mode, όπου μπορείτε να εξασκηθείτε με όλα όσα δυσκολεύεστε.

Ένα άλλο πολύ καλό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ότι δεν μπορείτε πλέον να πάρετε έναν παίχτη και να περάσετε όλη την αντίπαλη ομάδα κάνοντας τρίπλες και να βάλετε γκολ, όπως γινόταν παλιά. Πρέπει να βασιστείτε εξ ολοκλήρου στις πάσες και στους συνδυασμούς. Γι' αυτό έχουν προστεθεί και τσέες επιλογές και συνδυασμοί για τις πάσες. Πέρα από τα παραπάνω, μπορείτε να πραγματοποιήσετε το "ένα-δύο" ανάμεσα σε δύο παίχτες σας, να κάνετε ανοήματα και κοφτές μπαλιές και πολλά άλλα. Το γεγονός ότι σε κάθε μπαλιά/σουτ που κάνετε πρέπει να ρυθμίζετε την δύναμη που θα βάλετε είναι επίσης πολύ σημαντικό, καθώς σας δίνει το δικαίωμα να καλύψετε μεγάλους χώρους του γηπέδου με μια μόνο

μπαλιά ή να ξαφνιάσετε τον αντίπαλο.

Στο παιχνίδι μπορείτε να παίξετε τουρνουά, απλούς φιλικούς αγώνες ή ακόμα και να ξεκινήσετε ένα career mode στο οποίο παίρνετε μια ομάδα και ξεκινάτε μια πεντάχρονη πορεία με σκοπό να φτάσετε στην κορυφή του κόσμου. Κατά την διάρκεια των πέντε χρόνων μπορείτε να κάνετε μεταγραφές και να εκπαιδεύετε τους παίχτες με μια πληθώρα τεχνικών εκπαίδευσης.

Μπορείτε όμως να παίξετε και Online μέσω του EA SPORTS online. Σε αυτό μπορείτε να παίξετε πάλι φιλικούς αγώνες με παίχτες από όλο τον κόσμο, να πάρετε μέρος σε τουρνουά ή ακόμα και να ξεκινήσετε μια Online καριέρα. Φυσικά θα πρέπει να πληρώσετε ένα μηνιαίο ποσό στην EA Sports για να παίξετε online. Τι να κάνουμε, όλα τα όμορφα πράγματα κοστίζουν τη σήμερον ημέρα.

Τελικά, το FIFA 2004 συνεχίζει να είναι ένα από τα κορυφαία ποδοσφαιρικά παιχνίδια. Οι νέες προσθήκες στο gameplay μαζί με τα βελτιωμένα γραφικά και την φυσική του παιχνιδιού έχουν κάνει το παιχνίδι αν όχι το πιο ρεαλιστικό, τότε ένα από τα ρεαλιστικότερα παιχνίδια στον τομέα του. Σίγουρα οι φίλοι αυτών των παιχνιδιών πρέπει να το αποκτήσουν.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
7

Μηνάς Νοταράς



Διώξε γρήγορα!



Ο διαιτητής σφυρίζει την έναρξη του αγώνα.



Κάνει μια πολύ καλή τρίπλα από αριστερά!



Χωράς να μπεις μέσα;



The Dead shall rise again!

Warlords IV: Heroes of Etheria

Μια καλή προσπάθεια

Τα τελευταία χρόνια υπάρχουν μια ύφεση στον τομέα των turn-based strategy. Θυμόμαστε τίτλους όπως τα Heroes of Might and Magic ή τα Age of Wonders. Δυστυχώς δεν υπάρχουν πολλοί τέτοιοι τίτλοι πλέον. Μάλλον, δεν υπήρχαν. Warlords IV: Heroes of Etheria. Ο τίτλος μπορεί να σας θυμίσει τους παλιούς τίτλους της σειράς, όπως τα Warlords Battlecry 1 και 2, τα οποία ήταν Real-time strategy. Το Warlords IV όμως, όπως και το 3 είναι turn-based strategy.

Η ιστορία του παιχνιδιού σας μεταφέρει σε ένα φανταστικό κόσμο γεμάτο τέρατα, δαίμονες και μάγους. Ένας εξόριστος Dark Elf (όχι δεν είναι dwarf), με το όνομα Mordaine απελευθέρωσε κάποτε ένα μεγάλο κακό, τόσο ισχυρό που κανείς και τίποτα δεν μπο-

ρούσε να το σταματήσει. Άνοιξε μια πύλη και κάλεσε μεγάλους δαιμονικούς πρίγκιπες για να τον βοηθήσουν να κατακτήσει το βασίλειο της Etheria. Όμως οι σκοτεινές αυτές δυνάμεις ξέφυγαν από τον έλεγχό του και άρχισαν να σπέρνουν την καταστροφή. Αυτή η περίοδος ονομάστηκε Sundering. 3000 χρόνια μετά, την εποχή που παίζετε εσείς, μια Dark Elf μάγισσα ονόματι Aravein άρχισε να ερευνά την ιστορία του Mordaine. Αποφάσισε λοιπόν αυτή τη φορά να καλέσει πιο αδύναμους δαίμονες που θα είναι πιο εύκολοι στον έλεγχο και να τους θέσει υπό τις διαταγές των Orc. Εσείς ως έναν μεγάλο πολέμαρχο (warlord) πρέπει να εμποδίσετε τις στρατιές της Aravein να κατακτήσουν τον κόσμο και να τον ρίξουν στο σκοτάδι. Τα γνωστά δηλαδή!

Το gameplay του παιχνιδιού είναι το κλασικό που ξέρουμε από όλα τα παιχνίδια του ίδιου τύπου. Φτιάχνετε πόλεις, τις αναπτύσσετε ενώ παράλληλα δημιουργείτε στρατό για να κατακτήσει περιοχές. Όπως λέει και ο τίτλος, Heroes of Etheria, κάθε στρατός θα πρέπει να έχει τους ήρωές του, οι οποίοι παίζουν σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι. Το κακό είναι ότι ο χειρισμός είναι αρκε-

τά πολύπλοκος και θα σας πάρει αρκετό χρόνο για να τον μάθετε. Οι μάχες γίνονται πολύ αργά, αφού στο πεδίο της μάχης εμφανίζονται μια-μια οι μονάδες. Με άλλα λόγια δεν θα δείτε ποτέ όλες τις μονάδες μαζί παραταγμένες αλλά θα βάζετε μια μονάδα εσείς στη μάχη, θα βάζει και ο εχθρός μια και πολεμάνε μεταξύ τους. Μόλις πεθάνει μια μονάδα, τότε μπορείτε να βάλετε μια άλλη. Βαρετό και αργό, και συγκρινώντας το με το Age of Wonders ή το Heroes of Might and Magic, είναι πολύ πίσω.

Σύγχρονη νοημοσύνη με παλιά μέσα

Πολύ καλή όμως είναι η AI του παιχνιδιού. Οι εχθροί δεν ακολουθούν πάντα την ίδια μεθοδολογία ανεξαιρέτως του τι κινήσεις κάνετε εσείς. Ανάλογα λοιπόν με τις κινήσεις σας, κινείται και ο υπολογιστής και πολύ καλά μάλιστα. Προσπαθήστε να αποκλείσετε όσες περισσότερες διόδους μπορείτε για το κάστρο σας και θα δείτε τον εχθρό να ψάχνει την καλύτερη δυνατή για να σας ξαφιάσει. Αν είναι αποδυναμωμένος, επιχειρεί ενέδρες και άλλου είδους παράπλευρους τρόπους να σας χτυπήσει.

Τα γραφικά του παιχνιδιού εί-



να καλά για ένα turn-based strategy, με όμορφα 2D σκηνικά, καλοσχεδιασμένους χαρακτήρες και όμορφα εφφέ για τα spells. Τα μοντέλα βέβαια, είναι αρκετά μικρά σε σχέση με τον χάρτη, ο οποίος έχει μεγάλη έλλειψη από λεπτομέρεια. Το παιχνίδι μπορεί να το παίξετε σε ανάλυση 1024x768, αλλά πολλές φορές υπάρχει πτώση στο frame-rate. Οι άλλες αναλύσεις μοιάζουν άχρηστες αφού στα 800x600 τα μοντέλα είναι πολύ άσχημα, ενώ σε αναλύσεις μεγαλύτερες των 1024x768 τα μοντέλα είναι τόσο μικρά που δεν φαίνονται καλά.

Η μουσική του παιχνιδιού περιέχει όμορφα κομμάτια που θυμίζουν κάτι από Lord of the Rings. Τα ηχητικά εφφέ όμως δεν έχουν να παρουσιάσουν τίποτα το ιδιαίτερο και μπορούμε να πούμε ότι έχουν έλλειψη σε ποικιλία.

Σαν ένα νέο turn-based strategy δεν μπορούμε να αποτρέψουμε κανένα να παίξει το Warlords IV. Το gameplay, η AI αλλά και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά στοιχεία για ένα τέτοιο παιχνίδι. Μπορεί τα γραφικά να φαίνονται παλιά, οι μάχες να είναι περιέργες, αλλά μετά από κάποιες ώρες παιχνιδιού δεν θα σας ενοχλούν αυτά. Σίγουρα πάντως δεν μπορεί να σταθεί δίπλα σε τίτλους όπως το Age of Wonders ή το πιο παλιό Heroes of Might and Magic.

Μηνάς Νοταράς

ΕΙΔΟΣ Turn-based strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Ubi Soft

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Infinite Interactive

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PII-450MHz, 128Mb RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Από 2 έως 6 παίκτες σε LAN ή Internet

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7

Στο τεύχος που κυκλοφορεί...

ΜΕΓΑΛΗ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ

Συνέντευξη με τον Warren Spector

Ένας "μύθος" των videogames μιλάει στο ελληνικό GamePro για το Deus Ex: Invisible War, την Βιομηχανία, το ΑΙ και τη σχέση ανθρώπου και μηχανής...

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ



GAMEPRO

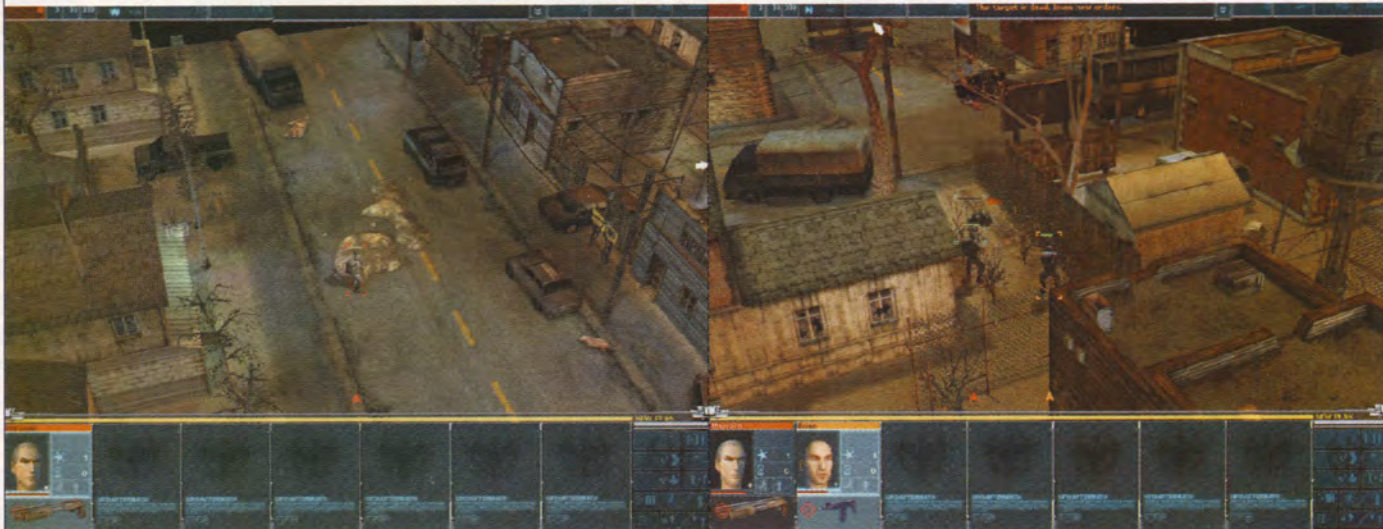
ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΑ VIDEOGAMES



ΜΟΝΑΔΙΚΟ
ΔΩΡΟ
Manga DVD
Street Fighter:
The Movie!!!

Άλιος συνεχιστής της παράδοσης των X-COM με βάθος και ατμόσφαιρα.

Αδέξιο interface στις μάχες, κάπως αδιάφορα γραφικά.



Κανείς δεν είναι εδώ;

Εγώ λέω να πάρουμε το φορτηγό.

UFO: Aftermath

Η συνέχεια ενός θρύλου

Υπήρξε μια εποχή στην πορεία του PC gaming που τα squad-based strategy παιχνίδια ήταν η μόδα. Ο κύριος υπαίτιος για αυτό ήταν ένα παιχνίδι με τον τίτλο UFO: Enemy Unknown (X-COM: Enemy Unknown στην Ευρώπη). Η σειρά UFO/X-COM της Microprose καθιέρωσε το είδος αν και δεν ήταν ο πατέρας του είδους (η τιμή αυτή ανήκει στο κλασικό Laser Squad των αδερφών Gollor). Η επιτυχία της σειράς δεν ήταν τυχαία, βέβαια. Ήταν μια εποχή που η Microprose έδειχνε ότι δεν μπορεί να κάνει λάθος και το Enemy Unknown ήταν γεμάτο καλές ιδέες, ατμόσφαιρα και πρωτοποριακό gameplay.

Το σενάριο ήταν κλασική επιστημονική φαντασία: Η εισβολή των εξωγήινων έχει αφήσει τους ανθρώπους ήττημένους και συστειρωμένους σε μικρούς πυρήνες, προσπαθώντας να οργανωθούν και να αντεπιτεθούν. Την αιχμή του δόρατος για την αντεπίθεση των ανθρώπων αποτελεί η δύναμη X-COM, μια ομάδα από ειδικά εκπαιδευμένους κομάντος

και επιστήμονες, που αναλαμβάνουν να βρουν τον τρόπο να αντιμετώπισουν την εξωγήινη απειλή. Η ομάδα σας αναλάμβανε αποστολές, τις οποίες εκτελούσαν οι κομάντος, ενώ οι επιστήμονες ανέλυαν και ερευνούσαν τα στοιχεία που βρίσκατε προκειμένου να αναπτύξουν πιο αποτελεσματικά μέσα για την καταπολέμηση των εξωγήινων. Ήταν ένα μείγμα επιστημονικής φαντασίας, στρατηγικής και τακτικής που ελάχιστους είχε αφήσει ασυγκίνητους. Όπως συμβαίνει συνήθως, η επιτυχία του τίτλου οδήγησε στη δημιουργία δύο συνεχιών, το Terror from the Deep με την τρομερή ατμόσφαιρα και τις συνεχείς αναφορές στον Lovecraft και το Apocalypse, τον πρώτο τίτλο της σειράς που πειραματίστηκε με μάχες σε πραγματικό χρόνο, αν και κατά βάθος παρέμενε turn-based. Υπήρξαν και μερικά "παρακλάδια" της σειράς όπως το X-COM: Interceptor (ένα space combat sim στον ίδιο κόσμο) και ένα FPS το οποίο τελικά έμεινε στα σκαριά.

Ερχόμαστε λοιπόν στο UFO: Aftermath. Σαν στήσιμο και ιδέα είναι πραγματικός συνεχιστής της θρυλικής σειράς UFO/X-COM. Η υπόθεση είναι ακριβώς η ίδια, όπως και ο σχεδιασμός του gameplay. Καλείστε να συγκεντρώσετε και να εκπαιδεύσετε μια επιλεκτική ομάδα με τον κωδικό Phoenix, η οποία θα πολεμήσει την εξωγήινη απειλή όσο οι επιστήμονές σας ερευνούν

ακόμα πιο αποτελεσματικές τεχνολογίες.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο βασικά τμήματα: Το τμήμα της στρατηγικής και το τμήμα της τακτικής. Στο πρώτο τμήμα, βλέπετε τη Γη από το διάστημα και μπορείτε να εκπαιδεύετε τις μονάδες σας, να επιλέγετε αποστολές και να εξοπλίζετε τους στρατιώτες σας με τον εξοπλισμό που διαθέτει η βάση σας. Αυτό δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται. Με το πέρασμα του χρόνου (εσείς επιλέγετε το ρυθμό με τον οποίο περνά ο χρόνος), οι αποστολές ολοένα θα πληθαίνουν, αναγκάζοντάς σας να κάνετε όλο και πιο δύσκολες επιλογές. Προς διευκόλυνση του παίκτη, κάθε αποστολή που εμφανίζεται στον στρατηγικό χάρτη του Aftermath αξιολογείται ως προς την σπου-

δαιότητά της. Επίσης θα πρέπει πάντα να λαμβάνεται υπόψη και ο χρόνος που απαιτείται για να φτάσουν οι δυνάμεις σας σε ένα συγκεκριμένο μέρος.

Αλλά ούτε και η διαχείριση του ανθρώπινου δυναμικού είναι ιδιαίτερα απλό ζήτημα. Στην πορεία του παιχνιδιού θα στρατολογήτε συνεχώς νέα μέλη για την ομάδα σας. Μόλις ενταχτούν στη δύναμή σας οι νέοι στρατιώτες, θα πρέπει να τους εξοπλίσετε με ό,τι έχετε διαθέσιμο και να τους εκπαιδεύσετε προκειμένου να είναι πιο αποτελεσματικοί στη μάχη. Εξυπακούεται ότι όσο ένας στρατιώτης εκπαιδεύεται, δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε αποστολές. Από την άλλη πλευρά, ένας ανεκπαιδευτος στρατιώτης δεν θα είναι αποτελεσματικός. Τέλος, ένας στρατιώτης



ΕΙΔΟΣ Squad-based Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Cenega

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Altar Interactive

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-500MHz,
128Mb RAM, 32MB 3D κάρτα
γραφικών

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει



Τακτική και μάχες.

Σχεδιασμός και στρατηγική.

που αποκτά εμπειρία στη μάχη γίνεται πολύ πιο δυνατός με τον καιρό. Όπως καταλαβαίνετε, όταν η ομάδα σας φτάσει να περιλαμβάνει έναν ικανό αριθμό στρατιωτών, η διαχείρισή τους απαιτεί αρκετή σκέψη. Ένας παράγοντας με μεγάλη σημασία είναι και η ποσότητα του εξοπλισμού που έχετε στη διάθεσή σας. Όταν ξεκινάτε το παιχνίδι, έχετε έναν-δυο στρατιώτες στη διάθεσή σας και άπειρες ποσότητες βασικού εξοπλισμού στη μάχη. Καθώς όμως προχωράτε στο παιχνίδι, θα ανακαλύψετε και θα κατασκευάσετε πολύ πιο δυνατά όπλα, τα οποία όμως θα τα έχετε σε πολύ περιορισμένες ποσότητες. Αν τα συνδυάσουμε τώρα όλα αυτά με το γεγονός ότι όλο και περισσότερες αποστολές θα εμφανίζονται στο χάρτη και θα πρέπει να κρατάτε δυνάμεις και εξοπλισμό σε διαθεσιμότητα για επείγουσες επεμβάσεις, το ζήτημα περιπλέκεται αρκετά! Αφήστε που μερικές φορές θα χρειαστεί να περιθάλψετε τους καλύτερους στρατιώτες σας στο νοσοκομείο προκειμένου να μην τους χάσετε, βγάζοντάς τους έτσι εκτός δράσης για λίγο. Ευτυχώς που το καθαρό και απλό interface σε αυτές τις θόκες κάνει τα πράγματα πιο εύκολα.

Αυτό είναι κάτι που δυστυχώς

δεν μπορεί να ειπωθεί και για το μεγαλύτερο τμήμα του παιχνιδιού, το τμήμα της τακτικής, τις μάχες δηλαδή. Σε αυτές τις θόκες θα περάσετε τις περισσότε-



ρες ώρες παιχνιδιού. Μόλις επιλέξετε μια αποστολή από τον χάρτη στρατηγικής και οι στρατιώτες σας φτάσουν στην τοποθεσία, τότε μεταφέρεστε σε ένα πλήρως τρισδιάστατο πεδίο μάχης. Εδώ μπορείτε να δώσετε σειρές από εντολές στους στρατιώτες σας και να τις δείτε να εκτελούνται σε πραγματικό χρόνο. Οι εντολές κυμαίνονται από την απλή κίνηση και την επίθεση με όπλα, μέχρι την αλλαγή στάσης (σκύψιμο, πρηνηδόν, τρέξιμο, περπάτημα) και εξοπλισμού (από όπλα μέχρι κουτιά με επίδεσμούς και διάφορα εργαλεία). Όσο δίνετε εντολές, η δράση παγώνει. Μόλις ολοκληρώσετε τις εντολές σας, μπορείτε να επιτρέψετε στον χρόνο να πε-

ράσει με τρεις διαφορετικές ταχύτητες ανάλογα με την κατάσταση και όλες οι μονάδες σας θα εκτελέσουν τις διαταγές τους ταυτόχρονα. Μπορείτε να παγώσετε το παιχνίδι ανά πάσα στιγμή και να αλλάξετε τα σχέδιά σας, φυσικά. Είναι ένα σύστημα που λει-



τουργεί αρκετά καλά και δίνει την εντύπωση της έντονης ένοπλης σύγκρουσης.

Υπάρχουν όμως κάποια προβλήματα. Πρώτα από όλα, όπως... υπαινιχθήκαμε και λίγο παραπάνω, το interface στις μάχες δεν είναι το ίδιο λειτουργικό όπως στις θόκες στρατηγικής. Για κάποιον λόγο που ειλικρινά δεν μπορούμε να προσδιορίσουμε, το interface αρνείται πεισματικά να μας γίνει δεύτερη φύση, όπως γίνεται συνήθως με τα παιχνίδια αυτού του είδους. Ίσως να μην είναι πολύ μεταξύ τους, ίσως το ότι εί-

ναι σκορπισμένα σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της οθόνης. Ό,τι όμως και να φταίει, το γεγονός παραμένει ότι τελικά το πιο πιθανό είναι να προτιμήσετε να χειρίζεστε τις θόκες αυτές με hotkeys.

Σε γενικές γραμμές ο τεχνικός τομέας είναι αρκετά καλός. Τα γραφικά στην οθόνη στρατηγικής είναι καθαρά και λειτουργικά, ενώ οι θόκες των μαχών παρουσιάζουν ωραίες λεπτομέρειες και animation. Έχουμε όμως και ένα παράπονο. Πολλές από τις μονάδες των εξωγήινων δεν δείχνουν εξωτερικά ότι είναι οπλισμένες, με αποτέλεσμα στα πρώτα παιχνίδια να σας κάνουν κομματάκια καθώς προσπαθείτε να τις πλησιάσετε. Ο ήχος δεν έχει κάτι το ιδιαίτερο, η μουσική είναι καλή και ατμοσφαιρική, αλλά τα ηχητικά εφέ δεν λένε και πολλά πράγματα.

Αυτό που έχουμε μπροστά μας λοιπόν είναι ένα squad-based strategy game με πολύ βάθος και ατελείωτες ώρες παιχνιδιού. Οι φίλοι του είδους και ιδιαίτερα όσοι έχουν αγαπήσει τα UFO/X-COM θα βρεθούν στον παράδεισο. Οι υπόλοιποι καλύτερα να το δοκιμάσουν πριν το αγοράσουν.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
8

Φ. Χαροκόπος





Καλό ομάδα!



Δεν φαίνεται και πολύ αληθινό, ε;

Chrome

Καλό, κλασσικό FPS

Βρισκόμαστε σε καιρούς του 2ου Παγκοσμίου Πολέμου. Οι μάχες μαίνονται στα διάφορα μέτωπα. Όχι δεν έχουμε παρανοήσει. Αναφερόμαστε στο μεγάλο κύμα παιχνιδιών, κυρίως των FPS, που έχουν ως θέμα τους τον πόλεμο αυτό. Battlefield 1942, Call of Duty και πολλοί άλλοι τίτλοι έχουν γεμίσει την αγορά. Η Strategy First, εκδότρια του Etherlords, και η TechLand όμως έχουν άλλη άποψη. Έφτιαξαν λοιπόν το Chrome, ένα first-person shooter με μια αρκετά καλή ιστορία επιστημονικής φαντασίας.

Στο παιχνίδι παίρνεται τον ρόλο του Logan (καμία σχέση με τον Wolverine), ο οποίος είναι ένας από τους καλύτερους μισθοφόρους της εποχής. Χρονολογικά το παιχνίδι σας μεταφέρει στον 22ο αιώνα. Ο Logan έχει συνεργαστεί για τέσσερα χρόνια με την Expedition Corps και άλλα τόσα χρόνια με την SpecForce. Τώρα ο Logan βρίσκεται ανάμεσα σε μια μεγάλη μάχη μεταξύ δύο μεγάλων οργανισμών οι οποίοι παλεύουν για την επικράτηση και επομένως

εκμετάλλευση των πρώτων υλών που υπάρχουν στο ηλιακό σύστημα με το όνομα Valkyria.

Εσείς πρέπει να ταξιδέψετε σε πέντε διαφορετικούς πλανήτες όπου πρέπει να κάνετε κάποιες δουλειές. Κάθε πλανήτη έχει την δική του ξεχωριστή ατμόσφαιρα. Οι τοποθεσίες ποικίλουν από τροπικές ζούγκλες και μεγάλα φαράγγια μέχρι χιονισμένες πλαγιές και αχανείς έρημους. Η υπόθεση του παιχνιδιού εξελίσσεται μέσα από 14 αποστολές. Πολύ σημαντικό είναι ότι αν και το Chrome είναι ένα FPS, σε πολλές αποστολές δεν πρέπει να σκοτώσετε όποιον βρείτε. Πολλές αποστολές σας υποχρεώνουν να κάνετε πιο τακτικές κινήσεις αποφεύγοντας να σας καταλάβουν οι εχθροί. Έτσι, σε πολλές αποστολές χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε άλλες ικανότητες του Logan, πέρα από αυτές για την μάχη. Όλες οι ικανότητες φυσικά μπορούν να βελτιωθούν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

Ποικιλία και απλότητα

Όσο αφορά τα όπλα που έχει στη διάθεσή του ο Logan, είναι αρκετά. Υπάρχουν όπως πάντα τα κλασσικά όπλα που θα βρείτε σε κάθε FPS πλέον, όπως τα Auto Pistol, Silenced Pistol, Combat Shotgun, Sub-Machine Gun, Assault Rifle και Sniper Rifle. Φυσικά στο παιχνίδι υπάρχουν και άλλα πρωτότυπα φουτουριστικά όπλα όπως τα ASR Nitron HEX Individual Rifle, LeRogue BM4000 HEX Auto Cannon και



Αχ να ήμουν εκεί τώρα.

Xatron Mark IV Heavy Hunting Rifle. Πέρα από αυτά υπάρχουν και κάποια ειδικά αντικείμενα όπως η Dermal Armor η οποία περιορίζει την ζημιά από τις σφαίρες, το Smart Pistol Link Mark που αμέσως ανιχνεύει τον κοντινότερο στόχο και διάφορα άλλα τα οποία είναι αρκετά όμορφα, αλλά κάνουν το παιχνίδι αρκετά εύκολο. Τα οχήματα δεν θα μπορούσαν να λείπουν από εδώ αφού έχουν γίνει πλέον ένα σημαντικό μέρος των FPS. Θα αναφέρουμε λίγα ονόματα όπως τα RMG Conquistador, B303 Slider, ArmoBeatle4. Θα υπάρχουν επίσης κάποιες μηχανικές μονάδες τα GOLEM IV και TC Steel-Guardian, καθώς και αρκετά εναέρια οχήματα.

Τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά. Οι διάφορες τοποθεσίες θυμίζουν πολύ από Serious Sam γεμάτα βλάστηση. Οι καιρικές συνθήκες παρουσιάζονται πολύ όμορφα ανάλογα με την ατμόσφαιρα του κάθε πλανήτη. Η φυσική και ο σχεδιασμός των μοντέλων είναι επίσης

αξιοσημείωτος. Ο ήχος είναι αρκετά καλός αν και δεν έχει να προσφέρει κάτι το ιδιαίτερο στους παίχτες.

Το multiplayer mode του παιχνιδιού είναι απλά ένα κλασσικό mode, που περιέχει όλα τα γνωστά παιχνίδια όπως τα deathmatch, team deathmatch και CTF. Δυστυχώς, δεν υπάρχει cooperative mode στο παιχνίδι, πράγμα που κάνει το Chrome να υστερεί απέναντι σε άλλα παιχνίδια στον τομέα αυτό.

Γενικά, το Chrome είναι μια αρκετά καλή προσπάθεια και θα τραβήξει αρκετούς παίχτες. Με τα πολύ όμορφα γραφικά του, την μεγάλη ποικιλία όπλων και οχημάτων, καθώς και με την καλή προσέγγιση στην μάχη το Chrome στέκεται καλά στην αγορά. Μπορεί κάποιες ελλείψεις ή απροσεξίες στο θέμα του gameplay και του multiplayer να είναι αισθητές, αλλά δεν μπορούν να μαυρίσουν την εικόνα του παιχνιδιού.

Μηνάς Νοταράς

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7

ΕΙΔΟΣ First Person Shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Strategy First

ΑΝΑΠΤΥΞΗ TechLand

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-850MHz, 256MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Από 2 έως 32 παίχτες σε LAN ή Internet

ΒΡΑΒΕΙΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ CGM 2003

Η άποψή σας μετράει!

Συυδεθείτε στο www.cgmag.gr
και ψηφίστε τα καλύτερα παιχνίδια
της χρονιάς!

Είναι απλό: Μπείτε στο site, εγγραφείτε στα forum
(όσοι δεν το έχετε κάνει ήδη) και πείτε μας την
άποψή σας για τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς
απαντώντας στο αντίστοιχο topic!

Εναλλακτικά, μπορείτε να μας στείλετε email στη
διεύθυνση cgmag@hyperpress.gr αναφέροντας
τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς για όλες
ή μερικές από τις εξής κατηγορίες:

- ◆ Καλύτερο first-person shooter
- ◆ Καλύτερο third-person action
- ◆ Καλύτερο adventure
- ◆ Καλύτερο role-playing game
- ◆ Καλύτερο real-time strategy
- ◆ Καλύτερο turn-based strategy
- ◆ Καλύτερο management sim
- ◆ Καλύτερο racing
- ◆ Καλύτερο flight simulator
- ◆ Καλύτερο space simulator
- ◆ Καλύτερο sports
- ◆ Καλύτερο online
- ◆ Καλύτερο Unique

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ

- ◆ Καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς
- ◆ Χρυσή Πατάτα- Το χειρότερο παιχνίδι της χρονιάς
- ◆ Καλύτερο hardware
- ◆ Καλύτερο περιφερειακό

Τα αποτελέσματα θα ανακοινωθούν από το
περιοδικό μαζί με τις επιλογές της συντακτικής
ομάδας του CGM. Έτσι, για να δούμε αν συμφωνούμε!



Worms 3D

Ασπόνδυλο, 3D και... πάνοπλο

Είναι αλήθεια ότι η κυκλοφορία κάθε νέου τίτλου της σειράς "Worms" με γεμίζει ανάμικτα συναισθήματα. Σίγουρα είναι ένα από τα πιο διασκεδαστικά και ευρηματικά (κυρίως) multiplayer games που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ, αλλά προκαλεί και δυσάρεστους συνειρμούς. Βλέπετε, το Worms ήταν ίσως το κύκνειο άσμα της πολυαγαπημένης Amiga. Μετά από αυτό, όλα πήραν την κάτω βόλτα. Αλλά φτάνουν οι αναμνήσεις...

Για όσους δεν θυμόνται το αρχικό παιχνίδι, το Worms είναι ένα turn-based παιχνίδι στρατηγικής και επιδεξιότητας που πρωτοκυκλοφόρησε στην Amiga από την πολύ ταλαντούχα ομάδα της Team 17. Η ιδέα ήταν πολύ απλή, βασισμένη σε κλασικά ηλεκτρονικά παιχνίδια όπως το Scorched Tanks: Κάθε παίκτης ελέγχει μια ένοπλη ομάδα από μονάδες που προσπαθούν να εξοντώσουν η μία την άλλη χρησιμοποιώντας μια μεγάλη ποικιλία από βαρύ και... ακόμα πιο βαρύ όπλισμό. Αυτό που έκανε τη διαφορά όμως και έδωσε στο παιχνίδι τον τίτλο του, ήταν το ότι οι μονάδες ήταν σκουληκία με ψιλές φωνές και ατελείωτη δίψα για αίμα! Τα υπόλοιπα ανήκουν στην ιστορία. Η σειρά Worms σημείωσε τεράστια επιτυχία και εμφανίστηκε σε όλα τα μηχανήματα της αγοράς από την εποχή των 16-bit μέχρι σήμερα. Κάθε τίτλος της σειράς σημείωνε ρεκόρ πωλήσεων, τουλάχιστον στην Ευρώπη, έστω και αν δεν είχε πάντα σημαντικά νέα στοιχεία να προσφέρει. Αρκεί να αναφέρουμε ότι κάποια στιγμή κυκλοφόρησε και "ανεπίσημη" ελληνική έκδοση!

Είναι τρισδιάστατα!

Όπως συμβαίνει και με κάθε επιτυχημένη σειρά, ήρθε το πλήρωμα του χρόνου για να κάνουν τα γνωστά μας σκουληκία το άλ-

μα στις τρεις διαστάσεις. Η αλήθεια είναι ότι μόλις φορτώσατε το παιχνίδι για πρώτη φορά και περάσατε τις γνωστές και μη εξαιρετές πολύχρωμες και χαρούμενες οθόνες των μενού, θα εκπλαγείτε. Θα νιώσατε σαν να έχετε μεταφερθεί ξαφνικά μέσα στον κόσμο των σκουληκίων. Όλα όσα θυμόσασταν, τα σκουληκία, τα όπλα, τα καταστρέψιμα σκηνικά, όλα είναι εκεί σε εντυπωσιακό 3D! Ξεκινώντας το tutorial, το πρώτο πράγμα που θα σας κάνει να προβληματιστείτε αλλά και θα σας αναγκάσει να προσαρμοστείτε, είναι ο χειρισμός της κάμερας. Πάνε πια οι μέρες που απλά κάναμε scrolling με το ποντίκι από τα αριστερά προς τα δεξιά. Ο τρισδιάστατος χώρος χρειάζεται και λεπτομερή χειρισμό για την



κάμερα. Το σύστημα του mouse-look που χρησιμοποιείται είναι αρκετά λειτουργικό, αν και είναι σίγουρο ότι θα σας δυσκολέψει σε ορισμένα σημεία. Θετική είναι η δυνατότητα απομάκρυνσης της κάμερας σε μεγάλο ύψος, κάτι που σας επιτρέπει να δείτε καλύτερα το πεδίο της μάχης.

Μετά από μερικές ώρες παιχνιδιού και αφού ολοκληρώσατε τα tutorial, θα διαπιστώσατε ότι όσον αφορά το gameplay, οι αλλαγές που έχουν γίνει δεν είναι και τόσο μεγάλες όσο φαίνονται στην αρχή. Αν εξαιρέσουμε το χειρισμό και το πώς λειτουργούν κάποια utilities όπως το jetpack και τα γνωστά girders, κατά τα άλλα όλα είναι οικεία. Τα όπλα λειτουργούν με το γνωστό τρόπο με τη μοναδική διαφορά ότι μπορείτε πλέον να σημαδεύετε και από άποψη πρώτου προσώπου. Τα σκηνικά καταστρέφονται κάπως πιο δύσκολα από ότι στις 2D εκδόσεις και γενικά έχουμε την εντύπωση ότι τα όπλα είναι λιγότερο καταστροφικά από παλιά, αλλά οι διαφορές στο gameplay σταματούν κάπου εκεί. Εννοείται βέβαια πως κάποια



Ποπ! Παιδιά, για γκέλ μπουρντά!

πράγματα έχουν αλλάξει και σίγουρα θα διαπιστώσατε ότι δεν θα λειτουργούν πλέον όλες οι παλιές σας τακτικές. Εκεί που πραγματικά θα παρατηρήσατε βελτίωση, είναι το single player game. Αν και το καινούριο Worms εξακολουθεί να βασίζεται κυρίως στο multiplayer (όλες οι επιλογές που ξέρατε, από hotseat μέχρι LAN είναι εδώ), ο μοναχικός παίκτης θα βρει αρκετά πράγματα που θα



του αρέσουν. Οι αποστολές παρουσιάζουν πολύ μεγαλύτερη ποικιλία (ειδικά η "απόβαση" στη Νορμανδία θα σας κάνει σίγουρα να γελάσετε), τα bonus που μπορείτε να ξεκλειδώσετε είναι δια-

σκεδαστικά, γενικά θα σας κρατήσει μέχρι να έρθουν το βράδυ οι φίλοι σας για multiplayer.

Ο τεχνικός τομέας είναι αρκετά καλός, χωρίς να διεκδικεί κάποιο βραβείο. Τα γραφικά είναι απλά, αλλά γεμάτα χαρακτήρα και μικρές χαριτωμένες λεπτομέρειες. Ο ήχος είναι εξίσου ιδιόμορφος και χαρακτηριστικός όπως παλιά με χαρούμενα κομμάτια μουσικής που θα σας φτιάξουν τη διάθεση και τις γνωστές, ψιλές φωνές των ασπόνδυλων φονιάδων σας.

Σε τελική ανάλυση, το Worms 3D κρίνεται άξιος συνεχιστής της σειράς. Δεν φέρνει καμιά επανάσταση, ούτε είναι ένα παιχνίδι που θα σας εντυπωσιάσει με τις επιλογές του αν και δεν του λείπει το βάθος. Οι φίλοι της σειράς είναι βέβαιο ότι θα βρουν πολλούς λόγους για να χαρούν. Αν πάλι το δει κανείς σαν party game, είναι παιχνίδι απλά για να διασκεδάσετε με την παρέα σας, τότε δύσκολα θα βρείτε καλύτερο.

Φ. Χαροκόπος

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7.5



Νομίζεις ότι είσαι μακριά;

ΕΙΔΟΣ Puzzle/Party Game

ΕΚΔΟΤΗΣ Sega

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Team 17

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-700MHz, 128Mb RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Από 2 έως 4 παίχτες σε Hotseat, LAN ή Internet



I put a spell on you...



Μαγικός κήπος!

The Sims: Makin' Magic

Οργάνωση Μαγείας!

Λίγο πολύ τους Sims του ξέρετε όλοι. Είναι οι χαρακτηριστές σε ένα από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια στην κατηγορία των management sim. Μέχρι σήμερα η σειρά έχει βγάλει συνολικά έξι expansions χωρίς να υπολογίσουμε το κανονικό παιχνίδι. The Sims: Livin' Large, House Party, Hot Date, Vacation, Unleashed και Superstar. Σε όλα αυτά έπρεπε να φτιάξετε τους Sims σας, να οργανώσετε τη ζωή τους ή να την καταστρέψετε. Φτιάχνατε σπίτια, κέντρα διασκέδασης, θέσεις εργασίας και ενασχόλησης και πολλά πολλά άλλα πράγματα που μπορούμε να βρούμε στην πραγματική ζωή. Με άλλα λόγια παίζατε την καθημερινή ζωή που μπορεί να έχει ο κάθε ένας από μας (περίπου) σε ένα παιχνίδι. Βασικά, μπορούσατε να φτιάξετε εσάς τους ίδιους, την οικογένειά σας και τους φίλους σας και να παίξετε μια ζωή που δεν είχατε μέχρι τώρα. Στο τελευταίο expansion για παράδειγμα, το Superstar, είχατε την ευκαιρία να γίνετε ένα διάσημο αστέρι του κινηματογράφου, της μουσικής ή ακόμα και μοντέλο. Τα παιχνίδια

ήταν πάντα ευχάριστα με όμορφα χρώματα, γεμάτα χιούμορ που ακόμα και στις πιο δύσκολες στιγμές, πάντα ο παίχτης είχε ένα χαμόγελο.

Η ΕΑ αποφάσισε τώρα να βγάλει ένα ακόμα expansion pack, λίγο πριν κυκλοφορήσει το νέο The Sims 2. Το expansion ακολουθεί την ίδια τακτική με τα προηγούμενα έχοντας στόχο σας πάνω κάτω τα ίδια πράγματα. Αυτή τη φορά όμως υπάρχει μια πολύ μεγάλη διαφορά. Αντί για μια καθημερινή ζωή με την οποία ασχολιόντουσαν τα προηγούμενα, στο νέο παιχνίδι μπαίνετε σε ένα κόσμο με αρκετά φανταστικά χαρακτηριστικά, στον οποίο θα ασχολείστε με την μαγεία. Ναι, καλά διαβάσατε - στο παιχνίδι αυτό ασχολείστε με ξόρκια και με όλη την μαγεία. Το όνομα; Δεν θα μπορούσε να είναι διαφορετικό - The Sims: Makin' Magic!

Στο Makin' Magic λοιπόν παίρνετε τους αγαπημένους σας Sims και τους μετατρέπετε σε μάγους και μάγισσες. Φυσικά, όλες οι ενασχολήσεις, τα προβλήματα και οι ανάγκες των Sims που γνωρίζουμε από τα προηγούμενα παιχνίδια υπάρχουν κι εδώ.

Όλα όμως μπορούν να γίνουν με την μαγεία. Τα πάντα! Από το μαγείρεμα και τη δουλειά, μέχρι τη διασκέδαση. Για να γίνουν βέβαια τα ξόρκια αυτά, πρέπει να έχετε τα κατάλληλα συστατικά τα οποία πρέπει να βρείτε και να μαζέψετε με διάφορους τρόπους ώστε να πραγματοποιήσετε ισχυρότερα ξόρκια.

Επίσκεψη στην μαγική πόλη

Η πόλη που μένουν αυτή τη φορά οι Sims, λέγεται Magic Town (πάλι δεν θα μπορούσε διαφορετικά) και είναι εκεί που μπορείτε να φτιάξετε τις γειτονιές σας, να αγοράσετε πράγματα (και συστατικά για ξόρκια). Το νόμισμα λέγεται MagiCoin αυτή τη φορά. Πολλές φορές σας δίνεται η ευκαιρία να κάνετε μονομαχίες με άλλους μάγους έτσι ώστε να κερδίσετε κάποια MagiCoins, αλλά και κάποια σπάνια συστατικά που δεν μπορείτε να εμπορευτείτε. Οι μονομαχίες αυτές γίνονται επιλέγοντας την κατάλληλη σειρά που θα πραγματοποιήσετε κάποια ξόρκια έτσι ώστε να νικήσετε τον αντίπαλο.

Αν βέβαια ψάχνετε για βελτιώσεις στα γραφικά και στον ήχο ή

στην ΑΙ, μας συγχωρείτε αλλά χάσατε. Όλα είναι σχεδιασμένα με το κλασικό παλιό 2D τρόπο. Δεν είναι άσχημο, αλλά έχει γίνει βαρετό. Βασικά, οι σχεδιαστές ασχολήθηκαν περισσότερο με τους μηχανισμούς των νέων στοιχείων του παιχνιδιού και όχι με την εικόνα του, αφού ούτως ή άλλως αυτά θα αλλάξουν με το The Sims 2. Το κακό είναι ότι η ΑΙ έχει κάποια προβλήματα, όπως το να αγνοούν οι Sims κάποιες εντολές ή το άσχημο pathfinding. Ο ήχος χωρίς να πούμε πολλά λόγια είναι ο ίδιος με πολύ λίγα νέα εφφέ τα οποία μόνο όσοι ασχολούνται πολύ με την σειρά θα τα καταλάβουν.

Ίσως, τελικά η ΕΑ έπρεπε να περιμένει να βγάλει κατευθείαν το The Sims 2. Αυτό βέβαια είναι η άποψη που μπορεί να έχουν κάποιοι. Το παιχνίδι είναι αρκετά ευχάριστο για μια ακόμη φορά και η ιδέα ενός φανταστικού θέματος το κάνει ακόμα πιο ελκυστικό για άτομα που δεν έχουν ασχοληθεί πολύ με το είδος.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7

Μηνιάς Νοταράς

ΕΙΔΟΣ Sim management

ΕΚΔΟΤΗΣ Electronic Arts

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Maxis

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PII-450MHz, 128MB RAM, 4MB RAM κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει





Ριζτε αμέσως!



He is coming!

Lord of the Rings: The Return of the King

One hack to slash 'em all

Μερικές φορές, αναρωτιέται κανείς τι σκέφτεται ο καθηγητής Τόλκιν εκεί ψηλά που είναι, με αγέλους και ξωτικά, όταν βλέπει τις τελευταίες εξελίξεις και τον τρόπο που αξιοποιούνται τα συγγράμματα του. Θα χαίροταν που τόσο κόσμος δείχνει ενδιαφέρον για τον Μύθο της Μέσης Γης ή θα απηυδούσε με την ίσως υπερβολική εκμετάλλευση και την ψυχρή αξιοποίηση; Και ποιες θα είναι οι σκέψεις του σχετικά με τα games του αντίστοιχου franchise;

Κενό

Ωραία, λοιπόν. Πάμε στο review... Η EA κυκλοφορεί το Lord of the Rings: The Return of the King (στο οποίο θα αναφερόμαστε από εδώ και στο εξής ως ROTK, γιατί διαφορετικά θα γίνει οκτα-

σέλιδο το review χωρίς λόγο), ένα γρήγορο και όμορφο hack and slash για τα pc. Όσοι δεν εντυπωσιαστήκατε, καλό θα ήταν να διαβάσετε και μια μικρή ανασκόπηση, καθώς υπάρχει ένα μικρό ιστορικό υπόβαθρο.

Οι πύργοι πριν την επιστροφή

Πριν από το ROTK λοιπόν, η EA είχε κυκλοφορήσει το Lord of the Rings: The Two Towers για τις τρεις μεγάλες κονσόλες, PlayStation 2, Xbox και GameCube. Ήταν ένα πολύ όμορφο action, με πραγματικά καταγιστική δράση, εκπληκτικά γραφικά με φροβρές εκρήξεις, εφφέ, μοντέλα και environments. Ακόμα και οι πιο δύσπιστοι και καχύποπτοι είχαν αποδεχτεί την ανωτερότητα του Two Towers από άποψη γραφικών, ατμόσφαιρας και στησίματος. Η EA είχε αγοράσει όλα τα πνευματικά δικαιώματα και είχε την πλήρη υποστήριξη της New Line Cinema: υπήρχαν λοιπόν μεγάλα τμήματα της κινηματογραφικής παραγωγής, αλλά και αποσπάσματα από την επόμενη ταινία. Επίσης, είχε στρατολογήθει ολόκληρο το καστ των ηθοποιών για να ηχογραφήσει το voice-over για

τους ήρωες του παιχνιδιού... ο ψηφιακός Άραγκορν είχε την φωνή του Viggo, ο Γκάνταλφ του McKellen και πάει λέγοντας. Η πιο σημαντική καινοτομία ήταν η εναλλαγή της ταινίας με του παιχνιδιού. Παρακολουθούσαμε δηλαδή την αρχική σκηνή με την επική σύγκρουση στους πρόποδες του Βουνού του Χαμού, σε όλη του την μεγαλοπρέπεια όπως είχε κινηματογραφηθεί. Και

ξαφνικά... βμμμ... η ταινία γίνεται παιχνίδι και βρισκόμαστε να κρατάμε την ζωή του Ισίλντουρ στο gamepad. Εκπληκτικό. Δεν ήταν ιδιαίτερα απαιτητικό σε φαιά ουσία- ένα καθαρόαιμο hack and slash με πολλά εφφέ και δράση. Σαν τις παλιές καλές εποχές του Golden Axe ένα πράμα.

Το παιχνίδι είχε πάει πολύ καλά, αλλά είχαν σημειωθεί μερικά κενά από τους παίκτες. Πρώτον,



Incoming!

ΕΙΔΟΣ Hack and slash

ΕΚΔΟΤΗΣ EA

ΑΝΑΠΤΥΞΗ EA Redwood Shores

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII 700MHz, 128MBRam, 32MB κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER 1 ως 2 παίκτες, στο ίδιο μηχάνημα

έλλειπε ένα co-op mode... ωραία η μάχη, αλλά σίγουρα θα ήταν καλύτερη αν παίζατε με τον κολλητό εναντίων των orcs.

Δεύτερον, ήταν πολύ, πολύ σύγντομο. Τρίτον, δεν μπορούσατε να παίξετε με τον Γκάνταλφ. Η ΕΑ λοιπόν, μαζεύοντας το feedback από το ικανοποιημένο, μα ακόμα διψασμένο κοινό της, έκανε την αναμενόμενη κίνηση και κυκλοφόρησε το ROTK.

Το ROTK λοιπόν είναι ένα κατά πολύ αναβαθμισμένο Two Towers. Ναι, έχει co-op και μπορούν να παίξουν οι δύο κολλητοί ταυτόχρονα, χωρίς split-screen και αηδίες, και παρέα να σκοτώνουν το ένα orc μετά το άλλο. Ναι, είναι αρκετά πιο μεγάλο σε έκταση από το προηγούμενο. Και ναι, μπορείτε (και επιβάλλεται!) να παίξετε με τον Γκάνταλφ, αλλά και με τους υπόλοιπους νέους χαρακτήρες.

Από οθόνη σε οθόνη

Μια μικρή γεύση λοιπόν, για το πώς μεταφέρεται η δράση της ταινίας στο παιχνίδι. Το ROTK ξεκινάει με την έλευση του Γκάνταλφ του Λευκού και την συνοδεία του Έομερ (και την παρέα του), την στιγμή που η μάχη στο Helm's Deep δεν τα πάει και τόσο καλά. Είναι η μνημειώδης εκείνη στιγμή που ο Γκάνταλφ κατηγορορίζει την πλαγιά σαν αιχμή δόρατος με ένα μικρό στρατό ξωπίσω του, για να τρυπήσει με το φως του τον σιχαμένο στρατό των orcs. Βμμμμ... Η μηχανή γραφικών κάνει τα μαγικά της, η ταινία χάνεται και στην θέση της μπαίνει το παιχνίδι... η μεταφορά είναι ομαλή και όμορφη και ξαφνικά παίζετε τον Γκάνταλφ. Χαμός γύρω σας.

Ακολουθεί ένα μικρό tutorial μέσα στο παιχνίδι για να μάθετε τα βασικά (οι δύο επιθέσεις, party,

ranged attacks με τα spells του μάγου). Η πρώτη όμως αυτή αποστολή είναι δείγμα της δυναμικής που θα ακολουθήσει, καθώς η ροή της μάχης αλλάζει. Πρέπει να σταματήσετε μια μικρή ομάδα από orcs, που μεταφέρει ένα μικρό βαρέλι από την μαγική, μαύρη σκόνη του Σάρουμαν. Πλησιάζετε λοιπόν το τείχος και πρέπει να ανεβείτε μια σκάλα για να σκαφαλώσετε στις πολεμίστρες. Εδώ πρέπει να κανονίσετε με ranged attacks τα orcs από μακριά και να κατεβείτε πάλι από το τείχος πιο μπροστά. Το σκηνικό αλλάζει πάλι εδώ. Βρίσκεστε και πάλι στο έδαφος, όπου πρέπει να χρησιμοποιήσετε τις πολεμικές μηχανές των orcs για να πετύχετε την μικρή ομάδα των σαμποτέρ στο βάθος. Μπροστά στους καταπέλτες υπάρχει ένας φωτεινός, γαλανός κύκλος-σημά-

δι ότι μπορείτε να αλληλεπιδράσετε εκεί με το περιβάλλον. Λίγο πιο πέρα μάλιστα, υπάρχει ένας σωρός με ακόντια, όπου υπάρχει άλλος ένας τέτοιος κύκλος. Μπορείτε να αρπάξετε ένα ακόντιο και να το ρίξετε σε ένα περαστικό orc. Ένα δείγμα μόνο του αυξημένου interactivity που παρουσιάζει το παιχνίδι... αργότερα θα μπορείτε να παίξετε και με πυρσούς, πόρτες και σχοινιά. Και βέβαια γύρω συνεχίζονται οι εκρήξεις, τα orcs δεν παύουν να εμφανίζονται και η δράση δεν σταματάει.

Τα τρία μονοπάτια

Γίνεται ακόμα και μια απόπειρα για μια μη-γραμμική εξέλιξη του σεναρίου. Μετά από το πρώτο, εκπαιδευτικό επίπεδο, μπορείτε να επιλέξετε ποιο από τα τρία μονοπάτια θα ακολουθήσε-

τε, επιλέγοντας ταυτόχρονα και τον χαρακτήρα σας. Υπάρχει λοιπόν το Path of the Wizard (με τον έναν και μοναδικό Γκάνταλφ), το Path of the King (με το ηρωικό τρίο, Άραγκορν, Λέγκολας, Γκίμλι) και το Path of the Hobbits (με το κοντό δίδυμο Σαμ, Φρόντο). Αρχικά λοιπόν οι υπόλοιποι χαρακτήρες είναι κλειδωμένοι και πρέπει να τελειώσετε κάθε επίπεδο με τον προκαθορισμένο χαρακτήρα- αργότερα, όταν ξεκλειδώσετε και τους υπόλοιπους ήρωες, θα μπορείτε να ξαναπαίξετε τα επίπεδα.

Η μη-γραμμική εξέλιξη βέβαια είναι μια ψευδαίσθηση. Όμορφη και καλοσχεδιασμένη, αλλά το γεγονός παραμένει... για να τελειώσετε το παιχνίδι και να παίξετε το τελευταίο επίπεδο, πρέπει να έχετε ολοκληρώσει όλα τα επίπεδα (που είναι δεκατρία συνολικά).



Με τη δύναμη του φωτός και τις Ιερές Φλόγες...



Καταραμένοι Orc!



Χωραίε στην τσέπη άραγε;



Όχι μν το πετάξεις!

Απλά μπορείτε να παίξετε ένα-δύο επίπεδα με τον Γκάνταλφ, μετά να παίξετε το πρώτο του Σαμ και μετά λίγο τον Άραγκορν και πάει λέγοντας.

Όπως και να έχει, οι χαρακτήρες σας μαζεύουν εμπειρία καθώς πολεμάνε. Όσο πιο πολλά και εντυπωσιακά χτυπήματα, πετυχαίνετε και όσο περισσότερες επιθέσεις αποφεύγετε, τόσο περισσότερο ανεβαίνει ο δείκτης αυτός. Πρόκειται για ένα έξυπνο κίνητρο για να κάνει καλές εξυπνες, εντυπωσιακές κινήσεις και να μην πατάει το κουμπί για την επίθεση συνέχεια. Αν στο τέλος του επιπέδου έχετε αρκετή εμπειρία, μπορείτε να αγοράσετε ένα σωρό αναβαθμίσεις. Κάποιες

είναι combos κινήσεων που ξεκλειδώνονται, άλλα σας δίνουν περισσότερη ενέργεια και άλλες, ειδικές κινήσεις. Υπάρχουν πολλά combos. Ίσως υπερβολικά πολλά. Αργότερα γίνονται και πολύ πιο δύσκολα και είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα βρείτε ένα-δύο που κάνουν δουλειά και που δεν χρειάζονται δεκαπέντε πλήκτρα και θα χρησιμοποιείτε μόνο αυτά. Καλό κι εντυπωσιακό το Balrog's Revenge, αλλά μέχρι να το εκτελέσεις σωστά, σε έχουν κόψει φέτες.

Υπάρχει και κάτι καινούργιο εδώ που θα σας παραξενέψει αρχικά. Εκτός από τα upgrades που μπορείτε να αγοράσετε για τον χαρακτήρα που παίζατε,

μπορείτε να πάρετε και τα Fellowship Points, τα οποία θα εφαρμοστούν σε όλους τους playable ήρωες εκείνη την στιγμή. Είναι βέβαια πιο ακριβά, αλλά σας επιτρέπουν να προετοιμάσετε το έδαφος για κάποιον άλλον χαρακτήρα. Επίσης νέο και ενδιαφέρον update είναι το Invincibility (για τους πολεμιστές και τον Γκάνταλφ) ή το Invisibility (για τα δύο χόμπιτ), τα οποία κάνουν για λίγο τον χαρακτήρα σας άτρωτο ή αόρατο, αντίστοιχα.

Πολύ σημαντικό ρόλο παίζει η συμπεριφορά της κάμερας, η οποία κινείται σωστά σε κάθε αλλαγή για να σας προσφέρει μια καλή θέα της περιοχής. Στο διπλό, απομακρύνεται και ανοίγει

κάπως όταν απομακρυνθούν οι δύο παίκτες μεταξύ τους. Παράλληλα, όταν ένα τέρας ή εμπόδιο μπαίνει στη μέση της κάμερας, γίνεται διάφανο για να βλέπετε από πίσω. Γενικότερα, η στάση της κάμερας είναι κάτι που κρύβει πολλές παγίδες και δεν είναι λίγες φορές που μια κακή κάμερα έχει καταστρέψει έναν καλό τίτλο. Αλλά οι σχεδιαστές της EA έκαναν καλή δουλειά. Εξαιρέσεις υπάρχουν φυσικά, όπως στο επίπεδο της Σέλομπ ή στα Pallanor Fields, όπου η κάμερα δεν τοποθετείται σωστά. Αλλά αυτά τα σημεία είναι λίγα και δεν είναι αρκετά σοβαρά για να χαλάσουν την εικόνα.

Το level design είναι αξιόπαινα καλοσχεδιασμένο. Μπορεί στον πυρήνα του να είναι ένα hack and slash, αλλά οι χάρτες είναι πάντα πρωτότυποι, με έξυπνα objectives που αλλάζουν και διάφορα events, cut-scenes και πολλή δυναμική. Υπάρχουν πολλά κόλπα και τεχνάσματα στο design: σε μερικά σημεία θα πολεμάτε με ατελείωτες ορδές από οrc, σε άλλα θα πρέπει να χτυπήσετε στρατηγικά σημεία, καταπαλτες και τείχη, να αποφύγετε κατολισθήσεις, σε μερικά σημεία έχετε χρονομέτρο που σας περιορίζει. Θα πολεμήσετε με επικίνδυνα bosses (αλλά και μικρότερα, υποbosses), ενώ θα δείτε πράγματα και θαύματα: τα Εντ, τη Σέλομπ και την φοβερή φωλιά της, τη μονομαχία Aragorn vs Gorbag και άλλα πολλά.

Γραφικά, ήχος

Τα γραφικά είναι και πάλι εντυπωσιακά και ακόμα πιο βελτιωμένα από το Two Towers. Τα μοντέλα των χαρακτήρων είναι άψογα, όπως και η κίνησή τους. Τα σκηνικά είναι τεράστια και γεμάτα ζωή, τα εφφέ τρομακτικά αληθοφανή και οι χώροι γεμίζουν με



Δεν ξεχωρίζει ο Gandalf;



Τώρα θα σας φτιάξει όλους.

εχθρούς. Το πεδίο μάχης γίνεται μια κόλαση και το χάος της μάχης ξεδιπλώνεται σε όλο του το μεγαλείο. Πρέπει να το ζήσετε για να το καταλάβετε. Σύμμαχος των γραφικών; Το THX.

Ο ήχος είναι κορυφαίος... θα το καταλάβετε και από μόνοι σας μόλις δείτε το σήμα του THX όταν αρχίσετε. Είναι από τα πρώτα παιχνίδια της EA που φέρουν την σφραγίδα ποιότητας με Dolby. Εφφέ εκρήξεων, μάχης και κραυγών, μουσική επένδυση του Howard Shore και επαγγελματικό voice acting από τους αληθινούς ηθοποιούς. Δεν μπορεί να ζητήσει κανείς τίποτα παραπάνω.

Υπάρχει αρκετό περιεχόμενο, με τρεις κρυφούς χαρακτήρες που μπορείτε να ξεκλειδώσετε και αρκετό υλικό από την κινηματογραφική παραγωγή (trailers, συνεντεύξεις, εικόνες και art) που σας δίνονται σαν 'δωράκια' σε ορισμένα σημεία. Σίγουρα υπάρχει περισσότερο υλικό από το Two Towers και πολύ περισσότερο replayability αλλά όπως και να το κάνουμε, το ROTK είναι ένα σύντομο hack and slash. Όμορφο, συγκλονιστικό κι εντυπωσιακό, αλλά όσοι ψάχνουν βάθος, ουσία και περιεχόμενο (ειδικά οι... Tolkien-heads) ίσως να απογοητευτούν. Καμία σχέση με τα εκατοντάδες φιλοσοφικά μηνύματα και ανησυχίες της μεγάλης αυτής ιστορίας. Η φιλία, το θάρρος, η αδελφoσύνη, η πίστη, η ελπίδα... όλα αυτά χάνονται στον βωμό του hack and slash. Απλά σας προειδοποιούμε...

PC vs Console

Το δυνατό σημείο του pc σε σχέση με τις κονσόλες είναι φυσικά τα ανώτερα γραφικά- αρκεί να το σηκώνει η κάρτα σας. Μπορείτε να παίξετε σε ανάλυση μέχρι και 1600 X 1200, όπου το



Τους έπιασε στα πράσα!

παιχνίδι είναι πραγματικά πανέμορφο. Τα γραφικά, οι χώροι και τα μοντέλα είναι τόσο καθαρά που κάνουν το βίντεο από την ταινία να φαίνεται άσχημο. Αν έχετε μέτρια ως απλά καλή κάρτα, ετοιμαστείτε να ρίξετε τα settings ή την ανάλυση, καθώς το frame-rate γίνεται ενοχλητικά αργό. Ο χειρισμός (άλλη μια πιθανή παγίδα όπου οι μεταφορές από κονσόλες χωλαίνουν), δεν είναι καθόλου άσχημος και χρησιμοποιεί έναν λειτουργικό συνδυασμό πληκτρολογίου και των mouse buttons για επιθέσεις... αλλά με ένα gamepad θα το ευχαριστήθετε καλύτερα φυσικά. Το μεγάλο παράπονο στο pc είναι το co-op... Ετοιμαστείτε για την συνέχεια, ποναί.

Η έκδοση του PlayStation λοιπόν, υποστηρίζει online co-op. Αν μάλιστα έχετε και ένα headset, μπορείτε να παίξετε και

να μιλάτε με τον φίλο σας στην Γουατεμάλα, όσο εσείς παίζετε τον Γκάνταλφ κι αυτός τον Φρόντο. Πάμε παρακάτω. Το GameCube μπορεί και συνδέεται στο co-op με την αντίστοιχη έκδοση του μικρότερου αδελφού, του GameBoy Advance. Πάμε και στα pc τώρα... δεν υποστηρίζεται online co-op.

Τραγικό. Θα πρέπει να στριμωχτείτε με τον κολλητό μπροστά από το μόνιτορ, να πλακωθείτε για το ποιος θα πάρει το gamepad και ποιος το πληκτρολόγιο/mouse για να παίξετε το co-op. Και φυσικά το co-op είναι καλύτερο όταν παίζεται με έναν γνωστό, αλλά το pc είναι η τελευταία πλατφόρμα που θα μπορούσε να σκεφτεί κανείς για να παίξει ένα διπλό hack and slash. Στον τομέα σύνδεσης λοιπόν και co-op, το ROTK δεν φαίνεται πολύ στο pc.

Ash nazg...

Το ROTK είναι ένα πολύ καλό beat 'em up, που θυμίζει παλιές εποχές στα arcades που παίζαμε διπλό με τον κολλητό και παράλληλα παρουσιάζει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο την μόδα και το πρόσφατο κύμα του Lord of the Rings. Πανέμορφα γραφικά και εντυπωσιακός ήχος, εξυπνο design και ποιότητα παραγωγής. Γεμίζει τα κενά που είχε αφήσει το Two Towers, με περισσότερους χαρακτήρες και co-op αν και στο pc, το co-op δεν δείχνει την αξία του. Παρά το βελτιωμένο replayability, παραμένει σχετικά σύντομο ως παιχνίδι. Και σίγουρα, πολλοί θα του καταλογίσουν ως μειονέκτημα ότι πρόκειται απλά για ένα 'απλό, βαρετό hack and slash'. Και ίσως να μην έχουν άδικο...

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
7.5

Χρ. Κουβόπουλος



Κάρφωσε τον!



Η αιώνια μάχη. Το σκοτάδι με το φως!



Θα μπούμε μέσα!



Το zoom θυμίζει πολύ αυτό του Warcraft 3.

War of the Ring

Η εξέλιξη ενός μύθου

Τη στιγμή που διαβάζετε αυτό το άρθρο, κάποιοι από εσάς έχουν δει ήδη το τρίτο και τελευταίο μέρος της κινηματογραφικής υπερπαραγωγής Lord of the Rings. Άλλοι πάλι περιμένουν ανυπόμονα να το δουν. Μερικοί έχετε παίξει το Return of the King της EA και μερικοί περιμένουν το RTS Battle for Middle Earth από την ίδια εταιρία. Μέσα σε όλο αυτό τον καταγιοσμό από τίτλους βασισμένους στο έπος του JRR Tolkien, του μεγάλου αυτού μυθοπλάστη, μια άλλη εταιρία ή VU Games (Battle Realms και Battle Realms: Winter Wolf) πήρε τα δικαιώματα από το ίδρυμα Tolkien για να δημιουργήσει ένα δικό της παιχνίδι βασισμένο στον μαγικό κόσμο της Μέσης Γης. Κυκλοφόρησε λοιπόν το War of the Ring, ένα real time strategy το οποίο σας μεταφέρει μέσα στον κόσμο αυτό και στις μάχες του για το Δαχτυλίδι της Δύναμης.

Πριν ξεκινήσουμε να περιγράψουμε το παιχνίδι αυτό, πρέπει να ξεκαθαρίσουμε μερικά πράγ-

ματα για να μην δημιουργηθεί σύγχυση, κυρίως σε όσους δεν έχουν διαβάσει το αριστούργημα. Οι δημιουργοί του War of the Ring παρουσιάζουν στο παιχνίδι τους τοποθεσίες και μάχες που δεν τα έχουμε ξαναδεί ούτε έχουν περιγραφεί στα βιβλία του Tolkien. Επίσης, δεν έχει καμία σχέση με την ταινία. Όπως είπαμε και πιο πάνω, τα δικαιώματα τα έχουν πάρει από το ίδρυμα Tolkien με σκοπό να βάλουν την δική τους πινελιά στον μύθο (ελπίζουμε να μην κατοουφιάζει ο JRR εκεί που είναι). Θέλουν να παρουσιάσουν κάποιες μάχες που πολύ πιθανό να έγιναν πριν ξεκινήσει το ταξίδι για την καταστροφή του Δαχτυλιδιού, αλλά δεν έχουν περιγραφεί ποτέ. Τώρα, οι φανατικοί οπαδοί του Tolkien καλό είναι να μην αρχίσουν να γκρινιάζουν, ότι παραποιούν τον μύθο και όλα αυτά τα σχετικά. Είναι ένας μύθος, ο οποίος όσο τέλειος και να είναι (που είναι) δεν παύει να είναι κάτι που δεν έχει γίνει στην πραγματικότητα και ο καθένας μπορεί να προσθέσει τα δικά του στοιχεία. Αρκεί βέβαια, να μην παραποιεί τα ήδη υπάρχοντα. Και σίγουρα οι δημιουργοί του War of the Ring δεν το έχουν κάνει αυτό.

Forth Eorlingas!

Η ιστορία του παιχνιδιού λοιπόν ξεκινάει λίγο καιρό πριν η υντροφία των εννέα ξεκινήσει το μεγάλο ταξίδι της για να καταστρέψει το Δαχτυλίδι. Οι παίχτες πρέπει να κάνουν μάχες σε πολ-

λές γνωστές τοποθεσίες της Μέσης Γης, όπως το Mirkwood, που είναι η πατρίδα του Legolas, στο Dol Guldur, στα Iron Hills και σε πολλές άλλες, οι οποίες αναφέρονται στην Βίβλο του Tolkien, το Silmarilion. Στο παιχνίδι μπορείτε να παίξετε είτε με τις δυνάμεις του καλού, οι οποίες αποτελούνται από τα ξωτικά, τους νάνους και τους ανθρώπους, είτε με τις δυνάμεις του σκότους, δηλαδή τις ορδές του Sauron.

Στο campaign όπου παίρνετε το μέρος των καλών, αρχικά μπαίνετε στην μάχη ενάντια στα ορσ και στην επιδρομή που κάνουν στους πρόποδες των Iron Hills, ενώ του στρατού σας ηγείται ο Gimli. Αργότερα, πρέπει να

πολεμήσετε στο Mirkwood με την βοήθεια του Legolas και του Βασιλιά των Ξωτικών Thranduil. Φυσικά, κάποια στιγμή θα βρεθείτε στην μάχη στο Helm's Deep και σε άλλες που γνωρίζετε από τα βιβλία.

Στο campaign των κακών τώρα ξεκινάτε με αρχηγό τον Grishnakh καθώς πολεμάει στο Mouth of Entwash για να ανοίξει τον δρόμο προς τις πρώτες γραμμές των ορσ στα σύνορα του Rohan. Στη συνέχεια φυσικά, παίρνετε τον έλεγχο όλο και μεγαλύτερου στρατού για να τον οδηγήσετε στην κατάκτηση της Μέσης Γης.

Η προσέγγιση της μάχης διαφέρει ανάμεσα στις δύο παρατάξεις, αλλά και ανάμεσα στις φυ-



Τοξότες εν δράσει!

ΕΙΔΟΣ Real-Time Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Sierra Ent.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Liquid Ent.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Από 2 έως 8 παίχτες, σε LAN ή Internet



Οι γέφυρες είναι από τα σημεία με τη μεγαλύτερη στρατηγική σημασία.

Ωραίο χωριό, κάψτε το!

λές. Αλλιώς μαζεύουν τα υλικά και οργανώνουν τον στρατό τους οι άνθρωποι κι αλλιώς τα ξωτικά. Αργότερα, αυτό συνδυάζεται όταν θα έχετε έναν μεικτό στρατό από ανθρώπους, ξωτικά και νάνους. Η ακρίβεια και η οξύτητα των Ξωτικών με τα τόξα, η δύναμη των ιππέων των ανθρώπων και τα κοκτερά τσεκούρια των νάνων, όλα θα πρέπει να συνδυαστούν σωστά για να αντιμετωπίσετε τις δυνάμεις του Sauron. Από την άλλη τα orcs, τα goblins και όλες αυτές οι σκοτεινές στρατιές, είναι ικανές να φέρουν την καταστροφή λόγω του όγκου τους και τις δυνάμεις τους. Αιμοδιψή και άγρια πολύ εύκολα σπέρνουν τον τρόπο και την απελπισία στο πέρασμά τους.

Τα προβλήματα δεν λείπουν

Όσο αφορά τώρα το gameplay και την ατμόσφαιρα, το παιχνίδι παρουσιάζει πολλά κοινά χαρακτηριστικά με παιχνίδια όπως το Warcraft 3. Αυτό φυσικά σημαίνει ότι δεν υπάρχει κάποια καινοτομία στο χώρο των RTS, αλλά αυτό δεν κάνει το παιχνίδι να είναι άσχημο. Το interface είναι άμεσο και απλό, χωρίς να απαιτεί πολλά πολύπλοκα πράγματα από

τους παίχτες. Βέβαια, υπάρχουν μερικά προβληματάκια. Κατά την διάρκεια της μάχης μπορείτε να αποκτήσετε κάποια fate powers. Αυτές είναι δυνάμεις που μπορούν να βελτιώσουν την απόδοση των μονάδων σας στην μάχη, όταν επιλέξετε να τις χρησιμοποιήσετε ή να καλέσετε ισχυρότερα πλάσματα όπως Ents ή τους τρομερούς Balrogs. Το πρόβλημα εδώ είναι ότι το εικονίδιο για τα fate powers δεν ξεχωρίζει καλά στο interface. Επιπλέον, μέχρι να επιλέξετε από την λίστα των δυνάμεων αυτών ποια θέλετε να χρησιμοποιήσετε, οι μονάδες σας θα έχουν ήδη υποστεί σοβαρές ζημιές. Δρα απαιτείται καλή χρήση των shortcuts πληκτρολογίου για γρήγορη επιλογή κάποιων δυνάμεων.

Στο θέμα της AI, μπορούμε να πούμε ότι είναι αρκετά αξιόλογη και αναγκάζει τους παίχτες να χρησιμοποιήσουν πολύπλοκες τακτικές στην μάχη. Ο εχθρός πάντα προσπαθεί να πετύχει το κεντρικό σκοπό και χρησιμοποιεί περίπλοκες τακτικές για να το πετύχει. Το καλό βέβαια είναι ότι ο εχθρός πάντα δίνει κάποιο χρόνο μέχρι να οργανώσετε την άμυνά σας. Δυστυχώς η AI των φιλι-

κών μονάδων δεν είναι τόσο καλή. Δεν μπορούν να πάρουν καλές πρωτοβουλίες σε σημείο που θα πρέπει να τις "νταντεύετε" συνεχώς κατά την διάρκεια της μάχης για να μην τις χάσετε. Φυσικά, δεν χρειάζεται να αναφέρουμε το θέμα της καλής τοποθέτησης στο πεδίο της μάχης. Ξαν να μην φτάνει αυτό, κάποια προβλήματα με το pathfinding μπορεί να σας εκνευρίσουν ακόμα παραπάνω.

Το πρόβλημα αυτό είναι πιο έντονο στην μάχη στο Helm's Deep, όπου πολλές μονάδες γυρνάνε πάνω στα τείχη χωρίς να κάνουν τίποτα άλλο. Και μια που αναφέραμε αυτή τη μάχη, πρέπει να σας πούμε ότι εδώ είναι που εμφανίζονται και κάποια άλλα προβλήματα, όπως μια μεγάλη πτώση στο frame rate ακόμα και σε πολύ χαμηλές αναλύσεις.

Σε άλλους αρέσει, σε άλλους όχι

Αν όμως βάσουμε στην άκρη τα παραπάνω προβλήματα και κοιτάσουμε το παιχνίδι με την όμορφη ατμόσφαιρα του, αλλά και με τα πολύ καλά γραφικά και τον αξιόλογο ήχο του, τότε μπορούμε να πούμε ότι είναι ένα αξιόλο-

γο παιχνίδι. Τα μοντέλα και τα σκηνικά είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και σε συνδυασμό με τα εντυπωσιακά εφέ του καιρού η ατμόσφαιρα είναι πραγματικά πολύ όμορφη. Μαζί με αυτά η πολύ καλή μουσική επένδυση, που σε σημεία θυμίζει το soundtrack της ταινίας, αλλά και το πολύ καλό voice acting δίνουν αυτό ακριβώς που θέλουν οι φίλοι των σύγχρονων RTS.

Τελικά, το War of the Ring, είναι ένα παιχνίδι που αξίζει να το παίξει κάποιος. Μπορεί να περιέχει κάποια μη υπαρκτά, κατά την μυθολογία του Tolkien, γεγονότα, αλλά αν το κοιτάξουμε καθαρά ως ένα RTS, τότε είναι αρκετά αξιόλογο. Τα γραφικά πολύ όμορφα, ο ήχος ατμοσφαιρικός και το gameplay θυμίζει τίτλους όπως το Warcraft 3. Τα όποια προβλήματα υπάρχουν βέβαια και η έλλειψη καινοτομιών, αποτρέπουν το παιχνίδι να συγκριθεί με τους μεγάλους τίτλους στον τομέα του, αλλά η αναφορά και μόνο σε περιοχές της Μέσης Γης σίγουρα τραβάει πολύ κόσμο, που δεν θα απογοητευτεί.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
7

Μηνάς Νοταράς



Το Balrog θέλει να περάσει. Έχει κανείς αντίρρηση;



Cave trolls εναντίον Ents. Ισοπαλία προς το παρόν.



Αποθράσματα την κοινωνίας!



Ακίνητοι όλοι!

Judge Dredd: Dredd vs Death

Άλλο ένα FPS...

Το βρετανικό 2000 AD είναι αναμφισβήτητα ένα από τα πιο δυναμικά, ανατρεπτικά και πρωτοπόρα περιοδικά κόμικς που κυκλοφόρησαν ποτέ. Οι μεγαλύτεροι σε ηλικία αναγνώστες θα θυμούνται ίσως ότι πολλές από τις σειρές του 2000 AD δημοσιεύονταν και στην Ελλάδα μέσα από σελίδες παιδικών περιοδικών όπως τα "Αγόρι" και "Τρούεντο".

Ο Dan Dare, ο Nemesis the Warlock, ο Rogue Trooper, ο Slaine και άλλοι πολλοί που έκαναν μάλιστα και την εμφάνισή τους με τη μορφή παιχνιδιών την εποχή των 8 bit. Κανείς όμως από τους χαρακτήρες του 2000 AD δεν ήταν πιο γνωστός από τον Judge Dredd.

Ήρθε λοιπόν η στιγμή να ζωντανέψει αυτός ο κόσμος και στις

οθόνες των υπολογιστών μας. Όπως γίνεται συνήθως σε αυτές τις περιπτώσεις, όταν δηλαδή μαθαίνεις ότι ένας από τους αγαπημένους σου χαρακτήρες θα γίνει videogame, τα συναισθήματα είναι ανάμεικτα. Από τη μια πλευρά, χαιρέσαι - ένας κόσμος που σε μάγευε όταν ήσουν μικρός μέσα από τις σελίδες των κόμικς πρόκειται να ζωντανέψει και να σου επιτρέψει να πρωταγωνιστήσεις. Από την άλλη πλευρά, υπάρχει η αγωνία - θα είναι το videogame αρκετά ποιοτικό ώστε να μην αδικήσει το κόμικ; Θα είναι αντάξιο του;

Αντι-ήρωας

Ξεκινώντας με τα θετικά στοιχεία του παιχνιδιού, η απόδοση του σκοτεινού, φουτουριστικού κόσμου έχει γίνει με μεγάλο σεβασμό και προσοχή στη λεπτομέρεια. Όλα είναι όπως πρέπει: οι τεράστιες διαφημίσεις - ολογράμματα, ο συνωστισμός στους δρόμους και οι ακατάπαστες διαδηλώσεις, ο φασιστικός και ανηλιθής ποινικός κώδικας, η αιματηρή δράση.

Μετά από ένα σύντομο tutorial, αναλαμβάνετε την πρώτη σας αποστολή ως Δικαστής Ντρεντ. Εκτελώντας πιστά το

καθήκον σας, διαλύετε μια διαδήλωση και συλλαμβάνετε τους ταρachaποιοούς. Από εκεί και πέρα όμως, τα πράγματα αρχίζουν να σκοτεινιάζουν και το σενάριο περιπλέκεται. Μια περίεργη επιδημία ξεσπά στην πόλη μεταμορφώνοντας ανθρώπους σε διψασμένα για αίμα βαμπίρ. Μέσα στο γενικό πανικό, καταφέρνει να δραπέτευσει ο Judge Death και οι υπολοίποι Dark Judges και να εξαπολύσουν για μια ακόμα φορά τον όλεθρο στη Megacity One.

Αντι... έλεγχος!

Όλα καλά ως εδώ, λοιπόν. Η πλοκή και η ατμόσφαιρα μοιάζουν βγαλμένα από τα κόμικς και ο Ντρεντ είναι ο χαρακτήρας που ξέρουμε και αγαπάμε. Τι κρίμα που από εδώ και πέρα όλα αρχίζουν να καταρρέουν. Πρώτα από όλα, αρνητικότερη εντύπωση θα σας κάνει ο έλεγχος του παιχνιδιού. Ως default, χρησιμοποιείται η κλασική μέθοδος με πλήκτρα και mouse, αλλά η ανταπόκριση στις κινήσεις σας είναι εντελώς λάθος. Αναγκαστήκαμε να ανεβάσουμε την ευαισθησία του mouse στο 200%, αλλά και πάλι έδειχνε απρόθυμο να μας υπακούσει. Κατά πάσα πιθανότητα αυτό οφείλεται στη με-

ταφορά από τις κονσόλες, καθώς εκεί δεν υπάρχει mouse και όλες οι αναλογικές κινήσεις γίνονται με joystick. Όποιος και αν είναι ο λόγος, ο έλεγχος βάζει "φρένο" στη διασκέδαση που προσφέρει το παιχνίδι.

Ένα από τα χαρακτηριστικά που είχαν διαφημιστεί ιδιαίτερα, ήταν η μηχανή γραφικών Asura. Η μηχανή είχε διαφημιστεί για την προσαρμοστικότητα της, αλλά το μόνο που είδαμε εμείς ήταν αισθητές πτώσεις του frame rate κάθε φορά που εμφανιζόταν καπνός στην οθόνη, κάτι που σε μια μητρόπολη του μέλλοντος συμβαίνει συχνά! Επίσης, αν και χρησιμοποιούνται rag doll physics για την ρεαλιστική κίνηση των σωμάτων, τα αποτελέσματα είναι τόσο υπερβολικά που τελικά προκαλούν το γέλιο.

Όσον αφορά το σχεδιασμό του gameplay, το Dredd Vs Death ακολουθεί τη σχολή του Halo: Μεταφορά δύο όπλων τη φορά, ξεχωριστό πλήκτρο για τις χειροβομβίδες, σκόπιμα περιορισμένη ταχύτητα του χαρακτήρα, μαζικές μάχες. Θετικός και πρωτότυπος επίσης κρίνεται ο τρόπος που συλλαμβάνετε τους κακοποιούς. Αν ο έλεγχος και ο τεχνικός τομέας ήταν αυτά που έπρεπε, τότε ίσως να μιλούσαμε για ένα καλό Halo-clone. Ως έχει, πρόκειται για ένα αδέξιο FPS που αξίζει να το αγοράσουν μόνο οι φίλοι των κόμικς. Ίσως στις κονσόλες να αξίζει καλύτερη τύχη, αλλά στην αγορά του PC, όπου ο ανταγωνισμός στα FPS είναι σκληρότατος και τα ζητήματα χειρισμού και ελέγχου έχουν λυθεί προ πολλού, το Dredd Vs Death δεν μπορεί να εντυπωσιάσει.

Φ. Χαροκόπος

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

5.5

ΕΙΔΟΣ First Person Shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Sierra

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Rebellion

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-700MHz,
128Mb RAM, 32MB 3D κάρτα
γραφικών

MULTIPLAYER Από 2 έως 16
παίχτες σε LAN ή Internet

ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΜΗΝΙΑΙΟ
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ
ΤΟΥΣ ΛΑΤΡΕΙΣ ΤΟΥ 4X4

4X4
magazine



Διαβάστε και ανακαλύψτε στο τεύχος Ιανουαρίου του 4X4magazine

- Event: 5η Διεθνής Έκθεση Αυτοκινήτου (πρώην Αν. Αεροδρόμιο)
- Προυσίαση: Suzuki Grand Vitara 1.6
- CAMEL TROPHY Land Rover
- Αποστολή: Στη Βολιβία με Toyota Land Cruiser

Μοναδικό Δώρο σε DVD 1ο GPS Garmin 4x4 Experience
Ζήστε από κοντά το ξεχωριστό 4X4 event που πραγματοποιήθηκε
στην Βόρεια Εύβοια



Προσοχή ψάριας!



Σκέψου ότι κάπου εκεί είναι ο Λοχαγός!

Hidden & Dangerous 2

Δεν είναι απλό shooter

Είναι μερικά παιχνίδια που σε κερδίζουν στα πρώτα δέκα λεπτά. Το Hidden & Dangerous 2 ανήκει σε αυτή την κατηγορία. Δράση και στρατηγική μαζί, πανέμορφο και πολύ προσεγμένο, υπέροχη παρουσίαση και ποιότητα παραγωγής σε ένα squad-based tactical shooter. Η Τσεχική Illusion Softworks του Mafia, χρησιμοποιεί την μηχανή της LS3D για να μας παρουσιάσει έναν υπέροχο τίτλο που είναι κάτι παραπάνω από ένα shooter του Β Παγκοσμίου Πολέμου.

Ο πόλεμος αρχίζει...

Από την αρχή κιόλας, αφού φτιάξετε το profile του παίκτη έχετε αρκετές επιλογές για το πώς θα ξεκινήσετε το παιχνίδι, ένα μικρό δείγμα αυτού που πρόκειται να ακολουθήσει. Στα modes λοιπόν έχουμε το Campaign, το οποίο είναι το συμβατικό campaign, όπου παίζετε τις αποστολές με χρονολογική σειρά και με τους τέσσερις στρατιώτες στην ομάδα σας. Το Lone

Wolf είναι το campaign, μόνο που θα πρέπει να προχωρήσετε μόνοι σας και να τελειώσετε όλες τις αποστολές χωρίς βοήθεια. Το Carnage είναι το πιο αιματοβαμμένο mode του campaign, όπου και πάλι πρέπει να ολοκληρώσετε τις αποστολές- μόνο που δεν πρέπει να αφήσετε κανέναν ζωντανό στο πέρασμά σας. Το Carnage προϋποθέτει πολλές μάχες, ατελείωτο πιστολιδί και μηδενικό stealth και δίνει στους πιο θερμοκέφαλους του είδους να απολαύσουν ένα γρήγορο shooter, με πολλή δράση και λίγη σκέψη.

Υπάρχει μετά και το Single Mission (με το αντίστοιχο Carnage mode του): τις αποστολές που ολοκληρώνετε, μπορείτε αν θέλετε να τις παίξετε ξανά. Για να εξερευνήσετε τον χάρτη πλήρως, για να δοκιμάσετε κάποια άλλη τακτική ή ένα διαφορετικό weapon load-out ή απλά για να ξαναδείτε μια αποστολή που σας άρεσε πολύ. Και φυσικά, πέρα από το single-player, το multiplayer φαίνεται λειτουργικό με το deathmatch, το occupation που στηρίζεται στις αρχές του Capture the flag και το objectives που στηρίζεται σε... objectives.

Ξεκινώντας θα πρέπει να φτιάξετε την ομάδα σας, επιλέγοντας τέσσερις από σαράντα υποψήφιους στρατιώτες. Υπάρχει πολύ περιεχόμενο και ποικιλία: έχετε στην διάθεσή σας άντρες διαφορετικών βαθμών, ικανοτήτων, ιστορικών και στατιστικών. Αν σας βολεύει ο όρος RPG, τότε

μπορείτε κάλλιστα να τον χρησιμοποιήσετε- από την άποψη ότι κάθε στρατιώτης έχει χαρακτηριστικά, πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα που μεταβάλλονται με τον καιρό. Πιο συγκεκριμένα λοιπόν, υπάρχουν Health, Strength και Endurance που καθορίζουν πόσο γρήγοροι είναι οι άντρες, πόσο αντέχουν το τρέξιμο και πόσο εύκολα κουράζονται. Έχουν επίσης τις εξής ικανότητες, οι οποίες δεν χρειάζονται συστάσεις: First Aid, Shooting, Stealth και Lock Picking. Όλα μπορούν να φανούν χρήσιμα αργότερα. Βαριέστε ή δεν θέλετε να ασχοληθείτε τόσο πολύ με την σύσταση της ομάδας; Υπάρχει επιλογή για

αυτόματη δημιουργία της- ο υπολογιστής θα διαλέξει τους τέσσερις που θεωρεί ιδανικούς για την περίπτωση.

Εξίσου σημαντικό είναι και το αρχικό load-out όπου διαλέγετε τι όπλα και τι εξοπλισμό, ρούχα, εργαλεία (κόφτες για σύρματα, κιάλια κι ένα σωρό ακόμα) θα πάρετε μαζί. Επαναλαμβάνουμε την λέξη κλειδί: 'tactical'. Υπάρχει πολύ περιεχόμενο εδώ. Μπορείτε επίσης να πάρετε και ένα 'σετ' εξοπλισμού... υπάρχει το συνολάκι του sniper, του heavy-gunner, του silence, του συμβατικού gunner και rifleman και κάποιες παραλλαγές. Ο υπερβολικά σχολαστικός μπορεί να κάτσει πολλή



Ορίζοντας τα way points στο tactical mode.

ΕΙΔΟΣ Tactical Action

ΕΚΔΟΤΗΣ Gathering (Take-Two)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Illusion Softworks

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ 1GHz, 128MB RAM, 32MB graphics card

MULTIPLAYER 2 ως 32 παίκτες, Internet, LAN, GameSpy



Κάλυψέ με!

ώρα εδώ- να παίζει και να μελετήσει και να επιλέξει πολύ προσεκτικά. Ο λιγότερο σχολαστικός, μπορεί απλά να πειραματιστεί με τα σετ για λίγη ώρα. Ο καθόλου σχολαστικός (εκείνος που στην επιλογή μελών πάτησε στην αυτόματη δημιουργία), μπορεί και πάλι να επικαλεστεί τον υπολογιστή για βοήθεια και να αφήσει σε αυτόν τα θέματα εξοπλισμού και πυρομαχικών.

Ακολουθεί το briefing και τα εισαγωγικά cut-scenes. Η ενημέρωση για τα δεδομένα και τους στόχους της αποστολής είναι με λίγα λόγια, τέλεια. Με παραπάνω από δύο λόγια, η παρουσίαση είναι σωστή, με όμορφους χάρτες και υπέροχο voice-over. Τα objectives αναλύονται και αναφέρονται περιληπτικά ξανά και ξανά... πρέπει να είναι και πολύ στραβάδι ο νεοσύλληκτος gamer για να μην καταλάβει τι πρέπει να κάνει. Όλη αυτή η διαδικασία φυσικά κάνει κάτι παραπάνω από το να σας πληροφορήσει και να σας εξηγήσει τι θα κάνετε και ποιον πρέπει να πυροβολείτε. Σας βάζει μέσα στο παιχνίδι.

Επειδή όμως τόσο ώρα ασχολούμαστε με τον φλοίο και όχι

τον πυρήνα, να δούμε λίγο και την ουσία. Το Hidden & Dangerous 2 παίζει ως καθαρό tactical shooter. Ο πρώτος χάρτης ξεκινάει πολύ όμορφα, σε χιονισμένο τοπίο όπου πρέπει να βρείτε έναν οδηγό, να περάσετε τις περιπόλους και να εξερευνησετε ένα εχθρικό στρατόπεδο. Τα γραφικά έχουν φανεί ήδη ότι είναι πολύ όμορφα- ακόμα και αν χαμηλώσετε τα settings για να παίξετε με αξιοπρεπείς frame-rate σε μέτρια κάρτα γραφικών, το Hidden & Dangerous 2 είναι πολύ όμορφο. Τα μοντέλα ειδικά είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει τελευταία. Παρόλα αυτά, τα γραφικά δεν είναι το ατού του παιχνιδιού: οι χάρτες είναι πολύ μεγάλοι, με ανοιχτή δομή και έχουν πολλά στοιχεία μέσα τους. Για να αντισταθμιστεί αυτή η αρχιτεκτονική είναι πιθανό να δείτε μέτρια textures σε κάποια σημεία. Αν μάλιστα δίνετε σημασία σε θέματα βλάστησης, θα απογοητευτείτε από τα επίπεδα-δέντρο-που-θυμίζουν-χαρτονένιο-αντί-γραφο-από-textures. Εμάς δεν μας ενόχλησε, γιατί είναι λεπτομέρειες αυτές οι αναγκαστικές υποχωρήσεις και συμβιβασμοί



Να κάνουμε ένα τσιγαράκι;

και δεν στερούν από την αληθινή μαγεία και βάθος του παιχνιδιού. Απλά το σημειώνουμε.

Ένα πλήκτρο, ένας κόσμος

Όλα όμως αλλάζουν όταν πατήσετε το N που ενεργοποιεί το tactical map. Το παιχνίδι παγώνει και μεταμορφώνεται στην ουσία σε strategy. Τα πλήκτρα παραμερίζονται και αναλαμβάνει το ποιντίκι, αφού μέσα από μια κονσόλα που έρχεται να πλαισιώσει την οθόνη, δίνετε εντολές στους στρατιώτες σας σε ένα σύστημα point & click. Το είχαμε δει και στο πρώτο Hidden & Dangerous αλλά όχι τόσο όμορφα όσο εδώ. Πραγματικά, το παιχνίδι μεταμορφώνεται και στην ουσία μπορείτε να το παίξετε όλο έτσι...όχι σαν καταϊγιστικό shooter, αλλά σαν squad-based strategy. Και δεν είναι τόσο πολύπλοκο όσο λένε μερικοί.

Στην ουσία, ορίζετε waypoints για κάθε στρατιώτη. Μπορείτε να δώσετε ένα waypoint, μπορείτε να δώσετε δέκα: σημασία έχει πως όταν ξεπαγώσετε το παιχνίδι και βγείτε από τον tactical map, ο στρατιώτης θα ακολουθήσει μόνος του τα waypoints. Το θέμα εί-

να ότι σε κάθε waypoint μπορείτε να δίνετε και μια εντολή μαζί με την κίνηση. Μπορείτε να δώσετε εντολή στον στρατιώτη να έρπει ή να προχωράει σκυφτός, να τρέχει ή να βαδίζει αθόρυβος ή να παίξετε με την συμπεριφορά του. Υπάρχουν τα passive, defensive, aggressive. Αν ένας στρατιώτης προχωράει ως passive από το ένα waypoint στο άλλο, δεν θα επιτεθεί ακόμα και αν τον πυροβολήσουν. Με aggressive θα επιτεθεί αν δει κάποιον ενώ προχωράει- ακόμα και αν δεν γίνει αντιληπτός. Αυτά είναι τα εργαλεία σας, το όπλο σας είναι η φαντασία από εδώ και στο εξής.

Κλικ! Είναι το 'N' που έβγαλε τον θόρυβο, παγώνοντας τον κόσμο. Ο Bill είναι λαβωμένος, 20 μέτρα μακριά και στις 11 η ώρα, δύο φρουροί έρχονται από τις 3. Δύσκολη κατάσταση, χρειάζεται σκέψη. Ο John θα πάει έρπειν στο Waypoint1 (WP1), θα σηκωθεί στο WP2 πίσω από τον κορμό και θα τρέξει μέχρι το WP3 πίσω από τον θάμνο όπου και θα σκύψει. Από εδώ καλύπτει, οπλισμένος με χειροβομβίδες και περιμένει σε defensive να πλησιάσουν οι εχθροί. Ο Joe που ξέρει καλύτερα



Τα αεροπλάνα πρώτα!



Το σχέδιο μάχης.



Μέσα από ένα άρμα.

First Aid θα τρέξει με ένα Waypoint στο δικό του WP, κοντά στον τραυματία. Ο Ed θα τρέξει πίσω από το τοιχάκι με ένα Waypoint, θα σκύψει και μετά θα αλλάξει σε Aggressive για να επιτεθεί. Ωραία, όλα έτοιμα.

Πατήστε τώρα το 'N' και θα δείτε το σχέδιο να ολοκληρώνεται και την δράση να εκτυλίσσεται όπως την σχεδιάσατε. Εναλλακτικά, μπορείτε να παίξετε εσείς έναν από τους τέσσερις. Υπέροχο.

Φυσικά μπορείτε να παίξετε και τους τέσσερις χαρακτήρες, αλλάζοντας με τα 1,2,3,4 ή με το TAB για γρήγορες αλλαγές. Το πόσο action ή tactical θα παίξετε το παιχνίδι είναι στο χέρι σας. Αλλά παραδείγματα σαν το παραπάνω είναι πολύ ευχάριστο να υπάρχουν και δίνουν άλλο βάθος στο παιχνίδι.

Η ιστορία

Το manual, ένα αρκετά καλογραμμένο και επεξηγηματικό 90σελιδο που συνοδεύει μια όμορ-

φη συσκευασία, μας μιλάει πέρα από τους κανονισμούς και τις οδηγίες, για την ιστορία της SAS. Η Special Air Service επινοήθηκε στην ουσία από τον 24χρονο David Stirling ο οποίος σκέφτηκε ότι μια μικρή, ευελικτη ομάδα από πέντε ειδικά εκπαιδευμένους άντρες, θα μπορούσε να κάνει μεγάλη ζημιά με καίρια χτυπήματα σε σωστά σημεία.

Η αρχή της SAS έγινε στην Λιβύη, με τολμηρούς ήρωες που προσπάθησαν να πλήξουν αεροδρόμια της περιοχής. Όπως το δίδυμο Mayne και Fraser που, με μια χούφτα ανδρών ο καθένας, έκαναν τα πρώτα βήματα υπό την εποπτεία του πρωτοεργάτη Stirling. Ο Mayne μαζί με πέντε από τους στρατιώτες του, τοποθέτησαν βόμβες σε 23 αεροσκάφη μέσα σε δεκαπέντε λεπτά. Λένε ότι, βλέποντας πως είχαν μείνει από βόμβες, ο Mayne ανέβηκε στο 24ο, τελευταίο αεροπλάνο και ξερίζωσε με τα ίδια του τα χέρια μεγάλο μέρος του



Να μπουέμε ή όχι;

πίνακα ελέγχου- απλά και μόνο για να το ακινητοποιήσει. Ο Fraser, αρκετά χιλιόμετρα μακριά, κατέστρεψε 37 ιταλικά CR42, πανούργα μαχητικά-βομβαρδιστικά. Υπήρχαν κι άλλα σταθμευμένα αεροπλάνα, αλλά κι αυτός έμεινε από εκρηκτικά. Παρόμοιες επιχειρήσεις ακολούθησαν- οι περισσότερες στέφθηκαν με αναπάντεχη επιτυχία. Το 1941 τελείωσε και η SAS είχε εξοντώσει 100 εχθρικά αεροσκάφη. Στα επόμενα χρόνια, μέσα στο αφρικανικό μέτωπο, καταστράφηκαν συνολικά 400 αεροσκάφη, ενώ σημειώθηκαν δεκάδες αποστολές σαμποτάζ σε εγκαταστάσεις ανεφοδιασμού, άμυνας και ραδιο-τηλεπικοινωνιών.

HD2 vs COD

Το παιχνίδι κυκλοφορεί ταυτόχρονα σχεδόν με το Call of Duty. Σίγουρα είναι ένα παιχνίδι που το ξέρετε... γόνος του Medal of Honor, δηλαδή shooter B' Παγκοσμίου Πολέμου. Είναι αναπόφευ-

κτη η σύγκριση. Παρά τις εμφανείς ομοιότητες όμως, ο προσεκτικός και διορατικός gamer γρήγορα συνειδητοποιεί ότι τα δύο παιχνίδια είναι τελικά πολύ διαφορετικά.

Το Call of Duty το παρουσιάσαμε αναλυτικά στο προηγούμενο τεύχος- δεν θα ήταν σωστό να επαναλαμβανόμαστε. Είναι ένα γρήγορο κι έντονο action... μην κάνετε το λάθος και παρασυρθείτε σε συγκρίσεις. Το Hidden & Dangerous 2, ακόμα και αν αποφύγετε όλες τις αποφάσεις, αγνοήσετε το tactical map και τα βάλετε όλα στο 'αυτόματο', είναι και πάλι ένα πιο 'έξυπνο' shooter, πολύ απλά επειδή είναι tactical. Το COD εντυπωσιάζει αληθινά με τα scripted events- μοιάζει με το τρενάκι στο λούνα-παρκ που σε πηγαίνει μια ξέφρενη βόλτα, με απότομες στροφές, συνεχόμενες λούπες και χιλιάδες φωτάκια και ήχους. Το Hidden & Dangerous 2 είναι πιο προσγειωμένο, σοβαρό και tactical.



Και με αεροπλάνο.



Άδειο είναι το μέρος!

Η εξέλιξη του πολέμου

Έχει περάσει αρκετός καιρός από το τελευταίο Hidden & Dangerous και το sequel αξίζει συγχαρητήρια για την προσπάθεια εκσυγχρονισμού του στο gameplay. Τα τελευταία χρόνια μας έδειξαν ότι ακόμα και το πιο απλό shooter μπορεί να έχει κι άλλα στοιχεία, κι άλλες λειτουργίες που προσδίδουν κάποια ποιικλομορφία στο παιχνίδι, όχι μόνο οπτικά αλλά και ουσιαστικά. Υπάρχουν λοιπόν πολλά οχήματα που μπορείτε να οδηγήσετε... από την αρχή κιόλας, στο tutorial, σας δίνουν να οδηγήσετε το τζιπ του διοικητή. Πιο μετά, υπάρχουν μοτοσικλέτες, φορητά, άρματα και φορητά αντιαεροπορικά. Η ποικλομορφία επεκτείνεται και στο gameplay καθώς θα βρείτε πολλές διαφορετικές αποστολές και objectives: θα πρέπει να βρείτε στολές από εχθρούς για κατασκοπίες (σημειώστε ότι δεν μπορείτε να πάρετε ματωμένη στολή από σκοτωμένο στρατιώτη- πρέπει να είναι καθαρή, άρα από αιχμάλωτο εχθρό), σε άλλες αποστολές θα πρέπει να την βγάλετε καθαρή από τρομερές μάχες, σε άλλες θα βρεθείτε κάτω από το νερό και σε άλλες ψηλά στον αέρα, σε ζούγκλες, έρημους και βουνά. Ένα είναι σίγουρο: δεν θα βαρεθείτε.

Ήδη έχουν γραφτεί πολλά reviews για το παιχνίδι- πρόκειται για ένα sequel που πολλοί περιμέναν. Πολλοί λοιπόν παραπονοιάζονται για το interface του παιχνιδιού: ότι είναι υπερβολικά πολύπλοκο, άβολο, άτασλο και ότι τους δυσκόλεψε. Είναι θέμα καθαρά γούστου- όποιο θέλουν καθαρό, ωμό shooter ας επιστρέψουν στο Serious Sam και ας αφήσουν το Hidden & Dangerous 2 στην ησυχία του. Μην ξεχνάτε

ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι που ελέγχετε τέσσερις στρατιώτες. Κάθε στρατιώτης έχει inventory (σε τσέπες, ώμους, χέρια, σακίδια, κτλ), έχει skills και στατιστικά και κινείστε σε κόσμο με εκτενές interactivity. Αυτομάτως, αυτό εννοεί ότι έχετε να κάνετε με πιο πολύπλοκο interface ενός παιχνιδιού που απλά δεν είναι καθαρό shooter. Όσο πιο γρήγορα το δεχθείτε αυτό, τόσο το καλύτερο για εσάς!

Μικροπράγματα...

Το μόνο παράπονο που έχουμε από το παιχνίδι, έχει να κάνει με θέματα τεχνητής νοημοσύνης, με την αρχαία κατάρτα του pathfinding και με μερικά bugs μέτριου βαθμού. Θέλαμε πολύ να μην βρούμε λάθη εδώ... και παρόλο που δεν φτάνει σε βαθμό κακουργήματος, το Hidden & Dangerous 2, έχει υποπέσει σε ορισμένα... πλημμελήματα. Μερικά είναι σοβαρά: σε διαδρόμους και σε στενά περάσματα, είναι πιθανό να κολλήσετε. Μπορεί ένας σύντροφός σας να μείνει ατάραχος όσο περνάει ένας εχθρικός στρατιώτης από μπροστά του... πολύ σπάνιο, αλλά έγινε μια φορά.

Το πρώτο Hidden & Dangerous είχε πολλά bugs και ευτυχώς το sequel είναι πολύ πιο προσεγμένο. Αλλά ατέλειες υπάρχουν. Και δεν θα έπρεπε να περιμένουμε το patch...

Πάντως, πέρα από κάποια bugs, το Hidden & Dangerous 2 είναι από εκείνα τα έξυπνα παιχνίδια που φαίνεται ότι έχει φτιαχτεί από gamers αληθινούς. Την μια στιγμή σκέφτεστε κάτι που θα ήταν ωραίο να το έχει την επόμενη βλέπετε ξαφνικά ότι κάποιος βρέθηκε που να το σκέφτηκε. "Πολλά εικονίδια κι ενδεί-

ξεις δεν έχει η οθόνη". Πατήστε το V μια φορά και τα πιο περιττά εξαφανίζονται. Πατήστε το άλλη μια. Εξαφανίζονται όλα και η οθόνη είναι πεντακάθαρη- μόνο δράση. "Ο χάρτης καλό δεν θα ήταν να είναι ζωντανός και με δυναμική". Πατήστε το M. Κινηθείτε και θα δείτε το σύμβολο που δείχνει εσάς στον χάρτη να κινείται. Πλησιάστε έναν φρουρό- θα τον δείτε όχι μόνο στον χάρτη, αλλά και τον κώνο αντίληψης με κόκκινο χρώμα. "Lean έχει";. Φυσικά. "Interactivity υπάρχει στον κόσμο". Σαφώς. Πατήστε σε μια πόρτα και εμφανίζεται παράθυρο με επιλογές: Open, Close, Pick lock, Pry Lock Open... Παρομοίως και σε άλλα αντικείμενα. "Τρέξιμο υπάρχει";. Όχι μόνο υπάρχουν τέσσερα διαφορετικά είδη βηματισμού (Sneak, Normal, Run, Sprint), αλλά αλλάζουν υπέροχα με μια μικρή κίνηση στο mouse-wheel. "Υπάρχει καλό feedback";. Φυσικά... τα πορτραίτα των τεσσάρων στρα-

τιωτών, αν και μικροσκοπικά και μαζεμένα στο κάτω μέρος της οθόνης, είναι γεμάτα λεπτομέρειες και πληροφορίες. Αυτά είναι λεπτομέρειες, αλλά μερικές φορές είναι τα μικρά πράγματα που σε κερδίζουν στο σύνολό τους και δίνουν στο παιχνίδι την εικόνα ενός πολύ μελετημένου και προσεγμένου παιχνιδιού.

Επίλογος

Δεν υπάρχουν πολλά που μένουν να ειπωθούν. Πέρα από κάποια τεχνικά θέματα και το pathfinding, το H & D 2 είναι ένα πανέξυπνο tactical shooter με βάθος που δεν πρέπει να σας ξεφύγει αφού έχει πολλά να προσφέρει. Αρκεί να δεχθείτε ότι δεν είναι καθαρόαιμο shooter, αφού θεωρητικά μπορείτε να το παίξετε όλο ως tactical strategy. Και να χαλαρώσετε το δάχτυλο στην σκανδάλη.

Χρ. Κουβόπουλος

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

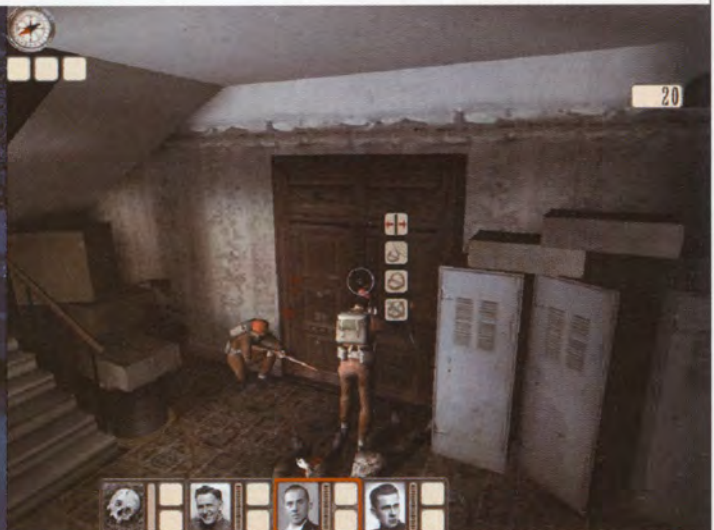
9



Ρε ου, θα πουντάσουμε!



Εγώ λέω να την πέσω για λίγο.



Πάω να δω μέσα!



Εεε! Που πάτε όλοι;



Χάρηκα!

Harry Potter: Quidditch World Cup

Σκούπες και μπάλες σε 2D

Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Χάος. Η Μεγάλη Έκρηξη. Η αμοιβάδα. Ο Χάρι Πότερ.

Ερχόμαστε έτσι στην σημερινή εποχή - ο Χάρι Πότερ, ο μάγος-ορφανό-ήρωας πηγαίνει στην σχολή Hogwarts όπου ξεκινάει η περιπέτειες. Ειλικρινά, όσοι δεν είστε γνώστες του μύθου Πότερ, θα δυσκολευτείτε να καταλάβετε τι κρύβεται κάτω από αυτό το παιχνίδι που παίζουν οι φοιτητές της ακαδημίας (όπως κάπου παίζουν ποδόσφαιρο, μπέιζμπολ, ράγκμπι ή μακριά γαιούρα). Οι ομάδες που εκπροσωπούν τις διάφορες αδελφότητες (Slytherin, Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw), τυγχάνουν απεριόριστου θαυμασμού και εκτίμησης από μαθητές και καθηγητές και, τέλος πάντων,

το άθλημα του Quidditch είναι πολύ σημαντικό.

Κυνηγοί κι αμυντικοί

Το Quidditch είναι ένα περίεργο σπορ με πολλά επίπεδα. Υπάρχουν εφτά παίκτες σε κάθε ομάδα (όλοι καβάλα σε ιπτάμενες σκούπες) σε τέσσερα διαφορετικά πόστα. Τρεις είναι οι Chasers - σκοπός τους είναι να πάρουν την μπάλα Quaffle και να βάλουν γκολ σε έναν από τους τρεις δακτυλίους. Δύο είναι οι Beaters που μπορούν να εκσφενδονίζουν κυνηγετικές, επιθετικές μπάλες Bludgers με σκοπό να σταματήσουν τους Chasers. Υπάρχει ο τερματοφύλακας Keeper και υπάρχει και ο Seeker που παίζει έναν περίεργο ρόλο και εμφανίζεται για να πιάσει την ειδική Golden Snitch (για να κερδίσει τους πολλούς πόντους) και να τερματίσει το παιχνίδι.

Πολλές θέσεις, πολλές λειτουργίες λοιπόν και η EA κατάφερε να τα περάσει όλα αυτά στο συμπληρωματικό αυτό παιχνίδι. Παίζετε από τον Beater που κατευθύνει την Bludger μέχρι τον Seeker που κυνηγάει μέσα από ένα είδος racing mini-game το Snitch. Σκοπός σας είναι να πάρετε την ομάδα σας, να κικήσετε στο Hogwarts

Cup και να προκριθείτε στο World Cup και να νικήσετε εκεί ΗΠΑ, Αγγλία, Γαλλία, Γερμανία, Νορβηγία, Ιαπωνία, Ισπανία, Αυστραλία και φυσικά, Βουλγαρία. Το αρχικό tutorial σας τα εξηγεί όλα - πάσες, σουτ, dodge, combos και ειδικές κινήσεις για όλα τα πόστα, δεν έχετε τίποτα να φοβηθείτε.

Βουτιά στα ψηλά!

To Harry Potter: Quidditch

World Cup είναι ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι που δεν πρέπει να υποτιμήσετε. Τα έχει όλα. Υπάρχουν πολλοί αυθεντικοί χαρακτήρες από το παιχνίδι - ο Potter, ο Draco Malfoy μέχρι και ο Viktor Krum, όλοι με όμορφα μοντέλα, γραφικά, εφέ και ήχους. Το Combo System σας επιτρέπει να κάνετε απίστευτα γρήγορες πάσες με πολλά ακροβατικά και εντυπωσιακά κόλπα, και οι



Ουφ! Παρά λίγο.

ΕΙΔΟΣ Sports

ΕΚΔΟΤΗΣ Electronic Arts

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Electronic Arts

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ P III 500 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Direct 3D card

MULTIPLAYER 2 παίκτες στο ίδιο pc

Special Moves σας επιτρέπουν να κλέψετε την μπάλα με εξίσου όμορφες σκηνές δράσης.

Παρόμοια cut-scenes εμφανίζονται συνέχεια: όταν μπαίνει γκολ, όταν κάποιος τρώει ένα Bludger στο κεφάλι, όταν πιάνετε την Snitch. Ωραία και συμπαθητικά αυτά- αλλά φυσικά αφού τα δείτε εκατό φορές το καθένα, είναι αναπόφευκτο να γίνουν βαρετά.

Για να δώσει μεγαλύτερο βάθος και ζωή στο παιχνίδι της, η EA παρουσιάζει και τις Quidditch Cards- κάρτες που κερδίζετε όταν κάνετε κάποια ωραία κίνηση ή κερδίζετε κάποια ομάδα ή όταν ολοκληρώσετε κάποιον άλλον στόχο. Όταν μαζέψετε αρκετές κάρτες, μπορείτε να ξεκλειδώσετε ένα σωρό πράγματα: από ειδικές κινήσεις, μέχρι άλλες προκλήσεις και στο τέλος το Queerditch, μια περιέργη εκδοχή του σπορ.

2D σε 3D;

Πρέπει να σημειώσουμε όμως δύο γεγονότα: πρώτον, το παιχνίδι είναι αρκετά εύκολο, με μια τεχνητή νοημοσύνη να συγχωρεί πολλά λάθη. Δεύτερον, δεν μπορείτε να κινηθείτε και στις τρεις διαστάσεις- μόνο στο πλάτος και το μήκος του γηπέδου. Το ύψος καθορίζεται αυτόματα, κάνοντας στην ουσία το παιχνίδι 3D στα γραφικά, αλλά 2D στο gameplay. Ο περιορισμός αυτός έγινε προφανώς για να μην δυσκολέψει τους μικρούς gamers που αποτελούν φυσικά την πλειοψηφία του αγοραστικού κοινού. Το ίδιο ισχύει και για το σχετικά χαμηλό επίπεδο δυσκολίας. Ενώ λοιπόν τα δύο παραπάνω στοιχεία θα απογοητεύσουν τα 'μεγάλα παιδιά', τους μικρότερους θα τους βοηθήσει. Αν και επιφυλασσόμαστε, αφού τα πιστοίρια σήμερα έχουν δείξει ότι δεν έχουν ανάγκη ειδικής μεταχείρισης και τα καταφέρ-



Είμαστε πρωταθλητές!

νουν μια χαρά και στις τρεις διαστάσεις. Όσο για την AI, θα μπορούσαν να υπάρχουν περισσότερα settings...

Και φυσικά, το gameplay σε 2D αφήνει να εννοηθεί ότι δεν υπάρχει mouse look όπως θα υπέθετε κανείς ίσως. Το παιχνίδι παίζεται μόνο με πληκτρολόγιο ή φυσικά gamepad. Συστήνουμε ανεπιφύλακτα το δεύτερο, αφού οι διαγώνιες διαδρομές θα σας δυσκολέψουν ίσως με τα πλήκτρα.

Πού'ναι η μπάλα;

Αρχικά ίσως δείτε καχύποπτα αυτό το παιχνίδι... ασχολείται με κάτι το απίστευτα συγκεκριμένο, εκμεταλλεόμενο άλλο ένα franchise (το ψωμοτύρι της EA) ενώ φαίνεται λογικά αδύναμο να κρατήσει κάποιον για πολλή ώρα.

Κι όμως, θα εκπλαγείτε: είναι τέλει στημένο και παρά την έλλειψη του 3D, καταφέρνει και αποροφά τον παίκτη. Σίγουρα έχει να κάνει κάτι με το ίδιο το άθλημα του Quidditch, ενός γρήγορου, φανταστικού παιχνιδιού με μεγάλη ποικιλία στην ροή του. Οι φίλοι του Harry Potter δεν πρέπει να το χάσουν- αν μην τι άλλο είναι ο μοναδικός και καλύτερος Quidditch simulator αυτή την στιγμή στην αγορά! Όσοι δεν έχουν επαφή με το φαινόμενο Potter φυσικά, καλό θα είναι να επιστρέψουν αφού διαβάσουν τα βιβλία, διαφορετικά δεν θα καταλάβουν ότι το παιχνίδι αυτό δεν θα μπορούσε να προσφέρει τίποτα παραπάνω.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7

Χρ. Κουβόπουλος



Έλα πιάσ' τη.



Μέσα σίγουρα.



Θα αργήσετε να μαζέψετε τόσα πλοία!

Ψάχνοντας πληροφορίες αγαθών στο Market Hall.

Patrician 3: Rise of the Hanse

Γερμανικό πολυεδρικό διαμάντι

Ησειρά Patrician της Γερμανικής Ascaron αγνοείται από πολλούς. Αυτό, σήμερα, θα αλλάξει.

Υπάρχουν φυσικά πολλοί ανάμεσα σας που έχουν παίξει, αγαπήσει και εκτιμήσει τα δύο υπάρχοντα παιχνίδια. Το πρώτο ήταν ένα απλό σχετικά trading sim με αρκετά mini-games και ναυμαχίες αλλά αρκετά περιορισμένο στις επιλογές του. Θύμιζε σε μερικούς το θρυλικό Pirates! του Sid Meier, μόνο που διαδραματιζόταν στην Βόρεια Ευρώπη και όχι στην Καραϊβική. Αυτή η σύγκριση μόνο κακό έκανε στο Patrician, το οποίο είναι ένα καθαρόαιμο trading simulator με λίγο action σε ορισμένα σημεία. Το sequel (Patrician 2: Quest for power) κυκλοφόρησε το 2000- ήταν αναβαθμισμένο από όλες τις πλευρές

αλλά δυστυχώς χάθηκε μέσα στην επίθεση των μεγάλων τίτλων της εποχής.

Φέτος έχουμε την κυκλοφορία του τρίτου παιχνιδιού της σειράς και ο reviewer απλά δεν πρόκειται να το αφήσει να περάσει στην αφάνεια αυτή την φορά! Και ξεκινάμε με μια μικρή, ιστορική αναδρομή.

Ευρωπαίοι πειρατές

Hanse= ουσ. ιστ. (η) Χάνσα, Χανσεατική Ένωση. Όπως μας ενημερώνει και το manual του παιχνιδιού (διαβάστε μέχρι και την τελευταία από τις 64 σελίδες του!), η Χανσεατική Ένωση ιδρύθηκε στα μέσα του 13ου αιώνα για να προστατεύσει τα εμπορικά συμφέροντα των μελών της.

Αρχικά ήταν μια μικρή οργάνωση μιας χούφτας εμπόρων με χαλαρή δομή. Με τον καιρό όμως αναπτύχθηκε κι έγινε ένα πανίσχυρο εμπορικό σωματείο. Οι έμποροι της Βαλτικής και του Βόρειου Παγωμένου Ωκεανού ήταν αναγκασμένοι να γίνουν μέλη της για να τα καταφέρουν. Στο αποκορύφωμά της, η Χάνσα έμοιαζε περισσότερο με μια κοινωνία εμπόρων ή πόλεων. Ασκούσε ισχυρές πολιτικές επιρροές και αποτέλεσε τον πρόγονο της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Με άλλα λόγια ήταν μια από τις πρώτες οικονομικές δυ-

νάμεις του κόσμου- παρόλο που τότε ήταν γνωστή μόνο η Ευρώπη και μέρη της Αφρικής και Ασίας, ενώ η Αυστραλία και η Αμερική δεν είχαν ανακαλυφθεί ακόμα.

Στον πυρήνα του, το Patrician 3: Rise of the Hanse παραμένει το ίδιο, αρχικό παιχνίδι. Απλά επεκτείνεται απίστευτα σε όλους τους τομείς. Μέσα σε έναν μεγάλο χάρτη που περιλαμβάνει από το Λονδίνο μέχρι την Στοκχόλμη, το Όσλο και το Αμβούργο κι ένα σωρό άλλες μικρότερες πόλεις, ασχολείστε βασικά με εμπόριο,

χτίζετε κτίρια, επεκτείνεστε, αποφεύγετε ή πολεμάτε τους πολλούς πειρατές, αναλαμβάνετε αποστολές με σκοπό να γίνετε προσφιλής, να κερδίσετε τίτλους και χρήματα. Μακάρι να μπορούσε να αναλυθεί σωστά η προηγούμενη πρόταση- τέσσερις σελίδες είναι πράγματι πολύ λίγες, αλλά θα κάνουμε ότι μπορούμε...

Εμπόριο και πειρατές

Εμπόριο λοιπόν... αληθινό εμπόριο. Ξεκινώντας με ένα καράβι, βασιζέστε στις θεμελιώδεις



Η λίστα με τα είκοσι αγαθά.

ΕΙΔΟΣ Trading sim

ΕΚΔΟΤΗΣ Ascaron Entertainment

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Ascaron Strategy Line

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium II 233, 32 MB RAM, 8MB graphics card

MULTIPLAYER 2 ως 8 παίκτες, Internet, LAN



... μπορείτε να αλλάξετε, στον χάρτη της πόλης.

Πάνω δεξιά, υπάρχει ο χάρτης του κόσμου...

αρχές του καλού εμπόρου, παίρνετε τα αγαθά που εξάγουν πόλεις, αγαθά που παράγονται σε αφθονία και τα ταξιδεύετε εκεί που τα χρειάζονται περισσότερο. Τούβλα, κρέας, ψάρι, δέρματα, μέλι, λίπος, μέταλλα, ξυλεία, ύφασμα και πολλά ακόμα- συνολικά είναι είκοσι. Η AI που χειρίζεται τους νόμους του εμπορίου είναι άμογη... Ας υποθέσουμε ότι στο Αμβούργο έχουν περίσσειμα μπίρας και ότι στο Όσλο μαθαίνετε ότι υπάρχει μεγάλη ζήτηση. Αυτό δεν θα πει ότι μπορείτε να ξοδέψετε όλα σας τα 50.000, να γεμίσετε το αμπάρι μπίρας και να ταξιδέψετε μέχρι το Όσλο για να βγάλετε μια περιουσία. Η μάλλον, μπορείτε, απλά θα βρεθείτε με 5.000 στο τέλος. Γιατί καθώς αγοράζετε μπίρα στο Αμβούργο, μειώνεται το απόθεμα της πόλης. Η μπίρα που μένει γίνεται σιγά-σιγά πιο ακριβή. Η άνοδος αυτή αυξάνεται με εκθετικό ρυθμό, λαμβάνοντας επίσης υπόψη και την κατανάλωση της ίδιας της πόλης. Παράλληλα, όταν φτάσετε γεμάτος μπίρες στο Όσλο, μετά από το πρώτο φορτίο μπίρας που θα δώσετε, θα αρχίσει να καλύπτεται το κενό της ελλείψης και η τιμή πώλησης, αν και μεγάλη, θα αρχίσει να πέφτει. Δεν θα μπορούσαμε να ζητήσουμε τίποτα περισσότερο από ένα τόσο σωστό σύστημα οικονομίας.

Με το φαινόμενο των πειρατών, μπορείτε να ακολουθήσετε δύο διαφορετικές προσεγγίσεις: μπορείτε να τους πολεμήσετε κι αν τα καταφέρετε, να πάρετε τα πλοία τους και (το σημαντικότερο) να ανεβείτε κατακόρυφα στην εκτίμηση του κόσμου. Αν μάλλον καταφέρετε να επιθεθείτε σε ένα από τα κρυφά τους λημέρια, τόσο το καλύτερο. Αν δεν τα καταφέρετε... ε, ξέρετε τι λένε οι φίλοι μας οι αγγλοσάξωνες: if you can't beat 'em, join 'em! Τίποτα δεν σας εμποδίζει να γίνετε κι εσείς 'λιγάκι' πειρατής... αν μπορείτε να ξεμοναχιάσετε κάποιο εμπορικό στα ανοιχτά, επιτεθείτε

και τα αμπάρια σας θα γεμίσουν. Εξάλλου, ακόμα κι αν μαθευτεί το κακό, όλο και κάποιον θα καταφέρετε να λαδώσετε για να μην καταδικαστείτε.

Κτίρια και πόλεις

Στόχος σας δεν είναι μόνο τα εμπορικά ταξίδια. Για να κερδίσετε τίτλους, πρέπει να ικανοποιείτε και τον πληθυσμό της αρχικής σας πόλης. Πέρα λοιπόν από το εμπόριο και τα χρήματα (που με τον καιρό γίνεται πιο πολυπληθές καθώς παίρνετε κι άλλα καράβια φυσικά), μπορείτε να χτίσετε και κτίρια στην πόλη σας. Όταν παίξετε για πρώτη φορά, θα σατίσετε. Είναι αναπόφευκτο. Βλέποντας τον χάρτη της πόλης για την πρώτη φορά, τα κτίρια και μόνο είναι τόσα πολλά που το μυαλό κολλάει. Υπάρχουν οι γερανοί στο λιμάνι που φορτώνουν τα εμπορεύματα (από εδώ κάνετε όλες τις αγοραπωλησίες),

στο market hall βλέπετε πληροφορίες για τιμές, παραγωγή και κατανάλωση της πόλης, στα shipyards εξοπλίζετε, επισκευάζετε σκάφη ή φτιάχνετε καινούρια, στα repair docks απλά επισκευάζετε. Στα market squares μπορείτε να οργανώσετε γιορτές, στα baths να συναντήσετε και να δωροδοκήσετε πολιτικούς, στον moneylender δανείζετε λεφτά, στο Guild ανοίγουν πολλές επιλογές 'ανωτάτου' εμπορίου. Στο town hall μπορείτε να κάνετε πολλά πράγματα: να διαβάσετε ανακοινώσεις και αποστολές, να βρείτε άλλον έναν τόνο από πληροφορίες και δεδομένα για την πόλη, την Χάνσα, τον δήμαρχο, τους αξιωματούχους. Στην ταβέρνα γίνεται χαμός: μπορείτε να βρείτε από πειρατές, καπετάνιους, ναύτες, εμπόρους, πληροφοριοδότες, περαστικούς ταξιδιώτες, κλέφτες, κατάσκοπους... η λίστα είναι ατελείωτη. Καθένας

μπορεί να σας ζητήσει, προσφέρει, απαιτήσει, χαρίσει, πουλήσει, αγοράσει κάτι διαφορετικό (από αγαθά μέχρι υπηρεσίες, χάρτες, υποσχέσεις, πληροφορίες). Οι πιθανότητες ζαλίζουν και το μυαλό θολώνει.

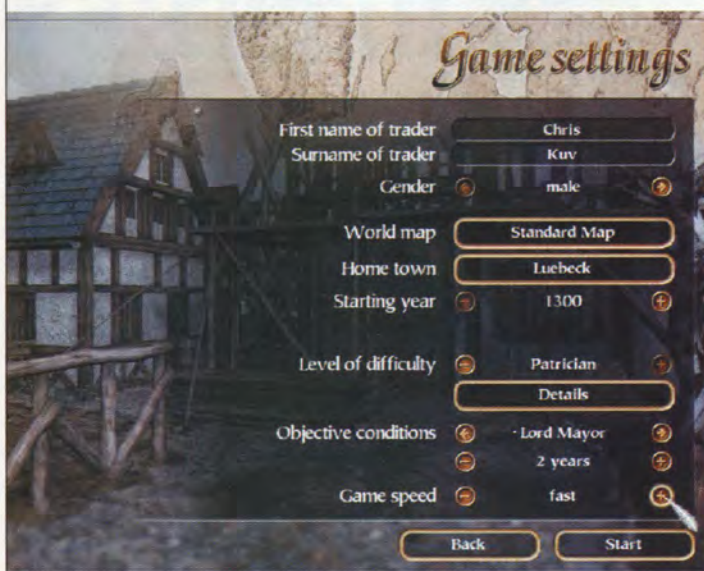
Αυτά είναι τα υπάρχοντα κτίρια. Ένας καινούριος κόσμος ανοίγει όταν αποφασίσετε να χτίσετε τα δικά σας (και μην ξεχνάτε ότι υπάρχει και ανταγωνισμός, λόρδοι και έμποροι που χτίζουν κι αυτοί μέσα στην πόλη). Μπορείτε λοιπόν να φτιάξετε από σχολεία, εκκλησίες και νοσοκομεία, μέχρι δρόμους και πηγάδια για να βοηθήσετε τους κατοίκους και να γίνετε δημοφιλείς. Μην ξεχνάτε ότι ο πληθυσμός χωρίζεται σε τέσσερα στρώματα: beggars, poor, wealthy, rich. Κάθε ομάδα έχει διαφορετικές ανάγκες που πρέπει να έχετε υπόψη, τόσο στα κτίρια που φτιάχνετε, όσο και στα αγαθά που φέρνετε. Οι rich



Τα γραφικά είναι απλά και 2D, αλλά λεπτομερήστατα.



Ψυχή στους δρόμους- η πόλη είναι υπό πολιορκία!



Αρκετές επιλογές στην αρχή ενός απλού σεναρίου.



Οι αλλαγές των εποχών είναι εμφανείς.

θα σας συμπαθήσουν αν φέρνετε αγαθά που λείπουν από την πόλη, όπως κρασί και κρέας, ενώ οι πιο φτωχοί θέλουν απλά μύρα και σιτηρά. Παράλληλα μπορείτε να χτιζετε οικίες (που σας δίνουν νοίκι, αλλά ανεβάζουν και τον πληθυσμό, άρα και εργατικό δυναμικό) και ένα σωρό διαφορετικές βιοτεχνίες (που προσφέρουν εργασία αλλά και βοηθούν στην παραγωγή).

Τα γραφικά στις πόλεις είναι πολύ όμορφα και διαφέρουν από την μία γεωγραφική θέση στην άλλη. Είναι όλα σε 2D, πολύ απλά αλλά λειτουργικά- μην περιμένετε πολλά πράγματα. Μην ξεχνάτε ότι παίζετε trading sim όπου το παρουσιαστικό αρκεί να είναι πρακτικό και σωστό.

Παρόλα αυτά, υπάρχουν πολλές λεπτομέρειες που θα χαζέψετε σε κάθε πόλη, από τους κατοίκους που κάνουν βόλτες, τα ζωάκια (αλεπουδίτσες και μέδουσες στα χωράφια ή στον ωκεανό τριγύρω), τα κύματα στις θάλασσες και τα δεντράκια που κουνιούνται. Θα δείτε επίσης πόλεις καλυμμένες με χιόνι ή τυλιγμένες από γκριζες ομίχλες... ακόμα κι αυτά τα καιρικά φαινόμενα επηρεάζουν φυσικά την ισορροπία στις τιμές, το εμπορικό καθεστώς και τις σχέσεις προσφοράς/ ζήτησης. Ο ήχος είναι απλά σωστός, με λεπτομέρεια και αρκετά εφφέ για ένα σωρό διαφορετικές περιστάσεις. Η μουσική επένδυση είναι ακόμα καλύτερη, με δραματικές συνθέσεις σε μάχες και γλυκές μελωδίες σε περιόδους ηνεμίας.

Τέσσερις φίλοι κι ένας αυτόματος

Το Patrician 3 ακούγεται τόσο πολύπλοκο που μοιάζει τρομακτικό. Αλλά στα δύσκολα φαίνονται οι τέσσερις προαναφερθέντες φίλοι (δηλαδή η τετράδα, Interface-tutorial-manual-χάρτης). Το interface κάνει το αδύνατο δυνατό και με ένα πολύ απλό και σωστό στήσιμο, κρατάει τα πάντα τακτοποιημένα στην θέση τους με όμορφα, λίγα μενού και εικονίδια. Υπάρχει κι ένα tutorial που κάνει πολύ καλά την δουλειά του. Μην τολμήσετε να το αποφύγετε, ακόμα και οι πιο παλιοί έμποροι ανάμεσά σας. Το tutorial είναι καλό. Το tutorial είναι φίλος σας. Μην ντραπείτε να το χρησιμοποιήσετε. Το ίδιο ισχύει και για το manual- μην διστάσετε να ανατρέξετε στις σελίδες του όταν κολλήσετε κάπου. Υπάρχει κι ένας όμορφος μα μικρός χάρτης στο πακέτο που δείχνει πόλεις και τα αγαθά που παράγουν- κρεμάστε τον κι αυτόν κάπου κοντά στο pc για να σας βοηθάει.

Πέρα από αυτά, υπάρχουν πολλά σημεία όπου έχετε το δικαίωμα βοήθειας από την AI. Μπορείτε να βάλετε καπετάνιους σε κάθε πλοίο και να δώσετε εντολές, ενεργοποιώντας έτσι τον 'αυτόματο πιλότο'. Ορίστε το δρομολόγιο, τις πόλεις- πού θα πηγαίνει το σκάφος και τι, πόσο, πού θα πουλάει. Στον 'αυτόματο' μπορείτε να βάλετε και τα κεντρικά σας γραφεία στην αρχική πόλη, αναθέτοντας σε έναν γραφιά να διαχειρίζεται αγαθά και χρήματα σύμφωνα με κάποιες οδηγίες που ορίζετε. Το παιχνίδι σας βοηθάει και σε πολλά άλλα σημεία- μπορείτε να ορίσετε την ταχύτητα του παιχνιδιού (υπάρχουν έξι ταχύτητες, από slowdown ως very fast), αλλά και να περάσετε γρήγορα τις μέρες. Ένα ταξίδι που κάνει 5 μέρες, περνάει με ένα πάτημα του ειδικού εικονιδίου σε 2 δευτερόλεπτα. Εκτός και αν σας πετύχει κάποιος πειρατής όπου θα πρέπει να πολεμήσετε...

Οι μάχες είναι απλές και μπορείτε να τις αποφύγετε αν θέλετε, ενεργοποιώντας το αυτόματο σύστημα. Διαφορετικά, βρίσκεστε σε έναν χάρτη της θάλασσας με τα δικά σας και τα εχθρικά καράβια να μάχονται. Αν και υπάρχουν κι εδώ πολλοί παράγοντες (ο άνεμος, είδος και αριθμός όπλων, τα καράβια, οι άνδρες, ο καπετάνιος), το σημείο των μαχών είναι ίσως το πιο αδύναμο και στερείται αληθινής, πολεμικής στρατηγικής. Με δεξί κλικ δίνετε προορισμό στο επλεγμένο καράβι, αυξάνετε κόμβους και με το Μεγάλο Κόκκινο Κουμπί, ρίχνουν αυτόματα όλα τα όπλα της πλευράς που κοιτάει τον εχθρό. Αν πλησιάσετε πολύ, κι έχετε το αριθμητικό πλεονέκτημα ανδρών, επιβιβάζετε και παίρνετε το πλοίο. Με δεξί κλικ στο εχθρικό καράβι, βάζετε τον γνωστό "αυτόματο"... το σκάφος σας κυκλώνει συνέχεια το εχθρικό και ρίχνει με τα κανόνια του. Παρόλα αυτά, το Patrician 3 είναι κατά βάθος trading sim και δεν πρέπει να κριθεί από ένα τόσο μικρό κομμάτι του. Δεν είναι ότι οι μάχες είναι απλές ή εύκολες, απλά σε σχέση με το υπόλοιπο παιχνίδι (το υπόλοιπο 99% δηλαδή), μοιάζουν ίσως λίγο παραμυθισμένες.

More, more, gimme more!

Εμπόριο, τιμές, μεταφορές, χτίσιμο, αγορές, ταξίδια, χάρτες, ζήτηση, πειρατές, ναυμαχίες, πολιτική, διπλωματία, συνωμοσίες... Και μέσα σε όλο αυτό το χάος, που και που, θα εμφανιστεί κι ένα random event. Μπορεί να είναι ένα τίποτα, κάτι που δεν σας επηρεάζει άμεσα, και μπορεί να



Ο χάρτης του τότε γνωστού κόσμου.

Ο περιληπτικός πίνακας πληροφοριών της πόλης.

αλλάξει τα πάντα. Πάνω από όλα όμως, τα random events δίνουν μια πιο εύπεπτη ροή στο παιχνίδι, το διανθίζουν με προσωπικότητα και βάθος και δίνουν ακόμα περισσότερο βάθος στο gameplay (λες και όλα αυτά δεν ήταν αρκετά). Μπορείτε να παντρευτείτε για την προίκα ή για το όνομα. Μπορείτε να γίνετε δήμαρχος και να οχυρώσετε την πόλη (άλλος ένας σωρός από αμυντικά κτίρια κι όπλα). Μπορείτε να αποικήσετε νέες περιοχές. Καθώς εξελισσεστε και γίνεστε από εμποράκος, πλούσιους έμπορος και δήμαρχος, συνέχεια βρίσκετε περισσότερα πράγματα να κάνετε. Στο τέλος, αν γίνετε ο Alderman δηλαδή το μεγάλο κεφάλι της Χάνα, ανοίγουν άλλες τόσες επιλογές, διπλωματία με άλλες πόλεις, μαζικός διωγμός πειρατών... Ξαν να μην έφταναν όλα αυτά, στο παιχνίδι υπάρχουν συνολικά τρία campaigns και τέσσερις μεμονωμένες αποστολές (από την καταπολέμηση της μεγάλης χολέρας, μέχρι την ανόρθωση μιας εμπορικής αυτοκρατορίας που γκρεμίστηκε μετά από τις παρεμβολές ενός ακαμάτη εξάδελφου). Θέλετε κι άλλο; Υπάρχει κι άλλο... απλά μας τελειώνει ο χώρος σιγά-σιγά. Τα υπόλοιπα, επί οθονής!

Μην ξεχάσουμε όμως κάτι αρκετά σημαντικό: υπάρχει και η επιλογή να πειραματιστείτε λίγο με τους χάρτες του παιχνιδιού ή να χρησιμοποιήσετε τον editor για να φτιάξετε δικούς σας χάρτες. Μέσα από ένα σύστημα που δεν απαντάται συχνά σε management-trading sims, μπορείτε να ορίσετε εσείς τα χαρακτηριστικά του χάρτη, να επιλέξετε τα objectives (σε πληθυσμό, τίτλο, χρήματα) που θα σας χαρίσουν την νίκη ή να τοποθετήσετε χρονικά την περιπέτειά σας οπουδήποτε από το 1.300 μέχρι το 1.500. Μπορείτε να φτιάξετε όλες τις πόλεις από την αρχή, ορίζοντας μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια, από τα γραφικά μέχρι τα αγαθά, πληθυ-

σμο- τα πάντα! Για έναν trading sim, ο editor είναι ένα σπάνιο ατού και δεν πρέπει να το παραβλέψουμε σε καμία περίπτωση. Ολοκληρωμένο και αφεγάδιαστο. "Γερμανικό σκαρί" που λένε... το Patrician 3 από τεχνικής άποψης είναι άρτιο και άψογο-όπως τα περισσότερα γερμανικά προϊόντα. Με πολύ χαμηλές απαιτήσεις, τρέχει τέλεια, χωρίς την παραμικρή ενόχληση και bug και ίσως να είναι το πρώτο παιχνίδι όλων των εποχών που δεν θα χρειαστεί ούτε μισό patch.

Ο επίλογος

Είναι πολλοί ανάμεσά σας που δεν θα θελήσουν να το ρισκάρουν: κάποιος μπορεί να πει ότι μια γερμανική ομάδα όπως η Ascaron έχει μικρό target group ή ότι το τρίτο sequel μιας παρα-

γκωνισμένης σειράς θα είναι κι αυτό 'παραγκωνισμένο'. Πολλοί είναι αυτοί που δεν θα θελήσουν να το ρισκάρουν και θα δώσουν τα λεφτά τους στα μεγαλύτερα ονόματα του χώρου, σε καθιερωμένες φήρμες και πολυδιαφημισμένους τίτλους.

Προτείνουμε να το ρισκάρετε. Αν φυσικά βρίσκετε ενδιαφέροντα τα trading simulators που δεν δίνουν έμφαση σε μάχες και στην δράση. Το management ΔΕΝ είναι κουραστικό, αφού απαρτίζεται από τόσα διαφορετικά στρώματα που δεν κάνετε το ίδιο πάντα. Ναι, τον περισσότερο καιρό μεταφέρετε φορτία με τα καράβια σας σύμφωνα με τους πολύπλοκους νόμους της ζήτησης και της προσφοράς, αλλά παράλληλα χτίζετε κτίρια, φροντίζετε τους κατοίκους, κάνετε αποστολές,

στέλνετε νησοπομπές στα υπόλοιπα μέρη του κόσμου, μπλέκεστε και λίγο με τα πειρατικά... υπάρχει πολύ περιεχόμενο. Λίγη δράση (το τονίζουμε), αλλά πολύ, πολύ περιεχόμενο και ποικιλία. Το Patrician 3 είναι ένα πολυεδρικό διαμάντι από την Γερμανία, που θαμπώνει με τις τόσες πτυχές του, ένα κόσμημα που όσο περισσότερο το χαζεύεις, τόσο περισσότερο βυθίζεσαι μέσα του. Πολύ προσεγμένο παιχνίδι-θα εί- ναι αμαρτία πραγματικά να το παραγκωνίσετε βλέποντας έναν πιο καλοδιαφημισμένο τίτλο. Και δεν παίρνει 10 στην βαθμολογία, γιατί περιμένουμε πάντα καλύτερα πράγματα, κοιτάμε ψηλά και φανταζόμαστε το Patrician 4.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
9

Χρ. Κουβόπουλος



Κρίμα που δεν φαίνεται η κίνηση των δέντρων.



Εδώ υπάρχει ένα φορτηγό...

Εδώ δεν υπάρχει!

Korea: Forgotten Conflict

Πρωτότυπο, αλλά...

Επιτέλους ένα παιχνίδι που δεν έχει ως θέμα του τον 2ο Παγκόσμιο Πόλεμο και μάλιστα ένα RTS. Η Plastic Reality έχοντας βαρεθεί φαίνεται να βλέπει συνέχεια να κυκλοφορούν παιχνίδια με θέμα τον ίδιο πολύ-παιγμένο πόλεμο, βρήκε ένα άλλο που είναι ξεχασμένος ή άγνωστος από πολλούς: ο πόλεμος της Κορέας που έγινε το διάστημα 1950 με 1953. Η Νότια Κορέα δέχεται πιέσεις από τις ισχυρές κομμουνιστικές δυνάμεις της Βόρειας Κορέας και πρέπει να προστατέψει μερικά σημαντικά Αμερικανικά στρατηγικά σημεία.

Εσείς έχετε μια ομάδα κρούσης που αποτελείται από εφτά υψηλά εκπαιδευμένους μαχητές οι οποίοι στέλνονται απευθείας μέσα στα εχθρικά εδάφη για να κάνουν διάφορες αποστολές, πολλές από τις οποίες μπορεί να αλλάξουν την πορεία του πολέμου. Στην μάχη μπορείτε να κατεβείτε με πέντε από τους εφτά στρατιώτες που έχετε, πράγμα που σημαίνει ότι πρέπει να τους προσέχετε καλά. Στις αποστολές χρειάζεται να είστε αθόρυβοι και

να σχεδιάζετε προσεκτικά τις τακτικές μάχης που θα χρησιμοποιήσετε. Το παιχνίδι περιέχει την επιλογή για τον ορισμό ενός πληκτρού με το οποίο μπορείτε να παγώσετε το παιχνίδι και να δώσετε εντολές σαν να παίζατε ένα Turn-based strategy. Στην μάχη είναι επίσης πολύ χρήσιμο και το interface των παιχτών το οποίο περιέχει σχεδόν ότι χρειάζεται ένας παίχτης. Δυστυχώς όμως υπάρχουν μερικά προβλήματα στον τομέα αυτό όπως στην αλλαγή των όπλων ή αντικειμένων, το γέμισμα των όπλων και άλλες οι οποίες γίνονται πολύ αργά πράγμα που μπορεί να κοστίσει μέσα στην μάχη, ενώ θα μπορούσαν να υπάρχουν κάποια shortcuts στο πληκτρολόγιο.

Προχειρότητα

Οι αποστολές ποικίλουν από καταλήψεις στόχων, δολιοφθορές, απενεργοποίηση εκρηκτικών μηχανισμών και πολλές παρόμοιες που έχουμε δει και σε άλλα παιχνίδια χωρίς όμως να υπάρχει μεγάλο βάθος. Μπορεί βέβαια οι αποστολές να είναι μεγάλες και να σας απασχολήσουν για αρκετές ώρες, αλλά ούτε και αυτό είναι καλό αφού είναι γεμάτο bugs. Οι εχθροί αλλά και οι δική σας στρατιώτες κολλάνε σε διάφορα σημεία και δεν φεύγουν με τίποτα κάτι που συμβαίνει αρκετά συχνά. Η AI των χαρακτήρων και κυρίως των εχθρών είναι πολύ απλή και προβλέψιμη. Μπορεί οι εχθροί να είναι συνεχώς σε επα-

γρύπνηση και να μην χάνουν ευκαιρία να σας σκοτώσουν μόλις βλέπουν ένα πτώμα να σημαίνουν τον συναγεμμό, αλλά μετά από λίγες ώρες παιχνιδιού σίγουρα θα βρείτε τον τρόπο να τους σκοτώσετε χωρίς να χύσετε σταγόνα ιδρώτα. Απλά την στήνετε σε ένα καλό μέρος, πυροβολείτε στο κενό για να έρθουν οι εχθροί και μόλις έρθουν τους γαζώνετε πριν καταλάβουν καν από πού τους ήρθε.

Αν υπάρχει κάτι που μπορεί να καλύψει λίγο τα λάθη και τα προβλήματα του gameplay είναι τα πολύ όμορφα 3D γραφικά του παιχνιδιού. Τα μοντέλα είναι ρεαλιστικά, τα σκηνικά έχουν σχεδιαστεί με πολύ λεπτομέρεια και τα animations δίνουν μια ζωντάνια σε όλο το παιχνίδι. Και πάνω που

λέμε ότι βρήκαμε κάτι καλό στο παιχνίδι, αρχίζουν τα bugs. Το παιχνίδι κρασάρει πολύ συχνά σε διάφορα σημεία, όπως όταν ένας χαρακτήρας πάει να μπει σε ένα όχημα.

Ο ήχος δυστυχώς δεν είναι καλός όπως τα γραφικά και περιορίζεται σε βαριά κομμάτια και άσχημο voice acting. Οι ήχοι των εκρήξεων και των όπλων είναι κάπως καλοί, αλλά όχι όσο ικανοποιητικοί θα θέλαμε.

Αν και η θεματολογία και η ιδέα του παιχνιδιού είναι καλά, στην πράξη αποτυγχάνει πλήρως να προσφέρει κάτι καλό. Υπάρχουν πολλά προβλήματα και έλλειψη πρωτοτυπίας και καθόλου βάθος.

Αντώνης Πέτρου

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

4



ΕΙΔΟΣ Real-Time Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Cenega Publishing

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Plastic Reality

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

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει



Αποστολή εξετελέσθη!



Οι ουρανοί είναι δικοί μας.

Secret Weapons Over Normandy

Δράση στους Αιθέρες

Από τον τίτλο αμέσως κανείς καταλαβαίνει ότι το παιχνίδι αυτό έχει να κάνει με τον Δεύτερο Παγκόσμιο πόλεμο. Secret Weapons Over Normandy. Βέβαια, η Lucas Arts δεν θέλει να ασχοληθεί με όλα αυτά που ασχολούνται τα μέχρι σήμερα παιχνίδια. Αποφάσισε λοιπόν να φτιάξει ένα παιχνίδι που να περιέχει μερικά από τα όπλα που δεν χρησιμοποιήθηκαν καθόλου ή πολύ λίγο κατά την διάρκεια του πολέμου αυτού.

Με το Secret Weapons Over Normandy, η Lucas Arts θέλει να επαναφέρει στο προσκήνιο μνήμες από πολλά παλιά κλασικά παιχνίδια με αερομαχίες που όλοι μας έχουμε παίξει, όπως τα TIE Fighter και X-Wing. Στο παιχνίδι περιέχονται αρκετά ιστορικά στοιχεία τα οποία όμως παρουσιάζονται μέσα από ένα arcade παιχνίδι. Αυτό μπορεί να στεναχωρήσει μερικούς παίκτες που τους αρέσει η ρεαλιστικότητα σε τέτοια παιχνίδια.

Η υπόθεση του παιχνιδιού δεν έχει να προσφέρει κάτι το αξιοσημείωτο. Παίρνετε τον ρόλο του Chase, ενός Αμερικανού πιλότου που ανήκει στην RAF. Ο Chase έχει στόχο ζωής του να αναδειχθεί ένας από τους καλύτερους πιλότους και να ξεχωρίσει από όλους τους άλλους. Έτσι, φέρνο-

ντας εις πέρας μερικές δύσκολες αποστολές κατατάσσεται στους Battlehawks, μια διεθνής ομάδα ικανότατων στρατιωτών με στόχο της να αντιμετωπίσει την αντίστοιχη Γερμανική με το όνομα Nemesis Squadron. Αυτά είναι όσα υπάρχουν για την ιστορία. Στην πορεία του παιχνιδιού δεν υπάρχει μεγάλη εξέλιξη του χαρακτήρα, πέρα από κάποια κείμενα από το ημερολόγιο του Chase, που θυμίζουν ένα παλιό παιχνίδι στην Amiga με το όνομα Wings. Πέρα όμως από αυτά δεν υπάρχει κάτι άλλο στην ιστορία του παιχνιδιού, παρ' όλο που στην Lucas Arts θα μπορούσαν να έχουν ασχοληθεί με την ανάπτυξη των χαρακτήρων για να δώσουν μια πιο δραματική ατμόσφαιρα στο παιχνίδι.

Οι αποστολές που έχετε να κάνετε στο παιχνίδι ποικίλουν από εναέριες υποστηρίξεις σε συμμαχικές χερσαίες δυνάμεις προστατεύοντας τανκς ή φορητά, μέχρι αεροπορικές επιδρομές για να βομβαρδίσετε στόχους όπως εγκαταστάσεις ή κομβία φορητών ανεφοδιασμού των Γερμανών. Φυσικά, από το παιχνίδι δεν μπορούν να λείψουν οι αερομαχίες οι οποίες μαζί με τους βομβαρδισμούς είναι τα κύρια πράγματα που κάνετε στο παιχνίδι. Στην διάρκεια των αποστο-

λών περνάτε από κάποια checkpoints, τα οποία συνήθως τα περνάτε μετά από την ολοκλήρωση κάποιου στόχου, και σας επιτρέπουν να ξεκινήσετε από το τελευταίο checkpoint την αποστολή αντί από την αρχή. Επίσης, μέσα στις αποστολές υπάρχουν και μερικά κρυμμένα έξτρα πράγματα να κάνετε τα οποία ξεκλειδώνουν νέες βελτιώσεις για τα αεροπλάνα σας.

Δουλείς του...αέρα!

Ο σχεδιασμός των αεροπλάνων έχει βασιστεί στα πραγματικά μοντέλα, καθώς και οι επιδόσεις τους όπως η ταχύτητα, ο χειρισμός, τα όπλα και πολλά άλλα. Κάποια αεροπλάνα που υπάρχουν στο παιχνίδι είναι τα Mustang και Zeke τα οποία είναι αεροπλάνα που χρησιμοποιήθηκαν στο πόλεμο, αλλά και τα Comet και Flying Pancake που είναι πιο φανταστικά μοντέλα.

Οπτικά το παιχνίδι δεν είναι άσχημο, αν και όλη η δουλειά φαίνεται να έχει γίνει μόνο για τα αεροσκάφη, αφού οτιδήποτε άλλο εκτός αέρα μοιάζει απλοϊκό και πρόχειρο, χωρίς αυτό να σημαίνει απαραίτητα ότι δεν φαίνεται καλό. Ο ήχος των μηχανών αλλά και των όπλων είναι αρκετά όμορφος και σε συνδυασμό με την μουσική, η οποία θυμίζει ταινίες του Errol

Flynn, κάνει τις μάχες αρκετά ατμοσφαιρικές.

Ο χειρισμός είναι αρκετά απλός και εύκολος, αλλά σίγουρα πρέπει να έχετε ένα joystick για να παίξετε έτσι ώστε να μπορείτε να σημάδεψετε με ακρίβεια. Θα παρατηρήσετε στο παιχνίδι, ότι σταδιακά η ταχύτητα που αποκτούν τα αεροπλάνα όσο βρίσκετε καινούρια είναι αρκετά μεγάλη σε σημείο μερικές φορές να ζαλίζετε από τις εναλλαγές των εικόνων.

Τελικά, το Secret Weapons Over Normandy είναι ένα αρκετά όμορφο arcade παιχνίδι αερομαχιών που θα αρέσει στους φίλους αυτών των παιχνιδιών και όχι μόνο. Αν θέλετε να περάσετε μερικές ευχάριστες ώρες κυνηγώντας Γερμανούς πιλότους, τότε σίγουρα το παιχνίδι θα σας ικανοποιήσει.

Αντώνης Πέτρος

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7.5

ΕΙΔΟΣ Flight Action

ΕΚΔΟΤΗΣ Lucas Arts

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Totally Games

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-850MHz, 256MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει



Ξέρεις ποιος είμαι εγώ;



Με κουράζετε τώρα!

Dungeon Siege: Legends of Aranna

Μια δόση παραπάνω

Έχει περάσει πάνω από μισός χρόνος μετά την κυκλοφορία του Dungeon Siege και πολλοί είναι αυτοί, ανάμεσα σε αυτούς κι εμείς, που ασχολούμαστε με τον τίτλο αυτό σε διάφορες συζητήσεις περί gaming. Όντως, το παιχνίδι έχει αφήσει έντονες εντυπώσεις για άλλους καλές για άλλους άσχημες - επί το πλείστον καλές. Βέβαια, δεν κατάφερε να αντεπεξέλθει στις φήμες ότι θα είναι ο ανταγωνιστής του Diablo και το παιχνίδι που θα έριχνε το Diablo από το θρόνο του. Σίγουρα, είχε πολλά καλά στοιχεία, με τον πολύ όμορφο φωτισμό του, τα αρκετά καλά γραφικά του και το σταθερό και καλό gameplay. Φυσικά, ο editor του

ήταν ένα ακόμα από τα καλά στοιχεία του και απασχόλησε πολλούς moders.

Με ένα τέτοιο ιστορικό, τέτοιο editor και με όλες αυτές τις συζητήσεις γύρω από το όνομα του Dungeon Siege, η Mad Doc (η Gas Powder δουλεύει πάνω στο Dungeon Siege 2) αποφάσισε να δημιουργήσει ένα expansion pack για το παιχνίδι. Το όνομα αυτού, Dungeon Siege: Legends of Aranna. Η περιπέτεια σας μεταφέρει στο Βασίλειο του Ehb, το οποίο βρίσκεται στα σύνορα με το Plain of Tears. Το Βασίλειο του Ehb προστατεύεται από πανίσχυρα τείχη και από την 10th Legion, έναν από τους καλύτερους στρατούς στον κόσμο. Με αυτή τη δύναμη έχει καταφέρει να σταθεί μπροστά στις αλλεπάλληλες επιθέσεις και εισβολές που έχουν υποστεί οι γύρω περιοχές. Μια σκοτεινή οντότητα όμως, ο δαίμονας Shadowjumper έχει εμφανιστεί φάχνοντας να εκδικηθεί αυτούς που τον αιχμαλώτισαν. Στην κατοχή του έχει ένα πανίσχυρο αντικείμενο το Staff of Stars, ένα όπλο που έχει τη δύναμη να καταστρέψει ολόκληρο το Ehb. Εσείς, έχοντας χάσει τους γονείς

σας ξεκινάτε να βρείτε τους δολοφόνους τους και στην πορεία μπλέκεστε σε μια περιπέτεια που θα σας οδηγήσει στην μάχη ενάντια στον Shadowjumper.

Απλή "επέκταση", καθόλου βελτίωση

Σε γενικά πλαίσια το Legends of Aranna δεν διαφέρει ιδιαίτερα από το κανονικό παιχνίδι. Το expansion περιέχει 15 με 20 ώρες του γνωστού όμορφου gameplay, αλλά και των γνωστών προβλημάτων. Ουσιαστικά, πέρα από τα νέα όπλα, τέρατα, αποστολές, ξόρκια και όλα αυτά που πρέπει να υπάρχουν σε ένα expansion, όλα τα άλλα παραμένουν ίδια. Η μηχανή γραφικών είναι η ίδια, άρα τα γραφικά του παιχνιδιού βρίσκονται στα ίδια ομολογουμένως ικανοποιητικά επίπεδα του πρώτου, αν και τώρα δεν εντυπωσιάζουν όσο όταν κυκλοφόρησε το πρώτο. Οι μάχες είναι πολύ όμορφες και έχουν πολύ καλό ρυθμό αλλά και πάλι, μετά από κάποια ώρα καταντάει βαρετό αφού ανά δέκα βήματα υπάρχει και ένα τέρας. Θα πείτε βέβαια ότι αυτό γίνεται γιατί το παιχνίδι είναι ένα Diablo

clone. Όντως, έτσι είναι αλλά στο Diablo ο παίχτης πάντα έχει ενεργό ρόλο στην μάχη, ενώ στο Dungeon Siege από κάποιο σημείο και μετά οι χαρακτήρες της ομάδας είναι τόσο ισχυροί που κάνουν την μάχη μόνιου τους χωρίς να κάνει τίποτα ο παίχτης.

Ένα άλλο κακό στοιχείο που δεν άλλαξε, είναι η γραμμικότητα του παιχνιδιού κυρίως στους εσωτερικούς χώρους, όπως σε σπήλαια και κατακόμβες. Σε συνδυασμό με τον καθόλου ισορροπημένο συνδυασμό των επιπέδων, πολλά μοιάζουν μεταξύ τους, πράγμα βαρετό και κουραστικό. Το μόνο που έχετε να κάνετε για μια ακόμη φορά είναι να πάτε σε όλες τις πιθανές τοποθεσίες, να σπάσετε όλα τα κιβώτια, ενώ η ομάδα σας από μόνη της καθαρίζει την περιοχή από τα τέρατα, να ανεβείτε επίπεδο να μαζέψετε νέα όπλα και να τελειώσετε το παιχνίδι σκοτώνοντας τον μεγάλο boss. Μια από τα ίδια δηλαδή!

Τελικά, το Legends of Aranna είναι ένα πακέτο που απλά προσφέρει περισσότερες ώρες από το ίδιο gameplay με περισσότερα πράγματα. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι κυκλοφορεί μαζί με το κανονικό παιχνίδι, άρα όσοι δεν έχουν παίξει το παιχνίδι από την αρχή έχουν τώρα την ευκαιρία μαζί με περισσότερα πράγματα. Μέχρι λοιπόν να βρούμε τα πρώτα στοιχεία για το πολύ αναμενόμενο Dungeon Siege 2, μπορούμε να ξεδώσουμε λίγο με το Legends of Aranna, απλά για να μην χάσουμε την επαφή με το όλο θέμα.

Μηνάς Νοταράς

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

6.5

ΕΙΔΟΣ Action-RPG

ΕΚΔΟΤΗΣ Microsoft

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Mad Doc Software

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PII-333MHz, 128MB RAM, 8MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Από 2 έως 4 σε LAN ή Internet

ΤΑ ΠΙΟ απίθανα ringtones & logos της banana



ringtones

ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ

- 08942 ΝΑ ΜΕ ΘΥΜΑΣΑΙ ΔΥΝΑΤΟ
- 08939 ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ
- 08936 ΠΩΣ ΝΑ ΓΙΝΟΥΜΕ ΞΕΝΟΙ
- 08931 ΠΑΕΙ ΑΓΩΣ ΚΑΙΡΟΣ
- 08928 ΑΠΩΣ ΓΩΡΙΣΕ ΜΕ

ΜΙΧΑΛΗΣ ΧΑΤΖΗΓΙΑΝΝΗΣ

- 38461 ΝΑ ΞΕΘΥΝ ΑΓΑΠΟΣ
- 38419 ΑΝ ΜΟΥ ΘΑΛΕΘΟΥΣΕΣ
- 38418 ΜΟΝΟΣ ΜΟΥ
- 67996 ΚΟΡΙΣ ΑΝΑΠΝΗ

HI 5

- 38454 ΤΟ ΤΥΧΕΡΟ ΑΣΤΕΡΙ
- 27998 ΑΛΛΟ ΑΓΑΠΗ & ΑΛΛΟ SEX
- 27962 ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ
- 38217 ΞΕΡΩ ΤΙ ΖΗΤΩ

ROBBIE WILLIAMS

- 27992 SOMETHING BEAUTIFUL
- 27835 FEEL
- 27892 COME UNDONE

EMINEM

- 31099 SING FOR THE MOMENT
- 31097 LOVE YOURSELF
- 38459 BUSINESS

ΕΛΛΗ ΚΟΚΚΙΝΟΥ

- 38432 SORRY
- 08834 ΚΟΣΜΟΘΕΩΡΙΑ
- 35767 MASAI
- 08950 ΔΕΝ ΓΙΝΕΤΑΙ
- 08913 ΑΓΟΡΙ ΜΟΥ

ΠΕΓΚΥ ΖΗΝΑ

- 38435 ΕΙΜΑΙ ΚΑΛΑ
- 08909 ΔΥΣΤΥΧΟΣ
- 08836 ΘΑ ΣΕ ΞΑΝΑΒΡΩ
- 08836 ΜΑΖΙ ΣΟΥ

NINO

- 38460 ΚΑΛΗΜΕΡΑ
- 38446 ΣΑΝ ΤΑΓΑΟΙ
- 27946 ΑΣ ΤΑΛΕΙΟΣΟΥΜΕ
- 38448 ΘΕΛΩ ΝΑ ΣΕ ΔΩ

KYLIE MINOQUE

- 28030 SLOW
- 37584 IN YOUR EYES
- 29405 COME INTO MY WORLD

BEYONCE

- 29430 BABY BOY (SEAN PAUL)
- 38457 CRAZY IN LOVE
- 38185 WORK IT OUT

HOT

- 38473 ΑΝΤΡΕΣ-Κ. ΓΑΡΜΠΗ
- 08948 ΝΑ ΠΕΡΝΑΣ-Κ. ΓΑΡΜΠΗ
- 08947 ΕΜΠΝΩΣΕΙ ΙΔΕΞ-Κ. ΓΑΡΜΠΗ
- 08945 ΣΑΝ ΤΣΙΓΑΡΟ-Γ. ΑΛΚΑΙΟΣ
- 08944 ΜΕΡΑ ΝΥΧΤΑ-Γ. ΑΛΚΑΙΟΣ
- 08919 ΟΣΑ ΟΝΕΙΡΕΥΤΗΚΑ-Δ. ΒΑΝΔΗ
- 08924 ΤΟ ΚΥΜΑ-Χ. ΑΛΕΞΙΟΥ
- 38463 ΣΑΒΒΑΤΟΒΡΑΔΟ-Α. ΡΕΜΟΣ
- 38401 ΠΙΑΣΕ ΜΕ-ΕΥΡΥΔΙΚΗ
- 08929 ΣΤΑΓΟΝΑ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ-ΕΥΡΥΔΙΚΗ
- 38471 ΤΑ ΞΕΝΑΡΙΑ-ΦΙΛΟΙ ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ
- 08857 Σ' ΑΓΑΠΩ-Γ. ΓΙΑΝΝΙΑΣ
- 08394 ΓΥΡΩ ΜΟΥ-Μ. ΠΙΕΡΙΑΗ
- 27759 Σ' ΑΓΑΠΩ-Μ. ΠΙΕΡΙΑΗ
- 08655 ΜΕΙΝΕ ΜΑΖΙ ΜΟΥ-Ε. ΜΕΡΚΟΥΡΗ
- 38423 ΑΠΩΣ ΕΙΣΑΙ ΕΔΩ-Α. ΣΤΑΜΟΣ
- 08617 ΘΑ ΜΕ ΤΡΕΛΑΝΕΙΣ-Α. ΣΤΑΜΟΣ
- 08588 ΔΕΝ ΕΙΣΑΙ ΕΔΩ-Α. ΣΤΑΜΟΣ
- 08835 ΑΣΤΕΡΙ ΜΟΥ-Ν. ΒΕΡΤΗΣ
- 38433 ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΑΡΧΗ-ΟΝΕ
- 38445 ΔΡΟΜΟΣ-Σ. ΡΟΚΚΟΣ
- 08900 ΣΑΝ ΤΡΕΛΟΣ-Σ. ΡΟΚΚΟΣ
- 08898 ΠΗΝ-ΑΝΤΙΠΟΥ
- 08898 ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ-Γ. ΣΑΒΒΙΔΑΚΗΣ
- 38367 ΘΑ ΣΕ ΘΥΜΑΜΑΙ-C-REAL

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΑ

- 25044 JINGLE BELLS ROCK-BOBBY SHERMAN
- 25043 JINGLE BELLS-NAT KING COLE
- 25041 LAST CHRISTMAS-WHAM
- 25040 LET IT SNOW-BING CROSBY
- 25037 RUDOLF THE RED-NOSED REIDERER
- 25036 SANTA CLAUS IS COMING TO TOWN-F. SINATRA
- 33071 WE WISH YOU A MERRY XMAS
- 37371 ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ-Δ. ΒΑΝΔΗ
- 25033 Ο ΜΙΚΡΟΣ ΤΥΜΠΑΝΙΣΤΗΣ
- 25023 Ω ΕΛΑΤΟ
- 25016 ΑΓΙΑ ΝΥΧΤΑ
- 25022 ΧΙΟΝΙΑ ΣΤΟ ΚΑΜΠΑΝΑΡΙΟ
- 25021 ΤΡΙΓΩΝΑ ΚΑΛΑΝΤΑ
- 25018 ΚΑΛΑΝΤΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ

TOP 10 ΞΕΝΟ

- 27984 WHITE FLAG-DIDO
- 28026 NEVER LEAVE YOU-LUMIDEE
- 27956 ONE FINE DAY-JAKATTA
- 29428 SUMMER JAM 2003-THE UNDERDOG PROJECT
- 27990 BONITO-JARADE DE PALO
- 29424 SATISFACTION-BENNY BENASSI
- 28029 SENORITA-JUSTIN TIMBERLAKE
- 29435 PAPI CHULO-LORNA
- 29432 FALLING HIGH-SAFRI DUO
- 29439 GET MY PARTY ON-SHAGGY

ΞΕΝΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ

- 31104 PIMP-50CENT
- 38437 IN DA CLUB-50CENT
- 13482 GOING UNDER-EVANESCENCE
- 38426 BRING ME TO LIFE-EVANESCENCE
- 31021 FORGOT ABOUT DRE (EMINEM)-DR DRE
- 35015 NEXT EPISODE-DR DRE
- 38440 HOLLYWOOD-MADONNA
- 29413 AMERICAN LIFE-MADONNA
- 28016 WHAT U DO 2 ME-BOOMKAT
- 38468 HERE I AM-SERTAB
- 28015 MISS INDEPENDENT-KELLY CLARKSON
- 29359 CLOSE TO YOU-DJ Tiesto
- 13499 ONE STEP BEYOND-MADNESS
- 29437 CAN'T GET IT BACK-MISS TEO
- 38474 SMILE-NATURAL BORN HIPPIES
- 29024 HOLE IN THE HEAD-SUGABABES
- 29436 JA SEI NAMORAR-TRIBALISTAS
- 38458 RISE AND FALL-CRAIG DAVID & STING

TOP 10 ΕΛΛΗΝΙΚΟ

- 38453 ΘΕΛΩ ΝΑ ΜΑΘΩ-Α. ΡΕΜΟΣ/Α. ΒΑΡΔΗΣ
- 08887 ΘΕΛΩ ΤΟΣΑ ΝΑ ΣΟΥ ΠΩ-Ε. ΚΟΚΚΙΝΟΥ/NINO
- 08919 ΟΣΑ ΟΝΕΙΡΕΥΤΗΚΑ-Δ. ΒΑΝΔΗ
- 38470 Η ΑΓΑΠΗ ΣΟΥ ΠΑΕΙ-Κ. ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΥ
- 08818 ΕΠΙΣΤΑ ΣΤΑ ΣΧΑΛΟΠΑΤΙΑ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ
- 08911 ΕΜΑΘΑ ΝΑ ΖΩ ΧΩΡΙΣ ΞΕΝΑ-Ε. ΜΕΡΚΟΥΡΗ
- 08852 ΣΑΝ ΤΡΕΛΟΣ Σ' ΑΓΑΠΩ-Ν. ΒΕΡΤΗΣ
- 38425 ΤΙ ΔΕΝ ΕΚΑΝΑ ΓΙΑ ΣΕΝΑ-Γ. ΓΙΑΝΝΙΑΣ
- 08918 ΠΟΤΕ ΜΗ ΛΕΣ ΠΟΤΕ-Α. ΒΙΣΣΗΚ. ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΥ
- 08912 Ο ΠΡΟΣΚΥΗΤΗΣ-Α. ΙΩΑΝΝΙΔΗΣ

ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ

- 38447 ΣΤΑΜΑΤΑ-NINO
- 38469 ΦΕΥΓΩ ΦΘΑΜΑΙ ΝΑ ΔΙΝΩ-Κ. ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΥ
- 27913 ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΑΚΟΜΑ-Χ. ΔΑΝΤΗΣ
- 27935 ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ-Ε. ΚΟΚΚΙΝΟΥ
- 08822 Σ' ΑΓΑΠΩ-Α. ΠΡΩΤΟΦΑΛΛΗ/Α. ΡΕΜΟΣ
- 35489 ΒΡΕΣ ΕΝΑ ΤΡΟΠΟ-Π. ΖΗΝΑ
- 38462 ΟΥΤΕ ΚΑΙ ΣΥ ΟΥΤΕ ΚΑΙ ΓΩ-Μ. ΠΙΕΡΙΑΗ
- 38402 ΕΓΩ ΛΕΩ ΝΑ ΠΗΓΑΙΝΩ-Γ. ΠΑΡΙΟΣ
- 38436 ΣΕ ΕΧΩ ΚΑΙ ΔΕΝ ΣΕ ΕΧΩ-Γ. ΓΙΑΝΝΙΑΣ
- 09419 ΜΕΘΥΣΑ ΚΙ ΑΠΟΦΩ-Γ. ΓΙΑΝΝΙΑΣ
- 38407 ΘΕΛΩ ΝΑ ΟΝΕΙΡΕΥΟΜΑΙ ΜΑΖΙ ΣΟΥ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ
- 38404 ΒΑΣΑΝΙΣΤΟΜΑΙ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ
- 08777 ΘΥΜΩΘΟΥ-Δ. ΒΑΝΔΗ
- 37370 ΓΕΙΑ-Δ. ΒΑΝΔΗ
- 27934 ΟΣΟ ΖΩ-Σ. ΡΟΥΒΑΣ
- 37372 ΤΟ ΚΟΡΙΣ ΤΗΣ DISCO-Σ. ΡΟΥΒΑΣ
- 27985 ΔΥΟ ΛΕΞΕΙΣ-2 LIPS
- 08949 ΠΟΥ ΉΘΟΥΝΑ-Γ. ΠΕΤΡΑΤΟΣ
- 08917 ΕΧΩ ΜΙΑ ΑΓΑΠΗ ΓΙΑ ΣΕΝΑ-Χ. ΑΛΕΞΙΟΥ
- 08903 ΤΑ ΕΧΩ ΒΡΕΙ ΜΕ ΤΟΝ ΕΛΥΤΟ ΜΟΥ-Ε. ΔΗΜΟΥ
- 21066 ΘΑ' ΡΘΕΙΣ ΣΑΝ ΑΣΤΡΑΓΓΗ-Σ. ΣΠΑΝΟΥΔΑΚΗΣ
- 27997 ΘΕΛΩ ΝΑ ΜΕ ΚΡΑΤΑΣ-ΗΡΩ
- 27910 ΤΑΙΝΙΑ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ-ΦΙΛΟΙ ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ
- 27965 ΔΥΟ ΛΕΞΕΙΣ-2 LIPS
- 13470 ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΑ ΡΑΝΤΕΒΟΥ-ΔΥΤΙΚΕΣ ΣΥΝΟΙΚΙΕΣ
- 08943 ΜΙΑ ΓΥΝΑΙΚΑ ΜΠΟΡΕΙ-Δ. ΣΧΟΙΝΑΣ
- 08940 ΤΟ ΠΟΥΚΑΜΙΣΟ-Γ. ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ
- 08935 ΠΩΣ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΣΕ ΞΕΧΑΣΩ-Γ. ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ
- 38415 ΒΟΟΜ ΒΟΟΜ-Α. ΒΙΣΣΗΚ. ΚΑΡΒΕΛΑΣ
- 08739 ΞΕΡΕΙΣ ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΜΗΝ Σ' ΕΧΩ-Σ. ΡΟΚΚΟΣ
- 27893 ΕΛΑ ΛΑΜΦΕ-ΑΣΠΑ
- 08915 ΜΑΖΙ ΞΑΝΑ-ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΥ
- 08923 ΔΟΣΕ ΜΟΥ ΠΙΣΩ-ΛΕΝΑ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΥ
- 08916 ΓΙ' ΑΥΤΟ ΣΟΥ ΤΡΑΓΟΥΔΑΩ-Γ. ΑΛΚΑΙΟΣ
- 08771 ΠΑΡΑΔΕΙΣ ΜΟΥ-ΛΑΜΠΗΣ ΛΙΒΙΕΡΑΤΟΣ
- 27866 ΜΙΑ ΣΤΙΓΜΗ-ΓΙΑΝΝΗΣ ΒΑΡΔΗΣ
- 08737 ΑΔΥΝΑΜΙΑ ΜΟΥ-Χ. ΒΑΡΑΚΟΥΡΗΣ
- 08746 ΓΙΑ ΣΕΝΑ ΦΘΑΜΑΙ-ΝΟΤΗΣ ΣΦΑΚΙΑΝΑΚΗΣ

ΧΑΒΑΛΕ

- 39152 ΨΕΝΕΔ (ΤΣΟΜΠΑΝΑΚΟΣ)
- 39084 ΚΑΡΑΓΚΙΩΣΗΣ
- 39267 ΑΛΑΣ' Ο ΚΟΛΙΞΣ-ΜΠΑΜΠΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
- 17131 ΝΙΑΟΥ ΒΡΕ ΓΑΤΟΥΛΑ-ΑΛΙΚΗ ΒΟΥΤΥΟΥΚΛΑΚΗ
- 39266 ΝΑ ΦΑΝ ΚΥΛΟ-ΣΤΑΥΡΟΣ ΛΙΒΥΚΟΣ
- 39238 W.W.W.ARISTI.COM-ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΤΑΡΩΒΑΣ
- 39256 ΒΡΕ ΔΕ ΠΑ ΝΑ ΓΑ-ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
- 09407 ΠΑΡΕ ΜΟΥ ΜΙΑ ΠΙΠΑ-ΤΑΣΟΣ ΜΠΟΥΓΑΣ
- 09265 ΥΜΝΟΣ ΤΟΥ ΚΕΡΑΤΑ-ΣΤΑΥΡΟΣ ΛΙΒΥΚΟΣ
- 39236 JAMES BOND ΘΑ ΓΙΝΩ-ΠΑΡΑΤΡΑΓΟΥΔΑ
- 39214 LA BOMBA-AZUL
- 39140 LA CUCARACHA
- 39223 ΠΑΡΑΤΡΑΓΟΥΔΑ ΠΑΝΙΑ
- 19045 ΧΑΡΟΠΑ ΤΑ ΔΥΟ ΜΟΥ ΧΕΡΙΑ ΤΑ ΧΤΥΠΩ
- 15093 ΣΤΡΟΥΜΘΑΚΙΑ
- 39138 ΤΑ ΠΑΠΑΚΙΑ

CINE - TV

- 15175 POWER (ΔΙΑΦ. GOODYS)-ONE
- 27987 COMME CI COMME CA (STROEN)
- 39237 SUPER 3 (ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΟΠΑΠ)
- 13481 KOKKINO ΦΙΑΛ (LACTA)-ΜΠΛΕ
- 38429 PLAYED ALIVE (ALBIDA)
- 27694 TAMALLY MAAK-BUDDA BAR III
- 17860 STAR WARS
- 17824 EXORCIST-MIKE OLDFIELD
- 15063 X-FILES-MIKE OLDFIELD
- 17053 PULP FICTION (ΜΙΣΙΡΑΟΥ)
- 17039 JAMES BOND
- 15035 PINK PANTHER-HENRY MANCINI
- 11084 ΔΕΚ
- 11006 ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ
- 11005 ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ
- 11007 ΠΑΟΚ
- 11017 ΑΡΗΣ
- 11023 ΟΦΗ

logos

COMPUTER GAMES 49706	PS magazine 49693	GAMEPRO 49701	PlayStation 49239	4x4x4 69089
69030	69005	69084	69058	69059
69025	69057	69086	69061	69081
69013	69055	69064	69087	69060



ΑΠΟ ΤΟ
**ΚΙΝΗΤΟ ΣΟΥ
ΤΗΛΕΦΩΝΟ**

Στείλε
στο **4530**
1€ /SMS-Φ.Π.Α.

το μήνυμα: ANA, κενό και τον κωδικό του ringtone ή του logo που θέλεις να παραγγείλεις. (π.χ. ANA 38454 για το ringtone Το τυχερό αστέρι - HI5)

ΑΠΟ
**ΣΤΑΘΕΡΟ
ΤΗΛΕΦΩΝΟ**

Τηλεφώνησε
στο

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.

9011 231 674

03/15*Φ.Π.Α.

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

Όμορφα γραφικά, καταπληκτικός ήχος, αρκετή δράση.

Λιγότερα τρομακτικό από τα προηγούμενα, προβλήματα με την κάμερα και την AI.



Κάνε nouxία!



Splatter!

Silent Hill 3

Ανατριχίλες

Είναι δυστυχώς γεγονός, αλλά τα τελευταία χρόνια υπάρχει έλλειψη από καλά horror παιχνίδια. Παλιότερα είχαν βγει πολλά καλά τέτοια παιχνίδια όπως το Resident Evil που είχαν ένα πολύ καλό στοιχείο τρόμου. Φυσικά, ένα μεγάλο κομμάτι αυτών των παιχνιδιών έχει η σειρά των Silent Hill της Konami. Αν σκεφτείτε τι κάνει ένα παιχνίδι να είναι τρομακτικό, τότε θα δείτε ότι είναι οι περίεργοι ήχοι, οι απότομες εικόνες, το σκοτάδι, το αίμα και πολλά άλλα παρόμοια πράγματα που πάντα τρομάζουν τους ανθρώπους. Το Silent Hill τα περιέχει αυτά. Έτσι, η Konami μεταφέρει και το Silent Hill 3 από το Playstation 2 στα PC για να νιώσουμε κι εμείς λίγο φόβο. Μαζοχιστές ή όχι είναι κάτι που ανεβάζει την αδρεναλίνη και μας κάνει να νιώθουμε ασφάλεια αφού δεν πρόκειται να το ζήσουμε ποτέ.

Στο Silent Hill 3 παίρνετε τον ρόλο μιας κοπέλας με το όνομα Heather. Η Heather έχει έναν πολύ άσχημο εφιάλτη. Βλέπει ότι εί-

ναι σε ένα αλλόκοτο λούνα παρκ και ζητάνει σε κάτι που μοιάζει να είναι ένα ερημωμένο εμπορικό κέντρο. Προσπαθώντας να συνέλθει και να κατανοήσει τον περίεργο εφιάλτη που είχε, αρχίζει να περιπλανιέται μέσα στο εμπορικό κέντρο προσπαθώντας να βρει απαντήσεις. Όμως όπου και να πάει, σε όποια γωνία και αν στρίψει η Heather συναντάει δεκάδες από επιθετικά και περίεργα τέρατα που έχουν την ακαταμάχητη επιθυμία να την φάνε. Κανίβαλοι! Η Heather συνεχίζει να έχει περίεργους εφιάλτες και αυτό έχει αποτέλεσμα να μεταφέρεται κατά διαστήματα από τον πραγματικό κόσμο, στον σκοτεινό κόσμο των ονείρων.

Το παν είναι ο ήχος

Μεγαλύτερο ρόλο σε ένα παιχνίδι με horror θεματολογία παίζει ο ήχος, κυρίως όταν ο τρόμος βασίζεται στο αίσθημα της προσημολογίας όπως συμβαίνει στο Silent Hill 3. Γι' αυτό και θα ξεκινήσουμε από αυτόν ο οποίος είναι ομολογουμένως πολύ καλός. Από παντού ακούτε ήχους, όπως καρέκλες και πόρτες να τρίζουν. Το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού εξελίσσεται σε υπόγεια και σκοτεινά μέρη που επικρατεί απόλυτη σιγή η οποία όμως διακόπτεται από κραυγές και στριγκλιές που θα σας κάνουν να ανατριχιάσετε. Σε συνδυασμό με αυτά είναι και η μουσική του παιχνιδιού που περιέχει ατμοσφαιρικούς ήχους που τρυ-



πάνε τα αυτιά σας με ανατριχιαστικούς και τρομακτικούς τόνους. Φυσικά, οι φωνές που έχουν επιλεχθεί για το voice acting του παιχνιδιού είναι εξίσου πολύ καλές ανάλογα με την περίπτωση και κάνουν ένα πολύ ωραίο διάλειμμα από τους επίσης καλούς ήχους των όπλων.

Βέβαια, αν συγκρίνουμε το Silent Hill 3 με τα άλλα δύο προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, σίγουρα δεν θα βρούμε τον τρόπο εκείνων των δύο. Το τρίτο μέρος της σειράς περιέχει πολύ περισσότερη δράση σε σχέση με τα άλλα δύο παιχνίδια και αρκετά λιγότερους γρίφους οι οποίοι υπάρχουν μάλλον για να πάρετε μια ανάσα από το συνεχόμενο κληρονομητό που υπάρχει στο παιχνίδι.

Στον τομέα των γραφικών το Silent Hill 3 περιέχει αρκετές βελτιώσεις σε σχέση με τα δύο προηγούμενα. Τα μοντέλα των χαρακτήρων είναι καλύτερα σχεδιασμένα με περισσότερα πολύγωνα και καλύτερα animations. Η κάμερα έχει βελτιωθεί επίσης με την προσθήκη νέων φίλτρων, αν

και η χρήση της είναι κάπως εκνευριστική και δύσκολη. Πάνω από όλα όμως είναι τα οπτικά εφφέ που ταιριάζουν άφογα με το παιχνίδι. Χαρακτηριστικά είναι τα εφφέ στον κόσμο των ονείρων όπου τα βήματα της Heather αφήνουν ίχνη αίματος και οι τοίχοι και τα πατώματα μοιάζουν σαν να είναι φτιαγμένοι από ανθρωπίνη σάρκα.

Τέλος, πολύ καλή είναι και η AI των εχθρών οι οποίοι πολλές φορές θα τους δείτε να δουλεύουν ομαδικά πράγμα που δυσκολεύει την ζωή της Heather. Βέβαια, σε μερικά σημεία πολλοί από τους εχθρούς φαίνεται να τα χάνουν και να κολλάνε σε γωνίες ή μικρά εμπόδια στο έδαφος.

Όπως να έχει, όποια κι αν είναι τα προβλήματα του παιχνιδιού, τα οποία είναι αρκετά φανερά, το Silent Hill 3 καταφέρνει να συνεχίσει καλά την σειρά και να σταθεί αντάξιο στις προσδοκίες μας και πιστεύουμε και στις δικές σας.

Αντώνης Πέτρος

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7.5

ΕΙΔΟΣ Survival Horror

ΕΚΔΟΤΗΣ Konami

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Konami

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-1000MHz,
256MB RAM, 32MB 3D κάρτα
γραφικών

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει



Το Djinn δυσκολεύεται...



Κατά βάθος, υπάρχει τακτική!

Magic the Gathering: Battle Grounds

Από τα τραπέζια, στις οθόνες!

Για το Magic the Gathering δεν χρειάζεται να πούμε πολλά λόγια. Πρόκειται για το δημοφιλέστερο card game στον κόσμο. Πολλοί έχουν πει ότι είναι το νέο σκάκι! Κάθε χρόνο γίνονται δεκάδες τουρνουά σε χώρες όλου του κόσμου, μέσα σε αυτές και η Ελλάδα, όπου συναντώνται παίχτες για να απλώσουν τα ξόρκια τους πάνω σε ένα τραπέζι και να αναδειχτούν κυρίαρχοι του τουρνουά. Το Magic the Gathering εμφανίστηκε στις αρχές της δεκαετίας του '90 από την Wizards of the Coast και σήμερα χιλιάδες παίχτες εμπορεύονται κάρτες, φτιάχνουν τράπουλες (για τους πολλούς decks) και κάνουν μονομαχίες. Με την παγκόσμια αναγνώριση του παιχνιδιού, πολλές εταιρίες ανάπτυξης video games έκαναν προσπάθειες να μεταφέρουν το παιχνίδι στους υπολογιστές. Μέχρι σήμερα κανένα από τα παιχνίδια δεν κατάφεραν να ικανοποιήσουν τους παίχτες, πέρα από το Magic The Gathering On-Line στο οποίο αγοράζετε κάρτες από το Internet και παίζετε μέσα σε αυτό.

Η Atari όμως σκέφτηκε διαφορετικά την όλη ιδέα του MtG. Αποφάσισε λοιπόν να δημιουργήσει κι αυτή ένα video game βασισμένο στο card game. Το Magic

the Gathering: Battle Grounds. Σκέφτηκαν ότι δεν είναι ανάγκη σε ένα video game οι μάχες να γίνονται στο μυαλό των μάγων/παιχτών, αλλά να υλοποιούνται στην οθόνη. Πράγματι, στο Battle Grounds δεν υπάρχουν οι κάρτες που όλοι γνωρίζουμε. Οι μάχες γίνονται μέσα σε μια αρένα χωρισμένη στην μέση για κάθε αντίπαλο και η μάχη ξεκινάει.

Αν σκέφτεστε την ιδέα του Turn based βγάλετε την γρήγορα από το μυαλό σας. Το παιχνίδι είναι ένα Action/RTS. Ο κάθε παίχτης διαλέγει έναν μάγο ανάμεσα από 9 που υπάρχουν στο παιχνίδι, επιλέγει τα ξόρκια (70 συνολικά) που θα μπορεί να χρησιμοποιήσει στην μάχη και μπαίνει στην αρένα. Με το που ξεκινάει η μάχη πρέπει αμέσως ο κάθε μάγος να μαζέψει κάποιους κρυστάλλους που εμφανίζονται στην αρένα, οι οποίοι του δίνουν mana για να κάνει ξόρκια. Οι μάγοι έχουν ενεργό ρόλο μέσα στην μάχη, αφού μπορούν να χτυπήσουν τα εχθρικά τέρατα και να τα σκοτώσουν, να αμυνθούν από αυτά και φυσικά να βοηθήσουν τα δικά τους. Αν τυχόν περάσουν στην πλευρά του αντιπάλου θα αρχίσουν να δέχονται ζημιά ασταμάτητα.

Ταχύτητα και στρατηγική

Οι κανόνες της μάχης τώρα, είναι βασισμένοι ακριβώς στους κανόνες του card game. Κάθε μάγος μπορεί σε κάθε μάχη να χρησιμοποιήσει μέχρι δέκα ξόρκια τα οποία επιλέγει πριν ξεκινήσει η μάχη μέσα από την λίστα αυτών που έχει. Τα ξόρκια μπορεί να είναι επίκλησης πλασμάτων (summonings), ξόρκια που κάνουν ζημιά ή ενισχύουν τα δικά σας. Παραπάνω δε θα σας πούμε για την μάχη μιας και πιστεύουμε ότι λίγο πολύ τα ξέρετε ήδη από τις κάρτες. Αξίζει όμως να αναφέρουμε ότι στην μάχη μπαίνει και ένας ακόμα παράγοντας. Η ταχύτητα, αφού η μάχη είναι real-time. Τα πάντα γίνονται από το πληκτρολόγιο, σαν να παίζατε ένα action game, αλλά απαιτείται πολύ στρατηγική.

Τα γραφικά του παιχνιδιού και ο ήχος είναι παρά πολύ καλά. Μπορεί τα πλάσματα και οι μάγοι να μην έχουν το ίδιο στιλ με τις κάρτες, αλλά είναι εξ ίσου πανέμορφα. Τα μοντέλα των πλασμάτων είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και πολλά θα σας φέρουν στην μνήμη πολλές από τις κάρτες του παιχνιδιού. Τα εφφέ των ξορκιών είναι πολύ εντυπωσιακά και σε συνδυασμό με τον

πολύ καλό ήχο δημιουργούν μια φανταστική ατμόσφαιρα.

Φυσικά, το παιχνίδι είναι φτιαγμένο για μάχες εναντίων παιχτών είτε στο ίδιο μηχάνημα αλλά και on-line, αλλά υπάρχει και ένα quest mode το οποίο χρησιμεύει περισσότερο ως ένα tutorial για να μάθετε πώς να κάνετε μάχες, αλλά και να αποκτήσετε νέα ξόρκια.

Χωρίς επιφύλαξη, το Magic the Gathering: Battle Grounds είναι ένα παιχνίδι που εντυπωσιάζει. Πέρα από το θέμα του και την σχέση του με το γνωστό card game, είναι ένα πρωτότυπο παιχνίδι που συνδυάζει δράση και στρατηγική σε ένα πολύ όμορφο περιβάλλον. Πολύ καλή κίνηση της Atari.

Μηνάς Νοταράς

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

8.5

ΕΙΔΟΣ Action/RTS

ΕΚΔΟΤΗΣ Atari

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Secret Level

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-800MHz, 128MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Μέχρι 2 παίχτες σε Internet

Καλά γραφικά, πολύ καλή φυσική της μπάλας, ποικιλία κινήσεων.

Μεγάλες απαιτήσεις και κυρίως χώρο στο δίσκο, δεν υπάρχουν όλα τα ονόματα ομάδων και παιχτών.



Πετάγεται στον αέρα και...



...ο Ricardo μπλοκάρει την μπάλα!

Pro Evolution Soccer 3

Στα αποδυτήρια

Αρχικά πιστεύαμε ότι το Pro Evolution Soccer 3 θα προλάβαινε το προηγούμενο τεύχος. Η Konami μας διέψευσε. Μετά ακούσαμε μια φρικτή φήμη που έλεγε ότι ίσως βγει την άνοιξη του 2004. Ευτυχώς ήταν τελικά απλά μια φήμη και η τελική έκδοση του PES 3 όπως θα το λέμε για συντομία, έφτασε στα γραφεία μας. Βέβαια, οι περισσότεροι θα ξέρετε ήδη ότι το παιχνίδι κυκλοφορεί ήδη στο Playstation 2 και θεωρείται από πολλούς ως το καλύτερο του είδους.

Μιας όμως και είναι η πρώτη φορά που το Pro Evo Soccer εμφανίζεται σε PC και είναι πολύ πιθανό πολύ από σας να μην ξέρετε το ιστορικό θα σας αναφέρουμε δυο λόγια. Αρχικά, πριν δηλαδή δημιουργηθεί η σειρά Pro Evo, η Konami είχε κυκλοφορήσει στις κονσόλες την σειρά ISS (International Superstar Soccer) το τρίτο μέρος της οποίας είχε κυκλοφορήσει κι αυτό σε PC. Κάποια στιγμή η σειρά χωρίστηκε στα δύο και έτσι η KCET βγάζει το Pro Evo Soccer, το οποίο είναι ένα ρεαλιστικό ποδοσφαι-

ρικό παιχνίδι, ενώ η KCEO (Konami Computer Entertainment Osaka) βγάζει ακόμα τα ISS, τα οποία είναι arcade.

Όταν παίξαμε το demo για να γράψουμε το preview στο προηγούμενο τεύχος μας, είχαμε αναφέρει χαρακτηριστικά το πόσο αργό ήταν το παιχνίδι. Αυτό μας έκανε να φοβηθούμε για τις απαιτήσεις του παιχνιδιού και επομένως το πρώτο πράγμα που κοιτάξαμε στην ολοκληρωμένη έκδοσή του, ήταν αυτό. Ομολογουμένως, οι απαιτήσεις είναι πολύ μεγάλες, κυρίως όταν μιλάμε για ένα ποδοσφαιρικό παιχνίδι. Ευτυχώς όμως, η ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού δεν ήταν τόσο αργή όσο του demo. Βέβαια, όσοι από εσάς έχουν στα μηχανήματά τους κάρτες GeForce 2 ή χειρότερες καλύτερα να ξεχάσουν το παιχνίδι. Ένα άλλο γεγονός που μας έκανε να ξινίσουμε είναι ο απαιτούμενος χώρος εγκατάστασης. Το παιχνίδι κυκλοφορεί σε DVD και απαιτεί 5,5 GB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο. Θα κάνουμε μια σύγκριση χώρου ανάμεσα

στο Pro Evo 3 και ενός άσχετου σε θέμα παιχνιδιού, του Baldur's Gate 2. Το τελευταίο ήταν ένα RPG τεσσάρων CD που απαιτούσε 2.5GB ελεύθερο χώρο στον σκληρό. Τα 5,5GB γιατί τα χρειάζεται το Pro Evo Soccer 3, όταν την ίδια στιγμή το FIFA 2004 απαιτεί μόνο 880MB; Και στο κάτω-κάτω αν είναι ένα DVD-ROM το παιχνίδι γιατί να το αντιγράψει όλο στο δίσκο;

Έναρξη του αγώνα

Ας αφήσουμε όμως τα παράπονα κι ας περάσουμε στον αγωνιστικό χώρο τώρα. Όπως έχουμε πει κι άλλες φορές, υπάρχουν πολλοί που θεωρούν το Pro Evo Soccer, ως τίτλο σειράς, το καλύτερο σήμερα ποδοσφαιρικό παιχνίδι. Και δεν τους αδικούμε. Φυσικά, δεν μιλάμε για τα γραφικά, τον σχεδιασμό των μοντέλων και των γηπέδων, τα οποία είναι αρκετά βελτιωμένα στο Pro Evo Soccer 3 σε σχέση με τα παλιότερα, αλλά και σε σχέση με το demo. Το FIFA 2004 μπορεί ακόμα να καμαρώνει για τα επιτεύγματα του στους παραπάνω το-

μείς. Όμως, η ρεαλιστικότητα των κινήσεων, η φυσική της μπάλας, η ποικιλία κινήσεων και όλα όσα χρειάζεται ένας παίκτης για να ευχαριστηθεί ένα ποδοσφαιρικό παιχνίδι, είναι όλα καταπληκτικά στο Pro Evo 3.

Όταν είδαμε τις κινήσεις των παιχτών με ή χωρίς την μπάλα μπορούμε να πούμε με ασφάλεια και λίγο χιούμορ ότι "χάσαμε εμείς την μπάλα". Ο τρόπος που τρέχουν, η θέση του σώματος όταν μαρκάρουν ακόμα και όταν περπατάνε είναι λες και βλέπτε έναν κανονικό ποδοσφαιρικό αγώνα. Κι αυτό είναι που έδωσε στην Konami την δυνατότητα να εισάγει στο παιχνίδι πάρα πολλές κινήσεις. Τόσες πολλές μάλιστα, που αν κλείσετε τα μάτια σας, φανταστείτε μια κίνηση, όπως δηλαδή θα κάνετε αν παίζατε πραγματικά μπάλα, και πατήσετε κάποιους συνδυασμούς κουμπιών, θα δείτε ξαφνικά αυτό που είχατε στο μυαλό σας να πραγματοποιείται μέσα στο παιχνίδι. Σας ακούγεται υπερβολικό; Δεν μένει παρά να παίξετε εσείς το παιχνίδι και να δοκιμάσετε.

ΕΙΔΟΣ Sports

ΕΚΔΟΤΗΣ Konami

ΑΝΑΠΤΥΞΗ KCET

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-800MHz,
128MB RAM, 4x DVD-ROM,
GeForce3 ή Radeon 8500

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει





Εντυπωσιακή κίνηση!

Παράλληλα με αυτά, έρχεται και η καταπληκτική φυσική που έχει δοθεί στην μπάλα. Ανάλογα με την ταχύτητα και την ορμή που έχει, ανάλογα με το τερνόν που υπάρχει, η μπάλα αντιδρά διαφορετικά. Θα δείτε σε βρεγμένο γήπεδο ότι δεν θα μπορείτε να πιαστείτε με μεγάλες μακρινές μπαλιές, γιατί στο πρώτο αναπήδημα της μπάλας στο χόρτο θα εξαφανιστεί, όπως γίνεται και στην πραγματικότητα. Μετά, το κοντρολάριασμα της μπάλας γίνεται διαφορετικά ανάλογα με την δύναμη που έρχεται στον παίχτη και μερικές φορές, όταν η μπάλα κάνει μικρούς πήδους ο παίχτης θα μπορεί να πραγματοποιήσει κάποιες επιπλέον τρίπλες εκμεταλλευόμενος την αστάθεια της μπάλας.

Δυνατό κέντρο, κενά στην άμυνα

Και μια που αναφέρουμε τις τρίπλες, ήρθε η ώρα να πούμε και κάποια λόγια για τον χειρισμό του παιχνιδιού. Σε γενικές γραμμές, ο χειρισμός του Pro Evo Soccer 3 είναι εύκολος και αρκετά απλός είτε παίζετε με πληκτρολόγιο είτε με gamepad. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι η

Konami κάνοντας την μεταφορά του παιχνιδιού από το PS2 στο PC, δεν φρόντισε να αφαιρέσει από το interface του παιχνιδιού τα σύμβολα που κατά διαστήματα εμφανίζονται για να κάνετε κάποιες κινήσεις, τα οποία αντιστοιχούν στα κουμπιά του χειριστηρίου του PS2. Αυτό σας αναγκάζει να μάθετε ποια πλήκτρα σας αντιστοιχούν σε ποιο σύμβολο, πράγμα αρκετά ενοχλητικό αφού δεν υπάρχουν αυτά τα σύμβολα πουθενά. Όπως να χει, είναι κάτι που πρέπει να συνηθίσετε για να μπορέσετε να παίξετε σωστά. Μόλις όμως τα καταφέρετε θα δείτε πόσο απλά είναι τα πράγματα. Αυτό βέβαια, μέχρι να αποφασίσετε να ασχοληθείτε με τις έξτρα κινήσεις που υπάρχουν στο παιχνίδι.

Ψαλιδάκια, προσποίσεις με το σώμα, με την μπάλα, κεφαλιές ψαράκια και πολλές άλλες τις οποίες για να κάνετε πρέπει να παίξετε πολλές ώρες. Σε αυτό το σημείο βέβαια, θα καταλάβετε ότι το πληκτρολόγιο τελικά δε βολεύει, εκτός αν έχετε εξαρθώσει όλα τα δάχτυλά σας και μπορείτε να πατάτε συνδυασμούς τεσσάρων πλήκτρων ταυτόχρονα - φαινόμενο που το εί-



Δοκάρι, δοκάρι.

δαμε και στο FIFA 2004. Άρα gamepad και πάλι gamepad.

Κάτι όμως που μπορεί να στεναχωρήσει πολλούς από τους φίλους των ποδοσφαιρικών παιχνιδιών είναι η έλλειψη των πραγματικών ονομάτων κάποιων παιχτών και κάποιων ομάδων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η Manchester United η οποία στο παιχνίδι έχει το όνομα Tred Bricks. Τώρα τι σημαίνει αυτό και γιατί την ονόμασαν έτσι και όχι κάπως παραπλήσια δεν μπορούμε να το καταλάβουμε. Για τους παίχτες δεν θα αναφέρουμε αλλαγές σε ονόματα. Θα σας πούμε όμως ότι ο σχεδιασμός των προσώπων είναι αρκετά καλός και πολλοί παίχτες μοιάζουν αρκετά στον πραγματικό παίχτη. Το αστέιο είναι ότι οι σχεδιαστές του παιχνιδιού πρέπει να είναι οπαδοί του David Beckham, γιατί πέρα από το ότι τον έχουν κάνει ίδιο, πολλοί άλλοι παίχτες του μοιάζουν αρκετά, κυρίως στο εισαγωγικό βίντεο. Ο καθένας έχει τα κολλημάτά του, σεβαστό!

Παραπάνω πράγματα δεν υπάρχουν για να πει κάποιος για ένα ποδοσφαιρικό παιχνίδι. Ο ήχος δεν είναι κάτι το οποίο παίζει σπουδαίο ρόλο σε ένα τέτοιο

παιχνίδι, πέρα από τις φωνές του κόσμου και την περιγραφή του αγώνα η οποία μερικές φορές γίνεται επαναλαμβανόμενη και κουραστική. Δυστυχώς, η εμμονή στην πιστή μεταφορά από την κονσόλα σε PC, στοιχίζει στο παιχνίδι το online ή LAN multiplayer, πράγμα που θα δυσχεραστήσει αρκετούς φίλους. Παρά τα προβλήματα αυτά και το ότι το παιχνίδι δείχνει γενικά να μην "αισθάνεται άνετα" στους υπολογιστές, ο πυρήνας του εξακολουθεί να λάμπει. Είναι σίγουρα το πιο "τακτικό" παιχνίδι ποδοσφαίρου που κυκλοφορεί, απαιτώντας να παλέψετε πολύ για να βάλετε ένα γκολ στα πιο υψηλά επίπεδα δυσκολίας. Επιπλέον, η αίσθηση του ότι πραγματικά παίζετε ποδόσφαιρο είναι αξεπέραστη, αν και έχουν εκφραστεί παράπονα από πολλούς ότι είναι λίγο πιο γρήγορο από όσο θα έπρεπε. Αν είχε γίνει λίγο καλύτερη δουλειά στη μεταφορά του τίτλου στα PC, και αν η παραουσίαση και τα δεδομένα ήταν στα επίπεδα του FIFA, τότε ακόμα και το 10 ίσως να ήταν λίγο...

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
8

Μηνάς Νοταράς



Είσαι μόνος φύγε μπροστά.



Τινάζεται στο γάμα.

Μεγάλη διάρκεια, καλογραμμένη πλοκή και μεγάλος βαθμός ελευθερίας.

Πολλά bugs, σε μερικούς οι κανόνες θα φανούν υπερβολικά απλουστευμένοι.



Μπορείτε να χειριστείτε lightsabers με όλους τους δυνατούς συνδυασμούς.



Μη σας ξεγελάει η εικόνα, δεν είναι action!

Star Wars: Knights of the Old Republic

Και όμως, είναι RPG!

Μια φορά και έναν καιρό, σε έναν μακρινό Γαλαξία, γεννήθηκε ένα franchise που έχει μπει στη ζωή μας...

Ας ξεκινήσουμε με τα γεγονότα. Το Knights of the Old Republic (KOTOR για συντομία) είναι ένα παιχνίδι που διαδραματίζεται στον κόσμο του Star Wars. Πριν αρχίσετε να γκρινιάζετε ότι "φτάνει πια με τα Star Wars", θα πρέπει να ξέρετε ότι το KOTOR δεν είναι άλλο ένα space combat sim ή action game. Πρόκειται για ένα καθαρόαιμο RPG. Με τρισδιάστατα γραφικά. Από την Bioware, δημιουργό στο παρελθόν μιας σειράς παιχνιδιών με τον τίτλο Baldur's Gate. Αν αυτό δεν τραβήξει την προσοχή των φίλων των ειδών, τότε ειλικρινά δεν ξέρουμε τι μπορεί να τα καταφέρει!

Πραγματικά, όταν έγινε η ανακοίνωση για το KOTOR πριν από

αρκετό καιρό (υπερβολικά πολύ καιρό θα μπορούσε να πει κανείς), όλοι οι φίλοι των RPG μείναμε με το στόμα ανοιχτό. Από τότε δεν σταματήσαμε στιγμή να αναζητάμε στοιχεία για το παιχνίδι, για την εμφάνισή του, για το σύνολο των κανόνων που θα χρησιμοποιούσε. Εδώ που τα λέμε, υπήρχαν πολλοί λόγοι για να ανησυχήσει κανείς. Πρώτα από όλα, να μην ήταν σίγουρο ότι η Bioware θα έκανε καλή δουλειά με τον κόσμο του Star Wars, αλλά από την άλλη θα έπρεπε να βρει κάποιον τρόπο για να ενσωματώσει νέους ήρωες σε μια ήδη υπάρχουσα ιστορία. Αυτοί οι ήρωες, μια που μιλάμε για RPG, θα έπρεπε να γίνουν παντοδύναμοι σε ένα σύμπαν που είναι γεμάτο ηρωικές φιγούρες. Επίσης ο τίτλος θα ήταν το πρώτο τρισδιάστατο παιχνίδι της Bioware, κάτι που μας γέμιζε ανησυχία για τον τεχνικό τομέα. Τρίτον, το KOTOR διαφημιζόταν ότι θα έχει ένα νέο "action-oriented" σύστημα μάχης, κάτι που έκανε όλους τους φίλους των RPG να ανησυχούν. Τέλος, υπήρξε το ζήτημα της έκδοσης του Xbox. Βλέπετε η Microsoft ήθελε απεγνωσμένα ένα καλό RPG για το μηχανήμα της και κα-

τά συνέπεια η έκδοση του PC καθυστερήσε απελπιστικά.

Τελικά, το KOTOR για PC έφτασε στα χέρια μας μέσα από όλες αυτές τις αμφιβολίες και τις καθυστερήσεις και αυτό που μπορούμε να πούμε με βεβαιότητα είναι ότι δεν απογοητεύσε. Υπάρχουν φυσικά κάποια προβλήματα, αλλά σε γενικές γραμμές θα λέγαμε ότι το εγχείρημα πέτυχε.

Μια φορά και έναν καιρό...

Το KOTOR διαδραματίζεται χιλιετίες πριν από τα γεγονότα των επεισοδίων IV-VI (της πρώτης κινηματογραφικής τριλογίας που γυρίστηκε δηλαδή). Είναι τα χρόνια της Δημοκρατίας των Πλανητών και η Αυτοκρατορία δεν έχει κάνει ακόμα την εμφάνισή της. Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν απειλές, βέβαια. Η Δημοκρατία βρίσκεται στο στάδιο της ανάρρωσης μετά από έναν εξοντωτικό πόλεμο ενάντια στους Mandalorians. Ο πόλεμος αυτός δεν κόστισε μόνο σε ζωές, αλλά δημιούργησε και μια νέα απειλή. Μια σκοτεινή δύναμη που διαφθείρει τους δυνατότερους των Jedi και τους στρέφει εναντίον της Δημοκρατίας. Μέσα σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα, ο στόλος των νέων Sith δείχνει ήδη

ακρίτως. Η ηρωική σας ομάδα καλείται λοιπόν να ανακαλύψει πως κατάφεραν να δημιουργήσουν οι Sith έναν τόσο δυνατό στόλο τόσο γρήγορα. Φυσικά, στην πορεία η ιστορία περιπλέκεται και σας περιμένουν αρκετές εκπλήξεις μέχρι να φτάσετε στο τέλος.

Ξεκινάτε την περιπέτειά σας σε ένα σκάφος που δέχεται επίθεση και καλείστε να επιβιώσετε. Ουσιαστικά, αυτό το επίπεδο εξυπηρετεί ως tutorial για το interface και τη διαχείριση του χαρακτήρα καθώς και για τις διάφορες χρήσεις των skills σας. Πολύ γρήγορα, το σενάριο αρχίζει να περιπλέκεται και πριν περάσει πολλή ώρα, θα διαπιστώσετε ότι έχετε ήδη βυθιστεί μέσα στην ιστορία. Η αλήθεια είναι ότι πρόκειται για μεγάλο παιχνίδι και θα χρειαστούν πολλές ώρες για να το τερματίσετε. Μπορεί να μην φτάνει σε διάρκεια το Baldur's Gate II, αλλά σε αυτά τα επίπεδα κυμαίνεται.

Star... Dungeons & Dragons

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει το γεγονός ότι το KOTOR κάνει χρήση ενός συστήματος κανόνων που βασίζονται στο γνωστό σύ-

ΕΙΔΟΣ Role Playing Game

ΕΚΔΟΤΗΣ Lucasarts

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Bioware

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium 3 1Ghz, 128MB RAM, 32MB 3D accelerator

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει



στημα d20, το ίδιο που χρησιμοποιείται και στην 3η έκδοση των κανόνων του Dungeons & Dragons. Αν και οι κανόνες είναι πολύ πιο απλοί από αυτούς του D&D, το σύστημα λειτουργεί πολύ καλά. Μην περιμένετε βέβαια την πολυπλοκότητα του Baldur's Gate. Το KOTOR χρησιμοποιεί λίγα skills και ελάχιστες δυνατότητες δημιουργίας χαρακτήρα σε σχέση με άλλα RPG. Καθώς ξεκινάτε το παιχνίδι, οι επιλογές σας περιορίζονται σε τρεις μόνο κλάσεις χαρακτήρων: Soldier, Scoundrel και Scout. Για τους γνώστες του D&D, οι κλάσεις αυτές αντιστοιχούν στους Fighters, Rogues και Rangers του κλασικού επιτραπέζιου RPG. Οι soldiers είναι καλοί στις μάχες, οι scoundrels ειδικεύονται στο να περνούν απαρατήρητοι και στη χρήση της πειθούς, ενώ οι scouts είναι μια ενδιάμεση επιλογή. Στην συνέχεια, στις επιλογές σας θα προστεθούν και τρεις Jedi κλάσεις χαρακτήρων για τις οποίες θα μάθετε στην πορεία του παιχνιδιού. Όταν λοιπόν εμπλοκώσετε την ομάδα σας με Jedi, θα αποκτήσετε πρόσβαση και σε Force Powers, οι οποίες θα ανεβάσουν κατά πολύ την αποτελεσματικότητα και τις επιλογές των χαρακτήρων σας.

Οι μάχες στο KOTOR είναι ιδιαίτερα δυναμικές και κάποιος θεατής μπορεί να ξεγελαστεί και να νομίσει ότι πρόκειται για action game. Όμως αυτό δεν ισχύει σε καμία περίπτωση. Πίσω από κάθε χτύπημα και πράξη κατά τη διάρκεια της μάχης κρύβονται ατελείωτοι διαδοχικοί έλεγχοι που

βασίζονται στα στατιστικά κάθε χαρακτήρα. Όπως και στα υπόλοιπα παιχνίδια της Bioware, μπορείτε να παγώσετε τη δράση για να σκεφτείτε με την ησυχία σας. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε τις περιστάσεις στις οποίες το παιχνίδι θα κάνει pause μόνο του, κάνοντας ουσιαστικά τις μάχες turn-based. Αυτό που θα παρατηρήσετε σίγουρα μόλις προχωρήσετε λίγο στο παιχνίδι, είναι ότι οι χαρακτήρες τα καταφέρνουν μια χαρά στις μάχες και από μόνοι τους. Φυσικά υπάρχουν περιπτώσεις που για να καταφέρετε να κερδίσετε μια μάχη, θα πρέπει να κάνετε προσεκτική χρήση των δυνάμεών σας, αλλιώς ο θάνατος είναι αναπόφευκτος. Αυτές οι περιπτώσεις όμως είναι αρκετά σπάνιες και πολλές φορές θα δυσανασχετήσετε μόλις προκύψει μάχη.

Καλό εναντίον κακού

Οι διάλογοι από την άλλη πλευρά, έχουν υλοποιηθεί με ωραίο τρόπο και θα σας αναγκάσουν πολλές φορές να σκεφτείτε σοβαρά για το τι απάντηση θα δώσετε. Γενικά το θέμα που χαρακτηρίζει το KOTOR περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο, είναι αυτό της επιλογής. Κάθε σας επιλογή έχει αντίκτυπο στην εξέλιξη του χαρακτήρα και στον κόσμο του παιχνιδιού γενικότερα. Θα βρεθείτε αμέτρητες φορές μπροστά στην επιλογή να κάνετε καλό ή κακό και το σενάριο του παιχνιδιού είναι τόσο καλογραμμένο, ώστε να μην είναι πάντα εύκολο να αποφασίσετε. Υπάρχει πραγματική ελευθερία στις επιλογές

σας και μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι όπως θέλετε. Ίσως να πρόκειται για ότι πλησιέστερο σε πραγματικό "role-playing" έχουμε δει μέχρι τώρα από την Bioware με μοναδική εξαίρεση το υπέροχο Planescape Torment. Τα quests που αναλαμβάνετε και ολοκληρώνετε, σημειώνονται πάντα με μεγάλη λεπτομέρεια στα logs και στους automaps του παιχνιδιού, λειτουργίες χαρακτηριστικές όλων των παιχνιδιών της Bioware.

Ένα άλλο χαρακτηριστικό που διαφέρει από τα υπόλοιπα RPG που κυκλοφορούν για PC, είναι η ύπαρξη κάποιων mini-games. Όπως συμβαίνει συνήθως, αυτά δεν είναι και ό,τι καλύτερο και μερικές φορές είναι όντως βαρετά. Ευτυχώς που τις περισσότερες φορές μπορείτε να αποφασίσετε εσείς πότε θα τα παίξετε. Παρεμπιπτόντως, το παιχνίδι με τις κάρτες (Paazaak) είναι περιέργως εθιστικό.

Περισσότερο testing, παρακαλώ!

Αν και σε γενικές γραμμές η Bioware κατάφερε να ανταποκριθεί καλά στην πρόκληση των τριών διαστάσεων, υπάρχουν αρκετά προβλήματα. Ήδη από την έκδοση του Xbox είχαν παρατηρηθεί κάποια προβλήματα στον τεχνικό τομέα με πιο αξιοσημείωτα την έλλειψη antialiasing και τη συνεχή επανάληψη των μοντέλων των χαρακτήρων που συναντάτε στις περιπλανήσεις σας. Στην έκδοση του PC αυτά έχουν αντιμετωπιστεί μέχρι έναν βαθμό. Όπως όμως αναφέρθηκε και στα

νέα μας αυτό το μήνα, η έκδοση του PC πάσχει από έναν αρκετά μεγάλο αριθμό bugs, τα οποία είναι πραγματικά ενοχλητικά. Ένα patch θα τα διορθώσει, αλλά όπως έχουμε πει πολλές φορές μέσα από αυτές τις σελίδες, δεν είναι σωστό να περιμένει κανείς ένα patch για να παίξει σωστά ένα παιχνίδι! Αξίζει να σημειωθεί ότι η έκδοση του PC περιλαμβάνει μερικές νέες περιοχές και αντικείμενα που δεν υπήρχαν στην έκδοση του Xbox.

Ο ήχος από την άλλη πλευρά είναι σχεδόν τέλειος, όπως θα περίμενε κανείς από μια Star Wars παραγωγή της Lucasarts. Όλοι οι διάλογοι είναι ηχογραφημένοι και αρκετά υψηλής ποιότητας, ενώ τα ορχηστρικά θέματα που ακούγονται πραγματικά δεν χρειάζονται συστάσεις.

Η Bioware τα κατάφερε για ακόμα μια φορά, λοιπόν. Αν και ο τίτλος δεν είναι τόσο ολοκληρωμένος όσο ελπίζαμε, αποτελεί μια απαραίτητη αγορά για κάθε φίλο των RPG. Πέρα από αυτό, οι πιο απλοί κανόνες στους οποίους βασίζεται και η πολύ καλή παρουσίαση, κάνουν το KOTOR ιδανικό τίτλο για όσους δεν έχουν ασχοληθεί ποτέ με RPG και θα ήθελαν να τα δοκιμάσουν. Με λίγο πιο περίπλοκους κανόνες και με περισσότερη δουλειά στον τομέα του playtesting ώστε να εξαλειφθούν τα bugs, ίσως να μιλούσαμε για το τέλειο computer RPG. Ως έχει, είναι "απλά" ένας από τους καλύτερους τίτλους του είδους.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
9

Φ. Χαροκόπος



Το interface βασίζεται στο mouse και είναι πολύ πιο λεπτομερές από ότι στο Xbox.

Οι droid χαρακτήρες είναι ιδιαίτερα καλοί στο computer use.

Best of the Best

Το CGM επιλέγει τα καλύτερα παιχνίδια για κάθε είδος για να ξέρετε τι να ψάξετε.

FIRST-PERSON SHOOTER ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Halo, Jedi Academy, Call of Duty

HALF-LIFE: GENERATIONS

Sierra / Valve ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 10/10
Σίγουρα το καλύτερο FPS που έγινε ποτέ - αν μην τι άλλο, το πιο γνωστό και ζακουστό. Καθλητικό και συγλονιστικό, φοβερός ρυθμός και σημείο έμπνευσης για άπειρα mods και παιχνίδια. Συστήνουμε το πλήρες πακέτο με τα expansions - θα σας κρατήσει στις θόνες για άπειρες ώρες.



XIII

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



RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

UbiSoft / Red Storm Entertainment ■ Τεύχος: 34 ■ Βαθμολογία: 8,5/10
Εκπαιδώντας το κύμα των tactical shooters, το Raven Shield είναι αυτό ακριβώς που θέλετε αν ψάχνετε για μάχες μελιταριστικού 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 πάνω το Splinter Cell θα ήταν πρώτο. Μπόλκα gadgets, πολλές οικίες και εντυπωσιακά παιχνιδιάρματα με το φως σε ένα σκοτεινό action με στέρεο σχεδιασμό και σωστή εκτέλεση.



OUTCAST

Infogrames / Appeal ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 9/10
Ένα καταπληκτικό παιχνίδι με φοβερή ισορροπία και ιδιόρρυθμα γραφικά με 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 μα εντυπωσιακό sequel. Πιο όμορφο, πιο ατμοσφαιρικό και πιο έξυπνο ακόμα στο design του, θα σας ενθουσιάσει. Ο Max εργατεύεται 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 χιούμορ, σουρεαλιστικές καταστάσεις, αγαπημένη χαρακτήρες, εμπνευσμένοι διάλογοι και ευφύριτοι γρίφοι. Τι άλλο να πει κανείς για ένα κορυφαίο σαν αυτό;



THE CURSE OF MONKEY ISLAND

LucasArts ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 9/10
Φυσικά ο Theepwood έχει ζήσει κι άλλες περιπέτειες στην αγαπημένη σειρά, αλλά αυτό είναι το πιο αντιπροσωπευτικό παιχνίδι των μαϊμούδων και των πειρατών. Ανάλαφο και καυστικό, με τις πιο καλογραμμένες σκέτες που έχει φανταστεί ποτέ χαρακτήρας σε παιχνίδι.



LONGEST JOURNEY

Empire Interactive / Funcom ■ Τεύχος: 3 ■ Βαθμολογία: 9/10
Ένα αληθινά μαγικό ταξίδι, ένα παραμύθι των δύο κόσμων, της Μαγείας και της Τεχνολογίας και ενός κοριτσιού που πρέπει να τους σώσει. Ζεστό, ρομαντικό και συναισθηματικό, το συστήνουμε ανεπιφύλακτα στους αληθινούς φίλους των adventures.



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

GOthic 2

JoWood Productions/ Piranha Bytes ■ Τεύχος: 37 ■ Βαθμολογία: 9/10
Ανοιχτός σχεδιασμός, απόλυτο immersion σε έναν πανέμορφο και ζωντανό κόσμο. Με αναβαθμισμένους μηχανισμούς και σύστημα μάχης, κατάφερε να ξεπεράσει τον παραγκωνισμένο προκατόχου του και να δείξει την αληθινή του αξία.



PLANESCAPE: TORMENT

Interplay / Black Isle Studios ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 10/10
Σκοτεινό, μουντό και επιβλητικό, η περιπέτεια που ξεκινάει με ένα πλάσμα δίχως όνομα και μνήμη στην πόλη της Sigil αργά μα σταθερά μεταμορφώνεται σε κάτι παραπάνω από παιχνίδι...



BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Interplay / Black Isle Studios ■ Τεύχος: 7 ■ Βαθμολογία: 10/10
Το πιο επικό και τεράστιο RPG που υπήρξε ποτέ, με αμέτρητες αποστολές, χαρακτήρες, αντικείμενα και κρυφά μονοπάτια. Κανείς ποτέ δεν το εξερεύνησε όλο, ούτε απογοητεύτηκε από την αέχαιστη μηχανή της Infinity.



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

WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

Blizzard ■ Τεύχος: 26 ■ Βαθμολογία: 10/10
Μετά από πολυετή παρουσία στον χώρο, το Warcraft 3 είναι η εξέλιξη των πρώτων RTS. Με κάποια παραπάνω στοιχεία role-playing στους χαρακτήρες για βάθος, μια πανέμορφη μηχανή γραφικών και focus σε μικρότερους στρατούς, το Warcraft 3 είναι αδιαμφισβήτητο ο βασιλιάς της κατηγορίας.



MEDIEVAL: TOTAL WAR

Activision/ Creative Assembly ■ Τεύχος: 27 ■ Βαθμολογία: 10/10
Χωρίς αμφιβολία το πιο βαθύ real time strategy που έχει κυκλοφορήσει ποτέ. Για την ακρίβεια είναι ένα υβρίδιο, απατώντας από τον παίκτη να κάνει τις πολιτικές και διπλωματικές κινήσεις του σε turn-based περιβάλλον, ενώ οι λεπτομερείς μάχες εξάγονται 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, οδήγησε τον πολυπομοσας 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 προσεγμένο από τον προκατόχου 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 άφησε άναυδους με τη λεπτομέρεια και το καταπληκτικό τακτικό gameplay του. Μπορείτε να διαβάτε από ολοκληρωμένες θεωρητικοποιημένες, 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 προϊστορία, το τελευταίο Simcity, αν και βαρό σαν πρόγραμμα, είναι ένας παράδεισος γραφικής αναπαράστασης, ένας πίνακας όπου και η παραμετρική σας απόφαση φράνεται με κάποιο τρόπο. Οι ώρες περνούν κι εσείς χαζεύετε την οθόνη, Interface απλοποιημένο και ωσαύτο χωρίς να κάνει το παιχνίδι γρήγο και απλό (αλίμονο!).



STARTOPIA

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

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



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

GRAND PRIX 4

Infogrames ■ Τεύχος: 26 ■ Βαθμολογία: 9/10

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



COLIN MCRAE RALLY 3.0

Codemasters ■ Τεύχος: 36 ■ Βαθμολογία: 8/10

Η σειρά που μας έμαθε να αγαπάμε τα rally simulations, το CMR 3 παραμένει το καλύτερο στο είδος του λόγω του χειρισμού και του μοντέλου φυσικής, παρά τη στροφή του προς το πιο arcade gameplay. Αυτή τη φορά όμως έχει ανταγωνισμό από τα Rallyport 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...ανταπολικού χαρακτήρα, παραμένει ανυπέροχο.



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 βαρό 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 άξιος διάδοχος του θρυλικού Elite. Τέλειο στήσιμο, φιλικό, arcade σύστημα μάχης χωρίς να χάνει όμως αξία σαν εξομολόγηση και ωσαύτο γραφικά. Με ένα αξιοσημείωτο σενάριο σαν ροζοκακαλιά, 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. Εξοκλούσε να τα έχει όλα, αγοράστε το! Μην περιμένετε κάτι εύκολο, όμως. Το joystick πρέπει να θεωρείται must.



X-WING: ALLIANCE

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

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



SPORTS ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: NBA Live 2003

PRO EVO SOCCER 3

Konami ■ Τεύχος: 41 ■ Βαθμολογία: 8/10

Το παιχνίδι που σπάει την κυριαρχία του FIFA. Το ρεαλιστικότερο gameplay στον τομέα αυτό με μεγάλη ποικιλία κινήσεων, φοβερή φυσική ακόμα κι αν δεν έχει τα καλύτερα γραφικά. Αξίζει να το παίξετε.



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

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

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



VIRTUA TENNIS

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

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



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

BATTLEFIELD 1942

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

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



UNREAL TOURNAMENT 2003

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

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



COUNTER-STRIKE

Valve ■ Τεύχος: 9 ■ Βαθμολογία: 9/10

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



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

DEUS EX

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

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



GRAND THEFT AUTO VICE CITY

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

Λίγο τρέξιμο, λίγη οδήγηση, λίγο πιλοτάρισμα, λίγο πιστολιά και ξύλο, λίγο management ακινήτων... Το παιχνίδι που τα έχει όλα (και πολύ στυλ eighies), 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 συζητητικό. Action και RPG και adventure μαζί- ένα κινηματογραφικό αμάλγαμα με τέλεια ροή που δεν άφησε κανέναν ασυκίνητο. Παράλληλα είναι και ένας από τους πιο τρομακτικούς τίτλους που κυκλοφόρησαν ποτέ.





Όμορφη θέα!



Κάτσε να ξεκουραστείς λίγο στη σκιά.

Οι χαρακτήρες του Gothic 2

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Gothic 2 το γνωρίζουμε όλοι. Είναι ένα από τα καλύτερα RPGs που έχουν κυκλοφορήσει, γνωστό για το ανοιχτό του και καθόλου γραμμικό σενάριο, για την πολύ καλή ανάπτυξη χαρακτήρων, αλλά και για τον πολύ όμορφο κόσμο που παρουσιάζει. Σκεφτήκαμε λοιπόν κι εμείς να σας βοηθήσουμε με το παιχνίδι. Παιζάμε το παιχνίδι, ψάξαμε κάθε δευτερεύουσα και τριτεύουσα αποστολή, καθώς και το κεντρικό σενάριο και καταλήξαμε όλοι στο ίδιο συμπέρασμα. Είναι αδύνατο να γραφτεί ένας πλήρης οδηγός του Gothic 2 σε ένα τεύχος. Ο λό-

γος; Απλά θα χρειαστεί όλο το τεύχος και λίγο παραπάνω! Το παιχνίδι είναι τεράστιο. Εμείς όμως θέλαμε να βοηθήσουμε όλους όσους ασχολούνται εντατικά με το παιχνίδι. Σκεφτήκαμε λοιπόν ότι πέρα από τις διάφορες αποστολές του παιχνιδιού, υπάρχουν πολλά άλλα πράγματα που πρέπει να εξηγήσουμε ώστε να βοηθήσουμε τους παίκτες. Ξεκινάμε λοιπόν από το τεύχος αυτό να αναλύουμε κάποια θέματα όπως τα classes του παιχνιδιού και το πώς θα τα αναπτύξετε καλύτερα.

Guilds

Στο παιχνίδι μπορείτε να

ενταχθείτε σε ένα από τα τρία guilds (συντεχνίες) που υπάρχουν. Αυτά είναι οι Paladins, οι Mercenaries και οι Mages. Αν ενταχθείτε σε ένα από αυτά δεν μπορείτε ποτέ ξανά να ενταχθείτε σε κάποιο άλλο. Μόνο αν ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι από την αρχή. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν την ανάλυση.

Οι Paladins

Αυτό είναι το πρώτο guild που θα συναντήσετε στο παιχνίδι και το πιο εύκολο για να ενταχθείτε. Οι Paladins είναι μια μείξη πολεμιστή και μάγου οι οποίοι χρησιμοποιούν δυνατά όπλα αλλά και μαγεία αργότερα στο παιχνίδι.

Το πρώτο στάδιο για την είσοδό σας στο guild είναι να γίνετε μέλος της City Guard (φρουρά της πόλης) ή της εθνοφρουράς στην Khorinis. Όταν γίνετε μέλος σε ένα από αυτά τα δύο θα μπορείτε στη συνέχεια να γίνετε μέλος των Paladins. Για να μην έχουμε προβλήματα πρέπει να ξεδιαλύσουμε το γεγονός ότι θα ακούσετε αναφορά από NPCs για την Militia, την City Guard και τους Paladins. Για να μην μπερδευτείτε όλοι αυτοί ανήκουν στην ίδια ομάδα. Αν ενταχθείτε στην City Guard με τον Andre και αποκτήσετε την Militia Armor τότε θα είστε σε καλό δρόμο για να ενταχθείτε στους Paladins. Όσες



Βροχερή μέρα.



Μπορείτε να φύγετε χωρίς φασαρία!

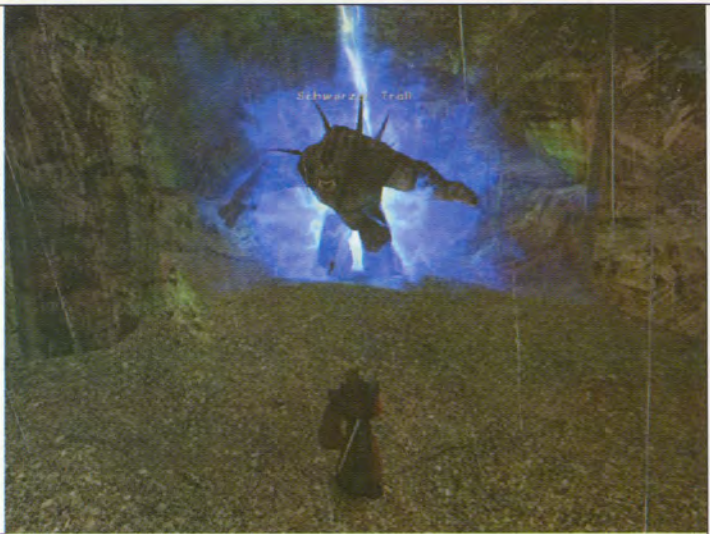
αποστολές έχουν σχέση με την ένταξή σας στους Paladins γράφουν "Paladin Quest" ακόμα κι αν είστε ακόμα απλό μέλος της πόλης.

Όπως είπαμε και πιο πάνω οι Paladins είναι μια διασταύρωση warrior/mage. Το πρωτεύον skill σας το πιθανότερο θα είναι το strength και θα ασχολείστε είτε με one- ή two-handed όπλα. Είναι πολύ πιθανό να ασχοληθείτε μερικοί με το dexterity αντί με το strength και να χρησιμοποιείτε bows ή crossbows, αλλά ως

points(LP) λιγότερα από τα one-handed. Ας τα δούμε αναλυτικά.

Για να φτάσετε το two-handers σε επίπεδο master πρέπει να κάνετε τα παρακάτω:

- 10% Είναι το βασικό
 - 10% Όταν φορέσετε το Alrik's Sword
 - 2% Από κάτι που σας λείει ο Wulfgar
 - 5% Όταν διαβάσετε το βιβλίο Southern Defense Act
 - 33% Για την τακτική εκπαίδευση χρησιμοποιώντας 33LP.
- Με αυτά συνολικά παίρνετε 60%



Πολύ φασαρία για το τίποτα!

Συγκρίνοντας και τα δύο έχουμε 118LP για τα two-handed όπλα που σημαίνει περίπου 12 levels ενώ για τα one-handed όπλα θέλετε 128LP που σημαίνει περίπου 13 levels. Η απόφαση πάντα δική σας. Μην ξεχνάτε ότι με τα one-handed μπορείτε να κρατάτε ασπίδα.

Πέρα από τα σπαθιά δεν θα ήταν άσχημη ιδέα να έχετε πάνω σας και ένα όπλο για να χτυπάτε από μακριά όπως ένα crossbow ή bow. Δεν είναι ανάγκη να βελτιώσετε αυτό το skill, αν και αυτό θα βελτιώσει την σκόπευσή σας. Μπορείτε λοιπόν να φτάσε-

χωρίζεται σε δύο κατηγορίες - στην healing και στην combat. Αν αγνοήσετε τα σχετικά αδύναμα runes για να πάρετε τα πιο ισχυρά αργότερα μπορείτε να σώσετε έτσι μερικά LPs. Για παράδειγμα τι να κάνετε το Lesser Healing όταν αργότερα μπορείτε να πάρετε το greater healing. Μπορεί να σας αναγκάσει να αργήσετε να αποκτήσετε μαγεία, αλλά θα έχετε μερικά έξτρα LPs για να τα διαθέσετε σε κάτι άλλο. Πάντα οι επιλογές είναι δικές σας.

Για να χρησιμοποιήσετε όμως μαγεία πρέπει να έχετε και mana. Για τους Paladins η εκπαί-



Κάνκες!

Paladin περιορίζετε στα σπαθιά. Όταν καταλήξετε ποια θα είναι η βασική σας ικανότητα είτε αυτό είναι το strength είτε το dexterity είναι καλό να αγνοήσετε το άλλο. Αυτό σημαίνει ότι αν διαλέξετε το strength, μην αρχίσετε να ανεβάζετε και το dexterity παράλληλα. Αντίθετα γεμίστε το βασικό σας όσο πάει. Αυτό βέβαια δεν πάει να πει να μην δίνετε καθόλου σημασία στο άλλο, απλά φροντίστε να το ανεβάσετε με αντικείμενα που θα βρείτε. Με αυτό τον τρόπο μπορεί εύκολα να φτάσει το 100 το οποίο είναι ικανοποιητικό για να κάνετε τις δουλειές σας. Αν έχετε βασικό το strength τότε με το dexterity στο 100 μπορείτε εύκολα να κάνετε pick pockets και τέτοια, ενώ αν το βασικό είναι το dexterity με 100 strength θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλα τα όπλα.

Ας ασχοληθούμε τώρα λίγο με τα όπλα ξεκινώντας από τα two-handers. Το πλεονέκτημα των two-handers είναι ότι κάνουν μεγάλη ζημιά και μπορείτε να κάνετε χτυπήματα από πιο μακριά. Το κακό είναι ότι στο παιχνίδι θα αργήσετε να βρείτε two-handers. Πολύ σημαντικό είναι ότι για να φτάσετε το skill two-handed στο 100% χρειάζεστε 10 learning

που είναι επίπεδο master. Στη συνέχεια πρέπει να ξοδέψετε άλλα 85LP για να φτάσετε το 100% στο two-handed skill.

- 10% Είναι το βασικό
- 5% Όταν διαβάσετε το βιβλίο Double Blocks
- 85% Για την τακτική εκπαίδευση χρησιμοποιώντας 85LP

Με αυτά συνολικά παίρνετε 100% για να γίνετε master.

Τα one-handed τώρα είναι πιο εύκολο να τα βρείτε στο παιχνίδι, πιο γρήγορα στα χτυπήματα αλλά απαιτούν λίγα παραπάνω LPs για να γίνεται master.

Έχουμε λοιπόν για το one-handed weapons:

- 10% Είναι το βασικό
 - 5% Όταν διαβάσετε το βιβλίο Double Blocks
 - 45% Για την τακτική εκπαίδευση χρησιμοποιώντας 45LP
- Με αυτά συνολικά παίρνετε 60%.

Για το one-handed skill έχουμε:

- 10% Είναι το βασικό
- 2% Για αυτό που σας λείει ο Wulfgar
- 5% Όταν διαβάσετε το βιβλίο Southern Defense Act
- 83% Για την τακτική εκπαίδευση χρησιμοποιώντας 83LP

Με αυτά συνολικά παίρνετε 100%.



Αν ζωντανέει τι γίνεται;

τε την ικανότητα σας σε 30% ξοδεύοντας 20 LP, το οποίο είναι ένα ικανοποιητικό επίπεδο.

Περνάμε τώρα στον τομέα της μαγείας. Ως Paladin θα αποκτήσετε το πρώτο σας rune αφού γίνεται paladin και υπηρετήσετε την militia το ωριότερο στο τρίτο κεφάλαιο μετά την αποστολή "Bebbet is in Jail". Οι επιλογές σε runes που έχουν οι Paladins είναι πολύ περιορισμένη. Η χρήση ενός rune από το Inventory κοστίζει 5LP. Η μαγεία των Paladins

δευση για mana κοστίζει διπλάσια. Πρέπει να ξοδεύετε 10LP για κάθε 5 MaxMana μέχρι με το μέγιστο το 250. Βέβαια ως paladins δεν χρειάζεστε τόσο πολύ mana. Ένας αριθμός γύρω στο 100 είναι αρκετό και από εκεί μπορείτε να το αυξήσετε με αντικείμενα. Η μαγεία είναι ακριβή για τους Paladins δυστυχώς και τελικά θα πρέπει να ξοδέψετε περίπου 150 LP ίσως και περισσότερα.

Περνάμε τώρα στα Secondary Skills. Ουσιαστικά οι Paladins δεν



Νίκησα! Όχι εγώ νίκησα!

χρειάζονται κανένα από τα secondary skills. Βέβαια, θα έχετε αρκετά LPs για να χρησιμοποιήσετε όποτε δεν πρέπει να στεναχωριέστε. Αν λοιπόν θέλετε να ασχοληθείτε με κάποιο secondary skill εμείς θα σας προτείνουμε το alchemy. Μπορεί οι Paladins να μην χρειάζονται να μάθουν πώς να φτιάχνουν healing potions μιας και μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα healing runes, μπορούν και είναι καλό όμως να μάθουν χρήσιμες συνταγές. Μαθαίνοντας και τα τρία healing potions θα σας επιτρέψει να μάθετε να φτιάχνετε Elixirs of Strength που θα σας κοστίζουν 20LP συνολικά. Έτσι μπορείτε να φτιάξετε 10 με 12 Elixirs of Strength και να αυξήσετε το strength κατά 50 ή 60. Επίσης μπορείτε να μάθετε και τα τρία mana potions τα οποία θα σας επιτρέψουν να μάθετε το Elixir of Spirit το οποίο αυξάνει το MaxMana κατά δέκα. Καλό βέβαια είναι τα Elixirs of Spirit να τα μάθουν όσοι σκοπεύουν να ασχοληθούν αρκετά με την μαγεία αλλιώς δεν έχει νόημα.

Όσο αφορά τις άλλες secondary skills δεν έχετε ανάγκη από καμιά. Τα hunting skills απλά θα σας δώσουν λίγα λεφτά ενώ το forging απλά θα σας επιτρέψει να φτιάξετε μερικά όπλα που θα τα βρείτε μετά και ακόμα καλύτερα. Βέβαια, τα thieving skills είναι χρήσιμα όπως είναι άλλωστε και για όλα τα classes και δεν θα ήταν άσχημη ιδέα να μάθετε μερικά από αυτά ή ακόμα και όλα. Μην σκέφτεστε ότι οι Paladins είναι οι τίμιοι ιππότες που κάνουν ότι λέει ο νόμος κατά γράμμα. Μπορεί το πρωί να είστε ένας τίμιος και καλός ιππότης και το βράδυ να ληστεύετε όλους όσους προστατεύετε το πρωί.

Η εκπαίδευσή σας ως Paladin μπορεί να γίνει σε τρεις διαφορετικούς δασκάλους. Δεν παίζει ιδιαίτερο ρόλο ποιόν θα επιλέξετε αφού το μόνο που θα αποκτήσετε είναι οικονομικό κέρδος. Εμείς σας προτείνουμε τον Constantino γιατί δεν απαιτεί από εσάς να μάθετε κάποιο skill και θα σας δώσει αρκετά χρήματα για κάθε μανιτάρι που θα του δίνετε.

Ας δούμε τώρα ποια είναι τα πλεονεκτήματα και ποια τα μειονεκτήματα του να γίνετε Paladin. Οι Paladins δεν θα έχουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν τα καλύτερα όπλα του παιχνιδιού. Το καλό όμως είναι ότι τα όπλα που χρησιμοποιούν δεν είναι καθόλου απαιτητικά όσο αφορά τα στατιστικά του χαρακτήρα. Για παράδειγμα το καλύτερο one-handed όπλο απαιτεί 40 Strength που θα το έχετε χωρίς στο παιχνίδι. Αποκτούν όμως τις καλύτερες πανοπλίες στο παιχνίδι και μπορούν να φτάσουν το AC vs weapons and arrows στο 130. Η εκπαίδευση στον τομέα της μαγείας κοστίζει το διπλάσιο από αυτή των μάγων (λογικό είναι). Κάθε πόντος για Mana κοστίζει 2LP. Η μαγεία επίσης είναι αρκετά περιορισμένη στους Paladins έχοντας πρόσβαση μόνο στη Healing και στην Combat.

Λίγη βοήθεια στους Paladins τώρα. Για τις δέκα προσευχές στον Ιησους καλύτερα είναι να περιμένετε μέχρι να ενταχθείτε στους Paladins στο 3ο κεφάλαιο. Έτσι, θα πάρετε τα διπλά bonuses μέχρι και +20 strength, +20 dexterity ή +40 mana.

Οι Mercenaries

Οι Mercenaries είναι γνήσιοι πολεμιστές και το δεύτερο guild που θα συναντήσετε στο παιχνί-



Ήλιος με δόντια!



Με μάνει άγχος!



δι. Για να μπειτε στους mercenaries θα πρέπει να κάνετε μερικές αποστολές και δουλειές πρώτα. Οι Mercenaries ειδικεύονται στην χρήση των βαριών όπλων κάνοντας μεγάλη ζημιά. Δεν θα μάθουν ποτέ την χρήση της μαγείας πέρα από την χρήση κάποιων scrolls. Για τον λόγο αυτό η εκπαίδευση στο MaxMana κοστίζει τα διπλάσια.

Οι mercenaries μπορούν να εξελιχθούν μέσα στο guild σε Dragon Hunters οι οποίοι είναι οι καλύτεροι πολεμιστές στο παιχνίδι. Όλες οι αποστολές βέβαια, θα αναγράφονται ως "Mercenaries Quest" ακόμα κι αν είστε Demon Hunter.

Όπως και στους Paladins έτσι και οι Mercenaries από ωρίς θα πρέπει να διαλέξουν σε ποιο όπλο θα ειδικευτούν και έτσι θα σας απομείνουν αρκετά LP. Το Strength είναι το βασικό attribute για την μάχη σώμα με σώμα (melee) ενώ το Dexterity για τα βαλλιστικά όπλα. Οι Mercenaries μπορούν να γίνουν masters σε ένα όπλο και πολύ καλή σε άλλα. Προτείνουμε να γίνεται masters σε melee όπλο και να δουλέψετε λίγο την ικανότητά σας με τα βαλλιστικά όπλα.

Ότι ισχύει για τους Paladins στον τομέα των όπλων το ίδιο ισχύει και για τους Mercenaries όσο αφορά την εκπαίδευση. Για τα bows ή τα crossbows μπορείτε να ξοδέψετε μερικά LP για να φτάσετε το skill στο 30 ή ακόμα και στο 60.

Οι Mercenaries μπορούν να αποκτήσουν τα ισχυρότερα όπλα στο παιχνίδι.

Επειδή οι Mercenaries δεν χρειάζεται να ξοδέψουν πολλά LPs για την εκπαίδευση τους στα όπλα μένουν αρκετά για να ξοδέψουν στα secondary skills. Το Forging είναι ένα πολύ καλό skill καθώς τα καλά όπλα πρέπει να τα φτιάξετε εσείς. Το Forging δουλεύει διαφορετικά από το Alchemy στο ότι δεν χρειάζεται να έχετε προηγούμενη γνώση για κατασκευή όπλων. Μπορείτε λοιπόν να περιμένετε μέχρι να μάθετε την κατασκευή των καλών όπλων ξοδεύοντας έτσι λιγότερα LPs. Το Alchemy είναι ένα καλό skill για τους Mercenaries καθώς μπορούν να φτιάξουν και αυτοί Strength potions αν επικεντρωθούν στα healing potions. Μπορείτε να ασχοληθείτε και με τα mana potions για να φτιάξετε

Dexterity potions. Για να φτιάξετε τα Strength potions θα χρειαστείτε 20LP.

Πολύ χρήσιμα είναι και τα thieving skills καθώς πολλά αντικείμενα που χρειάζονται οι Mercenaries κοστίζουν πολλά λεφτά. Επομένως τα skills αυτά θα σας φανούν αρκετά χρήσιμα.

Τα hunting skills μοιάζουν αρχικά άχρηστα αλλά μπορείτε ως Mercenaries να τα εκμεταλλευτείτε προς όφελός σας. Με μερικά LPs κάποια από τα skills αυτής της κατηγορίας μπορούν να γίνουν πολύ χρήσιμα.

Το skinning θα σας αποφέρει αρκετά χρήματα. Τα Shadow-beast horns μπορούν να χρησιμοποιηθούν αργότερα για να πάρετε experience. Οι φολίδες των δράκων μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να φτιάξετε πάρα πολύ καλές πανοπλίες. Το αίμα των δράκων μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά την δημιουργία όπλων.

Περνάμε τώρα στον τομέα τις εκπαίδευσης. Όσοι θέλουν να γίνουν Mercenaries δεν έχουν παρά να υπογράψουν με κάποιον από τους masters. Μόνο δύο όμως είναι αυτοί που θα σας προσφέρουν κάτι ικανοποιητικό. Ο Harad θα σας δώσει ένα μεγά-



Τρέμει η φτέρνα μου τώρα!



Εδώ είναι σπίτι μάγου σίγουρα!



Αηλά, ανίστευτο!



Ωραία χρώματα.

λο ποσό χρυσού σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού και θα χρησιμοποιήσει κάποιο από τα skills που θα μάθετε. Πολύ καλή επιλογή είναι και ο Bosper ο οποίος θα αγοράζει δέρματα ζώων, αν έχετε το κατάλληλο skill, πράγμα που θα σας αποδώσει ένα αργό αλλά σταθερό εισόδημα. Ο Constantino είναι καλή επιλογή με τα μανιτάρια, αλλά όχι ότι καλύτερο αφού θα πρέπει να τρέχετε μέσα στα δάση για να τα βρείτε.

Συνοπτικά, οι Mercenaries χρειάζονται τα περισσότερα χρήματα για να αγοράσουν όπλα και πανοπλίες, αλλά έχουν τους καλύτερους τρόπους για να βγάλουν χρήματα. Επίσης, οι Mercenaries μπορούν να πάρουν τα καλύτερα όπλα στο παιχνίδι, αλλά δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν μαγεία. Αυτό βέβαια τους αφήνει με πολλά περισευούμενα LPs τα οποία μπορούν να τα ξοδέψουν σε skills.

Βοήθεια για τους Mercenaries... Μην μάθετε το Forging αν μπορείτε να περιμένετε. Στο 5ο κεφάλαιο θα μάθετε να φτιάχνετε τα καλύτερα όπλα δωρεάν. Χρησιμοποιήστε τον Torlof για να φτάσετε το strength σας στο 90 και μετά κάντε όλα τα κόλπα από το βιβλίο όπως τα Thekla's Stew, Apples, prayers to Innos και άλλα. Θα αποκτήσετε ένα πολύ υψηλό strength από νωρίς στο παιχνίδι πράγμα που θα σας κάνει πανίσχυρους. Μην αγνοήσετε τα βολυστικά όπλα. Τα LPs φτάνουν για να πάτε το Marksman ή το Master στο 30%. Είναι πολύ χρήσιμο.

Οι Mages

Τέλος έχουμε τους Mages. Για να γίνετε Mages θα πρέπει να ψάξετε και να βρείτε τους Fire



Κάτι δε μου αρέσει εδώ μέσα.

Mages στο Μοναστήρι από μόνοι σας και να ενταχθείτε σε αυτούς. Θα ξεκινήσετε ως Novice και στη συνέχεια θα γίνετε ένας Fire Mage εφ' όσον έχετε φέρει εις πέρας τις αποστολές που θα σας ανατεθούν όταν είστε Novice και αφού περάσετε το Test of Fire.

Οι Fire Mages βασίζουν τις δυνάμεις τους εξ ολοκλήρου στην

μαγεία η οποία πραγματοποιείται από μόνιμα runes που δημιουργούν. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι οι Mages δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν όπλα, αλλά είναι αρκετά ακριβή η εκπαίδευσή τους σε αυτό τον τομέα. Το

Mana είναι η ικανότητα στην οποία επικεντρώνονται οι Mages και κοστίζει κανονικά LPs σε σχέση με τους Mercenaries. Όταν θα είστε ακόμα Novice η εκπαίδευση θα έχει κανονικό κόστος πράγμα που σημαίνει ότι μπορείτε να εκπαιδευτείτε αν θέλετε σε κάποιο όπλο, αλλά από τη στιγμή που θα γίνετε Fire Mage το κόστος για να εκπαιδευστείτε το Strength ή τις ικανότητές σας στα όπλα θα είναι διπλάσιο, άρα όχι και ότι καλύτερο για να ξοδέψετε τα LPs. Όλες οι αποστολές θα γράφουν "Mage Quest" είτε είστε Novice είτε Fire Mages.



Τα πρόβατα τα έκαναν όλα!



Θα πας να κόψεις ξύλα;

Στο **PS2 Magazine** που κυκλοφορεί

TRUE CRIME STREETS OF LA

ΗΡΘΕ Ο ΔΙΑΔΟΧΟΣ ΤΟΥ GTA;

PS2 Magazine



ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΓΙΑ PLAYSTATION 2

PS2 Magazine

ΔΩΡΟ DVD

**TRUE CRIME
STREETS OF LA**

ΠΡΟΤΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΣ ΤΟΥ GTA;

PRINCE OF PERSIA, SANDS OF TIME > GRAN TURISMO 4

ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΛΛΑ... ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ...

Στο DVD:

συμβατό με PlayStation 2

PS2 Magazine

DVD

**METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER**

INFO
5 Trailer! Ο Snake αναλαμβάνει δράση στη ζούγκλα!

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Το οθοκαινουργιο trailer!!!
Και ποιά άλλα...

Ακόμα:

- **PSP: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ**
- **ΠΡΩΤΕΣ ΜΑΤΙΕΣ ΣΤΑ GRAN TURISMO 4, DRIVER 3, MISSION IMPOSSIBLE, BLOODY ROAR 4 ΚΑΙ ΣΕ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ...**
- **ΠΑΝΩ ΑΠΟ 25 ΣΕΛΙΔΕΣ ΓΕΜΑΤΕΣ ΜΕ PS2 REVIEWS**



Από μπροστά...

και από πίσω!

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

PART1: THE DARKNESS INSIDE Πρόλογος

Ξυπνάτε στον νοσοκομείο και τα βλέπετε όλα θολά. Μπροστά σας υπάρχει μια πόρτα. Βγείτε από εκεί και στρίψτε δεξιά. Ανοίξτε την πόρτα απέναντι και θα δείτε το πρώτο cutscene. Στη συνέχεια ανοίξτε την πόρτα μπροστά σας και πάρτε τα rainkillers. Δεξιά από εδώ είναι μια πόρτα - ανοίξτε την και μπειτέ μέσα για να δείτε ένα ακόμα cutscene. Μόλις τελειώσει θα έχε-

τε πλέον ένα όπλο. Κανονίστε τον φρουρό που είναι στο δωμάτιο και μπειτέ μέσα στην πόρτα από όπου ήρθε. Θα δείτε ένα ακόμα cutscene. Κάντε αναστροφή και ανοίξτε την πόρτα στην ακριβώς απέναντι μεριά του δωματίου. Προχωρήστε προς τα δεξιά και κινηθείτε προς το ασανσέρ. Μπειτέ μέσα και πατήστε το κουμπί με το πλήκτρο που έχετε ορίσει για την εντολή "use". Για μια ακόμη φορά θα δείτε ένα cutscene. Βγείτε μετά έξω από το ασανσέρ απευθείας μέσα στο δω-

μάτιο. Θα παίξει ένα ακόμα cutscene (σαν να βλέπετε ταινία) και το πρώτο αυτό επίπεδο ολοκληρώθηκε.

Κεφάλαιο 1ο: The Elevator Doors

Ξεκινάτε έξω από ένα μεγάλο κτίριο. Από τις κυλιόμενες πόρτες που βλέπετε δεν ανοίγει καμία. Στα δεξιά σας υπάρχει μια ανοιχτή πόρτα μέσα στο σκοτάδι. Μπειτέ μέσα και ακολουθήστε το μονοπάτι γύρω από το κτίριο. Ανεβείτε τις σκάλες δίπλα στον

τοίχο και μπειτέ μέσα στο κτίριο. Θα δείτε κάτι μεγάλα ράφια τα οποία πρέπει να ακολουθήσετε ώσπου θα δείτε ένα cutscene. Στη συνέχεια προχωρήστε προς τις συρόμενη πόρτα και θα δείτε ένα ακόμα από τα πολλά cutscenes (και που 'στε ακόμα). Εκεί υπάρχει ένας τύπος που καθαρίζει. Έχετε δύο επιλογές - τον σκοτώνετε και βλέπετε τι γίνεται ή ακολουθείτε. Ότι και να κάνετε πάνω-κάτω το ίδιο αποτέλεσμα θα έχει. Μπειτέ μέσα στην πόρτα που ανοίγει, η οποία θα είναι ανοιχτή αν τον σκοτώσετε, και σκοτώστε τον καθαριστή που θα σας επιτεθεί ούτως ή άλλως. Κάντε μια βόλτα γύρω στα ράφια μέχρι να βρείτε μια πόρτα με ένα πράσινο ταμπλό στα αριστερά. Ανοίξτε την χρησιμοποιώντας το ταμπλό αυτό, αλλά προσέξτε γιατί υπάρχουν δύο τύποι πίσω από την κοντινή γωνία που μιλάνε. Ξεφορτωθείτε τους και ανοίξτε την πόρτα που είναι αριστερά από τις μεγάλες συρόμενες πόρτες με τα κόκκινα φώτα δίπλα τους. Ανοίξτε τώρα την πόρτα στα αριστερά στο επόμενο δωμάτιο και θα βρείτε κάποιες σκάλες μπροστά σας. Θα ακούσετε άλλη μια κουβεντούλα μεταξύ δύο τύπων. Μόλις τελειώσουν τη κουβέντα τους ο ένας από τους δύο θα κατέβει τις σκάλες. Μπορείτε τώ-





Πάντα σε ετοιμότητα.



Γυναίκα που...σκοτώνει!

ρα να τους αιφνιδιάσετε και τους δύο ή να περιμένετε μέχρι να κατέβει ο ένας τις σκάλες και να παραλάβετε τον άλλο που θα είναι μόνος του. Κάντε ότι είναι να κάνετε και συνεχίστε περνώντας τα δύο επόμενα δωμάτια. Ανοίξτε την επόμενη πόρτα και τρέξτε στον διάδρομο μέχρι να βρείτε και να ανοίξετε μια πόρτα στα δεξιά σας. Μπειτέ τώρα στην πόρτα που είναι στη γωνία και θα δείτε ένα ακόμα cutscene. Μόλις τελειώσει θα σας την πέσουν δύο καθαριστές (πολύ φονιάδες δεν την έχουν δει οι καθαριστές). Δείξτε τους ποιος είναι ο φονιάς εδώ και πηγαίστε γρήγορα στο δωμάτιο όπου είδατε το cutscene. Πάρτε το shotgun και τα πυρομαχικά και περιμένετε. Άλλοι δύο "μάγκες" θα μπουν στο δωμάτιο αλλά δυστυχώς είναι κατελιμμένο από εσάς - δώστε τους ένα μάθημα και πηγαίστε γρήγορα μέσα στον διάδρομο πάλι. Η πόρτα στα δεξιά θα είναι ανοιχτή τώρα. Μπειτέ μέσα στο δωμάτιο και σκοτώστε άλλους τρεις καθαριστές. Ξαφνικά θα αρχίσουν να ηχούν σειρήνες από έξω. Προχωρήστε μέσα στο διάδρομο και θα δείτε ένα cutscene. Πατήστε το κουμπί του ασανσέρ και περιμένετε. Κατεβείτε κάτω με το ασανσέρ και ετοιμαστείτε

για την "υποδοχή καθαρισμού". Σκοτώστε τους και πηγαίστε στα δωμάτια. Μόλις βρείτε κάτι σακούλες πτωμάτων ανοίξτε την πόρτα εκεί και θα δείτε ένα ακόμα cutscene για να ολοκληρωθεί αυτό το κεφάλαιο.

Κεφάλαιο 2: A Criminal Mastemind

Μόλις ξεκινήσετε βρίσκεστε μέσα στο εστιατόριο Vodka. Ακολουθήστε πάνω τα σκαλιά στα δεξιά σας και ετοιμαστείτε για τρεις τύπους που θα σας επιτεθούν. Σκοτώστε τους και συνεχίστε να ανεβαίνετε τις σκάλες σκοτώνοντας όποιο σας εμποδίζει. Μόλις ανοίξετε την πόρτα θα δείτε ένα μικρό cutscene και μετά θα έχετε αποκτήσει έναν σύνταρο για να βρείτε τον Vlad. Αν θέλετε να δουλέψετε μόνοι σας, απλά σκοτώστε τον για να τελειώνετε. Προχωρήστε μπροστά μέχρι να βρείτε μια ανοιχτή πόρτα από όπου θα ακούσετε κάποιους φρουρούς να μιλάνε. Σκοτώστε τους και πάρτε όλα τα πυρομαχικά που υπάρχουν εκεί μέσα. Έχει αρκετό πράγμα! Στη συνέχεια ακολουθήστε τον διάδρομο και ανεβείτε τις σκάλες. Ακόμα μια κουβεντούλα ακούγεται καθώς προχωράτε. Από όλες τις πόρτες εδώ μόνο μια είναι ξεκλειδωτή.

Πίσω από αυτή την πόρτα υπάρχει ένα μεγάλο δωμάτιο με πέντε φρουρούς μέσα. Προσέξτε γιατί δεν είναι εύκολη υπόθεση (κάντε κάνα quicksave πριν μπειτέ). Μόλις τους σκοτώσετε όλους κατεβείτε τις σκάλες και κινηθείτε γύρω από αυτό το αντικείμενο στο κέντρο του δωματίου. Πάρτε τα τέσσερα rainkillers και ανοίξτε την πόρτα μπροστά σας. Πρέπει να υπάρχει ένας τυπάς πίσω από την πόρτα και όλοι οι άλλοι κάτω στις σκάλες. Θα τρέξουν γρήγορα πάνω για να σας σκοτώσουν ή θα αρχίσουν να σας ρίχνουν από κάτω. Μόλις τους σκοτώσετε κι εδώ όλους, κατεβείτε τις σκάλες που είναι ακριβώς δεξιά από την είσοδο του δωματίου, αλλά μην κατεβείτε μέχρι τέρμα, εκτός κι αν έχετε ανάγκη από πυρομαχικά. Στο δρόμο προς τα κάτω θα δείτε μια πόρτα - μπειτέ σε αυτή και μετά μέσα στο άλλο δωμάτιο που υπάρχουν κάποιοι εχθροί κρυμμένοι πίσω από διάφορα αντικείμενα. Καθαρίστε τους όλους και ανοίξτε την πόρτα πίσω από το ράφι. Ετοιμαστείτε για άλλους δύο ανόητους. Κατεβείτε τώρα στο κάτω επίπεδο και σώστε το παιχνίδι. Ετοιμαστείτε για μια δύσκολη μάχη τώρα. Μόλις μπειτέ στο επόμενο δωμάτιο θα αρχίσουν να σας

ρίχνουν τρεις εχθροί και μόλις τους σκοτώσετε θα έρθουν άλλοι τρεις από πάνω. Ακόμα κι αν κρυφτείτε θα πηδήξουν κάτω και θα έρθουν. Μετά από αυτούς ακολουθεί άλλη μια τριάδα. Καλό είναι να πάτε στο προηγούμενο δωμάτιο και να τους περιμένετε να έρθουν. Καθαρίζοντας τους τελευταίους θα παίξει ένα cutscene. Τρεις φρουροί θα έρθουν μέσα στο δωμάτιο και θα ακούσετε σειρήνες από έξω. Σκοτώστε τους φρουρούς και ακολουθήστε την κατηφόρα όπου ήρθαν. Θα δείτε ένα ακόμα cutscene. Πάει κι αυτό το κεφάλαιο.

Κεφάλαιο 3: The Depths Of My Brain

Έχετε ζαλάδες! Ακολουθήστε τον χτύπο που ακούτε στην είσοδο και ανοίξτε την πόρτα. Κοιτάξτε στα αριστερά και αρχίστε να τρέχετε ασταμάτητα στον διάδρομο μέχρι να πρέπει να στρίψετε δεξιά και μετά τρέξτε προς τα αριστερά όπου θα δείτε μια μεγάλη, μακριά σειρά από σκάλες. Κατεβείτε και ανοίξτε την πόρτα, προχωρήστε προς τα συρτάκια του νεκροτομείου και ξαφνικά ένα από αυτά θα ανοίξει. Περιμένετε λίγο και η Mona θα καθίσει σε ένα κρεβάτι ή ότι εί-





Αυτά είναι!

ναι αυτό. Προχωρήστε προς εκείνη και μετά απαντήστε στο τηλέφωνο που άρχισε να χτυπάει. Θα δείτε διάφορα cutscenes και ξαφνικά θα βρεθείτε σε μια αίθουσα ανακρίσεων. Πάρτε το όπλο και σκοτώστε τους πάντες εκεί. Ξυπνάτε!

Κεφάλαιο 4: There's no "us" in this

Βρίσκεστε στο διαμέρισμα σας. Μόλις περάσετε από το παράθυρο με τα πατζούρια ένας sniper θα σας πυροβολήσει. Μπείτε στην είσοδο ξανά. Ανοίξτε το ντουλάπι και πάρτε μερικά πυρομαχικά που υπάρχουν μέσα. Θα ακούσετε κάποιους πυροβολισμούς να έρχονται από το δωμάτιο έξω. Βγείτε έξω και τρέξτε στο δωμάτιο. Η Mona τρέχει κι αυτή κλείνοντας την πόρτα πίσω της βιαστικά. Πηγαίνετε αριστερά και θα δείτε μια ακόμη ανοιχτή πόρτα. Υπάρχει μια κοπέλα εκεί. Αν θέλετε μην τη σκοτώσετε. Περάστε την ανοιχτή πόρτα και δείτε εκεί ένα ανοιχτό παρά-

θυρο. Πηδήξτε έξω και προσέξτε πάρα πολύ να μην πέσετε κάτω, γιατί θα πεθάνετε. Τώρα, πηδήξτε στο επόμενο περβάζι και συνεχίστε έτσι. Ξαφνικά θα δείτε να έρχεται ένα αμάξι από κάτω και να σταματάει ξαφνικά. Πηδήξτε γρήγορα στο τελευταίο περβάζι και μπείτε μέσα από το ανοιχτό παράθυρο που υπάρχει εκεί. Μπορείτε φυσικά να τους σκοτώσετε όλους. Μέσα τώρα προχωρήστε προς το τηλέφωνο που είναι στο τραπέζι στην γωνία του δωματίου και χρησιμοποιήστε το. Μπείτε στο δωμάτιο που είναι ακριβώς πίσω σας. Θα δείτε έναν άντρα να κοιμάται στον καναπέ. Για να τον ξυπνήσετε κλείστε την τηλεόραση. Δεν χρησιμεύει σε τίποτα αυτό. Απλά υπάρχει και αυτό. Βγείτε από το δωμάτιο από το παράθυρο και μπείτε στο επόμενο ανοιχτό παράθυρο. Δύο καθαριστές θα εμφανιστούν από την γωνία καθώς θα μιλάνε. Κανονίστε τους και αμέσως θα σας επιτεθεί ένας άλλος. Στη συνέχεια κοιτάξτε για μια γριουλά



Άραξο λίγο Max!

που φοράει κόκκινα ρούχα και τρέξτε προς αυτή. Μιλήστε μαζί της αν θέλετε και μετά μπείτε μέσα στο διαμέρισμά της. Πηγαίνετε σε ένα δωμάτιο που έχει ένα ακόμα ανοιχτό παράθυρο. Πηδήξτε έξω από το παράθυρο πάνω στο στενό περβάζι δεξιά από το παράθυρο. Στρίψτε αριστερά και πηδήξτε πάνω στη σκαλωσιά. Ακολουθήστε την ανηφόρα και μπείτε στο παράθυρο και θα δείτε ένα μικρό cutscene. Πατήστε το πλήκτρο use στην κάμερα και πάρτε μετά το sniper rifle που είναι δίπλα. Πηγαίνετε στο γραφείο και ακούστε τι υπάρχει στο μαγνητόφωνο. Βγείτε από το δωμάτιο. Μην τυχόν και ανοίξετε την πόρτα μπροστά σας. Περιμένετε και θα ακούσετε κάποιους (καθαριστές πάλι) να μιλάνε από έξω. Τρέξτε προς το άλλο δωμάτιο στα αριστερά σας. Είναι ένα από αυτά τα σκοτεινά δωμάτια με ένα αχνό κόκκινο φως που γίνεται επεξεργασία φωτογραφιών. Οι καθαριστές θα ανοίξουν την πόρτα που

οδηγεί στο διαμέρισμα και θα πάνε στο δωμάτιο του sniper. Πηδήξτε έξω και αιφνιδιάστε τους. Όταν τελειώσετε τις δουλειές σας με αυτούς βγείτε από το διαμέρισμα και προχωρήστε στον διάδρομο στα δεξιά. Σταματήστε στο μηχανήμα αυτόματης πώλησης και θα δείτε μια ηλικιωμένη γυναίκα να τρέχει. Τρέξτε προς της πόρτα και ετοιμαστείτε για τους τύπους στο δίπλα δωμάτιο. Αφού τους κανονίσετε και αυτούς ανεβείτε γρήγορα και θα βρείτε μερικούς ακόμα εχθρούς πάνω. Σκοτώστε τους κι αυτούς. Ανεβείτε τώρα στο επάνω όροφο και μπείτε στην πόρτα. Θα χρειαστείτε ένα κωδικό για να ανοίξετε την πόρτα. Κοιτάξτε στο ασανσέρ στα αριστερά σας. Ανάμεσα στις πόρτες υπάρχει μια σανίδα. Πυροβολήστε την ή περάστε την και πάρτε το ασανσέρ για κάτω. Μόλις ανοίξει η πόρτα του ασανσέρ ένας πολίτης θα τρέξει για να καλυφθεί πίσω από το μηχανήμα αυτόματης πώλησης στα δεξιά σας. Τρεις τύποι θα σας επιτεθούν. Αν σώσετε τον πολίτη πριν τον προλάβουν τότε θα σας πει μερικά πράγματα και ότι ο επιστάτης με το όνομα Ed έχει τον κωδικό για την πόρτα. Ακολουθήστε τον διάδρομο στα αριστερά σας και θα δείτε ένα κόκκινο σημάδι το οποίο είναι συνδεδεμένο με το ταβάνι και γράφει BASEMENT (υπόγειο). Ακολουθήστε τις σκάλες για κάτω για να βρείτε τον επιστάτη και θα παίζει ένα cutscene. Πάρτε τα rainkillers. Όταν επιστρέψετε δύο εχθροί σας περιμένουν στον διάδρομο. Σκοτώστε τους και ανεβείτε τις σκάλες αν χρειάζεστε πυρομαχικά. Μετά πηγαίνετε πίσω στο ασανσέρ από όπου ήρθατε και πάρτε το τα-



μπλό. Πατήστε το πλήκτρο για το use στο ταμπλό και η πόρτα θα ανοίξει. Θα έρθουν δύο εχθροί πίσω από τη γωνία. Φάτε τους όπως και έναν ακόμα που θα ακολουθήσει. Μπειτέ στο διαμέρισμα από όπου ήρθαν και πάρτε τα rainkillers που υπάρχουν εκεί και πηγαίνετε στο καθιστικό όπου θα δείτε μια νεκρή γριούλα στο πάτωμα δίπλα στην πολυθρόνα της. Ξαφνικά θα σας επιτεθεί ένας καθαριστής. Σκοτώστε τον και πηγαίνετε στην είσοδο. Πηγαίνετε τώρα αριστερά και θα βρεθείτε στην κουζίνα. Πηγαίνετε στο καθιστικό και βγείτε έξω από το ανοιχτό παράθυρο. Ακολουθήστε το περβάζι και πηδήξτε πάνω από όλες τις τρύπες μέχρι να βρεθείτε σε αδιέξοδο. Πηδήξτε στο περβάζι από κάτω. Προσοχή γιατί υπάρχουν δύο εχθροί που θα σας πυροβολούν από ένα διαμέρισμα απέναντι. Σκοτώστε τους αν μπορείτε, αλλιώς βιαστείτε και πηδήξτε γρήγορα στο από κάτω περβάζι για να μπειτέ σε ένα ακόμα ανοιχτό παράθυρο. Βγείτε έξω από το διαμέρισμα αυτό και θα δείτε ένα ακόμα cutscene. Πάει κι αυτό το κεφάλαιο.

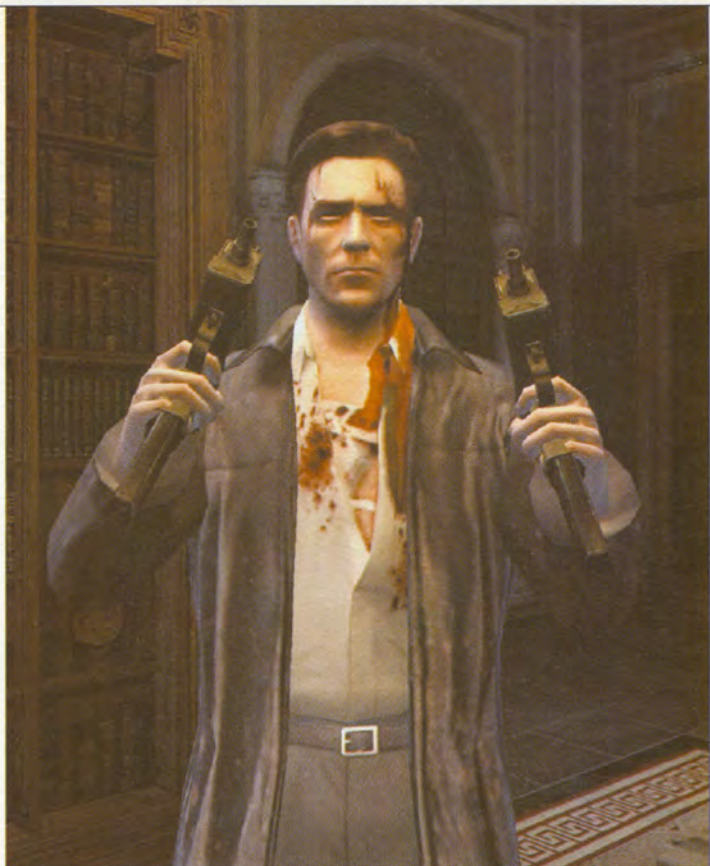
Κεφάλαιο 5: A Sign of Her Passage

Βρίσκεστε σε ένα χώρο παρόμοιο με του προηγούμενου κεφαλαίου. Τρέξτε γρήγορα στον διάδρομο και θα ακούσετε κάποιους καθαριστές που είναι πίσω από την πόρτα μπροστά σας. Κανονίστε τους και μπορείτε τώρα να πάτε πάνω για πυρομαχικά και rainkillers ή να κατεβείτε κάτω τις σκάλες. Στη συνέχεια κατεβείτε και τα άλλα σκαλιά. Κάτω θα ακούσετε κάποιον πίσω από την πόρτα δίπλα στις σκάλες που δεν μπορεί να βγει. Βοηθήστε τον και θα αποκτήσετε έναν σύμμαχο. Αν βαρεθείτε να τον ακούτε να μιλάει τότε σκοτώστε τον. Πάντως είναι καλός με τα όπλα. Δεν μπορείτε να κάνετε πολλά εδώ γιατί μια φωτιά μπλοκάρει το πέρασμα για παραπέρα. Κατεβείτε λοιπόν μερικά ακόμα σκαλιά. Θα ακούσετε μια κοπέλα να ουρλιάζει - ανοίξτε την διπλή πόρτα και μιλήστε της. Θα έρθει κι αυτή μαζί σας ως σύμμαχος. Γυρίστε πίσω και προχωρήστε γρήγορα μέσα στον διάδρομο όπου θα σας την πένουν τρεις καθαριστές που θα βγουν έξω από κάποια διαμερίσματα. Δώστε τους ένα καλό μάθημα και μπειτέ εκεί από όπου βγήκαν και πηγαίνετε κάτω στο υπόγειο. Κλείστε την παροχή αερίου πατώντας το πλήκτρο για use στην βαλβίδα. Το πρόβλημα με την φωτιά μόλις λύθηκε. Επιστρέψτε

πίσω και προετοιμαστείτε για τρεις ακόμα εχθρούς στον διάδρομο. Πηγαίνετε προς εκεί που ήταν η φωτιά και πηγαίνετε στο αριστερό διαμέρισμα το οποίο είναι καμένο αρκετά. Βγείτε μέσα από το αριστερό παράθυρο και πατήστε πάνω στο περβάζι και ακολουθήστε το. Μετά από λίγα δευτερόλεπτα θα σας την πένουν τρεις καθαριστές από κάτω. Σκοτώστε τους (ή οι σύμμαχοι που έχετε αποκτήσει). Τώρα πηγαίνετε και πηδήξτε πάνω στην σκαλωσιά. Ανεβείτε μέχρι πάνω και πηδήξτε στο περβάζι στη αριστερή πλευρά. Μόλις φτάσετε στο περβάζι θα σας επιτεθούν τρεις ακόμα εχθροί από κάτω και φάτε τους πριν προχωρήσετε. Μόλις τους κανονίσετε πηδήξτε στην σκαλωσιά από κάτω αλλά ετοιμαστείτε καλά. Η σκαλωσιά θα πέσει και θα πρέπει να πηδήξετε στην άλλη πλευρά η οποία θα πέσει με την σειρά της και πάει έτσι μέχρι να φτάσετε στο έδαφος. Έχετε πολύ λίγο χρόνο για να κάνετε κάτι μέχρι να εμφανιστεί ένα μαύρο βαν και θα βγουν από μέσα πέντε εχθροί. Αν προλάβετε να πετάξετε μια χειροβομβίδα έξω από την πόρτα του βαν πριν βγουν οι κακοί τότε θα πεθάνουν εύκολα.

Κεφάλαιο 6: A Linear Sequence of Scars

Μόλις ξεκινήσετε αρχίστε να προχωράτε τις ανηφορίες και μπειτέ μετά στο τούνελ. Ακολουθήστε το όπου πάει μέχρι να δείτε ένα μεγάλο κλουβί. Μπειτέ μέσα και θα κατέβει κάτω. Όταν φτάσετε σε ένα άλλο κλουβί ή ασανσέρ μπειτέ μέσα και θα πάει πάνω. Ανοίξτε τις κόκκινες πόρτες μπροστά σας και πηγαίνετε αριστερά. Ακολουθήστε τον δρόμο μέσα στο ανοιχτό στόμιο και εκεί ανεβείτε στην πάνω αριστερή γωνία



Ποπω! Έχεις τα καλά σου.

όπου θα μπορείτε να βγείτε από το δωμάτιο. Προχωρήστε προς τον τηλεφωνικό θάλαμο και απαντήστε στο τηλέφωνο. Στη συνέχεια προχωρήστε σε ένα ακόμα τούνελ παρόμοιο με το προηγούμενο. Μετά από αυτό ψάξτε για ένα τοίχο που έχει πέσει και μπειτέ μέσα. Πίσω από την πρώτη πόρτα που θα βρείτε έχει ένα δωμάτιο αλλά δεν χρησιμεύει πουθενά. Συνεχίστε στον διάδρομο και ανεβείτε τις σκάλες. Βρείτε την ξεκλειδωτή πόρτα αλλά μην κατεβείτε τις σκάλες που είναι από πίσω. Πηδήξτε στην οροφή στα δεξιά και μπειτέ μέσα στο ανοιχτό παράθυρο. Κατευθυνθείτε προς την τουαλέτα και ανοίξτε την πόρτα. Τέλος κι εδώ!

Κεφάλαιο 7: The Million Dollar Question

Η Mona θα σας πει εδώ όλα όσα χρειάζεται να κάνετε. Όταν είστε μέσα στο πρώτο ασανσέρ βγείτε έξω στο μεγάλο μπαλκόνι και κοιτάξτε αριστερά. Ο φράκτης είναι σπασμένος - πηδήξτε λοιπόν από πάνω του και μπειτέ μέσα στο δίπλα διαμέρισμα. Μέσα εκεί προχωρήστε σιγά και προσεκτικά ανεβείτε τις σκάλες. Κάποιοι καθαριστές θα έχουν μια κουβέντα μεταξύ τους. Σκοτώστε τους και μετά μπειτέ μέσα στο δωμάτιο που είναι μπροστά από τις σκάλες. Θα δείτε ένα μικρό cutscene. Στη συνέχεια καθαρίστε και τους τύπους που εισέβαλαν μέσα στο διαμέρισμα και μπειτέ μέσα στην πόρτα από όπου ήρ-





Έτσι, για την πορεία!

θαν. Θα βρείτε κι άλλους εχθρούς. Κατεβείτε τώρα τις σκάλες και πηγαίστε στο επόμενο δωμάτιο. Κάποιος παίζει πιάνο. Είναι εχθρός άρα αποκλείεται να είναι φιλικός μαζί σας. Σκοτώστε όσους είναι εκεί και βγείτε έξω. Από κάτω είναι δύο καθαριστές που μιλάνε. Στο διπλανό δωμάτιο είναι άλλοι δύο άρα θα πρέπει να είστε προετοιμασμένοι. Πηδήξτε πάνω στην τέντα από κάτω και καθαρίστε τους εχθρούς. Όταν μπειτε μέσα αμέσως ψάξτε για την έξοδο από το διαμέρισμα και

βγείτε. Σκοτώστε πάλι όποιους βρείτε. Πηγαίστε αριστερά από το διαμέρισμα που βγήκατε και μπειτε στο διπλανό του. Κατεβείτε τις σκάλες και στρίψτε δεξιά για να βγείτε από το διαμέρισμα. Θα πετύχετε εκεί έναν μόνο καθαριστή ο οποίος θα σας επιτεθεί ο άμοιρος. Όταν τον τελειώσετε η Mona θα σας μιλήσει πάλι. Μπειτε μέσα στο διαμέρισμα το οποίο φυλούσε ο καθαριστής. Εδώ μέσα θα ακούσετε άλλη μια συζήτηση ανάμεσα σε κάποιους καθαριστές. Τη δουλειά

ας την ξέρετε καλά. Μετά από αυτό πηδήξτε έξω από το ανοιχτό παράθυρο και πάνω στο ασανσέρ. Πάρτε το για κάτω προς την σκαλωσιά και κατεβείτε από εκεί κάτω. Προσέξτε λίγο μην έχουμε κανένα ατύχημα. Από πάνω σας θα είναι κάποιοι ενοχλητικοί τύποι που θα σας πετάνε χειροβομβίδες και το κακό είναι ότι δεν μπορείτε να τους σκοτώσετε. Πρέπει λοιπόν να αποφύγετε τα πυρά τους όσο μπορείτε. Όταν καταφέρετε να φτάσετε στον πάτο προχωρήστε προσεκτικά μπροστά και μπειτε μέσα στο ανοιχτό παράθυρο. Εκεί υπάρχει ένας καθαριστής που σας περιμένει. Φάτε τον κι αυτόν για να μην περιμένει άδικα. Βγείτε έξω από το διαμέρισμα και σκοτώστε κάτι ακόμα τύπους απ' έξω. Στη σκηνή θα μπει ο Καuffman μόλις τους σκοτώσετε. Όταν σκοτώσετε τον Καuffman και τους εφτά μπράβους του μπειτε μέσα στο ασανσέρ από όπου ήρθε και κατεβείτε κάτω.

Το Part 1 έφτασε στο τέλος του!

PART 2: A BINARY CHOICE Πρόλογος

Είσατε στο Αστυνομικό Τμήμα. Μπειτε μέσα στο γραφείο. Είναι στην πάνω δεξιά γωνία από το δωμάτιο από όπου ήρθατε. Πατήστε το πλήκτρο του use μπροστά από τον υπολογιστή σας και θα δείτε ένα cutscene. Όταν τελειώσει μπειτε μέσα στην αίθουσα ανακρίσεων που βρίσκεται μπροστά σας από το γραφείο. Μπειτε μέσα και καθίστε ακίνητοι μέχρι να τελειώσει η ανάκριση. Στη συνέχεια μπειτε στο δωμάτιο που βρίσκεται το θύμα και μιλήστε του. Επιστρέψτε στο γραφείο σας και θα παίζει ένα ακόμα cutscene.

Τώρα κατεβείτε τις σκάλες στρίψτε αριστερά και ανοίξτε την πόρτα για να βρείτε κι άλλες σκάλες που οδηγούν κάτω. Ακολουθήστε και αυτές μέχρι να βρείτε μια κλειστή πόρτα και χρησιμοποιήστε το ταμπλό στα δεξιά. Μπειτε μέσα και μιλήστε με την αστυνομικήνα. Δίπλα σας υπάρχει μια πόρτα. Χρησιμοποιήστε κι εδώ το ταμπλό και θα ανοίξει. Μιλήστε με τον αστυνόμο στο γραφείο και πηγαίστε αριστερά.

Ακολουθήστε τον διάδρομο μέχρι το τελευταίο κελί στα δεξιά. Πλησιάστε την πόρτα του κελιού και χρησιμοποιήστε το use για να ανοίξει η πόρτα και θα δείτε ένα cutscene. Επιστρέψτε πάλι στον αστυνόμο που κάθεται στο γραφείο και πίσω στο δωμάτιο από όπου ήρθατε. Τώρα, χρησιμοποιήστε το τηλέφωνο που είναι πάνω στο γραφείο. Άλλο ένα cutscene. Μόλις τελειώσει κάντε μερικά βήματα μπροστά και θα δείτε ένα ακόμα cutscene. Πάρτε ένα όπλο από τον οπλοβαστό και ετοιμαστείτε για μερικούς παρείσακτους. Όταν τους καθαρίσετε τρέξτε στον διάδρομο προς το κελί της Mona και σκοτώστε άλλους τρεις εχθρούς εκεί.

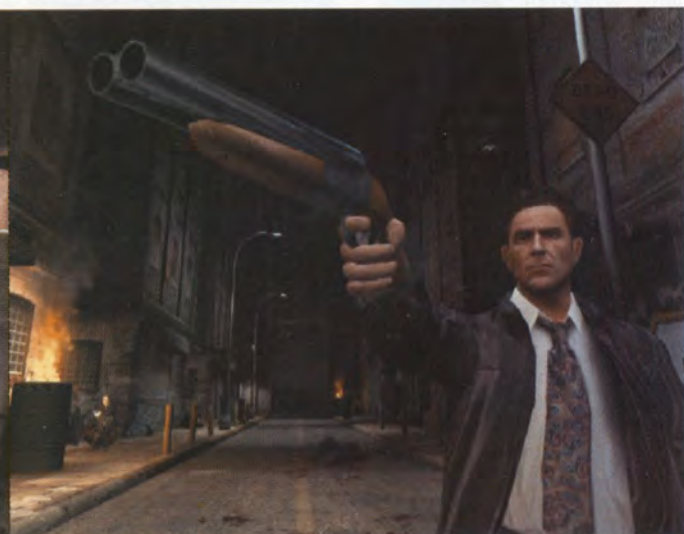
Πηγαίστε δεξιά και θα δείτε ένα μαύρο βαν να σας πλησιάζει. Μέσα είναι άλλοι τρεις τύποι που πρέπει να σκοτώσετε. Τρέξτε μετά και ανεβείτε το ανεβασμα αριστερά σας και βγείτε έξω.

Κεφάλαιο 1: The Things That I Want

Τι πρέπει να κάνετε στην αρχή; Τρέξτε ασταμάτητα. Βέβαια, αν μπορείτε σκοτώστε τους δύο τύπους που σας κυνηγούν. Η πόρτα πίσω από την Mona είναι κλειδωμένη άρα θα πρέπει να βρείτε άλλο δρόμο. Ανεβείτε τις ξύλινες σκάλες μπροστά σας και σκοτώστε όσους είναι εκεί. Όταν φτά-



Ωραία γραβάτα.



Και ωραίο όπλο.

σετε στην κορυφή πάρτε τις τρεις molotov δίπλα στη πόρτα. Ανοίξτε την μυστική πόρτα. Μπείτε μέσα και ακούστε κάποιους που μιλάνε από κάτω. Φάτε τους και περάστε την γέφυρα. Υπάρχει ένας ακόμα εχθρός κάτω. Καθαρίστε τον για να τελειώσετε και ακολουθήστε το στενό μονοπάτι γύρω από αυτό που μοιάζει με λούνα-παρκ μέχρι να βρείτε μια πόρτα. Μπείτε μέσα και θα ακούσετε άλλη μια συζήτηση από δύο ακόμα εχθρούς. Πηγαίστε γρήγορα στον μοχλό μπροστά σας και χρησιμοποιήστε τον. Κοιτάξτε κάτω στους τύπους που θα είναι πλέον νεκροί. Πηγαίστε τώρα στην άλλη πλευρά του δωματίου και ετοιμαστείτε για μερικούς ακόμα εχθρούς. Είναι αρκετοί γι' αυτό προσοχή. Όταν τους καθαρίσετε όλους κατεβείτε τις σκάλες και ακολουθήστε το μονοπάτι που δεν περνάει μέσα από τον τοίχο. Ανοίξτε την πόρτα και θα δείτε ένα cutscene. Κανονίστε μερικούς ακόμα εχθρούς και πηγαίστε εκεί όπου ήρθαν. Ανεβείτε τις σκάλες και βγείτε από τα δωμάτια αυτά. Ένα ακόμα cutscene. Αφού σκοτώσετε και ακόμα μερικούς τύπους πηγαίστε προς τα μαύρα φορητά και μετά αριστερά. Εδώ υπάρχουν πολλοί εχθροί - ετοιμαστείτε για γερή μάχη. Μετά από αυτό μπείτε μέσα στο τούνελ και ανοίξτε την πόρτα στην άλλη άκρη και σκοτώστε τον τύπο εκεί. Μπείτε στην πόρτα. Πάει κι αυτό.

Κεφάλαιο 2: In The Middle of Something

Ανεβείτε γρήγορα προς τις σκάλες και σταματήστε εκεί. Θα ακούσετε δύο εχθρούς να μιλάνε για έναν τύπο που πέθανε στον πρόλογο. Κρυφτείτε στα αριστερά της σκάλας και περιμένετε να

πάνε οι δυο τους στο βαν από όπου ήρθατε και να ερευνηθούν. Σκοτώστε τους. Τώρα ανεβείτε τα σκαλιά, στρίψτε αριστερά και ανεβείτε τις σκάλες. Ανοίξτε την πόρτα και μετά την πόρτα στα αριστερά. Σκοτώστε τους δύο τύπους εκεί και ανεβείτε τις κυλιόμενες. Μπείτε στη πόρτα στην άλλη άκρη του δωματίου και πηγαίστε μέχρι το κατεστραμμένο ασανσέρ. Πηδήξτε κάτω και μπείτε στο ασανσέρ και προχωρήστε δεξιά. Βγείτε από την πόρτα στα δεξιά σας και ετοιμαστείτε για μάχη. Μετά τη μάχη μπείτε μέσα στην μικρή καλύβα και πάρτε πυρομαχικά και rainkillers. Ανοίξτε την πόρτα δίπλα στο κατέβασμα και μετά την πόρτα μπροστά σας. Βγείτε έξω από το δωμάτιο αυτό μέσα από την διπλή πόρτα και ετοιμαστείτε για πέντε ολόκληρους, μελλοθάνατους τύπους. Α, είναι κι άλλοι δύο στον διάδρομο. Φάτε τους όλους και ανοίξτε την πόρτα και μετά την άλλη στα αριστερά. Ανεβείτε τις σκάλες και περάστε την τρύπα στο πάτωμα. Ανεβείτε και τις άλλες σκάλες και φάτε τον εχθρό πίσω από την γωνία. Πηδήξτε πάνω από την τρύπα και μπείτε μέσα στη πόρτα. Τρέξτε προς τα αριστερά και σκοτώστε τους τρεις εχθρούς στον διάδρομο. Προχωρήστε μέσα στο δωμάτιο δεξιά από τον τύπο που πεθαίνει σε slow motion. Ανοίξτε την πόρτα μπροστά σας. Υπάρχουν τέσσερις εκεί που πρέπει να κανονίσετε. Ανοίξτε την πόρτα δίπλα στην τρύπα στο πάτωμα και πηγαίστε στο επόμενο δωμάτιο μέσα από το άνοιγμα στον τοίχο. Ανοίξτε την επόμενη πόρτα και ετοιμαστείτε για μια ακόμη μάχη εναντίων πέντε στο επόμενο δωμάτιο. Μπείτε στο άλλο δωμάτιο και πηγαίστε στην πάνω δεξιά γωνία για να πάρετε ένα sniper



Είσαι καλά;

rifle και μερικές molotovs. Επιστρέψτε στο προηγούμενο δωμάτιο και μπείτε στην πόρτα που είναι από την άλλη μεριά της τρύπας. Μπείτε και στο επόμενο δωμάτιο και θα δείτε ένα μικρό cutscene. Ανεβείτε τις σκάλες στα αριστερά σας και βγείτε από την διπλή πόρτα. Στο δωμάτιο αυτό θα εμφανιστούν από κάτω σας μερικοί εχθροί. Ξέρετε τι θα τους κάνετε. Μπείτε μέσα στην πόρτα στην άλλη μεριά του δωματίου. Μπείτε μέσα στο ασανσέρ και πηδήξτε πάνω στα κουτιά για να φτάσετε στην κορυφή του ασανσέρ. Βγείτε από το δωμάτιο αυτό στα δεξιά. Σκοτώστε τους φρουρούς που θα μπουν στην σκηνή και ακολουθήστε το κατέ-

βασμα. Επιστρέψτε στο μαύρο βαν και εκεί όπου αρχίσατε στο κεφάλαιο και φάτε τους τρεις που είναι εκεί. Επιστρέψτε στο πάτωμα όπου σκοτώσατε κάποιους μαύρους φρουρούς και ανεβείτε την ράμπα αλλά μην ανοίξετε την πόρτα. Κοιτάξτε δεξιά και πηδήξτε πάνω σε μια πλατφόρμα. Μετά πηδήξτε πάνω στο περβάζι και μπείτε μέσα στην πόρτα μπροστά σας. Ανοίξτε την πόρτα στην πάνω δεξιά γωνία του δωματίου. Ανεβείτε τις σκάλες. Κι άλλες σκάλες που πρέπει να ανεβείτε. Φάτε τον ένα και μοναδικό εχθρό στο επόμενο δωμάτιο. Ανοίξτε την πόρτα στα αριστερά σας και προχωρήστε προς την πόρτα στη άλλη άκρη του



Τρελό γάζωμα.



Δεν σε βλέπω καλά;



Πάει το χαλί.

δωματίου. Μέσα εδώ θα είναι δύο μαύροι φρουροί και δύο καθαριστές. Σκοτώστε τους και ανοίξτε την επόμενη πόρτα και μετά την μια στα αριστερά μέσα στο δωμάτιο με τις σακούλες πτωμάτων στο έδαφος.

Κεφάλαιο 3: Blowing Up

Βγείτε από το δωμάτιο και ακολουθήστε τον διάδρομο μέχρι να φύγει το πάτωμα κάτω από τα πόδια σας. Αν θέλετε μπορείτε να πηδήξετε απέναντι και να βρείτε τέσσερις χειροβομβίδες. Ανοίξτε τώρα την άσπρη πόρτα δίπλα σας. Μην μπειτέ μέσα. Κάντε πίσω και περιμένετε να γίνει μια έκρηξη. Μπειτέ τώρα στην τρύπα στα αριστερά. Στην πάνω αριστερή γωνία υπάρχουν πάνω σε ένα τραπέζι κάτι εκρηκτικά. Πυροβολήστε τα από μακριά. Μπειτέ στην τρύπα που δημιουρ-

γήθηκε αλλά με προσοχή γιατί είναι πολύ εύκολο να πέσετε εδώ. Ακολουθήστε το σπασμένο έδαφος μέχρι να φτάσετε στην άλλη μεριά. Ακολουθήστε το φλεγόμενο διάδρομο μέχρι να πέσετε στον επόμενο όροφο. Προχωρήστε γρήγορα μέσα στον διάδρομο αυτό και προσέξτε πάλι. Θα σας περιμένουν δύο καθαριστές και το ταβάνι θα πέσει όταν πέσετε και εσείς σε αυτό τον όροφο. Σκοτώστε τους και αποφύγετε το ταβάνι που πέφτει. Ανοίξτε την πόρτα δίπλα σας και σκοτώστε έναν ακόμα εχθρό. Τρέξτε τώρα στον διάδρομο μέχρι να βρείτε μια διπλή πόρτα. Υπάρχουν τρεις εχθροί εδώ. Χρησιμοποιήστε τα βαρέλια με τα εκρηκτικά για να τους σκοτώσετε. Ψάξτε για μια τρύπα στο πάτωμα, αλλά μην πέσετε μέσα. Κοιτάξτε μέσα και δείτε κάτι ακόμα βαρέλια που εί-



ΟΚ! Παραδίνομα.

ναι από κάτω. Πυροβολήστε τα για να σκοτωθούν οι εχθροί από κάτω. Δυστυχώς, μάλλον μόνο ένας θα πεθάνει. Πέστε κάτω και αρχίστε τα bullet times για να σκοτώσετε και τους άλλους. Είναι πολύ δύσκολα εδώ. Στη συνέχεια κατεβείτε στο επόμενο πάτωμα και βγείτε από τις διπλές πόρτες. Πηγαίνετε δεξιά και κρέξτε γρήγορα στον διάδρομο. Μπειτέ μέσα στη τρύπα στα αριστερά και συνεχίστε να προχωράτε στο δωμάτιο αγνοώντας τις εκρήξεις και την φωτιά μέχρι να δείτε ένα cutscene. Πάει κι αυτό!

Κεφάλαιο 4: Routing Her Synapses

Ακολουθήστε την κατηφορία και μετά στρίψτε αριστερά μπειτέ μέσα στην πόρτα και ανεβείτε τέσσερις εχθροί εδώ. Μετά από λίγο ένας τύπος θα αρχίσει να σας

πυροβολεί. Ανοίξτε την πρώτη πόρτα που βλέπετε και ανεβείτε τις σκάλες. Ένας εχθρός θα σας ρίχνει από μακριά. Κάντε zoom in με το sniper rifle και δώστε του ένα μάθημα. Βγείτε στην ανοιχτή περιοχή και σκοτώστε τον εχθρό πίσω σας στο δεύτερο επίπεδο. Μπειτέ στο επόμενο δωμάτιο μπροστά σας. Από πάνω υπάρχουν πάρα πολλοί εχθροί που σας πυροβολούν καθώς θα ανεβαίνετε τις σανίδες. Κάντε ότι μπορείτε για να ανεβείτε και προσέξτε μην πέσετε. Όταν τα καταφέρετε συνεχίστε στο επόμενο δωμάτιο όπου υπάρχει ένας ακόμα ανόητος. Τρέξτε προς το ασανσέρ κοντά σας και κατεβείτε κάτω. Άλλος ένας εχθρός την έχει στημένη εδώ. Ανοίξτε την πόρτα μπροστά σας. Εδώ υπάρχουν τέσσερις εχθροί εδώ. Όταν τους σκοτώσετε κι αυτούς με πολλά bullet times πάλι (είναι δύσκολοι) ακολουθήστε το ανέβασμα και θα βρείτε κάτι σκάλες αριστερά. Από πάνω σας είναι πέντε εχθροί που σας πυροβολούν. Κάντε πίσω για να αρχίσουν να έρχονται και να τους καθαρίζετε. Κάντε το ίδιο μέχρι να πεθάνουν όλοι και ανεβείτε τις σκάλες και καθαρίστε όσους είναι πάνω. Συνεχίστε να ανεβαίνετε σκάλες. Πηγαίνετε μόλις τελειώσουν στο άνοιγμα. Υπάρχει ένας καθαριστής πίσω από την γωνία. Μπειτέ μέσα στο δωμάτιο. Στο επόμενο δωμάτιο έχει άλλους τρεις. Όταν τους σκοτώσετε θα μπουν μέσα τρεις κομάντος από εκεί που ήρθατε. Καλυφθείτε καλά και σκοτώστε τους. Θα έρθουν άλλοι τρεις στο δωμάτιο από την πόρτα στην άλλη άκρη του δωματίου. Σκοτώστε τους κι αυτούς και ανοίξτε την πόρτα από όπου ήρθαν. Υπάρχουν εδώ τρεις καθαριστές που μιλάνε και γελάνε. Κόψτε τους το γέλιο και θα έρθουν άλλοι



τρεις να σας επιτεθούν. Σκοτώστε τους κι αυτούς και περάστε την γέφυρα. Προχωρήστε δεξιά πέστε στο επόμενο επίπεδο και τέρμα.

Κεφάλαιο 5: Out of the Window

Μόλις τελειώσει το cutscene στην αρχή πυροβολήστε αμέσως τον ληστή από πάνω όπου πέσατε κάτω. Βγείτε από το μισοτελειωμένο δωμάτιο και προχωρήστε προς την πόρτα στην άλλη άκρη του δωματίου. Θα ακούσετε έναν θόρυβο και ένας φρουρός θα ανοίξει την πόρτα. Σκοτώστε τον και μπειτέ μέσα στο δωμάτιο και προσέξτε τους εχθρούς που σας πυροβολούν από πάνω. Όταν σταματήσουν ανεβείτε πάνω και πάρτε rainkillers. Κατεβείτε κάτω πάλι και πηγαίστε στην πόρτα που είναι μπροστά σας. Θα ακούσετε άλλη μια έκρηξη. Πηγαίστε στο επόμενο δωμάτιο και στην άκρη του ορόφου που είστε. Κοιτάξτε το κτίριο στα αριστερά και θα δείτε ένα cutscene. Ένας καθαριστής θα κλωσήσει τον τοίχο μπροστά σας. Καθαρίστε τον αλλά μην μπειτέ μέσα στο δωμάτιο που ήρθε. Πάρτε το sniper rifle και τα πυρομαχικά. Ανεβείτε πάνω στην άκρη και κοιτάξτε κάτω. Πρέπει να σκοτώσετε όλους τους εχθρούς πριν σας πλησιάσουν. Όταν καθαρίσει ο τόπος θα το καταλάβετε. Μπειτέ τώρα στο δωμάτιο που ήρθε ο καθαριστής και σκοτώστε έναν ακόμα εκεί. Βγείτε έξω και πηγαίστε πάνω στην μεταλλική πλατφόρμα και βεβαιωθείτε ότι έχετε σκοτώσει τους πάντες κάτω και ότι δεν έχετε χτυπηθεί πολύ. Θα δείτε ένα cutscene. Μετά θα πρέπει να σκοτώσετε άλλους δύο καθαριστές και θα δείτε ένα ακόμα cutscene. Φάτε όσους εχθρούς φαίνονται τώρα και οπισθοχωρήστε στο δωμάτιο από όπου ήρθατε. Συνεχίστε να οπισθοχωρείτε



Θάνατος από ψηλά.

στα δωμάτια μέχρι να δείτε άλλους δύο εχθρούς. Φάτε τους και πηγαίστε αριστερά από όπου στεκόντουσαν και θα δείτε ένα ανοιγμα και μια μεταλλική πλατφόρμα. Από εδώ σκοτώστε με το sniper rifle τον εχθρό απέναντι και τους άλλους δύο που θα εμφανιστούν. Πηγαίστε κι άλλο μέσα στο κτίριο σκοτώνοντας όποιους βρείτε. Θα δείτε μετά μια έκρηξη στον διάδρομο και δύο εχθρούς να βγαίνουν από μια πόρτα. Σκοτώστε τους και μπειτέ μέσα στην πόρτα που βγήκαν και θα βρείτε άλλους τέσσερις. Πίσω τους είναι μια πόρτα. Μπειτέ μέσα και στρίψτε αριστερά. Σκοτώστε άλλους δύο καθαριστές στο επόμενο δωμάτιο και ανεβείτε στην σκαλωσιά έξω. Προσέξτε τον ληστή πάνω στις σκάλες στα αριστερά. Φάτε τον κι αυτόν αμέσως και μετά σκοτώστε τον φρουρό κάτω από την σκαλωσιά και περιμένετε μέχρι να ανοίξετε την άλλη πόρτα. Είναι κλειδωμένη άρα πρέπει να μπειτέ μέσα στο κτίριο ξανά. Cutscene πάλι. Στη

συνέχεια ανεβείτε τις σκάλες και μπειτέ στο κτίριο. Βρείτε μια τρύπα και πέστε κάτω στο άλλο επίπεδο.

Κεφάλαιο 6: The Genius of the Hole

Υπάρχει ένας καθαριστής μπροστά σας. Σκοτώστε τον και δείτε που πεθαίνει σε αργή κίνηση. Κατεβείτε τώρα την σκαλωσιά και σκοτώστε όλους τους εχθρούς από κάτω. Πηγαίστε και ελέγχετε την άλλη πόρτα η οποία και αυτή είναι κλειδωμένη. Κάντε πίσω και πηγαίστε δεξιά όπου θα βρείτε τρεις κομάντος που θα σας επιτεθούν. Όταν τους φάτε μπειτέ μέσα στην πόρτα πίσω τους και μετά στην πόρτα δεξιά. Βγείτε έξω στη σκαλωσιά στα δεξιά και σκοτώστε τους εχθρούς από κάτω δίπλα στο σπίτι. Όταν τελειώσει ο μονόλογος κάποιιοι φρουροί θα φτιάξουν κάτι σαν ράμπα για να περπατήσετε αφού πρώτα τους σκοτώσετε. Πατήστε στην ράμπα τώρα και μπειτέ στο δωμά-

τιο και έξω στην σκαλωσιά. Εχθροί πίσω σας. Καθαρίστε τους και θα σας επιτεθεί ένας ακόμα κομάντο. Βγάλτε τον από τη μέση και πηγαίστε αριστερά μέσα στην πόρτα μπροστά σας. Σκοτώστε τον φρουρό που ανεβαίνει από αριστερά και τον καθαριστή από κάτω. Πέστε κάτω και μπειτέ μέσα στο δωμάτιο πίσω σας. Περάστε την γέφυρα και θα σας την πέσει ένας κομάντο πίσω από την γωνία. Φάτε τον όπως και τους άλλους δύο πίσω από την γωνία. Πάρτε τα rainkillers και προχωρήστε κι άλλο στο δωμάτιο. Στα αριστερά είναι δύο καθαριστές που θα σκοτώσετε. Περάστε το δωμάτιο και πηγαίστε στην άλλη σκαλωσιά που είναι μέσα στο κτίριο. Θα σας επιτεθούν δύο κομάντος. Αφού τους σκοτώσετε προχωρήστε πάνω στις σανίδες και κάτω στις επόμενες. Κατεβείτε την ράμπα και από την σκαλωσιά. Τρεις εχθροί. Πυροβολήστε την δεξαμενή αερίου και αποτελειώστε τους με τα όπλα σας. Πηγαίστε στη





Πρέπει να σε πυροβολήσανε.

ράμπα πίσω από την γωνία και κατεβείτε κάτω. Πέντε εχθροί είναι εκεί. Τώρα είναι νεκροί έτσι; Θα βρείτε άλλους δύο καθώς κατεβαίνετε. Όταν βγείτε έξω ξανά θα πρέπει να σκοτώσετε άλλους δύο και ακόμα τσους που είναι πάνω στη σκαλωσιά δεξιά. Μόλις τους φάτε όλους θα αρχίσει ένας διάλογος. Μετά πηγαίνετε γρήγορα στον μεγάλο γερανό μπροστά σας και ακολουθήστε τις ράμπες αριστερά σας. Θα ακούσετε δύο κομάντος να μιλάνε πίσω από τη γωνία. Φάτε τους γρήγορα και προχωρήστε στο κόκκινο ασανσέρ στη γωνία. Θα δείτε ένα cutscene που σηματοδοτεί το τέλος αυτού του part.

PART 3: WAKING UP FROM THE AMERICAN DREAM

Πρόλογος

Ω ναι: βλέπετε το δεύτερο όνειρο τώρα. Βγείτε από την πόρτα μπροστά σας και στρίψτε δεξιά. Θα δείτε την Mona να τρέ-

χει. Ακολουθήστε τη μέσα στο διάδρομο και πίσω από τη γωνία. Συνεχίστε μέσα στο διάδρομο αυτό και μετά στρίψτε δεξιά. Θα δείτε ένα cutscene. Πηγαίνετε στα κελιά των κρατούμενων και ακολουθήστε τον μακρύ διάδρομο μέχρι να φτάσετε στο μπάνιο. Πηγαίνετε προς τη γυναίκα που λούζεται και η οθόνη θα αρχίσει να ασπρίζει και να χάνεται. Βγείτε από το κελί και τρέξτε προς τα αριστερά και μετά δεξιά μέσα από την πόρτα. Βγείτε από το δωμάτιο και θα δείτε ότι είστε μέσα στο αστυνομικό τμήμα. Ανεβείτε τις σκάλες και τις επόμενες. Θα βρείτε τον Bravura να κείται τραυματισμένος στο πάτωμα μπροστά σας. Συνεχίστε στο διάδρομο και ανεβείτε τις σκάλες και μπειτε στη σκοτεινή περιοχή. Συνεχίστε στο γραφείο σας και θα δείτε τον Winterson και την Mona να μιλάνε. Περιμένετε μέχρι να τελειώσουν το διάλογο και μαζί τελειώνει και το όνειρο.



Πέφτει προς τα δεξιά...

Κεφάλαιο 1: Too Stubborn to Die

Μετά από την εισαγωγή θα δείτε ότι δεν έχετε όπλο. Κοιτάξτε στον τοίχο στην απέντι πλευρά της πόρτας και πάρτε τα τέσσερα rainkillers. Ανοίξτε την πόρτα και ο κομάντο που είναι από πίσω της θα πεταχτεί πίσω. Τρέξτε! Τρέξτε προς τις διπλές κόκκινες πόρτες όσο γρήγορα γίνεται. Μην σταματήσετε σε καμία περίπτωση. Ανεβείτε τις σκάλες, ανοίξτε την δεύτερη διπλή πόρτα που θα βρείτε και μπειτε μέσα - τρέξτε προς την μηχανή αυτόματης πώλησης στα αριστερά σας και τρέξτε στον διάδρομο. Μπειτε μέσα στις άσπρες διπλές πόρτες και στις επόμενες μπροστά σας. Συνεχίστε να τρέχετε προς την πόρτα στην πάνω αριστερή γωνία στο δωμάτιο με τις δύο νοσοκόμες. Μπειτε μέσα στην ανοιχτή πόρτα και κρυφτείτε πίσω από κάπου και περιμένετε να μπουν δύο φρουροί μέσα στο δωμάτιο. Θα μιλάνε μεταξύ τους και ένας από τους δύο θα ψάξει στο δωμάτιο. Πάντα πάει στη μέση. Μετά από λίγα δευτερόλεπτα θα μπει ένας φρουρός ασφαλείας του νοσοκομείου και ένας από τους φρουρούς θα τον σκοτώσει. Τρέξτε γρήγορα προς τον νεκρό φρουρό και πάρτε το όπλο του. Βγείτε από το δωμάτιο και περιμένετε τους δύο που σας κυνηγούν να έρθουν πίσω σας. Σκοτώστε τους και πάρτε τα όπλα τους. Ανοίξτε την πόρτα δίπλα από τον πυροσβεστήρα και τρέξτε προς την άλλη πόρτα στο δωμάτιο. Υπάρχουν τρεις κομάντος εκεί που θα σκοτώσετε. Ελέγξτε τον χώρο για πυρομαχικά. Βγείτε από το δωμάτιο και πηγαίνετε αριστερά από το μηχανήμα. Προχωρήστε προσεκτικά πίσω από την γωνία και θα ακούσετε δύο φρουρούς να μιλάνε.

Πηγαίνετε πίσω σας στο δωμάτιο που μοιάζει με γραφείο και περιμένετε να περάσουν οι φρουροί. Αφηνιδιάστε τους και συνεχίστε στον διάδρομο. Όταν πλησιάσετε στην γωνία θα εμφανιστούν έξι κομάντος. Φάτε τους κι αυτούς και συνεχίστε μέσα στο επόμενο δωμάτιο κάτω στον διάδρομο. Μετά μπειτε στο επόμενο και στο μεθεπόμενο. Δίπλα στην τηλεόραση είναι ένα δωμάτιο με την μόνη ξεκλειδωτή πόρτα. Μέσα έχει πολλούς εχθρούς και πρέπει να προσέξετε. Μέσα έχει κάτι σκάλες που πάνε κάτω. Από εκεί θα έρθουν συνολικά επτά κομάντος που θα πρέπει να σκοτώσετε. Στήστε την ακριβώς έξω από το δωμάτιο με τις σκάλες και σημάδεψτε με την διόπτρα του MP5 και πυροβολήστε τους έναν-έναν καθώς εμφανίζονται. Κατεβείτε τώρα τις σκάλες και πηγαίνετε μέσα στην διπλή κόκκινη πόρτα. Θα υπάρχουν πέντε κομάντος εκεί κάτω. Κάντε βήματα πίσω στις σκάλες και κάντε την ίδια τακτική με το MP5. Όταν καθαρίσει ο τόπος τρέξτε πίσω από το μαύρο βαν και μετά προς την ράμπα. Θα δείτε ένα μικρό cutscene και τέλος.

Κεφάλαιο 2: On a Crash Course

Θα βρείτε τέσσερις εχθρούς κάτω στις σκάλες. Ένας ακόμα θα έρθει από έξω από την πόρτα στην πάνω δεξιά γωνία. Όταν τους κανονίσετε όλους μπειτε μέσα στην πόρτα από όπου ήρθε ο τελευταίος εχθρός και μπειτε στη κουζίνα. Άλλοι δύο εχθροί είναι εδώ μέσα. Ανοίξτε μετά την πόρτα στα αριστερά. Θα έχετε μια πολύ όμορφη υποδοχή από σφαίρες ακριβώς μόλις μπειτε. Τρεις εχθροί στο ισόγειο, δύο αριστερά και ένας δεξιά. Ένας ακόμα είναι στο πάνω πάτωμα. Μετά



Πέφτει και προς τα αριστερά.

από το μακελειό ανεβείτε τις σκάλες ή την σκαλωσιά για το πρώτο επίπεδο. Δύο εχθροί θα τρέξουν μέσα από τη πόρτα στην πάνω δεξιά γωνία του δωματίου. Όταν θα είναι ασφαλές πηγαίστε μέσα στην πόρτα από όπου ήρθαν. Άλλοι τέσσερις εχθροί θα έρθουν πίσω από τη γωνία. Αφού τους σκοτώσετε συνεχίστε να ανεβαίνετε τις σκάλες μέχρι το πάνω πάτωμα. Εδώ πάνω είναι ένας ακόμα εχθρός πίσω από κάτι κουτιά. Αφού πεθάνει κι αυτός με τη σειρά του συνεχίστε μέσα στην πόρτα μπροστά σας. Προχωρήστε προσεκτικά πάνω τις σκάλες στο δωμάτιο αυτό. Θα ακούσετε τους φρουρούς να μιλάνε στο επόμενο δωμάτιο στα αριστερά και θα καταλάβετε ότι ο ένας θα κοιτάξει έξω από το δωμάτιο για να δει αν είστε εκεί. Σκοτώστε τους είτε κρυμμένοι πίσω από τα κουτιά είτε αιφνιδιαζοντάς τους. Μπείτε όπως να χει στη συνέχεια στο δωμάτιο που ήταν και ανοίξτε τη πόρτα στην πάνω δεξιά γωνία. Ετοιμαστείτε για άλλους δύο εχθρούς πίσω από μια στοιβια κούτες. Στη συνέχεια θα σας πλησιάσει ένας ακόμα εχθρός από πίσω και θα πυροβολήσει στα βαρέλια με τα εκρηκτικά αν δεν έχουν ήδη καταστραφεί. Ο τοίχος θα καταρρεύσει και θα αφήσει μια τρύπα για να περάσετε μέσα αφού σκοτώσετε τους τρεις εχθρούς στις σκάλες. Πηγαίστε στις σκάλες στην άλλη άκρη του δωματίου και ένας ακόμα εχθρός θα αρχίσει να σας πυροβολεί από πίσω. Αποτελειώστε τον και γρήγορα πηγαίστε στην πόρτα που πήγαίνε ο τύπος. Είναι στην πάνω αριστερή γωνία του δωματίου από τις σκάλες που πήγατε. Από την πόρτα θα εμφανιστούν δύο ακόμα παρείσακτοι που πρέπει να πεθάνουν. Άλλοι δύο περιμένουν

στο δωμάτιο αυτό πίσω από τα ράφια. Όταν τους σκοτώσετε κι αυτούς θα μπουν στο δωμάτιο ακόμα τέσσερις από την πόρτα στη μέση. Όταν όλα είναι εντάξει κατεβείτε τις σκάλες και ανοίξτε την πόρτα εκεί. Μέσα είναι τέσσερις εχθροί και πρέπει να προσέξετε λίγο. Μόλις τους σκοτώσετε πάρτε τα rainkillers που υπάρχουν στο βαν και στον τοίχο. Θα σας επιτεθεί ένας καθαριστής καθώς θα ανεβαίνετε τις σκάλες και άλλοι τρεις θα σας περιμένουν στο επόμενο επίπεδο. Συνεχίστε να ανεβαίνετε τις σκάλες αφού τους σκοτώσετε και σκοτώστε και τους άλλους δύο που θα βρείτε πάνω πίσω από κάτι κουτιά. Προχωρήστε μέσα στον διάδρομο και μπείτε μέσα στην πόρτα που είναι κοντά σας στα δεξιά. Μέσα είναι δύο καθαριστές με την πλάτη τους σε σας. Τι κρίμα που δεν θα μπορούσαν να δουν το πρόσωπό σας. Μόλις πεθάνουν θα δείτε ένα cutscene και το κεφάλαιο τελειώνει.

Κεφάλαιο 3: A Mob-War

Βρίσκεστε μέσα σε ένα γκαράζ. Βγείτε από το δωμάτιο και μπείτε μέσα στο επόμενο και μετά ανεβείτε την μικρή σκάλα στο επόμενο δωμάτιο. Θα ακούσετε δύο κομάντος να μιλάνε πίσω από την πράσινη πόρτα στα αριστερά και μετά από λίγα δευτερόλεπτα θα ανοίξουν την πόρτα. Αν δεν σας δουν θα πάνε στο γκαράζ που τρακάρατε με το βαν σας. Σκοτώστε τους όπως να χει και κατευθυνθείτε προς τις σκάλες και ανεβείτε πάνω. Ένας κομάντο σας περιμένει εκεί. Φάτε τον και συνεχίστε να ανεβαίνετε τις σκάλες. Θα δείτε στον τοίχο δεξιά σας ένα ρήγμα. Πυροβολήστε στο ρήγμα ή πυροβολήστε την δεξιά αερίου δίπλα στον τοίχο και

περιμένετε την έκρηξη για να καθαρίσει ο τοίχος. Θα ακούσετε μια φασαρία έξω από το δίπλα δωμάτιο. Δεν σας έχουν ακούσει ακόμα. Συνεχίστε μέσα από τον άλλο σπασμένο τοίχο και περιμένετε να σταματήσουν οι πυροβολισμοί. Ο όχλος δεν μπορεί να κερδίσει τους κομάντος. Μπορείτε να μπείτε στο δωμάτιο και να πάρετε πυρομαχικά και όπλα αν θέλετε. Συνεχίστε περνώντας από την δεύτερη τρύπα στον τοίχο και μπείτε στην πόρτα μπροστά σας. Βγείτε στο μπαλκόνι και μετά μέσα στο δωμάτιο με τις σκάλες στα δεξιά σας. Από τις άλλες σκάλες θα έρθουν τέσσερις τύποι που θα πρέπει να σκοτώσετε. Στη συνέχεια κατεβείτε τις σκάλες και σκοτώστε άλλους δύο που ανεβαίνουν. Μπείτε μέσα στο δωμάτιο στα αριστερά και στρίψτε αριστερά μέσα στην πράσινη πόρτα. Σας περιμένει ακόμα ένας εχθρός. Όταν τον σκοτώσετε κοιτάξτε έξω από το παράθυρο και θα δείτε κάτι δοκάρια και σανίδες στα οποία μπο-

ρείτε να περπατήσετε και να πάτε στο κτίριο στην απέναντι μεριά μέσα από μια μικρή τρύπα. Πηγαίστε προς τις σκάλες και κατεβείτε κάτω για να σκοτώσετε δύο τύπους. Ανεβείτε τις σκάλες μέχρι πάνω και τελειώστε τους δύο που βλέπουν τσόντα στην τηλεόραση. Κατεβείτε πάλι πίσω τις σκάλες και μπείτε μέσα στην δεύτερη πόρτα που θα βρείτε στα δεξιά. Η δίοδος πίσω από την πόρτα που μόλις ανοίξατε θα μπλοκαρισθεί από την πόρτα. Κλείστε την λοιπόν και πηγαίστε προς την καμπίνα και ακούστε και δείτε αν θέλετε τους τύπους που μιλάνε. Πηγαίστε προς το ανοιχτό παράθυρο και πάνω στο δοκάρι. Κοιτάξτε δεξιά σας και δείτε κι άλλα δοκάρια και σανίδες. Πηδήξτε πάνω στο επόμενο δοκάρι και περπατήστε πάνω στις σανίδες και μπείτε μέσα στο υποδωμάτιο. Τρέξτε προς την πόρτα στην πάνω αριστερή γωνία. Θα δείτε ένα cutscene και αμέσως μετά θα έχετε μαζί σας τρεις συμμάχους. Ακολουθήστε



Μπορώ να πάρω μια πατατούλα;



ΚΑΜΠΟΥΜ!



τους και σκοτώστε όλους τους εχθρούς που θα σας επιτεθούν. Όταν δείτε έναν ακόμα μαφιόζο θα αποκαλύψει ότι είστε αστυνόμος και θα εναντιωθούν σε σας. Σκοτώστε τους όλους. Συνεχίστε να ακολουθείτε τον δρόμο. Μπείτε μέσα στην πράσινη πόρτα με ένα κουτί δίπλα της στα δεξιά. Περάστε από έναν σπασμένο ξύλινο φράχτη και ένα μαύρο βαν θα εμφανιστεί μπροστά σας. Σκοτώστε όλους τους εχθρούς για να δείτε το τελευταίο cutscene του κεφαλαίου.

Κεφάλαιο 4: Dearest of All My Friends

Μετά από την εισαγωγή συνειδητοποιείτε ότι οι κομάντος θα μπουκάρουν στο σπίτι.

Πηγαίστε πίσω μέσα από την διπλή πόρτα και πάρτε πυρομαχικά και μετά πυροβολήστε την κλειδαριά στο χρηματοκιβώτιο στην πάνω δεξιά γωνία του δωματίου και πάρτε το Striker και τα πυρομαχικά. Τώρα περιμένετε πίσω από την διπλή πόρτα για τέσσερις κομάντος που έχουν μπει στο σπίτι από τα παράθυρα. Σκοτώστε τους καθώς θα ανοίγουν την πόρτα. Μπορείτε να κλείσετε την πόρτα στην μούρη τους αν θέλετε ώστε να τους πετάξετε πίσω. Στη συνέχεια ακολουθήστε τον Vinny μέσα στο επόμενο δωμάτιο. Θα σταματήσει πίσω από μερικά ράφια. Βγείτε λίγο έξω ή κοιτάξετε στον τοίχο έξω και θα δείτε έναν εχθρό να στέκεται εκεί - σκοτώστε τον

όπως και άλλους τρεις φρουρούς που θα ανέβουν από τον τοίχο. Στη συνέχεια θα έρθουν από το ίδιο σημείο άλλοι επτά συνολικά κομάντος. Εξοντώστε τους όλους και ο Vinny θα σας φωνάξει. Μπείτε μέσα στο σπίτι πάλι και ακολουθήστε τον μέσα από την διπλή πόρτα στα επόμενα δωμάτια. Στο δωμάτιο θα μπουν δύο κομάντος από το ανοιχτό παράθυρο στα αριστερά πίσω από τα κουτιά. Σκοτώστε τους γρήγορα και ακολουθήστε τις οδηγίες του Vinny. Σκοτώστε άλλους δύο κομάντος και περιμένετε για άλλους δύο που θα έρθουν καθώς θα προχωράτε. Οι τελευταίοι θα πάνε μέσα στην πόρτα που προσπάθησε να πάει πριν ο Vinny. Ακολουθήστε τον Vinny στο επόμενο δωμάτιο. Τρέξτε μέσα στο ασανσέρ με τον Vinny και πυροβολήστε τους εχθρούς από έξω. Ανεβείτε πάνω. Όταν φτάσετε στο διαμέρισμα του Vinny περιμένετε για τέσσερις κομάντος να μπουκάρουν μέσα από την πόρτα που μπήκατε κι εσείς. Σκοτώστε τους γρήγορα και ακολουθήστε πάλι τον Vinny. Ανοίξτε την διπλή τζαμένια πόρτα και κάντε λίγα βήματα έξω. Περιμένετε τους φρουρούς να τελειώσουν την κουβέντα τους και θα ανοίξουν την πάνω δεξιά γωνία του τοίχου. Σκοτώστε εδώ τους κομάντος και πηδήξτε κάτω. Ένα μαύρο βαν θα σπάσει την πύλη γεμάτο κομάντος. Προστατεύστε τον Vinny πάση θυσία και ακολουθήστε τον πίσω από την γωνία. Όταν φτάσετε στην είσοδο ενός γκαράζ θα εμφανιστεί ένα ακόμα

μαύρο αμάξι και αρκετοί κομάντος θα αρχίσουν να σκαρφαλώνουν στον τοίχο από πίσω. Είναι βέβαιο και πρέπει να τους σκοτώσετε, όπως και άλλους τρεις που θα εμφανιστούν μετά. Όταν τελικά ο Vinny ανοίξει την πόρτα του γκαράζ ακολουθήστε τον μέσα και πάνω στις σκάλες. Θα δείτε ένα κόκκινο καλώδιο που οδηγεί σε ένα κουμπί δίπλα. Ενεργοποιήστε το γι' αυτόν και το ασανσέρ θα αρχίσει να ανεβαίνει πάνω και θα μπορείτε να φτάσετε στον επόμενο όροφο. Προσοχή μόνο γιατί καθώς θα ανεβαίνετε ένα αμάξι θα σπάσει την πόρτα του γκαράζ από όπου ήρθατε και θα βγουν από μέσα τέσσερις κομάντος. Σκοτώστε τους κι αυτούς. Ακολουθήστε στη συνέχεια τον Vinny κάτω στις σκάλες και στο πάρκινγκ όπου έχει το αμάξι του ο Vinny. Θα πρέπει να τον καλύψετε για μια ακόμη φορά πριν τελειώσει το κεφάλαιο. Τέσσερις κομάντος θα μπουν από την διπλή πόρτα από όπου ήρθατε και θα σας επιτεθούν από πίσω. Όταν τους δώσετε ένα γερό μάθημα θα δείτε ένα cutscene και θα τελειώσει το κεφάλαιο.

Κεφάλαιο 5: A Losing Game

Βρίσκεστε πάλι στο μέρος που μοιάζει με λούνα-παρκ και παντού υπάρχει φωτιά. Συνεχίστε στο επόμενο δωμάτιο από την αρχή και κατεβείτε τις σκάλες στα αριστερά σας. Πηδήξτε μέσα στην τρύπα μπροστά σας όταν θα είστε στη μέση της σκάλας και τρέξτε γρήγορα προς τα δεξιά μέχρι ο τοίχος μπροστά σας να καταρρεύσει. Στο επόμενο δωμάτιο μπορείτε να πυροβολήσετε τα βαρέλια από κάτω ή να πηδήξετε κάτω και να τρέξετε γρήγορα πριν σας προλάβουν οι φλόγες ή οι εκρήξεις. Όταν φτάσετε στην άλλη άκρη του δωματίου πυροβολήστε το βαρέλι που είναι μόνο του στα αριστερά και μπείτε μέσα στην τρύπα στον τοίχο που δημιουργήσατε. Συνεχίστε μέσα στον διάδρομο δίπλα στην ντουζίρα στο δωμάτιο μπροστά σας. Θα αρχίσουν κι άλλες εκρήξεις στα αριστερά σας και εν τέλει ένα μεγάλο δοκάρει θα πέσει κάτω. Πηδήξτε πάνω του και τρέξτε γρήγορα πάνω σε αυτό μέχρι να φτάσετε σε ένα σημείο που δεν προχωράει άλλο. Κοιτάξετε δεξιά - υπάρχει μια οροφή. Πηδήξτε πάνω στην οροφή και περάστε πάνω από τις φλόγες και πηδήξτε κάτω στα δεξιά πίσω από τη φωτιά. Προχωρήστε μέσα στο στενάρι και μπείτε μέσα στην τρύπα στα αριστερά. Πηγαίστε μέσα στο δωμάτιο αυτό και μέσα στο διάδρομο που έχει ένα κόκκινο



Το Desert Eagle σε λειτουργία!

φως. Στη συνέχεια μπειτε μέσα στο επόμενο δωμάτιο. Προσέξτε την τεράστια δεξαμενή η οποία θα αρχίσει να έρχεται πάνω σας μόλις μπειτε μέσα. Αν σας πλάκώσει είστε σίγουρα νεκροί. Κάντε τον γύρω από τις φωτιές και ψάξτε για ένα κόκκινο ταμπλό στον αριστερό τοίχο. Είναι συναγερμός πυρκαγιάς. Πατήστε το πλήκτρο use μπροστά από εκεί. Κάντε το άλλη μια φορά έτσι ώστε να τραβήξετε τον μοχλό. Οι ψεκαστήρες στο ταβάνι θα αρχίσουν να πέτάνε νερό παντού επιτρέποντάς σας να περάσετε από εκεί που ήταν οι φλόγες. Θα δείτε μια γεννήτρια μπροστά σας αλλά δεν μπορείτε να περάσετε χωρίς να κόψετε την παροχή.

Πηγαίνετε στην πόρτα στα αριστερά σας και μέσα στο επόμενο δωμάτιο. Πηδήξτε πάνω από τα κουτιά και ανοίξτε την επόμενη πόρτα. Στρίψτε δεξιά και χρησιμοποιήστε τον μοχλό μπροστά σας. Ανεβείτε τις σκάλες πίσω από την γεννήτρια και τρέξτε πίσω από τις φλόγες μέχρι να δείτε ένα μεγάλο σημάδι στο πάτωμα. Θα δείτε ένα cutscene. Στη συνέχεια πηδήξτε πάνω από τα ερείπια μπροστά σας και ανεβείτε τις σκάλες στα αριστερά. Μπειτε στο δωμάτιο πίσω σας και θα δείτε ένα ακόμα cutscene που ολοκληρώνει το κεφάλαιο.

Κεφάλαιο 6: There are No Happy Endings

Τρίτο όνειρο! Μπειτε αρχικά στο δωμάτιο στα αριστερά σας και περιμένετε για τον διάλογο να τελειώσει και η οθόνη θα αρχίσει να αλλάζει σε ένα ιατρικό κρεβάτι. Στο αρχηγείο της αστυνομίας. Μπειτε στην πόρτα που γράφει "LINEUP" δίπλα. Μπειτε τώρα στην επόμενη πόρτα και θα δείτε ένα cutscene. Μετά τρέξτε προς τα αριστερά και πίσω από την γωνία στον διάδρομο. Πηγαίνετε προς τον επιστάτη που καθαρίζει τον τοίχο και θα δείτε ένα ακόμα cutscene. Ακολουθήστε πάλι τον διάδρομο και μπειτε μέσα στο επόμενο δωμάτιο με μια τηλεόραση πίσω από την επόμενη γωνία και στον μακρύ διάδρομο. Παρατηρήστε ότι η οροφή δεν υπάρχει και μπορείτε να δείτε έναν αρρωστημένο και περιέργο ουρανό. Όταν φτάσετε στο τέλος του διαδρόμου μπειτε στη πόρτα στα δεξιά. Τρέξτε μέσα στο δωμάτιο. Μπειτε τώρα στην πόρτα μπροστά σας και μετά αμέσως μπροστά μέσα από την επόμενη πόρτα μπροστά και στην επόμενη. Όλο ευθεία δηλαδή, οπουδήποτε αλλού πάτε μάλλον θα χαθείτε γιατί είναι λαβύρινθος. Τέλος κι αυτού του ονείρου.

Κεφάλαιο 7: Love Hurts

Ξεκινάτε έξω από ένα μεγάλο σπίτι και η Mona είναι πίσω σας και σας βοηθάει. Μπορείτε να κρυφτείτε κάπου και να την περιμένετε να καθαρίσει την περιοχή, αλλά αυτό δεν έχει πλάκα και είναι αργό. Όταν τέλος πάντων καθαρίσει η περιοχή θα δείτε ένα cutscene και μετά θα πρέπει να σκοτώσετε τους δύο κομάντος που θα εμφανιστούν πίσω από τον φράκτη στην πάνω δεξιά γωνία από όπου ξεκινήσατε. Στη συνέχεια η μπροστινή πόρτα θα ανοίξει και ένας εχθρός θα εμφανιστεί και θα σας επιτεθεί.

Υπάρχει ένας ακόμα κομάντο μέσα στο δωμάτιο. Μπειτε μέσα σκοτώστε τον και ανεβείτε τις σκάλες στην επόμενη πόρτα και περιμένετε πίσω από μια γωνία. Όταν το πεδίο είναι ασφαλές, θα εμφανιστεί ένας ακόμα εχθρός και θα ανοίξει την πόρτα που δεν μπορούσατε εσείς πριν. Τελειώστε τον και μπειτε μέσα. Πίσω από το πιάνο υπάρχει ένας καθαριστής. Κανονίστε τον και πηγαίνετε πίσω από την τζαμένια πόρτα. Υπάρχουν ακόμα τρεις εχθροί γύρω από την κολόνα στο κέντρο και κάποιοι στην οροφή που θα τους περιλάβει η Mona. Όταν πεθάνουν όλοι θα παίξει ένα cutscene. Στη συνέχεια οι μεταλλικές πόρτες θα ανοίξουν και θα αποκαλύψουν μερικές τζαμένιες πόρτες. Πίσω από αυτές είναι δύο κομάντος. Πηγαίνετε αριστερά και μπειτε στην πόρτα στα δεξιά σας. Εδώ μέσα θα δείτε μια τηλεόραση και μια πόρτα στα αριστερά. Ανοίξτε την πόρτα και



Κάνε τον σουρωτήρι!

οπισθοχωρήστε στο δωμάτιο που ήσασταν. Περιμένετε πίσω από την πόρτα και όταν οι εχθροί ανοίξουν την πόρτα τρέξτε προς τα πάνω της και αυτοί θα πέσουν πίσω σκοτώνοντάς τους εύκολα. Στο επόμενο δωμάτιο υπάρχουν συνολικά έξι εχθροί πάνω στα περβάζια από πάνω σας. Πηδήξτε πάνω στο ράφι και σκοτώστε τους από εκεί. Μετά από αυτό θα σκάσουν μύτη μέσα άλλοι δύο κομάντος από την πόρτα του ισογείου. Πηδήξτε κάτω και δώστε τους ένα μάθημα. Μπειτε τώρα στην πόρτα που ήρθαν και κρυφτείτε πίσω από την γωνία στα αριστερά. Από την πόρτα στο τέλος του διαδρόμου θα εμφανιστούν μετά από λίγο τρεις κομάντος. Βγείτε και πυροβολήστε την δεξαμενή αερίου στο πάτωμα και καλυφθείτε πάλι πίσω από την γωνία. Αν ζήσει κανένας (χλωμό) σκοτώστε τους με το όπλο σας. Στο επόμενο δωμάτιο

υπάρχουν κομάντος σε δύο γωνίες, ένας σε ένα από τα εσωτερικά μπαλκόνια. Όταν τους σκοτώσετε οι Mona θα σας βοηθήσει με τους υπόλοιπους. Είναι αρκετά δύσκολη μάχη, προσέξτε. Ανοίξτε στη συνέχεια την πόρτα μπροστά σας από όπου ήρθαν οι φρουροί και μπειτε μέσα. Πίσω από την γωνία και πάνω στις σκάλες υπάρχουν συνολικά πέντε εχθροί. Όταν τους σκοτώσετε όλους ανεβείτε τις σκάλες και προχωρήστε στον διάδρομο και μπειτε μέσα στο δωμάτιο και δεξιά. Μοιάζει με ένα δωμάτιο παρακολούθησης/ελέγχου ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων. Μπειτε μέσα στην πόρτα και στο άλλο δωμάτιο μπειτε πάλι στην πόρτα. Μόλις μπειτε μέσα στον διάδρομο δύο κομάντος θα εμφανιστούν μέσα από την πόρτα στα αριστερά. Σκοτώστε τους και μπειτε από εκεί που ήρθαν. Τρεις εχθροί θα αρχίσουν να σας πυροβολούν



Μακελειό.



Κοπελιά, αυτά δεν είναι παιχνίδια.



Είμαι ερωτευμένος!

από κάτω. Σκοτώστε τους και θα εμφανιστεί ένας ακόμα μέσα από την πόρτα δίπλα στις σκάλες. Μπείτε μέσα στο δωμάτιο αυτό. Περιμένετε να τελειώσει ο διάλογος με τη Μονα και τρέξτε μετά μέσα στην πόρτα στα αριστερά και ετοιμαστείτε για έναν ακόμα κομάντο. Συνεχίστε να τρέχετε μπροστά μέσα από τις πόρτες μέχρι να βγείτε έξω πάλι. Σκοτώστε μερικούς τύπους που είναι εκεί με την Μονα και θα δείτε ένα ακόμα cutscene.

Κεφάλαιο 8: That Old Familiar Feeling

Μετά την εισαγωγή μπείτε μέσα στην πόρτα μπροστά σας και σκοτώστε τους εχθρούς εκεί. Λίγο μετά τα εκρηκτικά θα ενεργοποιηθούν και το δωμάτιο ασφαλείας θα καταρρεύσει. Μπείτε μέσα και κλείστε την πόρτα πατώντας το κουμπί μέσα δίπλα από την πόρτα. Μετά την πιο μεγάλη έκρηξη ανοίξτε την πόρτα ξανά και βγείτε έξω. Τρεις κομάντος θα είναι

νεκροί. Περάστε από τα γκρεμίσματα πίσω από την γωνία κοιτάξτε δεξιά και θα δείτε ότι ο τοίχος έχει φύγει τελείως. Πέστε μέσα στην τρύπα και σκοτώστε τον κομάντο που είναι κάτω. Τρέξτε προς την πόρτα και μέσα στο επόμενο δωμάτιο. Φάτε τους δύο εχθρούς και συνεχίστε να τρέχετε. Περάστε ανάμεσα από τα ράφια και πηγαίστε στο επόμενο δωμάτιο. Μην σταματήσετε καθόλου αλλά συνεχίστε να τρέχετε και ανεβείτε τις σκάλες στα δεξιά. Το δωμάτιο θα καταρρεύσει από τις γύρω εκρήξεις και θα πρέπει να πηδήξετε πάνω από κάποιες τρύπες που δημιουργήθηκαν. Πηγαίστε στο πάνω περβάζι και από εκεί μέσα στην πόρτα. Όταν πλησιάσετε την επόμενη γωνία θα σας αιφνιδιάσουν δύο κομάντος. Σκοτώστε τους γρήγορα και πηγαίστε μέσα στην επόμενη πόρτα και σταματήστε. Κοιτάξτε στα κουτιά πίσω από τις σκάλες. Υπάρχει ένας κομάντο πίσω από αυτά. Σκοτώστε τον

και ανεβείτε τις σκάλες. Προσέξτε καθώς μπαίνετε στο δωμάτιο μετά τις σκάλες γιατί υπάρχουν κάτι βαρέλια με εκρηκτικά στο πάτωμα και οι φρουροί θα πετάξουν μια χειροβομβίδα μόλις μπείτε. Κάντε λοιπόν πίσω αμέσως. Τρέξτε μετά γύρω από την γωνία και κανονίστε τους δύο κομάντος και ανεβείτε τα σκαλοπάτια σκοτώνοντας ακόμα δύο φρουρούς. Δείτε τον διάλογο με τον Vlad και αμέσως μετά το αλεξισφαιρο τζάμι θα ανοίξει. Μπείτε μέσα στο δωμάτιο στο οποίο μπήκαν οι κομάντος και πυροβολήστε τα βαρέλια στο πάτωμα. Προσοχή γιατί η έκρηξη είναι πολύ μεγάλη. Αφού πεθάνουν όλοι (όχι εσείς) καλέστε το ασανσέρ μπείτε μέσα και ανεβείτε πάνω. Σταθείτε όσο αριστερά γίνεται από τις πόρτες γιατί σας περιμένουν πάνω και μόλις ανοίξουν οι πόρτες θα αρχίσουν να πυροβολούν. Υπάρχουν δύο φρουροί μπροστά σας και ένας πάνω στο περβάζι δεξιά. Ο Vlad θα σας πυροβολεί λίγο από

το ίδιο περβάζι και μετά θα πάει μέσα στο δωμάτιο από όπου ήρθε. Αφού καθαρίσετε τον χώρο από τα παράσιτα πάρτε τα rainkillers δίπλα από το κρεβάτι και βγείτε έξω από το δωμάτιο μέσα από την άσπρη πόρτα δίπλα. Δεν μπορείτε να πάτε στις σκάλες. Πατήστε λοιπόν το κουμπί μπροστά σας και ένα μικρό ασανσέρ θα έρθει προς εσάς. Στη μέση της διαδρομής ο Vlad θα το ακινητοποιήσει και θα αρχίσει να κινείται πάλι προς τα πάνω. Πατήστε ξανά το κουμπί και θα έρθει κάτω τελικά και θα σταματήσει. Όμως μέσα είναι ένας κομάντο και ο Vlad και σας περιμένουν. Σκοτώστε τον κομάντο και τραυματίστε τον Vlad και θα πάει να κρυφτεί. Πατήστε το κουμπί στο ασανσέρ και θα αρχίσει να κινείται πάνω προς το επόμενο πάτωμα. Συρθείτε όταν θα είστε στην μέση. Ο Vlad θα αποδράσει στο άλλο δωμάτιο και δύο κομάντος θα σας επιτεθούν από μπροστά. Σκοτώστε τους γρήγορα πριν σας κάνουν μεγάλη ζημιά. Όταν φτάσετε πάνω μπείτε μέσα στην πόρτα μπροστά σας και θα δείτε ένα cutscene. Ετοιμαστείτε για την τελική μάχη! Πρώτα κοιτάξτε πάνω σε ένα πράγμα στη μέση και θα δείτε κάτι κίτρινα μεταλλικά σπηρίγματα. Πυροβολήστε τα για να πέσει κάτω. Κάντε το και στα τρία. Κοιτάξτε πάλι πάνω και θα δείτε άλλα τέσσερα. Πυροβολήστε τα τρία και θα δείτε ένα ακόμα cutscene. Τώρα θα είναι όρθιος και θα πετάει molotovs και θα πυροβολεί. Προσέξτε αυτόν αλλά και τις διάφορες τρύπες στο πάτωμα. Αρχίστε να κάνετε κύκλους και να τον πυροβολείτε. Αδειάστε ότι όπλα έχετε πάνω του. Κάποια στιγμή θα πεθάνει. Μόλις τελειώσατε το κεφάλαιο. Ναι, ναι ξέρω... και το παιχνίδι!





**Έχω πρόβλημα
με το αυτοκίνητό μου
και δεν ξέρω
τι να κάνω...**

**ΕΙΜΑΣΤΕ ΕΔΩ
ΓΙΑ ΝΑ ΣΕ ΒΟΗΘΗΣΟΥΜΕ**

Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να γράψεις το πρόβλημά σου λεπτομερώς και να μας στείλεις e-mail στη διεύθυνση help@autocar.gr,

**help
@autocar.gr**

ή γράμμα (Περιοδικό AUTOCAR, Ηλία Ηλιού 81,
117 44 Αθήνα), ή fax (210 927 0985)
και άσε τα υπόλοιπα επάνω μας.

Περιοδικό Αυτοκινήτου
AUTOCAR
Κάθε Πέμπτη

The Sims: Makin' Magic

Πατήστε [Ctrl]+[Shift]+C κατά την διάρκεια του παιχνιδιού για να εμφανιστεί το prompt στην πάνω αριστερή γωνία της οθόνης. Εισάγετε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς για να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο cheat.

Προσοχή: Βάλτε [!] στο prompt για να επαναλάβει το τελευταίο cheat που εισάγατε.

Βάλτε [;] ανάμεσα στους κωδικούς για να εισάγετε πολλαπλούς κωδικούς την ίδια στιγμή. Επιπλέον, περισσότεροι από τους κωδικούς θα δουλέψουν μόνο με την unpatched version του παιχνιδιού. Αν δηλαδή έχετε βάλει κάποιο patch τότε τα cheats δεν θα δουλέψουν.

Rosebud - 1000 Simoleons

Πατήστε [Ctrl]+[Shift]+C κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και στη συνέχεια πληκτρολογήστε move_objects on. Στη συνέχεια όταν το αυτοκίνητο είναι έξω, πηγαίνετε στο buy mode και κάντε κλικ στο αυτοκίνητο και διαγράψτε το. Αλλιώς μπορείτε να μετακινήσετε τον κάδο απορριμμάτων μπροστά του. Άστε το να περιμένει για μια ώρα των Sims έτσι ώστε να περάσει. Μην ξεχνάτε να απενεργοποιήσετε το cheat με το move_objects off.



Πατήστε [Ctrl]+[Shift]+C κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και στη συνέχεια πληκτρολογήστε move_objects on και διαγράψτε το mailbox. Μην ξεχνάτε να απενεργοποιήσετε το cheat με το move_objects off.

UFO: Aftermath

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats του UFO: Aftermath βρείτε το αρχείο "config.cfg" μέσα στον κατάλογο που είναι εγκατεστημένο το παιχνίδι, ανοίξτε το με το notepad και προσθέστε την παρακάτω γραμμή:

KEY "cheats" BOOL TRUE

Για να δημιουργήσετε το αρχείο config.cfg, πρέπει να τρέξετε το setup και να πατήσετε μετά OK για να το κλείσετε. Αν όχι τότε αυτός ο φάκελος δεν θα υπάρχει.

Ξεκινήστε το παιχνίδι και εισάγετε όποια από τα ακόλουθα cheat codes θέλετε στην κονσόλα του παιχνιδιού την οποία την εμφανίζετε πατώντας [Shift]+[~]:

- Hireunit** - (Σε global strategic view) προσθέτει ένα νέο μέλος στην ομάδα σας
- Finishrd** - (Σε global strategic view) ολοκλήρωση τρέχουσας έρευνας
- Allitems** - (Σε global strategic view) έχετε όλα τα όπλα
- Destroyobj** - Καταστρέφει αντικείμενα κάτω από τον κέρσορα, όπως αμάξια και άλλα αντικείμενα με κόκκινο κεντρικό κύκλο
- Quickvictory** - Άμεση νίκη αλλά δεν παίρνετε τα αντικείμενα (μην το κάνετε σε σημαντικές αποστολές)
- Cancontrol** - αφαιρεί όλα όσα ελέγχουν το μυαλό την ομάδα
- Canparalyse** - αφαιρεί όλα όσα παραλύουν την ομάδα
- Quickclose** - Όπως και στο quickvictory αλλά χάνετε
- Eemies** - δείχνει όλους τους εχθρούς σε μια περιοχή
- Ids** - δείχνει την θέση νούμερο 1-7 (ids 0-6)
- Heights** - δείχνει επίπεδο εδάφους
- Visibility** - δείχνει την τρέχουσα ορατή περιοχή από το LOS της ομάδας σας
- Allplans** - δείχνει το μονοπάτι



FIFA 2004

Αγοράζοντας παίκτες

Αν αγοράσετε έναν παίχτη, δώστε λεφτά περίπου ένα ή δύο εκατομμύρια πάνω από την ζητούμενη τιμή. Αυτό θα σας εξασφαλίσει την μεταγραφή του παίχτη και την ένταξή του στην ομάδα σας. Οι παίκτες που αξίζει να τους αγοράσετε είναι οι εξής: Thierry Henry, Ronaldinho, David Beckham, Ronaldo, Tim Howard, Roberto Carlos, Alexandre Del Piero, David Bellion, Ruud Van Nistelrooy, Hernan Crespo.

Στον πρώτο χρόνο, είναι σχεδόν αδύνατο (εκτός αν δώσετε πέντε εκατομμύρια πάνω από την ζητούμενη τιμή) για να πάρετε τους Thierry Henry, David Becham, Ronaldo και Del Piero.



Προτεινόμενη ομάδα

Δημιουργήστε μια ομάδα με τους παρακάτω παίκτες:

Τερματοφύλακες: Tim Howard, Ilker Casillas

Αμυντικοί: Rio Ferdinand, Paulo Maldini, Alexandre Nesta, Roberto Carlos, Lilian Thuram, Sol Campbell

Μέσοι: David Beckham, Zinedine Zidane, Cristiano, Ronaldo, Luis Figo, Ronaldinho, Edgar Davids, David Bellion

Επιθετικοί: Thierry Henry, Ruud Van Nistelrooy, Ronaldo, Del Piero, Shevshenko, Adrian Mutu, Hernan Crespo

τι για τους εχθρούς όπως το μονοπάτι της ομάδας σας, αλλά των εχθρών είναι γκρι

Godmode - Οι στρατιώτες δεν θα πεθάνουν αλλά ακόμα θα πρέπει να γιατρεύονται πριν τις αποστολές

Unitsashidden - οι μονάδες γίνονται αόρατες σαν φαντάσματα

Quickabsolutevictory - κερδίζετε την αποστολή και παίρνετε τα αντικείμενα

Hitpoints - μπορείτε να δείτε την δική σας υγεία και των εχθρών σε %





Age Of Mythology: The Titans

Και οι Τίτάνες κλέβουν! Είναι μεγάλοι και θανατηφόροι, αλλά ένα μικρό cheat δεν βλάπτει! Ενώ παίζετε λοιπόν, πατήστε Enter και πληκτρολογήστε στην συνέχεια τον κωδικό που θέλετε (προσοχή στα κεφαλαία!).

Για να πάρετε 1000 Food πληκτρολογήστε JUNK FOOD NIGHT

Για να πάρετε 1000 Gold πληκτρολογήστε ATM OF EREBUS

Για να πάρετε 1000 Wood πληκτρολογήστε TROJAN HORSE FOR SALE

Για να πάρετε το chicken meteor god power πληκτρολογήστε BAWK BAWK BOOM

Για να ενεργοποιήσετε την χρησιμοποιημένη god power πληκτρολογήστε DIVINE INTERVENTION

Για να χτίζονται όλα γρήγορα πληκτρολογήστε L33T SUPA H4X0R

Για να πάρετε το flying purple hippo πληκτρολογήστε WUV WOO

Για να πάρετε το forkbog πληκτρολογήστε TINES OF POWER

Για να ανοίξετε τον χάρτη πληκτρολογήστε LAY OF THE LAND

Για να κρύψετε τον χάρτη πληκτρολογήστε UNCERTAINTY AND DOUBT

Για να πάρετε την laser bear πληκτρολογήστε O CANADA

Για τα Lightning storm, earthquake, meteor, tornado πληκτρολογήστε WRATH OF THE GODS

Για να πάρετε πολλές μαϊμούδες πληκτρολογήστε I WANT THE MONKEYS!!!!

Για το μέγιστο Favor πληκτρολογήστε MOUNT OLYMPUS

Για τυχαίες god powers πληκτρολογήστε PANDORAS BOX

Για να πέσει νύχτα Night πληκτρολογήστε IN DARKEST NIGHT

Για να κοκκινίσουν τα νερά πληκτρολογήστε RED TIDE

Για να φανούν όλα τα ζώα στον χάρτη πληκτρολογήστε SET ASCENDANT

Για να πηγαίνουν αργά οι μονάδες πληκτρολογήστε CONSIDER THE INTERNET

Για μικρό στρατό ηρώων πληκτρολογήστε ISIS HEAR MY PLEA

Για να γίνουν κατσίκες οι εχθροί πληκτρολογήστε GOATUNHEIM

Για να περάσετε επίπεδο πληκτρολογήστε CHANNEL SURFING

Για την δύναμη του Walking berry bushes πληκτρολογήστε FEAR THE FORAGE

Για να κερδίσετε την αποστολή πληκτρολογήστε THRILL OF VICTORY

Για να πηγαίνει πιο γρήγορα το παιχνίδι πληκτρολογήστε LETS GO! NOW!

Για να παχύνουν τα ζώα πληκτρολογήστε ENGINEERED GRAIN

Για να βελτιωθεί η AI πληκτρολογήστε MR. MONDAY



Temple of Elemental Evil (Για προχωρημένους)

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats του Temple of Elemental Evil, κάντε δεξί κλικ στο εικονίδιο του παιχνιδιού στην επιφάνεια εργασίας, επιλέξτε ιδιότητες και μετά αλλάξτε το πεδίο Target. Προσθέστε “-κωδικό” (χωρίς τα εισαγωγικά) στο τέλος της γραμμής έτσι ώστε να γίνει “C:\.....\ToEE.exe” -code. Για παράδειγμα: “C:\Program Files\Troika Games\ToEE.exe” -nofog.

Το μονοπάτι δεν είναι πάντα το ίδιο. Θα είναι αυτό το οποίο εσείς έχετε ορίσει για να εγκατασταθεί το παιχνίδι.

Εδώ είναι η λίστα με τους κωδικούς:

- nofog - Δεν έχει ομίχλη
- startmap <όνομα χάρτη> - φορτώνει τον αντίστοιχο χάρτη
- noantialiasing - Απενεργοποιεί το anti-aliasing
- window - Ξεκινάει το παιχνίδι σε παράθυρο
- dialogcheck - Έλεγχος διαλόγου
- defaultparty - Προεπιλεγμένη ομάδα
- 3dsound - 3D ήχος
- dicetest - Δοκιμή ζαριών
- mipmapping - Mip-mapping
- maxrefresh - Μέγιστη ανανέωση
- shadow_map - Σκιές χάρτη
- shadow_poly - Σκιές πολυγώνων
- pathlimit - Χρονικό όριο pathfinding
- pathlimit - Όριο path
- msmousez - Επιλογή MSmouse
- nonmsmousez - Απενεργοποίηση MSmouse
- norandom - Απενεργοποίηση random encounters
- animdedug - Debug του animation
- doublebuffer - Για διπλό buffer
- nosound - Απενεργοποιεί το ήχο
- fps - Δείχνει τα fps (frames per second)

Κάποιοι κωδικοί απαιτούν καλές γνώσεις προγραμματισμού και επεξεργασίας- μην πειραματιστείτε αν δεν ξέρετε (υπάρχουν επίσης και τα -mod, -scrollfps, -scrollidist, -cleanproto, -geometry και -shadow_blobby).

Δημιουργία χαρακτήρα

Για να φτιάξετε τα στατιστικά του χαρακτήρα σας κάντε τα παρακάτω:

1. Θα χρειαστείτε έναν hex editor όπως το Hex Workshop.
2. Δημιουργήστε έναν χαρακτήρα.
3. Γράψτε το όνομα και τα στατιστικά που έχετε βάλει στον χαρακτήρα σας. Προσοχή: πρέπει να μην έχετε αφαιρέσει ή προσθέσει την μεταβλητή των στατιστικών ανάλογα με την φυλή (ability score pre-race modifier). Τα στατιστικά πάνε με αυτή τη σειρά STR, DEX, INT, WIS, CHA. Αν για παράδειγμα έχετε βάλει 10, 11, 12, 13, 14, 15 σε ένα Elf, το οποίο έχει μεταβλητές +2 dexterity, -2 constitution, θα γίνουν τα στατιστικά 10, 13, 10, 14, 15. Οι αριθμοί στον hex editor εισάγονται ως εξής: 1=01, 2=02, 3=03, 4=04, 5=05, 6=06, 7=07, 8=08, 9=09, 10=0a, 11=0b, 12=0c, 13=0d, 14=0e, 15=0f, 16=10, 17=11, 18=12, 45=2d



4. Τώρα βγείτε από το παιχνίδι.

4. Ανοίξτε τον υποκατάλογο του Temple of Elemental Evil.

5. Ανοίξτε τον υποκατάλογο Modules.

6. Ανοίξτε τον υποκατάλογο ToEE που βρίσκεται μέσα στον υποκατάλογο Modules.

7. Ανοίξτε τον υποκατάλογο Players (ανοίξτε και τον υποκατάλογο Ironman μέσα εκεί αν έχετε βάλει τον χαρακτήρα σας σε Ironman mode).

8. Θα δείτε τον χαρακτήρα που έχετε δημιουργήσει.

9. Ανοίξτε το αρχείο TOEEPC με τον hex editor (ή το αρχείο TOEEMAN αν είναι σε Ironman mode).

10. Χρησιμοποιήστε τον hex editor για να ψάξετε για την τιμή hex των (STR)000000(DEX)000000(CON)000000(INT)000000(WIS)000000(CHA). Για παράδειγμα: STR=10 DEX=11 CON=12 INT=13 WIS=14 CHA=15, θα ζητήσετε από τον hex editor για να ψάξει για ένα hex string των 0a000000b0000000c0000000d0000000e0000000f.

11. Αλλάξτε τις έξι τιμές σε ότι αριθμούς θέλετε (το μεγαλύτερο που μάλλον μπορείτε να βάλτε είναι το 45). Προσοχή: Αλλάξτε μόνο τις τιμές που αντιστοιχούν στην τρέχουσα τιμή ενός από των στατιστικών σας, όχι τους έξι μηδενικούς ανάμεσα σε κάθε αριθμό.

12. Φορτώστε το παιχνίδι και αν τα έχετε κάνει όλα επιτυχώς θα έχετε τον χαρακτήρα που αλλάξατε έτοιμο.

Αλλάζοντας τα σωσμένα παιχνίδια

Το κανονικό παιχνίδι του Temple of Elemental Evil δίνει χάρτες και περιγραφές των συναντήσεων, μυστικών πόρτων και θησαυρών. Πέρα από τις αλλαγές που μπορείτε να κάνετε στους χαρακτήρες μπορείτε να αλλάξετε και τα σωσμένα σας παιχνίδια. Πάρτε όλα τα μη αλλαγμένα στατιστικά, experience points και τον χρυσό για τους χαρακτήρες σας. Μετατρέψτε τα σε hex και να θυμάστε ότι η Intel είναι endian (ο αριθμός 2501 σε δεκαδικό είναι 9C5 σε hex, αλλά σε ένα μηχάνημα Intel αποθηκεύεται ως c509).

- 1) Μπείτε μέσα στον κατάλογο TOEE αλλά αντί να κοιτάξετε για τον κατάλογο Player πηγαίνετε στον κατάλογο save.
- 2) Θα υπάρχουν εκεί ένας αριθμός από αρχεία συμπεριλαμβανομένου του slotauto και slot000x (το x εξαρτάται από τον αριθμό των φορών που έχετε σώσει το παιχνίδι). Επίσης κάθε σετ έχει τις extensions tfai, tfaf και gsi. Σας ενδιαφέρει το αρχείο tfaf.
- 3) Ανοίξτε το slot000x.tfaf στον hex editor (το x θα είναι ένας αριθμός ανάμεσα στο 1-9 ανάλογα με πόσα σωσμένα παιχνίδια θέλετε να αλλάξετε. Πιθανόν να πάει παραπάνω από 9 βέβαια, αλλά δεν νομίζουμε ότι θα σώσετε τόσες πολλές φορές).

4) Ψάξτε για το όνομα ενός χαρακτήρα. Μπορεί να υπάρχουν καταχωρήσεις για διάλογους που είχε ο χαρακτήρας κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, αλλά αγνοήστε τις. Μόλις βρείτε μια καταχώρηση χωρίς κείμενο διάλογο δίπλα του, ανεβείτε κάμποσες σελίδες και θα δείτε ένα ακόμα όνομα χαρακτήρα για την ομάδα σας. Αν όχι, κατεβείτε σελίδες και





συνεχίστε να κοιτάτε. Οι τιμές για ένα συγκεκριμένο χαρακτήρα είναι στο αρχείο πριν το όνομα.

5) Αρχίστε να ψάχνετε χρησιμοποιώντας τις τιμές hex για τα στατιστικά (str, dex κτλ). Όπως και στις αλλαγές στον παίχτη str 12 και dex 8 θα πρέπει να κοιταχτούν ως 0C0000008. Αλλάξτε τα όπως περιγράφεται στις αλλαγές του παίχτη. Το 1F είναι μια καλή τιμή για να χρησιμοποιήσετε.

6) Ψάξτε για experience points. Αν το άθροισμά τους είναι 178 (σε Hex είναι B2), αλλάξτε το B2 byte και το byte μετά από αυτό σε FF (για παράδειγμα το B200 θα γίνει FFFF). Τώρα θα έχετε 65535 experience points. Μπορείτε να βάλετε και παραπάνω αλλάζοντας την λέξη (την

επόμενη τιμή 16bit) μετά από αυτή που αλλάξατε. Αυτό βέβαια δεν έχει ουσία καθώς τα επίπεδα φτάνουν μέχρι το 100.

7) Ψάξτε για τα λεφτά σας. Μπορείτε να αλλάξετε ακόμα κι αυτά χρησιμοποιώντας την ίδια τεχνική.

8) Κάντε τα παραπάνω για όλους τους χαρακτήρες.

9) Σώστε το αρχείο. Μπορείτε να θέλετε να κάνετε ένα αντίγραφο ασφαλείας. Το Hex Workshop έχει επιλογή για να σώσετε και να δημιουργήσετε ένα αντίγραφο ασφαλείας.

10) Ανοίξτε το save στο TOEE και αρχίστε να ανεβάζετε επίπεδα τους χαρακτήρες σας.

Halo: Combat Evolved

Κρυμμένος Grunt

Προσοχή! Αυτό το κόλπο μπορεί να χρειαστεί να ξεκινήσετε το επίπεδο από την αρχή. Στο τελευταίο επίπεδο (The Maw) όταν το Echo 419 δέχεται ένα χτύπημα και πέφτει, κατεβείτε κάτω μέχρι να δείτε ένα τούνελ στα αριστερά σας. Βγείτε από το warthog και πηγαίστε μέσα στο τούνελ στα δεξιά. Θα πρέπει να είστε σε έναν διάδρομο με έναν ακόμα διάδρομο στα δεξιά. Πηγαίστε εκεί. Σε αυτόν τον διάδρομο θα πρέπει να υπάρχει ένας Grunt. Δεν θα σας επιτεθεί. Πηγαίστε πάνω του και ακούστε τι έχει να σας πει.

Ατελείωτος Ωκεανός

Στο επίπεδο silent Cartographer, μπορείτε να πάρετε ένα Warthog και να οδηγήσετε μέσα στον ωκεανό όσο μακριά θέλετε χωρίς να τελειώνει πουθενά.

Μείνετε στο pelican

Στο πέμπτο επίπεδο, στην αρχή όταν απελευθερώνεστε από το Pelican, αμέσως πατήστε το "e" για να μπειτε ξανά μέσα στο pelican και συνεχίστε να πετάτε με το σκάφος. Αλλά τελικά θα πεθάνετε.

Γρήγορο Γέμισμα

Αυτό μπορεί να δουλέψει για όλα τα όπλα που μπορούν να κάνουν reload εκτός του shotgun. Κάντε reload το όπλο, μόλις δείτε το animation που βάζει τη γεμιστήρα στο όπλο, αλλάξτε όπλο ή μπειτε σε melee. Θα γλιτώσετε αρκετό χρόνο έτσι για το reload. Δουλεύει σε όλα τα settings, συμπεριλαμβανομένου και του multiplayer.



Call of Duty

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats του Call of Duty, κάντε δεξί κλικ στο εικονίδιο του παιχνιδιού στην επιφάνεια εργασίας, επιλέξτε ιδιότητες και μετά αλλάξτε το πεδίο Target. Προσθέστε "+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1"" (χωρίς τα εισαγωγικά) στο τέλος της γραμμής.

Ξεκινήστε το παιχνίδι και πατήστε στο πληκτρολόγιο το (~) για να ανοίξει η κονσόλα.

Σημείωση: Αν αφού πληκτρολογήσετε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς στην κονσόλα, σας εμφανίσει το μήνυμα "sv_cheats are read only", τότε δοκιμάστε να πληκτρολογήσετε στην κονσόλα το: "setrandom sv_cheats 1".

Οι κωδικοί:

Give - Δίνει στον παίχτη ένα αντικείμενο (πχ. "give mp 40")

Give health - γεμίζει το health

God - Γίνεστε άτρωτοι

Notarget - Οι εχθροί δεν θα σας πυροβολούν

Noclip - Περνάτε μέσα από τοίχους και αντικείμενα.

Καλές γιορτές, χρόνια πολλά, με υγεία, αγάπη και ευτυχία. Ωραία, τώρα που ξεμπερδέψαμε με τις απαραίτητες κλασικές ευχές, συνεχίζουμε στο παρασύνθημα. Πέρα από μελομακάρονα και γαλοπούλες, μην ξεχάσετε και τα games... γράψτε μας τι φάγατε και τι παίξατε και πώς περνάτε.

Πριν περάσουμε στα γράμματά σας (και σε μερικά επιλεγμένα αποσπάσματα από το forum για να δουν τι χάνουν μερικοί...) να υπενθυμίσουμε σε αυτό το σημείο μερικά πράγματα. Στα γραφεία μας καταφτάνουν καθημερινά αρκετές επιστολές και πάρα πολλά email και δεν είναι δυνατό να απαντηθούν όλες μέσα σε έναν μήνα, αφού μαζεύεται μεγάλη ποσότητα. Και θα πρέπει να σημειώσουμε ότι πέρα από την προτεραιότητα που δίνεται στις πιο

παλιές αποστολές, δίνουμε μεγαλύτερη σημασία σε γράμμα που εμείς θεωρούμε ότι έχουν να πουν κάτι. Με άλλα λόγια, emails του τύπου 'Γεια σας, έχω κολλήσει στην τάδε πίστα του τάδε παιχνιδιού, δώστε μου cheats' δεν θα προτιμηθούν όταν κάποιος άλλος φίλος έχει αφιερώσει μια και δύο ώρες για να γράψει σε χαρτί (ή σε αρχείο doc!) δύο προβληματισμούς ή πέντε ερωτήματα που κεντρίζουν το ενδιαφέρον πολλών. Αν μην τι άλλο, το CGM δεν είναι Cheat Station κατά παραγγελία που θα γεμιζει 80 σελίδες με τις οδηγίες που θέλει ο καθένας... υπάρχουν τρεις ολόκληρες σελίδες όπου θα βρείτε τα καλύτερα cheats κάθε μήνα. Σε αυτές θα πρέπει να αρκεστείτε. Σε αυτές και στην ικανότητά σας να ξεκολλήσετε από το δύσκολο σημείο του εκάστοτε game από μόνοι σας!

ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Ο Θάνατος των στρατηγών (;;;)

Αγαπητό περιοδικό, Είμαι ένας παλιοαναγνώστης... εννοώ ένας από τους πιο παλαιούς αναγνώστες του περιοδικού και εις εκ των παλαιότερων παιχτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών (γενικώς). Κατ' αρχάς θα ήθελα να σας συγχαρώ, για την πλήρη και ενημερωτική ύλη του περιοδικού και να σας ευχηθώ και εις ανώτερα... αν και εδώ θα πρέπει να αναρωτηθεί κανείς.. "πόσο ανώτερα πια;".

Πριν σας πω αυτό που ήθελα να πω.. θα πρέπει να εξηγήσω, πως η πρώτη μου επαφή με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ήταν λίγο μετά το μεσαίωνα... τότε που φυσικά δεν υπήρχαν Η/Υ και παιχνίδια, αλλά τότε ακριβώς ήταν η περίοδος, όπου άρχισαν να πλάθονται, οι πρώτοι τίτλοι και τα σενάρια των παιχνιδιών.

Δεν ξέρω αν ενθυμείστε, τα πρώτα "ηλεκτρονικά" με ασπρόμαυρη οθόνη και αυτοκόλλητες διαφανείς λουρίδες.. το παλαιολιθικό arkanoïd, τις "μελισσούλες".. το space invaders.. καθώς και τους μεταγενέστερους κολοσσούς του προγραμματισμού προς τέρψιν και διασκέδαση.

Θυμηθείτε επίσης τους "ταΐγκους" που έριχναν οι απανταχού λάτρεις του είδους, αναζητώντας τη μαγεία του "παρამυθίου", καθώς και την πρόκληση των ικανοτήτων και των αντανακλαστικών τους.

Ο σκοπός της παρουσίας δεν είναι να δημιουργήσει αναμνήσεις ή να προκαλέσει ρίγη συγκίνησης.. ξεσπάσματα υστερίας με άναρθρες κραυγές.. και τάσεις αυτοκτονίας.

Αυτό που ήθελα όμως να παρατηρήσω είναι πως έχουν σταματήσει εντελώς τίτλοι turn based strategy.. και μη βιαστείτε να πείτε Civilization I, II, III, Heroes of Might & Magic I, II, III, IV, κλπ κλπ διότι ουσιαστικά αυτά είναι 2 παιχνίδια κι όχι 7.. και βέβαια είναι τρισχιλιοπαιγμένα, με το ίδιο σενάριο, πάνω κάτω την ίδια φιλοσοφία, με παρόμοιους ήρωες και σχεδόν τα ίδια γραφικά.

Εδώ να σημειωθεί, πως προσωπικά, τα 2 συγκεκριμένα, τα θεωρώ ίσως τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ.. γιατί είναι πανέξυπνα, διαχρονικά και δε στηρίζονται στο αισθητικό μέρος δηλ. το οπτικό, αλλά στο πνευματικό, στις στρατηγικές ικανότητες του παίχτη.. ενώ δε θα πρέπει να παραλείψουμε, πως η δυσκολία και των δύο, κυμαίνονται σε πραγματικά αντρικά επίπεδα.

Κάποτε στην περιβόητη Amiga, εν έτει 1996 παρακαλώ (!!!) είχε κυκλοφορήσει ένας απίστευτος τίτλος, το θρυλικό Historyline.. ένα παιχνίδι Β' Παγκ. Πολέμου (turn based φυσικά), κατά το οποίο υπήρχαν 200 διαφορετικές μονάδες, με ξεχωριστές ιδιότητες, διαφορετικές κινήσεις και ωφέλιμο βεληνεκές.

Υπήρχαν λοιπόν, τρένα μεταγωγικά και τρένα πολεμικά με πυροβόλα.. το ναυτικό αποτελείτο από πλοία αποβατικά, υποβρύχια, καταδρομικά, θωρηκτά, ακάτους και η αεροπορία περιελάμβανε καταδιωκτικά και βομβαρδιστικά διαφόρων τύπων και δυνατοτήτων, ενώ οι χερσαίες δυνάμεις ήταν δεκάδες και σε μεγάλη ποικιλία αρμάτων, πυροβολικού, αντιαε-

ροπορικών, πεζικού, μεταγωγικών καθώς και bunkers.

Όλες οι μονάδες πήγαιναν ανά βάδες και αν υποθέσουμε είχαν απώλειες και έμενε έστω ένα έκτο, τότε μπορούσε ο παίχτης να τις αποσύρει, ώστε να τις επισκευάσει.

Σε κάθε γύρο, ανάλογα με τις κινήσεις και τις βολές, κάθε παίχτης ελάμβανε κάποιους πόντους με τους οποίους επισκευάζε ή αγόραζε καινούργια στρατεύματα.

Κάθε νικητήρια μάχη μιας μονάδας της προσέθετε βαθμό εμπειρίας σε αστέρια, (0-6) όπου η δύναμη πυρός και η ευστοχία ενισχύετο ανάλογα το βαθμό. (σημαντικό αυτό, διότι μπορούσε κάποιος να χρησιμοποιήσει τις πιο έμπειρες μονάδες για να καταφέρει καιρίαι χτυπήματα σε δύσκολες περιοχές της πίστας).

Τα δυνατά σημεία του παιχνιδιού ήταν αρκετά.

Πρώτον, είχε εξαιρετικά ατμοσφαιρική μουσική (αρκετά ημερινά παιχνίδια, έχουν μονότονα ή απαίσια μουσικά θέματα). Δεύτερον, η δυσκολία του ήταν άνω του μετρίου, χωρίς να γίνεται κουραστικό ή εκνευριστικό (κάτι το οποίο οι φίλοι του είδους, αντιμετωπίζουν αρκετά συχνά ακόμη και σήμερα όπως πχ το C&C Generals το οποίο, στο ανώτατο επίπεδο δυσκολίας απευθύνεται μάλλον στη γιαγιά μου, ενώ ας πούμε όλες οι σειρές Civilization καθώς και η Heroes of Might & Magic είναι απίστευτα δύσκολες ακόμη και στα μεσαία επίπεδα).

Τρίτον, ο συνδυασμός χερσαίων δυνάμεων, με αεροπορικές επιδρομές και την υποστήριξη του ναυτικού εξέπεμπε μια μαγεία.. καθ' ότι εκεί βρίσκεται η πραγ-

Το "Γράμμα του Μήνα" κερδίζει μια ετήσια συνδρομή στο περιοδικό μας.

ματική στρατηγική. Δηλαδή στο συντονισμό και την κρίση ενός εκάστου ημών ως προς τον τρόπο ανάπτυξης των μονάδων μας, την αναχαίτιση των επιθέσεων του υπολογιστή, την οικονομία δυνάμεων και τέλος των σημείων της πίστας καθώς και της χρονικής στιγμής, όπου εκτιμούμε ότι θα πρέπει να βάλουμε με καιρία πλήγματα τον εχθρό... (καλά τι έγγραφα πάλι ο άρρωστος... είμαι σοβαρά γιατρέ!).

Όχι κύριοι.. δε διατηρώ μετοχές της εν λόγω εταιρείας (bluebyte αν ενθυμούμαι καλώς), ούτε επιθυμώ να επιστρέψουμε στα παιχνίδια που παίζαμε επί εποχής Atari ας πούμε.

Όμως, για φανταστείτε τι θα συνέβαινε, αν κάποια εταιρεία από τις κορυφαίες που υπάρχουν σήμερα "έκλεβε" και εξέλιξε ένα παιχνίδι όπως το προαναφερόμενο σε ένα διάστημα οκτώ ετών.

Όχι μόνο θα είχε απείρωσ καλύτερα γραφικά, ήχο, τεχνητή νοημοσύνη, δεκάδες πίστες, δυνατότητα multiplayer, αλλά και μια απίστευτη διαχρονικότητα. Ας μην ξεχνούμε, πως τα παιχνίδια turn based, δεν έχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις ως προς τον προγραμματισμό τους (εν σχέση με άλλα), αλλά και ως προς τις δυνατότητες του PC για να "τρέξουν".

Άλλωστε το ότι το εν λόγω παιχνίδι "θάφτηκε", ήταν απόρροια ενός γενικότερου "θαψίματος" μιας προηγμένης (για την εποχή) τεχνολογίας. (Do you remember Accorn, Amiga,

Amstrad etc ? αλλά ας μην ξύ-
νουμε πληγές πρωινιάτικα).
Έτσι ποτέ δεν είδαμε το
Historyline II.. και μάλλον ουδέ-
ποτε θα δούμε κάτι αντίστοιχα
μαγικό (διότι αλλιώς είναι να
μάχεσαι, με μυθικά τέρατα κι
αλλιώς είναι να στέλνεις ένα
στόλο με τέσσερα θωρηκτά, έξι
καταδρομικά, τρία υποβρύχια,
έξι μεταγωγικά που μεταφέ-
ρουν βαρύ πυροβολικό, καμιά
δεκαριά αντιτορπιλικά και βέ-
βαια υπό τις ευλογίες δεκαπέ-
ντε σμηνών βομβαρδιστικών
και δέκα σμηνών καταδιωκτι-
κών. Σκέτη κόλαση, δε συμφω-
νείτε;) Και βεβαίως, μη νομίζετε πως
αυτή είναι μια μεμονωμένη
άποψη.. διότι αυτές τις αιρετι-
κές για πολλούς αντιλήψεις, τις
ασπάζονται αρκετά άτομα..
(αν θέλετε κάντε μια σφυγμομέ-
τρηση.. και θα με θυμηθείτε).
Προσωπικά, παρακολουθώ
από πολύ κοντά τις εξελίξεις
στα videogames (να είστε καλά
που μας ενημερώνετε δεόντως)
και πιστεύω πως λόγω της
εμπορικότητας κάποιων ομά-
δων παιχνιδιών, όπως real time

strategy, αθλητικά, RPG's κλπ,
μάλλον δεν προβλέπεται (όπως
λέγαμε στο στρατό), να δούμε
για αρκετά χρόνια κάποιο αντί-
στοιχο παιχνίδι στη συγκεκριμέ-
νη κατηγορία.
Όπως να έχει όμως, όλοι εμείς
οι φανατικοί των strategy games
θα στηρίξουμε όποιες φιλότιμες
προσπάθειες γίνουν από τις
εταιρίες ευελπιστώντας να ξα-
ναδούμε δυνατούς νέους τίτ-
λους και ιδιαίτερα στην αδικη-
μένη κατηγορία των tbs. (φα-
νταστείτε πως εδώ και αρκετά
χρόνια, όλοι μιλούν με θαυμα-
σμό και βαθμολογούν με άριστα
ένα "γερασμένο" Civilization κι
ένα εξ ίσου "πολυφορεμένο"
Heroes of Might & Magic).
Κλείνω με τους θερμότερους
χαριτισμούς σε όλους τους συ-
ντελεστές του περιοδικού, γιατί
το αξίζουν ανεξαιρέτως.
Η παρούσα δεν είναι αναγκαίο
να δημοσιευθεί λόγω όγκου, αλ-
λά κι επειδή ασχολείται με κάτι
που πιθανότατα αφορά μεμο-
νωμένες περιπτώσεις αρρώ-
στων αναγνωστών, αν και θα
ήθελα να το σχολιάζατε λίγο το
θέμα.

Βεβαίως εδώ που τα λέμε θα
ήταν και μια λύση, σε κακοπρο-
αίρετα απαιτητικούς αναγνώ-
στες (οι οποίοι ζητούν από μα-
νταλάκια, κορδόνια παπου-
τσιών, φριτέζες, μέχρι και δι-
πλά DVD, με τις τελευταίες κυ-
κλοφορίες παιχνιδιών και φυσι-
κά 645 σελίδες χωρίς διαφημί-
σεις κλπ κλπ).
Θα μπορούσα δηλαδή, να σας
στέλνω δωρεάν κάθε μήνα από
μια τέτοια επιστολή, ούτως
ώστε να γίνει το περιοδικό αυ-
τόματα 300σελιδο, για σκεφτεί-
τε το.
Και πάλι συγχαρητήρια, συνεχί-
στε να κάνετε αυτό που ξέρετε
καλύτερα από οποιονδήποτε
άλλο και μη ξεχνάτε: "η πειρα-
τεία σκοτώνει και τα video
games"!!

Με εκτίμηση
Αναστάσιος Νικολαΐδης

Αγαπητέ Αναστάσιε,
Μας ζητάς να σχολιάσουμε λίγο
το θέμα. Δύσκολο...π να πρωτο-
πούμε; Θα αρκεστούμε σε μερι-
κά σημεία επιγραμματικά και
λακωνικά.
Πρώτον. Το Historyline που φαι-

νετα να σε έχει σημαδέψει ως
game, το θυμάται και ο παλαιο-
λιθικός μας αρχισυντάκτης, ο
οποίος συμμερίζεται πολλούς
από τους προβληματισμούς και
αναμνήσεις σου. Οι υπόλοιποι
απλά μαντεύουμε την θλίψη
σου- είναι πολλά τα παιχνίδια
που χάνονται και δεν γνωρίζουν
ποτέ ένα sequel που τους αξίζει.
Δεύτερον. Τα TBS είναι όντως
υποτιμημένα από πολλά περιο-
δικά του χώρου που προτιμούν
τα πιο ανάλαφρα strategy όπως
το Warcraft και το Age of
Mythology. Θέλουμε να πιστεύο-
ουμε ότι διαφέρουμε.
Τρίτον. Οι "Μελισσούλες" είναι
τα Moon Bugs;
Τέταρτον. Η πειρατεία δεν σκο-
τώνει απλά τα video games,
όπως λες, αλλά σκοτώνει τα
ΚΑΛΑ video games. Το λέμε και
το ξαναλέμε.
Πέμπτον. Χαρήκαμε πολύ που
μας έγραψες- μην τυχόν και δεν
το ξανακάνεις! Επικοινωνήσε με
την γραμματεία μας για να κα-
νονίσете τις λεπτομέρειες του
δώρου μας, της ετήσιας συν-
δρομής που κερδίζει κάθε
Γράμμα του Μήνα! Εύγε!

Εταιρείες και κατηγορίες

Αγαπητό CGMAG,
Με λένε Μάνο και είμαι ένας
από τους πολλούς που φροντί-
ζουν να προμηθευτούν το πε-
ριοδικό σας κάθε μήνα ταξιδεύο-
ντας πολλά χιλιόμετρα για να το
βρουν (αστειεύομαι: λίγα βήμα-
τα πιο πέρα είναι το περίπτερο)
και έτσι δεν θα αναφερθώ στην
δουλειά του περιοδικού, γιατί
όπως σας έχουν πει και άλλοι
κουμιάται σε
κορυφαία επίπεδα. Το μόνο πα-
ράπονο που έχω είναι οι διαφη-
μίσεις που ολοένα αυξάνονται..
Καταλαβαίνω πως δεν μπορεί
να γίνει διαφορετικά αφού το
θέμα είναι οικονομικό...
Οικονομικοί λόγοι είναι και η κύ-
ρια αιτία της πειρατείας αλλά σε
αυτό θα αναφερθώ αργότερα αν
με φτάσει ο χώρος.
Έτσι έχουν λοιπόν τα πράγμα-
τα:
Μετά από ένα σύντομο διάλειμ-
μα (2-3 βδομάδες) από τα ηλε-
κτρονικά παιχνίδια αποφάσισα
να παίξω κάνα παιχνίδι.
Πλησιάζω λοιπόν στο ράφι και
άρχισα να κοιτάω τους τίτλους
που έχω. Προσπέρασα τα
computer games και ενστικτω-
δώς τα μάτια μου σταμάτησαν
στο σημείο που βρίσκονταν τα
cd playstation και τα παιχνίδια
του Nintendo. Απλωσα λοιπόν το

χέρι μου και τράβηξα ένα παι-
χνίδι από κει. Ξαφνικά σταμάτη-
σα. Γιατί το είχα κάνει αυτό;
Γιατί δεν ήθελα να παίξω ένα
παιχνίδι για υπολογιστή αλλά
ήθελα ένα για κονσόλα από αυ-
τά τα παλιά; Τότε μόνο συνειδη-
τοποίησα πόσο περισσότερο
μου άρεσαν αυτά τα παλιά, κα-
λά παιχνίδια και πως τα καινού-
ρια φοβερά και τρομερά games
με τα super γραφικά με άφησαν
απλάς αδιάφορο...
Θα σας πω γιατί συμβαίνει αυ-
τό. Συμβαίνει γιατί πριν μερικά
χρόνια τα παιχνίδια φτιάχνο-
νταν από άτομα που τους άρε-
σε να δημιουργούν στην προ-
σπάθεια τους να ψυχαγωγήσουν
ή έστω να διασκεδάσουν τον κό-
σμο. Αντίθετα οι σημερινές εται-
ρίες προσπαθούν να βγάλουν
χρήματα από τα games.
Προσπαθούν να μας εντυπωσιά-
σουν με τα όμορφα γραφικά και
παραμελούν την ουσία: το
gameplay, την διασκέδαση που
πρέπει να μας προσφέρει ένα
παιχνίδι. Και, ξέρετε κάτι; Τι να
τα κάνουμε αυτά τα "διαμά-
ντια"-games και τα συνεχώς εξε-
λισσόμενα γραφικά όταν δεν
προσφέρουν διασκέδαση; Για μέ-
να είναι εντελώς άχρηστα.
Προσωπικά είμαι αντίθετος με
την εξέλιξη των γραφικών, γιατί
παράλληλα ανεβαίνουν και οι

απαιτήσεις. Σε λίγο θα καταλή-
ξουμε να κάνουμε αναβάθμιση
κάθε 6 μήνες αν θέλουμε να συ-
νεχίσουμε να παίζουμε games ή
αναγκαστικά θα σταματήσουμε
να παίζουμε. Ας σταματήσουν
λοιπόν οι εταιρίες να ασχολού-
νται με τα γραφικά και να κατα-
πιαστούν με κάτι πιο σημαντικό
(βλ. σενάριο, gameplay κτλ.). Και
τώρα θα μου πείτε γιατί τα λέω
σε εσάς. Ως ένα από τα καλύτε-
ρα περιοδικά του χώρου απευ-
θύνομαι σε σας, γιατί τα M.M.E.
όπως όλοι ξέρουμε έχουν επιρ-
ροή. Είναι ο μόνος τρόπος να πε-
ράσουμε τα μηνύματα που θέ-
λουμε στις κατασκευάστριες
εταιρίες.
Ελπίζω να καταλαβαίνετε το
σκεπτικό μου...
Θα ήθελα να θίξω λίγο και το θέ-
μα της πειρατείας, αλλά όπως
φάνεται δεν με φτάνει ο χώρος
(μην σας φάω και τις τέσσερις
σελίδες της στήλης αν τελικά
αποφασίσετε αν δημοσιεύσετε
το mail μου) :) Να σταματήσω
λοιπόν εδώ μην σας κουράσω
περισσότερο!
— δεν θα γράψω υστερόγραφο
— Με φιλικούς χαιρετισμούς
κτλ κτλ,
Sindar
Φίλε Sindar,
Θήγεις πολλά σημαντικά θέματα.

Πρώτα από όλα, να σε ευχαρι-
στήσουμε που δεν έγραψες δε-
καπέντε υστερόγραφα!
Δεύτερον, να σε μαλώσουμε που
δεν ολοκλήρωσες την επιστολή
σου και δεν έγραψες τα υπόλοι-
πα θέματα που ήθελες να θίξεις,
τους προβληματισμούς σου για
την πειρατεία. Λες ότι δεν θα σε
φτάσει ο χώρος, αλλά η αλήθεια
είναι ότι αυτό το αποφασίζουμε
εμείς! Και φυσικά, δεν κουράζεις
κανέναν...
Η άποψή σου λοιπόν καταγρά-
φεται και δημοσιεύεται και την
διαβάζουν αυτή την στιγμή μερι-
κές δεκάδες χιλιάδες αναγνώ-
στες στην Ελλάδα. Συμφωνούμε
με μεγάλο μέρος της άποψής
σου, αλλά δεν μπορούμε να μην
σταθούμε σε ένα σημείο. Και πα-
ραθέτουμε:
"Συμβαίνει γιατί πριν μερικά χρό-
νια τα παιχνίδια φτιάχνονταν
από άτομα που τους άρεσε να
δημιουργούν στην προσπάθεια
τους να ψυχαγωγήσουν ή έστω
να διασκεδάσουν τον κόσμο.
Αντίθετα οι σημερινές εταιρίες
προσπαθούν να βγάλουν χρήμα-
τα από τα games."
Λίγο ισοπεδωτικό, δεν νομίζεις;
Μπορεί να μην μας αρέσουν με-
ρικές καταστάσεις που φαίνο-
νται σήμερα στον χώρο αλλά δεν
πρέπει να εξιδανικεύουμε τα πε-
ρασμένα μεγαλεία. Αν μην τι άλ-

λο, επιτρέψτε μας να σε διαβεβαιώσουμε για δύο πράγματα: πρώτον, υπάρχουν ακόμα άτομα σήμερα που θέλουν να ψυχαγωγηθούν ή να διασκεδάζουν τον κόσμο. Δεύτερον, χρήματα από τα games προσπαθούσαν να βγάλουν και οι 'χτεσινές' εταιρείες, όχι μόνο οι σημερινές. Πέρα από χόμπι, το gaming αποτελεί βιοποριστικό επάγγελμα για πολλούς ανθρώπους και δεν είναι κακό να κερδίζεις λεφτά από την αγορά αυτή. Αρκεί φυσικά να μην το κάνεις εις βάρος ανυποπίτων καταναλωτών. Εκεί μπαίνει ο ρόλος της ενημέρωσης του κοινού και ο στόχος ενός αντικειμενικού και σωστού περιοδικού.

Το παιδί θέλει MMORPG!

Κύριοι αρχισυντάκτες, συντάκτες, καθαρίστριες και λοιπό προσωπικό του CGM, έχω σας. Παιδί gamer κι εγώ και έχω ένα Pentium IV στα 2,53 GHz. Παρόλα αυτά έχω μια ξεπερασμένη σύνδεση Internet 64 ISDN η οποία δεν βλέπω να αλλάζει κάποτε, αφού οι γονείς μου θέλουν οπωσδήποτε να μιλάνε στο τηλέφωνο όταν εγώ είμαι στο Internet (τι πολυάσχολοι που είστε εσείς οι μεγάλοι!). Έχω λοιπόν το εξής πρόβλημα: θέλω να δοκιμάσω να πάρω ένα MMORPG μιας και είμαι φανατικός RPG (επαναλαμβάνω, RPG-και όχι RPG's style Baldur's Gate κτλ, αλλά τα κλασικά Grandia, FF και τα λοιπά). Πώς όμως να πάρω ένα τέτοιο παιχνίδι με 64 καταραμένα KB/S. Όλο μου λένε ότι θα έχω πρόβλημα. Και τρελαίνομαι γιατί είμαι φανατικός του FF (IX) το οποίο το έχω παραγγείλει στο θείο από America. Επίσης ήθελα να ξέρω αν στα MMORPG για να ανανεώσεις την συνδρομή χρειάζεται κάρτα (που δεν έχω) ή αν η χρέωση πάει μέσω OTE. Αυτά από τον φίλο σας Bill Sakka από το Κερατσίνι. Ελπίζω να το στέλνω στην σωστή διεύθυνση και να μην έχω κάνει βλακεία που το στέλνω στα greeklish. Ζητώ συγχώρεση για οτιδήποτε και να έχω κάνει λάθος ο ξεφτιλισμένος. Keep up the good work so u never walk alone
CU

Φίλε Bill,
Δεν πειράζει για τα greeklish- τα φτιάξαμε εμείς για σένα. Αλήθεια, στην ISDN δεν μπορείς να ενεργοποιήσεις την διπλή γραμμή; Μια από τις πιο πολύτιμες λειτουργίες της είναι ότι

μπορείς να είσαι online και παράλληλα να μιλάς στο τηλέφωνο! Όπως και να έχει όμως, η αλήθεια παραμένει... με ISDN σύνδεση δεν θα μπορείς να παίξεις τα μεγάλα MMORPG... Dark Age of Camelot, Everquest, Asheron's Call, Star Wars Galaxies, World of Warcraft. Όλα αυτά ζητάνε broadband- υπομονή μέχρι να πέσουν λίγο ακόμα οι τιμές! Όσο για τις συνδρομές, απαιτείται κάρτα ή υπηρεσία online πληρωμών τύπου PayPal, αναλόγως με το παιχνίδι- ο OTE δεν έχει σχέση με τα ποσά αυτά. Αυτά από εμάς. Υπομονή και οικονομία.

Ένα είναι το περιοδικό που αξίζει

Αγαπητό CGM με λένε Γιώργο και είμαι από ΧΑΛΚΙΔΙΚΗ στην οποία είστε πάρα πολύ γνωστοί! Λέω γνωστοί γιατί μόλις καταφθάει το περιοδικό σας εξαντλείται σε χρόνο 0 (χωρίς υπερβολές). Είμαι 18 χρονών, μαθητής Γ' λυκείου και σας στέλνω αυτό το e-mail για να μοιραστώ την ιστορία μου μαζί σας. Δεν είμαι λάτρης των περιοδικών (οποιοδήποτε περιοδικών) και μάλιστα μέχρι πρόσφατα δεν είχα διαβάσει τίποτα στη ζωή μου εξωσχολικό, όχι ότι για τα σχολικά τρελαίνομαι! Φέτος το καλοκαίρι το πέρασα στον μαρμαρά Χαλκιδικής. Εκεί που η ζέση ήταν αφόρητη και συνήθιζα να κάνω τα ίδια πράγματα με τους φίλους μου δηλ. να πηγαίνουμε παραλία, μετά για καφέ και στο τέλος διασκέδαση μέχρι τις πρώτες πρωινές ώρες, οι ημέρες του καλοκαιριού άρχιζαν να μου φαίνονται ίδιες. Είπα λοιπόν να κάνω κάτι διαφορετικό. Τι άλλο από το να διαβάσω κάτι, αλλά τί; Επειδή είχα σχετικά παλιό Η/Υ και στο μέλλον ήθελα να τον αναβαθμίσω για να ασχοληθώ με παιχνίδια, ήθελα ένα περιοδικό που να έχει σχέση με κάρτες γραφικών, οτιδήποτε με Η/Υ και κυρίως παιχνίδια (παρουσιάσεις, cheats, οδηγούς στρατηγικής και τα σχετικά) Μπαίνω λοιπόν σε ένα κατάστημα magazines & newspapers και βγαίνω μετά από 40 λεπτά. Βέβαια θα με ρωτήσετε τι έκανα τόση ώρα μέσα. Η απάντηση είναι μόνο μία, έψαχνα ένα περιοδικό που να έχει αυτά που ζητούσα. Τα περισσότερα περιοδικά δεν είχαν πλούσιο υλικό, κάποια άλλα είχαν δώρο CD ή CD's, DEMO παιχνίδια (μεγάλο σπάσιμο). Με λίγα λόγια το ένα περιοδικό ήταν χειρότερο από

το άλλο. Μετά από ψάξιμο 40 λεπτών κατέληξα στο COMPUTER GAMES magazine T36. Γιατί στο συγκεκριμένο περιοδικό; Μα φυσικά για το ολόκληρο παιχνίδι δώρο, για το όμορφο εξώφυλλο και πολύχρωμο, αλλά και πολλές πληροφορίες σχετικά με καινούργια παιχνίδια. Η μεγάλη όμως έκπληξη ήταν μέσα στο περιοδικό. Είχε ακριβώς τις πληροφορίες που ζητούσα (τα αναφέρω πιο πάνω) καταλαβαίνετε λοιπόν πόσο ενθουσιασμένος ήμουν!!! Φυσικά το περιοδικό το ξεζούμισα. Ενημερώθηκα για πολλά πράγματα, διάβασα τα σχολία σας και στο τέλος της μελέτης που έκανα, μια φράση είπα στον εαυτό μου: unbelievable, αυτό είναι το μόνο περιοδικό που θα επέτρεπα στον εαυτό μου να διαβάσει! Είμαι καινούργιος αναγνώστης σας αλλά φανατικός, αφού στο τέλος του κάθε μήνα και συγκεκριμένα στις 25, τρέχω στα περίπτερα και στα news-stands για να βρω το COMPUTER GAMES magazine. Κάνω σαν ναρκομανής που ψάχνει τη δόση του. Με το T37 κατέληξα ποια κάρτα γραφικών θέλω να αγοράσω. Σας γράφω με υπερηφάνεια ότι έχω την ATI 9800 pro. Και με βάση το T37 χαρακτηρίζομαι φανατικός gamer. Όσο περνάει ο καιρός αρχίζει να μου αρέσει όλο και περισσότερο ο χαρακτηρισμός αυτός!!! Με όλα τα παραπάνω που γράφω σχετικά με τα τεύχη θέλω να καταλήξω στο T39. Με το τεύχος 39 κυριολεκτικά με σκλαβώσατε!!! Οι πληροφορίες με τους νέους επεξεργαστές της AMD αλλά και η αντιμετώπιση της INTEL, τα νέα πληκτρολόγια της Microsoft κ.λ.π. με ώθησαν να σας στείλω αυτό το e-mail και να σας συγχαρώ για την καλή δουλειά που κάνετε. Η εξελίξη σας στα θέματα hardware news είναι εντυπωσιακή! Όσο για τα παιχνίδια δεν σηκώνω συζήτηση, είστε απλά άπιαστοι. Συνεχίστε την καλή δουλειά και από το Νο 1 που βρίσκεστε θα φθάσετε στο Νο 40 αθάνατοι. Δεν με ενδιαφέρει να δημοσιεύσετε αυτό το γράμμα αλλά και να το έβλεπα δημοσιευμένο δεν θα είχα κανένα πρόβλημα! Εγώ προσωπικά θέλω να σας αφιερώσω μια φράση που την λένε συχνά οι Αμερικανοί: keep that way. Για όσους κατάλαβαν. Επειδή με πιέζει πολύ ο χρόνος και τα γράφω πολύ γρήγορα πιθανόν να έχω εκφραστικά λάθη, σας παρακαλώ να τα διορθώσετε!

Με πολλή αγάπη, Γιώργος!

Φίλε Γιώργο,
Τι να απαντήσει κανείς σε ένα γράμμα που στάζει αγάπη και συμπαράσταση; Ένα "ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια" σου φτάνει; Μοιάζει χλιοειπωμένη η φράση, αλλά δεν μπορούμε να πούμε κάτι παραπάνω. Σε ευχαριστούμε και υποσχόμαστε σε σένα (όπως και σε όλους τους αναγνώστες) ότι η πορεία μας θα είναι μόνο ανοδική, χωρίς να σταματάμε τις βελτιώσεις. Να'σαι πάντα καλά!

Κάρτες και Λεφτά!

Ήθελα από καιρό να σας γράψω αυτό το γράμμα αλλά διάφορες καταστάσεις δεν μου το επέτρεψαν. Δεν πρόκειται να σας μιλήσω για την μαγειρία των παιχνιδιών που έχουν χαθεί και τα λοιπά, ούτε για την παλιά τάξη των πραγμάτων. Θα σας πω για ένα πρόβλημα που κινείται απειλητικά και γρήγορα και δεν το παίρνουμε χαμπάρι. Σήμερα το να έχεις έναν Intel P3 στα 450 με 64 μνήμη και βαρη δίσκο -είνα για γέλια και το ξέρω- θεωρείται ότι το χειρότερο και τα μόνα παιχνίδια που μπορείς να παίζεις είναι όλα αυτά τα παλιά το mame φυσικά και κάποια ROMs και τα λοιπά. Οι υπολογιστές γίνονται όλο και δυνατότεροι: ο νέος opteron της AMD για παράδειγμα 64bit!!! Αλλά για δείτε και την τιμή. Κάρτες γραφικών, η ATI και η NVIDIA βιάζουν όλο και καλύτερες κάρτες στην αγορά που όταν παίζεις καινούργια παιχνίδια νομίζεις ότι είναι αληθινά. Αλλά για να βάλεις αυτές τις κάρτες χρειάζεσαι και ένα καλό επεξεργαστή και μετά μια καλή motherboard. Και μετά μια σεβαστή ποσότητα μνήμης και μετά εκείνο και μετά το άλλο. Μα ποι οι νομίζουν ότι είμαστε;;; Ρε Bill νομίζεις ότι όλοι έχουμε τα λεφτά που έχεις εσύ;;; Δεν λέω, να βγάλεις θέλεις και εσύ όπως όλοι. Η κοινότητα των gamers πιστεύω να καταλαβαίνει τον πόνο μου, γιατί όπως και να το κάνουνε όταν βλέπεις ένα παιχνίδι όπως το unreal tournament 2004 θέλεις να το παίζεις να παρωθείς άγρια μαζί του αλλά ελα που μας τη χαλάει το μηχάνημα και το μόνο που μπορούμε είναι να αρκεστούμε στο πρώτο απλό unreal-και αν τρέξει και αυτό θαύμα θα είναι. Όπως θα καταλάβατε το παράπονο μου είναι η ακρίβεια που υπάρχει στους υπολογιστές και που όλο ανεβαίνει και έχει περισσότερες απαιτήσεις. Δεν ξέρω κατά πόσο το γράμμα αυτό είναι ικανό

για την στήλη γράμμα του μήνα αλλά θα ήθελα πάρα πολύ να μπει για να δουν μερικοί την ροή των πραγμάτων. Μέχρι τότε jump Donkey Kong jump γιατί χαθήκαμε!

Ο αγαπημένος σας hobbit

Φίλε hobbit από το Shire...

Τι να πούμε κι εμείς. Το οικονομικό είναι μεγάλο θέμα- κι εμείς στο ίδιο καζάνι βράζουμε. Και πάλι όμως είναι θέμα επιλογών. Πόσα χρήματα θα δώσεις για αυτό που θες; Μπορείς να αρκестείς σε παλιότερα παιχνίδια; Μπορείς να συμβιβαστείς με μέτριο hardware και μέτριες αποδόσεις; Καθένας έχει τις δικές του απαντήσεις...

Νόμος και Πειρατεία

Αγαπητό και προσφιλέστατο σε όλους CGM, Με λένε Γρηγόρη, είμαι 15 ετών και αγοράζω ανελλιπώς το περιοδικό σας. Η επιστολή μου έχει ως θέμα τα πειρατικά ηλεκτρονικά παιχνίδια που κυκλοφορούν παρανόμως, και που στην επαρχία ειδικά (όπου και κατοικώ) έχουν γίνει θεαμός! Original παιχνίδια είναι είδος προς εξαφάνιση. Έχουν τύχει σε εμένα τον ίδιο πολλές περιπτώσεις, όπου μπαίνουν σε ένα μαγαζί με παιχνίδια, ζητώ ένα αυθεντικό παιχνίδι και ο καταστηματάρχης να μου πει πως πουλάει μόνο πειρατικά. Η κατάσταση αυτή είναι για κλάματα! Και να ήταν μόνο αυτό! Θα σας αναφέρω άλλα δύο χαρακτηριστικά κρούσματα για να καταλάβετε το μέγεθος του προβλήματος. Μία άλλη φορά μπαίνοντας σε ένα παρόμοιο με το προηγούμενο κατάστημα αντίκρισα ένα όργανο της τάξης, ένστολο και εν ώρα υπηρεσίας να αγοράζει πειρατικό παιχνίδι, και συγκεκριμένα το Delta Force: Black Hawk Down. Η αστυνομία βεβαίως μπορεί να μην είναι υπεύθυνη για την παράνομη διακίνηση τέτοιων παιχνιδιών, αλλά δεν είναι σωστό ακόμα και οι αντιπρόσωποι του νόμου να κρατούν μία τέτοια στάση, έτσι δεν είναι; Το τρίτο και τελευταίο κρούσμα που είναι άξιο αναφοράς είναι το εξής: Ζητάω από τον καταστηματάρχη να μου πει ποια παιχνίδια έχει. Αυτός μου έδωσε ένα κατάλογο που περιείχε αντιγραφμένα, αλλά και αυθεντικά παιχνίδια. Παρατήρησα όμως αμέσως πως τα αντιγραφμένα παιχνίδια ήταν τα εξής: The Legend of the Prophet and the Assassin, F16 Aggressor, Tom Clancy's Rainbow 6, Fallout 1&2 κ.α. παιχνίδια που είχαν μπει

πριν από λίγο καιρό δώρο με το CGM αλλά και με άλλα περιοδικά (μη λέμε ονόματα). Και ρωτώ τώρα εγώ: είναι δυνατόν όλοι αυτοί να δρουν ανενόχλητοι; Είναι δυνατόν οι αντιπρόσωποι του νόμου να στηρίζουν την πειρατεία;

ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΝΟΜΟΣ; ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΡΜΟΔΙΟΙ; ΑΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΤΙ ΚΑΝΟΥΝ; Αυτά τα λίγα είχα να σας πω και συγγνώμη που σας πονοκεφάλιασα!

Υ.Γ.1 Ελπίζω να είναι το γράμμα του μήνα!

Υ.Γ.2 Ηρακλάρια ή Θάνατος, άπιοι μετανοείτε!

Υ.Γ.3 Βάλτε δώρο τον άλλο μήνα κάνω Delta Force να παρωθούμε!

*Με εκτίμηση και σεβασμό,
GREG*

Φίλε GREG

Διαβάσαμε όλοι το email σου και σαστίσαμε. Μην νομίζεις όμως ότι και στην πρωτεύουσα είναι καλύτερα τα πράγματα- τα περισσότερα καταστήματα έτσι βγάζουν το νοίκι τους, παρανομούν και εκμεταλλεύονται τόσο τις εταιρείες όσο και τον καταναλωτή. Παρόμοια περιστατικά με ανθρώπους του νόμου είναι πολυσύχναστα και δεν θα τα αξιώσουμε με σχολιασμό.

Να αλλάξουν τα πράγματα σε μια μέρα είναι κάτι το αδύνατο. Ούτε σε μια εβδομάδα, ούτε σε έναν χρόνο. Πολύ πιθανό να μην αλλάξουν και ποτέ. Το θέμα όμως δεν είναι αυτό. Το θέμα είναι να δείχνουμε ένα επίπεδο, μια πνευματικότητα και μια ανωτερότητα ως gamers. Να δείξουμε με πράξεις ότι αυτός που αγοράζει αυθεντικά παιχνίδια δεν είναι το 'κορόιδο', ούτε το 'θύμα'. Το 'κορόιδο' και το 'θύμα' είναι εκείνος που δίνει τα λεφτά του σε έναν άγνωστο, παράνομο που βγάζει λεφτά εις βάρος εταιρείας και gamer.

Μπορεί ο άνθρωπος του νόμου να αδυνατεί να γίνει παράδειγμα προς μίμηση και να δείξει το σωστό. Ας είναι. Ας γίνουμε εμείς το παράδειγμα προς μίμηση. Ας πάρουμε ένα παιχνίδι αυθεντικό, επιλέγοντας με σύνεση και προσοχή και όχι πέντε αντίγραφα. Αυτό μπορούμε να κάνουμε ως αληθινοί gamers. Ως περιοδικό, θα παρατηρήσατε ότι με κάθε ευκαιρία που μας δίνεται, κατακρίνουμε την πειρατεία και συνεχίζουμε την εκστρατεία μας για την ενίσχυση των παιχνιδιών που αγαπήσαμε. Γιατί έτσι ενισχύουμε και τα καλά παιχνίδια. Όχι στην πειρατεία.

"Την γλώσσα έχω ελληνική"

Αγαπητοί συντάκτες, Χαιρετώ το επιτελείο του αγαπημένου μου περιοδικού. Θα ξεκινήσω με τα, καθιερωμένα πλέον, συγχαρητήρια προς το τρομερό team σας. Πραγματικά είστε άξιοι εκατομμυρίων, θερμότητας συγχαρητηρίων. Η δουλειά που κάνετε είναι εξαιρετική. Επίσης εξαιρετική ήταν και η βελτίωση που έγινε στο περιοδικό. Πραγματικά, εάν πριν είχαμε δύο-τρία μικροπαράπονα, τώρα δεν έχουμε να πούμε απολύτως τίποτα! Μας υπερκαλύψατε και κάνατε το περιοδικό σας τέλειο! Όχι ότι δεν ήταν αλλά, εάν πριν σας βαθμολογούσαμε με 9/10, τώρα είμαστε υποχρεωμένοι να σας βάλουμε 20/10!!! (δεν γλύφω, η αλήθεια είναι)

Είμαι νέος αναγνώστης, έχω μόνο 6 μη συνεχόμενα τεύχη και χτυπάω το κεφάλι μου που, τόσους μήνες, χάνω κάτι τόσο σημαντικό. Φροντίζω, πλέον, να μην χάνω τεύχος. Όπως θα καταλάβετε είναι η πρώτη φορά που σας γράφω. Ήθελα από καιρό να το κάνω αλλά δεν είχα κάτι σημαντικό, ή απλώς κάτι, για να σας γράψω. Τώρα που το βρήκα αποφάσισα να σας ταλαπωρήσω για λίγο.

Θέλω να διαμαρτυρηθώ για κάτι που, ίσως για κάποιους, είναι ανούσιο. Όλα τα παιχνίδια για υπολογιστές, εάν εξαιρέσουμε τα 4 τελευταία FIFA και τις "Συνομοσίες" (ξέρετε τώρα, αυτό το "πρώτο ελληνικό adventure παιχνίδι"), είναι εξ' ολοκλήρου στα Αγγλικά.

Εξαιρούμε βέβαια τον InstallShield που έχει άλλες 5-6 γλώσσες να επιλέξουμε οι οποίες είναι μόνο για την εγκατάσταση και, φυσικά, σε αυτές δεν συμπεριλαμβάνονται τα Ελληνικούλια μας. Μιλάμε για μια Αγγλοκρατορία!!! Μιλάμε όμως για ξεφτίλα, εντελώς. Όλα τα παιχνίδια, για μένα, κατανοούν απρόσωπα και εντελώς μονότονα, αν και μπορεί να μην είναι, μόνο και μόνο εξ αιτίας του γεγονότος των απολύτων Αγγλικών. Παντού υπάρχουν Αγγλικά. Εγώ προσωπικά, ενοχλούμαι αφάνταστα από αυτό και σε πολλά παιχνίδια τρέχω σε λεξικά για μια άγνωστη λέξη και τα σχετικά. Εντάξει, υπάρχουν άνθρωποι που τα μιλούν άπιαστα και δεν αντιμετωπίζουν πρόβλημα. Ένα μικρό 7χρονο παρωμένο με τον Τζιμ Bond τι θα κάνει; Θα την πληρώσει ο μεγάλος αδελφός/ή που θα πρέπει να εξηγήει κάθε τρεις και λίγο τα objectives της πίστας ή, στη χει-

ρότερη, να περνάει αρκετές πύσσες με αποτέλεσμα, ο μικρός, να μην καταλαβαίνει τίποτα από τη συνέχεια του παιχνιδιού, να μην το ευχαριστείται και να το παρατάει. Και μιας και είπα Bond... Ασχολούμαι με το Nightfire (αρκετά καθυστερημένα, το ξέρω, αλλά τώρα έπεσε στα χέρια μου). Μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν άπειροι διάλογοι και, πολλές φορές, μου μιλάει ο "M" και με βοηθάει. Αυτές τις βοήθειες τις καταλαβαίνω εν μέρει, κάποιες τις έχω χάσει εντελώς. Επίσης, το λεξικό μου το έχω ανοίξει αρκετές φορές. Δεν είμαι και κανένας που να ξέρει τα Αγγλικά πολύ καλά αλλά την πλειοψηφία των κειμένων την καταλαβαίνω. Αλλά η λεπτομέρεια κάνει την διαφορά, και τον πρωταθλητή. Και επαναλαμβάνω, τα κείμενα καταλαβαίνω επειδή μπορώ να τα ΞΑΝΑδιαβάσω με το δικό μου ρυθμό. Άσε και το ότι, στους διάλογους, ως συνήθως οι φίλοι μας οι Εγγλέζοι μιλάνε λες και έχουν φάει γλιστρίδα! Αλλά, εντάξει, το κόστος θα ήταν τεράστιο για τις εταιρείες να βγάζουν τα παιχνίδια σε πολλές γλώσσες. Αυτό είναι ευνόητο και κατανοητό. Αλλά να μην καταντάει και αηδία ρε παιδιά. Στο "the angel of darkness", που οφείλω να ομολογήσω ότι δεν με ενθουσίασε, παίρνω το ρίσκο να πω ότι, ακόμη και το tomb raider 3 περισσότερο με ευχαρίστησε, η Lara συνομιλεί με πολλούς Γάλλους. Με αυτούς συνηνοείται στα Αγγλικά. Εντάξει, αυτό είναι ανεκτό. Διεθνής γλώσσα τώρα. Και είναι ακόμη πιο ανεκτό αφού, οι Γάλλοι, μιλάνε με γαλλική προφορά, πετυχημένο σημείο του παιχνιδιού και πολύ έξυπνο. Ακούστε τώρα: μόλις τελειώνει η πίστα μέσα στο Λούβρο, που την ακολουθεί το cutscene με τον Kurtis, την βρίσκει ο Bouchard και την πάει στο σπίτι του Von Croy. Μόλις η Lara μπαίνει μέσα αυτός καλεί τον cleaner. Υποτίθεται, λοιπόν, ότι μιλά με Γάλλους αστυνομικούς. Ε, Γάλλοι με Γάλλους μιλάνε στα Αγγλικά; Έλεος ρε παιδιά! Εντάξει είπαμε, κόστος, διεθνής γλώσσα αλλά όχι κι έτσι! Καταντάει αηδία πλέον. (Είδα ότι το site του trad me ταφράστηκε στα ελληνικά. Απίστευτο!) Πραγματικά αξίζου συγχαρητήρια στην ea και στη microsoft που μεταφράζουν, η πρώτη ένα παιχνίδι και η δεύτερη μία πλήρη σειρά προγραμμάτων, στα ελληνικά. Αν και τα windows είναι μία κονσέρβα μέσα στην οποία μας έχουν κλείσει και, αντί να την βελτιώνουν, την

βάφουν ξανά και ξανά πολλές φορές χωρίς να αλλάζει κάτι ουσιαστικά για τον μέσο χρήστη. Αυτό, όμως, είναι ένα άλλο κεφάλαιο, πολύ μεγάλο. Πιστεύω πως δεν νιώθω μόνο εγώ έτσι. Ίσως σε άλλες χώρες με ισχυρή γλώσσα (Ισπανικά, Γερμανικά, Ιταλικά) να μεταφράζονται τα προγράμματα. Σίγουρα, όμως, δεν μεταφράζονται στα Πολωνέζικα και τα Ουγγρικά, γλώσσες ίσης εμβέλειας με τα Ελληνικά. Και μια παράκληση: ξαναβάλτε στο λογότυπο του περιοδικού την ελληνική σημαία ρε παιδιά...

Με εκτίμηση,
Τοιχρτζής Γιάννης

Αγαπητέ Γιάννη,
Δεν θα μπορούσαμε να συμφωνήσουμε περισσότερο. Εκτός από ένα σημείο της επιστολής σου... "δεν μεταφράζονται στα Πολωνέζικα και τα Ουγγρικά, γλώσσες ίσης εμβέλειας με τα Ελληνικά."
Όχι και ίσης εμβέλειας τώρα τα Ελληνικά με τα Πολωνέζικα! Μπορεί και να κάνουμε λάθος, αλλά πιστεύουμε ότι η Ελληνική δεσπόζει ως η ομορφότερη και πιο εκφραστική γλώσσα, τουλάχιστον στην Γηραιά Ήπειρο και παρά τις πολλαπλές απλοποιήσεις που έχει υποστεί.
Όπως και να έχει, καταλαβαίνεις κι εσύ ότι είναι όλα θέμα χρημάτων. Αν δεν δείξουμε έξω πως η αγορά των games στην Ελλάδα στέκει γερά, δεν πρόκειται να επενδύσουν σε μας οι μεγάλες εταιρείες. Και αυτό δεν γίνεται φυσικά εύκολα όταν φαινόταν τα ποσοστά πειρατείας! Πάντως για να είμαστε ειλικρινείς, γίνονται προσπάθειες... τουλάχιστον βλέπουμε μεταφρασμένα manuals (εγχειρίδια αν προτιμάς) ολοένα και πιο συχνά Η ελληνική σημαία στο λογότυπο που έφυγε είναι περισσότερο "τέχνη" λεπτομέρεια. Βλέπεις το CGM ήταν αρχικά η ελληνική έκδοση του αμερικανικού CGM και έπρεπε με κάποιον τρόπο να φαίνεται αυτή η διαφοροποίηση. Αλλά τον τελευταίο χρόνο (και περισσότερο) έληξε η συνεργασία μας και δεν υπάρχει η ανάγκη για τέτοιου είδους επεξηγήσεις. Και μπορεί να "διπλώσαμε" την σημαία από το μπαλκόνι του εξωφύλλου, αλλά να είσαι βέβαιος ότι την κρατάμε στην καρδιά μας. Αίρε!

Το ασθενές φύλο;

Πρώτα από όλα θα θέλαμε να συστηθούμε. Είμαστε δύο φοιτήτριες και ο λόγος που σας γρά-

φουμε είναι αρχικά για να σας συγχαρούμε για την υπέροχη δουλειά σας και την πλούσια ύλη του περιοδικού σας και δεύτερον, για να θίξουμε ένα θέμα. Παιζούν άραγε οι κοπέλες games;
Κατά την άποψη πολλών ανγνωστών σας, οι οποίοι ανήκουν στο αντίθετο φύλλο, όχι!!! Εμείς όμως είμαστε εδώ για να σας αποδείξουμε το αντίθετο. Και μάλιστα να σας γνωστοποιήσουμε πως δεν είμαστε τα μόνα κορίτσια που ασχολούνται συστηματικά με το gaming! Οι κοπέλες λοιπόν στο 2003, παίζουν και RTS και adventures και action και racing και πολλά άλλα...!! Παραδείγματα θέλετε;
Ας πούμε λοιπόν το υπέροχο GTA Vice City, το οποίο δυστυχώς το τερματίσαμε. Όλα τα Tomb Raider μέχρι το εξάισιο Angel of Darkness! Ακόμα μερικά είναι το Age of Mythology, το Medal of Honor, F1, Need for Speed 2... Είναι αμέτρητα πραγματικά και δεν μπορούν να χωρέσουν όλα σε ένα μήνυμα-εξάλλου δεν θέλουμε να κάνουμε επίδειξη, μόνο να αποδείξουμε σε σας και τους αναγνώστες ότι οι γυναίκες παίζουν pc games και είναι καλές σε ότι καταπιάνονται γιατί οι άντρες τις ανταγωνίζονται και τις μειώνουν σε όλες τους τις ενέργειες...
Ας σταματήσουμε εδώ το μεγάλο και καλοπρωαίρετο email, λέγοντάς σας ότι χαιρόμαστε πολύ που σας διαβάζουμε- να συνεχίσετε την καλή δουλειά.

Χριστίνα- Βάσω

ΥΓ1: Πολύ ωραίο το site σας!
ΥΓ2: We 'll be back.... SOON!

Αγαπητή Χριστίνα και Βάσω,
Πρώτα από όλα να εξηγήσουμε ότι κανείς λογικός άνθρωπος δεν προσπαθεί να ανταγωνιστεί και να μειώσει κανέναν, δεν πιστεύει σε θεωρίες "ασθενούς φύλου" και ΣΙΓΟΥΡΑ δεν πιστεύει ότι games παίζουν μόνο άντρες. Απλά πολλές κοπέλες δεν μπλέκονται με 'τα κοινά' της κοινότητας- σπάνια γράφουν σε περιοδικά ή ασχολούνται με forums και sites και ίσως περισσότερο στην ελληνική κοινωνία. Θα παίξουν, θα το ευχαριστηθούν αλλά μέχρι εκεί... ίσως γιατί ντρέπονται να ομολογήσουν ότι τους αρέσει κάτι το ιδιότροπο. Κακώς. Εδώ έρχεται ο δικός σας ρόλος και καλά κάνετε όχι μόνο που μας γράψατε, αλλά και που δείχνετε ενεργό ενδιαφέρον. Να είστε σίγουρες ότι εμείς χαιρόμαστε πολύ περισσότερο που μας διαβάσετε από ότι εσείς και ότι θα περιμέ-

νομε περισσότερα email και δραστηριότητες μέσω του forum ώστε να ενεργοποιηθούν και οι φιλενάδες σας και να δείξετε στον κόσμο ότι όντως, δεν υπάρχει τίποτα σήμερα αυστηρώς ανδροκρατούμενο.
Περιμένουμε νέα σας!

Διάκριση στον αγώνα

Είμαι μόνο 20 χρονών αλλά η επαφή μου με τα video-games είναι διαχρονική και βαθιά. Εισχώρησα στο χώρο μέσω των κονσόλων (Atari 2600, NES). Κατέχω ολόκληρη τη σειρά της Nintendo μέχρι και το N64. Πάντα όμως ο μεγάλος μου πόθος ήταν να αποκτήσω ένα "computer"! Παρ' όλο, λοιπόν, το μικρό της ηλικίας μου έχω παίξει κλασικά παιχνίδια σε Commodore 64 με κασετόφωνο(!) (Ghosts N' Goblins, Tetris, κ.ά.), έχω δει από κοντά έναν Amstrad με την πρασινοκίτρινη οθόνη του, έζησα τη "χρυσή εποχή" της Amiga 500 και τερμάτισα παιχνίδια θρύλους σε 286(Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, Prince Of Persia, κ.ά. σε ασπρόμαυρη οθόνη πάντα!) Ήμουν από τους τυχερούς που πρωτοέπαιξαν τα πρώτα shareware του Wolfenstein 3D και Doom (ο μεγαλύτερος ξάδερφος μου είχε έναν "πανίσχυρο" 486 και ήταν βαθιά χωμένος στα κλόπια!), Golden Axe, Mortal Kombat, Flashback, Cannon Fodder, Syndicate και ο κατάλογος δεν έχει τέλος. Κι έτσι κατέληξα σήμερα να κατέχω ένα "μεγαθήριο" Athlon MP με Ge-Force 4 Ti 4800, Audigy 2 κτλ. κτλ. Κάτι όμως λείπει...

Προσωπικά στενοχωριέμαι πάρα πολύ για τη σημερινή κατάσταση στην αγαπημένη μας αγορά των video-games. Μπορεί να βγαίνουν ακόμα, μερικά παιχνίδια στα οποία αξίζει ο χαρακτηρισμός "εθιστικό" αλλά ο χαρακτηρισμός "πρωτότυπο" όσο περνάει ο καιρός ακούγεται και λιγότερο. Επίσης, ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ οι μεγάλες, παραδοσιακές, πολυτελείς συσκευασίες; Ας θυμηθεί κάποιος τη συσκευασία του Starcraft, με το τέλει κουτί και το τεράστιο manual(το οποίο περιλάμβανε οδηγίες και σε...εξωγήνη γλώσσα!! Tolkien γίνανε τα παιδιά για την αισθητική και μόνο ικανοποίησή μας!) Προσωπικά, η τελευταία πολύ καλή συσκευασία που είδα(και απέκτησα!) ήταν η Baldur's Gate II-Shadows Of Amn Collector's Edition. Και όσο και να μην αρέσει στους περισσότερους να το ακούνε, οι μόνοι υπεύθυνοι γι'

αυτή την κατάσταση είμαστε εμείς, οι "απλοί" gamers. Τα εισαγωγικά στο "απλοί" δεν μπηγαν τυχαία, αφού εμείς είμαστε το κεφάλαιο στο οποίο επενδύουν όλες οι εταιρείες. Εάν λοιπόν εμείς στραφούμε στα πειρατικά αντίτυπα, η εταιρία ΠΟΥ ΣΤΟ ΚΑΛΟ θα βρει χρήματα για να τα επενδύσει σε καλύτερα, μελλοντικά παιχνίδια; Πώς θα ξέρει ότι το παιχνίδι της, άρεσε στο κοινό έτσι ώστε να "πατήσει" κάπου σταθερά και να συνεχίσει την βελτιστοποίηση των τίτλων της; Είναι και θέμα ψυχολογίας. Αν ο σχεδιαστής δε δει ανταπόκριση(πωλήσεις/online κοινότητα) και δεν εισπράξει "κομπλιμέντα" για τη δουλειά του(σχόλια παιχνιδιού στο official site της εκάστοτε εταιρίας/reviews περιοδικών), με τι κέφι να κάτσει να ξαναδημιουργήσει; Ξέρετε πόσο προσωπικό και χρήμα χρειάζεται η έρευνα και η υλοποίηση ενός τίτλου; Εγώ θα το ομολογήσω: έχω δανειστεί πειρατικά παιχνίδια από φίλους μου αλλά όσο τελεία κι αν ήταν (βλέπε Max Payne 2!) κάτι με "χαλούσε". Ήταν η αίσθηση του φτηνιάρικου CD που έφθειρε το drive μου, ήταν η σκέψη ότι το παιχνίδι ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ πραγματικά δικό μου...δε ξέρω. Το παιχνίδι πάντως μου άρεσε πάρα πολύ και σίγουρα θα το αγοράσω original όταν κυκλοφορήσει, με το καλό. Ακούστε τη συμβουλή μου παιδιά: ούτε εγώ έχω την ευχέρεια να δίνω όσα χρήματα χρειάζονται οι original τίτλοι κάθε λίγο και λιγάκι αλλά να είστε σίγουροι ότι αν ξαναστραφούμε στη... "γνήσια" διασκέδαση, ΚΑΙ οι εταιρίες θα καλύψουν τα έξοδά τους ΚΑΙ εμείς θα έχουμε ποιотοτικότερους και πιο πλούσιους τίτλους να διαλέξουμε και μάλιστα σε πολύ χαμηλότερες τιμές. Είμαι ένας από εσάς. Για το καλό μας είναι.

ΥΓ: Αγαπητοί συντάκτες μου, μην ανησυχείτε: το "γλείψιμο" θα καταφθάσει με άλλο e-mail! Δεν υπάρχει αρκετός χώρος εδώ. Keep up the good work!
Με σεβασμό,
Καρπέτης Βαγγέλης(EJ Gova)

Φίλε EJ Gova
Μπορεί να μην στέφθηκε 'Γράμμα του Μήνα' (σίγουρα το επόμενο γράμμα σου θα τα καταφέρει), αλλά η επιστολή σου ανακρήχθηκε 'Καλύτερο Αντιπειρατικό Μήνυμα' και σου αξίζουν συγχαρητήρια. Συστήνουμε σε όλους να διαβάσουν το γράμμα του Βαγγέλη δύο, τρεις και τέσσερις φορές.

**Ο Overseer, στο Θέμα
"Οι τμές παιχνιδιών στην
Ελλάδα. Εννοούν την πειρα-
τεία;"**

Πραγματικά ένα μεγάλο και σοβαρότατο θέμα που αργά ή γρήγορα έπρεπε να εμφανιστεί...

Νομίζω πως ότι και να πούμε δεν πρόκειται να αναλύσουμε επαρκώς τις ρίζες και τα φαινομενολογικά αίτια του φαινομένου καθώς επεκτείνεται σε πολλούς και διάφορους τομείς, τόσο από οικονομικής, κοινωνικής όσο και ψυχολογικής άποψης. Σε κάθε περίπτωση, θεωρώ πως ο οικονομικός παράγοντας (αν και σαφώς υπολογισίμος) δεν είναι και ο καθοριστικός που τελικά σπρώχνει έναν Έλληνα στην πειρατεία, ασχέτως με το κατά πόσο προβάλεται ως τέτοιος.

Ας μην κρυβόμαστε: Σαφώς και ζούμε σε μία χώρα που η πιθανότητα οικονομικής εκμετάλλευσης από πλευράς των καταστημάτων (και η υποτίμηση της νοημοσύνης των πελατών θα προσέθετα) είναι συνεχώς μέσα στο πρόγραμμα όποτε και όσο περνάει από το χέρι τους. Σαφώς και οι μισθοί είναι -τραγικά- μικρότεροι σε σχέση με αυτούς των εργαζομένων στην υπόλοιπη Ευρώπη. Δεν τίθεται λοιπόν θέμα πως ο Έλληνας βρίσκεται "ριγμένος" άθελά του σε μία δυσμενή οικονομική κατάσταση. Παρ'όλα αυτά όμως υπάρχει ένα παράμετρος που είναι αρκετά σημαντική και αφορά την φύση της βιομηχανίας video games: τα video games δεν είναι τίποτα παραπάνω από προϊόντα πολυτελείας-τουλάχιστον μέχρι να βγουν στην αγορά cd που τρώγονται ή Xbox που να χρησιμοποιούν ως τούβλα για το χτίσιμο του σπιτιού σου (χμμμ αυτό μπορεί να γίνει ήδη τώρα που το σκέφτομαι!)

Με βάση τα παραπάνω, η πειρατεία κρίνεται αυτομάτως παράνομη και άδικη πέρα για πέρα. Η επιβίωση δεν εξαρτάται ούτε από το πόσο Max Payne θα παίξουμε όταν λουφάρουμε στην δουλειά, ούτε από το πόσο μας αρέσει το νέο Final Fantasy. Φανταστείτε τι θα γινόταν εάν όλοι σκεπτόμενοι ως Νταβέληδες, αρχίζαμε να εφαρμόζουμε τις ίδιες μεθόδους για κάθε άλλο πολυτελές αγαθό που κυκλοφορεί... Θεωρώ ως βασικό παράγοντα

της πειρατείας την ψυχολογικής φύσεως απληστία που δύναται να μας διακατέχει μπροστά στην εύκολη και γρήγορη απόκτηση αγαθών σε συνδυασμό με την "χαριτωμένη" υποκουλτούρα της κλεπτο-πονηρίας και της "πίσω πόρτας" που μας διακρίνει ως λαό. Ας μου επιτραπεί η έκφραση, αλλά πιστεύω πως με την μαζική κατοχή αντιγράφων η έννοια της διασκέδασης υποβαθμίζεται τόσο σε πρακτικό όσο και σε πνευματικό επίπεδο για ενόητους λόγους.

Πιστεύω ακράδαντα πως παρά την ακρίβεια που επικρατεί, η λύση υπάρχει παρ'όλα αυτά και επιτυγχάνεται μέσα απο την σύνεση, την σύγκριση, την έρευνα καθώς και μέσα από την σωστή επιλογή. Ας φιάξουμε λίγο περισσότερο την ταυτότητά μας ως gamers και ας ξεκαθαρίσουμε την θέση των εννοιών της ποιότητας σε σχέση με την ποσότητα...

**Ο Guardian, στο Θέμα
"Υπομημένα Παιχνίδια"**

Πολύ καλό θέμα!

Κατ' αρχήν να ξεκαθαρίσω ότι δεν έχω στοιχεία για το αν τα παιχνίδια που θα αναφέρω πούλησαν ή όχι. Αυτό που ξέρω είναι ότι απέσπασαν γενικά μέτριες ή κακές κριτικές αλλά και ότι σε όποιον τα έχω αναφέρει μου έχει πει ότι δεν του άρεσαν ιδιαίτερα.

Είναι τα εξής :

1) Requiem: Avenging Angel
Ως λάτρης των FPS έχω αρκετά και ένα από τα καλύτερα θεωρώ πως είναι αυτό. Τα γραφικά ήταν εξαιρετικά από αισθητική άποψη, αλλά τα εφφέ και το animation ήταν επίσης αξιόλογα. Οι ειδικές δυνάμεις λειτουργούσαν άψογα, καλύτερα ίσως από ότι σε μεγάλα ονόματα του είδους π.χ. Deus Ex, Jedi Knights. Επίσης αυτό το παιχνίδι είχε ένα από τα πιο πορωδικά machine guns που έχω δει σε παιχνίδι!

2) Return to Kronodor.
Σίγουρα είχε πολλά ελαττώματα. Όμως είναι ένα από τα πιο ατμοσφαιρικά δυτικά RPGs που έχω παίξει. Τα γραφικά ήταν όμορφα, το ίδιο και ο ήχος. Αλλά και οι μάχες μου άρεσαν πολύ και είχαν ιδανικό βαθμό δυσκολίας. Ούτε παιχνίδια, ούτε...Icwind Dale...

**Ο Titus, στο Θέμα
"Videogames και Τέχνη"**

Ξεκινώ δίνοντας τον προσωπικό μου ορισμό για την τέχνη. Τέχνη είναι η συνειδητή και ειλκρινής (ως προς την επιλογή του να εκφραστεί) έκφραση του ψυχισμού ενός ατόμου με τη χρήση των μέσων που αυτό επιλέγει ως πιο χρήσιμα, βολικά και σύμφωνα με το χαρακτήρα του. Προφανώς δεν είστε υποχρεωμένοι να αποδεχτείτε τον ορισμό μου, και κατά τη γνώμη μου είναι από ελλιπής ως λανθασμένος. Με βάση όμως αυτό τον ορισμό, θα πω ότι στην περίπτωση των παιχνιδιών πρέπει να λάβουμε υπ'όψιν μας μερικές πολύ σημαντικές παραμέτρους. Πρώτον, είναι ένα προϊόν που δημιουργείται με πρωτεύων σκοπό το κέρδος, και δευτερευόντως ή καθόλου την προσωπική έκφραση (με τις εξαιρέσεις να υπάρχουν).

Δεύτερον, επειδή τα παιχνίδια δεν παράγονται από μόνο ένα άτομο, το τελικό αποτέλεσμα είναι συνήθως ένα κράμα συμβιβασμένων μεταξύ τους απόψεων και ιδεών και μπορεί να χρεωθεί μόνο σε μία αόριστη ομάδα συντελεστών. Τρίτον, ο φόρος της ιδέας (π.χ Ron Gilbert) δεν έχει τον απόλυτο έλεγχο ως προς την υλοποίησή της ιδέας, αλλά πολλές φορές αναγκάζεται να αλλάξει τη θέση του για να ικανοποιήσει τους χρηματοδότες, το κοινό ή οτιδήποτε.

Για μένα, τα ανωτέρω στοιχεία οδηγούν στο συμπέρασμα ότι μόνο ελάχιστες εξαιρέσεις παιχνιδιών μπορούν να θεωρηθούν τέχνη. Αν έχει διαβάσει κάποιος άλλα κείμενά μου, ίσως πρόσεξε αναφορές μου στο Planescape: Torment. Προσθέτω και τα Deus Ex, Grim Fandango και έχω καταγράψει τα παιχνίδια που γνωρίζω ότι έχουν περάσει τα όρια και μπορούν να θεωρηθούν τέχνη. Η ένστασή μου στο να θεωρηθούν τα παιχνίδια τέχνη έγκειται κυρίως στο ότι ως τρόπος έκφρασης υποβάλλεται σε υπερβολικά πολλούς περιορισμούς και είναι de facto ελλιπής. Αναλύω λίγο παραπάνω, Όπως είπα, ο ρόλος του καθεαυτού δημιουργού είναι περιορισμένος. Επίσης, ελάχιστα είδη παιχνιδιών επιτρέπουν όχι μόνο αυτή την εσωτερική, μυσταγωγική αν θέλετε, έκφραση,

αλλά και τη συμμετοχή από την πλευρά του αποδέκτη (αναγνώστη, θεατή, παίκτη, ακροατή κλπ.). Μια διαδικασία δηλαδή αμφίδρομη, που κάνει και τα δύο μέλη να βγαίνουν από αυτή τουλάχιστον έχοντας σκεφτεί, ερεθίσει το μυαλό τους και έχοντας κερδίσει έστω και κάτι ελάχιστο για τον εαυτό τους.

Η ατέλεια αυτή έκφρασης και δημιουργίας οδηγεί σε πρωτόλεια μεμονωμένων σκέψεων και ιδεών, που χάνονται μέσα στο πλήθος (ωχ, άρχισε να μου τη βαράει...). Αν σε αυτό συμπεριλάβουμε τη δυσκολία σύμπτωσης απόψεων σε μια ομάδα δημιουργίας και την εγγενή εμπορικότητα της βιομηχανίας παιχνιδιών (σύγκριση με τον κινηματογράφο ή τη μουσική είναι άστοχη, γιατί οι υλικοί και ανθρώπινοι πόροι που απαιτούνται μπορεί να είναι ελάχιστοι, κάτι που σχεδόν εξοστρακίζει τον οικονομικό παράγοντα, σε αντίθεση με τον κλάδο των παιχνιδιών όπου είναι εγγενώς πολύ σημαντικός), οδηγούμαι στο να θεωρήσω ότι εκτός σπανίων και φωτεινών εξαιρέσεων ένα παιχνίδι θα περιέχει περιορισμένα από τα στοιχεία ενός έργου τέχνης. Από την άλλη δέχομαι ότι ένα παιχνίδι προσφέρει μια πιο άμεση εμπειρία από μια ταινία πχ, λόγω της interactivity.

Ίσως στο μέλλον, αν η παραγωγή παιχνιδιών γίνει πιο φτηνή, άμεση, ελεύθερη και εύκολη, να μπορεί να θεωρηθεί τέχνη. Σήμερα, το μόνο που μπορεί να πω είναι ότι ορισμένα παιχνίδια μπορεί να είναι έργα τέχνης, αλλά η έννοια της τέχνης δε συμπεριλαμβάνει τη δημιουργία παιχνιδιών (δηλαδή πρόκειται για ευτυχή συγκυρία). Και κάτι τελευταίο - όταν αναφερόμαι στον οικονομικό παράγοντα, η ένστασή μου είναι ότι πολλές φορές οδηγεί το δημιουργό σε συμβιβασμούς. Νοείται το να βγάζεις χρήματα από την τέχνη σου, αλλά δε νοείται το να τη θέτεις δέσμη του χρήματος και να τη θέτεις στην υπηρεσία του καθενός, γιατί έτσι χάνεται η τιμιότητα και η ακεραιότητα που χαρακτηρίζει ένα έργο τέχνης. Συγγνώμη για την έκταση και για το βαρύ ύφος του κειμένου. Απλά προσπάθησα να πάρω το θέμα στα σοβαρά. Περιμένω τα σχόλιά σας!

Προηγούμενα Τεύχη



- Age of Empires II: Age of Kings • Final Fantasy VIII
- Pharaoh • F1 • Command & Conquer: Tiberian Sun
- Sim Theme Park
- Prince of Persia 3D



- The Sims • USAF
- Battlezone 2: Combat Commander • MIG Alley
- Shadow Man • Seven Kingdoms II • Gabriel Knight 3
- Tomb Raider: The Last Revelation • Urban Chaos
- Quake II Arena • Unreal Tournament • Nocturne



- Nox • Age of Wonders
- Star Wars: Force Commander
- Jane's F/A - 18 • Darkstone
- Shadow Company
- Planescape: Torment



- Thief II: The Metal Age
- Star Wars: Force Commander
- Revenant • Evolta • Ultima IX: Ascension • Panzer General 3D Assault



- Homeworld Multiplayer
- Might & Magic VIII: Day of the Destroyer • Sid Meier's Antinatal • Majesty • The Longest Journey • EverQuest
- Horse & Musket • Indiana Jones and the Internal Machine
- The Curse of Monkey Island
- Septerra Core • Starfleet Command • 1602 AD
- Drakon: Order of the Flame
- Soldier of Fortune



- Age of Empires II: The Age of Kings • Heroes III: The Shadow of Death • Tachyon: The Fringe • Vainglorious Masquerade: Redemption
- Abomination • AH - 64D Longbow • Campaign 1776
- MDK 2 • Trainer's Gate



- Asheron's Call • Close Combat: Battle of the Bulge
- Disciples: Sacred Lands
- Grim Fandango • Magic: The Gathering • Diablo II
- Battlezone II • Master of Orion II • Shogun: Total War
- The New Adventures of the Time Machine



- Crismon Skies • Alone in the Dark 3 • Wargamer: Napoleon 1813 • Disciples: Sacred Lands • King of Dragon Pass • RISS: Psycho Circus
- Deus Ex • Icewind Dale • Panzer Campaigns 1: Smolensk '41 • Flanker 2.0
- Dino Crisis



- Baldur's Gate • Final Fantasy VIII • Zeus: Master of Vengeance • Warlords: Battlecry
- Wizards and Warriors
- Nocturne • Civilization: Call to Power • Third Reich



- Baldur's Gate II: Shadows of Amn • MechWarrior IV: Vengeance • No One Lives Forever • Advanced Tactical Fighters • Betrayal in Antara
- East Front • Fighting Steel



- American McGee's Alice
- Red Alert 2 (Part 1)
- Dracula 2: Resurrection
- Sacrifice • The Blair Witch Project Vol.1 • Combat Flight Simulator • Blade Runner



- The Blair Witch Project Vol. 2 • Necronomicon: The Dawning of Darkness • Striped Invaders • Age of Sail
- Battle Isle 2220 • Dungeon Keeper II • Metal Gear Solid
- Monty Python's and the Holy Grail • Red Alert 2 (Part 2)



- Black Dahlia • Caesar III
- Escape from Monkey Island
- Falcon 4 • Icewind Dale: Heart of Winter • Lands of Lore III • Legend of the Prophet and the Assassin



- Black & White (Part 1)
- Oni (Part 1) • Fallout 2
- Starfleet Command • Clive Barker's Undying (Part 1)
- Phantasmagoria II
- Lighthouse



- Black & White (Part 2)
- Desperados (Part 1)
- Napoleon in Russia • Oni (Part 2) • Quest for Glory V
- Scarab • Settlers II • Clive Barker's Undying (Part 2)



- Alone in the Dark IV (Part 1)
- Silent Hunter • Tropico
- Desperados (Part 2) • Diablo II: Lord of Destruction • Before you start tagging • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal



- Desperados: Wanted Dead or Alive (I' Μέρος) • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (B' Μέρος) • Alone in the Dark IV: The New Nightmare (B' Μέρος)
- Dracula: Resurrection
- Afterlife • Crusader: No Regret • Blood 2: The Chosen



- Max Payne (A' Μέρος)
- Giants: Citizen Kabuto (A' Μέρος) • Half-Life: Counterstrike (A' Μέρος)
- Railroad Tycoon 2



- Oddworld: Abe's Oddysee
- Half Life: Counter Strike (Mέρος B)
- Giants: Citizen Kabuto (Mέρος B) • Sheep, Dog 'n' Wolf



- Red Faction
- Max Payne
- Deus Ex (Mέρος A)



- Evil Dead: Hell to the King
- Fila 2002
- Soul Reaver 2
- Deus Ex (Mέρος B)



- In Cold Blood (Mέρος A')
- Project IGI
- Spider Man



- Ground Control (Mέρος A')
- In Cold Blood (Mέρος B')
- Return to Castle Wolfenstein



- Project Eden (A' Μέρος)
- Ground Control (B' Μέρος)
- Septerra Core (A' Μέρος)
- Age of Empires: Rise of Rome



- Earth 2150: Escape from the Blue Planet • Project Eden
- Septerra Core



- Medal of Honor: Allied Assault • Project Eden
- Grandia 2
- Guardian of Darkness



- Heroes of Might & Magic IV
- Grandia 2
- Fallout



- Warlords Battlecry II
- Descent II • Elder Scrolls: Morrowind (A' Μέρος)



- Elder Scrolls: Morrowind (B' Μέρος) • Soulbringer
- Mafia



- Cyberia • Mafia • The Thing
- Elder Scrolls: Morrowind (I' Μέρος)



- Neverwinter Night • Icewind Dale II • Hitman 2 (A' Μέρος)



- Hitman 2 (B' Μέρος)
- Icewind Dale II
- Arx Fatalis
- Divine Divinity (A' Μέρος)



- Knights & Merchants
- Wizardry 8 (A' Μέρος)
- Divine Divinity (B' Μέρος)
- Hitman 2 (I' Μέρος)



- Wizardry 8 (B' Μέρος)
- Age of Mythology (A' Μέρος)
- Cameron Files 2: Pharaoh's Curse



- Silent Hill 2
- Age of Mythology
- Shadow of Memories



- Silent Hill 2
- Age of Mythology
- Shadow of Memories



- Freelancer • Post Mortem
- Tom Clancy's Splinter Cell



- Allied Hitchcock Final Cut
- Omega Stone
- Neverwinter Nights: Shadow of Undrentide



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



- Pirates of the Caribbean
- Indiana Jones & the Emperor's Tomb



- Jedi Academy
- Runaway



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ
ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟ
ΔΩΡΟ
ΣΕ DVD BOX

Game Files

Το εργαλείο που ψάχνετε κάθε μήνα στα περιπτερα!

Με τη συνεργασία του
**COMPUTER
GAMES**
magazine

Μόνο
3,95 €



**Κυκλοφορεί
11 Δεκεμβρίου**

CD 1
DESCENT 3
Το 2ο και τελευταίο
CD του παιχνιδιού!
δωρο!

CD 2
Γεμάτο με
utilities, εργαλεία,
παιχνίδια!

Στο δέκατο τρίτο τεύχος:

Descent 3

Το δεύτερο CD που ολοκληρώνει το κλασικό παιχνίδι δράσης! Ετοιμαστείτε για ταχύτητα!

XIII

Demo του FPS που αλληάζει τα δεδομένα στα γραφικά και στην παρουσίαση! Δείτε γιατί είναι ένα από τα αγαπημένα μας παιχνίδια φέτος!

Star Trek Elite Force 2 GDK

Δημιουργήστε τις δικές σας πιστες στο πολύ καλό Elite Force II!

Νέα και μεγάλα patches

Age of Wonders Shadow Magic,
Battlefield 1942 1.45.18,
Shadows of Undrentide,
IL-2 Sturmovik Forgotten Battles

UT 2003 Troopers

Ένα τεράστιο "στρατιωτικό" mod για το Unreal Tournament 2003!

Ανανεωμένοι drivers για τις κυριότερες κάρτες γραφικών

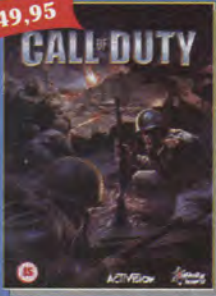
Νέοι certified drivers για Nvidia, ATI, Voodoo.

red line

Νέες Κυκλοφορίες

Τώρα και στο internet
www.redline.gr

49,95



CALL OF DUTY

Το Call of Duty είναι το μοναδικό first-person παιχνίδι που εμβάθνιει τόσο πολύ, μέχρι τώρα. Φέρνει τον απόλυτο ρεαλισμό και την κινηματογραφική αίσθηση του πολέμου όπως κανένα παιχνίδι μέχρι σήμερα. Το Call of Duty παρουσιάζει τον πόλεμο από τις πολλαπλές μεστές των Αμερικανών, Βρετανών και Ρώσων στρατιωτών.

48,95



NBA LIVE 2004

Κάντε assist, lay up και κερφαίστε με δύναμη την μπάλα στο καλάθι στο καταπληκτικό NBA Live 2004. Εξελιγμένος έλεγχος των παιχτών, νέα γραφικά και AI καθώς και βελτιωμένος χειρισμός για τον έλεγχο της ομάδας σας. Προσλάβετε τα κατάλληλα άτομα για να εκπαιδεύσουν τους μελλοντικούς αστέρες του NBA.

48,95



HARRY POTTER QUIDDITCH

Πάρτε μέρος στο μαγικό παιχνίδι των μάγων και των μαγισσών, το Quidditch και πετάξτε στον αέρα. Το παιχνίδι παίζεται με δύο ομάδες των οφθαλμικών που πετάνε σε σκούπες ενώ παράλληλα παίζουν με τέσσερις μπάλες. Ένα μαγικό παιχνίδι γεμάτο ταχύτητα, δύναμη και δράση.

44,95



BROKEN SWORD: SLEEPING DRAGON

Ένα καταπληκτικό παιχνίδι που συνδυάζει πολύ καλό gameplay, γεμάτο έρευνες και αναζητήσεις. Μια επική ιστορία η οποία αποδίδεται με φανταστικά γραφικά από μια ολοκλήρωτη μηχανή. Καταπληκτικό voice acting και facial animation, τα οποία θα σας μαγέψουν πραγματικά.

44,95



LOCK ON

Νιώστε τη δύναμη του να ελέγχετε ένα μοντέρνο μαχητικό αεροσκάφος. Πετάξτε με μια ποικιλία από μαχητικά αεροσκάφη σε ένα παιχνίδι με τα πιο πλούσια γραφικά και ήχο στον τομέα των flight simulators.

ACTION

ACTION MAN	10,95
AIKEN'S ARTIFACT	9,95
AIRFIX DOGFIGHTER	12,95
AIQUANX	16,95
ARMOR COMMAND	9,95
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
DAKATANA	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
FIRE CHIEF	29,95
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
MAFIA	39,95
MAGESLAYER	13,95
MAGIC CARPET 2	9,95
MDK 2	9,95
MECH COMMANDER 2	17,95
MECHWARRIOR 3	12,95
MECHWARRIOR 4	26,95
MEN IN BLACK	9,95
MESSIAH	9,95
MS PACMAN	18,95
PANZER DRAGON	9,95
RAYSTORM	9,95
RUNE	14,95
SENTINEL RETURNS	9,95
SHADOW WARRIOR	9,95
SHOCKWAVE ASSAULT	11,95
SINBAD	19,95
SMALL SOLDIERS	9,95
SPEC OPS	10,95
SPEC OPS 2	10,95
STAR FLEET COMMAND: ORION PIRATES	14,95
STAR TREK: DOMINION WARS	13,95
STAR TREK: NEW WORLDS	10,95
STAR TREK: STARFLEET ACADEMY	10,95
STAR WARS: JEDI ACADEMY	44,95
STAR WARS: JEDI KNIGHT	16,95
STAR WARS: JEDI OUTCAST	44,95
STARSHIP TROOPERS	16,95
SWAT 3	12,95
TERMINATOR 3	47,95
THE GRINCH	15,95
THE HULK	43,95
TRESPASSER	9,95
TUROK 2	9,95
URBAN CHAOS	11,95
WARGASM	9,95
WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR	39,95
WHEEL OF TIME	14,95
WORMS 2	10,95
WORMS 3D	44,95
X GOLD	19,95

ACTION / ADV

5TH ELEMENT	13,95
ALCATRAZ	16,95

ALICE	19,95
ALONE IN THE DARK 4	19,95
ARMY MEN: SARGE HEROES	12,95
DUKES OF HAZZARD	10,95
EXTREME BIKER	10,95
IGNITION	9,95
INTERSTATE 76	10,95
ITALIAN JOB	39,95
LIVE WIRE	9,95
RENEGADE RACERS	9,95
ROAD RASH	11,95
ROLLCAGE	9,95
S.C.A.R.S.	9,95
STARSKY & HUTCH	39,95
WACKY RACES	21,95
WIPEOUT 2097	11,95
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	10,95
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	10,95
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	24,95
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN	53,95
CURSE: THE EYE OF ISIS	43,95
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	19,95
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	47,95
HITMAN	13,95
HITMAN 2	17,95
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	46,95
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	16,95
JEKYLL & HYDE	14,95
JURASSIC PARK: DANGER ZONE	15,95
JURASSIC PARK: DINO DEFENDER	15,95
LARGO WINCH	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	16,95
POSTAL 2	33,95
PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME	49,95
PRISONER OF WAR	19,95
PROJECT EDEN	12,95
PROJECT NOMADS	29,95
RAINBOW SIX: GOLD PACK EDITION	14,95
RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD	44,95
SECRET SERVICE	16,95
SHADOWWARRIOR	10,95
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	42,95
SILENT HILL 3	43,95
SOUL REAVER	11,95
SOUL REAVER 2	14,95
SOULTRAP	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 DEVIL INSIDE	9,95
THE GREAT ESCAPE	43,95
THE HOBBIT	38,95
THE MUMMY	17,95
THE THING	15,95
THIEF: DARK PROJECT	9,95
THIEF 2: THE METAL AGE	11,95
TIMELINE	10,95
TIN TIN DESTINATION ADVENTURE	16,95
TOMB RAIDER	10,95
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	48,95
TOMB RAIDER: CHRONICLES	16,95
TOMB RAIDER II	10,95
TOMB RAIDER III	10,95
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	10,95
VAMPIRE MASQUERADE REDEMPTION	16,95
VIRUS	9,95
WILD WILD WEST	14,95
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
DUKES OF HAZZARD	9,95
EXTREME BIKER	10,95
IGNITION	9,95
INTERSTATE 76	10,95
ITALIAN JOB	39,95
LIVE WIRE	9,95
RENEGADE RACERS	9,95
ROAD RASH	11,95
ROLLCAGE	9,95
S.C.A.R.S.	9,95
STARSKY & HUTCH	39,95
WACKY RACES	21,95
WIPEOUT 2097	11,95

PC CD ROM

ADVENTURE

ADVENTURE AT CHATEAU D'OR	16,95
ATLANTIS III	15,95
BLADE RUNNER	16,95
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	19,95
FULL THROTTLE	14,95
GABRIEL KNIGHT 3	13,95
GRIM FANDANGO	14,95
HEARTS OF DARKNESS	13,95
JOURNEYMAN PROJECT	10,95
KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY	12,95
LITTLE BIG ADVENTURE 2	19,95
LOCHNESS	15,95
LONGEST JOURNEY	16,95
LOUVRE: FINAL CURSE	18,95
MANHUNTER	9,95
MORPHEUS	26,95
MYST: MASTERPIECE EDITION	16,95
MYST III: EXILE	14,95
MYSTERY OF THE MUMMY	41,95
NAUTILUS	14,95
NECROMONCON	29,95
NOCTURNE	12,95
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
THE 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 TRILLOGY (I, II & III)"	27,95
INTERPLAY PACK TRIPLE PACK	19,95
JET PACK	24,95
MAXIMUM FLIGHT	24,95
MYST TRILLOGY	19,95
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 BUSBY	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
C&A CLASSICS	11,95
GREMLIN CLASSIX	14,95
SPECCY CLASSIX	14,95

EXPANSION

AGE OF MYTHOLOGY: TITANS	32,95
ALPHA CENTAURI: ALIEN CROSSFIRE	9,95
BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME	23,95
BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS	24,95
BLACK & WHITE: CREATURE ISLE	20,95
C&C: YURI'S REVENGE	17,95
C&C GENERALS: ZERO HOUR	24,95
CIVILIZATION III: CONQUERS	28,95
CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD	19,95
COSSACKS: ART OF WAR	19,95
COSSACKS: BACK TO WAR	33,95
DEER HUNTER: EXTENDEND SEASON	8,95
DIABLO 2 EXPANSION	10,95
DUKE ZONE	10,95
EMPIRE EARTH: ART OF CONQUEST	39,95
FS SCENERY GREECE 2002	8,95
GRAND THEFT AUTO LONDON	10,95
HEROES OF M&M IV: GATHERING STORM	42,95
IL-2 STURMOVIC: OPERATION BARBAROSSA	28,95
IRON PLUGUE (7 KINGDOMS EXP.)	25,95
MEDAL OF HONOUR: BREAKTHROUGH	25,95
MEDAL OF HONOUR: SPEARHEAD	24,95
MEDIAEVAL WIKING INVASION	26,95
MODS & MAPS FOR COUNTERSTRIKE	24,95
MORROWIND BLOODMOON	24,95
MORROWIND TRIBUNAL	26,95
MS TRAIN ADD ONS	32,95
NEVERWINTER NIGHTS: SHADOW OF UNDR.	23,95
OPER. FLASHPOINT: BETWEEN THE LINES	9,95
OPER. FLASHPOINT: RED HAMMER	9,95
POSEIDON: ZEUS EXPANSION	24,95
RAINBOW SIX: EAGLE WATCH	14,95
RHINE VALLEY: TRAIN SIM ADD ON	32,95
SETTLERS IV MISSION PACK	16,95
SHOGUN: MONGOL INVASION	21,95
STREETS OF SIM CITY	13,95
THE SIMS: HOT DATE	22,95
THE SIMS: LIVIN UP	22,95
THE SIMS: MAKIN' MAGIC	24,95
THE SIMS: SUPERSTAR	24,95
THE SIMS: UNLEASHED	23,95
THE SIMS: VACATION	23,95
TROPICO: PARADISE ISLAND	16,95
WARCRAFT III: FROZEN THRONE	24,95
WARHAZARD: WARCRAFT III ADD ON	24,95

FIGHTING

GLADIATOR	43,95
LAST BRONX	10,95
MAGIC THE GATHERING: BATTLEFIELDS	37,95
MORTAL KOMBAT 4	10,95
VIRTUA FIGHTER 2	10,95

FOOTBALL

CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04	43,95
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	10,95
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	43,95
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	10,95
EURO 2000	9,95
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	9,95
F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001	10,95
FIFA 2001	9,95
FIFA 2002	11,95
FIFA 2003	29,95
FIFA 2004	48,95
FOOTBALL DIRECTOR	14,95
GIANLUCA VIALLI'S EUROPEAN MANAGER	16,95
I.S.S. 3	14,95
PRO EVOLUTION SOCCER 3	43,95
TOTAL CLUB MANAGER 2004	48,95
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	9,95
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

μπορείτε να παραγγείλετε και από το διαδίκτυο στο ... www.redline.gr

ONLINE	PRICE
MARCH ON LINE	11.95
OPER QUEST: SCARS OF VULGUS	17.95
STAR WARS: GALAXIES	49.95
ULTIMA ONLINE: SECOND AGE (J/C)	9.95
ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN	44.95

PLATFORM	PRICE
BE'S EXODUS	9.95
BOC	16.95
BOC 2	12.95
DIRTYWORM JIM 3D	10.95
LOVER	9.95
EMMINGS 3D	9.95
JUST WIKINGS 2	9.95
RYMAN 2	16.95
RYMAN 3	29.95
RYMAN M	17.95
DEEP DOG & WOLF	11.95
DRMS	10.95

POOL / PINBALL	PRICE
ADVENTURE PINBALL	31.95
ANIMAL + CLASSIC BILLIARD	16.95
BOL POOL	10.95
TREME PINBALL	10.95
IMMY WHITE'S SNOOKER	10.95
PO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY	9.95
RTUAL POOL HALL	9.95

PUZZLE / BOARD	PRICE
JUST A MOVE 3	9.95
JUST A MOVE 4	10.95
CHESSMASTER 9000	33.95
TIME OF LIFE	10.95
ASTERION	14.95
MONOPOLY NEW EDITION	24.95
ANDORA'S BOX	9.95
HANGAI SECOND DYNASTY	9.95
THE NEXT TETRIS	12.95
RTUAL CHESS 2	10.95
DRMS BLAST	14.95

RACING	PRICE
EVOLUTION	10.95
NITZ EXTREME RACING	16.95
SETTLE CRAZY CUP	9.95
ASTROL HONDA SUPERBIKE	9.95
OLIN MCRAE RALLY	10.95
OLIN MCRAE RALLY 2	10.95
OLIN MCRAE RALLY 3	49.95
ICATI WORLD	17.95
CHALLENGE 99-02	48.95
CHAMPIONSHIP SEASON 2000	23.95
RACING CHAMPIONSHIP	14.95
ORLD GRAND PRIX	16.95
RD RACING 2	39.95
RD RACING 2001	39.95
RMULA 1 2000	12.95
RMULA 1 2001	16.95
RMULA 1 2002	28.95
RMULA 1 99	12.95
RMULA KARTS	19.95
P 500	19.95
RAND PRIX 4	19.95
RAND PRIX LEGENDS	10.95
RAND PRIX WORLD	13.95
RAND TOURING	16.95
ARLEY DAVIDSON - ACROSS AMERICA	11.95
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	9.95
OCQUE VILLENEUVE'S SPEED CHALLENGE	10.95
MAN'S 24 HOURS	9.95
ANIC CARTS	10.95
ASTER RALLYE	18.95
RO MACHINES V3	9.95
DNIGHT RACING	11.95
ONACO GRAND PRIX SIMULATION 2	14.95
OTO RACER 2	9.95
OTODROSS MADNESS 2	10.95
OSCAR RACING 2000	13.95
OSCAR RACING 3	10.95
OSCAR REVOLUTION	10.95
OSCAR ROAD RACING	9.95
ED FOR SPEED - UNDERGROUND	48.95
ED FOR SPEED - HOT PURSUIT 2	47.95
ED FOR SPEED 3	9.95
EWMAN HAAS RACING	9.95
FF ROAD	16.95
PEN KART	18.95
RO RALLY 2001	13.95
ALLSPORT CHALLENGE	39.95
ALLY CHAMPIONSHIP XTREME	14.95
ALLY MASTERS	18.95
REAMER 2	10.95
REAMER 4x4	10.95
REAMER RALLY	10.95
EGA GT	9.95
EGA RALLY 2	11.95
EGA TOURING CARS	16.95
LKOLENE HONDA MOTOCROSS GP	9.95
SPORTS CAR GT	24.95
TCC 2	24.95
TREET LEGAL	14.95
UPER 1 KARTING	17.95
UPERBIKES 2001	9.95
UPERBIKES 2001	19.95
UPERBIKES WORLD CHAMPIONSHIP	9.95
OCA TOURING CAR	9.95

TOCA TOURING CAR 2	10.95
V-RALLY 2	12.95
V-RALLY 3	28.95
WARM UP	17.95

RPG	PRICE
ARCANUM	15.95
ART OF MAGIC	10.95
ARK FATALIS	26.95
BALDURS GATE 2 & THRONE OF BAAI	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
DISCIPLES II	39.95
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 CHRON: WARL. OF THE WASTEL	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
NEVERWINTER NIGHTS & EXPANSION	37.95
NOX	12.95
POOLMOBIL HYPE	9.95
RYMAN OF RADIANCE	19.95
SILVER	12.95
SOULBRINGER	9.95
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBI.	49.95
SUMMONER	14.95
TECHNOMAGE	11.95
TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	47.95
THRONE OF DARKNESS	19.95
WIZARDS & WARRIORS	10.95

SHOOT' EM UP	PRICE
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
CHROME	43.95
CLIVE BARKER'S UNDYING	19.95
CODENAME OUTBREAK	18.95
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
DESCENT 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	49.95
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

SIMULATION	PRICE
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
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
FRESTORM: THUNDERHAWK 2 (J/C)	9.95
FLANKER 2.0	12.95
FLIGHT UNLIMITED 2	10.95
HELL-COPTER	9.95
IL-2 STURMOVIC	12.95
IL-2 STURMOVIC: FORGOTTEN BATTLES	44.95
I-WAR 2: EDGE OF CHAOS	14.95
I-WAR DEFIANCE	17.95
JET FIGHTER 3	9.95
JET FIGHTER 4	14.95
KA-52 TEAM ALLIGATOR	11.95
LOCK ON	44.95
LUFTWAFFE COMMANDER	10.95
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	9.95
PIZZA CONNECTION 2	19.95
RED BARON 3D	10.95
ROLLER COASTER TYCOON	14.95
ROLLER COASTER TYCOON 2	24.95
SEARCH & RESCUE	9.95
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	49.95
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	10.95
STARSIEGE	14.95
THE SIMS DELUXE EDITION	48.95
THE STING	33.95
TROPICO	24.95
TROPICO 2: PIRATE'S COVE	43.95
VIRTUAL SEA MONKEYS	10.95
WALL STREET TYCOON	18.95

SPORTS	PRICE
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
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	10.95
JACK NICLAUS 6	13.95
LINKS LS CLASSIC	10.95
MADDEN NFL 2002	19.95
MADDEN NFL 99	9.95
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	16.95
NBA BASKETBALL 2000	19.95
NBA LIVE 2000	9.95
NBA LIVE 2003	47.95
NBA LIVE 2004	48.95
NBA LIVE 99	9.95
NHL 99	9.95
SALT LAKE 2002	16.95
SERGEI BUBKA'S MILLENNIUM GAMES	17.95
SIM GOLF	12.95
SUPREME SNOWBOARDING	13.95
TENNIS MASTER SERIES	19.95
TIGERWOODS PGA GOLF 2001	23.95
TIGERWOODS PGA GOLF 99	9.95
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	14.95
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	19.95
TRICKSTYLE	9.95
VIRTUA TENNIS	14.95

STRATEGY	PRICE
1821	33.95
ABOMINATION	11.95
AGE OF EMPIRES	12.95
AGE OF EMPIRES II	29.95
AGE OF EMPIRES II (J/C)	13.95
AGE OF MYTHOLOGY	49.95
AGE OF WONDERS	9.95
AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC	43.95
ALIEAN 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
BATTLEFIELD 1942 DELUXE	48.95
C&C: RED ALERT	9.95
C&C: RED ALERT 2	19.95
CAESAR 3	9.95
CALL TO POWER II	33.95
CAR TYCOON	41.95
CELTIC KINGS: RAGE OF WAR	14.95
CIVIL WAR	10.95
CIVILIZATION: CALL TO POWER	17.95
CIVILIZATION II	24.95
CIVILIZATION III	11.95
CLOSE COMBAT 5: INVASION NORMANDY	42.95
COMBAT MISSION 2	14.95
CONFLICT ZONE	43.95
COSSACKS ANTHOLOGY	19.95
CULTURES	10.95
CYBERSTORM	16.95
DARK REIGN 2	15.95
DUNE 2000	9.95
DUNGEON KEEPER GOLD	9.95
EARTHSEIGE	9.95
ECONOMIC WAR	13.95
EMPEROR: RISE OF MIDDLE KINGDOM	15.95
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	41.95
FAR WEST	10.95
GANGSTERS	13.95
GANGSTERS 2	41.95
GLADIATORS	15.95
GLADIATORS OF ROME	10.95
GLOBAL DOMINATION	14.95
GORKY 17	11.95
HEIST	16.95
HOGS OF WAR	10.95
HOMEWORLD	38.95
HOMEWORLD CATAclySM	10.95
HOOLIGANS: 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
MEDIAVAL BATTLE COLLECTION	39.95
MERCHANT PRINCE II	19.95
MONOPOLY TYCOON	32.95
MYTH: THE FALLEN LORD	9.95
MYTH 3	43.95
NO MAN'S LAND	10.95
ORIGINAL WAR	10.95
OUTPOST 2	13.95
PANZER GENERAL 2	15.95
PANZER GENERAL 3D	13.95
PHARAOH	13.95
POPULOUS THE BEGINNING	9.95
PRAEITORIANS	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	10.95
SIM TUNES	10.95
SQUAD LEADER (J/C)	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

Νέες Κυκλοφορίες

EMPIRES DAWN

Ένα από τα καλύτερα RTS μέχρι σήμερα, θα σας ταξιδεύσει από το 950 μέχρι το 1950 μ.Χ. μέσα από μεγάλα ιστορικά γεγονότα στα οποία θα πάρετε μέρος. Παιξτε την ιστορία του Ριχάρδου του Λεοντάκρου, του Ναυάρχου Γι ή του Στρατηγού Πάττον και οδηγήστε τις στρατιές σας σε μεγάλες μάχες.



49,95

HIDDEN & DANGEROUS 2

Ένα καταπληκτικό first και third person shooter. Πάρτε τον έλεγχο μιας ομάδας μέχρι 4 στόμων και ολοκληρώστε πάνω από 20 αποστολές σε 9 campaigns. Μεγάλη ποικιλία όπλων από πιστόλια και sniper rifles, μέχρι χειροβόμβιδες και μαζούκα, καθώς και πολλά οχήματα.



43,95

THE SIMS MAKIN' MAGIC

Ετοιμαστείτε! 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.



24,95

YAGER

red line

Προσφορές του Μήνα

26,95



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 σας. Σκοτεινό μπουντρούμια και σκοτεινά βάρβαρα σας περιμένουν.

29,95



FIFA 2003

Αν διαβάτε 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 εκδίκηση 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

STARCRRAFT (+ BROODWAR)	15,95	WAR OF THE WORLDS	9,95
STARPEACE	11,95	WARCRAFT II	12,95
STARTOPIA	18,95	WARCRAFT III	29,95
STREET WARS	19,95	WARCRAFT III BATTLECHEST	38,95
SUDDEN STRIKE (+ EXPANSION)	41,95	WARLORDS BATTLECRY	9,95
TAKEDA	14,95	WARLORDS BATTLECRY 2	14,95
THE NATIONS	24,95	WARLORDS III	14,95
THEME HOSPITAL	9,95	WARLORDS IV	44,95
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		
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	14,95		
TRAFFIC GIANT	16,95		
TRANSPORT TYCOON	9,95		
TRIBES 2	14,95		
UBIK	17,95		
UFO: AFTERMATH	43,95		
WAR AND PEACE 1796-1815	42,95		
WAR COMMANDER	41,95		
WAR GAMES	9,95		
WAR OF THE RING	43,95		

ΔΙΑΦΟΡΑ

BREAK OUT	9,95
EROTICA ISLAND	23,95
REVENGE OF THE TOYS	12,95
STAR TREK: OMNIPEDIA	19,95
TRAIN TOWN	10,95
TREASURE ISLAND	9,95
TYPING OF THE DEAD	14,95
YU-GI-OH: POWER OF CHAOS	39,95

Οι τίτλοι που χαρακτηρίζονται σαν J/C διατίθενται σε κουτί Jewel Box (απλό κουτί CD)

ΚΑΡΤΕΣ

YU-GI-OH: STARTER PACK JOEY	19,95
YU-GI-OH: STARTER PACK PEGASUS	19,95
YU-GI-OH: LABYRINTH OF KNIGHTMARE	4,95
YU-GI-OH: LEGACY OF DARKNESS	5,95
YU-GI-OH: BLUE EYES WHITE DRAGON	4,60
YU-GI-OH: STARTER PACK YUGI	14,50
YU-GI-OH: STARTER PACK KAIBA	14,50
YU-GI-OH: PHARAONIC GUARDIAN	5,95
YU-GI-OH: METAL RAIDERS	4,60
POKEMON: EX RUBY & SAPPHIRE	4,50



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€



ST110 DYNAMIC STICK & THROTTLE
3 fire, lever throttle

19,95€



FIRESTORM WIRELESS PAD
Απελευθερωθείτε από τον κόσμο των καλωδίων. Με αναλογικούς μοχλούς και 12 προγραμματιζόμενα πλήκτρα τώρα μπορείτε να παίζετε από μεγάλη απόσταση.

44,95€



POWER PAD
Ψηφιακό, Autofire

9,95€



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.

12,95€

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ

AVENGER ANALOGUE PAD	21,95
FIRESTORM DIGITAL PAD 3	12,95
FIRESTORM DUAL POWER PAD 3	30,95
FIRESTORM WIRELESS PAD	44,95
HOTAS COUGAR	399,00
INTRUDER PAD DIGITAL USB	13,95
P120 USB ACTION PAD	15,95
POWER PAD	9,95
ST110 DYNAMIC STICK & THROTTLE	19,95
TOP GUN AFTERBURNER FFB JOYSTICK	119,00
TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK JOYSTICK	49,95
TOP GUN FOX 2 PRO USB JOYSTICK	40,95
TORNADO JOYSTICK	13,95

HOTAS COUGAR



399€

Βασισμένο στο χειριστήριο που υπάρχει ενός αληθινού F-16, είναι ο πιο ρεαλιστικός συνδυασμός stick και throttle. Το HOTAS έχει 28 κουμπιά, hot switches, αντιστάσεις 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 φυσική λειτουργία κραδασμού.

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

CD WRITER



79€

Μπορεί να γράφει 40xCDR, 12xCDRW και να διαβάσει σε ταχύτητα 48x. Ενσωματώνει τεχνολογία smart burn που προστατεύει το cd από το κάψιμο.

360 Modena PRO



99€

Πιστό αντίγραφο της Modena 360 με λεβιέ ταχυτήτων όπως της Ferrari. Λαβές από καουτσούκ για ούλοορο κράτημα. 8 πλήκτρα λειτουργιών.

TOP DRIVE GT+



49,95€

Λεβιέ ταχυτήτων, αναλογική αίσθηση. Μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα.

360 SPIDER



54,95€

Αντίγραφο του βολάν της 360 Spider εγκεκριμένο από τη Ferrari. Με πετάλια και 11 προγραμματιζόμενα πλήκτρα.

Broken Sword: The Sleeping Dragon

Η Nico, ο Stobbart, οι Templars
και η αναγέννηση των adventures.



Αναλύσεις και παρουσιάσεις παιχνιδιών:

- ◆ The Hobbit
- ◆ Lock-on
- ◆ Championship Manager
2003- 2004
- ◆ Pax Romana
- ◆ Curse: The eye of Isis
- ◆ Uru: Ages beyond Myst
- ◆ Simpsons: Hit and Run
- ◆ Need for Speed: Underground

Και όπως
κάθε μήνα, η
προσφορά με το
παιχνίδι-δώρο
συνεχίζεται!



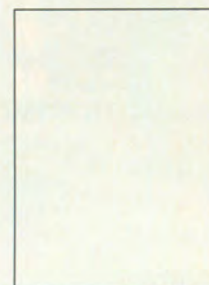
ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

**ΠΡΟΣ HYPERPRESS A.E.
ΔΕΚΕΛΕΙΑΣ 52 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ
Τ.Κ. 143 43 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**



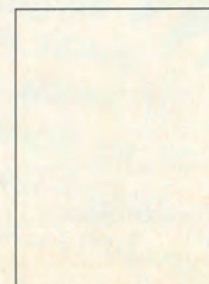
ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

**ΠΡΟΣ HYPERPRESS A.E.
ΔΕΚΕΛΕΙΑΣ 52 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ
Τ.Κ. 143 43 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΩΝ**



ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

**ΠΡΟΣ HYPERPRESS A.E.
ΔΕΚΕΛΕΙΑΣ 52 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ
Τ.Κ. 143 43 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**



PlayStation[®]2

NINTENDO⁶⁴

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
• ΠΕΙΡΑΙΑΣ Υψηλάντου 178 • Τηλ.: 210-4297836


NEO

Τη νύχτα κάθε ώρα είναι ώρα οίχμης.



Περάστε στην σκοτεινή πλευρά. Ξεχθείτε σε αγώνες circuit, drag and drift με ένα από τα 20 θηρία της ασφάλτου - Nissan, VW, Toyota, Mitsubishi και άλλα πλήσομα της νύχτας. Αγωνιστείτε για χρήματα και ξεδέψτε τα σε αναβαθμίσεις. Ανατρέψτε το στατιστικά. Περιμένετε τρομακτικές αποδόσεις. Φοκική ομορφιά. Επιλέξτε turbo, αναρτήσεις, εξοπλισμό και φυσικά nitrous. Μείνετε στον κόσμο του of Need for Speed Underground. Γιατί σίχψε δεν θα κοιμηθείτε.



PC CD-ROM PlayStation 2 XBOX GAME BOY ADVANCE  Περιέχει Ελληνικό Βιβλίο Οδηγιών στο PC και PS2



Challenge Everything

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, 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. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Dodge-Nixon and its trade dress are used under license by Electronic Arts Inc. ©DaimlerChrysler Corporation 2003. Ford Focus, ZX3 is a registered trademark owned and licensed by Ford Motor Company. Honda, the 'H' logo, Acura, the stylized 'A' logo, Civic, 3rd, Integra, Type-R, S2000, RDX, Type-R and Type-S names, emblems and body design elements are trademarks and/or intellectual property rights of Honda Motor Co., Ltd., used under license. Honda (Honda) is a registered trademark owned and licensed by Honda Motor Company. Honda NSX, Acura Integra and Acura Integra Type-R are used under the approval of Honda Motor Corporation. Mitsubishi, Eclipse, and Lancer names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Mitsubishi Motors Corporation and used under license to Electronic Arts Inc. NISSAN, SKYLINE, 350Z, SENTRA and 240SX are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO. LTD. and are used under license to Electronic Arts Inc. PEUGEOT 206 GTI 516 2003 is used under license from AUTOMOBILES PEUGEOT by Electronic Arts. SUBARU, IMPREZA and WRX names, emblems and body designs are properties of Fuji Heavy Industries Ltd. Toyota, Supra, and Celica are trademarks of Toyota Motor Corporation, and used with permission. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner MCKAYRAGDEN AG. The names and logos of all other market car parts companies are trademarks of their respective owners and are used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners. TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO, Seal of Quality icon and Game Boy Advance are trademarks of NINTENDO. ©2003 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.